



Die Kunst des Krieges

BATTLEFIELD 2



Die Mutter aller Multiplayer-Shooter hat prächtigen Nachwuchs. Der sieht nicht nur umwerfend aus, sondern hat auch herausragende innere Werte: vorbildliche Balance und perfektes Teamspiel.



FACTS

- > 3 Fraktionen
- > 7 Klassen
- > 12 Karten
- > 24 Fahrzeuge
- > 64 Spieler

INHALT

Mega-Test	66
Kriegstagebuch	68
Ranking nur für Besserverdienende?	69
Commander-Modus	71
Technik-Check	72
Taktiken und Klassen	74
Schlachtfeld-Geschichten	76

WERTUNGSKONFERENZ



Auf der Heft-DVD finden Sie einen Ausschnitt aus unserer Wertungskonferenz zu Battlefield 2. Die ungeschnittene Fassung gibt's wie gewohnt auf GameStar.de Premium.



> CD: Video-Special

> DVD: Mega-Test Wertungskonferenz



> GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie

QUICKLINK F89

Eine MIG 29 der Araber greift einen amerikanischen Flugzeugträger an. Der startende Black-Hawk-Hubschrauber hat keine Chance.

Dieser Screenshot stammt aus dem Battle-Recorder (BR).



Ein herausragender Anführer braucht Intelligenz, Glaubwürdigkeit, Menschlichkeit, Mut und Strenge. Meint Sun Tzu aus China. Der hat **Die Kunst des Krieges** geschrieben. In den letzten zwei Jahrtausenden haben unzählige Generäle seine Theorien getestet und sind zu dem Schluss gekommen: »Stimmt! Das Buch ist brilliant!«. Ein guter Anführer braucht außerdem Artillerie, unbemannte Aufklärungsdrohen, Radar-Scans und Hilfsgüter. Meinen Digital Illusions aus Schweden. Die haben **Battlefield 2** entwickelt. In den letzten zwei Wochen haben unzählige GameStar-Redakteure deren Theorien getestet und sind zu dem Schluss gekommen: »Stimmt auch! Das Spiel ist brilliant!«

Sun Tzu schaffte es, seine gesammelten Theorien über den

Krieg in nur rund 60.000 deutschen Zeichen zu vermitteln. Das können wir toppen: Wir pressen unser geballtes Wissen über **Battlefield 2** in nur 12.400 Buchstaben und erklären Ihnen, was das Spiel zu unserer neuen Action-Referenz macht.

Erste Reihe, Mitte

Hochrangige militärische Anführer sind wertvoll und sitzen daher in bequemen Funkwagen fernab der Front. Für Generäle sicherlich angenehm, für Shooter-Fans hingegen todlangweilig. Das dachten sich auch Digital Illusions (Dice), und verwarfen ihr erstes Konzept des neuen Commander-Modus'. Noch vor wenigen Wochen hieß es, der Oberbefehlshaber werde nicht als Kämpfer am Gefecht teilnehmen, sondern als reiner Strategie agieren. Im fertigen Spiel sieht

das jedoch anders aus: Als Kommandant stürmen Sie nun mit den normalen Soldaten über's Schlachtfeld! Jedoch haben nur Sie Zugriff auf die genialen Zusatzoptionen: Auf Tastendruck öffnet sich eine Kartenübersicht, in der alle befreundeten Truppen eingezeichnet sind. Mit ei-

nem praktischen Menü decken Sie darin in regelmäßigen Abständen per Radar-Abtastung alle feindlichen Einheiten im Kampfgebiet auf, senden Spionage-Drohen aus, werfen Hilfsgüter mit Munition und Medipacks ab und ordnen verheerende Artillerieschläge an. Das alles



Ein Sanitäter bedient ein stationäres MG, sein Kollege hält Verbandzeug bereit. (BR)



Die Truppentransporter sind schwimmfähig. Im Wasser bieten sie allerdings leichtes Ziel für feindliche Hubschrauber. (100)

geht mit wenigen Klicks sehr leicht und schnell von der Hand. Gut so, denn im Commander-Modus bekommt der Oberbefehlshaber nichts von seiner Umwelt mit und ist ein leichtes Ziel für gegnerische Kämpfer.

Black Hawk up

Wenn leichte Wagen zuerst auftauchen und die Flanken besetzen, dann stellt sich der Feind zum Kampf auf, sagt Sun Tzu. **Battlefield 2** bietet weit mehr als

nur leichte Wagen: Schlauchboote, Panzer, Helikopter und sogar Düsenjäger. Denn statt historischer Gefechte erleben Sie im altbewährten Conquest-Modus fiktive moderne Schlachten zwischen den USA, China und der arabischen Koalition MEC. Der Fuhrpark und die Waffensysteme entsprechen dem aktuellen Stand der Militärtechnik: Jets machen mit Hitze suchenden Raketen Jagd auf Hubschrauber, Helikopter nehmen Panzer mit

kameragelenkten Geschossen unter Feuer, und Truppentransporter verbergen sich hinter blickdichten Rauchwolken. Steuerung und Fahrphysik könnten glatt aus einer Simulation stammen: Die Aufhängungen der Jeeps etwa geben realistisch federnd nach, wenn Sie mit knatterndem Motor über sonnige Strände jagen. Die ideale Mischung aus leichter Bedienung und spielerischer Herausforderungen stellen die Hubschrau-

ber dar. Mit den WASD-Tasten steuern Sie Auftrieb und Seitenruder, mit der Maus neigen Sie den Helikopter in die Richtung, in die Sie fliegen wollen. Das ist leichter als in **Battlefield Vietnam**, aber wesentlich schwerer als etwa in **Joint Operations**. Dafür ist das Erfolgserlebnis umso größer, wenn Sie nach wenigen Minuten Übung mit dem Black-Hawk-Hubschrauber steile Kurven durch arabische Häuser schluchten ziehen.

