

Battlefield 4

Beta-Schlachtfest in Shanghai. Und wir waren dabei. Hey, das reimt sich, und was sich reimt, ist gut. Größtenteils jedenfalls. Von Petra Schmitz

Angespielt

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **Electronic Art** Entwickler: **Dice (Battlefield 3, GS 01/12: 93 Punkte)**
Termin: **31.10.2013** Status: **zu 99 % fertig**

Weitere Infos auf GameStar.de

Auf DVD: Preview-Video

W

ie sagt der Kölner? Ne, watt is datt schön! Ne, watt is datt schön, dass Dice in **Battlefield 4** endlich eine unkomplizierte Voice-Over-IP-Option eingebaut hat.

Jetzt können wir mit den Teamkollegen schnacken, ohne zuvor im Battlelog ein Squad zu bilden. Zumal man in fünf von zehn Fällen sowieso nicht dazu kommt, zuvor ein Squad mit Freunden zu bilden, weil die Freunde mal wieder keine Zeit oder im Falle von **Battlefield 4** nicht die passende Hardware haben. Sackzement, das Ding frisst aber auch Grafikkarten und Prozessoren zum Frühstück! Aber so schön die Voice-Over-IP-Sache ist, so überflüssig ist sie auch, immerhin wollen wir uns meist gar nicht mit Killergurke92 oder Mastermaster123 austauschen. Oder anders: Weder in **Battlefield** noch in **Call of Duty** oder irgendeinem anderen Multiplayer-Shooter dieser Welt wird miteinander geredet, wenn man sich nicht kennt. Außerdem: Wofür gibt's denn Skype und Co.?

Insofern geschenkt, die Laberoption in **Battlefield 4**, liebe Entwickler bei Dice. Aber wie sieht's denn mit dem ganzen anderen Zeug aus, das **Battlefield 4** vom Vorgänger unterscheidet? Mehr Krimskrams, den keiner braucht. Oder schlimmer: den keiner will? Wir haben in der Beta circa 20 Bazillionen blaue Bohnen durch die chinesische Metropole Shanghai geballert und kommen zum Ergebnis: grundsätzlich und überwiegend gute Änderungen beziehungsweise Anpassungen, auch wenn nicht alles Gold ist. Nur die Technik macht uns Sorgen.

Doch bevor wir uns mit den kleinen und großen Ärgernissen von **Battlefield 4** auseinandersetzen, stürzen wir uns erst mal (mit Fallschirm) von einem Hochhaus. Das nämlich stellt die Mitte des Beta-Schlachtfelds namens Siege of Shanghai und dient nicht nur als Sprungschance für fallsüchtige Soldaten, sondern in seinen beiden Aggregatzuständen »intakt« und »zerstört« auch als Flaggenpunkt-Haltevorrichtung. Das Hochhaus ist eines der dynamischen Map-Elemente, die Dice auf den Karten verbaut hat. Und tatsächlich können wir zumindest in Bezug auf den

Dachkanten sind bombensicher

Wolkenkratzer sagen: Ja, gelungen. Zwar sieht der Einsturz des Kastens im laufenden Spiel dann doch nicht so beeindruckend aus, wie es uns die Trailer haben weismachen wollen, aber dynamisch geht's schon zu. Die Eroberung beziehungsweise Verteidigung der Flagge auf dem Dach erfordert andere Maßnahmen als Eroberung und Verteidigung, wenn sie in Schutt und Geröll an der Spitze einer künstlichen Halbinsel steckt. Befindet sich der Wimpel noch in luftiger Höhe, geht's nur per Helikopteranflug oder Liftfahrt zur Einnahme. Allerdings ist beides gefährlich: Helikopter fallen den Raketen des Engineers oder anderen Hubschraubern zum Opfer, und halbwegs clevere Teams bewachen die Lifte wie eine Wölfin ihre Jungen. Fies und gleichzeitig auch wahnsinnig befriedigend: C4 vor die Fahrstuhltür legen und im rechten Moment (der Lift macht »Ping«) auf den Zünder drücken. Wir haben schon mal den Tod auf Knopfdruck von sage und schreibe fünf Soldaten gleichzeitig erlebt. Blöderweise waren wir einer der fünf im Fahrstuhl.

