



Links: Battlefield 2.
Rechts: Play4Free.

+ Stärken

+ beliebte, altbekannte Karten

- Schwächen

- kein fliegender Klassenwechsel
- grafisch veraltet
- reduziertes Teamspiel

Battlefield Play4Free

Electronic Arts legt Battlefield 2 neu auf: ein bisschen hübscher, viel unkomplizierter und komplett kostenlos. Aber auch umsonst? Von Fabian Siegmund

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **EA Easy Studios (Battlefield Heroes, GS 09/09: 77 Punkte)**
Termin: **4.4.2011** Spieler: **1 bis 32** Sprache: **Englisch** Preis: **kostenlos**

GameStar.de/Quicklink/7196

Der Hardcore-Spieler kann über den Boom der Casual Games nur unverständlich den Kopf schütteln: Wer hat denn bitte Spaß an bunten Simpelspielchen und kostenlosen Light-Versionen großer Titel, wo es doch viel bessere »richtige« Spiele gibt? Für diese Zweifler hat Electronic Arts nun den

Multiplayer-Shooter **Battlefield Play4Free** geschaffen: Augenscheinlich eine kostenlose Neuauflage von **Battlefield 2**, die zwar inhaltlich eingedampft wurde, dafür aber

auch nichts kostet. Das klingt für echte Genre-Fans allemal interessanter als EAs letzter Streich diesen Kalibers, der Gratis-Shooter **Battlefield Heroes**, doch die Frage

Beta-Test

Battlefield Play4Free läuft derzeit offiziell noch in der Beta-Phase. Weil der Ingame-Shop aber bereits funktioniert und Sie entsprechend Geld für das Spiel ausgeben können, testen wir das Spiel schon jetzt. Sollte Play4Free ein Erfolg werden, dürfte sich besonders im Bereich Umfang in den nächsten Monaten noch einiges tun. Das werden wir dann in einem Kontrollbesuch auffangen.



Da versteckt sich einer beim **Flaggenpunkt!** Seine Chancen stehen jedoch nicht allzu gut.



Wer fliegen will, ob Heli oder Jet, muss je einen Trainingspunkt investieren.

bleibt: Wie viele Abstriche kann man bei einem Spiel akzeptieren, nur weil es gratis ist?

Wie in **Battlefield Heroes** legen Sie in **Battlefield Play4Free** zu Beginn des Spiels einen Charakter an, der fortan zu Ihrem festen Alter Ego wird. Dabei haben Sie die Wahl zwischen vier Klassen: Sturmsoldat, Scharfschütze, Sanitäter und Pionier. Die Kämpfer entsprechen weitestgehend ihren Pendanten aus **Bad Company 2**, und genau wie dort müssen Sie in **Play4Free** kriegsentscheidende Ausrüstung erst nach und nach mit Erfahrungspunkten freischalten. Mit jedem Rangaufstieg erhalten Sie einen Trainingspunkt, den Sie wie in einem MMO in zwei Talentbäume investieren. So erwerben Sie zum Beispiel im Bereich Ausrüstung die Fähigkeit, Granaten zu werfen, in der Kategorie »Kämpferfahrung« gibt's Upgrades für den Kämpfer selbst, etwa höhere Bewegungsgeschwindigkeit. Wie schon in **Bad Company 2** hat der Sanitäter Startschwierigkeiten, denn den Defibrillator können Sie frühestens mit Level 6 freischalten.

Einmal ausgewählt, dürfen Sie die Klasse Ihres Alter Ego nicht mehr wechseln. Sie können höchstens einen zweiten Charakter eines anderen Typs erstellen. Allerdings nur einen, danach müssen Sie für weitere Kämpfer-Slots zahlen. Denn natürlich will EA mit **Play4Free** auch Geld verdienen, und zwar durch so genannte Mikrotransaktionen, also Kleinstkäufe. Für virtuelle Gegenstände und Charaktere zahlen Sie mit »Battlefunds«. 700 Stück gibt's für fünf Euro, je mehr Sie bestellen, desto günstiger werden die. Ein zusätzlicher Kämpfer-Slot kostet 140 Battlefunds, also rund einen Euro. Jeder Soldat startet mit einer Standardwaffe, bessere Knarren gibt's nur gegen Bezahlung. Für die MP7 in der besonders treffsicheren Veteranen-Ausführung müssen Pioniere beispielsweise 630 Battlefunds berappen, also gut vier Euro. Wer dann auch noch Klamotten shoppen will, also Kopftücher, Camo-Overalls oder Sonnenbrillen, kann allein dafür schon zehn Euro verballern. Da kommt demnach ganz schön was zusammen. Alternativ mieten Sie den Kram oder

finanzieren ihn mit »Battlecredits«. Das ist virtuelles Geld, das Sie sich nach und nach erspielen. So gelangen Sie auch kostenlos an frische Knarren, allerdings halten die dann maximal drei Tage. Das Arsenal von **Play4Free** ist recht überschaubar: drei Pistolen, drei Schrotflinten und drei oder vier klassenexklusive Hauptwaffen (die meisten davon zusätzlich in der verbesserten Veteranen-Variante), das war's. Allerdings läuft das Spiel derzeit offiziell noch als Beta-Version, erfahrungsgemäß werden im Laufe der Zeit neue Waffen, Klamotten und Ausrüstungsgegenstände hinzukommen.

