

# Battlefield 3

Der Entwickler Dice punktet erwartungsgemäß im Multiplayer, bei der Solo-Kampagne könnte aber Call of Duty die Nase vorne behalten. Von Michael Obermeier und Fabian Siegismund

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Dice (Battlefield: Bad Company 2, GS 04/10: 90 Punkte)**  
Termin: **27. Oktober 2011** Spieler: **1 bis 64** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **50 Euro**

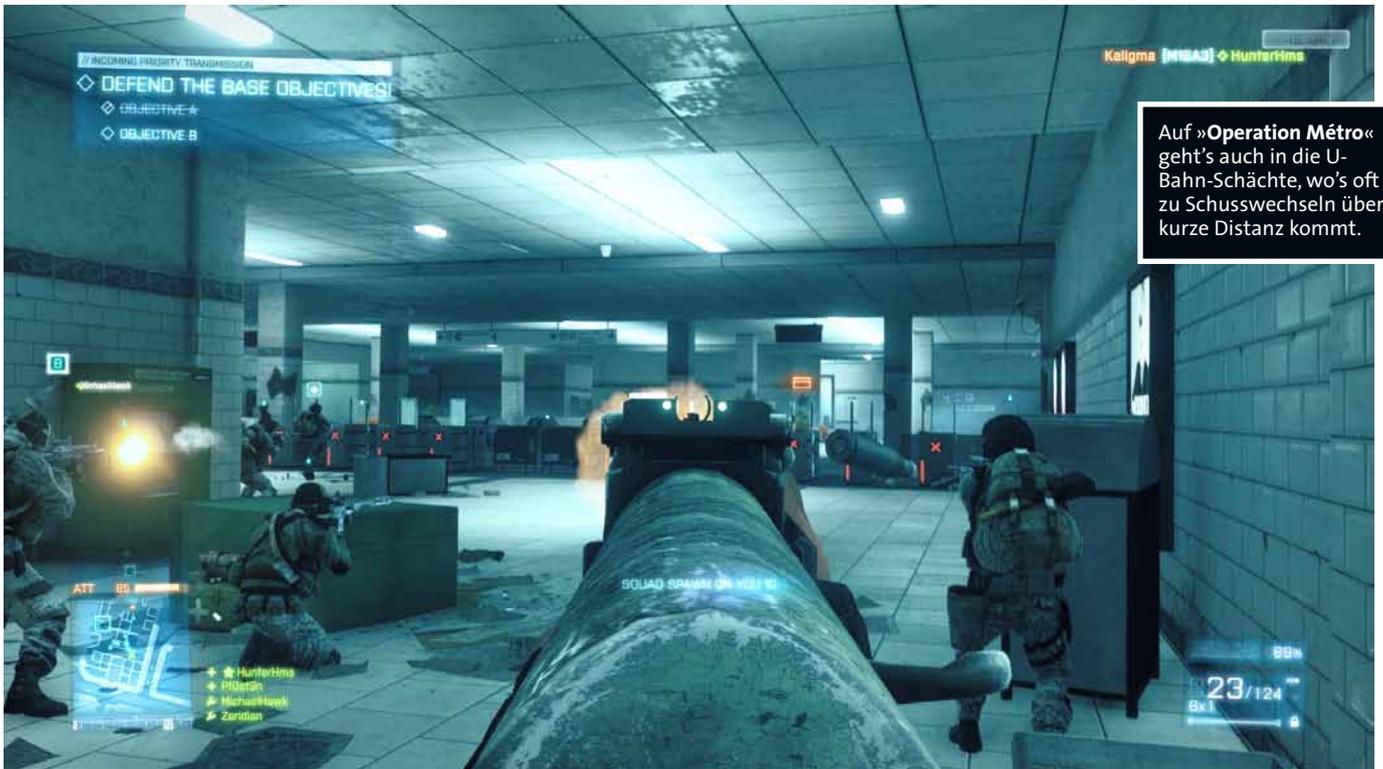
[GameStar.de/Quicklink/7279](http://GameStar.de/Quicklink/7279) Auf DVD: **Multitplayer-Video**

