





Die Hauptbasis der Amerikaner im »Golf von Oman«.



Auf dem Profilbildschirm werden Erfolge festgehalten.



Mit dem Jet geht es zur feindlichen Hauptbasis. Die Außenansicht ist zwar hübsch, aber im Kampf total untauglich.

mored Personnel Carrier) lieferte ich mir allenthalben heftige Duelle mit Panzern. Fies: Sobald in der rechten Ecke ein rotes Symbol mit der Aufschrift »Locked« erschien, wusste ich, dass es gleich mächtig rummt. Ein Feind hatte seine Waffensysteme auf mein Gefährt aufgeschaltet. Das einzige, was half, war die Flucht hinter einen Hügel im Schutz einer Rauchgranate, die die Vehikel eigens dafür mitführen.

**Maus-Gehorsam**

Richtiges Mann-gegen-Mann-Geballere gab es fast nur nahe der Flaggen. Für einen ausufernden Häuserkampf waren schlicht zu wenig Soldaten

gleichzeitig auf dem Server. Doch selbst bei den kleinen Scharmützeln fiel sofort auf: Die Spielerfigur reagierte deutlich anders, deutlich direkter als in den Vorgängern. Ich fühlte mich an die Steuerung von Counterstrike erinnert. Bei Battlefield 1942 und Battlefield Vietnam hatte ich stets den Eindruck, dass Bewegungsbefehle erst durch eine Schicht Watte mussten und verzögert umgesetzt wurden.

**Medal of Honor**

Eigentlich wollte ich ja nur höchstens zwei Stunden mitspielen. Letztendlich sind am ersten Online-Tag daraus fünf geworden. Am nächsten waren es dann drei. Mittlerweile habe ich fünf

Medaillen für besondere Verdienste auf dem Schlachtfeld eingeholt, bin Corporal und durfte schon zwei neue Waffenkits freischalten. Battlefield 2 belohnt den Spieler mit kleineren und größeren Auszeichnungen: für mehrfaches Verteidigen der Flagge, für das Meistern der Fluggerätschaften und so weiter. So können andere Spieler später anhand einer Online-Statistik sehen, ob man sich dumm oder eben nicht dumm angestellt hat. Denn um Battlefield 2 spielen zu können, musste ich mich genau wie bei Joint Operations an einem Master-Server anmelden.

Sicher, so richtig abgesprochenes Vorgehen gab es bei der Presse-Schießerei nicht. Jeder wollte erst mal experimentieren und sich mit dem Spiel vertraut machen. Doch ich prophezeie: Dank Voice-over-IP wird es auch auf den öffentlichen Servern demnächst zig koordinierte Aktionen geben.

**Harte Fakten**

Zum Abschluss des kleinen Berichts möchte ich aus dem Beipackzettel der Preview-Version zitieren. Das Spiel wird ausgeliefert mit: zehn Singleplayer- sowie zwölf Multiplayer-Karten. Mehrspieler-Areale können an Soldatenzahlen von 16, 32 und 64 angepasst werden.

Nanu? Nur 64 Spieler? Sollten es nicht mal über 100 werden? Ja, das hatte uns Digital Illusions sogar noch im Dezember letzten Jahres versprochen, als wir vor Ort in den Studios waren. Doch alles hat seinen Preis: Bei Battlefield 2 sind es wohl die Angeber-Grafik, die spektakulären Explosionen und Effekte sowie Voice-over-IP. Das alles sind Daten, die Server-Kapazität fressen. Vielleicht knackt Battlefield 2 mit einem Addon die 100-Spieler-Grenze. Okay, erstmal darf das Hauptprogramm erscheinen. Aber zack zack! PEI



Kollege PrezzerUK ist Anti-Tank-Soldat und der Leader von Team Blau unserer Armee.

**BATTLEFIELD 2** petra@gamestar.de

Genre: Team-Shooter      Entwickler: Digital Illusions  
 Termin: 30. Juni 2005      Status: zu 85% fertig

Petra Schmitz: »In meinem nächsten Leben werde ich – Spieletester! Solch großartige Überraschungen wie die mit Battlefield 2 erlebt man ja sonst nur als Dieb, wenn man statt der erwarteten 30 satte 3.000 Euro im frisch gemopsten Portemonnaie findet. Und alle Wetter – ich kann es nur wiederholen: Das Spiel wird großartiger als großartig, wenn die anderen Karten auch so eine Freude bereiten wie der Golf von Oman. Aber da habe ich kaum Zweifel!«

**POTENZIAL AUSGEZEICHNET**

