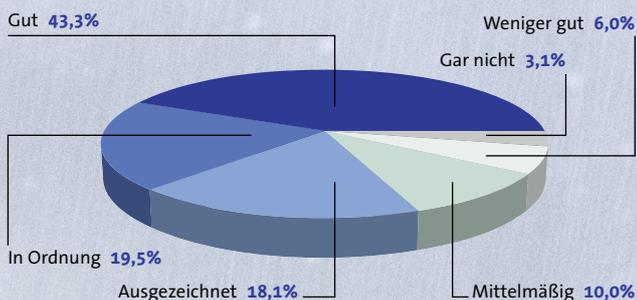


Battlefield 1

DAS SAGEN DIE SPIELER ZUR BETA

Über 8.000 Beta-Spieler haben sich unseren Fragen zur Beta von Battlefield 1 gestellt. Unterm Strich ergibt sich kein euphorisches, aber ein insgesamt positives Ergebnis für Dice. Allerdings ist ein überwiegend positives Ergebnis nicht automatisch ein Kaufgrund.

Wie gefällt Ihnen die Beta von Battlefield 1 insgesamt?



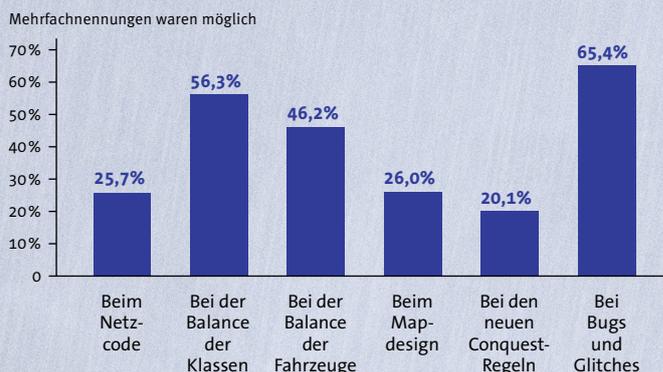
Zugegeben, wir sind über das positive Gesamturteil über die Beta recht überrascht. Nicht, weil wir der Meinung sind, dass sie schlecht war, sondern weil wir erwartet hatten, dass die Spieler insbesondere nach den Battlefield-4-Erfahrungen härter mit Dice ins Gericht gehen würden. Vier Fünftel oder auch 80 Prozent der Umfrageteilnehmer finden die Beta mindestens in Ordnung. 18 Prozent ziehen gar das Prädikat »ausgezeichnet«. Und das, obwohl sowohl Conquest als auch Rush auf Sinai Desert bei Weitem nicht fehlerfrei liefen.

Wie gefällt Ihnen das Klassenbalancing?



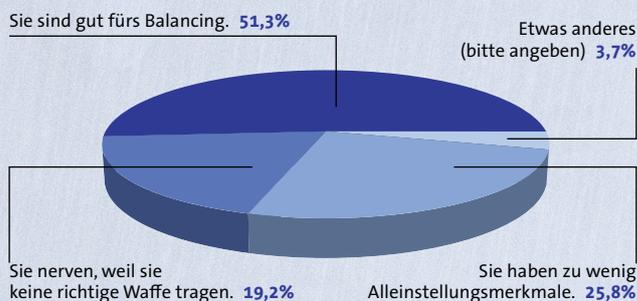
In Sachen Klassenbalance wünschen sich die meisten Teilnehmer mehr Stellenwert für den Supporter. Im direkten Vergleich stehen die Sniper als zu stark da, einige Scharfschützengewehre fühlen sich derzeit noch fast wie Instagib-Knarren an. Den Assault hingegen halten über 3.000 Befragte als zu schwach gegen gepanzerte Fahrzeuge, was insbesondere für den Beginn seiner Karriere gilt. Und über den Medic urteilen über 2.500 Befragte, dass er sich zäh spielt. In den Freitextfeldern wird in diesem Zusammenhang oft bemängelt, dass die Anzeige für gefallene Kameraden ungenügend sei und dass das nicht mehr auf Tickets basierende Conquest-System die Wiederbelebungsfähigkeit des Medics zu einem gewissen Teil ad absurdum führen würde.

