

## Battlefield 1

## MEISTERHAFT



GameStar  
Platin-Award



GameStar  
für Präsentation



GameStar  
für Spieldesign

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **EA** Entwickler: **Dice** Termin: **21.10.2016** Sprache: **Deutsch, Englisch**  
USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **100+ Stunden** Preis: **55 Euro** DRM: **ja (Origin)**

Auf DVD: Test-Video

## Battlefield 1 erfüllt die Hoffnungen aller Multiplayerfans und setzt neue Mehrspielermaßstäbe.

Von Johannes Rohe

Das »Was« ist längst geklärt: Battlefield 1 spielt im Ersten Weltkrieg und setzt im Multiplayer auf altbekannte Stärken wie 64 Spieler pro Server, jede Menge Fahr- und Flugzeuge und vier Soldatenklassen. Solospieler kämpfen sich zudem durch fünf sogenannte

Kriegsgeschichten. Jetzt ist die »Wie«-Zeit angebrochen! Wie abwechslungsreich und ausbalanciert sind die neun Multiplayer-Maps? Welche Spielmodi können uns begeistern? Wie stabil läuft die Technik? Und wie sehr fesselt uns die Einzelspielerkampagne?

### Ein intensiver Auftakt

Battlefield 1 beginnt anders als jedes Battlefield zuvor. Gleich nach dem ersten Spielstart finden wir uns an der Westfront des Ersten Weltkriegs wieder. Mit einer Waffe in

der Hand und einem simplen Auftrag: Halte die Linie – um jeden Preis. Es folgen rund 15 Minuten verzweifelter Schlachten. Wir mähen reihenweise Gegner nieder, die uns vor die Waffe laufen. Mehrmals sterben wir selbst und wechseln nahtlos in den Körper eines anderen Kämpfers. Erst einfacher Soldat, dann ein MG-Schütze, später der Bord-schütze eines Mark-V-Tanks. Überall erleben wir das gleiche Gemetzel.

Dieser Prolog ist der Beginn einer Singleplayerkampagne, die wir so ebenfalls noch



Wir scheitern im Angriff bereits am Geschützturm auf Monte Grappa. Gleich wird uns der Zepplin unterstützen.



Vor allem durch tolle Lichtstimmung und spektakuläre Panoramen setzt Battlefield 1 grafisch Maßstäbe. Hier eine Szene aus dem Singleplayer.

nie in einem Battlefield erlebt haben. Statt einer zusammenhängenden Story spielen wir fünf, zwischen 45 und 120 Minuten lange einzelne Kriegsgeschichten in beliebiger Reihenfolge und ohne übergreifenden Handlungsbogen. Nur der Grundton, der bereits durch die Einführung angeschlagen wird, bleibt gleich: Dice will das Chaos des Ersten

Weltkriegs aus der Sicht des einfachen Soldaten zeigen. Wir sind kein Superkämpfer, der von Kriegsschauplatz zu Kriegsschauplatz geschickt wird. Stattdessen erleben wir Einzelschicksale verschiedener Menschen, die ihre Rolle in diesem Krieg spielten.

Leider gelingt die Umsetzung dieser spannenden Idee nur in Ansätzen. Echte Gänsehautmomente erleben wir viel zu selten, und zwar nur dann, wenn Battlefield 1 sich traut, anders zu sein. Etwa wenn wir mitten in einer Mission überraschend aus dem Kampfgetümmel gerissen werden und zu beruhigender Musik eine Brieftaube über das Schlachtfeld lenken, um einen todbringenden Befehl abzuliefern. Dieser Kontrast ist so stark, dass er uns wirklich berührt. Auch in den Zwischensequenzen schafft es Battlefield 1 dank der ausgezeichneten Mimik der Charaktere Emotionen zu transportieren.

#### Doch nur Rambo spielen

Doch das sind nur Ausnahmen. Die meiste Zeit ballern wir uns durch plump anrennende Horden dämlicher KI-Feinde. Ob wir dabei einen Panzer oder ein Flugzeug lenken oder zu Fuß unterwegs sind, macht kaum einen Unterschied. Schwupps sind wir eben doch wieder der alleskönnende Weltkriegs-Rambo. Besonders deutlich wird das in der Italien-

## Eine Beispiel-Mission



In der Kriegsgeschichte Avanti Savoia ballern wir uns erst durch zahllose Feinde.



