

Vorsicht, Schusswaffengebrauch!

BATTLEFIELD 2 SPECIAL FORCES

Ist das noch Battlefield oder schon Counterstrike? In der taktischen Battlefield-2-Erweiterung Special Forces machen Sie Jagd auf Terroristen – oder deren Jäger.

Heute bleibe ich einfach nicht am Leben«, klagt AJ Marini. Dabei sollte der Mann es eigentlich können: Als Executive Producer und Senior Designer von **Battlefield 2: Special Forces** kennt er die Waffen, Gimmicks und Karten des Addons wie seine Westentasche. Dachten wir jedenfalls. Doch AJ ging es wie uns: Im Multiplayer-Showdown gegen die ver-

sammelte Entwicklerschar von Animatoren, Level-Designern und Grafikern hatte er wenig Chancen. »Normalerweise gehöre ich aber zum Siegerteam«, protestiert AJ. Tja. Gut, dass wir bei unserem Besuch bei Digital Illusions Canada nicht nur Zeit zum Spielen, sondern auch für ein ausführliches Gespräch mit AJ und seinem Producer-Kollegen Maxime Belanger hatten.

I am not Sam

»Special Forces wird kein Tom-Clancy-Spiel«, beruhigt uns AJ Marini gleich zu Beginn. Die Frage war berechtigt, schließlich besitzen die acht Spezialeinheiten-Trupps nicht nur sechs neue Waffen (Heckler & Kochs Maschinen- und Automatikgewehre MG36 und G36E sowie die Maschinenpistole



MP7, FN Herstals FN-SCAR-Sturm- und FN-2000-Halbautomatikgewehre sowie einen russischen RPG-Granatwerfer). **Special Forces** erweitert das **Battlefield**-Universum zudem um

Na wartet: Der Wächter eines arabischen Kriegstreibers gleitet an einer Zip Line den angreifenden Spezialeinheiten entgegen.





Ein unerschrockenes SAS-Kommando bläst zum Angriff auf eine Hubschrauberbasis.

Gimmicks wie Greifhaken, Nachtsichtgeräte, Blendgranaten, Tränengas und eine Zip Line zum horizontalen Abseilen – Ausrüstung, an der auch **Splinter Cell**-Agent Sam Fisher seine helle Freude hätte. **Special Forces** wird auch kein zweites **Full Spectrum Warrior**: Schnelle Action ist nach wie vor Trumpf. Und nur zwei der acht neuen Maps sind in einer dichten Stadtumgebung angesiedelt. »Manche Leute beschwerten sich, dass wir die Spielweise von Battlefield nicht verändern würden«, wundert sich AJ Marini. »Sicher ergänzen wir einige neue Features, aber warum sollten wir alles auseinander nehmen und neu zusammensetzen, wenn es keine Probleme gibt und es jedem gefällt?«

Balanceakt

Die Entwickler setzen auch mit den neuen Spezialausrüstungsgegenständen auf maximale Spielfreiheit: »Es wäre ziemlich albern, den Greifhaken nur an bestimmten Stellen einsetzen zu können – natürlich könnt ihr ihn überall benutzen, warum hätten wir uns sonst die Mühe

gemacht, ihn überhaupt einzubauen?«, fragt AJ Marini. Natürlich testet das Team, inwiefern ein neues Ausrüstungsteil die Balance des Spiels verändert. Doch wenn etwa der Greifhaken nur ein schnellerer Weg auf ein Häuserdach ist, bleibt die Balance intakt. »Ein kleiner Nuklearsprengkopf, der das gegnerische Team auf einen Schlag auslöscht, wäre hingegen ein großer Bruch der Spielbalance«, schmunzelt AJ. Beim Balancing müssen die Entwickler auch an externe Faktoren denken. Beispiel Nachtsichtgerät: Was tun, wenn Spieler ohne Nachtsichtgeräte einfach die Helligkeit ihres Monitors hoch regeln und damit den taktischen Vorteil ihrer Gegner auszugleichen versuchen? »Wir lösen dieses Problem, indem wir euch zwar sehen lassen, wohin ihr nachts geht, aber dafür die Fernsicht deutlich einschränken – da helfen keine Helligkeitsspieleereien«, beschreibt AJ Marini die zugegebenermaßen einfache Lösung. So gibt es im Addon auch keine typischen Tag- oder Nacht-Waffen – alle funktionieren zu jeder Uhrzeit.



