

Digitales | Battlefield: Hardline

Ausnahmsweise ist die Downtown von Los Angeles menschenleer, niemand zeigt sich zwischen den Häuserschluchten. Dann dann klingt es aus der Ferne, die Motorengeräusche und ein leises »Whup Whup«. Heran braust ein Polizei Muscle Car, die Beifahrer hängen aus den Seitenfenstern und ballern wild herum. Dazu wummert der Bass des Autoradios. Finden Sie das cool? Dann wird Ihnen auch ›Battlefield Hardline‹ gefallen. Von **FLORIAN RUSTEBERG**.



Die ›Battlefield‹-Reihe ist schon seit Jahren eine feste Größe auf dem Markt der Ego-Shooter. Dabei erstreckte sich das Thema von Vergangenheit über die Gegenwart bis in die ferne Zukunft, fest blieb nur der militärische Akzent. Nun erscheint mit ›Battlefield Hardline‹ nicht nur ein Ableger, der den Kampf zwischen Verbrechern und der Polizei darstellt, sondern zum ersten Mal auch ein großer Serienableger, der nicht direkt von DICE in der Hauptverantwortung entwickelt wurde. Mit Visceral Games hat ein routiniertes Studio diese Aufgabe übernommen. Neben Lizenzspielen zu ›James Bond‹, ›Die Simpsons‹ und ›Der Pate‹, sind sie vor allem bekannt für die ›Dead Space‹ Reihe oder auch ›Dante's Inferno‹.

Ist ja wie im Fernsehen

Einen wichtigen Bestandteil soll dabei die Einzelspieler-Kampagne bilden. Besonders nach dem enttäuschenden Erlebnis aus ›Battlefield 4‹ wurde für ›Hardline‹ eine Besserung versprochen. Die Geschichte handelt von dem jungen und idealistischen Polizisten Nicholas Mendoza, der erst gegen Drogen und dann gegen eine Verschwörung ankämpfen muss. Erzählt wird episodisch wie bei einer Fernsehserie. Sogar Rückblick und Vorschau gibt es für jede der 10 Episoden. Selbst die Charaktere sind nach echten Schauspielern modelliert, die diese auch synchronisieren. Die Ausrichtung im Stile von ›The Shield‹ ist eine gelungene Abwechslung und durchbricht die üblichen Mechaniken für Spiele der bekannten Art. Kämpft sich die unaufhaltsame Kampfmaschine sonst durch schlauchartige Level, um am Ende dann aus irgendeinem Grund an den nächsten exotischen Ort zu gelangen, so bilden sich in ›Hardline‹ oft kleinere Erzählabschnitte.

Auch im offenen Gefecht gegen viele Gegner wird es schwer, zumindest auf den hohen Schwierigkeitsstufen. Oft ist dann Schleichen und heimliches Überwältigen die bessere Wahl. Und das ist einer der größten Pluspunkte: Es gibt eine Wahl. Das heißt, für eine Situation gibt es oft mehr als nur einen richtigen Weg.

Variation gibt es dann auch mit Passagen, wo die Waffen zwingend sprechen müssen.

Die Inszenierung kann mit Sicherheit als gelungen betrachtet werden, allerdings gibt es auch genug Flecken auf der Weste. Der Verlauf der Ereignisse ist recht vorhersehbar und klischeehaft. Spätestens nach der zweiten Hälfte der etwa 8 Stunden langen Kampagne verabschieden sich Abwechslungsreichtum und Logik. Denn warum haben wir die Bösewichte in der Lagerhalle alle still und leise verhaftet, wenn sie nun doch niederbrennt? Und warum schlafen Menschen sofort ein, wenn ihnen Handschellen angelegt werden? Trotzdem gibt ›Hardline‹ einen guten Zeitvertreib ab, wenn man sich nicht groß mit Fragen beschäftigt. Das war es dann aber auch, der Wiederspielwert ist denkbar gering, da Erzählabschnitte ohne Interaktion große Teile ausmachen und nicht zu überspringen sind. Schade ist das, denn der »Hardline«-Schwierigkeitsgrad bietet ein herausforderndes Spielerlebnis, steht aber erst nach einmaligem Durchspielen zur Verfügung. Wünschenswert wäre auch ein Perspektivenwechsel gewesen, bei dem die Story durch die Augen der Kriminellen erlebt werden kann. Insgesamt kann sich ›Hardline‹ in dem Bereich leider nicht mit ›Far Cry‹ oder ›Wolfenstein The New Order‹ messen, die den Einzelspieler als Schwerpunkt haben.

