

Wenn dieser Mann schießt, fliegen uns die Ohren weg: Einen so realistischen **Gefechtslärm** haben wir noch nie in einem Computerspiel gehört.

Battlefield 3



Früher waren die Lager klar. Wer kinoreif inszenierte Militär-Action und flottes Multiplayer-Geballer wollte, der spielte **Call of Duty**. Wer statt einer Kampagne lieber Mehrspieler-

Schlachten im großen Maßstab wollte, der griff zur **Battlefield**-Reihe. Dann wurde alles anders. Mit **Modern Warfare** erhob sich die **Call of Duty**-Serie zum marktbeherrschenden Massenphänomen, sein schneller Mehrspieler-Modus wurde zum neuen Maßstab für Multiplayer-Shooter. Und **Battlefield**? Passte sich an. **Bad Company 2**, der jüngste Spross der Serie, spielt sich wesentlich kompakter als seine Vorgänger. Er bietet sogar

Das **Zerstörungssystem** von Battlefield 3 macht auch vor großen Gebäuden nicht Halt.

+ Stärken

- + unglaublicher Sound
- + zerstörbare Umgebung
- + »echter« Battlefield-Nachfolger

- Schwächen

- altbekannte Story-Inszenierung

Die **Animationen** basieren auf dem Motion-Capturing-System von EA Sports. Sollte dieser GI also plötzlich einen Homerun schlagen, wissen wir, warum.

Drei Soldaten der **1st Recon Marines** im Kampf mit der PLR, der irakischen Widerstandsarmee.

Neuste Technik mit alten Battlefield-Werten: Dice entwickelt den besten Multiplayer-Shooter aller Zeiten - und hat noch eine Überraschung parat!

Von Fabian Siegismund

Angeschaut

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Dice (Bad Company 2, GS 04/10: 90 Punkte)**
Termin: **4. Quartal 2011** Status: **zu 90% fertig**

GameStar.de/Quicklink/7279

simples Deathmatch. Und für Multiplayer-Muffel gibt's obendrein noch einen echten Singleplayer-Teil. **Battlefield** mit Solo-Kampagne? Für viele ein Widerspruch in sich.

Dass **Bad Company 2** trotzdem ein fantastisches Spiel ist, das zeigen seine Wertungen, Spielerzahlen und nicht zuletzt der Doppelerfolg bei den GameStars 2010 mit den Auszeichnungen als bestes Multiplayer- und PC-Actionspiel des Jahres. Und dennoch: Für **Battlefield**-Puristen ist das kein »echtes« **Battlefield**. Doch die können jetzt aufatmen und der Rest freut sich einfach wie verrückt mit: **Battlefield 3** wirft alle **Call of Duty**-Zugeständnisse über Bord und

kehrt zu seinen Wurzeln zurück. Wir haben die **Battlefield**-Erfinder Dice in Stockholm besucht und müssen sagen: Selten zuvor hat uns eine Präsentation dermaßen heiß auf das fertige Spiel gemacht!

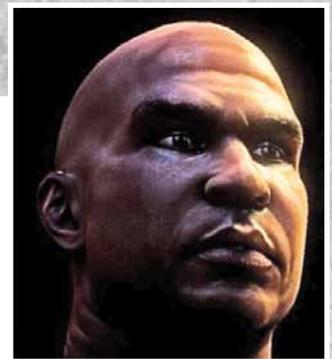
Zu seinen Wurzeln zurückzukehren, dürfte Dice nicht allzu schwer fallen. Denn während Activision mit der **Call of Duty**-Reihe in den letzten Jahren gleich zwei Studios ausgelastet hat und Gerüchten zufolge demnächst sogar noch zwei hinzunehmen will, steckt hinter **Battlefield** seit jeher das gleiche Team. Lars Gustavsson etwa, der Multiplayer-Chefdesigner, ist schon seit der Zeit dabei, als Dice noch Refraction Games hieß.

Er hat 1999 an **Codename Eagle** mitgearbeitet, dem Urvater der **Battlefield**-Reihe. »Wir wollten da schon ein reines Multiplayer-Spiel machen«, erklärt Gustavsson, »aber Take Two, unser damaliger Publisher, glaubte nicht an sowas. Also programmierten wir noch einen halbherzigen Story-Modus dazu. Der hat uns unnötig Energie geraubt.« Das Ergebnis: eine GameStar-Wertung von schlappen 54 Punkten. Aber der **Battlefield**-Grundstein war gelegt. Und auf den soll Teil 3 nun aufbauen. »Battlefield 3 ist pure Battlefield-DNS«, schwärmt Patrick Bach, der Produzent des Spiels. »Alle Neuerungen, die wir in Bad Company 1 und 2 eingebracht haben, haben keinen Einfluss auf unser

