

Battlefield 2042

DAS PORTAL ZUM SCHLACHTFELD

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

Auf DVD: Preview-Video

Battlefield 2042 bekommt neben den serientypischen Multiplayer-Schlachten und dem nach wie vor geheimnisumwitterten Hazard-Zone-Modus eine dritte große Komponente, die nun erstmals vorgestellt wurde. Battlefield Portal heißt das Projekt, das Elemente aus klassischen Serienteilen modernisiert und in einer Art Battlefield-Hub vereint. Obendrauf packen die Entwickler einen umfangreichen Editor, der die wildesten Schlachtenszenarien und Kombinationen ermöglicht. Battlefield Portal ist im Kern ein Spielmodus von Battlefield 2042 und versteht sich als »Community-Spielplatz, in dem unsere Community eigene Kreationen und Szenarien erstellen, teilen und entdecken kann«, erklärt Christian Grass vom Entwickler Ripple Effect. Im Kern steht dabei ein Set von Tools, die unter dem Motto »Ändert die Regeln des Krieges« weitreichende Än-

derungen am Spielablauf möglich machen. Neben Modi wie Rush oder Conquest können die Fans auch eigene Varianten basteln.

Battlefield Portal vereint dabei Elemente aus Battlefield 1942, Battlefield Bad Company 2, Battlefield 3 und Battlefield 2042, die frei gemischt werden können. Der Trailer zeigt bereits, worauf das hinauslaufen kann: Wehrmachtsoldaten aus dem WK2-Setting treffen auf moderne Kampfroboter aus der nahen Zukunft. Spieler können dabei zwischen Fan-Kreationen und offiziellen Spielmodi der Entwickler wählen. Wie im Hauptspiel sind auf PC, PS5 und Xbox Series X/S bis zu 128 Spieler möglich, auf Last-Gen-Konsolen lediglich bis zu 64 Spieler.

Frisch kaputt auf alten Karten

Battlefield Portal ist ein Bestandteil von Battlefield 2042 und steht deshalb nur Käu-

fern der Vollversion aller Plattformen (egal in welcher Edition) zur Verfügung. Extrakosten für das Erstellen oder Starten von Fan-Kreationen fallen nicht an. Der eigentliche Editor, mit dem man neue Szenarien, Regelwerke und Schlachten erstellt, ist allerdings kostenlos für jeden Nutzer als Browser-Interface verfügbar und setzt den Kauf des Hauptspiels nicht voraus. »Wenn ihr einfach Battlefield Portal im Web erkunden und verschiedene Einstellungen testen wollt, könnt ihr das komplett gratis tun«, stellt Senior Game Designer Rob Donovan klar. »Ihr könnt dann sogar Kreationen mit Freunden teilen – nur eben nicht selbst spielen.«

Die Entwickler bestätigen zudem, dass man in Portal auch auf den historischen Schlachtfeldern früherer Serienteile erstmals moderne Physik- und Zerstörungseffekte anbieten werde. »Wir haben diese Maps



Ära trifft auf Ära: In Battlefield Portal mischen sich diverse Battlefield-Szenarien auf Wunsch wild durcheinander.



Noshar Canals gilt als Klassiker. Die BF3-Map kehrt in der neuen Engine von Battlefield 2042 zurück.

nicht nur nachgebaut, sondern sie zum Teil neu entworfen, um von der neuesten Grafiktechnologie zu profitieren«, betont General Manager Christian Grass.

Manche der Karten wurden außerdem erweitert, um höhere Spielerzahlen von bis zu 128 Teilnehmern zu ermöglichen. »Die Karten aus BF1942 werden definitiv Zerstörung bieten«, ergänzt Creative Director Thomas Andersson. »Außerdem bringen wir Events zurück, wie den umkippenden Antennenturm auf Caspian Border, den man im Trailer sehen kann. Komplett neue Levolution-Effekte wurden aber nicht hinzugefügt.«

Wie funktioniert der Editor?

