

Mehr! Teamwork!

BATTLEFIELD 2

Spätestens seit Novalogics Black Hawk Down ist moderner Krieg »in«. Entwickler Digital Illusions verlegt den neuen Battlefield-Teil ebenfalls in die Jetzt-Zeit, drückt uns zeitgemäße Waffen in die Hand und belohnt nicht nur Treffer, sondern auch Teamgeist.

INHALT

Mega-Preview	28
Die Soldatenklassen	30
Kits & Karte	32
Die Schlachtfelder	33
Der Commander-Modus	34



Lead Designer Lars Gustavsson erklärt uns die Neuerungen des Spiels.

Kalt ist es. Gute Güte, ist das kalt. Unsere Hände stecken zwar in dicken Puschelhüllen, aber das hilft nur wenig, als wir vor dem schmucklosen Gebäude im Zentrum von Stockholm stehen und den Klingelknopf von Digital Illusions (DICE) drücken. Hinter der Tür warten nicht nur warme Räume, sondern vor allem **Battlefield 2** – der Nachfolger zum Taktik-Shooter **Battlefield 1942**. Moment, **Battlefield 2** ist doch der Nachfolger von **Battlefield Vietnam**? Bevor wir Sie in die warmen Entwicklerbüros von DICE mitnehmen, klären wir Sie über die Nachfolgerverwirrung auf. Aber ganz fix. Brrr...

Es ist ein Skandinavier

Battlefield 1942 war ein reinrassiger Schwede und erblickte 2002 das Licht der Welt in Göteborg. Da waren DICE bis vor wenigen Monaten noch ansässig. Als Publisher Electronic Arts den Erfolg des Titels anhand von hübschen Profitabellen wahrnahm, entschied man sich schnell für einen weiteren Battlefield-Titel, namentlich **Battlefield Vietnam**. Der ent-

stand jedoch nicht bei DICE, sondern bei EA in Kanada. **Battlefield 2** jedoch ist wieder von schwedischer Herkunft und trägt seinen Namen somit zu Recht – auch wenn die Eltern inzwischen umgezogen sind. Wenn Sie mehr über die Entstehung von **Battlefield 1942** wissen wollen: In Ausgabe 10/04 finden Sie im Magazin-Teil ein ausführliches »Making of« zum Titel. So, nun aber rein ins Haus.

Der rechtmäßige Erbe

Auf dem Weg in die vierte Etage haben wir Zeit, das Schlachtfeld einzugrenzen, falls Sie die Vorgänger nicht gespielt haben. In **Battlefield 2** beharken sich zwei Teams (Amerikaner und östliche Streitkräfte) auf riesigen Karten und jagen sich im so genannten Conquest-Modus Flaggenpunkte ab. Spielte **Battlefield 1942** noch auf Nachbildungen berühmter Schauplätze des Zweiten Weltkriegs und entführte uns **Battlefield Vietnam** in den Dschungel Ostasiens, kämpfen wir mit **Battlefield 2** in der nahen und fiktiven Zukunft. Vorbild für den Taktik-Shooter sind die jüngsten Nahost-Konflikte. Das Resultat: Ein Großteil des Geschehens findet in Wüstenabschnitten statt. Auf manchen Karten werden wir aber auch Häuserkampf erleben. Ein weiteres Setting: die nördliche Mandschurei. Dort kämpfen Sie auf Grassteppen und in kleinen



Auf der Karte Divided City geht es rund: Im Zentrum der Stadt treffen die beiden Teams mit ihrer ganzen Feuerkraft aufeinander. (1600x1200 Pixel)

Dörfern in einem fiktiven Krieg zwischen China und Amerika.

In den Wetlands

70 Mann arbeiten im neuen Hauptquartier von DICE. 15 davon warten in einem großen Meetingraum – um sich mit uns im LAN zu fetzen. Ausufernde Gespräche verschieben wir auf später, die Kälte ist vergessen. Wir wollen spielen.

