

Battlefield 3

Wir haben den Conquest- und den neuen Koop-Modus gespielt. Einer der beiden hat uns begeistert, der andere ein wenig enttäuscht. Von Michael Graf

Angespielt

Genre: **Taktik-Shooter** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Dice (Battlefield: Bad Company 2, GS 04/10: 90 Punkte)**
Termin: **27. Oktober 2011** Status: **zu 90 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7279

Knapp sechs Monate ist es her, dass Electronic Arts erstmals Spielszenen aus **Battlefield 3** präsentierte. Das Hauptaugenmerk lag dabei zunächst auf der Solo-Kampagne, auf der E3 zeigten die Entwickler dann den Rush-Modus, den **Battlefield 3** von **Bad Company 2** erbt. Aber was ist mit dem Herzstück der Shooter-Serie, dem Conquest-Modus, in dem zwei Fraktionen um Flaggenpunkte ringen? Zu den Conquest-Schlachten von **Battlefield 3** gab's auf der Gamescom endlich, endlich Neuigkeiten. Und nicht nur das: Die Flaggenhatz war sogar spielbar, EA hatte an seinem Stand in Halle 6.1 einen großen,

schwarzen Würfel aufgestellt, in dem 64 PCs standen. An diesen 64 Computern wiederum standen 64 Spieler, die sich in zwei Teams aufgeteilt um Fahnenmasten stritten und unter diesen 64 Spielern waren auch wir, auf der Gamescom die Conquest-Schlachten erstmals angespielt. Am Business-Stand von EA probierten wir zudem den neuen Koop-Modus aus, und zwar auf der Playstation 3. Ein Multiplayer-Rundumschlag also, wenn auch ein zwiespältiger: Einer der beiden Modi hat uns begeistert, der andere hingegen ein wenig enttäuscht.

Die Conquest-Schlacht bestreiten wir auf der Karte »Caspian Border«, auf der die US-Armee und die Russen um fünf Flaggen-

punkte kämpfen. Vor Gefechtsbeginn entscheiden wir uns wie gehabt für unsere Klasse. Überdies dürfen wir die Waffen der Klassen modifizieren, jeder Schießprügel

Multiplayer-Rundumschlag auf der Gamescom.

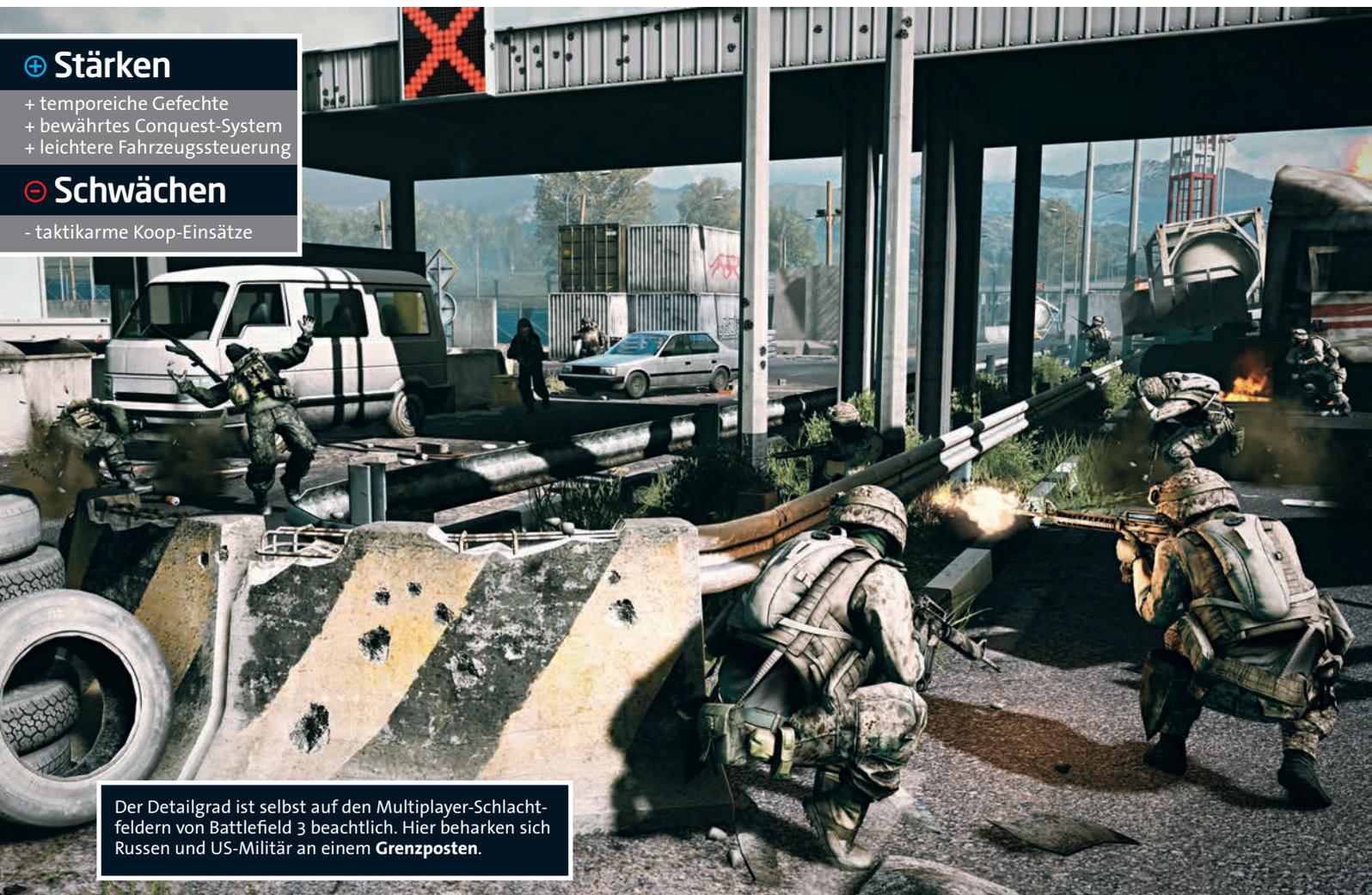
fasst bis zu drei Upgrades. Nach der Klasse wählen wir – ebenfalls wie gehabt – unseren Einstiegspunkt, also entweder den Startpunkt unseres Teams, eine bereits eroberte Flagge oder einen Squad-Anführer (falls wir denn einen haben). Außerdem dürfen wir direkt in jedes beliebige Vehikel spawnen,

