

Battlefield 1

LET'S ZEPPELIN

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

Auf DVD: Video-Special

Wir toben uns im Alphatest aus und sind begeistert. Denn Teamwork scheint in Battlefield endlich wieder wichtiger zu werden!

Von Sascha Penzhorn und Michael Graf

Im schweren Panzer donnert unser Squad übers Schlachtfeld. Dass unsere Eisenkutsche unrealistisch flott unterwegs ist, stört uns nicht. Wir haben zu viel Spaß dabei, aus allen Rohren zu feuern, Häuser zum Einsturz zu bringen und alles um uns herum plattzuwalzen. Zumindest, bis uns Sturmsoldaten ins Jenseits sprengen. Wo eben noch maleische Dorfidylle herrschte, finden wir kurze Zeit später brennende Wracks, Explosionskrater, Ruinen – die Zerstörungseffekte sind gewaltig und verwandeln die Umgebung nicht nur optisch. Der Feind verschanzt sich schließlich nur so lange in einem Haus, bis ihm selbiges um die Ohren fliegt. Doch nicht nur die bröselige Landschaft beeinflusst das Spiel: Präzisionsgewehre funktionieren super bei strahlendem Sonnenschein, beim plötzlich hereinbrechenden, sintflutartigen Regen verschlechtern sich die Sichtverhältnisse aber dramatisch. Gelegentlich ist »Die Narbe von St. Quentin«, die einzige Karte des Alphatests, auch in dichten Nebel gehüllt – das Wetter wechselt nun dynamisch.

Masken auf

Neben dem Wetter und Zerstörungen sorgt auch Giftgas dafür, dass Spieler oft und schnell ihre Vorgehensweise ändern müssen. Die grünlichen Nebelschwaden verteilt man beispielsweise in Form von Granaten oder wirft sie aus dem Flugzeug ab. Ohne Gasmaske ist der Aufenthalt in der Giftwolke nicht empfehlenswert. Zwar kann jede Klasse den lebenswichtigen Atemschutz auf Tastendruck anlegen, nur schränkt dieser auch das Sichtfeld ein und verhindert außerdem das Zielen über Kimme und Korn oder ein Zielfernrohr. Freilich auch für Spieler des eigenen Teams – also Vorsicht! Wer nicht aus der Hüfte feuern will, schleicht mit dem Spaten oder dem Beil umher oder speißt Gegner per Bajonett auf. Noch unübersichtlicher wird's, wenn Nebel heraufzieht – dann sehen wir keine 50 Meter weit und müssen uns noch vorsichtiger vorantasten. Dadurch wird auch das Spotting wichtiger: Die Mitspieler müssen Feinde mit der »Q«-Taste markieren, um ihren Teamkameraden zu helfen. Das Wetter stärkt also indirekt das Teamwork.

Große und kleine Eroberungen

Im Modus »Eroberung« kämpfen 64 Spieler um die Einnahme und Verteidigung mehrerer Kontrollpunkte auf dem Schlachtfeld. Wer nicht zu Fuß antreten will, steigt in unterschiedlich große und schwere Panzerfahr-

zeuge oder hebt mit dem Flieger ab. Und sich mit anderen Doppeldeckern Luftgefechte zu liefern, während ein Kollege das Heck-MG bedient, macht nicht nur richtig Laune, sondern sieht auch echt beeindruckend aus! Wir können übrigens beim (Re)Spawn wählen, ob wir statt an einem Flaggenpunkt direkt in einem Panzer oder Flieger starten wollen. Während Bodenvehikel auch normal auf der Karte herumstehen, gibt es zumindest auf der Alphatest-Karte keine Flugplätze, Jäger und Bomber erscheinen direkt in der Luft. Zusteigen können wir hier ausschließlich über die Spawn-Karte. Apropos: Fast alle Fahr- und Flugzeuge sind auf Teamwork ausgelegt. Panzer etwa haben neben dem Fahr-

Die Hardware-Anforderungen



Wir haben Battlefield 1 noch keinem detaillierten Technikcheck unterzogen, schließlich ist die Alpha-Version noch nicht fertig – auch wenn sie so wirkt. Dice hat die Engine nämlich schon ähnlich gut optimiert wie bei Star Wars: Battlefront, auf einem i7-4790K mit 16 GB RAM und GeForce GTX 970 lief Battlefield 1 bei 1920x1080 sowie »Ultra«-Einstellungen mit konstanten 60 fps. Zudem findet sich im Grafikmenü bereits eine DirectX-12-Option; wer Windows 10 und eine entsprechende Grafikkarte besitzt, könnte also sogar in wesentlich höheren Auflösungen flüssig spielen. Von einigen unscharfen Texturen und Clipping-Fehlern abgesehen sieht die Alpha überdies hervorragend aus; Abstürze oder Ruckler haben wir keine erlebt, auch Bugs waren selten. Dice ist technisch gesehen auf einem guten Weg.