Mitten rein ins Geschehen: Wir befinden uns auf einer Wüstenkarte mit dem leicht irreführenden Namen »Wet-

lands«. Zwar schlängelt sich ein Fluss durch die Landschaft, aber die Vegetation ist eher spärlich. Nur vereinzelte Bäume ragen aus dem kargen Boden. Wir spawnen als Amerikaner mit M4 in der Hand an einem kleinen Haus auf einem Hügel. In der Ferne erkennen wir die Tanktürme einer Ö Raffinerie. Aber zum Schauen bleibt keine Zeit, Panzer knattern die Anhöhe hinauf. Feindliche Panzer. Hinter uns Schritte. Ah, der richtige Mann, einer unserer Jungs von der Panzerabwehr. Mit ei-

ner geschmeidigen Bewegung geht er in die Knie und visiert an. Die erste Rakete löst sich mit einem Zischen aus seiner mächtigen Waffe – und trifft. Der Einschlag bringt unser Headset zum Dröhnen. Eine weitere Rakete, und der Fahrer des Panzers verlässt sein Vehikel. Jeden Moment kann das Ding in die Luft gehen. Wir schicken eine Salve Blei in seine Richtung. Er fällt, und wir halten inne. Wow, denken wir, die Gewehrsgänge klingen ja unglaublich echt! Echt fies donnert übrigens auch der feindliche Kampfhelikopter, der sich nun nähert. Und der zweite aus der anderen Richtung – aus unserer Richtung. Während die beiden Hubschrauber ein tödliches Ballett tanzen, brennt der Boden unter unseren Füßen. Der feindliche Commander hat einen Artillerieschlag geordert. Raketen schlagen rechts, links, hinter und vor uns ein. Mit einem beherzten Sprung bringen wir uns

hinter dem Haus in Sicherheit – um dort in die Kugeln eines Teamkollegen zu laufen.

Moderne Kriegsführung

Nach 20 Minuten sind wir wieder ansprechbar und haben erste Fragen. »Wetlands« ist eine verflucht große Karte. Ob die anderen Maps da mithalten können, wollen wir wissen. Lead Designer Lars Gustavsson erklärt, dass manche Schlachtfelder in **Battlefield 2** bis zu viermal größer sind als im Vorgänger. Waren es in **Battlefield 1942** noch maximal 64 Spieler, die auf einer Karte Platz hatten, sollen es im Nachfolger über 100 werden, ähnlich wie im großen Konkurrenten **Joint Operations**. Passend zu Mapgröße und Spieleranzahl stehen an jeder Ecke schnelle und vor allem schlagkräftige Fahrzeuge: fixe Humvees mit MG auf dem Dach, wassertaugliche APCs (Armored Personal Carrier) und Panzer. Riesige Schlachtschiffe oder

DIE SOLDATENKLASSEN



Medic: Belebt nun gefallene Kameraden wieder. So geht kein Ticket verloren.

Sniper: Wie in Battlefield 1942, schnell und keine Schutzrüstung.

Assault: Wie in Battlefield 1942, langsam, gut gepanzert.

Special Forces: Kann mit C4 Brücken und feindliche Fahrzeuge sprengen und per Laser Ziele markieren.

Support: Trägt leichtes MG, kann Kameraden aufmunitionieren.

Anti-Tank: Nun mit Lenkraketen ausgestattet, langsam.

Engineer: Flickt auch Brücken, repariert nahe Vehikel automatisch, wenn er in einem Transportfahrzeug sitzt.

gar Flugzeugträger, wie wir sie aus **Battlefield 1942** kennen, wird es nicht geben. An den Hauptbasen der Teams warten, je nach Kartengröße und Beschaffenheit des Terrains, auch Kampfjets und -helikopter. Genialer Kniff: Die Kartengrößen lassen sich je nach Spieleranzahl justieren. Treten etwa in einem Clanmatch nur 16 Spieler an (acht auf jeder Seite), verschwindet einfach ein Teil des Kampfterrains, die Flaggenpunkte werden weniger.

