



Die Spielfiguren haben nur minimalistische Gesichtszüge, ganz wie in alten Comics und Werbeplakaten.



Passend zum Comic-Stil ist dieser pseudo-deutsche Panzer etwas kleiner als das historische Vorbild.

Dieses Actionspiel wird für Sie umsonst sein. Doch wird es die Battlefield-Reihe ihren guten Namen kosten?

Battlefield Heroes

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 4620
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 4621

Als Valve 2006 erstmals **Team Fortress 2** im Comic-Look vorstellte, dürften sich die **Battlefield**-Macher Digital Illusions (Dice) ebenso gewundert haben wie die Spielergemeinde: So sollte der heiß ersehnte **Battlefield**-Killer aussehen? Lustige Zeichentrickmännchen statt abgebrühter Elitesoldaten? Fröhliches Rumgehopse statt militärischer Manöver? **Team Fortress 2** mag **Battle-**

field 2 zwar nicht den Rang abgelaufen haben, hat sich aber als Multiplayer-Shooter etabliert und so gezeigt, dass Shooter nicht immer bierernst sein müssen. Da wundert es nicht, dass Dice nun (scheinbar) nachzieht: **Battlefield Heroes** erinnert optisch stark an **Team Fortress 2**. Und mit den taktischen Feinheiten der Vorgänger könnte es nun vorbei sein – der neueste Teil der Serie soll stärker

Gelegenheitsspieler ansprechen. Wird das die eingefleischten Fans der Serie abschrecken?

Kleine Panzer

Wer ausschließlich Shooter mit realistischer Optik mag, wird an **Battlefield Heroes** keinen großen Spaß haben. Mit ihren überbreiten Schultern, vorstehenden Kinnen, Klötzchennasen und winzigen Mündern sehen die Solda-

ten in **Battlefield Heroes** aus wie die überzeichneten Werbefiguren der 40er und 50er Jahre. Sie erinnern ein bisschen an die Männer auf amerikanischen Propagandaplakaten zur Zeit des Zweiten Weltkriegs. Mit Absicht, denn in diese Epoche fallen auch die Waffen und Fahrzeuge in **Battlefield Heroes**: Thompson-Maschinenpistolen, BAR-Maschinengewehre, Spitfire-Flugzeuge oder Sherman-Panzer. Anders als **Battlefield 1942** hält sich **Battlefield Heroes** jedoch nur grob an historische Vorlagen, denn der humorvolle Comic-Stil lässt den Entwicklern freie Hand. Entsprechend kämpfen hier auch nicht Briten und Deutsche gegeneinander, sondern die Royal Army gegen die National Army – auch wenn anhand ihrer Uniformen klar ist, dass Briten und Deutsche gemeint sind. Valve hat bei **Team Fortress 2** viel Wert darauf gelegt, dass sich die Figuren eindeutig ihrer Funktion zuordnen lassen: Heavy Weapons Guy, Scout oder Pyro sind auch auf große Distanz problemlos unterscheidbar. Ähnliche Pläne hat wohl auch Dice: Die Waffen in **Battlefield Heroes** wirken teilweise zu groß. So erkennen Einsteiger sofort, welche Art Gegner sie vor sich haben.

Kleine Taktik

Für **Battlefield Heroes** hat Dice den Haupt-Spielmodus der Serie überarbeitet. Der heißt nun »Enhanced Conquest«, also verbesserter Conquest-Modus, ist aber eigentlich eine abgespeckte Version der bekannten Flaggen-eroberung. Nach wie vor hat jedes Team zu Beginn einer Runde eine bestimmte Menge »Tickets«, deren Zahl abnimmt, sobald ein Spieler der Mannschaft ausgeschaltet wird. Wer nun eine Fahne einnimmt, beschert seinem Team damit eine Handvoll zusätzlicher



Sie steuern das Spiel standardmäßig in der Verfolgerperspektive und wechseln auf Wunsch per Tastendruck in die genreübliche Ego-Ansicht.



Der **Heavy** kann mit seinem Raketenwerfer Panzer erledigen.



Die **Gebäude** wirken, als seien sie einem Trickfilm entsprungen.



Der **Fuhrpark** von **Battlefield Heroes** ist begrenzt: Es gibt nur das Flugzeug, den Panzer und den Jeep. Per Patch will Dice eventuell nachrüsten.

Tickets. Der Sieg geht letztlich jedoch an die Seite, die ihren Gegnern alle Punkte geraubt hat. Damit können also auch Spieler gewinnen, die die Flaggen völlig ignorieren, solange sie nur mehr Abschüsse erzielen als sie virtuelle Tode sterben. Letztlich läuft **Battlefield Heroes** damit als unkompliziertes Team-Deathmatch ab. Toll für Einsteiger, enttäuschend für erfahrene Taktik-Fans.

