

## Battlefield 1

## DIE SCHLACHTFELD-ANALYSE

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

Auf DVD: Preview-Videos

**Battlefield 1 erscheint Ende Oktober. Und auch wenn uns die Beta enormen Spaß gemacht hat, ist die Arbeit für Dice noch lange nicht zu Ende.** Von Petra Schmitz und Johannes Rohe

Die Beta von Battlefield 1 ist vorbei, und sie hat bei uns wie bei den meisten anderen Spielern einen recht positiven Eindruck hinterlassen. Mehr dazu finden Sie in unserer großen Umfrage ab Seite 26. Trotzdem muss Dice noch an etlichen Stellschrauben drehen, um Battlefield 1 zu einem runden Erlebnis zu machen. Wir haben uns einzelne Aspekte der Beta vorgeknöpft, beschreiben sie und analysieren das Spielerlebnis mit zwei erfahrenen Battlefield-E-Sportlern: Was kann Battlefield 1 bisher, was muss noch

besser werden? Und ein paar Tipps für erfolgreiche Matches geben wir Ihnen auch noch mit auf den Weg.

#### Der Conquest-Modus

Das Herz von Battlefield 1 ist wie schon bei den Vorgängern der große Conquest-Modus. Zwei Teams mit jeweils 32 Mitgliedern balgen sich auf einem gigantischen Schlachtfeld um bis zu sieben Flaggen. In der Beta von Battlefield 1 spielten wir auf der Karte Sinai Desert – einer Map, die sich durch große freie Sandflächen, eine kleine Siedlung und ein verflixt enges Tal auszeichnet. Während die meisten Flaggenpunkte relativ nah beieinanderliegen, sticht E mit seiner Alleinlage weit im Norden extrem hervor. Wer sich E schnappt, wird unter anderem mit einem zusätzlichen Flugzeug belohnt. Und wo wir gerade schon bei den Fliegern sind:

E besitzt einen enormen Einnahmeradius, gute Piloten können diese Flagge allein durch konstantes Kreisen erobern.

Der Conquest-Modus hat uns auf Sinai Desert eigentlich ganz gut gefallen, aller-

#### Das neue Conquest-System

Robert und Johannes sind vom neuen Conquest-Regelwerk bislang wenig angetan, weil es für sie zu viele negative Auswirkungen auf einige etablierte Battlefield-Klassen hat. Dadurch, dass in der Beta Tode keine Relevanz für den Ausgang einer Partie hatten, wurde der Medic in seiner Aufgabe stark beschnitten. Statt einen Sanitäter zu rufen und auf eine Wiederbelebung zu hoffen, nutzten die meisten Spieler lieber die Option, das virtuelle Sterben zu beschleunigen, um sich einen neuen Wiedereinstiegspunkt auf der Map zu suchen. Mit einer erstaunlichen Wechselwirkung auf den Supporter, denn nach einem Wiedereinstieg steht jeder wieder mit voller Munition auf dem Schlachtfeld. Entsprechend gibt's nun deutlich weniger Rufe nach Munitionsnachschub als in den Vorgängern, weshalb auch die Relevanz des Unterstützers durch die Entfernung der Tickets direkt Schaden nimmt.

Robert und Johannes sind sich außerdem sicher, dass insbesondere E-Sport-Matches durch die neue Zählweise entscheidend an Spannung und Dramaturgie verlieren, weil Mannschaften, die zu Beginn viele der Flaggenpunkte einnehmen können, sich solch einen großen Vorsprung erspielen, dass sie in der Regel auch am Ende den Sieg davontragen dürften.

EXPERTEN-  
MEINUNG  
UND DER  
MEDIC?



Die Flagge E auf Sinai Desert liegt weit entfernt vom Schuss, spendiert dafür aber ein zusätzliches Flugzeug und ein Pferd. Diese Flagge kann auch fliegend eingenommen werden.

## Das Wiederbeleben

EXPERTEN-  
MEINUNG  
BESSERE  
ANZEIGEN!

Ob nun in Rush oder Conquest oder in jedem anderen noch folgenden Modus: Johannes und Robert monieren, dass man in der Beta als Medic nur unzureichende Hilfestellungen hatte, um Teammitglieder wieder auf die Beine zu stellen. Es fehlte die Zeitanzeige, die einem Medic in Battlefield 4 oder auch in Hardline signalisiert, wie lange man noch hat, um einen Mitspieler wiederzubeleben. Durch diese Beschneidung machten sich nur wenige Sanitäter die Mühe, das entsprechende Gadget (Spritze) zu zücken. Dass das Wiederbeleben im Conquest-Modus nach dem neuen System ohnehin enorm an Bedeutung verloren hat, kommt noch hinzu.

dings bietet die Karte insbesondere den Scharfschützen deutlich zu viel freies Terrain und gleichzeitig zu viele Möglichkeiten, sich zu verstecken. In Kombination mit der Tatsache, dass der Bullet Drop (Geschossabfall über Distanz) in der Beta spürbar geringer als in früheren Serienteilen war, stolperten wir fast schon im Sekundentakt über all die eifrigen Sniper, die zwischen Felsen, in Fenstern und im Sand lauerten. Das Problem teilte sich der Conquest-Modus übrigens mit Rush, mehr zu dieser Spielvariante lesen Sie ab Seite 21.