Wo muss Dice Ihrer Meinung nach hauptsächlich nachbessern?



Eine Antwort, die im Freitextfeld zum Thema Nachbesserungen ständig auftaucht, ist der Wunsch nach einem guten Cheat-Schutz für Battlefield 1. Die Fehler, die Dice laut unserer Umfrage allerdings am dringendsten adressieren muss, sind Bugs und Glitches. Aber auch die Balance braucht laut unserer Umfrageteilnehmer dringend mehr Liebe. Vor allem Letzteres ist nichts, was sich schnell korrigieren lässt. Wir würden Dice raten, vor Release mindestens noch ein Beta-Wochenende anzubieten, um eventuelle Änderungen auf Praktikabilität hin austesten zu lassen. Erstaunlich: Gerade mal 20 Prozent stoßen die neuen Conquest-Regeln sauer auf, bei denen anders als bei den Vorgängern Tickets keine Rolle mehr spielen.

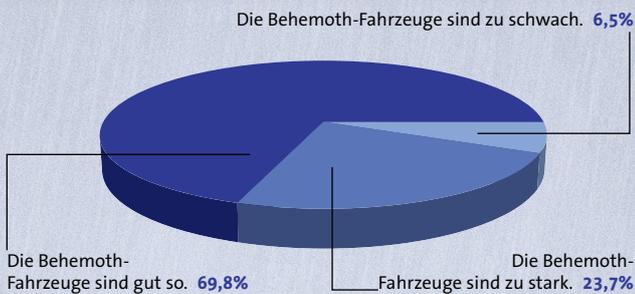
Wie gefallen Ihnen die spezialisierten Fahrzeug-Klassen?



Die neuen und schwach bewaffneten Fahrzeugklassen waren ebenfalls Teil der Umfrage und die etwas über 50 Prozent Teilnehmer halten den Battlefield-1-Ansatz für eine gute Lösung. Fahrzeuge wie Panzer oder Flugzeuge werden von den Piloten nun nicht mehr als bloße Taxis zu einem Flaggenpunkt benutzt und bleiben so länger im Spiel. Dem gegenüber stehen allerdings fast 55 Prozent, die sich entweder stärkere Waffen (nach Verlassen des Fahrzeugs) oder mehr Alleinstellungsmerkmale für die Fahrzeugklassen wünschen.

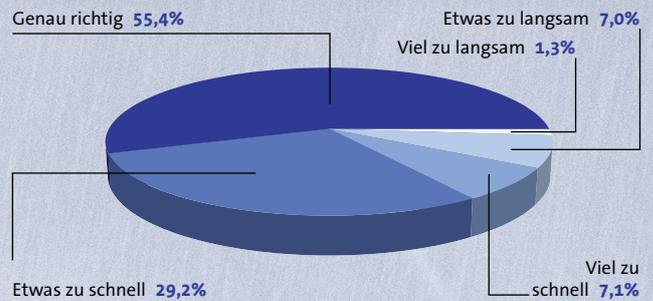


Wie gefallen Ihnen die Behemoth-Fahrzeuge? (Panzerzug in der Beta)



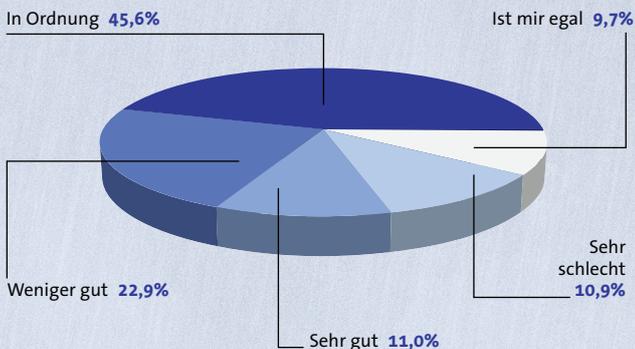
Die neuen Behemoth-Fahrzeuge, spezieller den Panzerzug aus der Beta beurteilt die überwiegende Mehrheit als eine gute Neuerung. Fast 70 Prozent sagen, er sei gut so, wie er ist. Dem Rest ist er entweder zu stark oder zu schwach. Dice scheint hier also den Nerv getroffen zu haben. Klare Überlegenheiten auf öffentlichen Servern wird's in Battlefield 1 vielleicht nicht mehr so häufig geben wie früher. Zumindest nicht, wenn die Spieler den Panzerzugbonus sinnvoll ausschöpfen.

