

+ Stärken

+ interaktive, dynamische Karten
+ viele Detail-Verbesserungen gegenüber dem Vorgänger
+ komplexe Teamspiel-Möglichkeiten

- Schwächen

- fragwürdiger Stand-Alone-Commander

Commander-Modus, umfassendes Squad-System, mehr Fähigkeiten und Waffen, Wasserschlachten, drei Parteien, dynamische Karten: So komplex war Battlefield noch nie! Von Fabian Siegismund

Battlefield 4

Angespielt

Genre: Multiplayer-Shooter Publisher: Electronic Art Entwickler: Dice (Battlefield 3, GS 01/12: 93 Punkte)
Termin: 29.10.2013 Status: zu 80% fertig

GameStar.de/Quicklink/8053 Auf DVD: Technik-Vergleich

Diesmal gibt's Fahrräder. Und Fußball.« Lars Gustavsson, seit dem ersten Teil der Serie der kreative Kopf hinter **Battlefield**, wirkt ein bisschen wie ein Religionslehrer: mittleres Alter, gepflegter Vollbart, leicht ergraut, warmherziger Blick, ein mildes Lächeln. Der Mann ist durch und durch sympathisch, und so ist man gewillt, ihm alles zu glauben, was er über **Battlefield 4** erzählt. Das mit dem Fahrrad und dem Fußball war trotzdem eine Scherzantwort, wenn auch auf eine ernste Frage: Warum sollte man sich ein halbes Jahr nach **End Game**, dem letzten DLC für **Battlefield 3**, für teures Geld einen Nachfolger kaufen,

der im gleichen Szenario angesiedelt ist, die gleichen Waffen und Fahrzeuge bietet, nicht wesentlich besser aussieht und keine offensichtlichen Neuerungen hat? Und dann lässt uns Gustavsson **Battlefield 4** spielen. Und dann wissen wir es.

Auch wenn der geneigte **Battlefield**-Spieler das anders empfinden mag: **Battlefield 4** kommt keineswegs besonders früh. Seit **Battlefield 1942** (2002) erschienen jährlich ein, wenn nicht sogar mehrere **Battlefield**-Titel. Zwischen den letzten Hauptspielen der Reihe, **Bad Company 2** und **Battlefield 3**, lagen nur eineinhalb Jahre. So gesehen lässt sich Dice mit **Battlefield 4**, das zwei Jahre nach **Battlefield 3** in den Läden stehen soll,

geradezu massig Zeit. Der oft gehörte Vorwurf aus der Community, Electronic Arts würde Dice nun dazu zwingen, fließbandmäßig **Battlefield**-Titel rauszuhauen, so wie Activision das auch mit **Call of Duty** täte,

Commander-Modus? Kennt den noch wer?

greift also nicht so recht – oder kommt zumindest zehn Jahre zu spät. Trotzdem muss sich Dice die Frage gefallen lassen, warum man denn bei einem großartigen Spiel wie **Battlefield 3** überhaupt aussteigen sollte. Die Frage kam schon 2011 beim Wachwech-

Das imposante **Hochhaus** in der Mitte von »Siege of Shanghai« lässt sich komplett dem Erdboden gleichmachen!



China ist als dritte Fraktion dabei und bringt eigene Waffen und **Vehikel** mit. Die sind nahezu baugleich mit ihren Konterparts.



Die **Zerstörbarkeit** von normalen Levellementen bleibt die gleiche wie bisher, aber es gibt hier und da »Sollbruchstellen« für maximale Verwüstung.



sel von **Bad Company 2** zu **Battlefield 3** auf. Damals gab es ein Schlagwort, das für viele die Antwort war: Jets. So ein Schlagwort hat auch **Battlefield 4**: Commander-Modus.