+ Stärken

- + temporeiche Gefechte
- + bewährtes Conquest-System
- + leichtere Fahrzeugssteuerung

- Schwächen

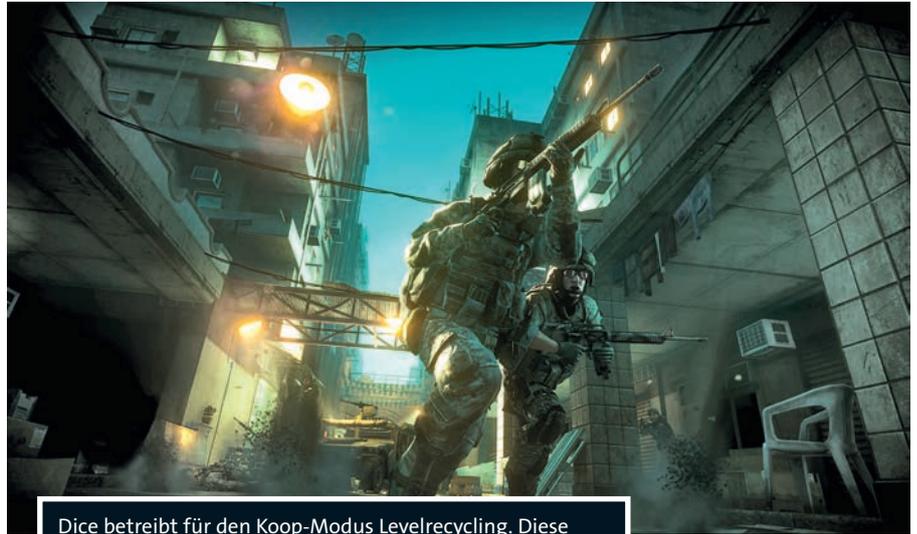
- taktikarme Koop-Einsätze



Der Detailgrad ist selbst auf den Multiplayer-Schlachtfeldern von Battlefield 3 beachtlich. Hier beharken sich Russen und US-Militär an einem **Grenzposten**.

das von einem Verbündeten gelenkt wird. So umgeht Dice das Problem, dass Spieler ständig losbrausen, ohne auf Teamkameraden zu warten. Darüber hinaus können wir in der Gamescom-Demo von **Battlefield 3** direkt in einem Jet starten, die Kampfflieger sind auf der Messe erstmals spielbar. Spielbare Jets? Diese Chance lassen wir nicht ungenutzt verstreichen, schwingen uns sofort ins Cockpit eines Fliegers und heben ab. Die Maus- und Tastatur-Steuerung funktioniert dabei gut und weit weniger problematisch als seinerzeit in **Battlefield 2**, laut Dice sollen sich die Maschinen aber auch wieder mit dem Joystick lenken lassen.

