

Comic-Optik, Phantasie-Waffen, viel Action, aber weniger Taktik – wir haben den etwas anderen Battlefield-Spross ausgiebig angespielt.

Battlefield Heroes



Panzer haben zwar eine ordentliche Durchschlagskraft, die Geschosse fliegen jedoch einen seltsamen Bogen. Wir haben erst nach einigem Training sauber treffen können.



Flugzeuge sind nur mit Maschinengewehren bewaffnet und längst nicht so mächtig, wie in anderen Battlefield-Teilen – Bomben oder gar Raketen suchen Sie vergebens.

DVD
- Video-Special

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 5543
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 5542

In der **Battlefield**-Reihe sind Soldaten austauschbar: Wenn wir als Sanitäter von einem Panzer niedergemacht werden, betreten wir das Schlachtfeld einfach erneut, diesmal als Panzerabwehr-Soldat und geben dem Stahlkoloss Saures. Das Entscheidende für unsere Rolle im Spiel sind also allein unsere Waffen und die Ausrüstung – wie wir dabei aussehen? Keine Ahnung. Ist aber auch egal, wir sehen uns ja wegen der Ego-Perspektive ja nur dann selbst, wenn wir auf unsere Wiederbelebung warten. Und jetzt kommen die **Battlefield**-Väter Digital Illusions mit dem kos-

tenlosen **Battlefield Heroes** und werfen die gewohnte Anonymität über Bord: ein Charaktereditor, wie es ihn sonst in Online-Rollenspielen gibt, freischaltbare Gegenstände, die nur existieren um hübsch auszusehen, und lustige Gesten und Sprüche. Was soll das? Marines schminken sich doch auch nicht, bevor sie in die Schlacht ziehen! Oder doch?

Mädchen-Glück

Egal was früher war und was Marines eigentlich dürfen oder eben nicht: Das Konzept funktioniert, zumindest kurzfristig! Die Suchtspirale fängt an sich zu drehen,

sobald wir unseren ersten Helden gebastelt haben. Den Grundcharakter erstellen wir direkt im Browser: Zuerst entscheiden wir uns für eine Fraktion, wobei »National« und »Royal Army« zur Auswahl stehen, die optisch ganz klar an Deutsche und Briten angelehnt sind – spielerisch gibt es keinen merklichen Unterschied. Dann geht es zur Auswahl der Klasse, hier haben wir die drei Möglichkeiten »Soldier«, »Gunner« und »Commando«, die sich am besten mit »Alleskönner«, »schwere Infanterie« und »Scharfschütze« beschreiben lassen. Dann noch schnell Hautfarbe,

Haarfarbe, Frisur und Bart auswählen, einen Namen ausdenken und fertig ist unser erster **Battlefield**-Avatar. Und jetzt wird es lustig, wir starten **Battlefield Heroes** aus dem Browser und das Spiel lädt die Engine, die vor dem ersten Start automatisch heruntergeladen wird (installierte Größe auf der Festplatte 285MB). Entweder wir beginnen direkt die Schlacht oder verbringen geraume Zeit damit, unseren Helden anzuziehen. So haben wir (natürlich nur zu Testzwecken) unserem muskelbepackten Gunner erst mal alberne Hüte aufgesetzt, ihn Zigarren rauchen lassen und ihn



Der **Commando** kann sich unsichtbar machen, ist aber **schemenhaft** zu erkennen, wenn er Schaden kassiert.

»Mudflation« bezeichnet die Inflation innerhalb von virtuellen Spielwelten.



Unsere Helden: Der Royal Gunner ...

mit stylischen, aber nutzlosen Munitionsgurten behängt. An dieser Stelle will der Publisher Electronic Arts später das Bezahlsystem einbauen, mit dem Spieler Gegenstände gegen echtes Geld kaufen können. Die erworbenen Kleidungsstücke sollen keinen spielerischen Vorteil bringen, außer dass der eigene Charakter gegen Bezahlung schneller im Level aufsteigen kann. Fertig angekleidet geht es dann über ins Spiel. Server-Listen oder Ähnliches gibt es keine, **Heroes** macht alles selbstständig. Wir können lediglich in den Optionen auswählen, ob wir auf Karten mit oder ohne Fahrzeugen spielen wollen.

