

Battlefield 1: They Shall Not Pass

DIE FRANZMÄNNER KOMMEN!

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Dice** Termin: **14.3.2017** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **15 Euro** DRM: **ja (Origin)**



Wir haben den Battlefield-1-DLC getestet und analysieren, für wen er sich lohnt.

Von Johannes Rohe

Battlefield 1 steht am Scheideweg: Seit einigen Wochen sinken die Spielerzahlen auf allen Plattformen merklich. Viele Spieler sehnen sich vor allem nach neuen Inhalten, denn so gut der Weltkriegs-Shooter nach wie vor ist, irgendwann kennen wir jede Operation und jede Karte in- und auswendig.

Der erste kostenpflichtige DLC They Shall Not Pass, der am 28. März erschien, soll diesen Abwärtstrend nun stoppen – aber hat er auch das Zeug dazu?

Was steckt drin?

Zunächst widmen wir uns aber der Frage, was man für sein Geld bekommt. Für Spieler ohne Season Pass ist They Shall Not Pass seit dem 28. März zu haben und kostet rund 15 Euro. Den Kern des DLCs bilden die vier neuen Karten Soissons, Verdun Heights, Fort de Vaux und Rupture, auf denen wir erstmals mit der französischen Armee in die Schlacht ziehen. Die Franzosen bringen sechs eigene Waffen mit, die wie üblich allen Kriegsparteien zur Verfügung stehen, so-

bald wir sie durch das Erfüllen von Achievements freigeschaltet haben. Der Panzer St. Chamond steht dagegen direkt als fünfte Tank-Klasse in unserer Garage.

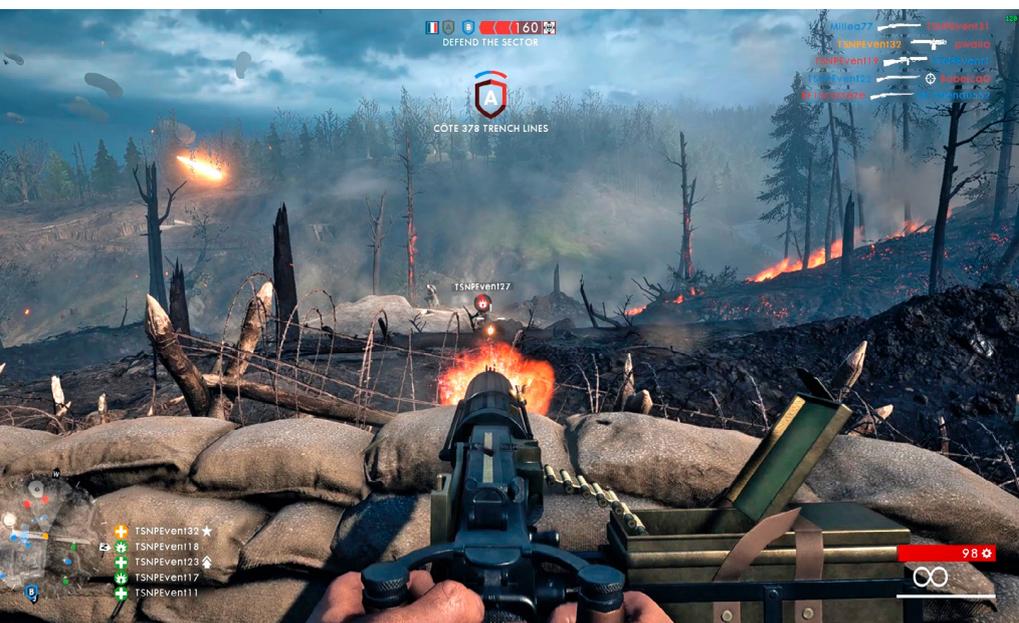
Auf den neuen Maps kommen außerdem mit dem Trench Raider ein zusätzlicher Elite-Kämpfer, der besonders auf den Nahkampf spezialisiert ist, sowie ein ebenso neuer wie spektakulärer Behemoth zum Einsatz. Den riesigen Panzer Char 2C lenken wir wie den Zeppelin frei über die Karte, allerdings ist das Biest verflucht schwerfällig und fährt sich schnell fest. In den richtigen Händen ist der 2C dennoch ein mächtiges Werkzeug, dessen Kanone feindliche Tanks mit wenigen Schüssen knackt. So konnten wir zum Beispiel eine schon verloren geglaubte Conquest-Partie doch noch kippen. Gegen Flugzeuge ist der Panzer aber wehrlos, daher glauben wir nicht, dass er sich als übermächtig herausstellt.

Und schließlich gibt es in They Shall Not Pass noch die Operationen Jenseits der Marne und Devil's Anvil, die jeweils zwei der neuen Maps umfassen sowie den Spielmodus Frontlines, eine Mischung aus Rush und Conquest. Die Menge des Contents finden wir für den Preis von 15 Euro angemessen, ein Schnäppchen ist der DLC aber nicht.

