



Bugs in Battlefield

Zum Battlefail verdammmt?

Seit 13 Jahren erscheint fast jedes neue Battlefield in erbärmlichem Zustand. Wir sprechen mit Insidern und Electronic Arts über die Gründe der wiederkehrenden Bug-Flut - und wie man sie künftig vermeiden will. Von Johannes Rohe und Michael Graf



Oktober 2011, irgendwo an der kaspischen Grenze. Unser Trupp sichert einen Flaggenpunkt für die US-Armee. Doch wir bekommen Gesellschaft:

dunkle Staubwolken, ohrenbetäubendes Dröhnen, ein Panzer! Noch sieht uns der Fahrer nicht, schnell hinlegen, raus mit dem Raketenwerfer. Das stählerne Ungetüm bricht durchs Dickicht, wir legen an, zielen und – sehen schwarz. Schon wieder. Statt auf den Schlachtfeldern des gerade erschienenen Battlefield 3 Panzer zu knacken, Hubschrauber vom Himmel zu pusten oder Scharfschützen unsere Messersammlung zu zeigen, kämpfen wir die meiste Zeit gegen regelmäßige Abstürze. Ein Einzelfall? Mitnichten: In einer GameStar-Umfrage klagten fast 90 Prozent der 23.000 Teilnehmer über Bugs und Verbindungsprobleme, Hunderttausende weltweit können kaum eine Partie zu Ende bringen. »Wie«, so schallt es aus Foren, Chats und Käuferkehlen, »wie zur Hölle kann ein Spiel in diesem Zustand erscheinen?«

Fünf Monate vorher verkündet der Battlefield-Publisher Electronic Arts in seinem Geschäftsbericht einen Jahresverlust von 677 Millionen Dollar. Bereits im Vorjahr schrieb man rote Zahlen, binnen 24 Monaten hat EA insgesamt 953 Millionen Dollar verbrannt. Die Chefetage rund um Geschäftsführer John Riccitiello steht unter Druck: Ein Erfolg muss her, das Weihnachtsgeschäft 2011 muss knallen. Zudem möchte man mit Origin eine Onlineplattform einführen, die nach Steam-Manier Kunden binden und das zukunftsträchtige Digitalgeschäft ankurbeln soll. Und damit das von Anfang an klappt, braucht's ein zugkräftiges Spiel – Battlefield 3! Angesichts dieser Vorgeschichte lässt sich erahnen, dass der Zustand des Multiplayer-Shooters nicht alleine auf Fehler des Entwicklers Dice zurückzuführen ist, sondern auch auf den Druck der EA-Führung. Man brauchte den Hit. Und man bekommt ihn auch. Schon kurz nach Release frohlockt der Geschäftsführer John Riccitiello in einer Telefonkonferenz mit Investoren, dass sich Battlefield 3 plattformübergreifend bereits über zehn Millionen Mal verkauft hat. Viele Händler, heißt es, säßen bereits auf dem Trockenen und warteten auf Nachlieferungen. Nie zuvor wanderte ein EA-Spiel so schnell über die Ladentheken. Bugs? Völlig egal, die Leute kaufen es trotzdem!

Gut, das sagt Riccitiello so natürlich nicht, und diesen Zynismus wollen wir ihm und seinen Kollegen auch nicht unterstellen. Dennoch drängt sich der Eindruck auf, Electronic Arts habe Battlefield 3 zu früh und bewusst unfertig auf den Markt gedrückt. Das könne er so nicht bestätigen, sagt Tim Kjell. Kjell hat von 2007 bis 2013 als QA-Analyst und Designer bei Dice gearbeitet, war also unter anderem an Battlefield 3 be-

Battlefield: Bad Company 2 - Server-Probleme im Multiplayer-Modus

Anhaltende Probleme bei Serverbrowser und Freundeslisten verhasste Spielern von Battlefield: Bad Company 2 den Multiplayer-Spaß.

Von Michael Obermaier | Datum: 08.03.2012 | 10:20 Uhr

45 Kommentare (55)

Facebook

Tumblr

Twitter

StumbleUpon



Battlefield: Bad Company 2 - Solo-Kampagne

Nicht nur Ubisoft sondern auch EA hat mit Server-Problemen zu kämpfen. So klagen nach wie vor viele Spieler von Battlefield: Bad Company 2 über abgewiesene Verbindungen, haben Ärger beim Einloggen und bekommen freigeschaltete Ränge und Belohnungen nur sporadisch ausgespielt.

Das wiederum funktioniert neben dem Server-Browser auch die Freundesliste nur teilweise, Ränge werden im Serverbrowser bei einigen Spielern gar nicht angezeigt und der Cheat-Schutz funktioniert schief.

Problemstellungen beim Spielstart sind mal aktuell gelöst, mal komplett unerwartet zu sein. DICE wird drin sein, mal komplett unerwartet zu sein. DICE wird drin sein, mal komplett unerwartet zu sein.

Sobald es Nachrichten zu den Servern gibt, werden diese automatisch auf dem neuesten Stand gehalten.

teilt. »Ich persönlich glaube eher, dass es den Designern, einschließlich mir selbst, an Vorausplanung mangelte«, sagt er im Gespräch mit GameStar. »Wir hätten ein kleineres Spiel planen sollen. Und unsere Producer hätten den Mut aufbringen müssen, uns zu sagen, dass unsere Pläne im vorgegebenen Zeitrahmen realistisch nicht umsetzbar waren.« Stattdessen, so klingt es bei Tim Kjell durch, nimmt EA jene großen Pläne mit Kusshand zur Kenntnis (man braucht ja ein großes Spiel), lässt Dice drauflos werkeln – und nimmt so in Kauf, dass abermals ein verbuggtes Battlefield erscheint. Denn die Serie blickt auf eine problematische Geschichte zurück, fast jeder Battlefield-Release ist eine Achterbahnfahrt zwischen Spielerfreud und -leid, zwischen Schlachten-spektakel und Bug-Desaster. Wir wollen ergründen, woher dieser Ruf kommt, wo die Gründe liegen, wie man solche Probleme

künftig in den Griff kriegen möchte – und was das für Star Wars: Battlefront bedeutet.

