GRATIS EXTRAHEFT MIT 16 SEITEN:

BATTLEFIELD 3

PC ACTION

www.pcaction.de



Aufwendiges Serien-Special auf 16 prallvollen Seiten:

- Große Battlefield-Historie
- Alles über Battlefield 3
- Entwickler-Interview

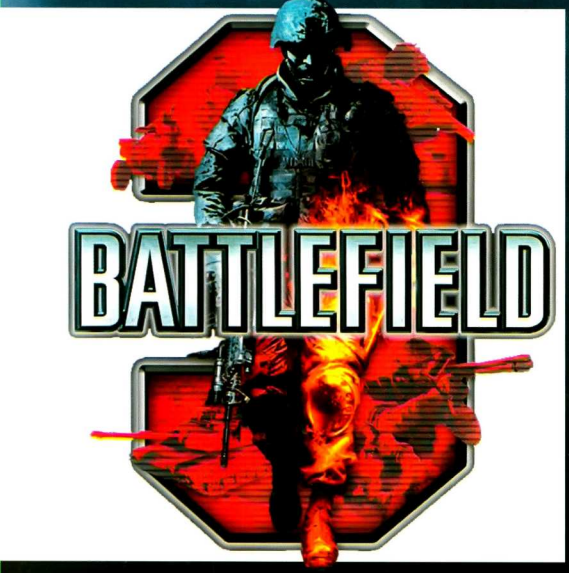
BATTLEFIELD 3

Aufs Schlachtfeld, Soldat!

Leider ist es mittlerweile auf Entwicklerseite fast üblich, gerade entstehende Produkte möglichst lange im Verborgenen zu halten. Und scheinbar gilt dabei sogar: Je größer das Produktions- und Marketingbudget, desto größer auch die Geheimniskrämerei. Nur so ist es jedenfalls zu erklären, dass bis vor wenigen Wochen noch nicht einmal sicher war, ob Dice überhaupt an einem **Battlefield 3** arbeitet. Und trotz der mittlerweile erfolgten offiziellen Ankündigung und ersten Präsentationen sind noch tonnenweise Fragen ungeklärt. Aufgabe dieses schicken Bonusheftchen ist es, so viele davon wie nur irgendwie möglich zu beantworten – garniert freilich mit gewohnt professionellen Schlussfolgerungen, semi-professionellen Hoffnungen und komplett unprofessionellen Kommentaren!

Das steckt drin!

Im Detail geht es auf den folgenden Seiten um den Entwickler Dice und die **Battlefield**-Serie allgemein, den Einzelspieler-Teil von **Battlefield 3,** die neue Version der Frostbite-Engine und alle bekannten Fakten zum doch noch recht geheim gehaltenen Mehrspieler-Part. Außerdem hörten wir uns an, was Executive Producer Patrick Bach zum Spiel zu sagen hat. In diesem Sinne: Wir sehen uns bald auf dem Schlachtfeld!



Inhalt

Seite 2..... Einleitung

Seite 3..... Spielemacher aus dem Norden – Die Entwickler von Dice

Seite 4..... Eine Erfolgsgeschichte – Die **Battlefield**-Serie im Detail

Seite 8..... **Battlefield 3** – So geht es im Einzelspielerteil zur Sache!

Seite 14..... PC ACTION spricht mit Patrick Bach, Executive Producer bei Dice, über **Battlefield 3**

Seite 16..... Schluss mit der Geheimniskrämerei: Alle bisher bekannten Fakten zum Mehrspieler-Teil von **Battlefield 3**

COMPUTEC MEDIA PC ACTION

Ein Unternehmen der
MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
redaktion@pcaction.de
www.pcaction.de

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Chefredakteurin Petra Fröhlich
stellv. Redaktionsleiter Wolfgang Fischer (V.i.S.d.P.) verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift

Mitarbeiter dieser Sonderbeilage Peter Bathge, Jürgen Krauß, Patrick Schmid
Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Claudia Brose, Esther Marsch, Natalja Schmidt
Layout Silke Engler
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff

Verlagsleiter Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Jeanette Haag, Christina Seifferth
Produktion Martin Closmann, Jörg Gleichmar

Vertrieb: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg, Internet: www.dpv-network.de
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an:
CMS MEDIA SERVICES GmbH, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in diesem Sonderheft veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

Marquard Media

Deutschsprachige Titel:
SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, GAMES AND MORE, KIDS ZONE, BUFFED, GAMES AKTUELL, PLAY!, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE.

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, OLIVIA, HOT
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, PLAYBOY, CKM, DESIGN ROOM

Dice ist heiß!

Wir bringen Ihnen die Schöpfer der mittlerweile schon legendären **Battlefield**-Reihe ein wenig näher.

Text: Jürgen Krauß/Patrick Schmid

Aus Schweden kommen klapprige Möbel, klobige Autos und kranke Filme – doch es gibt noch Hoffnung für die Nation im Norden. Und diese Hoffnung heißt: Dice, beziehungsweise Digital Illusions Creative Entertainment AB. Wobei das AB vermutlich für „in EA-Besitz" steht. Oder für „Aktiebolag" (schwedische Form der Aktiengesellschaft) – wer weiß das schon so genau? Jedenfalls zählt ebenjenes Entwicklerstudio nicht nur zu den ältesten Hasen der Branche, sondern auch zu den sympathischsten. Und das hat eine ganze Menge damit zu tun, dass die Knäckebrots von Dice einen ganzen Sack voller toller Spiele zu verantworten haben.



Patrick Bach, der ausführende Produzent von **Battlefield 3**, posiert vor einem Poster.

Dice – eine Erfolgsgeschichte

Schon 1992 beglückte uns das Studio mit **Pinball Dreams**, einem der (na ja, damals halt) besten Arcade-Flipperspiele – es folgten außerdem **Pinball Fantasies** (1992), **Pinball Illusions** (1995) und **True Pinball** (1996). Aber die Teufelskerle aus Skandinavien waren von Anfang an vielseitig und erschufen neben Platformern wie **Benefactor** (1994) und lustigem Lizenzkäse wie **Shrek** (2001) oder **Matchbox Emergency Patrol** (Gameboy, 2001) auch Rennspiele wie **Motorhead** (1998), **Rallisport Challenge** (2002) und in neueren Tagen auch **Need for Speed: Hot Pursuit** (in Kooperation mit Criterion, 2010) und **Need for Speed: Shift 2** (in Kooperation mit Slightly Mad Studios, 2011). Und ganz nebenbei gestalteten die kreativen Köpfe aus Stockholm noch das Ego- und Mehrspieler-Shooter-Genre maßgeblich mit. Wie? Nur mit so nebensächlichen Titeln wie **Codename Eagle** (1999) oder der kompletten **Battlefield**-Serie (seit 2002) mit mittlerweile über einem Dutzend Spielen, Add-ons, Booster Packs und was wissen wir nich' alles. Die Beteiligung an dem weniger gelungenen **Medal of Honor** (2010) verschweigen wir mal lieber und loben das Studio stattdessen für die kreativen Bemühungen beim Versuch, mit **Mirror's Edge** 2008 mal das Jump&Run-Genre auf den neuesten, dreidimensionalen Stand zu bringen. So, haben wir was vergessen? Sicherlich, denn alle 51 Titel (inklusive Spiele-Add-ons), die das englischsprachige Wikipedia Dice zuschreibt, entsprechend zu würdigen, würde den Rahmen dieses Artikels sprengen.

Von der Demo zur Vollversion!

Bei all den modernen Monsterproduktionen liegen die Wurzeln Dices jedoch in der Demo-Szene der späten 80er-Jahre – die Dice-Gründer, Ulf Mandorff, Olof Gustafsson, Fredrik Liliegren, Andreas Axelsson, die das Unternehmen noch als Schüler aus der Taufe hoben, stammen dabei alle aus der Demo-Gruppe „The Silents". Mittlerweile ist aus dem Schülertrupp ein millionenschwerer Konzern geworden, der mit 300 Mitarbeitern in Stockholm sitzt und uns auch hoffentlich weiterhin mit innovativen Produkten weit jenseits der 80%-Spielspaßmarke beliefert. Und falls jemand von Dice mitliest: Vi behöv en annan Spegel Egg!