Ein wenig erstaunt waren wir über die neuen Regeln von Conquest. Während es in früheren Battlefields so ist, dass wir die Spawn-Tickets des Gegenteams runterschießen beziehungsweise durch Flaggenannahmen reduzieren müssen (Ticket Bleed), präsen-

tierte uns die Beta ein anderes System. Zunächst noch mit einem Zeitlimit versehen, das später entfernt wurde, ging es lediglich darum, als erste Mannschaft 300 Punkte zu generieren, wobei gerade das Einnehmen einer Flagge enorm viele Punkte ausschüttete, Abschüsse hingegen kaum von Bedeutung waren. Dice behält sich allerdings vor, das System nach dem Feedback der Spieler noch zu ändern. Gut so, denn richtig glücklich sind wir mit dem neuen Ansatz nicht. Zum einen ist die Punktevergabe selbst für Battlefield-Veteranen nicht sofort durchsichtig, zum anderen hat das neue System enorme negative Auswirkungen auf zwei der insgesamt vier Klassen. Genaueres verraten Robert und Johannes im Kasten zum Conquest-Modus.

### Die Behemoth-Fahrzeuge

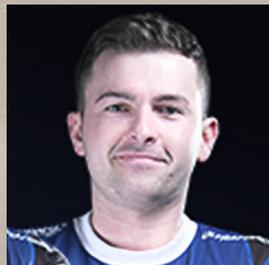
Der böse große Bruder von Thomas der Lokomotive mischt auf der Beta-Karte Sinai Desert das Schlachtfeld auf. Der Panzerzug

ist neben Zeppelin und dem Dreadnought-Kampfschiff eins von drei sogenannten Behemoth-Fahrzeugen in Battlefield 1. Eine dieser riesigen Kampfmaschinen taucht im Conquest-Modus je nach Karte auf, wenn ein Team mit 70 Punkten (Wert in der Beta) deutlich zurückliegt. Mit einem mächtigen Behemoth auf ihrer Seite soll die schwächere Partei die Möglichkeit bekommen, zurückzuschlagen und eine verloren geglaubte Schlacht nochmal zu ihren Gunsten heranzureißen. Beim Panzerzug sieht das folgendermaßen aus: Fünf Schützen besetzen schwere Artillerie, Flugabwehrkanonen und MGs und können aus allen Rohen feuern, während der Zugführer den Zug zwischen drei Flaggenpunkten hin und her fahren lässt. Das fetteste Geschütz steht dabei dem Fahrer selbst zur Verfügung: Die mächtige Kanone kann über die halbe Karte schießen, gezielt wird dabei über eine Anzeige auf der Minimap.

## Unsere E-Sport-Experten

Robert Füsting (28) und Johannes Hiersch (21) spielen Battlefield 4 in der ESL One und gehören beide zum besten deutschen Team, Johannes ist außerdem Captain des offiziellen Team Germany für Battlefield 4.

Während Robert schon Battlefield 3 zwei Saisons in der ESL gespielt hat, ist Johannes erst seit dem vierten Teil dabei. Bis vor kurzem sind sie zusammen für LeiSuRe in Battlefield 4 angetreten, jetzt spielen beide unter der Flagge von Planetkey Dynamics und hoffen, dass Dice und Electronic Arts Battlefield 1 zu einer festen Größe im E-Sport machen werden.



Robert Füsting  
@LeiSuRe\_Hete



Johannes Hiersch  
@pkDJohannes



In der geschlossenen Alpha waren wir noch auf der saftig grünen Karte St. Quentin Scar unterwegs, in der offenen Beta treibt es uns in die Wüste.

## Der Panzerzug

Johannes und Robert betrachten die Behemoth-Fahrzeuge oder konkreter den Panzerzug als nette Neuerung, die ein bisschen an der Balance schraubt. Sie bezweifeln allerdings, dass eine vergleichsweise unorganisierte Mannschaft dank des Behemoth gegen ein Team mit mehreren gut zusammenarbeitenden Squads eine reelle Chance auf einen Sieg hat. Immerhin kann der Zug nur zwischen drei Flaggen hin und her pendeln, die restlichen Flaggen müssen nach wie vor von der Infanterie beziehungsweise den Panzerfahrern erobert werden. Und der Zug lässt sich mit den richtigen Mitteln überraschend schnell wieder aus dem Spiel nehmen.