Das Bauwerkzeug und damit auch der Kern von Battlefield Portal ist ein browserbasierendes Tool und kann am Desktop, auf Notebooks, Tablets und sogar am Handy benutzt werden. Dort lassen sich zahlreiche Parameter manipulieren, um eigene Matches, Regeln und Szenarien zu erstellen. Laut den Entwicklern sind die Möglichkeiten nahezu endlos – egal ob asymmetrische PvP-Schlachten, Koop-Matches gegen Bots oder 1vs1-Fahrzeugkämpfe. Dabei können Fraktionen und Vehikel aus jeder Ära, sämtliche Waffen und Klassen sowie Ausrüstungsgegenstände frei kombiniert werden. Der Trailer zeigt zum Beispiel, wie Wehrmachtsoldaten aus Battlefield 1942 mit Messern gegen Battlefield-3-Soldaten mit Defibrillatoren in einem Team-Deathmatch antreten! Über Logik-Blöcke können sogar die Spielregeln oder Siegbedingungen selbst angepasst und In-Game-Ereignisse ausgelöst werden.

Gibt es XP und Unlocks?

Der Kern-Multiplayer von Battlefield 2042, Hazard Zone und auch Battlefield Portal sind durch ein vereintes Progressionssystem

miteinander verbunden. Das bedeutet, dass ihr Inhalte in jeder der drei Komponenten übergreifend freispielen könnt. Senior Design Director Justin Wiebe erklärt es so:

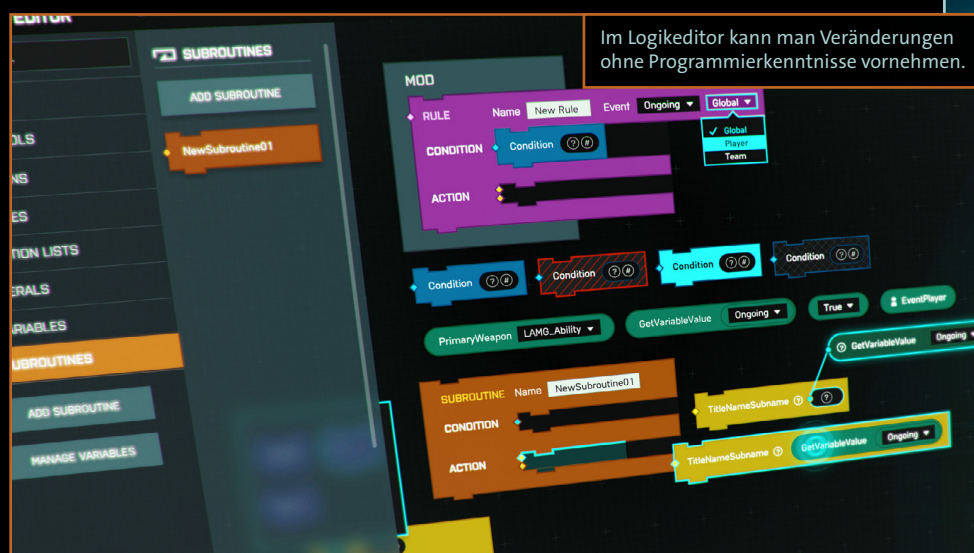
»Spielerinnen und Spieler sollen überall belohnt werden. Sie sollen Erfahrungspunkte und Freischaltungen wie Attachments in jedem der drei Modi bekommen. Der Fortschritt ist deshalb global konzipiert.« Crossplay gibt es ebenfalls, allerdings mit kleinen Einschränkungen: Last-Gen- (PS4, Xbox One) und Current-Gen-Systeme (PS5, Xbox Series X/S, PC) bleiben unter sich. Das Battle-Pass-System von Battlefield 2042 greift also auch, wenn ihr im Portal-Modus spielt. Ein solches Modell verfolgt Call of Duty schon länger: XP-Fortschritte in Warzone und im 6vs6-Multiplayer zahlen dort in den gleichen Battle Pass ein.