- Leichtgewicht-Helm** aus Kevlar
- Norotos 3 hole shroud** zum Befestigen von Nachtsichtgeräten
- Revision Eyewear** »Wüstenheuschrecke« genannt
- Multifunktionslampe HL1-A** mit drei weißen, zwei blauen und einer infraroten LED (dient zum Identifizieren von Freund und Feind)
- Shemaugh** bei uns als »Palästinensertuch« bekannt – zum Schutz gegen Sonne und Sand
- Funkgerät**
- CIRAS-Weste** Hightech-Weste mit unzähligen Funktionen und Anpassungsmöglichkeiten
- Infrarote US-Flagge** zum Identifizieren verbündeter Soldaten
- Infrarotes Stroboskop-Licht** markiert den Standort gefallener Soldaten
- NDKA (No Known Drug Allergies)** Hinweis für Sanitäter: Dieser Soldat reagiert auf keine Medikamente allergisch
- Chemisches Licht (6 Zoll)**
- MOLLE (Modular Lightweight Load-carrying Equipment)**, hier Munitionstaschen
- Paracord Survival Armband** 40 Meter extrem widerstandsfähige Fallschirmschnur
- Oakley SI Assault-Handschuhe** kevlarverstärkte Hightech-Handschuhe
- Allzweck-Klebeband**
- Rigger Belt** Gürtel, der im Notfall auch als Abseilhilfe genutzt werden kann
- Tasche** für Uhr oder Kompass
- M4-Sturmgewehr** Standard-Gewehr der US-Bodenstreitkräfte
- EO Tech 500** holografisches Visier
- Vertikaler Handgriff & Taschenlampe** für höhere Schusspräzision
- Sicherungsleine**
- ATPIAL (Advanced Target Pointer/ Illuminator/ Aiming Light)** wird mit oder ohne Nachtsichtgerät in Nachtkämpfe benutzt
- M4-Munitionstaschen**
- M4 Schalldämpfer**
- Handgranaten**
- Knieschoner**
- Oakley SI Assault-Stiefel**

\* inspiriert von teamwod.de

## Wieso keine Wertung?

Ursprünglich hieß es, die Testversion von **Battlefield 3** erreiche uns am 10. Oktober, dann verschob Electronic Arts sie auf den 19. Oktober – zu spät für einen Test im Heft. Bei einem Anspiel-Event in London hatten wir jedoch Gelegenheit, den Hit-Kandidaten ausführlich zu spielen. Und zwar sowohl die Solo-Kampagne als auch den Koop- und den Multiplayer-Modus. Im Folgenden lesen Sie, was uns gefallen hat – und was nicht. Den finalen Test finden Sie dann unter [GameStar.de/Quicklink/7279](http://GameStar.de/Quicklink/7279).



Auf »Operation Métro« geht's auch in die U-Bahn-Schächte, wo's oft zu Schusswechseln über kurze Distanz kommt.

# Der Multiplayer-Modus

**K**urz vor dem Ende des Anspiel-Events in London passiert er, der »Battlefield-Moment«. Nichtsahnend trotten wir als Fußsoldat gen Fahnenpunkt, als am Horizont ein feindlicher Kampfjet auftaucht. Wir »spotten« den Spitzbuben – und sind dezent beunruhigt, als die Maschine beidreht und auf uns zuhüllt. Doch noch bevor unser Soldat sein »Enemy Jet spotted!« zu Ende funken kann, schlägt einer unserer eigenen Jets im Feindflugzeug ein, beide explodieren und regnen in Trümmerform auf den darunterliegenden Fahnenpunkt. Solche Momente sind es, die **Battlefield** ausmachen: Die Spiele der Serie fühlen sich an wie riesige Action-Sandkästen, in denen nichts geplant ist, aber trotzdem alle Nase

lang filmreife Szenen ablaufen – und wir stecken mittendrin im Schlachtfeld-Chaos.

An Begriffen wie »Fahnenpunkt« und »Jet« dürften Veteranen bereits erkannt haben, dass wir »Conquest« spielen. Dieser klassische Multiplayer-Modus kehrt in **Battlefield 3** auf fünf Karten zurück und schickt zwei Parteien à 32 Spieler in den Kampf um mehrere Flaggenpunkte. Auf der neuen Map »Operation Firestorm« treten die US-Streitkräfte in der Wüste zwischen brennenden Ölquellen gegen die Russen an und ringen um fünf Kontrollpunkte. Wenn einer oder mehrere Soldaten an einem unbewachten Punkt stehen, erobern sie die Flagge. Ist der Punkt hingegen bewacht, steht bald keiner mehr. Die Karte »Caspian Border« ist das Gleiche in Grün – im wahrsten Sinne des