Das Erbe eines großen Namens

Die Marke ›Battlefield‹ steht aber eigentlich für große Multiplayer-Gefechte in denen sich Action und Taktik die Hand reichen. Gerade in letzter Zeit hat sich dabei ein System etabliert, in dem verschiedene Klassen, je nach ihrer Rolle, auch Unterstützung für das Team geben.



Doch wofür steht nun »Hardline«? Ist ›Battlefield 4‹ bereits bekannt, ist nur wenig Umstellung nötig. Die Oberfläche hat sich nur geringfügig geändert, Steuerung und die grundlegenden Spielmechanismen sind vertraut. Nur allzu schnell fällt nun das Urteil, hier läge ein verkleidetes Vorgängerspiel vor. Verwunderlich ist diese Ähnlichkeit natürlich nicht, beide Spiele teilen sich den Unterbau der FrostBite 3 Engine und viele der bestehenden Funktionen. Dazu zählt auch der berüchtigte »Netcode«, also der Datenaustausch zwischen Spieler und Server, der vielen den Spaß an ›Battlefield 4‹ geraubt hat. Idealerweise sollte dabei alles verzögerungsfrei wie im Einzelspieler ablaufen, doch Lauf- und Bearbeitungszeit der Daten machen einen Strich durch die Rechnung. Es passiert Folgendes: die Spielfigur stirbt, obwohl sie schon hinter eine Ecke gehechtet ist oder man wird schon nach einem Treffer dahingerafft, während der Kontrahent scheinbar keinen Treffer abbekommen hat. Nach und nach wurden diese Probleme ausgemerzt und mit dem letzten Winterpatch wurde sogar ein solides Niveau erreicht. Ein festes Fundament also für ›Hardline‹ -

Auf das ein gutes Gameplay mit schneller Action aufgebaut wurde. Doch manchmal wird merklich, dass die Probleme einfach nur besser versteckt sind. Ein gutes Beispiel ist die Fahrt in einem der Autos. Die sportlichen Modelle brechen in schnellen Kurven aus und rumpeln deutlich, wenn sie über Abraum fahren. Große, schwere Lastwagen bewegen sich so träge wie in Wirklichkeit. Zwar registriert man wohlwollend, dass viel Mühe in diesen Bereich geflossen ist, aber bei Kollisionen mit der Umwelt zerspringt die schöne Illusion. Eindeutig zu erkennen ist die kleine Zeitdifferenz zum Spieleserver. Um ein Fahrzeug zu treffen, muss die mit einkalkuliert werden. Das, was nach Augenschein eindeutig verfehlt hat, wertet das Spiel als Treffer. Glücklicherweise ist da aber nur bei den hohen Geschwindigkeiten auffällig.

Geschwindigkeit rauf, Durchschlagskraft runter

Zurück zu der Frage, für was ›Hardline‹ denn nun steht. Wenn sich die Ordnungshüter und Verbrecher offen bekriegen, kommt natürlich weniger schweres Gerät vor: Verzichtet werden muss auf Flugzeuge, Panzer und sonstiges Kriegsgerät. Aber alles, was es in Amerika frei zu erwerben gibt, ist mit dabei. Weil die Waffen auch alle einen etwas stärkeren Ausschlag bekommen haben, sinkt die effektive Kampfdistanz. Dafür bewegen wir uns schneller und die Action tritt in den Vordergrund. In diesem Bereich zeigt ›Hardline‹ seine Schokoladenseite, schnelle Kämpfe auf kleinem Raum.

