

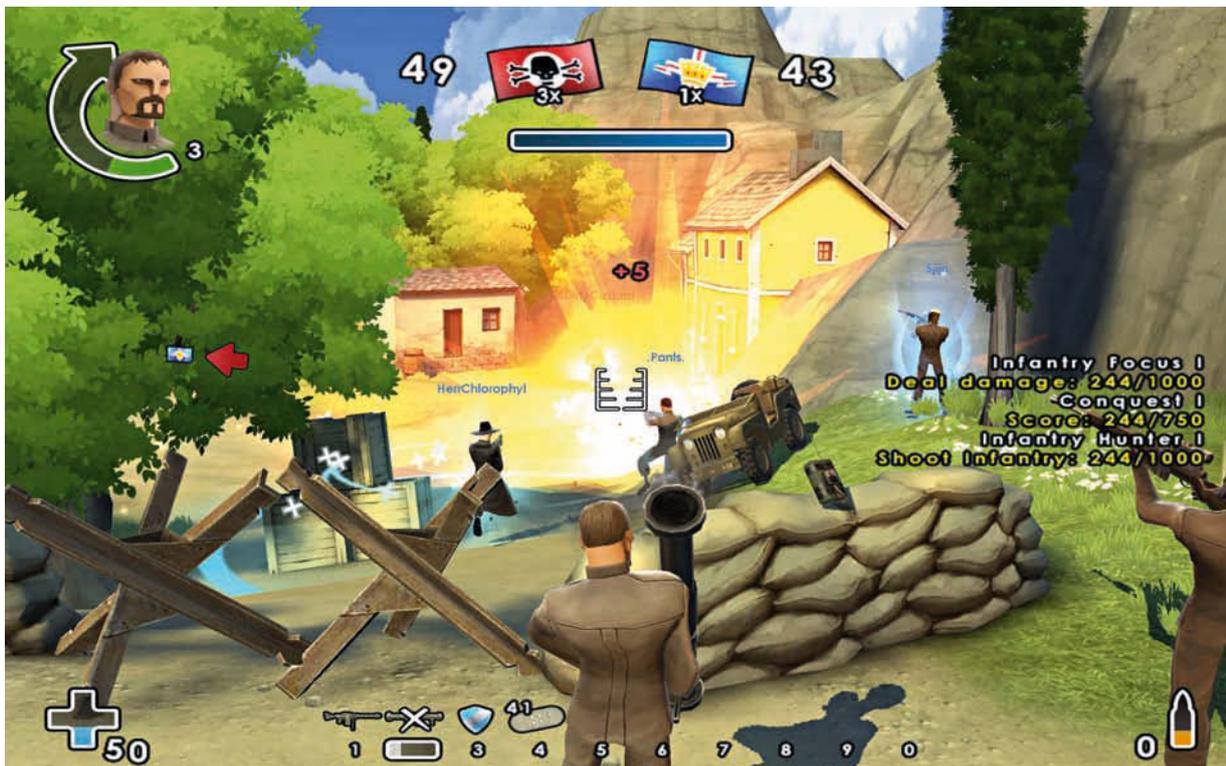
Battlefield Heroes



Clammheimlich hat Electronic Arts Battlefield Heroes veröffentlicht. Warum die Geheimnistuerei? Immerhin macht der kostenlose Online-Shooter ordentlich Laune.

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5271
GameStar TV 51/09
(Premium)

DVD
Test-Video



Irgendwo in der **Explosion** ärgert sich gerade unser Gegner (rote »5«). Und wir freuen uns über die erfüllten Missionsziele am rechten Bildschirmrand. (1680x1050)

Ach du je, ein Panzer! Panisch flitzen wir um ein Hauseck. Zu spät, das Projektil schlägt ein und katapultiert uns durch die Luft. Der Lebensbalken unseres Recken lässt uns nach dem Freiflug jedoch überrascht aufatmen: noch 89 Zähler. Ganz klar, **Battlefield Heroes** pfeift auf Realismus. Stattdessen setzt Electronic Arts' kostenloser Online-Shooter auf unkomplizierte Ballerei ohne taktische Tiefe, dafür mit viel Witz und skurriler Action. Serien-Veteranen rümpfen die Nase, Gelegenheitspieler reiben sich die Hände.

Helden mit Fehlern

- In seltenen Fällen werden die Sieg-/Niederlage-Statistiken nicht korrekt dargestellt.
- Immer mal wieder schweben Spielfiguren ein paar Zentimeter über dem Boden.
- Die Kollisionsabfrage von Fahrzeugen hat manchmal bizarre Aussetzer.

