

# Battlefield Hardline



Statt Soldaten kloppen sich hier Polizisten und Verbrecher. Ein neues Spielerlebnis, ein neues Battlefield? Bisher nicht, wie wir finden. Von Petra Schmitz

**Angespielt**

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **EA** Entwickler: **Visceral (Dead Space 3, GS 04/13: 81 Punkte)**  
Termin: **21.10.2014** Status: **zu 75% fertig**

Auf DVD: Videospecial



Gab's schon in Battlefield 2: Special Forces: die Zipline, mit der wir die Abgründe zwischen zwei Hochhäusern überbrücken können.



Ganz blöde Situation: Wir tragen im Spielmodus Blood Money die maximal mögliche Menge Kohle mit uns rum und geraten in eine Schießerei.

# W

ir wollen gleich mal ein Gerücht aus der Welt schaffen: Dice entwickelt mitnichten den Multiplayer, während sich Visceral um den Singleplayer-Modus kümmert. Beide Teile des Polizei-gegen-Verbrecher-Shooters Battlefield: Hardline entstehen in Kalifornien bei den Dead Space-Machern. Das ist in der Tat eine kleine Überraschung. Auch für uns, die wir kurz vor der E3 noch mal nach Redwood City (südlich von San Francisco) gereist sind, um Hard-

line im von EA-Hauptquartier anzuspüren. Die Frage, die für viele im Raum steht: Kann Visceral sowas eigentlich? Was haben die Entwickler mit Multiplayer-Spielen am Hut? Mehr als man denkt, zumindest in Bezug auf Battlefield. Was die wenigsten wissen dürften (weil's auch nie gescheit kommuniziert wurde): Der End Game-DLC für Battlefield 3 entstand nicht bei Dice, sondern wurde von Visceral umgesetzt. Wir sind also auf gute Unterhaltung gebürstet, als wir uns vor die Rechner setzen, um uns als Cop oder Schurke in die Matches zu stürzen.

Die große Enttäuschung haben wir da nämlich längst hinter uns: Gleich zu Beginn der Veranstaltung steckt uns Visceral, dass wir nichts vom Singleplayer sehen werden, und auch die beiden hochinteressanten, weil untypischen Mehrspielermodi Rescue und Hotwire bekommen wir nicht zu Gesicht.

Also weder Storyhappen noch Geiselnbefreiung und Verfolgungsjagd für uns. Beim Anspieltermin müssen wir uns auf Heist und Blood Money beschränken, also auf genau das, was kurz nach der E3-Präsentation (zu unserer Überraschung) als Beta angeboten wird. Bei den beiden Modi handelt es sich im Kern um recht klassische Varianten, in denen allerdings keine Flaggenpunkte eingenommen oder Bomben irgendwohin gekarrt werden müssen, sondern in denen sich die Mannschaften um Zaster kloppen.

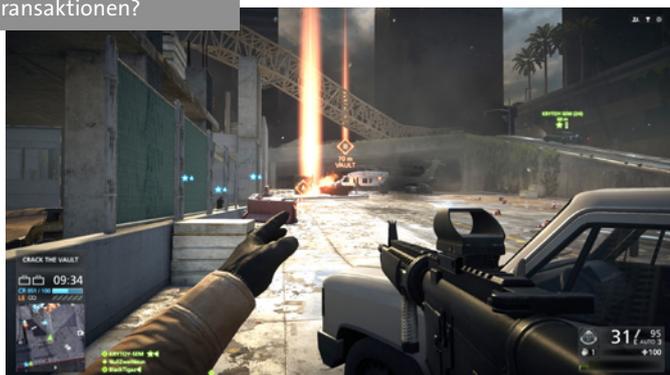
Bei den ersten, unerlaubterweise ins Internet gespülten Infohappen zu Heist musste alle Welt zunächst an Payday denken: geplantes und langsames Schritt-für-Schritt-Vorgehen mit unterschiedlichen, aufeinander aufbauenden Aufgaben. Dem ist allerdings nicht so. In der Praxis entpuppt sich der Modus als eine Art Capture-the-

## + Stärken

- + hohes Spieltempo
- + neue Gadgets
- + bisher sinnvolle Evolution-Elemente

## - Schwächen

- fühlt sich noch nach Addon an
- grafisch (noch) leicht hinter Battlefield 4
- Mikrotransaktionen?



