

Battlefield 4

Ein routiniert guter Multiplayer-Modus trifft auf eine schlechte Solo-Kampagne. Und auf Spielspaß hemmende Bugs. Von Petra Schmitz und Johannes Rohe

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Dice (Battlefield 3, GS 01/12: 93 Punkte)**
Termin: **31.10.2013** Spieler: **1** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **55 Euro**

Weitere Infos auf GameStar.de

Auf DVD: Test-Videos

Die einen nennen es »Battlefield 3,5«, die anderen »Rooffield« (wegen der vielen Häuserdächer voller Scharfschützen), wieder andere betiteln das Spiel als »Battlecrash«. Wir sagen nach wie vor **Battlefield 4**, aber ohne in fren-

tischen Jubel auszubrechen. Dafür hat der Shooter zu viele Fehler und Unzulänglichkeiten im Marschgepäck. Mit der Kampagne von **Battlefield 4** sind wir sogar ausgesprochen unglücklich. Denn sie entfaltet zwar eine Handvoll imposanter Knallmomente, verpackt diese aber in eine ebenso schlechte wie schlecht erzählte Handlung

Das neue **Speedboat** beherrscht mit seiner umfangreichen Bewaffnung die Wasserwege.

Das ist drin

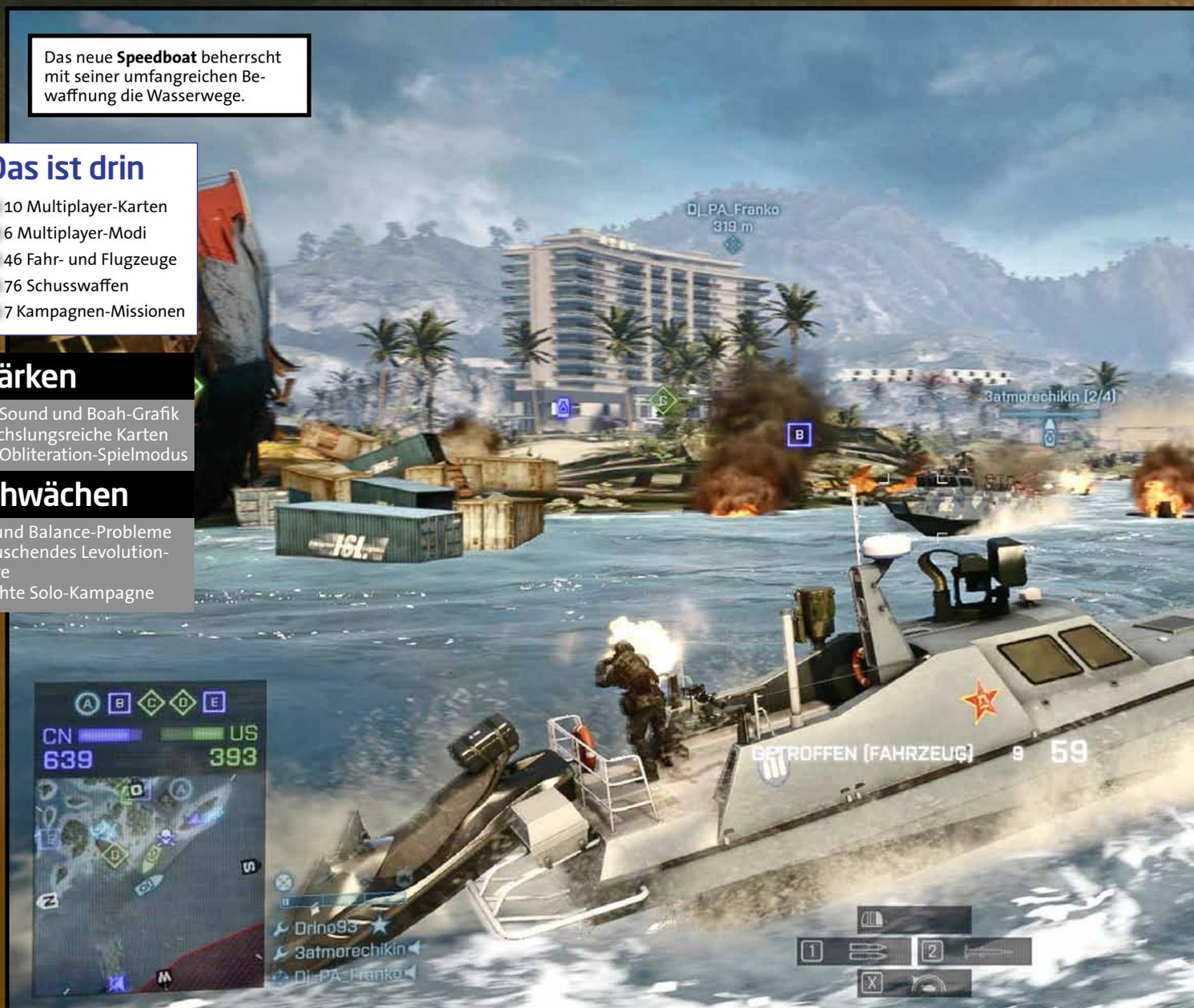
- ✦ 10 Multiplayer-Karten
- ✦ 6 Multiplayer-Modi
- ✦ 46 Fahr- und Flugzeuge
- ✦ 76 Schusswaffen
- ✦ 7 Kampagnen-Missionen

Stärken

- + Wow-Sound und Boah-Grafik
- + abwechslungsreiche Karten
- + toller Obliteration-Spielmodus

Schwächen

- Bugs und Balance-Probleme
- enttäuschendes Levolution-Feature
- schlechte Solo-Kampagne



mit mal langweiligen, mal unlogischen Aufgaben. Alter Schwede, Dice, das ginge so viel besser! Mehr zur Kampagne ab Seite 47.

