



Die Zwischensequenzen sehen wirklich gut aus, sie wurden zuerst mit Schauspielern gefilmt und dann gerendert.



Hier müssen wir die Blutung an der Schulter unserer Kollegin stillen und gleichzeitig Angreifer umpusten.

Battlefield Hardline

Spielspaß in Handschellen

Was man dem Singleplayer hoch anrechnen muss: Er macht Dinge anders als die Vorgänger. Allerdings bedeutet anders nicht automatisch gut. Von Petra Schmitz

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Visceral Games** Termin: **19.3.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **55 Euro**

TEST

Wir brüllen »Hände hoch!« und wedeln mit unserer Polizeimarke. Und siehe da, die drei Drogendealer, die vor der alten Schule rumlungern, heben tatsächlich ihre Pfoten und lassen sich anstandslos in Handschellen legen. So erstaunlich wie bekloppt. Immerhin könnten uns die Typen einfach ins Gesicht schießen und wären um ein Problem ärmer. Die Idee, dass wir als Polizist im Soloeinsatz von Battlefield Hardline nicht jeden bösen Buben einfach umpusten um zu gewinnen, ist auf den ersten Blick gar nicht mal so abwegig. Als Polizist ballert man eben nicht einfach drauf los, man bringt Schurken hinter Gitter. Wenn wir uns allerdings wie in

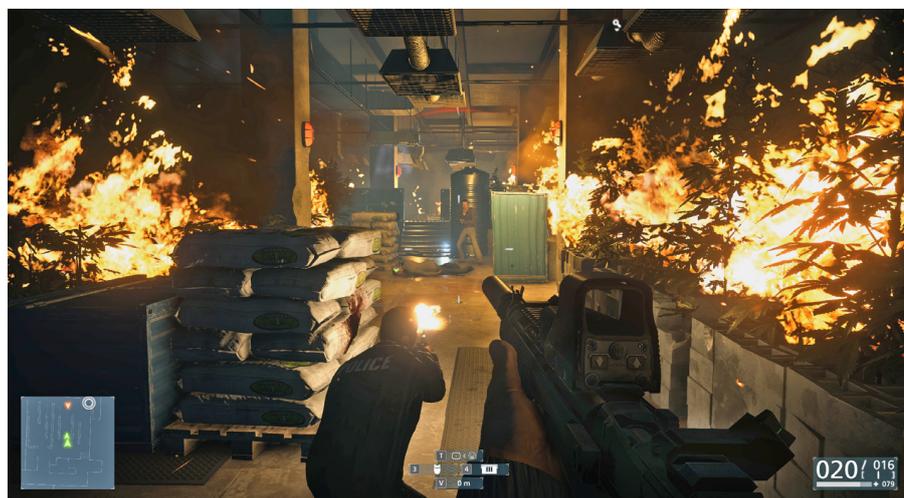
Viscerals Variante des Polizistendaseins wirklich nur ungesehen nah genug an die Schurken ranwanzen und unsere Marke zücken müssen, um sie zum Aufgeben zu bewegen, dann wird's irgendwann surreal. Vor allem, wenn wir im späteren Verlauf des Spiels längst nicht mehr Polizist, sondern selbst entfloherer Verbrecher sind und die Nummer mit der Marke nach wie vor funktioniert. Fazit: Die ursprüngliche Idee ist gut, die Umsetzung ist es leider nicht.

Vom Cop zum Verbrecher

Von vorne: Als junger Polizist Nicolas Mendoza arbeiten wir im Drogendezernat von Miami. Es tobt ein Krieg unter den Drogenbanden, irgendjemand im Dezernat steckt als Drahtzieher mittendrin. In der ersten

Hälfte des Spiels sollen wir unter den Dealern aufräumen und dem Schlingel in den eigenen Reihen auf die Schliche kommen. Das klappt auch, jedoch mit einem unglücklichen Ausgang. Als wir alle nötigen Beweise für eine Verhaftung in der Tasche haben, schiebt man uns den Schwarzen Peter zu und wir landen im Knast. Drei Jahre später werden wir von unerwarteten Verbündeten freigesprengt, damit wir in der zweiten Hälfte des Spiels Rache nehmen können.

