

## Battlefield 2042

# WAS FÜR EIN SCHLACHTFELD

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Dice**  
 Termin: **19.11.2021** Sprache: **Deutsch, Englisch** USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **40 Stunden**  
 Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Origin)** Enthalten in: **EA Play Pro**

Auf DVD: Test-Video

Battlefield 2042 spielt sich in seinen besten Momenten wie ein grandioses Battlefield, aber braucht dringend, dringend Patches. Von Dimitry Halley

Battlefield 2042! Battlefield 2042 hätte zwei, drei weitere Monate Entwicklung benötigt. Dieses Spiel leidet unter so rauen Ecken und Kanten, dass ihr euch damit Tätowierungen vom Arm raspeln könnt. Aber Battlefield 2042 macht mir auch nach wie vor saumäßig viel Spaß. Ich habe genau die unvergesslichen Geschichten auf dem Schlachtfeld erlebt, für die Fans Battlefield so sehr lieben. Doch Dice muss dringend ran, um die vorhandenen Stärken des Spiels herauszuputzen, Ecken wie Kanten wegzuhobeln und die vergraulten Fans zu versöhnen. Battlefield 2042 könnte ein wirklich tolles Spiel werden ... aber gut, auch der nächste Star Wars-Film könnte mal keine Enttäuschung werden – von Spekulationen kann man sich bloß an der Börse was kaufen. Lasst uns deshalb lieber im Hier und Jetzt bleiben. Lasst uns schauen, was Battlefield 2042 jetzt schon bietet – und was ihr dem Spiel verzeihen müsst, um damit Spaß zu haben.

## Wie schlimm sind die Bugs?

Bevor es ans Eingemachte geht, müssen wir erst über das technische Drumherum

sprechen. Battlefield 2042 leidet unter Bugs, an denen auch der Day-One-Patch fast nichts geändert hat. Ich kann mit Schlauchbooten noch immer senkrecht Wolkenkratzer hochfahren, meine Squad-Kollegen regelmäßig nicht wiederbeleben – und manchmal lässt mich das Spiel nach dem Ableben nicht zurück ins Match, also muss ich es komplett neu starten.

In Battlefield 2042 tut ihr aktuell Feinden sogar einen Gefallen, wenn ihr scharfe Granaten auf ihre niedergeschossenen Körper werft, weil ein weiterer Tod den Respawn-Bug fixt. Das ist kein Scherz, es ist bizarr.

Und 60 FPS werden für viele Leute ein Wunschtraum bleiben, die Performance ruckelt und zuckelt – selbst mit starken Grafikkarten erzielt ihr oft einfach nicht die Bildrate, die gemessen an den teils mauen Details eigentlich angemessen wäre.

Trotzdem: Battlefield 2042 ist kein Bug-Desaster. Die aktuellen Fehler ruinieren nicht den Spielspaß, aber sie unterbrechen ihn, stören auffällig oft. Deshalb gibt's eine Abwertung hinten im Wertungskasten. So, jetzt aber ran an die Geschütze.

## Wie gut spielt sich All-out Warfare?

Battlefields erster großer Modus All-out Warfare macht sehr, sehr viel Laune. Dice hat sich während der Beta keinen Gefallen damit getan, auf Orbital als einzige Map zu setzen, denn das übrige Kartenensemble überflügelt das Raketensilo wie eine ... Rakete.

Wer zusammen mit ein paar Bekannten an den Start geht, braucht keine fünf Minuten, um erste Strategien auszutüfteln. Battlefield 2042 ist herrlich lesbar, gerade im Vergleich zur Beta. Feinde sind klar erkennbar, die Übersichtskarte funktioniert, in meinem Hauptquartier spawne ich Fahrzeuge, nach meinem Ableben ändere ich das Loadout, während des Matches schraube ich an meinen Aufsätzen herum, ich pinge Orte und Feinde, und die Commo Rose funktioniert ebenfalls einwandfrei. Wunderbärchen.

All-out Warfare gliedert sich in zwei große Spielmodi, die jeder Battlefield-Fan kennt:

- In Conquest ringen 128 Leute in zwei Teams um Kontrollpunkte. Wer viele davon besitzt und den Feind weghält, reduziert die gegnerischen Tickets, bis der Sieg euch gehört.
- In Breakthrough erobert ihr entlang einer Frontlinie festgelegte Sektoren, um den Feind im Laufe des Matches immer weiter in dessen Hauptquartier zu drängen. Breakthrough zeigt allerdings Flaschenhalse: Auf Orbital endet beispielsweise jede Partie auf dem Dach des Raketensilos, weil die Verteidiger es einfach zu leicht haben, diesen Punkt zu halten – selbst gegen Helikopter. Dice hat hier bereits an den Zu-

Jedes Squad-Mitglied kann das eigene Loadout komplett frei zusammenbasteln.