Leider sind die Hangars bei unserem Probespielen verwaist. »Die Steuerung der Kampfjets ist noch nicht final«, gibt Lars zerknirscht zu, als wir ihn fragend anschauen. »Und bevor ihr einen falschen Eindruck bekommt, bekommt ihr besser gar keinen.« Wir schwingen uns stattdessen in einen Black Hawk, der neben der Startbahn steht. Nach wenigen Sekunden ist klar: Das Lenken eines Helikopters in **Battlefield 2** wird längst nicht mehr so knifflig sein wie in **Battlefield Vietnam**. Einmal vom Boden weg und in Bewegung gesetzt, hält sich das Rotorenmonster relativ stabil in der Luft. Doch unser erstes Manöver endet im nahen Flussbett. Ein zweiter Versuch funktioniert schon deutlich besser. Wer wie die Entwickler genügend Übung hat, landet selbst auf Hausdächern sicher. Wir machen über Headset einen Deal: Ein Entwickler schnappt sich den Steuerknüppel eines Cobra-



In einem kleinen Dorf in der nördlichen Mandschurei treffen US-Einheiten auf Chinesen.

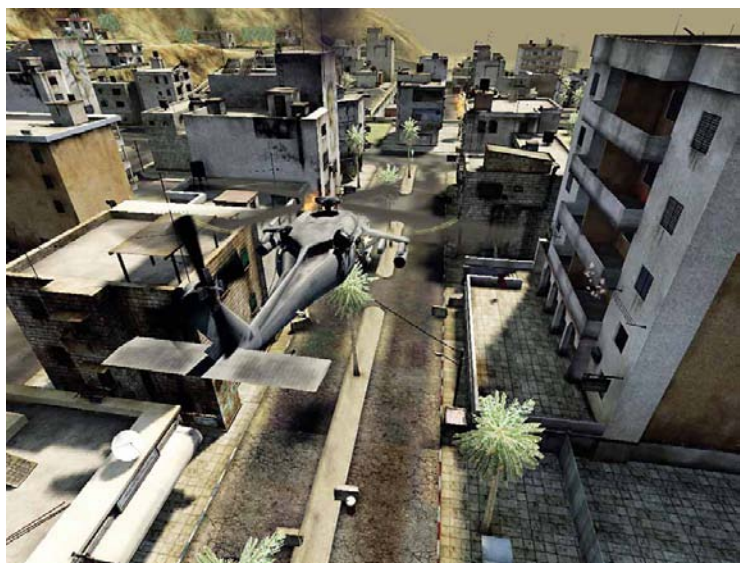
Kampfhubschraubers, wir setzen uns an den Feuerknopf.

Halt bloß still!

Das Besondere an einem Cobra-Helikopter: Der Hubschrauber entfaltet nur mit zwei Mann an Bord sein ganzes Potenzial und muss nahezu bewegungslos in der Luft hängen – erst dann kann der Schütze richtig arbeiten. In einem grau-braunen Sichtfeld sehen wir zwei Markierungen. Die rechteckige zeigt uns die Mitte unseres Sichtfelds, das frei bewegliche Fadenkreuz den Abschusswinkel. Wir befinden uns hinter einer Anhöhe, wissen aber, dass eini-

ge hundert Meter hinter diesem Hügel die feindliche Basis liegt. Also führen wir das Fadenkreuz nach oben, um den Winkel steiler zu legen. Abschuss! Von jetzt an sehen wir alles aus Raketenperspektive. Erst steigt der Flugkörper auf und passiert die Anhöhe, wir ziehen das Fadenkreuz wieder runter, klick, die Rakete wechselt die Flugbahn. Klick, sie nähert sich weiter dem Boden. Klick, wir justieren noch ein wenig nach. Klick, die Basis ist nah, sie befindet sich in der mittleren Markierung. Klick, Einschlag? Nein, daneben. Denn mittlerweile steht unser Hubschrauber unter Beschuss, der

