

Wie die Zeit vergeht!

BATTLEFIELD 2142

Digital Illusions lässt die Vergangenheit ruhen – die Schweden versetzen in ihr bewährtes Online-Actionspektakel rund 150 Jahre in die Zukunft.

Globale Erwärmung? Alles Greenpeace-Schauermärchen! Das glaubt nicht nur die US-Regierung, das behaupten auch die Designer von Digital Illusions Stockholm, die uns in **Battlefield 2142** eine kalte Zukunft vorhersagen. Im Jahr 2142 bedeckt nach einer Kälteperiode eine dicke Eisschicht 75 Prozent der Erdoberfläche. Kein Wunder, dass sich die überlebenden Menschen um das restliche Viertel bis aufs Messer bekämpfen. Einer Europäischen Union steht die Pan-Asiatische Konföderation gegenüber, deren Mitglieder sich aus Russland, dem Mittleren Osten und Indien rekrutieren. Die beiden Fraktionen kämpfen erbittert um und in Nordafrika, das die Abkühlung in feinstes Neubaugebiet verwandelt hat. Ob

Nord- und Südamerika, China, Japan und Co. erst in einer Erweiterung mitmischen oder komplett unter dem Eis begraben sind, erfahren wir vermutlich erst in einem Addon.

Alle Mann an Mech!

Geht es nach den Entwicklern, dann haben Raumschiffe und Roboter auch im 22. Jahrhundert wenig verloren. Auf dem Schlachtfeld kämpft immer noch Mann gegen Mann. Natürlich etwas besser ausgerüstet als heutzutage, in Jeeps, Truppentransportern und Panzern unterwegs – doch von Robot-Armeen Marke **Terminator** ist weit und breit nichts zu sehen. Na gut, ganz ohne Science-Fiction geht es dann doch nicht: Statt Hubschrauber schwirren Gleiter durch die Lüfte, futuris-

tische Kampfflieger bekommen wir vermutlich auf der E3 zu sehen. Auf dem Boden sind allerdings schon jetzt mächtige Mech-Roboter unterwegs, die von zwei Soldaten bemannt werden. Ein Mech ist mit Luftabwehr- und Anti-Panzer-Kanonen sowie Anti-Personen-Geschützen bestückt – Infanteristen, die die Bordsysteme eines solchen Stahlkolosses nicht mit einer gut gezielten EMP-Granate (EMP: elektromagnetischer Puls) vorübergehend ausschalten können, sollten besser die Beine in die Hand nehmen und das Weite suchen. Oder den Tarnkappenmodus aktivieren, der allerdings keine hundertprozentig perfekte Unsichtbarkeit garantiert. Ihren Schatten sieht der Gegner genauso wie ein leichtes Flirren am Rand des



Eine EMP-Granate legt Mech-Schaltkreise lahm.



Ein Vertreter der europäischen Assault-Klasse.

Täuschungsfeldes. Und Waffen können unsichtbare Kämpfer auch nicht abfeuern.

Das hat Klasse

Statt der bisher sieben Soldatenklassen soll es in **Battlefield 2142** nur noch vier geben. Die teilen sich jedoch in jeweils zwei Unterklassen auf. In der Recon-Klasse finden wir die Scharfschützen und Spezialeinheiten. Zu deren Spezialfähigkeiten gehören der bereits erwähnte Tarnkappenmodus. Damit sind lustige Aktionen wie das Anschleichen an gegnerische Panzer und Mechs möglich, denen Sie flink enttarnt ein paar Haftminen verpassen und sich dann wieder unsichtbar aus dem Staub machen. Zu den Waffen der Recon-Klasse gehören EMP-Granaten, die sowohl fahrzeugeigene Bordsysteme als auch Fußsoldaten für kurze Zeit außer Gefecht setzen, und eine Markierungs-Drohne, mit deren Hilfe Ihre Mitstreiter Ihr Ziel ausfindig machen können. Einige Waffen benutzen die Drohnen sogar als Zielgeber. Die Support-Klasse fasst Pioniere und Sanitäter zusammen. Pioniere dürfen intelligente Späh-Drohnen in die Luft steigen lassen, die selbständig nach Gegnern suchen und das Feuer auf diese eröffnen. Zu den zwei



Duell der Giganten: Ein Mech der Europäischen Union zerbrutzelt einen Riesenroboter der Pan-Asiatischen Konföderation.