EXPERTEN-MEINUNG  
**NICHT ENTSCHEIDEND**



Der Panzerzug erscheint für das Team, das 70 Punkte im Hintertreffen ist. Er kann zwischen drei der sieben Flaggenpunkte hin und her bewegt werden.

Mit dieser Feuerkraft ist zumindest das Einnehmen der drei Kontrollpunkte an den Gleisen kein Problem, sofern der Lokführer und die fünf Mitfahrer ihren jeweiligen Job erledigen. Dennoch ist der Zug trotz dicker Panzerung nicht unverwundbar. Besonders Fliegerbomben setzen dem Biest ordentlich zu. Cool: Der Zug explodiert nicht im Ganzen, stattdessen gehen Kanonen und Waggons einzeln zu Bruch – werden aber auch wieder gespawnt, wenn man nicht vorher das ganze Ding zu Klump schießt.

Genau wie der Panzerzug hat auch der Zeppelin auf der Map St. Quentin Scar klare Stärken und Schwächen, wie wir im geschlossenen Alphatest herausfinden konnten. Das riesige Luftschiff schwebt weit über dem Schlachtfeld. Von dort oben können Bordschützen mit schweren MGs und Kanonen die Soldaten am Boden unter Feuer nehmen. Großes Plus des Zeppelins ist natürlich die Übersicht aus der Luft – zumindest solange kein Nebel herrscht. Wenn das dynamische Wettersystem von Battlefield 1 nämlich dicke Suppe aufziehen lässt, erkennt man aus der Luft nicht mal mehr einen Panzer, geschweige denn einen Infanterie-



Am effektivsten ist der Panzerzug, wenn alle sechs Positionen besetzt sind. Hier warten wir noch auf die beiden letzten Mitreisenden.

risten. Außerdem kann das Luftschiff selbst keine Flaggenpunkte einnehmen, sondern ist immer auf Unterstützung durch Bodentruppen angewiesen. Der letzte Nachteil des Zeppelins liegt auf der Hand: Es ist ziemlich schwer, eine gigantische fliegende Zigarre zu verfehlen. Angreifende Flieger ha-

ben deshalb ein leichtes Spiel, zumindest, wenn sie halbwegs koordiniert vorgehen.

In der Beta gab es nun sogar die Möglichkeit, das Angriffsflugzeug mit Raketen auszustatten, die besonders dafür geeignet sind, den Zeppelin aus dem Himmel zu pusten. Diese Möglichkeit stand in der Alpha noch nicht zur Verfügung. Wir sind sehr ge-



Haben wir den Zeppelin vom Himmel geholt, brennt er effektiv auf dem Boden aus und wir können seine Streben als Deckung nutzen.

## Länger draufhalten

EXPERTENTIPP

Während man in früheren Battlefields gut damit beraten ist, nur extrem kurz zu schießen, um Kugelstreuung zu verhindern, wurde die Zeit, bis der sogenannte Spread einsetzt, in Battlefield 1 von den bekannten 50 Millisekunden auf 200 Millisekunden erhöht. Es ist also effektiver, die linke Maustaste etwas länger als sonst zu halten. Wer's ganz genau wissen will, besucht die Website [Symthic.com](http://Symthic.com), die erhellende Zahlen über unterschiedliche Spiele wie Battlefield 3 oder 4 und sicher auch bald Battlefield 1 zur Verfügung stellt.



Durch die enge Schlucht auf Sinai Desert kommen wir fast nur mit Panzerunterstützung.

spannt, wie sich diese Änderung auf die Balance auswirken wird und ob das Luftschiff nicht doch zu verwundbar ist, um eine echte Verstärkung für das Verliererteam zu sein.

#### Der Rush-Modus

Das grundsätzliche System von Rush lässt Dice unangetastet. Ein Angreiferteam muss mit Sprengsätzen zwei Telegraphenmasten in die Luft jagen, bevor es zum nächsten

Zielpärchen vorrücken kann. Die Verteidiger versuchen, die Angreifer zu stoppen und deren Respawn-Tickets, die es in Rush nach wie vor gibt, auf null fallen zu lassen.

Während der Beta wurde schnell klar, dass vor allem der Einsatz der Panzerabwehr für eine erfolgreiche Verteidigung unverzichtbar ist. Anders sind die mächtigen Tanks der Angreifer kaum zu stoppen. Wenn sich sechs Mann hinter die Kanonen eines A7V-Panzers klemmen, kann das Biest in alle Richtungen gleichzeitig feuern. Und fieserweise auch die stationären Panzerabwehrgeschütze der Verteidiger zersemeln. Einmal zerstört, bleiben die Dinger nutzlos. Es gilt also, die Panzerfahrzeuge der Gegner möglichst schnell aus der Runde zu entfernen.

