

# Battlefield 1 Kampagne

von Eike Brodkorb

## Übersicht

- **Was ist Battlefield 1?**
- **Wo und wann spielt Battlefield 1?**
- **Was ist das Besondere an der Battlefield 1 Kampagne?**
- **Die Episoden**

## Was ist Battlefield 1?

Battlefield 1, veröffentlicht am 21. Oktober 2016 für PS4, Xbox One und den PC, ist ein Ego-Shooter der Battlefield Reihe, welcher von der schwedischen Computerherstellerfirma EA DICE (Electronic Arts Digital Illusion Creative Entertainment) entwickelt und von Electronic Arts (EA) veröffentlicht wurde und ab einem Alter von 16 Jahren freigegeben ist. In einem Egosooter bewegt sich der Spieler in der Ego-Perspektive in einer frei begehbaren Welt und bekämpft mit Schusswaffen andere Gegner. Im folgenden Beitrag wird die historische Relevanz der Kampagne eingeordnet.



Abbildung 1 Electronic Arts: Battlefield 1, URL: <https://www.ea.com/de-de/games/battlefield/battlefield-1>, abgerufen am 12.4.2024.

## Wo und wann spielt Battlefield 1?

Battlefield 1 spielt hauptsächlich während des Ersten Weltkriegs, der von 1914 bis 1918 stattfand. Das Spiel erscheint damit ca. 100 Jahre nach dem eigentlichen Krieg. Die Handlung des Spiels erstreckt sich über verschiedene Schauplätze des Konflikts, darunter die Westfront in Europa, die Alpen, das Osmanische Reich und andere Gebiete, die während des Krieges von Bedeutung waren. Hauptsächlich liegen die Schauplätze aber in Frankreich, Belgien und den italienischen Alpen.

## Was ist das Besondere an der Battlefield 1 Kampagne?

Die Battlefield 1 Kampagne bietet eine episodische Erzählstruktur, die die Spieler durch verschiedene Geschichten des Ersten Weltkriegs führt. Jede Episode folgt einem anderen Charakter, weshalb es keinen direkten Zusammenhang zwischen den Charakteren gibt, an einem anderen Ort zu einer anderen Zeit des Ersten Weltkrieges und bietet so eine einzigartige Perspektive auf den globalen Krieg. Die Missionen reichen von intensiven Schlachten an der Front bis hin zu verdeckten Operationen hinter den feindlichen Linien, sowie Luftkämpfen. Durch

beeindruckendes Gameplay, einer realistischen Grafik und einer emotionalen Erzählung vermittelt die Kampagne die Grausamkeit und Komplexität des Krieges auf eine eindringliche Weise.

### **Die Episoden**

Die Kampagne, im Spiel als Kriegsgeschichten bezeichnet, besteht aus insgesamt fünf Episoden und dem Prolog.

Die Episoden sind:

- **Der Prolog: Stahlgewitter**
- **1.EINFLUSSREICHE FREUNDE**
- **2.NICHTS STEHT GESCHRIEBEN**
- **3.DURCH MORAST UND BLUT**
- **4.AVANTI SAVOIA!**
- **5.DER MELDEGÄNGER**

### **Der Prolog: Stahlgewitter**

Der Prolog von Battlefield 1, auch bekannt als „Stahlgewitter“, ist die erste der Kriegsgeschichten, welche an der Westfront spielt, die die Spieler sofort in die Intensität des Ersten Weltkriegs einführt. Spieler übernehmen die Rolle verschiedener Soldaten, mit zufällig generierten Namen, in einem heftigen Gefecht an der Westfront. Die Mission vermittelt ein Gefühl der Verwirrung, des Chaos und der Grausamkeit des Krieges, während die Spieler versuchen, inmitten von Artilleriefeuer, Gasangriffen und Nahkampfmanövern zu überleben. Der Prolog hebt die Brutalität und das unerbittliche Tempo des Ersten Weltkriegs hervor. So hört man in der Dunkelheit Schreie oder Weinen, kann vereinzelt Personen wahrnehmen, welche von Granatenschock betroffen starr dreinblicken oder weinend umherkrabbeln, während eine Übermacht an deutschen Soldaten die Front stürmt. In der Episode erscheinen unendlich viele Gegner, sodass man nicht gewinnen kann, was die Sinnlosigkeit von Krieg generell und insbesondere dieses Kriegs verdeutlicht.

Im Falle des Todes erscheint eine Benachrichtigung eines zufällig generierten Namens und einschließlich des Todesdatums, bei dem klar wird, dass die Personen oft nicht älter als 17 sind, was zeigt, dass die Soldaten oft sogar nur Kinder waren.

