

MIT KAMPAGNE UND VR!

Genre: Weltraum-Action Publisher: Electronic Arts Entwickler: Motive Studios Termin: 2.10.2020



Star Wars: Squadrons verspricht actionreiche Weltraumgefechte, ganz wie in den Kinofilmen.

Das neue Star-Wars-Spiel lässt uns im Cockpit zahlreicher berühmter Raumjäger Platz nehmen. Doch was ist das jetzt genau? Weltraum-sim oder doch nur Battlefront-Abklatsch?

Von Fabiano Uslenghi

Han Solo würde an dieser Stelle wahrscheinlich murmeln: »Es ist wahr, einfach alles.« Die Vermutungen, die Spieler nach den ersten Leaks im März anstellten, haben sich zu großen Teilen bewahrheitet. Das ursprünglich als Project Maverick bekannte Star-Wars-Spiel wird seinen Fokus auf Weltraumschlachten zu Zeiten des Galaktischen

Bürgerkriegs (Original-Trilogie) legen. Nachdem am 12. Juni erst der Name geleakt wurde – Star Wars: Squadrons –, zeigte EA jetzt den ersten Trailer mit Szenen aus dem Spiel. Und die verraten jede Menge darüber, was wir erwarten können.

Was ist Squadrons jetzt also genau? Eine Standalone-Version des Starfighter-Modus von Star Wars: Battlefront 2? Eine waschechte Simulation wie die X-Wing- und TIE-Fighter-Spiele? Die Wahrheit liegt wie so oft irgendwo in der groben Mitte.

Wie früher, nur anders

Squadrons wird auf dem PC das erste Star-Wars-Spiel seit fast 20 Jahren, das sich vollkommen im Cockpit eines Sternenjähgers ab-

spielt. Das durften wir nämlich das letzte Mal im mäßig erfolgreichen Star Wars: Starfighter von 2001 erleben. Davor erfreuten sich Spiele wie X-Wing: Alliance oder Rogue Squadron allerdings großer Beliebtheit.

Tatsächlich geht Squadrons sogar den Schritt, dass wir die Gefechte direkt aus der Ego-Perspektive bestreiten. Wir sehen daher das komplette Innenleben unseres Sternenjäger-Cockpits. Stellt euch also auf jede Menge piepende Warnsignale und hell blinkende Armaturen ein, während ihr den explosiven Tumult einer typischen Star-Wars-Schlacht durch eine Scheibe aufsaugen könnt. Da passt natürlich die geplante VR-Unterstützung (PSVR, PC) hervorragend ins Konzept. Electronic Arts spricht von einer »authentischen Pilotenerfahrung«, inklusive Verwaltung und Umleitung des Energiehaushalts unseres Jägers.

Wir dürfen die Schlachten sowohl auf Seiten des Imperiums als auch der Rebellen (oder besser gesagt der gerade frisch ausgerufenen Neuen Republik) ausfechten. Anders als in früheren Simulationen gehören zu den spielbaren Raumschiffen hauptsächlich kleine Jäger. Bisher sind fünf Maschinen auf jeder Seite bekannt.

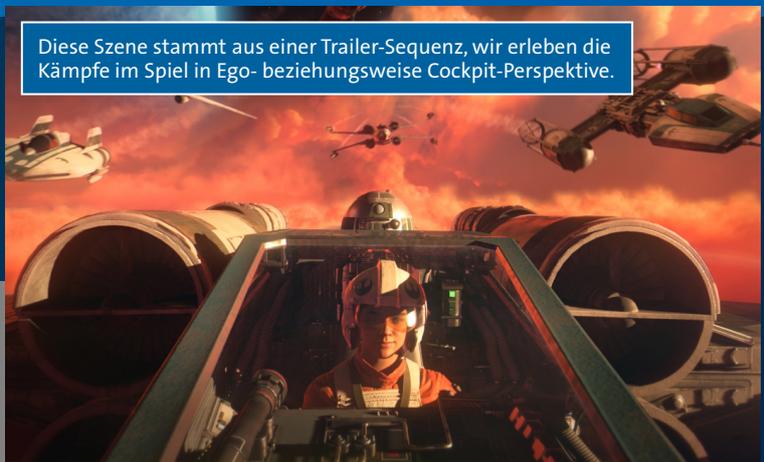


Fabiano Uslenghi @StillAdrony

Squadrons wird wahrscheinlich nicht die erhoffte Fortsetzung von X-Wing und TIE Fighter. Aber es kommt der Fantasie dahinter so nahe wie schon lange kein Star-Wars-Spiel mehr. Natürlich werden einige der Simulations-Aspekte zurückgeschraubt, doch wenn sich die Gefechte im Gegenzug schnell und actionreich spielen, dann kann sich dieser Tausch lohnen. Schon der Starfighter-Modus in Battlefront hat ziemlich Laune gemacht. Sollte Motive dieses Konzept in Squadrons nun vertiefen und weiterdenken, erwartet uns im Oktober ein äußerst spannendes Star-Wars-Spiel.



Star Wars: Squadrons soll zwar seinen Schwerpunkt beim Multiplayer haben, aber dafür nicht auf eine Kampagne verzichten.



Diese Szene stammt aus einer Trailer-Sequenz, wir erleben die Kämpfe im Spiel in Ego- beziehungsweise Cockpit-Perspektive.