Als Lars Gustavsson im Präsentationsraum bei Dice in Stockholm vor einem Dutzend internationaler Pressevertreter erstmals verkündet, **Battlefield 4** werde den Commander-Modus wieder aufleben lassen, hatte er sich die Reaktion des Publikums vermutlich anders vorgestellt. Okay, da ist dieser Spinner von GameStar, der freudig erregt auf seinem Stuhl herumrutscht und jetzt Herzchen auf seinen Schreibblock malt, aber ansonsten haben nur zwei andere Journalisten aus der Gruppe Erfahrungen mit dem Modus. Sei's drum: Das Ding hat **Battlefield 2** (und **Battlefield 2142**) zu etwas wirklich Besonderem gemacht, nicht umsonst stand er auf der **Battlefield 4**-Wunschliste der Fans ganz weit oben. Der Commander-Modus funktioniert so: Jeweils ein Spieler pro Team fungiert als Oberbefehlshaber seiner Mannschaft. Der kann auf

einer speziellen taktischen Karte das gesamte Spielfeld überblicken und den Squad-Anführer per Mausclick Befehle erteilen, etwa »Flagge C einnehmen!«. Der Squad-Anführer kann diesen Befehl nun akzeptieren und reicht ihn damit an seine Squad-Mitglieder weiter. Für befolgte Anweisungen erhält nicht nur das Squad, sondern auch der Commander Punkte. Mit denen wiederum aktiviert der Teamchef in regelmäßigen Abständen spezielle Hilfsaktionen, etwa Aufklärungsdrohnen, die Feinde aufdecken, EMP-Schläge, die Equipment und Fahrzeuge kurzzeitig lahmlegen oder sogar mächtige Tomahawk-Raketen. Welche Aktionen der Commander starten kann, hängt mitunter direkt von der Leistung seiner Untergebenen ab: Erst wenn das Team eine bestimmte Position erobert hat, steht zum Beispiel das aus Teil 3 bekannte und gefürchtete Gunship auf Abruf bereit.

Der Commander-Modus sorgt in **Battlefield 4** für eine ganz neue, spannende Ebene des Teamspiels; auch für Serien-Veteranen,



Von Waffen und Uniformen mal abgesehen lassen sich die **Spielfiguren** nicht weiter anpassen.

denn die aktualisierte Fassung bietet mehr taktische Möglichkeiten als die der Vorgänger. Außerdem bringt **Battlefield 4** eine sehr entscheidende Veränderung, selbst für erfahrene Oberbefehlshaber: Der Commander-Modus ist nun ein eigenes Spiel für sich, das heißt der Teamchef ist selbst gar nicht als Figur auf dem Schlachtfeld anwesend, sondern konzentriert sich voll und ganz auf seine taktische Karte. Dem Großteil der altingesessenen Community mag das gefallen, denn bei **Battlefield 2** las man immer wieder die Serverregel: »Keine kämpfenden Commander!« Wer hier als Vorgesetzter beim Schießen oder Flaggenerobern erwischte wurde, flog nicht selten vom Server. Diese Regel ist in Teil 4 hinfällig. Und weil der Commander ohnehin sein eigenes Süppchen kocht, blockiert er auch keinen