Dieser beleuchtete Glaskasten scheint ein EA-Store zu sein, in dem sich die Dice-Mitarbeiter mit Spielen eindecken können.



Selbstverständlich gibt es auch einen Spiel-Raum. Für die Pausen während des anstrengenden Zock...ähh Programmierens.



Keine Abflughalle, sondern die Kantine der Dice-Zentrale in Stockholm. Die Stühle links sind übrigens äußerst bequem!

Ein Blick zurück

In unserem Serien-Rückblick klären wir Sie über bisherige und zukünftige **Battlefield**-Spiele auf. Selbstverständlich mit Gewehr!

Text: Patrick Schmid

2002

Battlefield 1942



- **Release:** September 2002
- **Fraktionen:** Achsenmächte (Deutschland, Japan) gegen Alliierte (Amerika, Kanada, Russland, Großbritannien)
- **Klassen:** Sanitäter, Aufklärer, Pionier, Infanterist, Panzerfaust-Schütze
- **Karten:** sieben (bis zu 64 Spieler)

Battlefield 1942 revolutionierte das Genre Mehrspieler-Shooter. Mehr als 35 von den Spielern steuerbare Fahrzeuge, vom Jeep bis zum Flugzeugträger, und gigantische Schlachten mit bis zu 64 Spielern. Außerdem führte das Spiel den neuen Conquest-Modus ein, der fortan bei allen **Battlefield**-Teilen zum Haupt-Spielmodus wurde.



PCA-Wertung: 91%

Battlefield 1942 – Add-on #1: Road to Rome



- **Release:** Februar 2003
- **Neue Fraktionen:** Italien (Achsenmächte) und Frankreich (Alliierte)
- **Wichtigste Neuerungen:** sechs neue Karten, acht neue Fahrzeuge, drei neue Waffen



Das erste Add-on zu **Battlefield 1942** führte die Spieler an die italienische Front. Auch dort durften wieder bis zu 64 Spieler klassische Schlachten, beispielsweise um Anzio oder Monte Cassino, nachspielen. Neue Waffen und Fahrzeuge sorgten für zusätzliche Abwechslung. Außerdem wurde die KI der Bots für Einzelspieler-Schlachten gegen den Computer deutlich verbessert.

PCA-Wertung: 87%



Wenn Sie dieses Symbol sehen, finden Sie im dazugehörigen Kasten eine völlig subjektive PC ACTION-Meinung, mit der wir bestimmte Aspekte im Hinblick auf **Battlefield 3** genauer beleuchten.

2003

Battlefield Vietnam



- **Release:** März 2004
- **Fraktionen:** USA gegen Vietkong
- **Klassen:** Soldat, Sturmtruppe, Pionier, Kundschafter
- **Karten:** 14; drei weitere wurden per Patches nachgeliefert (bis zu 64 Spieler)



Das Spiel lief mit einer aufpolierten **Battlefield 1942**-Engine. Am Gameplay wurde – außer der neuen Klassenzusammensetzung – nahezu nichts verändert. Besonders toll an **Battlefield Vietnam** war die Musik, die in Fahrzeugen zu hören war und die sich an Vietnam-Filmen wie **Apocalypse Now** oder **Platoon** orientierte. **Battlefield Vietnam** blieb außerdem das einzige PC-**Battlefield**, für das keine Add-ons veröffentlicht wurden.

PCA-Wertung: 91%

Battlefield 1942 – Add-on #2: Secret Weapons of WW2



- **Release:** September 2003
- **Neue Klassen:** Elitesoldaten (Achsenmächte) und Kommandos (Alliierte)
- **Wichtigste Neuerungen:** acht neue Karten, 16 neue Fahrzeuge, sieben neue Waffen und zwei neue Einheiten, neuer Spielmodus

Das zweite Add-on beschäftigte sich thematisch mit Waffen und Fahrzeugen, die allenfalls prototypisch während des Zweiten Weltkriegs existierten. So darf der Spieler einen Raketenrucksack anlegen, neue Jets fliegen oder sogenannte Wasserfall-Raketen abfeuern.

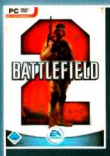
PCA-Wertung: 85%





PC ACTION meint: Ein kurioses Add-on! Es enthielt auch noch einen neuen zielbasierten Spielmodus, der dem Rush-Modus aus **Bad Company 2** ähnelte. Ob wir einen solchen in **Battlefield 3** wiedersehen?

2004



Battlefield 2

- **Release:** Juni 2005
- **Fraktionen:** USA gegen MEC (Middle Eastern Coalition) und China
- **Klassen:** Special Forces, Scharfschütze, Sturmsoldat, Versorgungssoldat, Pionier, Sanitäter, Panzerabwehrschütze
- **Karten:** 12; vier weitere wurden per Patches nachgeliefert (bis zu 64 Spieler)



Battlefield 2 revolutionierte das Mehrspieler-Shooter-Genre erneut. Die wichtigsten Neuerungen waren der Commander-Modus, bei dem ein Spieler zum Anführer des kompletten Teams gewählt wurde und dadurch Zugriff auf spezielle taktische Waffen und Fahrzeuge erhielt. Außerdem gab es erstmals die beliebten Squads für bis zu vier Spieler.

PCA-Wertung: 92%



Battlefield 2 – Add-on #1: Special Forces

- **Release:** November 2005
- **Neue Fraktionen:** Großbritannien und Russland
- **Wichtigste Neuerungen:** acht neue Karten, zehn neue Fahrzeuge, sieben neue Waffen

Das **Battlefield 2**-Add-on brachte einige neue Gadgets wie eine Abseil-Leine oder Blend- beziehungsweise Giftgasgranaten ins Spiel. Die neuen Karten waren alle relativ klein und sollten so vor allem für taktische Infanterie-Gefechte sorgen. Außerdem gab es erstmals Nacht-Karten, auf denen die Spieler bei Dunkelheit und mithilfe von Nachtsichtgeräten in die Schlacht zogen.

PCA-Wertung: 88%

2005

Battlefield 2: Modern Combat

- **Release:** November 2005
- **Plattformen:** Playstation 2, Xbox, Xbox 360 (2006)
- **Fraktionen:** NATO gegen China
- **Klassen:** Special Forces, Scharfschütze, Sturmsoldat, Versorgungssoldat, Pionier
- **Karten:** 13 (bis zu 24 Spieler)



Modern Combat kann als Konsolenumsetzung von **Battlefield 2** gesehen werden, bot jedoch auch eine gelungene Einzelspieler-Kampagne.

PCA-Wertung: –



Battlefield 2 – Booster Pack #2: Armored Fury

- **Release:** Juni 2006
- **Wichtigste Neuerungen:** drei neue Karten, acht neue Fahrzeuge, darunter zwei Zivilfahrzeuge (vergleiche Bild)

Armored Fury fokussierte sich auf klassische Fahrzeug-Schlachten, deshalb wurde der Schauplatz der Karten auf den amerikanischen Kontinent verlegt.

PCA-Wertung: 58%

2006

Battlefield 2 – Booster Pack #1: Euro Force

- **Release:** März 2006
- **Neue Fraktion:** Europäische Union
- **Wichtigste Neuerungen:** drei neue Karten, vier neue Fahrzeuge, sieben neue Waffen

Ursprünglich sollten die Booster Packs **Euro Force** und **Armored Fury** kombiniert als neues Add-on veröffentlicht werden. Man entschied sich dann jedoch für eine Aufsplittung und den einzelnen billigeren Verkauf als Booster Pack, jedoch auch mit weniger Neuerungen.

PCA-Wertung: 80%



PC ACTION meint: Die unsäglichen Booster Packs wollen wir bei **Battlefield 3** nicht wiedersehen! So wenig Content für den relativ teuren Preis von € 10 grenzten an Abzocke!

2006

Battlefield 2142



- **Release:** Oktober 2006
- **Fraktionen:** Europäische Union gegen Pan-Asiatische Koalition (PAC)
- **Klassen:** Sturmsoldat, Aufklärer, Pionier, Versorgungssoldat
- **Karten:** zehn; drei weitere wurden per Patches nachgeliefert (bis zu 64 Spieler)

Battlefield 2142 verlegte das Setting in die Zukunft und bot allerlei moderne Hightech-Fahrzeuge wie Hover-Autos oder Mech-Läufer. Außerdem führte das Spiel zahlreiche Gameplay-Neuerungen wie die Veränderungen von Medi- und Munitions-Packs ein. Ebenfalls neu: der zielbasierte Titan-Spielmodus.