Kleinvieh macht auch Mist.

Play4Free enthält bislang drei Schlachtfelder, allesamt Nachbauten beliebter Karten aus **Battlefield 2**: Oman, Karkand und Sharqi Peninsula. Die Entwickler haben die Maps optisch aufgehübscht, zum Beispiel neue Beleuchtung, verbesserte Raucheffekte und Grasflächen hinzugefügt. Dennoch wirkt



Optische Upgrades: Neue Beleuchtung, Unschärfefeffekte und Grasflächen.



Kostenloses Training

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Battlefield Play4Free ist kein Spiel, dem ich viel Freizeit opfern werde. Warum – das hat Fabian treffend skizziert. Doch für einen Nostalgie-Trip auf die alten Karten taugt es allemal. Und es ist ein prima Einstieg ins grundsätzliche Battlefield-Geschehen. Es soll ja vielleicht noch Menschen geben, die bisher kein Spiel der Serie angefasst haben. Die können sich in der kostenlosen Variante einen Eindruck von Ablauf und Klassenspezifikationen holen, um dann gut gerüstet in **Battlefield 3** zu starten.



Abschüsse spielen in Play4Free keine Rolle, was zählt sind die Flaggenpunkte.

Play4Free im Konkurrenzvergleich optisch veraltet. Zerstörbare Umgebung wie in **Bad Company 2**? Fehlanzeige. Wie im guten alten **Battlefield 2** bleiben Sie auch in **Play4Free** mit einem Panzer an mickrigen Holzzäunen hängen. Neben den Panzern werden Sie in **Play4Free** alle Fahrzeuge aus **Battlefield 2** wiederfinden – auch die Jets! Die darf nun aber nicht mehr jeder fliegen: Für Helis und Flugzeuge müssen Sie zuerst einen Trainingspunkt investieren. Dadurch werden nur noch die Spieler zum Piloten, die auch wirklich fliegen wollen. Ob die's dann auch können, ist natürlich eine andere Frage. Ein weiteres Problem: Auf Oman starten die angreifenden Amerikaner auf einem Flugzeugträger. Wenn dann nicht genug Piloten im Team sind, um die Transporthubschrauber zu steuern, muss sich die Mannschaft auf Schlauchboote verteilen. Und die sind leichte Ziele für die Verteidiger an Land.

Tschüss, Squad-System!

Play4Free bietet einen Spielmodus namens »Assault«. Der entspricht dem Conquest-Modus der **Battlefield**-Serie, mit nur einem Unterschied: Abschüsse zählen nicht in die Wertung, stattdessen kann ein Team nur durch Flaggeneroberungen punkten. Da möchte man meinen, dass sich die Teams besonders um Zusammenspiel bemühen. Das verhindert jedoch die Casual-Ausrichtung von **Play4Free**: Das anspruchsvolle Squad-System aus **Battlefield 2** wurde entfernt, ganz zu schweigen vom Commander-Modus. Wir können uns also nur aussuchen, ob wir in unserer Basis spawnen wollen, oder ob uns das Spiel »in der Schlacht« aussetzen soll. Dann ploppen wir irgendwo auf der Karte auf. Koordinierte Angriffe sind so nahezu unmöglich. Nur der Sturmsoldat kann eine Fähigkeit freischalten, mit der für einige Sekunden Teamkollegen in seiner Nähe spawnen – ob sie das wollen oder nicht.