+ Stärken

- + fetzige und abwechslungsreiche Spielmodi
- + dynamische und interaktive Map-Elemente
- + gelungene und sanfte Anpassungen bei Waffen, Klassen und Vehikeln

- Schwächen

- Bugs
- viel zu hardwarehungrig

Nach wie vor ein Hingucker: Luftkämpfe. Entweder zwischen Jets oder wie hier zwischen zwei **Kampfhelikoptern**.

Helikopter-Experten sind auf Siege of Shanghai gefordert. Die teilweise doch sehr engen Häuserschluchten mit dem **Fluggerät** erfolgreich zu meistern, verlangt einiges an Können.



Steckt die Flagge hingegen nach dem Einsturz des Wolkenkratzers auf Meereshöhe, nämlich in der Spitze einer durch den Hochhausschutt entstandenen Landzunge, lässt er sich von fast überall gut ins Visier nehmen. Insbesondere die Scharfschützen, die auf Siege of Shanghai nahezu jedes Hochhaus besetzen dürfen, haben eine helle Freude daran, den Flaggenfans in der Mitte der Map das Leben schwer zu machen.

Einerseits, andererseits – das in etwa mag man denken, wenn man sich die vielen Scharfschützenpositionen vor Augen führt,

die uns die Karte anbietet. Natürlich ist es zunächst einmal super, dass mehr vertikales Spiel stattfindet, aber vertikales Spiel, das sich hauptsächlich darauf beschränkt, dass man von überall aufs Korn genommen werden kann, erscheint uns wie ein fauler Kompromiss – wenn man sich nicht zu wehren weiß. Aber es gibt auch reichlich Mittelchen und Wege, sich der Sniperbuben zu entledigen. Zumindest temporär. Kreisende und aus allen Rohren ballernde Helikopter können auf einem lauschigen Scharfschützen-Happening einfach einen kleinen Dachfriedhof werden lassen. Und die XM25 Airburst

des Supporters sieht zwar auf den ersten Blick wie ein Ding aus, mit dem man Löcher in Panzer stechen kann, in erster Linie dient sie aber dazu, verschanzte oder schlecht zu erreichende Gegner aufs Korn zu nehmen. Der Granatwerfer programmiert nämlich seine Munition, um sie in der Luft explodieren zu lassen. So kann man Sniper, die sich hinter eine Dachkante zurückgezogen haben, elegant wegbomben. Und natürlich ließe sich auch einfach so vom Boden auf die Scharfschützen schießen. Mit Standard-Knarren. Wenn's sein muss, aber auch mit einem Scharfschützengewehr.



Die neue **Killcam** zeigt uns unseren erfolgreichen Kontrahenten ein paar Sekunden lang, nachdem er uns erledigt hat.

Pfiffige Leser fragen sich nun, warum man nicht einfach die Häuser wegsprengt, immerhin ist dieses **Battlefield** spätestens seit Teil 3 doch so berühmt für den Grad der möglichen Zerstörung der Levellemente. Und Teil 4 wollte doch da noch eine signifikante Schippe drauflegen. Tja, Dachkanten kann man mit mehreren Panzern gleichzeitig unter Beschuss nehmen, da passiert leider rein gar nichts.

Die Dachproblematik findet sich auf Siegfried of Shanghai in jedem Spielmodus: Ob nun Conquest in klein oder groß, Domination (Flaggeneroberung à la **Call of Duty**, mehr dazu gleich) oder Obliteration (Bombenspaß, mehr dazu später), überall stehen

Der Beweis: Fahrstühle gleich Todesfallen.

Menschen auf Dächern und nerven! Oder haben Spaß. Betrachterauge und so. Aber **Battlefield 4** wird ja nicht nur aus Siegfried of Shanghai bestehen, die zweite uns in Auszügen bekannte Karte namens Parcel Storm setzt sich aus mehreren kleinen Inseln mit allerhöchstens ein paar Hügeln und bestenfalls zweistöckigen Gebäuden zusammen. Da schauen passionierte Scharfschützen (hoffentlich) in die Röhre.

Passionierte Panzerfahrer können auf Siegfried of Shanghai auch schon mal dumm aus der Wäsche gucken. Nämlich wenn das gegnerische Team die Verbindungsbrücken zwischen den beiden Map-Hälften und somit

Hoheitsgebieten mittels herausfahrender Poller penetrant blockiert. Die Poller lassen sich mittels Knopfdruck aus- und einfahren. Wenn dann eine Mannschaft so clever ist, die Raus- und Reinfahrvorrichtung aus zwei bis drei Positionen ins Visier zu nehmen, dürfte das schon mal in Frust für die Gegenseite ausarten, weil die Stahlkolosse auf der Stelle hängen, drumherum tote Soldaten.