Die Frostbite-Engine 2.0

Die neueste Grafik-Engine von Dice bietet neben einem tollen Physiksystem mit zerstörbaren Levels und direkt integrierter Sound-Unterstützung nahezu unbegrenzt viele dynamische Lichtquellen. Besonders schick: Raketen schießen in den Nachthimmel, dabei werden die Rauchschwaden von innen heraus vom Rückstrahl der Geschosse beleuchtet. Der Multiplayer-Chefdesigner Lars Gustavsson schwärmt: »Jetzt, wo wir die passende Engine haben, müssen wir uns nicht mehr um technische Vorgaben kümmern, sondern können uns auf künstlerische Aspekte konzentrieren.«

Battlefield 3 wird auf dem PC entwickelt und dann auf die Konsolen portiert, und nicht andersrum! PC-Spieler erhalten entsprechend klare Vorteile: 64 Spieler gibt's nur auf unserer Lieblingsplattform, Konsoleros müssen mit 32 Mann Vorlieb nehmen. Die Versionen für Xbox 360 und PS3 werden auf 30 Bilder pro Sekunde gedeckelt, beim PC ist die Bildrate nach oben offen. Dabei dürften die Hardware-Anforderungen moderat ausfallen: Die Spielvorführung lief auf einem handelsüblichen Vierkern-Rechner mit einer Radeon 5800. Windows XP und DX9 werden allerdings nicht mehr unterstützt. Ein weiterer Nachteil: Dice will bis auf Weiteres keine Mod-Tools veröffentlichen – die Engine sei zu kompliziert für Hobby-Entwickler.



neustes Spiel. Was du jetzt sehen wirst, ist also der direkte Nachfolger zu Battlefield 2«. Mit diesen Worten startet Bach die Singleplayer-Kampagne von **Battlefield 3**. Moment ... Singleplayer-Kampagne!?

Bach kann uns die Skepsis vom Gesicht ablesen: »Viele Spieler wollen keinen Singleplayer-Part in einem Battlefield-Spiel. Die Furcht ist nämlich, dass wir Leute vom Mehrspieler-Modus abziehen, um die Kampagne zu entwickeln.« Nach dem, was uns Gustavsson über **Codename Eagle** erzählt hat, klingt das durchaus plausibel. »Das

stimmt aber nicht«, beschwichtigt uns Bach, »unser Team ist riesig, und zwar drei- bis viermal so groß wie damals bei der Produktion von Battlefield 2«. Wir sprechen hier also von rund 240 Leuten, die an **Battlefield 3** arbeiten. Das beruhigt uns: Bei **Codename Eagle** bestand das Entwickler-Team gerade mal aus zehn Mitarbeitern.

Endlich dürfen wir **Battlefield 3** erleben! Und merken gleich: Mit dem Witz der **Bad Company**-Serie ist's in **Battlefield 3** vorbei. Das Spiel empfängt uns in staatstragendem Ambiente, ein parlamenta-

Die Battlefield-Historie



1999 (PC)



2002 – 2003 (PC & Mac)



2004 (PC)



2005 – 2008 (PC)



2005 (XBox, PS2 & 360)





Unsere **Einsatzbesprechung**. Dumme Sprüche gibt's hier nicht zu hören, wir sind ja nicht bei Bad Company!

rischer Untersuchungsausschuss tagt, unterlegt von orchestraler, düsterer Musik. Sergeant Henry »Black« Blackburn wird zu Ereignissen eines Kampfeinsatzes im Irak im Jahre 2014 befragt. Es folgt ein Rückblick: Ein US-Truppentransporter rattert durch die Straßen von Sulaimaniyya im irakischen Kurdistan. Die Soldaten an Bord, 1st Recon Marines, hören Johnny Cashs »God's gonna cut you down« (Gott wird dich niederstrecken) – nicht gerade der motivierendste Soundtrack für eine Patrouillenfahrt. An einer belebten Kreuzung sitzen die GIs ab. Nach der relativen Ruhe und dem Dämmerlicht im Wageninneren erscheint uns die Sonne besonders grell, die hektische Geschäftigkeit der Soldaten und Zivilisten am Straßenrand macht uns nervös. Hinter jedem Fenster dieser staubigen