Die Karte Sinai Desert machte im Rush-Modus einen grundsätzlich guten und ab-

#### Rechtzeitig spawnen

Um die Chance zu erhöhen, bei einer neuen Runde in einen Panzer, ein Flugzeug oder auf ein Pferd zu kommen, sollte man in der Wartezeit zwischen den Runden nicht aus dem Spiel raus »alt-tabben«. Dadurch verlängern sich die Ladezeiten nämlich zwischen fünf und zehn Sekunden und die meisten Fahrzeuge sind schon belegt, wenn man schließlich den Map-Screen vor sich sieht.

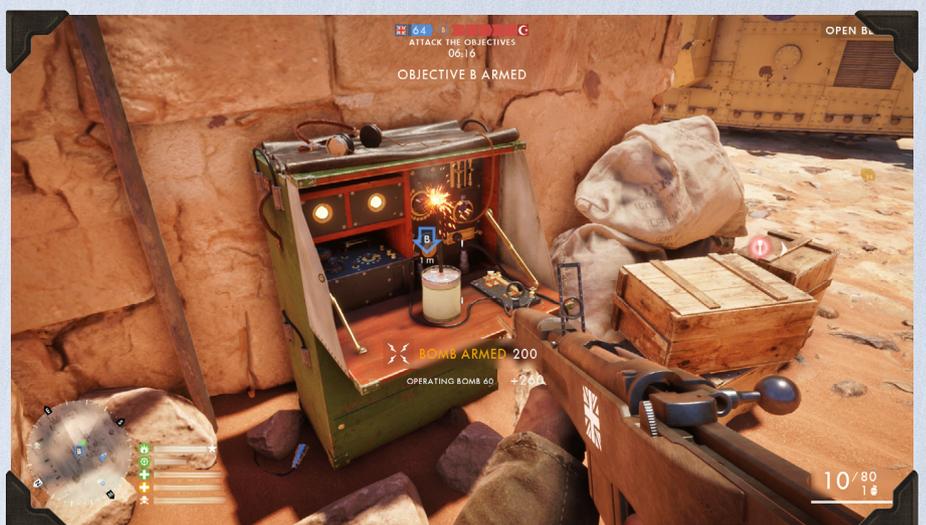
**EX-  
PERTEN-  
TIPP**

wechslungsreichen Eindruck. Wie in diesem Modus üblich ist die Map als länglicher Korridor angelegt, was für eine klare Frontlinie



In Battlefield 3 war Rush mein Lieblingsmodus, in Battlefield 4 musste man mich zu einer Partie Rush zwingen. In diesem schnellen Modus mit (für Battlefield-Verhältnisse) sehr engen, schlauchartigen Karten steht und fällt der Spielspaß eben mit der Balance. Ein wirklich fundiertes Fazit kann ich deshalb nach wenigen Runden mit häufig unausgeglichenen Teams noch gar nicht ziehen.

Tolle Ansätze erkenne ich aber schon jetzt. Der Weg zum Sieg im Rush-Modus führt auch in Battlefield 1 nur über gutes Zusammenspiel mit den Squad- und Teammitgliedern. Einsame Wölfe können vielleicht mal hinter die feindlichen Linien gelangen, haben aber kaum eine Chance, alleine eine Bombe zu verteidigen. Viel besser ist es, mit einem ganzen Squad einen Tank zu besetzen und dann nahezu unaufhaltsam zum Zielpunkt vorzurücken. So soll es sein.



Statt C4 mit Zeitzünder pappen wir niedliche Bömbchen mit brennender Lunte an die Telegraphen. Die klingeln lustig, bevor sie explodieren.

## Panzergegenmaßnahmen

Infanteristen hatten in der Beta wenig Chancen gegen die vom Fahrer reparierbaren Panzer. Insbesondere der nur von einem Spieler nutzbare Renault FT-Panzer war enorm gut gewappnet gegen die Waffen des Assault-Soldaten, die in der Beta zur Verfügung standen. Dynamit lässt sich etwa nicht wie das C4 in Battlefield 4 an die Panzer kleben, sondern muss in den Weg des Panzers gelegt und dann gesprengt werden. Und die AT Rocket Gun des Sturm-Soldaten kann man nicht aus dem Laufem heraus nutzen, sie muss erst aufgestellt werden; gute Tanker lassen es aber erst gar nicht so weit kommen. Johannes und Robert hoffen darauf, dass Dice uns im fertigen Spiel noch ein paar weitere Gadgets an die Hand gibt, um die Stahlkolosse zu kontern.

EXPERTEN-  
MEINUNG  
ABWARTEN!

sorgt. An einigen Stellen verengt sich Sinai Desert aber allzu sehr. Insbesondere der dritte Kartenabschnitt kann für die Angreifer schnell zur frustrierenden Todesfalle werden: Beide Telegraphenmasten stehen in einem engen Tal nahe beieinander, das auch von Felsvorsprüngen von oben gut einsehbar ist. Wer die Verteidiger hier nicht von Beginn an unter Druck setzt oder in einem koordinierten Massenangriff vorstößt, bleibt an der Stelle stecken und verliert.