Ein **Truppentransporter** der Pan-Asiatischen Konföderation landet dicht hinter glühenden Mech-Überresten.

anderen, der Anti-Tank- sowie der Assault-Klasse, gibt's noch keine Informationen, Digital Illusions will sich noch ein paar Fakten für die E3 aufheben.

Straight, no Chaser

Wie seinerzeit **Battlefield Vietnam** schamlos die Spielengine von **Battlefield 1942** nutzte, setzt **Battlefield 2142** zum Großteil auf **Battlefield 2**. Dadurch bleibt den Designern genug Zeit, sich auf die Feinheiten und die richtige Balance der neuen Einheiten, Waffen und Ausrüstungsgegenständen zu konzentrieren. Dazu gehört beispielsweise eine Anti-Tank-Mine, die auf den Namen Chaser hört. Die Chaser liegen zunächst wie ganz normale Minen auf dem

Boden, doch wenn sich ein feindliches Vehikel nähert, steigen sie in die Höhe und nehmen die Verfolgung auf. Ist das Fahrzeug schnell genug, kann es die Chaser abschütteln – besonders geschickte Fahrer führen ein solches Manöver in der Nähe der Gegner durch, die damit vom Jäger zum Gejagten ihrer eigenen High-Tech-Waffe werden. Mit Artilleriegeschützen knacken Sie allerdings auch noch so gut gepanzerte oder ausweichende Gegner. Noch nicht endgültig geklärt ist, ob auch Gerätschaften wie Nachtsichtgeräte oder Greifhaken aus **Battlefield 2: Special Forces** den Weg in die Zukunft finden werden.



Ein **Pionier** und seine **Späh-Drohne** gehen hinter einem Jeep in Deckung.

Ahoi, Leichtmatrosen!

Zum Singleplayer-Modus wollte sich Digital Illusions noch nicht äußern, der Mehrspieler-Modus bietet hingegen mit Karten für bis zu 64 Spielern, freispielbaren Medaillen, Rängen und Waffen gewohnte **Battlefield 2**-Kost. Als Squad-Anführer bekommen Sie eine tragbare Respawn-Signalboje, an deren Position gefallene Kameraden wieder ins Spiel kommen können. Ein komplett neuer Spielmodus soll es Ihnen erlauben, im Koop-Modus gemeinsam gegen computergesteuerte KI-Soldaten vorzugehen. Außerdem versprechen die Entwickler einen erweiterten Commander- und einen bislang noch mysteriösen, neuen Spielmodus. RA

DIE EU-KOMMISSION EMPFIEHLT

Was die Politiker in unseren Tagen nicht schaffen, vollbringt eine globale Eiszeit: Zerstrittene Regierungen vereinen sich, um eine europäische Armee ins Leben zu rufen und sich so gegen die Pan-Asiatische Konföderation zu verteidigen. Der lachende Nutznießer: multinationale Rüstungskonzerne, deren Auftragsbücher gut gefüllt sind und die unter anderem folgende Schmuckstücke produzieren:



Bewaffnete **Truppentransporter** fahren auch da noch weiter, wo herkömmliche Transporter längst als glühende Schrotthaufen auf der Strecke bleiben.



Kampfflieger sind dank ihrer schnittig-kompakten Bauweise und leistungsstarken Triebwerke der Schrecken aller gegnerischen Infanteristen.



Wenn Geld keine Rolle spielt: Der bis an die Zähne bewaffnete **Zwei-Personen-Mech** versetzt allen die Suppe – Panzern, Flugzeugen und Bodentruppen.

BATTLEFIELD 2142

Genre: Multiplayer-Shooter Entwickler: Digital Illusions / Electronic Arts
Termin: 3. Quartal 2006 Status: zu 50 % fertig

Roland Austinat: »Auf dem Papier sieht Battlefield 2142 prima aus: Battlefield-2-Engine, gut ausbalancierte Waffen, Klassen und Fahrzeuge. Doch werden genug Spieler den Sprung in die Zukunft mitmachen? Oder einfach beim gerade vernünftig zusammengepatchten Battlefield 2 bleiben? Ich denke im Hinterkopf an Battlefield Vietnam – das konnte Battlefield 1942 nicht vom Thron stoßen.«