



GameStar
Gold-Award

Die Solokampagne

Erstmals hat Dice der Kernserie Battlefield auch eine Solokampagne spendiert. Dabei wagt man keine Experimente, sondern orientiert sich an dem, was die Call-of-Duty-Serie seit Jahren liefert. Von Petra Schmitz

W

as kann er denn nun, der Einzelspieler-Modus von **Battlefield 3**? Kann er vielleicht mehr als die **Modern Warfare**-Reihe oder **Call of Duty: Black Ops**?

Der Solo-Einsatz von **Battlefield 3** kann, was **Modern Warfare** und **Black Ops** auch können. So lautet die simple Antwort. Die Erklärung dafür lässt sich ebenso sparsam in zwei Wörtern fassen: Dice kopiert. Aber bei all den vertrauten Versatzstücken, die **Battlefield 3** uns vorsetzt, haben die Entwickler zwei entscheidende Dinge geschafft. Zum einen kopieren sie sehr unterhaltsam. Zum anderen haben sie dem Spiel einen sehr eigenen Anstrich verpasst. Und damit meinen wir beileibe nicht nur die Grafik.

Den eigenen Anstrich spürt man gleich nach dem Prolog, der eine kleine Vorschau aufs Finale gewährt. In einem Zimmer sitzt ein leicht ausgemergelt wirkender Marine. Der Mann sieht erstaunlich normal aus, kein markantes Kinn, keine Figur, die einem Superhelden zur Ehre gereichen würde. Sein Blick schwankt zwischen fragend, verzweifelt und entschlossen. Blackburn, so der Name des Soldaten, hat so gar nichts gemein mit

einem »Soap« MacTavish, einem Captain Price oder gar mit einem Alex Mason, dem Helden aus **Black Ops**.

Warum wir Mason so exponiert erwähnen, hat



Wer die Zielhilfen nicht nutzt, trifft selbst über mittlere Distanz nur mit Glück.

seinen Grund. Blackburn nämlich befindet sich in einer vergleichbaren Situation, der Rahmen von **Battlefield 3** ist nahezu identisch mit dem des letzten **Call of Duty**-Titels. Genau wie Mason wird Blackburn verhört, nur weniger unangenehm. **Battlefield 3** spart sich Folter, **Battlefield 3** schickt einfach drei Männer in einen Raum, Blackburn und zwei US-Agenten, die den Marine ausquetschen, die höhnisch abwiegeln, wenn die Sprache auf eine drohende Gefahr kommt, die wissen wollen, warum der Soldat getan hat, was er getan hat. Wir werden natürlich einen Teufel tun und verraten, was Blackburn sich zu Schulden hat kommen lassen. Nur so viel: Die Szene ist super!

Und so beginnt Blackburn zu erzählen. Vom Einsatz gegen die Rebellentruppen der (fiktiven) PLR im irakischen Sulaimaniyya, vom

Einsatz im nächtlichen Teheran, von der schrecklichen Entdeckung im Tresorraum einer Bank, von der Jagd auf den Terroristen Solomon – was wir alles spielen. Um Abwechslung zu schaffen, erzählen auch die Agenten. Etwa vom Kampfflug der Jet-Kanonierin Hawkins oder vom Panzereinsatz eines gewissen Sergeant Miller. Auch diese Missionen spielen wir nach. Kräftig gebeugt wird die erzählerische Logik, wenn wir auch noch in die Rolle eines Agenten des russischen Nachrichtendienstes schlüpfen, denn von dessen Erlebnissen wissen die drei Männer im Verhörraum nur wenig bis gar nichts, können sich also auch nichts darüber erzählen. Dennoch werden die Episoden um Dimitri »Dima« Mayakowsky und dessen Begleiter genau wie die anderen in die Handlung verwoben. Abgesehen von dieser Logiklücke haben wir an der Story

+ Stärken

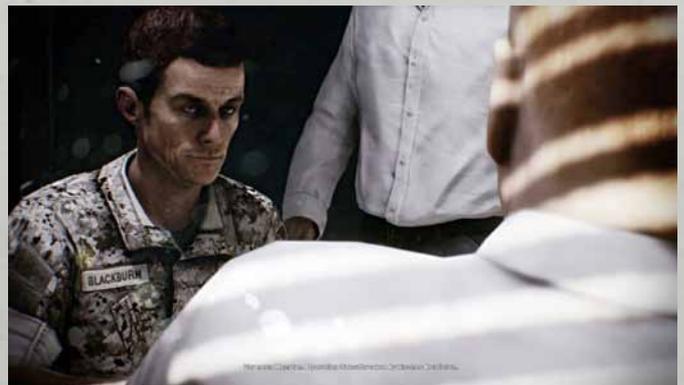
- + gut dargestellte Charaktere
- + meistens großartige Grafik
- + ungewöhnlicher Soundtrack