Starten im Browser

Battlefield Heroes ist in vielerlei Hinsicht anders. Das fängt schon bei der Verwaltung des Programms an. Anders als »normale« Spiele starten und bedienen Sie **Battlefield Heroes** im Internet-Browser (siehe Kasten). Hierfür richten Sie bei EAs Online-Portal ein kostenloses Konto ein, dürfen dann in übersichtlichen Menüs einen Charakter erstellen, dessen Ausrüstung und Kleidungsstil individualisieren und an Grafik- sowie Tastaturoptionen feilen. Der Klick auf den Startknopf wirft Sie ins Spiel. Zumindest in der Theorie, denn die automatische Server-Suche funktioniert momentan häufig nicht, was teils minutenlange Wartezeiten zur Folge hat. Auf eigene Faust Server-Listen abgrasen wie etwa in **Battlefield 2** dürfen Sie nicht. Immerhin: Freunde sowie liebgewonnene Server lassen sich in einer Favoritenliste vermerken. Allerdings

wird dort weder angezeigt, wie viele Spieler sich derzeit im Kampf befinden, noch wie gut die Netzwerkverbindung (Ping) ist.

Drei Soldatenklassen

In **Battlefield Heroes** stehen drei Charakterklassen zur Auswahl. Der Soldat ballert bevorzugt mit Maschinenpistole oder Schrotflinte und klebt Haftminen an

Panzer. Der Gunner zieht mit dickem Geschütz (schweres MG plus Raketenwerfer) ins Gefecht und besitzt die meisten Lebenspunkte der Truppe. Der Commando kann sich unsichtbar machen und Gegner hinterrücks mit dem Messer niederstechen oder dank seines Präzisionsgewehrs aus der Distanz für Ärger sorgen. Nett: Jede Klasse besitzt fünf praktische

Spaß statt Taktik

Daniel Matschijewsky: Eigentlich wollte ich Battlefield Heroes ignorieren, obwohl (oder gerade weil) ich ein Fan von Battlefield 2 bin. Doch siehe da: Dieses Spiel ist extrem launig. Casual, ja. Weitgehend taktikfrei, ja. Kein Teamgeist, ja. Dennoch logge ich mich immer wieder gern ein, weil Battlefield Heroes unverkrampft, kurzweilig und enorm witzig ist. Electronic Arts hat seinen Serienableger auf knackigen Spaß für zwischendurch getrimmt, und diese Disziplin meistert der Multiplayer-Shooter sehr gut. Für die nahe Zukunft wünsche ich mir allerdings mehr Inhalt (neue Karten!), eine zugänglichere Bedienung und vor allem besser ausbalancierte Klassen.



danielm@gamestar.de



Die **Flugzeuge** lassen sich wegen der ungenauen und schwammigen Steuerung kaum kontrolliert lenken.



Unser Soldier unterstützt nahestehende Teammitglieder mit einem **flächendeckenden Heilpaket**.



Punkteboni für einen Monat kosten 8 Euro, ein **Kleidungsstück** 1 Euro – teuer!



Gemein: Der feindliche Gunner hat uns durch eines seiner Talente **in Brand gesteckt**.

Spezialtalente. Während etwa der Soldier auf Knopfdruck nahestehende Kollegen heilen kann, schützt sich der Gunner in brenzligen Situationen durch einen Schutzschild oder isst (!) Granaten, um sich zu heilen. Allerdings lassen die Soldatentypen die für die **Battlefield**-Serie bekannte gelungene Balance vermissen. Ein Soldier unterliegt in **Heroes** in Sachen Feuerkraft und Panzerung jedem Gunner (und wird deshalb kaum gespielt), und Commandos ballern selbst auf engen, verwin-

kelten Karten wie »Victory Villa« mit ihrem Scharfschützengewehr Feinde reihenweise aus den Schuhen. Digital Illusions sollte zudem dringend an der mangelhaften Rückmeldung bei Treffern aus der Distanz arbeiten. Bis Sie merken, woher Gefahr droht, ist es meistens schon zu spät.

Karten und Fahrzeuge
Wie in **Battlefield** üblich gilt es auch in **Battlefield Heroes** Flaggen zu erobern. Anders als beim Vorbild rattert das gegnerische

Ticket-Konto aber nur dann gegen Null, wenn Sie feindliche Soldaten erledigen. Allerdings erhöht sich mit der Anzahl erobelter Flaggen auch der Multiplikator für die Strafe beim Tod eines Alliierten. Das macht die Gefechte ebenso temporeich wie spannend. Ein wenig mehr Vielfalt hätte der Ballerei dennoch gut getan. Zum einen kennt **Battlefield Heroes** ausschließlich diesen einen Spielmodus, zum anderen stehen bislang nur vier Karten zur Auswahl. Die punkten jedoch durch

vielseitige Angriffsmöglichkeiten sowie durch Abwechslung und stimmungsvolles Design. Fahrzeuge gibt's zwar, mit einem Jeep, einem Panzer und einem Flugzeug hält sich die Auswahl aber in Grenzen. Zudem stehen die fahr- und fliegbaren Untersätze oft arg weit abseits. Das stört doppelt, weil die lahmen Soldaten nicht sprinten können und kaum ein Mitspieler darauf reagiert, wenn man über das aus **Battlefield 2** bekannte Befehlsmenü nach einer Mitfahrgelegenheit fragt.