Hinzu kommt eine weitere Hürde für die Angreifer: Über die Telegraphenmasten kann das verteidigende Team Artilleriesalven anfordern, indem es die Masten über die Taste E benutzt. Allerdings verlangt das auch von den Verteidigern, dass sich zumindest ein



Die Rocket Gun des Assault war in der Beta eines der wenigen Mittel gegen die Panzerfahrzeuge.

Teil des Teams bei den Sprengzielen aufhält. Wer die Artillereschläge nutzen will, muss sich also unmittelbar in Gefahr begeben. Das System soll für beidseitige Dynamik in den Rush-Gefechten sorgen, während der Beta haben wir aber nur selten Artillereschläge seitens der Verteidiger erlebt. Viel lieber positionierte man sich in einiger Distanz zu den Zielen und ließ die Angreifer kommen.

### Die Artillerie

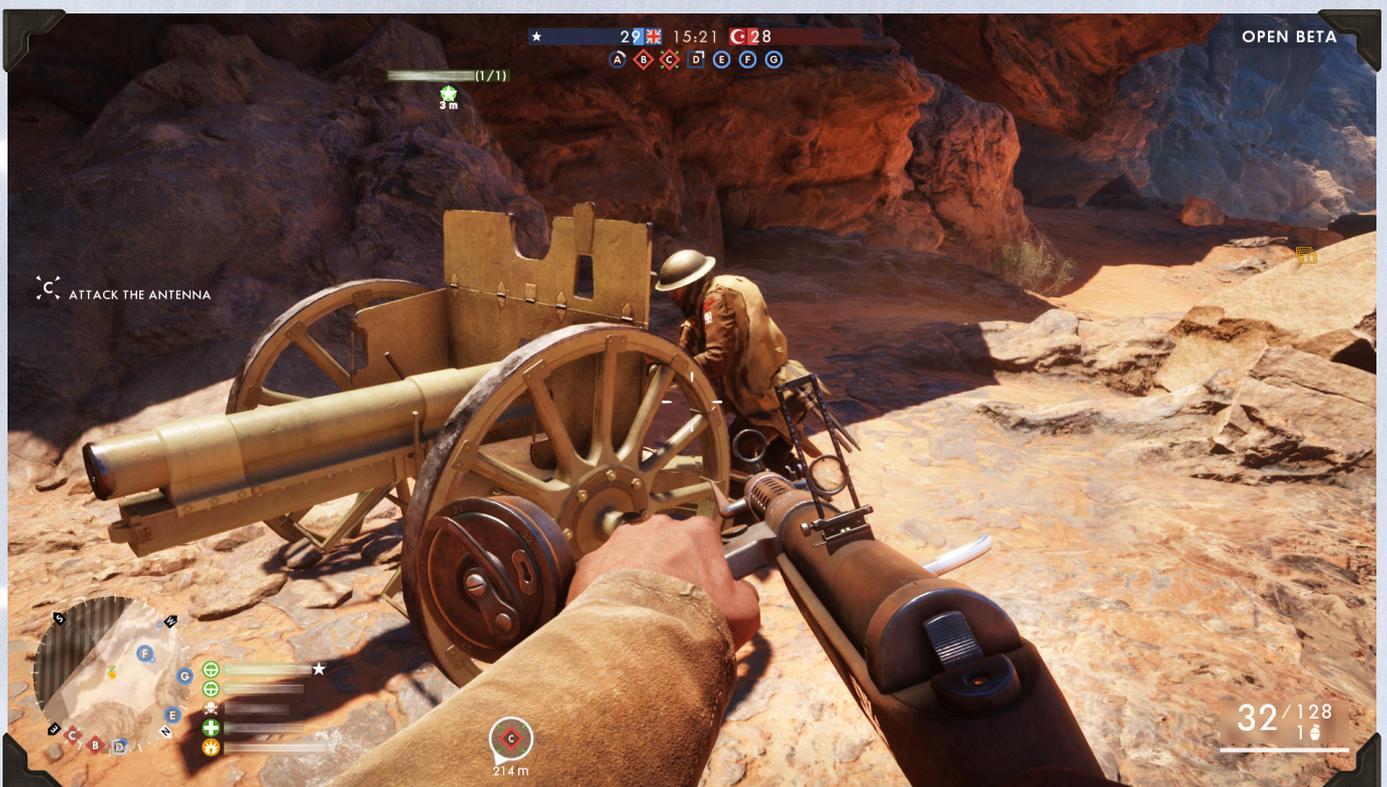
Tagelanges Trommelfeuer und verheerte Schlachtfelder. Kaum eine andere Waffengattung prägte den Ersten Weltkrieg so stark wie die Artillerie. Der indirekte Beschuss mit Mörsern, Minenwerfern und Haubitzen trieb die Soldaten in die Schützengräben und führte zum erbitterten Stellungskrieg. In Battlefield 1 ist davon bislang allerdings wenig zu sehen. Auf der Alpha-Karte

St. Quentin Scar finden wir etwa statt Geschützbatterien nur einzelne Kanonen auf den Schlachtfeldern.

