

Battlefield 2042

SCHLECHTWETTER AN DER FRONT

Genre: **Shooter** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Dice** Termin: **22.10.2021**

Auf DVD: Preview-Video

Endlich gibt es Klarheit: Battlefield 6 heißt nun Battlefield 2042 und lässt euch mit Naturkatastrophen kämpfen. Wir fassen alle Infos zu 128 Spielern, Release, Maps, Klassen, Solomodus und vielem mehr zusammen. Von Philipp Elsner

Das nächste Battlefield wurde endlich offiziell angekündigt: Battlefield 2042 wird es heißen, am 22. Oktober erscheinen und auf ein modernes Militärszenario im Jahr 2042 setzen. Das Spiel unterstützt erstmals in der Serie Multiplayer-Schlachten mit 128 Spielern (also 64 vs. 64) auf PS5, PC und Xbox Series X/S. Um so vielen Spielern samt Fahrzeugen genug Platz zu bieten, fallen die Maps diesmal deutlich größer aus als in den Vorgängern. Möglich wird das laut den Entwicklern nur durch »die Kombination der neuesten Frostbite-Engine mit der Leistungs-

fähigkeit der Next-Gen-Konsolen und PCs«. Entsprechend wird das Spielerlebnis auf den älteren Plattformen eingeschränkt: Auf PS4 und der Xbox-One-Familie werden lediglich 64 Spieler unterstützt und die spielbaren Bereiche auf den Karten entsprechend verkleinert. »Beide Spiele sind aber in Sachen Features – und allem, was man sonst im Trailer sieht – identisch«, bekräftigt Game Director Daniel Berlin. »Wir bauen lediglich separate Spielbereiche auf den bestehenden Maps für diese Plattformen und balancieren sie speziell für 64 Spieler aus.«

Klassensystem: Alt und doch neu

Battlefield 2042 behält grundsätzlich die Einteilung in Assault, Engineer, Support und Recon bei, baut das Klassensystem aber um und führt die Specialists als neue Spielmechanik ein. Specialists sind individuelle Spielcharaktere mit eigenem Namen, eigener Herkunft, einem ganz persönlichen Gadget und erinnern stark an die Operators aus Rainbow Six Siege.

Je nachdem, welche Funktion das Gadget erfüllt, wird der Specialist dann in eine Klasse eingeteilt – Klassen sind also künftig

DIE SPEZIALISTEN

Von den zehn Specialists, die zum Start des Spiels verfügbar sein werden, sind bisher vier bekannt. Hier findet ihr ihre Namen und Funktionen.



Pyotr »Boris« Guskovsky

Klasse: Engineer

Herkunft: Russland

Primäres Gadget: Boris bringt neben seiner Hauptwaffe ein automatisches Geschütz namens SG 36 mit ins Gefecht. Steht das Geschütz einmal, visiert es automatisch feindliche Infanterie sowie Fahrzeuge an und eröffnet das Feuer. Das Geschütz kann jedoch von gegnerischen EMP-Angriffen deaktiviert werden.

Eigenschaft: Als Geschütz-Operator kann Boris die Fähigkeiten seines SG 36 verbessern, solange er sich in dessen Nähe aufhält. Dadurch werden Feinde schneller erfasst, und das Geschütz markiert automatisch die Gegner, auf die es gerade feuert.



Maria Falck

Klasse: Support

Herkunft: Deutschland

Primäres Gadget: Die kompetente Heilerin besitzt eine S21 Syrette Pistol. Das ist keine Waffe, sondern ein medizinisches Gerät. Mit der Pistole kann Falck Mitspieler sowohl wiederbeleben als auch heilen – und zwar aus sicherer Entfernung von der Action.

Eigenschaft: Falck kann wie andere Spezialisten natürlich auch auf einen Defibrillator zurückgreifen, um ihren Mates auf die Beine zu helfen. Doch dank ihrer besonderen Eigenschaft werden wiederbelebte Kumpen zusätzlich sofort vollständig geheilt.

