



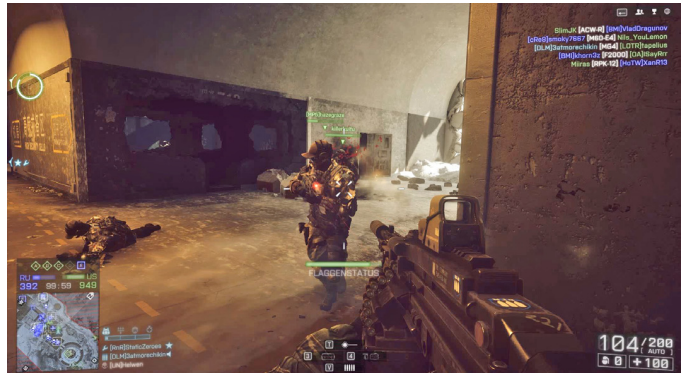
Unseren Teamkameraden hat es erwischt. Der Kreis um das Wiederbelebungssymbol verrät uns, ob es sich noch lohnt, ihn zu retten.



Ohne den visuellen Rückstoß behalten wir unser Ziel auch mit Dauerfeuer problemlos im Visier.



Da hilft kein Fluchen. Solange wir unterdrückt werden, verweigert unser Medikit seinen Dienst.



Leichte Maschinengewehre sind wegen des reduzierten Rückstoßes die neuen Lieblingswaffen vieler Spieler.

Battlefield 4

Betafield adé?

Nach dem katastrophalen Release von Battlefield 4 gelobte Dice Besserung. Durch satte 15 Patches wurden Bugs ausradiert, dem Netcode Beine gemacht und die Spielmechanik generalüberholt. Reicht das für eine Aufwertung? Von Johannes Rohe

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **EA** Entwickler: **Dice** Termin: **31.10.2013** Sprachen: **Deutsch, Englisch** Preis: **55 Euro**

Papier raschelt, als wir die Maus über unseren Schreibtisch schubsen. Sechs A4-Seiten liegen ausgebreitet vor uns und machen dem Nager seinen Lebensraum streitig. Sechs Seiten, von oben bis unten bedruckt mit den Änderungen des großen Herbst-Updates für Battlefield 4. Dazu vier Blätter zum aktuellen Patch vom 18. November 2014. Das ist eine Menge Holz. Toller Service von Entwickler Dice? Nein, bitter nötig! Schlimme Textur- und Clippingfehler, massive Soundfehler und häufige Abstürze ließen uns beim Test im November 2013 graue Haare wachsen. Wegen dieser Bugs werteten wir Battlefield 4 um drei Punkte ab.

Hinzu kam der miserable Netcode, der Informationen fehlerhaft oder verzögert zwi-

schen dem Server und Spieler-PCs übermittelte. Instant-Kills und nicht nachvollziehbare Tode waren die Folge. Seitdem haben Dice und das Partnerstudio Dice L.A. 15 Patches veröffentlicht, den letzten gemeinsam mit dem aktuellen DLC Final Stand (Test auf Seite 104). Weil uns Patch-Änderungen auf dem Papier aber selbst dann nicht beeindrucken würden, wenn der Stapel größer wäre als ein M1 Kampfpanzer, haben wir den Raketenwerfer geschultert und uns zum Kontrollbesuch erneut auf die Schlachtfelder gewagt.

Wo sind die Spieler?

Als wir zum ersten Mal wieder einen Server betreten, sind wir verwirrt. Wo sind denn die Spieler? Etwa zu Call of Duty übergelaufen? Doch dann sehen wir vor uns eine Waffe durch die Luft schweben. Einige Sekunden

später erscheint auch ihr Besitzer. So einen »Schluckauf« zu Rundenbeginn, in dem Modelle und Texturen noch in den Speicher geschaufelt werden, hat Battlefield 4 regelmäßig. Im Vergleich zu den Anzeige-problemen, die wir noch im ursprünglichen Test bemängelten, sind solche Bugs Kinkerlitzchen, aber dennoch ärgerlich.

