

Battlefield 3

Wir haben eine neue Solo-Mission angespielt und sind begeistert, wie intensiv der Shooter seine Herzschlag-Einsätze inszeniert. Von Tobias Veltin

➕ Stärken

- + intensive Atmosphäre
- + fantastischer Sound
- + tolle Animationen und Effekte

➖ Schwächen

- Hält die Kampagne das hohe Niveau?

Angespielt

Genre: Multiplayer-Shooter Publisher: Electronic Arts Entwickler: DICE (Battlefield: Bad Company 2, GS 04/10: 90 Punkte)
Termin: 27.10.2011 Status: zu 95 % fertig

GameStar.de/Quicklink/7279 Auf DVD: Trailer

Karl Magnus Troedsson sieht aus wie der Geschäftsführer der Ikea-Filiale Stockholm-Süd: ein schmaler, schwedischer Brillen- und Anzugträger. Doch dann öffnet er den Mund und blafft: »Battlefield 3 wird das größte, dickste und fetteste Ding, das wir jemals gemacht haben!« Klar, Troedsson arbeitet nicht als Filialleiter beim Presspanmöbelmacher, sondern als General Manager beim Entwickler DICE. Auf Einladung von Publisher Electronic Arts sind wir zu einem **Battlefield 3**-Event nach Paris gereist, um Troedssons vollmundiges Versprechen zu überprüfen und erstmals eine Solo-Mission des Schweden-Shooters anzuspüren. Und zwar keine altbekannte Mission, sondern eine komplett neue.

Der Einsatz »Operation Guillotine« beginnt in den Außenbezirken der iranischen Hauptstadt Teheran. Wir stecken in der Uniform von Sergeant Blackburn, der zusammen mit seinem Trupp den nördlichen Bereich der Metropole sichern und sich mit einer weiteren Einheit treffen soll. »In dieser Mission kommt es zum ersten größten Gefecht zwischen den US-Truppen und

der PLR«, verrät uns Troedsson. Die PLR also, die von DICE erdachte iranische Widerstandsarmee. Na gut, los geht's!

Zunächst ist's aber finster – nur die Sterne und ein paar Taschenlampen beleuchten die Szenerie, als Blackburn und seine Einheit

auf einem Hügel vor Teheran Stellung beziehen. In der Ferne sind Schüsse und gedämpfte Explosionen zu hören. Blackburns Trupp robt bäuchlings bis zur Hügelspitze, bespricht die letzten taktischen Feinheiten und verständigt sich noch einmal mit dem Hauptquartier. In unserer Version allerdings



Die Soldaten glänzen mit geschmeidigen Animationen.



Der **Trupp** bezieht Posten. Gleich beginnt der Sturmangriff auf das Parkgelände in Teheran.

nur in französischer Sprache, weswegen wir nicht allzu viel vom Gespräch mitbekommen. Die Missionsziele kapieren wir aber doch: Unser Trupp soll mit dem Mörser (frz.: »le mortier«) den Startschuss zum Angriff (»l'attaque«) geben, allerdings erst am Fuß der Anhöhe (»au pied de la colline«).

Also schultern wir den zusammengeklappten Mörser, rennen gemeinsam mit unserem Trupp den Hügel hinunter. Vor uns erstreckt sich die spärlich beleuchtete Stadt. Darüber kreisen amerikanische Jets, die Raketen in die Häuserschluchten jagen und Flakfeuer ausweichen. Der Kampf um Teheran ist schon in vollem Gange – und begrüßt auch uns mit einem Inferno. Mörserfeuer prasselt nieder, direkt vor uns zerreißt eine gewaltige Explosion die Nacht, Staub spritzt in den nächtlichen Himmel, dichter Rauch nimmt uns die Sicht. So viel zum Thema »Überraschungsangriff«.