In Nullkommanichts von A nach B: Mit dem Pickup...



...oder einem bis an die Zähne bewaffneten Truppentransporter.



Fesche Flieger: Neben dem hier abgebildeten Hind aus Russland gibt's auch US-Apaches.

Teamwork ist alles

Der neue Commander-Modus von **Battlefield 2** gewinnt in manchen Karten ganz neue Bedeutung. »Gerade in engen Situationen ist die Koordination noch wichtiger als bisher«, unterstreicht AJ Marini. »Stellt euch ein SWAT-Team vor, das in ein besetztes Haus eindringt – wer da seine Truppe effektiver leitet, hat deutlich bessere Erfolgsaussichten. Es gibt sogar Maps, die ihr ohne einen Commander gar nicht gewinnen könnt.« Fünf der acht neuen Karten machen Sie bei Tageslicht unsicher, drei bei Nacht. Die Terroristenjagden beziehungsweise -angriffe finden unter anderem in einem Flughafengelände, einer Navy-Basis, im Sturm auf die Villa eines Kriegsherren im Mittleren Osten, in einer geräumigen Giftmülldeponie, einem ehemaligen, in einem Krater gelegenen Raketenstützpunkt und in einer Küstenstadt statt, die von je zwei Seiten von Wasser und einer Bergkette begrenzt wird. »Eine Map ist übrigens eine absolute Neuheit, eine Art Wäre-

es-nicht-cool-einmal-sowas-zumachen?-Ausflug«, orakelt AJ Marini geheimnisvoll. Geht es etwa in den Weltraum? »Das nicht, aber sie stellt ein paar der üblichen Karten-Standards gehörig auf den Kopf – lasst euch einfach überraschen.«

ZIEH LEINE!



Der Gegner lauert auf dem Rollfeld. Wir zielen mit der Zip-Line-Armbrust in Richtung der...



...feindlichen Stellung. Getroffen! Nun die Waffe weggesteckt und nach unten gesaut.



Im hellen Lichtfleck (Mitte links) hat sich ein Gegner vor unserem Nachtsichtgerät versteckt. Schnell weiter!

GESTATTEN, WIR SIND DIE NEUEN



Fahrvergnügen

Special Forces bietet Ihnen zehn neue Fahrzeuge: Neben den Apache- und Hind-Hubschraubern und einem Jet-Ski, mit dem Sie halsbrecherisch übers Wasser brettern, sind das sieben neue Landvehikel. ATV-Buggy, Zivilfahrzeuge und Gabelstapler sind die harmloseren Vertreter, wer's brachialer mag: Wie wäre ein Hummer mit Raketenwerfer, ein israelischer Raider-Truppentransporter mit sechs Rädern und jeder Menge Waffen? Oder lieber gleich ein russischer BMP3-Panzer? Trotz der neuen Fahrzeuge sind Fußsoldaten das A und O von **Special Forces**. »Die Spieler lieben Infanterie-Action mit Fahrzeugen, die ihnen dann und wann zu Hilfe kommen«, sagt AJ Marini. »Es gibt nicht so viele, die sich eine Panzer- oder Flugzeugschlacht liefern wollen.« Wer sich sorgt, dass etwa die neuen Hubschrauber als Überwaffe zu

einem raschen Ende der Kampfhandlungen führen, kann beruhigt sein: »Jeder Level besitzt eine genau festgelegte Auswahl von Fahrzeugen, um die Balance nicht kaputt zu machen«, beschreibt Max Belanger das bewährte **Battlefield**-System.