Das Problem von Hardline ist der Anspruch, den das Spiel an sich selbst hat. Es will wie eine coole Cop-Serie sein (es nennt seine Missionen passenderweise Episoden), in der wir nach und nach eine Verbindung zu den Charakteren knüpfen, Zuneigungen und Abneigungen aufbauen. Das gelänge Hardline vielleicht, wenn die Entwickler aufs eigentliche Spiel verzichtet hätten. Aber zwischen den Expositionen der Figuren und deren Geschichten sollen wir ja auch noch was tun, uns nämlich durch die



Im Keller einer Lagerhalle brennt eine Drogenplantage. Wir müssen uns durchballern.

Warum keine Wertung?

Wenn Sie diese Ausgabe lesen, ist Battlefield Hardline bereits erschienen. Vor Drucklegung konnten wir allerdings nur den Singleplayer-Teil in Ruhe spielen, den Multiplayer haben wir lediglich auf einem zweitägigen Test-Event in London erlebt und das auch nur auf der PlayStation 4, unsere Eindrücke schildern wir ab Seite 62. Deswegen gibt's im Folgenden nur eine Wertungstendenz. Unser finales Urteil lesen Sie auf GameStar.de oder in der kommenden Ausgabe.



Ermüdend

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Ach Mensch! Ich hatte mir nach Battlefield 4 so sehr eine gescheite Solokampagne für die Serie gewünscht, und jetzt so ein Unsinn! Und dabei haben doch angeblich mehrere Serienautoren an Hardline mitgearbeitet. Vielleicht zu viele? Köche, Brei und so? Hätte man sich auf einen Schurken konzentriert und auf 50 Prozent der Nebencharaktere und der damit verbundenen Dialoge verzichtet, wären die sechs bis acht Stunden Kampagne sicher besser, weil klarer zu füllen gewesen. Aber abgesehen von der kruden Story haben mich auch Mechanik und Leveldesign nicht gepackt. Das optionale Schleichen und Verhaften hat die zumindest für mich ermüdenden, weil abwechslungsarmen Ballereien zwar hin und wieder aufgelockert, allerdings konnte ich dabei nie ausblenden, wie blödsinnig das eigentlich ist. Unter uns, hätte ich den Solopart von Hardline nicht testen müssen, ich hätte niemals sein Ende gesehen. Apropos das Ende: Das hat mich tatsächlich ein bisschen überrascht. Weil die Entwickler auf das eine Klischee, auf das sie die ganze Zeit hinsteuern, dann doch verzichten.

Levels schießen oder Schurken dingfest machen. Je nach Vorliebe und Situation. Und so quetschen die Entwickler sowohl mäßig launige Buddyfrotzeleien, persönliche Hintergrundgeschichten über schlimme Kindheiten auf Kuba und Tête-à-Têtes mit Drogendealern als auch Informationen über den Fall in die Dialoge. Am Ende entsteht ein riesiger Schwurbelberg, in dem uns alle Figuren völlig egal bleiben.

Punkteklauberei

Dafür wundern wir uns bis zum Schluss über diese schräge Verhaftungsmechanik. Selbst im Hauptquartier des Oberschurken funktioniert die einwandfrei. Warum man die Drogengangster verhaften sollte, statt sie umzunieten? Weil einen das Spiel mit Punkten dafür belohnt. Wenn es gar ein polizeilich gesuchter Verbrecher ist, den wir in

Handschellen legen, gibt's noch mehr Punkte. Genauso, wenn wir die Schauplätze mühevoll mit unserem Scanner nach Hinweisen auf Fälle absuchen. Unser Resultat schlägt sich dann in sogenannten Expertenrängen nieder, die wiederum dafür sorgen, dass wir eine größere Auswahl von Waffen, Aufsätzen und anderen Hilfsmitteln wie brauchbaren Munitionskisten und überflüssigen Medipacks (der Held heilt auch ohne rasend schnell) zur Verfügung haben. Pro Episode schalten wir obendrein auch noch ein Goodie für den Multiplayer frei.