## Die Spielmodi

- ✱ **Conquest:** Maximal 64 Mann (32 pro Seite) balgen sich um mehrere Flaggenpunkte. Wenn ein Team alle Wiedereinstiegtickets verloren hat, gewinnt die gegnerische Mannschaft. Conquest ist die Mutter aller Battlefield-Spielmodi.
- ✱ **Rush:** Ein Team greift an und muss pro Abschnitt zwei so genannte M-COMs zerstören, das andere verteidigt. Rush spielt sich im Regelfall konzentrierter als Conquest, weil's nur um maximal zwei Ziele geht und nicht fünf wie im Conquest-Modus.
- ✱ **Squad Rush:** Im kleinen Bruder von Rush treten zwei Teams à vier Mann gegeneinander an. Die ideale Alternative für Leute, die es a) gerne übersichtlich und b) gerne taktisch haben.
- ✱ **Team-Deathmatch:** Im Team-Deathmatch balgen sich zwei Zwölferteams, also insgesamt 24 Mann. Im Team-Deathmatch hagelt es wie in den Multiplayern der jüngsten Call of Duty-Spiele Erfolge. Also nichts für Battlefield-Puristen.
- ✱ **Squad-Deathmatch:** Vier Vier-Mann-Teams jagen sich blaue Bohnen um die Ohren. Für Spannung sorgt ein Panzer. Das Team, das diesen erobert und nutzen kann, gewinnt im Regelfall. Auch hier dauernde Erfolge.



Auch für **Jets** muss man Waffensysteme freischalten – sogar die Ablenkraketen.

## Die neun Karten



**Operation Métro:** Die Stadtkarte in Paris kennen wohl die meisten Spieler, denn sie war auf allen Plattformen bereits in der Multiplayer-Beta verfügbar. Neben einer offenen Parkanlage gibt's hier auch enge U-Bahn-Tunnels und Häuserkämpfe in mehrstöckigen Gebäuden.

**Kharg Island:** Vor der iranischen Küste liegt die Kharg-Insel. Auch wenn wir beim Anspiel-Event in London keine Fahrzeuge gesehen haben, werden vermutlich in den Gewässern um das Eiland die kürzlich von Dice angekündigten Boote zum Einsatz kommen.



**Noshahr Canals:** Ebenfalls im Iran liegt die Karte Noshahr Canals. Die Farbgebung des Terrains ähnelt der von Caspian Border, die US-Armee und die Streitkräfte der Russen müssen sich hier aber durch dicht bewachsene Waldstücke schlagen.

**Seine Crossing:** Die zweite Frankreich-Map neben Operation Métro bietet mehr Häuserkämpfe in verwüsteten Wohngebieten. Auf den Straßen ist wegen der vielen brennenden Autowracks kaum ein Durchkommen, in den vielen Fenstern und Torbögen der zahlreichen Hinterhöfe lauern Heckenschützen auf unachtsame Opfer.



**Caspian Border:** Diese weitläufige Karte verlagert den fiktiven Krieg zwischen der US-Armee und den russischen Streitkräften in bewaldete Hügel, weitläufige Grasflächen und steinige Bachläufe. Auf dem PC war Caspian Border bereits kurzzeitig im Betatest spielbar.

**Damavand Peak:** Das Schlachtfeld um den iranischen Berg Damavand ist die wohl spektakulärste Rush-Karte. Denn um ans zweite MCOM-Set zu gelangen, stürzen sich die Angreifer mit einem Basejump Hunderte Meter in die Tiefe und müssen dabei genau abschätzen, wann sie ihren Fallschirm öffnen. Wer zu früh die Reißleine zieht, wird als langsam schwebende Zielscheibe von den Verteidigern durchsiebt. Wartet man dagegen zu lange, endet die Spielfigur als Pizza (mit allem) auf dem tiefer gelegenen Lagerhaus-Dach.



**Operation Firestorm:** Im Hintergrund brennen Ölfelder, um den Spieler brennt die Luft. Die Wüstenkarte Operation Firestorm bietet Fahrzeugen genügend Auslauf, vernachlässigt aber auch die Fußtruppen nicht: In den verwinkelten Lägerhäusern und Fabrikhallen

in der Kartenmitte liefern sich Infanteristen heftige Feuergefechte.

**Grand Bazar:** Der orientalische Markt hält sich bei den Farbkontrasten zwar etwas zurück, langweilig ist die Map deshalb aber noch lange nicht. In verwinkelten Gassen kommen bevorzugt Schrotflinten und Sturmgewehre zum Einsatz, auf den offeneren Straßenzügen herrschen dagegen Fahrzeuge wie BMPs und Panzer.