Das Battlefail-Image

Battlefield 3 ist kein Einzelfall. Natürlich ist das Spiel, das Dice im Oktober 2011 veröffentlicht, trotz aller Probleme ein ausgezeichneter Multiplayer-Shooter. Es erbt aber auch eine alte Schwäche, einen Gendefekt der gesamten Serie. Denn einerseits stehen die Battlefield-Spiele seit 2001, seit Battlefield 1942, für ein fantastisches Multiplayer-Erlebnis, für gigantische Gefechte und natürlich einzigartige Battlefield-Momente. In welcher anderen Spieleserie kann man sich etwa per Schleudersitz aus einem Kampfjet katapultieren, um dann im Fallschirmfallen mit dem Scharfschützengewehr den Piloten aus einem vorbeikatternden Hubschrauber zu schießen? Andererseits trüben von Anfang an massive Probleme den Spielspaß. Denn die Zicken, die aus der Zwangsheirat von Battlefield 3 und Origin entstehen, sind zwar ein Sonderfall, technische Fehler, Abstürze und Verbindungsprobleme in der Seriengeschichte aber die Regel. Dieser schlechte Ruf hat sich spätestens mit Battlefield 4, das auch über ein Jahr nach dem Release nicht fehlerfrei funktioniert, endgültig in den Köpfen der Spieler festgesetzt. Spottnamen wie »Betafield« oder »Battlefail« sind geflügelte Worte geworden.

Nicht umsonst muss Ian Milham, der Creative Director von Battlefield Hardline, in Interviews gleich zweimal versprechen: »Ja, unser Spiel wird zum Launch funktionie-

ren!« Das spricht Bände über das Image der Serie – oder kennen Sie etwa einen Autohersteller, der betonen muss, dass sein neues Modell diesmal wirklich mit vier Rädern ausgeliefert wird? Die Reaktionen der Community sind mindestens ebenso eindrücklich: »Glaube ich nicht dran!«, wischt ein User von GameStar.de Milhams Versprechen beiseite, ein anderer warnt: »Es ist nur vom Spiel die Rede, nicht von den Login-Servern«. Ein Dritter legt den Finger in die Wunde: »Es ist schon traurig, dass man so

Battlefield 1942



Release: September 2002

Schon Battlefield 1942 war anno 2002 eine Technikdiva. Die Performance des Multiplayer-Shooters ließ zu wünschen übrig und verlangte nach Top-Hardware, ohne

Rechner mit einer 800-Megahertz-CPU, 256 Megabyte RAM und einer Geforce 1 verkamen die Weltkriegsgefechte zur Ruckelorgie. Zudem waren Ladezeiten von mehreren Minuten keine Seltenheit, und gerne plagten Lags die Gefechte mit bis zu 64 (später sogar 128) Spielern. Doch angesichts der damals völlig neuartigen Schlachtenerfahrung sahen die Käufer über solche Probleme gerne hinweg. Heute denkt kaum jemand negativ an den Serienstart zurück.



Vorsicht vor dem Hummvee! Der Raketenwerfer des Jeeps sorgte in Battlefield 2 für Serverabstürze.



Andreas »Gamma« Koch ist Community Manager Shooter Deutschland bei EA.

ein Versprechen abgeben muss.« Nun, Milham hat tatsächlich Wort gehalten, Hardline startet weitgehend reibungslos.

Und das hat auch seine Gründe, zu denen wir gleich kommen. Noch dazu entstand Hardline als erster Serienteil nicht beim Battlefield-Mutterstudio Dice, sondern extern bei Visceral Games. Umso mehr fragen sich viele Spieler, wie es sein kann, dass just ein so erfahrenes Team wie Dice – das noch dazu finanziert wird von einem der größten Publisher der Welt – wie es also sein kann, dass ein solches Studio in der Vergangenheit immer wieder unfertige Battlefields auf den Markt geworfen hat. Mangelhafter Netcode, fehlerhafte Serverbrowser und regelmäßige Abstürze ziehen sich wie rote Fäden durch die Seriengeschichte, all das müsste längst bekannt sein. Wie kann es also sein, dass jedes neue Battlefield mit ähnlichen Problemen zu kämpfen hat? Dice selbst wollte sich uns gegenüber nicht äußern, dafür haben wir mit ehemaligen Battlefield-Entwicklern, Brancheninsidern, Spielern und dem Community-Manager von EA Deutschland, Andreas »Gamma« Koch, über das »Battlefail«-Problem gesprochen.

Ist Battlefield zu beliebt?

Die Liste an Battlefield-Fehlschlägen ist lang und gerne mal peinlich. Denn es geht ja nicht nur um Abstürze, hakelige Serverbrowser und irreführende Bildschirmanzeigen, sondern teils auch um Patches, die überhaupt erst Fehler einbauen. Etwa den legendären Humvee von Battlefield 2, der eine Partie sofort beendete. Wer seinen aufmontierten Raketenwerfer abfeuerte, brachte das Spiel nämlich zum Absturz. 23 Tage dauerte es, bis Dice diesen Fehler repariert hatte. Angesichts solcher Totalaussetzer scheint es verwunderlich, dass die Spieler nicht schon längst einen größeren Bogen um die Reihe machen als Veganer um Lammkotelett. Doch das Gegenteil ist der Fall. Jedes neue Battlefield dominiert die Verkaufscharts, zum Release tummeln sich Hunderttausende Spieler auf den Servern. Benjamin Cousins, der von 2007 bis 2008 als Executive Producer für die Battlefield-Reihe verantwortlich war und danach bis 2011 als Manager bei EA gearbeitet hat, sieht genau in dieser Beliebtheit den Grund für viele der Schwierigkeiten: »Das Problem mit Online-Launches ist, dass es direkt danach ein extrem hohes Spieleraufkommen gibt. Um sicher zu gehen, dass es in diesem sehr kurzen Zeitraum nicht zu Engpässen kommt, müssten die Firmen deshalb mehr Server bereitstellen. Doch viele scheuen die damit verbundenen Kosten.« Heißt: Electronic Arts hat nicht genügend vorgesorgt und Engpässe in Kauf genommen – die sind ja vermeintlich nur vorübergehend. Ähnliche



Die brachiale Action auf den Schlachtfeldern blieb vielen Battlefield-3-Spielern erstmal verwehrt. Bei ihnen stürzte das Spiel schon im Ladebildschirm ab.