Anschließend erledigen wir mit nur einem Flak-Geschütz eine ganze Bomberstaffel.



Und zum Schluss erobern wir quasi im Alleingang diese gut gesicherte Alpenfestung.

Episode »Avanti Savoia!«, die spielerisch und in ihrer Erzählung das Schlusslicht des Quintetts darstellt. Als Mitglied einer Eliteeinheit schießen wir, mit einer Art Ritterrüstung gepanzert, Hunderte österreich-ungarische Soldaten nieder, nur um anschließend ein einzelnes Flak-Geschütz zu bemannen und gleich eine ganze Schwadron Gotha-Bomber samt ihrer Geleitjäger vom Himmel zu putzen. Ach, und natürlich erobern wir zuletzt im Alleingang eine gut befestigte Alpenfestung. Eine Aufgabe, an der zuvor eine gan-



Wenn das Luftschiff aber von den Gegnern intensiv unter Feuer genommen wird, ist es auch ratzfatzt wieder weg.



Die Ziele im Rush-Modus liegen zuweilen arg nah beieinander. Das macht es für die Verteidiger noch einfacher.

ze Armee-Einheit der Italiener gescheitert ist. Wie sehr Dice die Kampagne trotz aller guten Vorsätze auf den Mainstream-Markt ausgelegt hat, sehen wir auch daran, dass wir keine einzige Mission auf Seiten der Mittelmächte erleben. Gerade wenn man sich kritisch und respektvoll mit der behandelten Epoche auseinandersetzen möchte, wie Dice es vollmundig betont hat, wäre es doch naheliegend, den Krieg von beiden Seiten der Front zu betrachten. Doch diese Chance bleibt ungenutzt.

Statt wirklich Eindruck zu hinterlassen, sind die fünf Kriegsgeschichten also nur ein durchschnittliches Actionfeuerwerk. Nicht mehr, aber auch nicht weniger. Sie schaden Battlefield 1 nicht, deshalb wirken sie sich abseits unserer Umfangswertung auch nicht negativ auf unsere Testnote aus.

### Battlefield ist nicht Verdun

Zwischen den Kriegen in Battlefield 1 und Battlefield 4 liegen zwar über 100 Jahre, auf dem Schlachtfeld merkt man davon allerdings wenig. Battlefield 1 ist so schnell und

actionorientiert wie seine Vorgänger und entspricht damit so gar nicht dem Bild vom Ersten Weltkrieg. Statt zermürendem Stellungskrieg erleben wir schnelle Vorstöße mit vollautomatischen Waffen, Panzerunterstützung und Luftkämpfen über unseren Köpfen. Wer eine realistische Darstellung des Ersten Weltkriegs sucht, sollte lieber Verdun spielen. Wer dagegen einfach seinen Spaß in einem grandiosen Multiplayer-Shooter haben will, liegt bei Battlefield 1 genau richtig.

Die vier Soldatenklassen sind diesmal Sturmsoldat (Assault), Sanitäter (Medic), Versorger (Support) und Aufklärer (Scout). Kenner vermissen vielleicht den Ingenieur. Dessen wichtigste Aufgaben (Fahrzeuge zerstören und wieder reparieren) wurden auf den Sturmsoldaten und den Versorger aufgeteilt. Der Assault ist mit seiner Rocket Gun und Anti-Tank-Granaten gut für den Kampf gegen Panzer gerüstet, der Support packt auf Wunsch einen Schraubenschlüssel ein und wird zum Mechaniker.

