

High-Tech-Taktik

# BATTLEFIELD 2

Mannschaftsgeist trotz Riesenschlachten: Mit Squad-System und Commander-Modus dirigieren Sie Kameraden und die modernen Waffensysteme des Team-Shooters durch Krisengebiete.



**D**as könnte Rudi Völler auch gebrauchen: Eine interaktive Übersichtskarte des Platzes, auf der er während des Matches seinen Schlappkickern Anweisungen gibt, damit sie Schwachpunkte in der gegnerischen Abwehr besser ausnutzen. Danach befiehlt er noch Ballack, in den nächsten fünf Minuten als Stürmer einzusteigen, und der Sieg ist geritzt. Ein solches System planen die schwedischen Entwickler von Digital Illusions für den Taktik-Shooter **Battlefield 2**. Wir haben einen ersten Blick auf den Titel geworfen und Chefdesigner Lars Gustavsson für Sie ausgehört.

## Brenzlig aktuell

Statt auf historischen Schlachtfeldern der letzten 60 Jahre kämpfen Sie diesmal in der Gegenwart – allerdings in fiktiven Konflikten. Schauplätze sind der Nahe Osten, Zentralasien und Nordchina. Wer jetzt an den Irakkrieg oder Terrorjagden in Afghanistan denkt, ist von der Story in **Battlefield 2** nicht allzu weit entfernt. »Wir verwenden bewusst keine Städtenamen wie Falludscha, Bagdad oder Kabul«,

erklärt Gustavsson. Trotzdem erinnern die noch namenlosen Kulissen von **Battlefield 2** an Krisenherde, die wir täglich in den Nachrichten sehen. Ähnlich wie in **C&C Generäle** bekämpfen sich im Spiel USA, China und eine Terroristische Allianz. Auf den Karten stehen sich aber nur jeweils zwei der Parteien gegenüber. Die Hauptrolle in **Battlefield 2** soll wieder der aus den Vorgängern bekannte Conquest-Modus (Fahneroberung) spielen.

## Genie im Chaos

In **Battlefield 1942** war Koordination Glückssache, ganz anders im neuesten Teil: Vorbei die Zeit von Team-Killern, Fahrzeugdieben und Rushes auf einen einzigen Fahnenpunkt – ab sofort ist Taktik angesagt. Das beginnt beim einzelnen Soldaten. Der schließt sich mit Kameraden zu einer kleinen Gruppe (Squad) zusammen. »Ein Team von 20 Spielern könnte sich zum Beispiel in vier Squads zu je fünf Soldaten aufteilen«, sagt Gustavsson. Eine Mindest- oder Höchstzahl von Squad-Mitgliedern gibt's zurzeit noch nicht. Aus ihrer Mitte wählen die Spieler einen Anführer,



Panzer und Helikopter können Sie nur noch mit schweren Geschützen knacken.



Helikopterpiloten haben es in den Straßenschluchten schwer, dafür sind Feuerkraft und Panzerung der Kampfubschrauber überragend.

den Squad-Leader. Der darf direkt in der 3D-Grafik per Fadenkreuz Wegpunkte und Angriffsziele festlegen. **Battlefield 2** markiert die Stellen mit farbigen Rauchgranaten, die allerdings nur für die Angehörigen der jeweiligen Squad sichtbar sind.

Mit einem fähigen Anführer sollen die Squads innerhalb des großen Teams kleine, schlagkräftige Einheiten bilden. Gruppe Rot könnte zum Beispiel ständig für einen Fahnenpunkt verantwortlich sein, während sich Squad Gelb ausschließlich um Luftunterstützung kümmert. Begnadete Piloten treten also der Gruppe Gelb bei, während gute Schützen lieber in den roten Verband wechseln.