Die Poller sind übrigens nicht die einzigen interaktiven Elemente, Stahljalousien halten zumindest ordinärem Beschuss stand, sofern runtergelassen. Gegen Explosivgeschosse haben die Dinger jedoch nichts auszurichten; sie gehen schlicht zu Bruch.

Freunde von schnellen, kleinen und besonders fetzigen Spielmodi kommen in **Battlefield 4** hingegen voll auf ihre Kosten, diesbezüglich nähert sich Dice' Schlachtengemälde immer mehr dem Konkurrenten **Call of Duty** an. In der Beta konnten wir das schon erwähnte Domination ausprobieren. Besitzer des **Battlefield 3**-Addons **Close Quarters** kennen die Spielvariante bereits – und Fans von **CoD** sowieso. In einem überschaubaren Areal müssen zwei Teams drei Flaggenpunkte erobern und halten. Die Einnahme der Punkte geht im Sekundentakt, ebenso das Sterben und Wiedereinsteigen in die Partie. Fahrzeuge fehlen, wir hetzen und springen, dass es nur so eine Freude ist. Für den kleinen fetzigen Shooter-Spaß ist Domination folglich ein guter Anlaufpunkt, auch wenn uns die Spawnpunkte auf Siegfried of Shanghai so manches Mal an den Rand des Wahnsinns getrieben haben. Wie oft wir in einer Gruppe Feinde aufploppen, können wir nicht mehr zählen. Auch in diesem Punkt also eine Annäherung an **Call of Duty**. Wem die kleine Flaggeneroberung

von Domination aber noch immer zu viel Flagge ist, der wendet sich Team-Deathmatch oder Squad-Deathmatch zu.

Bombenstimmung versprechen drei weitere Modi, nämlich das schon bekannte Rush, das bisher noch nicht gezeigte Defuse und Obliteration. Letzteres konnten wir in der Beta ausgiebig probieren. Die Hatz um die eine Bombe ist eigentlich nichts weiter als Sabotage aus **Call of Duty** (zuerst in **Modern Warfare**): Beide Teams balgen sich um einen Sprengkörper, der dann zu einem von drei Zielen geschleppt werden und erfolgreich gezündet werden muss. Das Team, das zuerst alle drei Punkte des Gegners in die Luft gejagt hat, gewinnt. Weil in Obliteration aber anders als in der **CoD**-Variante auch Fahr- und Flugzeuge zum Einsatz kommen, hat das Team, das über ein paar gute Helikopterpiloten verfügt, gute Chancen auf den Sieg. Denn der Bombenträger darf mitfliegen und ist so (idealerweise mit viel Unterstützung) flott am Zielort. Wenn beide Teams keine Flugkünstler in petto haben, wird sich eben auf dem Boden gebalgt. Und gebalgt. Und gebalgt. Die Bombe wechselt dabei schon mal im Sekundentakt den Besitzer. Allerdings auch nicht endlos. Obliteration ist mit einem Zeitlimit von 20 Minuten versehen.

Defuse übrigens klingt laut Beschreibung ebenfalls nach einer **Call of Duty**-Spielvariante, genauer nach Suchen und zerstören. Okay, wollen wir nicht garstig sein und immer **CoD** aus dem Hut zaubern. Sagen wir einfach, Defuse sei der **Counter-Strike**-Modus von **Battlefield 4**: Bombe legen beziehungsweise entschärfen, keine Wiedereinstiege nach Tod. Und außerdem hat ein frühes Spiel von Epic mit diesem Obliteration

Im Spielmodus **Demolition** müssen wir drei Flaggen einnehmen. Die Einnahmezeit ist kürzer, das Spielfeld begrenzter, die Tode sind zahlreicher.



Die wichtigsten Änderungen

- ▲ finden wir gut
- ▶ schätzen wir neutral ein
- ▼ finden wir doof

Squads

- ▶ Squads bestehen nun aus fünf Spielern.
- ▶ Perks gibt es nicht mehr als Auswahl für jedes Squad-Mitglied, sondern für alle gemeinsam. Der Squadleader legt fest, ob offensive oder defensive Perks aktiv sind.