Battlefield Vietnam



Release:
März 2004

Battlefield Vietnam basierte auf einer aufgebohrten Version der Refractor-Engine aus Battlefield 1942. Kein Wunder also, dass auch hier wieder störende Server-Lags auftraten. Die zu beheben war die Aufgabe von Patch 1.01, doch im Code des Updates versteckte sich ein schwerwiegender Bug, der bei vielen Spielern zu Spielabstürzen führte. Ganze drei Wochen brauchte Dice, um den Fehler mit dem nächsten Patch zu beheben. Damit markiert Battlefield Vietnam den Auftakt einer ganzen Reihe von fehlerhaften Updates in der Battlefield-Historie, deren unrühmlicher Höhepunkt das Patch-Desaster in Battlefield 2 war.

Probleme plagten SimCity und Diablo 3, die in den ersten Tagen und Wochen gerne mal das Login verweigerten.

Bei Battlefield 2 hat sich Electronic Arts das Problem anno 2005 sogar einfach komplett vom Hals geschafft und den Betrieb der Spielserver einfach ausgelagert – in Deutschland an Krawall.de, die damalige Firma unseres Video-Chefredakteurs André Peschke. Gemeinsam mit den Kollegen muss André die Battlefield-2-Server zum Anfang etwa alle 45 Minuten neustarten, weil ein Memory-Leak sogar den Arbeitsspeicher der modernsten Server zum Überlaufen bringt. Statt den Fehler zu beheben, verschlimmerten überhastet nachgeschobene Patches die Situation zeitweise sogar. Die Krux daran: Das Speicherproblem von Battlefield 2 hat mit Überlastung nichts zu tun, es hätte Dice bereits bei internen Tests auffallen müssen. Cousins argumentiert, es lasse sich kaum voraussagen, wie ein Programmcode unter hoher Spielerlast reagiere. Das führe oft zu unerwarteten Schwierigkeiten. »Selbst ein öffentlicher Betatest kann nicht die Last simulieren, die dann später der Release erzeugt«, versichert auch Electronic Arts' Community-Manager Andreas Koch. Und natürlich haben sie Recht – doch selbst ihre Aussagen erklären nur Verbindungsprobleme und Bugs, die direkt nach dem Release auftreten. Die müssten sich ja eigentlich zeitnah beheben lassen, oder? Nun ... nein. Auch Monate nach der Veröffentlichung läuft Battlefield 2 nicht komplett rund, Battlefield 3 auch nicht. Und Battlefield 4 leidet sogar nach einem Jahr noch unter Abstürzen, die Probleme sind also sogar noch schlimmer geworden. Was ist da los? Pennen die Entwickler? Testet Dice seine Spiele vorab immer weniger?

Ist Battlefield zu komplex?

Eins lässt sich nicht abstreiten: Battlefield ist komplex. Während Call of Duty: Advanced Warfare oder Counter-Strike: Global Offensive auf reine Infanteriekämpfe in engen Arenen ausgelegt sind, erleben wir in Batt-

lefeld ein einmaliges Schlachtgefühl. Soldaten stürmen vor, Panzer geben Deckungsfeuer, Jets und Hubschrauber kreisen am Himmel, Squad-Anführer erteilen Befehle, in Battlefield 2 und 4 gibt's sogar Oberkommandierende für jede Partei. Welche Rolle wir in diesem Zirkus spielen oder ob wir einfach nur verrückte Stunts mit Jeeps und Motorrädern veranstalten, bleibt uns überlassen. Um das zu ermöglichen, muss das Spiel Kugelflugbahnen und Physikeffekte berechnen, Fahrzeuge simulieren, die Positionen von 64 Spielern abgleichen und all diese Informationen in so kleine Datenpakete pressen, dass sie durch eine dünne Internetleitung gejagt werden können.

Dazu müssen zahlreiche hochkomplexe Systeme sauber zusammenarbeiten. Ein Fehler, und das gesamte Gebilde bricht zusammen. Wie schwer es ist, ein so komplexes, offenes Spiel auf Fehler abzuklopfen, weiß Tulay McNally. Als Direktorin der Qualitätssicherung bei Bioware arbeitet sie zwar nicht an Battlefield, kennt sich dank ihrer Arbeit an Dragon Age: Inquisition aber nur allzu gut mit den Besonderheiten von Sandbox-Spielen aus: »Es ist viel schwieri-



Selbst nach dem großen Herbst-Update traten in unserem Kontrollbesuch zu Battlefield 4 noch kleinere Probleme wie Clipping-Fehler auf.

ger und komplexer, so ein Spiel auf Fehler zu überprüfen. Weil es nicht nur eine Art gibt, das Spiel zu spielen, müssen wir so viele Grenzfälle wie möglich testen.« Bei Rollenspielen sind das unterschiedliche Pfade durch die Welt, Quests, die in unterschiedlicher Reihenfolge gelöst werden, Kämpfe, in denen immer andere Talentkombinationen zum Einsatz kommen. Und auch in Battlefield regiert das pure Chaos, alle Spieler könnten fast immer fast alles tun. Und das Spiel muss damit klarkommen.

