



Battlefield Hardline

Evolution in Schrittgeschwindigkeit

Viscerals Variante des berühmten Multiplayer-Schlachtfelds spricht vor allem Infanterie-Fans an. Die freuen sich zu Recht über fetzige Schlachten. Trotzdem ist Hardline das bisher schwächste Battlefield.

Von Petra Schmitz, Johannes Rohe und Stefan Köhler

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Visceral** Termin: **19.3.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **100 Stunden** Preis: **55 Euro** DRM-frei: **nein (EA-Origin)**

Auf DVD: Test-Video

TEST

Himmel, Po und Zwirn, diese Karte ist ja schlimmer als »Operation Metro«! Die Map »Der Block« in Battlefield Hardline kann auch sanfteste Gemüter zu Flüchen jenseits der Mundausch-Grenze verleiten. Vor allem im Modus Conquest ist sie nahezu unspielbar. Ein Schlauch, alle drei Flaggenpunkte liegen hintereinander. Wenn ein Team auch nur ein bisschen bes-

ser als das andere aufgestellt ist, macht es den Schlauch einfach dicht. Und zwar genau am Spawnpunkt der Gegner. Eine Runde auf »Der Block« ist oft gelaufen, kaum dass sie angefangen hat.

Das klingt ja nicht berauschend, ist Battlefield Hardline am Ende wirklich schlecht? Nein, das ist es beileibe nicht, »Der Block« ist auf der nach unten offenen Map-Murkskala das Schlimmste, was Hardline zu bieten hat. Die übrigen Karten hauen uns zwar

nicht aus den Latschen und die Evolution-Elemente sind bis auf ein paar Ausnahmen (der einstürzende Kran auf »Downtown« etwa bietet Schutz vor Scharfschützen) und je nach Spielmodus nur optische und nicht spielverändernde Gimmicks, aber in seinen besten Momenten zaubert die Polizisten-gegen-Verbrecher-Hatz eine großartige Gaudi auf den Bildschirm, die fast alle Battlefield-Register zieht. Während unseres Tests haben sich allerdings auch kleinere und größere Balanceprobleme und einige nicht perfekte Designentscheidungen herauskristallisiert, die das grundsätzlich spaßige Battlefield-Konzept zuweilen weniger spaßig gestalten.

Nichts für Fußgänger

Beginnen wir mit dem neuen Modus »Hotwire«, einer Conquest-Variante mit mobilen und zerstörbaren Flaggenpunkten. Beide Teams müssen sich speziell ausgewiesene Vehikel schnappen und mit denen in einem bestimmten Tempo über die Map heizen. Schnelle Autos, Karambolagen, bekloppte Unfälle, super! Blöd daran: Die Fahrer und ihre Beifahrer werden in Hotwire mit Punkten überschüttet, während alle anderen nur ein paar einsacken, sofern sie nicht konsequent mit dem Granatwerfer in einem Busch auf vorbeifahrende Vehikel lauern oder die Straße mit Sprengsätzen präparieren.



Im Conquest-Modus erkennen wir den Einnahmeradius eines Flaggenpunkts jetzt auf der Mini-map unten links. Praktisch, so müssen wir uns nicht gleich ins Bolzerei-Zentrum wagen.



Um ein besseres Schussfeld zu haben, können wir uns aus Fahrzeugen lehnen. Die ungepanzerten Limousinen werden aber schnell zur Todesfalle.



Mir fehlt ein Wake Island

Johannes Rohe
Redakteur
johannes@gamestar.de

Battlefield Hardline ist schnell und chaotisch. Manchmal etwas zu schnell und chaotisch für meinen Geschmack: Im Gegensatz zu Kollegin Petra stehe ich mit dem Heist-Modus, in dem alle Spieler wild auf die Geldtaschen zustürmen, auf Kriegsfuß. Blood Money und Hotwire gefallen mir dagegen super. Hotwire, weil es bei den wilden Verfolgungsjagden zu so vielen coolen Battlefield-Momenten kommt, Blood Money, weil der Kampf um die Knete oft zu einem spannenden, hin und her wogenden Tauziehen führt – diese Spielmodi sorgen für echt frischen Wind.

Trotzdem befürchte ich, dass Battlefield Hardline deutlich schneller die Luft ausgehen wird als seinen Vorgängern, denn es fehlt ein Wake Island. Damit meine ich nicht nur, dass Hardline keine einzige ikonische Karte besitzt, die mir über Jahre in Erinnerung bleiben wird, sondern vor allem, dass sich durch den Infanterie-Fokus alle Modi und Maps am Ende doch recht ähnlich spielen. Die richtig großen Schlachtfelder fehlen einfach. Oder um in Battlefield-Worten zu sprechen: Hardline bietet viel Metro, ein bisschen Noshahr Canals, aber eben kein Wake Island.