Ab in den Trichter

Qualitativ können alle vier Karten locker mit dem Hauptspiel mithalten und setzen jeweils interessante eigene Schwerpunkte. Auf Fort de Vaux und Verdun Heights ballert ausschließlich die Infanterie, Fahrzeuge müssen derweil in der Garage bleiben. Während die Kämpfe in den engen Gängen des Forts uns an die Maps Operation Métro und Operation Locker aus Battlefield 3 und Battlefield 4 erinnern, ist Verdun Heights wesentlich weitläufiger designt. Soissons ist wiederum eine echte Offenbarung für Panzerkommandanten. In der Operations-Variante der Karte kommen allein auf französischer Seite gleich sechs Tanks zum Einsatz, die das offene Gelände bestens zu ihrem Vorteil nutzen können. Rupture sticht vor allem optisch hervor: Auf dem Schlachtfeld finden wir verrostete Panzerwracks und von knallrotem Mohn überwucherte Befestigungsanlagen, die wohl noch aus einer viele Jahre zurückliegenden Schlacht stammen.

Die zwei Operationen werden durch die Eigenheiten der neuen Maps besonders spannend. In Devil's Anvil kämpfen wir erst



Die Anhöhe auf Verdun Heights bietet den Franzosen eine hervorragende Verteidigungsposition gegen die Angreifer.



Schmale Durchgänge auf Fort de Vaux werden für Angreifer schnell zur Todesfalle.



Johannes Rohe
@DasRehRohe

Die Frage, ob ich den Kauf von They Shall Not Pass empfehlen kann, ist für mich eine ungewöhnlich persönliche. Nur allzu gern würde ich meinen Freunden nämlich aus voller Überzeugung erzählen, dass sie sich den DLC so schnell wie möglich besorgen müssen, damit wir endlich gemeinsam auf den neuen Karten in die Schlacht ziehen können. Das Problem: Ganz so uneingeschränkt kann ich die Erweiterung nicht empfehlen, obwohl ich handwerklich eigentlich nichts auszusetzen habe. Mir fehlt einfach ein Feature, auf das ich mit dem Finger zeigen und sagen kann: »Deshalb müsst ihr diesen DLC haben.«

Das klingt jetzt allerdings wesentlich negativer, als es eigentlich gemeint ist. Man kann es nämlich auch so formulieren: They Shall Not Pass erweitert Battlefield 1 um absolut hochwertigen Content. Die Maps reißen sich nahtlos in die hochklassige Kartenauswahl des Hauptspiels ein, und die Operationen sorgen wieder für richtig spannende Kämpfe. Gemessen daran, wie großartig Battlefield 1 ohnehin schon ist, wäre es außerdem ein kleines Wunder, wenn They Shall Not Pass da noch eine Schippe drauflegen könnte.

auf Verdun Heights und anschließend auf Fort de Vaux. Aus Gameplay-Sicht verläuft die Schlacht wie ein Trichter: Erst bleibt den Angreifern noch viel Freiraum, den französischen Verteidigern in die Flanke zu fallen, doch je weiter sie vorstoßen, desto enger wird das umkämpfte Gebiet.

In der Operation Jenseits der Marne genießen die Franzosen hingegen anfangs ei-



Das riesige Belagerungsgeschütz funktioniert wie ein Mörser – nur mit dickeren Granaten.

nen immensen Vorteil an Kriegsgerät, doch mit der Zeit stoßen sie auf immer besser ausgerüstete Verteidiger des Schlachtfelds, die heftigen Widerstand leisten.

Ein stetes Hin und Her

Der Frontlines-Modus setzt dagegen auf ausgeglichene Kräfteverhältnisse. Hier müssen beide Teams den Feind durch die Einnahme von drei Kontrollpunkten in die eigene Basis zurücktreiben. Ist das geschafft, wechselt das Spiel übergangslos in eine Art Rush-Modus: Die Angreifer müssen zwei Telegrafmasten sprengen, dafür stehen ihnen aber nur 40 Respawn-Tickets zur Verfügung. Falls die Attacke scheitert, wird erneut um Kontrollpunkte gekämpft und so weiter.

Das Spielprinzip kann für spannende Gefechte sorgen. Allerdings kann die Schlacht ebenso in einer Pattsituation enden oder mit dem Durchmarsch des überlegenen Teams, wie es bei unserem Test häufig der Fall war. Ob sich Frontlines etabliert, wird sich erst auf lange Sicht zeigen.

Und damit sind wir bei der alles entscheidenden Frage: Sollten Sie sich They Shall

Not Pass kaufen? Der DLC richtet sich nicht an einen bestimmten Spielertyp – sowohl Fahrzeug-Fans als auch Infanterie-Puristen können hier viel Spaß haben und Battlefield-Fans werden den Kauf nicht bereuen. Um allerdings unsere unbedingte Empfehlung zu bekommen, fehlt dem DLC eine Besonderheit, ein Element, das es in Battlefield 1 vorher so nicht gab. ★

BATTLEFIELD 1 THEY SHALL NOT PASS

- durchdachte Maps mit eigenen Schwerpunkten
- neue Waffen und Fahrzeuge bereichern das Spiel
- zwei clever designte Operationen
- Rupture und Verdun Heights mit optischen Highlights
- kaum grundlegend neue Ideen

FAZIT

They Shall Not Pass bietet neuen, hochwertigen Stoff für Battlefield-Süchtige, ohne allerdings groß zu überraschen.



Die neue Schrotflinte des Assault bratzt ordentlich Kugeln raus. Diesem Beschuss hält kein Gegner lange stand.