PCA-Wertung: 89%

PC ACTION meint: Der Titan-Modus war einfach nur grandios und bleibt, was taktisches Gameplay angeht, unerreicht. Aufgrund der Ausrichtung auf das futuristische Setting dürfte es leider schwer werden, einen ähnlichen Modus in **Battlefield 3** zu integrieren.



2007

Battlefield 2142 Booster Pack



#1: Northern Strike

- **Release:** März 2007
- **Neuer Spielmodus:** Sturmlinien
- **Wichtigste Neuerungen:** drei neue Karten, zwei neue Fahrzeuge, zehn neue Unlocks

Auch das **Northern Strike**-Booster Pack besaß – wie schon die **Battlefield 2**-Booster – einen nur sehr geringen Umfang. Der neue Spielmodus „Sturmlinien" war nur eine geringe Abwandlung von Conquest, bei dem das angreifende Team Flaggen erobern musste, um den Weg zur gegnerischen Basis freizuschalten. Immerhin konnte man den tollen Titan-Modus nun erstmals auf einer Stadt-Karte spielen.

PCA-Wertung: 70%

2008

Battlefield Heroes



- **Release:** Juni 2009
- **Fraktionen:** National Army (Rot) gegen Royal Army (Blau)
- **Klassen:** Soldat, Versorger, Kommando
- **Karten:** acht (bis zu 16 Spieler)



Battlefield Heroes ist ein kostenloses Online-Spiel. Es bietet einen vereinfachten Conquest-Modus sowie eine witzige Comic-Grafik.

PCA-Wertung: 80%





Battlefield 1943

- **Release:** Juli 2009
- **Plattformen:** Playstation 3, Xbox 360
- **Klassen:** Infantry, Rifleman, Scout
- **Karten:** vier; eine weitere per Patch (bis zu 24 Spieler)

Ein vom Umfang herabgespecktes Konsolen-Remake von **Battlefield 1942**, das dank Frostbite-Engine nun auch zerstörbare Umgebungen besaß.

PCA-Wertung: --

Battlefield: Bad Company



- **Release:** Juni 2008
- **Plattformen:** Playstation 3, Xbox 360
- **Fraktionen:** USA gegen Russland
- **Klassen:** Sturmsoldat, Sprengstoffexperte, Aufklärer, Spezialist, Versorgungssoldat
- **Karten:** acht, vier weitere wurden per Patches nachgeliefert (bis zu 24 Spieler)

Der erste Teil der mittlerweile legendären **Bad Company**-Serie erschien seinerzeit nur für die Konsolen. Er lief mit der nagelneuen Frostbite-Engine, die bis zu 90 % zerstörbare Umgebungen erlaubte und so für spektakuläre Zerstörungsschlachten sorgte. Außerdem bot das Spiel eine tolle und bisweilen auch recht spaßige Kampagne rund um die vier etwas verrückten Hauptcharaktere Marlowe (vom Spieler gesteuert), Haggard, Sweetwater und Redford.

PCA-Wertung: --

PC ACTION meint: Eine Schande, dass der tolle erste **Bad Company**-Teil nur für die Konsolen erschien. Hoffentlich wird die Kampange in **Battlefield 3** ähnlich gut.



2009

Battlefield: Bad Company 2



- **Release:** März 2010
- **Fraktionen:** USA gegen Russland
- **Klassen:** Sturmsoldat, Pionier, Sanitäter, Aufklärer
- **Karten:** acht; sechs weitere wurden per Patches nachgeliefert

Bad Company 2 ist das erste **Battlefield**, das für PC und Konsolen erschien. Es war eine konsequente Weiterentwicklung des ersten Teils, im Einzelspielermodus schlüpfte man erneut in die Rolle von Marlowe. Die Frostbite-Engine wurde ebenfalls verbessert und ermöglichte nun die sogenannte „Destruction 2.0", durch die man ganze Häuser zum Einsturz bringen konnte. Dies brachte vor allem im grandiosen Mehrspielermodus neue taktische Möglichkeiten mit sich. Ebenfalls neu war der zielbasierte Spielmodus Rush, der sich großer Beliebtheit erfreute.

PCA-Wertung: 90%

PC ACTION meint: Bad Company 2 ist mein persönlicher Lieblingsteil der Serie, die Stunden, die ich in den Mehrspieler-Part investiert habe, kann ich gar nicht mehr zählen. „Destruction 3.0" ist bereits für **Battlefield 3** bestätigt, ich hoffe, dass wir auch den Rush-Modus wiedersehen werden.

Battlefield: Bad Company 2 – Add-on #1: Vietnam

- **Release:** Dezember 2010
- **Neue Fraktionen:** Vietkong
- **Wichtigste Neuerungen:** fünf neue Karten, sieben neue Fahrzeuge, 14 neue Waffen

Die Vietnam-Erweiterung für **Battlefield: Bad Company 2** war ähnlich wie die Booster Packs für **Battlefield 2** zunächst nur als digitaler Download erhältlich. Später wurde dann auch eine Box-Version veröffentlicht, die jedoch lediglich einen Zettel mit dem Freischalt-Code enthielt. Ansonsten orientiert sich das Add-on an **Battlefield Vietnam**: Aus Lautsprechern in Panzern und Hubschraubern ertönte wieder die typische Vietnam-Musik und alle Waffen und Fahrzeuge stammen aus dieser Ära. Die Karten sind, im Gegensatz zum Hauptspiel, weniger auf Zerstörung und Fahrzeug-Schlachten, sondern mehr auf Infanterie-Gefechte ausgelegt.

PCA-Wertung: 90%



2010

2011

Battlefield Online

- **Release:** März 2010
- **Fraktionen:** USA gegen Russland
- **Klassen:** wahrscheinlich sieben
- **Karten:** genaue Anzahl unbekannt (bis zu 64 Spieler)



Zu **Battlefield Online** sind nur wenige Fakten bekannt, da es lediglich in Korea veröffentlicht wurde und außerhalb Koreas auch nicht ohne Weiteres spielbar ist. Laut mehreren Quellen handelt es sich spielerisch um einen reinen **Battlefield 2**-Klon, bei dem lediglich die Fraktionen verändert wurden, da man Koreaner nicht gegen China kämpfen lassen wollte. Außerdem basiert die Engine nicht auf der von **Battlefield 2**, sondern auf der Refractor-Engine 2, die bei **Battlefield 2142** zum Einsatz kam.

PCA-Wertung: --

Battlefield Play4Free

- **Release:** 2011
- **Fraktionen:** USA gegen Russland
- **Klassen:** wahrscheinlich vier
- **Karten:** genaue Anzahl unbekannt (bis zu 32 Spieler)



Battlefield Play4Free ist das zweite kostenlose Spiel der **Battlefield Heroes**-Macher. Aktuell befindet sich der Titel im geschlossenen Beta-Test, weswegen erst wenige Infos bekannt sind. Laut Aussage der Entwickler soll das Spiel aber die beliebtesten Karten aus **Battlefield 2** mit den Klassen und Waffen aus **Battlefield: Bad Company 2** kombinieren. Die Grafik basiert – wie beim koreanischen Ableger **Battlefield Online** – auf der mittlerweile etwas angestaubten Refractor-Engine.

PCA-Wertung: --

Battlefield 3

- **Release:** 2011
- **Alle bekannten Infos:** bitte umblättern!

PC ACTION orakelt: In **BF1942** gab es sieben Karten, in **BF2** waren es schon zwölf. Wenn die Rechnung stimmt, werden es in **Battlefield 3** also mindestens 17, oder Dice?!

Geiler Dreier

Vergessen Sie Wodka, Ikea und langbeinige Blondinen! Der heißeste Exportschlager Schwedens kommt von Dice!