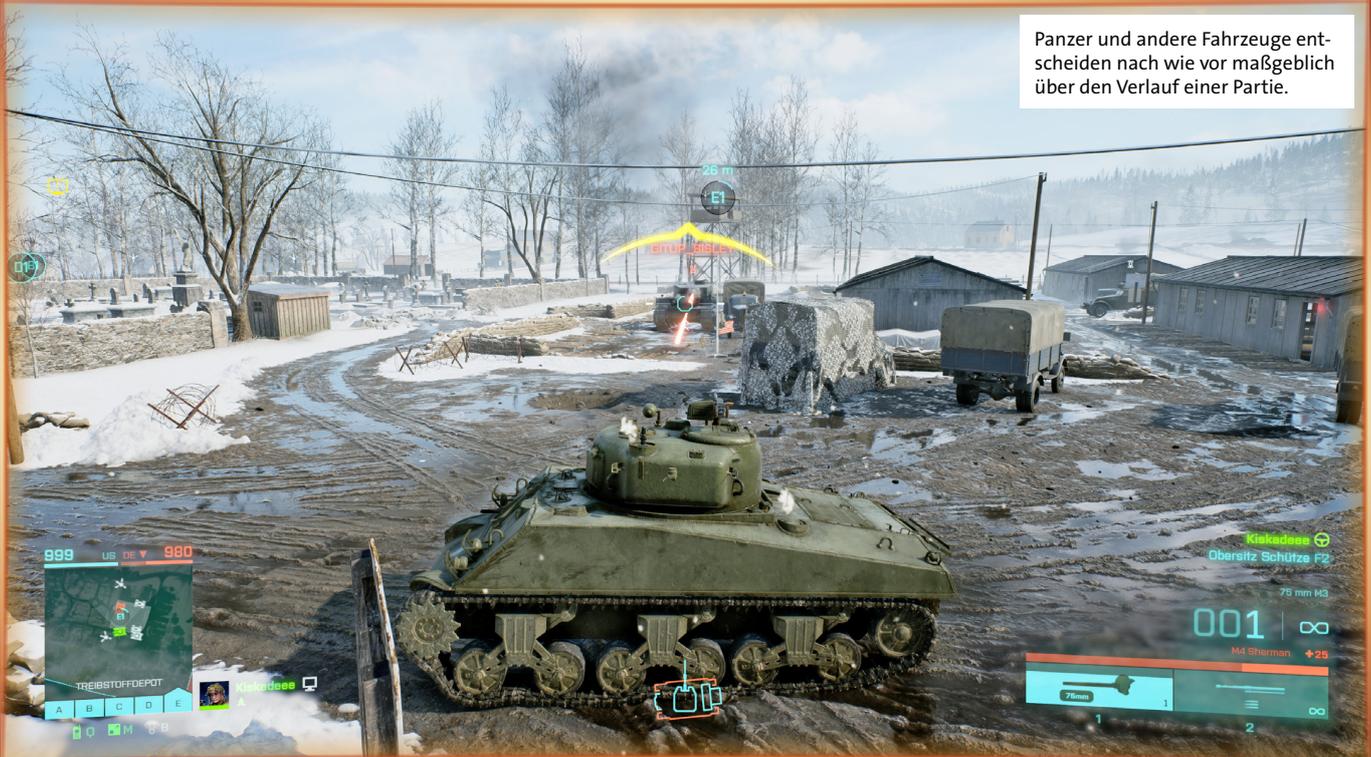
### Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr das Sandbox-Chaos von Battlefield liebt.
- ... ihr mit Bekannten im Squad spielen möchtet.
- ... ihr Action mit immensen Spielerzahlen wollt.

### Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr reibungslose Balance erwartet.
- ... ihr viel Wert auf ein üppiges Waffenarsenal legt.
- ... ihr ein fehlerfreies Spiel erwartet.

Panzer und andere Fahrzeuge entscheiden nach wie vor maßgeblich über den Verlauf einer Partie.



gangstickers der Angreifer geschraubt, doch Breakthrough wird auf mehreren Karten schlicht zum Fleischwolf. Daran ändert auch neue Ticketverteilung wenig.