Während sich die Fähigkeiten von Sturmsoldat, Medic und Versorger toll ergänzen,

## Adieu Battlelog

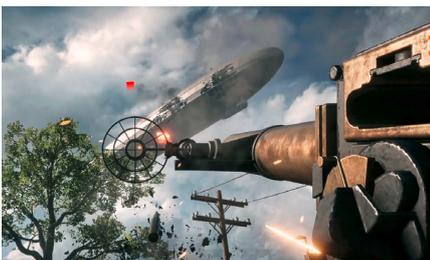
Mit dem Release von Battlefield 1 ist auch das Battlelog endgültig Geschichte. Die Browser-Erweiterung, die seit Battlefield 3 als Hauptmenü und Serverbrowser diente, wird durch ein neues HUB-Menü im Spiel ersetzt, aus dem wir direkt zwischen Battlefield 1 sowie den Vorgängern Battlefield 4 und Hardline wechseln dürfen.

richtet sich der Scout eher an Einzelgänger. Nur mit wenigen Gadgets kann er sich im Team nützlich machen. Stolperminen oder der Sniper-Schild helfen ihm eher dabei, es sich mit dem Scharfschützengewehr in einer entlegenen Ecke gemütlich zu machen.

### Bleib drin, wenn's brennt!

Einige Spezialisten ergänzen in Battlefield 1 das Klassenquartett. Spieler, die in Battlefield 1 direkt in Fahr- und Flugzeugen ins Spiel einsteigen, werden automatisch zu Panzerfahrern oder Piloten. Das hat den Vorteil, dass sie ihr Vehikel auch aus der gemüt-

## Die Behemoth-Vehikel



Vom Luftschiff aus ballert die Besatzung mit Maschinenkanonen und -gewehren auf Ziele am Boden. Wir schießen mit Flaks zurück.



Der Panzerzug ist zwar an Schienen gebunden, doch wo er lang fährt, sorgt er mit schwerer Artillerie für Verwüstung.



Das Schlachtschiff bietet ein leichtes Ziel für Bomber und Torpedoboote. Mit viel Flugabwehr und Geschützen teilt es aber auch aus.



Reiter und Pferde halten deutlich weniger aus als noch in der Beta.



Gut, dass man diese Brücke nicht sprengen kann. Das Panzerzugproblem wäre zu schnell gelöst.

lichen Sicherheit ihres Fahrersitzes reparieren können. Werden sie aber gezwungen, ihren fahrbaren Untersatz zurückzulassen, sind sie schlechter bewaffnet als die Standardklassen. Dieses System motiviert Spieler effektiv dazu, ihr Fahrzeug bis zum bitteren Ende zu bemannen und es nicht wie in den Vorgängern bei der ersten Gelegenheit auf dem Schlachtfeld und im schlimmsten Fall für den Gegner stehenzulassen.

Die Tanks sind nämlich gleichzeitig seltener und mächtiger geworden und haben deshalb einen größeren Einfluss auf den Verlauf einer Partie. Das liegt zum einen daran, dass die Panzer mehr aushalten als frü-

her. Konnte in Battlefield 4 noch ein einzelner Ingenieur einen Tank mit nur wenigen Hecktreffern seines Raketenwerfers in die Luft jagen, braucht es jetzt mehrere Assault-Spieler, die gut zusammenarbeiten. Außerdem können wir uns den Fahrzeugen nicht mehr so leicht nähern, um Sprengstoff oder Minen zu platzieren. Die großen A7V-Panzer werden etwa von ihrer sechsköpfigen Crew gleichzeitig in alle Richtungen verteidigt.

Abschließend noch ein paar Worte zum neuen Spawn-System für Fahrzeuge, mit dem sich Battlefield 1 in der Community schon Vergleiche zum »Casual-Shooter« Star Wars: Battlefront eingehandelt hat. Panzer und Flugzeuge stehen nun nicht mehr auf dem Schlachtfeld bereit. Stattdessen wählen wir sie im Wiedereinstiegsmenü aus, um direkt am Steuer einzusteigen. So verhindert Dice Spawncamping. Im Gegensatz zu Battlefront, wo wir Tie-Fighter oder AT-STs durch das Einsammeln zufällig erscheinender Items ergattern, kommuniziert Battlefield 1 klar, wie viele Fahr- oder Flugzeuge an einem Flaggenpunkt zur Verfügung stehen.