Kleine Auswahl

Wie **Call of Duty 4** bietet **Battlefield Heroes** ein Erfahrungspunktesystem und Herausforderungen wie »Erledigen Sie 15 Gegner mit Ihrer Pistole«. Für diese Mini-Missionen und beim Levelaufstieg erhalten Sie neue Fähigkeiten, können sich etwa fortan auf Knopfdruck heilen, feindliche

Granaten zurückwerfen oder kurzzeitig durch Wände sehen. Dabei soll es zu den meisten dieser Boni ein Gegenmittel geben: Benutzt Ihr Gegner etwa Brandmunition, können Sie einen Feuerlöscher mitnehmen – vorausgesetzt, Sie haben das Upgrade schon freigespielt. Einen fliegenden Wechsel der Klasse wie in den anderen **Battlefield**-Titeln gibt es in **Heroes** nicht. Stattdessen wählen Sie vor Ihrem ersten Einsatz eine von drei Kämpferklassen: den Commander, der mit Präzisionsflinte und Tarnmodus als Spion oder Scharfschütze dient, den Heavy mit Maschinengewehr oder Raketenwerfer oder den Soldier, einen Allrounder, der unter anderem Kameraden heilen kann. An diese Wahl sind Sie nun gebunden und erspielen fortan

spezielle Fähigkeiten für diese Klasse. Wollen Sie den Soldatentyp ändern, müssen Sie einen neuen Helden erstellen und bei Null anfangen – ähnlich wie bei einem Online-Rollenspiel.

Kleine Kosten

Ob Ihnen **Battlefield Heroes** gefällt, werden Sie ohne finanzielles Risiko selbst ausprobieren können: Das Spiel wird als kostenloser Download erhältlich sein. Statt über eine Desktop-Verknüpfung starten Sie das Spiel aus Ihrem Internet-Browser – Electronic Arts finanziert **Battlefield Heroes** sowie während der Charakter-Erstellung. Auf den Schlachtfeldern werden Sie hingegen keine Reklame zu sehen bekommen. Als entscheidende Einkommensquelle

erhofft sich EA sogenannte »Mikrotransaktionen«: Für ein paar Euro können sich die Nutzer Spielgegenstände online kaufen. Die sollen laut Dice in erster Line als Schmuck dienen: Sie können Ihren Commander zum Beispiel mit einem schicken Ledermantel ausstatten oder neue Helme für Ihren Heavy kaufen. **Battlefield Heroes** wird standardmäßig in der Verfolgeransicht gespielt, so dass Sie Ihren Helden und seine Klamotten im Einsatz sehen können. Auf Wunsch wechseln Sie in die Ego-Perspektive, dann verpassen Sie allerdings die Animationen Ihres Kämpfers: **Battlefield Heroes** bietet rollenspieltypische »Taunts« und »Emotes«, also Sprüche, (unanständige) Gesten oder sonstige Körperbewegungen. Diese wiederum kön-

Kleiderkasse

Battlefield Heroes ist kostenlos, Sie können Ihrer Spielfigur aber Klamotten kaufen. Die sollen keine spielrelevanten Eigenschaften haben, sondern nur als Schmuck dienen.



nen Sie gegen echtes Geld erwerben. Dice verspricht, die zum Verkauf stehenden Gegenstände oder Fähigkeiten hätten keinerlei Einfluss auf die Spielbalance, es soll also zum Beispiel keine neuen, übermächtigen Waffen im Onlineshop geben. Auf der Liste der bekannten Kaufobjekte steht aber mindestens eines, das betroffenen Spielern hilft: Gegen entsprechende Gebühr lässt sich die

Rate steigern, in der ein Held Erfahrungspunkte sammelt. Ein zahlender Kunde erreicht also schneller höhere Levels und die damit verbundenen Boni – ein handfester Vorteil, aber nicht gerade das, was man unter sportlichem Wettbewerb versteht.

Große Erwartungen

Dass ein solches System Gewinne einführt, hat EA bereits getestet: Seit zwei Jahren bietet der Publisher in Südkorea, dem Land mit der größten Computerspielkultur der Welt, eine kostenlose **Fifa**-Version an. Die nutzen mittlerweile über fünf Millionen Koreaner. Obwohl die meisten davon nichts im Onlineshop kaufen, gibt eine zahlungswillige Minderheit beachtliche 15 bis 20 Dollar pro Monat aus – das ergibt über eine Millionen Dollar Einnahmen monatlich. In diesem Spiel können die Nutzer allerdings nicht nur neue Fußballschuhe oder Trikots kaufen, sondern auch ihre Werte steigern, ihre Spieler etwa schneller, geschickter oder treffsicherer machen. Hier gewinnt im Zweifel also tatsächlich der, der am meisten Geld investiert hat – unserer Meinung nach kein wünschenswerter Zustand für ein Onlinespiel.