KRIEGSTAGEBUCH DIE SCHLACHT IM GOLF VON OMAN



Während unsere F22 noch über dem Lande-deck schwebt, stürzt schon die erste MIG 29 des Gegners auf den Flugzeugträger herab. Die Schlacht um den Golf von Oman beginnt.



Ein Kampfjet der MEC kreist über dem Festland und nimmt unseren Cobra-Hubschrauber unter Feuer. Währenddessen spurtet ein Schlauchboot unbemerkt den Fluss hinauf.



Der Feind greift an! Ein Havoc-Helikopter schießt unsere Stellung sturmreif, dann setzt feindliche Infanterie nach. Wir werden zurückgedrängt, unsere Flagge senkt sich.



Die gegnerische Artillerie gibt uns den Rest: Granaten schlagen rechts und links im Lager ein und schalten vier unserer Kameraden aus. Schließlich hissen die Araber ihre Flagge.



Als wir mit einem Araber kämpfen, packt der Kollege links vorsorglich den Defibrillator aus.



Buggies haben zwei MGs an Bord. Dem Panzer macht das allerdings keine Angst.

Rang und Namen

Wer Commander wird, hängt vom Dienstgrad ab: Gefechte, an denen Sie teilnehmen, werden von einem Online-Rangsystem ausgewertet. Für jeden Feind, den ein Spieler ausschaltet, erhält er einen Punkt. Das ist soweit nichts Neues. In **Battlefield 2** gibt's darüber hinaus aber auch Belohnungen für Teamarbeit. Hier hat Dice vom Konkurrenten **Joint Operations** abgeschaut: Wenn Sie zum Beispiel als Hubschrauberpilot Mitspieler herumkutschieren oder einem bedrängten Kameraden zu Hilfe eilen, gibt's Assistenzpunkte. Die Werte werden addiert, in eine Online-Rangliste eingetragen und in militärische Dienstgrade übersetzt. Wenn sich zwei Spieler gleichzeitig für den Commander-Posten bewerben, erhält der Ranghöhere den Vortritt. Anstellung auf Lebenszeit ist das aber noch lange nicht: Jeder Spieler darf einmal alle zwei Minuten zur Meuterei aufrufen. Wenn sich dann die Hälfte des Teams gegen den Commander auflehnt, ist er weg

vom Fenster. Er kann sich erst nach fünf Minuten wieder um den Posten bewerben.

Die glorreichen Sieben

Bevor Sie sich der Wahl zum Commander stellen, suchen Sie eine Soldaten-Klasse aus. In **Battlefield 2** gibt's sieben davon: Der Sturmsoldat bildet das Rückgrat der drei Armeen. Mit seinem Granatwerfer hat er's bevorzugt auf feindliche Infanterie abgesehen. Für Fahrzeuge ist der Panzerfaustschütze zuständig. Seine Maschinenpistole ist zwar schwächer als die Sturmgewehre der Kollegen, seine lenkbaren Raketen lehren dafür Panzerfahren das Fürchten: Gerät ein Vehikel in das Visier der Panzerfaust, ertönt ein bedrohliches Zirpen. Völlig unerwartet schlägt hingegen der Special Forces Soldat zu. Der heftet hochexplosives C4 an Fahrzeuge und zündet es aus sicherer Entfernung per Funk. Als wir etwa neben einer Brücke auf der Lauer liegen, warnt uns der Commander vor heranrollenden Panzern. Wir flitzen auf die Überführung, legen fünf

RANKING-SYSTEM NUR FÜR BESSERVERDIENENDE?

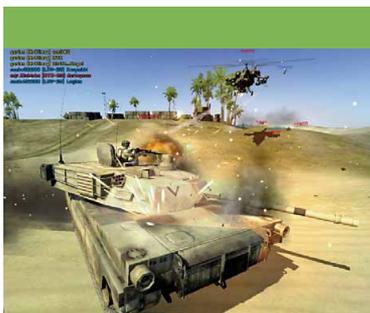
In **Battlefield 2** erhalten Sie Punkte für Abschüsse, Flaggeneroberungen und gutes Teamspiel. Wenn Sie genug Punkte gesammelt haben, schalten Sie zusätzliche Waffen frei und bekommen Orden und Abzeichen. Wie die aussehen, will Dice nicht verraten. Das sollen die Spieler selbst herausfinden. Allerdings werden Ihre Leistungen nur auf den offiziellen Servern registriert, und pro Land wird es nur einen Server-Anbieter mit Ranking-System geben. Das sorgte schon vor dem Release für Aufruhr: Hierzulande bietet nur K-Play.de Ranked-Server an, und die sind teurer als die der Konkurrenz. Für Clans, die nicht zu K-Play wechseln wollen, gibt's kein Ranking. Doch gerade die Clans sorgen bei Online-Shootern dafür, dass immer genug Server zur Verfügung stehen, auch für Gelegenheitsspieler. Allerdings haben Kunden bereits rund 1.000 Slots gebucht. K-Play selbst wird bis zu 1.000 weitere bereitstellen. Dem ersten Ansturm dürfte das jedoch kaum standhalten. Doch keine Angst: Einmal freigespielt, können Sie die Bonuswaffen auch auf inoffiziellen Servern nutzen.