Aber selbst das ist nicht sonderlich befriedigend, auch wenn's natürlich rockt, den großen Tankwagen zu sprengen und dank der riesigen Explosion gleich noch ein anderes Auto mitzunehmen. Kein Wunder, dass es also zumindest bereits in der PC-Version ganze Server gibt, auf denen eine Handvoll Spieler ausschließlich mit Autos im Kreis

fahren. Wer jemanden ausknipst, wird gekickt. Das kann's ja auch nicht sein, deswegen der Tipp von uns: Hotwire nur auf Servern mit wenigen Plätzen spielen, dann ist die Chance auf eine launige Spritztour und damit auf Punkte deutlich größer. Dieser Tipp gilt eigentlich für fast jeden Spielmodus auf fast jeder Map von Hardline. Selbst die große Conquest-Variante der Karte »Staubwüste« macht mehr Spaß, wenn nur 32 Spieler und nicht 64 unterwegs sind. Für 64 Teilnehmer ist der matchrelevante Bereich im Regelfall zu klein, Taktik und bedachtes Vorgehen haben keinen Platz.

Ein Schuss in den Rücken

Neben Hotwire und der erprobten Variante Conquest warten noch fünf andere Spielmodi in Hardline auf Hobbypolizisten und Verbrecher. Team-Deathmatch, weniger relevant in einem Battlefield-Spiel, geht man besser nur an, wenn man auf Schüsse in den Rücken steht. Die Spawnpunkte darf man getrost als schlechten Witz bezeichnen. Selbst ein Battlefield 4 bekommt das deutlich besser hin. Auch hier der Hinweis: Wenn schon Team-Deathmatch, dann besser nur mit einer überschaubaren Spielerzahl. Allerdings verkommen dann recht offene und weitläufige Maps wie Everglades mit ihren Erhöhungen am Rand zu einem reinen Scharfschützenfest.

Her mit der Kohle!

In »Überfall« und »Blood Money« geht's dann endlich mal um das, was des Verbrechers Motivation Nummer eins ist: der schnöde Mammon. Als Krimineller sprengen wir in Überfall zuerst zwei Tresore, holen dann die Kohle raus und müssen sie zu ihren jeweiligen Abholzonen karren. Die Polizisten, deren Wiedereinstiegtickets nicht

schrumpfen, sollen das verhindern. Der Clou: Wenn die Kohle mal irgendwo in der Pampa am Boden liegt und sich Gesetzeshüter in der Nähe befinden, signalisiert ein Timer, wie lange es noch dauert, bis das Paket wieder am Ursprungspunkt landet. Dann geht die Plackerei für die bösen Buben

Die Wertung erklärt

Wir werten Multiplayer und Singleplayer nicht separat, die finale Wertung bezieht sich auf das Gesamtpaket von Hardline. Die Solokampagne von Hardline haben wir bereits im letzten Heft besprochen. Zu Erinnerung: Das Abenteuer von Drogencop Nicolas Mendoza hat uns nicht sonderlich begeistert. Die Story ist dünn, auch wenn die Entwickler spürbar versucht haben, die Handlung spannend zu gestalten. Dabei wollten sie allerdings zu viel: Charakterzeichnung, Buddyhumor, Drama. Und nichts davon zündet. Das Leveldesign bleibt uninspiriert, Höhepunkte fehlen. Am meisten ist uns allerdings die seltsame Verhaftungsmechanik aufgestoßen, die es uns ermöglicht jeden Schurken in nahezu jeder Situation dingfest zu machen, einfach, indem wir unsere Marke zücken. Das funktioniert selbst dann noch, als Mendoza später, sagen wir, dienstfrei hat.





Ein echtes Battlefield

Stefan Köhler
Trainee
redaktion@gamestar.de

Hardline ist für mich ja ein echtes Battlefield. Und zwar wegen all der Kinderkrankheiten, die zum Launch eines Serienteils mittlerweile dazugehören: Der Netcode ist schlechter als noch in der Beta, wichtige Engine-Änderungen aus den Patches von Battlefield 4 wurden nicht übernommen, die Balance der Waffen schwankt enorm.

Aber trotzdem habe ich verdammt viel Spaß mit Hardline und lasse Counter-Strike: GO derzeit komplett ruhen. Denn Hardline ist eben Battlefield, und die Formel aus Infanteriekampf und Fahrzeug-Action funktioniert wie eh und je.