In Conquest bin ich deutlich flexibler als in Breakthrough, mein Vorgehen zu wählen. Ich kann mich mit Sturmgewehr in der Hand direkt auf die meistumkämpften Punkte werfen, alternativ zu unbewachten Kontrollpunkten schleichen oder mit Fahrzeugen zwischen den Feindbasen aufräumen. Das Fahrzeugarsenal rund um Helikopter, Jets, Trucks, Panzer, Minenfahrzeuge und Co. gibt mir herrlich viele Spielzeuge an die Hand. Mein Squad hat sich beispielsweise direkt das Schlauchboot gekrallt, ist damit durch die Reihen der Gegner gedüst und hat viel mehr Abschnisse abgesahnt, als wir mit dieser bekloppten Taktik eigentlich verdient hätten.

Einmal bin ich mit dem Jet über die Map geheizt, über einem Panzer aus dem Flugzeug rausgesprungen, habe dann die Panzerfaust gezückt und das Ding im freien Fall

in die Luft gejagt – großartig! An anderer Stelle entbrannte auf der Map Hourglass ein dramatischer Kampf in einem alten Stadion, weil wir dort zwei Punkte gleichzeitig halten mussten. Beide Parteien wechselten permanent zwischen Zuschauerrängen, Rundgängen, verschanzten sich in Aufzügen oder Treppenaufgängen, um irgendwie diese Korridore zu verteidigen. Und das war schlicht großartig! Apropos Maps ...

### Was taugen die neuen Karten?

Mittlerweile haben sich die Stärken und Schwächen der insgesamt sieben großen Karten klar herauskristallisiert. Und ganz grundsätzlich ergibt sich die für Battlefield typische Verteilung auf der Map: Zwischen Kontrollpunkten beschießen sich vor allem Scharfschützen und Panzer, an den Kontrollpunkten selbst entbrennen erbitterte Gefechte. Mein absolutes Highlight ist die Map Manifest, ein gigantischer nächtlicher Frachthafen, in dem beide Teams sich zwischen

Containern und über große Schiffe hinweg auf die Mütze geben. Der Wechsel zwischen Deckungsmöglichkeiten und offener Fläche, die Vertikalität, wenn ich mich auf irgendwelche Streben hochkämpfe und von dort den Feind unter Beschuss nehme – hier kommt viel von dem zusammen, was ich mir wünsche. Und Manifest ist ein toller Kontrast zu den ganzen ebenen Flächen der übrigen Karten. Denn die Maps von Battlefield 2042 spielen zu wenig mit Variation. Bis auf Manifest bestehen alle aus ewig großen Flächen und einigen Kontrollpunkten, wo dann leere, sterile Gebäude, Container oder sonst was die Sniper-Action auflockern sollen. Doch die Szene mit den Innenräumen des

## WAS IST MIT DEM TORNADO?

Dice betont im Marketing von Battlefield 2042 immer wieder die verheerende Wirkung des Tornados – und wir haben schon im Vorfeld gestichelt, dass das Ding garantiert nicht mehr als eine Art Gimmick werden wird. Und siehe da: Der Tornado ist bloß ein Gimmick geworden. Er fegt ab und an mal in einem Match über die Karte und sorgt für schlechte Sicht oder wirbelt euch durch die Landschaft. Sicher ein nettes Zufalls-Event, aber nichts, was eure Aufmerksamkeit positiv oder negativ ablenkt.



Mit der Heilpistole kann Spezialistin Maria aus der Distanz Kollegen heilen.



Fußballstadions bildet definitiv die Ausnahme, die meisten anderen Gefechte gibt es auf weiter Flur. Schade, denn der Wechsel zwischen frischer Luft und engen Büroinnerräumen hat viel Reiz und würde vor allem auch in laufenden Partien mehr zum Umdenken der Teams zwingen.

Battlefield 1 brachte mit Ballroom Blitz, Monte Grappa und Argonne Forest mehrere Maps mit spannendem Drinnen-Draußen-Wechsel an den Start, dort verlagerten sich die Gefechte von offenen Wiesen in enge Chateaus, von Schießereien im Gebirge zu bedrückend dunklen Bunkern. Battlefield 5 lieferte in Rotterdam und Narvik zwei Szenarien mit zivilen Gebäuden, die permanent taktische Herausforderungen und Möglichkeiten boten. Battlefield 2042 fehlt das über ... haha ... weite Strecken. Viele Innenräume sind bloß Erdgeschoss riesiger Wolkkratzer, in denen nichts passiert. Oder es sind lange und sterile Tunnel.