Sprengladungen aus und verstecken uns mit dem Fernzunder unter der Brücke. Als wir über uns Ketten knirschen hören, drücken wir den Auslöser. Böse Überraschung: Die Brücken in **Battlefield 2** sind zerstörbar! Zwei brennende Panzer und Tonnen von Geröll stürzen auf unseren Trupp herab...

Schocktherapie

Nicht nur Brücken, sondern auch die Spielsachen des Commanders sind Ziel der Special Forces: Radar, Artillerie und Drohnen-Kontrollstation stehen auf den Karten herum. Werden die gesprengt, fällt das jeweilige Hilfsmittel aus – bis



Der feindliche Hubschrauber setzt nach und greift unseren alleingelassenen Panzer an. Der Maschinengewehr-Schütze reagiert zu spät: Das Fahrzeug geht in Flammen auf.



Die letzten Überlebenden weichen zur westlichen US-Basis aus. Hier hat der Commander einen Hilfsgüter-Abwurf versprochen. Den haben wir mittlerweile auch bitter nötig.



Drei wagetmütige Marines preschen währenddessen im flinken Buggy zum Strand vor und feuern dabei aus allen Rohren. Sie fallen den völlig überraschten Arabern in die Seite.



Die drei Draufgänger überrumpeln den Feind. Doch alleine können Sie die Flagge nicht einnehmen, denn schon rückt von der benachbarten Basis gegnerische Verstärkung an.



Der Special Forces Soldat bringt sich in Sicherheit: Ein Panzer macht sich gerade über seinen Humvee her. (BR)



Kameragesteuerte Raketen können Sie per Mausclick lenken.



Die Flak-Batterie des Schiffs stoppt jeden Hubschrauber.

ein Pionier vorbei kommt. Der bringt Fahrzeuge und Installationen wieder auf Vordermann. Um verletzte Soldaten kümmert sich hingegen der Sanitäter. Der wohl wichtigste Kämpfer aus **Battlefield 1942** fehlte in **Battlefield Vietnam**, hat aber im Urlaub dazugelernt: Mit seinem Defibrillator ruft er getötete Kameraden ins Leben zurück. Der Sani verteilt außerdem Erste-Hilfe-Pakete – Medizinschränke wie in **Battlefield 1942** gibt's nicht mehr. Auch Munitionskisten suchen Sie vergebens. Stattdessen sorgen Versorgungssoldaten für Nachschub: Die stecken ihren Kameraden Patronengürtel zu. Munition kann der Scharfschütze nicht genug

bekommen, denn abgelegene Plätzchen mit freiem Schussfeld gibt's in **Battlefield 2** zu genüge: Hochhäuser, Schornsteine, sogar Baukräne dienen als perfekte Sniper-Positionen.

Brothers in Arms

Ein guter General kommandiert eine Truppe, die sich wie ein einzelnes Individuum lenken lässt, dem keine andere Wahl bleibt, sagt Sun Tzu. In **Battlefield 2** hat jeder Soldat ein Spezialgebiet, doch alle sind aufeinander angewiesen: Ein Scharfschütze ohne Munition ist genauso nutzlos wie ein fußkranker Grenadier oder ein kaputter Panzer. Deshalb organisieren sich die Spieler selbstständig in Gruppen. Per

Mausclick erstellen Sie ein solches »Squad«, dem sich fünf Kameraden anschließen können. Der Squad-Gründer wird automatisch zum Gruppenführer. Er dient seinen Untergebenen als mobiler Startpunkt und stellt über ein Menü, das dem Commander-Modus gleicht, Anfragen an den Oberbefehlshaber. So erbittet er Spionage-Drohen, Artillereschläge oder Hilfsgüter. In gleicher Weise erteilt der Commander den Squads Aufträge wie »Hier angreifen!« oder »Dort Minen legen!«. Akzeptiert der Gruppenführer per Tastendruck seinen Auftrag, führt ihn ein eingblendetes Symbol und eine farbige Rauchgranate zum Einsatzziel. Stimmt der Com-

mander einer Anfrage zu, wird auf der Stelle eine Drohne losgeschickt, Feuerbefehl gegeben oder ein Care-Paket abgeworfen. So entsteht in **Battlefield 2** perfektes Teamspiel.

Funkemariechen

Vergessen Sie nerviges F-Tasten-Gehacke – in **Battlefield 2** sind die gesprochenen Funkmitteilungen, die Sie an Teamkameraden senden, in einem ringförmigen Menü angeordnet, das sich auf Tastendruck in der Bildschirmitte öffnet. Warnungen oder Hilferufe setzen Sie so in Sekundenbruchteilen ab. Wem die vorgefertigten Mitteilungen nicht aussagekräftig genug sind, nutzt das

KRIEGSTAGEBUCH DIE SCHLACHT IM GOLF VON OMAN



Unsere Soldaten formieren sich an den Nachschubkisten neu. Wunden werden versorgt, Munition ausgegeben, der Panzer repariert. Wir fassen neuen Mut und stürmen vor.



Mit Panzer, Truppentransporter und Hubschrauber überfällt derweil ein anderes amerikanisches Team die Baustelle. Der Angriff ist erfolgreich: Wir schlagen den Feind zurück!



Den Arabern am Strand geht die Munition aus. Als schließlich auch die Pistolen leer geschossen sind, greifen die Soldaten zu ihren Messern und stürzen sich in den Nahkampf.