Noch ganz benommen von der Detonation taumeln wir weiter zum Fuß des Hügels und pflanzen unseren Mörser direkt vor die Stadtmauer. Zeit, das Zeichen für den Angriff zu geben. »Achtung, in Deckung!«, brüllt unser Soldatenkollege und lädt die Leuchtmunition. Die grünlich schimmernde Signalkugel zischt in den Himmel. Es geht los! Ein Kamerad hievt uns per Räuberleiter auf die andere Seite der Mauer, im Sprung können wir die geschmeidig animierten Arme und Beine unseres Alter Egos sehen und fühlen uns spontan ans hervorragend animierte **Mirror's Edge** erinnert. Logisch, das war ja auch von Dice.

Auf der anderen Seite der Mauer lassen wir uns erstmal zum Picknick nieder – ha, denkste! Wir hetzen in Richtung eines Kanals, als uns plötzlich Projektile um die Ohren zischen. Instinktiv werfen wir uns auf

den Boden und suchen die Quelle des bleiernen Willkommensgrußes. Da sind sie ja, die ersten Gegner! Wir feuern ein paar Salven gen Feind. Unsere Kugeln verfehlen ihr Ziel, wir sprinten vorsichtshalber weiter und kauern uns hinter einen Stein. Während unsere Kollegen Sperrfeuer geben, wagen

So schön wurden wir noch nie durch Teheran getrieben

wir uns wieder hervor und erwischen zwei Feinde, die sofort zu Boden gehen. Also weiter, durch einen engen Kanal.

Getrieben von Schreien, Schusswechseln und fernen Kanonenschlägen hetzen wir durch die Asphalttröhre und biegen um eine Ecke, als uns plötzlich gleißendes Licht blendet – Suchscheinwerfer! Blind feuern wir in die Richtung der Lichtquelle, Kugeln pfeifen, panisch ziehen wir uns ein paar Meter zurück, nur um dann von unserem Trupp wieder nach vorne gedrängt zu werden. Wir feuern weiter, immer in Richtung Feind. Wie viele Gegner dort warten, können wir aber nicht ausmachen. Das Zielen über Kimme und Korn funktioniert indes hervorragend, sehr schnell haben wir ein Dutzend PLR-Schergen niedergestreckt.

Okay, der Kanal ist sauber, wir stürmen eine Treppe hinauf und gelangen in einen weitläufigen Park, der ebenfalls schwer bewacht ist. Direkt in der Spielansicht wird auf dem HUD ein Maschinengewehrnest auf einer Brücke markiert, dessen prasselndes Sperrfeuer einen Teil unserer Einheit niederhält. Kurzerhand schleudern wir eine Granate in Richtung Geschütz, eine dumpfe Explosion später purzeln Sandsäcke, Geröll



Waldidylle mit **Panzern**: Die Szenerie wirkt in Battlefield 3 oft extrem realistisch.



In »Operation Guillotine« stürmen wir über einen Hügel gen Teheran ...



... geraten mit unserem Trupp unter feindlichen Mörserbeschuss ...



... pflanzen unsererseits einen Mörser auf, den ein Kamerad lädt ...



... überwinden die Stadtmauer per Räuberleiter ...



... kämpfen uns durch einen engen Kanal ...

