

Battalion 1944

WELTKRIEGS-NEUSTART

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: – Entwickler: **Bulkhead Interactive** Termin: **2017**

Mit Battalion 1944 zerrt ein britisches Indie-Studio das tot geglaubte Szenario der Weltkriegs-Shooter wieder ans Licht. Und trifft damit den Nerv der modernen Spieler.

Von Johannes Rohe

Vor zehn Jahren war Spieleentwicklung noch einfach: Man machte sich nicht groß Gedanken über ein ausgefallenes Setting oder kreative Mechaniken. Stattdessen bastelte man einen Schlauchlevel-Shooter im Zweiten Weltkrieg, drückte den Spielern eine Thompson in die Hand und ließ sie Nazis jagen. Das war so einfach, dass es etliche Male durchexerziert wurde, manchmal sehr erfolgreich (Call of Duty, Medal of Honor: Allied Assault), viel häufiger aber als schrottige Shooter-Stangenware.

Heute dagegen braucht's schon futuristische Knarren, weltberühmte Hollywoodschauspieler, coole Spezialfähigkeiten, riesige Mechs, Unlocks und am besten einen Koop-Modus, damit irgendjemand auch nur

darüber nachdenkt, eine raubkopierte Version herunterzuladen. Oder?

Ein Spiel aus Opas Zeiten

Battalion 1944 beweist uns gerade das genaue Gegenteil. Der Multiplayer-Shooter ist nach seiner Ankündigung das beherrschende Thema auf allen Spieleseiten und in den sozialen Netzwerken, die Kickstarter-Kampagne erreicht in einer Woche rund 200.000 Pfund – das Doppelte des veranschlagten Finanzierungsziels. Tendenz steigend!

Dabei wirkt Battalion wie ein Relikt aus einer anderen Zeit. Es schmeißt die vermeintlichen Errungenschaften modernen Gamedesigns über Bord und versetzt uns zurück an die Westfront des Jahres 1944. »Battalion 1944 ist ein ganz klassischer Multiplayer-Shooter im Zweiten Weltkrieg – etwas, das es zehn Jahre lang nicht gegeben hat«, erklärt uns Joe Brammer, der Executive Producer des Entwicklerstudios Bulkhead Interactive. »Wir wollen keine Fahrzeuge oder solche Dinge einbauen.« Auf Solo-Missionen verzichtet man ebenfalls, weil eine Kampagne nach heutigen Maßstäben die



Möglichkeiten des zehnköpfigen Teams übersteigen würde.

Stattdessen setzen die Briten auf flotte Multiplayer-Kämpfe in eng begrenzten Arenen. Nicht mehr als zwölf Spieler sollen sich aufseiten der Wehrmacht und der Alliierten gegenüberstehen. »Die modernen First-Person-Shooter sind vom richtigen Weg abgekommen«, sagt Joe. Deshalb besinnen er und sein Team sich auf die Stärken der Klassiker. Die Vorbilder sind klar definiert:



Die Karten sollen von bekannten Shooter-Maps inspiriert sein. Die Kämpfe in dieser französischen Stadt erinnern uns an die beliebte Karte Carentan aus Call of Duty.

Camping ist in den schnellen Matches nicht erwünscht, deshalb wollen die Entwickler wahrscheinlich auf leichte MGs verzichten.



Felsen und Vegetation wirken schon weit fortgeschritten, die Charaktermodelle noch nicht.

Enemy Front, Medal of Honor: Allied Assault und vor allem Call of Duty 2 werden immer wieder genannt. Das junge Entwicklerteam will den Geist der Klassiker in einem modernen Gewand wiederbeleben, die sie selbst in ihrer Jugend gespielt haben.

Early-Access-Kriegsanleihen

Dafür setzt Bulkhead auf die potente Unreal Engine 4. »Unser erstes Projekt, Pneuma: Breath of Life, war das erste Spiel mit Unreal Engine 4, das auf der Xbox One erschienen ist. Wir waren quasi die Versuchskaninchen«, erzählt Joe. Diese Erfahrungen will das Team jetzt nutzen. Zudem sollen moderne Techniken wie Motion Capture für natürliche, flüssige Animationen und Photogrammetrie für knackscharfe Texturen sorgen.

Ausgehend vom Gameplay-Trailer und den ersten Screenshots darf Battalion aber gerne noch die eine oder andere Schippe Grafikpracht zulegen.

Dazu bleibt auch noch mehr als genug Zeit: Obwohl schon ein spielbarer Prototyp existiert, plant Bulkhead den Release einer Alphaversion für Kickstarter-Backer erst für Mai 2017. Anschließend soll der Weltkriegs-Shooter zunächst im Early-Access-Programm auf Steam erscheinen – auch, um mit den Verkäufen den Abschluss der Entwicklung zu finanzieren, das gibt Joe Brammer bereitwillig zu. Es gibt aber noch einen weiteren Grund für die schrittweise Veröffentlichung: Die Community soll bei der Entwicklung ein großes Wort mitreden. Deshalb sind viele Design-Entscheidungen, die das Team bis-

lang getroffen hat, nur vorläufig und noch lange nicht in Stein gemeißelt.

