

# Hall of Fame

## Battlefield 1942

Mit einem grandiosen Mix aus Shooter und Simulation hat dieses Spiel nicht nur eine erfolgreiche Serie, sondern auch ein eigenes Genre begründet. Von Fabian Siegmund

Auf XL-DVD: Video-Special



Fabian Siegmund  
Redakteur  
fabian@gamestar.de

Alter Schwede, ob Joel Eriksson wohl wusste, was er da anrichtete, als er 2001 die Titelmusik für irgend so ein Spiel von irgend so einem Computerspiel-Studio komponierte? Das Studio hieß Digital Illusions CE (kurz: DICE), das Spiel **Battlefield 1942**, und Eriksson war zugegebenermaßen gar kein alter, sondern mit 24 Jahren ein eher junger Schwede. Und doch hat der Bursche damals mit seinem **Battlefield**-Thema einen der größten Ohrwürmer der Spielegeschichte geschaffen – zumindest meiner Spielegeschichte.

**Battlefield 1942** sorgt schon für Furore, da ist es noch gar nicht im Laden erhältlich. Electronic Arts veröffentlicht nämlich schon im Sommer 2002, also einige Wochen vor dem Verkaufsstart, eine Multiplayer-Demo zum Weltkriegs-Shooter, die einschlägt wie eine Bombe. 64 Spieler auf einer Karte? Das allein ist schon den 130 MByte schweren Download wert. Für ein 56k-Modem riesig! Und riesig ist auch das Schlachtfeld: die Karte Wake Island. Hier kämpfen die angreifenden Japaner gegen die verteidigenden Amerikaner. Während die GIs die ganze Insel besetzt halten, rückt die kaiserliche Marine mit zwei Schiffen an. Unterschiedliche Startbedingungen also, das ist auch neu! Denn bislang haben Multiplayer-Shooter meist auf größtmögliche Ausgeglichenheit



Im Conquest-Modus sind Abschüsse zweitrangig, die Flaggen zählen.

gesetzt, die meisten Maps in **Unreal Tournament** etwa sind absolut symmetrisch. Der grundlegende Spielmodus von **Battlefield 1942** bügelt die Schiefele wieder aus: Bei »Conquest«, also Eroberung, geht's weniger um Abschüsse, sondern eher darum, die Flaggenpunkte des Gegners einzunehmen. Jede verlorene Flagge und jeder virtuelle Tod kostet Tickets, neudeutsch für »Leben«. Die Japaner halten zu Beginn jeder Runde keine Flaggen und verlieren deshalb stetig Tickets, bis sie auf der Insel Fuß gefasst haben, starten zum Ausgleich aber auch mit einem vollen Punktekonto. Mit diesem Modus packt mich **Battlefield 1942** ab der ersten Sekunde. Aber Spielmodus, Kartengröße und so was ist natürlich alles neben-

sächlich im Vergleich zum eigentlichen Herausstellungsmerkmal von **Battlefield 1942**, das mich vor Begeisterung Regenbögen kotzen lässt: Das Spiel kreuzt Multiplayer-Shooter und Action-Simulation! Sämtliche Panzer, Jeeps, Flugzeuge, Schiffe, ja sogar U-Boote sind nicht nur Staffage, ich kann einsteigen und damit Unfug treiben! Der Flugzeugträger auf den Pazifik-Maps dürfte bis heute das zweitgrößte Vehikel sein, das man jemals in einem Multiplayer-Shooter steuern durfte – auf Platz 1 liegen wohl die Titan-Raumschiffe aus **Battlefield 2142**. **Battlefield 1942** setzt dabei voll auf Teamspiel: Um etwa den B-17-Bomber sinnvoll nutzen zu können, braucht man schon drei Leute. Einer fliegt und bombt, einer besetzt



Flugzeug geklaut und dann die Landung versemelt: ein **Battlefield-Moment**.



Schiffe versenken ergibt Sinn, denn die dienen als Spawnpunkte.



Zu zweit in der B-17: Einer bombt, der andere ballert.

## Deswegen legendär

- ✦ Mix aus Shooter und Simulation
- ✦ unglaubliche taktische Tiefe
- ✦ Battlefield-Momente
- ✦ Basis für unzählige Mods
- ✦ unverwechselbare Titelmusik

die MG-Kanzel nach unten und beharkt Bodenziele, der andere Bordschütze hält Ausschau nach feindlichen Jägern. Die Schiffe tun sogar gut daran, im Verband herumzufahren: Schlachtschiffe sind wehrlos gegen Bomber, die nur mit Flaks bestückten Carrier sind ein gefundenes Fressen für U-Boote, die sich wiederum müssen vor den Schlachtschiffen in Acht nehmen müssen. Der Fahrzeug-Part von **Battlefield 1942** ist also schon ein Spiel für sich – und oben-dreien ein besseres als so manche reinen Action-Simulationen wie das fünf Jahre später erscheinende **Battlestations Midway**.