Endlich: Wie kontrollieren den Strand, die Basen in der Stadt und den Himmel über Oman. Triumphierend ziehen zwei amerikanische F22 ihre Bahnen. Der Sieg ist unser!

DER COMMANDER-MODUS IM DETAIL



- ① Ladebalken für Radar-Scan, Artillerie, Spionage-Drohnen (UAV) und Hilfsgüter zeigen den Bereitschaftsstatus der Hilfsmittel an.
- ② In der Squad-Übersicht sehen Sie, wie viele Gruppen Ihr Team besitzt, und welche Soldatenklassen in den Squads kämpfen.
- ③ Der Commander chattet mit Squads, dem Team oder allen Spielern. Die verschiedenen Kanäle unterscheiden sich farblich.
- ④ Ein Rechtsklick in die Karte ruft das Kommandomenü auf. Bevor Sie einem Squad den Marschbefehl erteilen, müssen Sie die jeweilige Gruppe in der Squad-Übersicht auswählen.
- ⑤ Das rote Symbol zeigt an, wo Artillerie einschlagen wird. Es erscheint außerdem in den Karten Ihrer Kameraden, damit die sich rechtzeitig in Sicherheit bringen können.
- ⑥ Team-Kollegen, die sich in Squads formieren, werden grün markiert, die Gruppenführer außerdem mit der jeweiligen Zahl. Übrige Kollegen erscheinen blau, gegnerische Soldaten rot, der Commander als Stern.
- ⑦ Ein UAV hat feindliche Einheiten aufgedeckt und sendet die Informationen für kurze Zeit an alle Spieler in Ihrem Team.
- ⑧ Squad 2 soll sich in Bewegung setzen. Der gelbe Pfeil zeigt den Männern, wohin genau.

eingebaute Voice-over-IP-System und redet störungsfrei mit seinen Kameraden. Besonders Clan-Spieler jubilierten über derart gute Kooperationsmöglichkeiten. Doch das funktioniert auch auf öffentlichen Servern, denn das Rangsystem, das Teamarbeit belohnt, beschränkt nicht nur Vorteile bei der Commander-Wahl: Wer genug Punkte gesammelt hat, bekommt fesche Orden und schaltet zusätzliche Waffen frei – je eine pro Klasse. Der Pionier läuft dann statt mit einer Repe-

tier-Schrotflinte mit einer vollautomatischen Wumme über's Schlachtfeld. Das sorgt für enorme Langzeitmotivation.

Fremde Zungen

Um Deinen Feind zu kennen, musst Du Dein Feind werden, sagt Sun Tzu. In **Battlefield 2** ist das kein Problem: Durch das perfekte Balancing der drei Parteien und der Klassen untereinander können Sie unbesorgt den Job und die Seiten wechseln. Eine bevorteilte Nation wie in **Battlefield Vietnam**, in dem die

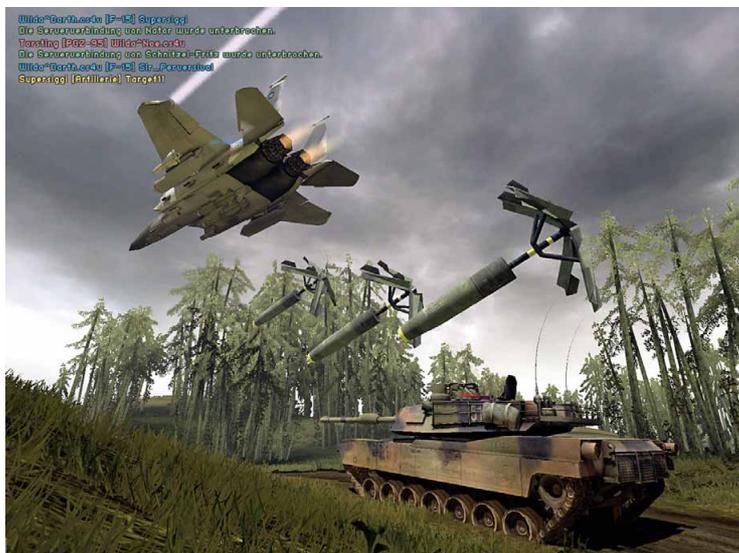
Flugzeuge der Amerikaner denen der Vietnamesen überlegen sind, gibt's hier nicht. Trotzdem spielen sich nicht alle Kämpfer gleich: Der Scharfschütze der Chinesen etwa benutzt ein halbautomatisches Gewehr, das schneller schießt aber weniger Schaden anrichtet als die Repeaterbüchse des Amerikaners.

Anders als in den Vorgängern, in denen alliierte/amerikanische Truppen blau und deutsche/vietnamesische Soldaten rot markiert waren, trägt die gegnerische Mannschaft in **Battlefield 2** immer rote, das eigene Team immer blaue Namen. Absolut logisch und nach kurzer Umgewöhnungszeit wesentlich einfacher als das alte System.