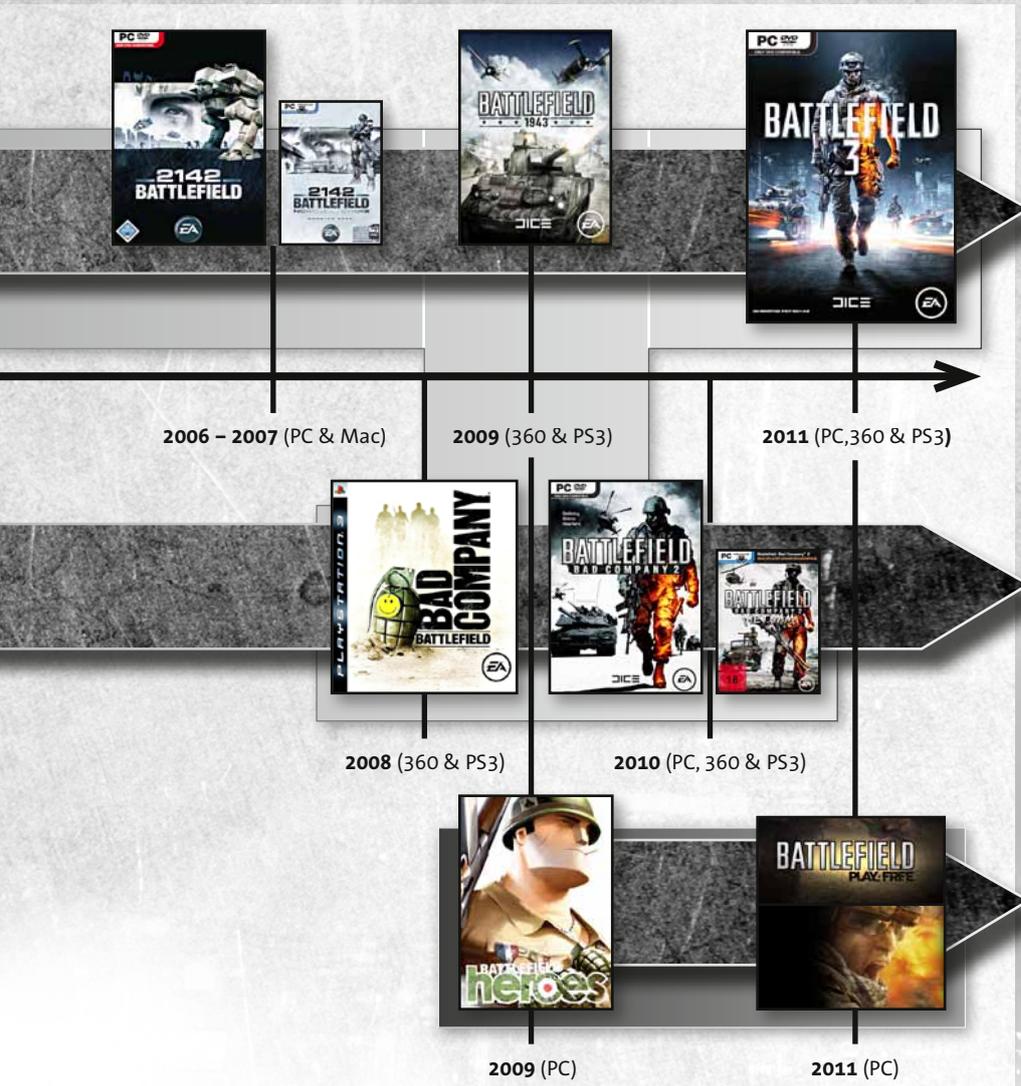
Stadt könnte ein Scharfschütze lauern, in jedem Auto, das hier im lärmenden Verkehrsgetümmel steckengeblieben ist, könnte eine Sprengfalle auf uns warten. Nach nur zwei Minuten hat Dice es schon geschafft, uns tief in die Stimmung der Szenerie hineinzuziehen – dabei ist noch gar nichts passiert. Unser Trupp von fünf Marines verlässt die Hauptstraße und biegt in eine verwinkelte Gasse ein. Hier beeindruckt uns besonders die Beleuchtung: Obwohl die Passage im Schatten liegt, fällt ausgesprochen echt wirkendes indirektes Licht über die Häuserwände zu uns herab. Das Halbdunkel fühlt sich nach der gleißend hellen Straße angenehm kühl an – dabei sitzen wir ja nach wie vor im Stockholmer Präsentationsraum.

In einem Hinterhof treffen wir unseren Vorgesetzten. Der schildert uns die Lage: Ein Trupp unserer Einheit ist ganz in der Nähe verschwunden. Wir sollen die Kame-

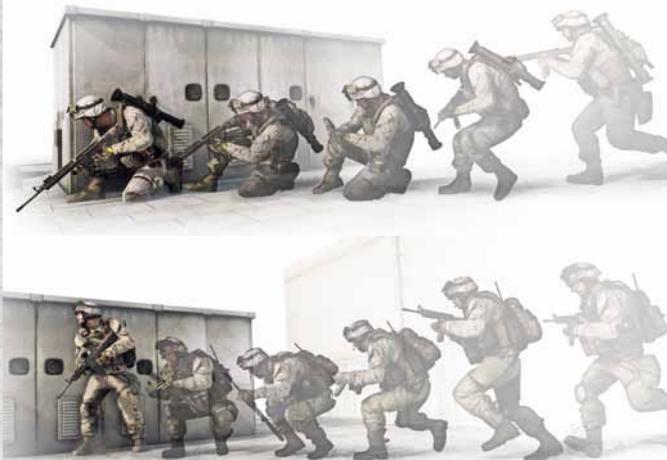
»Battlefield 3 ist pure Battlefield-DNS«