### **Episode Eins: EINFLUSSREICHE FREUNDE**

In der zweiten Kriegsgeschichte „Einflussreiche Freunde“ begibt sich der Spieler in die Perspektive des Spielers, Betrügers und Piloten Clyde Blackburn. Am Anfang der Episode wird einem die Flugzeugsteuerung anhand eines Flugkurses auf einem Berg veranschaulicht. Im Laufe dieses Kurses werden Blackburn und sein Schütze Wilson von einer deutschen Fliegerstaffel bestehend angegriffen. In den hohen Berglücken entdeckt Blackburn einen Stützpunkt der Armee des Kaiserreiches Deutschland. Diesen meldet er nach dem Flug seinem Befehlshaber, welcher einen sofortigen Angriff auf diesen Außenposten anordnet, wodurch der Angriff beginnt. Das Flugzeug der beiden wird abgeschossen und sie stürzen voneinander getrennt ab. Hier beginnt ein Schleichpart, in dem sich Blackburn durch die Gräben der Deutschen Armee schleichen muss, umgeben von dutzenden feindlichen Soldaten. Diese führen Konversationen über deren Familien oder ihre Ziele. So sagt beispielsweise ein Soldat, dass er ein Buch schreiben wird, sobald er aus dem Krieg zurück ist, was aber nicht möglich ist, wenn man sich als Spieler dazu entscheidet, diesen zu töten. Auf diese Weise werden computergenerierte Soldaten im Spiel vermenschlicht. Dies zeigt einmal mehr, den Auswirkungen des Handelns einzelner Personen in einer Kriegssituation. Nach einiger Zeit findet Blackburn sein zerstörtes Flugzeug und seinen Partner Wilson wieder und die Beiden entkommen.

### **Episode Drei: NICHTS STEHT GESCHRIEBEN**

In der Episode "Nichts steht geschrieben" der Kampagne folgt man der Perspektive der Araberin Zara Ghufuran, die auf Anweisung des Kriegshelden **T. E. Lawrence von Arabien** einen

Osmanischen Zug überfallen soll. Nachdem sie mehrere osmanische Soldaten ausgeschaltet hat, wird sie später von einem osmanischen Oberoffizier gefangen genommen und auf eine Düne gezerrt, wo er versucht, Zara hinzurichten, was ihm jedoch nicht gelingt. Ghufran tötet den Offizier und kehrt zu Lawrence zurück, der sofort eine weitere Aufgabe für Zara hat. Sie soll einen Außenposten der Osmanen beschatten und die dort vertretenen Offiziere ausschalten. Nach der Eliminierung der Offiziere begibt sich Zara in die nahe gelegene Stadt Mazar, wo sie einen deutschen Panzerzug abfangen und dessen Gleise zerstören soll. Nach der erfolgreichen Zerstörung des Zuges begibt sich Zara aufgeregt mit Lawrence zum Suezkanal.

Diese Episode unterscheidet sich in ihrer Gewaltdarstellung des Kriegsgeschehens nicht sehr von den anderen Episoden. Interessant ist hier, dass die handelnde Figur eine Frau ist, dass eine historische Persönlichkeit wie Lawrence von Arabien als Gesprächspunkt für die Geschichte verwendet wird und der Kriegsschauplatz in einer Wüstenregion eine zentrale Rolle spielen. Dadurch wird die globale Dimension des Ersten Weltkriegs indirekt deutlich.

### Episode Drei: DURCH MORAST UND BLUT

In der Kriegsgeschichte "Durch Morast und Blut" schlüpft man in die Rolle des Chauffeurs und Panzerfahrers Danny Edwards, welcher einer der ersten Fahrer des **Mark V** ist. Er wagt sich jedoch nur langsam an den Mark V "*Big Bess*" heran. Nach einigen Strapazen mit deutschen Sturmtruppen erreichen sie einen mit Schlamm bedeckten Waldweg und versinken so gut wie vollständig in jenem Schlamm. Die deutschen Sturmtruppen greifen daraufhin den Panzer an. Dieser Angriff kann jedoch von Edwards verhindert werden. Nach einigen Schleichabschnitten durch alte Ruinen erreicht der Trupp einen Hauptstützpunkt der Deutschen. Nach der Säuberung dieses Außenpostens rückt der Trupp in eine Kleinstadt vor wo wiederum ein zweiter Schleichabschnitt beginnt. Nach der Beschaffung von ein paar Zündkerzen für Big Bess, begibt sich unser Trupp zu einem Bahnhof. Dort verstirbt noch vor Ort der Anführer des Platoons **Townsend** durch einen Schuss in den Brustkorb. Auf seine blutigen Hände schauend begibt sich Edwards in die nahe gelegene Stadt **Cambrai** wo er auf Verbündete treffen soll.

