

Battlefield 1

GAMEPLAY FIRST!

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **EA** Entwickler: **Dice** Termin: **21.10.2016**

Dice wählen tatsächlich den Ersten Weltkrieg als Setting für ihr neues Battlefield – und geben eine simple Antwort auf gleich viele schwierige Fragen.

Von Johannes Rohe

Entsprechende Gerüchte gab es zwar schon länger, dennoch hätten wohl nur die wenigsten damit gerechnet, dass Dice tatsächlich der Moderne abschwört und stattdessen den Ersten Weltkrieg als Setting für den nächsten großen Teil der Battlefield-Reihe wählt. Und weil die Schweden in diesem Krieg nicht weniger als den Beginn der modernen Kriegsführung sehen, taufen sie ihr Spiel schlicht Battlefield 1. Wir fragen uns zwar jetzt schon, wie der Nachfolger heißen soll, aber das soll nicht unser Problem sein.

Wir waren bei der Weltpremiere des neuen Multiplayer-Shooters in Berlin, haben den ersten Trailer gesehen, konnten Interviews führen und uns anhand eines Gameplay-Videos, das nur dort gezeigt wurde, bereits einen Eindruck vom Spiel machen.

Die Welt im Krieg

Seven Nation Army – der Song im Trailer zu Battlefield 1 passt wie die Faust aufs Auge, schließlich standen sich im Ersten Weltkrieg sieben Großmächte gegenüber: Das deutsche Kaiserreich, Österreich-Ungarn und das Osmanische Reich lieferten sich mit Frankreich, Großbritannien, dem russischen Zarenreich und den USA einen der brutalsten und menschenverachtendsten Kriege der Weltgeschichte.

Ob diese Armeen auch alle im Spiel sein werden, will Dice bislang nicht verraten. Wir haben im Video aber bereits deutsche, britische und französische Uniformen gesichtet. Außerdem sahen wir arabische Reiter, die damals gemeinsam mit den Briten gegen die Osmanen gekämpft haben – wer schon einmal »Lawrence von Arabien« gesehen hat, weiß, wovon wir sprechen. Diese Parteien dürften also mit Sicherheit vertreten sein.

Egal auf welcher Seite wir in die Schlacht ziehen, als Infanterist müssen wir uns wie in Battlefield 4 für eine von vier Klassen entscheiden: Assault, Medic, Support oder Scout. Dabei legt Dice dieses Mal allerdings



Wert auf eine noch stärkere Spezialisierung der einzelnen Soldatentypen. Dadurch soll Teamplay in Battlefield 1 wieder wichtiger und lohnender werden als im direkten Vorgänger oder gar in Battlefront.

Geballte Ladung Teamplay

Entscheiden wir uns zum Beispiel dafür, als Support an die Front zu marschieren, sind wir mit unserem Maschinengewehr der Schrecken jedes feindlichen Infanteristen. Mit unserer konzentrierten Feuerkraft zwingen wir ganze Gegnergruppen in ihre Schützengräben. Wenn dann aber mit lautem Stampfen, Quietschen und Donnern ein feindlicher Tank heranrollt, ist der Support völlig wehrlos. Raketenwerfer hat er nämlich nicht im Gepäck.



Der britische Panzer Mark I ist ein stählernes Ungetüm mit mehreren Kanonen, das dazu gedacht ist, feindliche Stellungen zu durchbrechen – und in Battlefield 1 dürfen wir ans Steuer oder an eines der Bordgeschütze.



Ein Krieg, viele Perspektiven

Battlefield 5 soll wie seine Vorgänger eine vollwertige Kampagne bieten, bislang hat Dice aber nur wenige Details verraten. Im Rahmen der Story werden wir den Krieg aus der Sicht mehrerer Soldaten erleben. Außerdem sollen die Einsätze das Gefühl einer Battlefield-Multiplayer-Partie vermitteln: Die Karten sind weitläufiger, mit mehr Möglichkeiten, ein Ziel zu erreichen. Außerdem sollen mehr Fahrzeuge zum Einsatz kommen.