Text: Toni Opl

?! FAQ

Ein neues ***Battlefield*** *– juhu, endlich wieder Massenschlachten im Mehrspieler-Modus! Oder?* Ganz recht, **Battlefield 3** steht in der Tradition der Serie und hat kein geringeres Ziel, als der neue König der Online-Shooter zu werden. Aber zusätzlich zu den Ballereien im Netz gibt es auch eine Einzelspieler-Kampagne.

Der Solomodus war in ***Battlefield 2*** *aber nicht eben das Gelbe vom Ei. Erwarten uns diesmal auch wieder lahme Gefechte gegen doofe Bots?* Nein, Dice legt Wert auf eine mitreißende Inszenierung und spannende Missionen. Bei der Präsentation des Spiels machte diese Einzelspieler-Erfahrung bereits einen hervorragenden Eindruck – und beeindruckte auch grafisch.

Verdammt, ich glaube, ich leide unter Halluzinationen – ich sehe jede Menge orangefarbener Knarren im Artikel? Keine Sorge, Ihre Geisteskrankheit wirkt sich noch nicht auf Ihr Sehvermögen aus: Mit dem Symbol der gekreuzten Waffen haben wir lediglich alle Informationen zu den Online-Gefechten von **Battlefield 3** markiert. Darunter sind auch einige Spekulationen unsererseits, denn in Stockholm zeigte Dice ausschließlich Szenen aus dem Solomodus, von denen sich aber auf manches noch geheime Internet-Feature schließen lässt.

Ich bin zu faul, um mir alle im Artikel versteckten Infos zusammenzuklauben. Welche Inhalte stehen für den Mehrspieler-Modus denn bereits fest? PC-Spieler dürfen sich auf Partien mit bis zu 64 Teilnehmern freuen (auf Konsolen sind es maximal 24 Online-Soldaten). Im Gegensatz zu **Bad Company 2** steuern Sie auch wieder Jets und dürfen sich hinlegen. Es soll erneut vier Klassen und noch größere Möglichkeiten der Charakterindividualisierung geben. Mehr dazu auf Seite 16.

Screen-Info

Bei den Bildern handelt es sich um hoch aufgelöste PC-Screenshots, deren Bildqualität der im Rahmen der Präsentation gezeigten Echtzeitgrafik entspricht – da wurde nichts geschönt!





Mit **Battlefield: Bad Company 2** feierte das in Stockholm ansässige Entwicklerstudio DICE ungeahnte Erfolge. Da ist es mehr als logisch, dass DICE emsig an einem neuen Teil schraubt. **Battlefield 3** steht laut Chefproduzent Patrick Bach jedoch nicht direkt mit der **Bad Company**-Serie in Verbindung, sondern ist ein echter Nachfolger der **Battlefield**-Reihe, die zuletzt 2005 auf dem PC einen Auftritt hatte. Und deren Markenzeichen sind seit jeher groß angelegte Multiplayer-Schlachten. Dürfen sich also diesmal nur Online-Junkies auf ein neues **Battlefield** freuen?

Wie schon bei Battlefield 2 dürfen im Netz 64 Spieler gegeneinander antreten.

Eine dicke Überraschung

Es ist der 27. Januar, in der schwedischen Hauptstadt herrschen eisige Temperaturen. Wir machen uns in aller Früh auf den Weg zum Büro von DICE, um einen ausführlichen Blick auf **Battlefield 3** zu werfen. Im Präsentationsraum folgt prompt die erste, völlig unerwartete Ankündigung. Vom Mehrspieler-Modus werde man an diesem Tag gar nichts zeigen. Enttäuschung macht sich breit. Stattdessen erhalten wir zunächst einen circa fünfzehnminütigen Einblick in die Einzelspieler-Kampagne. Was? Ein „echtes" **Battlefield** mit Kampagne? Exakt! Executive Producer Patrick Bach nimmt an einem PC Platz, der sein Bild über einen Beamer auf eine riesige Leinwand wirft, und geht kurz auf die Story ein: Die Kampagne versetzt den Spieler ins Jahr 2014. Im Mittelpunkt steht eine Marine-Corps-Einheit des US-Militärs, die im Irak gegen einen extremistischen Feind namens „PLR" kämpft.

Für den Online-Modus hat Dice neben dem Irak Schlachtfelder in Paris, New York und Teheran bestätigt.

In der ersten Sequenz sehen wir, wie sich der Soldatentrupp seinen Weg durch den Feierabendverkehr des Stadtzentrums von Sulaimaniyya bahnt. Aus den Boxen des Jeeps dröhnt Johnny Cashs „God's Gonna Cut You Down", als plötzlich der Verkehr ins Stocken gerät. Straßensperre! „Warum halten wir an? Das Missionsziel ist 20 Klicks nördlich!", bellt einer der Jungs. Die Anspannung ist spürbar und auch wir erwarten den direkten Ausbruch der Kriegshölle – so wie zu Beginn von **Call of Duty: Modern Warfare 2**. Doch es bleibt ruhig. „Absitzen!", lautet der nächste Befehl.

Wow-Moment

Nachdem die Männer von der Ladefläche geklettert sind, sticht uns eine unglaublich gute Grafik ins Auge. Vor allem die Lichteffekte sorgen für Staunen und zeigen, dass hier optisch Welten zwischen **Battlefield 3** und **Bad Company 2** liegen. Schnell wird unsere Aufmerksamkeit jedoch wieder zurück auf die Story gelenkt. Lagebesprechung für die Soldaten. Zum Jackson-Squad ist die Verbindung abgebrochen. Der Trupp ging Hinweisen auf ein verstecktes Waffenlager des Feindes nach. Der Auftrag: die Einheit finden und sicher zur Basis zurückbringen. Mal im Laufschritt, mal mit höchster Vorsicht bahnt sich Patrick mit seinen virtuellen Ka-

Mitreißender Missionsverlauf

Die Kampagne soll durch geskriptete Ereignisse und überraschende Wendungen unterhalten.



meraden den Weg durch enge Straßen, verwinkelte Gässchen und dunkle Gebäude, in denen sie jederzeit auf einen Hinterhalt treffen können. Plötzlich ein dumpfes Grollen, die Erde bebt. „Was war das?", ruft einer der Jungs. „Das Hauptquartier könnte die gegnerischen Munitionsvorräte ruhig etwas weiter außerhalb der Stadt in die Luft jagen." Als der Trupp einen großen Parkplatz überqueren will, fällt ein Schuss und einer der Kameraden fällt zu Boden. „Sniiiiipeeeer!", schreit ein anderer und eröffnet das Feuer. Patrick schnappt sich den Verwundeten und zieht ihn sofort aus der Schusslinie in eine schützende Parkgarage.

Bestätigt: Auch im Mehrspieler-Modus lassen sich Mitspieler in Sicherheit zerren.

Auf dem Parkplatz entbrennt daraufhin ein offenes Gefecht. Die Druckwelle einer Raketenexplosion holt die Spielfigur von ihren Füßen. Cooles Detail: Unser Charakter hat einen sichtbaren Körper und ist nicht nur eine „schwebende Waffe" wie in anderen Shootern. Der Protagonist rappelt sich auf und erwidert das Feuer. Nächstes Detail: Die Trefferwirkung scheint extrem realistisch zu sein. Ein kurzer, gezielter Feuerstoß aus dem Sturmgewehr reicht, um einen Gegner niederzustrecken.

Die tödlichere Wirkung von Geschossen im Vergleich zu Bad Company 2 könnte so manche Mehrspieler-Taktik verändern.

Kurze Zeit später sind alle Feinde erledigt. Nur der Scharfschütze lauert noch immer auf einem der Balkone eines mehrstöckigen Gebäudes. Szenenwechsel.

Aussichtsreich

In der nächsten Spielsequenz verschafft sich das Team Zugang zu einem Hausdach, um den Scharfschützen auszuschalten. Doch kaum treten die Jungs aus dem Treppenhaus aufs Dach, hagelt es Feindfeuer. Der Schütze hat offenbar ein Kaliber-50-Gewehr und pulverisiert damit jede Deckung, hinter der sich die Männer verstecken. Patrick robbt in der tiefsten Gangart hinter einen kleinen Mauervorsprung.

Besonders Scharfschützen dürfte es gelegen kommen, dass man sich wieder hinlegen und somit besser verstecken kann.