Klassen

- ▲ Der Sniper darf (wieder) C4 benutzen und wird so vom Rand der Karte zurück ins Geschehen geholt.
- ▲ Der Supporter darf kein C4 mehr benutzen und kann sich folglich damit auch nicht mehr selbst versorgen. Er setzt einen Granatwerfer gegen verschanzte Gegner ein.
- ▶ Die neuen kleinen Medipacks des Assault-Soldaten muss man berühren, damit sie wirksam werden.
- ▲ Der Defibrillator holt gefallene Soldaten nur noch mit 20% Gesundheit zurück.
- ▲ Die Wirkung des Defibrillators wird stärker, wenn man ihn länger auflädt.
- ▲ Das Wiederbelebungsfenster fällt kleiner aus. Im fertigen Spiel sollen es zehn Sekunden sein, in Battlefield 3 sind es 15.
- ▲ Wenn jemand wiederbelebt wird, kurze Zeit darauf aber erneut stirbt, kann er nicht noch einmal wiederbelebt werden.
- ▲ Es gibt eine Obergrenze für Wiederbelebungen innerhalb einer kurzen Zeit: Mehr als drei hintereinander funktionieren nicht. Insgesamt sorgen die Anpassungen bei der Wiederbelebung für eine deutlich ausgewogenere Klassenbalance.

Waffen

- ▲ Pistolen sind nun deutlich stärker und nicht mehr nur besserer Zierrat.
- ▼ Die Scharfschützengewehre ärgern mit veränderter Ballistik.*
- ▲ Schüsse aus Scharfschützengewehren ziehen nun eine sichtbare Bahn.

Vehikel

- ▲ Die Panzer fallen weniger stabil als in Battlefield 3 aus.
- ▲ Fahr- und Flugzeuge brennen nicht mehr bis zur Detonation runter, sobald beschädigt.
- ▲ Die Munition in Vehikeln ist nicht mehr unbegrenzt, sie wird aufgebraucht und regeneriert sich langsam. Gute Fahrer und Piloten können deswegen nicht mehr so leicht dominieren.

Karten

- ▲ Dynamische Karten-Elemente wie das einstürzende Hochhaus sorgen für Abwechslung.
- ▲ Interaktive Elemente wie Poller oder Jalousien lassen neue Taktiken zu.
- ▶ Die Einstiegsradian um Flaggenpunkte fallen zuweilen riesig aus. Bis man am Flaggenpunkt angekommen ist, befindet sich der oft längst im Gegnerbesitz. Das sorgt allerdings für mehr Durchtausch der Wimpel.

*Kann sich bis zum Release noch ändern.

Sieht im laufenden Spiel leider nicht halb so beeindruckend aus wie in den Trailern: der **Einsturz** des Hochhauses auf Siege of Shanghai.



Im Spielmodus **Obliteration** müssen wir eine Bombe erobern, um gegnerische Ziele zu sprengen. Der Bombenträger lebt dabei besonders gefährlich, er wird deutlich auf dem Schlachtfeld markiert.

tion begonnen. Der Modus hieß damals FragRun beziehungsweise Bombing Run.

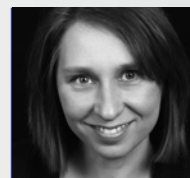
Damit wäre der Gerechtigkeit gegenüber allen genüge getan, jetzt geht's ans Eingemachte, an die Technik. **Battlefield 4**, das kann man ruhig mal laut schreiben, sieht jetzt auch nicht signifikant besser aus als **Battlefield 3**. Zumindest nicht in der Beta. Klar, letztendlich gibt's dann doch einen größeren Zerstörungsgrad, aber wenn das Hochhaus von Siege of Shanghai eingestürzt ist und sich Staub in die Häuserschluchten legt, dann sieht's sogar hin und wieder echt bescheiden aus, dieses **Battlefield 4**. Selbst auf High-End-Maschinen mit allen Einstellungen auf Ultra. Warum **Battlefield 4** dann einen so gnadenlosen Hardware-Hunger an den Tag legt, will uns nicht ganz in den Kopf. Zu Beginn der Beta hatten wir mit massiven Problemen selbst auf wirklich guten Rechnern zu kämpfen. Auch der gleichzeitig veröffentlichte Beta-Treiber von Nvidia konnte keine Abhilfe schaffen, selbst eine Gforce Titan an einen starken Pentium angedockt produzierte noch immer spürbare Framerate-Einbrüche. Besser lief's einige Zeit später nach zwei Patches und mit dem Beta-Treiber 13.11 auf Radeon-Seite. Aber wirklich befriedigend ist das nicht, dass die Minimalanforderung für **Battlefield 4** eine Gforce 560Ti ist. Unserer Erfahrung nach war zumindest die Beta damit unspielbar, selbst mit Mini-