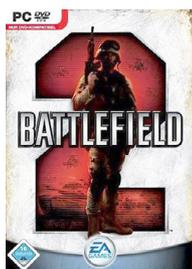
Wie Dice an dieses immense Problem herangeht, erklärt Tim Kjell: »Sobald wir die erste stabile Version hatten, begannen wir mit dem Testen – selbst wenn Fahrzeuge, Levelobjekte und andere Spieler zu diesem Zeitpunkt nur aus grauen Platzhalterkästen bestanden. Von diesem Moment an hörten wir mit dem Testen praktisch nicht mehr auf. Bei täglichen Testsessions waren regelmäßig mindestens 70 bis 80 Leute auf den Servern und spielten. In den letzten vier bis fünf Monaten der Entwicklung war außerdem ein großes QA-Team fast rund um die Uhr damit beschäftigt, die wirklich hartnäckigen Bugs zu finden.« Den oft geäußerten Vorwurf, Dice teste seine Spiele nicht genug, weist Kjell weit von sich. Klar sei auch, dass selbst das größte Team niemals alle erdenklichen

Fehlerquellen prüfen kann, insbesondere weil jeder PC-Spieler eine einzigartige Systemkonfiguration besitzt. Innerhalb der ersten Stunden nach der Veröffentlichung verbringen Tausende Spieler gemeinsam mehr Zeit im Spiel, als die Macher in mehreren Jahren Entwicklungszeit. Andererseits: Offensichtliche Probleme wie Memory-Leaks und daraus resultierende Server-Neustarts sind im Testprozess nicht zu übersehen. Wenn in der Dice-QA keine Vorschüler sitzen – und davon gehen wir aus – muss so etwas auffallen.

Fehlt den Entwicklern die Zeit?

Probleme zu lokalisieren, ist aber nur der erste Schritt, sie wollen dann ja auch beheben werden. Und das kostet nicht nur Geld, sondern vor allem Zeit – eine Ressource, die gerade bei Großproduktionen mit festem Releasetermin nur begrenzt verfügbar ist. Siehe Battlefield 3, das rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäfts 2011 fertig werden muss. »Nur selten werden große Bugs vom QA-Team übersehen«, erinnert sich Tim Kjell, »ein schwerwiegender Fehler wird während der Entwicklung mit 99-prozentiger Sicherheit entdeckt, nachvollzogen und dokumentiert. Aber aufgrund von Deadlines schaffe er es trotzdem ins fertige Spiel.« Schuld daran sei Zeitmangel: »Wir hatten für alles nur eine begrenzte Menge Zeit, deshalb mussten Prioritäten gesetzt werden. Fast immer gab es wichtigere Dinge zu erledigen oder zu reparieren.« Von ähnlichen Erfahrungen berichtet auch Jim Boone,

Battlefield 2



Release:
Juni 2005

In Battlefield 2 sorgte der Serverbrowser für Ärger. Die Suche nach passenden Spielen verkam zum Geduldsspiel. Dice versuchte zügig nachzubessern – doch das ging in die

Hose: Zwar verbesserte die Version 1.01 den Serverbrowser tatsächlich, dafür rauchten nun die Spielserver ab. Der Patch musste zurückgezogen werden. Nach Update 1.12 verhinderte bei einigen Spielern ein Fehler im Kopierschutz den Start des Spiels. Version 1.2 verzögerte sich um mehr als einen Monat, und führte erneut zu Serverabstürzen. Und nachdem auch Update 1.3 Probleme verursachte, kamen ernsthafte Zweifel an der Qualitätssicherung des Entwicklers auf.



Schlimme Server-Lags machten Spielern schon in Battlefield 1942 zu schaffen.

Battlefield 3 - Große Probleme mit Origin-Aktivierung & -Installation

Trotz Beta-Phase konnte Origin den Anschluss auf Battlefield 3 nicht ohnehändeln - Stundenlang konnten Spieler rund um die Welt nicht als Schlichter.

Von Michael Obermayer | Datum: 28.10.2011, 10:18 Uhr

48 Kommentare (448) | 11 | 11 | 11 | 11 | 11

Ob es am großen Andrang oder anderen technischen Problemen liegt, ist zu noch unklar, derzeit klagen aber viele Spieler von Battlefield 3 über Lags bei der Installation und Aktivierung des Ego-Shooters. So haben uns zahlreiche Leser-Zuschriften erreicht, und auch hier in der Redaktion hatten wir vereinzelt Probleme mit der PC-Verkaufsversion.

Auch der Solo-Modus von Battlefield 3 stürzt.

Gleich an mehreren Stellen streift die Installationslogik für Battlefield 3. So erfordert die zum Spielen notwendige Software Origin den CD-Key der Verkaufsversion mit gel. nicht mit dem...

Stundenlanger Wartezeit. Anders Spieler erklären, dass die Server im Hintergrund nicht mehr...

Stellen denn wirklich auf die Hilfe zu. Dort nicht mehr...

Stellen auch die spanische Version des Spiels. In...

Ein Kommentar vom 27.10.2011 um 12:00 Uhr von...

Die...



Überraschung! Bei Battlefield Hardline bleibt der große Knall zum Release aus.

Senior Producer bei Volition, mit dem wir kürzlich über die Fehlersuche bei Saint's Row gesprochen haben: »Das hängt vor allem von der Schwere des Bugs ab. Kurz vor Veröffentlichung macht man eigentlich nur noch für sehr schwere Fehler einen Rückzieher. Bei kleineren Problemen ist es wahrscheinlicher, dass wir das Spiel trotzdem als verkaufsfertig beurteilen.«

Okay, »kleinere Probleme« haben Battlefield 2, 3 und 4 bestimmt nicht – dass sich die Entwickler stets zu enge Zeitlimits oder zu hohe Ziele gesetzt haben (oder vom Publisher gesetzt bekamen), dürfte da eher zu treffen. Ein besonders drastisches Beispiel ist der fehleranfällige Netcode. Kjell erzählt uns, dass er und sein damaliger Lead Designer Alan Kertz schon bei Bad Company 2 bemerkt haben, dass die Informationsübertragung zwischen Spielclient und Server nicht synchron lief. Weil sich das, was wir simpel als »Netcode« bezeichnen, aber in der Realität aus mehreren ineinandergreifenden Systemen zusammensetzt, hätten die beiden während der gesamten Entwicklungszeit von Battlefield 3 keine Möglichkeit mehr gehabt, die Probleme in den Griff zu kriegen. Das Thema sei zu komplex ge-

wesen, man hätte zu viele andere Programmierer und Abteilungen einbinden müssen. Also reparieren Kertz und Kjell, was sie alleine reparieren können, und lassen den Rest liegen. Es klingt absurd: In einem bis zwei Jahren gelingt es Dice nicht, ein bereits im Vorgänger erkanntes Problem zu lösen. Und nicht nur das: Erst Mitte 2014, über vier Jahre nach dem Release von Bad Company 2 und sechs Monate nach Battlefield 4, hat Dice augenscheinlich ausreichend Zeit (oder genug Druck von außen), um sich der unsauberen Datenübertragung anzunehmen.