Hinzu kommt, dass wir im laufenden Spiel keine erworbenen Talentpunkte investieren können. Nach jedem Levelaufstieg müssen wir also zwangsweise das aktuelle Match verlassen, sonst entgehen uns neue Fähigkeiten. Danach wieder in die Schlacht zurückzukehren funktioniert nicht: **Play4Free**

bietet keinen Server-Browser, sondern verschickt uns bei jedem Spielstart automatisch in ein beliebiges Match. Zwar weist das Spiel in den Steuerungsoptionen einen Ingame-Shop und eine Favoriten-Liste aus, zum Zeitpunkt unseres Tests funktionierte jedoch beides nicht. Ein fliegender Charakterwechsel ist in jeden Fall nicht möglich. Dadurch können wir uns nicht auf taktische Gegebenheiten anpassen, und, schlimmer noch, nicht einmal auf die gespielte Map. Auf Sharqi etwa gibt's keine Panzer und Hubschrauber, hier ist der Pionier unterlegen, auf Oman mit seinem großen Fuhrpark ist der Schrauber hingegen unverzichtbar. Sogar die simpelsten Einstellungen, von der Grafikauflösung bis hin zur Mausempfindlichkeit, lassen sich nur außerhalb des Spiels verändern. Das ist nun wirklich dämlich.

Play4Free wirkt zwar auf den ersten Blick wie eine Neuauflage von **Battlefield 2**, jedoch fehlt dem Spiel das, was **Battlefield 2** ausmacht: das ausgeklügelte Teamspiel. Natürlich bekommt der Sanitäter immer noch (haufenweise!) Punkte dafür, Medipacks zu verteilen, und doch krämert jeder Spieler zwangsläufig für sich alleine herum. Da mag man sagen: »Was soll's, kost' ja nix!« Doch wer es in **Play4Free** leid ist, von überlegenen Waffen niedergeballert zu werden, wird auf kurz oder lang doch ein paar Euro investieren wollen. Und das ist exakt der Preis, den man heute noch für das weitaus bessere **Battlefield 2** berappen muss. **FAB**



Früher war alles besser

Fabian Siegismund
Redakteur
fabian@gamestar.de

Play4Free zeigt mir mal wieder, dass Lieblingsspiele in meinen Erinnerungen immer hübscher sind als in echt. Obwohl Play4Free objektiv betrachtet wohl besser aussieht als **Battlefield 2**, musste ich im ersten Moment denken: »Ganz schön hässlich!« Weil dann auch noch das Squad- und Commander-System fehlt und ich nicht einmal problemlos die Klasse wechseln kann, bleibt für mich wenig vom alten Zauber übrig. Da schwelge ich dann doch lieber weiter in verklärten Erinnerungen und warte auf **Battlefield 3**.

TERMIN 4.4.2011 PREIS kostenlos USK nicht geprüft

Battlefield Play4Free

Multiplayer-Shooter

Publisher Electronic Arts
Entwickler Easy Studios
Sprache Englisch
Ausstattung – (Download)



Kopierschutz Online-Anmeldung

GENRE-CHECK ACTION



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Assault (32)
SPIELTYPEN Internet DEDICATED SERVER ja
SERVERSUCHE automatisch MULTIPLAYER-SPASS 20 Stunden
»Für ein Free2Play-Spiel relativ viel Teamplay, aber im Vergleich zu **Battlefield 2** kaum welches.«

GRAFIK

- neue Beleuchtung und verbesserte Effekte gegenüber **Battlefield 2**
- staksige Animationen
- roboterhafte Gesichter
- matschige Texturen

6/10

SOUND

- gute Waffengeräusche
- klassische Soldatensprache
- satte Motorsounds
- mittelmäßige Audio-Positionierung

8/10

BALANCE

- Fahrzeuge nicht übermächtig
- vier Klassen mit eigenen Stärken und Schwächen
- Defibrillator erst spät freischaltbar
- bessere Waffen sind teuer
- Pilotenproblematik auf Oman

8/10

ATMOSPHÄRE

- legendarie **Battlefield**-Schlachtfelder
- unkomplizierte Ballerei
- lustlose Präsentation
- künstlicher, steriler Look

7/10

BEDIENUNG

- eingängige Shooter-Steuerung
- Gegner lassen sich markieren
- Einstellungsänderungen nur außerhalb des Spiels möglich
- keine manuelle Serversuche

6/10

UMFANG

- vier Soldatenklassen
- nur drei Karten und ein Spielmodus
- überschaubares Arsenal
- keine Achievements oder Orden

4/10

LEVELDESIGN

- weiläufige Areale
- ausreichend stationäre Panzer-Abwehrgeschütze
- Karkand für Infanterie optimiert
- wenige Details

8/10

TEAMWORK

- teamunterstützende Talente
- vorprogrammierte Hinweis-Funksprüche
- kein Squad-System
- kein interner Spach-Chat

6/10

WAFFEN & EXTRAS

- Jets!
- klassenspezifische Spezialfähigkeiten
- MG-Schützen im Fahrzeug sind verwundbar
- überschaubares Waffenarsenal

8/10

MULTIPLAYER-MODI

- nur Flaggen bringen Team-Punkte
- nur ein Spielmodus
- keine Varianten

4/10