Die Rebellen-Schiffe im Überblick

- **X-Wing:** Der Alleskönner der Rebellenallianz ist natürlich der klassische T-65, in dem auch schon Luke Skywalker den ersten Todesstern erledigte.
- **A-Wing:** Er ist klein, flink und wendig. Der RZ-1 A-Wing ist vor allem als Abfangjäger bekannt, der präzise zuschlägt und sich schnell zurückzieht.
- **Y-Wing:** Der BTL Y-Wing gehört nicht zu den schnellsten aller Rebellen-Schiffe, dafür aber zu den mächtigsten. Immerhin handelt es sich um einen Bomber, der selbst großen Schiffen gefährlich wird.
- **U-Wing:** Von allen Rebellen-Schiffen kam der U-Wing in der originalen Trilogie eigentlich nie vor. Später wurde er aber als ein Truppen-Transporter eingeführt, der Soldaten auf Planeten absetzt.

Die Imperiums-Schiffe im Überblick

- **TIE Fighter:** Dieser Kurzstrecken-Flieger bleibt den meisten besonders aufgrund seines bekannten Kreischens in Erinnerung. Er ist das Rückgrat der imperialen Jägerflotte und tritt in gewaltigen Mengen auf. Star Wars ohne TIE Fighter? Niemals!
- **TIE Interceptor:** Die Interceptor-Klasse ist nochmal schneller als ein normaler TIE Fighter und kann mit ihren vier Geschützen gerade an anderen Jägern verheerenden Schaden anrichten.
- **TIE Bomber:** Wie der Y-Wing ist der Bomber, nun ja... ein Bomber eben. Schwerfäll-

lig, dafür aber mit der Möglichkeit ausgestattet, vernichtende Bomben, Torpedos oder Strahlenwaffen abzufeuern.

- **TIE Reaper:** Auch der Reaper wurde wie der U-Wing erst nachträglich eingeführt, in »Rogue One«. Und wie sein rebellischer Bruder werden darin eigentlich hauptsächlich Truppen transportiert.

Mit Kampagne für Solisten

Squadrons soll in erster Linie im Multiplayer seine Stärken zeigen. Spieler bilden ihr eigenes Squad aus maximal fünf Flügelmännern/-frauen und treten dann in den sogenannten Fleet Battles, die ähnlich wie die Operations in Battlefield 1 funktionieren und mehrere Stufen durchlaufen, gegen genauso viele Sternenjäger der Gegenseite an. Die Fleet Battles dürfen wir übrigens auch mit KI an unserer Seite und gegen den Computer bestreiten. Den kleineren Multiplayer-Modus nennt das Spiel schlicht Dog Fights.

Und wenn der Fokus schon auf den Mehrspielergefechten liegt, dürfen auch Individualisierungen nicht fehlen. Die sollen laut Trailer ausnahmslos durchs Spielen verdient werden können und beschränken sich natürlich nicht nur auf die Optik eurer Raumjäger, sondern betreffen auch deren Technik. So könnt ihr vor den Fleet Battles euer Loadout dem eurer Mitspieler anpassen und entsprechende Strategien planen. Einzelspieler finden in Squadrons zudem eine Story-Kampagne. Im Zentrum stehen zwei Jäger beider

Seiten. Auch im Kampagnenmodus klemmen wir uns daher sowohl hinter den Steuerknüppel eines X-Wing als auch eines imperialen TIE-Jägers. Welche Geschichte Squadrons im Detail erzählt, wissen wir noch nicht. Laut Trailer sollen wir aber wichtige Rollen übernehmen und mit jedem der verfügbaren Schiffe zumindest einmal unterwegs sein. Außerdem scheint es wohl so, dass wir erst die Kampagne beenden müssen, um Zugang zum Multiplayer zu bekommen.

Zwischen den Stühlen

Die Ankündigungen klingen sehr spannend. Jedoch setzt sich Squadrons ein wenig zwischen die Stühle und versucht, die Immersion eines X-Wing mit der Optik und dem Multiplayer von Star Wars: Battlefront zu kombinieren. Dadurch fallen aber zwangsweise auch einige Simulationsaspekte hinten runter, die aber vielleicht durch die taktische Komponente in den Fleet Battles ausgeglichen werden. Es bleibt abzuwarten, wie anspruchsvoll sich Squadrons spielt. ★

Pro

- + Wie bereits Star Wars: Battlefront wartet auch Squadrons wieder mit einer großartigen Optik auf.
- + Squadrons bedient ein Genre, das von Star Wars viel zu lange vernachlässigt wurde, eben die Weltraumschlachten.
- + Es gibt wieder einen Story-Modus, in dem wir eine hoffentlich spannende Star Wars-Geschichte von beiden Seiten erleben (ohne dass jemand nach drei Missionen zu den anderen überläuft).
- + Die Virtual-Reality-Unterstützung könnte Squadrons in eine der immersivsten Weltraumerfahrungen im Star-Wars-Universum verwandeln.

Contra

- Bislang erscheint die Auswahl an möglichen Jäger-Typen noch sehr klein und kaum ein Schiff ist wirklich neu oder einzigartig, gibt's mehr nur gegen Geld?
- Fallen die Matches mit maximal zehn Spielern nicht zu klein aus?
- Noch muss sich zeigen, wie fair das Rangsystem im Multiplayer ist. Man kann offenbar alles spielerisch freischalten, aber führen Belohnungen eventuell zu übermächtigen Vorteilen?



Der »Fuhrpark« des Imperiums macht schon mal enorme Lust auf Weltraum-Ballereien.