raden finden, bevor das unsere Feinde von der PLR tun, der irakischen Widerstandarmee. Wir setzen uns also wieder in Bewegung, als plötzlich ein tiefes Grollen die Wände erzittern lässt. »Die Jungs vom Kampfmittel-Räumdienst sollten ihre Sprengungen weiter draußen vor der Stadt machen«, motzt einer der grimmigen Marines, doch ein anderer weiß: »Das war ein leichtes Erdbeben. Wir sind nur 90 Kilometer von einer Verwerfungslinie entfernt.« Wir sind sicher: Diese Szene ist die Ankündigung für interagierende Umgebung im großen Stil. Denn was könnte sich dazu besser eignen als eine nahegelegene Sollbruchstelle in der Erdkruste und das zerstörbare Terrain von **Battlefield 3**?

Ein paar Straßen weiter entlädt sich endlich die Spannung, die der enorm fesselnde



Das Animationssystem ANT



Dice nutzt für Battlefield 3 das Animation Toolkit von EA Sports (kurz: ANT), das sonst in Sportspielen wie Madden NFL zum Einsatz kommt. Das System teilt den Körper einer Spielfigur in unabhängige Sektoren ein. Das Ergebnis: verblüffend echte, flinke Bewegungen.

Soundtrack kontinuierlich hochgeschraubt hat: Eine Kugel pfeift durch die Luft und streckt einen unserer Kollegen nieder. »Sniper!« brüllt der Truppführer, während die Marines in Deckung hechten. Wir packen den Verwundeten und zerren ihn in einen Hauseingang. Dabei können wir die Arme und Beine unseres Alter Egos sehen – das sorgt für ein tolles »Körpergefühl«. Kaum haben wir unseren Kameraden abgelegt, taucht direkt vor uns ein PLR-Kämpfer auf. Er legt mit seiner Kalaschnikow aus nächster Nähe auf uns an, wir können unmöglich rechtzeitig zurückschießen! Doch da verlangsamt sich der Spielverlauf zur Zeitlupe. Derart entschleunigt zückt unser Held gerade noch seine Waffe, wir können zielen und abdrücken: Situation gerettet. Zeitlupen-Events sind vielleicht nicht gerade die innovativste Design-Entscheidung, spannend ist die Szene aber allemal. Insbesondere, weil wir so in Ruhe die großartigen Animationen der Charaktere bewundern können. Tobias Dahl, verantwortlich für die Bewegungen der Spielfiguren, spricht in dem Zusammenhang von »befriedigenden Abschlüssen«: »Wenn Dein Gegner einfach umfällt, ist das doch langweilig«, erklärt Dahl. »Wir benutzen deshalb eine Kombination aus Ragdoll und vorberechneten Sterbeanimationen.«



Die Animation läuft nur so lange, bis der getroffene Körper des Gegners auf Objekte in der Umwelt trifft. Dann übernimmt die Physik-Engine. Als vor uns ein PLR-Soldat von einem Kopftreffer gegen einen Wagen geschleudert wird, hält er sich zunächst die Stirn, bis er dann, in Echtzeit berechnet, am Kotflügel des Autos entlang zu Boden gleitet. Der Begriff »befriedigend« mag in dem Zusammenhang für manchen politisch inkorrekt sein, das Ganze sieht aber auf jeden Fall ziemlich echt aus und gibt dem Spieler ein beeindruckendes Feedback.

»Wir erschaffen ein Lied, kein Zehn-Stunden-Gitarrensolo«

Der Marine-Trupp kämpft sich auf ein benachbartes Häuserdach vor, denn auf der anderen Straßenseite lauert noch immer der Scharfschütze, irgendwo in einem der vielen Zimmer eines Hotels. Seine Kaliber-50-Kugeln sirren in regelmäßigen Abständen über un-



Die Marines unterscheiden sich in ihrer **Ausrüstung**. Dadurch wirkt unser Trupp noch glaubwürdiger.





Ob wir unseren Kameraden im fertigen Spiel **Befehle** geben können, will uns Dice noch nicht verraten.