Doch wie steht's um die Multiplayer-Gefechte, traditionell die Kernstärke der Serie? An der Klassenauswahl hat sich zunächst gar nichts getan. Noch immer wählen wir zwischen Sturmsoldat (Assault), Unterstützer (Support), Pionier (Engineer) und Aufklärer (Recon). Aber Anpassungen sorgen dafür, dass sich die Klassen zum Teil deutlich anders als im Vorgänger spielen. Um den aus **Battlefield 3** bekannten, nahezu unaufhaltsamen »Medic-Trains« (alle Spieler eines Squads spielen Assault, um sich ständig gegenseitig wiederzubeleben) ihren Schrecken zu nehmen, wurde der Defibrillator des Sturmsoldaten abgeschwächt. Gefallene Kameraden lassen sich nur noch einmal ins Leben brutzeln und erhalten dabei lediglich zwanzig Prozent ihrer Gesundheitspunkte. Mehr gibt es nur, wenn wir den Stromschocker vor dem Einsatz aufladen. Allzu gute Samariter laufen aber Gefahr, den deutlich verkürzten Zeitraum für eine erfolgreiche Reanimation zu verpassen.

Der Pionier kann aus einem umfangreichen Arsenal verschiedener Raketenwerfer-Typen wählen, die sich alle in punkto Zielaufschaltung und Schaden unterscheiden. Neu sind die M2 SLAM-Minen, die sich auch an Wänden anbringen lassen. Oder man pappt sie direkt ans Zielfahrzeug, zündet sie aus sicherer Entfernung mit einem Raketenwerfer und erfreut sich am resultierenden Feuerwerk.

Kopierschutz

Battlefield 4 muss auf EAs Online-Plattform Origin aktiviert werden. Anschließend kann das Spiel nicht mehr weiterverkauft werden.



Die Sprengung der Bomben im **Obliteration-Modus** sorgt für riesige Explosionen.



Da kann der Unterstützer nur neidisch zuschauen. Ihm fehlt nämlich eine Waffe, die er effektiv gegen Fahrzeuge einsetzen kann – zumindest bis er durch erfolgreiches Spielen ganze 134.000 Punkte gesammelt hat und endlich das aus **Battlefield 3** bekannte C4 freischaltet. Mit seinen XM25 Airburst verschießt er allerdings Granaten, die verschanzten Gegnern tödliche Kopfschmerzen bereiten.

Während Support-Spieler lange auf ihr C4 hinarbeiten müssen, bekommen es Aufklärer gleich zu Beginn in die Hand gedrückt. Vermutlich soll das den notorisch frontfaulen Scharfschützen einen Anreiz bieten, ihren Kollegen nicht nur aus der dritten oder vierten Reihe Feuerschutz zu geben. Serienveteranen werden sich erinnern: Das gab's so schon in **Battlefield: Bad Company 2** – und es hat damals ebenso wenig funktioniert wie heute. Stattdessen verschanzen sich viele Aufklärer lieber mit ihren Präzisionsgewehren auf Häuserdächern und lassen die explosiven Päckchen hin und wieder auf Panzerdächer regnen. Immerhin können sie von dort oben mit

Mit C4 an die Front

ihrem Laser-Designator oder dem bekannten SOFLAM Fahrzeuge markieren, die der Pionier dann mit seinen Raketen aufs Korn nimmt. Apropos: Die Ballistik von **Battlefield 4** hat sich im Vergleich zum Vorgänger leicht verändert, an das neue Schussverhalten der Waffen – und damit auch der Präzisionsgewehre – muss man sich erst gewöhnen. Das halten wir allerdings völlig wertfrei fest, uns gefallen sowohl die alte als auch die neue Kugelphysik.

Neben ihren klassenspezifischen Waffen steht allen Soldaten ein deutlich aufgestocktes Repertoire an gemeinsamen Schießprügeln zur Auswahl. Hier finden sich Schrotflinten, Karabiner (leichte Versionen der bekannten Sturmgewehre) und DMRs (Scharfschützengewehre mit weniger Bumms). So kann jede Klasse auf nahezu jede Kampfdistanz effektiv eingesetzt werden.

Mit unserer Lieblingswaffe im Gepäck schließen wir uns einem Squad an, das jetzt maximal fünf Spieler beherbergt und bei denen wir direkt in das Spiel einsteigen dürfen. Durch gemeinsame Aktionen füllen Squad-Mitglieder außerdem eine Punkte-Leiste und schalten so nach und nach Verbesserungen, sogenannte Feldupgrades, frei. Gemeinsames Vorgehen lohnt sich also noch mehr als in **Battlefield 3**. Bevor wir aber über die Übersichtskarte blindlings bei einem Teamkameraden ins Spiel einsteigen, sollten wir durch einen kurzen Blick auf das Kamerafenster unten links die Lage checken. Sonst liegen wir bald wieder am Boden, weil unser Kamerad es sich gerade mal wieder am falschen Ende eines Kanonenrohrs gemütlich gemacht hat. Pech können wir natürlich immer noch haben, aber die nervigen Spawnkills werden so deutlich reduziert.

Einmal im Geschehen lässt die Action aber meist nicht lange auf sich warten. **Battlefield**-typisch brennt immer irgendwo der Baum. Kugeln zerreißen die Luft, Jets und Hubschrauber donnern über unsere Köpfe, Soldaten schreien sich Befehle zu und vom Wasser aus

Die Karten im GameStar-Check

Fehlerhafte Übertragung

Setting: Kampf um eine gigantische Satellitenschüssel. Viel freies Feld und wenige Gebäude. Ideales Jagdgebiet für Panzer und Luftfahrzeuge.

Revolution-Element:

Drei riesige Türme können gefällt werden. Doof für die dort postierten Sniper. Vor allem, weil die ewig lange klettern mussten.

Bester Spielmodus: Conquest

Schlechtester Spielmodus: Team-Deathmatch



Flutgebiet

Setting: Chinesische Kleinstadt. Das Gerümpel auf den Hausdächern bietet reichlich Deckung, aber Vorsicht: Sniper! Lieber die vielen Schleichwege nutzen.

Revolution-Element:

Ein Dammbruch überflutet die Straßen. Einige Hauseingänge lassen sich durch Tauchen erreichen.

Bester Spielmodus: Obliteration

Schlechtester Spielmodus: Team-Deathmatch



Golmud-Bahn

Setting: Sehr große Karte für Fahrzeuge. Infanterie wird im nördlichen Dorf glücklich. Eisenbahn als beweglicher Flaggenpunkt – toll!