Die Episode ist auf einer ästhetischen Ebene interessant, da sie kontinuierlich die Furcht Edwards zeigt, wenn er im Alleingang den Feind bekämpfen muss, als z.B. der Panzer den Geist aufgibt. Der Blick, den Edwards auf seine eigenen Hände wirft, ist leer und unbekümmert, was darauf hindeutet, dass er auch unter einer Belastungsstörung leidet, was eine gängige Kriegserkrankung von Heimkehrern war. Neben der Verdeutlichung der Kriegsschrecken wird die Rolle von neuem Kriegsmaterial wie dem Panzer in dieser Episode deutlich. Diese wurden im Ersten Weltkrieg erstmals eingesetzt.

**(Danny Edwards, nach dem Ableben seines Kommandanten, linkes Bild)**



Abbildung 2 und 3: Electronic Arts: Battlefield 1, URL: [https://battlefield.fandom.com/de/wiki/Daniel\\_Edwards](https://battlefield.fandom.com/de/wiki/Daniel_Edwards), abgerufen am 12.4.2024., [CC BY SA](#).

### Episode Vier: AVANTI SAVOIA!

In der folgenden Kriegsgeschichte "Avanti Savoia!" befindet sich der fiktive italienische Soldat [Luca Vincenzo Cocchio](#) mit seinem Platoon in den Dolomiten. Luca erzählt seiner Enkelin die Geschichte seines Einsatzes während ihres Besuchs. Er berichtet von der Suche nach seinem verschollenen Bruder auf dem Monte Grappa. Luca war bei dieser Mission mit einer Ganzkörper-Stahlrüstung und der Flugabwehr-Maschinenpistole "[Villar Perosa](#)" ausgestattet. Während dieser Mission entdeckt er jedoch auch eine äußerst seltene Maschinenpistole namens "[Hellriegel 1915](#)", die nur einmal hergestellt wurde.

Einen Abschnitt später sieht man Luca, der sich mittlerweile an der Verteidigung eines zerstörten Hauses beteiligt. Einige Abschnitte später findet er schließlich seinen lange vermissten Bruder Mateo. Auf der Erzählebene ist diese Episode relevant, da Cocchio sich nur am Krieg in diesem Gebiet beteiligt, um seinen Bruder zu finden und nicht, weil er dorthin versetzt wurde. Durch die „Freiwilligkeit“ seiner Kriegsteilnahme stellt er einen Kontrast zu den anderen Figuren aus den anderen Episoden dar.

Diese Episode ist verdeutlicht unterschiedliche Ebenen des Erzählens: Erstens ist diese Geschichte ein Rückblick aus der Perspektive eines fiktiven Überlebenden, der seiner Enkelin seine vermeintlichen Heldentaten erzählt, zweitens ist der Spieler aktiv handelnd in dieser Geschichte, interagiert mit zahlreichen historischen Waffen und tötet damit Feinde. (**Luca Vincenzo Cocchio**)



Abbildung 4 Electronic Arts: Battlefield 1, URL: [https://battlefield.fandom.com/de/wiki/Luca\\_Vincenzo\\_Cocchio](https://battlefield.fandom.com/de/wiki/Luca_Vincenzo_Cocchio), abgerufen am 12.4.2024, [CC BY SA](#).

### Episode Fünf: DER MELDEGÄNGER

In der fünften und letzten Kriegsgeschichte, "Der Meldegänger", dreht sich alles um den Kriegshelden [Frederick Bishop](#) und seinen Rekruten. Die Geschichte beginnt auf einem britischen Schlachtschiff, wo der Spieler, als Bishop, sofort von seinem neuen Rekruten angesprochen wird. Kurz darauf findet sich der Spieler in der Bucht von Gallipoli wieder. Die Landung am Strand verläuft erfolgreich, und Bishop kämpft tapfer, um die Gräben von den dort ansässigen osmanischen Truppen zu säubern.

Später meldet sich Bishop freiwillig als Meldegänger an einem Posten der britischen Marine. Seine Mission führt ihn durch ein Dorf bis zur Kathedrale, wo er den kämpfenden Briten und Australiern eine wichtige Nachricht überbringen muss. Auf dem Rückweg zum Hauptquartier der Briten wird das Hauptquartier von den Osmanen überfallen, aber Bishop und seine Rekruten verteidigen es erfolgreich. Als nächstes steht die Eroberung einer osmanischen Befestigung bevor. Während des Angriffs trifft Bishop auf Flammenschützen mit einem Wex-Flammenwerfer ([Wex = Wechselapparat](#)). Nachdem er diese ausgeschaltet hat, wird Bishop von einem Osmanen in die Schulter geschossen und fällt zu Boden. Verwundet feuert er eine Leuchtpistole ab, um den Briten ein Signal für einen Artillerieangriff zu geben, was sein Schicksal besiegelt, aber auch die Osmanen ausschaltet.