Weltkriegs-Shooter à la Carte

Das fängt schon bei der Waffenwahl an. Klar, M1 Garand, Thompson-Maschinenpistole, MP 40 und Karabiner 98k sind gesetzt. Aber was ist mit Maschinengewehren mit ausklappbarem Zweibein, wie in Day of Defeat? »Solche Dinge sind möglich, aber sie könnten die Balance zerstören«, meint Joe. Stattdessen favorisiert das Team stationäre MGS wie in Call of Duty 2. Eine finale Entscheidung wird es aber erst nach ausgiebigen Testläufen mit der Community geben.

Und wie sollen die Spieler überhaupt an ihre Ausrüstung kommen? Wird es ein Klassensystem geben? » Unterschiedlichste Mög-

Die großen Fragenzeichen

Battalion 1944 steht noch ganz am Anfang seiner Entwicklung. Dementsprechend sind viele, teilweise essenzielle Entscheidungen über die Ausrichtung des Spiels noch gar nicht gefallen. Viele Fragen sollen erst gemeinsam mit der Community geklärt und dann Entscheidungen getroffen werden. Das sind die größten Baustellen:

DIE SPIELMODI: Fest geplant sind aktuell nur (Team-)Deathmatch, Capture the Flag und Domination. Die Entwickler können sich jedoch auch vorstellen, komplexere Spielvarianten einzubauen. Welche das sind, steht allerdings noch in den Sternen.

LEBENSENERGIE: Medikits, automatische Lebensregeneration oder nichts dergleichen? Obwohl der aktuelle Test-Build auf regenerierende Gesundheit setzt, ist die Wahl des richtigen Health-Systems noch völlig offen. Medikits sind allerdings recht unwahrscheinlich.

KLASSENSYSTEM: Modifizierbare Waffen wird es in Battalion 1944 nicht geben, so viel ist sicher. Doch ob wir zwischen verschiedenen Soldatentypen mit unterschiedlichen Stärken und Schwächen wählen oder uns einfach eine beliebige Waffe schnappen, ist noch nicht klar.



Das Westfront-Setting bietet reichlich Abwechslung, vom dichten Wald der Ardennen bis zu französischen Dörfern und dem Strand der Normandie.

lichkeiten sind denkbar«, antwortet Joe, »eine Variante wäre, dass die Spieler sich für einen leicht gepanzerten und flinken oder einen langsamen, aber zäheren Soldaten entscheiden müssen und dann eine passende Waffe wählen. Auf solche Fragen soll das Feedback der Spieler eine Antwort liefern.«

Die Stärken von gestern

Aber jetzt mal Butter bei die Fische: Das klingt alles ganz nett, aber das kennen wir doch schon. Hat Battalion 1944 nicht irgend-eine innovative Idee, die es von anderen Shootern abhebt? Nein, tatsächlich hat es die nicht. Der Twist an Battalion ist, dass es

gar keinen Twist gibt. Statt Energie und Ressourcen darauf zu verschwenden, das Rad neu zu erfinden, konzentrieren sich die Entwickler darauf, es noch runder zu machen. Und wir glauben: Das könnte in diesem Fall und zum jetzigen Zeitpunkt genau die richtige Entscheidung sein.

Schon die Wahl des Szenarios ist perfekt. Klar ist der Zweite Weltkrieg als Spielesetting schon vollkommen ausgelutscht – eben weil er sich so gut dafür eignet. Mit den Alliierten und den Deutschen hat man zwei Parteien, die sich in ihrer Ausrüstung weit genug voneinander unterscheiden, um spielerische Abwechslung zu bieten. Gleichzeitig

sind sich die Feinde aber nahezu ebenbürtig. Das sollte im Spiel für eine hervorragende Balance sorgen.

Auch für optische Kurzweil ist gesorgt. Allein die Westfront bietet genug Schlachten auf unterschiedlichstem Terrain, um abwechslungsreiche Maps zu gestalten: verschlafene Orte (Carentan), große Städte (Caen), offene Landschaften (Normandie) und dichte Wälder (Ardennen). Sollten die Kickstarter-Backer genug Geld für die Entwicklung spendieren, sollen außerdem die Ostfront und Nordafrika als weitere Szenarien hinzukommen. Natürlich inklusive der Briten und der Roten Armee.