Ein ähnliches Bild erwartet uns an der Sound-Front: Immer wieder erleben wir in den Runden kleine Probleme. In einer Partie Rush jault etwa die Sirene eines scharf gemachten MCOMs munter weiter, obwohl das Gerät längst in die Luft geflogen ist. So etwas ist nervig, aber verschmerzbar. Massive Probleme wie noch früher, als auf der Karte Langcang Damm regelmäßig die komplette Soundkulisse streikte, treten in der aktuellen Version nicht mehr auf.

Ziehe nicht über Los

Grafikbugs? Soundprobleme? Darüber konnten zahlreiche Spieler nur bitter lachen. Für sie galt: Gehe nicht über Los, sondern direkt zurück zum Desktop. In der Releaseversion waren Abstürze an der Tagesordnung. Erste Patches verschlimmerten die Situation sogar. Und heute? Naja, es ist knifflig. Auf unseren Testrechnern sind wir während des Kontrollbesuchs nur ein einziges Mal aus dem Spiel geflogen. In den Foren beklagen jedoch insbesondere nach dem letzten Update wieder überdurchschnittlich viele Fans solche Probleme. Dice scheint die Technik also immer noch nicht vollends im Griff zu haben.

Obwohl die größten Probleme also behoben sind, läuft Battlefield 4 auch über ein Jahr nach der Erstveröffentlichung nicht ohne Schnitzer. Zugegeben, die noch vorhandenen Bugs sind, von den Abstürzen abgesehen, Kleinkram. Zum Release hätten wir dafür wohl keine Punkte abgezogen. Nach 15 Updates können Spieler jedoch ein fehlerfreies Spielerlebnis erwarten, insbesondere die wiederkehrenden Abstürze nerven. Deshalb halten wir zunächst an unserer Bug-Abwertung trotz der Verbesserungen fest.

Netcode: noch nicht perfekt

War die ganze Patcherei also sinnloser als Schneeschippen am Nordpol? Nein, denn auch am Spiel selbst und am vielgescholtenen Netcode wurde geschraubt. Vor allem das Hochfrequenz-Update, das die Häufigkeit des Informationsaustauschs zwischen Server und Spieler drastisch erhöht hat, soll das Spielgefühl verbessern. Tatsächlich erleben wir Momente, in denen wir von Geschossen getroffen werden, obwohl wir bereits Sekundenlang aus dem feindlichen Sichtbereich verschwunden sind, jetzt sehr selten.

Dafür häufen sich seit einiger Zeit Berichte über kurze, aber umso heftigere Lags. Außerdem besteht weiterhin das Problem des sogenannten »outbound packet loss«: Wenn Spieler mit schwacher Internetverbindung auf einen Gegner schießen, kann die entsprechende Information mitunter nicht sofort übertragen werden. Stattdessen werden die gesammelten Daten von allen abgefeuerten Schüssen dann gemein-

sam in der nächsten stabilen Übertragung gesendet. Das Opfer wird also gleichzeitig von mehreren Kugeln durchsiebt, hat keine Chance zu reagieren und kippt aus den Latschen. Ob diese Probleme jemals behoben werden können, ist unsicher. Dennoch ist der aufpolierte Netcode ein klarer Schritt hin zu mehr Spielspaß.

Endlich weiß ich, wann du stirbst

Für mehr Spaß sollen auch die Änderungen an der Spielmechanik sorgen. Der Sturmsoldat bekommt jetzt etwa angezeigt, wie lange er gefallene Teammitglieder noch wiederbeleben kann. Vorbei sind die Zeiten, in denen wir ins feindliche Feuer stürmten, nur um festzustellen, dass unser Kumpel gerade endgültig über den Jordan gegangen war. Ein praktischer Piepton weist uns außerdem darauf hin, dass unser Defibrillator voll aufgeladen ist. Im Gegenzug wurde das Medipack mit dem letzten Patch deutlich geschwächt. Es heilt jetzt erst, wenn wir nicht mehr durch feindliche Geschosse unterdrückt werden. Nach herber Kritik aus der Community wird diese schwerwiegende Änderung aber vermutlich noch einmal überarbeitet.