Bot-Squad

Gemäß den Regeln der Kriegskunst gibt es neun Arten von Gelände, sagt Sun Tzu. In **Battlefield 2** sind es sogar zwölf – zwölf Schlachtfelder, von einer Staudamm-Baustelle in der arabischen Wüste hin zu den nebligen Sümpfen der Mongolei. Jede Karte gibt es in drei Ausführungen, für 16, 32 oder 64 Spieler. Im Einzelspieler-Modus ziehen Sie mit sieben Bots ins Feld. Die KI-Gegner sind zwar ungewöhnlich erpicht auf aussichtslose Nah-

kämpfe, verhalten sich ansonsten aber clever und hören auf's Wort, wenn Sie Befehle geben. Der Commander-Posten steht Ihnen jederzeit offen, sollten Sie jedoch lieber als Einzelkämpfer losziehen, übernimmt ein Bot die Befehlsgewalt. Der Solo-Modus von **Battlefield 2** kommt zwar ohne Singleplayer-Kampagne daher, reicht für einen Kleinkrieg zwischendurch allerdings völlig aus. Als Übungsgelände für die »echten« Schlachten im Internet oder lokalen Netzwerk ist er sogar ideal.



Zweisitzige Jets haben Luft-Luft-Raketen, Luft-Boden-Raketen und Bomben an Bord.

PETRA SCHMITZ petra@gamestar.de

Ich wusste ja, dass Battlefield 2 toll werden würde. Aber muss es denn gleich so toll sein? Muss ich denn Gänsehaut bekommen, wenn neben mir die Artillerie in den Boden kracht? Muss ich fasziniert innehalten, wenn über mir die Jets Luftkämpfe aufführen. Muss ich versteinern, wenn ich den Schatten eines Hubschraubers auf dem Boden erspähne? Was mich das schon an virtuellen Leben gekostet hat! Apropos Kosten und Grafik: Muss Battlefield 2 denn so ungeheuer hardware-hungrig sein? Menschen mit nur 512 MB RAM müssen draußen bleiben. Da helfen auch keine tolle Grafikkarte und kein High-End-Prozessor mehr. Wer mitspielen will, muss gut ausgestattet sein oder investieren.



»Teure Gänsehaut«

TECHNIK-CHECK

STANDARD-PC



800x600 • niedrige Details
Das Schlachtfeld versinkt in depressiver Herbststimmung: geringe Sichtweite, dunkle Texturen, schattenlose Objekte und reduzierte Beleuchtung.

MITTELKLASSE-PC



1024x768 • mittlere Details
Schon in der mittleren Detailstufe sieht Battlefield 2 wesentlich besser aus als der Vorgänger. So schick spielen Sie auch auf Mittelklasse-PCs flüssig.

HIGH-END-PC



1280x960 • maximale Details
Battlefield 2 extrem: Für die hoch aufgelösten Texturen, grandiose Beleuchtung und detailverliebten Einheiten brauchen Sie einen Top-PC.

GRAFIKDETAILS IM VERGLEICH



1024x768 • mittlere Details
Prächtig und flüssig spielbar: Bereits bei mittleren Grafikeinstellungen trotz der Szenerie mit hochwertigen Texturen, guter Beleuchtung und Weitblick.



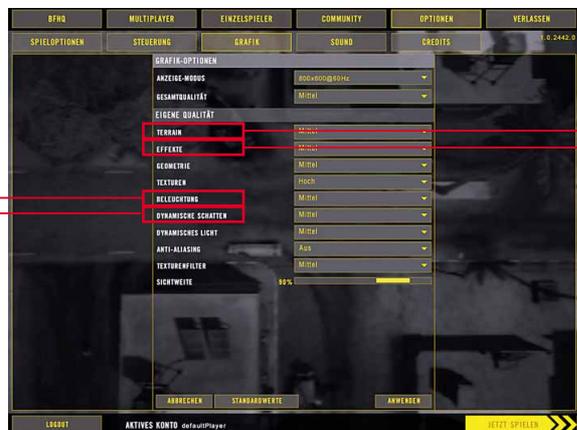
1600x1200 • maximale Details
In der höchsten Detailstufe spielen Sie Battlefield 2 nur auf High-End-PCs flüssig. Dafür gibt's noch mehr Weitsicht und dichtere Vegetation.

GRAFIKOPTIONEN

Battlefield 2 benötigt viel Speicher. Für den höchsten Detailgrad empfehlen wir 1 GByte RAM und eine aktuelle High-End-Grafikkarte mit 256 MByte Speicher. Für 16 Spieler genügt bereits ein Prozessor mit 1,6 GHz.

Beleuchtung
Über diese Option bestimmen Sie den Beleuchtungsgrad von Objekten. Je niedriger desto dunkler.

Terrain
Damit regeln Sie die Auflösung der Bodentexturen. In der Hektik des Spiels genügt die Stufe »niedrig«.



Dynamische Schatten
Bewegte Schatten lassen Objekte wesentlich realer erscheinen. Das kostet aber viel Rechenkraft.

Effekte
Aufwändige Grafikeffekte wie Wasserwellen sehen auch in der niedrigsten Stufe noch gut aus.

TUNING-TIPPS

- 1 Wenn Sie die mittlere Beleuchtungsstufe wählen, rollen die Panzer 20% flüssiger.
- 2 Dynamische Schatten sehen zwar schick aus, kosten aber viel Rechenleistung. Schalten Sie die Spielerei auf »Niedrig« (20 Prozent mehr fps) oder ganz ab.
- 3 Stellen Sie die Geometrie auf »Mittel«. So spielen Sie Battlefield 2 auch in großen Schlachten flüssig und es sieht noch gut aus.

- 4 Reduzieren Sie die Terraingrafik. Pro Stufe bringt das 15 Prozent mehr fps und fällt in der Hitze des Gefechts kaum auf.
- 5 Schalten Sie alle speicherfressenden Programme aus, die parallel zu Battlefield 2 laufen.

