



Battlefield 1

VIEL MEHR ALS 08/15

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Dice** Termin: **21.10.2016**

Für den Ersten Weltkrieg hat sich Dice massig Neuerungen ausgedacht.

Von Petra Schmitz und Stefan Köhler

Bis zum Release von Battlefield 1 dauert es nicht mehr lange, schon in vier Monaten soll der Multiplayer-Shooter erscheinen. Das bedeutet, dass das Spiel jetzt bereits nicht mehr sonderlich weit von der Fertigstellung entfernt ist. Einen Beweis dafür lieferten Electronic Arts und Dice gleich nach der haus-eigenen Presseshow auf der diesjährigen E3: Zwei Teams balgten sich für knapp 50 Minuten auf einer Map in Frankreich um sechs Flaggenpunkte. Man spielte also den klassischen Conquest-Modus. Und das sah fantastisch aus. Grafisch stampft Battlefield 1 die Konkurrenz im kommenden Herbst locker in den Boden. Doch wie schaut es in Sachen Spielmechanik aus?

Die Waffen

Battlefield 1 spielt zwar im Ersten Weltkrieg, fühlt sich aber nicht so an. Oder anders: Statt langwieriger Stellungskriege erleben wir schnelles Gunplay mit vielen automatischen Knarren. Allerdings wirkt der Rückstoß wesentlich realistischer als in vorherigen Battlefields. Ob es echter Rückstoß oder nur ein optischer (»visual recoil«) ist, lässt sich aktuell noch nicht sagen. Auch anders als etwa in Battlefield 4: Die »time to kill« (TTK) wirkt sehr hoch. Vier bis sechs Körpertreffer werden im Regenfall benötigt. Spezi-



Die Zeppeline sollen echte »Game Changer« werden. Sie können bei gekanntem Einsatz eine schon verloren geglaubte Partie noch mal rumreißen.

elle Bajonettangriffe lassen uns für wenige Sekunden schnell laufen, können aber nicht abgebrochen werden. Wer sich für einen solchen Sturmangriff entscheidet, muss ihn auch durchziehen. Und sei es nur, um schneller an die Front zu gelangen.

Die Vehikel

Zeppeline, Panzerzüge und Schlachtschiffe sind sogenannte Behemoth-Einheiten. Sie werden automatisch für das Team zur Verfügung gestellt, das spürbar ins Hintertreffen geraten ist. Mit Hilfe dieser besonderen Vehikel soll eine eigentlich schon verloren geglaubte Runde noch mal rumgerissen wer-

den können. Die riesigen Fahrzeuge werden übrigens komplett von Spielern gesteuert.

Der Clou: Pilot und Panzerfahrer sind eigene Klassen. Zwar können alle Klassen in Flug- oder Fahrzeuge einsteigen, die speziellen Kämpfer sollen aber über veritable Vorteile an den Steuerknüppeln verfügen.

Die Maps

Levolution ist nicht vom Tisch, auch die Battlefield-1-Maps werden sich im Laufe einer Partie verändern – und das nicht nur dadurch, dass wir nach und nach Gebäude bis auf die Grundfesten niedersprengen oder durch Krater, die durch Explosionen in den Boden gerissen werden. So soll's etwa dynamisches, zufälliges Wetter geben. Sturm, Regen oder Sonnenschein werden nach dem Zufallsprinzip zur Schlacht addiert. Als ein Zeppelin während der Spielsession abstürzt, äschert der nicht nur ein ganzes Dorf ein, die Stahlteile des Luftschiffs bleiben auf dem Schlachtfeld zurück und können von den Spielern als Deckung genutzt werden.

Im großen neuen Spielmodus namens Operationen will Dice mehrere Maps aneinanderreihen, die diverse Schlachten an einer Front darstellen. Das Ergebnis eines Matches wirkt sich auf die Startbedingungen des nächsten aus und bestimmt etwa, wer angreift und wer verteidigt. Spannend dabei noch die Antworten auf die Fragen: Kann man in eine laufende Runde einsteigen und wie lange kämpfen die beiden Teams eigentlich gegeneinander? ★



Panzerzüge müssen von gleich mehreren Spielern besetzt werden, um wirklich effektiv zu sein.