

Battlefield 5

ZURÜCK IN DEN WELTKRIEG

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **DICE** Termin: **19.10.2018**

Wer den Ankündigungstrailer von Battlefield 5 gesehen hat, könnte meinen, dass uns ein kunterbuntes Action-Feuerwerk für Fortnite-Fans bevorsteht. Doch Battlefield-Veteranen sollten nicht vorschnell die Augen verdrehen – denn die Neuerungen verändern tatsächlich vieles zum Guten! Von Sandro Odak

Endlich wieder »boots on the ground«! Ach halt, nein, das war ja das Motto des neuen Call of Duty (Seite 22), Battlefield 5 geht ja »zurück zu seinen Wurzeln«. Eine Phrase, die der Publisher während der Ankündigung einige Wochen vor der E3 häufig wiederholte, um auch dem letzten Alt-Fan zu verstehen zu geben, dass man an ihn denke. Gebracht hat's nichts, statt rosiger Laune gab's

Zoff und eine wahre Dislike-Lawine, weil der erste Blick nicht das zeigte, was viele Fans von der Fortsetzung erwartet hatten.

Hier also die Kurzfassung: Battlefield 5 dreht erneut die Zeit zurück und verfrachtet uns in die blutigen Schlachten des Zweiten Weltkriegs. Ein Setting, das Battlefield-Veteranen bereits seit dem ersten Teil, Battlefield 1942, kennen. Nach 16 Jahren in der Versenkung sollen es dieses Jahr aber nicht ausgelutschte Normandie-Schlachten sein, die wir bereits alle in- und auswendig kennen, sondern seltener gezeigte Orte wie Norwegen. Was so viele daran stört? Nun, lässt uns doch vielleicht nicht gleich mit dem Negativen einsteigen.

Das Drei-Säulen-Modell

Erst mal bisschen Organisatorisches: Battlefield wächst! Waren es im Vorgänger die (kitschigen) War Stories, die neu hinzukamen, ist es dieses Jahr ein Koop-Modus namens Combined Arms. Mit vier Spielern kann man

darin Missionen gegen die KI bestreiten, die auf die späteren Mehrspieler-Gefechte vorbereiten und als Brücke zwischen Singleplayer- und Multiplayer-Modus dienen. Singleplayer. Multiplayer und Koop – das kommt euch bekannt vor? Klar, ist ja auch das Erfolgsrezept von Call of Duty! Seit Jahren ruht die Black-Ops-Reihe auf diesen drei Säulen, nun macht's Battlefield nach.

Und Battlefield 5 hat sogar einen kleinen Vorsprung im großen Shooter-Rennen 2018. Denn Activision krepelt sein Drei-Säulen-Modell gerade um, Black Ops 4 verzichtet auf eine Kampagne. Stattdessen gibt's einen Battle-Royale-Modus namens Blackout. Solospieler gucken in die Röhre – und sind wenig begeistert von der Ankündigung. Lars Gustavsson, Creative Director bei DICE, kommt im Interview auch nicht umhin, schelmisch zu grinsen, als wir nach dem Unterschied zum Mitbewerber fragen. Der Schadenfreude-Moment dauert nur kurz, seine Antwort fällt dann etwas staatsmänni-

Frauen an der Front

Aufregung gab es nicht nur wegen der vielen Charakter-Anpassungen und Mikrotransaktionen in Battlefield 5. Viele Nutzer echauffierten sich in sozialen Medien und Kommentaren darüber, dass man jetzt auch Frauen spielen kann. Total unrealistisch sei das, die hätten angeblich nur Dienst hinter der Front verrichtet. Die Entwickler entgegen Kritikern: Battlefield ist eben keine historische Simulation und kämpfende Frauen hat es in den Weltkriegen sehr wohl gegeben. Wir haben GameStar.de-Leser befragt und dort zeichnet sich nach mehr als 10.000 abgegebenen Stimmen ein recht ausgeglichenes Bild ab: 34,05 Prozent wollen keine weiblichen Charaktere in Battlefield, 37,34 Prozent geben an, dass ihnen die Geschlechtswahl egal sei, und 28,61 Prozent freuen sich auf Soldatinnen. Wir finden: Mehr Auswahl ist nie verkehrt.

Spieler können in Battlefield 5 zwischen männlichen und weiblichen Soldaten wählen – offenbar eine Tatsache, die vielen Nutzern im Internet sauer aufstößt.