Außerdem macht es überfällige Dinge richtig: Endlich ist es meine Entscheidung, was ich als Zusatzausrüstung auf Waffen schraube und in Vehikeln verbaue – kein Zwang mehr zu Coyote-Visier, ECM und aktivem Schutz wie noch in Battlefield 4. Endlich kann ich bestimmen, was ich freischalten und benutzen will – meine im Spiel verdiente Kohle, meine Entscheidung. Und endlich gibt es eine ganze Reihe an interessanten Modi, die ich gerne durchwechsel. Vergessen ist das Rush-Desaster aus Battlefield 4.

Ich hoffe, dass Visceral mit Hardline erfolgreich ist und sich sofort mit den Kollegen von DICE LA daran setzt, die vielen Ecken und Kanten abzuschleifen. Dann könnte es sich tatsächlich zu einem der besten Shooter auf dem Markt entwickeln und die vielen Infanterie-Fans von Battlefield abholen – und der Hauptserie Raum schaffen, sich wieder auf alte Stärken zu konzentrieren.

wieder von vorne los, abzüglich der Tresorsprengung allerdings.

Gut organisierte Teams packen die kostbare Fracht gleich in ein Fahrzeug voller reparierwilliger Mechaniker und brausen von dannen. Im Regelfall allerdings entspinnt sich rund um die Kohle aber ein grandioses Chaos, in dem alle auf alle schießen. Das macht oft großen Spaß, vor allem, wenn das



Nur wenn wir in Hotwire einen der fahrbaren Flaggenpunkte halten, hagelt es Punkte.

Geld schon ganz nah am Abholpunkt liegt und entweder die Zeit oder das Ticketkonto der Verbrecher knapp wird. Wer sich auskennt, hat hinter Überfall übrigens sicher gleich eine Variante von »Obliteration« aus Battlefield 4 erkannt.

Unser Liebling neben dem erprobten Conquest-Modus ist allerdings Blood Money, in dem beide Teams Kohle von einem zentralen Stapel in ihre Tresore schaffen müssen. Weil's in diesem Modus ständig hin und her geht und sich das Blatt sekundlich wenden kann (alle dürfen Geld vom zentralen Stapel ranschaffen, Geld aus dem Tresor der anderen klauen, Gegner ausknipsen und denen die Kohle, die sie dabei hatten, mopsen), wird's einfach nicht langweilig. Ständig ist was los, ständig muss man auf der Hut sein.

Battlefield meets Counter-Strike

Wer so gar nicht mit vielen Spielern kann und es fast schon intim haben möchte, der spielt »Rettung« oder »Fadenkreuz«. Im Modus Rettung müssen wir je nach Teamzugehörigkeit zwei Geiseln befreien oder ihre Befreiung verhindern. In Fadenkreuz geleiten wir als Polizisten einen Informanten in eine Abholzone, als Verbrecher sollen wir den Typen ausschalten. Beide Modi sind für zehn Spieler gestrickt, fünf auf jeder Seite.

Rettung spielt sich ähnlich wie die Geiselnkarten in Counter-Strike und macht auch ähnlich viel Spaß. Ein bisschen ungewöhnlich daran ist zwar, dass eigentlich ausgeschiedene Teammitglieder wiederbelebt werden können (Defibrillator, Spritze), aber weil das beide Mannschaften können, ist das so dramatisch nun auch nicht.

Fadenkreuz hingegen gestaltet sich zumindest auf öffentlichen Servern mit Zufallsteams oft frustrierend, weil es dem Informanten viel zu leicht gelingt, einfach in die Abholzone durchzulaufen. Dass das natürlich in erster Instanz an den Spielern liegt, muss man eigentlich nicht extra betonen. Wir haben's schon mit guten, weil unter anderem miteinander kommunizierenden Mannschaften erlebt, und da war's tatsächlich recht spannend.

Trotzdem hätte Visceral durch Anpassungen im Mapdesign mit dem einen oder anderen Nadelöhr oder mit zwei Squads pro Seite den Spielfluss besser steuern und somit für alle spannender gestalten können. Server, die Fadenkreuz für 32 Spieler anbieten, sind natürlich witzlos. Brauchbarer, weil erprobter Tipp: Als VIP immer die Selbstbelebungspritze einpacken. Damit kann man sich und damit die Runde eventuell sogar noch am Abholpunkt retten, sofern die von den Gegnern (wie es sich gehört) mit Sprengsätzen verwandt war.