Seit dem ersten Teil setzte Battlefield auf 64 Spieler gleichzeitig. Mit Battlefield 2042 verdoppelt sich die Anzahl der Teilnehmer einer Partie.



eher Rollenkategorien. Abseits des primären Gadgets und einer passiven Fähigkeit kann jeder Specialist seine Ausrüstung komplett frei zusammenstellen. Es gibt in Battlefield 2042 keine Loadout-Begrenzung aufgrund der gespielten Klasse mehr.

Der Specialist Casper zum Beispiel trägt einen Ghillie Suit und führt eine ferngesteuerte Minidrohone mit sich, die Feinde markiert und per EMP gegnerische Elektronik stört. Die Rolle als Aufklärer macht ihn deshalb zu einem Soldaten der Recon-Klasse. Dennoch kann Casper völlig frei zwischen Sturmgewehren, Snipern, MGs und anderen Waffen sowie Granaten und sekundären Gadgets wie Munitionstasche oder Raketenwerfer wählen. Zum Release wird es zehn spielbare Specialists in Battlefield 2042 geben, wir kennen immerhin schon vier davon. An Gadgets wurden bisher außerdem eine Medic-Pistole, ein Greifhaken und ein aufstellbarer Geschützturm bestätigt (siehe Spezialistenkasten unten).

Abschied von der Kampagne

In der fiktiven Zukunft von Battlefield 2042 ist die Menschheit gebeutelt von Sturmfluten, einer neuen Wirtschaftsdepression, Wassermangel und der größten Flüchtlingskrise der Menschheitsgeschichte. Mehrere Nationen haben sich aufgelöst und zahllose Menschen heimatlos gemacht. Unter diesen sogenannten »Non-Patriated« sind auch ehemalige Soldaten, die kein Land mehr haben, für das sie kämpfen können, und sich selbst No-Pats nennen. Als schließlich ein Konflikt zwischen den USA und Russland um die verbleibenden Rohstoffe der Erde ausbricht, heuern die Großmächte exakt diese No-Pats als Söldner an.

Die Spieler in Battlefield 2042 schlüpfen in die Rollen dieser staatenlosen Krieger und kämpfen auf beiden Seiten um Ressourcen, Anerkennung und eine neue potenzielle Heimat. Dabei wird es übrigens keine traditionelle Singleplayer-Story geben:

Battlefield 2042 konzentriert sich ausschließlich auf den Multiplayer. Die Geschichte der No-Pats soll laut den Entwicklern stattdessen in Form von Seasons, der Spielwelt und den Specialists vorangetrieben werden. Mehrspielerpartien können aber dank KI-Bots auch allein oder im Koop gespielt werden. Unser Battlefield-Fan Dimi sagt: Eine gute Entscheidung von Dice – auch für Solo-Fans!

Klassiker statt Battle Royale

In Battlefield 2042 wird es zum Launch sieben Multiplayer-Maps geben, die aufgrund der höheren Zahl von 128 Spielern zum Teil deutlich größer ausfallen als die bisherigen Karten der Serie. Die Maps sind rund um den Globus angesiedelt und führen die Spieler von der Antarktis über eine südkoreanische Großstadt bis in die Wüste Ägyptens. Bestätigt wurden bisher zwei bekannte klassische Varianten für alle Maps: Conquest (Beide Teams versuchen neutrale Zielpositionen zu erobern) und Breakthrough (Angreifer erobern in linearer Abfolge Ziele der Verteidiger).

Aufgrund der Größe der Spielfelder wurde für diese Modi das neue Cluster-System eingeführt. Dabei werden mehrere Flaggenpunkte zu einem Sektor zusammengefasst. Hat ein Team alle Flaggen eines Sektors erobert, gilt der Sektor als eingenommen. In Conquest verliert das Team mit weniger Sektoren konstant Sieg-Tickets. In Breakthrough verschiebt sich die Frontlinie zugunsten der Angreifer, sobald sie einen Sektor besetzt haben. Zusätzlich wurden mit Hazard Zone und einem weiteren (noch namenlosen) Spielmodus zwei weitere Varianten angekündigt, bisher gibt es dazu allerdings keine weiteren Details. Ein Battle-Royale-Modus wurde aber (zumindest für den Launch) explizit ausgeschlossen.