Für die Abwechslung bietet ›Hardline‹ eine gute Auswahl an Spielmodi, aber nicht alle sind für jede der neun Karten geeignet oder verfügbar. Eroberung und einfaches Team Deathmatch sind aus vielen Spielen bekannt. Bei Hotwire (zu Deutsch »Kurzschließen«) geht es darum, möglichst viele der auf der Karte verteilten Fahrzeuge zu kontrollieren, in dem das Team mit ihnen fährt. Bei Bloodmoney muss Geld aus dem Zentrum der Karte auf die eigene Seite gebracht werden, es ist aber auch möglich, direkt beim Gegner zu klauen. Etwas komplexer wird es beim Überfall: Hier müssen die Räuber davon abgehalten werden, in einen Tresor einzudringen und gelingt es ihnen dennoch, dürfen sie ihre beiden Beutestücke nicht zu den Evakuierungspunkten bringen; oder eben andersrum für die kriminelle Seite. Mit Blick auf Wettbewerbsfähigkeit (5 gegen 5 und kein Neueinsteigen während einer Runde) gibt es noch Rettung, das aus Counter Strike bekannte Prinzip der Geiselrettung und Fadenkreuz/Crosshair. Dabei ist einer der Polizisten ein VIP und muss zu einem von zwei Evakuierungspunkten gelangen. Leider zeigen gerade diese beiden Spielvarianten große Schwäche. Oft kann der VIP einfach durchlaufen und die Partien finden nur auf Ausschnitten der bekannten Karten statt, die selten dafür optimiert sind.

Neu ist immer besser?



Den Kern bilden also die drei neuen Spielmodi für eine große Spieleranzahl, was Schwäche und Stärke zugleich ist: Sie sind einfach. Es gibt klare Ziele und was zu tun ist, wird schnell klar. Steigt man bei Hotwire in ein Auto, heißt es losbrausen. Der Beifahrer weiß Bescheid, er soll natürlich Leute ausschalten, die das Auto aufhalten und zerstören wollen. Wer nicht in einem der Zielautos sitzt, kann sie angreifen, wann immer sie vorbeikommen. Ebenso bieten sich bei Bloodmoney drei Möglichkeiten. Das Gute daran ist, dass jeder weiß, was zu tun ist, es sind nur wenig taktische Absprachen nötig. So wird indirekt das Teamplay gefördert, auch wenn das natürlich nicht immer klappt. Auf der anderen Seite leidet die Langzeitmotivation an dem geringen Tiefgang. Das gleiche Phänomen taucht bei den vier Klassen des Spieles auf. Das Grundgerüst ist mit den Schwerpunkten Heilung, Fahrzeuge, Feuerpower/Munition und Scharfschütze vorhanden, aber auf die nötigsten Merkmale reduziert. Einfacher Zugang und geringe Tiefe. Die Wahl der Klasse wird zu einer Waffenfrage degradiert, denn die gibt es nur in Abhängigkeit von Fraktion und

freigeschalteter Klasse. Apropos Freischaltung: Neue Waffen und Ausrüstung gibt es gegen virtuelle Dollar, die jede Aktion im Spiel einbringt. Dieses Prinzip ist zwar nicht neu, aber eine gern gesehene Abwechslung zu den linearen Freischaltungen. Trotzdem kann das freie System nicht darüber hinwegtäuschen, dass die allgemeine Anzahl der verfügbaren Waffen gering ist, besonders wenn diese von der Wahl der Fraktion abhängen.

Die Anzahl interessanter Details, die bei genauerem Hinsehen zu entdecken sind, ist hoch. Eines ist beispielhaft für die ganze Ausführung: der Vorschlaghammer. Der Spieler hat beim Nahkampf die Wahl zwischen tödlichen Klingen oder Schlagwaffen. Der besonders schwere Vorschlaghammer bietet sogar die Möglichkeit, Türen aus den Angeln zu brechen. In diesen Momenten fühlt man sich schon eher wie ein richtiger Polizist, aber leider sind solche Gelegenheiten viel zu selten. Gleichsam verhält es sich mit den zahlreichen kleinen Details, die gute Ideen sind, aber nicht so recht in das Gesamterlebnis zu passen scheinen. Einfügen mag sich auch die fast karikaturistische »Coolness« nicht so recht, die beim Kampf ums Gesetz allgegenwärtig ist. Sei es die dröhnende Musik aus einem vorbeibrausenden Auto, die lässigen Sprüche oder der Mittelfinger, den ein geschultes Bandenmitglied bei Sichtkontakt mit Beamten entgegenstreckt. Erst einmal von der Vorstellung eines ernststen Verbrechenssimulators verabschiedet, entpuppt sich »Battlefield Hardline« als Räuber und Gendarm für große Kinder, das durchaus zu gefallen weiß.

Für's Auge nichts Neues - Revolution!