Revolution-Element:

Verteilt auf der Karte befinden sich improvisierte Sprengsätze. Diese können über Laptops in der Nähe gezündet werden.

Bester Spielmodus: Conquest

Schlechtester Spielmodus: –



Hainan-Resort

Setting: Gute Mischung aus Land- und Seegefechten. Das Kanonenboot erreicht fast jeden Ort. Im Rush-Modus Angreifer deutlich benachteiligt.

Revolution-Element:

Das zentrale Hotelgebäude kann in mehreren Abschnitten einstürzen, außerdem befinden sich im Wasser hochentzündliche Ölflecken.

Bester Spielmodus: Obliteration

Schlechtester Spielmodus: Rush



Langcang-Damm

Setting: U-förmige Bucht im Schatten des Damms. Vom Wasser feuert das Kanonenboot, an Land kämpfen LAVs. Infanterie verschanzt sich lieber in den Häusern.

Revolution-Element: Die Zerstörung des Damms sorgt lediglich für etwas Geröllhagel – unspektakulär.

Bester Spielmodus: Conquest

Schlechtester Spielmodus: Rush



Morgendämmerer

Setting: Doofer Name, aber sehr stimmungsvoll. Wolkenkratzer und Straßenschluchten bieten reichlich Deckung. Trotzdem sehr fahrzeuggestig.

Revolution-Element:

Die Brücke in der Mitte der Map kann zum Einsturz gebracht werden. Panzer dort besser nicht unterstellen.

Bester Spielmodus: Conquest

Schlechtester Spielmodus: Team-Deathmatch



Operation Spind

Setting: Gefängnis-schlauch. Reine Infanterie-Gefechte. Ausweichrouten am Berghang sind dank des Schneegestöbers halbwegs sicher vor Snipern.

Revolution-Element:

Der Wachturm in der Mitte der Karte kann gesprengt werden, wodurch eine Verbindung zwischen oberer und unterer Etage entsteht.

Bester Spielmodus: Defuse

Schlechtester Spielmodus: jeder Modus mit 64 Spielern



Angriff auf Shanghai

Setting: Stadtkarte mit vielen Hochhäusern. Dächer können per Lift erreicht werden. Brücken werden durch versenkbare Poller für Fahrzeuge unpassierbar.

Revolution-Element:

Ein gigantisches Hochhaus in der Kartenmitte kann einstürzen, der Flaggenpunkt C wandert so auf Straßenhöhe.

Bester Spielmodus: Obliteration

Schlechtester Spielmodus: Domination



Sturm auf Paracel

Setting: Inselkette im Chinesischen Meer. Keine Landfahrzeuge, nur Boote, Hubschrauber und Jets.

Revolution-Element:

Der aufziehende Sturm sorgt für grandiose Atmosphäre, wirkt sich genau wie der strandende Zerstörer aber nur wenig auf das Gameplay aus.

Bester Spielmodus: Conquest

Schlechtester Spielmodus: Rush



Zavod 311

Setting: Dichter Wald umringt die Panzerfabrik Zavod. Spotten ist hier besonders wichtig. Fies: Artillerie kann aus der sicheren Basis die Karte unter Feuer nehmen.

Revolution-Element: Die Wrackteile des großen, zerstörbaren Schornsteins bieten Infanterie Deckung und eröffnen neue Schleichwege.

Bester Spielmodus: Obliteration

Schlechtester Spielmodus: Rush





Spektakuläre **Brandgranaten** gehören zur neuen Ausrüstung für alle Klassen.



Jets zu steuern bleibt weiterhin eine Kunst. Gut, so haben wir keine Zeit auf die matschigen Cockpit-Texturen zu starren.

nehmen Schnellboote Panzer unter Feuer. Die brachiale Soundkulisse, die **Battlefield 4** dem Spieler um die Ohren haut, ist im Spielbereich konkurrenzlos. Aber Moment, haben wir gerade »Schnellboote« geschrieben? Richtig gelesen! Während im Vorgänger maximal ein paar Gummibötchen in den Fluten herumdümpelten, brettern jetzt diese waffenstarrenden Monster durch die Wellen. Sehr cool, aber auch etwas zu mächtig. Gut möglich, dass Dice hier nachträglich noch an der Balance feilt.

Die maritime Aufrüstung macht aber deutlich: In **Battlefield 4** geht's wesentlich öfter ins kühle Nass. Die Hälfte der zehn Karten des Spiels verfügt über mehr oder weniger große Wasserflächen. Unser neuer Favorit

Mehr Meer!

verzichtet sogar gänzlich auf Landfahrzeuge. »Sturm auf Paracel« verlegt die bleihaltige Flaggeneroberung auf eine kleine Inselkette mitten im Chinesischen Meer – im wunderschönen Chinesischen Meer. Die neue Frostbite Engine 3 lässt die Muskeln spielen und zaubert einladende Sandstrände, tropische Pflanzen und eine riesige, toll animierte Wasserfläche auf den Bildschirm. Viel Platz also, um sich mit den neuen Pöten auszutoben. Dass uns die Karte innerhalb kürzester Zeit ans Herz gewachsen ist,

liegt neben der tollen Spielbarkeit und dem ungewöhnlichen Setting auch an einer fantastischen Atmosphäre, die das ohnehin serienspezifisch grandiose Schlachtfeld-Gefühl in ungeahnte Höhen treibt. Herrscht zu Beginn einer Runde noch bestes Urlaubswetter, zieht nach einiger Zeit ein handfester Sturm auf und lässt riesige Wellentürme gegen die Ufer branden. Gleichzeitig reißt sich ein riesiger Zerstörer aus seiner Verankerung und bohrt seinen Bug in bester

Die Klassen



Als **Unterstützer** müssen wir uns C4 erst hart erarbeiten. Bis dahin stürzen wir uns lieber in reine Infanterie-Gefechte.

Pioniere sind der Schrecken aller Panzer. In ihrem Arsenal findet sich der passende Raketenwerfer für jede Lebenslage.

Der **Aufklärer** teilt sich das C4 mit dem Unterstützer und wird so nun auch für Fahrzeuge zur ersten Gefahr.

Der Defibrillator des **Sturmsoldaten** wurde abgeschwächt. Trotzdem ist der Sani noch immer das Rückgrat der Squads.



