

Taktik-Shooter der Superlative

# Battlefield 1942

Was vielen anderen misslungen ist, könnte dieses Spiel schaffen: Counterstrike vom Multiplayer-Thron zu stoßen. Grundlage ist das grandiose Mittendrin-Gefühl.



Im Heck des japanischen Kampfflugzeugs Typ Aichi kümmern wir uns mit dem Bord-MG um eine amerikanische Stellung auf Wake Island.

WWW

www.gamestar.de:  
zusätzliche Bilder in  
Screenshot-Galerie

Ein wolkenloser Himmel über uns, darunter das tiefblaue Meer und eine wunderschöne Südsee-Insel. Mit einer einmotorigen Propellermaschine fliegen wir elegante Schleifen. Dabei bietet sich uns eine fantastische Aussicht auf kleine Buchten, sich im Wind wiegende Palmen – und aus allen Rohren ballernde amerikanische Stellungen. In der Rolle eines japanischen Kampffliegers im Zweiten Weltkrieg hat man wirklich kaum Zeit, mal auszuspannen – schon gar nicht in der Schlacht um Wake Island.

Wir haben uns für Sie nächstmal im geschlossenen Beta-Test des Taktik-Shooters **Battlefield 1942** ausgetobt, um Ihnen jetzt zu schildern, warum der virtuelle (keinesfalls kriegsverherrlichende!) Militär-Einsatz ein Taktik-Shooter der Superlative werden könnte.

## Multiplayer XXL

Der Name sagt alles: In **Battlefield 1942** nehmen Sie als Soldat der Alliierten oder Achsenmächte an 16 der berühmtesten Schlachten des Zweiten Weltkriegs teil. Darunter Oma-

ha Beach, die Schlacht um Midway, der Sturm auf Tobruk und die bereits erwähnte Eroberung von Wake Island. Das Programm verfügt zwar über einen »robusten« (O-Ton Entwickler) Singleplayer-Part, in dem Sie sich mit vergleichsweise cleveren Bots in stufenlos regulierbaren Schwierigkeitsgraden prüfen können. Doch der Schwerpunkt von **Battlefield 1942** liegt klar auf Multiplayer-Gefechten. Bis zu 64 Spieler sollen sich problemlos auf den gigantischen Karten heiße Duelle liefern, also 32 auf jeder Seite.

Allerdings haben wir während des Beta-Tests maximal 28 Spieler auf einem Server angetroffen. Aber selbst mit einem 200er-Ping in die USA blieben wir dabei konkurrenzfähig. Klingt so, als sei der Netzwerkcode in der Lage, auch eine größere Anzahl Teilnehmer zu meistern.

## Wiedergeburt auf Raten

**Battlefield 1942** verfügt über drei Spielmodi: Team Deathmatch, Capture-the-Flag und – bislang eher unbekannt – Conquest. Der ist auch der spannendste: Eine Gruppe greift an

und muss die Basen der Verteidiger nach und nach erobern. Zu Beginn einer solchen Partie haben beide Teams ein bestimmtes Punktekonto, das die Anzahl der zur Verfügung stehenden Einheiten repräsentiert. Tödlich getroffene Soldaten stehen nämlich nach einigen Sekunden bereits wieder auf dem Schlachtfeld, und zerstörtes Gerät wird ersetzt. Ist das Punktekonto erschöpft, bricht der Nachschub ab – man hat kurz darauf verloren. Dieser Vorgang kann zuweilen recht lange dauern, weshalb Conquest-Karten auch ohne Zeitlimit gespielt werden. Auch wenn der Angreifer alle Stellungen erobert, und dem Verteidiger somit keine Respawn-Punkte mehr zur Verfügung stehen, ist die Partie schlagartig beendet.

### Mitfahrer willkommen

In **Battlefield 1942** warten 35 Vehikeltypen aus dem Zweiten

Weltkrieg darauf, von Ihnen in die Schlachten gelenkt zu werden. Darunter Jagdflugzeuge, Panzer, Transportfahrzeuge, riesige Kriegsschiffe und sogar U-Boote. In den meisten haben gleich mehrere Personen Platz. Im japanischen Kampfflugzeug Aichi etwa kümmert sich der Pilot um den Bombenabwurf, während der Schütze mit dem Bord-MG alles beharkt, was sich jenseits des Heckraders befindet. Im M3 Half-Track, einem kleinen amerikanischen Truppentransporter, sitzen maximal fünf Leute. Und bei Landungsbooten, Zerstörern und Flugzeugträgern fehlt gar jegliche Personenbegrenzung – Gruppendynamik ist also vorprogrammiert.

### Alles im Visier

Um auf den gigantischen Umgebungen die Orientierung zu behalten, gibt es eine Übersichtskarte, die Ihnen Ihre Position



Während im Hintergrund unsere **Rakete** in einen Panzer einschlägt, laden wir die schwere **Bazooka** bereits nach. Der Vorgang dauert nämlich seine Zeit.



Der Gegner hat uns beim **Start** erwischt: Das Flugzeug steht in Flammen.



Aus der Ferne beobachten wir **Ingenieur** Schwerdtel, wie er den feindlichen Panzer mit Sprengsätzen versorgt. Aus sicherer Entfernung wird er die dann per Fernzündung hochgehen lassen.

und Bewegungsrichtung zeigt. Darauf sehen Sie auch, wo sich Kameraden und Feinde aufhalten. Und sobald Sie ausgeschieden sind, wählen Sie mit einem Klick auf die Karte den Ort Ihrer Wiedergeburt. Gleichzeitig bestimmen Sie dabei die Art Ihrer bevorzugten Kampfkategorie. Davon gibt es in **Battlefield 1942** fünf: Sanitäter, Angreifer, Panzerabwehr, Aufklärer und Ingenieur. Letzterer spielt sich besonders interessant: Neben der Fähigkeit, beschädigte Fahrzeuge zu reparieren, darf er als einziger Minen und Sprengsätze legen. Damit ist er im Nahkampf sogar riesigen Panzern überlegen. Alle fünf Klassen können gleich gut mit Fahrzeugen und fest auf den Karten stationierten Waffen wie Flaks oder MGs umgehen.

### Flugschau vom Feinsten

Die Grafik von **Battlefield 1942** schwankt zwischen zweckmäßig und atemberaubend. Um die Rechneranforderungen nicht

in schwindelnde Höhen zu heben, halten sich die Polygonzahlen in vertretbaren Grenzen: Texturen verwaschen beim genauen Hinschauen, und Spielerfiguren kommen eher detailarm daher. Jedoch störte uns das bei den heißen Gefechten überhaupt nicht. Absolut traumhaft hingegen ist ein



Mit dem **Kollegen** per pedes unterwegs zum Einsatzort.

Flug über Wake Island. Fast möchte man meinen, eine echte Insel unter sich zu sehen. Auch wenn Ihnen Ihre Gegenspieler den Anblick nicht lange gönnen werden... **PET**

## Battlefield 1942

**Genre:** Taktik-Shooter **Entwickler:** Digital Illusions  
**Termin:** 4. Quartal 2002 **Ersteindruck:** Ausgezeichnet

**Petra Schmitz:** »Die Größe der Karten, die Masse an Fahrzeugen, die Spannung, dieses Mittendrin-Gefühl – das letzte Mal habe ich das in ähnlicher Qualität bei Operation Flashpoint erlebt. Doch Battlefield 1942 hat gegenüber dem Shooter aus Tschechien einen entscheidenden Vorteil: seinen sehr gut funktionierenden Netzwerkcode.«