



Dice macht vorerst Schluss mit Hardcore-Taktik und setzt auf Gelegenheitsspieler. Der Anfang vom Ende oder der Beginn eines Siegeszugs?

Die Battlefield-(R)evolution

Sieben Jahre nach **Battlefield 1942** macht sich Dice daran, den unter Spielern fast schon legendären Namen **Battlefield** nochmals bekannter zu machen – oder zu ruinieren, wenn man ein gefleischter Fans glauben will.

Perfektion?

Seit **Battlefield 1942** schraubt Dice kontinuierlich am **Battlefield**-Konzept. Im Nachfolger **Vietnam** fliegt die bislang wenig genutzte Sanitär-Klasse raus, die Karten werden kompakter, die Gefechte taktischer. Doch zum absoluten Mega-Erfolg wird erst **Battlefield 2**. Das bietet nicht nur ein zeitgenössisches Szenario, sondern auch eine taktische Tiefe, die es so in noch keinem Multiplayer-Shooter gegeben hat. Die nunmehr sieben Klassen haben alle ihren eigenen Aufgabenbereich.

Hinzu kommt ein ausgeklügeltes Gruppen-System: Die Spieler organisieren sich selbständig in Teams und werden von ihrem Commander angeführt. Für den wird **Battlefield 2** fast zum Strategiespiel. Obwohl **Battlefield 2142** das Konzept noch weiter verbessert und einen neuen Spielmodus bietet, stößt das Science-Fiction-Szenario viele Serien-Fans ab. Der actionlastige Konsolenableger **Battlefield: Bad Company** erscheint gar nicht erst für den PC.

Perversion?

Nun entwickelt Dice drei Titel mit drei unterschiedlichen Schwerpunkten für drei verschiedene Zielgruppen: **Battlefield Heroes** für Gelegenheitsspieler, **Battlefield 1943** für ambitionierte Gelegenheitsspieler und **Bad Company 2** für ... ja, für wen eigentlich? Serien-Veteranen vermissen bei allen drei Titeln die Spieltiefe und die Team-Komponente, spricht: das »wahre« **Battlefield**. Sie fürchten eine Verwässerung des Spielprinzips, eine Abkehr von den Fans der ersten Stunde hin zum Massenmarkt. **Heroes** soll sich über Mikro-Transaktionen finanzieren und wird deshalb so simpel wie möglich – um viele Kunden zu ködern. Patrick Liu, der Producer von **1943**, kommentiert: »Hardcore-Spieler sind eine Minderheit. Der Markt bietet für uns viel mehr als das.« Er bezeichnet die neuen Titel als Ein-



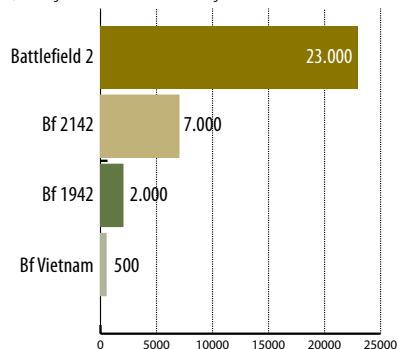
Mit der Demo von **Wake Island** läutete die Battlefield-Serie ihren Erfolg ein.

steigerprodukte, um die Marke bekannter zu machen. Wir stellen sie Ihnen auf den nächsten Seiten vor, damit Sie sich selbst ein Bild

machen können. Liu beschwich-tigt derweil die Fans: »Die brauchen sich nicht zu sorgen. Wir haben noch große Pläne«. **FAB**

Aktuelle Spielerzahlen

Quelle: Tageshöchstwerte laut www.hls.wg



Streitgespräch

Fabian Siegmund:

Mir ist egal, was Dice gerade mit der Serie macht. Ich werde Heroes und 1943 nicht spielen, weil mich beide Titel nicht interessieren, aber ich gönne den Casual-Gamern ihren Spaß – und Dice den Erfolg. Dice sollen den Namen Battlefield ruhig bekannter machen und ordentlich Geld verdienen. Wenn dabei dann ein »echtes« Battlefield 3 rausspringt, soll's mir nur recht sein. Bis dahin freue ich mich auf Bad Company 2. Nur weil es da keinen Commander mehr gibt, werde ich das Spiel nicht gleich verteufeln.

Petra Schmitz:

Statt dass sich Dice endlich bequem, einen dritten Teil zu liefern, kloppt man halbgarer Comic-Aufgüsse und abgespeckte Altware raus. Battlefield stand für mich schon immer für anspruchsvolles Multiplayer-Spiel. Die Menschen, die das auch so sehen, die die Serie groß gemacht und am Leben gehalten haben, werden jetzt Zeuge, wie ihre Leidenschaft zum Einheitsbrei verkommt. Mich würde nicht wundern, wenn viele Battlefield-Fans bald keine mehr sind. Ob das im Sinne von Dice ist, halte ich für unwahrscheinlich.