Battlefield 1 – Ersteindruck

MULTIPLAYER HUI ...

Genre: Ego-Shooter Publisher: EA Entwickler: Dice Termin: 7.10.2016 Sprache: Deutsch, Englisch
USK: ab 16 Jahren Spieldauer: noch nicht bekannt Preis: 60 Euro DRM: ja (Origin)

Wir erklären, was Operations so grandios macht. Und warum uns die Solokampagne wohl wieder nicht begeistern wird.

Von Johannes Rohe und Tobias Veltin

Der gemeine Battlefield-Spieler zockt hauptsächlich zwei Spielmodi: Conquest und Rush. Der eine Modus bietet die volle Battlefield-Erfahrung mit großen Karten, vielen Fahrzeugen und bis zu 64 Spielern. Der andere setzt auf schnelle Action mit einer klar definierten Frontlinie. In Battlefield 1 tritt nun ein neuer Modus an, um die beiden beliebtesten Spielvarianten vom Thron zu stoßen: Operations.

In der Open Beta haben wir Conquest und Rush bereits ausprobiert, auf einem Anspielevent in Stockholm kurz vor Release haben wir uns deshalb besonders auf Operations konzentriert – und wie sich herausstellt, war das die richtige Entscheidung. Grundsätzlich ähnelt das Spielprinzip dem Rush-Modus. Zwei Teams mit bis zu 32 Spielern pro Seite stehen sich als Angreifer und Verteidiger gegenüber. Die Angreifer müssen allerdings keine Funkgeräte in die Luft jagen, sondern zwischen einem und drei Flaggenpunkten erobern und diese dann halten. Sobald sie das geschafft haben, zieht sich das verteidigende Team auf eine neue Position zurück, und das Spiel beginnt von vorn. Stück für Stück müssen die Angreifer ihre Gegner so von der Karte drängen, bevor ihre Respawn-Tickets verbraucht sind.

War die Attacke erfolgreich, ist die Runde aber noch nicht vorbei. Und damit kommen wir zur Besonderheit: Statt des Endstands sehen wir den Ladebildschirm einer neuen Map, auf der die Partie fortgesetzt wird. Je nachdem, welche der vier Operations wir spielen, geht ein Match über zwei oder sogar drei Karten. Erst wenn die Angreifer alle Sektoren auf allen Maps erobert haben, ist die Runde gewonnen.

Damit das möglich ist, hat das offensive Team zwei Extraleben. Sobald die Tickets komplett aufgebraucht sind, wird ein neues Bataillon in den Kampf geworfen, um die Attacke dort fortzusetzen, wo sie gestoppt wurde. Außerdem eilt den unterlegenen Angreifern in der neuen Runde meist ein Behemoth zu Hilfe, eines der riesigen Vehikel (Zeppelin, Panzerzug oder Schlachtschiff).

Warum keine Wertung?

Vor der Drucklegung der GameStar konnten wir Battlefield 1 nur auf einem Testevent in Stockholm spielen. Da wir aber Multiplayer-Shooter erst im Live-Betrieb bewerten, lesen Sie hier zunächst nur einen Ersteindruck, der Test folgt in der kommenden Ausgabe.

Ein packendes Hin und Her

So viel zur schnöden Theorie. In der Praxis ist Operations überwältigend. Als Verteidiger führen wir ein intensives Rückzugsgefecht. Wir verschanzen uns in Schützengräben oder hinter dicken Festungsmauern und nehmen die anstürmenden Feinde aufs Korn. Wir wehren uns verzweifelt gegen anrückende Panzerkolonnen oder den mächtigen Zeppelin, der über uns am Himmel

Der Zeppelin schwebt als fliegende Festung über dem Schlachtfeld. Mit Flak und Jägern rücken wir dem Ungetüm zu Leibe.

Aus dem voll besetzten Luftschiff nehmen wir Gegner am Boden mit dicken Maschinenkanonen aufs Korn.

In Operations müssen wir pro Map drei Sektoren erobern und über einen bestimmten Zeitraum halten. Dann geht es auf die nächste Map.

schwebt und Feuer und Tod auf uns niederregnen lässt. Immer wieder schaffen wir es in letzter Sekunde, einen Flaggenpunkt zurückzuerobern, bevor unsere letzte Verteidigungslinie fällt. So ringen wir den Gegnern Ticket um Ticket ab, um den Vormarsch schließlich zum Erliegen zu bringen.