Lieber Paris als Hinterhof

Pro Episode (es sind zehn) schickt uns das Spiel entweder zu mehreren Schauplätzen oder hält uns lange an einem einzigen, dafür recht großen fest. Ein Beispiel: In Kalifornien treffen wir eine Kontaktperson in der Wüste, danach fahren wir mit ihr in ein Lager, werden dort in einen Bunker gesperrt, entkommen, klauen unsere Ausrüstung aus dem Lager zurück und brausen anschließend auf einen Flugplatz, wo wir am Steuer eines Panzers unter den Gegnern aufräumen. Das alles in Episode 8. So abwechslungsreich das auch klingen mag: Die meisten Maps präsentieren sich unspektakulär. Grundsätzlich geht die Schlichtheit in Ordnung, wir schrotten ja nicht die Wahrzeichen der französischen Hauptstadt, sondern sind auf Hinterhöfen oder in Villen unterwegs. Mehr Detailliebe und Pfiff hätten aber nicht geschadet. Da rettet auch der besagte Panzereinsatz nichts. Im Gegenteil, die Szene wirkt vielmehr wie die unbeholfene Umsetzung des Gedankens »Jetzt muss aber echt mal was Großes in die Luft fliegen!« Unser Blödsinnshighlight ist jedoch die Nummer mit dem Wasser im Liftschacht. Wir tauchen von Etage 20 durch den Schacht in ein Penthouse hinauf, obwohl unser Helfer zuvor unbehelligt mit dem Fensterputzeraufzug aufs Dach des Wolkenkratzers gefahren ist, um ... ach!

Ich höre nichts!

Der Soloeinsatz von Hardline steht dem von Battlefield 4 in Sachen Blödsinn also nicht allzu viel nach. Technisch hinkt er sogar hinterher. Das liegt vor allem an den schlichten



Wir zücken unsere Marke, und die Bösen lassen sich in Handschellen legen.

Kopierschutz

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

Schauplätzen, an denen die Engine ihre Muskeln nicht recht spielen lassen kann. Zerstörungsgorgien fehlen, ab und zu geht lediglich eine Spanplatte zu Bruch. Beim Sound allerdings hat Visceral gemurkst. Die Stimmen sind oft zu leise, dann für ein paar Worte erschreckend laut. Gerade bei einer wilden Verfolgungsjagd über eine Brücke in Miami mussten wir höllisch aufpassen, um das Gespräch zwischen Mendoza und seiner Partnerin Khai zu verstehen. Aber wie wir bereits gelernt haben: Allzu viel entgeht einem da ohnehin nicht. **PET**

TERMIN	19.3.2015	PREIS	55 Euro	USK	ab 18 Jahren
Battlefield Hardline Ego-Shooter					
Publisher	Electronic Arts				
Entwickler	Visceral Games				
Sprache	Deutsch, Englisch				
Ausstattung	DVD-Box, 1 DVD				
Kopierschutz	EA Origin				

GRAFIK	<ul style="list-style-type: none"> weiche Animationen schöne Lichteffekte starke Clippingfehler in der Kampagne Wie schneidet die Grafik im Multiplayer ab? 	7-8
SOUND	<ul style="list-style-type: none"> gute Waffensounds Gegner an Schrittgeräuschen ortbar gute deutsche Sprecher Soundfehler in Solokampagne Gibt's Soundaussetzer im Multiplayer? 	7-9
BALANCE	<ul style="list-style-type: none"> vier Schwierigkeitsgrade für Solokampagne Wie ist die Klassenbalance im Multiplayer? Sind die Mehrspielerkarten ausgewogen? 	7-9
ATMOSPHÄRE	<ul style="list-style-type: none"> lustige Chaos-Momente Spannung im Rescue-Modus mehr Action dank kleinerer Maps Solokampagne ohne Battlefield-Gefühl und Höhepunkte 	7
BEDIENUNG	<ul style="list-style-type: none"> gutes Körpergefühl einfache Fahrzeug-Steuerung Spawn-Cam Funktioniert das Battlelog? Laufen die Server stabil? Bugs? 	6-10
UMFANG	<ul style="list-style-type: none"> haufenweise Waffen und Ausrüstung sieben Spielmodi neun Karten in unterschiedlichen Größen Solokampagne etwa acht Stunden lang 	9
LEVELDESIGN	<ul style="list-style-type: none"> unterschiedliche Karten aber routinierter und ohne Highlights Wie wirken sich die Evolution-Elemente auf Spiel aus? Lassen sich die neuen Gadgets sinnvoll einsetzen? 	7-9
KI/TEAMWORK	<ul style="list-style-type: none"> nützliches Multiplayer-Spotting Boni für Unterstützungsleistungen Squad-Belohnungen brauchbare KI Wie wirkt sich der Hacker (Commander) aufs Teamspiel aus? 	8-9
KAMPAGNE/HANDLUNG	<ul style="list-style-type: none"> solides Shooter-Gameplay optionales Schleichen oder Verhaften das blödsinnig umgesetzt ist krude Handlung langweilige Aufgaben klischeebehaftete Charaktere 	4
MULTIPLAYER	<ul style="list-style-type: none"> neue und spaßige Modi ansonsten erprobte Spielvarianten wie Conquest Motiviert der Waffenkauf so wie das sonst übliche Freischalten? Gewinnt Crosshair an Spieltiefe? 	7-10