Schluss mit Rush

Johannes Rohe
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Wenn man mich bei Battlefield 3 nach meinem Lieblings-Spielmodus gefragt hat, musste ich nicht lange überlegen: Rush! Bei Battlefield 4 ist die Sache aus mehreren Gründen nicht mehr so klar. Zum einen hat mit dem tollen Obliteration-Modus starke Konkurrenz ihren Weg ins Spiel gefunden, zum anderen ist Rush auf einigen Karten nahezu unspielbar unausgewogen. Auf Zavod 311 wieder und wieder vergeblich in einen dunklen Kellerraum zu stürmen, macht einfach keinen Spaß. Dice täte gut daran, hier noch an der Balance zu schrauben. Ähnlich enttäuscht hat mich das groß angekündigte Revolution-Feature. Zwar sorgen brechende Dämme und einstürzende Hochhäuser für Atmosphäre, aber die Konsequenzen für das Geschehen auf dem Schlachtfeld halten sich doch eher in Grenzen. Egal, Battlefield 4 taugt mir auch so wieder sehr, zumindest im Multiplayer. Wenn's nicht gerade mal wieder abstürzt.

Speed 2-Manier in eine der Inseln. »Revolution« nennt Dice dieses Feature und meint damit besondere Ereignisse, die das Spielgefühl einer Karte während der laufenden Partie verändern. Leider wirkt sich das aber nicht immer so stark aus wie auf »Sturm auf Paracel«. Negativer Höhepunkt ist der Dambruch auf der Karte »Langcang-Damm«. Statt Wassermassen stürzen lediglich Trümmerteile auf das Spielgebiet, in denen unsere Figur dann auch noch ständig hängen bleibt. Nach den vollmundigen Ankündigungen ist das, gelinde gesagt, ziemlich unterwältigend.

Ebenso enttäuschend ist für uns die Umsetzung einiger Karten im extrem beliebten Rush-Modus. Schon bei den DLCs zu **Battlefield 3** hat sich Dice hier nicht gerade mit Ruhm bekleckert (absoluter Tief-



In der Solo-Kampagne geht's mit **Panzern** durch Singapur. Erst laufen wir den Stahlkolossen aber nur hinterher.



Optisch tolles »Addon«

René Heuser
Leiter Online-Redaktion
redaktion@gamstar.de

Hüllen wir den Mantel des Schweigens über die durch und durch enttäuschende Kampagne von Battlefield 4. Ich wünschte, Dice hätte die dafür verplemperte Zeit lieber in die Stabilität des Programmcodes investiert. Einmal mehr kommt ein Battlefield auf den Markt, das unfertig ist, massiv nachgepatcht werden muss und das in der Community schon den Spitznamen »Battlecrash 4« bekommen hat. Ein Armutszeugnis. So viel Spaß der Multiplayer auch macht, auf mich wirkt BF4 wie EAs neue »Melkkuh«. Schnell zusammengezimmert, mit besserer Grafik, guten, aber nicht überlegenden Karten, zahlreichen Detailveränderungen und zwei neuen Spielmodi. Damit wird man die Hardcore-Fans wohl zufriedenstellen. Aber genau wie bei Call of Duty: Ghosts ist es letztlich mehr vom Alten. Wenn das Angebot diesen Winter nicht so mager wäre, könnte man beide Spiele auch getrost auslassen.

punkt: **Armored Kill**). Ganz so schlimm ist es in **Battlefield 4** zwar nicht, doch die Idee ein MCOM in einem Kellerraum zu platzieren (Zavod 311), einen Abschnitt nur auf einem unzugänglichen Flugzeugträgerdeck ablaufen zu lassen (Sturm auf Paracel) oder Angreifer einen engen Strandbereich nur mit leichten Hubschraubern und Gummibooten erstürmen zu lassen (Hainan-Resort), lässt uns an der Zurechnungsfähigkeit der Map-Designer zweifeln. Und wer die Karte Operation Spind verbochen hat, sollte gleich bei Wasser und Brot in selbigen gesperrt werden. Ziel war es wohl, eine Karte zu schaffen, die sich »so ähnlich wie Operation Métro« aus **Battlefield 3** spielt. Herausgekommen ist ein finsterner Levelschlauch, dessen viele schmale Durchgänge von den Spielern becamp und mit Granaten bombardiert werden – Spielspaß ist anders!

Richtig Laune macht Operation Spind eigentlich nur im neuen Spielmodus Entschärfung (Defuse). Hier kämpfen beide Teams darum, eine Bombe in der gegnerischen Zielzone scharf zu machen und zur

Detonation zu bringen. Der Twist daran: Jeder Spieler hat wie bei **Counter-Strike** nur ein Leben. Wer erschossen wird, muss bis zur nächsten Runde Däumchen drehen. Die Gefechte spielen sich so einen Hauch taktischer, erfordern koordiniertes Vorgehen, und der Defibrillator des Sturmsoldaten wird immens wichtig. Wer allerdings einen Server mit mehr als zwanzig Spielern aufsucht, muss entweder sehr gut sein oder kann in den langen Zwangspausen endlich die Wohnung putzen oder Altchinesisch lernen.

Ebenfalls neu dabei ist der Modus Vernichtung (Obliteration). Wieder geht es ums Bombenlegen, diesmal gibt es aber auf der ganzen Karte nur einen einzigen Sprengsatz, der zufällig in einem Bereich etwa in der Mitte der Karte erscheint. Beide Teams zanken sich also um den Besitz des explosiven Pakets, um damit nacheinander drei feindliche Ziele zu pulverisieren. Klar, dass es dabei ordentlich zu Sache geht. Weil man die immer gleichen Spawnpunkte der Bombe schnell verinnerlicht hat, reicht aber häufig schon ein gut geführtes Squad, um die

Runde für sich zu entscheiden. Einmal mit dem Heli reingebrettert, Bombe geschnappt und ab dafür. Wenn die Verteidiger jetzt nicht gut positioniert sind, ist die Runde schneller vorbei als wir »Wo ist denn schon wieder die Luftabwehr?« rufen können. Zu Problemen ganz anderer Art führt die standardmäßig abgeschaltete Rundenzeit-Begrenzung. Verschanzt sich ein Team an seinem letzten Ziel, zieht sich eine Partie schon mal länger als eine Quintupel-Vorführung der **Twilight**-Filme – mit ähnlichem Spannungsfaktor. Hier sollte Dice schnell nachbessern. Trotz dieser Kinderkrankheiten hoffen wir, dass der Obliteration-Modus nicht so schnell in der Mottenkiste verschwindet wie Capture-the-Flag, dafür macht er nämlich jetzt schon viel zu viel Spaß.