Auf Seiten der Angreifer werfen wir dagegen Welle um Welle von Soldaten an die Front. Wir fallen den Verteidigern über die Flanke in den Rücken und brechen ihre Stellungen auf – die Maps sind dafür groß genug. Medics rennen umher und springen in Granatentrichter, um Verbündete wiederzubeleben: Jedes Leben zählt! Nur, wenn wir ständig Druck ausüben und unsere Übermacht von Fahrzeugen effektiv einsetzen, schaffen wir es, alle Punkte gleichzeitig einzunehmen und den Feind weiter zurückzudrängen. So viel Schlachtfeld-Atmosphäre haben wir in Battlefield noch nie erlebt.

Historische Käseschlacht

Jede Operation erzählt die Geschichte einer bekannten Offensive des Ersten Weltkriegs und wird mit einer Introsequenz eingeleitet. Wir spielen etwa die Kaiserschlacht (was im Schwedisch-Englisch-Mix der Dice-Mitarbeiter eher nach »Käseslacht« klingt). Darin kämpfen wir erst in matschigen Schützengräben auf der Map St. Quentin's Scar, bevor sich die britischen Verteidiger in den Schutz des ehemals gemütlichen französischen Dorfs Travecy zurückfallen lassen. Sollten die Deutschen St. Quentin vollständig erobern, wird auf der Karte Amiens weitergekämpft. In der großen Stadt mit vielen engen Gassen haben die klobigen Tanks gegenüber der Infanterie oft das Nachsehen. Operations schöpft also das gesamte Portfolio von Battlefield 1 aus: Wir erleben furiose Panzerschlachten und Duelle zwischen Jägern und Bombern am Himmel genauso wie erbitterten Häuserkampf einfacher Fußsoldaten. Und das alles in einer Partie.

Außerdem lässt die Frostbite-Engine ihre Muskeln spielen, um für jede Menge Atmosphäre zu sorgen. Jede Angriffswelle, die gegen die Linien der verzweifelten Verteidiger brandet, hinterlässt deutliche Spuren: Wände und ganze Häuser liegen in Trümmern, Granaten sprengen dunkle Trichter in saftig grüne Wiesen, und mit der Zeit legt sich eine Mischung aus Rauch, Pulverdampf und Giftgas über das Kampfgebiet. Außerdem kämpfen wir bei unterschiedlichen Witterungsbedingungen. Mal verhüllt dichter Nebel die Straßen von Amiens, ein andermal heben sich die Silhouetten unserer Feinde deutlich vor der strahlenden Sonne ab.

Wir sind jetzt schon davon überzeugt, dass Operations das Zeug zum prägenden neuen Battlefield-Modus hat. Ein Grund spricht allerdings dagegen: Operations dauert lang. Vielleicht zu lang. Eine Runde schlägt locker mit einer Dreiviertelstunde oder sogar länger zu Buche. Zwar kann man jederzeit das Spiel verlassen oder beitreten – Strafen drohen nicht –, das volle Spielerlebnis kommt aber nur zustande, wenn zwei gleichbleibende Teams sich eine große Schlacht liefern. Um Spieler bei der Stange zu halten, lockt Operations mit Punkteboni. Erfolgreiche Angreifer- und Verteidigerteams

Johannes Rohe
@DasRehRohe

Die Operation Kaiserschlacht war die erste Partie, die wir beim Entwicklerbesuch in Stockholm spielen durften. Anschließend fragte ich in unserem redaktionsinternen Chat: »Kann ich Battlefield 1 eine 99 geben?« Natürlich war das nicht ganz ernst gemeint, aber es verdeutlicht, wie sehr mich der neue Spielmodus beeindruckt hat. Endlich muss ich mich nicht mehr zwischen Rush und Conquest entscheiden, denn Operations verbindet die Stärken beider Modi auf geniale Art und Weise. Ich habe die vollen 64 Spieler, alle Fahr- und Flugzeuge, die Battlefield 1 zu bieten hat, und entsprechend große Maps. Gleichzeitig zerfasert der Kampf nicht so stark, wie es oft in Conquest-Partien der Fall ist, wenn die Spieler sich über die Flaggenpunkte verstreuen. Stattdessen kämpfen alle Soldaten gemeinsam und gegeneinander, um die gleichen Ziele.

Wie immer in Battlefield ist es aber schließlich zu großen Teilen die Balance, die über Wohl und Wehe eines Spielmodus entscheidet, und die kann ich zum aktuellen Zeitpunkt noch nicht ausreichend beurteilen. Reichen den Angreifern drei Versuche, um bis zu drei Maps komplett zu erobern? Oder sind sie dank der Behemoths sogar zu stark im Vorteil? Bei unseren Partien hatten die Verteidiger meistens das bessere Ende für sich, doch immer waren es extrem spannende, knappe Matches. Ich bin gespannt, ob sich dieser Eindruck auf öffentlichen Servern bestätigt.