#### Ein neuer Klassiker

Ähnlich wie bei den Klassen bleibt Dice auch in puncto Spielmodi den Vorgängern treu. Die Battlefield-Klassiker Conquest und Rush sind ebenso an Bord wie Domination und



Petra Schmitz  
@Flausensieb



Unterm Strich ist Operations zwar nur die logische Verschmelzung zwischen Rush und Conquest – und dann ist es aber noch so viel mehr! Wenn die Schreie in den ersten Sekunden des Angriffs zu hören sind, wächst mir auch nach Dutzenden Partien noch eine Gänsehaut auf den Armen. Wenn die Einnahme eines Sektors den Stempel »Superb« bekommt, dann schwillt mir das Herz vor Stolz in der Brust. Wenn die Attacke auf den letzten Sektor trotz gefühlter 2.000 Medics im eigenen Team fehlschlägt, dann ist für kurze Zeit alles großer Mist und das eigene Team doof wie Klappspaten. Und trotzdem geht's nur wenige Sekunden später für mich weiter. Das ist so gut!

Operations ist auch spielmechanisch ausgefuchst. Das schrittweise Erobern der Sektoren gibt wenige und sehr klare Ziele vor. Einsame Übernahmen von irgendeiner Flagge am Rande der Karte fallen flach. Wo ich bin, sind auch die Gegner. Und dass es sich um Flaggen und nicht um Sprengziele wie bei Rush handelt, lässt den Kampf in einem Sektor wunderbar hin und herwogen. Verschnaufpausen gibt's nur, wenn man mal als Scharfschütze für eine Weile irgendwo an einem Hang abgammelt.

Apropos Scharfschützen: Wenn man eine Sektoreinnahme versemelt, liegt es oft daran, dass zu viele Scharfschützen im eigenen Team bräsig im Hinterland rumliegen. Das wird sich aber auch noch ändern. Wir sind alle noch in der Lernphase. Was ich aber jetzt schon weiß: Operations ist das Beste, was Battlefield seit Jahren passiert ist.

Team-Deathmatch für die schnelle Action zwischendurch. In letztere Kerbe schlägt auch der Modus Kriegstauben. Zwei Teams müssen einen Taubenschlag ergattern, sich dann an einen ruhigen Ort zurückziehen, um eine Nachricht zu verfassen und anschließend im Freien eine Brieftaube abzusetzen. Der Clou: Einige Sekunden haben wir die Chance, die feindliche Taube doch noch abzuschließen. So können wir eine verloren geglaubte Runde in letzter Sekunde drehen. Der Modus ist eine nette Ergänzung, aber sicher kein neuer Klassiker.

Der ebenfalls frisch eingeführte Operations-Modus hat dagegen das Zeug, auf Anhieb zum neuen Steckenpferd der Battlefield-Reihe zu werden, denn er vereint brillant die Stärken der beiden bisherigen Fan-Liebhaber Rush und Conquest. In Operations kämpfen bis zu 64 Spieler eine Schlacht über zwei bis drei Maps hinweg. 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

## Eigene Spielmodi

Im Menü von Battlefield 1 versteckt sich noch ein weiterer Spielmodus: Eigene Spielmodi. Ganz im Stil von Overwatches Weekly Brawl will Dice unter diesem Menüpunkt experimentelle Varianten der bekannten Spielmodi anbieten. Auf einem Testevent in Stockholm bei Dice spielten wir etwa Team-Deathmatch auf der Karte »Wald der Argonnen« im dichten Nebel, nur mit Pistolen und ohne HUD-Einblendungen. Ein netter Spaß, aber nicht mehr als das. Aktuell gibt es noch keine Server mit eigenen Spielmodi, deshalb können wir den Modus nicht bewerten.

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 lange nicht vorbei. Und damit kommen wir zur Besonderheit von Operations. Statt des Match-Endstands sehen wir den Ladebildschirm einer neuen Map, auf der die Partie anschließend mit gleichen Teams fortgesetzt wird. Je nachdem, welche der vier Operations wir spielen, geht ein Match über zwei oder sogar drei Karten. Erst wenn die Angreifer tatsächlich alle Sektoren auf allen Maps erobert haben, ist die Runde gewonnen.