Auch das wirft ein schlechtes Licht auf den Publisher: Gibt Electronic Arts den Entwicklern nicht die Zeit, die ein so komplexes Spiel benötigt? Oder haben sie die Zeit, nutzen sie dann aber schlecht? »EA hat die Entwicklungszeit nicht verkürzt und uns nicht gezwungen, Battlefield 3 verfrüht zu veröffentlichen«, nimmt Tim Kjell den Publisher in Schutz. »Wir hätten allerdings besser planen und die Dinge einfach halten sollen.« Dice hat sich also übernommen. Bereits Ende 2011 gesteht der Dice-Chef Karl-Magnus Troedsson, man habe mitten in der Entwicklungszeit von Battlefield 3 die Lead-Plattform gewechselt, statt dem PC stehen plötzlich die Konsolen im Fokus. Das ist angesichts des wichtigen US-Konsolenmarktes absolut nachvollziehbar – aber warum fällt es den Entscheidern erst nach mehreren Monaten ein? Dass so radikal und plötzlich veränderte Prioritäten einem Projekt nicht gerade guttun, liegt auf der Hand. Auch das EA-Marketing treibt teils absurde Blüten. »Einige Male hat das Marketing Entscheidungen getroffen und Dinge versprochen, ohne vorher mit uns Designern zu sprechen«, erinnert sich Kjell bei einer Fragestunde auf Reddit. »Beispielsweise der Einbau des ACB-90 für Battlefield 3 Premium.« Dass es dieses spezielle Messer geben soll, erfährt Kjell – als verantwortlicher Entwickler – erst, als ihm ein Community-Mitglied ein Youtube-Ankündigungsvideo zeigt. »Wir hatten für sowas keinen Speicher eingeplant und es gab auch keinen von der Rechtsabteilung freigegebenen Namen für die Waffe. Also musste ich mir selbst einen ausdenken, wofür ich die Initialen und das Geburtsjahr einer mir nahestehenden Per-



son verwendete.« So scheinen sich mangelnde Planung und Kommunikation durch die ganze Battlefield-Geschichte zu ziehen.

Ist das Internet schuld?

Neben der extremen Komplexität der Spiele und den daraus resultierenden Schwierigkeiten bei der Fehlerfindung könnte laut Tim Kjell auch das Internet schuld daran sein, dass die neueren Battlefield-Spiele mit mehr Bugs veröffentlicht werden: »Die Leute kaufen heute kein Spiel mehr, sondern einen Online-Service, der in die Cloud ausgelagert wird.« Das ermögliche zwar neue Spielerfahrungen, biete aber auch noch mehr potenzielle Bug-Stolperfallen, weil noch mehr komplexe Systemen miteinander kommunizieren müssen. Das beste Beispiel dafür sind Origin und das Battlelog, seit Battlefield 3 sind beide in jedem Serienteil verankert. Wenn die Dienste ausfallen oder das Battlelog-Plugin kaputt ist, startet Battlefield nicht mehr – nicht mal die Solokampagne. Warum macht man das also?

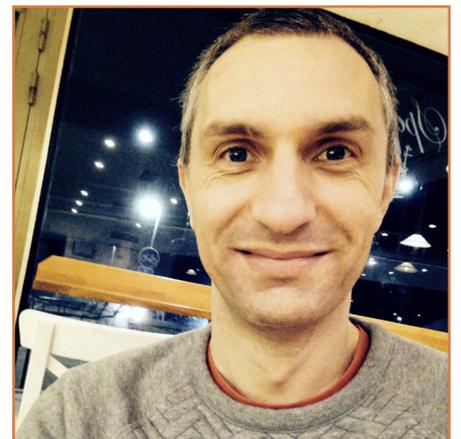
Klar, es hat Vorteile für die Spieler: zentrale Profile, detaillierte Statistiken, eine Datenbank für Freischaltungen und eine – theoretisch – erleichterte Serversuche. Vor allem aber ist die Entscheidung für Origin eine geschäftliche. Electronic Arts möchte ein eigenes Steam, ein eigenes Standbein im immer wichtigeren Digitalmarkt, eine eigene Kundenbindungsplattform, über die man dann gleich noch weitere Spiele verkaufen kann – Rabattaktionen funktionieren ja auch auf Steam ganz prima. Noch dazu erschwert die Anmeldepflicht Raubkopien, und Nutzerdaten lassen sich auswerten, um Spieler besser auf die Spielweise

Battlefield 2142



Release:
Oktober 2006

Hover-Panzer und Kampfäufer dominieren in Battlefield 2142 die Schlachtfelder der Zukunft. Doch die Probleme des Spiels waren die gleichen wie in der Vergangenheit: Abstürze, instabile Serververbindungen und ein Patch-Desaster, das dem von Battlefield 2 erschreckend nahe kam. Das Update des Schreckens trug diesmal die Versionsnummer 1.05 und machte ausgerechnet den neuen Titan-Modus, das Aushängeschild von Battlefield 2142, durch einen Crash-Bug nahezu unspielbar. Der Lösungsvorschlag der damaligen EA-Foren-Moderatoren: Spieler sollten, bis das Problem behoben sei, den Conquest Modus spielen – na danke!



Benjamin Cousins war von 2007 bis 2011 in führenden Positionen bei Dice und EA tätig.



Genau wie Battlefield 2 wurde Battlefield 2142 zweitweise richtiggehend kaputt gepatcht.

