



# Battlefield 3

## Der Multiplayer-Modus

Fans wollen zu Teil 3 wohl nicht als Erstes wissen: »Was taugt die Story?«, sondern eher: »Rockt der Multiplayer-Modus?« Diese Frage beantworten wir jetzt, die andere auf den Seiten danach. Von Fabian Siegmund

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



[GameStar.de/Quicklink/7279](http://GameStar.de/Quicklink/7279) Auf DVD: Test-Videos und Sprachvergleich

Schon seit den ersten Spielvideos von **Battlefield 3** wird in der Community heiß diskutiert: Bietet Teil 3 noch das gute, alte **Battlefield**-Feeling? Die Antwort auf diese Frage hängt sicherlich davon ab, was man unter diesem Gefühl versteht. Also klären wir doch erstmal die Grundlagen, die harten Fakten des Spiels, bevor wir uns in höhere Sphären aufschwingen.

Das Rückgrat eines jeden **Battlefield**-Spiels sind seine Soldatenklassen. Die haben die Entwickler in **Battlefield 3** nochmal gut durchgemischt und neue Fähigkeiten hinzu-

gefügt. Der Sanitäter heißt nun Sturmsoldat. Anders gesagt: Der Typ mit dem Granatwerfer kann nun auch heilen und mit dem Defibrillator gefallene Kameraden ins Leben zurückholen. Den muss er allerdings erst mit verdienten Punkten freischaalen. Wie schon in **Bad Company 2** kann der Feldarzt seine Rolle in der Anfangszeit also gar nicht ganz ausfüllen, auch wenn man den für das Gerät erforderlichen Rang recht schnell erspielt. Außerdem ersetzt der Granatwerfer, so wir ihn denn mitnehmen, das Medipack. Weil das Erste-Hilfe-Paket regelmäßig mehr Punkte liefert,

hat Dice den oft als »Noob Tube« verschrienen Launcher uninteressanter gemacht. Weil der Sturmsoldat obendrein keine Munition mehr ausgibt, sich also selbst nicht mehr mit Patronen versorgt, ist's mit dem ungeliebten »Granaten-Spam« aus **Bad Company 2** in **Battlefield 3** vorbei. Nach-

### Granaten-Spamming hat ein Ende

schub gibt's hier beim Versorger, der zudem als Einziger Zugriff auf die leichten Maschinengewehre des Spiels hat. Wer von so einem MG unter Dauerfeuer genommen

## Die Klassen



Der **Aufklärer** dient als Scharfschütze und Späher für sein Team, ist mit seinem Spawn-Punkt aber auch an der Front nützlich.



Zur Reparatur muss der **Pionier** nicht mehr so oft ausrücken, denn die Fahrzeuge reparieren sich zum Teil selbst.



Der **Sturmsoldat** muss sich entscheiden: Granatwerfer oder Medipack? Der Defibrillator ist zum Glück immer dabei.



Nur der **Unterstützer** darf Maschinengewehre für Unterstützungsfeuer benutzen und C4, Anti-Personen-Minen und Mörser einsetzen.

## Kopierschutz & deutsche Version

Um **Battlefield 3** spielen zu können, müssen Sie es an EAs Online-Plattform Origin binden. Das verhindert den Weiterverkauf. Origin steht im Verdacht, Computer nach persönlichen Daten zu durchsuchen. EA bestreitet das und hat die zunächst rechtswidrigen Nutzungsbestimmungen von Origin mittlerweile geändert, das Programm selbst steht aber weiter in der Kritik. (Siehe Report ab S. 130) Die DVD enthält mehrere Sprachversionen und ist in der deutschen Fassung nicht geschnitten. Cool: Auf Wunsch dürfen Sie trotz deutscher Bildschirmanzeigen auch der englischen Sprachausgabe lauschen. Nicht cool: Ihr Spielname in **Battlefield 3** ist untrennbar mit dem Namen Ihres Origin-Accounts verbunden, wählen Sie also weise. Eine Namensänderung können Sie unter GameStar.de/Quicklink/7614 beantragen.

wird, dessen Sicht verschwimmt. Das soll den Effekt von Deckungsfeuer simulieren. Wenn ein derart eingeschüchterter Gegner von einem unserer Kollegen erledigt wird, erhält der MG-Schütze Bonuspunkte, selbst wenn er den Schurken gar nicht selbst getroffen hat. Das funktioniert auch mit anderen Waffen und Klassen. Ein cooles, das Teamspiel förderndes Konzept.