Habt ihr ein Match erstellt, könnt ihr es auf privat stellen, es mit einem Passwort versehen oder es der Öffentlichkeit zugäng-

lich machen. Als Urheber könnt ihr serverweite Nachrichten wie Willkommensbotschaften einblenden oder auch Spieler kicken und bannen. »Wir stellen Admin-Werkzeuge zur Verfügung, die unsere Spieler erwarten und die eine sichere und spaßige Spielerfahrung ermöglichen sollen«, verspricht Design Director Justin Wiebe.

Hardcore-Modus und Battle Royale?

Der Editor von Battlefield Portal soll es ermöglichen, reguläre Multiplayer-Matches aus Battlefield 2042 nachzubilden und mit einem Hardcore-Regelwerk zu versehen. Wer also einfach auf Standard-Maps ohne HUD, mit weniger Lebenspunkten oder mehr Wafenschaden spielen will, kann sich eine solche Spielerfahrung zusammenstellen. »Das ist sogar sehr einfach zu bewerkstelligen, ohne überhaupt in die Spiellogik einzugreifen. Mit ein paar Slidern oder Buttons ist so



Was steckt in Portal?

Folgende Inhalte wird Battlefield Portal zum Launch bieten, weitere Features könnten später als Updates nachgereicht werden:

13 Karten

- zwei Maps aus Battlefield 1942 (El-Alamein, Battle of the Bulge)
- zwei Maps aus Bad Company 2 (Arica Harbor, Valparaiso)
- zwei Maps aus Battlefield 3 (Caspian Border, Noshar Canals)
- mehr als sieben Maps aus Battlefield 2042 (alle Launch- & DLC-Karten)

Über 60 Fahrzeuge

- 16 Vehikel aus BF1942 (Tiger 1, Spitfire, Sherman, B17 Bomber und mehr)
- neun Vehikel aus BFBC2 (M1A2, Quad Bike, UAV-1, M3 Bradley und mehr)
- 23 Vehikel aus BF3 (T-90, Apache, Mi-28 Havoc, SU Flanker-E und mehr)
- alle Vehikel aus Battlefield 2042 (und später alle DLC-Vehikel)

Waffen, Fraktionen und Klassen

- sieben Fraktionen aus alten BF-Teilen, inklusive der Wehrmacht
- 40 Waffen aus drei historischen Battlefield-Szenarien
- inklusive M1 Garand, Panzerschreck, M60, SPAS 12, XM8, Thompson
- Originalklassen wie Anti-Tank (1942) oder Assault mit Medkits (BF3)
- alle Waffen aus Battlefield 2042 sowie Specialists samt Gadgets/Fähigkeiten
- 30 Ausrüstungsgegenstände aus alten Battlefield-Teilen

eine Hardcore-Runde schnell erstellt«, bekräftigt Christian Grass vom Entwicklerstudio Ripple Effect. Ein Battle Royale wird hingegen nicht möglich sein. Der Werkzeugkasten von Battlefield Portal kann selbst mit dem Logikeditor nicht so tief in das Spielerlebnis eingreifen, um zum Beispiel ein im Match-Verlauf schrumpfendes Spielfeld zu erzeugen. Last-Man-Standing-Varianten und Deathmatches sind aber natürlich möglich.

Battlefield Portal klingt auf Anhieb wie ein wahr gewordener Traum für Battlefield-Spieler, die Möglichkeiten scheinen endlos. EA vermarktet dieses Konzept gut: Der Trailer macht wirklich Lust auf all diese verrückten Kreationen und scheint den Horizont der Marke auf eine Art und Weise zu erweitern, wie wir es bisher nicht erlebt haben. Die reine Vorstellung, klassische Maps aus Battlefield 1942 mit Zerstörung oder Rush-Matches aus Bad Company 2 in der aktuellen Engine neu zu erleben, dürfte die Herzen vieler Battlefield-Fans höherschlagen lassen. Alte Lieblingskarten wie El-Alamein oder Arica Harbor einzubauen, ist ein cleve-



Auf Valparaiso aus Bad Company 2 gibt es eine Ebbe-Einstellung, mit der die Karte für mehr Spieler vergrößert wird.