Waffen und Fahrzeuge: Wie auf Bestellung

»Das Setting im Jahr 2042 erlaubt es uns, hochmoderne Technologie aufs Schlachtfeld zurückzubringen«, erklärt uns Game Director Daniel Berlin. Entsprechend sind bereits im Reveal-Trailer zahlreiche Waffen, Drohnen und Vehikel zu sehen, die entweder brandneu oder noch gar nicht auf dem Markt sind. Zu den Handfeuerwaffen im Spiel zählt beispielsweise das Sig MCX Spear – ein Sturmgewehr, das sich aktuell beim US-Militär in der Erprobung befindet und womöglich ab 2022 das berühmte M4-System ablösen soll. Außerdem zeigt der Trailer Militärroboter, die stark



Webster Mackay

Klasse: Assault

Herkunft: Kanada

Primäres Gadget: Mit seiner Grapplegun (im Volksmund Enterhaken) kann Mackay problemlos höher gelegene Positionen erreichen und sich schnell fortbewegen. So lässt sich die Distanz zu Gegnern per Greifhaken schnell reduzieren, er kann damit aber auch ungewöhnliche Sniper-Positionen besetzen.

Eigenschaft: Als besondere Eigenschaft kann sich Mackay schneller beim Zielen fortbewegen als andere Spezialisten. Das gilt auch, wenn er an einer Seilrutsche hängt.

Wikus »Casper« van Daele

Klasse: Recon

Herkunft: Südafrika

Primäres Gadget: Als Recon gehört es zu Caspers Aufgaben, Informationen über die Gegner zu sammeln. Dabei hilft ihm seine fliegende Drohne. Spieler können die Aufklärungsdrohne selber steuern und damit Gegner sichten und markieren. Sie kann aber auch auf der Stelle schweben und markiert dann selbstständig die Widersacher. Zusätzlich kann die Drohne EMP-Pfeile verschießen.

Eigenschaft: Casper hat ein intuitives Gespür für seine Umgebung. Spieler bekommen auf der Minimap angezeigt, wenn sich in der unmittelbaren Umgebung ein Gegner bewegt. Das verhindert, dass sich Soldaten ohne weiteres an Casper anschleichen und ihn ausschalten können.



1

RENEWAL (ÖSTLICHE WÜSTE ÄGYPTENS)

Das Agrarzentrum wird vom Rest der Wüste durch eine riesige Mauer getrennt. Auf der anderen Seite finden wir aber nicht nur Sand, sondern auch Canyons und einen Solarpark.



2

ORBITAL (KOUROU, FRANZÖSISCH-GUAYANA)

Auf der eher mittelgroßen Karte befindet sich ein Raumfahrtzentrum. Sofern der Raketenstart misslingt, kann eine gigantische Explosion die komplette Karte in Schutt und Asche legen.



3

HOURLASS (DOHA, KATAR)

In Doha wüten Sandstürme, die nicht nur alles unter Staub begraben, sondern auch unsere Sicht einschränken. Zwischen den neonbeleuchteten Hochhäusern und dem Sportstadion befinden sich ein Highway und Sanddünen, die mehr Platz bieten.

an Militär-Projekte von Boston Dynamics angelehnt scheinen. Aber wie stark wird das neue Battlefield in Sci-Fi-Gefilde abdriften? »Uns ist es wichtig, ein militärisches Spielgefühl abzuliefern, das auch glaubhaft wirkt«, erklären die Entwickler. Extrem futuristische Ausflüge in das Reich der Hoverpanzer, Railguns, Jetpacks und Co. wie in BF 2142 erwarten wir demnach also eher nicht. »Die Spielmechaniken und der Spielspaß haben Vorrang vor Realismus«, ergänzt Daniel Berlin. »Moderne Technologie gibt uns viel mehr Möglichkeiten beim Game Design im Vergleich zu einem historischen Setting. Aber wir wollen das Spielgefühl in einem realistisch-militärischen Erlebnis erden.«

