

Battlefield 5

EIN NEUER HÖHEPUNKT

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Dice** Termin: **20.11.2018** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **100 Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Origin)**

Auf DVD: Test-Video

Mit Battlefield 5 kehrt die Reihe auf dem PC zum ersten Mal seit Battlefield 1942 in den Zweiten Weltkrieg zurück – und macht dabei einen Schritt in die Zukunft. Von Philipp Elsner



Battlefield 5 steht wieder ganz am Anfang – dort, wo 2002 mit Battlefield 1942 alles für die Serie begann. Seitdem ist viel passiert, aber das Grundrezept blieb immer gleich: 64 Spieler kämpfen zu Lande, zu Wasser und in der Luft um die Kontrolle über riesige Maps. Auch Battlefield 5 ändert nichts daran. Die vielen kleinen (und zunächst sogar unscheinbaren) Neuerungen haben uns aber schnell überzeugt, und jetzt wollen wir sie in keinem künftigen Battlefield-Teil mehr missen.

Mehr Strategie dank Fortifications

Zum ersten Mal in der Battlefield-Serie wird in Teil 5 nicht nur zerstört, sondern auch auf-

gebaut. Die Entwickler nennen dieses System »Fortifications«. Jede der vier Klassen kann auf Tastendruck an vorgegebenen Positionen auf den Maps Sandsäcke stapeln, Panzersperren aufstellen, Munitionsdepots errichten und vieles mehr. Die Support-Klasse bewegt sich dabei nicht nur schneller als andere Truppen, sondern kann sogar stationäre Geschütze errichten. Was sich wie ein nettes Gimmick anhört, ist unterm Strich eines der wichtigsten neuen Kernelemente von Battlefield 5 und wirkt sich enorm auf den Verlauf von nahezu jedem Match aus. So eröffnen wir unseren Panzern eine neue Route zu feindlichen Flaggenpunkten, in-

dem wir zerstörte Brücken wiederaufbauen, oder errichten Versorgungsstationen, an denen sie sich mit Munition versorgen können. Durch die Fortifications ergibt es auch endlich Sinn (und Spaß), einen Punkt zu halten und zu verteidigen: Statt wie in vorherigen Teilen lediglich auf Angreifer zu warten, heben wir in Battlefield 5 Schützengräben aus, vernageln Fenster und bereiten uns auf den feindlichen Ansturm vor. Ein weiterer wichtiger Effekt des Bau-Systems: Zerstörte Deckung lässt sich teilweise wieder zurückbringen, was vor allem im späteren Verlauf der Matches essenziell sein kann. Denn dank Panzergranaten, V1-Raketen und Bombran-



Panzer walzen alles platt und reißen mit genug Schwung sogar Gebäude teilweise ein.

griffen steht auf den Maps schnell kein Stein mehr auf dem anderen, und Fußsoldaten finden sich schutzlos auf freier Fläche wieder. Während in den Vorgängern ein Gebiet so zum Paradies für Panzer oder Sniper und unspielbar für Infanteristen wurde, stampfen wir uns in Battlefield 5 einfach neue Verstecke aus dem Boden. Auf diese Weise bleiben die Maps selbst nach intensivem Sprengwaffengebrauch gut ausbalanciert.

Die besten Maps seit langer Zeit

Generell sind die Maps eines der Highlights von Battlefield 5. Jede der acht Release-Karten ist liebevoll gestaltet und strotzt nur so vor atmosphärischen Details: Von den rauchenden Trümmern Rotterdams bis hin zu den in sattem Gelb leuchtenden Feldern von Arras in Frankreich – hier wirkt jedes einzelne Element wunderbar stimmig und sieht einfach atemberaubend gut aus.

Aber nicht nur die Optik stimmt. Die Maps sind durch die Bank clever designet, bieten Platz für verschiedene Spielstile und wirken hervorragend ausbalanciert. Während ausladende Karten wie Twisted Steel oder Hamada die ganze Battlefield-Bandbreite mit Panzern, Flugzeugen und Infanterie auffahren, bietet Devastation als Kontrast Gefechte auf engerem Raum und genau den Chaos-Faktor, den sich Fans von Metro aus Battlefield 3 oder Locker aus Battlefield 4 wünschen. Fjell 652 kombiniert dagegen das labyrinthartige Layout von Argonne Forest aus Battlefield 1 mit Flugzeugen und entfaltet dadurch eine ganz neue Dynamik.