Bad Company 2



Release:
März 2010

Battlefield: Bad Company 2, der Nachfolger des konsolenexklusiven Ablegers Bad Company, zählt rückblickend noch zu den stabilsten Serienteilen – nur Battlefield

Hardline lief von Anfang an noch besser. Wie relativ diese Aussage im Bezug auf die Battlefield-Reihe zu verstehen ist, zeigt ein Blick in Foreneinträge von damals. Bei vielen Spielern sorgten Abstürze und Verbindungsabbrüche auch in Bad Company 2 für Ärger. Ein spezieller »Crash to Desktop«-Fehler trat trotz einiger Patches auch noch fünf Monate nach dem Release auf.

der Käufer zuzuschneiden. Und das Zugpferd für all das heißt eben: Battlefield 3. »Battlefield 3 hat eine Menge neuer Technologien eingeführt, es war ein bahnbrechender Schritt für die Serie«, sagt Tim Kjell und bezieht sich unter anderem darauf, dass Battlefield 3 Dices erstes reines DirectX-10-Spiel ist. »Ein solches Spiel zu entwickeln, wäre für sich alleine schon schwer genug gewesen. Dann auch noch das Battlog und Origin einzubinden, war für uns absolutes Neuland. Normale Releases sind schon hart. Dieser hier war unmöglich.« Im Klartext heißt das: Die Entscheidung für Origin war eine weitere Hürde für die Entwickler und hat Battlefield 3 geschadet.

Zugleich hat das Internet laut Kjell den Umgang mit Patches und die QA-Arbeit grundlegend verändert: »Weil ein Internetzugang heute als selbstverständlich angesehen wird, verlassen sich die Entwickler vor allem bei Onlinespielen viel mehr darauf, Probleme im Nachhinein schnell und einfach beheben zu können.« Das ermöglichte kürzere Produktionszeiten oder den Einbau von immer mehr Features – mit dem Risiko, dass zum Releasezeitpunkt nicht alles hundertprozentig funktioniert. Ein Beleg für diese Aussage ist die immer größere Ver-

breitung der sogenannten Day-One-Patches. Längst ist der »Gold-Status« eines Spiels, also die Fertigstellung der Spielversion, die schließlich im Presswerk landet, kaum mehr als Augenwischerei. Alles, was es nicht auf die DVD schafft, wird nachträglich »live« ins Spiel gepatcht. Und gerade bei Onlinespielen wie Battlefield machen solche in den laufenden Betrieb eingepflegten Updates immer wieder Ärger und müssen ihrerseits durch kurzfristige Hotfixes repariert werden müssen, die dann wieder Ärger machen – ein Teufelskreis. Denn die Operation am offenen Serverherz ist schwierig, die schöne, neue Onlinewelt längst nicht so unkompliziert, wie manche Entwickler und Publisher denken mag.

Personalmangel bei Dice?

Hört man sich in der Industrie um, soll vor allem bei Battlefield 4 noch ein weiterer Aspekt für die Startschwierigkeiten von Bedeutung gewesen sein: Personalmangel bei Dice. Als Entwickler der Frostbite-Engine 3 mussten die Schweden Gerüchten zufolge Teams abstellen, um anderen EA-Studios bei der Anpassung der Engine für ihre Spiele zu assistieren (etwa Dragon Age: Inquisition oder Plants vs. Zombies: Garden Warfare) – und das mitten im Entwicklungsendspurt von Battlefield 4. Glauben können das aber



Battlefield Vietnam sah deutlich hübscher aus, erbt aber die Lag-Probleme des Vorgängers.

weder Tim Kjell noch Benjamin Cousins. Kjell betont im Gegenteil, dass der Support für die Frostbite-Engine bereits zu seiner Zeit bei Dice (also zu Battlefield-3-Zeiten) sehr organisiert verlaufen sei und von einem separaten Team übernommen wurde.

Halten wir fest: Auf der einen Seite stellt Battlefield die Entwickler vor kolossale Herausforderungen. Hohe Spielerzahlen und eine enorme Komplexität belasten den Programmcode und die Spieler server extrem. Gleichzeitig ist die Fehlerfindung und -behebung beim komplexen Battlefield viel schwieriger als etwa beim geradlinigeren Call of Duty. Denn auch wenn manche CoD-Spieler offenere Levels und mehr Sandbox-Elemente im Multiplayer fordern, weiß Activision ganz genau, warum sie diesen Wunsch verweigern. »Ich denke, sie haben mit offeneren Spielmodi experimentiert«, sagt Tim Kjell, »dann aber doch gemerkt, dass das selbst dann schwierig ist, wenn man viel Erfahrung damit hat. Also machen sie weiter das, was sie gut können.« Doch Komplexität ist nur eine Seite der »Battlefail«-Medaille. Denn auch der Publisher Electronic Arts hat in der Vergangenheit konsequent Entscheidungen getroffen, die den eigenen Geschäftsinteressen zugutekommen, den speziellen Anforderungen eines Battlefield und auch den Interessen der Spieler aber nicht gerecht werden: Knapp kalkulierte Releasetermine verhindern umfassendes Bugfixing, die Einbindung von Origin und des Battlogs eröffnet neue Problemfelder. Um darauf zu kommen, dass diese Konstellation fast unweigerlich zum großen Knall führt, muss man nur zwei und zwei zusammenzählen.

Players first?