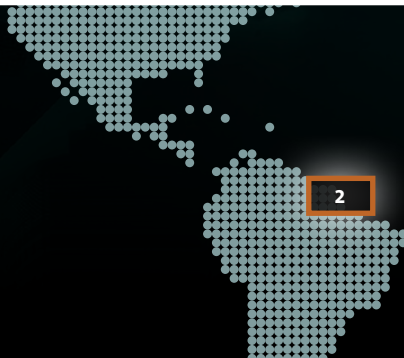
Zwei große Neuerungen wurden im Zusammenhang mit den Waffen und dem Fuhrpark ebenfalls bestätigt. Dank des Plus-Systems können Spieler die Waffen ihres Specialists direkt und in Echtzeit auf dem

Schlachtfeld modifizieren. So lassen sich ohne Respawn zum Beispiel Zielloptiken oder Munitionssorten wechseln, um schnell auf neue Situationen zu reagieren. Und statt sich wie früher ein Wettrennen um Fahrzeug-Spawns zu liefern, kann jeder Specialist per Vehicle-Call-in ein Fahrzeug nach Wahl anfordern und per Fallschirmabwurf an einen beliebigen Punkt auf der Map liefern lassen. So lassen sich die Distanzen zwischen den Sektoren schneller überwinden.

Gibt es also keine auf der Map geparkten Fahrzeuge wie früher? Doch, auch die werden wir vorfinden. Die Entwickler betonen sogar, dass es neben den Call-ins auch wieder klassische Fahrzeug-Spawns gebe, die man auf dem Schlachtfeld finden kann. Das Einsteigen läuft dabei allerdings manuell ab und nicht wie in BF1 oder BF5 aus dem Spawn-Menü. Wir müssen also zum Fahrzeug hin und aktiv einsteigen.

DIE SPIELGEBIETE

Battlefield 2042 wird euch rund um die Welt in den Kampf schicken. Wir haben die sieben Einsatzgebiete auf der Weltkarte für euch markiert. So könnt ihr euch einen Eindruck machen, wie weltumspannend und abwechslungsreich die Settings der Multiplayer-Ballerei sind.



2



4

BREAKAWAY (KÖNIGIN-MAUD-LAND, ANTARKTIS)

Mit einer Fläche von 5,9 km² ist Breakaway die größte Map des Spiels. Das bedeutet auch viele unterschiedliche Bereiche wie hohe Klippen und Silos, die hochexplosives Gas und Öl lagern.



5

DISCARDED (ALANG, INDIEN)

Auf der Karte finden wir Schiffswracks auf einer Werft. Darunter auch das Frachtschiff Colossus, das in der Kartenmitte Gefechte auf engem Raum bietet. Außerdem soll dort ein U-Boot zu finden sein.

Wetter und Maps spielen verrückt

Die aus Battlefield 4 bereits bekannte Levolution, also Ereignisse auf den Maps, die den Spielfluss verändern, kehrt in Battlefield 2042 in deutlich umfangreicherer Form zurück. So kann sich zum Beispiel das Wetter während eines Matches dramatisch verändern und Sandstürme oder Gewitter produzieren. Die Events sollen im Gegensatz zu BF4 komplett dynamisch und nicht vorge-skriptet ablaufen. Wie im Trailer zu sehen, können sogar große Tornados auftreten, die dann Gegenstände, Spieler und sogar ganze Fahrzeuge mit sich reißen.

Zur Levolution gehören aber auch Veränderungen auf den Schlachtfeldern selbst: Auf der Karte Manifest werden die Container eines Frachthafens in Echtzeit von Industriekränen bewegt, wodurch sich das Map-Layout verändert. Auf Orbital läuft der Countdown für einen großen Raketenstart ins



7

KALEIDOSCOPE (SONGDO, SÜDKOREA)

Die Smart City bietet Hochhäuser mit mehreren Etagen und Seilrutschen, um schnell von Dach zu Dach zu wechseln. Als zusätzliche Gefahr wüten hier Tornados durch die Stadt.



6

MANIFEST (BRANI ISLAND, SINGAPUR)

Der wichtige Handelsstandort ist hart umkämpft und bietet mit seinen Containern intensive Gefechte auf kleinem Raum. Kräne, die Container bewegen, verändern die Karte nebenbei.