Generell leiden die Maps an schrecklicher Detailarmut. Battlefield war selten so leblos. Kaum ein Gebäude wirkt von Menschen erbaut, stattdessen besteht alles aus groben Blöcken, glatten Wänden, den ständig recycelten Kisten – mit Wetter und Vegetation ist Battlefield 2042 beileibe kein technisch hässliches Spiel, aber was Dice künstlerisch daraus macht, kann den Vorgängern nicht das Wasser reichen. Aber gut, so ein Schlachtfeld ist ja auch kein Kunstmuseum, deshalb reden wir lieber über eine der umstrittensten Neuerungen.

**Der Zankapfel: Die Specialists**

Das Gameplay von Battlefield 2042 sorgt für Diskussionen, und zwar aus zwei Gründen: dem Gunplay und den sogenannten Specialists. Letztere treiben die Leute bereits seit der Beta auf unterschiedliche Seiten der Barrikade, weil sie einen der größten Battlefield-Klassiker überhaupt ablösen: die Klassen. In All-out Warfare wähle ich nicht mehr wie früher zwischen Medic, Versorger und so weiter, sondern stelle mir sehr viel freier mein Loadout zusammen. Wenn ich Leute wiederbeleben will, packe ich die entsprechende Ausrüstung ein.



Mit 128 Spielern entbrennen um Kontrollpunkte sehr erbitterte Gefechte – es kommt fast nie Leerlauf auf.

Stattdessen liegt der Fokus jetzt auf zehn spielbaren Specialists. Jeder von denen bringt ein eigenes Gadget mit. Webster McKay kann per Greifhaken an hohe Punkte greifhaken, Emma Sundance düst per Wingsuit viel agiler über die Map als Fallschirmflieger, Irish Graves platziert eine mobile Deckung vor sich. Einige Spezialisten legen eine bestimmte Spielweise nahe, beispielsweise Maria Falck mit ihrer Heilspritze, aber prinzipiell habt ihr die Freiheit, jede Waffe mit jeder Kampfrolle zu kombinieren. Nur das Specialist-Gadget ist gesetzt. Und das hat Konsequenzen. Es war immer schon herausfordernd, die Leute in Battlefield zu Teamplay zu motivieren. PTFO, wie wir coolen Battlefield-Kids sagen (Play The Fucking Objective). Vorgegebene Medic-Loadouts haben die Spielerführung erleichtert – in Battlefield 2042 hingegen macht sich kaum noch wer die Mühe, in erster Linie Leute zu beleben oder mit Munition zu versorgen.

Und jetzt ein dickes Aber: Die Specialists markieren nicht – wie von vielen Fans prophezeit – den Untergang der Battlefield-Erfahrung. Battlefield 2042 spielt sich durch und durch wie ein Battlefield. Ihr erlebt eine Multiplayer-Sandbox, in der es vor allem um verrückte Teammanöver geht. Wer befürchtet, BF verkomme jetzt zu einem Hero-Shooter, in dem alle mit Wingsuits und Greifhaken durch die Landschaften gleiten und zippen,

der irrt! Eure Waffe, eure Rolle im Team, euer Fahrzeug, eure Taktik beim Erobern von Punkten – diese Faktoren entscheiden nach wie vor über Sieg und Niederlage. Trotzdem bin ich der Meinung, Dice hätte beim alten Klassensystem bleiben sollen. Ja, die Specialists ruinieren das Spiel nicht, aber sie liefern in All-out Warfare abseits des flexibleren Loadouts kaum großen Mehrwert. Und dafür eines der Battlefield-Features schlechthin streichen? Ich weiß ja nicht. Aber gut, reden wir mal über die Schießereien.

**Wie gut schießt es sich?**

In der Theorie ist das Gunplay von Battlefield 2042 klasse, denn jede Waffe bekommt

**MEINUNG**

Philipp Elsner  
@RootsTrusty



Als riesiger Fan der Serie tut mir Battlefield 2042 unglaublich weh. Denn nichts hätte ich nach der holprigen Reise mit BF5 und der wachsenden Warzone-Müdigkeit lieber gesehen als ein großes Comeback – ein wahrhaftes Next-Gen-Battlefield mit allem Drum und Dran. Denn genau das wurde schließlich versprochen! »Es wird eine echte Evolution der Serie. Wir haben das klassische Gameplay verfeinert und auf ein neues Niveau gehoben«, sagten mir die Entwickler zum Reveal im Juni 2021.