Battlefield auf dem Tablet

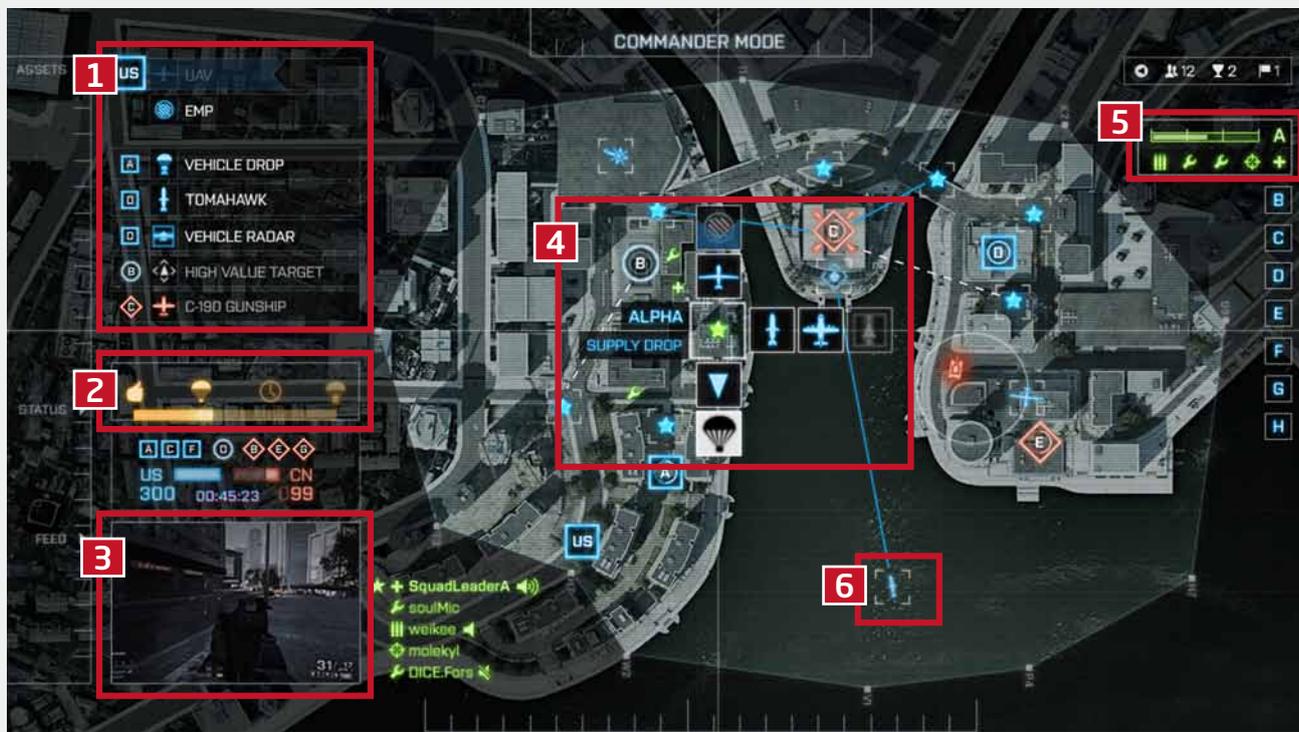
Server-Slot. Damit erhöht sich faktisch die Spielerzahl auf maximal 66, und zwar 64 Soldaten plus zwei Oberbefehlshaber – auch auf den Konsolen! Außerdem wird der Modus für Tablets optimiert. Angenommen, man sitzt gerade fernab des eigenen PCs oder der Konsole, hat aber seinen Taschen-



Das **Gunship** ist nun eine Spezialfähigkeit des Commanders und abhängig von den Erfolgen des Teams.

Der neue Commander-Modus

Bislang konnten wir den Commander-Modus von **Battlefield 4** nicht selbst spielen. Entsprechend müssen wir über die genaue Funktionsweise spekulieren. Die Spezialaktionen **1** des Commanders hängen mitunter davon ab, welche Flaggen in der Hand des eigenen Teams sind. Daneben gibt es einige Hilfsmaßnahmen **2** wie die bekannten Versorgungskisten. Über die Helmkamera **3** der Squad-Anführer bekommen wir ein echtes Bild vom Schlachtfeld. Den Squads können wir Befehle **4** erteilen. Werden sie befolgt, erhalten sowohl die Soldaten als auch der Commander Punkte. In der Statusanzeige **5** des ausgewählten Squads können wir die Erfahrungsleiste steigern, um den Spielern Field Upgrades zu ermöglichen. Die Tomahawk-Rakete **6** entspricht im Wesentlichen dem Artillerieschlag der Vorgänger.



computer dabei und einen Internetanschluss in Reichweite, dann kann man trotzdem an Matches teilhaben. Zwar nicht kämpfend, aber kommandierend. Die Frage lautet allerdings: Ist der Commander-Modus fesselnd genug, um als eigenständiges Spiel herzuhalten? In **Battlefield 2** und **Battlefield 2142** war er das nicht. Nicht umsonst gab es genug kämpfende Commander, weil es schlicht zu langweilig gewesen wäre, ständig nur auf die taktische Karte zu starren und Cooldowns abzuwarten. Und wie viele Leute würden tatsächlich lieber kommandieren, als »richtig« zu spielen? Und ist eine Tablet-Unterstützung wirklich nützlich oder doch nur SciFi-Unfug? Wir können nur spekulieren, selbst testen dürfen wir den Modus bislang noch nicht.