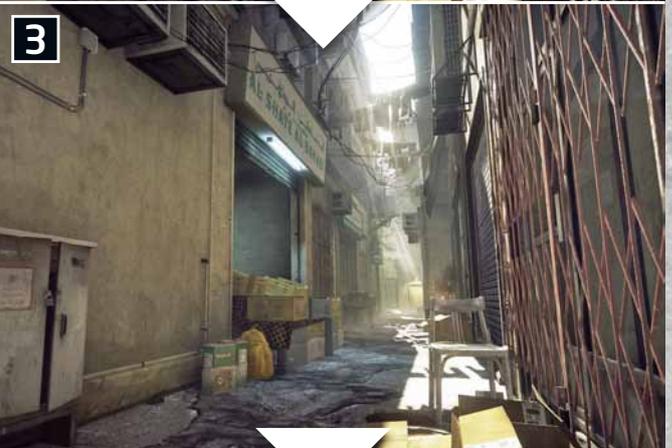
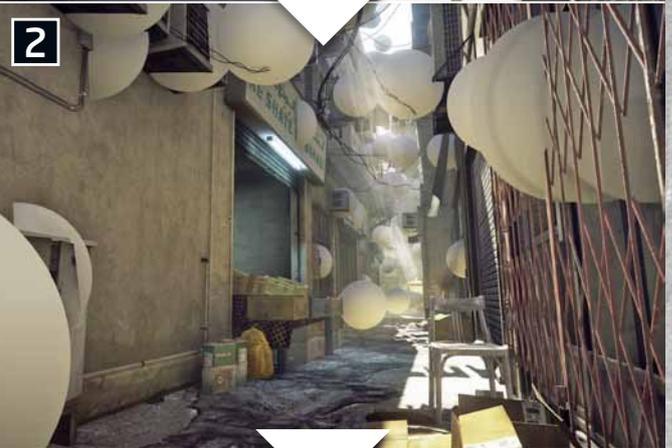
sere Köpfe hinweg und zerlegen dabei Blumenkübel, Satellitenschüsseln und was da noch so um uns herumsteht. Ein Kamerad hat sich bis zur Dachkante vorgearbeitet. Er hebt kurz den Kopf, um nach dem Sniper zu sehen – kurz darauf zerfetzt ein weiteres Geschoss die Brüstung direkt neben ihm. »Ich hab ihn gesehen!« ruft der Marine, »sechster Stock, viertes Fenster von links!« Unser Truppführer wirft uns eine Panzerabwehrakete zu und befiehlt dem Rest: »Deckungsfeuer!« Während vier Marines blindlings in Richtung Hotel ballern, richten wir uns mit dem Werfer auf. Wieder setzt die Zeitlupe ein und wir zielen: sechster Stock, viertes Fenster, da muss er sein! Die Rakete zischt über die Straße, prallt ins Hotel und verwüstet die komplette Front. Beeindruckend! Sogar das Hotelschild gibt unter markerschütterndem Quietschen nach und fällt zu Boden. »Gute Trefferwirkung!« jubelt ein Marine. »Jetzt bin ich taub!«, kommentiert ein zweiter. Wir sind's zum Glück nicht, und so können wir den unglaublichen Sound von **Battlefield 3** genießen.

Bad Company 2 hat bereits Maßstäbe in Sachen Klangqualität gesetzt, **Battlefield 3** wird das noch mal toppen. Hier erkennen wir nicht



Wegpunkte weisen die KI an, wie sie sich zu verhalten hat. Der Marine links etwa sucht Schutz an einer Ecke.