Der Commander-Modus



Als Commander betrachten wir das Spielgeschehen auf dieser Übersichtskarte. Von hier befehlen wir unseren Squads ① Flaggenpunkte anzugreifen oder zu verteidigen ②. Zur Unterstützung lassen wir Aufklärungsdrohnen ③ ausschwärmen, die feindliche Positionen aufdecken. Mit jeder gelungenen Aktion füllen wir eine Leiste ④, die besondere Squad-Unterstützungen freischaltet. Das Halten bestimmter Flaggenpunkte ermöglicht außerdem den Einsatz besonders mächtiger Fähigkeiten wie eines Cruise-Missile-Angriffs ⑤.

Beim Entschärfen, Vernichten und sonstigen Kämpfen können wir unseren Kameraden nun auch endlich wieder von oben zuschauen – und zwar im Commander-Modus, der in **Battlefield 4** seine Rückkehr feiert. Als Befehlshaber betrachten wir das Spielgeschehen auf einer Übersichtskarte. Anders als in **Battlefield 2** stehen die Commander der beiden Teams nicht mehr als Soldaten auf dem Schlachtfeld auf und müssen sich beim Befehligen folglich nicht mehr in Gebäuschen oder Containern verstecken. Stattdessen kommandieren sie ihre Truppen unsichtbar von außerhalb der Karte, die Spielerzahl steigt somit auf 66, also 64 Spieler plus zwei Kommandanten. So interessant die Möglichkeiten des Commanders auch sind und so gerne wir ihn in **Battlefield 2** auch gespielt haben – ganz durchdacht ist die Befehlshaber-Funktion derzeit noch nicht. Denn weil die Squad-Anführer keine direkten Belohnungen fürs Erfüllen von Kommandeurs-Befehlen bekommen, halten sie sich auf öffentlichen Servern auch kaum an unsere Vorgaben. Das fühlt sich dann so an

Kollege Irish zielt zwar auch auf den Gegner, den wir im **Fadenkreuz** haben, trifft aber nicht.



wie ein Echtzeit-Strategiespiel, in dem die Soldaten nicht das tun, was wir anordnen. Also beschränken wir uns hauptsächlich darauf, Aufklärungsdrohnen anzufordern und Cruise Missiles abzufeuern. Nett, aber es ging spannender.

Abschließend blicken Sie doch noch einmal mit uns in die Vergangenheit. Damals attestierte wir **Battlefield 3** zwar, nicht das alte **Battlefield**-Gefühl aufleben zu lassen, dafür aber ein neues und noch besseres zu bieten. Dieses neue Gefühl fängt auch **Battlefield 4** routiniert ein – aber eben wirklich nur routiniert, denn am grundsätzlichen Konzept hat Dice nichts geändert.

Bei der Solo-Kampagne hätte man sich auch besser an der von **Battlefield 3** orientiert. Okay, im Einsatz von Sergeant Recker knallt's auch an jeder Ecke, aber leider ohne Sinn und Verstand. Das geht schon bei der KI los. Zwar unterscheiden sich die Gegner grundsätzlich nicht von denen des Vorgängers, aber den künstlichen Kameraden scheint allesamt das Hirn abhanden gekommen zu sein. Wir können ihnen zwar wie im Multiplayer den echten Mitspielern Ziele vorgeben, können's aber auch gleich lassen. Hin und wieder plopt mal der Hinweis auf einen sogenannten Squad-Kill auf, die eigentliche Arbeit bleibt jedoch an uns hängen. Da steht ein Mitstreiter an einer Hügelkante, keine zehn Meter vor ihm ein gan-

zer Schwung Feinde auf einem Häuserdach, und was passiert? Genau: Nichts! Bis wir selbst eingreifen und die Typen ausknipsen.

Das Problem an den Zielvorgaben inklusive der auch aus dem Multiplayer bekannten farblichen Markierungen der Gegner: Die Immersion, also das Eintauchen ins Geschehen fällt uns so doch ein bisschen schwer. Was ein **Crysis 3** über den Nano-Suit erklärt, findet in der Solo-Kampagne von **Battlefield 4** keine schlüssige Verankerung: Warum schweben da permanent orangefarbene

Künstliche Idioten

Dreiecke über Gegnern, sobald wir sie mit dem Fernglas erspäht haben? Wir spielen doch keinen Roboter mit eingebautem Satellitenempfänger! Mal ganz davon abgesehen, dass die markierten Gegner die Schießereien sehr einfach machen – schließlich wissen wir jederzeit genau, welcher Feind wann wohin läuft. Nur wenn wir das Spähen vergessen oder bewusst drauf verzichten, kann's knifflig werden.

Gleiches gilt für die Punkte, die wir innerhalb der Missionen durch Kopfschüsse oder Abschussketten sammeln (Bronze-, Silber- und Goldmedaillen) und die für Waffenfrei-

Flugzeugträger, die erste: Wir müssen uns tatsächlich drei Mal über so ein Ding kämpfen.



Vorsicht Bugs!

In den Tagen nach dem Release klagten zahlreiche Spieler über häufige Abstürze, Soundprobleme, verlorene Erfahrungspunkte und weitere Fehler. Auch wir haben diese Probleme während des Tests erlebt. Mit einem ersten Server-Update hat Dice zwar bereits einige Absturzursachen beseitigt, doch längst nicht alle. Und Fehler gibt's auch nach wie vor reichlich. Bis das Spiel rund läuft, ziehen wir für die Probleme jeweils einen Punkt bei Grafik, Sound und Bedienung ab.

schaltungen sorgen. Wir dürfen recht bald schon an den vielen, vielen Munitionskisten unsere Ausrüstung nach Belieben durchtauschen. Keine Lust mehr auf Sturmgewehr, lieber Scharfschützen-Tröte? Nur her damit. Eigentlich ganz nett, aber warum können wir die alternativen Schießprügel nicht auch ohne Upgrade mitnehmen, wenn sie doch sowieso in den Kisten rumliegen? Da wäre eine Waffenwahl vor Missionsbeginn besser gewesen. Außerdem sind's zu viele Kisten!