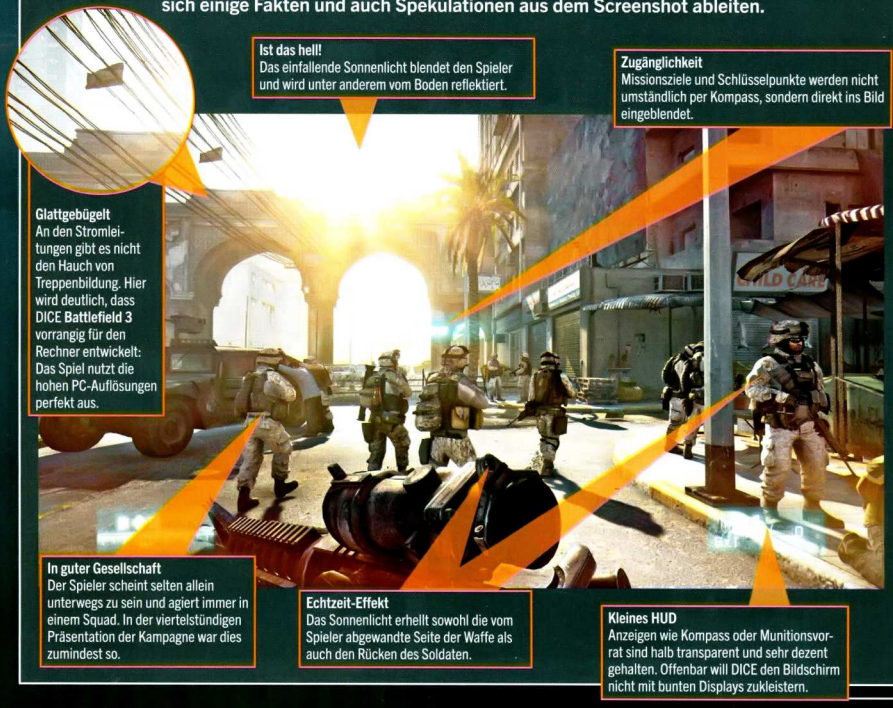
Unter dem ratternden Sperrfeuer seiner Kameraden verlässt Patrick die Deckung, zückt einen Raketenwerfer, visiert das gegenüberliegende Hotel an und betätigt den Abzug. Die Rakete saust davon, schlägt am Ziel ein und reißt ein riesiges Loch in die Fassade. Durch die Wucht der Explosion stürzt sogar der große Hotel-Schriftzug in die Tiefe.

Sogenannte Tracer, mit denen man bei Bad Company 2 Raketen ins Ziel lenken konnte, gibt es nicht mehr.

Erneuter Szenenwechsel. Es kommt zum Höhepunkt der Demonstration. Auf offener Straße entbrennt eine erbitterte Schlacht. Patrick bezieht mit seinem Charakter auf einer Fußgängerbrücke Stellung und versucht zusammen mit den KI-Kameraden vergeblich, die aus dem Norden anrückenden Feinde aufzuhalten. Als er sich hinter das stationäre MG eines Jeeps klem-

Genau hingeschaut – die Screenshot-Analyse

Dieses Bild stammt direkt vom Anfang der Präsentation. Die Truppe um unseren noch namenlosen Helden wurde per LKW am Zielort abgesetzt und ist auf dem Weg zur Einsatzbesprechung. Dabei lassen sich einige Fakten und auch Spekulationen aus dem Screenshot ableiten.



men will, bebt die Erde erneut. Diesmal allerdings so heftig, dass das Fahrzeug umgeworfen wird, der Asphalt aufreißt und ein Hochhaus direkt vor unserer Nase zusammenklappt. Nein, das war keine Bombe, sondern ein ausgewachsenes Erdbeben. Keine Seltenheit in diesem Gebiet.

Ob solche Skripts auf manchen Karten auch die Online-Schlachten auflockern?

8,5 auf der Richterskala

Am Ende der Präsentation sind wir beeindruckt, vor allem von Inszenierung und Intensität der Gefechte. Wir würden gerade alles dafür geben, die gezeigten Passagen selbst spielen zu dürfen. Doch das bleibt vorerst ein Wunschtraum. Stattdessen wollen uns die Entwickler in den drei nächsten Präsentationen verschiedenste Aspekte von **Battlefield 3** näherbringen. Den Anfang macht Art Director Gustav Tilleby, der zunächst über Beleuchtung und Lichteffekte referiert. Die wichtigsten Zauberwörter heißen „Deferred Rendering" und „Realtime Radiosity Lighting". Sie ausführlich zu erklären, würde den Rahmen dieses Artikels sprengen. Wir konzentrieren uns daher aufs Resultat – und das sieht bombig aus. Gustav zeigt uns, wie er mit wenigen Mausklicks die Lichtverhältnisse und damit die Stimmung eines Levels verändert. Und wie sich unsichtbare Lichtsonden auf die Charaktere und andere dynamische Objekte auswirken, wenn sie sich an ihnen vorbeibewegen (siehe Kasten auf der nächsten Seite). Damit stellen realistisch beleuchtete Innenareale und Nachtszenen kein Problem mehr dar. Sogar Partikel werden in Echtzeit beleuchtet. Um das vorzuführen, lässt Gustav mehrere Raketen von einem Boden-Luft-Geschütz Richtung Nachthimmel steigen. Wir staunen nicht schlecht, als wir erkennen, dass die Rauchschwaden der ersten Rakete durch das Triebwerksfeuer der nachfolgenden Geschosse von innen heraus angestrahlt werden.

Abrissbirne

Zur Veranschaulichung der neuen Zerstörungsmöglichkeiten verweist Gustav auf die Erdbebenszene am Ende der Vorführung. In **Bad Company 2** bestand der zerstörbare Teil eines Gebäudes aus 20 bis 25 Trümmern. Das Hochhaus in besagter Szene besteht dagegen aus rund 400 größeren Einzelteilen. Hinzu kommt ein Vielfaches an kleineren Trümmern, die nach dem Einsturz am Boden liegen bleiben. Die Herausforderung für das Team war, das Zerstörungssystem auch auf die neuen, innerstädtischen Areale zu übertragen. Ob man ein Hochhaus auch selbst zum Einsturz bringen kann, wollen wir wissen. „Mit Raketenwerfern oder dem Geschütz eines Panzers lassen sich Wolkenkratzer nicht vollständig einreißen – nein. Das wäre auch unrealistisch. Kleinere Häuser allerdings, wie sie auch in **Bad Company 2** vorkommen, lassen sich komplett dem Erdboden gleichmachen."

Gut: DICE setzt der Zerstörung Grenzen, sodass im Mehrspieler-Modus zumindest nicht jede Deckung nutzlos ist.

Wir werden in einen anderen Raum geschleust, wo uns Lead Animator Tobias Dahl empfängt, um das neue Animationssystem zu demonstrieren. Die Entwickler nutzen

Frische Grafikpower: Frostbite 2

„Next-Gen-Technologie auf den Systemen der aktuellen Generation" – dafür steht laut Dice die neue Engine Frostbite 2. Über drei Jahre wurde daran geschraubt. Im Folgenden sehen Sie die wichtigsten Neuerungen.

FROSTBITE 2

Bessere Lichteffekte
Das neue Beleuchtungsverfahren der Frostbite-2-Engine nennt sich „Real-time Radiosity Lighting". Licht wird hierbei nicht nur von den Lichtquellen selbst (Lampen, Sonne, Mündungsfeuer etc.) abgegeben, sondern auch von allen statischen Oberflächen reflektiert.







1. In diesem Screenshot wurden die Texturen entfernt. Man erkennt klar den Lichteinfall von oben und das von der Leuchtstoffröhre oberhalb des Tores ausgehende Licht.
2. Die weißen Bälle sind für den Spieler eigentlich unsichtbare Lichtsonden, die festlegen, wie das einfallende Licht dynamische Objekte, also auch die Spielfigur, beeinflusst. Eine einzige Sonde enthält laut Aussage der Entwickler mehr Lichtinformationen als ein kompletter Level in **Bad Company 2**. Trotzdem benötigt das neue System nur unwesentlich mehr Rechenleistung.
3. Dieses Bild zeigt die fertige Szene, wie der Spieler sie sieht.