Jetzt ist das Spiel da, und ich frage mich: Wo sind all diese Dinge nur hin? Wo sind jetzt die liebevoll und mit Seele gemachten Schauplätze, die spektakuläre Zerstörung, das typische Wir-Gefühl durch Teamwork, das gewaltige Waffenarsenal und so viele andere Dinge, die ich als Fan erwarte? Statt einer Evolution haben wir ein Grundgerüst bekommen – bildgewaltig und spaßig, aber irgendwie auch sehr grob und roh. Jeden Abend muss ich mich fast zwingen die guten Momente aufzusaugen und mich mit Tweaks und Workarounds behelfen, um nicht den Spaß oder meine Geduld zu verlieren. Das hat Battlefield nicht verdient.



Feinde halten in der Regel sehr viel aus – mit dem Scharfschützengewehr genügt aber nach wie vor ein Kopftreffer.

## ALLE NEUEN KARTEN



**Breakthrough**

Die Beta-Map ist gleichzeitig die schlechteste Karte des Spiels. In Breakthrough endet jedes Gefecht auf dem Dach des Raketensilos.



**Hourglass**

Hourglass hat mit dem Stadion den spannendsten Innenraum aller Maps.

Jede Menge Containerwracks sorgen auf der riesigen, matschigen Karte Discarded für Deckungsmöglichkeiten.



**Renewal**



**Breakaway**

Mutige These: Eiskarten können überhaupt nicht schlecht aussehen. Breakaway ist wenig überraschend die hübscheste Map des Spiels.



**Discarded**

Renewal ist prinzipiell eine sehr coole, abwechslungsreiche Karte. Lediglich der Flaschenhals in der Mitte sorgt regelmäßig für Fleischwolfmomente.



**Manifest**

Für Dimi kommt auf der Frachthafenkarte Manifest tatsächlich mal Modern-Military-Stimmung auf.



**Kaleidoskop**

Die Stadtkarte Kaleidoskop bietet ebenfalls viele Distanzgefechte und eine Art Stadion in der Mitte.

klare Grenzen. Sturmgewehre verziehen schon auf Mitteldistanz so stark, dass ich den Rückstoß wirklich meistern muss, um noch eine Chance zu haben. Die Time to Kill wirkt ebenfalls recht hoch: Mit der DMR (Designated Marksman Rifle) brauche ich drei Körpertreffer für den Abschuss – es gibt hier also wirklich was zu lernen. Das ist erst mal gut so. Aber im Langzeittest kristallisiert sich heraus: Das Gunplay leidet unter massiven Balancing-Problemen und Designpatern. Beispielsweise unter dem sogenannten Weapon Bloom, also einer zufälligen Streuung von schnell hintereinander abgefeuerten Kugeln im Zielbereich. Normalerweise sorgt Weapon Bloom für ein natürlicheres, weniger mechanisches Schussgefühl, weil das Sturmgewehr eben manchmal Querschläger ausspuckt, wenn ich den Finger zu lange auf dem Abzug lasse.

In Battlefield 2042 sind die Regler allerdings viel zu stark aufgedreht: Das Schießen fühlt sich unzuverlässig an. Mischt man diese fiese Streuung dann noch mit den ganzen Langdistanzgefechten auf den sieben gleichförmigen Maps, ergibt sich sehr schnell ein traurig schmales Meta. Aktuell laufen die meisten Leute mit drei Knarren rum: Sniper, DMR und einer Maschinenpistole, die vom Bloom-Effekt nicht so stark betroffen ist. Das grenzt das ohnehin schon maue Waffenarsenal schmerzlich ein.

Die lediglich 22 Schießweisen verteilen sich auf sieben Kategorien, ihr habt also bloß zwei LMGs zur Auswahl, vier Sturmgewehre, drei Schrotflinten, drei Sniper,

drei Sidearms und so weiter. Jede Waffe müsst ihr euch durch fleißiges Spielen freischalten. Das Progressionssystem beschäftigt ein ganzes Weilchen, bietet aber lediglich rudimentäre Freischaltungen, beispielsweise ein paar neue Munitionsarten oder Zielvisiere. Hier bot schon das 2019er Call of Duty: Modern Warfare in puncto Waffenauswahl und Gunsmith deutlich mehr Inhalt. Auch der Battle Pass erscheint erst im Januar 2022.