Allen Maps gemein ist, dass es immer genug Platz zum Manövrieren mit Fahrzeugen und alternative Laufwege für Infanteristen gibt, um Gegnern in die Flanke zu fallen. Wir fühlen uns selten auf vorbestimmte Wege festgelegt und laufen, fliegen oder fahren auch gern einfach querfeldein. Das sorgt für ein Gefühl von spielerischer Freiheit und für immer wieder neue Überraschungseffekte beim Gegner. Die wenigen Flaschenhälse mutieren aber auch deshalb deutlich seltener zum berüchtigten Fleischwolf, an dem sich Infanteristen einen blutigen Stellungskampf liefern, weil die Anzahl der Handgranaten und anderen indirekten Sprengwaffen stark reduziert wurde. Die aus Battlefield 1 gefürchteten Mörser sind sogar komplett raus. Die Gefahr eines »Medic-Trains«, also mehrere Sanitäter, die an solchen Engpässen ständig Kameraden wiederbeleben, um den Druck aufrechtzuerhalten, ist dank der neuen Revive-Animation auch geringer.

Kennt hier irgendwer einen Ryan?

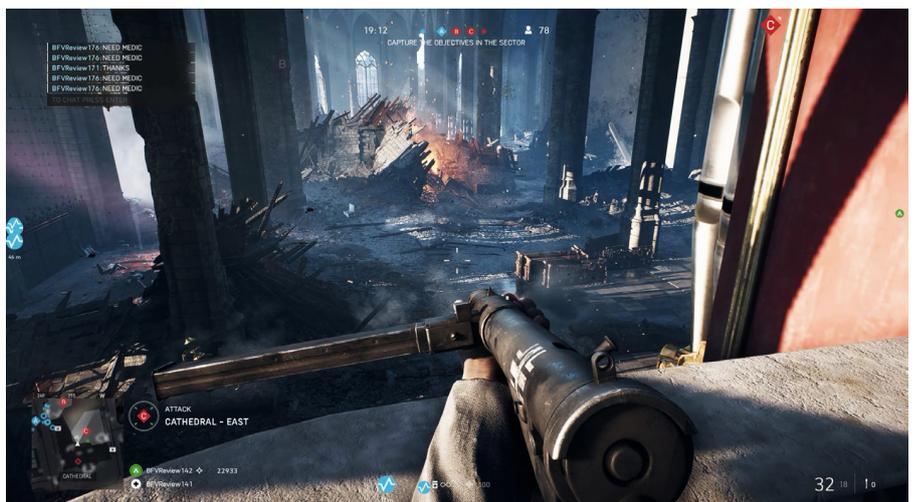
Wie im Vorgänger kommt bei den Operations alles zusammen. Die heißen in Battlefield 5 zwar Grand Operations, das Prinzip bleibt aber gleich: Ein Team verteidigt, das andere greift an, und gekämpft wird über mehrere Spielmodi und Maps hinweg in einer Art Multiplayer-Kampagne. So gilt es zum Beispiel für die Achsenmächte in der Holland-Operation, zunächst im Airborne-Modus mit



Arras in Nordfrankreich sieht zum Niederknien aus. Das liegt vor allem am quitschgelben Raps, der für ein Weltkriegs-Spiel fast schon fröhlich wirkt.



Panzer wollen diesmal von der Support-Klasse oder an speziellen Stationen repariert werden. Munition gibt es ebenfalls nicht mehr endlos, das ist gut für die Balance.



In den Ruinen Rotterdams kommt es zum Nahkampf auf engem Raum: Devastation spielt sich ein bisschen wie Fort de Vaux aus Battlefield 1.

Warum zunächst eine niedrigere Wertung als der Vorgänger?

Wir bezeichnen BF5 als das beste Battlefield seit Jahren, die Wertung ist aber etwas niedriger als beim Vorgänger – wie kann das sein? Zum einen ist seit dem Release viel Zeit ins Land gegangen: Battlefield 1 erschien 2016 und würde nach unseren heutigen Test-Standards nicht auf das gleiche Ergebnis kommen wie damals. Zum anderen ist Battlefield 5 seinen Vorgängern zwar beim Kern-Gameplay klar überlegen, aber in Sachen Umfang ist noch Platz nach oben – immerhin fehlen wichtige Kriegsparteien wie die USA, Japan oder Russland und die zugehörigen Waffen & Schauplätze.