Bessere Zerstörungen
Detaillierter und realistischer als in **Bad Company 2** soll auch das neue Zerstörungssystem von Frostbite 2 sein. So reißt es beispielsweise nicht gleich die komplette Wand weg, wenn der Spieler eine Handgranate auf einen Balkon wirft. Stattdessen entsteht eine mächtige Staubwolke und durch die folgende Druckwelle bröckelt der Putz an verschiedenen Stellen von der Hausfassade. Mit großen Kalibern können Sie natürlich trotzdem jedem Abrissunternehmen Konkurrenz machen, wie das Bild unten beweist. Komplett zum Einsturz bringen lassen sich so große Gebäude allerdings nicht. Wie in **Bad Company 2** bleiben Grundmauern und Pfeiler stehen. Ob herabfallende Trümmer auch Personenschäden verursachen werden, wollten uns die Entwickler noch nicht verraten.



Bessere Animationen
Um die Übergänge bei den Bewegungen der Figuren deutlich fließender zu gestalten, bediente sich Dice der ANT-Animations-Engine aus der **Fifa**-Serie. Die entstand bei EA in Vancouver, wo 20 Programmierer seit fünf Jahren daran arbeiten. ANT ermöglicht völlig nahtlose, saubere Animationsübergänge – etwa aus dem Sprint heraus in die Hocke und dann hinter eine Deckung. Sämtliche Bewegungen sehen dabei viel natürlicher und authentischer aus als noch in **Bad Company 2**.



dafür eine angepasste Version des ANT-Systems (ANimation Toolkit), das in Sportspielen wie der **Fifa**-Reihe zum Einsatz kommt. Das Ergebnis ist verblüffend: Noch nie haben wir natürlichere, physikalisch nachvollziehbarere und flüssigere Bewegungen in einem Ego-Shooter gesehen. Verschiedene vorgeführte Trefferanimationen hauen nicht nur den virtuellen Kameraden auf der Leinwand, sondern auch uns aus den Socken. In **Bad Company 2** wurde die Nachladeanimation abgebrochen, wenn man währenddessen in den Sprint oder in die Hocke ging. In **Battlefield 3** stellt die Überlagerung zweier Bewegungsabläufe kein Problem mehr dar. Außerdem werden Oberkörper und Beine der Charaktere getrennt voneinander animiert, was besonders beim schnellen Richtungswechsel mit der Waffe im Anschlag extrem realistisch aussieht. Bleibt die Figur abrupt stehen, kann man genau erkennen, wie sich die Masseträgheit auf den Körper auswirkt.

Der Klang des Krieges

Abschließend geht's zur Sound-Präsentation mit Audio Director Stefan Strandberg. „Wir bilden keine Waffen, sondern einen Krieg nach", erklärt Stefan und zeigt uns Aufnahmen von einem schwedischen Truppenübungsplatz, auf dem er mit seinen Kollegen Waffen-, Panzer, Hubschrauber- und sogar Kampfjet-Geräusche aus allen möglichen Richtungen und Entfernungen aufzeichnete. Daraus wurden dann aber nicht nur sim-



Werkzeug
Eine Ingenieurklasse dürfte nahezu gesichert sein. Ob der Techniker auch solch eine Zange besitzt, um Maschendrahtzäune aufzuschneiden?

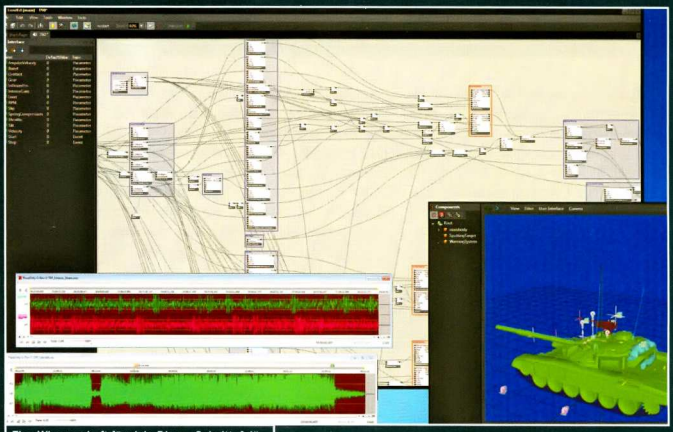
Eine andere Einheit ist verschollen. Bei einer Lagebesprechung erhalten wir die Koordinaten vom letzten Kontakt und eilen los.

Kein Platz für Strategen
Die Rolle des Commanders bleibt in **Battlefield 3** unbesetzt. Laut Dice gefiel die strategische Übersichtskarte nur einer Minderheit der Spieler.

Der Sound von Battlefield 3

Kriegsatmosphäre pur – Dice ließ im hauseigenen Studio ordentlich die Wände wackeln.

„Mehr Dokumentation, weniger Hollywood" – mit diesem Zitat startete Audio Director Stefan Strandberg in eine Sound-Demonstration, die bei allen anwesenden Journalisten für offene Münder sorgte. **Bad Company 2** bot bereits Referenz-Sound, doch was die Entwickler hier auffahren, stellt das Ganze klar in den Schatten. Dabei wird **Battlefield 3** den Spieler mit so wenig Geräuschen wie möglich gleichzeitig bombardieren, diese aber noch authentischer darstellen. Stefan beschreibt die Sound-Engine als ein Mixing-System, das dynamisch bestimmt, welche Töne vom Spieler zu hören sind. So werden beispielsweise Schrittgeräusche ausgeblendet, wenn in der Nähe der Spielfigur eine Granate hochgeht. Dafür wird die Explosion mit voller Bandbreite wiedergegeben, was für einen wuchtigen, kristallklaren Klang sorgt. Und dabei benötigt auch dieses System nur unwesentlich mehr Hardware-Ressourcen als in **Bad Company 2**.



Eine Wissenschaft für sich: Diese „Schalttafel" zeigt die Sound-Berechnung eines Panzermotors unter Berücksichtigung sämtlicher Ereignisse, die zu jeder Zeit im Spiel stattfinden können und die Charakteristik des Motorensounds entsprechend verändern. Dieser Aufwand macht sich extrem bezahlt.



Vor-Ort-Recherche: Auf einem riesigen Truppenübungsplatz nahm das Audio-Team alles auf, was die schwedische Armee zu bieten hatte: Jeeps, Panzer, Helikopter und sogar Kampfjets der Luftwaffe. Zusätzlich wurden einzelne Waffen-Sounds auf einer Shooting-Range bei Los Angeles aufgezeichnet.

ple Soundsamples gebastelt – vielmehr ging es dem Team um den Gesamteindruck. „Das eigentliche Schussgeräusch einer Waffe ist so laut, dass man es in einem Videospiel ohnehin nicht naturgetreu nachbilden kann. Viel wichtiger ist daher für uns, wie sich eine Waffe unmittelbar nach dem Abgeben des Schusses anhört." Die Frostbyte-2-Engine entscheidet dabei, welche Geräusche für den Spieler überhaupt hörbar sind und wie diese von der Umgebung beeinflusst werden. Er demonstriert dies anhand einer Ingame-Testmap, auf der er zuerst munter durch die Gegend ballert, dann mit einem Panzer durchs Gelände pflügt, als Nächstes mit einem Kampfhubschrauber abhebt und schließlich sogar einen Düsenjet steuert. Dabei stellt er auch immer wieder die Kamera irgendwo auf der Map ab, um aufzuzeigen, wie sich die Geräusche mit der Distanz zum Spieler verändern. Das Ergebnis ist atemberaubend! Mit geschlossenen Augen haben wir das Gefühl, selbst Teil eines Manövers auf einem Truppenübungsplatz zu sein. Wir können genau heraushören, in welcher Umgebung eine Waffe abgefeuert wird oder wann sie kurz vor der Überhitzung steht. Wir hören, ob Stefan im Panzer gerade einen Hügel hinuntersaust oder ob sich der Dieselmotor langsam bergauf quält. Als schließlich unter ohrenbetäubendem Getöse ein Jet mehrmals im Tiefflug an uns vorbeizischt, haut es uns endgültig aus den Latschen.

