Battlefield 6 wird zu groß

WENN 100 EINFACH 90 ZU VIEL SIND

Petra glaubt nicht, dass ein Battlefield 6 sie noch mal zur Serie zurückholen kann. Und die Gründe dafür sind ... zahlreich.

Petra Schmitz
Petra war von jeher immer eher den überschaubareren Multiplayer-Shootern zugeneigt. Aber auch die Battlefields haben sie begeistert. Auf der E3 2002 kam sie beispielsweise taumelnd vor Begeisterung aus der Präsentation von Battlefield 1942. Eine Legende will, dass sie danach die Kollegen mit irgendwas im Dunstkreis von »Uh, das wird das nächste große Ding, Leute, Irrsinn, wie cool, hört mir zu!« vollgetextet hat. Die Geschichte gab ihr Recht.

Habe ich die Battlefields dieser Welt gerne gespielt? Ja, immer für eine Weile. Würde ich von mir behaupten, ich sei Fan von Battlefield? Nein. Freue ich mich auf Battlefield 6? Hm ... jein. Und die daraus resultierende Frage lautet: Warum ist das eigentlich so, Petra? Tja, warum ist das so? Wo hat mich die Battlefield-Reihe verloren oder sogar noch nie wirklich abgeholt?

Wie Samstags-Shopping (vor Corona)

Gleich mal ein Geständnis: Tief in meinem Herzen verabscheue ich den Kernmodus von Battlefield. Dieses Umherhecheln zwischen Flaggenpunkten, dieses »Ach, alle sind bei A und B, ich braus mal fix zu F rüber und nehme diesen Punkt ein, guckt ja gerade niemand«-Durcheinander, dieses Chaos! Ich mag Frontlinien, ich mag klare Aufgaben, ich mag eindeutige Siege. Und deswegen bevorzuge ich seit seiner Existenz den Rush-Modus und habe auch die Operationen damals in Battlefield 1 sehr gefeiert. Bis mir auch die zu viel wurden.

Und damit bin ich auch eigentlich schon beim Kern: Es sind immer zu viele! Für mich sind immer zu viele Spieler und Spielerinnen in einem typischen Battlefield-Match unterwegs. Wo ich früher etwa bei Joint Operations (von Novalogic, inzwischen tot, Name und Markenrechte liegen bei ... natürlich, bei THQ Nordic) noch über maximal 150 Teilnehmer regelrecht jubelte, einfach weil ich von der Technik dahinter begeistert war, nehm ich heute großen Abstand von derlei Massenveranstaltungen. Und auch wenn die Schlachtfeld-Atmo die ersten Partien eines neuen Battlefields immer gut trägt, so geht mir diese Menge an Spielern inzwischen nach einer recht kurzen Weile einfach wahnsinnig auf den Zeiger. Und gar nicht mal wegen der Menge an Menschen, sondern wegen der ... nun, Menschen.

Battlefield-Partien sind für mich wie (ich übertreibe selbstredend ein bisschen, um meinen Standpunkt zu verdeutlichen) Samstags-Shopping vor Corona-Zeiten in der Münchner Innenstadt: Alle haben irgendwie das gleiche Ziel (einkaufen), aber die Menschen rennen dann doch nur wild durcheinander, schauen nicht nach links und rechts und blockieren Rolltreppen – und das nicht nur in der Metro (ba dum tsss!). Oder anders: Wenn man nicht zufällig den Großteil der Squads mit Freunden und Bekannten füllt, sich mit denen austauscht und gemeinsam vorrückt, ist jedes Battlefield-Match für mich irgendwann zermürbend, selbst wenn mein Team am Ende gewinnen sollte. Weil es sich viel zu oft nicht nach einem Sieg durch Gesamtanstrengung, sondern nach einem zufälligen Sieg anfühlt.

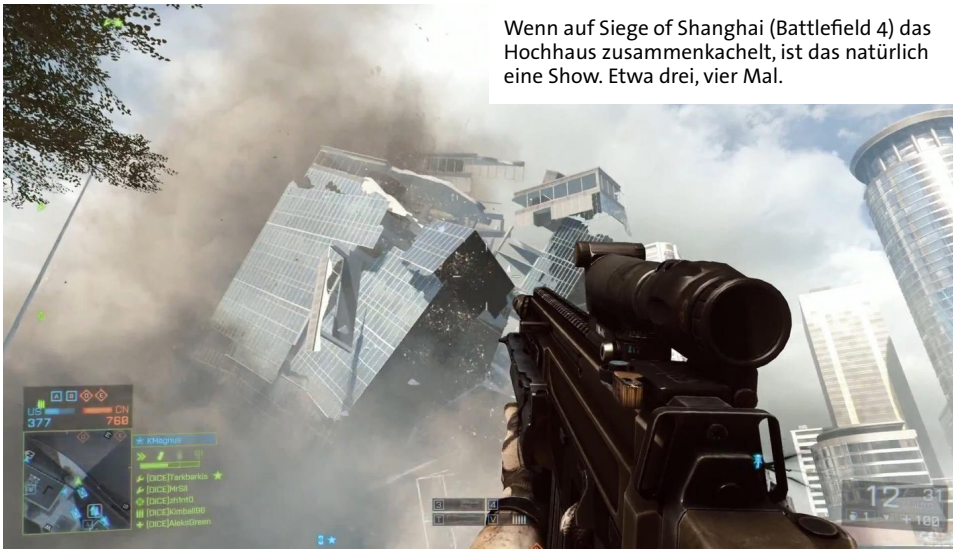
Apropos Gesamtanstrengung: Menschen, die nur für sich und auf Frags spielen, sollen sich bitte ein anderes Schießmichtot suchen, herrje! Die Frag-Typen sind übrigens genau die, die beim Samstags-Shopping versuchen, sich an den Kassen vorzudrängeln. Komischerweise tragen die oft diese Camp-David-Shirts, irgendwelche Goldketten und süßliches Aftershave, aber das ist eine andere Geschichte.