Eigentlich schade, denn in Battlefield 2042 stecken noch viele andere Waffen, allerdings verborgen im Portal-Modus. Und wo ich's schon mal anschneide, reden wir doch direkt über mein zweites großes Highlight von Battlefield 2042: den Portal-Modus.

## Wie gut spielt sich Battlefield: Portal?

Battlefield: Portal ist eine große Medaille mit zwei sehr funkelnden Seiten: Auf der einen Seite bekommt ihr einen komplexen Szenarieneditor an die Hand, in dem ihr bequem im Browser eure Traumpartien zusammenschließen und dann ins Spiel importieren könnt. Während des Review-Events bastelte Dice für uns beispielsweise eine VIP-Jagd, in der Weltkriegssoldaten und moderne Special Forces jeweils Zielpersonen im gegnerischen Team ausknipsen müssen. In einem anderen Modus starten alle Leute bloß mit einem Raketenwerfer samt einer einzigen Rakete – und zum Aufstocken der Munition muss ich nach jedem Schuss fünfmal springen. Klingt



Zehn Spezialisten stehen euch zum Launch zur Verfügung, 2022 sollen weitere kommen.



Wenn ein Heli explodiert, ein Sandsturm tobt und ihr Kugeln kassiert, wird es hektisch.



Überall auf der Map stehen kleine Fahrzeuge, die euch die Fortbewegung erleichtern.

nicht so cool? Stimmt, denn 40 Minuten Deathmatch mit Raketen entpuppte sich auch beim Review-Event eher als Folter. Dice hat hier merkwürdige Entscheidungen getroffen, um die Stärken des eigenen Editors zu zeigen. Aber die andere Seite der Medaille, herrje, die funkelt glitzernder als El Alameins Wüstensand in der Morgensonne.

Denn die walten Battlefield-Karten sind der Hammer! Dice liefert einen ebenso wilden wie hochklassigen Mix aus Battlefield 1942, Bad Company 2 sowie Battlefield 3, darunter El Alamein, Valparaiso, Arica Harbor, No-shahr Canals, Caspian Border. Ich bin glücklich, Leute. El Alamein in moderner Grafik zu erleben, mit dem Panzer durch den Wüstensand zu rollen, Rush auf Arica Harbor zu spielen mit all den typischen Waffen wie Klassen – hier trifft Dice genau meinen Nerv und den der Community.

Der Editor scheint es bisher schwerer zu haben: Statt spannender oder kreativer Map-Modi-Konstellationen bauten die Leute nach Release in erster Linie haufenweise stumpfe XP-Farmen, um sich schnell durch das Progressionssystem zu grinden. Dice musste den XP-Hahn abdrehen – uff.

Ich bin mir aber sicher, dass sich mit dem Portal-Editor langfristig viel unterhaltsamer Quatsch anstellen lässt, doch der wahre Star der Show ist für mich die Wiedergeburt der alten Karten. Falls die Entwickler hier regelmäßig nachliefern, vielleicht ein paar Klassiker aus Battlefield 2 zurückbringen oder direkt die Highlights von BF1 und 5 ins Spiel packen, dürften die Fans das sehr, sehr dan-

kend annehmen. Doch Portal bietet auch zum Release schon eine sehr coole Spielerfahrung. Aber das ist ja noch nicht alles. Reden wir über den dritten großen Modus, bei dem sich meine Meinung im Langzeit-test tatsächlich geändert hat: Hazard Zone.

**Wie gut spielt sich Hazard Zone?**

Der Spielmodus Hazard Zone hat sehr gute Ideen. Kein Wunder, sie stammen ja auch größtenteils aus Shooter-Meilensteinen wie Hunt: Showdown und Escape from Tarkov. Als Vierer-Squad legt ihr im Vorfeld ein Start-Loadout fest, landet dann auf einer der regulären Karten von 2042 (allerdings in etwas verkleinerter Form), müsst Datenkassetten sammeln und exfiltrieren. Dabei stellen sich euch bis zu 28 andere Menschen und deutlich mehr KI-Feinde in den Weg. Während eines Matches habt ihr genau zwei Gelegenheiten, mit eurer Beute abzuhauen. Wer am Ende zurückbleibt, verliert.