**Tehran Highway:** Tehran Highway spielt in der iranischen Hauptstadt. Farblich ähnlich trist wie Grand Bazar ist die Nacht-Karte ein Paradies für Scharfschützen. Mit Fahrzeugen kommt man zwar gut herum, überall sind aber Schlupflöcher und Treppen, an denen

Fußsoldaten möglichen Verfolger-Vehikeln entkommen können.



Im Conquest-Modus kämpfen wir um mehrere Flaggenpunkte.



Neben der Panzer-Visiersicht gibt's auch die Außenperspektive.



Mit seinem Spawn-Punkt kann der Scharfschütze überall auferstehen. Nützlich, um dem Squad Laufzeiten zu ersparen.

Wortes. Denn genau wie auf Operation Firestorm tobt auch hier der Flaggenkampf, diesmal aber nicht in der Wüste, sondern in Waldstücken, an Grenzposten und in Flussläufen.

Anders als die engen Rush-Karten bieten »Operation Firestorm« und »Caspian Border« genügend Auslauf für den umfangreichen Fuhrpark. Während Infanteristen es an zwei Kontrollpunkten in und um ein verwinkeltes Lagerhaus unter sich ausmachen, ist die Hackordnung an den übrigen drei Punkten klar: Jet schlägt Heli schlägt Panzer schlägt Jeep. Übermächtig sind die Flugzeuge trotzdem nicht: Anfänger-Piloten sind überwiegend damit be-

schäftigt, den Vogel nicht in den nächsten Hügel (oder in feindliche Jets) zu bohren. Zwar ist die Steuerung bei Weitem nicht auf Flugsimulations-Niveau, Übung im Cockpit zahlt sich dennoch aus.

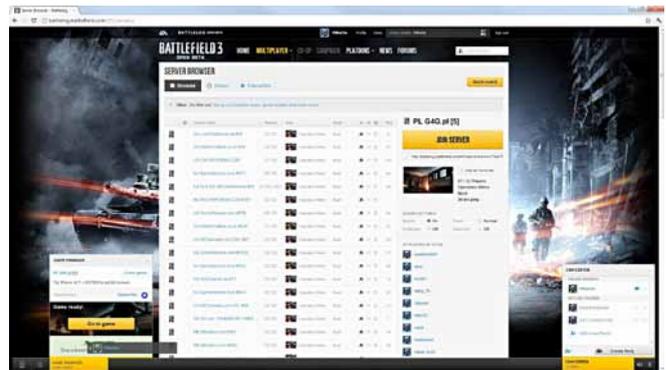
Der zweite Mehrspieler-Modus »Rush« ist ebenfalls ein alter Bekannter aus **Battlefield: Bad Company 2**. Hier versucht eine Partei, die so genannten M-COMs zu sprengen, während die Verteidiger das verhindern sollen. Wenn die beiden MCOMs eines Abschnitts kaputt sind, verschiebt sich die Frontlinie, und zwei weitere Kisten sind fällig. In London haben wir die Map »Grand Bazar« gespielt, die – Überraschung! – auf einem orientalischen Marktplatz spielt. Anders als auf der bereits bekannten

Als Sanitäter ist der Sturmsoldat auf Rush-Karten unverzichtbar. Den Defibrillator muss er aber erst freispielen.

## Das Battlelog



Ungewöhnlich und zumindest in der Beta noch nicht zufriedenstellend: das so genannte **Battlelog**, das nicht nur eine Art Facebook für Battlefield 3 darstellt, wo alle möglichen Statistiken verzeichnet werden. Das Battlelog ist auch der Weg ins Spiel, Single- wie Multiplayer. Ein vorgeschaltetes Menü – das fehlt Battlefield 3. Folglich kann man Grafik- und Sound-Einstellungen nur im laufenden Spiel vornehmen.



Das Battlelog wird durch ein Browser-Plugin möglich, läuft also in Ihrem Internet-Explorer, Chrome oder Firefox. Im Browser parkt dann auch der **Serverbrowser**, der während der Betatestphase allerdings noch oft falsche Ergebnisse lieferte und beispielsweise leere Server als bespielt auswies – und umgekehrt. Wer sofort aufs Schlachtfeld will, kommt mit **»Quick Play«** ohne Auswahl direkt ins Spiel.