Die zwei Geldtransporter, die wir in Heist auf der Karte High Tension knacken sollen, werden für uns mit Leuchtsäulen markiert.



Unschön: Wenn ein Spieler einen Schild (neues Gadget) und einen Geldsack trägt, dann verschmelzen die beiden Objekte auf seinem Rücken.

## Klauen dauert



Im Spielmodus Heist ist es nicht damit getan, einfach einen irgendwo rumliegenden Geldkoffer zu mopsen und wegzurennen. Erst muss der Tresor beziehungsweise das Panzerfahrzeug drumherum gesprengt werden. Wir bringen also C4 an und müssen die Sprengladung anschließend 45 unrealistische Sekunden bis zur Explosion verteidigen.

Flag-Variante, nur dass lediglich ein Team die »Flaggen« erobern und in sichere Zonen schleppen muss. Bei den Flaggen handelt es sich um Geldkoffer, die die Verbrecher zumindest auf der Karte High Tension zuerst aus verunglückten Geldtransportern mopsen und dann wegkarren müssen. Bis so ein

tickets mehr haben. Die Polizisten müssen sich über Letzteres übrigens keine Sorgen machen. In der Beziehung orientiert sich Heist am Battlefield-Modus Rush.

Noch viel mehr Capture the Flag ist allerdings Blood Money. In diesem Modus müssen beide Teams Geld von einem Stapel klauen und in ihre Basis (ein Transporter) schleppen. Der Clou daran: Man kann nicht nur feindliche Geldboten umnieten und ihnen so die Scheinchen abnehmen, man kann sogar die bereits gesammelten Dollar aus dem Transporter der Gegner mopsen, wenn die nicht gut genug aufpassen und so eine fast schon verloren geglaubte Runde in Windeseile wieder wenden.

Unser einziges Spielfeld: die Stadtkarte High Tension im Zentrum von Los Angeles. Hochhäuser, Glasfassaden, Beton. Wir führen uns an die Battlefield 4-Map Siege of Shanghai erinnert, nur sind die Abmessungen in Hardline ein bisschen kleiner. Es kracht kein Hochhaus in sich zusammen, sondern nur ein Baukran oder ein Teil einer Brücke. Die sogenannten Levolution-Elemente eröffnen uns dann flotte, aber auch

teilweise sehr exponierte Abkürzungen über die Karte. Aber die Action lässt sich durchaus mit der im großen Conquest-Modus vergleichen: Granaten fliegen, Helikopter kreisen, gepanzerte Fahrzeuge heizen über den Asphalt, ein Motorrad überrollt uns zärtlich von hinten. Wir haben schlicht das Gefühl, einen DLC für Battlefield 4 zu spielen. Wenn auch einen sehr pfiffigen DLC – dem man gar nicht hoch genug anrechnen kann, dass man darin nicht mehr (erfolglos) um Munition betteln muss. Man geht einfach zum Enforcer, also zum Hardline-Pendant des Supporters aus Battlefield und drückt die E-Taste.