Sandro Odak
@riperl



Es gibt zwei Dinge im Leben, in denen ich richtig gut bin: Hubschrauber fliegen und Leute heilen. Beides in Battlefield natürlich. Hubschrauber fallen im Zweiten Weltkrieg ja leider flach (und kommt mir jetzt nicht mit den wenigen Versuchsmodellen ...), also bleibt mir noch das Heilen. Und an der Front hat Battlefield 5 endlich das erhalten, was vielen anderen Serienteilen fehlte: Ein richtiges Upgrade für die Support-Klassen! Medic und Support haben richtige Rollen bekommen, die nicht nur nettes Beiwerk sind, sondern Voraussetzung, um erfolgreich zu sein. Und es klappt tatsächlich! Mein Gefühl ist, dass mehr Spieler Ammo-Packs und Medi-Kits verteilen, tote Spieler wiederbeleben und Fortifications bauen. Weil sie endlich am eigenen Leib merken, dass sie auch auf andere angewiesen sind. Für diese Änderung allein hat Battlefield 5 einen Preis verdient. Wenn jetzt noch Hubschrauber nachgepacht würden ...

Fallschirmtruppen einen Brückenkopf in Rotterdam zu sichern, dann mehrere Ziele auf der Map Breakthrough zu zerstören und schließlich auf Devastation die zerbombten Ruinen der Stadt zu sichern. Der Ausgang jeder Runde wirkt sich dabei auf das nächste Match aus. Im Gegensatz zu Battlefield 1 verschiebt sich der Schauplatz nach jeder Runde und wir stecken nicht endlos lange fest, wenn unser Angriff mal scheitert. Die Szenarien sind dabei absichtlich an eher



So nah kommt man den Gegnern selten. Wenn, dann auf der Karte Rotterdam, wo besonders die Waggons von den Parteien hart umkämpft sind.

unbekannten Fronten des Krieges angesiedelt. Entsprechend sind wir auch nicht bei der tausendsten D-Day-Landung am Omaha Beach dabei und auch nicht in Stalingrad unterwegs. Dice denkt zwar über die Rückkehr bekannter Szenarien und sogar einiger Klassiker aus Battlefield 1942 im Rahmen der kostenlosen Tides-of-War-Erweiterung nach, dass zum Release lediglich Briten und Deutsche im Multiplayer spielbar sind, fühlt sich dennoch etwas schwach an.

Tanke schön

Überhaupt nicht schwach dagegen: die Panzer. Das Fahrzeug-Gameplay von Battlefield 5 gehört mit zum besten der gesamten Reihe. Auch hier machen ein paar kleine Änderungen in Summe den großen Unterschied: Jeder Panzer hat nun eine individuelle Rotationsgeschwindigkeit des Geschützturms,

ähnlich wie bei World of Tanks. Je schwerer der Tank, umso mehr Wumms steckt dahinter, aber umso träger dreht sich auch seine Kanone. Damit spielen sich die Fahrzeuge spürbar unterschiedlich und lassen sich auch durch geschickte Flankenangriffe von Infanterie und leichteren Fahrzeugen effektiv ausmanövrieren. Ein schwerer Tiger I macht mit seiner Kanone zwar fast alles platt, wird aber zum wehrlosen Opfer, wenn ein leichtes Staghound-Kettenfahrzeug schnell im Kreis um ihn herumzirkelt und dabei schneller feuert, als der Tiger seinen Turm drehen kann.

Ist der Panzer beschädigt, können wir ihn zwar wie im Vorgänger von innen wieder reparieren, aber nicht vollständig. Genau wie Infanteristen bei schweren Verletzungen sind wir auch mit Fahrzeugen auf unsere Teamkameraden oder Versorgungsstationen



Haben wir Barrikaden errichtet, können wir darauf unser MG platzieren und effektiv Sperrfeuer geben.

Die acht Startkarten



AERODROME: Auf diesem zerstörten Flugplatz der Luftwaffe dreht sich alles um den zentralen und hart umkämpften Hangar, drumherum haben Sniper und Panzer das Sagen.