In Operations spielen die Behemoths eine wichtige Rolle, die auch im Conquest-Modus zum Einsatz kommen. Sobald ein Team dem anderen deutlich überlegen ist, kommt eines dieser riesigen Vehikel den Verlierern zu Hilfe. Der Zeppelin, das Schlachtschiff und der Panzerzug sind allesamt mächtige Waffen, die die Balance einer Partie mit einem Schlag spürbar verändern, ohne allerdings übermächtig zu sein.

### Ballern im Ballsaal

Ein großer Teil der Faszination des neuen Spielmodus ergibt sich aus den neun abwechslungsreichen Karten. So kämpfen wir in der Operation »In die Hölle« auf der Karte »Krieg im Ballsaal« zunächst um ein französisches Château, um dann in den »Wald der Argonnen« vorzustoßen. Während die erste Map noch offenes Gelände für unserer Tanks bietet, verwandelt sich der Kampf im Wald in ein Gemetzel zwischen Infanteristen.

Die anderen Maps führen uns mal in die zerklüfteten Höhen der Dolomiten, wo Panzer auf schmalen Trampelpfaden an die Front rumpeln, mal in die schlammigen Schützengräben der Westfront, ins zerschossene Amiens oder in die weitläufige arabische Wüste. Die Schlachtfeld-Panoramen, die die Frostbite Engine regelmäßig auf den Bildschirm zaubert, rauben uns immer wieder den Atem. Und zwar ebenso in der Kampagne wie im Mehrspielermodus. Egal, ob wir über die matschigen Schützengräben



Mit unserem Team nehmen wir einen Flaggenpunkt ein. Die Soldaten sind sehr detailliert, wenn man sie sich mal in Ruhe aus der Nähe betrachtet.



## Server Browser und Matchmaking

Die gute Nachricht: Battlefield 1 bietet einen vollwertigen Server Browser. Die noch bessere Nachricht: Battlefield 1 bietet zusätzlich ein Matchmaking-System. Wir können also frei entscheiden, ob wir manuell nach einem freien Platz auf unseren Lieblingsservern suchen oder unser Schicksal der automatischen Spielersuche überlassen. Nur der Operations-Modus und Eigene Spielmodi sind ausschließlich über das Matchmaking zu erreichen. Die schnelle Spielersuche funktioniert flott und problemlos. Wir können aber noch nicht beurteilen, ob wir tatsächlich nur mit Spielern mit ähnlichem Können in eine Partie gesteckt werden.

der Westfront oder sandige Dünen blicken, das sieht einfach super aus. Hinzu kommen feine Details wie der Schlamm, der sich an unserer Waffe festsetzt und erst nach einem Bad im Wasser wieder verschwindet. Oder das neue Schadensmodell der Flieger. Zerfetzten Kugeln unsere rechte Tragfläche, kippt unser Doppeldecker fortan von selbst zur Seite. Das Wettersystem lässt Regen, Nebel oder Sandstürme aufziehen, die unsere Sichtweite extrem einschränken. Ein Fluch für Sniper und Piloten. Nur die Explosionen sehen manchmal etwas flach aus.

In unserer Titelstory in der Ausgabe 10/16 haben wir der Beta eine verbesserungswürdige Surround-Sound-Abmischung attestiert. Im Vergleich zum Vorgänger lassen sich Gegner schlechter anhand ihrer Schrittgeräusche orten. Daran hat sich auch in der Releaseversion wenig geändert. Wer allein im