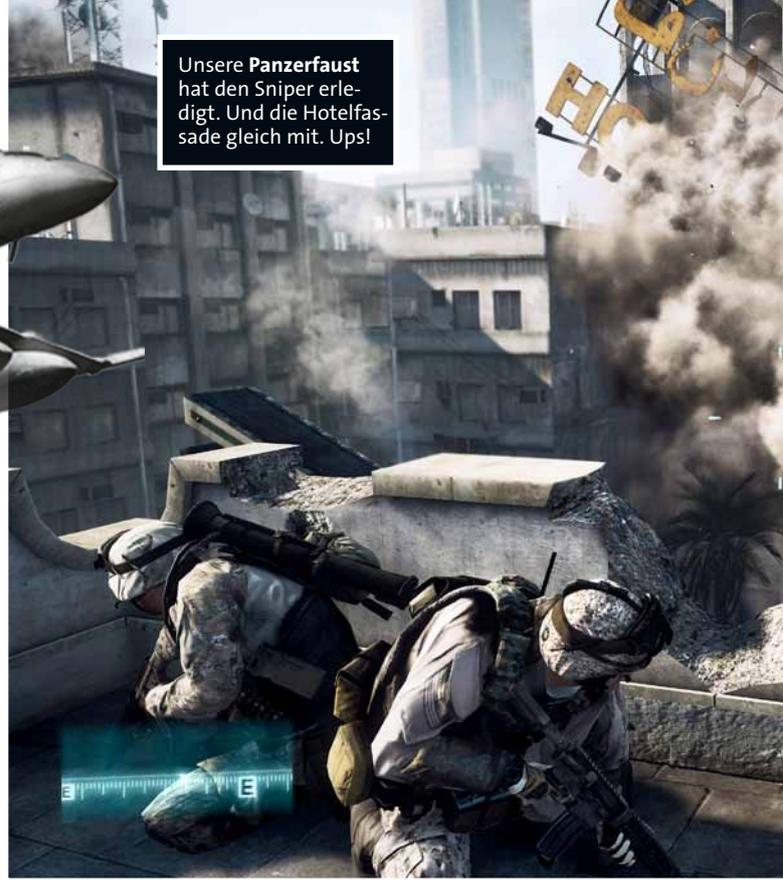
Das Beleuchtungssystem



Um die Beleuchtung innerhalb eines Levels zu berechnen, setzen die Entwickler so genannte »Light Probes« ein (Bild 2). Jede dieser Kugeln enthält mehr Lichtinformationen als ein ganzes Level aus **Bad Company 2**. Nähert sich ein Spielobjekt einer solchen Kugel, findet ein Datenabgleich statt und das Objekt wird passend beleuchtet. Cool: Das Ganze funktioniert auch in Levels, die sich dynamisch verändern.



Unsere Panzerfaust hat den Sniper erledigt. Und die Hotelfassade gleich mit. Ups!



nur am Klang, aus welcher Richtung Schüsse kommen, wir können sogar deutlich ausmachen, in welcher Umgebung sich der Schütze befindet. Ob offene Straße, Wald oder geschlossener Raum: Jede Umgebung hat Einfluss auf die Modulation einer Geräuschquelle. Ein unglaublicher Effekt, genau so hört sich ein Gefecht an! Aber **Battlefield 3** soll keine Kampflärm-Dauerbeschallung werden. »Wir erschaffen hier ein Lied, kein Zehn-Stunden-Gitarrensolo«, erläutert Patrick Bach. Damit meint er insbesondere die Spielgeschwindigkeit. »Ein gutes Lied hat Höhen und Tiefen, schnelle und langsame Passagen. Ein Dauersolo nervt«. Und so gibt's in **Battlefield 3** auch ruhigere Abschnitte. Nach dem Sniper-Kampf etwa ist Blackburn alleine unterwegs. Aus einem Haus vor dem Trupp kommen Kabel aus dem Keller, die auf die Straße führen. Vermutlich der Zünder für eine Sprengfalle. Blackburn soll das Gebäude durchsuchen und die Drähte zu ihrem Ausgangspunkt zurückverfolgen. Eine leichte Übung? Ja, genau ...

Während wir durch die Stille des augenscheinlich verlassenem Kellers schleichen, wird die Umgebung wieder von einem kleinen Erdbeben erschüttert. Langsam wird das unheimlich. Da erspüren wir in einer Ecke eine Werkbank. Hier enden die Kabel, und tatsächlich: Eine Sprengfalle, der Countdown läuft schon! Blackburn macht sich daran, den Zünder zu deaktivieren, als plötzlich ein Schatten vor ihm über die Wand huscht. Jemand schleicht sich von hinten an. Der Marine fährt herum, gerade noch rechtzeitig, um den Messerangriff des herangepeitschten Bombenbauers abzuwehren. Es folgt ein Quicktime-Event: Wir müssen im richtigen Moment mal die linke, mal die rechte Maustaste drücken, um Blackburns Fäuste ins Gesicht des Angreifers zu hämmern. Diese Reaktionsspielchen sind ja grundsätzlich eine zweischneidige Angelegenheit (einerseits meist cool inszeniert, andererseits spielerisch anspruchslos und bei Wiederholungen nervig), doch der Kampf ist zweifellos toll choreographiert. Wir entscheiden die ziemlich derbe Prügelei für uns und reißen im letzten Moment die Kabel aus dem Zünder. Mission abgeschlossen!

Zurück auf der Straße ist ordentlich Bewegung im Gange. US-Helikopter schwirren über den Häusern herum, Truppentransporter und Humvees rauschen heran. Die PLR hat zum Angriff geblasen! Nun zeigt **Battlefield 3**, was es kann: GIs und irakische Widerständler schlagen eine offene Schlacht, Panzerfaustprojekte zischen durch die Luft und zerfetzen auf beiden Seiten Autos, während die Kämpfer effektiv von Deckung zu Deckung hechten. Wir spürten zu einem leichten MG, das ein verwundeter Kamerad auf einer Fußgängerüberführung zurückgelassen hat und nehmen die heranstürmenden Irakis unter Feuer. Im Gegensatz zu **Call of Duty**, wo diese Sequenzen zu stupiden Ballerorgien verkommen, fühlen wir uns auf den Straßen von Sulaimaniyya zu keinem Zeitpunkt übermächtig und unverwundbar. Im Gegenteil, denn nach und nach löst sich unsere Deckung in Betonkrümel auf. Bei der nächsten sich bietenden Gelegenheit packen wir das MG und hetzen zu einer besseren Stellung. Jetzt schwebt auch noch ein Black-Hawk-Hubschrauber ein und nimmt die mittlerweile verschanzten PLR-Kämpfer

Der Multiplayer-Modus

Dice macht noch ein Geheimnis aus dem Multiplayer-Modus. Wir fassen dennoch zusammen, was jetzt schon als gesichert gilt:

- ✦ **Fahrzeuge:** Die Jets sind zurück! Wir haben eine F-16 und eine Su-27 gesichtet, außerdem moderne Helikopter sowie Panzer.
- ✦ **Klassen:** In einem Startbildschirm konnten wir vier Soldatenklassen mit je fünf Ausrüstungs-Kits entdecken. Vermutlich werden die Kategorien aus *Bad Company 2* beibehalten.
- ✦ **Karten:** Die Schlachtfelder werden in der Größe denen aus *Battlefield 2* entsprechen – allein schon wegen der Jets. Gerüchten zufolge erhalten Vorbesteller der Limited Edition vier aktualisierte Karten des Vorgängers, darunter eine Neuauflage von Karkand.
- ✦ **Unlocks:** Dice verspricht mehr freispielbare Waffen und Ausrüstung sowie einen besser balancierten Levelaufstieg. In einem gewissen Rahmen werden die Soldaten ihr Äußeres verändern können.
- ✦ **Hardcore-Modus:** Sehr wahrscheinlich, weil erfolgreich.
- ✦ **Commander-Modus:** Sehr unwahrscheinlich, weil wenig genutzt.
- ✦ **Replay-Funktion:** Die gab es ja bereits in *Battlefield 2*, Dice experimentiert nun mit einer brauchbaren Version für Teil 3.
- ✦ **Koop-Modus:** Ist angekündigt. Doch Vorsicht: Dice hat im Vorgänger normale Kämpfe gegen Bots auch als Koop bezeichnet.
- ✦ **Dedicated Servers:** Auf jeden Fall.
- ✦ **Hinlegen:** Geht! Doch Dolphin Diving will Dice verhindern.

Manche Objekte taugen besser als Deckung als andere. Autoreifen zählen zu den anderen.





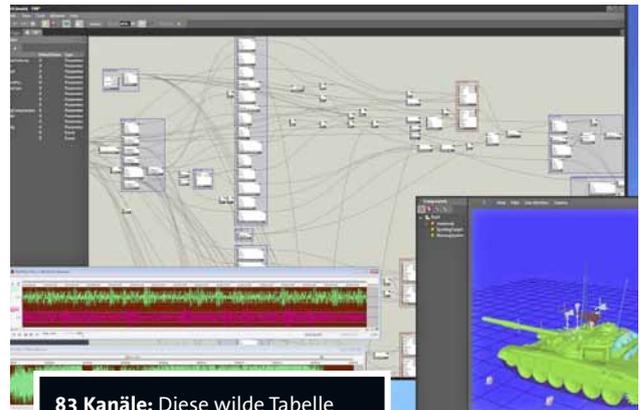
fer mit seiner Minigun unter Feuer. Was für ein Spektakel! Da mischt sich unter das ständige Stakkato der MG-Salven ein bedrohliches Grollen, das immer lauter wird. Die Straße erzittert, die Gebäude ringsherum ächzen. Ein Erdbeben, und diesmal ein richtiges! Der Asphalt springt auf, in unserer Nähe verschwindet ein Humvee in einer gähnenden Erdspalte. Der Tumult erreicht schließlich seinen Höhepunkt: Auf der anderen Straßenseite sackt plötzlich ein ganzes Hochhaus in sich zusammen, kippt auf die Seite und zerquetscht dabei den Black Hawk. Das Maß an Zerstörung, zu der die Frostbite-Engine 2.0 fähig ist, ist beeindruckend!

Haus stürzt auf Hub-schrauber - das ist neu!

»Die herunterstürzenden Trümmerteile einer Häuserfassade können Spielcharaktere verletzen«, weiß Patrick Bach. Zumindest leistet das die Frostbite-Engine. Auch im

Das Soundsystem

Die Frostbite-Engine ist auch für die Audioverwaltung zuständig. Jedes Objekt verfügt dabei über bis zu 83 Audiokanäle! Je nach Position vom Spieler zum Geräusch wählt das System dynamisch aus, welche dieser Kanäle abgespielt werden. So unterscheiden wir am Geräusch, wohin ein vor uns schwebender Helikopter gewandt ist oder ob ein Schuss tatsächlich in unsere Richtung abgefeuert wurde. Laute Töne überlagern dabei leisere. Wenn also vor uns eine Granate explodiert, bekommen wir die zirpende Grille hinter uns gar nicht erst zu hören – der Kanal bleibt stumm. Trotz einer immensen Fülle an Audio-Informationen wird also nur ein Bruchteil abgespielt. Das reduziert den Rechenaufwand und erzeugt gleichzeitig das beste Soundgefüge, das wir je in einem Spiel erleben durften.



83 Kanäle: Diese wilde Tabelle stellt den Klang eines Panzers dar, abhängig von seiner Position.



Das Soundteam hat ein **Manöver** angehört, um das Klanggefühl möglichst echt nachzubauen.