An der Grafikfront hat sich Visceral Games eher in Deckung begeben, als einen groß angelegten Angriff auf die Performance zu führen. Angefangen bei AMDs Mantle Schnittstelle, die besonders schwächeren AMD-PCs auf die Sprünge hilft, kann das Spiel sowohl für langsamere Systeme als auch für die schnellsten Pixelbeschleuniger konfiguriert werden. Spielen in 1440p oder 4K ist möglich und auch mehrere Monitore oder Supersampling werden unterstützt; vorausgesetzt der Computer bringt die nötige Leistung. Richtige grafische Neuerungen gibt es allerdings nicht, die Entwickler haben lediglich die Arbeit von »Battlefield« Entwickler DICE angepasst und verwendet. Besonders schmerzlich ist diese fehlende Optimierung für die Konsolen. Playstation 4 und Xbox One stellen das Spiel nur in einer geringeren Auflösung als FullHD dar, was für ausgeprägtes Kantenflimmern sorgt. Nach gut anderthalb Jahren hätten hier Fortschritte erzielt werden können. Allerdings erscheint »Hardline« auch noch für die alte Konsolengeneration der Playstation 3 und Xbox 360. Das wird nicht nur mit Einschränkungen der Darstellungsqualität, sondern auch innerhalb der Spielmechanik erkauft, denn es können maximal 24 Spieler an den Partien auf geschrumpften Karten teilnehmen. Im Vergleich der Versionen fällt besonders die Detailarmut auf: Eine detailreiche Häuserwand verliert ihre Texturen, Klimaanlage und Werbebanner, wir sehen lediglich eine nackte, einfarbige Fläche vor uns. Das fällt aber nicht nur im direkten Vergleich der Versionen auf, auch zur Konkurrenz anderer Spiele auf der älteren Plattform ist das offensichtlich.

Unabhängig von der Grafik ist das Level der Möglichkeiten noch immer unerreicht. Egal ob im Einzel- oder Mehrspielermodus, dem Ort kann immer angesehen werden, dass ein Gefecht über ihn hinweggetobt ist. Einrichtungsgegenstände werden zerfetzt, Fassaden bröckeln und Holzwände werden durchsiebt. Allerdings muss man sich beim Einreißen von Gebäuden zurücknehmen, denn die geben (meist) nicht nach. Die Zerstörung beschränkt sich auf das Inventar und manche, schon vordefinierte, Gebäude. Der Neologismus »Revolution«, der für die Veränderung eines Levels durch Zerstörung großer Strukturen steht, tritt in den Hintergrund. Dafür werden aber dem Szenario angepasste Ereignisse eingebaut. Am besten gefällt uns, wenn Polizei und Ganoven um eine Marihuana-Plantage im Keller eines Lagerhauses kämpfen und diese sich dabei entzündet: Nach und nach beginnt sich der ganze Keller in ein Flammeninferno zu verwandeln, bis die

Sprinkleranlage alles in undurchsichtigen Rauch taucht. Am Ende gibt es dann nur noch kohlschwarze Überreste. Dieses Ereignis wirkt sich nur wenig auf das Spielgeschehen aus, aber sorgt für eine spannende Atmosphäre. Leider bieten sich im ganzen Spiel nur eine Handvoll dieser Ereignisse.

Der »Sound of da Police«

Die Geräuschkulisse bleibt sich treu, denn die Waffen klingen exzellent und mit Surround-Sound fühlt man sich mittendrin. Ebenso gibt es bei den Liedern im Radio nichts zu meckern, sie transportieren genau das richtige Gefühl. Neben Klassikern des HipHops sind auch Judas Priest und The Clash vertreten. Die Synchronisation der deutschen Version ist auf einem guten Niveau. Besonders in der Einzelspielerkampagne kann die Qualität synchronisierter amerikanischer TV-Serien erreicht werden. In den Online-Gefechten passt die für einen Militärshooter zu schlaksige Art besser auf das ›Hardline‹-Szenario. Zu bemängeln bleibt nur der viel beworbene Gangsta-Rapper Kollegah, der die deutsche Fassung aufwerten sollte. In der Geschichte nur in Nebenrollen verwendet, spricht der »Boss« im Mehrspielermodus den Boss der Verbrecherfraktion. Leider geschieht das ganz nach seinem HipHop-Image in betont entspannter und überheblicher Art, was aber in vielen Situationen einfach sehr unpassend ist, wo Emotionen, Befehle und Hektik in der Ansage »Unser Team verliert gleich« stecken müssten. Somit bleibt der Auftritt, ähnlich wie die Synchronrolle von Moritz Bleibtreu in ›Battlefield 4‹, dessen Charakter bereits in der ersten Mission stirbt, mehr ein Marketing-Schachzug, als eine Bereicherung der spielerischen Qualität. Vorbildlich ist hier aber die Möglichkeit unabhängig von der Sprache des Spiels die Audioausgabe frei aus allen verfügbaren Sprachen zu wählen. Dies sollte eigentlich Standard sein, da bei vielen Spielen sowieso alle nötigen Dateien in der Installation enthalten sind.