Weltall, der »schrecklich schiefgehen kann«, wie es heißt. Dazu kommen viele kleinere interaktive Elemente: Spieler können Brücken heben oder senken, mit Seilrutschen von Dach zu Dach schlittern und so weiter. Die Entwickler betonen, dass zerstörbare Umgebungen auf den Karten generell wieder eine wichtige Rolle spielen sollen.

Wie sieht der Service-Plan aus?

Battlefield 2042 setzt wie die meisten anderen großen Online-Shooter auf ein Season-Modell mit zugehörigem Battle Pass. Es wird also weder kostenpflichtige DLCs oder Map-Packs noch ein Premiummodell geben. Das bedeutet: Jede Season erscheint ein Battle Pass, insgesamt vier Stück im ersten Jahr nach Release. Ein Battle Pass enthält einen kostenlosen und einen kostenpflichtigen Pfad. Der kostenpflichtige Pfad enthält allerdings ausschließlich kosmetische Inhalte – neue Maps, Specialists, Waffen und andere Gameplay-Inhalte sind gratis. Man kann sich

also keinen Sieg mit echtem Geld einfach einkaufen. Für das erste Jahr nach dem Launch wurden bereits vier neue Specialists bestätigt. Wie viele neue Karten erscheinen werden, ist hingegen noch nicht bekannt.

Battlefield 2042 erscheint am 22. Oktober 2021, ein Zehn-Stunden-Vorabzugang ist ab dem 15. Oktober für Abonnenten von EA Play (Pro) verfügbar. Die allerersten Spieler dürfen Battlefield 2042 in einem technischen Spieltest sogar schon im Juli ausprobieren, allerdings ist der Zugang dazu auf handverlesene Battlefield-Veteranen beschränkt. Eine Open Beta, in der alle Spieler Battlefield 2042 kostenlos ausprobieren können, wurde ebenfalls bestätigt, allerdings noch ohne konkreten Termin. Vorbesteller sollen früheren Zugang zur Beta und zehn Prozent Rabatt mit einem EA-Play-Abo erhalten.

PC-Spieler haben die Wahl zwischen Steam, EA Origin und Epic Store. Zeitgleich erscheinen die Versionen für Xbox Series, PlayStation 5, PS4 und Xbox One. Wie üblich

gibt es Editionen in verschiedenen Preisklassen. Die Standard Edition kostet 60 Euro für PC und Last-Gen-Konsolen, PS5- und Xbox-Series-Besitzer müssen 70 Euro einplanen. Weiterhin wird es eine Gold Edition geben, die mit 90 Euro für PC und 100 Euro für Konsolen zu Buche schlägt. Und wer ein echter Fan der Reihe ist, besorgt sich die Ultimate Edition (110 Euro für PC und 120 Euro für Konsolen). ★

MEINUNG

Philipp Elsner
@RootsTrusty



Ich sag's ganz geradeheraus: Battlefield 2042 sieht super aus und klingt fantastisch. Dice setzt hier so ziemlich alles um, was ich mir als Fan der Serie von einem neuen Teil gewünscht hatte: ein modernes Szenario mit aktuellen Waffen und Fahrzeugen und riesige Schlachten für 128 Spieler. Dass man die Solokampagne abschafft, nur zwei Spielvarianten anbietet und von Battle Royale (noch) keine Rede ist, klingt nach einem klaren Bekenntnis zum Multiplayer – und da liegt für mich ja auch die Kernstärke der Serie! Ich brauche keinen bemühten Solomodus, der eh nie an die Dramaturgie von Wolfenstein, Metro oder Modern Warfare herankommt, und auch nicht dutzende unausgeglichene Spielmodi. Gut, das Specialist-System ist vielleicht nicht jedermanns Sache, könnte aber zumindest für eine noch freiere Rollenwahl auf dem Schlachtfeld sorgen. Jetzt hoffe ich nur noch, dass sich das alles am Ende auch so spielt, wie es sich auf dem Papier liest.



Die Spielfelder von Battlefield 2042 sind so groß, dass die Entwickler sie in Spielbereiche einteilen. Jeder Bereich verfügt über mehrere Missionsziele.