Die anderen Spielmodi

Conquest: Der Klassiker. Altbekannt und immer noch genauso gut wie in Battlefield 1942. Conquest bietet die volle Battlefield-Erfahrung mit großen Karten, Fliegern und zahlreichen Fahrzeugen.

Rush: Fokussierter, schneller und infanterielastiger als Conquest. Diesmal scheinbar ohne grobe Patzer in der Map-Balance wie noch in Battlefield 4. Juhu! Sicher wissen wir das aber erst nach dem Langzeittest auf öffentlichen Servern.

Domination: Flotte Flaggenhatz ohne Fahrzeuge. Artet schnell in munteres Im-Kreis-Laufen von Eroberungspunkt zu Eroberungspunkt aus. Immer nett, wenn Conquest gerade zu langwierig ist.

Team Deathmatch: Der Shooter-Klassiker. Macht nichts falsch, hat aber auch keinerlei Besonderheiten zu bieten. Hirn aus, Knarre raus, Spaß haben. Sehr gut: keine unfairen Spawns vor der Nase eines Gegners mehr.

War Pidgeon: 24 Spieler jagen eine Brieftaube. Die Teams müssen den Vogelkäfig einsammeln, eine Nachricht schreiben und den Flattermann heil auf die Reise schicken. Nette Abwandlung von Capture the Flag, für die schnelle Action zwischendurch.

Custom Games: Standardmodi und -karten mit angepassten Regeln. Wir spielten Team Deathmatch im dichten Nebel, ohne HUD-Einblendungen und lediglich mit Pistolen bewaffnet. Ein amüsantes Chaos, aber nicht mehr als das. Zum Release leider keine Möglichkeit, private Spiele mit eigenen Regeln zu eröffnen. Dice will verschiedene Varianten anbieten. Eine echte Wundertüte.

Große Schlammpfützen sollte man mit dem Panzer vermeiden. Die verlangsamen das Gefährt nämlich und machen es zu einem hervorragenden Ziel.

erhalten Multiplikatoren auf ihre erspielten Scores. Wir hoffen, dass dieser Anreiz ausreicht, um auch Gelegenheitszocker für den neuen Modus zu begeistern.

Beklemmender Prolog

Die Battlefield-Serie ist hauptsächlich für ihre herausragenden Multiplayerqualitäten bekannt, die Einzelspielerkampagnen verkamen in den letzten Teilen dagegen immer mehr zu (netten) Dreingaben. Ob das mit Battlefield 1 anders wird? Das Setting des Ersten Weltkriegs eröffnet zumindest einige Chancen. Aber werden die auch genutzt? In Stockholm konnten wir den Prolog und die erste Episode der Kampagne anspielen – und haben danach gemischte Gefühle.

Der Prolog des Spiels »Storm of Steel« nordet uns zunächst mit weißer Schrift auf schwarzem Grund ein: dass der erste Weltkrieg sämtliche Kriege auf der Welt beenden sollte, was aber nicht tat. Dass 60 Millionen Menschen unter Waffen standen und der Krieg die Welt für immer veränderte. Und dann ein Satz wie ein Tritt ins Gesicht: »Was folgt ist Frontkampf. Es wird nicht erwartet, dass Sie überleben.« Und noch bevor wir Zeit haben, über diese unheilvolle Ankündigung nachzudenken, teleportiert uns das Spiel mitten aufs Schlachtfeld. Schreie gellen durch die Luft, Explosionen zerreißen die mit grauem Schlamm und brennenden Trümmern übersäte Ruinenlandschaft. Dann plötzlich ein ohrenbetäubender Pfiff und Gegner stürmen brüllend auf uns zu. Wir legen an und erledigen ein paar, aber es sind zu viele. Wir verenden im gegnerischen Kugelhagel. Das Spiel präsentiert uns trocken unseren Namen, unser Geburts- und unser Sterbejahr. Danach wechseln wir in den Körper des nächsten Soldaten, müssen an einem MG anstürmende Feinde erledigen. Auch das geht nur ein paar Sekunden gut, bevor uns ein Gegner flankiert und uns seinen Klappspaten in den Hals rammt. Die nächsten Daten, das nächste Opfer. Wieder Szenenwechsel, dieses Mal in die Haut eines Soldaten an einem Panzergeschütz, der wenige Sekunden später im explodierenden Wrack des Kettenfahrzeugs umkommt. Im Minutentakt sterben wir weiter. Der Prolog vermittelt die Hoffnungslosigkeit, die Brutalität und auch die Zufälligkeit des Kriegs.