Nachdem der **Battlefield 3**-DLC **Armored Kill** die zwar größten, mitunter aber auch leb-

sten Schlachtfelder der Serie hervorbrachte, soll **Battlefield 4** nun zwar durchaus große, aber zugleich auch komplexe, vielschichtige Levels bieten. So spielt zum einen Vertikalität eine große Rolle: Die Map »Siege of Shanghai« verfügt über fünf oder sechs Höhenebenen, angefangen von U-Bahn-Tunneln über mehrstöckige Einkaufszentren bis hin zu einem zweihundert Meter großen Wolkenkratzer samt Penthouse. Gleichzeitig gibt's überall interaktive Level-Elemente, etwa aus- und einfahrbare Straßenpoller, piepende Metalldetektoren, die unsere Position veraten, oder Sprinkleranlagen, die uns die Sicht nehmen. Und hinter allem steckt die nach wie vor faszinierend große Zerstörbarkeit der Umgebung: Während einer Schießerei in ei-

ner Unterführung zischt eine Panzerfaustgranate durch den Tunnel, trifft eine Säule, und plötzlich sackt die ganze Decke ein und begräbt ein paar Spieler unter sich! Für den Rest der Runde gibt's hier nun einen Durchgang zur darüber liegenden Straßenebene. Solche Stellen lassen sich gut als Falle nutzen, wie wir später sehen: Ein Panzer rollt über einen offenen Marktplatz, keine Minen oder C4 zu sehen, der Fahrer fühlt sich sicher. Die Sprengladungen an der tragenden Säule eine Etage tiefer kann er natürlich nicht sehen, und so, Rrrrums!, verschwinden Panzer, Fahrer und Marktplatz in einer riesigen Staubwolke. Großer Spaß!

Endlich: schwimmen und schießen!

Diese »Sollbruchstellen« in den Levels sind nicht auf den ersten Blick erkennbar, die Spieler werden eine



Höhenstufen spielen eine große Rolle auf den Schlachtfeldern von Battlefield 4.



Die Kanonenboote verfügen über zwei Geschütze sowie zwei Gatling-MGs auf dem Hinterdeck.

Den mehrschüssigen **Granatwerfer** gibt's auch im Mehrspielermodus, allerdings nur als einmaliges Fundstück.



Im Hintergrund: Ein **Schlachtschiff** feuert gerade auf Befehl des Commanders eine Tomahawk-Rakete ab.



Menge Zeit damit verbringen können, mit Explosionen herumzuexperimentieren. Während unserer Anspielrunde hat irgendwer dabei gerade den Jackpot geknackt, denn plötzlich ertönt ein lautes Grollen aus dem Zentrum der Karte. Da steht der majestätische Wolkenkratzer, an seiner Spitze zwei Flaggenpunkte. Unter metallischem Ächzen sackt plötzlich das riesige Gebäude ein paar Meter ein und neigt sich beunruhigend zur Seite. Die Glasfront klirrt, einige Fenster zerbersten, es regnet Scherben in die Bucht von Shanghai. Kurze Stille. Hier und da verstummen sogar die Feuereffekte, weil niemand verpassen will, was sich da

gerade anbahnt. Aber das Gebäude scheint sich wieder gesetzt zu haben. Nein, doch nicht: Jetzt kippt der ganze Koloss erst langsam, dann schneller zur Seite! Unter großem Getöse fällt das ganze Haus in sich zusammen, was für ein Spektakel! Riesige Staubwolken breiten sich auf der Map aus. Als die sich senken, sind vom einst prächtigen Hochhaus nur noch zwei Fußballfelder aus Gesteinsbrocken und verbogenem Stahl übrig. Dazwischen finden sich die beiden Flaggenpunkte wieder, die eben noch zweihundert Meter weiter oben positioniert waren. Zwei Wasserwege entlang der Einsturzstelle sind fortan versperrt, die ganze Map

ist in Staub gehüllt, die Sicht drastisch reduziert. Wenn das die dynamischen Karten sind, die **Call of Duty: Ghosts** für die Zukunft verspricht, haben wir sie jetzt schon bei **Battlefield 4** gesehen. Ach ja, die Wasserwege: Bei **Battlefield 3** sind das schlicht Todesstreifen, die man schnellstmöglich durchquert. Teil 4 wertet nun die Flüsse und Seen deutlich auf. Zum einen gibt's jetzt zusätzliche Schiffe, zum anderen sind Infanteristen im Wasser nun keine wehrlosen Enten mehr.