Toni meint



„Da kommt etwas ganz Großes auf uns zu!"

Nach meinem Tag bei Dice bin ich mir zu 100 Prozent sicher, dass ich **Battlefield 3** blind kaufen kann und nicht enttäuscht werde. Und ich empfehle Ihnen schon jetzt dasselbe zu tun, obwohl ich vom Mehrspieler-Modus noch rein gar nichts gesehen habe. Die verschiedenen Vorführungen und Demonstrationen hatten es alle in sich und lassen keinen Zweifel daran, dass uns hier ein richtig fettes Spektakel ins Haus steht. Missionsdesign? Spannend wie Sau! Die Schusswechsel? Zum Sofort-selbst-spielen-Wollen! Grafik? Eine Wucht! Zerstörung? Glaubhafter als je zuvor! Und der Sound? Ohhh ja, der Sound! Meine Nachbarn tun mir jetzt schon richtig leid.



Auf einem Parkplatz geraten die Soldaten in einen Hinterhalt.

Deckung
Hindernisse in der Spielwelt sind wieder unterschiedlich durchlässig gegenüber Kugeln. Diese Reifen etwa bieten nur wenig Schutz.

„Wir wollen die Battlefield-

PC ACTION im Gespräch mit Patrick Bach, Ausführender Produzent bei Dice

PC ACTION: Ehe wir auf Battlefield 3 zu sprechen kommen ... haben Sie mit dem immensen Erfolg von Bad Company 2 gerechnet – speziell was den Mehrspieler-Teil angeht?

BACH: Nein, ganz ehrlich, wir haben diesen Erfolg nicht erwartet. **Bad Company** war ein gutes Spiel und unser Ziel war, mit Teil 2 mehr das typische **Battlefield**-Feeling rüberzubringen. Darauf lag unser Fokus. Wir waren uns durchaus der Tatsache bewusst, dass wir hier erneut etwas richtig Gutes geschaffen haben, aber die Herausforderung lag darin, das den Spielern auch zu vermitteln. Letztlich verzeichneten wir dann etwa doppelt so viele Online-Spieler wie erhofft. Besonders als wir die PC-Fassung veröffentlichten, ist die Sache geradezu explodiert. Das hat uns extrem gefreut – und natürlich auch, dass die Konsolenfassung so gut ankam. Das gibt uns für **Battlefield 3** ein enormes Selbstvertrauen. Wir wissen jetzt, dass die PC- und die Konsolen-Community ähnlich ticken und wir hier nicht mit zweierlei Maß messen müssen. Wir können beiden Gruppierungen dasselbe Core-Produkt liefern.

PC ACTION: Stehen Sie nach dem Erfolg von Bad Company 2 unter großem Druck?

BACH: Hier wird es interessant, denn wir haben bereits an **Battlefield 3** gearbeitet, während **Bad Company 2** noch in der Entstehung war. Wir konnten also gar nicht wissen, wie groß der Erfolg werden würde. Für uns war **Bad Company 2** damals nur Teil 2 eines Spin-offs. Als wir vor über drei Jahren mit den Arbeiten an **Battlefield 3** starteten, programmierten wir das, was wir für richtig hielten – ohne uns über den Erfolg eines anderen Spiels Gedanken zu machen.

PC ACTION: Worauf liegt bei der Entwicklung das Hauptaugenmerk?

BACH: Im Kern wollen wir einen wahren Nachfolger von **Battlefield 2** schaffen. Also eine echte **Battlefield**-Erfahrung mit groß angelegten Kämpfen auf offenen Schlachtfeldern. Gleichzeitig wollen wir aber auch übersichtlichere Schusswechsel auf deutlich kleinerem Raum bieten, bei denen nur Infanterie zum Einsatz kommt. Damit wollen wir die Hemmschwelle für Spieler senken, die sich an große Schlachten vielleicht nicht herantrauen. Zugänglichkeit ist heutzutage ein wichtiges Thema. Obendrauf kommen Elemente, die sich in der **Bad Company**-Serie bewährt haben. Das ist dann sozusagen die Spitze des **Battlefield**-Eisberges.



Spielerfahrung erweitern.“



PC ACTION vor Ort in Stockholm
Redakteur Toni Opl traf den Ausführenden Produzenten von **Battlefield 3** im Studio von Dice. Bach hat bereits an Titeln wie **Hellgate: London**, **Dragon Age: Origins** sowie der **Bad Company**-Serie mitgewirkt. Gut gelaunt, überaus selbstbewusst und sichtlich stolz auf den Erfolg von **Bad Company 2** stellte er sich unseren zahlreichen Fragen.

PC ACTION: Welche Elemente sind das?
BACH: Eigentlich die komplette Spielerfahrung, aber wenn ich mich auf eine Sache festlegen müsste, dann wäre das die Zerstörung. Dieses Spielelement gab es damals weder in **Battlefield 2** noch in anderen Spielen. In **Bad Company** haben wir es dann als Kernaspekt der Frostbite-Engine eingeführt. Das war für uns ein Riesenschritt, da vorher nicht bewiesen war, dass so etwas überhaupt funktioniert. Aber wir haben es geschafft. Die strategischen Möglichkeiten, die sich aus zerstörbaren Wänden und Objekten ergaben, haben uns darin bestätigt, dieses Element beizubehalten und weiter zu verfeinern. Das ist jetzt unsere dritte Evolutionsstufe und wir sind der Konkurrenz nach wie vor weit voraus. In anderen Spielen kann man vielleicht mal eine Getränkedose umschießen, aber nicht die Umgebung verändern. Ich vergleiche das gerne mit **Pac-Man**. Da ist das Labyrinth auch immer gleich. Wir geben dem Spieler aber die Möglichkeit, das Labyrinth zu verändern, indem er es in die Luft jagt.

PC ACTION: Es ist eine große Überraschung, dass Battlefield 3 auch eine Einzelspieler-Kampagne bieten wird. Wie entstand diese Idee?
BACH: Uns ist bewusst, dass hartgesottene **Battlefield**-Fans mit einem reinen Mehrspieler-Titel vollauf zufrieden wären. Aber viele Shooter-Spieler sehen eine Kampagne als unterhaltsames Tutorial für den Online-Part. Man probiert alle Waffen und Gadgets aus und ist nach dem Durchspielen für die Mehrspieler-Schlachten gerüstet. Außerdem ist das Team, das gerade an **Battlefield 3** arbeitet, fast vier Mal so groß wie beim Vorgänger. Wir haben also genügend Ressourcen, um beide Aspekte zu verfolgen. Wir wollen die **Battlefield**-Spielerfahrung erweitern, nicht verändern.

PC ACTION: In den frühen Tagen der Battlefield-Reihe waren die großen Publisher kaum an reinen Mehrspieler-Titeln interessiert. Heute gehört ein umfangreicher Online-Modus schon fast zum guten Ton. Verliert der klassische Einzelspieler-Teil immer mehr an Bedeutung?
BACH: Im Mehrspieler-Bereich hat sich in der Tat viel getan. Was früher nur ein paar Core-Gamer interessierte, erfreut sich heute immer größerer Beliebtheit – fast wie ein Wettkampfsport. Aber deswegen verliert der Einzelspieler-Teil nicht an Bedeutung. Der ist so wichtig wie immer. Ein guter Multiplayer erhöht allerdings den Wiederspielwert enorm. Wenn man 60 bis 70 Euro für ein Spiel ausgibt und es dann nicht nach acht bis zehn Stunden weglegt, sondern wochen- und monatelang online weiterspielt, ist das Preis-Leistungs-Verhältnis fast schon unschlagbar.