- Schwächen

- einfache Vehikel-Einsätze
- dümmliche Gegner-KI



Interessante **Perspektive**: Blackburn wurde von einer Detonation von den Beinen gehoben und rappelt sich hier langsam auf.



Der **Marine Blackburn** wird von zwei US-Agenten verhört. Die Männer glauben die Geschichten des Soldaten jedoch nicht.



Wenn Blackburn verletzt ist, signalisiert das das Spiel unter anderem durch **Blutspritzer** im Sichtbereich.

von **Battlefield 3** nur wenig auszusetzen. Sicher, innovativ geht anders. Sicher, man hätte sich nun wirklich was anderes einfallen lassen können als die x-te Terroristenbedrohung. Sicher, dass man in unterschiedliche Rollen schlüpft, ist ein alter Hut. Aber **Battlefield 3** weiß das alles sehr mitreißend zu verpacken. Nicht zuletzt deshalb, weil Blackburn und Kameraden deutlich menschlicher rüberkommen als die bereits erwähnten **Call of Duty**-Helden.

In **Battlefield 3** wird nicht martialisch rumgetönt, es bleibt alles im Rahmen. Das Spiel erdört sogar dann und wann in die komplett andere Richtung und lässt uns an den (berechtigten) Zweifeln und Ängsten der Männer teilhaben. Der Effekt: Blackburns Kameraden Montes, Matkovic und Campo bleiben nicht nur Namen und Gesichter, sondern werden zu Charakteren. Für die Handlung ist das essentiell wichtig.

Aber da war doch noch was neben der Handlung ... ach ja, die Action! Die sich, wie schon erwähnt, in großen Teilen an dem orientiert, was wir aus **Modern Warfare** & Co. kennen. Die meiste Zeit sind wir per pedes

als Marine Blackburn unterwegs, an unserer Seite ein festes Kontingent weiterer Soldaten. Mit denen erleben wir temporeiche Schlachten auf den taghellen Straßen von Sulaimaniyya oder schießen uns durchs nächtliche Teheran. In beiden Fällen agieren die Kollegen zielsicher und selbstständig, Anweisungen unsererseits entfallen. Vielmehr gibt man uns welche: Wohin wir zu rennen haben, wohin wir zu schießen haben, womit wir schießen sollen. Und wenn die Begleiter etwa ein großes Brett zu einer Brücke umfunktionieren oder eine Tür eintreten, dann dürfen wir nur zuschauen. Das alles tut allerdings nicht weiter weh, denn das Zuschauen macht dank der tollen Animationen wirklich Spaß und das Schießen ist trotz des Skript-Korsetts zuweilen überraschend fordernd. Zum Gegner zu preschen und stumpf draufzuhalten, entpuppt sich auf keinem der drei Schwierigkeitsgrade als gute Idee. Wer sich nicht dann und wann auf den Boden wirft, um Beschuss zu entgehen, ist schnell ein toter Soldat. Und wer die Zielfernrohre der Waffen ignoriert, trifft nur, weil das Glück ihm hold ist. Apropos »Waffen«: Die fühlen sich allesamt übrigens erfrischend unterschiedlich an.

Im krassen Gegensatz zu den fordernden ZuFuß-Kapiteln stehen die Fahr- beziehungsweise Flugabschnitte. Die Panzereinsätze mit Sergeant Miller sind zwar spektakulär in Szene gesetzt, aber ungefähr so gefährlich wie der Angriff eines mit einer matschigen Banane bewaffneten Kleinkinds. Ähnlich unser Einsatz an der Bordkanone eines Kampfflugges in der Rolle der Schützin Hawkins. Die Aufgabe beschränkt sich nur aufs Schießen, den Jet dürfen wir nicht steuern. Wir dürfen nicht mal selbst aus dem Bauch des Flugzeugträgers an Deck gehen, das erledigt das Spiel für uns. Die Jetmission ist von vorne bis hinten eine klassische Schienen-Mission, in der wir lediglich über die Maus unsere Blickrichtung verändern und den Feuerknopf