Die schweren **Kampfhubschrauber** gehören zu den schlagkräftigsten Waffensystemen im Spiel.

Der Versorger hat alternativ zu C4-Sprengsätzen oder Anti-Personen-Minen einen Mörser im Gepäck, bekannt aus **Battlefield Vietnam**. Den stellen wir an einem sicheren Plätzchen auf und verschießen dann über beachtliche Entfernungen Splittergranaten. Dabei zielen wir über eine eingeblendete Karte des Schlachtfelds, sind also darauf angewiesen, dass unsere Mitspieler Gegner markieren. Das funktioniert nach dem gleichen Prinzip wie schon in **Bad Company 2**: Gegner anvisieren und Q-Taste drücken, dann wird der Spitzbube ein paar Sekunden lang für alle Team-Kollegen mit einem roten Pfeil markiert, sowohl in der Spielwelt als auch auf der Karte. Dieses so genannte 3D-

Spotting mag für Shooter-Puristen wie ein legaler Wallhack erscheinen und das realitätsnahe Gesamtbild von **Battlefield 3** trüben. Doch im wahren Leben würden Soldaten einander sicherlich auch mitteilen, wenn sie irgendwo einen Gegner erspäht haben, und genau das überträgt das 3D-Spotting gelungen in die Spielwelt. Server-Administratoren dürfen das System allerdings auch

### ➕ Stärken

- + tolle Technik
- + große Karten
- + cooles Battlelog

### ➖ Schwächen

- wichtige Unlocks benachteiligen Einsteiger



Messer sind nur von hinten sofort tödlich.



Pioniere können nun **Minen** und Panzerfäuste gleichzeitig mitnehmen. Gefährlich!



Fahrzeuge gehen nicht so einfach kaputt. Als ersten Schritt müssen wir sie **stilllegen**.

ausschalten. So oder so bleibt die Q-Taste der allmächtige **Battlefield**-Wunderknopf: Sturm-soldaten anklicken, schon weiß der, dass wir Erste Hilfe brauchen, Versorger markieren, und der gibt uns (hoffentlich) Munition. Wer dennoch auch mal zwanglos »Go! go! go!« oder dergleichen rufen will, wird sich über die »Commo Rose« freuen; ein Ringmenü mit vorprogrammierten Funksprüchen, wie man es aus **Battlefield 2** kennt.

## Wer will, ruft »Go! Go! Go!«

Der Aufklärer wird in **Battlefield 3** endlich seinem Namen gerecht. Er bedient sich zwar wie gehabt aus einem Arsenal von Scharfschützengewehren, doch seine drei freischaltbaren Zusatzgeräte dienen allein der Feinderkennung: Der stationäre Bewegungsmelder markiert gegnerische Infanteristen im Umkreis von gut zehn Metern, mit seiner fliegenden Drohne kann der Recon-Soldat Mensch und Maschine aus der Luft ausspionieren, und das Laserzielgerät kennzeichnet selbständig Fahr- und Flugzeuge in seinem Sichtbereich. Derart markierte Vehikel werden für zielsuchende Raketen un-

ser Team-Kollegen vorgemerkt. Zur Standardausstattung des Aufklärers gehört der mobile Spawn-Punkt: ein kleiner Sendemast, der uns als Einstieg dient. Der Recon Soldat kann also an abgelegenen Punkten der Map wieder auferstehen, gleichzeitig motiviert das Gerät aber auch dazu, die Camperei sein zu lassen und den Kollegen einen Einstiegspunkt nahe der Front zu verschaffen, denn auch andere Spieler können an der Funkantenne einsteigen. Und jeder Spawn beschert dem Aufklärer Punkte.