WERTUNGSTENDENZ

69 SPIELSPASS BIS 84 SPIELSPASS

Der Multiplayer-Modus: Unterwältigend

Petra Schmitz hat in London zwei Tage Battlefield Hardline gespielt. Hier schildert sie, warum sie nicht euphorisiert ist, und warum wir niemals unseren Test auf diesem Event basieren lassen.



Die Autorin

Petra Schmitz mag Ego-Shooter, die guten. Zuletzt hat sie Wolfenstein: The New Order begeistert. Apropos: Ihren ersten erinnerungswürdigen Shooter-Kontakt hatte sie mit einem hierzulande verbotenen Spiel. Heimlich im laufenden Informatikunterricht.

Ich kann mir nicht so recht erklären, was sich Electronic Arts und Visceral bei diesem Test-Event zu Battlefield Hardline gedacht haben. Gerade noch spricht der Creative Director Ian Milham gegenüber den anwesenden Redakteuren von »wichtiger Taktik« und »Absprache«, und dann schaue ich ein paar Minuten später auf meine Konsole und muss feststellen, dass alle Charaktere den gleichen Namen tragen und den Kopfhörern ein Mikrofon für die angeblich ja so wichtige Kommunikation fehlt. Die Frage, ob sich zumindest was an den Namen ändern ließe, verneinen die anwesenden EA-Techniker. Überhaupt Test-Events für Multiplayer-Shooter! Wer sich das ausgedacht hat! Doch das ist eine andere Geschichte, über die ich gerne mal an anderer Stelle referiere.

Immerhin sitzen wir deutschen Journalisten allesamt in einer Reihe und fühlen uns zunächst sicher, weil wir uns kennen und immerhin noch zubrüllen können. Aber auch das klappt nicht so wie gedacht. Oft sind wir in unterschiedlichen Teams, und ein Wechsel ist auch nicht immer möglich. Am zweiten Tag

spielen wir nicht einmal alle durchgängig auf dem gleichen Server, weil sich die Italiener unsere Plätze vom Vortag geschnappt haben. Zum Verständnis: Die Server sind nach Sitzreihen aufgeteilt.

Okay, die Event-Bedingungen könnten besser sein – vielleicht kommen die Stärken des Spiels ja später auf den öffentlichen Servern besser rüber. Denn taktisches Vorgehen ist ja immer am einfachsten, wenn man mit über die Welt verstreuten Unbekannten spielt. Ja, das war ironisch, im Idealfall rottet man sich mit seinen Kumpels zu einem Squad zusammen. Aber ich bin zum Spielen da, nicht zum Meckern. Und gespielt wird danach auch. Alle Modi, alle Karten. Was taugt es denn nun, das neue und vermeintlich »kleine« Battlefield?

Ich fahre um den Sieg

Die Ballerei fühlt sich erstmal gut an, da unterscheidet sich beim ersten Fühlen für mich nicht viel von Battlefield 4. Was mir allerdings fehlt, ist der spürbare Fortschritt. Für das Event hat uns Visceral alles freigeschaltet, ich renne von Beginn an mit einer durchschlagkräftigen Waffe und entsprechend hilfreichen Aufsätzen rum. Was ja einerseits nett ist, aber ... wie gesagt, der Fortschritt fehlt.