Die Vorbilder

Executive Producer Joe Brammer spricht über die drei Spiele, die das Entwicklerteam von Battalion 1944 inspiriert haben:



Call of Duty 2

»Ein unglaublich guter Klassiker – CoD 2 setzte damals den Genre-Standard für Ego-Shooter. Seinerzeit entwickelte es das Multiplayer-Gameplay entscheidend weiter. Wir wollen

die hervorragende Balance, das gute Mapdesign und die historische Authentizität eines CoD 2 in der modernen, hübschen Unreal Engine 4 wiedererwecken.«



Medal of Honor: Allied Assault

»Die Kampagne von Allied Assault war wegweisend für 3D-Spiele – sie bot ein unglaublich immersives Spielerlebnis, eine der besten Inszenierungen der Spielgeschichte und einen

großartigen orchestralen Soundtrack. Wir wollen diese fantastische Inszenierung auf Battalion 1944 übertragen.«



Counter-Strike: Global Offensive

»Das Matchmaking von CS: GO hat Multiplayer-Spiele für immer verändert. So und nicht anders sollten Online-spiele am PC funktionieren:

mit einem großartigen Matchmaking, das Spielern dennoch die Möglichkeit bietet, eigene Server zu hosten. Davon sollten sich viele Spiele eine Scheibe abschneiden.«



Beim Kartenlayout will sich Bulkhead an bekannten Klassikern orientieren. Das heißt nicht, dass wir bald de_dust2 in Sainte-Mère-Église spielen. Aber die Entwickler studieren genau, warum sich manche Karten so großer Beliebtheit erfreuen und könnten einzelne Elemente übernehmen – clever!

Und das Beste von heute

Nur zehn Jahre alte Spiele zu kopieren, würde aber zu kurz greifen. Das weiß auch Joe Brammer: »Nicht alles an modernen Shootern ist schlecht. Die präzisen Hitboxen von Counter-Strike: Global Offensive sind fantastisch. In dieser Hinsicht war Call of Duty 2 furchtbar.« Ebenso lobt er das moderne Matchmaking, das für spannende Partien zwischen gleich starken Teams sorgt. Beides soll es so auch in Battalion 1944 geben.

Das größte Zugeständnis an die Gewohnheiten der modernen Generation von Spielern ist aber das System, dem Battalion 1944 seinen Namen verdankt. Noch vor unserem ersten Match treten wir einem Bataillon bei. Dabei handelt es sich keinesfalls um einen festen Clan, sondern eher um eine lose Gruppierung von Spielern, die alle auf ein gemeinsames Ziel hinarbeiten: Jeder Abschuss, jede Flaggeneroberung und jeder Sieg, den wir erringen, geht auf das Konto unserer Einheit. Am Ende einer Saison, also nach rund drei Monaten, wird abgerechnet, und das beste Bataillon gewinnt. Damit der Wettbewerb fair bleibt, werden die Spieler anschließend neu auf die Bataillone verteilt und das Spiel beginnt von Neuem.

Als Belohnung winken besondere Ausrüstungsgegenstände, Abzeichen und sonstige Verzierungen für die Uniform unseres Soldaten – wohlgemerkt alle rein kosmetischer Natur. Die historische Authentizität soll dabei stets gewahrt bleiben. Zusätzlich sollen wir auch unseren Knarren einen per-



Das Entwicklerteam testet bereits einen spielbaren Prototypen von Battalion 1944.

sönlichen Touch verleihen. Bei ihren Recherchen haben Joe und sein Team viele Waffen gesehen, die von ihren Besitzern mit Gravuren verziert wurden. Genau das sollen wir in Battalion 1944 ebenfalls tun können, und zwar nicht nur mit vorgefertigten Logos, sondern mit ganz eigenen, selbst gemachten Schnitzereien. Eine tolle Idee – selbst wenn man darüber nachdenkt, wie viele Spieler wohl am Ende mit Penisgravuren auf ihrer M1 Garand herumlaufen.

Mods, LAN und dedizierte Server

Der Rest ist aber wieder so oldschool, wie es geht: LAN-Unterstützung, echte dedizierte Server und Mod-Support lassen unser altes Shooter-Herz höherschlagen. Das klingt nach Schlagwörter abgrasen, verdeutlicht aber auch einmal mehr das Ass im Ärmel von Bulkhead Interactive: Sie wissen, worauf es uns Spielern ankommt. Wenn sie diese Stärke so nutzen, wie es bislang den Anschein hat, könnte Battalion 1944 ein echter Erfolg werden und sich auch ohne Spezialfähigkeiten und Hollywoodstars in die Riege der modernen Shooter einreihen. ★



Johannes Rohe
@DasRehRohe



Battalion wird das Shooter-Genre nicht revolutionieren, es wird abseits des interessanten Bataillons-Systems keine neuartigen Features bieten. Und auch der Inhalt der ersten spielbaren Versionen fällt vermutlich mehr als überschaubar aus. Aber genau darin sehe ich die große Stärke des Spiels. Die Jungs von Bulkhead Interactive wissen genau, was sie können und was sie wollen: nämlich eine ganz klassische Arena-Shooter-Erfahrung im Stil eines Call of Duty 2 bieten. Das Team konzentriert sich auf die wirklich entscheidenden Kernelemente eines Multiplayer-Shooters: gute Balance, cleveres Mapdesign und ein eingängiges Spielgefühl. Wenn sie es schaffen, diese drei Dinge unter der Haube der hübschen Unreal Engine 4 zu vereinen, bin ich schon vollends zufrieden.



Statt besserer Waffen und mehr Ausrüstung schalten wir in Battalion 1944 neue Uniformteile und Verzierungen frei.