Erschwert wird das Pilotenleben auf »Caspian Border« durch die fünf recht nah beieinander liegenden Flaggenpunkte. Die Bodenkämpfe konzentrieren sich daher auf einen vergleichsweise kleinen Bereich der Karte. Wir müssen aufpassen, neben dem anvisierten Feind nicht auch einen Freund zu treffen. Außerdem sind wir darauf angewiesen, dass Gegner auf dem Boden von Verbündeten »gespottet«, also entdeckt, werden. Kleine Symbole markieren dann Panzer & Co. von oben und mit hohem Flugtempo würden wir die Ziele sonst einfach übersehen. Die Symbole sind allerdings noch recht schwierig zu erkennen, insbesondere dann, wenn drumherum gerade alles explodiert. Die schlecht sichtbaren Mar-



Dice betreibt für den Koop-Modus Levelrecycling. Diese **Häuserschlucht** kennen wir schon aus Kampagnenszenen.

kierungen sind aber nur ein winziges Haar in der Luftkampf-Suppe, sonst macht das Fliegerleben großen Spaß. Wir sausen über die Karte, nehmen Bodentruppen aufs Korn und schießen feindliche Jets sowie Helikopter ab, die verbündete Panzer mit Raketen eindecken. Außerdem können wir Täuschkörper abwerfen, falls sich eine feindliche Luftabwehr-Rakete an unser Triebwerk heftet. Auch grafisch sind die Luftschlachten beeindruckend. Neben den Jets schwingen

wir uns auch hinter die Lenkräder (beziehungsweise Steuerknüppel) diverser anderer Vehikel, darunter wendige MG-Buggys, Panzer und natürlich Helikopter. Letztere steuern sich nun ebenfalls deutlich weniger störrisch als etwa in noch **Battlefield Vietnam**, sodass wir viel schneller und ohne mühsames Training in den Kampf finden. Insgesamt sind die Fahrzeug-Gefechte wieder die große Stärke von **Battlefield 3**, es macht einfach Laune, gemeinsam mit ei-

Conquest-Karte »Caspian Border«



Zwischen drei Flaggenpunkten (A, B und C) befindet sich ein **Flussbett**. An diesem zentralen Brennpunkt toben die mitunter heftigsten Auseinandersetzungen auf Caspian Border.



Ein zentrales Areal der Karte ist der **Flaggenpunkt B**, der sich auf einem Hügel in der Mitte befindet. Wer den hält, kann schnell in Richtung der anderen Kontrollpunkte vorrücken.



Der **Checkpoint** im Südwesten der Map (Kontrollpunkt A) bietet durch seine Hütten und Mauern viel Deckung für Schützen. Hier dürften Raketen verheerende Wirkung entfalten.



Das Schlachtfeld wird von einem breiten **Grenzstreifen** durchzogen, den immer wieder taktisch wichtige Punkte wie ein Bahnhof oder eine Brücke unterbrechen.



In Battlefield 3 wird's auch wieder Helikopter und Jets geben. Die Fluggeräte sollen insgesamt handzahrmer sein und sich leichter steuern lassen als in Battlefield 2.

Diese Feuerbrunst hat kein Spieler entfacht, sie tobt permanent. Battlefield 3 bietet zwar zerstörbare, aber keine entflammaren Umgebungen

nem anderen Spieler im Panzer an die Front zu rollen. Das kreisförmige Comrose-Kommunikationsmenü, mit dem wir Mitspieler zum Einsteigen oder Fahrer zum Anhalten auffordern könnten, fehlt in der Gamescom-

Die Comrose fehlt noch.

Version von **Battlefield 3** allerdings noch. Laut Dice entsteht das Kreismenü gerade erst, noch steht nicht mal exakt fest, welche Befehle man damit erteilen kann.

Auch als Fußsoldat finden wir uns sofort zu recht und erobern rasch unseren ersten Flaggenpunkt: Mit einem Buggy rasen wir an die Front, steigen aus, hüpfen über ein Mäuerchen und werfen uns neben dem Fahnenmast ins hohe Gras, um nicht entdeckt zu werden – und nach einer kurzen Wartezeit gehört die Fahne uns. Wenn wir über ein Hindernis springen, sehen wir übrigens die Beine unseres Soldaten – das erzeugt ein gutes Körpergefühl. Ein andermal kämpfen wir uns gemeinsam mit mehreren Kameraden und einem Panzer durch einen Grenzposten (die Karte heißt nicht umsonst »Kaspische Grenze«) und gehen dabei sogar taktisch vor. So schießt der Panzerfahrer ein Loch in den Grenzzaun und rückt dann weiter vor, um die Gegner abzulenken. Wir stürmen derweil durch die Lücke im Zaun und umgehen den Feind, um ihm in die Flanke zu fallen. Teamwork, wie es im Buche steht.