HAMADA: Die weitläufige Wüstenkarte bietet viel Platz für Fahr- und Flugzeuge, Infanteristen beherrschen dagegen die zerklüfteten Ruinen. Die große Brücke verbindet beide Map-Hälften.



TWISTED STEEL: Die imposante Stahlbrücke gibt der Map ihren Namen. Aber auch abseits wird im dicht bewachsenen Sumpf und auf kleinen Bauernhöfen erbittert gekämpft.



ARRAS: Das zentrale Dorf mit Scharfschützen-Kirchturm à la Der Soldat James Ryan ist der Dreh- und Angelpunkt für Fußsoldaten, während Panzer auf den weitläufigen Rapsfeldern manövrieren können.



ROTTERDAM: In der von Kanälen durchzogenen Großstadt wird vor allem auf engem Raum gekämpft, von den erhöhten Bahngleisen und an den zahllosen Fenstern haben aber auch Sniper gute Sicht.



DEVASTATION: In den Trümmern der Stadt kommen Fahrzeuge nur schwer voran, stattdessen steht Häuserkampf auf dem Programm. Wer hier die große Kathedrale beherrscht, kontrolliert die Karte.



NARVIK: Deutsche und Briten ringen um die Kontrolle über eine Hafenstadt samt zugehörigem Bahnhof in Norwegen. Dabei kommen Panzer, Flugzeuge und Infanterie zum Einsatz.



FJELL 652: Auf den eisigen Berggipfeln kämpfen die Soldaten sozusagen auf Augenhöhe mit Flugzeugen um die Kontrolle über ein labyrinthartiges Geflecht aus engen Wegen und Felsspalten.

angewiesen, um Lebensleiste und Munition wieder komplett aufzufüllen.

Alles in allem spielen sich die Panzer also anspruchsvoller als in den Vorgängern. Das gilt übrigens auch für Flugzeuge: Bomber und Jäger können nicht dauerhaft aus sicherer Höhe zuschlagen, sondern müssen ebenfalls regelmäßig an Depots in Bodennähe Munition nachladen. Dort sind sie allerdings ein leichteres Ziel für Flak-Geschütze und sogar für die Panzerfäuste der Assault-Klasse. Ein Risiko, das auch die effektivsten Piloten in Battlefield 5 regelmäßig auf sich nehmen müssen und das zugleich aber auch für eine gute Balance sorgt.

Waffen, die begeistern

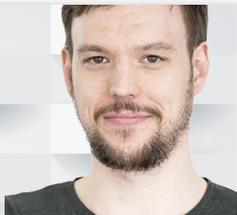
Mehr Skill ist nicht nur bei den Fahrzeugen von Battlefield 5 gefragt, auch die Waffen verlangen den Spielern einiges ab, wenn man sie perfekt beherrschen will. Denn jede Knarre verfügt über ein festgelegtes individuelles Streuungsmuster wie beispielsweise in Counter-Strike: Global Offensive. Je mehr Zeit wir mit einer Waffe verbringen, umso besser erlernen wir dieses Muster und können den Rückstoß entsprechend ausgleichen. Dass man eine Waffe also richtiggehend meistern und beherrschen kann, sorgt für eine angenehme Lernkurve und zusätzliche Langzeitmotivation. Aber auch für Neu-

linge spielen sich die Waffen angenehm nachvollziehbar und bieten ein fantastisches Schussgefühl. Denn zum einen entfällt die zufällige Abweichung von Kugeln aus Battlefield 1 und man trifft immer genau das, was man anvisiert. Zum anderen klingen die Waffengeräusche dank dem überragenden Sounddesign unglaublich satt und liefern befriedigendes Treffer-Feedback.