Jeder Soldat sein eigener Charakter: Battlefield 5 schmeißt die Uniformdisziplin von Bord und lässt euch Dutzende Details anpassen.

scher aus: »Wir haben viel Respekt vor unseren Konkurrenten.« Eine Kampfansage an Activision ist es dennoch, denn Gustavsson sagt auch: »Anstatt Teile unserer DNA herauszuschneiden, fügen wir neue hinzu.«

Kein Premium Pass, dafür Mikrotransaktionen

Nach Star Wars: Battlefront 2, das bei Spielern wegen anfangs geplanter Lootboxen viel negative Kritik erntete, hat DICE einiges gut-

zumachen. Die wichtigste Information klingt deshalb nach Charme-Offensive: Nach jahrelanger Zerfaserung der Spieler schafft Battlefield 5 endlich seinen Premium Pass ab. Alle Erweiterungen, Karten und neuen Modi sollen gratis in einem Live-Service-Modell erscheinen, damit jeder mitspielen kann. Während Electronic Arts zuletzt fast in jedem Spiel ein neues Modell – mal Premium, mal Seasons, mal klassische DLCs – ausprobierte, haben Spiele wie Rainbow

Six: Siege den Gegenentwurf dazu etabliert. Das wird auch Zeit, denn wenn etwas dem schwächelnden Vorgänger Battlefield 1 das Genick gebrochen hat, dann war es die Frage, ob die wenigen, noch aktiven Spieler auch die aktuellen Add-ons gekauft hatten und man überhaupt mit seinen Freunden zusammen spielen kann.

Zum Start von Battlefield 5 werden zwar nur zwei Fraktionen verfügbar sein: Briten und Deutsche. Nach der Veröffentlichung



Fahrzeugklassen wie der Panzerfahrer oder Piloten feiern ihre Rückkehr – und damit auch das Spawn-System, wie wir es bereits aus Battlefield 1 kennen. Die in der Regel sehr nützlichen Fahrzeuge stehen also nicht einfach so in der Welt herum.



Das Norwegen-Szenario verspricht hübsche Schneemaps – und die gehören bekanntlich zum Imposantesten, was die Frostbite Engine aufbietet.



Battlefield 5 will zwar nicht die bekannten Schlachten des Weltkriegs nachzeichnen, trotzdem stehen wir hier wieder in Frankreich.



Zum Start gibt es nur zwei Fraktionen: Briten und Deutsche. Später sollen dank ständiger Spielpflege durch DICE weitere dazukommen.

sollen jedoch weitere Kriegsparteien, Spielmodi und Szenarien als DLC folgen. Die bisher bestätigten Handlungsorte – Rotterdam, Norwegen und Nordafrika – stellen Schlachten aus dem Jahr 1940 dar, also der Frühphase des Zweiten Weltkriegs. Es liegt daher nahe, dass DICE die Geschichte chronologisch erzählt. Die erste »Season« im Story-Bogen Tides of War heißt daher auch »The Fall of Europe« – sie behandelt die Eroberungsfeldzüge der Achsenmächte in Nord- und Zentraleuropa bis zum Mittelmeerraum. In späteren Tides-of-War-Seasons könnten andere Schauplätze im Fokus stehen, etwa der Pazifikkrieg, der Angriff auf die Sowjetunion, die Auseinandersetzungen in Nordafrika unter dem »Wüstenfuchs« Erwin Rommel sowie die Invasion Europas.

Und das alles gratis? Klingt zumindest auf dem Papier ganz gut ... Aber Sorgen um EAS Geldbeutel muss sich niemand machen, neue Umsatzströme sind nämlich schon gefunden. Statt Geld für harte Spielinhalte zu verlangen, führt DICE Mikrotransaktionen in Battlefield 5 ein; nach dem Battlefront-2-Debakel aber ohne Lootboxen und »fair«, verspricht Lars Gustavsson. Während man früher nur seine Bewaffnung ändern konnte,

darf man seine Spielfigur nun fast komplett personalisieren. Helm, Kopf, Oberkörper, Bekleidung, Schuhwerk – alles lässt sich durch unterschiedlichste »Skins« anpassen. Die kann man, vermutlich wie im »Scrap-System« von Battlefield 1, gezielt mit Ingame-Währung freischalten oder mit einer Premium-Währung kaufen.