Der erste Start



Um Battlefield Heroes spielen zu können, benötigt Ihr Browser ein **Plugin**, das innerhalb weniger Sekunden installiert wird.



Anschließend wird das **Programm** in einen Ordner Ihrer Wahl heruntergeladen. Dafür sind knapp 400 MByte nötig.



Wie bei einem Online-Rollenspiel wählen Sie nun aus **drei Klassen** einen Charakter. Später wechseln dürfen Sie nicht.

Lahme Helden

Fabian Siegmund: Battlefield Heroes ist nett. Aber Hasen sind auch nett, und ich spiele trotzdem nicht den ganzen Tag mit denen. Nett ist der kleine Bruder von langweilig. Ich finde ein Spiel nicht automatisch witzig, nur weil da Comicfiguren rumlaufen, und nicht zwangsläufig gut, nur weil es umsonst ist. Battlefield Heroes ist für mich unmotivierendes Rumgehops ohne jeden Tiefgang. Ich bin wohl nicht »casual« genug. Ein Glück.



fabian@gamestar.de

Humor statt Tiefgang

Das Zusammenspiel mit anderen Teilnehmern wird kaum gefördert. Zwar lassen sich in Gruppen Flaggen schneller erobern, und manche Talente wirken sich ebenfalls auf alle Alliierten aus, einen Commander lässt das Programm aber ebenso vermissen wie Belohnungen bei unterstützenden Aktionen. Das Resultat: In **Battlefield Heroes** kämpft jeder für sich, organisierte Angriffe kommen nur selten zustande. Was das Spiel an Taktik vermissen lässt, macht es durch seinen Humor wieder wett. Die hitzigen Ballereien inszeniert das Programm in stark stilisierter Comic-Optik, die Panzergeschütze geben beim Feuern ein

witziges »Plopp!« von sich, und die Charaktermodelle könnten aus einem durchgeknallten Zeichentrickfilm stammen.

Das Talentsystem

Dass **Battlefield Heroes** trotz mangelnder taktischer Tiefe motiviert, liegt am durchdachten Erfahrungspunktesystem. Abschüsse, eroberte Flaggen und Rundsiege beschern Ihrem Helden Tapferkeitspunkte, die Sie in alternative Waffen (etwa einer Schrotflinte, die zwar ein größeres Magazin hat, aber nicht so viel Schaden anrichtet) oder Heil- und Reparatur-Pakete investieren. Zudem dürfen Sie sich selbst Missionen vorgeben, etwa mit einem Fahrzeug ein Mindestmaß an Schaden anzurichten. Durch das Erfüllen dieser Ziele bekommen Sie nicht nur zusätzliche Punkte, sondern schalten auch immer kniffligere Aufträge frei. Mal sehen, wie viele Anläufe Sie benötigen, um innerhalb einer Runde zehn Infanteristen auszuschalten und einen Gesamtschaden von 1.200 Zählern anzurichten, ohne dabei mehr als neun Mal selbst ins virtuelle Gras zu beißen!

Bezahlinhalte

Zwar kennt **Battlefield Heroes** Bezahlelemente, also Klamotten

und Gegenstände, die echtes Geld kosten. Über die Erlöse aus solchen Verkäufen soll sich das kostenlose Spiel langfristig finanzieren. Die Kauf- und Mietobjekte sind für Ihren Erfolg im Spiel aber nicht zwingend nötig. Durch erkaufte Boni steigen Sie zum Beispiel schneller im Level auf, die automatische Server-Suche setzt Ihnen aber ohnehin immer nur solche Gegner vor, die sich in etwa auf demselben Erfahrungs-Niveau befinden wie Ihr Held.

So oder so ist die Verwaltung von Gegenständen und Talenten aber unnötig umständlich. Bei-

spielsweise lässt sich die aus Online-Rollenspielen bekannte Schnellzugriffsleiste nur außerhalb des Spiels befüllen oder umbauen. Einsteiger dürfte zudem stören, dass weder das kurze Tutorial noch die unübersichtlichen, nur englischsprachigen **Battlefield Heroes**-Foren sämtliche Elemente des Programms erklären. Hinter dem Menüpunkt »Game Guide«, also Spielführer, prangt derzeit noch ein »kommt bald«. Wie jeder Online-Shooter dürfte sich aber auch **Battlefield Heroes** weiter entwickeln und verbessern – verdient hätte er es.