Für zusätzliche Spieltiefe sorgen außerdem die zahlreichen Anpassungsoptionen der Waffen und Fahrzeuge. Über eine Art Talentbaum schalten wir nach und nach Upgrades für unser gesamtes Arsenal frei, wie zum Beispiel größere Magazine oder gerin-



Philipp Elsner
@GameStar_de



Seit Battlefield 3 hatte ich nicht mehr so viel Spaß in einem Battlefield! Hier kommt einfach so viel Gutes und Sinnvolles zusammen, dass ich gern bereit bin, über ein paar Bugs und Glitches hinwegzusehen. Das Teamplay mit meinem Squad funktioniert dank des neuen Wiederbelebungssystems besser als je zuvor, Panzer steuern sich nachvollziehbar und sind nie übermächtig, und mit Munition und Lebenspunkten muss ich wirklich haushalten, anstatt plump auf die einsetzende Regeneration zu warten und dann Run&Gun-mäßig vorzustürmen. Und all das auf so großartigen Maps! Die Karten sind nicht nur allesamt wunderschön anzusehen und triefen vor Atmosphäre, sondern auch durchdacht und schön ausbalanciert. Für die dürrtige Kampagne finde ich dagegen kaum schöne Worte, aber sind wir mal ehrlich: Battlefield ist einfach eine Multiplayer-Reihe! Und das bleibt sie wohl besser auch, denn bei dieser Kernkompetenz trumpft Battlefield 5 voll auf. Was mir jetzt noch fehlt, sind mehr Fraktionen und berühmte – wenn auch abgedroschene – Schauplätze wie Wake Island, Stalingrad oder Omaha Beach. Und natürlich das berühmte M1 Garand mit dem berühmten Pling-Geräusch! Das gehört einfach dazu.

geren Rückstoß. Außerdem haben wir die Wahl zwischen zig Visieren, Griffen, Mündungsaufsätzen oder Gewehrkolben, wobei sich nur die Zieloptiken spielerisch auswirken – der ganze Rest ist rein kosmetisch.

Voll in Mode

Für Upgrades, Waffentarnungen oder neue Outfits für unsere Soldaten werden Credits fällig, die wir durch absolvierte Matches und erfüllte Herausforderungen gutgeschrieben bekommen. Eine Premium-Währung gegen Echtgeld soll nach dem Release eingeführt werden – Dice verspricht aber, dass wir damit ausschließlich kosmetische Items und keinerlei unfaire spielerische Verbesserungen erwerben können.

Viele Fans waren im Vorfeld besorgt, dass die Anpassungsoptionen in Battlefield 5 unpassend und zu abgedreht ausfallen würden. Der heiß diskutierte Reveal-Trailer zeichnete für viele Spieler ein zu seltsames Bild vom Zweiten Weltkrieg mit bunter Kriegsbemalung und durchgeknallten Outfits. Zum Release können wir hier klar Entwarnung geben: Alle Uniformen, Helme, Camouflage und andere Verzierungen machen einen weitgehend glaubwürdigen Eindruck und passen gut ins Setting. Außerdem liefern sie uns eine hervorragende Entschuldigung, ein paar weitere Stunden in Battlefield 5 zu versenken, um uns noch dieses

eine schicke Fallschirmjäger-Set leisten zu können. Nicht dass wir einen Vorwand bräuchten, um diesen großartigen Multiplayer-Shooter zu spielen!

Story-Murks: The Return

Battlefield 5 setzt wie sein Vorgänger in Sachen Einzelspieler-Kampagne wieder auf die War Storys, also kurze und voneinander getrennte Episoden, die das Schicksal verschiedener Figuren im Zweiten Weltkrieg schildern. Keine Heldengeschichten sollen sie sein, sondern die Sicht eines einfachen Soldaten im Getriebe der Kriegsmaschinerie schildern. Und größer sollen sie sein als in Battlefield 1, abwechslungsreicher und natürlich auch spannender.

Und im Ansatz gelingt dieses Vorhaben sogar: die Prämissen der meisten Kriegsgeschichten sind spannend und eröffnen neue Perspektiven auf den größten Konflikt der Menschheitsgeschichte. Etwa, wenn wir in der Episode »Under No Flag« als Häftling in die aus Kriminellen rekrutierte Sondereinheit SBS des britischen Militärs gesteckt werden, um Stützpunkte der Luftwaffe zu sabotieren. Oder wenn wir als mutige norwegische Widerstandskämpferin nicht nur gegen die Besatzer, sondern auch für das Überleben der eigenen Familie kämpfen müssen. Am Ende ist es dann aber das eigentliche Gameplay, das dem grundsätzlich tollen Ansatz der War Storys einen dicken fetten Strich durch die Rechnung macht.