Am DLC-Geschmack ändert das aber nichts. Weder die dezent anders benannten vier Klassen noch die neuen Waffen und Gadgets können den Eindruck abschwächen. Immerhin ist der Prozess, um in den Besitz von Knarren und Gasmasken und Wiederbelebungspritzen (auch für sich selbst) zu kommen, ein anderer als in Battlefield. Wir verdienen im Laufe des Spiels Dollar. Durch geglückte Teamaktionen (Heilung mit Medipack etwa) oder durch einen erfolgreichen Gelddiebstahl. Mit der Kohle können wir

## Das End Game von Visceral

Geldkoffer in den Besitz der Schurken übergegangen ist, dauert es allerdings eine Weile. Zunächst muss nämlich der Tresor drumherum per Sprengstoff geknackt werden, und erst dann kann man mit der wertvollen Fracht von dannen ziehen. Die Sprengung dauert. Satte 45 Sekunden zählt ein Timer runter, bis das angebrachte C4 explodiert. Das mag zwar äußerst unrealistisch, ja geradezu absurd sein, aber es fördert die Spannung. Die Polizisten tun natürlich alles, um eine Sprengung oder einen Abtransport zu verhindern. Eine Partie Heist ist gewonnen, wenn beide Geldpakete in der jeweiligen Abholzone angekommen sind oder wenn die Schurken keine Wiedereinstiegs-



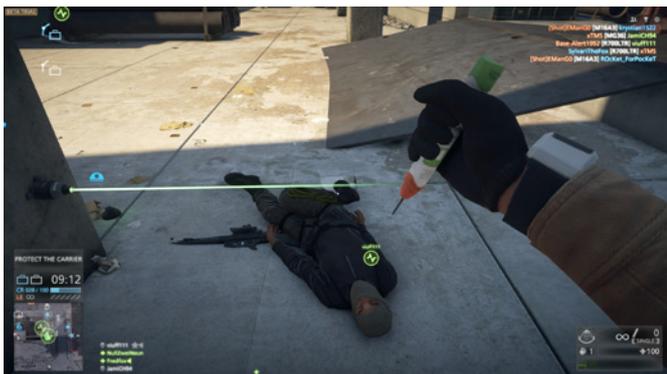
Polizisten wie Verbrecher ziehen gleichermaßen mit Kampfhelikoptern los. Das ist zwar recht unrealistisch, macht aber im gewohnten Maße Spaß.



Die Cockpits der Fahrzeuge sind hübsch detailreich. Die Klamotten unseres Mitspielers hingegen haben sich als Texturmatsch getarnt.



Mit dem Enterhaken können wir an speziellen Stellen Seile anbringen. Die Stellen werden blau markiert, wenn wir den Haken ausrüsten.



Defibrillatoren sind so Battlefield 4. In Hardline holen wir unsere Mitspieler per Adrenalininjizze wieder zurück ins Leben.



Mit verdientem Geld kaufen wir uns Ausrüstungsgegenstände wie Gasmasken oder sinnbefreite, weil eigentlich nicht tödliche Elektroschocker.

dann in der laufenden Partie ins Kaufmenü hüpfen und uns mit neuen Items eindecken, die sich in die Kategorien »Klasse« und »Vehikel« aufteilen. Je höher wir in den Rängen klettern (klassischer Aufstiegswahnsinn), desto mehr Zeugs können wir kaufen. Richtig gut gefallen uns die Enterhaken, die es uns erlauben, an bestimmten Stellen Seile anzubringen. An denen klettern wir dann auf Dächer, die sonst nur per Heli oder Fallschirmabsprung erreichbar wären. Die coole Zipline, die wir schon aus Battlefield 2:

modi auf gerade mal einer Karte als DLC zu bezeichnen. Aber es ist natürlich auch grober, fast schon fahrlässiger Unfug von Visceral, uns sowohl in San Francisco als auch in der Beta genau die beiden Modi vorzusetzen, die bekannten Battlefield-Varianten am ähnlichsten sind. Oder eben nur diese und sonst nix. Wir hoffen, dass uns Visceral bei den kommenden, schon geplanten Anspiel-Events mehr und vor allem anderes zeigt.