Einsteiger-Spaß

Auf dem Schlachtfeld kämpfen die National Army und die Royal Army um »Tickets«, die Punkte, die es in allen bisherigen **Battlefield**-Teilen gibt. Beide Teams starten mit einer bestimmten Anzahl, die im Comic-**Battlefield** recht niedrig ausfällt. Die Ent-



... und der National Commando.

wickler wollen so schnelle Spiele forcieren, um Einsteigern zähe Belagerungen zu ersparen. Gehen einer Fraktion die Tickets aus, gewinnt die Gegenseite. Das ist soweit nichts Neues, die Art wie die Punkte erworben und abgezogen werden, hat sich jedoch verändert: Wenn Sie einen Gegner ausschalten, ziehen Sie damit dem anderen Team direkt Punkte ab. Erobern Sie hingegen eine Fahne, bringt das Ihrer Truppe einige Tickets. Das so überarbeitete System soll zu actionreichen Scharmützeln und kurzen Runden führen – und es funktioniert.

Veteranen-Frust

Wenn Sie nur eine schnelle Runde ballern möchten, ist **Battlefield Heroes** genau richtig. Wenn Sie jedoch die Vorgänger intensiv gespielt haben, kann das schnell zu Frust führen. Kurz an die Steuerung gewöhnen: kein Problem. Die ersten Feinde besiegen: kein Problem. Dann Fahnen erobern, um wie gewohnt für den Team-



Der Gunner wirft mit **explodierenden** Fässern, die verheerenden Schaden verursachen. Durch ihre Größe sind sie aber so leicht zu erkennen, dass clevere Gegner einfach flüchten.



Je mehr Soldaten des eigenen Teams in der Nähe sind, desto leichter lässt sich eine Fahne erobern.

sieg zu sorgen: nervig. Es ist für Profis frustrierend, wenn die anderen Spieler im eigenen Team einfach nicht schießen können. Denn egal, wie viele Fahnen wir erobert haben, jedes Mal wenn einer unserer Verbündeten fällt, sind die Punkte wieder futsch. Mit den momentanen Regeln läuft **Heroes** auf simple Team-Deathmatch-Schlachten hinaus, von der taktischen Finesse der großen Brüder fehlt jede Spur.

Rollenspiel-Idylle

Doch **Battlefield Heroes** heißt ja auch nicht **Battlefield 3**. Klar haben wir geflucht, weil unsere Strategien nicht funktioniert haben, aber der Besuch im Helden-Menü, nachdem wir einige Levels aufgestiegen sind, macht dann wieder Spaß. Denn für Stufenanstiege gibt es Punkte, die wir in teils schräge Spezialfähigkeiten investieren können: Unser Gunner kann auf Knopfdruck schneller rennen, mit riesigen Explosionsfässern werfen, sich

heilen oder einen Schutzschild um sich errichten. Der Commando macht sich unsichtbar oder vergiftet sein Kampfmesser. Der Einsatz so vieler Sonderattacken ist in einem Shooter gewöhnungsbedürftig, kann in der Schlacht aber über Sieg und Niederlage entscheiden. Besonders weil die Charaktere eine Menge Schaden einstecken, müssen wir dauernd diese Tricks anwenden, um zu gewinnen. Bei jedem Treffer zeigt uns das Spiel an, wie viel Schaden wir gerade angerichtet haben. Manchmal rennen zwei Spieler sekundlang aufeinander herum und ballern aufeinander, gehen in Deckung, heilen sich – und der Tanz geht von vorne los. Spielerisch nervt das eher, ist aber ganz lustig anzusehen. Vor allem, weil schon in der Beta die skurrilsten Charaktere die Server unsicher machen. Von Mitgliedern der TV-Serie »A-Team« über Seemänner bis hin zu Nacktcampnern haben wir schon alles gesehen. **PD**

Battlefield Heroes

► **Angespielt** ► Genre **Actionspiel** ► Termin **4. Quartal 2008**
 ► Hersteller **Digital Illusions / Electronic Arts** ► Status **zu 85% fertig**

Philipp Duberke: In mir kämpft der Sims-Fan gegen den Battlefield 2-Sergeant Major. Mir macht es Heidenspaß, Helden zusammenzustricken und im Level aufzusteigen. Es frustriert mich aber, dass es ausreicht, nur stumpf alle Gegner wegzumähen. In der Mittagspause kann Heroes eine Menge Freude bringen, aber für abendfüllende, große Unterhaltung reicht das Potenzial kaum.



philipp@gamestar.de

Potenzial Gut