Schwere Panzer bieten neben dem Fahrer bis zu fünf MG-Kanonen Platz (kleines Bild). Ein vollbesetzter Stahlkoloss ist daher enorm gefährlich – aber keineswegs unverwundbar.



Nebel ändert nicht nur die Sichtweite, sondern auch das Spielgefühl.



Im Regen verteidigen wir einen Kontrollpunkt mit einem stationären MG.

ersitz je nach Gewichtsklasse noch bis zu fünf schwenkbare Maschinengewehre, die bemannt werden können – und sollten. Denn der Panzerpilot darf zwar ebenfalls schießen, mangels drehbarem Geschützturm aber nur nach vorne. Flanken und Heck der Stahlwanne müssen die MG-Mitfahrer decken. Was wichtig ist, denn verschanzte Sturmsoldaten mit Raketengewehren knacken einen

unachtsamen Stahlkoloss wie eine Walnuss. Problematisch wird's, wenn der Panzerfahrer nicht teamdienlich denkt, sondern so parkt, dass die MG-Beisitzer nichts sehen. Innerhalb eines Fahrzeugs lässt sich der Sitzplatz über die F-Tasten wie gehabt jederzeit wechseln. Was in Panzern übergangslos geschieht, sieht in Bombern übrigens spektakulär aus: Beim Umstieg vom Heck- zum

Frontgeschütz handelt sich unser Charakter waghalsig am Piloten vorbei.

Angriff der Riesen

Sobald ein Team in klaren Rückstand gerät, bekommt es im Eroberungsmodus Unterstützung von einem Zeppelin, dem »Behemoth«. Spieler können direkt auf dem Giganten spawnen und Feinde mit den Bordgeschüt-

Die Solokampagne

Viel ist noch nicht bekannt über die Solokampagne von Battlefield 1, Dice verspricht jedoch, dass die Schlauchlevels der Vorgänger passé sind und die Missionen mehr Bewegungsfreiheit und Abwechslung bieten sollen. Bei einer Analyse der Spieldateien haben Alphatester herausgefunden, dass es sechs Storykapitel geben könnte, die sich nochmals in 20 Episoden unterteilen. Unsere Karte zeigt die möglichen Schauplätze.

Im Westen liefern sich die Deutschen, Franzosen und Briten einen erbitterten Stellungskrieg, mit minimalen Geländegewinnen, aber enormen Verlusten. Die Solokampagne könnte zeigen, wie die Soldaten unter Artilleriebeschuss im Schützengraben kauern – das wäre spielerisch simpel, könnte atmosphärisch aber herausragend sein und die Schrecken des Krieges illustrieren. Außerdem kommen hier erstmals (britische) Panzer und (deutsches) Giftgas zum Einsatz.

Auf deutschem Boden toben im Ersten Weltkrieg kaum bedeutsame Schlachten, zumindest nicht an der Westfront. Wir hoffen aber, dass Dice den Krieg in der Kampagne von allen Seiten zeigt und wir auch in die Uniform eines deutschen Soldaten schlüpfen.

An der Ostfront entwickeln sich dynamischere Gefechte als im Westen, weil Kavallerie eine größere Rolle spielt. Russland ist als Battlefield-1-Fraktion allerdings noch nicht bestätigt und wird auch im Multiplayer keine Rolle spielen. Es ist daher unwahrscheinlich, dass uns die Kampagne nach Osten führt.

Anfang 1915 versuchen osmanische Truppen, den Suez-Kanal zu erobern. Doch die britischen Verteidiger sind bestens vorbereitet und wehren sie ab – bei nur 32 eigenen Verlusten. Da wohl auch eine Multiplayerkarte am Suez-Kanal angesiedelt ist, besteht die Chance, dass Battlefield 1 uns hierhin führt.