PC ACTION: In allen Battlefield-Spielen stehen dedizierte Server für das Online-Gaming zur Verfügung, deren Betrieb und Wartung hohe Kosten nach sich ziehen. Wer trägt diese? EA selbst? Sie als Entwickler? Oder beide Parteien?
BACH: Ich bin wirklich froh, dass mal jemand erkennt, dass wir einen Haufen Geld in die Server stecken. Es ist ein unheimlich teures System. EA mochte uns dafür von Anfang an nicht. Dort sah man nur, dass wir auch nach dem Release eines Spiels viel Geld investieren, aber wie bei einem reinen Singleplayer-Titel ja nur einmal etwas für das Spiel verlangen. Uns wurde nahegelegt, die Peer-to-Peer-Variante ohne dedizierte Server zu wählen. Wir stellten allerdings von Anfang an klar, dass wir glückliche und zufriedene Spieler haben möchten. Und unser Beharren auf eigene Server hat sich letztlich ausgezahlt. Spieler müssen sich nicht wie in anderen Spielen mit einer Flut an Hackern und Cheatern herumschlagen und steigen jetzt noch auf **Bad Company 2** um. Es muss einfach sichergestellt sein, dass es jederzeit fair zugeht. Das ist unser Weg und den gehen wir auch mit **Battlefield 3** – allein aus Respekt dem Spieler gegenüber.

PC ACTION: Wie groß ist das Team, das sich nach dem Release eines Spiels weiterhin um Bugfixing, Server-Wartung, Patches etc. kümmert?
BACH: Wir haben ein eigenständiges Team, das sich voll und ganz auf alles konzentriert, was nach dem Erscheinen eines Titels zu tun ist. Dazu zählen sowohl Leute aus der IT-Abteilung von EA, die sich um die Server kümmern, als auch Entwickler aus unserem Haus, die sich dem Spiel selbst widmen. Eine genaue Zahl kann ich hier nicht nennen, aber das Team ist groß. Der Release ist für uns erst der Anfang. Wir würden beispielsweise niemals ein Kartenpaket veröffentlichen, ehe nicht alle Bugs per Patch entfernt wurden.

PC ACTION: Das PS3-Spiel MAG von Sony hat dedizierte Server und unterstützt bis zu 256 Spieler in einem Match. Sinnvoll oder Zahlenspielerei?
BACH: Wenn es zu viele Spieler werden, verliert man einfach den Überblick über die Geschehnisse auf dem Schlachtfeld und kann auch nicht mehr nachvollziehen, ob und wie die eigene Leistung den Verlauf der Schlacht beeinflusst. Daher scheren wir uns nicht wirklich um die Spieleranzahl als solche. Die Balance ist wichtig, denn auch ein Match mit nur 16 Spielern kann richtig Spaß machen. Die meisten Leute, mit denen ich mich in letzter Zeit unterhalten habe, machen Spielspaß nicht an der Spielerzahl, sondern an anderen Dingen fest. Die große Herausforderung ist, sich auf die richtigen Dinge, nicht auf große Zahlen zu konzentrieren. Ich könnte jetzt auch eine Reihe beeindruckender Zahlen zu **Battlefield 3** nennen, aber das wollen wir nicht. Wichtig ist nur, dass sich die PC-Community wieder 64-Spieler-Matches gewünscht hat. Und wir kommen diesem Wunsch nach.

PC ACTION: Konsole oder PC – wo liegt Ihrer Meinung nach die Gaming-Zukunft?
BACH: PCs entwickeln sich seit jeher stetig und in kleinen Schritten weiter, während jede neue Konsolengeneration technische Quantensprünge macht. Die Zukunft braucht beides!

Interview geführt von: Toni Opl

Wir schießen uns später!

Eine Seite, tonnenweise Infos – noch mehr Fakten pro Quadratzentimeter und wir müssten uns ENZYKLOPÄDIE ACTION nennen!

Text: Jürgen Krauß

Wie Sie sicher schon gemerkt haben, machen EA und Dice um den Mehrspieler-Teil von **Battlefield 3** noch ein mittelschweres Geheimnis. Aber es gibt ein paar Fakten, eine Handvoll Schlussfolgerungen und auch ein oder zwei Spekulationen zu dem Thema, die wir hier noch mal kurz und knapp zusammenfassen.

Fakten, Fakten, Fakten ...

Das technische Grundgerüst des heiß ersehnten Mehrspieler-Shooters wird mit Sicherheit in vielen Belangen neue Maßstäbe setzen. Die von Grund auf neu gestaltete Frostbite-2-Engine wird im Gegensatz zu ihrem Vorgänger unter anderem auch Streaming beherrschen und eine Beleuchtungstechnik mit Namen „Radiosity Lighting" einsetzen. Bei diesem Verfahren wird Licht nicht nur von virtuellen Lichtquellen abgegeben, sondern auch von allen Oberflächen nicht dynamischer Objekte reflektiert. Das flapsig von den schwedischen Entwicklern als „Destruction 3.0" bezeichnete Zerstörungssystem kann dabei nicht nur Wolkenkratzer mit zig Stockwerken komplett einstürzen lassen, sondern auch Erdbeben darstellen, bei denen der Erdboden aufreißt, Häuser erzittern und mehrere Bauten gleichzeitig zusammenbrechen. Die auch bei **Fifa 11** und **Crysis 2** eingesetzte ANT-Animationsengine sorgt bei Wechseln in der Bewegungsart (zum Beispiel von Rennen zu Ducken) für weiche, also nicht abgehackte Übergänge. Die Sounduntersützung soll dabei fast dokumentarischen Charakter haben, also klar, rein und frei von effekthascherischem Hollywood-Krachbumm sein. Sie sollen tatsächlich hören können, wann eine Waffe überhitzt oder ob ein Panzer gerade an Ihnen vorbei- oder von Ihnen wegfährt. Diese komplexe technische Grundlage klingt in jedem Fall vielversprechend, dürfte aber auch gleichzeitig das Aus für öffentlich zugängliche Mod-Tools, wie sie etwa bei **Battlefield 2** vorhanden waren, bedeuten.

... und noch mehr Fakten

Eine Mehrspieler-Partie auf dem PC kann auf dedizierten Servern bis zu 64 Spieler gleichzeitig beherbergen und schickt Sie unter anderem auf Schauplätze in Teheran, Paris und New York. Derart große Teams erfordern auch neue Squad- und Team-Management-Mechaniken – die Tage von auf vier Spieler begrenzten Squads dürften also bald gezählt sein. Ebenso wird es der von vielen Fans herbeigesehnte Commander vermutlich nicht ins Spiel schaffen – dafür soll es aber wieder größere Karten, Jets, Helikopter, einen Theater-Modus und die Möglichkeit, sich hinzulegen und verwundete Kameraden aus der Schusslinie zu ziehen, geben. Beim Klassenkonzept ist man sich im Hause Dice sicher, schon mit **Bad Company 2** annähernd die Ideallösung gefunden zu haben. Soll heißen: Es wird wohl erneut vier Basisklassen geben, die aber mit freispielbarer Ausrüstung individualisiert werden können. Die eigene Spielfigur darf dabei auch optisch ein Stück weit angepasst werden, wenn auch nur in sehr begrenztem Rahmen – immerhin stehen Armeen mit Uniformen auf dem Schlachtfeld, da kann nun mal nicht jeder herumlaufen, wie er gerne möchte. Killcam, Hardcore-Modus und Freischaltkonzept bleiben erhalten, für den zuletzt genannten Aspekt ist aber zugunsten der Langzeitmotivation deutlich mehr Inhalt geplant. Außerdem wird es einen Koop-Modus geben, auch wenn derzeit noch keiner verraten will, wie genau der aussehen soll.



In dem kürzlich veröffentlichten Teaser-Trailer ist eigentlich kaum etwas zu erkennen, wir meinen aber, in einer Szene einen „Super Huey"-Bell-UH-1Y-Helikopter (unten) und einen russischen „Flanker-F"-SU-37-Jet (links) entdeckt zu haben.

Da geht's hin!

Zu den wenigen bereits bestätigten Spiel-Schauplätzen gehören unter anderem diese drei, hier mit Realfotos abgebildeten Welt-Metropolen.



New York, USA: Das Wirtschaftszentrum der westlichen Welt – diese Stadt ist groß, eindrucksvoll und wichtig!



Paris, Frankreich: Die Stadt der Liebe wird in diesem Fall wohl eher zum Schauplatz des Schreckens!

Bild unter CC-Lizenz – Fotograf: agaw.dilim



Teheran, Iran: In Persien gibt es nicht nur Öl, Wüste und Prinzen – Teheran zählt immerhin knapp 8 Millionen Einwohner.

Bild unter CC-Lizenz – Fotograf: farrokhi