Battlefield 4 wird das Teamspiel übrigens nicht nur über den Commander, sondern



Interview Lars Gustavsson

Lars Gustavsson hat als kreativer Leiter der Battlefield-Serie an nahezu jedem Spiel der Reihe mitgearbeitet. Er kennt sich einerseits mit Leveldesign und Waffen-Balancing aus, hat andererseits aber auch die strategische Ausrichtung der Marke im Blick. Sprich: Lars weiß alles über Battlefield.

GameStar Battlefield 3 ist aktuell so beliebt wie eh und je. Warum sollte man sich da jetzt schon ein neues Spiel der Serie kaufen?

Lars Gustavsson Wir versuchen immer, etwas Neues zu machen. Und diesmal haben wir wirklich (also wirklich) auf die Community gehört: Battlefield 4 bietet die ausgeklügeltsten Karten, den Commander-Modus, Commo-Rose für Konsolen und viele weitere Sachen, die sich die Fans gewünscht haben. Wir haben außerdem interaktive Level-Elemente und das neue Wasser-Gameplay. All das kommt auf das bestehende Battlefield-Fundament oben drauf. Der langjährige Fan kriegt also ganz viel Neues, gleichzeitig spricht Battlefield 4 hoffentlich auch Neueinsteiger an. Denn ich möchte keinen Spielertyp ausschließen.
► Um mal etwas wirklich Neues zu wagen, wäre es nicht interessant gewesen, diesmal die drei Fraktionen gleichzeitig gegeneinander antreten zu lassen?

◀ Da haben wir in den letzten Jahren immer wieder drüber nachgedacht. Schon bei BF3 hatten wir viele Konzepte und Spielmodi in diese Richtung,

sind dann aber zu der Überzeugung gekommen, dass das dann doch zu verwirrend werden könnte: viele Spieler, viele Möglichkeiten und dann auch noch zwei (oder mehr) Fronten. Ich bin mir sicher, das ist machbar, wir haben uns bei Battlefield 4 aber dafür entschieden, den Spielern lediglich die Wahl zu geben, welche beiden Parteien auf der jeweiligen Map antreten sollen. Es können zum Beispiel Russen gegen US-Truppen in Shanghai kämpfen.

► Der Commander ist jetzt nicht mehr auf dem Schlachtfeld anwesend, sondern spielt praktisch alleine. Warum?

◀ Zum einen können wir so volle 64 Spieler auf den Servern haben, plus zwei Plätze für die Commander. Außerdem war's früher doch so, dass man als Commander seine Arbeit auf dem Schlachtfeld getan hat und plötzlich, zack, hatte man ein Messer im Rücken.

► Das war doch gerade das Spannende dabei.

◀ Manche fanden das gut, andere wiederum überhaupt nicht. So, wie der Commander-Modus jetzt aufgebaut ist, erscheint er uns als gleichförmigste, kohärenteste Spielerfahrung.

Und nicht zuletzt wegen der Tablet-Unterstützung.

► Aber ist das alleine unterhaltend genug? In Battlefield 2 konnte man auch kämpfen und kommandieren gleichzeitig, weil das Kommandieren eben nicht abendfüllend war.

◀ In Battlefield 4 bekommst du besser mit, was der gegnerische Commander macht. Er setzt ein UAV ein, du knallst ein EMP drauf. Das Ganze spielt sich also fast wie ein Schachspiel, mit dem Unterschied, dass deine Ressourcen davon abhängig sind, dass du zuverlässige Truppen hast, die tun, was du befehlst.

► Battlefield 4 wird damit das komplizierteste Spiel der Reihe. Wie hilft ihr den Spielern beim Einstieg?