Abbildung 5 Electronic Arts: Battlefield 1, URL: [https://battlefield.fandom.com/de/wiki/Frederick\\_Bishop](https://battlefield.fandom.com/de/wiki/Frederick_Bishop), abgerufen am 12.4.2024, [CC BY SA](#).

Bishops Bereitwilligkeit, sich für sein Land zu opfern zeigt, dass auch im Spiel Heldengeschichten durch das Handeln von Soldaten in den Vordergrund gerückt werden. Individuelles Handeln in einer sonst unüberschaubaren Kriegshandlung wird für eine bestimmte Kriegspartei positiv hervorgehoben.

#### **Fazit:**

Alles in allem handelt es sich bei Battlefield 1 um ein Spiel, in dem Gewalthandlungen, Tod, sowie die Zerstörung des Ersten Weltkrieges aus der ersten Person heraus gezeigt werden. Jede Episode zeigt unterschiedliche Tötungswerkzeuge, Kriegsschauplätze und Figuren. Die Figuren bewältigen verzweifelte Situationen in der Spielhandlung und verleihen dieser gewaltsamen Umgebung ihre eigene Emotionalität.

Auch wenn die Geschichten, bis auf die Schauplätze frei erfunden oder ggf. nur lässig von der Realität inspiriert sind, so vermittelt die Kampagne der Kriegsgeschichten Fronterfahrungen überzeugend und menschlich. Das ist insbesondere in der heutigen Zeit noch relevant, da im Jahre 2024, trotz des Fortschritts unserer Gesellschaft, Kriege, und somit deren Brutalität, immer noch weiter existieren. Battlefield 1 lässt sich in diesem Kontext als eine Warnung vor Krieg interpretieren und zeigt durch seine Heldengeschichten gleichzeitig, wie weit Menschen gehen, nur um ihrer Sache zu dienen. Der Erste Weltkrieg dient als gutes Setting für solch ein Spiel, da er als einer der brutalsten und maßgeblichsten Kriege bekannt ist, da er fast die gesamte Welt in Anspruch nahm. Die Einzigartigkeit des Ersten Weltkrieges sorgt so dafür, dass das Setting innerhalb des Spiels nicht wirklich austauschbar ist.

Der Fokus der Kampagne auf die Menschlichkeit und die Szenerie erschafft so ein Gefühl der Verbundenheit gegenüber den Charakteren, sowie der Spielwelt und den darin verkörperten Geschehnissen des Ersten Weltkrieges, was zu der Unaustauschbarkeit des Settings beiträgt.

#### **Quellen:**

[https://battlefield.fandom.com/de/wiki/Battlefield\\_1](https://battlefield.fandom.com/de/wiki/Battlefield_1) (20.3.24, 15:46)

[https://battlefield.fandom.com/de/wiki/Henry\\_Blackburn](https://battlefield.fandom.com/de/wiki/Henry_Blackburn) (20.3.24, 16:04)

[https://battlefield.fandom.com/de/wiki/Luca\\_Vincenzo\\_Cocchiola?so=search](https://battlefield.fandom.com/de/wiki/Luca_Vincenzo_Cocchiola?so=search) (20.3.24, 16:14)

[https://battlefield.fandom.com/de/wiki/Frederick\\_Bishop](https://battlefield.fandom.com/de/wiki/Frederick_Bishop) (20.3.24, 16:34)

[https://de.wikipedia.org/wiki/Maschinengewehr\\_des\\_Standsch%C3%BCtzen\\_Hellriegel](https://de.wikipedia.org/wiki/Maschinengewehr_des_Standsch%C3%BCtzen_Hellriegel) (20.3.24, 16:54)

[https://de.wikipedia.org/wiki/Villar-Perosa\\_M1915](https://de.wikipedia.org/wiki/Villar-Perosa_M1915) (20.3.24, 17:12)

<https://en.wikipedia.org/wiki/Wechselapparat> (20.3.24, 17:23)

<https://de.wikipedia.org/wiki/Selbstopfer> (20.3.24, 17:34)

[https://de.wikipedia.org/wiki/Shimp%C5%AB\\_Tokk%C5%8Dtai](https://de.wikipedia.org/wiki/Shimp%C5%AB_Tokk%C5%8Dtai) (20.3.24, 18:03)