Wer nur schießen will, sollte in Battlefield Hardline übrigens einen großen Bogen um den Modus »Hotwire« schlagen. Darin braust man mit Autos (quasi mobilen Flaggenpunkten) über die Maps, und je länger man die Kisten am Laufen und von feindlichen Raketenwerfern fernhält, desto mehr Punkte sackt man ein. Das spielt sich kurzweilig, chaotisch, mit viel Gelächter, wird zumindest mir aber nach drei, vier Runden hintereinander langweilig. Ich finde es deutlich befriedigender, mit Knarre im Anschlag über die Maps zu laufen. Natürlich kann man das in Hotwire auch, aber allzu viele Abschüsse und allzu viele Punkte gibt's so nicht, der Modus ist für Autofahrer gemacht.

Klein ist besser

Am besten gefällt mir an den zwei Eventtagen tatsächlich »Conquest«. Ausgerechnet der Modus, den ich in den anderen Battlefields gar nicht so wahnsinnig gerne spiele. Es wirkt sicher so, als würde ich hier den Marketing-Sprech von Visceral nachplappern, wenn ich sage, dass ich keine Lust darauf habe, gefühlte Stunden zum Flaggenpunkt zu laufen oder zu fahren, nur um da dann erschossen zu werden und dass mir deswegen die kompakteren Karten von Hardline mehr taugen. Aber genauso ist es nun



Eine der hübschesten Maps von Hardline ist wohl Bank Job.



Auf der Karte Everglades kämpfen wir unter anderem um eine Fracking-Anlage, deren Türme einstürzen können.



Um einen Heli vom Himmel zu holen, muss man lang mit seiner Waffe auf ihn schießen oder den Raketenwerfer auf der Karte finden.

mal. Ich vermisste die Jets und Panzer nicht eine Sekunde. Okay, zwei Helikopter pro Team gibt's noch immer, aber die gehen mir als passioniertem Infanteristen längst nicht so sehr auf die Nerven wie der sonst übliche große Fuhrpark. Diese eine Partie »Dust Bowl« mit fünf nah beieinander liegenden Flaggenpunkten jedenfalls ist für mich ein grandioser Spaß. Schnell, kein Leerlauf und trotzdem im Rahmen der Möglichkeiten durchaus koordiniert. Zumindest in meinem Team. Dass wir am Ende dann auch noch haushoch gewinnen – die Kirsche auf der Sahne.

Ja, wo laufen sie denn?

»Rescue«, der Geiselnbefreiungsmodus von Hardline, wird für mich anschließend zur Überraschung. Nicht, weil der Modus an sich originell ist, den kennen alle, die in den letzten 15 Jahre nicht unter einem Stein gelebt haben, sondern vielmehr, weil die Mitspielenden im Gegensatz zu mir lieber blindlings über den offensichtlichen Weg ins Verderben rennen, statt sich mal die Maps und eventuell alternative Routen anzuschauen. Davon gibt's nämlich etliche. Da kann ich mir ja ausmalen, welches Chaos später auf den öffentlichen Servern herrschen wird, wenn nicht mal erfahrene Journalisten in der Lage sind, mit Bedacht zu arbeiten. Und so kommt es dann auch, dass ich in mehreren Fällen als Letzte von meinem Team unterwegs bin, um die Geiseln zu befreien beziehungsweise die andere Mannschaft auszuknipsen. Was mir auf der Karte »Bank Job« sogar zweimal gelingt. Ein gutes Gefühl, wie im entsprechenden Modus von Counter-Strike eben. Rescue werde ich öfter spielen.

Witzlos!

Diese VIP-Variante namens »Crosshair« (Fadenkreuz) allerdings wohl nicht, die gestaltet sich zumindest auf dem Event als Witzmodus, dem der Witz fehlt. Kurz als Erklärung: Das eine Team muss eine nur mit einer goldenen Desert Eagle bewaffnete »Very Important Person« zu einem von zwei Abholpunkten begleiten, das andere Team hat was dagegen. Was aber, wenn die Maps und die Spieleranzahl so angelegt sind, dass die Zielperson in drei von fünf Fällen einfach unbehelligt durchpreschen kann und die beste Taktik der Angreifer die ist, auf den Abholpunkten sitzen zu bleiben, auf denen sie nämlich fast spawnen? Wie schon gesagt, dann ist es witzlos. Ian Milham kontert auf meine Frage, ob den Modus vor uns schon mal jemand gespielt habe, dass der deutlich besser werden würde, wenn man die Maps und die Gadgets kennt.