Und da hört die Individualisierung noch nicht auf. Neben der Spielfigur lassen sich auch alle Waffen anpassen. Das ging zwar auch früher schon, aber die Ausmaße sind enorm gewachsen. Jede Wumme soll an fünf bis sieben Stellen modifizierbar sein – vom Schaft über Magazin, Munition, Verschluss, Lauf und so weiter kann man jede Kleinigkeit einstellen. Ob das nur fürs Auge ist oder auch handfeste Waffeneigenschaften verändert, konnte Gustavsson im Interview noch nicht erklären. Es liegt aber nahe, immerhin haben Aufsätze wie Bajonette auch schon in Battlefield 1 die Stabilität des Gewehrs beeinträchtigt, und in früheren Teilen konnte man durch die Auswahl der jeweils passenden Munition die Handhabung einer Waffe fast komplett verändern.

Pay2Win soll's natürlich nicht geben, das schließt Lars Gustavsson aus. Für Geld gibt

es keine besseren Waffen oder Waffenteile, nur »Bling-Bling«. Auch die Shortcut-Packages, die seit Battlefield 3 verkauft werden, sollen nicht direkt zum Start erscheinen. Da sollen die Spieler schön erst mal alles selbst freischalten. Einige Zeit nach dem Release (einen genauen Zeitraum konnte man uns noch nicht nennen) werden die Klassen-Shortcuts aber doch hinzugefügt, erklärt der Creative Director: »Damit Spieler, die später einsteigen, eine Chance haben, die anderen Spieler wieder einzuholen.«

Aufregerthema: Spieler-Customization

Pay2Win oder nicht, ein Aufregerthema sind die Anpassungen trotzdem: Im Trailer zeigen die Entwickler eine Soldatin mit Armprothese. Während es solche Prothesen im Krieg häufig zu sehen gab, waren sie an der Front oder bei Spezialeinheiten hinter feindlichen Linien vermutlich eher selten. Auch der Mangel an Uniformdisziplin und Items wie das japanische Katana in Europa stoßen vielen auf. Die Entwickler lassen sich davon aber nicht aus der Ruhe bringen: »Wir sind nicht der History Channel«, sagen sie uns. Sie peilen eine glaubwürdige Spielwelt an, aber nicht unbedingt eine realistische. Der

Prothesenarm ist eines der exotischeren Unlocks. Sehr viel abgefahren wird es aber nicht, verspricht Gustavsson: Die Items sollen alle in die Zeit passen und dem Spieler ein bekanntes Bild vom Krieg zeigen – ein Prothesenarm gehört da eben dazu, auch wenn er vielleicht auf den ersten Blick nicht direkt zum Schlachtfeld passt.

Der Mangel an Uniformen klingt für uns da schon etwas problematischer. Wurden sie doch extra eingeführt, damit Armeen Freund von Feind unterscheiden können, ändert DICE dieses Konzept nun einfach und will jedem eine eigene Persönlichkeit verleihen. So kann es passieren, dass Soldaten mit Mohawks und Lederjacken über die Karten heizen und eher aussehen wie Biker-Gangs. Die Gefahr ist groß, dass man irgendwann nicht mehr weiß, zu welcher Seite die Rocker gehören – zumindest theoretisch. Im Interview darauf angesprochen erklären die Entwickler, dass die Fraktionen trotz der sichtbaren Veränderungen ein Grundthema haben und nicht alle gleich aussehen. Die Outfits sind sogar fraktionsexklusiv. Die Lederklamotte gibt es zum Beispiel nur auf der Alliierten-Seite, als Deutscher muss man einen anderen Skin freischalten. Für jede Soldatenklasse in jeder Fraktion baut man sich also ein Outfit zusammen.

Die Zielgruppe ist klar, auch wenn Gustavsson der Frage auszuweichen versucht: All die Spieler, die bisher in PUBG oder Counter-Strike Geld für Waffen-Skins ausgegeben oder besonders absurde Kostüme in Fortnite tragen, sollen in Battlefield 5 eine Heimat bekommen. Der Avatar dient als Projektionsfläche: »Spieler sollen ihre Soldaten-Fantasien in Battlefield ausleben.«