Kenn ich eine, kenn ich alle

Eine durchschnittliche Mission läuft nämlich in etwa so ab: Wir bekommen ein offenes Sandbox-Level mit ein bis drei Missionszielen vorgesetzt, die wir in beliebiger Reihenfolge abhaken können. Ob wir dabei schleichen oder uns ein Fahrzeug schnappen und unter MG-Feuer vorpreschen, ist uns überlassen. Unsere Aufgaben bleiben dabei erschreckend einfallslos: hier ein Munitionsdepot sprengen, dort drei Gegnerwellen abwehren, da noch einen Generator lahmlegen. Wer sich für die Stealth-Methode entscheidet, sabotiert Alarmanlagen und schal-

tet die nicht besonders cleveren Wachen einfach mit dem Messer oder schalldämpften Waffen aus. All das fühlt sich am Ende ein bisschen nach Far Cry an, nur eben ohne die Open World und auch ohne jede Konsequenz. Denn egal, wie wir spielen oder was wir im Level tun – am Ende lösen wir einfach die nächste Cutscene aus. Dadurch spielen sich die War Storys fast durch die Bank sehr beliebig und fühlen sich irgendwann an, als würden wir einfach die immer gleichen Aufgaben abhaken, um uns das nächste Story-Häppchen zu verdienen.

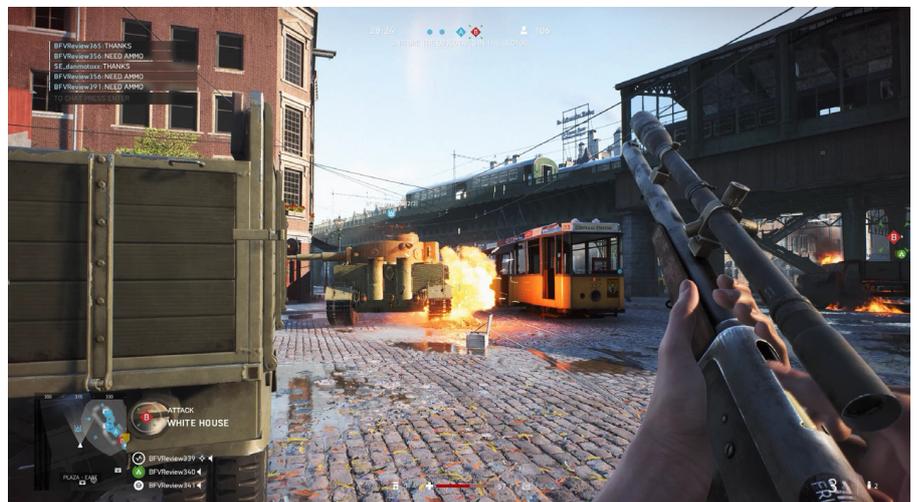
Doch nur ein Held

Dass die Hauptcharaktere keine strahlenden Alleskönner-Heldenfiguren sein sollen, glauben wir spätestens dann nicht mehr, wenn unser Bankräuber und Ex-Sträfling im Dienste Ihrer Majestät im Alleingang ein komplettes Wehrmachts-Regiment wegputzt, danach in einen Stuka klettert und eine ganze Basis der Deutschen in Schutt und Asche legt.

Die einzige echte Herausforderung sind gelegentlich auftretende Elite-Gegner mit Flammenwerfer. Diese Kollegen sind aber nicht etwa cleverer als ihre Mitstreiter, sondern halten lediglich absurd viele Treffer aus und geben selbst nach mehreren Headshots nicht klein bei. Diese Kugelschwämme wären wahrscheinlich besser in einem The Division 2 aufgehoben. In Battlefield 5 wirken sie albern und demonstrieren eindrücklich, wie einfallslos selbst die Kämpfe der Kampagne gestaltet sind. In »Under No Flag« halten wir etwa völlig allein eine große Kreuzung in der Wüste gegen eine Übermacht an Fahrzeugen und Horden von Infanteristen, die wie pures Kanonenfutter allesamt brav hintereinander und stets nur aus einer Richtung auf uns zustürmen.

Keine Zeit für Emotionen

In diesem stumpfen Gameplay-Einerlei gehen die spannenden Geschichten und ihre interessanten Figuren letztendlich gnadenlos unter. Die Episode »Tirailleur« versetzt uns zum Beispiel in die Rolle des farbigen Kolonialsoldaten Deme, der diskriminiert,



Wir haben nicht mit Raytracing gespielt, was man gut auf der Waffe erkennen kann. Wer mehr über Raytracing in Battlefield 5 erfahren will, springt zum Hardware-Teil.