DM



Bei der **Server-Suche** müssen Sie bislang noch viel Geduld aufbringen.



Juhu, ein **Levelaufstieg!** Das bringt Extrapunkte, die wir in Waffen investieren.

BATTLEFIELD HEROES MULTIPLAYER-SHOOTER

ENTWICKLER	Digital Illusions (Mirror's Edge, GS 03/09: 80 Punkte)	TERMIN (D)	26.6.2007
PUBLISHER	Electronic Arts	CA. PREIS	kostenlos
SPRACHE	Englisch	USK	nicht geprüft
AUSSTATTUNG	– (Download)		

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: 50 Stunden

ANFANG: Chaos. MITTE: Spaß! ENDE: wenig Vielfalt.

EINSTIEG: HAUPTSPIEL: ENDSPIEL

GENRE: Action

SZENARIO: realistisch / fiktiv

FREIHEIT: linear / offene Welt

HANDLUNG: einfach / komplex

GEWALT: keine / brutal

SPIELABLAUF: Action / Taktik

ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10

EINSTIEG: leicht / schwierig

SPIELMECHANIK: einfach / komplex

SPIELTEMPO: langsam / schnell

HILFEN: Tutorial

SPEICHERSYSTEM: keines

ERFORDERT

- Schnelle Reaktionen
- Orientierungsfähigkeit
- Logik & Überlegung
- Geduld
- Handeln unter Zeitdruck
- Vorausplanung
- Mikromanagement
- Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHER-PCs
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10

MINIMUM

- 2,0 GHz Intel
- XP 1800+ AMD
- 512 MB RAM
- 400 MB Festplatte

STANDARD

- 2,4 GHz Intel
- XP 2200+ AMD
- 1,0 GB RAM
- 400 MB Festplatte

OPTIMUM

- 3,0 GHz Intel
- XP 2800+ AMD
- 2,0 GB RAM
- 400 MB Festplatte

PROFITIERT VON: DSL

BILDFORMATE: 4:3, 5:4, 16:9, 16:10

KOPIERSCHUTZ: EA-Konto

TON: Stereo, 4.0, 5.1, 6.1, 7.1

3D-GRAPHIKKARTEN

- Geforce 6600 / 6800
- Geforce 7800 / 7900
- Geforce 8800 / 9800
- Geforce 9600
- Geforce GTX 200
- Radeon X1600
- Radeon X1800 / X1900
- Radeon HD 2900
- Radeon HD 3800
- Radeon HD 4800

BEWERTUNG

GRAFIK	+ sehr stimmiger Comic-Stil + knallbunte Effekte + witzige Figuren - schwache Texturen - generelle Polygonarmut	6 / 10
SOUND	+ überzeugende Waffensounds und Explosionen + Geräusche wie in Zeichentrickfilmen + nette Musik - Surround nicht genau genug	9 / 10
BALANCE	+ sehr gut ausbalancierte Karten + Waffen mit Vor- und Nachteilen + Missionen werden schwieriger - Klassen unterschiedlich stark	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ unkomplizierte, urkomische Ballerei + gelungene Präsentation + überdrehte Charaktermodelle - seltene Bugs	9 / 10
BEDIENUNG	+ eingängige Shooter-Steuerung + übersichtliche Menüs - Server-Suche umständlich - fehlende Komfortfunktionen	8 / 10
UMFANG	+ drei Soldatenklassen + zahlreiche Boni und Missionen - nur vier Karten, nur ein Spielmodus - kleine Fahrzeug-Auswahl	5 / 10
LEVELDESIGN	+ vielseitig und liebevoll + leicht zu erkennende taktische Punkte + viele Angriffsmöglichkeiten - Fahrzeuge stehen oft weit abseits	9 / 10
TEAMWORK	+ teamunterstützende Talente + Hinweis-Emotes ... - die selten wahrgenommen werden + Zusammenarbeit wird nicht belohnt	6 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ jede Klasse mit speziellen, aufrüstbaren Waffen + motivierende Missionen + coole Spezialtalente + keine Waffe überflüssig	10 / 10
MULTIPLAYER-MODI	+ bewährtes Flaggenerobern + spannendes Multiplikator-Prinzip - nur dieser eine Modus - keine Varianten	8 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut

FAZIT Launige Gratis-Ballerei für zwischendurch.