Die Zaunlücke verdanken wir natürlich den zerstörbaren Umgebungen von **Battlefield 3**, wie in **Bad Company 2** sind fast alle Objekte kaputtbar. Das bringt nicht nur Atmosphäre, sondern – wie erwähnt – auch taktische Vorteile. Hin und wieder hapert es aller-

dings mit der Zerstörbarkeit. Als wir etwa mit dem Panzer langsam gegen einen Laternenmast fahren, bleibt der einfach stehen. Wenn wir schnell rollen, knickt der Mast hingegen um. Hm, sollte nicht auch ein langsam fahrender Panzer die Laterne mühelos niederwalzen? Schließlich können wir mit dem Vehikel sogar durch Betonsperren brechen. Es mag aber sein, dass Dice noch an der Objektphysik feilt. Noch ist **Battlefield 3** schließlich nicht fertig.

Zusätzlich zu den Conquest-Gefechten dürfen wir auf der Gamescom auch den Koop-Modus spielen. Der wird mehrere Zwei-Spieler-Missionen bieten, die Dice allerdings nicht aus der Solo-Kampagne übernimmt, sondern gesondert entwirft. Eine Rahmenhandlung verknüpft die Einsätze, die man

nacheinander freischaltet. Neben Missionen für Fußsoldaten wird es auch Vehikel-Einsätze geben, in denen die Spieler gemeinsam in Fahrzeugen unterwegs sind. Beispielsweise steuert der eine Spieler einen Helikopter und verschießt Raketen, während der andere als Co-Pilot die Gatling-Kanone des Hubschraubers bedient und Feinde als Ziele markiert. Jet-Missionen wird es im Koop-Modus allerdings nicht geben.

Die Koop-Mission, die wir auf der Gamescom anspielen, heißt »Extraction«. Sie dreht sich um einen Kämpfer der PLR (der iranischen Widerstandsarmee), der überlaufen möchte. Gemeinsam mit unserem Kameraden sollen wir den Ex-Schurken ausfindig machen und in Sicherheit bringen. Das macht durchaus Spaß, wir kämp-

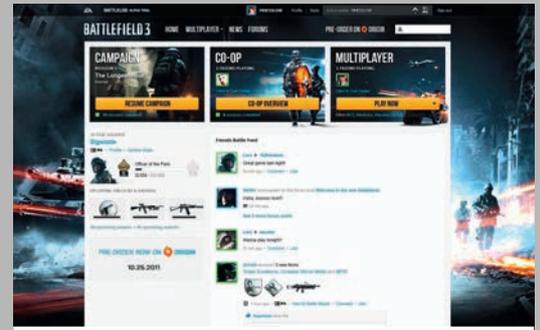
Bei Panzerschlachten schränkt der dichte Rauch die Sicht enorm ein.



Kein Serverbrowser

Haarscharf vor unserem Redaktionsschluss erreichte uns eine wichtige Nachricht: In einem Interview mit der Website VG247 hat Dice gestanden, dass Battlefield 3 keinen eingebauten Serverbrowser für Multiplayer-Partien bieten wird. Stattdessen müssen Sie einen Account auf der Website Battlelog.com anlegen, die als eine Art (kostenloses) Battlefield-Facebook dient und Spielerstatistiken verzeichnet. Dort wählen Sie dann den gewünschten Server aus einer Liste, erst nach einem Klick auf die Schaltfläche »Beitreten« startet das eigentliche Spiel.

Bereits das ist alles andere als komfortabel, doch es kommt noch dicker: Auch die anderen Spielmodi, von der Solo-Kampagne bis zum Koop-Modus, lassen sich ausschließlich über Battlelog.com starten. Dice verlagert also das komplette Hauptmenü von Battlefield 3 ins Internet. Bereits zuvor hatte der Entwickler bestätigt, dass der Multiplayer-Shooter zusätzlich EAs Online-Dienst Origin benötigt: Bei jedem Spielstart müssen Sie sich dort anmelden, auch wenn Sie nur die Solo-Kampagne spielen wollen. Im Hintergrund muss also sowohl der Browser als auch der Origin-Client laufen – was schwächere Systeme stark belasten kann.