Ein Krieg – fünf Geschichten

Nach dem Prolog haben wir die Wahl, welche der in der Einzelspielerkampagne enthaltenen Geschichten wir als erste spielen wollen. Denn anders als in den letzten Teilen hat die Kampagne von Battlefield 1 keine zusammenhängende Geschichte mit einer zentralen Hauptfigur, sondern ist in fünf sogenannte »War Stories« unterteilt. Nett: Jede Ministory hat einen anderen Ansatz, eine andere Erzählweise (siehe Kasten), andere Charaktere. Wir spielen die erste Episode »Through Mud and Blood«, die gegen Ende des Krieges im Jahr 1918 spielt. Darin schlüpfen wir in die Rolle des britischen Panzerfahrers Danny Edwards, der in einem von den Deutschen gefürchteten Mark-V-Panzern am zweiten Vorstoß auf die französische Stadt Cambrai beteiligt ist. Was uns schon bei der Einführungssequenz auffällt, in der Edwards auf die Crew des Panzers »Big Bess« trifft: Die Zwischensequenzen sehen klasse aus, vor allem die Mimik der einzelnen Personen wirkt realistisch und lebensecht. Weniger schön dagegen: Die Sequenzen stocken zeitweise für einige Sekunden, so als würde das Spiel mit dem Laden nicht hinterherkommen – hoffentlich ist das im fertigen Spiel verschwunden.

Im nebelverhangenen Wald kommt uns die Markierungsfunktion zugute, die Gegner dauerhaft sichtbar macht. Dieser unvorsichtige Soldat wird gleich unser Opfer.

Die weiteren Kampagnen-Missionen

Friends in High Places:
Wir erleben die Geschichte zweier befreundeter Fliegerpiloten, deren Freundschaft in Frankreich auf eine harte Probe gestellt wird, als die beiden bei einem Einsatz abgeschossen werden. In mehreren Teilen der Episode sitzen wir hinter dem Steuerknüppel eines Doppeldeckers.

Avanti Avoia!:
In der Rolle eines italienischen Soldaten kämpfen wir in der Shock-Trooper-Einheit Arditi in den Alpen und erledigen die Gegner unter anderem als gepanzerte Einmann-Armee mit einem wassergekühlten MG. Die Geschichte wird aus der Sicht eines alten Mannes erzählt, der seiner Enkelin von den Kriegsgeschehnissen berichtet.

The Runner:
Diese Episode spielt im türkischen Gallipolli. Wir schlüpfen in die Uniform eines erfahrenen neuseeländischen Soldaten und versuchen zusammen mit den Entente-Truppen die Halbinsel zu besetzen. Dazu müssen wir unter anderem einen schwer bewachten Strand stürmen und die gegnerischen Verteidigungsstellungen ausschalten.

Nothing is Written:
Als rechte Hand des berühmten Lawrence von Arabien unterstützen wir ihn und seine Guerilla-Truppen beim Kampf gegen das Osmanische Reich und müssen dabei unter anderem einen schwer gepanzerten Zug ausschalten, der die Bevölkerung in Angst und Schrecken versetzt.

Panzerfahrt nach Cambrai
Through Mud and Blood teilt sich in vier Abschnitte. Zunächst ist es unsere Aufgabe, einige von den Deutschen besetzten Punkte einzunehmen und feindliche Artilleriestellungen zu zerstören. Im metallenen Ungetüm Big Bess rollen wir dazu durch das fast vollständig zerstörte Städtchen Ribécourt und machen den Deutschen die Hölle heiß. Danach müssen wir zu Fuß als Vorhut in einem nebligen Wald Geschützstellungen ausschalten, um den Weg für Big Bess freizumachen. Im dritten Teil begeben wir uns bei Nacht in einem von den deutschen besetzten Örtchen auf die Suche nach Ersatzteilen für den Panzer, bevor es dann im letzten Abschnitt an einem Güterbahnhof zu einem Showdown mit mehreren feindlichen Kettenfahrzeugen kommt.