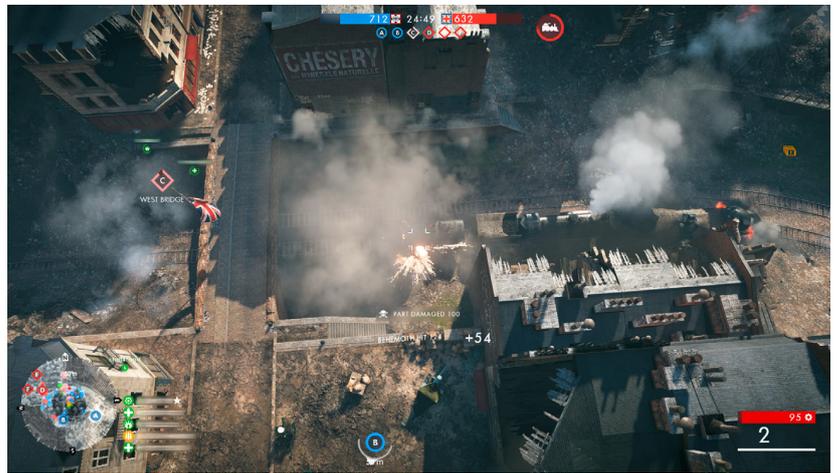
Bunker hockt, um einen Flaggenpunkt einzunehmen, kann allein auf Basis von Geräuschen nur sehr schwer erahnen, aus welcher Richtung ein Feind anrückt. Auf der anderen Seite ist diese Situation in Battlefield 1 die Ausnahme. In der Regel stehen wir auf dem Schlachtfeld, Panzer rumpeln an uns vorbei, MG-Feuer zerfetzt die Luft – und wir kommen aus dem Staunen nicht heraus. Die generelle Soundqualität ist nämlich großartig. Für E-Sportler, die mit wenigen Spielern auf kleineren Karten unterwegs sind, mag der Umstand der schlechten Ortbarkeit ein Problem sein, für den Otto-Normal-Spieler fällt das bei Battlefield dagegen kaum ins Gewicht. Deshalb werten wir Battlefield 1 für die Sound-Abmischung nicht ab.

### Massig Platz auf den Maps

Die Maps hatten in den vergangenen Battlefields oft ein Problem: fiese Engpässe, an denen sich die Teams mit Granaten und Raketen gegenseitig aufrieben. Die Karten in Battlefield 1 haben dafür die passende Antwort parat: »Lauf doch außen rum!« Fast jeder fiese Fleischwolf (so der Community-Spitzname für diese Stellen) lässt sich auf den großen Karten umgehen. Diese Weitläufigkeit bietet Scharfschützen zwar generell ein super Schussfeld (daher die oft nervige Sniper-Flut), die Map-Designer haben aber geschickt Mauern oder Schützengräben angelegt, in deren Schutz wir uns in den Rücken der Gegner schleichen können. Einige gemeine Stellen gibt es trotzdem, aber meistens lassen die sich mit etwas Hirnschmalz entschärfen. Am ehesten hinkt das Mapdesign noch im Rush-Modus. Einige Telegraphenmasten sind arg unzugänglich platziert und lassen sich deshalb verhält-



Auf einigen Karten kann man auch Torpedobote besetzen und küstennahe Punkte einnehmen.



Mit einem Mörser beharken wir den Panzerzug auf der verwinkelten Stadtkarte Amiens. Hier ist es knifflig, die Granate überhaupt an den Häusern vorbei ins Ziel zu bekommen. Wer zu nah an einer Mauer hockt, sprengt sich nämlich im schlimmsten Fall selbst.

nismäßig problemlos verteidigen. Da hilft nur, möglichst beide Ziele simultan zu attackieren, um die Verteidiger nicht zur Ruhe kommen zu lassen.

### Battlefield, wie hältst du es mit der Balance?

Battlefield 1 webt ein komplexes Netz aus unterschiedlichsten Klassen, Fahrzeugen, Maps und Spielmodi. Entsprechend müssen

jede Menge Systeme fair ineinandergreifen, um ein frustfreies Spielerlebnis zu ermöglichen. Battlefield 1 gelingt das zu großen Teilen hervorragend. Alle Klassen leisten ihren Beitrag zum Teamerfolg – sofern man sie richtig spielt. Wenn eine Truppe zur Hälfte aus Scharfschützen besteht, die am Kartenrand herumgammeln, ist das menschliches Versagen und kein Problem des Spiels. Battlefield 1 tut sogar alles dafür, dass die Spieler die Soldatenklassen korrekt einsetzen, indem es entsprechende Aktionen (wiederbeleben, Feinde aufdecken, Spieler mit Munition versorgen) mit extrem vielen Punkten belohnt. Mit dem gleichen System wird auch das Teamplay aktiv gefördert. Die Fahrzeuge fügen sich ebenfalls hervorragend in das Spielerlebnis ein. Panzer sind stark, aber nicht unbesiegt. Gleiches gilt für die mächtigen Behemoths. Um Panzerzug, Zeppelin oder Schlachtschiff zu zerlegen, braucht es einen gebündelten Angriff, dann ist der Spuk aber auch recht schnell vorüber.