Die Klassen, die Waffen

Apropos wiederbeleben: Die Klassen orientieren sich an denen aus Battlefield 4. Jedoch mit einigen Anpassungen. Wiedereinstiegspunkte setzt in Hardline nicht mehr der Scharfschütze, sondern der Mechaniker. Wahrscheinlich, um den Mechaniker, der keinen Raketenwerfer mehr im Gepäck hat, attraktiv zu halten und die oft nervigen Sniper in der Gunst der Spieler zu schwächen. Das hat aber unserer Erfahrung nach nicht so recht funktioniert. Raketenwerfer oder Stinger liegen jetzt als Pick-ups auf den Maps. In Kombination mit den wenigen Fluggeräten (nur Helikopter, maximal zwei pro Seite) und den vergleichsweise schwachen Fahrzeugen (Panzer fehlen völlig) des Polizisten-gegen-Verbrecher-Szenarios ent-



Gerade noch wollte dieser Cop eine Geisel befreien, doch mit unserer Schrotflinte haben wir sie als Verbrecher im Modus »Rettung« erfolgreich »beschützt«.

Der Hacker-Commander

Auch in Battlefield Hardline kehrt der Commander-Modus zurück, der passend zum Setting »Hacker« genannt wird. Gegenüber Battlefield 4 ändert sich nicht viel, noch immer geben wir unserem Team Befehle und unterstützen es mit Fähigkeiten wie EMP und GPS-Ortung von Gegnern. Statt Cruise Missiles über die Karte zu schicken, arbeitet der Hacker jedoch subtiler und kann bestimmte Levelobjekte hacken. Kameras spotten dann Gegner im Sichtfeld, Tränengasanlagen erzeugen eine Wolke in Engpässen und Trafos können überladen werden.

Der Hacker spielt sich wie ein frenetisches Mobilespiel, bei dem wir möglichst schnell Objekte anklicken, hacken und unser Team auf Gefahren hinweisen. Wie ein echter Kommandant fühlen wir uns dabei nicht, sondern freuen uns nur mal, wenn einer der Squadführer tatsächlich zur Kooperation bereit ist. Hacker können wir übrigens in jedem Spielmodus bis auf Rettung und Fadenkreuz sein, was gerade bei Hotwire eher sinnbefreit ist, weil wir keine Fähigkeiten für den Fahrzeugkrieg haben.



steht so eine gute Schlachtdynamik. Die Frage ist, ob das auch so bleibt, wenn sich erst mal jeder den Raketenwerfer oder die Stinger für Fahrzeuge gekauft hat. Kostenpunkt für die Stinger pro Wagentyp: 90.000 Dollar. Die Waffen warten dann automatisch im Kofferraum, sobald man sich hinter ein Lenkrad geklemmt hat. Helikopterpiloten werden es so jedenfalls deutlich schwerer haben.

Kaufen? Richtig! Wir spielen unsere Waffen in Hardline nicht nach und nach frei, wir kaufen sie uns mit im Spiel verdientem virtuellen Geld. So können wir ohne große Umwege an die Knarre unseres Herzens gelangen. Blöd nur, wenn die sich dann als gar nicht so super herausstellt, denn testen

können wir sie vor dem Kauf nicht. Visceral hat schlicht und ergreifend den Übungsschießstand vergessen. Bitte nachliefern! Für alle, die sich aktuell unsicher sind, welche Waffe gut ist: Einfach darauf achten, von welcher man am häufigsten umgenietet wird, die steht dann aktuell und oft zu Recht hoch in der Gunst der Spieler.

Die Probleme

Hardline macht nicht alles richtig, aber auch nichts wirklich grundlegend falsch. Massive Bugs wie wir sie aus dem ersten Jahr mit Battlefield 4 kennen, gibt's hier schlicht nicht. Dass man durch den Nebel einer Rauchgranate schauen kann, wenn man nur ein Fernglas mit zweifachem Zoom benutzt, ist sicherlich doof, wir verbuchen es aber nicht unter spielspaßerstörend. Trotzdem läuft nicht alles rund zwischen Verbrechern und Polizisten. Der Netzcode ist auf ähnlich schlechten Niveau wie der von Battlefield 4, noch immer wird man getroffen, obwohl man längst aus dem Schussfeld entkommen ist.

Auch bei der Balance hapert es noch. Wer beispielsweise das Premium-Paket ordert oder sich die Deluxe-Edition leistet, bekommt durch die damit verbundenen guten, weil ohne optischen Rückschlag auskommenden Bonuswaffen spürbare Vorteile gegenüber Normalkäufern eingeräumt; die ACWR vom Operator etwa schießt fast so genau wie ein Laser.