Zwang zum Teamplay

An visuellen Neuerungen mögen sich Battlefield-Veteranen vielleicht stören, doch die spielerischen Veränderungen klingen vielversprechend. Denn Battlefield 5 krempelt fast alle Spielsysteme um und macht sie langsamer, taktischer, intelligenter – ähnlich wie der große Konkurrent Call of Duty: Black Ops 4. Das mag der Ankündigungstrailer vielleicht nicht gezeigt haben, doch die Spielszenen der E3 machen es ganz deutlich. Beispiel gefällig? Nach dem Spawn hat ein Spieler nun nicht mehr 100 Prozent seiner Munition bei sich. Die Waffe ist zwar geladen und in den Taschen trägt man noch ein paar Ersatzmagazine. Aber einfach an die Front stürmen und als Supersoldat ganze Platoons ausschalten wird man nicht können. Was muss man also machen? Versorger finden oder – noch besser – mit einem Versorgersoldaten im Squad spielen. Scarcity, also Munitionsknappheit, nennt DICE das und will so dafür sorgen, dass man mit Freunden (oder Fremden) zusammenspielt.

Wer Battlefield 1 gespielt hat und das Sniper-Fest irgendwann entnervt in die Tonne gekloppt hat, kann auch aufatmen: Die Munitionsknappheit könnte dafür sorgen, dass Sniper in Zukunft seltener an entlegene En-

So funktionieren die Grand Operations

Neben Conquest, Team-Deathmatch und Domination führt Battlefield 5 einen neuen Spielmodus ein: Die Grand Operations. Operationen gab es bereits in Battlefield 1. Da waren es noch große Schlachten mit mehreren Karten. So richtig dynamisch waren sie aber nicht: Hat man eine Runde nicht geschafft, versuchte man es einfach wieder und wieder. Grand Operations sind nun über mehrere Kriegstage herum aufgebaut und erzählen eine richtige, kleine Geschichte innerhalb der Multiplayer-Gefechte. So könnte eine Grand Operation aussehen:

Tag 1 Vorbereitung auf den Angriff: Am ersten Tag unserer Beispiel-Operation muss ein Team die niederländische Stadt Rotterdam angreifen, das andere verteidigen. Die Angreifer haben neben dem Dezimieren der feindlichen Tickets auch eine Sonderaufgabe: Sie sollen Stellungen mit stationären Waffen (Luftabwehr und Feldgeschütze) zerstören.



Ein Team muss versuchen, Rotterdam einzunehmen, das andere verteidigt die Stadt.

Tag 2 Angriff auf Rotterdam: Abhängig davon, wie der erste Tag ausgegangen ist (Sieg oder Niederlage) und wie viele stationäre Waffen man ausgeschaltet hat, starten die Angreifer nun mit entweder mehr oder weniger Tickets. Sogar die Auswahl der zur Verfügung stehenden Fahr- und Flugzeuge kann vom Ausgang des vorherigen Gefechts abhängen. Wenn die Luftabwehr zum Beispiel noch steht, könnte einem der Zugang zu Flugzeugen verwehrt bleiben. Diese Runde spielt in unserem Beispiel auf derselben Karte, jetzt aber in einem anderen Teil.



Wenn die Angreifer erfolgreich sind, machen sie Rotterdam dem Erdboden gleich.

Tag 3 Einmarsch ins zerstörte Rotterdam: Das »kleine« Finale steht bereits an. Rotterdam ist von Bomben und Artilleriegeschossen zerstört worden. Zum ersten Mal in unserem Beispiel-Match wechselt die Karte - statt dem unversehrten Rotterdam stehen wir nun in einer Stadtkarte voller Ruinen. Wenn die Angreifer hier einen klaren Sieg erringen, kann der ganze Spuk vorbei sein - dann gewinnen sie. Wenn die Verteidiger aber ihre Linien halten und die Tickets der Gegner dezimieren, geht es ins finale Gefecht.

Tag 4 (optional) Kampf ums Überleben: Wenn Angreifer und Verteidiger gleichauf sind, geht der Kampf an einem vierten Tag weiter. Auch hier wechseln wir in unserem Beispiel wieder den Kartenausschnitt. Wir sind in einem kleinen Innenteil von Rotterdam ohne Fahrzeuge. Alle Spieler starten mit einem Leben und nur einem Magazin Munition. Sie sind erschöpft vom Kampf - und der letzte Überlebende entscheidet die ganze Operation für sein Team!



Final Stand: Am Ende kämpfen wir mit knapper Munition und ohne Respawn ums Überleben.



Panzer und Flugzeuge bekommen jeweils einen eigenen Fertigkeitenbaum und lassen sich auch individualisieren.



Der Luftlande-Modus Airborne erinnert an Battle Royale: Wir springen über Feindgebiet ab und entscheiden selbst, wann und wo.