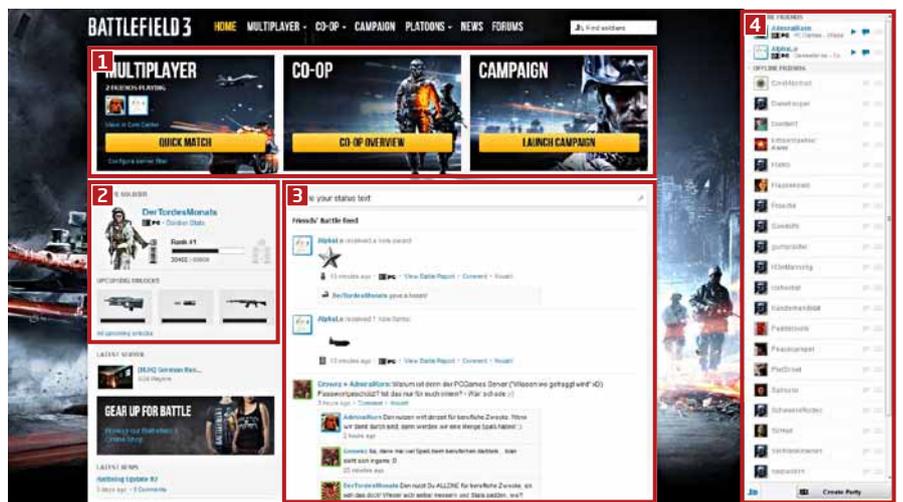
Panzerfaust,minen, Karabiner und der Schweißbrenner zum Reparieren von Fahrzeugen sind das Handwerkszeug des Pioniers. In **Battlefield 3** bekommt der zudem Boden-Luft-Raketen, um Hubschrauber und Jets vom Himmel zu holen. Als neues Gadget spielt der Pionier einen Minenräum-Roboter frei. Diese fernlenkbare Drohne auf Ketten steuert sich zwar extrem störrisch, dafür können wir damit aus sicherer Entfernung Fahrzeuge reparieren, im Rush-Modus Bomben legen und sogar unachtsame Gegner zu Tode löten. Nummer 5 macht tot! Als Mechaniker wird der Pionier nicht mehr so oft benötigt wie in anderen **Battlefield**-Spie-

len, denn sämtliche Fahr- und Flugzeuge reparieren sich in **Battlefield 3** bis zu einem gewissen Grad selbst, sobald sie lange genug aus der Schusslinie bleiben. Zudem halten die Vehikel mehr aus als in den Vorgängern. Selbst ein mickriger Jeep kann einen direkten Panzerfausttreffer schlucken, ohne zu explodieren. Stattdessen gilt die Karre nun als stillgelegt: Sie kann nicht mehr fahren, repariert sich nicht mehr von alleine und verliert stetig Gesundheitspunkte, aber die Bewaffnung funktioniert noch. Duelle mit Fahrzeugen sind also knifflig, aber ertragreich, denn fürs Stilllegen gibt's bereits so viele Punkte wie für einen Abschuss.

Der Fuhrpark von **Battlefield 3** entspricht weitestgehend dem von **Battlefield 2**: 22 zeitgenössische Kampffahrzeuge, Panzer, Helikopter und, juhuu, Jets! Wie schon bei den Soldatenklassen gibt's auch bei den unterschiedlichen Vehikeln bis zu 16 freispielbare Zusatzfähigkeiten. Das sind nicht wie bei **Bad Company 2** lediglich Boni auf Panzerung oder Nachladegeschwindigkeit, sondern kriegsentscheidende Waffensysteme. Manche davon gehörten in **Battlefield 2** noch zur Standardausrüstung, etwa das koaxiale MG

## Das Battlelog

Um Battlefield 3 spielen zu können, benötigen Sie einen kostenlosen Account beim spieleigenen Community-Tool Battlelog. Über drei Start-Buttons **1** gelangen Sie in den Multiplayer-, Koop- oder Story-Modus. Das heißt: Auch für die Kampagne brauchen Sie eine aktive Online-Verbindung. Hinter dem Multiplayer-Knopf verbirgt sich die sehr gute Server-Suchmaschine, die komplett im Browser läuft. Das Battlelog bietet ausgiebige Statistiken **2** sowie eine Art Facebook für Battlefield-3-Spieler **3** in dem Sie chatten, mit Auszeichnungen angeben oder Gefechte kommentieren können. Mit der Freundesliste **4** bilden Sie bereits vor einem Match Squads, begleiten Kumpels in die Schlacht oder starten den Sprach-Chat.





Fies für Einsteiger: Einige Unlocks wie die hitzesuchenden **Raketen** bieten starke Vorteile.