Pilot muss ausweichen, und wir verfehlen das Ziel. Beim nächsten Versuch klappt es besser. Klasse! Noch besser: Nicht nur wir haben für den erfolgreichen Abschuss einiger Gegner Punkte in unserer Statistik kassiert, auch der Pilot sackt seinen Anteil ein. Das kommt Ihnen bekannt vor? Richtig, **Battlefield 2** schnappt sich eiskalt das Belohnungskonzept von **Joint Operations** und fördert damit das Teamplay. So verhält es sich übrigens nicht nur mit dem Cobra-Helikopter, sondern mit allen Vehikeln. Der Chauffeur wird immer ein Punktescherflein abbekommen, sollten seine Mitfahrer



Diese Szene erinnert an Black Hawk Down. Doch mit zwei fetten Geschützen und einem Mann an der Minigun dürfte der Vogel wehrhaft genug sein, um in der Luft zu bleiben.





Wenn gleich mehrere Jets mit mächtigen Raketen angreifen, ist man hin- und hergerissen zwischen Zurückschießen und dem Wunsch, einfach zu staunen.

während des Transports Feinde eliminieren. Sie könnten also theoretisch ohne einen einzigen abgegebenen Schuss am Ende die Statistik anführen.

Braucht jemand Hilfe?

In **Battlefield 2** wird es neben Sniper, Medic, Engineer, Anti-Tank- und Assault noch zwei weitere Klassen geben. Die »Heavy Weapon Support Class« hat nicht nur ein Maschinengewehr, sondern kann die Kameraden auch mit Munition ver-

sorgen. Die »Special Forces Class« trägt ein M4 mit zusätzlicher Zielhilfe und hat als Besonderheit C4-Sprengstoff im Gepäck. Der kann nicht nur an Panzer geheftet werden, sondern auch an Spieler. Lars erklärt, dass es ein Heidenspaß ist, einen Gegner unbemerkt mit C4 zu versehen, zu warten, bis er neben ein paar seiner Teamkollegen steht und dann den Auslöser zu drücken. Der Medic wird nun – ähnlich wie in **Joint Ops** – mit einem klar zu erken-

nenden roten Kreuz neben seinem Namen markiert. Und auch er kann wie im Konkurrenzspiel von Novalogic gefallene Kameraden auf dem Spielfeld wieder beleben. Das kostet dann kein Ticket. Ob Sie nun Ihre Männer mit Munition oder Gesundheit versorgen – jede gute Tat bringt zusätzliche Punkte in Ihre Statistik.

Realität in Maßen

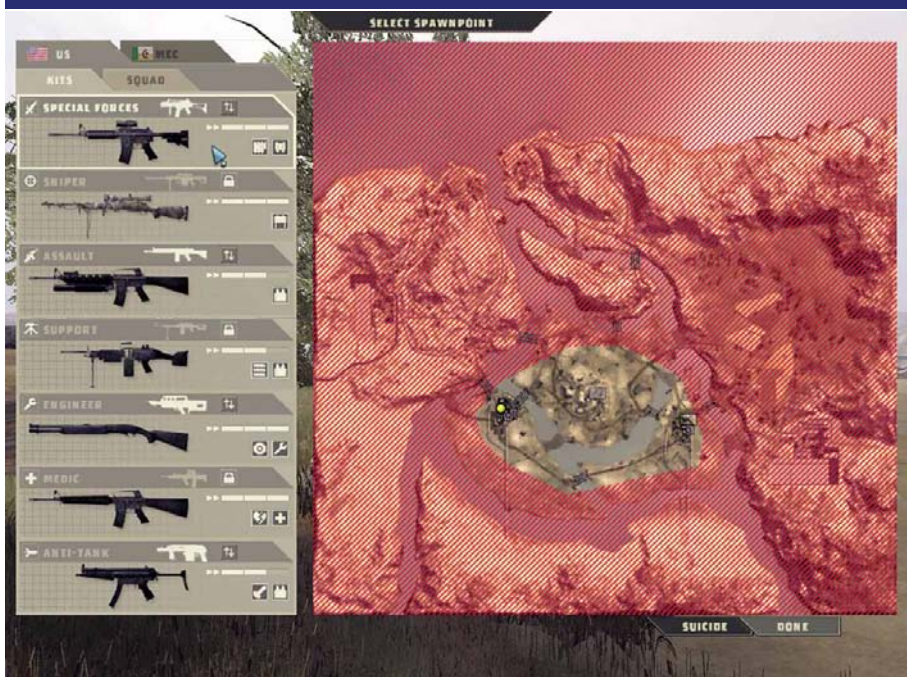
Während der Mittagspause plaudern wir mit Lars und Pro-