Die **Bildschirmanzeigen** sind reduziert. Ein Kompass, eine Munitionsanzeige, mehr gibt's nicht.



Dynamische Zerstörung



Jetzt geht dank Frostbite-Engine 2.0 noch mehr kaputt: In Battlefield 3 gibt's mehrstöckige Gebäude, die wir zerlegen können! Für die Fassade reichen ein paar Granaten, wer das ganze Ding einreißen will, braucht schon schwere Geschütze wie eine flugzeuggestützte JDAM-Bombe.

Multiplayer-Modus? »Das müssen wir ausprobieren, mal sehen.« Ansonsten verweigert der Mann konkrete Aussagen zum Mehrspieler-Part: »Die Leute wissen hoffentlich, dass wir tolle Multiplayer-Shooter produzieren können. Und Battlefield 3 wird unser Meisterwerk. Aber was eure Leser erfahren müssen, ist, dass wir auch tolle Singleplayer-Kampagnen entwickeln können.« Tatsächlich hat uns die **Battlefield 3**-Präsentation begeistert. Und mit Blackburns Vortragsituation hat Dice eine Rahmenhand-

lung geschaffen, die häufige Schauplatzwechsel ermöglicht. Denn bei unserem Besuch bei Dice haben wir auch andere Leveltypen gesehen: zum Beispiel nordamerikanisch anmutende Gebirgswälder oder eine europäische Stadt. Wir konnten sogar eine Solomission als Jetpilot erspähen! Und doch hätten wir so gerne mehr vom Mehrspieler-Modus in Aktion gesehen. Denn für Genre-Veteranen wie uns sind die Jungs von Dice nun mal die Typen mit den fantastischen Multiplayer-Titeln. **FAB**

Die **Lichtberechnung** gehört zu den beeindruckendsten Fähigkeiten der neuen Frostbite-Engine 2.0.



Interview Patrick Bach

GameStar Bei Singleplayer-Shootern mit modernem Szenario denken die Leute primär an die CoD-Reihe. Wie wollt ihr es mit der Konkurrenz aufnehmen?

Patrick Bach Das ist das Frustrierende: Call of Duty gilt als Platzhirsch, dabei haben wir mit Bad Company 2 eigentlich schon längst das bessere Spiel. Unsere Durchschnittswertungen und User-Ratings sind besser als die der Konkurrenz. Wir müssen also nicht versuchen, Call of Duty zu schlagen, denn das haben wir schon längst getan. Es geht für uns in erster Linie darum, den Spielern das auch bewusst zu machen. Wenn es nur um die Qualität einer Serie ginge, wären wir schon längst die Nummer Eins.

► **Die Konkurrenz hat in der Vergangenheit gerne mal kontroverse Szenen genutzt, um mediale Aufmerksamkeit zu erreichen. Ich denke dabei etwa an die Flughafen-Szene aus Modern Warfare 2. Ist das etwas, worauf ihr mit dem brisanten Irak-Szenario abzielt?**

◄ Nein. Ich denke, es ist kindisch, auf Kontroversen zu setzen, nur um einen Medienrummel zu veranstalten. Wir bei Dice möchten lieber eine tolle Spielerfahrung erschaffen, als mit umstrittenen Szenen eine Aufmerksamkeit zu erreichen, der das Spiel dann gar nicht gerecht wird. Ich empfinde das als Betrug.

► **Wird es also keine Zivilisten in »eurem« Irak geben?**

◄ Das schon. Die gehören ja in ein glaubwürdiges Szenario. Ich würde aber niemals ein Spiel akzeptieren, in dem es Punkte oder dergleichen dafür gibt, Unschuldige zu verletzen. Ich möchte mich auch morgen noch im Spielgenuss anschauen können.



Na endlich!

Fabian Siegismund
Redakteur
fabian@gamestar.de

Ich bin schwer zu beeindruckern, was Computerspiele angeht, das hat schon so manchen Spiele-PR-Heini mächtig geärgert. Aber nachdem ich Battlefield 3 gesehen habe, wusste ich so sicher wie nie zuvor: Das will ich sofort haben! Die dezente Enttäuschung, fast »nur« die Kampagne zu sehen (lesen Sie alle weltweit verfügbaren Fakten im Multiplayer-Kasten auf diesen Seiten), ist schnell der Begeisterung der Möglichkeiten gewichen: Wie toll, verdammt noch mal, muss diese Technik erst auf einem Schlachtfeld mit 64 Spielern zur Geltung kommen? Allein das Programm für die Audio-Präsentation würde ich kaufen, um da zwei Tage lang am Stück wild balierend durch die Wälder zu rennen. Und das Timing passt auch: Ich bin in Bad Company 2 auf Level 50 und habe alle Abzeichen, im Herbst bin ich also bereit für den Wechsel. Und wehe, Dice ist es bis dahin nicht. Dann gibt es Erdbeben in Schweden!