Doch hätten EA und Dice diese Rechnung nicht längst selbst anstellen müssen? Oder haben sie genau das getan und trotzdem nicht reagiert? Interessant ist an dieser Stelle eine Bemerkung von David Sirland. In einer offenen Fragerunde beim ESL-Finale 2014 erwähnt der Battlefield-Producer eine neue »Players first«-Devise, die der neue Geschäftsführer Andrew Wilson bei EA eingeführt habe. Zuvor sei der Fokus des Pub-



Da crasht nicht nur der Titan. Ausgerechnet der Titan-Modus, das Alleinstellungsmerkmal von Battlefield 2142, sorgte für Serverabstürze und frustrierte Spieler.

lishers ein anderer gewesen. Heißt das, dass unter Wilsons Vorgänger John Riccitiello die Bedürfnisse der Spieler nicht so wichtig waren? Auf die Frage nach der damaligen Firmenpolitik äußern sich Tim Kjell und Ben Cousins unterschiedlich: »Das Motto ›Players first‹ gab es bei EA schon lange, bevor ich 2007 anfang dort zu arbeiten«, erinnert sich Kjell. Es sei allerdings auch möglich, dass das damalige Firmenmantra ein Lippenbekenntnis war: »Meine tägliche Arbeit hat sich unter Riccitiello und später Wilson nicht groß geändert. Ich glaube aber schon, dass es unterschiedliche Firmenstrategien gab, die sich auf meine Arbeit ausgewirkt haben, ohne dass ich es gemerkt habe. Man kann mein Gehirn wohl leicht waschen.«

Cousins hat da eine klarere Meinung, für ihn war »die Einhaltung von Releaseterminen« das klar definierte Ziel des Vollblutmanagers Riccitiello, erst danach kamen die eigentlichen Spielerwünsche. Welche Beweggründe auch immer eine Rolle gespielt haben mögen, letztlich haben sich EA und Dice damit selber geschadet. Das wissen auch die Verantwortlichen selbst: »Ich kann mit Sicherheit sagen, dass wir in der

ersten Zeit nach dem Launch einiges an Vertrauen der Spieler verloren haben.«, sagt David Sirland bei Gamespot rückblickend über Battlefield 4, »es gibt vermutlich viele Spieler, die uns nicht mehr zutrauen, ein stabiles Spiel abzuliefern.« Diesen Ruf müssen die Entwickler dringend loswerden. Und das wollen sie auch.

Die späte Einsicht

Davon, dass bei Electronic Arts und Dice inzwischen ein Umdenken eingesetzt hat, zeugt unter anderem der Umgang mit Battlefield 4. Statt das Spiel seinen Problemen zu überlassen, wurde weit über das normale Maß hinaus gepatcht. Okay, das Spiel war ja auch weit über das normale Maß hinaus kaputt. Zuletzt verbesserten das große Herbst- und das riesige Winterupdate die Spielbarkeit nochmals deutlich, auch wenn in unserem Kontrollbesuch im Dezember 2014 noch immer nicht alles perfekt lief. Mit Dice LA ist inzwischen sogar ein eigenes Team für die Entwicklung von DLCs und die Pflege des Shooters abgestellt. Offensichtlich hat auch der Battlefield-Entwickler endlich verstanden, dass ein laufendes Online-Spiel ständige Aufmerksamkeit braucht. Der Höhepunkt dieser nachträglichen Ausbesserungen ist die Einführung der Community-Testumgebung (CTE). Hier werden neue Updates zunächst unter Live-Bedingungen von der Community getestet und immer wieder angepasst, bis alle Seiten mit dem Ergebnis zufrieden sind. Die CTE ist ein solcher Erfolg, dass sie zukünftig bei allen Battlefield-Spielen zum Einsatz kommen soll.

Und anscheinend zeigen diese Maßnahmen Wirkung: »Die Stimmung in der Community ist deutlich besser geworden«, sagt zumindest der Community-Manager Andreas Koch, Solche Aussagen lassen sich zwar kaum verifizieren, aber das Stimmungsbild im offiziellen Forum oder im Kommentarbereich auf GameStar.de entwickelt sich tatsächlich verhalten positiv. Gleich der erste Kommentar unter unserem Kontrollbesuch lautet: »Ich kann Battlefield 4 wirklich uneingeschränkt empfehlen, denn der wirkliche Spielspaß wird durch die kleinen Fehler nicht eingeschränkt und ist vielleicht nur

Battlefield 4



Release:
Oktober 2013

Die massiven Probleme, die Battlefield 4 auch noch Monate nach dem Release selbst an themenfremden Spielern nicht unbemerkt vorübergegangen

sein. Wo sollen wir anfangen? Spiel- und Serverabstürze, Verbindungsprobleme sowie schwere Sound- und Grafikbugs waren die offensichtlichsten Fehler – kurz: Dice hatte aus Battlefield 3 offensichtlich nichts gelernt und mit Battlefield 4 den Tiefpunkt der Seriengeschichte erreicht. Doch seitdem geht es immerhin deutlich bergauf. In unserem Kontrollbesuch im November 2014 waren die größten Ärgernisse beseitigt, kleinere Probleme gab es allerdings noch immer.

für Technik-Puristen ein Problem.« Andere User pflichten bei, das wäre noch vor wenigen Monaten undenkbar gewesen – auch wenn's natürlich auch nach wie vor berechtigte Kritik gibt, etwa an den Abstürzen. Nicht umsonst haben wir auf eine Aufwertung von Battlefield 4 verzichtet.

Verschieben und einspielen

Die Verschiebung von Battlefield Hardline ist ein weiteres Indiz für die veränderte Firmenpolitik. Nachdem die erste offene Beta reichlich Kritik aus der Community geerntet hatte, bat der Entwickler Visceral EA um mehr Entwicklungszeit. Zunächst zeigten sich die Verantwortlichen wenig begeistert von diesem Vorschlag, »aber in der Diskussion wurde schnell klar, dass es die richtige Entscheidung ist. Deshalb stimmten sie zu«, erzählt Ian Milham in einem Interview mit IGN. Bei den Vorgängern war das noch anders gewesen, Betatester fanden stets erst kurz vor Release statt – woraufhin die gefundenen Fehler nicht mehr repariert werden konnten. Warum hat man hier nicht früher getestet? »Viele Entwickler starten die Beta so kurz vor Release wie möglich, um das Spiel tatsächlich unter Live-Bedingungen zu testen«, erklärt Tim Kjell. »Dann

Battlefield 3



Release:
Oktober 2011

Mit dem Release von Battlefield 3 fand 2011 eine neue Fehlerquelle ihren Weg ins Spiel: Origin. Electronic Arts' damals neue Online-Vertriebsplattform sorgte

anfangs nicht nur mit ihren Nutzungsbedingungen für Furore, die de facto das Ausprobieren von Spielerrechnern erlaubten. Der Shooter wurde von zahllosen Problemen von einem schwachen Netcode, vielen Bugs bis zu Verbindungsabbrüchen und den eingangs geschilderten Abstürzen geplagt. In einer GameStar-Umfrage bemängelten damals fast 90 Prozent der 23.000 Teilnehmer technische Schwierigkeiten bei Battlefield 3.