Insbesondere der Singleplayer-Part interessiert uns ja schon sehr, trotz oder vor allem wegen des verkorksten Soloabenteuers von Battlefield 4. Visceral muss sich schon enorm anstrengen, um Dice diesbezüglich zu unterbieten. Die Zeichen weisen allerdings in eine andere Richtung. In einem die USA überspannenden Racheabenteuer spielen wir den jungen Cop Nick Mendoza, der laut der Entwickler in einen persönlichen Kampf zwischen Gut und Böse, richtig und falsch gerät. Das mitunter Spannendste daran: die Erzählstruktur. Die soll sich an modernen Krimiserien orientieren, jede Mission soll wie eine Episode aufgebaut sein, sogar mit Cliffhangern am Ende. Sowas kennen wir schon aus Alan Wake und dem letzten Alone in the Dark. Neu ist die Idee also nicht, aber allemal vielversprechend. Passend zum Serienformat und gemäß der aktuellen Mode tauchen dann auch echte Schauspieler in den Hauptrollen auf, etwa Adam Harrington, der auch schon an L.A. Noire mitwirkte, oder Eugene Byrd, den einige als Clark Edison aus der Serie Bones kennen.

Abschließend noch schnell die Antwort auf die Frage, warum eigentlich Visceral Battlefield: Hardline entwickelt und nicht etwa

Dice selbst. Executive Producer Steve Pappoutsis erzählt uns auf dem Event, dass er Dice-Chef Karl-Magnus Troedsson schon vor Jahren ein Polizisten-Verbrecher-Battlefield vorgeschlagen habe und dass man sich schließlich nach einem klassischen Pitch (eine umfangreiche Konzeptvorstellung des Spiels vor der Entwicklung) dazu entschieden hätte, Visceral das Go dafür zu geben. So zumindest die Legende. Aber ob nun schnöde Auftragsarbeit oder ein echtes Herzensprojekt – wir sind gespannt, welche neuen Impulse Hardline der Reihe geben wird – beziehungsweise kann. **PET**

## Mikrotransaktionen?

Special Forces kennen, haben wir trotz der vielen Hochhäuser auf High Tension kaum in Gebrauch. Außerdem macht uns zumindest in der Beta die Balance noch ein wenig Sorgen. Weil es so wenig wichtige Punkte gibt, die obendrein auch noch recht nah beieinander liegen, kann ein einziger guter Helikopterpilot dauerhaft so viel Stress von oben machen, dass das jeweils gegnerische Team kaum Land sieht.

Aber Moment mal! Kaufmenü? Hat hier jemand laut Mikrotransaktionen gedacht? Haben wir, immerhin sind Visceral die Entwickler, die uns damit in Dead Space 3 gehörig auf die Nerven gegangen sind. Auf unsere Frage nach Mikrotransaktionen in Hardline antwortet uns Multiplayer-Lead-Designer Thaddeus Sasser: »Kein Kommentar.« Ein Schelm, wer Böses dabei denkt.

Natürlich ist es reichlich ungerecht, Hardline nach den Erlebnissen aus zwei Spiel-



**Reicht noch nicht**  
Petra Schmitz  
Redakteurin  
petra@gamestar.de

Mir macht die Beta von Hardline ja verflüxt viel Spaß. Ich mag's überschaubar und schnell. Lange Reisen zu Flaggenpunkten sind hin und wieder auch ganz nett, aber mein Shooter-Herz schlägt eher für kleinere Karten mit den flotten Auseinandersetzungen. Diesbezüglich wird mich das Spiel schon mal glücklich machen, das weiß ich bereits jetzt. Aber eigentlich kann ich dann auch Team-Deathmatch in Battlefield 4 oder Closed Quarters in Battlefield 3 spielen. Hardline muss in den kommenden Monaten noch ein bisschen mehr aus dem Hut zaubern, um sich wirklich vom Rest der Serie abzuheben und einen Kauf für mich zu rechtfertigen. Einfach Soldaten gegen Polizisten und Verbrecher auszutauschen – das reicht meiner Meinung nach nicht.

**Sehr gut**