◀ Die Zugänglichkeit ist uns diesmal sehr wichtig. Zu allererst haben wir das Spawn-Interface übersichtlicher und die Modifizierungen verständlicher gemacht, Waffenwerte lassen sich nun direkt vergleichen, und für neue Spieler gibt's spezielle Erfahrungspunkte, »New Player Experience«, die sie für erstmalige Spielhandlungen bekommen.

► Gibt's wieder einen Battle Recorder?

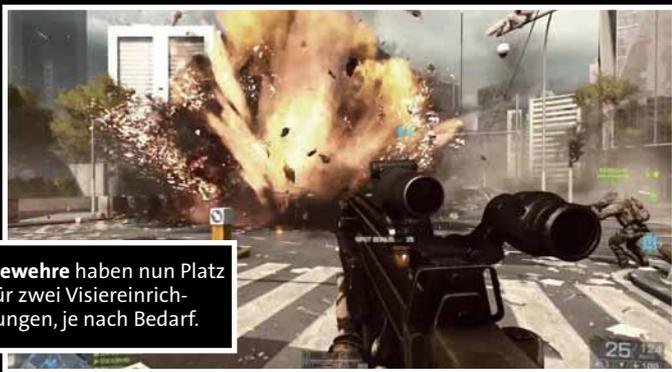
◀ Erst mal nicht. Ich habe den Battle Recorder auch geliebt, aber Battlefield 4 ist ein komplexes System und wir haben ehrlich gesagt noch keine zufriedenstellende Lösung gefunden, wie wir ihn ins Spiel implementieren können. Aber es wird einen Spectator-Mode geben.

► Können die Spieler das Aussehen ihrer Charaktere verändern, abgesehen von Uniformen?

Nein. Das ist fürs Spielgeschehen nicht so wichtig, wir konzentrieren uns lieber auf das Wesentliche. Wir hätten sonst Abstriche bei den Spielelementen machen müssen, die wirklich zählen.

► Die F2P-Ableger der Battlefield-Serie leben hingegen von Charakter-Anpassungen, lustigen Hüten und ähnlichen Kram. Wird's sowas früher oder später auch für Battlefield 4 geben?

◀ Ein interessanter Gedanke, den wir aber nicht konkret angegangen sind. Die Kit-Shortcuts für BF3, mit denen man gegen Bezahlung Waffen freischalten konnte, waren sehr populär, besonders für Nachzügler, die mithalten wollten. Aber die sind zurzeit der Stand der Dinge, was Mikro-Transaktionen bei Battlefield angeht.



Gewehre haben nun Platz für zwei Visiereinrichtungen, je nach Bedarf.



Unter dramatischem Getöse stürzt der ganze Wolkenkratzer ein und verändert damit den Levelaufbau.

Die Kampagne

Im Rahmen der E3 stellte Dice auch eine neue Einzelspielermission mit dem Titel »Angry Sea« vor. Die Elitesoldaten von Team Tombstone, die wir bereits im sogenannten »Fishing in Baku«-Trailer kennengelernt haben, verschlägt es diesmal auf die Titan, einen US-amerikanischen Flugzeugträger, der nach einem Angriff im Begriff ist, zu sinken. Hilfsbedürftige Matrosen treffen Recker, Dunn und Co. dabei aber nicht – sie landen nämlich prompt im Kugelhagel der Angreifer. Schon gleich zu Beginn sehen wir das neue Befehls-System im Einsatz: Recker nämlich weist seine Kollegen an, die Feinde unter Beschuss zu nehmen, damit er die Burschen anschließend ungestört flankieren kann. Anschließend zelebriert Battlefield 4 eine wunderschöne Zerstörungssorgie à la **Titanic**: Der Flugzeugträger zerbricht spektakulär in zwei Hälften. Unterdessen kämpft sich Team Tombstone auf dem halb versunkenen Flugdeck voran und nutzt dabei die dynamische Umgebung zu seinem Vorteil: Mit gezielten Schüssen lösen die Soldaten die geparkten Flugzeuge aus ihren Verankerungen – und die rasen dann quer über die schräge Startbahn und reißen alles in den Tod, was das Pech hat, in ihren Weg zu geraten. Während der Schusswechsel brechen immer wieder Wellen über das Deck, und Munition explodiert in eindrucksvollen Feuerbällen. Auf den neuen Einzelspieler-Karten ist also spürbar mehr los als beim Vorgänger.