## Battlefield-Momente!

Nicht nur die Fahrzeuge, auch die Infanteristen arbeiten eng zusammen. Fünf Klassen gibt's (Sanitäter, Aufklärer, Pionier, Sturmсолдат und Panzerfaustschütze), jeweils mit speziellen Fähigkeiten und Interaktions-Möglichkeiten. Der Aufklärer etwa dient mit seinem Fernglas als Späher für Artillerieeinheiten, die zwar unglaublich weit schießen,

dafür aber nicht sonderlich weit gucken können; allein schon aus technischen Gründen, denn die Sichtweite ist in **Battlefield 1942** stark eingeschränkt. Die lässt sich zwar mit ein paar Dateiänderungen von Hand erhöhen, aber 2002 hat kaum jemand einen Rechner, der das dann noch ruckelfrei darstellen könnte. Denn grafisch ist **Battlefield 1942** auf der Höhe der Zeit. Voice-over-IP-Chat gibt's im Spiel zwar noch nicht, dafür aber eine Vielzahl von vorgefertigten Funk-sprüchen, mit denen es sich überraschend gut kommunizieren lässt.

Mit seiner unglaublichen spielerischen und taktischen Tiefe lädt **Battlefield 1942** zum Experimentieren ein. In den Jagdbomber etwa passen nur zwei Spieler rein, aber wie viele passen denn auf die Tragflächen?! Das »Wing Walking« wird erfunden. TNT ist mächtig, aber man muss ja immer so nah an seine Gegner ran und dann vor der Sprengung wieder abhauen. Die Lösung: Die Bomben in einen Jeep packen, damit halbsbrecherisch auf den Feind zurasen, kurz vor dem Aufprall rausspringen und den Zünder drücken, et voilà: der Kamikaze-Buggy! Mit meinem Kumpel Mark entwickle ich die perfekte Technik für den Capture-the-Flag-Modus (den gibt's nämlich auch noch): Wir beide im Jagdbomber, ich springe über der feindlichen Flagge ab, er wendet die Maschine, während ich mit dem Fallschirm zu Boden segle, ich schnappe mir die Flagge, im gleichen Moment kommt Mark im Tief-flug zurück, ich steige im Sprung ins Flugzeug ein (damals wie heute nimmt man da-

bei keinen Schaden, wenn das Timing stimmt) und gemeinsam fliegen wir mit der Flagge gen Heimat. Mann, was haben die anderen geflucht! Durch so etwas wird **Battlefield 1942** trotz des an sich ernsten Szenarios irrsinnig lustig. Ständig donnert irgendwer mit irgendwas irgendwo rein. Cool geplante Manöver gehen völlig in die Hose, während sich absurde »Fails« in epische »Wins« verwandeln. Es ist die Geburtsstunde der »Battlefield-Momente«, dieser unfreiwillig (oder gewollt) witzigen Situationen, die die Serie bis heute auszeichnen.

Apropos Serie: Rückblickend bot **Battlefield 1942** damals mehr als seine späteren Nachfolger. Capture the Flag ist aus unerfindlichen Gründen aus den jüngeren **Battlefield**-Spielen verschwunden, in **Bad Company 2** gab's sogar den asymmetrischen Conquest-Modus nicht mehr (der kam erst unter großem Trara im **Battlefield 3**-DLC **Back to Karkand** als »Neuerung« zurück), und obwohl Wake Island auch heute noch als Kriegsschauplatz dient, darf man in **Battlefield 3** den Flugzeugträger nicht mehr herum-schippern. Schlachtschiffe und U-Boote sind verschwunden. Doch die Seele von **Battlefield 1942**, nämlich die tolle Mischung aus Shooter und Action-Simulation, die spielerische und taktische Tiefe und die vielbesungenen **Battlefield**-Momente sind der Serie bis heute erhalten geblieben. Zusammen mit der genialen Titelmusik. Die begleitet mich, wohin ich auch gehe: Das Thema des konsolenexklusiven **Battlefield 1943** ist mein Handy-Klingelton, als Wecker dient mir ein Remix des **Battlefield 3**-Geschrammels. Danke, Joel Eriksson. **FAB**

## Battlefield 1942

|            |                                                                                                                                            |
|------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| PUBLISHER  | Electronic Arts                                                                                                                            |
| ENTWICKLER | Dice                                                                                                                                       |
| QUELLE     | Die World War 2 Anthology enthält Battlefield 1942 samt beider Addons und ist weiterhin im Laden erhältlich.                               |
| SPRACHE    | Deutsch                                                                                                                                    |
| MINIMUM    | Pentium 3 mit 256 MB RAM                                                                                                                   |
| SO LÄUFT'S | Battlefield 1942 läuft problemlos unter Windows 7, 16:9-Auflösungen müssen Sie allerdings in einer Konfigurationsdatei per Hand eintragen. |

**Fazit** Ein irrer Mix aus Shooter und Simulation, der heute so viel Spaß macht wie damals.



Allein die Flugzeug-Action ist schon ein Spiel für sich.



Artillerie-Späher bringt keine Achievements, aber Spaß.