Wie gefällt Ihnen das Spieltempo?



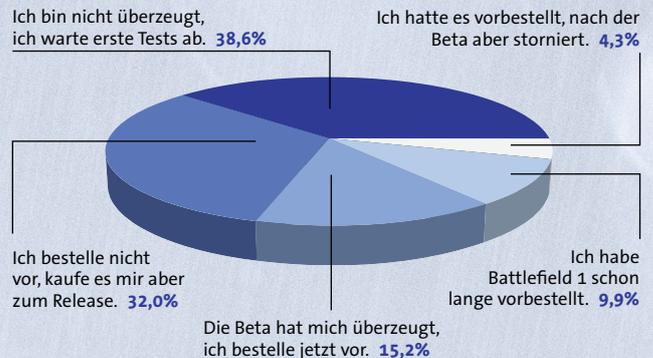
Etwas über acht Prozent der Umfrageteilnehmer finden das Spieltempo zu langsam, dem gegenüber stehen 36 Prozent, die es als zu schnell einstufen. Die Mehrheit findet es genau richtig. Dice scheint in Sachen Tempo eine gute Mischung aus Moderne und Historie hingelegt zu haben. Der erste Schritt, um Battlefield 1 noch etwas zu entschleunigen, wäre, die Dauersprints zu unterbinden und Erholungsphasen nicht nur nach den Bajonett-Angriffen einzubauen.

Wie gefällt Ihnen das Freischalt-System à la Battlefield Hardline?



In früheren Battlefields haben wir einfach nacheinander die Waffen freigeschaltet, erst Hardline brachte gezieltes Freischalten über Ingame-Währung. Battlefield 1 übernimmt dieses System und den meisten Umfrageteilnehmern sagt das zu. Über 56 Prozent findet es mindestens in Ordnung, sich nicht über zig Waffen zur Lieblingsknarre vorzuarbeiten. Dass die meisten passionierten Spieler nach ein paar Monaten ohnehin auf alles Zugriff haben dürften, egal nach welchem System, steht auf einem anderen Blatt.

Haben Sie eine Kaufentscheidung aufgrund der Beta getroffen?



So eindeutig wie die allgemeine Einschätzung über die Spielerfahrung (Frage 1) sieht's bei der Kaufentscheidung nicht aus, auch wenn etwas über 47 Prozent nach der Beta vorbestellen oder bei Release zugreifen werden. Knapp zehn Prozent haben längst den Vorbesteller-Button gedrückt. Dem gegenüber stehen aber fast 40 Prozent, die zunächst Tests abwarten werden. Eine Beta mindestens in Ordnung zu finden, bedeutet also nicht zwangsläufig, dass man das Spiel auch kauft. 326 Teilnehmer haben ihre Vorbestellung aufgrund der Beta gar storniert.

Umfrage-Fazit

Wenn es nach unserer Umfrage geht, ist Dice insgesamt auf dem richtigen Weg mit Battlefield 1. Bei der Klassenbalance müssen die Schweden aber noch nachlegen, um vor allem auf öffentlichen Servern ein ausgewogenes Spielerlebnis für den Einzelnen zu garantieren, schlachtregulierende Behemoth-Fahrzeuge hin oder her.

Auch wenn Bugs und Glitches als Baustelle Nummer 1 genannt werden, sehen wir (noch nicht) schwarz. Dice kann sich ein weiteres Fehler-Fest wie mit Battlefield 4 einfach nicht leisten, und wird alles daran setzen, es nicht zu wiederholen. Und so dramatisch waren die Fehler in der Beta (!) ohnehin nicht.