2007 fing Tim Kjell als QA Analyst bei Dice an und wurde später zum Gameplay-Designer.



Jets, Schiffe, Hubschrauber, Soldaten, Fahrzeuge: Die unheimliche Komplexität der Battlefield-Spiele ist eine von vielen Ursachen für die Probleme.

sind schon alle Systeme eingebaut, außerdem ist es eine tolle Möglichkeit, das Balancing zu analysieren: Wo sterben die meisten Spieler, welche Waffen werden genutzt?« Der Nachteil ist, dass schwerwiegende Fehler in der Zeit bis zum Release kaum noch behoben werden können. Umso sinnvoller ist die Verschiebung von Hardline – sie hätte auch früheren Serienteilen gutgetan.

Battlefield Hardline erntet nun den Lohn dieser Mühen und hat einen nahezu problemfreien Battlefield-Verkaufsstart hingelegt. Allerdings genießt der neue Serienabnehmer auch drei nicht zu verachtende Vorteile: eine bekannte Engine, deren Probleme man durch die nachträgliche Arbeit an Battlefield 4 endlich in den Griff bekommen hat, schlankere Spielmodi mit geringerem Fahrzeugeinsatz und – angesichts der skeptischen Haltung der Kunden – vermutlich ein kleineres Spieleraufkommen am Veröffentlichungstag. Das soll die Freude über den gelungenen Release aber keinesfalls schmälern, zumal ein ähnliches Vorgehen schon einmal geklappt hat. Nämlich bei Battlefield: Bad Company 2 von 2010. Der Nachfolger des konsolenexklusiven Bad Company galt bislang – von Serverbrowser- und Synchronitätsmacken abgesehen – als stabilstes und ausgereiftestes Battlefield. Tim Kjell weiß, warum: »Das Team bestand vor allem aus Leuten, die schon am Vorgänger gearbeitet hatten. Sie hatten also nicht nur viel Erfahrung, auch die Entwicklertools waren bereits erprobt. Wenn man das mit einer guten Planung verbindet, erhöht man

die Chance, etwas Gutes zu erschaffen. Und ich denke, das ist in diesem Fall gelungen.«

Lasst! Euch! Zeit!

Stimmt, aber Bad Company 2 ist eben auch »nur« ein Nachfolger. Selbst das zerstörbare Terrain, für PC-Spieler die große und umjubelte Neuerung des Shooters, hat es im ersten Bad Company bereits gegeben – nur eben konsolenexklusiv. Aber wollen wir in Zukunft nur noch Nachfolger? Wollen wir noch erprobte Konzepte, die so lange wiedergekaut werden, bis sie uns zum Hals raushängen? Oder nur noch schlanke Battlefields, die auf so viele Kernfeatures verzichten, dass wir auch gleich Call of Duty oder Counter-Strike spielen könnten? Nein! Wir wollen »echte« Battlefields, die Fortschritte machen. Wir wollen neue Ideen wie den Commander aus Battlefield 2 und die veränderlichen »Revolution«-Schlachtfelder von Battlefield 4. Wir wollen neue Ideen, weil nur sie eine Serie weiterbringen. Und für so ein großes, vollwertiges Battlefield braucht Dice eben vor allem zweierlei: vernünftige Planung und ausreichend Zeit.

Es darf keinen übereilten Release geben (egal, ob wegen geschäftlicher Entscheidun-

Battlefield Hardline



Release: März 2015

Nach sieben vermasselten Vorgängern war Battlefield Hardline der erste Serienteil, der ohne schwerwiegende Technikmacken auf den Markt kam. Die Gründe dafür sind vielfältig: mehr Erfahrung mit der Engine (die schon in Battlefield 4 zum Einsatz gekommen war) und der langen Patcharbeit an Battlefield 4, geringere Spielerzahlen und kleinere Karten. Trotz dieser Vorteile lief die Entwicklung scheinbar nicht reibungslos. Statt den Titel dennoch zum geplanten Releasezeitpunkt im Oktober 2014 zu veröffentlichen, verschob man das Polizei-Battlefield um mehrere Monate. Eine Entscheidung, die sich ausgezahlt hat.

gen oder überambitionierter Entwickler), keine groben Planänderungen (»Hey, lasst uns die Lead-Plattform wechseln!«). Und vor allem braucht künftig jedes Battlefield einen rechtzeitigen Betatest, nach dem sich Probleme tatsächlich noch reparieren lassen. Der nächste Prüfstein, an dem sich Dice messen lassen muss, heißt Star Wars: Battlefront. Der Shooter soll bereits am 19.11.2015 erscheinen – und wird sich auch nicht verschieben lassen. Schließlich möchte man halbwegs zeitgleich mit dem neuen »Star Wars«-Film auf den Markt kommen, um dessen Hype mitzunehmen. Und der Film startet nun mal im Dezember. Es könnte bei Battlefront aber tatsächlich besser laufen als zuletzt bei den großen Battlefields, zumindest bekommt Dice offenbar die nötige Ruhe, um daran zu arbeiten: Die Patches zu Battlefield 4 entstehen bei Dice LA, um Hardline hat sich Visceral Games gekümmert. Wir drücken die Daumen. Nicht, dass wir hinterher in der Eiswüste von Hoth stehen, mit unserem Raketenwerfer auf einen vorbeistapfenden AT-AT zielen – und plötzlich wieder schwarzsehen. **JO / GR**



Der vergessene Halbbruder: Codename Eagle vom Entwicklerstudio Refraction Games, das später mit Dice fusionierte, enthielt schon viele Elemente des zukünftigen Battlefield.