duzent Sean Decker. Lars fragt uns, ob wir schon mal ausprobiert haben, in **Battlefield 1942** einen Flugzeugträger durch Dauerbeschuss aus einem Standard-MG zum Sinken zu bringen. »Das dauert ewig, aber es geht. In Battlefield 2 wird so etwas nicht mehr funktionieren. Wir haben Materialien und Durchschlag der Waffen so echt wie nötig hingebogen, ohne jedoch krankhaft realistisch zu werden. Auf den Karten wird es etwa Blecheinzäunungen geben, die durchschossen werden können. Mauern hingegen bleiben stabil. Und Brücken kann man nur mit C4 oder fetten Raketen zerlegen. Wenn nötig, flickt der Engineer die Stege wieder zusammen.« Überführungen gehen in **Battlefield 2** in mehreren Stufen in die Brüche. Bei zu wenig Sprengkraft fallen nur ein paar Holzplanken ins Wasser; ein Vehikel mit langem Radstand kommt dann meist noch lässig drüber.

Jawohl, General!

Die **Half-Life**-Mod **Natural Selection** hat ihn. **Söldner** hat ihn. **Battlefield 2** wird ihn auch haben: den Commander-Modus. Unser Commander sitzt während des Spielens zwei Plätze neben uns. Wir schauen ihm über die Schulter: Der Commander ist nicht mit einer Spielfigur vertreten, sondern sieht auf einer Karte alle Bewegungen und kann etwa Angriffspositionen mar-

KITS & KARTE



In dieser Übersicht wählen Sie nicht nur Ihre Soldatenklasse (linkes Fenster), sondern auch Ihren Einstiegspunkt. Gut zu erkennen: das begrenzte Schlachtfeld (rechtes Fenster). Je mehr Spieler teilnehmen, desto größer wird es.



Während der Anti-Tank-Soldat zielt, erhält er von uns Feuerschutz.

kieren. Die werden auf Ihrer Radarkarte vermerkt, ein farbiger Pfeil zeigt Ihnen zusätzlich die Marschrichtung. Stehen Sie gar direkt neben der Markierung, sehen Sie den rot aufsteigenden Rauch einer Granate. Doch die Aufgaben des Commanders beschränken sich nicht nur aufs Befehlen. Er darf zudem Artillerieschläge ausführen oder Care-Pakete vom Himmel regnen lassen (per Timer geregelt). Die berühmten Medizinschränke und Waffendepots, die wir aus den Vorgängern kennen, wird es in **Battlefield 2** nicht mehr geben. Doch Vorsicht! Care-Pakete heilen und munitionieren nicht

nur das eigenen Team auf. Neben dem Commander macht sich auf dem Schlachtfeld auch noch der Teamleader verdient. Fünf Mann darf er unter seine Fittiche nehmen und genau wie der Commander mit farbigen Rauchgranaten Ziele markieren. Die wichtigste Eigenschaft des Teamleaders ist aber: Mitglieder seiner Gruppe können direkt neben ihm wieder ins Spiel eintreten, wenn sie abgeschossen wurden. Wie auf öffentlichen Servern Commander und Teamleader bestimmt werden, steht momentan noch nicht fest.