Tagesschau & CNN

Woher bekommen die Designer ihre Inspirationen für ihre Spezialeinheiten oder Karten? Sehen sie beispielsweise das U-Bahn-Bombenattentat in London und denken sich: Hey, dass wäre doch mal ein spannender Level? Oder wäre das zu nah an der Realität? AJ Marini: »War die SAS zu dem Zeitpunkt in der U-Bahn und hat nach Attentätern gesucht? Nicht wirklich. Und selbst wenn, würden eine U-Bahn und ein paar Bahnhöfe einen guten Level ergeben?« Aber irgendwoher müssen die Ideen doch stammen. »Nehmen wir die Spetznaz – die kamen vor einem Jahr beim Schul-Gei-

seldrama in Beslan zum Einsatz«, erklärt AJ Marini. »Natürlich bauen wir diese Situation nicht nach, greifen aber die Idee einer Auseinandersetzung zwischen Rebellen und den russischen Spezialeinheiten auf.« Da deutsche Antiterrorgruppen derzeit nicht auf der Weltbühne agieren, sind sie auch nicht im Spiel enthalten, das mit den vier Spezialeinheiten (SEALs, SAS, Spetznaz, MEC Special Forces) und zwei Rebellengruppen aus Russland und dem Mittleren Osten immerhin doppelt so viele Soldaten wie das Hauptprogramm enthält.

Action hui, Story pfui

Eine Geschichte besitzt auch der neueste Teil des **Battlefield**-Universums nicht, **Special Forces** ist bis auf Singleplayer-Bot-Spässe ein reinrassiges Multiplayer-Spiel. »Wir haben probiert, den Spielern bestimmte Missionen für bestimmte Karten zu präsentieren«, erinnert sich AJ Marini. »Das klappt ein paar Mal, doch dann lässt das Interesse an diesen Missionen nach. Deswegen bleiben die Beschreibungen und Ziele so allgemein wie möglich, um mit dem Conquest-Modus zu funktionie-



Mit einem Greifhaken versucht unser Team, schnell auf das Gerüst der Baustelle zu gelangen.

ren.« Für die Flughafen-Karte heißt das beispielsweise: Die MEC Special Forces transportieren von hier aus Versorgungsgüter ins und aus dem Land – halten Sie sie auf! Gibt es in **Special Forces** neue, noch geheime freischaltbare Waffen? Und wie sieht es mit den Extras wie Greifhaken, Zipline und Co. aus – dürfen wir die auch in den Karten des Hauptprogramms einsetzen? »Kein Kommentar«, lacht AJ. »Wir haben auf alle Fälle hart daran gearbeitet, dass alte und neue Waffen sowie die Spezialausrüstungsgegenstände in Special Forces problemlos zusammen arbeiten.« Ein Pokerturnier würde AJ mit dieser Einstellung vermutlich nicht gewinnen. RA



Mit der Gasmaske laufen wir langsamer. Mit einem ATV sind wir schneller. Passt.

BATTLEFIELD 2: SPECIAL FORCES

roland@gamestar.de

Genre: Multiplayer-Shooter-Addon
Termin: November 2005

Entwickler: Dice Canada / EA
Status: zu 80% fertig

Roland Austinat: »Über mangelnde Abwechslung kann ich mich bei den schlau gestalteten Karten von Special Forces wirklich nicht beklagen: Ich gleite am scheinbar vergessenen Seil der MEC Special Forces hinab und stelle zu Boden gehend fest, dass das gegnerische Lager so verlassen nicht war. Aber meine Rache wird kommen: Wartet's nur ab, beim nächsten Mal werde ich eure Nachtsichtgeräte vorher mit einer Blendgranate nutzlos machen...!«

POTENZIAL AUSGEZEICHNET

