

## Digitales | Games: Battlefield 3

Mit dem dritten Teil der ›Battlefield‹-Reihe versprach der Entwickler EA DICE die Rückkehr zu den Wurzeln der Reihe: Einer Balance aus Spiel und Simulation, die der Reihe seit 2002 eine treue Gefolgschaft – und viele Klone – eingebracht haben. **PETER KLEMENT** ist im neuesten Spross der Battlefield-Familie geflogen, gefahren und ziemlich oft gesprengt worden.

›*Battlefield 3*‹ ist mehr als nur das Spiel in der Packung, denn es erfordert den neuen Download-Dienst Origin von Electronic Arts, der mit seinen Nutzerbedingungen für Furore gesorgt hat. Neben Origin erwartet SpielerInnen zusätzlich das Battlelog, eine Art Facebook für *Battlefield 3*, in dem sie Profile anlegen, Gemeinschaften formen und natürlich ihren Fortschritt mit anderen SpielerInnen vergleichen können. Das Spiel selbst bildet ein Amalgam aus dem Bombast von *Bad Company 2*, dem Gameplay von *Battlefield 2* und verbindet das Gamedesign des PCs mit dem der Konsolen: Ein gewagtes Experiment, in dem Vieles großartig funktioniert, doch ein paar Extranippel und verkümmerte Schwimfflossen lassen erahnen, dass bei der Kreuzung auch einiges schief gelaufen ist.

### Spaziergänge im Schlachtengemälde



*Bad Company 2* ist schon ein Spiel in dem wunderbar schön die Fetzen fliegen und das eine lebendige, bis unter die Augenlider mit Adrenalin vollgepumpte, cineastische Atmosphäre schafft, die mit jeder Partie aufs Neue dynamisch generiert wird. *Battlefield 3* ist in jeglicher Hinsicht der große Bruder von *Bad Company 2*: Die Grafik ist umwerfend, der Sound hervorragend und ein wirklich wichtiges spielerisches Mittel, das einen permanent mit wichtigen Informationen und Atmosphäre satt versorgt – bei einem leisen, trockenen Krachen in weiter Ferne sollte man sich auf den Boden werfen, denn ein Scharfschütze ist gerade dabei sein Handicap zu verbessern.

In anderen digitalen Spielen hören SpielerInnen oft nur das Geknatter ihrer Waffen, die Geräusche der Fahrzeuge und bestenfalls die Mitspieler aus dem Voice-Chat. Im neusten Meilenstein von EA DICE wird auf dem Funkkanal ständig dynamisch weitergegeben, was die Teamkameraden so erspüren und in Rufweite wird nach wie vor – wenn auch nicht mehr so extrem wie in *Bad Company 2* – gepöbelt, geflucht und geschrien. Dazu kommt das ausgezeichnete Zusammenspiel von Sound und visuellen Effekten, die auch ihre Einfluss auf

die Spielfigur nehmen: Explosionen erschüttern den Boden und schütteln die Avatare ordentlich durch, sodass ordentliches Zielen unmöglich wird. Nach Explosionen in ungesunder Nähe dringt nur noch ein hohes Pfeifen aus den Lautsprechern, bevor die Spielwelt wieder mit aller virtuellen Gewalt über einen hereinbricht. Aufspritzender Dreck, die Rauchschwaden brennender Wracks und herumfliegende Trümmerteile befreien *Battlefield 3* aus dem Korsett des nett anzusehenden, aber doch unbewegten Dioramas, in dem die meisten digitalen Spiele gefangen sind.

Eine besonders erwähnenswerte Neuerung ist, dass der Avatar endlich Angst vor Kugeln hat: Zwischen Kugeln bedrohlich nahe an der Spielfigur vorbei, verschwimmt die Sicht und der Avatar ruft um Hilfe. Das bringt nicht nur spielerische Tiefe, sondern unterbindet auch den in digitalen Spielen allgegenwärtigen Todesmut der SpielerInnen, die auch im dichtesten Kugelhagel aufstehen, um das Feuer zu erwidern.

### **Klassengesellschaft**

Wie in den Vorgängern stehen verschiedene Klassen zur Wahl, die sich auf bestimmte Aufgaben spezialisiert haben: Aufklärer (Recons) entdecken mit ihren Scharfschützengewehren und Aufklärungsdrohnen Gegner, die dann für das gegnerische Team markiert werden. Pioniere (Engineers) sind für die Instandhaltung und Zerstörung von Fahrzeugen mittels des Reparaturwerkzeugs oder Raketenwerfers zuständig. Der Unterstützer (Support) ist eine flexible Klasse, die mit einem leichten Maschinengewehr Infanterie niederhält und mit C4 unaufmerksame Panzerfahrer den fahrbaren Untersatz wegsprengt. Außerdem versorgt er das eigene Team mit Munition. Der Sturmsoldat (Assault) ist der Mann fürs Grobe und interessanterweise fürs Verarzten: Mit einem Sturmgewehr, mit Granatwerfer oder Schrotflinte unter dem Lauf, ist er für Infanteriegefechte bestens gerüstet und kann die Mitglieder des eigenen Teams mit einem Defibrillator wieder zurück ins Leben holen oder mit Verbandskästen wieder aufpäppeln.