## Artillerie effektiv nutzen

EX-  
PERTEN-  
TIPP

Um einen besonders effektiven Artillereschlag über die Telegraphenmasten im Rush-Modus auszuführen, benötigt man Scharfschützen mit Signalpistolen. Die Signalpistole blenden nicht nur Spieler, sie markieren auch gleich mal alle Gegner und Gadgets (Minen etc.) in einem bestimmten Bereich. So sieht der Spieler am Telegraphenmast schnell, wo sich ein Artillereschlag am meisten lohnt.



Die stationären Geschütze sind perfekt zur Panzerabwehr. Allerdings muss der Schütze jeden Schuss einzeln nachladen.



LKW mit Panzerplatten und fetter Kanone auf der Ladefläche. Fertig ist der Artillerie-Truck.

Aber es gibt noch Hoffnung für Freunde des großkalibrigen Fernkampfes: Auf der Beta-Karte Sinai Desert nimmt die Artillerie eine weitaus wichtigere Rolle ein – wenn auch nicht auf den ersten Blick. Die fetten Geschütze verstecken sich wie schon erwähnt im Panzerzug und im Rush-Modus. In einem Exklusivinterview auf der Gamescom hat der Senior Concept Artist Robert Sammelin uns gegenüber außerdem angedeutet, dass es im fertigen Spiel noch weitere Artillerie-Mechaniken geben werde.

Die einfachste Form der Artillerie in Battlefield 1 finden wir direkt auf dem Schlachtfeld. Einzelne, großkalibrige Geschütze stehen herum und können von uns bemannt werden. Die Kanonen sind vor allem super,

um Panzer oder befestigte Infanteriestellungen zu knacken. Indirektes Feuer über große Distanzen ist mit ihnen aber nicht möglich. Ebenso verhält es sich mit dem Artillerie-Truck. Dieser gepanzerte LKW transportiert eine fette Kanone auf der Ladefläche, kann aber ebenfalls nur Gegner im direkten Sichtbereich angreifen.

Im Interview haben wir Robert Sammelin nach weiteren Möglichkeiten des Artillerie-Einsatzes ausgequetscht. Auf unsere Frage, ob man bei Dice darüber nachgedacht habe, einen aktiven Skill einzubauen, mit dem etwa der Scout Artillerie anfordern könne, antwortete Sammelin ausweichend, aber dennoch vielsagend: »Es ist noch zu früh, um über solche Details zu sprechen. Wir

## Der Sound

Während man in Battlefield 4 sich nähernde Gegner noch gut an den Schrittgeräuschen orten kann, bestand diese Möglichkeit in Battlefield-1-Beta kaum. Zu zaghaft wurden akustische Informationen übertragen. Schritte waren Schritte, aus welcher Richtung sie sich näherten, war selten feststellbar. Selbst sich von hinten nähernde Pferde oder gar Panzer ließen sich kaum über ihre Geräusche ausmachen. Da muss Dice dringend nachbessern, sagen Robert und Johannes.

EXPERTEN-  
MEINUNG  
**WO KAM DER  
DENN HER?**

werden dazu später mehr sagen.« Dementieren klingt jedenfalls anders.

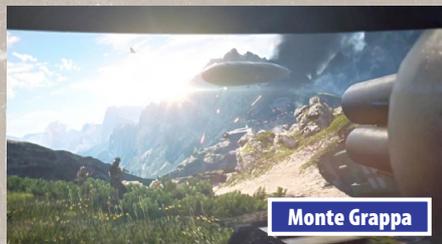
## Die Elite-Klassen

Zu den bereits bekannten Klassen Sturmsoldat, Versorger, Sani, Späher, Pilot und Panzerfahrer gesellen sich in Battlefield 1 noch drei Elite-Klassen. Um die spielen zu dürfen, muss man kein besonders toller Hecht sein, sondern ähnlich wie in Battlefield lediglich an den Flaggenpunkten auftauchende Pick-ups einsammeln. Dadurch wechselt man die Klasse und darf bis zum nächsten Tod einen extrastarken Elite-Soldaten spielen.