Schauwert hat die Solo-Kampagne aber allemal. Da gehen Flugzeugträger zu Bruch, hier stürzen Gebäude ein, und dort drüben fällt eine Seilbahn aus dem Himmel. Explosionen, die man vom Fleck weg heiraten könnte, wenn sie nicht so kurzlebig wären, verzücken unsere Netzhäute. Partikeleffekte spratzen förmlich aus dem Monitor. Verdammst schick sieht's aus, dieses **Battlefield 4**. Schade jedoch, dass es das Spiel nicht so gut wie ein **Call of Duty** hinbekommt, unseren Blick auf die Wow-Momente zu lenken. Wenn wir nicht zufällig im richtigen Moment hingucken, passiert vieles von uns unbemerkt. Trotz des exzellenten Sounds, der uns immer wieder Hinweise darauf gibt, wohin wir blicken sollen. Aber hey, wenn gleichzeitig blaue Bohnen kleinerer und größerer Bauart durch die Gegend zischen, kann man schon mal mit was anderem beschäftigt sein als mit einer Flugzeugträger-Kommandobrücke, die sich gerade laut knirschend ins Meer verabschiedet. Das ist schade. Trotzdem: Wer **Battlefield 4** nicht mit Surround-System oder zumindest mit sehr guten Kopfhörern angeht, sollte mit Zwangsspielen von **Barbies Pferdeabenteuer** nicht unter zehn Stunden bestraft werden. Der Klangteppich, den Dice unter das Abenteuer von Sergeant Recker und seinem Tombstone-Squad gelegt hat, dürfte für einige Zeit locker als Referenz durchgehen, selbst wenn die deutschen Sprecher im Vergleich zu den englischen spürbar abfallen. Da kann auch Moritz Bleibtreu nix dran ändern, zumal sein Charakter ohnehin nur einen vergleichsweise minimalen Auftritt hinlegt. Aber das ist an dieser Stelle Krittellei auf hohem Niveau, die Kampagne von **Battlefield 4** brennt ein optisches wie akustisches Feuerwerk ab.

Warum der Solo-Einsatz aber trotz großem Krawumm-Faktor nicht zünden will, liegt hauptsächlich an der Story und am Missionsdesign. Das Spiel legt allerlei unlogische

Technik-Check Battlefield 4

Grafikvergleich



1920X1080, MAXIMALE DETAILS, DIRECTX11, 4X MSAA, 200 PROZENT SUPER SAMPLING

Egal ob Sie das schöne Wasser mit Gischt und Wellen **1**, die hochwertige Kantenglättung **2** oder die messerscharfen Texturen mit samt erweiterter Schattendarstellung von kleinen Objekten wie den Sandkühlen **3** betrachten – Battlefield 4 sieht voll aufgedreht umwerfend aus.



1920X1080, MINIMALE DETAILS, DIRECTX11, KEINE KANTENGLÄTTUNG, 100 PROZENT SUPER SAMPLING

In niedrigen Details verliert das Wasser ohne Gischt und Brandungen viel an Realismus **1**, an schrägen Kanten sind jetzt unschöne Treppen sichtbar **2**. Texturen wie der Sand werden zudem nur deutlich detailärmer und ohne sekundäre Schatten (HBAO, SSAO) dargestellt **3**.

Wichtige Grafikeinstellungen



1 Grafikqualität: Der Menüpunkt Grafik-Qualität regelt stufenweise sämtliche Grafikoptionen. Dank vier Voreinstellungen und einer Auto-Funktion, die automatisch geeignete Einstellungen für den jeweiligen PC erkennt, können sich auch ungeduldigen Spieler, die nicht erst lange experimentieren wollen, unverzüglich ins Gefecht stürzen.

2 Texturen: Wie scharf, detailliert und realistisch die Oberfläche von Objekten aussieht, entscheiden Sie mit dem Regler Texturqualität. Allerdings unterscheiden sich die Texturen nur in den Stufen »Niedrig« und »Mittel« sichtbar, nicht aber in höheren Einstellungen.

3 Beleuchtung: Die Beleuchtungsqualität regelt in erster Linie die Feinzeichnung von Schatten. Auf Stufe Niedrig wirken Schatten stark verpixelt und unrealistisch, erst in höheren Stufen werden zum Beispiel auch die Schatten einzelner Blätter von Bäumen differenziert dargestellt.

4 Kantenglättung: Um Treppchenbildung an schrägen Kanten zu vermeiden, sollten Sie die umfangreichen Optionen zur Kantenglättung nutzen. Neben dem »Postprocessing Antialiasing« (FXAA), welches sehr ressourcenschonend Kanten glättet, aber einen leichten Unschärfefeffekt herbeiführt, sollten Sie bei genug Reserven das deutlich leistungshungrigere, aber qualitativ überzeugendere »Verzögerte Anti-Aliasing« (MSAA) aktivieren.

5 Umgebungssicht: Diese Option hat großen Einfluss auf den Schattenwurf von kleinen Objekten und trägt sehr zur stimmigen Atmosphäre bei. Das sogenannte »Ambient Occlusion« kostet in seiner besten Form (HBAO) zwar gut rund zehn Prozent Leistung, sollte aber mindestens in der Stufe »SSAO« aktiviert sein. Ansonsten wirken Objekte in der Spielwelt künstlich und wie aufgeklebt.

So läuft Battlefield 4 auf Ihrem PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte **1**, Ihren Prozessor **2** und Ihre Speichermenge **3** heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen **4** finden Sie über die Farbbereiche. Liegen Komponenten in unterschiedlichen Bereichen, hat die **Grafikkarte** den größten Einfluss.