Die Schlacht von Gallipoli gilt als eine der brutalsten des Krieges – und eines der Storykapitel soll uns dorthin führen. Mit der Invasion dieser türkischen Halbinsel wollen Briten, Franzosen, Australier und Neuseeländer zwischen 1915 und 1916 die Eroberung der osmanischen Hauptstadt Konstantinopel vorbereiten. Doch die türkischen Verteidiger schlagen sie zurück.

Italien ist eigentlich mit Deutschland und Österreich-Ungarn verbündet, erklärt sich aber zunächst neutral und tritt 1915 an britischer und französischer Seite in den Krieg ein. In den Alpen schlagen Italiener und Österreicher heftige Gebirgsschlachten, die Battlefield 1 wohl auch behandelt – die Alpen waren ja bereits auf Bildern zu sehen.





Weil unser Team zurückliegt, unterstützt uns der Zeppelin. Wir können direkt auf der Luftzigarre spawnen und eines der Geschütze bemannen **1** – oder den Behemoth sogar selbst lenken **2**! Unverwundbar ist der Riese aber nicht: Wenn er abgeschossen wird, stürzt er brennend zu Boden **3**.

zen aufs Korn nehmen, um die Partie vielleicht noch herumzureißen. Gegnerische Spieler in Flugzeugen und an Flakgeschützen lassen dann meist nicht lange auf sich warten – immerhin ist auch so ein Zeppelin zerstörbar und ein ziemlich großes Ziel. Je

Die Klassen



Sturmsoldat

Zieht mit Maschinenpistolen bevorzugt in Kämpfe auf kurze Distanz. Außerdem knackt der Sturmsoldat gegnerische Fahrzeuge mit Raketen.

Diese müssen aber erst aufgefplant und stationär abgefeuert werden.



Versorgungssoldat

Der Versorger nutzt MGs und hält Gegner mit Sperrfeuer in Schach. Zudem spendiert er seinen Kameraden Munition und sichert Stellungen mit

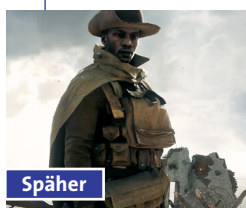
Sprengfallen, die ihm hervorragende Dienste gegen heranpirschende Feinde leisten.



Sanitäter

Kann Leben nicht nur retten, sondern dank halbautomatischer Gewehre auch beenden. Mit Verbandszeug heilt der Sani Kollegen und spritzt Gefallen

ne zurück ins Leben. Auch bei Fahrzeugen wirken seine heilenden Hände Wunder.



Späher

Schaltet Feinde mit Präzisionsgewehren aus der Distanz aus und kann mit panzerbrechender Munition auch Vehikel schwer beschädigen. Seine Signa

pistole markiert mehrere Gegner auf einmal und macht sie so für das Team sichtbar.

nach Karte sollen in der Vollversion auch ein mächtiges Kriegsschiff oder ein Panzerzug das Team unterstützen, das punktemäßig zurückliegt. Wichtig dabei: Die Superhelfer sind eben keine computergesteuerten Rettungsmaschinen, sondern können nur dann etwas ausrichten, wenn mehrere Spieler sie bemannen. Ein Spieler muss sie sogar steuern. Den Zeppelin etwa lenken wir gezielt zu umkämpften Kontrollpunkten, damit unsere Passagiere sie zunächst mit den Bordgeschützen beharken und dann per Fallschirm abspringen können, um die Flagge zu erobern. Auch hier ist das Spotting essenziell: Weil etwa die Zeppelin-Kanoniere vom Himmel herab fast nichts erkennen, sind sie darauf angewiesen, dass die Mitstreiter Feindsoldaten und Fahrzeuge markieren. Ohne Teamwork kann auch ein Behemoth wenig ausrichten.

Ohne Zeppelin – und sonstige Kriegsmaschinerie – müssen wir im Modus »Vorherrschaft« auskommen. Der funktioniert fast wie Eroberung, nur auf einem kleineren Abschnitt der Karte sowie ohne Fahr- und Flugzeuge. Im Häuserkampf geht's also für 24 Spieler eine Ecke persönlicher zur Sache. Weitere Modi wie die Operationen, in denen das Angreiferteam über mehrere Schlachten hinweg versucht, Boden von den Verteidigern zu erobern, sind noch nicht spielbar.