öffentlichen Servern gut funktioniert, setzt Dice in Battlefield 1 erneut auf das bekannte Squad-System. Spieler einer solchen Einheit werden wieder diverse Vorteile genießen, etwa direkt bei einem Kameraden ins Spiel einsteigen zu dürfen. Außerdem soll die Gruppenfunktion für Freunde deutlich verbessert werden, damit wir etwa mit mehreren Spielern ohne Probleme den Server wechseln können.

Waffe weg am Steuer!

Genau wie die Vorgänger wird Battlefield 1 also vier Soldatenklassen für Infanteristen bieten. Der neueste Ableger der Battlefield-Reihe geht aber noch den einen entscheidenden Schritt weiter, den bislang nur einige Mods wie zum Beispiel Project Reality für Battlefield 2 gewagt haben: In Battlefield 1 wird es mindestens zwei spezielle Vehikel-Klassen geben. Nur Panzerkommandanten dürfen ans Steuer eines Tanks, während das Cockpit eines Doppel- oder Dreideckers den Piloten vorbehalten bleibt.

Abseits dieser Information schweigt Dice beharrlich über das neue System. Wir vermuten, dass wir automatisch zur jeweiligen Soldatenklasse wechseln, wenn wir uns in ein Fahr- oder Flugzeug setzen. Dabei dürfte es egal sein, ob wir direkt im Vehikel spawnen oder ein verlassenes Gefährt auf dem Schlachtfeld finden. Andernfalls würde nämlich ein wichtiges Element fehlen, das Battlefield ausmacht: das Klauen feindlicher Fahrzeuge. Wichtig ist nur, dass wir unsere normale Ausrüstung verlieren, sobald wir uns entscheiden, ein Fahrzeug zu benutzen. Damit will Dice verhindern, dass Spieler wichtiges Kriegsgerät nur als besseres Taxi nutzen, um beispielsweise als Sniper mit dem Doppeldecker auf den nächstbesten Berg zu fliegen und dort auszusteigen.

Flottes Kettenrasseln

Obwohl die Erfindung des Automobils zur Zeit des Ersten Weltkriegs erst knappe 30 Jahre her ist, steht Panzerkommandanten in Battlefield 1 schon ein ansehnlicher Fuhrpark zur Verfügung. Leichte Rolls-Royce-Panzerwagen klappern über das Schlachtfeld, kleine Panzer des Modells Renault FT rollen an die Front und die großen Tanks, der britische Mark I und der deutsche A7V, treiben große Breschen in die feindliche Front. All diese Fahrzeuge wurden wirklich im Ersten

Mit dem Flammenwerfer räuchern wir feindliche Schützengräben aus. Ob die grausame Waffe zur Standardausrüstung einer Soldatenklasse gehört, wissen wir nicht.

Erst wenn ein verbündeter Assault heranstürmt, wendet sich das Blatt. Der Sturmsoldat hat die Rolle des Engineers aus Battlefield 4 geerbt: Mit einer geballten Ladung (einer speziellen Granate) oder einer Panzerbüchse ist er perfekt ausgerüstet, um die Blechbüchse zu knacken.

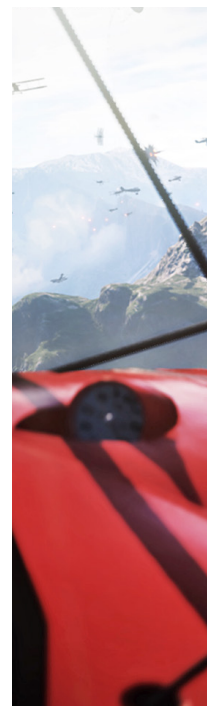
Damit der Assault bei seinem wagemutigen Einsatz nicht von Kugeln durchsiebt wird, gibt ihm ein Scout aus sicherer Distanz mit dem Scharfschützengewehr Deckung. Und falls doch etwas schiefeht, steht ein Medic parat, der gefallene Kameraden wieder aufpäppelt. Dafür muss der Sani vermutlich auf schwerere Waffen verzichten und

zieht eher mit einer leichten Maschinenpistole in die Schlacht.