1	Geforce 200	GTS 250	GTX 260	GTX 285	GTX 295				
GRAFIKKARTE	Geforce 400/500	GTS 450	GTX 460	GTX 560	GTX 560 Ti	GTX 480	GTX 570	GTX 580	
	Geforce 600/700	GTS 650		GTX 650 Ti	GTX 660	GTX 660 Ti	GTX 670	GTX 760	GTX 680 GTX 780
	Radeon HD 4000	HD 4850	HD 4870	HD 4890					
	Radeon HD 5/6	HD 5750	HD 5770	HD 5850	HD 6870	HD 6950	HD 6970		
	Radeon HD 7/Rx	HD 7750	HD 7770	HD 7790	HD 7850	HD 7870	HD 7950	HD 7970	R9 280 R9 290X
PROZESSOR	Athlon	X2/4400+	X2/6000+	II X2 260	II X3 435	II X4 640			
	Phenom II			X2 550	X3 720	X4 920	X4 965	X6 1050T	X6 1090T
	FX					FX 4100	FX 6300	FX 8150	FX 8350
	Core 2 Duo/Quad		E4300	E6600	E7400	Q8300	Q9400	Q9650	
	Core i 2xxx					i3 2100		i5 2400	i5 2500 i7 2600
	Core i 3xxx					i3 3220		i5 3570K	i7 3770K i7 3960K
3	Speicher in MB	1.024	2.048	2.560	3.072	4.096	6.144	8.192	12.288 16.384

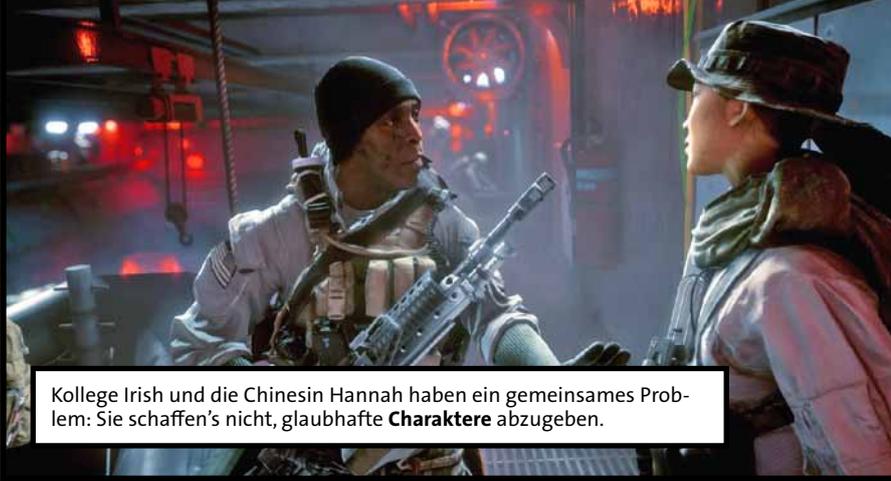
4	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1920x1080, Niedrig, FXAA Mittel, SSAO	läuft so flüssig: 1920x1080, Mittel, 2x MSAA, FXAA Mittel, SSAO	läuft so flüssig: 1920x1080, Ultra, 4x MSAA, HBAO
LEGENDE	ruckelt stark			

Technik-Tipps

- ▶ Battlefield 4 sollten Sie mit einem **64-Bit-Windows** spielen. Es läuft zwar auch auf 32-Bit-Betriebssystemen, dann aber nur in einer optisch deutlich schlechteren Version ohne die Möglichkeit, die Grafikoptionen zu ändern.
- ▶ Unter »**Sichtfeld**« bestimmen Sie die Breite des Blickwinkels. Wir empfinden 80 bis 90 Grad als empfehlenswerten Kompromiss aus weitem Sichtfeld und geringer Verzerrung.
- ▶ Bei »**Auflösungsskalierung**« stellen Sie ein, ob Ihre Grafikkarte mehr oder weniger Pixel berechnet, als nativ vom Monitor angezeigt werden. Das führt bei einer Einstellung von weniger als 100 Prozent zu mehr Leistung bei gleichzeitig stark verpixelter Optik. Mit mehr als 100 Prozent bricht die Performance spürbar ein, die Grafikqualität steigt aber sichtbar. **LH**

Systemanforderungen

- ▶ Zweikern-CPU mit mindestens 2,5 GHz
- ▶ 3,0 GByte RAM
- ▶ 24,5 GByte Speicherplatz
- ▶ 768 MByte Grafikspeicher
- ▶ DirectX 10



Kollege Irish und die Chinesin Hannah haben ein gemeinsames Problem: Sie schaffen's nicht, glaubhafte **Charaktere** abzugeben.

Ereignislunten, um ein ordentliches Action-Feuerwerk zünden zu können. Daran muss man sich nicht stören, viele Filme und **Call of Duty**-Abschnitte machen's genauso. Wer sich hingegen eine glaubwürdige Erzählung wünscht, wird an seiner Stirn schnell Handflächen-Einschlagsspuren vorfinden. In Shanghai sollen wir beispielsweise VIPs aus einem Hochhaus retten, die dann vom Dach des Gebäudes mit einem Hubschrauber zu einem Flugzeugträger abhauen, während unser Squad aus irgendwelchen undurch-

Recker wer?

sichtigen Gründen und unter Dauerbeschuss zurück zum Fluss latscht, um dort ein Boot zum selben Flugzeugträger zu nehmen. Und falls jemand fragen möchte: Nein, der Hubschrauber war nicht voll. In Singapur müssen wir auf einem Flugfeld voller feindlicher Düsenjäger eine Signalarakete zünden, um das Zeichen für einen Artillerie-

Kampagnen-Murks!

