Battlefield 1: Realismus oder Spektakel?

Virun zwee Méint ass dee véierten a leschten Deel vum Erfolleg-Shooter Battlefield 1 vun dem amerikaneschem Videospillpublisher EA eraus komm, d'Spill ass elo komplett. Dëst Spill huet vill Froen opgeworf: War d'Spill een Erfolleg? Op allen Fall. War d'Spill da krichsauthentesch? Déi Fro ass net esou einfach ze beäntwerten. Den Ego-Shooter vun EA an DICE ass dat éischt grousst Spill iwwert den 1. Weltkrich, Vergläicher bleiwen also aus.

Dat éischt wat den Notzer vum Spill gesäit, ass de Schrëftzuch: "Wat elo kënnt si Frontkämpf. Du wäerts et wahrscheinlech net iwwerliewen." Direkt gëtt de Spiller an ee franséische Gruef geheit: een däitschen Ugrëff ass amgang. Mee gläich gëtt engem bewosst, dat d'Situatioun verlueren ass: Méi wéi 5 Minutten iwwerlieft keen. Dësen Astig an d'Spill seet virun allem eent aus: Am Krich ass een eenzelt Mënscheliewen ass näischt méi wäert, dat eenzegt wat zielt ass d'militäresch Victoire. Mee och déi bléift aus. D'Storyline erzielt eng hallef Dose Geschichte vu jonke Leit am Krich. Ee Pilot, ee Panzerchauffeur, ee Rebell, ee Stuermzaldot, ee Kavallerist an ee MG-Schütze. All d'Geschichte si simpel, mee se baséieren op reellen Erliefnisser. Mee fir kee vun de Protagoniste geet et gutt aus: Zum Schluss falen se all dem Krich zum Affer. Gëftgas, eng Kugel, ee Granatenschrapnell oder souguer alliéiert Artillerie…

D'Storyline ass also méi oder manner realistesch. Mee dës mëscht just ee ganz klengen Deel vu Battlefield aus. D'Häerz vum Shooter si riseg Online-Schluechten: 64 Spiller ginn an enger méi oder manner originalgetreier Landschaft openee gehetzt. Zwou Ekippe vun 32 Spiller, ënnerstëtzt duerch Panzeren, Fligeren, Artillerie, Kavallerie a souguer Schëffer. Dëst gëtt vun Zäit zu Zäit extrem chaotesch: an doduerch eben och ëmmer méi onrealistesch, den 1. Weltkrich ass just nach ee Kontext, eng Kuliss. Gëftgas asetzen ass keng mënscheveruechtend Aktioun méi, mee eng taktesch Optioun. Ee Bommenugrëff ass keng Horrorvirstellung, mee ee graphescht Spektakel.

Et kann een et esou zesummefaassen: D'Entwéckler vu Battlefield 1 hunn alles gemaach fir hiert neit Spill sou no un den 1. Weltkrich ze brénge wéi méiglech. Mee wann een éierlech ass: Di éischt Prioritéit bei engem Videospill ass dat et Spaass mécht, fir kenne verkaaft ze ginn. An wann dat heescht, dat ee muss e puer Detailer ännere fir d'Verkafszuelen eropzedreiwen, dat gëtt dat ebe gemaach. An dëse Kompromëss huet och fir EA geklappt: bal 30 Milliounen Exemplare goufe verkaaft. Ee gelongent Spill, zimlech realistesch an et fillt sech einfach gutt un.

Mee ob et eng gutt Saach ass, wann Krich sech gutt ufillt, dat ass eng aner Fro.