### Alles hört auf mich

Eine Ebene über den Squads steht der Commander eines Teams. »Wie der Befehlshaber bestimmt wird, wissen wir noch nicht genau, testen aber im Moment ein einfaches Wahlmodell«, erklärt uns Gustavsson. So

bald der Offizier ausgesucht wurde, muss er sich von seinen vorherigen Soldatenaufgaben verabschieden. Zwar kämpft er weiterhin auf dem Schlachtfeld, hat jedoch für Schießereien kaum noch Zeit. Denn auf Tastendruck blendet er jederzeit eine extra ausführliche Karte ein. Darauf sieht er jederzeit die Bewegungen seiner Kollegen. Wegpunkte und Ziele markiert er ebenfalls auf der Karte und fordert sogar mächtige Artillerieangriffe an. Zusätzlich bekommt er die Soldatenklassen angezeigt. Wenn der Feind eine Panzeroffensive fährt, kann der Commander Spielern befehlen, nach ihrem Ableben als Bazooka-Schützen wieder einzusteigen.

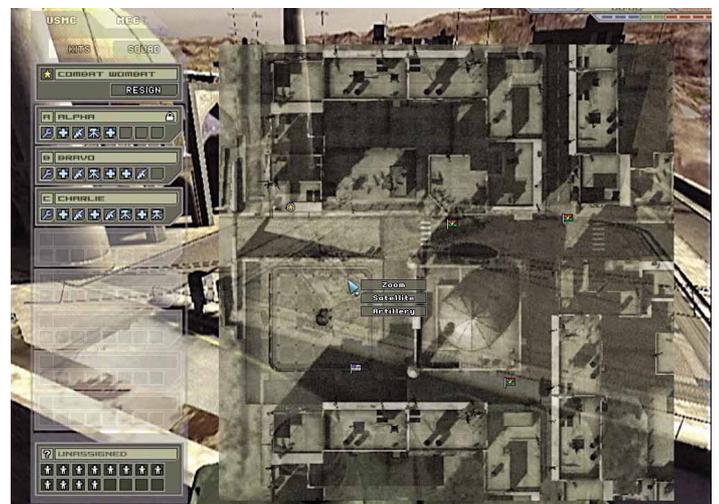
### Klassische Kombination

In **Battlefield 2** kehren die Entwickler zum Klassensystem aus **Battlefield 1942** zurück – Waffenkits und Uniformwahl aus **Battlefield Vietnam** entfallen. Jede Klasse hat eine feste Ausrüstung, dafür stehen diesmal sieben Jobs

zur Auswahl. Neu sind Support- und Special-Ops-Soldat, dazu kommen die fünf bewährten aus **Battlefield 1942**: Aufklärer, Sturmsoldat, Panzerfaustschütze, Ingenieur und Sanitäter. Laut Gustavsson wollen die Entwickler »zurück zu den Wurzeln aus Battlefield 1942. Dadurch balancieren sich die Klassen leichter «.

### Die Neuen

Der so genannte Support-Soldat und ein Special-Ops-Kämpfer geben in **Battlefield 2** ihr Debüt. Ersterer trägt ein schweres MG, um Feuerschutz zu geben. Außerdem kann er Munitionspakete an die Kameraden verteilen. Der Elitekrieger soll ein



Der Commander kann auf seiner detaillierten Karte sogar Artillerieschläge anfordern.

## LUFTSCHLAG LEICHT GEMACHT



Der neue Special-Ops-Elitekämpfer markiert Ziele mit einem Laser. Anschließend nehmen Piloten das Objekt mit nur einem Klick ins Visier.

kleiner Sam Fisher werden, er hat mehrere Gadgets im Rucksack. Eins davon ist der Laserpointer, mit dem er Ziele wie Panzer oder stationäre Geschütze markiert. Damit kann jeder Helikopter- oder Bomberpilot per Rechtsklick das markierte Ziel anvisieren. »Das funktioniert ähnlich wie das Zusammenspiel zwischen Aufklärer und Artillerie in den Vorgängern, wir haben das Zielen nur erheblich komfortabler gemacht.«

### Feind gesichtet!

Damit auch ohne Commander oder Squad-Leader die Abstimmung klappt, soll **Battlefield 2** ein verbessertes Quickchat-Menü bekommen: Per Tastendruck und Mausclick befehlen Sie so einem Kameraden, einen Raum auszurauchern oder zeigen ei-

nem Panzerfaustschützen ein Vehikel an. Sobald Sie mit einem »Feind gesichtet!«-Funkspruch ein Ziel melden, erscheint es bei den Mitstreitern auf der Minikarte, bis der Kommandant die Markierung entfernt oder das Objekt zerstört ist.