Wer also den Flammenwerfer in der Nähe von Flaggenpunkt B einsammelt, wird zum Feuerteufel. Der flambiert – wie schon aus Bad Company 2 Vietnam bekannt – vor allem im Nahkampf ganze Feindhorden, hat durch seine Gasmaske aber ein eher einge-

## Die Karten aufgedeckt

Ein Leak sorgte erst kürzlich dafür, dass die Namen von acht der insgesamt neun Karten bekannt wurden. Dazu gab's eine Grafik, die angeblich Szenen von den jeweiligen Maps zeigt. Inwiefern die Zuordnung stimmt, wissen wir nicht, Dice hat die Informationen des Leaks nicht bestätigt.



## Das Spotten

Im Gegensatz zu Battlefield 3 und 4 fehlte in der Beta von Battlefield 1 das passive Spotten (Gegner werden auf der Minimap sichtbar, sobald sie schießen). Die Mannschaft waren sehr auf aktives Spotten (Taste Q) angewiesen. Obendrein waren die Spotzeiten (wie lange eine Sichtung aktiv angezeigt wird) kürzer als in allen anderen Battlefields zuvor und Höhenstufen wurden bei der Anzeige nicht mehr berücksichtigt wie in Hardline oder in Battlefield 4 (später reingepatcht). Das, so Johannes und Robert, bevorzugte Camper und tat dem Spiel generell nicht gut.

EXPERTEN-MEINUNG  
**TOLL - FÜR CAMPER**



Wenn Sie Ihren Scharfschützen mit der Flare Gun ausstatten, können Sie auf einen Streich sowohl Gegner als auch Gadgets spotten.

schränktes Sichtfeld und ist selbst auch nicht sonderlich gut geschützt.

Deutlich kugelsicherer ist der schwer gepanzerte Wachsoldat mit seiner eisernen Rüstung und passendem Helm, den man bei Flagge C einsammeln kann. Diese Elite-Klasse ist übrigens ganz und gar nicht unrealistisch: Im Ersten Weltkrieg gab es tatsächlich eine solche Panzerung, die Geschosse feindlicher Scharfschützen abwehren sollte. Der Tank auf Beinen teilt mit seinem wassergekühlten, automatischen MG ziemlich heftig aus. Und trifft auch auf mittlerer Distanz extrem gut. Ein beim Schießen kleiner werdendes Fadenkreuz verdeutlicht dabei eine wachsende Genauigkeit der Waffe.

Der dritte Held im Bunde ist das optimale Mittel gegen zu viel Panzerung, denn der Panzerjäger (Flagge E) trägt den perfekten Dosenöffner für Kettenfahrzeuge aller Art: das 1918 Tankgewehr. Der Basisschaden des

Tankgewehrs ist zwar niedriger als der Schaden der Rocket Gun des Assault, dafür zerberzelt die überdimensionierte Waffe auch auf größere Distanzen gezielt Panzerketten, MGs oder Kanonen und macht Tanks damit praktisch kampfunfähig.

### Die Fahrzeugklassen

Wer über den (Re-)Spawn in einen Panzer oder einen Doppeldecker einsteigt, verliert seine normale Klasse und wird stattdessen zum spezialisierten Panzerfahrer oder Piloten, der nach dem Aussteigen aus seinem Gefährt schwächer bewaffnet ist. Das soll verhindern, dass Fahrzeuge von den Fahrern lediglich als Taxis in die Schlacht missbraucht werden und dafür sorgen, dass sich hauptsächlich Spieler in die Kisten klemmen, die sie auch wirklich benutzen wollen

und können. Im Idealfall stirbt der Fahrer schließlich mit seinem Vehikel, damit es nicht vom gegnerischen Team geklaut wird.

## So kontern Sie die Elite-Klassen

EXPERTEN-TIPP

So mächtig die Elite-Klassen auch sein mögen, sie sind insgesamt sehr anfällig gegen Explosionen. Mit einer Granate zieht man ihnen schon zwischen 40 und 50 Prozent der Gesundheitspunkte ab. Noch schneller geht's allerdings mit dem Bajonett-Angriff. Der ist auch bei den Elite-Klassen immer tödlich.



Mit dem Flammenwerfer kann man etliche Gegner über kurze Distanz in Schach halten beziehungsweise erledigen.

## Die Spawn-Kamera

Robert und Johannes vermissten in der Beta die Spawn-Kamera, die uns zeigt, wo sich das Teammitglied genau befindet, bei dem wir wiedereinsteigen wollen. Im Haus oben, unten, an der Wand, am Fenster? Gleiches auch außerhalb von Strukturen: Auf der Karte Sinai ließ sich insbesondere bei Flagge F im Conquest-Modus oder bei den vorletzten Telegraphenmasten in Rush nicht genau ausmachen, ob der Mitspieler sich im Tal oder auf einem der Felsvorsprünge darüber befindet.

Ebenfalls bemängeln die beiden das von Dice schon in Battlefield 4 nachträglich implementierte und in Battlefield 1 wieder auftauchende Spawn-Verbot, wenn unser Mitspieler unter Beschuss steht.