auch das Squad-System deutlich stärker belohnen. Die Squads, die nun Platz für fünf haben, erhalten für erfüllte Squad-Ziele und Interaktion im Trupp sogenannte »Field Up-

grades«: Jeder Spieler wählt im Spawn-Menü einen von mehreren Talentbäumen mit verschiedenen Upgrades, etwa schnellerer Sprint, stärkeres Unterdrückungsfeuer oder zusätzliche Granaten. Jedes Mal, wenn er selbst oder ein Kollege Squad-Punkte anhäuft, füllen sich die Fortschrittsbalken aller Trupp-Mitglieder, sodass nach und nach die Fertigkeiten freigeschaltet werden – und die gelten dann für das ganze Squad! Hier heißt es also: Talentbäume absprechen, um möglichst viele Unlocks zu vereinen. Wer den Trupp verlässt, nimmt seinen eigenen Fortschritt ins nächste Team mit. Der Zähler wird erst dann auf null gesetzt, wenn das gesamte Squad ins Gras beißt (»Squad Wipe«). Das wiederum sorgt dafür, dass jeder mehr auf seine Kumpels achtet. Die Field Upgrades sind also eine klasse Idee.

Apropos Klasse: Bei den Soldatentypen und ihrer Bewaffnung hat sich auch noch eine Menge getan seit **Battlefield 3**. Die Knarren verfügen jetzt über noch mehr Upgrades und Modifikationen, und was die für Effekte haben, wird dem Spieler unmittelbar über Balkendiagramme angezeigt, etwa: Schall-dämpfer drauf, Reichweite runter. Die finalen Klassenfähigkeiten standen bei der von uns gespielten Version noch nicht fest, trotzdem waren schon ein oder zwei interessante Ansätze zu erkennen. So könnte C4 zum Beispiel klassenunabhängige Ausrüstung werden, gleichzeitig scheint sich Dice von den fixen Equipment-Slots zu verabschieden: Der Aufklärer durfte in der von uns gespielten Version den mobilen Spawnpunkt auch mal zuhause lassen und dafür etwa Soflam und MAV gleichzeitig einpa-

cken. Keine schlechte Idee, aber da muss Dice natürlich peinlich genau auf die Balance achten. Eins geht in jedem Fall gar nicht: Der Versorger durfte in der Alpha-Version Granatwerfer benutzen! Die Kombination M60-Maschinengewehr plus LAW-Raketenwerfer hat schon **Battlefield Vietnam** ruiniert, und ein Granatwerfer mit endloser Munition ist eine denkbar schlechte Kombination. Darauf angesprochen entgegnet uns Gustavsson: »Oh, ist das so im Spiel? Naja, wir sind ja auch noch nicht fertig. Den Fehler machen wir nicht noch einmal.« **FAB**



Das wird ein Taktik-Shooter

Fabian Siegmund
Redakteur
fabian@gamestar.de

Für viele war und ist Battlefield 2 der beste Teil der Serie. Battlefield 4 erinnert an vielen Stellen an die »gute, alte Zeit«: Commander-Modus, Chinesen, 5er-Squads. Gleichzeitig behält Dice all die coolen aktuellen Spielelemente bei und verstärkt das Teamspiel ganz gehörig. Damit wird es langsam wirklich schwer, Battlefield mit Call of Duty zu vergleichen – Battlefield 4 nähert sich allmählich eher der Arma-Serie an. Die Komplexität könnte Neueinsteiger anfangs vielleicht überfordern, alte Hasen wie ich werden sich dafür umso mehr über die riesigen Möglichkeiten freuen. Technisch merkt man dem Spiel die neue Engine aber leider noch nicht so recht an. Mal sehen, was dann die Beta-Fassung optisch zu bieten hat. Ich bin jedenfalls sehr gespannt.

Potenzial: Ausgezeichnet



Die Jet-Skis bieten keinerlei Schutz oder Bewaffnung, dafür aber 'ne Menge Geschwindigkeit.



Messer-Angriffe lassen sich jetzt kontern! Wer schnell genug ist, dreht den Spieß einfach um.