Ähnlich gut klappt das System beim Sanitäter: Den Ruf »Medic« hören jetzt nur noch die Ärzte eines Teams. Außerdem wird die Position des verwundeten Kollegen auf der Karte so lange markiert, bis er versorgt ist. Wenn ein Kamerad Munition braucht, erscheint ein Icon auf der Karte des Support-Soldaten und er kann sich ebenfalls gezielt in Bewegung setzen. »Auf diese Weise wollen wir die einzelnen Klassen endlich attraktiver machen, damit nicht nur Sturmsoldaten auf den Maps unterwegs sind.«

### Spürbar besser

Ein schlaues Statistiksistem liefert ähnlich wie in **UT 2004** Informationen darüber, wie lange einzelne Spieler schon online sind, wie viele Abschüsse sie verzeichnen, wie oft sie gestorben sind, welche Klasse und welche Karten sie bevorzugen. Obendrein gibt's für jede Aktion wie Fahnenoberoberungen oder Abschüsse so genannte »Rank Points«. Wer davon genug gesammelt hat, steigt eine Stufe auf. Das verbessert zwar keine Charakterwerte, schaltet jedoch nach und nach bessere Waffen und Ausrüstungsgegenstände frei. »Die Knarren sollen aber nicht übermächtig sein, damit die Balance gewahrt bleibt«, erläutert uns der Chefdesigner. Ob diese Statistiken wie in Blizzards Batt-

lenet auch für eine Matchmaker-Funktion genutzt werden, diskutieren die Entwickler momentan noch. Angedacht ist, den ranghöchsten Spieler im Match zum Commander zu küren. Um Statistik-Cheatern vorzubeugen, verwendet **Battlefield 2** die neueste Version von Punkbuster.

### Schrumpfkarten

Das kennt jeder **Battlefield-Veteran**: Nach dem Ableben steigen Sie wieder in die Schlacht ein, die Front liegt jedoch Kilometer entfernt. Gerade in **Battlefield 1942** sind die Karten oft zu groß für Teams unter zehn Mitspielern. Dafür haben die Schweden von Digital Illusions eine Lösung parat: Die Maps in **Battlefield 2** sollen passend zur Teilnehmerzahl skalieren. Eine irakische Stadt hat bei 32 Spielern zum Beispiel

## INTERVIEW: LARS GUSTAVSSON

**GameStar** Zum ersten Mal in der Battlefield-Reihe habt ihr euch für ein fiktives Szenario statt einem historischen entschieden. Wieso?

**LARS GUSTAVSSON** Wir wollten mehr Freiheit bei der Kartengestaltung haben. Wenn wir uns auf echte aktuelle Krisengebiete festlegen würden, gäbe es fast nur Wüstenlevels – wie langweilig! Jetzt haben wir Wüsten, Städte, Wälder und vieles mehr. Außerdem ist uns wichtig, dass Battlefield 2 ein Spiel bleibt: Es geht in erster Linie um Geschicklichkeit und Cleverness, nicht um möglichst realistische Terroristenjagden. Das fiktive Szenario hilft dabei, diese Abgrenzung zu bewahren.

**GameStar** Rund 100 Spieler sollen gleichzeitig kämpfen. Wird das nicht zu unübersichtlich?

**LARS GUSTAVSSON** Das war es doch schon in Battlefield 1942 oft genug. Wie Kinder bei einem Fußballspiel sind alle Leute zu den umkämpften Flaggenpunkten gerannt, von Koordination keine Spur. Deshalb führen wir jetzt das Squad- und Commander-System ein. Damit hat man selbst

sehr große Teams gut im Griff. Und die brauchen wir für die weitläufigen Schlachtfelder.

**GameStar** Wie funktionieren die variablen Kartengrößen in der Praxis?

**LARS GUSTAVSSON** Bei großen Partien wird es zum Beispiel mehr Fahrzeuge und Einstiegspunkte geben. Der Spielstil einer Karte soll aber auf jeden Fall erhalten bleiben: Auf einer mit vielen Flugzeugen ist selbst in der kleinsten Variante genug Platz für Luftkämpfe. Allerdings liegt noch ein großes Stück Arbeit vor uns, bis das reibungslos für alle Spielerzahlen klappt.