Tools, Tools, Tools

Mitten im Kampf fragt uns **Battlefield**-Produzent Sean Decker, wie uns denn das Radio-nachrichten-System in den Vorgängern gefalle. Wir sagen ehrlich: »Das ist Grütze! Die F-Tasten liegen zu weit weg von den Steuertasten, und die Untermenüs sind frickelig.« Wir wissen, worauf Sean hinaus will: Das neue Radio-System macht alles deutlich einfacher. Mit einem Druck auf die Q-Taste erscheint in der Mitte des Bildschirms ein Menü, über das Sie mit der Maus wichtige Nachrichten losjagen können, beispielsweise den Ruf nach einem Medic oder nach einer Mitfahrgelegenheit. Auch wenn unsere Maus innerhalb dieses Menüs noch leicht zu träge ist, werden wir nicht vom Spielgeschehen abgelenkt und laufen weiter in Richtung Flaggenpunkt. Schön: Die Botschaften erhalten nur Spieler, die damit etwas anfangen können, etwa Fahrer oder ein Sa-



Ähnlich lieblos wie in Joint Ops: die Cockpits der Vehikel.

nitäter in der Nähe. Die F-Tasten dienen lediglich zum Wechseln der Position in Fahrzeugen. Die Nummertasten bleiben den Waffen vorbehalten.

Noch einfacher als über das Pop-up-Menü ist die Kommunikation über Headset. **Battlefield 2** hat Voice-over-IP an Bord. Das bedeutet, dass Sie kein zusätzliches Tool wie **Teamspeak** mehr im Hintergrund laufen lassen müssen, um mit Ihren Kameraden zu reden. Aus Rücksicht auf die Ohren der Mitspieler und auf die Kapazität des jeweiligen Servers haben Sie allerdings immer nur etwa fünf Sekunden Zeit, Ihre Botschaft zu vermitteln. Danach sind Sie für zehn Sekunden automatisch auf stumm geschaltet. Der Commander kann Ihnen sogar komplett die Stimme nehmen – ein einfacher Klick genügt.

Clans, die jetzt ohnehin schon vor Freude in die Luft springen, dürfen noch mehr jubeln: Ein Zuschauermodus versüßt Trainings. Und Nachbesprechungen sind dank eingebauter Aufzeichnungsfunktion auch kein Drama mehr. Noch schöner: Selbst

in der miesesten Auflösung eingefangene Spielszenen lassen sich hochrechnen und in wunderschöne Aufnahmen verwandeln. DICE freut sich schon auf spannende Minifilmchen aus der Community. Gutes Stichwort. Bevor wir unsere Sachen packen, geben wir noch ein wenig mit der GameStar-eigenen **Battlefield 1942**-Liga an. Kann ja nicht angehen, dass nur DICE



Tanks und ein APC kämpfen sich durch eine Stadt.

protzen darf. Mit dem warmen Gefühl, dass **Battlefield 2** ein würdiger Konkurrent für **Joint Operations** wird, verlassen wir das schlichte Gebäude im Herzen von Stockholm und treten zurück hinaus in die Kälte. **PET**

DIE SCHLACHTFELDER



Anders als in **Battlefield 1942** kämpfen Sie nicht nur in verwaisten Landstrichen mit lediglich ein paar Gebäuden, sondern treffen den Gegner auch in nervenzerfetzenden Häuserkämpfen.

BATTLEFIELD 2

petra@gamestar.de

Genre: Taktik-Shooter
Termin: März 2005

Entwickler: Digital Illusions
Status: zu 80 % fertig

Petra Schmitz: »Besser gut geklaut als schlecht selbst gemacht — ich finde den Diebstahl beim Genre-König Joint Operations überhaupt nicht schlimm. Im Gegenteil. DICE hat nicht alles blind kopiert, sondern das Geborgte brillant auf das Battlefield-Konzept zugeschnitten. Dank des neuen Punktesystems werden teamkillende Fahrzeugdiebe hoffentlich der Vergangenheit angehören. Die Vehikel sind ohnehin nur spannend, wenn man sie mindestens zu zweit benutzt.«

POTENZIAL AUSGEZEICHNET



► CD: Video-Special
► DVD: Mega-Preview



► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie
QUICKLINK **M11**

Der Herr auf dem Schlachtfeld

DER COMMANDER-MODUS

Truppen kontrollieren, das Schlachtfeld scannen, Hilfsgüter absetzen und Artillerie-Schläge anfordern: Der Commander hat in Battlefield 2 nicht nur den Durchblick, sondern auch viel zu tun.