Die Modifikation des Waffenverhaltens stößt bei den Fans ebenfalls nicht nur auf Gegenliebe. Vor dem Patch erschwerte der visuelle Rückstoß exakte Feuerstöße. Beim Schießen wackelte unser Visier hin und her, die Kugeln flogen jedoch nicht dorthin, wo unser Fadenkreuz hinzeigte. In der aktuellen Version wurde dieser Effekt entfernt. Unsere Geschosse landen nun noch dort, wo wir hinzielen. Selbst im automatischen Feuermodus sind die Waffen also sehr genau.

Die Änderungen am Rush-Modus sind dagegen äußerst willkommen. Neun der zehn Karten des Hauptspiels hat Dice sinnvoll überarbeitet. Mal waren nur kleine Eingriffe nötig, um die völlig verkorkste Balance der Maps zu richten. Auf Hainan Resort reichte etwa eine gerechtere Verteilung der Fahrzeuge. Die Karte Flutgebiet wurde hingegen vollkommen umgekrempelt: Die Angreifer attackieren nun aus der Richtung des Parkhauses. Die Grünanlage, die kaum einzunehmen war, ist nicht mehr Teil des Terrains. Wer Rush in Battlefield 4 bislang abgeschrieben



Weniger Granaten sollen das Chaos auf Operation Spind reduzieren – mit geringem Erfolg.



Reinschauen lohnt sich
Johannes Rohe
Trainee
johannes@gamestar.de

Ich bin beeindruckt, wie viel Arbeit, Zeit und Geld Dice und EA nachträglich in Battlefield 4 gesteckt haben, um uns ein besseres Spielerlebnis zu liefern, doch deshalb verfall ich noch lange nicht in Jubelstürme. Alles andere wäre angesichts des miserablen Veröffentlichungszustands nämlich eine Frechheit gegenüber den Kunden gewesen. Eine Aufwertung ist deshalb nicht gerechtfertigt. Das heißt aber noch lange nicht, dass Battlefield 4 nicht deutlich besser geworden ist. Besonders über die Änderungen an den Rush-Karten freue ich mich – jetzt macht mein Lieblingsmodus aus Battlefield 3 endlich auch im Nachfolger richtig Spaß. Das neue Waffenverhalten ist trotz gemischter Meinungen in der Community ebenfalls nach meinem Geschmack. Noch besser ist aber, dass auch weiterhin fleißig an Battlefield 4 geschraubt werden soll. Weitere Fehlerbehebungen und Balanceoptimierungen sind also in Sicht. Wenn Sie Battlefield 4 wegen der technischen Mängel im Schrank verstauben lassen, schon vor längerer Zeit die Lust verloren haben oder das Spiel bislang komplett meiden, sollten Sie der aktuellen Version ruhig eine neue Chance geben – es lohnt sich.

ben hatte, sollte dem Modus auf jeden Fall eine neue Chance geben. Neben solchen großen Eingriffen in die Spielmechanik hat Dice etwa die Anzahl und Stärke der Granaten verringert, den Obliteration-Modus fairer gestaltet, einen Klassik-Modus eingebaut, den Server-Browser verbessert, das Interface überarbeitet und an zahlreichen weiteren Stellschrauben gedreht. Zehn Seiten Patch-Notizen auf unserem Schreibtisch lügen also nicht: Battlefield 4 hat sich in eine positive Richtung entwickelt. Das Spiel dafür nun aufzuwerten, halten wir aber dennoch für falsch. Von einem AAA-Titel in der Größenordnung eines Battlefields, dessen Entwicklerteam über entsprechende Ressourcen und zahlreiche Mitarbeiter verfügt, erwarten wir einfach mehr, als dass über ein Jahr nach dem Release die Anzahl der Fehler lediglich reduziert wurde und sich Fans noch immer mit Abstürzen herumärgern müssen. Battlefield 4 ist jetzt in einem akzeptablen Zustand, nicht mehr und nicht weniger. Deshalb bleibt unsere ursprüngliche Wertung bestehen. **JO**

TERMIN	31.10.2013	PREIS	55 Euro	USK	ab 18 Jahren
--------	------------	-------	---------	-----	--------------

Battlefield 4

Ego-Shooter

Publisher	EA
Entwickler	Dice
Sprache	Deutsch, Englisch
Ausstattung	DVD-Box, 2 DVDs, Handbuch
Kopierschutz	Origin

KEINE WERTUNGSÄNDERUNG

82
SPIELSPASS