**GameStar** Werden Gebäude zerstörbar sein?

**LARS GUSTAVSSON** Ja, einige davon sicher, der Großteil bleibt aber stehen. Wäre doch schade, wenn sich unsere Leveldesigner die ganze Mühe umsonst machen würden.

**GameStar** Wie soll das Ranglistensystem funktionieren? Ähnlich wie das Battlenet?

**LARS GUSTAVSSON** Nicht ganz, es wird zum Beispiel keinen zentralen Server geben, auf dem man spielen kann. Vielmehr sammeln wir die Ranglistendaten von sämtlichen Servern ein, die sich beteiligen wollen. Durch diese dezentrale Struktur wird der Schutz vor Cheatern natürlich enorm wichtig, aber das kriegen wir in den Griff.

**GameStar** Trauma Studios, die Macher der Desert-Combat-Mod für Battlefield 1942 arbeiten jetzt für Digital Illusions. Was machen die Jungs?

**LARS GUSTAVSSON** Zum einen haben die Trauma Studios durch ihre Arbeit schon sehr viel Erfahrung mit modernen Kriegsgerät, von der wir natürlich profitieren. Außerdem sind sie unsere Tester für Dinge wie den Commander-Modus.



Lars Gustavsson ist bei Digital Illusions als Chef-Designer für Battlefield 2 verantwortlich.



Kleine Spielergruppen schließen sich zu Squads zusammen, um deutlich koordinierter zu agieren.

**DAS SQUAD-SYSTEM**



Per Mini-Menü markiert der Anführer eine Position, und für seine Gruppe erscheint ein Rauchsignal.



Statistiken zeigen an, wie gut jeder Online-Kämpfer ist.



Wer einen Panzer sieht, kann ihn für sein Team auf der Karte markieren.

weitläufiges Umland und eine Oase im Außenbereich, bei acht Spielern vielleicht nur noch das Stadtzentrum. Nach welcher Formel die Kartengröße berechnet wird, testen die Entwickler noch. Die Server sollen auf jeden Fall über 100 Soldaten fassen.

**Moderner Fuhrpark**

Zum neuen Szenario gehören natürlich High-Tech-Waffen. Die US-Armee zieht zum Beispiel mit starken Panzern wie dem M1A2 oder Apache-Helikoptern in die Schlacht. Vehikel mit starker Panzerung wie Flugzeuge können Sie in Zukunft nicht mehr mit einem Gewehr knacken, sondern nur noch mit Raketenwerfern und Granaten. Gegen die teilweise hitzesuchenden Geschosse wehren

sich Piloten mit Täuschkörpern, die Sie kurz vor Einschlag der Rakete ausstoßen. Damit die Flugzeuge und Helis durch dieses Extra nicht zu mächtig werden, sind diese Flares stark begrenzt. Wie in **Battlefield Vietnam** spendieren die Entwickler den beiden anderen Fraktionen ebenbürtiges Material aus russischer Produktion.

Freunde der Seeschlachten in **Battlefield 1942** dürfen sich die Hände reiben, die riesigen Flugzeugträger sind wieder mit von der Partie! Über mobile Spawnpunkte denken die Entwickler zurzeit noch nach.

**PH**

CD/DVD:  
Ab-16-DVD:  
Video-Special  
Ab-18-DVD:  
ungekürzte  
Fassung

**BATTLEFIELD 2**

Genre: Taktik-Shooter  
Termin: 1. Quartal 2005

Entwickler: Digital Illusions  
Potenzial: Sehr gut

Patrick Hartmann: »Als Battlefield-1942-Fan freue ich mich über die Rückkehr der alten Klassenstruktur und den Einzug des innovativen Squad-Systems. Außerdem klingen die Statistiken nach einer schönen Belohnung für Dauerzocker. Mein einziges Problem ist das Szenario. Die Städte im Spiel sind für meinen Geschmack realen Kriegsschauplätzen zu ähnlich.«

GAMESTAR.DE:  
Screenshot-  
Galerie  
QUICKLINK F123