CHECKLISTE

- 2,3 GByte Speicherplatz
- min. 512 MByte RAM
- DirectX-8-Karte
- DirectX 9.0c



PERFORMANCE-TABELLE

MAXIMALE DETAILS

RAM	Prozessor	Pixel	Geforce 2/4/6k	Radeon 9000	Geforce 4 Ti	Rad. 9500/9600/6600	Geforce 6600 / Gt	Radeon 9700/9800	Geforce FX 5800/5900	Radeon X800/X850	Geforce 6800
512 MBYTE	1,6 GHz XP/1800+	800x600 ¹⁾	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	2,2 GHz XP/2200+	1024x768 ²⁾	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	2,6 GHz XP/2600+	1280x960	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1600x1200	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1024 MBYTE	1,6 GHz XP/1800+	800x600 ¹⁾	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	2,2 GHz XP/2200+	1024x768 ²⁾	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	2,6 GHz XP/2600+	1280x960	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1600x1200	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

1) minimale Details 2) mittlere Details
 ■ nicht möglich ■ stark ruckelnd ■ mäßig ruckelnd, spielbar ■ perfekt spielbar



Tunguska Flak-Panzer und Cobra Kampfubschrauber kommen sich nur ungern so nah. (BR)



Um dem Sniper zu entgehen, kann sich der MG-Schütze in den Panzer ducken.

Kamerakind

Nicht nur die Waffenauswahl, sondern auch die Grafik von **Battlefield 2** ist auf dem neusten Stand der Technik. Besondere Details stecken in den Spielermode-llen: Jeder Ausrüstungsgegenstand, den die realistisch animierten Soldaten einsetzen, ist tatsächlich am Kämpfer sichtbar. Wer sich daran nicht satt sehen kann, für den bietet **Battlefield 2** ein spannendes Tool: den Battle-Recorder. Von jedem Match, das Sie online austragen, wird eine Datei mit sämtlichen Spiel-Informationen auf dem jeweiligen Server gespeichert. Die können Sie runterladen und das Gefecht in frei wählbaren Kameraperspektiven als Wiederholung anschauen. Besonders spektakuläre Szenen bewundern Sie in Zeitlupe oder als dreidimensionales Standbild. Screenshots solcher Momente finden Sie auch in diesem Test. Die sind mit dem Hinweis »(BR)« gekennzeichnet. Auf

Wunsch exportiert **Battlefield 2** Spielzenen als AVI-Videoclip zum Archivieren auf Ihre Festplatte. Rückspulfunktion und eine bedienungsfreundliche grafische Benutzeroberfläche gibt's im Battle-Recorder allerdings nicht.

Wettrüsten

Der Sound von **Battlefield 2** ist ebenso atemberaubend wie die Grafik: Artillerieschläge lassen die Boxen vibrieren, nie zuvor gab es derart realistische Schussgeräusche. Dabei unterscheidet sich jede Waffe deutlich von den anderen: Sie hören genau, ob Freund oder Feind schießt – nicht nur wegen der exzellenten Positionierung. Doch um **Battlefield 2** in voller Pracht genießen zu können, brauchen Sie starke Hardware. Aber für Multiplayer-Fans lohnt sich diese Investition auf jeden Fall. Sun Tzu sagt zwar: »Wahrhaft siegt, wer nicht kämpft«. Aber der kannte auch dieses Spiel nicht. **FAB**

► HOTLINE: (0190) 776 633 1,24 €/MIN.

FABIAN SIEGISMUND

fabian@gamestar.de

Kommandeure kämpfen nicht selbst, Kommandeure lassen kämpfen. Und so hatte Dice den Commander-Modus zunächst angekündigt. Aber welcher Baller-Freund hätte schon freiwillig den reinen Strategen gespielt? Stattdessen stürze ich mich jetzt als Commander mitten in die Schlacht. So macht Befehligen Spaß. Und durch das Belohnungssystem spüren meine Männer sogar – denn jeder ist heiß auf Extra-Waffen und Orden. Dass Dice nicht verraten will, wie die aussehen, kann ich sogar verstehen. Die besten Waffen in World of Warcraft sind ja auch noch geheim. Apropos: Das liegt bei mir erstmal auf Halde – ich kehre zurück zu meinen Shooter-Ursprüngen.

»Commander der Action-Rubrik«



MICHAEL GRAF

micha@gamestar.de

Da heißt es, moderne Kriege seien steril: Irgendwer drückt auf Knöpfchen, dann kracht's. Humbug! Die Atmosphäre von **Battlefield 2** ist klasse; stets habe ich das Gefühl, ich sei mitten im Gefecht. Mir fehlt nur dynamisches Terrain. Wie cool wäre es, wenn ich mit dem Panzer Häuser sprengen könnte. Schon klar, das würde die Balance ruinieren. Aber interessant wär's schon, zumal Söldner (wenn schon, sonst nix) zerstörbare Schlachtfelder bietet. So, mehr zu meckern gibt's nicht. Commander Siegmund, ich erwarte Ihren Befehl!

»Lass' krachen!«



BATTLEFIELD 2 MULTIPLAYER-SHOOTER

PUBLISHER	EA / Digital Illusions	RELEASE (D)	23. 6. 2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 24 Seiten Handbuch	USK	ab 16 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER		PROFI
1	2	3	4
5	6	7	8
9	10		

VERGLEICHBAR MIT Joint Operations (92, GS 09/04) Mehr Spieler, aber schwächere Grafik.
Battlefield 1942 (90, GS 11/02) Schlagen Sie Schlachten im Zweiten Weltkrieg.