Jede Klasse schaltet sich mittels Punkteerwerbs in Multiplayer-Partien neue Waffen und Ausrüstungsgegenstände frei, die teilweise erhebliche Vorteile bieten und so den Einstieg für neue SpielerInnen ziemlich versauern: Spieler, die schon Zeit in eine Klasse investiert haben, schießen genauer, sind flexibler in ihrer Ausrüstung und sehen dank Infraroptik andere SpielerInnen auch bei schlechter Sicht sofort. Das Unlock-System ist Rollenspielen entlehnt, in denen der Charakter im Lauf seiner Entwicklung mehr Fähigkeiten und Ausrüstung akkumuliert. In einem Teamspiel, wie *Battlefield 3*, sorgt eine Übervorteilung der Vielspieler für viele Frustmomente und macht manche Onlinepartien zur Farce.

Regelrecht bizarr wird es bei den verschiedenen Fahrzeugen, die ebenfalls über freischaltbare Fähigkeiten verfügen: Jets starten ohne Abwehrmaßnahmen gegen hitzesuchende Raketen UND ohne hitzesuchende Raketen. Wer zum ersten Mal in einem Jet sitzt, darf sich nur mit der Bordkanone seiner Haut erwehren – wie damals, in *Battlefield 1942* – bis die erste Rakete den Ausflug in die Lüfte jäh beendet. Panzer und Hubschrauber trifft ein ähnliches, wenn auch nicht ganz so hartes Schicksal.

### **E-Peens, Co-op und ein faustscher Vertrag**

Auf Battlelog, einem Facebook für *Battlefield 3*, stellen SpielerInnen ihre neusten Errungenschaften in Form von freigeschalteten neuen Waffen oder Auszeichnungen zur Schau, unterhalten sich, drücken »hoohah« wenn etwas gefällt und organisieren Matches, die sie entweder gegen menschliche Widersacher oder zu zweit in sechs Szenarien gegen den Computer bestreiten. Kooperatives Spielen, das auf dem PC eher stiefmütterlich behandelt wird und eher auf Konsolen zu Hause ist, wird Dank Battlelog wieder attraktiv für ein schnelles Spiel zwischendurch. Die ständigen Belohnungshäppchen im Spiel mit Auszeichnungen und neuer Ausrüstung

werden dynamisch in den Newsfeed gepostet und füttern so Sammeltrieb und - noch motivierender - Neid. Das Nur-noch-ein-Unlock-Syndrom führt schnell zu späten Stunden und beeindruckenden Augenrändern, denn man WILL das coole Zeug, wie Infrarotzielfernrohre und am besten VOR den Freunden. Die von SpielerInnen liebevoll E-Peen genannte Ansammlungen - oft auch vermeintlicher - spielerischer Erfolge führen dazu, dass jede Klasse gespielt, jedes Fahrzeug gefahren und jeder Spielmodus absolviert wird.

Doch EA verlangt für die Annehmlichkeiten einen Klick, der angemessenerweise eigentlich mit Blut gezeichnet werden müsste - und der Hörner tragende Vertragspartner sollte natürlich mit einem lauten Knall und diabolischem Gelächter wieder gen Hölle fahren. Der Endnutzer-Lizenzvertrag von Origin genehmigte sich in seiner ursprünglichen Version automatisch alle Lizenzrechte für EA-Produkte auf dem Rechner zu prüfen und Informationen über Hardware, Software und die Anwendungsnutzung zu sammeln. So ganz nebenbei wurde die Gerichtsbarkeit auch noch England übertragen und stellenweise der Nebensatz »soweit rechtlich zulässig« eingefügt. Harter Tobak, der zu massenhaft negativen Rezensionen auf [amazon](#) führte.

### **Abschlussbericht**

*Battlefield 3* setzt als Spiel Maßstäbe in Sachen Atmosphäre: Es zieht einen sofort auf eine Art und Weise in den Bann, wie es sonst nur Filme tun und das mit immer wieder dynamisch generierten Szenarien - kein Multiplayer-Match gleicht dem anderen. Auf der Ebene der Spielmechanik gibt es viele Neuerungen, die zusätzliche Spieltiefe bringen, während das Unlock-System teilweise für massive Fairnessprobleme sorgt, für die man die Game-Designer am liebsten ohrfeigen würde. Das Battlelog ist ein interessantes Experiment, das sich von dem klassischen Serverbrowser innerhalb des Spiels entfernt und eine starke soziale Komponente beisteuert. Origin ist - im Moment - rechtlich bedenklich und es muss sich noch zeigen, ob es zu Recht als Spyware verschrien wird. Zum Singleplayer wurde übrigens kein Wort verloren, weil [RUDOLF INDERST](#) das im [Digitalen Appetithappen](#) schon kurz und prägnant erledigt hat - ein paar Waffen verziehen im Schusswechsel tatsächlich zu sehr...

*Atmosphärisch, atemlos, actiongeladen.*

| [PETER KLEMENT](#)

### **Titelangaben**

Battlefield 3

Plattform: PC, Playstation 3, Xbox 360

Entwickler: EA Dice

Publisher: EA

Release: 28. Oktober 2011