Battlefield Portal wurde als »Liebesbrief an Langzeit-Fans der Serie« betitelt. Unter anderem kehrt Arica Harbor als Remake zurück.

rer Schachzug und verspricht eine Rückkehr in die von Veteranen so oft beschworenen glanzvollen Tage der Reihe. Trotzdem ist Battlefield Portal noch längst keine sichere Sache und könnte mit etwas Pech zur aufwändigsten Randnotiz der Seriengeschichte werden. Denn die größte Stärke dieses mächtigen Tools könnte unter Umständen zugleich auch sein Untergang sein.

Balance? Sollen die Fans machen!

Der Fantasie sind in Battlefield Portal dennoch kaum Grenzen gesetzt. In einem Promo-Video zeigen die Entwickler zum Beispiel ein Match, in dem ein kleines Squad von Soldaten aus 2042 auf eine Überzahl deutscher Infanteristen aus 1942 trifft, wobei die Ausrüstung der Parteien zur jeweiligen Ära passt. Aber ein K98 Repetiergewehr gegen ein M5A3 High-Tech-Sturmgeschütz – ist das fair? Die Entwickler haben darauf eine schockierend simple Antwort: »Wir haben kein Konzept für Balance. Wir legen das in eure Hände, wenn ihr eigene Battlefield-Kreationen erschafft. Wenn ihr wollt, könnt ihr das WW2-Team vergrößern, ihren Waffen mehr Schaden verpassen oder modernen Soldaten die Fahrzeuge wegnehmen. Wir möchten diese Entscheidungen nicht für euch fällen«,

erklärt Senior Game Designer Rob Donovan.

»Für uns steht die Community absolut im Zentrum dieser Erfahrung«, sagt General Manager Christian Grass vom Entwickler Ripple Effect, wo BF Portal entsteht. Klar, hier soll schließlich von Fans für Fans entwickelt werden! Und das Konzept leuchtet ein: Die Kreativität von Fans anzupapen und sie selbst gewissermaßen zu Entwicklern zu machen, könnte ein Segen für die Langlebigkeit von Battlefield 2042 sein. Der entfesselte Einfallsreichtum von Spielern könnte eine mächtige Waffe im Arsenal von Battlefield 2042 werden. Auf der anderen Seite macht sich das Spiel aber auch komplett abhängig von seinen Fans und legt sein Schicksal weitestgehend in fremde Hände. Was also am Ende an Erlebnissen in Battlefield Portal entsteht und wie viel Spaß sie machen, liegt nicht mehr allein beim erfahrenen Entwickler. Zwar will Ripple Effect auch offizielle Server mit eigenen Kreationen anbieten, im Kern sind aber die Spieler gefragt – und das könnte problematisch werden.

Irgendwann hat der Spaß ein Loch

Was wird zum Beispiel, wenn sich die Spieler durch die erste Flut von chaotischen Quatsch-Spielmodi voller Rocket-Launcher

Einen Battle Royale könnt ihr mit Portal zwar nicht entwerfen, dafür aber Hardcore-Matches.



Only-Varianten gewählt haben und sich schlicht denken: »So, jetzt haben wir das auch durchprobiert – zurück zum richtigen Multiplayer«? Nicht jeder User wird Lust haben, sich durch dutzende lieblos zusammengeschleuderte Deathmaches zu ballern, um irgendwann vielleicht das eine verborgene Juwel aus der Community zu finden.