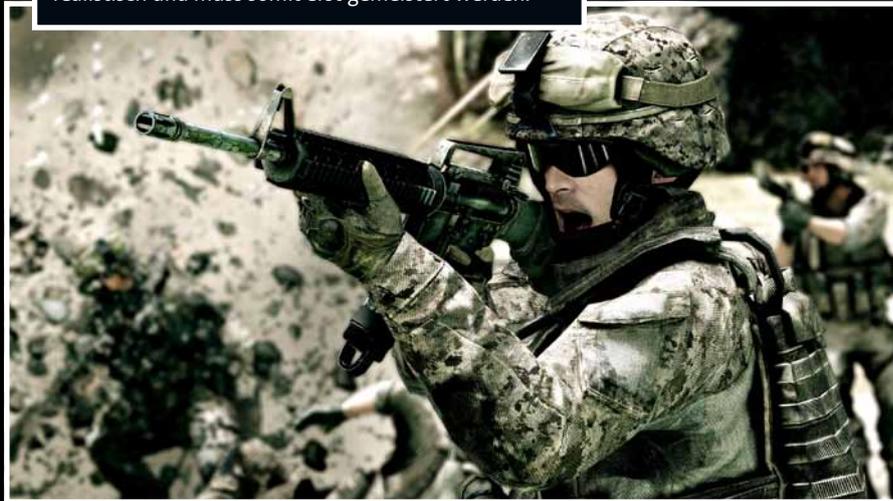


... heben in einem weitläufigen Park ein MG-Nest aus ...



... und erledigen Feinde hinterücks mit dem Messer.

Jede der **Waffen** in Battlefield 3 verzieht beim Abfeuern realistisch und muss somit erst gemeistert werden.



und Gegner vom Übergang – wir haben offensichtlich gut gezielt.

Doch **Battlefield 3** lässt uns auch jetzt keine Atempause. Aus den Gebäuden auf der anderen Seite des Parks strömen weitere Gegner, schemenhaft Gestalten, die wir in der Dunkelheit nur schwer ausmachen können. Mündungsfeuer blitzt auf, ein großer Stein muss erneut als Deckung herhalten. Wir schicken ein paar weitere Salven gen Feind und sind fasziniert, wie die Waffe jederzeit realistisch in bestimmte Richtungen verzieht – die Knarren in **Battlefield 3** sind richtige Biester und wollen klug eingesetzt werden. Deswegen klaben wir lieber ein anderes Modell auf, das ein erledigter Gegner fallen gelassen hat. Warum? Die neue Knarre hat ein praktisches Rotpunktvisier! Damit zielt es sich gleich etwas ruhiger, sodass wir auch die letzten Feinde im Park zielsicher ausknipsen können.

Na bitte, jetzt müssen wir uns nur noch mit der zweiten Einheit treffen. Blöd nur, dass die auf der anderen Seite einer Häuserzeile festsitzt. Zur Sicherheit wirft der Kollege vor uns eine Brandgranate durch ein offenes Fenster. Kabumm! Glassplitter prasseln herab, Flammen züngeln aus dem aufgerissenen Fenster. Direkt vor uns fällt eine

brennende Leiche auf den Asphalt. Noch leicht schockiert von diesem Anblick macht uns **Battlefield 3** erneut klar, dass die Zeit drängt, denn unser Trupp tritt bereits die Tür des Gebäudes ein. So treibt uns das Spiel durch die Mission, was sich jedoch in keiner Sekunde künstlich anfühlt, sondern ausgesprochen intensiv.

Auch im Häuserinneren fällt uns wieder auf, wie detailliert die Animationen unserer Kollegen ausfallen. Dafür ist nicht nur die Frostbite-2-Engine verantwortlich, Dice hat auch bei den Kollegen von EA Sports abgeschaut. »Wir wollten die besten Animationen überhaupt, und die Kollegen von Fifa,

Das Ohr spielt mit

NBA & Co. sind in diesem Bereich ganz weit vorne«, erklärt Troedsson. Der Übergang vom Ducken zum Auf-dem-Bauch-Kriechen ist jetzt nicht mehr abgehackt, stattdessen fließen die Bewegungen ineinander. Auch das Laufen sieht wesentlich natürlicher und geschmeidiger aus als etwa in den Vorgängern. Oder in **Call of Duty**.

Allzu viel gelaufen wird allerdings gerade nicht, im Gebäude bewegen wir uns vor-

Beim Blick vom Hügel auf **Teheran** zeigt sich, welch gewaltige Umgebungen die Frostbite-2-Engine darstellen kann.



Auf der Multiplayer-Karte »Caspian Border« kommt's zu einer **Panzerschlacht**.



Auch in der Kampagne dürfen Sie Kettenkolosse steuern, etwa in der Mission »Thunder Run«, in der sich ein Panzertrupp durch die iranische Wüste kämpft.