## Wo ist Karkand?!

Käufer der Limited Edition von Battlefield 3 (derzeit wird nur diese Fassung verkauft) erhalten den DLC **Back to Karkand** umsonst. Das Kartenpaket enthält vier Maps aus **Battlefield 2** als Neuauflage: Golf von Oman, Wake Island, Sharqi Peninsula und Strike at Karkand. Dank Frostbite Engine 2 fliegen hier nun auch die Fetzen. Zudem gibt's neue Waffen und Fahrzeuge – darunter eine Kettenraupe. Back to Karkand erscheint allerdings erst im Dezember.



beim Panzer oder Luft-Boden-Raketen beim schweren Kampfhubschrauber, andere Upgrades sind brandneu. Ein bordeigener Feuerlöscher etwa macht ein kampfunfähig geschossenes Flugzeug wieder einsatzbereit, Thermal-Visiereinrichtungen helfen beim Nachteilsatz. So, jetzt aber zu den Jets, und zwar nur ein Wort: super! Wir hatten extra den alten Joystick aus Zeiten von **Battlefield 2** im Keller ausgegraben, konnten das Gerät aber gleich wieder einmotten, denn die Maussteuerung funktioniert hervorragend. Die Cockpits bieten zwar eine sehr begrenzte

Sicht und lassen sich nicht ausblenden, dafür helfen die Verfolgerperspektive und der freie Blick nach links und rechts (über die rechte Maustaste aktivierbar). Während die Waffen und Fahrzeuge beider Parteien, der USA und der Russen, an sich tadellos ausbalanciert sind, beklagen die Piloten des Jagdbombers SU-25TM einen Nachteil gegenüber ihren amerikanischen Konterparts in der A-10: Das Cockpit des Ostblock-Fliegers ist mit Querverstrebungen verstärkt, die die Sicht zur Seite stark einschränken. Im Hardcore-Modus ohne Außenansicht wird das zum spürbaren Nachteil. Das nervige Flugzeug-Camping hat in **Battlefield 3** indes ein Ende, denn die Flugzeuge dienen dem ganzen Team als Einstiegspunkte. Und wer wartet schon gerne zehn Minuten an der Landebahn, nur um zu sehen, wie einer ins Cockpit des gerade erst aufgetauchten Bombers spawn? Trotz des großen Fuhrparks und Arsenalns wirken alle Waffen und Fahrzeuge sehr gut ausbalanciert, lediglich die Flak-Panzer halten zu viel aus. Im Rush-Modus auf der Karte Noshahr-Kanäle kann ein Verteidiger im Tunguska-Geschütz das komplette Gegner-Team niederhalten, weil den Angreifern eine schlagkräftige Konterwaffe fehlt.

**Battlefield 3** bietet zum Verkaufsstart neun abwechslungsreiche Maps, von der verregneten, verwinkelten Häuserkarte über diese Hafenanlagen bis hin zur sonnigen Wüstenlandschaft mit brennenden Ölquellen, dem wohl größten Schlachtfeld der **Battlefield**-Geschichte. Als Haupt-Spielmodi lau-



### Himmel!

Petra Schmitz  
Redakteurin  
petra@gamestar.de

Mal ganz abgesehen davon, dass Team-Deathmatch in meinen Augen irgendwie nicht zu Battlefield passen will (Spaß macht's trotzdem) und dass Operation Métro im großen Conquest-Modus mit 64 Mann wegen des Nadelöhrs Tunnel unspielbar ist, habe ich rein gar nichts zu klagen. Himmel, wer hat denn die Karte »Großer Basar« entworfen? Die ist einfach nur gut. Und »Insel Kharg«! Und, und, und! Tolles Design, viele alternative Routen, viele Deckungsmöglichkeiten, herrlich. Battlefield 3 wird in den kommenden Monaten eine zweite Heimat für mich werden – fast so wie der Multiplayer-Part von Modern Warfare 3. Adieu Echtwelt, hallo virtuelle Schlachtfelder!

fen hier sowohl die klassische Spielart »Conquest«, wo wir in gewohnter Manier Flaggenpunkte erobern, als auch der mit **Bad Company** eingeführte Spielmodus »Rush«. Dabei muss das eine Team zunächst zwei Elektronikisten namens Mcom ausschalten, die Gegenmannschaft muss dies verhindern. Das erinnert an die Bomben-Maps des guten alten **Counter-Strike**, mit dem Unterschied, dass die Verteidiger unbegrenzt nachspawnen dürfen, die Angreifer nicht. Wenn die zwei Mcoms zerstört sind, öffnet sich ein neuer Schlachtfeldabschnitt, bis sich die Invasoren schließlich zur letzten Kiste durchschlagen. Äußerst spannend! Wir hätten uns allerdings mehr Erfahrungspunkte für Mcom-Attacken gewünscht, um die Angreifer zusätzlich anzuspornen – wobei die nun immerhin mit mehr Punkten belohnt werden als noch in **Bad Company 2**.