Aber auch die Waffen, die sich jeder irgendwann erspielen kann, sind nicht zu 100 Prozent frei von Macken. Die K10 etwa (Mechaniker-Knarre auf Polizistenseite) ballert sogar mehr Kugeln raus, als der (noch immer zu langsame) Netzcode des Spiels verarbeiten kann, und ist jeder anderen Waffe über kurze Distanz gnadenlos überlegen. Mit ihr gewinnt man fast jede Auseinandersetzung.

Die Schrotflinten hingegen sind im Vergleich zur letzten Beta fast nichts mehr wert, selbst Schüsse aus nächster Nähe führen nicht immer dazu, dass der Gegner zu Boden sinkt. Was aber unter anderem auch am Lagausgleich von Hardline liegen kann. Spieler mit einem hohen Ping werden trotzdem flüssig in ihrer Bewegung dargestellt. Das führt zuweilen dazu, dass

sie sich nicht wirklich da aufhalten, wo Hardline sie gerade anzeigt, und Schüsse gehen ins Nichts.

Ärgerlich auch, dass Boost-Boni gleich im laufenden Spiel einberechnet und in der Auswertung angezeigt werden. Das verwässert das Punkteergebnis am Schluss enorm. Mittelprächtige Spieler führen plötzlich die Tabelle an, echt gute hingegen krebsen nur im Mittelfeld rum. Wir würden uns wünschen, dass Visceral das schnell ändert. Denn mit einem Boost für objektbasiertes Spiel von 200 Prozent kann jeder in Conquest ganz oben stehen, selbst wenn er die Waffe verkehrt herum hält. **PET**

BATTLEFIELD HARDLINE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3 2120 / Phenom II X2 511
GTX 460 / Radeon HD 5770
4 GB RAM, 60 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 4570 / Phenom II X6 1066T
GTX 780 / Radeon R9 270X
8 GB RAM, 60 GB Festplatte

PRÄSENTATION

weiche Animationen + schöne Lichteffekte + knackige Waffensounds + gute Sprecher + kaum optische Highlights auf den Multiplayer-Maps und in der Kampagne

SPIELEDISIGN

viel Abwechslung bei den Modi + schnelle Gefechte für Infanteristen + gelungene Umstellung auf Waffenkauf + lahme Missionen im Singleplayer + unlogische Verhaftungsmechanik im Singleplayer

BALANCE

guter Gadget-Tausch bei Multiplayer-Klassen + vier Schwierigkeitsgrade für Solokampagne + schlechte Waffenbalance + Exklusivwaffen + technische Probleme beeinträchtigen die Balance

ATMOSPHÄRE/STORY

lustige Chaos-Momente + fetziges Hin und Her in Blood Money + Fadenkreuz spannend mit guten Teams + mit Zufallsmannschaften oft frustrierend + Solo-Kampagne ohne Höhepunkte

UMFANG

viele Waffen und Gadgets + sieben Spielmodi + neun Karten in unterschiedlichen Größen + Solokampagne anständige acht Stunden lang

FAZIT

Trotz der unausgegorenen Balance machen die Infanteriegefechte Spaß. Den Singleplayer spielt man und vergisst ihn dann wieder.



Ohne Panzer geht's mir besser

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Die Solokampagne von Battlefield Hardline kann ich nicht wirklich empfehlen. Obwohl der Ansatz stimmt, ist Visceral die Ausführung nicht gelungen. Das kann man eigentlich schon am bizarren Detail erkennen, dass mich das Spiel mit immer mehr und besseren Waffen für schusswaffenfreies Verhaften belohnt. Wem auch immer das eingefallen ist, der hat einfach nicht zu Ende gedacht. Spielen sollte man die Kampagne aber trotzdem einmal, immerhin gibt's pro Episode einen Bonus für den Multiplayer zu verdienen (Battlepacks).

Der Multiplayer hingegen macht mir tatsächlich Spaß. Klar, der hat auch seine Fehler (Wie mich The Block aufregen kann! Und wie ich es hasse, hinter einer Wand dank des Netcodes noch erschossen zu werden!) und sieht eher aus wie der kleine, dreckige Bruder von Battlefield 4 und nicht wie ein neueres Spiel. Aber dass ich mich im Conquest-Modus nicht mehr mit Panzern rumärgern muss, kann ich dem Spiel als passionierter Infanterist gar nicht hoch genug anrechnen. Schade indes, dass Hotwire und Fadenkreuz bei mir nicht so recht zünden wollen. Um die mache ich eine großen Bogen und spiele fast noch lieber Team-Deathmatch trotz der durch und durch gruseligen Spawnpoints.