TECHNISCHE ANGABEN

3D- GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
<input type="checkbox"/> Geforce 2/4 MX	1,6 GHz Intel	2,2 GHz Intel	3,0 GHz Intel
<input type="checkbox"/> Radeon 9000	XP 1800 + AMD	XP 2200+ AMD	XP 3000+ AMD
<input type="checkbox"/> Geforce 4 Ti	512 MB RAM	1 GB RAM	1,5 GB RAM
<input type="checkbox"/> Rad. 9500/9600	2,3 GB Festpl.	2,3 GB Festpl.	2,3 GB Festpl.
<input type="checkbox"/> Radeon X600	ISDN	DSL	DSL
<input type="checkbox"/> Geforce 6800			

LAUTSPRECHER Stereo 2 vorne, 2 hinten 5.1 6.1

MULTIPLAYER SEHR GUT

- FAZIT Derzeit das absolute Non-Plus-Ultra der Multiplayer-Shooter.
- MODI Der Conquest-Modus ist altbewährt, doch mehr Abwechslung hätte nicht geschadet.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ tolle Animationen - trübe Bodentexturen	9 / 10
SOUND	+ realistische Waffensounds + satter Motorenklang	10 / 10
BALANCE	+ sinnvolle Klassen - Fahrzeugbesatzung erobert Flaggen	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ packende Gefechte - keine Massenschlachten	9 / 10
BEDIENUNG	+ perfekte Fahrzeugsteuerung - kleine Bedienungsmacken	9 / 10
UMFANG	+ zwölf Maps + sieben Soldatenklassen + großer Fuhrpark	10 / 10
LEVELDESIGN	+ gut balancierte Karten + alle Maps in je drei Größen	10 / 10
TEAMWORK	+ Commander-Modus + Belohnung für Teamarbeit	10 / 10
WAFFEN	+ umfangreiches Arsenal + freischaltbare Waffenkits	10 / 10
MULTIPLAYER-MODI	+ Conquest-Modus... - ...der seit drei Jahren gleich ist	7 / 10

PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 5 Minuten - SOLO-SPASS 15 Stunden - MULTIPLAYER-SPASS 200 Stunden

FAZIT: ÜBERRAGENDER TEAM-SHOOTER, MODERNES SZENARIO.



Jungs, hier kommt der Masterplan

BATTLEFIELD 2 TAKTIKEN

ANGREIFER: USA

- ① Um Karkand zu erobern, müssen die amerikanischen Truppen so schnell wie möglich in die Stadt durchbrechen. Damit sie dabei nicht in einen Hinterhalt laufen, überwacht der Commander die Stadtgrenze mit einem UAV.
- ② Verteilen Sie sich! Feindliche Soldaten starten in erster Linie an den unteren beiden Flaggen. Hier wimmelt es daher nur so von Panzerabwehr-Schützen und Minenfeldern.
- ③ Scharfschützen bewachen die US-Artillerie und melden, falls feindliche Truppen zu Radar und UAV-Trailer vordringen wollen.
- ④ Der Schlüssel für den Sieg der Amerikaner liegt darin, die Hauptbasis der MEC einzunehmen. Ein Kommando-Trupp aus Special Forces und Sanitätern ignoriert daher die westlichen Flaggen, umgeht die feindlichen Truppen weiträumig und spurtet in den Ostteil der Stadt.
- ⑤ An der Hauptbasis der MEC angekommen nehmen die Männer die Flagge ein und zerstören die Commander-Installationen. Fortan kontrollieren die amerikanischen Truppen zwei Panzer-Startplätze, während der feindliche Oberbefehlshaber bis auf weiteres ausgeschaltet ist.

VERTEIDIGER: MEC

- ① Die MEC darf den US-Truppen nicht erlauben, in die Stadt einzudringen. Ein UAV deckt den gesamten Bereich südlich der Stadt ab. So kann sich der Feind nicht unbemerkt nähern.
- ② Nur eine Straße führt nach Karkand. Von ihrer ersten Kreuzung ausgehend verminen zwei Pioniere alle Abzweigungen in Richtung Innenstadt. In den Seitenstraßen beziehen Panzerabwehr-Schützen und Special Forces Stellung und lauern auf feindliche Fahrzeuge.
- ③ Mittlerweile hat der Panzer der Hauptbasis den Marktplatz erreicht und sichert die beiden östlichen Straßen. Der Truppentransporter bleibt im Westen und jagt feindlichen Einheiten nach, die durchgebrochen sind.
- ④ Ein weiterer Pionier vermint den Zugang zum Ostteil der Stadt. Sind US-Truppen ins Stadtzentrum vorgedrungen, sprengen Special Forces die Brücke und verteidigen die Furt, damit der Feind nicht zur Hauptbasis vorrücken kann.
- ⑤ Scharfschützen überwachen Furt und Brücke und warnen vor feindlichen Kommando-Trupps. Die Hauptbasis darf auf keinen Fall in die Hände der amerikanischen Truppen fallen!



DIE SOLDATENKLASSEN

Soldat ist nicht gleich Soldat: Jeder Kämpfer in Battlefield 2 ist ein Spezialist mit eigenem Aufgabenbereich. Alle haben herausragende Fähigkeiten, doch keiner kann den Krieg alleine gewinnen. Damit Sie wissen, mit wem Sie's auf dem Schlachtfeld zu tun bekommen, stellen wir Ihnen die glorreichen Sieben und ihre besonderen Fähigkeiten kurz vor.