EXPERTEN-MEINUNG  
**WO LAUFEN SIE DENN?**

Denn das klappt nach wie vor – der Spieler, der im Feld in die Kiste einsteigt, kann es genau wie die dedizierte Fahrzeugklasse benutzen und sie sogar reparieren.

Auch die Pferde machen aus uns eine neue Klasse, wenn wir gleich über den Spawn auf ihren Rücken klettern. Wer sich in den Sattel schwingt, wird zum Kavalleristen. Die Klasse hat ein Repetiergewehr, Munitionspakete, Bandagen wie der Medic, eine leichte Anti-Panzer-Granate und einen ziemlich coolen Säbel dabei. Mit dem Karabiner kann man zwar direkt aus dem Sattel und aus der Schulterperspektive schießen, aber nicht präzise über Kimme und Korn zielen. Nur wer absteigt, darf die Waffe wie gewohnt aus der Egosicht anlegen, allerdings ist die Schussfrequenz der Waffe auch dann ziemlich niedrig, was den Kavalleristen ohne sein Pferd zu einem verhältnismäßig leichten Opfer macht. Wer richtig posen will, greift natürlich mit dem Säbel an und zeigt seinen Feinden, warum die Kavallerie auch auf den Schlachtfeldern des Ersten Weltkriegs noch Eindruck schinden kann. Geritten wird nur aus der Schulterperspektive,



Nur der Fahrer auf Position 1 bekommt eine neue Klasse, alle anderen im Panzer behalten die, die sie vor dem Spawn festgelegt haben.

die Egoperspektive ist tabu. Und das ist auch gut so, denn so kann man die fantastischen Animationen von Pferd und Reiter viel besser genießen. Besonders wenn man über Zäune oder Schützengräben springt, sieht das genial aus. Aber ist es nicht viel zu leicht, die Pferde einfach zu erschießen? Nein, denn die Tiere halten jede Menge Kugeln aus, deswegen sollte man ohnehin auf den Reiter und nicht auf das Tier zielen. Um dann anschließend selbst auf den Gaul zu klettern, auch wenn uns dann die Pferdeklassen-Waffen verwehrt bleiben.

### An den richtigen Schrauben drehen

Natürlich kann man vieles noch ins Spiel hinein patchen, auch Battlefield 4 hat im Laufe der Jahre einige Anpassungen verpasst bekommen. Aber dass so viele schon erprobte Inhalte aus früheren Serienteilen in der Beta von Battlefield 1 ausgeklammert wurden, hat uns schon überrascht. Wir können nur hoffen, dass Dice auf die Stimmen der Spieler hört und vor Release im Oktober noch ordentlich nachlegt. Panzerzüge und Pferde sind ja gut und schön, wenn sich aber gleich zwei Klassen im Conquest-Modus durch eine Umstellung des Zählsystems

plötzlich als vergleichsweise unwichtig ausmachen, dann muss an den richtigen Stellen justiert werden, um nicht den Scharfschützen das komplette Feld zu überlassen. Wir drücken die Daumen, dass Dice handelt. Denn auch wenn die Beta nicht ganz bugfrei war, so sind es doch nicht die technischen Macken, die uns derzeit bewegen. Bitte Dice, lasst den Medic nicht sterben! ★



**Petra Schmitz**  
@Flausensieb



Mir hat die Beta durchaus Spaß bereitet, sogar mehr, als ich zuvor angenommen hatte. Dice macht in Battlefield 1 also wieder vieles richtig. Ich war allerdings baff erstaunt darüber, wie oft ich zum Sniper und wie selten ich zum Medic gegriffen habe. Immerhin habe ich den Sanitäter in Battlefield 4 am liebsten gespielt und um den Scharfschützen stets einen großen Bogen gemacht.

Je mehr ich mich mit Robert und Johannes unterhielt, desto mehr stießen wir auf kleinere oder größere Ungereimtheiten oder Fragezeichen im Zusammenhang mit der Beta. Wieso macht Dice das und nicht jenes, wieso haben die Entwickler dieses oder jenes Feature ausgeklammert? Vielleicht sehen wir vieles von dem, was wir vermisst haben, im fertigen Spiel ja wieder, aber meine Hand würde ich aktuell dafür nicht ins Feuer legen wollen.

Dennoch: Unterm Strich freue ich mich auf Battlefield 1 mindestens so sehr wie seinerzeit auf den dritten oder vierten Teil. Ob ich ihn dann allerdings auch richtig lange spielen werde, bezweifle ich nach der Beta noch ein bisschen. Zu sehr dürften sich die noch fehlenden Aspekte nach und nach in Frustration potenzieren. Als Alternative böte sich indes Battlefield 4 an, das ist nämlich inzwischen richtig, richtig gut geworden.



Wer auf ein Pferd spawnt, wird unter anderem mit einem Säbel ausgestattet.