Im Auge des Shitstorms scheint die Sonne

Eine große Enttäuschung ist die Art und Weise wie Electronic Arts auf seinem gewohnten Verkaufsmodell verharret. Neben dem Spiel für 60-70€ schlägt der Season Pass(Premium genannt) mit weiteren 50€ zu Buche und wird 4 Erweiterungen mit vermutlich je 4 neuen Karten und weiteren Modi und Waffen enthalten. Schon bei ›Battlefield 4‹ hat dies zu einem großen Shitstorm geführt, da das Spiel voller Fehler auf den Markt kam und viele Kunden der ersten Stunde enttäuschte. Gepaart mit dem hohen Preis wurde die zu Wut, von der in ›Battlefield‹-Foren und sozialen Medien vielfach zu lesen war. Mit ›Battlefield Hardline‹ hätte EA nun die Chance nutzen können, dem Kunden die Hand mit dem Olivenzweig zu reichen. Zum einen mit einem speziellen Angebot für bestehende ›Battlefield‹ Spieler, zum anderen mit einem attraktiven Gesamtpaket. Aber weder gab es das eine, noch liegt hier bei weniger Leistung zum gleichen Preis ein attraktives Angebot vor. Waren es vorher 10 Originalkarten plus 20 der Erweiterung, erhält das Cops vs. Gangster ›Battlefield‹ nur 9 + 16 Karten. Neben dieser Schrumpfung des Umfangs ist auch die Saison kürzer geworden. Die Haupt-Lebensdauer eines Multiplayer lebt vom Abstand der Erweiterungen und dem Zeitpunkt des Nachfolgers, weil danach die Anzahl der aktiven Spieler stark abfällt.



Offiziell erscheint die vierte und letzte Erweiterung für ›Hardline‹ im Januar 2016. Doch schon im kommenden November werden EA und DICE ›Star Wars: Battlefront‹ herausbringen, ein Spiel, was viele Gemeinsamkeiten mit einem typischen ›Battlefield‹ haben wird. Im Gegenzug erhält

›Battlefield 4‹ noch auf längere Zeit eine erweiterte Unterstützung, es sollen noch neue Inhalte erscheinen. Die Lücke, die ›Hardline‹ ausfüllt, ist also eng, von spielerischer als auch terminlicher Sicht. Dennoch scheint es sich gelohnt zu haben, denn zwischenzeitlich war das Spiel beim Versandhändler Amazon sogar ausverkauft. Nur auf einer der fünf Plattformen spielen wenige Leute ›Battlefield Hardline‹, auf dem PC. Ausgerechnet die Plattform, von der ›Battlefield‹ ursprünglich stammt und die am stärksten unter Fehlern in ›Battlefield 4‹ litt. Dort ging Vertrauen verloren.

Fazit

›Battlefield Hardline‹ ist kein schlechter Shooter. Aber er leidet daran, ein ›Battlefield‹ zu sein. Nur als »Hardline« wäre es möglich gewesen, sich gründlich von den Spielen der ›Battlefield‹-Reihe abzugrenzen. Die Spielmodi hätten besser auf das Polizeiszenario zugeschnitten werden können, ohne dass man durch die Paradigmen der Reihe vorbelastet ist. Andererseits ermöglicht eben diese Abhängigkeit auch spielerisch gutes Fundament auf dem ›Hardline‹ steht. Die größte Konkurrenz ist das Vorgängerspiel, das zu einem kleinen Preis einfach mehr bietet und weiterhin aktuell ist. Eine Kaufempfehlung? Wir sagen ganz klar: Ja.

| FLORIAN RUSTEBERG

Titelangaben

[Battlefield: Hardline](#)

Visceral Games, EA Games

erhältlich für Windows, Playstation 3, Playstation 4, Xbox360, XboxOne
seit März 2015.

UVP ab 55€