Der Panzerabwehr-Schütze lehrt Fahrzeugführer das Fürchten: Mit seinem Raketenwerfer haut er Löcher in alles, was fährt. Im Kampf gegen feindliche Fußsoldaten zieht er mit seiner Maschinenpistole jedoch meist den Kürzeren.



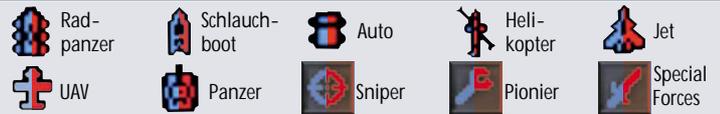
Feindliche Infanterie ver-speist der Sturmsoldat zum Frühstück. Mit seinem Granatwerfer trifft er auch Gegner, und zwar wesentlich präziser und über größere Distanzen als mit Handgranaten.



Die größte Sprengkraft im Spiel versteckt sich im Rucksack des Special Forces Soldaten: Funkferngesteuerte C4-Ladungen. Er schleppt fünf davon mit sich herum und kann daher sogar im Alleingang mehrspurige Stahlbrücken in die Luft jagen.

Die ersten Minuten einer Schlacht sind meist entscheidend. Wir zeigen Ihnen die besten Eröffnungsmanöver für die Karten »Strike at Karkand« (links) und »Gulf of Oman« (rechts).

LEGENDE



ANGREIFER: USA

- 1 Haben die F22 alle feindlichen Jäger und Hubschrauber zur Strecke gebracht, patrouillieren sie am Ende der arabischen Startbahn und halten gegnerische Luftfahrzeuge am Boden.
- 2 Zwei Special Forces Soldaten und ein Sanitäter fahren im Schlauchboot zur gegnerischen Basis und zerstören dort die Installationen des Commanders. Auf dem Weg dorthin setzen sie Kameraden an der arabischen Flagge ab.
- 3 Lassen Sie die Panzer bis zu den Gleisen vorrücken. So können beide zwei feindliche Flaggenpunkte einsehen und je nach Lage die Infanterie tatkräftig unterstützen. Vorsicht: Am Hotel im Osten steht ein feindlicher Tank.
- 4 Der amerikanische Cobra-Hubschrauber verteidigt zunächst die Flaggen am Strand und bleibt in der Nähe der eigenen Luftabwehr. Sind die arabischen Jäger ausgeschaltet, rückt er zur Baustelle in der Mitte der Karte vor.
- 5 Feindliche Fahrzeuge wählen meist den direkten Weg in die Stadt. Verminen Sie daher die Straße, um den gegnerischen Nachschub abzuschneiden. Der Pionier schließt sich den Soldaten der Special Forces im Schlauchboot an.

VERTEIDIGER: MEC

- 1 MIG 29 und SU 34 beziehen Stellung vor der Küste und fangen US-Luftfahrzeuge ab. Halten Sie Abstand vom Flugzeugträger: Dessen Flak-Stellung holt jeden Flieger vom Himmel!
- 2 Infanteristen im Truppentransporter greifen die westliche US-Basis vom Fluss her an. Ein Special Forces Soldat schlägt sich zur amerikanischen Artillerie durch und sprengt sie.
- 3 Statt sofort in Richtung Stadtmitte zu rollen, patrouilliert der Panzer entlang des Flusses. An der westlichen MEC-Basis stellt er sich je nach Lage dem Feind entgegen, verteidigt die Baustelle oder rückt weiter vor in Richtung Küste.
- 4 Auf dem Hotel im Osten und den Hochhäusern im Stadtzentrum legen sich Scharfschützen auf die Lauer. Sie melden Feindbewegungen am Strand und bekämpfen Infanteristen.
- 5 Der Havoc-Helikopter umfliegt die Stadt im Osten, weicht amerikanischen Jägern aus und fällt den feindlichen Truppen am Strand in die Flanke, sobald die F22 außer Gefecht sind. Nun können ihm nur noch die Stinger-Stellungen gefährlich werden. Die schaltet der Bordschütze aus der Entfernung mit Luft-Boden-Raketen aus.



Der Sanitäter reanimiert gefallene Soldaten mit seinem Defibrillator. Weil das Team dadurch kein Ticket verliert, macht das den Feldarzt zum wahrscheinlich wichtigsten Kämpfer im Team. Außerdem heilt er die Insassen seines Fahrzeugs.



Der Versorgungssoldat hat schwer zu schleppen: In seinen Rucksack passt Munition für eine ganze Division, und sein MG hat auch fast genauso viel Feuerkraft. Im Auto versorgt er seine Mitfahrer ständig mit Munition.



Große Distanzen sind für den Scharfschützen kein Problem. Mit seiner Tarnkleidung kann er sich hervorragend im Unterholz verstecken. Um in Ruhe lauern zu können, legt er Anti-Personen-Minen vor seinem Unterschlupf aus.



Reifenpanne, Löcher in der Karosserie, Motor kaputt? Das ist ein Fall für den Pionier. Der repariert alles, vom Jeep über Brücken bis zur Artillerie, und legt außerdem Panzerminen aus. Seine Schrotflinte ist allerdings nur bedingt fernkampftauglich.

Das muss doch wehtun...

BATTLEFIELD 2

SCHLACHTFELD-GESCHICHTEN

Eins haben alle Spiele der Battlefield-Reihe gemeinsam: In den Schlachten gibt's jede Menge Slapstick-Szenen. Wir zeigen Ihnen sieben der albernsten Situationen, die wir beim Testen erlebt haben.