MGs, Panzerabwehrwaffen, Maschinenpistolen und sogar Flammenwerfer – die Battlefield-5-Interpretation des Ersten Weltkriegs hat nichts mit dem zermürbenden Stellungskrieg zu tun, den wir aus dem Geschichtsunterricht kennen. »Dieses Battlefield ist sogar noch actionreicher als seine Vorgänger«, erzählt uns Julien Wera, der Director of Brand Strategy bei Dice, »wir bemühen uns um historische Authentizität, aber der Spaß und das Gameplay stehen für uns an erster Stelle.« Damit das Zusammenspiel der maximal 32 Spieler pro Team auch auf



Zeppeline kommen in Battlefield 1 definitiv zum Einsatz. Ob wir ans Steuer dürfen, die Luftschiffe als Mobile Basen dienen oder gar als Zielobjekt eines besonderen Spielmodus, ist unklar.



Besonders in der arabischen Wüste sind Pferde praktische Transportmittel und ernstzunehmende Waffen.

Weltkrieg eingesetzt, bei ihren Fahreigenschaften erlaubt sich Dice aber einige Freiheiten. Besonders die Panzer sind in der Präsentation auffällig flott unterwegs, dabei lag die Höchstgeschwindigkeit eines Mark I gerade einmal bei sechs Kilometern pro Stunde. Was tatsächlich lächerlich lahm ist.

Während wir die kleineren Vehikel problemlos alleine steuern können, müssen uns in den großen Landschlachtschiffen Kameras zur Hand gehen, um alle Geschütze zu besetzen. Die Entwickler unterstreichen damit erneut ganz klar, wie wichtig ihnen Teamplay in Battlefield 1 ist.

Über dem Schlachtfeld ziehen einsitzige Jagd- und Aufklärungsflugzeuge wie die Fokker Dr. I (das Flugzeug des Roten Barons) ihre Kreise, aber auch größere Jäger und sogar Bomber mit mehreren Crewmitgliedern.

Während ein Spieler das Flugzeug steuert, besetzen die anderen Maschinengewehre oder lassen einen Bombenhagel auf die Stellungen am Boden niedergehen. Zu den Luftschiffen, die im Trailer zu sehen sind, will Dice noch keine Auskunft geben.

Wenn zwei oder mehr Doppeldecker aufeinandertreffen, kommt es zum spannenden Duell über den Wolken. Ohne Schnickschnack wie zielsuchende Raketen, Radar und Düsenantrieb sind wir allein auf unser fliegerisches Geschick und unser Köpfchen angewiesen, um in Schussposition zu kommen. Wer sich mal an dem Klassiker Red Baron 3D oder an Rise of Flight versucht hat, weiß, wie befriedigend es ist, wenn man nach harten Manövern im Rücken seines Gegners auftaucht und endlich den Abzugsfinger durchdrücken kann.

Zugegeben: Wenn man den Abzug drückt und daraufhin eine ganze Batterie schwerer Schiffartillerie das Feuer eröffnet, ist das ein ähnlich erhebendes Gefühl. Deshalb freuen wir uns sehr, dass wir in Battlefield 1 mit dem Dreadnought wieder ein echtes Schlachtschiff steuern dürfen. Ausufernden Seegefechten wie der Skaggerakschlacht dürfte damit nichts im Wege stehen. Details kennen wir aber noch nicht.

Von der Küste in die Wüste

Auch die Maps in Battlefield 1 werfen unsere Vorstellungen vom Ersten Weltkrieg gehörig über den Haufen. Es gibt zwar schlammige Schützengräben und finsternes Niemandsland im neuen Shooter von Dice, genauso kämpfen wir aber auch in den dichten Wäldern der Argonnen, besetzen idyllisch zer-



Rolls-Royce-Panzerwagen waren entscheidend für den Erfolg der arabischen Rebellen unter Lawrence von Arabien.