In seinen besten Momenten macht Hazard Zone sehr viel Spaß. Wenn mein Squad ein feindliches Team per Sandwich-Taktik genau dann erwischt, wenn sie von einem dritten Team beharkt werden, oder wir mit einem Truck zum Extraktionspunkt brettern, während uns zwei feindliche Teams verfolgen, dann lebt Hazard Zone von genau dem Reiz, der auch den Sprint zum Ausgang in Hunt: Showdown zur Zerreißprobe macht. Hier ergeben auch die Specialists wirklich Sinn, weil jedes Squad-Mitglied nur eine Figur auswählen darf. Ich muss mich also absprechen, Gadgets abstimmen und so weiter.

Aber Hazard Zones war während des ursprünglichen Review-Events mein großes Sorgenkind. Die KI-Gegner gingen mir furchtbar penetrant auf die Nerven, weil sie auf ewig lange Distanzen feuern, durch Gebüsch sehen und generell bloß von den eigentlich spannenden PvP-Gefechten ablenken. Die In-Game-Preise für neue Waffen und Gadgets wirkten happiger als Oktoberfestbier auf der Wiesn. Und anders als bei der Konkurrenz fehlt Hazard Zone die taktische Vielfalt für eine ordentliche Langzeitmotivation. In Hunt kann selbst ein Einsteiger durch clevere Positionierung starke Gegner überrumpeln, in Hazard Zone verlaufen Matches indes oft sehr ähnlich: Das stärkste Loadout setzt sich meistens durch. Es gibt es kein echtes Auffangbecken für Anfänger, kein Ensemble von billigen Startwaffen, weil ich ohne In-Game-Geld immer nur mit einem Sturmgewehr starte. Im Live-Betrieb sind all diese Hürden noch vorhanden, aber nicht so stark wie zunächst befürchtet.

Mit einem eingespielten Team konnte ich mich in den meisten Matches so gegen KI und Kontrahenten durchsetzen, dass wir am Ende ordentlich Geld für neue Waffen hatten. Mit alternativen Waffen sind mehr Experimente möglich, und alle Stolpersteine glätten sich spürbar aus. Hazard Zone funktioniert. Ich bleibe aber dabei: Die Langzeitmotivation dürfte zum Problem werden, weil ich auch hier immer nur die gleichen Waffen ins Feld führe wie in All-out Warfare. Hazard Zone ist zum Launch definitiv kein Warzone-Killer (dafür müsste es ohnehin



Panzer sind alles andere als unverwundbar. Ein koordiniertes Squad kann euch mit Raketen enormen Druck machen.



In der Release-Fassung klappt das Wiederbeleben häufig nicht. Solche Bugs müssen dringend gefixt werden.

## MEINUNG

Dimitry Halley  
@dimihalley



Ich hätte mir so sehr gewünscht, nach dem Review-Event mit Pauken und Fanfaren in die Redaktion zu stürmen, mit Jubelrufen darüber, dass Battlefield 2042 härter rockt als Keith Richards und ab sofort jeder Feierabend bis Weihnachten verplant ist. Denn das will ich als Serienfan. Es soll die Battlefield-Magie in einer Zeit zurückbringen, in der sie sehr selten geworden ist. Ich liebe Hunt: Showdown, ich mag Call of Duty: Warzone, und Fortnite gibt es auch noch, aber es muss doch einen Platz geben für einen richtig guten Sandbox-Multiplayer, der die nächsten Jahre meinen gesamten Freundeskreis verschlingt. Das könnte Battlefield 2042 sein. Aber 2021 platzt irgendwie jeder Traum. GTA Trilogy, Skyrim Anniversary, The Ascent – und nun Battlefield 2042. Tolle Battlefield-Momente, spannendes Gunplay, ein wunderbar lesbares Squad-System auf der einen Seite, technische Probleme, Balancing-Macken und ein halbgarer Hazard-Zone-Modus auf der anderen. Battlefield 2042 ist kein schlechtes Spiel, aber eine derbe Enttäuschung. Um der Konkurrenz langfristig die Stirn zu bieten, hätte Dice ein echtes Multiplayer-Spektakel auf den Bildschirm zaubern müssen. Stattdessen gibt's in erster Linie ein Kaleidoskop aus Memes und frustrierten Fans.

Die Zeit nach dem Release wird sehr, sehr spannend, denn zum ersten Mal ist Dice ganz und gar darauf angewiesen, unmittelbar nach Release auch wirklich Inhalte zu liefern und Probleme zu beseitigen. Und das ist die eine Kategorie, in der sie bisher immer ins Stolpern gerieten.

kostenlos spielbar sein), aber in diesem Modus stecken Herz und Seele, die Dice langfristig florieren lassen muss.