Auf Fjell beherrschen Flugzeuge den Himmel, auf den Berggipfeln kämpfen Infanteristen.

zu niederen Arbeiten verdonnert und schlussendlich als menschlicher Schutzschild an die Front geschickt wird, sobald er französischen Boden betreten hat. (Die Entwickler dazu: »Die War Stories sind extrem wichtig für den Multiplayer.«) Aus dieser ergreifenden Ausgangssituation macht Battlefield 5 nichts. Stattdessen erschießt Deme ein paar Dutzend Feinde, hakt drei Missionsziele ohne jeden Kontext ab und wird am Ende zum gefeierten Helden.

Zeit für Emotionen bleibt ohnehin kaum: Jede der War Stories ist in einer knappen Stunde durchgespielt, der Prolog geht sogar wesentlich schneller vorbei. Dann verschwinden die Charaktere so schnell, wie sie gekommen sind. Einen bleibenden Eindruck hinterlässt keiner von ihnen. Bei keinem fiebern wir wirklich mit, keiner erreicht uns emotional. Dabei hatten wir gehofft, Dice hätte aus Battlefield 1 etwas gelernt.

Der Launch ist erst der Anfang

Aber Multiplayer-Fans bietet Battlefield 5 ein gutes Paket mit acht hervorragende Maps, 37 Waffen und über 24 Fahrzeugen – das Preis-Leistungs-Verhältnis stimmt also bereits zum Release. Trotzdem ist der Launch erst der Anfang, denn alle Spieler sollen in den kommenden Monaten durch die sogenannten Tides of War kostenlos mit neuen Maps, Schauplätzen, Spielmodi und weiteren Inhalten versorgt werden. Eine Spaltung der Community entfällt also.

Für alle, die aktuell enttäuscht sind, dass Battlefield 5 zum Release ohne so wichtige Kriegsparteien wie die USA oder Russland und ohne berühmte Schauplätze wie Stalingrad oder den Pazifik auskommen muss, besteht also ein triftiger Grund zur Hoffnung. Wir werden natürlich den Live-Service von Battlefield 5 deshalb mit unserer Berichterstattung dauerhaft begleiten, wichtige Kom-

ponenten wie den Battle-Royale-Modus namens Firestorm separat testen und die Wertung später unter Umständen nachträglich per Update anpassen. ★

BATTLEFIELD 5

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 6600K / AMD FX-6350
GeForce GTX 660 / Radeon HD 7850
8 GB RAM, 50 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7 4790 / AMD FX 8350 Wraith
GeForce GTX 1060 / Radeon RX 480
16 GB RAM, 50 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- detaillierte Animationen
- sehr gut designte Maps
- fantastisch wichtige Waffensounds
- stimmungsvoller Soundtrack
- tolle Partikeleffekte wie Blätter, Schnee

SPIELDESIGN



- gut ausbalancierte Maps
- viel Spielraum für Fahr- & Flugzeuge
- Bau-System
- durchdachte & abwechslungsreiche Spielmodi
- einfachlose Missionen im Singleplayer

BALANCE



- Vehikel nie übermächtig
- Fuhrpark fair ausbalanciert
- nachvollziehbares Waffenverhalten, erlernbare Streuung
- Upgrades, Perks & Gadgets ausgeglichen
- kaum Explosiv-Spam

ATMOSPHERE / STORY



- Schlachtfeldstimmung
- passende Skins & Waffentarnungen
- toll inszenierte Grand Operations
- nur zwei Fraktionen schaden der Atmosphäre
- kaum Erinnerungswürdige SP-Momente

UMFANG



- vielfältige und riesige Karten
- Unlocks sorgen für Langzeitmotivation
- großer Fuhrpark
- neue Maps, Modi & Inhalte als Gratis-DLCs
- nur Deutsche und Engländer spielbar

FAZIT

Mit der Rückkehr in den Zweiten Weltkrieg erreicht Battlefield dank sinnvoller Neuerungen einen neuen Zenit – aber nur im Multiplayer.



Mit verschiedenen und immer passenden Outfits, Waffenaufsätzen und Perks basteln wir uns unseren Wunschsoldaten zusammen.