Der Wechsel zwischen den Infanterie- und Fahrzeugabschnitten sorgt für etwas Abwechslung, spielerisch bleibt Battlefield 1 aber seicht und setzt keine außergewöhnlichen Akzente, auch wenn sich der eigentlich auf das Fahren spezialisierte Edwards als echtes Multitalent erweist. Wir erledigen zum Beispiel mit der Panzer-Bordkanone anstürmende Soldaten, pusten Artilleriestellungen zu Klump, setzen Spezialwaffen wie das mächtige Tankgewehr ein (das nur im Liegen abgefeuert werden kann), knipsen mit einem Scharfschützengewehr vom Dach einer Windmühle zigarettenrauchende Wachposten aus und können uns an einigen Stellen entscheiden, ob wir lieber schleichen oder ballern wollen – Battlefield 1 unterscheidet sich hier nicht merklich von anderen Genrevertretern. Leider auch bei der KI, denn die ist unserer ersten Einschätzung nach ziemlich durchwachsen. Auf dem Schwierigkeitsgrad »Normal« sind die Gegner zwar meist in der Überzahl und treffen auch gut, sind aber trotzdem keine große Bedrohung, unserer fast immer automatischen Bewaffnung sei Dank. Außerdem gibt es KI-Hänger, an einigen Stellen bleiben Soldaten einfach stehen und lassen sich dann ohne Gegenwehr erledigen, die Panzer im letzten Abschnitt können wir problemlos aus der Distanz ausschalten, weil sie einen bestimmten Punkt nicht überfahren. Aber damit nicht nur gemeckert wird: Eine ausgefallene Idee gibt es in der ersten War Story trotzdem – Stichwort »Nachrichtenübermittlung«. Mehr sei an dieser Stelle aber nicht verraten.

Technik-Granate
Dass der erste Teil der Kampagne von Battlefield 1 trotzdem einen ordentlichen Eindruck hinterlässt, liegt an der gefälligen Erzählweise und an der tollen Technik. Edwards und seine Crew wachsen während ihres Einsatzes zu einem verschworenen Haufen zusammen, der mehrmals knietief im Schlamassel steckt. Die Charaktere wirken trotz ihrer klischeehaften Einteilung (ein Draufgänger, ein zurückhaltender Typ, einer, der recht schnell draufgeht) glaubhaft und sympathisch, die Zwischensequenzen schauen wir uns gerne an. Grafisch macht die Kampagne von Battlefield 1 in den von uns gespielten Abschnitten zudem eine mehr als nur gute Figur. Die Schauplätze sind wahnsinnig detailliert entworfen, viele Gebäude und Objekte lassen sich obendrein speziell mit dem Panzer in ihre Einzelteile zerlegen, und die Lichteffekte der Frostbite-Engine zaubern an vielen Stellen tolle Stimmungen auf den Bildschirm. An einer Stelle müssen wir zum Beispiel einen Hügel stürmen, hinter dem gleißend die Sonne aufgeht und uns fast schmerzhaft blendet. Besonders verliebt haben wir uns aber in den gefühlt allgegenwärtigen Schlamm. Der verlangsamt nämlich nicht nur unseren Panzer, sondern wird auch effektvoll von den Ketten aufgewirbelt und bleibt sogar an unserer Waffe kleben, sobald wir uns auf den Boden werfen, um in Deckung zu gehen. Und die Soundkulisse gehört zur absoluten Genrereferenz – egal ob Kettengerassel, Gegnergebrüll oder die extrem druckvollen Explosionen, hier können wir nach der ersten War Story absolut nichts Kritikwürdiges ausmachen. ★

Tobias Veltin
@FrischerVeltin

Ich habe die Battlefield-Kampagnen trotz aller Kritik immer sehr gerne gespielt – Logikfehler hin, blasse Charaktere her. Deswegen hatte ich auch keine großen Erwartungen an die Kampagne von Battlefield 1, das interessante WK1-Setting natürlich ausgenommen. Und nach den ersten beiden gespielten Missionen würde ich die Kampagne von Battlefield 1 als solide, aber nicht weltbewegend einstufen – genauso wie erwartet. Der Prolog fängt noch sehr gut an und hat mich wie selten zuvor ein Gefühl der Beklemmung spüren lassen, das Wechseln der Charaktere und die Einblendung der Namen und Sterbedaten ist eine tolle Idee. Doch schon bei der ersten Episode Through Mud and Blood werden auch die Problemchen der Kampagne deutlich. Denn während mir die Erzählweise und die Zwischensequenzen sehr gut gefallen, unterscheidet sich das spielerische Konstrukt kaum von allen anderen Shootern – egal, ob im Weltkriegs- oder modernen Setting.

Danny Edwards, die Hauptfigur der ersten War Story arbeitete als Chauffeur, bevor er sich freiwillig für das britische Royal Tank Corps meldete.