Vorsicht vor der Druckwelle dieser Explosion: Im Trailer holt eine explodierende Granate einen Flieger aus der Luft!



Nein, das ist nicht die Lieblingsband des Spielers, sondern der Regimentsname – die Death Dealers gab es wirklich.

den der Karte rennen, um sich dort an angeblich besonders tollen Camper-Punkten einzuigeln. Denn wer keinen Versorger findet, kann sich auch aus der Spielwelt Nachschub besorgen. In der Nähe der Flaggenpunkte – und nicht an den Rändern der Karte – haben die Entwickler Munitionskisten aufgestellt. Damit schlagen sie gleich zwei Fliegen mit einer Klappe: Man zwingt Spieler von den entlegenen Ecken ins Zentrum und dann auch noch dazu, die Zielpunkte für sein Team einzunehmen. PTFO nennt Daniel Berlin, Design Director von Battlefield 5, das: »play the fucking objective!«

Klassen werden spezialisiert

Und auch das Gesundheitssystem wird von Grund auf erneuert. Während es in den Vorgängern noch einen Auto-Heal gab, der den Spieler komplett heilen konnte, wenn er nur in Deckung blieb und keinen Schaden erlitt, wird dieser in Battlefield 5 nun eingeschränkt. Verwundete Spieler können sich zwar immer noch in Deckung retten, dort jedoch nicht mehr die volle Gesundheit regenerieren. Dafür brauchen sie entweder einen Medic-Mitspieler oder eine Medkit-Nachschubkiste an Flaggenpunkten – was auch zu Teamplay und Absprachen zwingt.

Die größte Auswirkung auf Teamplay wird aber der neue Buddy-Revive haben. Wiederbelebungen sind nicht mehr nur die Domäne von Sanitätern, jeder kann nun seinen Kum-

pel wieder aufpäppeln – zumindest, solange man im selben Squad spielt. Eine ziemlich elementare Änderung, die den Medic überflüssig machen könnte, mag man meinen. Doch dahinter steckt unserer Meinung nach der sinnvollste Ansporn, nicht als einsamer Wolf über die Karte zu flitzen, sondern sich mit anderen zusammenzutun. Und natürlich hat ein richtiger Medic noch immer Vorteile: Der Sani holt Kameraden schneller wieder zurück ins Land der Lebenden und gibt einem mehr HP mit auf den Weg. Die

Klasse wird also eher spezialisiert, während sie im Vorgänger Battlefield 1 eher überflüssig gemacht wurde.

Bauen gegen die Zerstörung

Zwei Dinge stehen für Battlefield: Abgefahrene Momente und Zerstörung. Seit die Frostbite Engine das schlagende Herz der Battlefield-Reihe darstellt, zelebriert die Serie regelrecht zerstörbare Umgebungen. Gebäude sind komplett zerstörbar, Boden und Hügelketten kann man zumindest leicht de-



Die Protagonistin der Norwegen-Kampagne stellt sich deutschen Besatzern entgegen.



Die Kampagne soll die emotionale Geschichte des Kriegs erzählen – das hat aber schon beim Vorgänger nicht so gut funktioniert.

Was ist Tides of War?

Der geplante Live-Service von Battlefield 5 heißt Tides of War. Man könnte die Kriegswellen auch Seasons nennen, weil sie das Spiel wie Seasons um neue Inhalte, Spielmodi und Fraktionen erweitern. Bevor neue Inhalte im Spiel veröffentlicht werden, sollen sie in einem Story-Bogen in Tides of War eingeführt werden. Die erste Season heißt »Fall of Europe« und thematisiert die Eroberungsfeldzüge der Deutschen in Europa in der Frühphase des Zweiten Weltkriegs. Spätere Updates werden weitere Kriegsschauplätze aufdecken.

formieren, Deckung einfach in die Luft sprengen. Für Game-Designer stellt das ein Problem dar, das auch nicht immer optimal gelöst werden kann: Wie balanciert man ein Spiel aus, in dem fast alles zerstörbar ist? Battlefield 5 findet darauf eine ziemlich einfache Antwort: Indem Spieler die Umgebung nicht nur zu Kleinholz verarbeiten können, sondern auch wieder Neues bauen.