Ohne Skill kein Kill

Die spielbaren Klassen von Battlefield 1 sind offensichtlich so ausbalanciert, dass es alle im Kampf miteinander aufnehmen können. Trotzdem muss man sich die Abschlüsse verdienen. Die Maschinenpistole des Sturmsoldaten oder das MG des Versorgungssoldaten haben reichlich Rückstoß: Wer einfach nur draufbrutzelt, trifft auch auf kurze Distanz selten ins Schwarze. Und neben Disziplin am Abzugsfinger ist eben auch Teamplay enorm wichtig – unserem Eindruck nach mehr als in Battlefield 4. Befehlen Squad-Anführer etwa, Stellungen zu verteidigen oder einen wichtigen Punkt anzugreifen, und das Team spielt brav mit, gibt es Punkteboni für alle.

Wer seinen Job gut macht, wird entsprechend belohnt, und es kommt nicht allein auf Kills an. Sammelt man fleißig Punkte,

gibt's natürlich auch Rangaufstiege und die sogenannten »Warbonds«. Damit kauft man neue Waffen und Ausrüstung – zumindest, wenn man die entsprechende Klasse weit genug für den gewünschten Schießprügel aufgelevelt hat. Einfach nur Warbonds zu sammeln, reicht also nicht; wer alles für eine Klasse freischalten möchte, muss sie zuvor erst mal intensiv spielen. Auch unterschiedliche Konfigurationen und Anpassungen für Waffen sind freischaltbar. Optische Anpassungen für die Uniformen wird es keine geben. Die Spieler sollen auf den ersten Blick erkennen, zu welcher Fraktion ein Soldat gehört. In der Alpha spielen wir noch mit den Armeen Deutschlands und Großbritanniens, für die fertige Version sind derzeit sechs Nationen angedacht – Frankreich wird aber erst als DLC nachgereicht. Zum Start werden im Multiplayer neben Deutschen und Briten auch Österreich-Ungarn, Italiener, Ottomanen und Amerikaner spielbar sein. ★



Sascha Penzhorn
@GameStar_de



Wenn ich mit dem Behemoth-MG einen feindlichen Bomber zersäge, dessen explodierendes Wrack mir Sekundenbruchteile später um die Ohren fliegt, sorgt das für einen herrlichen Adrenalinschub. Ich könnte den ganzen Tag mit dem Panzer durch die Gegend brettern, während Kollegen mit den fünf Bordgeschützen die Landschaft in Schutt und Asche sprengen. Was juckt mich da, ob der Panzer unhistorisch schnell ist oder ob haufenweise Spieler mit automatischen Waffen rumlaufen? Battlefield 1 ist ein Actionspiel und kein Geschichtsunterricht! Ich kann nicht erwarten, endlich weitere Karten und Einheiten zu sehen: Gebt mir Schlachtschiffe! Gebt mir Pferde! Aber bitte, Dice – übertreibt es nicht mit dem Premium-Krempel. Wieso werden die Franzosen in einem Spiel, das im ersten Weltkrieg angesiedelt ist, erst als DLC nachgeliefert?

DER ROHE BARON

In Battlefield 1 sind Piloten noch wagemutige Helden. Deshalb sind die Luftkämpfe in Battlefield 1 für Johannes Rohe die besten der Seriengeschichte.



Der Autor

Johannes spielt Battlefield schon seit 1942 und vermisst die legendären Wingwalks. Die bringt Battlefield 1 zwar auch nicht zurück (außer auf Zeppelinen, aber das zählt nicht), dafür neue Mechaniken wie ein verfeinertes Schadensmodell, die dem Luftkampf eine neue Qualität verleihen.