Ein Panzer bricht durch die Fassade des Spiegelsaals von Versailles. Wir vermuten, dass diese Konzeptzeichnung eine Szene aus der Kampagne zeigt.



Auch die dichten Wälder der Argonnen im nordöstlichen Frankreich werden ein Schauplatz in Battlefield 1.



Luftkämpfe in den Alpen – das passt nicht so recht zu unserem Bild des Ersten Weltkriegs.

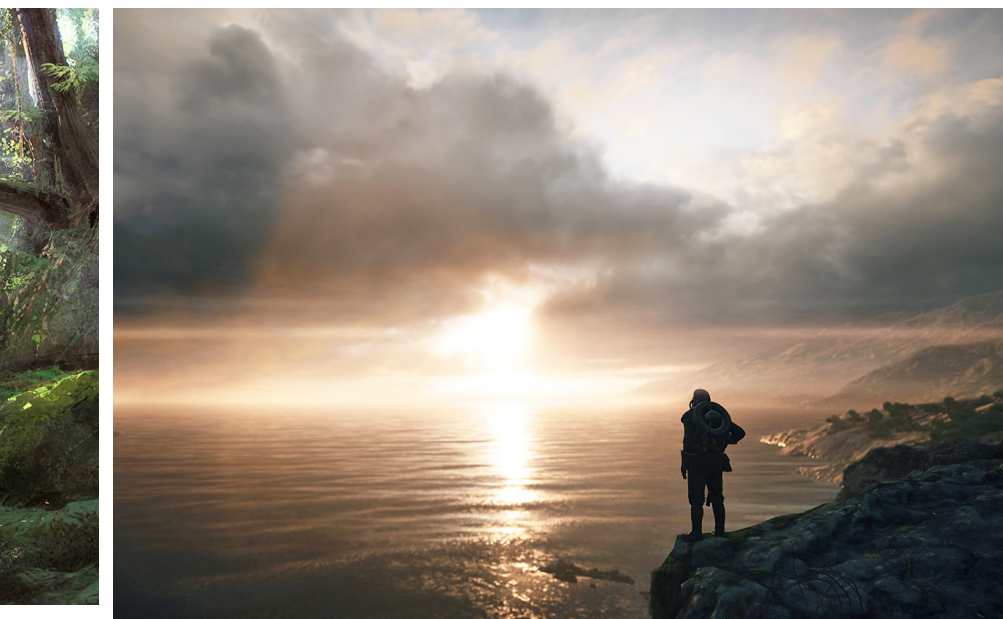
klüftete Berglandschaften in den italienischen Alpen, stürmen Haus um Haus in französischen Städten und erobern sogar die arabische Wüste.

Die Karten, die wir bislang sehen konnten, wirkten allesamt sehr weitläufig und setzten auf den bekannten Mix aus Fahr- und Flugzeugen, Schiffen und Fußsoldaten, der die Battlefield-Hauptreihe seit jeher auszeichnet. Julien Wera hat uns im Interview aber verraten, dass es ebenfalls reine Infanteriekarten geben wird. Die meisten Battlefield-Spieler sind nämlich am liebsten per pedes unterwegs.

Besonders interessant wirkte das noch relativ unverbrauchte Wüstensetting auf uns. In den Kämpfen zwischen arabischen Rebellen und Osmanen oder deutschen Truppen werden übrigens Pferde eine wichtige Rolle

spielen. Die Vierbeiner dienen uns als Transportmittel, aber auch als Waffe – ein überraschender Kavallerieangriff in die Flanke kann selbst modern ausgerüsteten Soldaten gefährlich werden. Spannend: Wie läuft der Kampf vom Pferderücken aus? Allerdings gibt sich Dice diesbezüglich noch bedeckt.