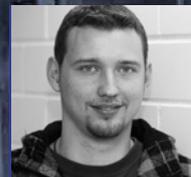
sichtig vorwärts, die durchgeladene Schrotflinte im Anschlag. So öffnen wir Türen, sichern Räume und weiden uns an optischen Schmankerln wie Lichtfinger, die durch ein Kellerfenster tasten und Staubpartikel vor unserer Nase tanzen lassen. Als wir eine weitere Tür passieren wollen, knallt sie uns direkt ins Gesicht – ein Gegner hatte dahinter gewartet! Wir fallen in Zeitlupe zurück, und noch während unser dunkel gekleideter Feind seine Waffe zu heben versucht, durchsiebt ihn ein Schuss aus unserer Schrotflinte. Klar, solche Zeitlupen-Sequenzen kennen wir aus **Call of Duty**, sie intensivieren das Geschehen aber allemal. So, der Weg zur anderen Einheit ist frei und der spielbare Abschnitt zu Ende.

Obwohl der Missionsteil nur knapp fünf Minuten gedauert hat, demonstriert er be-

reits eindrucksvoll die eindeutigen Stärken von **Battlefield 3**. Die Schießereien spielen sich klasse, die Atmosphäre ist grandios, und die Optik geizt nicht mit Details und schicken Effekten wie Explosionen. Die Gefechte sind dadurch dermaßen intensiv, dass wir's gar nicht erwarten können, den Rest der Kampagne zu erleben. Dass **Battlefield 3** derart gut funktioniert, liegt auch an einem: dem Sound. Wie eine Lawine donnert die Kulisse in die Gehörgänge und reißt uns mit. Unglaublich, wie klar und druckvoll Schüsse klingen, wie genau sich Gegner orten lassen, wie Explosionen in den Ohren klingeln, wie uns allein die Umgebungsgläusche in die Enge treiben und den Kopf einziehen lassen.

Es ist erstaunlich, wie sehr die Intensität des Kampfgeschehens allein durch die

akustische Qualität noch einmal deutlich steigt. Beim Wechsel von Außen- in Innenbereiche wird die Kulisse sofort eine andere – sämtliche Kampfgeräusche draußen sind gedämpft, die Stimmen hallen mehr, zeitweise hören wir sogar die Atemgeräusche unseres Soldaten. All das ist kein Wunder, Dice hat einen enormen Aufwand in die Sound-Aufnahmen gesteckt. »50 Prozent des Spielerlebnisses passiert über die Ohren«, begründet Karl Magnus Troedsson. Recht hat der Mann. Und Dice ist drauf und dran, mit **Battlefield 3** nicht nur das größte, dickste und fetteste Paket der Seriengeschichte zu schnüren, sondern vor allem auch das beste. Tobias Veltin / GR



Packend!

Tobias Veltin
Redakteur

Okay, auch Battlefield 3 folgt dem altbewährten Call-of-Duty-Muster: Ich laufe durch einen Schlauch, in dem alles explodiert. Spielmechanisch gab's in Paris keine Revolution zu sehen. Doch selten zuvor hat mich ein Spiel mit seiner Inszenierung und vor allem seiner Soundkulisse derart umgehauen. Schon die knapp fünf Minuten Kampagne zeigen deutlich, dass hier ein ausgesprochen intensives Solo-Abenteuer auf uns zukommt. Der Sound ist schlicht und ergreifend Wahnsinn, die Intensität der Schusswechsel hervorragend, und vor allem der akustische Kontrast zwischen Innen- und Außenlevels gefällt mir. Wenn die Kampagne dieses hohe Niveau durchgehend hält, wird Battlefield 3 auch ein Fest für Solisten.

Potenzial: Ausgezeichnet

Kluge Kameraden: Die **KI-Kollegen** verhalten sich clever, gehen in Deckung und nehmen Feinde selbstständig unter Feuer.