Überhaupt die Gadgets wie Zipline und so! Die benutzen wir alle nur kurz, um sie mal benutzt zu haben, aber richtig ernsthaft wird das Zeug während der zwei Tage nicht eingesetzt. Ich allerdings renne immerhin ständig mit Gasmaske und Gasgranate rum. Tatsächlich lohnt sich das. Vor allem auf Maps, in denen es etwas beengter zugeht, lassen die Betäubungsbollen oft mehrere Gegner auf einmal röcheln.

Das unspektakulärste Battlefield

Stichwort Maps: In den Betas haben wir ja schon drei gesehen, die restlichen sechs sind ähnlich unspektakulär. Auf »Riptide« weht irgendwann ein Sturm, auf »The Block« kann man das Haus in der Mitte abfackeln, auf »Everglades« stürzen Frackingtürme ein. Revolution im Kleinen, Überschaubaren also. Welchen Einfluss diese Elemente jeweils aufs Spielgeschehen haben, müssen wir im richtigen Test rausfinden. Optisch hauen sie mich jedenfalls nicht aus den Schuhen. Überhaupt sieht Hardline so unspektakulär aus wie kein anderes Battlefield zuvor. Es wirkt auf mich wie der kleine, dreckige Bruder von Battlefield 4. Daran können selbst die »neuen« Spielmodi nichts ändern. Und ich glaube, auch den Kollegen der anderen Publikationen geht's nicht anders. Ich schaue dem Release von Battlefield Hardline nach den zwei Tagen in London jedenfalls ohne große Euphorie entgegen. Das war bei Battlefield 4 noch anders, die anschließende Enttäuschung über den Zustand des Spiels fiel umso größer aus. Vielleicht überrascht mich Hardline ja mit einem butterweichen Start ohne Bugs. Ich wünsche es mir, glaube aber aktuell noch nicht so recht daran.

Klar, der Multiplayermodus von Hardline hat mir in seinen besten Momenten wirklich Spaß gemacht. Weil es ja noch immer ein Battlefield ist, nur in kleiner. Das grundsätzliche Gefühl, das ich nach zwei Tagen London im Gepäck habe, lässt sich aber nur mit »Ganz nett!« zusammenfassen. Das Spiel ist weit davon entfernt, schlecht zu sein. Aber überragend würde ich es auch nicht nennen. Ich fürchte, dass Hardline in ein paar Monaten keinen mehr interessieren wird – außer es offenbart eine Spiel-tiefe, die ich bisher darin noch nicht erkennen konnte.

So testen wir nicht!

Bleibt zu hoffen, dass niemand der Anwesenden am Ende wirklich seinen Test auf diesem Event basieren lässt. Man kann nach gerade zwei Tagen beim besten Willen keine finale Aussage zu den Maps und den neuen Modi treffen. Das braucht mehr Zeit. Außerdem wäre das allein wegen der jüngsten Historie keine clevere Idee. Ich erinnere mich daran, dass der Multiplayer von Battlefield 4 auf dem Test-Event Ende 2013 in Stockholm auch anstandslos lief. Was nach Release allerdings auf den Internet-Servern abging, ist ein weiteres trauriges Launchkapitel in der Seriengeschichte.

Das Versprechen von Visceral, Hardline würde im Live-Betrieb keine Zicken wie Battlefield 4 machen, verbuche ich schon vor dem Event ein bisschen unter Wunschenken. Als der Sound das erste Mal abgehackt über die Kopfhörer stottert und noch mehr, als der Server das erste Mal kurz vor Ende einer Runde abraucht, befürchte ich Schlimmes für die nächsten Wochen. Nun ja, abwarten. Ich will den Teufel nicht an die Wand malen. Noch dazu spielen wir ausschließlich auf der PlayStation 4, Xbox One und PC bleiben beim London-Event außen vor. **PET**