Vielleicht kommt Ihnen dieser letzte Satz bekannt vor, weil wir Derartiges in dieser Preview dann doch sehr häufig schreiben. Tatsächlich will Dice bislang kaum konkrete Details zum Gameplay von Battlefield 1 rausrücken. Erst parallel zur E3 2016 wird es konkretere Informationen geben, außerdem soll es einen offenen Betatest geben. Immerhin ein Release-Datum haben die Schweden dann aber doch verraten: Battlefield 1 soll schon am 21. Oktober 2016 erscheinen. Deutlich vor Call of Duty. ★



Auf einer Map in Battlefield 1 lauert ein Dreadnought-Schlachtschiff vor der Küste. Nur als Team haben Spieler gegen dieses Ungetüm eine Chance.



Johannes Rohe
@DasRehRohe



Battlefield 1 spielt also tatsächlich im Ersten Weltkrieg – ich bin immer noch ganz baff. Erst als auf der großen Leinwand im Vorführraum Mark-1-Tanks über Schützengräben rollten, konnte ich wirklich glauben, dass Dice und EA sich für ihren Vorzeigeshooter dieses schwierige Szenario ausgesucht haben. Wann immer ich mir Battlefield im Ersten Weltkrieg vorgestellt habe, tauchten einfach zu viele große Fragezeichen in meinem Kopf auf: Wie zeigt man den Stellungskrieg in einem Battlefield? Kann man tatsächlich Spieler mit Panzern begeistern, die im Schneckentempo über das Schlachtfeld kriechen? Welche Freischaltungen soll es in einem Kriegsszenario geben, in dem fast alle Soldaten mit einfachen Repetiergewehren ausgestattet waren?

Dice gibt auf all diese Fragen eine einfache Antwort: Gameplay first. Wichtig ist in erster Linie, dass Battlefield 1 Spaß macht, die historische Genauigkeit kommt weit abgeschlagen an zweiter Stelle. Aus Sicht eines Spielers ist das sicherlich die richtige Entscheidung, aber dem kleinen Historiker in mir blutet das Herz, wenn er im uns gezeigten Trailer Panzerwagen über Dünen springen sieht oder Soldaten, die mit Stahlpanzerung und Maschinengewehren über das quietschbunte Schlachtfeld sprinten.

Das ist bislang aber auch die einzige Kritik, die ich an Battlefield 1 habe. Die kurzen Spiel- und Ingame-Szenen, die wir auf der Weltpremiere vorgeführt bekamen, sahen einfach bombastisch aus. Die erweiterte Zerstörungsengine lässt Gebäude bei Granatentreffern realistisch und dynamisch einstürzen, Rauch- und Partikeleffekte sehen genial aus. Battlefield-typisch war auch der Sound brachiale Spitzenklasse. Wenn der Shooter dieses Niveau auch im fertigen Spiel hält, tun mir meine Nachbarn jetzt schon leid.

Sobald ich meinen kleinen Historiker geknebelt und gefesselt habe, gefällt mir auch, was ich vom eigentlichen Spielgeschehen erahnen konnte. Ich freue mich auf unheimlich schnelle und actionreiche Schlachten in sehr abwechslungsreichen Umgebungen. Vor allem die dicken Tanks wie der Mark I oder der deutsche A7V, die nur mit mehreren Besatzungsmitgliedern wirklich schlagkräftig sind, haben es mir angetan. Und natürlich bin ich neugierig auf die Pferde, über die Dice bislang kaum etwas verraten will. Noch besser finde ich aber die Dogfights am Himmel. Ohne ziel-suchende Raketen, die Feinde vollautomatisch vom Himmel holen, sind die Gefechte zwischen Jägern und Bombern doch gleich viel intensiver. Soweit ich es bis jetzt beurteilen kann, schafft es Dice also problemlos, das Beste aus dem spannenden Weltkriegsszenario herauszuholen – auch weil sie sich bewusst von den historischen Fesseln lösen.