Zivile Gebäude wird es zwar nicht geben, dafür aber militärische Befestigungsanlagen wie Stacheldraht, Panzersperren, Gräben, Bunker oder Sandsäcke. So darf man selbst in einer zerbombten Umgebung wieder Deckung herstellen oder die Dynamik eines Kartenbereichs verändern, indem man etwa mit Panzersperren die Zufahrt zu einer Flagge versperrt. Spannend ist, dass jeder Spieler diese Bauten erstellen kann – zumindest die einfachen. Auch hier greift wieder das Spezialisierungssystem von Battlefield 5: Versorger-Soldaten können neben einfachen Sandsackwänden auch richtige Bunker ausheben und Standgeschütze bauen.

Und wenn wir schon bei Geschützen sind – die sind nun zum Teil abschleppbar. Wichtig gelesen! Fahrzeuge (Jeeps, Panzer, LKWs)

haben eine Anhängerkupplung, an die sie Feldgeschütze oder Flaks aufgabeln und quer über die Map fahren können. Wenn ein Mitspieler hinten aufsteigt, darf das Geschütz sogar im Fahren feuern. Damit lässt sich viel Schabernack treiben, etwa mit einem Panzer, der einen Bordkanonier am MG zur Verteidigung gegen Infanterie einsetzt und mit der angekoppelten Flak Flugzeuge vom Himmel holen kann. Der Nachteil ist: Schleppt man die Kanonen weg, stehen sie dann im Falle eines Angriffs nicht mehr zur Verfügung oder müssen erst langwierig vom Versorger gebaut werden. Auch das kann die Dynamik von Maps völlig umkehren, fügt dem Spielprinzip von Battlefield eine noch größere Zufallskomponente hinzu – und dürfte damit für noch mehr der beliebten »Battlefield Moments« sorgen.

Das Beste herausgepickt

Neben all diesen großen Änderungen, gibt es noch eine Vielzahl kleiner Stellschrauben und Tweaks. So gucken sich die Entwickler eine ganze Menge bei anderen erfolgreichen Shootern ab. Wie in Rainbow Six: Siege darf man sich nun auch auf den Rücken legen, um nicht mit dem Kopf voraus ein leichtes Ziel darzustellen. Die Bewegungsabläufe werden allgemein viel weicher, so kann man etwa auch durch ungeöffnete Fenster springen, während man sie in früheren Teilen immer erst zerstören musste.

Von Call of Duty entleiht sich Battlefield die seit vielen Serienteilen erprobte Mechanik, Granaten wieder zurückzuwerfen. Endlich! Denn bisher musste man seinen Vorstoß immer unterbrechen, gar davonlaufen, wenn man das Granaten-Symbol in der Nähe aufblincken sah. Und selbst Deckung ist nicht mehr gleich Deckung. Wände sind jetzt von großkalibrigen Geschossen wie einer MG durchdringbar. Wer im Haus verschwindet,

ist daher nicht unbedingt sicher. Eine gut platzierte Salve kann, je nach Dicke der Wand, Schweizer Käse aus Spielern dahinter machen. Das guckt sich Battlefield 5 von seinen eher simulationslastigeren Konkurrenten wie Post Scriptum ab. All das ist übrigens auch schon im Ankündigungstrailer zu sehen ... Nur bemerkt hat es offenbar niemand, weil alle nur noch Augen für Skins und Customizations hatten. ★



Sandro Odak
@riperl



Hach, wenn doch nur nicht dieser Trailer gewesen wäre! Er zeichnet ein Bild von Battlefield 5, das nicht der Realität entspricht – aber auch nur, weil man ihn so leicht missinterpretieren kann. Eigentlich zeigt er nämlich viele der Gameplay-Änderungen, erklärt sie aber nicht gut genug. Ich habe deshalb mit Johannes eine fast 45-minütige Traileranalyse (auf GameStar.de) aufgenommen – das muss man erst mal schaffen zu einem Trailer, der selbst keine zwei Minuten dauert! Die Gameplay-Änderungen selbst haben mich schon überzeugt. Alles, was das Kampfgeschehen taktischer macht und Spieler zu Teamplay überzeugt, meinerwegen sogar zwingt, befürworte ich. Ein paar Sniper kann ja jedes Battlefield-Match ertragen, aber ganze Squads voller Camper am Kartenrand sind mit der neuen Munitionsknappheit hoffentlich Geschichte. Da blicke ich auch wohlwollend über das überbordende Freischaltssystem hinweg. Selbst wenn an der Oberfläche ein bisschen Fortnite durchscheint – im Kern steckt ein richtiges Battlefield!