Didididididididid – Bumm! Mit diesem Geräusch enden die meisten Luftkämpfe in Battlefield 2, 3, 4 und Hardline. Ziel-suchende Raketen machen den Ausflug im Kampffjet oder Helikopter zumindest für ungeübte Piloten zum Glücksspiel. Wird man einmal anvisiert, ohne Gegenmaßnahmen bereit zu haben, kann man eigentlich gleich den Schleudersitz ziehen. Da lobe ich mir das Ratatata in Battlefield 1! Denn Piloten im Ersten Weltkrieg konnten von automatisch aufschaltenden Zielsystemen noch nicht mal träumen. In einer Zeit, in der Flugzeuge noch aus Sperrholz und Leinen zusammengezimmert wurden, Maschinengewehre auch mal die eigenen Rotorblätter absägen konnten und die Fliegerasse ihre Bomben noch mit der Hand aus dem Cockpit schmissen, war der Luftkampf noch echte Handarbeit. Es gewann der Pilot, der seine Maschine am besten kannte, den Gegner geschickt ausmanövrierte und sich durch waghalsige Kunststücke in Schussposition brachte.

Battlefield 1 fängt den Geist dieser Duelle am Himmel hervor-ragend ein – naja, zumindest für einen Multiplayer-Shooter. Battlefield will schließlich zugänglich bleiben und nicht zur Hardcore-Simulation à la Digital Combat Simulator mutieren. Meiner Meinung nach sind die Luftkämpfe in der Closed Alpha von Battlefield 1 sogar die besten der Seriengeschichte.

Wer den Schaden hat

Unsinn, denken jetzt sicher einige Serienveteranen. In Battlefield 1942 gab's doch ebenfalls keine zielsuchenden Waffen,

und dort konnte man sogar auf den Flügeln der Flugzeuge mit-fliegen. Nimm das, Battlefield 1! Sicher, die Dogfights im ers-ten Battlefield waren ebenfalls grandios. Battlefield 1 hat aber noch einige Asse im Ärmel, die sein 14 Jahre alter Ur-, Ur-, Ur-, Ur-, Ur-, Urgroßvater einfach noch nicht leisten konnte. Vor al-lem das neue Schadensmodell finde ich klasse. Zum ersten Mal in der Seriengeschichte wirken sich die Schäden an mei-nem Flieger auf das Flugverhalten aus. Durchlöchert ein Verfol-ger meiner rechte Tragfläche, kippt meine Fokker Dr.1 (der Jäg-ger, den auch der Rote Baron flog) sofort gefährlich zur Seite und lässt sich nur durch viel Mausakrobatik in der Luft halten.

Wer sich von so einem Schock erholt hat, könnte gleich den nächsten erleben. Die ständig wechselnden Wetterverhältnisse auf der Karte »Die Narbe von St. Quentin« stellen mich immer wieder vor Herausforderungen. Bei strahlendem Sonnenschein kann ich aus der Pilotenkanzel meines Bombers problemlos feindliche Fahrzeuge und andere potenzielle Ziele erspähen. Wenn aber dichter Nebel aufzieht, erkennt man kaum noch die Hand vor Augen, geschweige denn einen Panzer am Boden. In der dichten Suppe pirschen sich Jagdflieger außerdem fast un-bemerkt an. Selbst Regenschauer schränken die Sicht erheblich ein. So bin ich auf die Zielmarkierungen der Kollegen am Boden angewiesen, um überhaupt noch von Nutzen zu sein.

Gemeinsam gehen wir hoch!

Teamplay ist dann auch der letzte Punkt, der die Luftkämpfe in Battlefield 1 für mich zu einem besonderen Highlight macht. In den Vorgängern duellierten sich meistens nur einzelne Spieler in der Luft (auch hier ist Battlefield 1942 die positive Ausnahme). In Battlefield 1 braucht es dagegen schon mindestens drei Spie-ler, wenn ein Gotha Bomber effektiv arbeiten soll. Ohne Schüt-zen an den zwei Bord-MGs holt ein Jäger die trägen Riesen pro-blemlos vom Himmel. Noch effektiver und spaßiger wird's, wenn wir Geleitschutz von einem Kameraden im Jagdflieger bekom-men. Teamplay, Schadensmodell, unterschiedliche Witterungen und das Fehlen zielsuchender Waffen machen die Dogfights in Battlefield 1 für mich also zu den besten der Seriengeschichte. ★



Angeblich kehrt in Battlefield 1 auch der Modus »Luftüberlegenheit« zurück, in dem sich zwei Fliegerteams bekämpfen.



Im Dreiecker setzen wir zum Sturzflug-Angriff aufs Dörfchen an. Lan-den dürfen wir aber nicht, die Flieger spawnen direkt in der Luft.