Die Battlelog-Website dient nicht nur als Statistik-Sammlung, sondern auch als Startmenü.

fen uns Seite an Seite durch ein Haus und gehen dabei auch mal mit Teamwork vor. Beispielsweise schalten wir einen unbedarften Feind mit der schallgedämpften Pistole aus, während sich unser Kamerad mit dem Messer an einen zweiten Gegner schleicht. Normales Ballern ist allerdings meist genauso effektiv, taktische Winkelzüge oder große Absprachen sind selten nötig.

Interessant übrigens: Dice recycelt für die Koop-Missionen offensichtlich Level-Bauteile aus der Kampagne. So kämpfen wir uns durch einen Lagerkeller mit Drahtverschlängen, der auch im zwölf Minuten langen Falludschah-Trailer zu sehen ist, den Dice bereits veröffentlicht hat. Darin muss der Held im Keller eine Bombe entschärfen, wir hingegen ballern uns einfach durch.

Doch zurück zur Mission: Nachdem wir die zugehörigen Wächter umgepusht und den PLR-Überläufer aus seinem Badezimmer gerettet haben, bringen wir ihn zur Straße runter, wo ein US-Konvoi wartet. Dabei laufen wir knapp eine Minute lang durch einen Hausabschnitt, in dem nicht so passiert. Nun gut, wir sind ja nicht in Modern Warfare 3, wo ständig acht Helikopter durch die Decke explodieren müssen. Ein bisschen mehr Action hätte dieser Passage

aber nicht geschadet. Auf der Straße erwartet uns dafür ein Inferno: Der Überläufer steigt in einen Truppentransporter ein, der Konvoi rollt los – und eine Rakete schlägt ein. Überfall! Von Dächern und Balkonen aus beharken feindliche Heckenschützen die Transporter, wir müssen den Weg freikämpfen. Dabei sind auch erstmals (zumindest zurückhaltende) Absprachen gefragt, einfach vorpreschen und losballern geht bei der feindlichen Übermacht schlicht nicht. Wirklich hochgradig taktisch ist diese Koop-Passage aber ebenfalls nicht, wir rufen uns einfach zu, wo wir in Deckung gehen, und wo Feinde stehen. Falls unser Kamerad zu Boden geht, haben wir mehrere Sekunden Zeit, ihn zu heilen. Außerdem kann er derweil selbst am Boden entlang kriechen und mit der Pistole auf Gegner feuern. So krabbelt er beispielsweise um eine Ecke, um aus der Schusslinie zu entkommen, damit wir

Überfall!

ihn ungefährdet heilen können. Erst wenn das Zeitlimit verstreicht oder beide Helden fallen, ist die Mission verloren. Unterm Strich entpuppt sich die Koop-Mission keineswegs als schlecht oder langweilig, aber eben auch nicht als spektakulär – ein Durchschnittseinsatz ohne große Höhe-, aber auch ohne schlimme Tiefpunkte. Für eine groß angekündigte Neuerung ist das alles trotzdem etwas dünn, die neuen Spec-

Ops-Modi von **Modern Warfare 3** spielen sich origineller. Wobei wir auf die kooperativen Fahrzeug-Einsätze von **Battlefield 3** gespannt sind. So ein Helikopter-Tandem klingt allemal spannend. **GR**



Nur echt mit 64 Spielern

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Die Conquest-Schlachten machen wieder einen Heidenspaß, aber mal ehrlich: Hatte wirklich jemand geglaubt, dass Dice diesen lebenswichtigen Modus in den Sand setzt? Die Jungs können Conquest, haben's immer gekonnt. Nur die gute, alte Commander-Funktion fehlt mir, sie hatte Battlefield 2 noch etwas mehr Taktikwürze verliehen. Der Koop-Modus wiederum hat mich ein wenig enttäuscht, aber sei's drum, für eine Dreingabe ist er trotzdem eine feine Sache. Dice müsste ihn ja nicht entwickeln, Battlefield 3 ist auch so schon umfangreich genug. Das einzige, was ich wirklich, wirklich nicht verstehe, sind der Menüverzicht und der Battlelog-Zwang (siehe Kasten oben). Schon klar, das hat mit der spielerischen Qualität von Battlefield 3 nichts zu tun. Benutzerfreundlichkeit aber sieht anders aus, ganz anders.

Potenzial: Ausgezeichnet



Wenn der Koop-Kumpel zu **Boden** gegangen ist, können wir ihn aufrichten. Danach ist er wieder voll kampftauglich.