»Wir bieten so etwas wie einen Server-Browser an, der alle Kreationen auflisten und nach Schlagworten durchsucht werden kann«, verspricht Senior Design Director Justin Wiebe. Doch genau diese Filter könnten eine große Schwachstelle darstellen. Sind sie nicht gut genug, müssen Spieler ewig nach einem passenden Modus graben, verlieren die Geduld, und Portal verkommt zu einem Friedhof leerer Community-Server.

So cool und abgefahren die Szenarien im Trailer auch sein mögen: Wie oft wird der durchschnittliche Spieler wirklich ein Match zwischen Wehrmacht und moderner US-Armee nur mit Bajonetten und Defibrillatoren spielen? Ist aus solchen Fun-Szenarien in der Praxis nicht nach ein paar Runden die Luft raus? Einen substanzvoll hochwertigen Spielmodus mit Langzeitmotivation zu erschaffen, der mit dem normalen Multiplayer konkurrieren kann, könnte womöglich ein ungleich schwierigeres Unterfangen sein, als uns die Werbung glauben lässt! Wobei wir uns natürlich gern überzeugen lassen.

Bauen ist nicht jedermanns Sache

Ein anderes Problem könnte im Baukasten von Battlefield Portal selbst verborgen liegen, denn die Werkzeuge sind teilweise so komplex, dass sie einiges an Einarbeitung erfordern dürften. Grundsätzliche Einstellungen wie Spielerzahl, Maps oder Modi sind zwar mit wenigen Klicks erledigt, wirklich tief ins Eingemachte geht es aber im Logikeditor. »Hier kann man eigene Skripte oder Events erstellen, Regeln und Werte manipulieren und vieles mehr«, erklärt Justin Wiebe von Ripple Effect.

Hier lassen sich also die wirklich spannenden Entscheidungen treffen, doch das Tool erschlägt einen auf den ersten Blick förmlich mit Subroutinen, Variablen, Bedingungen und vielen Zahlenwerten. Einen etwas komplexeren Modus zu bauen, dürfte sich hier schnell wie Arbeit anfühlen. Und Bauen wird für die wenigsten überhaupt interessant sein – zumindest auf einer tiefen Komplexitätsebene. Spieler wollen in erster Linie spielen. Wie viele von ihnen aber wirklich bereit sind, ihre Feierabende in neue Battlefield-Modi zu stecken, in der Hoffnung auf den Ruhm eines kuratierten Platzes im Startmenü des Spiels, das lässt sich aktuell unmöglich vorhersagen.

Battlefield Portal ist auf dem Papier ein wirklich fantastisches Konzept und bietet theoretisch endlos viel Potenzial. Es ist aber

auch ein riskantes Manöver voller Unwägbarkeiten. Electronic Arts spielt den Ball ganz klar an die Fans: Ihr wolltet das, jetzt macht was draus. Man darf gespannt sein, wie die Antwort ausfallen wird. ★

MEINUNG

Philipp Elsner
@RootsTrusty



Krass, wir bekommen ihn also wirklich, den schon häufiger diskutierten Battlefield-Hub. Ich war selten von einer Ankündigung gleichzeitig so verunsichert und begeistert wie bei Battlefield Portal. Auf der einen Seite habe ich richtig Bock, Battlefield 1942 mit Zerstörungsphysik oder die grandiosen Rush-Runden aus Bad Company 2 neu zu erleben. Auf der anderen Seite schreckt mich der Editor ziemlich ab, denn ich habe absolut keine Lust, meine Freizeit damit zu verbringen, irgendwelche Subroutinen und if/then-Konditionen zusammenzuschrauben, dann hätte ich nämlich was anderes als Literaturwissenschaften studiert. Das größte Fragezeichen über Battlefield Portal ist deshalb für mich: Kommt am Ende mehr dabei raus als ein paar lustige Fun-Maps, die ich 20 Minuten spiele, um dann doch lieber zum normalen Multiplayer zurückzukehren?