## Jets! Jets! Jets!

Im Rush-Modus stehen in den verschiedenen Abschnitten regelmäßig andere Fahrzeuge zur Verfügung, die das Gefecht in seinem Verlauf maßgeblich beeinflussen. Das macht die Schlachtfelder noch interessanter. So beginnt die Karte Damavand-Gipfel an einem malerischen Berghang, den die Verteidiger mit einem Späh-Hubschrauber



Taschenlampen blenden übertrieben stark, sogar bei Tageslicht.



Im **Koop-Modus** dürfen wir gemeinsam Hubschrauber fliegen.



Die Mcoms im **Rush-Modus** sind heiß umkämpft. Das macht diese Variante so spannend.

beharken, während die Angreifer auf einen Humvee setzen. Danach stürzen sich die Invasoren selbst im Helikopter oder einfach mit dem Fallschirm von einer Klippe hinab ins Tal, wo Panzer und ein schummriger Felstunnel auf die Spieler warten. Da fällt kaum auf, dass sich hier und da Spielobjekte wiederholen. Das Modell »Lagerhalle mit Eckbüro« etwa steht baugleich in Wüsten, an Häfen und im Gebirge herum. Nichtsdestotrotz ist das Leveldesign ausgezeichnet. Das Ganze wird noch großartiger durch die zerstörbaren Umgebungen, die wahnsinnig

Maßstab für perfekten Spielersound dienen. Es liegt wohl an der verbissenen Konkurrenz mit **Modern Warfare 3**, dass auch **Battlefield 3** mit Team-Deathmatch und Koop-Missionen aufwartet. Doch beides fällt qualitativ im Vergleich mit dem Rest des Multiplayer-Parts ab. Das Deathmatch krankt vor allem am schlechten Spawn-System, das uns ohne Rücksicht auf Verluste auch mal direkt vor einem Gegner ins Gefecht wirft. Die Koop-Minikampagne besteht aus sechs viertelstündigen Missionen, in denen wir zu zweit unzählige Gegner niederstrecken, mal aus einem Hubschrauber heraus, mal als Scharfschützen und mal als einfache Infanteristen. Damit

das nicht so langweilig wird, wie's klingt, hat Dice die Gegner unglaublich treffsicher gemacht – wodurch das Ganze aber nicht spannender ausfällt, sondern nervig. Denn in den Koop-Missionen gibt's keine Rücksetzpunkte. Den Hubschrauber zwei Sekunden vor Schluss vor die Bergwand gesetzt? Nochmal von vorn, bitte! Zur Belohnung erwarten uns freischaltbare Waffen, die wir in den anderen Modi nutzen können. Weil **Battlefield 3** aber grundsätzlich nicht verrät, wie sich seine Knarren im Detail unterscheiden, etwa was Genauigkeit oder Schadenswerte angeht, bleibt der Anreiz zweifelhaft.

Zum Schluss bleibt also nur noch die entscheidende Frage offen: Wie steht's denn eigentlich nun um »das alte Battlefield-Gefühl«? Kann ich mir immer noch einen waghalsigen Hochgeschwindigkeits-Luftkampf zwischen Fabrikschloten liefern und im nächsten Moment irgendwo in einem Bunker ein Pistolenduell für mich entscheiden? Gibt's immer noch diese irren Gefechte, bei denen alles explodiert, und am Schluss steht nur noch einer mit einem Messer da? Hat da eben schon wieder einer aus Versehen seinen Kollegen überfahren? Ja! Und bleibt der Panzer dabei an einem Gartenzaun hängen? Gammelt das halbe Team doof beim Flugzeug-Spawn herum? Sind selbst Wellblechhütten unzerstörbar? Nein! Das »alte Battlefield-Gefühl« kann **Battlefield 3** nicht bieten. Zum Glück. Das neue ist nämlich viel besser. **FAB**