Gefährlich wie eine matschige Banane

drücken. Beziehungsweise Ziele vorgeben, denn der zweite Abschnitt von »Auf der Jagd« erinnert frappierend an eine der besten Missionen aus dem ersten **Modern Warfare**: den Einsatz »Tod von oben«, in dem wir aus einem hoch fliegenden Gunship Terro-

Auf Schienen in den Wolken

Die optisch großartige **Jetmission** entpuppt sich schnell als ein superlineares Erlebnis. Wir dürfen nicht mal selbstständig zu unserem Flieger gehen und einsteigen, das erledigt das Spiel für uns. In der Luft schrotten wir dann mit Raketen feindliche Jets oder geben Ziele für andere Flieger vor. Apropos »Flieger«: Unser Flugzeug dürfen wir auch nicht selbst steuern, das übernimmt ein KI-Pilot.



risten aufs Korn genommen haben. In der Rolle von Hawkins geben wir indes Ziele für andere Jäger vor, die Wärmebildperspektive ist aber die gleiche.

Warum uns **Battlefield 3** in der Jet-Mission so sehr die Kontrolle über unsere Spielfigur entreißt, können wir auch nicht genau sagen. Ebenso schleierhaft bleibt uns, warum wir beim schon legendären Schuss aufs Hotel nicht selbstständig aus der Deckung aufstehen dürfen, um die Rakete abzufeuern. Stattdessen müssen wir warten, bis unser Soldat sich automatisch erhebt, automatisch die Rakete schultert und ... okay, immerhin dürfen wir dann noch selbst den Feuerknopf drücken. Trotzdem fühlen wir uns durch solche unflexiblen Skriptsequenzen gegängelt.

Wer sich nach dem Durchspielen der Kampagne fragen sollte, wo denn die Frostbite-Engine geblieben ist, der fragt sich Ähnliches wie wir. Oder anders: Die Zerstörung



Gut kopiert

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Dice kann also doch sehr gute Solokampagnen! Zumindest, wenn sich die Entwickler an die großen Vorbilder halten. Battlefield 3 ist durchgängig prima Unterhaltung auf einem fast immer großartigen Grafikniveau. Ich bin mehr als überrascht, denn insgeheim hatte ich etwas im Bereich des jüngsten Medal of Honor befürchtet. Wenn ich gemein wäre, könnte ich den Schweden die dreiste Kopiererei zum Vorwurf machen. Aber hey, wenn Kopieren in der Spieleentwicklung verboten wäre, dann gäb's kein World of Warcraft, haha! Trotzdem: Für Battlefield 4 wünsche ich mir mehr Eigenständigkeit, mehr Ideen und unbedingt irgendwas ohne Terrorismus.

von ganzen Gebäuden spielt im Solo-Einsatz von **Battlefield 3** nur eine verschwindend geringe Rolle. Es geht zwar hin und wieder etwas kaputt (Häuser fallen um), aber dass man selbst signifikant Einfluss auf die Levelarchitektur nehmen könnte – Pustekuchen! Zumal uns auch die meiste Zeit die entsprechende Bewaffnung dafür fehlt. Immerhin dürfen wir Säulen bis aufs Stahlträgerinnenleben zerbröseln. Auch in Sachen Beleuchtung müssten wir minimal meckern. Die Lichtstimmungen des Spiels sind über weite Strecken über jeden Zweifel erhaben, aber wenn sich unser Squad dann hin und wieder durch kunstvoll beleuchtete Abschnitte kämpft, dabei jedoch keine Schatten wirft, dann werfen wir den Entwicklern für diese Passagen grobe Schlamperei vor. Wieder gut macht es Dice beispielsweise in einer Schleichmission, in der wir uns nachts durch ein von Regen und Blitzen verschönertes Teheran bewegen.

Für Sound-Fetischisten bietet **Battlefield 3** auch im Soloeinsatz die serientypische Qualität. Wer empfindliche Lauscher hat, sollte den Ton schön leise drehen oder gleich etwas anderes spielen. Allerdings verpasst man so auch die stellenweise unglaublich gute Musikuntermalung, die gerade in wichtigen Szenen gekonnt die Wirkung verstärkt. Übrigens ohne die für Kriegsspiele typischen Posaunen-Trommeln-Streicher-Orgien, sondern mit erstaunlich viel Elektroklängen. Auch die deutsche Sprachausgabe kann sich durchaus hören lassen, auch wenn die Wortmeldungen im englischen Original insgesamt geschmeidiger und deswegen lebensechter überkommen.