Karte »Operation Métro« gibt's hier nicht nur Infanterie-Schärmützel, sondern auch einen Abrams-Panzer. Der spielt seine Vorteile gerade in den offeneren Bereichen der Karte und in späteren Phasen einer Partie aus, geht aber auch schnell unter Raketenbeschuss in Flammen auf – zumindest, wenn der Fahrer nicht aufpasst.

mehr weiter. Für so lahmegelegte Vehikel bekommt der Angreifer Bonuspunkte und kassiert noch mal ab, wenn er dem Opfer den Todesstoß verpasst. Aber Vorsicht: Auch ein lahmegelegter Panzer kann noch feuern. Weitere Änderungen gibt's bei der Bewaffnung: Fleißige Kampfpiloten schalten für die Jets nur noch Raketen frei, die Bomben aus **Battlefield 2** gibt es nicht mehr. Die Panzer wiederum behalten zwar ihr MG, das man aber ebenfalls erst freischalten muss. Das in **Bad Company 2** extrem mächtige Kampfmesser hat Dice für **Battlefield 3** entschärft. Die den erfolgreichen Messerangriff beweisenden Dogtags gibt's nur, wenn man Feinde von hinten erledigt.

gängern funktionieren. Im Klartext: Direkt im Spiel sollen wir Squads beitreten können oder private Squads erstellen und Störenfriede aus der Gruppe werfen dürfen. Also so, wie es sein soll. [MO](#) / [FAB](#)



Munition gibt's beim **Unterstützer**. Sein MG-Feuer beeindruckt gegnerische Kämpfer so sehr, dass deren Sicht verschwimmt.

## Wieder ein riesiger Action-Sandkasten

Obwohl die fünf Rush-Karten insgesamt kleiner ausfallen, ist die Spannung höher als im Conquest-Modus. Zwar kann man sich nicht über eine erfolgreiche Flaggen-Eroberung freuen, als letzter Überlebender eine MCOM-Bombe kurz vor der Detonation zu entschärfen, ist dann aber doch ausgesprochen befriedigend. Das liegt vor allem an

den dynamischen Partien, in denen die Angreifer nun leicht im Vorteil sind. Dadurch können sich die Verteidiger nicht einfach an den MCOMs eingraben, sondern müssen dem Gegner aktiv entgegengehen.

Unterm Strich wirkte die von uns in London gespielte Version von **Battlefield 3** weiter fortgeschritten als die Multiplayer-Beta. Trotzdem plant Dice, zum Verkaufstart einen Day-1-Patch nachzureichen. Damit wird dann hoffentlich das während der Beta so nervige Squadsystem gefixt, das Spieler beim Einstieg einer zufällig bestimmten Vierergruppe zuwies. Befreundete Spieler, die einem Spiel gemeinsam beitraten, landeten oft in unterschiedlichen Squads – oder sogar in verfeindeten Teams. Ein freies Squad-System wäre uns lieber und soll laut Dice auch zum Release verfügbar sein und ähnlich wie in den Vor-

## Pro und Contra

### PRO

- zerstörbare Level-Elemente
- tolle Schlachtenatmosphäre
- leicht steuerbare Vehikel
- spannende Spielmodi
- viele freischaltbare Waffen und Upgrades

### CONTRA

- nur neun Karten
- Grafik-, Sound-, Steuerungs-Optionen nur im laufenden Spiel anpassbar
- umständliches Battlelog-System
- (noch) nerviges Squad-System
- Punkteverteilung noch suboptimal



Auch wenn beide Modi nicht neu sind, hat Dice einige Spielregeln angepasst. Während Fahrzeuge in **Bad Company 2** bis zum Schluss voll funktionstüchtig blieben, streiken sie jetzt bei zu viel Schaden und fahren nicht

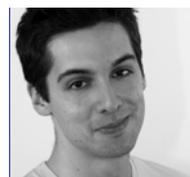
Auf Maps ohne Fahrzeuge ist der **Pionier** relativ nutzlos. Gegen Flugzeuge ist seine Luftabwehr-Rakete jedoch Gold wert.



### Mein Spiel des Jahres!

Fabian Siegismund  
Redakteur  
fabian@gamestar.de

Verbissene Duelle Mann gegen Mann in einsamen Bunkergängen, während draußen Panzerschlachten toben und sich hoch über dem Schlachtfeld Düsenjäger Dogfights liefern: Genau das ist für mich das Battlefield-Feeling, und das bekomme ich hier so intensiv wie in keinem Serienteil zuvor. Die zerstörbare Umgebung und der irre Sound fügen dem Ganzen eine neue Dimension hinzu. Für mich schon jetzt das Multiplayer-Spiel des Jahres.