maleinstellungen, während ein **Battlefield 3** darauf nach wie vor problemlos und sehr schön dargestellt wird.

Und dann wären da die Bugs, die uns das eine oder andere Mal zur Weißglut getrieben haben. Unsichtbare Objekte, die unsere Marschroute von geradeaus in irgendwie nach rechts verwandelten, die Sicht hemmende Wassereffekte, obwohl wir schon gefühlte Stunden wieder an Land unterwegs waren, auf Dächern spawnende Kanonenboote, minimale Kanten, an denen wir dauernd und dauerhaft hängen blieben, und Komplettabstürze haben das an sich gute Spielerlebnis getrübt und lassen uns bezweifeln, dass Dice einen fehlerfreien Start hinlegen wird. Da können die Entwickler noch zehn Mal behaupten, die Beta sei eine schon ältere Version. Nur warum sollte Dice eine fehlerbehaftete Beta anbieten? Immerhin diente Siege of Shanghai auch als Werbung bei all denen, die nicht blind zugreifen, wenn irgendwo »Battlefield« drauf steht.

»Battlefield 3,5« nennen das Spiel einige spöttisch. Kann man abnicken, muss man aber auch realistisch betrachten: Ein **Battlefield** kann sich genau so wenig wie andere Serien ständig neu erfinden. Der dritte Teil war allein wegen der Frostbite Engine eine Offenbarung, **Battlefield 4** wird wohl mehr vom Guten, mit einigen, wie wir finden, sinn-

vollen Anpassungen. Zumindest hat es sich so in der Beta dargestellt. In der der Commander-Modus fehlte. Wäre der dabei gewesen, hätte es vielleicht noch mehr Gründe für Ärger gegeben, aber die »3,5« hätte sich bestimmt der eine oder andere verkniffen. **PET**



Spaß mit Flüchen

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Wenn ich für jeden Fluch, den ich während der Beta ausgestoßen habe, fünf Euro bekommen hätte, wäre ich jetzt eine reiche Frau und würde mich hauptberuflich aufs Fluchen verlegen. So gab's aber zerrüttete Nerven und eine fast schon beängstigende Routine beim Austausch von Grafikkarten. Würde mich damit bei Wetten, dass...? anmelden, wenn die Sendung nur halb so gut wäre wie Battlefield 4. Denn ja, Spaß hatte ich mit der Beta auch. Und zwar richtig großen. Die Anpassungen bei den Klassen und Waffen erscheinen mir allesamt sinnvoll, endlich bin ich dank der verbesserten Pistolen als Sniper im Nahkampf nicht mehr nur Kanonenfutter. Im Gegenteil: Mit dem C4 kann ich endlich auch wieder was gegen Stahlbüchsen unternehmen. Aber halt, ich spiele ja so gut wie einen Scharfschützen, aber vielleicht wird sich das mit Battlefield 4 dann nachhaltig ändern.

Bugfield

Obwohl die Karte Siege of Shanghai nun schon eine geraume Weile von Dice als Vorschau-Schlachtfeld genutzt wird und demzufolge eigentlich besondere Entwickleraufmerksamkeit genossen haben sollte, gab's dann doch ganz schön viele Fehler zu verbuchen. **1** Rumschwebende Objekte wie Steine oder die **Überbleibsel** eines Helikopters störten die Atmosphäre. **2** Ebenso Atmosphärekiller, aber obendrein auch spielerisch sehr ärgerlich: auf Dächern oder zumindest an Land spawnende **Boote**. **3** Verschleppte Effekte wie hier diese Wasserblasen, die uns die Sicht versperren, obwohl wir schon längst raus aus dem kühlen Nass waren, können im schlimmsten Fall Leben und damit wichtige Punkte kosten.