## Maßstab für perfekten Spielersound

echt wirkende Beleuchtung und den unglaublichen Sound. Alles in **Battlefield 3** macht ein absolut realistisches Geräusch, sei es ein im Wind ächzender Baum, eine splitternde Wandfliese oder natürlich ein explodierender Panzer. Wir können sogar hören, dass der Jetpilot in engen Kurven mit Pressatmung anfängt, um nicht ohnmächtig zu werden. Die Klangkulisse, die Dice hier geschaffen hat, wird lange Zeit als



### Lang lebe der König!

Fabian Siegmund  
Redakteur  
fabian@gamestar.de

Die größten Fans sind immer auch die größten Kritiker. Als ich das von den selbst reparierenden Fahrzeugen gehört habe, wollte ich Dice eine Mail schreiben: »Habt ihr sie noch alle?! Und Server-Suchmaschine im Webbrowser, geht's noch?!« Doch ich muss mir eingestehen: Das funktioniert alles, und sogar besser als in den Vorgängern. Dass die Klassen gut durchdacht sind, sehe ich allein daran, dass ich die annähernd gleich oft spiele – dabei war ich doch sonst so ein Dauersani. Die Begeisterung für die Jets konnte ich in Teil 2 nie teilen, jetzt zählen sie zu meinen Lieblings-Fahrzeugen. Und das Ganze dann noch in einem so beeindruckenden technischen Grundgerüst! Das Spielejahr 2011 ist für mich gelaufen, ich habe meinen Favoriten.

TERMIN 27.10.2011 PREIS 50 Euro USK ab 18 Jahren

## Battlefield 3

Ego-Shooter

**Publisher** Electronic Arts  
**Entwickler** Dice  
**Sprache** Deutsch, Englisch, Frz., Span., Ital.  
**Ausstattung** DVD-Box, 2 DVDs, 4 Seiten Handbuch  
**Kopierschutz** EA Origin



### GENRE-CHECK ACTION



### MULTIPLAYER

**SPIELMODI (SPIELER)** Conquest (64), Rush (64), Team-Deathmatch (64) plus Squad-Varianten **SPIELTYPEN** Internet **DEDICATED SERVER** ja **SERVERSUCHE** Battlelog **MULTIPLAYER-SPASS** 300 Stunden  
»Große Schlachtfelder mit Jets einerseits, eingängige Action andererseits: Battlefield 3 vereint das Beste aus beiden Vorgängern.«

### GRAFIK

- imposante Physik-Engine
- beeindruckende Beleuchtung
- schicke Charaktermodelle
- sehr gute Waffeneffekte
- seltene Clipping-Fehler

10/10

### SOUND

- fantastische Waffensounds und Explosionen
- brillante Audio-Positionierung
- unglaubliche Sound-Details
- großartiges Battle-Chatter

10/10

### BALANCE

- anpassbare Soldatenklassen
- Fahrzeuge nicht übermächtig
- angreifer-Tickets im Rush-Modus
- Jagdbomber mit Sichtproblemen
- Noshahar-Kanal im Rush-Modus unausgewogen

9/10

### ATMOSPHÄRE

- unglaubliche Schlachtfeld-Stimmung
- zerstörbare Umgebung
- Soldaten rufen sich Statusmeldungen zu

10/10

### BEDIENUNG

- klassische Battlefield-Steuerung
- praktisches Battlelog
- Squad-Führer nicht frei wählbar
- hakelige Übersichtskarte
- tolle Jet-Steuerung

8/10

### UMFANG

- viele Waffenupgrades
- Koop-Modus als Dreingabe
- neun Karten in unterschiedlichen Größen

9/10

### LEVELDESIGN

- abwechslungsreiche Schauplätze
- lokale Skriptsequenzen im Rush-Modus
- Levelbausteine wiederholen sich
- großer Luftraum für Flugzeuge

9/10

### TEAMWORK

- Gegner-Markierungen
- verzahnte Waffensysteme
- Mcom-Punkte noch nicht hoch genug
- Boni für Unterstützungsleistungen

9/10

### WAFFEN & EXTRAS

- umfangreiches Arsenal
- Boni für Unterstützungsleistungen
- neue Klassen-Ausrüstungsgegenstände
- redundante Visiereinrichtungen
- Gegner-Markierungen

10/10

### MULTIPLAYER-MODI

- durchdachter, spannender Rush-Modus
- Team-Deathmatch für schnelle Ballereien
- klassischer Conquest-Modus
- Hardcore-Option
- nur Battlefield-Standardmodi

9/10