Battlefield Heroes soll dieses Vertriebssystem nun bei westlichen Kunden etablieren. Um eine möglichst breite Masse anzusprechen, muss **Battlefield Heroes** also mit einer simplen Spielmechanik auskommen – das erklärt den »Enhanced Conquest Mode«, denn nur so gelingt auch Gelegenheitsspielern der schnelle Einstieg. Dazu Gerhard Florin, EAs General Manager für Publishing in Amerika und Europa: »In den aktuellen **Battlefield**-Spielen muss man ziemlich gut sein, sonst stirbt man sehr schnell. In **Heroes** drehen wir den Schwierigkeitsgrad runter, verkürzen eine Runde auf 10 oder 15 Minuten und machen das Ganze comic-haft.« Ohne konkrete Titel nennen zu wollen, sagt Florin, bei einem finanziellen Erfolg von **Battlefield Heroes** denke EA über weitere Gratis-Versionen seiner Vorzeigespiele nach. Ob wir also demnächst mit einem kostenlosen **Need For Speed Drivers**, **Madden Players** oder einem **Sims Menschen** rechnen können, entscheidet sich ab dem kommenden Sommer – denn dann soll **Battlefield Heroes** fertig sein. **FAB**

Das sagen unsere Leser

Wir haben die Leser von www.gamestar.de gefragt, was sie vom **Heroes**-Konzept halten. Hier sind einige ihrer Antworten:

»Mit simpler Action habe ich im Grunde genommen keine Probleme, aber mich irritiert der Titel: **Heroes** passt nicht in die **Battlefield**-Reihe. Das Kaufsystem ist für mich akzeptabel, solange sich niemand für 30 Euro den Super-Mega-Atombombenwerfer oder sowas kaufen kann.«
Daniel Neufeld

»**Battlefield** steht meiner Meinung nach für taktische Online-Shooter und nicht für Ballerorgien. Sollte **Heroes** wirklich so werden, wie angekündigt, ist die Serie für mich gestorben.«
User Galleg

»Ich zahle lieber einmal 50 Euro für ein Spiel und habe was im Schrank stehen, als dass ich immer und immer wieder irgendwelche Zusatzgegenstände kaufen muss, um überhaupt noch Spaß zu haben. Und zu dem Grafikstil: Der passt zu **Team Fortress 2**, hat in **Battlefield** aber nichts verloren.«
Mathias Dietrich

»Ich werde **Battlefield Heroes** auf jeden Fall ausprobieren. Ein taktisches Spiel erwarte ich überhaupt nicht. Und dass alle an den Upgrades rumnörgeln, kann ich nicht verstehen. Die werden doch eh nur sehr wenige Spieler kaufen.«
User sh4De

»Die Verfolgerperspektive kommt mir sehr recht: Ich bevorzuge es, meinen Charakter und seine Animationen zu sehen. Den Comicstil finde ich gelungen, und auch das Bezahlssystem klingt sinnvoll. Wenn man sich Erfahrungspunkte-Boni kaufen kann, kommt das den Spielern zugute, die weniger Zeit zum Spielen haben.«
Fabian Paulus

»Sollte **Heroes** großen Erfolg haben, wird es nicht mehr lange dauern, bis es Spiele gibt, in denen man bessere Waffen oder Schutzwesten für echtes Geld kaufen kann. Wehret den Anfängen!«
User Daywheed

»Ich habe alle Teile der Serie gespielt und bin ein Fan des realistischen Looks. Die Comicgrafik schreckt mich eher ab. Ich wünsche mir ein Vollpreis-**Battlefield**, das die Tugenden der Vorgänger übernimmt und optimiert.«
Sascha Schulz

Diskutieren Sie mit unter ▶ **Quicklink: 4623**



Dank der übergroßen **Waffen** erkennen Sie gleich, mit wem sie es zu tun haben.



Flaggen spielen in **Heroes** eine eher untergeordnete Rolle – sie bringen nur Tickets ein.



Die **Parteien**, Royal Army und National Army, stellen eindeutig Briten und Deutsche dar.

Battlefield Heroes

► **Angeschaut** ► Genre **Multiplayer-Shooter** ► Termin **3. Quartal 2008**
► Hersteller **Dice / Electronic Arts** ► Status **zu 70% fertig**

Fabian Siegmund: Ich bin **Battlefield**-Fan, aber (oder grade darum) lässt **Heroes** mich absolut kalt. Auf buntes **Deathmatch**-Gebolze habe ich keine Lust, ich spiele lieber taktischere Shooter mit realistischem Look. Und machen wir uns nichts vor: Sobald EA zu dem Schluss kommt, dass die Kunden lieber für Spielelemente zahlen, die ihnen Vorteile bringen (wie bei der koreanischen **Fifa**-Variante), dann wird es auch in **Battlefield Heroes** geben.



fabian@gamestar.de