100! Warum nur?

Und nun will Battlefield 6 noch mehr Menschen auf die Karten werfen. In der Tech-Demo waren 100 unterwegs, 50 auf jeder Seite. Ächz! Natürlich könnt ihr nun zu Recht bemerken, dass man Krieg eben idealerweise mit vielen Teilnehmern darstellt, selbst wenn es so ein Casual-Krieg wie in den Spielen von Dice ist. Und dass Battlefield wohl folglich einfach nichts für mich ist, dass also ICH mir doch gefälligst ein anderes Schießmichtot suchen solle. Habe ich ja längst, aber auch das ist eine ganz andere Geschichte.

Was mir aber die letzten Jahre vermittelt haben: Viele Menschen denken wohl inzwischen wie ich. Oder fühlen zumindest wie ich, wenn sie nicht in Worte kleiden können, warum sie lieber Battle Royales statt Battle Fields spielen. In Battle Royales treiben sich auch viele Spieler und Spielerinnen rum, aber die Abhängigkeiten sind wegen der kleinen Gruppen überschaubarer, der Sieg hängt nicht an 20, 30 Menschen, sondern eben nur an den paar Hanseln, mit denen ich in die Partie gehe. Sieg und Niederlage bleiben logischerweise in jedem Spiel immer ein bisschen Zufall, aber Siege fühlen sich, wenn nur von einem kleinen Team errungen, ungleich befriedigender an als die, die man mit einer gesichtslosen Masse erzielt.

Wenn Kollege Phil Elsner auf GameStar.de davon schreibt, dass die Vorfreude auf und das Interesse an Battlefield 6 deswegen so riesig seien, weil auf dem Markt der klassischen Multiplayer-Shooter ein absolutes Vakuum herrscht, dann möchte ich da widersprechen. Ich glaube vielmehr, dass vor allem der Markenname, die Zeit zwischen Battlefield 5 und Teil 6, das lange Schweigen der Entwickler und die nun nach und nach veröffentlichten Infohappen dafür verantwortlich sind. Man ist halt einfach neugierig, was Dice drei Jahre lang getrieben hat. Und man will das auch spielen, logisch. Aber ich mutmaße auf Basis meiner aktuellen Einschätzung der Spiele(r)landschaft, dass ein BF6 nicht mehr so groß werden wird, wie es die Vorgänger einst waren.



Wenn auf Siege of Shanghai (Battlefield 4) das Hochhaus zusammenkachelt, ist das natürlich eine Show. Etwa drei, vier Mal.

Warum ich Battlefield 6 kurz geil finden werde

»Schaut, ihr Menschen! 100 Spieler! Und noch mehr Explosionen und Schutt!« Und die Menschen so: »Awww!«

Wenn Battlefield 6 Ende des Jahres erscheint, werde ich ziemlich sicher auch über die Optik jubeln, ich werde bei noch detailreicher zusammenbröselnden Häusern schnappatmen. Circa drei bis vier Mal oder so. Und dann werde ich mich wieder über das Chaos aufregen. Über die Menschen, die zwar in meiner Mannschaft sind, die aber trotzdem nicht wirklich mit mir zusammenspielen, sondern absichtlich oder zufällig in die andere Richtung laufen und sich an der Kasse vordrängeln.

Für mich jedenfalls ist die Zeit der großen Casual-Schlachtfelder abgelaufen. Ich lasse mich nicht mehr von puren Zahlen beeindrucken, und ich weiß, dass mich die reine Atmosphäre eines auf Größe ausgelegten Team-Shooters auch nicht mehr über etliche Monate halten kann. Mir fehlt am Ende immer das Gefühl, dass man zusammenspielt. Das kann ein Battlefield 6 mit 50 Menschen pro Seite einfach nicht hervorrufen. Aber hey, Dice ist ja nicht blöd, das Studio wird sehr wahrscheinlich auch einen Battle-Royale-Modus ins neue Battlefield packen. Mal schauen, ob der mich länger fesseln kann. ★

Die neuen Battlefields sehen allesamt großartig aus, aber im Kernmodus sind für Petras Geschmack immer zu viele Menschen auf den Karten.