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Huch, damit konnte ich nun wirklich nicht rechnen. Schon gar nicht nach dem letzten großen Trailer zur Solo-Kampagne, der mir eine 1A-Vorfriede-Gänsehaut beschert hatte. Und dann kommt eine 08/15-Kampagne dabei raus, bei der ich mich ernsthaft fragen muss, ob Dice inzwischen die geschasteten Medal-of-Honor-Entwickler engagiert hat. Ja, mir sind Charaktere und eine halbwegs nachvollziehbare Handlung gerade in Shootern, die sich mechanisch nicht sonderlich voneinander unterscheiden, durchaus wichtig. Battlefield 3 hat das mit der Story um Sergeant Blackburn ziemlich gut hinbekommen. Battlefield 4 versagt in den für mich wichtigen Punkten leider auf ganzer Linie. Klar, ich find die Optik super, der Sound ist nahe an der Perfektion, die Balle-reien machen trotz blöder Freund-KI Spaß. Aber das Drumherum, das alles zusammenhalten soll, ist so löcherig wie ein Schweizer Käse. Kein Wunder also, dass ich immer wieder Aufreg-Pausen beim Spielen einlegen musste. Kleiner Tipp für Menschen, die ähnlich gestrickt sind wie ich und die Kampagne spielen wollen: Baldrian parat legen.

angriff zu geben. Doch die Position des Flugfelds und das Feindvorkommen darauf sind bekannt, die Signalarakete ist so überflüssig wie ein Kropf. Besser noch: Wir haben nur 30 Sekunden nach Abschluss der Rakete, um aus der Gefahrenzone zu entkommen, andernfalls werden wir von den eigenen Leuten zu Klump gebombt. Wenn die US-Armee in echt so sorglos mit ihren Soldaten umgeht, dann gute Nacht.

Battlefield 4 ordnet seine Erzählstruktur der Shooter-Action unter, und das gilt auch für die übergreifende Handlung: Ein chinesischer General putscht sich in gefühlten Nanosekunden zum Machthaber und bläst sogleich zur Großoffensive gegen den Rest der Welt. Weil eine zumindest merkwürdig große EMP-Bombe nicht nur Shanghai den Strom abreht, sondern auch die gesamte US-Flotte vor der Küste lahmlegt, schaffen es die Chinesen nahezu unbehelligt bis zum Suezkanal. Einzig ein paar US-Soldaten – darunter wir – stellen sich den unglaublichen Angreifern in den Weg.

Womit wir bei den Charakteren wären: Wir schlüpfen in die Uniform eines gewissen Recker, mehr als dessen Namen erfahren wir aber nicht. Er wird nach der ersten Mission (mit Unterbrechungen) zum Squad-Anführer erklärt, ohne dass wir davon etwas merken. Seine Aufgaben bestehen darin, Türen zu öffnen oder darauf zu warten, dass andere für ihn Türen öffnen. Mal muss er Helis vom Himmel schießen, dann wieder ein Boot fahren. Und schießen natürlich. Sagen darf er nichts, er steht stumm daneben, wenn den Squad-Kameraden nach einer heroischen Tat gratulierend und dankend die Hände geschüttelt werden. Er hört nur zu, wenn sich Soldat Irish mit der Chinesin Hannah über Familie und Zukunft austauscht. Blasier geht's kaum. Und diese Farblosigkeit überträgt sich auf den Rest der Charaktere. Die Ansprachen unserer Vorgesetzten bleiben Worthülsen, die Gespräche im Squad wirken wie aus dem Schmierentheater. Und als uns unsere Kameraden zum circa einhundertsten Mal mit cleveren Anweisungen unsere Rolle als Squadleader erfolgreich streitig machen, seufzen wir nur noch. Wir spielen aber trotzdem bis zum (enttäuschenden) Ende beziehungsweise bis zu einem von drei Enden, die sich aber nur minimal unterscheiden. Nicht, weil wir wollen, sondern weil wir für diesen Test müssen. **PET / JOR**

TERMIN 31.10.2013 PREIS 55 Euro USK ab 18 Jahren

Battlefield 4

Ego-Shooter

Publisher Electronic Arts
Entwickler Dice
Sprache Deutsch, Englisch, Frz., Span., Ital.
Ausstattung DVD-Box, 2 DVDs, Handbuch

Kopierschutz EA Origin



GENRE-CHECK ACTION



MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Conquest (64), Defuse (64), Domination (64), Obliteration (64), Rush (64), Squad Deathmatch (64), Team-Deathmatch (64)
SPIELTYPEN Internet **DEDICATED SERVER** Ja
SERVERSUCHE Battllog **MULTIPLAYER-SPASS** 300 Stunden

»Conquest rockt und Obliteration hat in Battlefield 4 das Zeug zum Thronfolger.«

GRAFIK

hübsche Wassereffekte tolle Beleuchtung beeindruckende Multiplayer-Zerstörungsszenen Animationen Textur- und Clippingfehler (Bug-Abwertung)

9/10

SOUND

fantastische Waffensounds großartiges Battle-Chatting Sprecher in Kampagne etwas müde massive Soundfehler auf einigen Karten (Bug-Abwertung)

9/10

BALANCE

Assault-Soldat deutlich abgeschwächt gute Klassenbalance Vehikel nicht übermächtig ausgewogene Karten ... allerdings nicht im Rush-Modus Solo-Kampagne zu leicht

8/10

ATMOSPHÄRE

grandiose Multiplayer-Momente intensive Schlachtfeld-Atmosphäre einige beeindruckende Revolution-Momente Solo-Kampagne ohne Battlefield-Gefühl

9/10

BEDIENUNG

gutes Körpergefühl einfache Fahrzeug-Steuerung Spawn- und Kill-Cam häufiges Hängenbleiben häufige Spiel- oder Server-Abstürze (Bug-Abwertung)

7/10

UMFANG

haufenweise Waffen und Ausrüstung umfangreicher Fuhrpark sieben Spielmodi zehn Karten in unterschiedlichen Größen kurze und künstlich gestreckte Kampagne

9/10

LEVELDESIGN

spielerisch sehr unterschiedliche Karten Revolution-Elemente verändern Karten ein wenig in den Deathmatch-Modi schlechte Spawnpunkte lieblose Levels in Solo-Kampagne

8/10

KI/TEAMWORK

nützliches Multiplayer-Spotting Boni für Unterstützungsleistungen Squad-Belohnungen Commander unterstützt Team schreckliche Kampagnen-KI

9/10

KAMPAGNE/HANDLUNG

einige imposante Momente solides Shooter-Gameplay schlechte Handlung schlecht erzählt langweilige Aufgaben farbloser Hauptcharakter zu viele Nachschub-Kisten

4/10

MULTIPLAYER

neue und gute Modi Obliteration und Defuse erprobte und spaßige Spielvarianten wie Conquest und Rush anspruchsvoller Hardcore-Modus motivierendes Rankingsystem

10/10