Dice hat sich Experimente verkneifen und sich ziemlich genau an dem orientiert, was Infinity Ward und Treyarch üblicherweise machen. Kein Fehler, denn uns hat die Solokampagne von **Battlefield 3** durchweg ausgezeichnet unterhalten. Sogar bis zum insgesamt gelungenen Schluss, der uns trotz eines kleinen schmutzigen Tricks und eines überraschenden Perspektivwechsels (nein, nein, wir verraten nichts!) befriedigt



Die **Panzermissionen** mit Sergeant Miller sind zwar spektakulär, aber reichlich anspruchlos.

und angenehm melancholisch aus dem Spiel entlassen hat. Und das ist etwas, was wir bei einem **Call of Duty** bisher in dieser Form noch nicht erlebt haben. **PET**

TERMIN 28.10.2011 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

SPASS: »Trotz Heldchenwechsellich ein durchweg spannender Action-Trip.«

| | | |
|-------------|-------------|-------------|
| EINSTIEG | HAUPTSPIEL | ENDSPIEL |
| SZENARIO | realistisch | fiktiv |
| FREIHEIT | linear | offene Welt |
| HANDLUNG | einfach | komplex |
| GEWALT | keine | brutal |
| SPIELABLAUF | Action | Taktik |

GRAFIK

- + tolle Charaktermodelle + butterweiche Animationen
- + beeindruckende Lichtstimmungen + sehr gute Waffeneffekte
- zuweilen Detailarmut - Schatten fehlen manchmal

10/10

SOUND

- + fantastische Waffensounds und Explosionen + gute deutsche, sehr gute englische Sprecher + ungewohnter, aber sehr passender Soundtrack
- minimale Soundfehler

10/10

BALANCE

- + oft fordernd, aber fair + gut platzierte automatische Speicherpunkte
- Vehikel-Einsätze zu leicht
- Munitions-Geschenke an Speicherpunkten

8/10

ATMOSPHERE

- + dichte Schlachtfeld-Atmosphäre + gut platzierte, tolle Zwischensequenzen + guter Tempowechsel in den Missionen
- manchmal öde Ballerpassagen

9/10

BEDIENUNG

- + präzise Shooter-Steuerung + Waffen fühlen sich angenehm unterschiedlich an + Sprachausgabe im Spiel umstellbar
- kein freies Speichern

10/10

UMFANG

- + viele und vor allem große Schauplätze
- kurze Spielzeit
- geringer Wiederpielwert

6/10

LEVELDESIGN

- + abwechslungsreiche Einsatzorte + zumeist glaubwürdiger Levelaufbau + Linearität wird im Regelfall gut kaschiert
- Schienenabschnitte - unflexible Skripte gängeln Spieler

8/10

KI

- + KI-Kameraden agieren selbstständig + Feinde nutzen Deckungen
- wagen sich aber in unsinnigen Momenten heraus
- zu viele Gegner stürmen dumm vor

6/10

WAFFEN & EXTRAS

- + große Auswahl von Freund- und Feindwaffen
- + Einsatz von Spezialwaffen (Raketenwerfer etc.)
- + Schusswaffen unterscheiden sich in Handhabung und Wirkung

10/10

HANDLUNG

- + gut eingefangene Hauptfiguren
- + einige Gänsehaut-Momente + gelungenes Ende
- Story wenig ideenreich

9/10

Gelungenes Solo-Battlefield.

86

Preis/Leistung: Sehr gut (inkl. MP)

SPIELZEIT 7 Stunden

ANFANGSSTADIUM (EINSTIEG)

- MINIMUM Core 2 Duo E6600, A64 12-1400+, 2,0GB RAM, 15,4 GB Festplatte
- STANDARD Core 2 Quad Q9400, Phenom II X6 1050T, Rad. HD 5770, 4,0 GB RAM, 15,4 GB Festplatte
- OPTIMUM Intel i7 920, Phenom II X6 1090T, GeForce GTX 560, 4,0 GB RAM, 15,4 GB Festplatte

PROFIS (HAUPTSPIEL)