Der arme Commander! Der darf in **Battlefield 2** gar nicht aufs Schlachtfeld. Wie langweilig! Von wegen, denn der Mann ist nicht nur wahnsinnig wichtig, sondern hat auch

mordsmäßig viel zu tun. Wichtigstes Element auf dem Commander-Bildschirm ist die Hauptkarte. Drei Zoom-Stufen geben eine größtmögliche Übersicht. Hier legt der Feldherr An-

griffspunkte fest und markiert zu scannende Areale, in denen dann Feindbewegungen angezeigt werden. Zudem kann er mit einem einfachen Klick Teams auswählen und dann im er-

scheinenden Drop-Down-Menü Befehle erteilen. In der Leiste unter dem Hauptfenster darf er Filter aktivieren, etwa »Zeige nur die Anti-Tank-Soldaten« oder »Zeige alles, was fliegt«. **PET**

1 Navigationskarte



Die Navigationskarte des Commanders. Der helle Bereich wird im großen Fenster angezeigt. Die kleinen Punkte zeigen nicht nur die Flaggenpunkte, sondern auch die Positionen der einzelnen Teamleader

— und angeblich sogar, ob diese Unterstützung (etwa Artillerie-Feuer) fordern.

2 Schaltflächen für Scans oder Artilleriefeuer



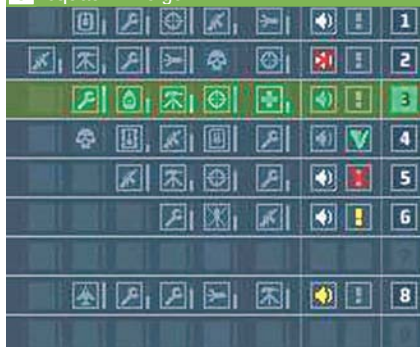
Mit den Spezial-Schaltflächen kann der Commander Artilleriefeuer oder Regions-Scans aktivieren und auf der Karte setzen — nur in Scanradius werden Feindbewegungen sichtbar. Die Balken rechts neben den vier Fenstern geben den Status an, etwa ob die Artillerie-Geschütze noch intakt sind

oder beschädigt. Sind sie gar ganz zerstört, muss erst ein Engineer ran und sie wieder reparieren.



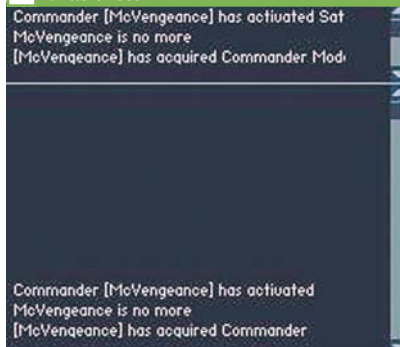
- 5 Scan, um Feindbewegungen auszumachen
- 6 Artillerie-Geschütze
- 7 Angriffsroute für Team 3
- 8 Angriffsposition für die Teams 3 und 4
- 9 Drop-Down-Menü
- 10 Angriffsroute für Team 4

3 Squad-Anzeige



In der Squad-Anzeige sieht der Commander auf einen Blick alle Soldaten seiner Partei und ihre Verteilung auf einzelne Gruppen. Die Symbole zeigen, aus welchen Klassen sich die Teams rekrutieren, ob die einzelnen Soldaten in einem Fahrzeug sitzen, welchen Gesundheitsstatus sie haben und ob sie Voice-over-IP benutzen. Mit einem Klick kann er sogar die Sprechfunkkanäle zu den Teamleadern und Soldaten öffnen oder sperren.

4 Chatfenster



Die zwei Chatfenster dienen der Kommunikation mit den einzelnen Teams, sollte kein Voice-over-IP aktiviert sein. Zudem tickern dort die Meldungen durch, die der normale Spieler oben rechts auf dem Bildschirm sieht, etwa »Petra Schmitz was killed«.