### Die Menge macht das Gift

Die vielen komplexen Systeme von Battlefield bilden außerdem eine perfekte Brutstätte für Bugs. Das Resultat ist eine traurige Serienhistorie aus fehlerverseuchten Releaseversionen. Und wie sieht es diesmal aus? Nun, für ein Battlefield läuft Battlefield 1 erstaunlich rund. Einige Besitzer älterer Geforce-Karten klagen über Abstürze, darüber hinaus sind aber keine schwerwiegenden Probleme bekannt.

Allerdings plagen zahlreiche kleinere Bugs das Spiel. Nach dem Einsatz des Origin-Overlays können wir etwa keine Fahrzeuge mehr steuern, der abstürzende Zeppelin sorgt manchmal für einen Feuer-Tornado, Medic-Kisten erscheinen nicht, unsere Spielfigur bleibt an Trümmerteilen hängen oder wir können nach dem Wiederbeleben nicht mehr zoomen. Diese Liste ließe sich noch eine ganze Weile fortführen. Für sich genommen beeinträchtigt keiner dieser Bugs das Erlebnis maßgeblich. In der Häufigkeit und Summe stören die Probleme aber doch. Deshalb werten wir um zwei Punkte ab, bis Dice diese Fehler behebt. Wir haben

uns aber bewusst entschieden, Battlefield 1 auch nach der Abwertung nicht weniger als 90 Punkte zu geben. Die Intensität, Atmosphäre und Spannung der Mehrspielerschlachten markieren für uns einen neuen Genremeilenstein. Wer auch nur ein bisschen für Multiplayer-Shooter übrig hat, muss das einfach erlebt haben. ★

## BATTLEFIELD 1

### SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5-6600K / AMD Fx-6350	Core i7-4790 / AMD FX-8350
Geforce GTX 660 / Radeon HD 7850	Geforce GTX 1060 / Radeon RX 480
8 GB RAM, 50 GB Festplatte	16 GB RAM, 50 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- grausig schöne Schlachtfeldpanoramen
- feine Details (Schlamm, Regen)
- dynamisches Wetter
- tolle mehrsprachige Vertonung
- stimmungsvoller Soundtrack

### SPIELDESIGN



- neuer, durchdachter Operations-Modus
- abwechslungsreiche Schlachtfelder
- viele Anreize für Teamplay
- Server-Browser und Matchmaking
- abwechslungsreiche Kampagnenmissionen

### BALANCE



- ausbalanciertes Waffen- und Gadget-Arsenal
- fares Kartenlayout
- ausgeglichene Klassen mit Stärken und Schwächen
- sinnvolles Fahrzeug-Spawning-System
- faire Spielmodi

### ATMOSPHÄRE/STORY



- überwältigende Atmosphäre
- packende Operation-Gefechte
- Kampagne zeigt Grausamkeit des Kriegs
- stimmungsvolle Zwischensequenzen
- zentrale Kriegsparteien erst als DLC

### UMFANG



- vier Klassen mit eigenen Waffen
- Fahr- und Flugzeuge, Boote und sogar Pferde
- neun enorm große Maps
- sechs Spielmodi und Singleplayer
- Solo-Kriegsgeschichten teils extrem kurz

### ABWERTUNG

Keiner der vielen Bugs zerstört den Spielspaß, in der Summe und Häufigkeit aber nerven die Fehler und Fehlerchen auf den Schlachtfeldern dann aber doch. Wir werten ab.



### FAZIT

Battlefield 1 ist im Multiplayer schlichtweg herausragend. Die durchschnittliche Einzelspielerkampagne fällt da kaum ins Gewicht.