### Das Herz schlägt!

Michael Obermeier  
Online-Redakteur  
redaktion@gamestar.de

Der Multiplayer-Teil ist das Herz von Battlefield 3 – und das schlägt stärker denn je: technisch nahezu konkurrenzlos, spielerisch die perfekte Kombination aus Battlefield-2-Fuhrpark, Bad-Company-2-Tempo und einer Schlachtfeld-Atmosphäre, die ihresgleichen sucht. Zwar bin ich nicht der größte Fan des Battlelog-Systems, doch all die Browser-Menü-Scherereien sind vergessen, sobald ich im Spiel bin. Wie sagt schon eine alte Fußballer-Weisheit: »Was zählt, ist auf'm Platz«.

Beeindruckende **Lichtstimmung**: Battlefield 3 ist ohne Zweifel eins der schönsten Spiele überhaupt.



## Der Singleplayer-Modus

**B**islang hinterließ die Solo-Kampagne von **Battlefield 3** stets einen exzellenten Eindruck, die gezeigten Einsätze wirkten ebenso knallig wie abwechslungsreich. In London durften wir nun erstmals mehrere Missionen des Feldzugs ausführlich spielen – und waren dabei nicht immer so richtig begeistert. Zum Einstieg gibt es erstmal keine Überraschung: Wir schlüpfen in die Rolle des US-Sergeants Henry Blackburn und sollen in der irakischen Stadt Sulaymaniyah den Vorstoß der (fiktiven) PLR-Rebellen untersuchen. Das klingt nicht nur bekannt, sondern ist es auch, denn die »Operation Swordbreaker« (so der Titel der Mission) wurde von Dice bereits nahezu vollständig in den »Fault Line«-Trailern gezeigt.

Mit dem BMP am Einsatzort angekommen, stapfen wir zu Fuß zum Briefing. Solange wir hier brav den vorgegebenen Pfad abmarschieren, funktioniert die Illusion: Grafisch und akustisch stellt **Battlefield 3** die Konkurrenz in den Schatten, quasselnde KI-Mitstreiter und vorbeirollende Militärfahrzeuge sorgen für eine hektisch betriebsame Krisengebiet-Atmosphäre. Doch kaum weichen wir vom vorgesehenen Weg ab, bröckelt die Kulisse: Die von uns gespielten Levels sind allesamt enge Schläuche mit teils albernem Begrenzungen. Als wir bei einem Feuergefecht auf einem Parkplatz über eine Mauer hüpfen, um heranströmende Feinde zu umlaufen, zwingt uns die Bildschirmblendung »Sie verlassen das Schlachtfeld!« zur sofortigen Umkehr. Wenn

wir die rot blinkende Warnmeldung weiter ignorieren, droht der jähe Heldentod.

Auch wenn **Battlefield 3** technisch begeistert, kocht der Entwickler Dice bei der Solo-Kampagne letztlich nur mit Wasser: Abzweigungen vom Hauptweg sind durch Autowracks, Stacheldraht oder Geröllhaufen blockiert; vor verschlossenen Türen müssen wir häufig warten, bis die KI-Kameraden nachrücken und die Pforte eintreten; und die spektakulärsten Aktionen inszeniert das Spiel als vergleichsweise müde Quicktime-Events. Für eine wuchtige Prügelei zwischen Blackburn und einem PLR-Bombenleger etwa klicken wir lediglich zweimal auf die linke Maustaste – gäh!

Für Hektik müssen Gegnerhorden sorgen, die solange Nachschub bekommen, bis wir ein Missionsziel erreichen. Beispielsweise stürmen endlose Feindscharen an, bis wir endlich einen Bazooka-Schützen ausknipsen. Auch wenn der Vergleich mit **Call of Duty** vielen zum Hals heraushängt: Um Actionfilm-Dramaturgie zu erzeugen, verlässt sich Dice bei **Battlefield 3** auf dieselben Tuschenspielertricks wie Activision. Genügend Abwechslung gibt es trotzdem: Da halten wir die PLR-Schergen mit dem Sturmgewehr in Schach, nur um kurz darauf den Abtransport eines verwundeten Kameraden vom Dach aus mit einem Scharfschützengewehr zu decken. Zum Finale der »Operation Swordbreaker« richten wir erst ein Maschi-



Als Kampfpilotin Hawkins dürfen wir unseren **Jet** nicht mal selbst fliegen.