### Wie macht man den Sack nun zu?

Auch wenn Battlefield 2042 derzeit bei den Steam Reviews gnadenlos absäuft, kann ich



In Battlefield: Portal spielt ihr Karten älterer Battlefields. Hier Battle of the Bulge aus BF1942.

euch im Test keine simplen Antworten geben. Denn Battlefield 2042 macht mir sehr oft sehr viel Spaß. Die Specialists lösen bei mir keinen Würgereiz aus, ich mag das Gunplay, jubele über großartige Battlefield-Momente, feiere die alten Karten in Battlefield: Portal und hatte weit weniger technische Probleme als manche Leute da draußen. Auch wenn ich die Wut der Community verstehen kann: Das Spiel ist im Kern keine komplette Gurke.

Ja, die vielen Bugs nerven, darunter kaputte Animationen, fehlende Wiederbelebungsmechaniken, Türen, die sich nicht öffnen wollen, aber nichts davon ist so ein Gamebreaker, dass es euch dauerhaft den Spielspaß ruinieren muss. Doch trotz seiner Stärken ist Battlefield 2042 im Serienkontext eine große Enttäuschung. Zum Ende der Entwicklung lief Dice offensichtlich die Zeit davon – zusätzlich zu den Bugs, Performance-Problemen und Co. fehlen so viele Features, die ich in einem Battlefield einfach erwarte. Wieso kann ich keinem befreundeten Squad hinterherjoinen? Warum existieren weder Scoreboard noch Voice Chat? Die Maps wirken karger als zuvor, Battlefield 4 ging 2013 mit mehr Waffen an den Start, selbst Battlefield 2 lässt mich eine Party mit mehr als sieben Leuten bilden.

Ich begleite die Serie für GameStar jetzt seit Battlefield 1 und bin jedes Mal verblüfft, wie wenig Dice aus den vorherigen Spielen lernt. Battlefield 5 scheiterte am Service-Modus

dell, Battlefront 2 vergriff sich am Geldbeutel seiner Fans – und Battlefield 2042 stolpert über ein ganz grundlegendes Problem: Es ist einfach nicht fertig. Vielleicht ändert sich das. Ich würde es mir für all die Fans wünschen, die sich seit Monaten darauf freuen, dass wir endlich wieder eine Battlefield-Erfahrung bekommen. Aber ob Battlefield 2042 eine Zukunft hat, ist alles andere als sicher. ★

## BATTLEFIELD 2042

### SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
i5 6600K / Ryzen 5 3600	i7 4790 / Ryzen 7 2700X
GTX 1050 Ti / RX 560	RTX 3060 / RX 6600 XT
8 GB RAM, 100 GB Festplatte	16 GB RAM, 100 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



➕ tolle Wettereffekte ➕ detaillierte Spezialisten und Fahrzeuge ➕ abwechslungsreiche Karten ➕ stimmige Waffeneffekte ➖ detailarme Strukturen

### SPIELDESIGN



➕ Fahrzeug- und Soldatenaction ➕ drei Modi ➕ Battlefield-Momente ➖ große Karten spielen sich zu ähnlich ➖ Specialists ersetzen das Klassensystem

### BALANCE



➕ Bot-Gefechte ➕ flexible Loadouts ➕ Werkzeuge für gutes Teamplay ➖ unausgeglichene Waffenbalance ➖ Breakthrough mit Balancing-Problemen

### ATMOSPHÄRE/STORY



➕ Global-Warming-Szenario ➕ interessante Spezialisten ➖ belanglose Hintergrundgeschichte ➖ alberne Soldatensprüche ➖ Szenario bleibt steril

### UMFANG



➕ Portal-Editor ➕ drei große Modi ➕ Freischaltungen und Aufsätze ➕ Hazard Zone liefert eigenständige Spielerfahrung ➖ Battlefield-Features fehlen

### ABWERTUNG

Battlefield 2042 leidet aktuell unter diversen Glitches, Bugs und Performance-Problemen.



-5

### FAZIT

In Battlefield 2042 steckt ein toller Multiplayer-Shooter, der aber unter halbgerem Gamedesign und Problemen begraben liegt.



Immer mal wieder lassen sich Löcher in Gebäude schießen – aber die Vorgänger boten deutlich mehr.

