

Star Wars, aber realistisch?

AUS SQUAD WIRD BATTLEFRONT

Ultimative Star-Wars-Schlachten erleben – diese Vision verfolgt ein Mod-Team mit seinem Hardcore-Shooter. Doch Jedi und Sith müssen draußen bleiben. Von Michael Sonntag



Michael Sonntag

Michael ist Gaming-Journalist, Dozent, Geschichtsjäger und Podcaster bei EnLiveN. Für GameStar bricht er immer wieder zu neuen Expeditionen auf, um weit entfernte Communitys zu besuchen und über ihre Gaming-Projekte zu berichten.



Es gibt Star-Wars-Fragen, über die selbst die größten Jedi-Meister jahrelang in einer Höhle meditieren könnten und trotzdem zu keiner schlauen Antwort kommen würden. Warum treffen Stormtrooper eigentlich niemals ihr Ziel? Und wann offenbart sich Jar Jar Binks endlich als der Sith-Lord, der er immer schon gewesen ist? Oder: Wo bleibt ein Darth-Maul-Rollenspiel? Wo bleibt ein klassisches Echtzeitstrategiespiel? Und wo bleibt ein neues Battlefront? Alles Fragen, die definitiv Gehör in einem intergalaktischen Senat verdient hätten. Was den letzten Wunsch angeht, könnte dieser tatsächlich von einem sehenswerten Fan-Projekt erfüllt werden. Die Total Conversion zum Hardcore-Shooter Squad namens Star Wars Galactic Contention möchte Shooter-Kämpfe

aus der Egoperspektive so realistisch und packend präsentieren, wie es bisher nur das erbarmungslose Kriegsepos »Star Wars: Rogue One« geschafft hat. Ich habe hierzu mit dem Mod-Team gesprochen, um zu erfahren, mit welchem hohem Preis sie diese Vision Wirklichkeit werden lassen wollen.

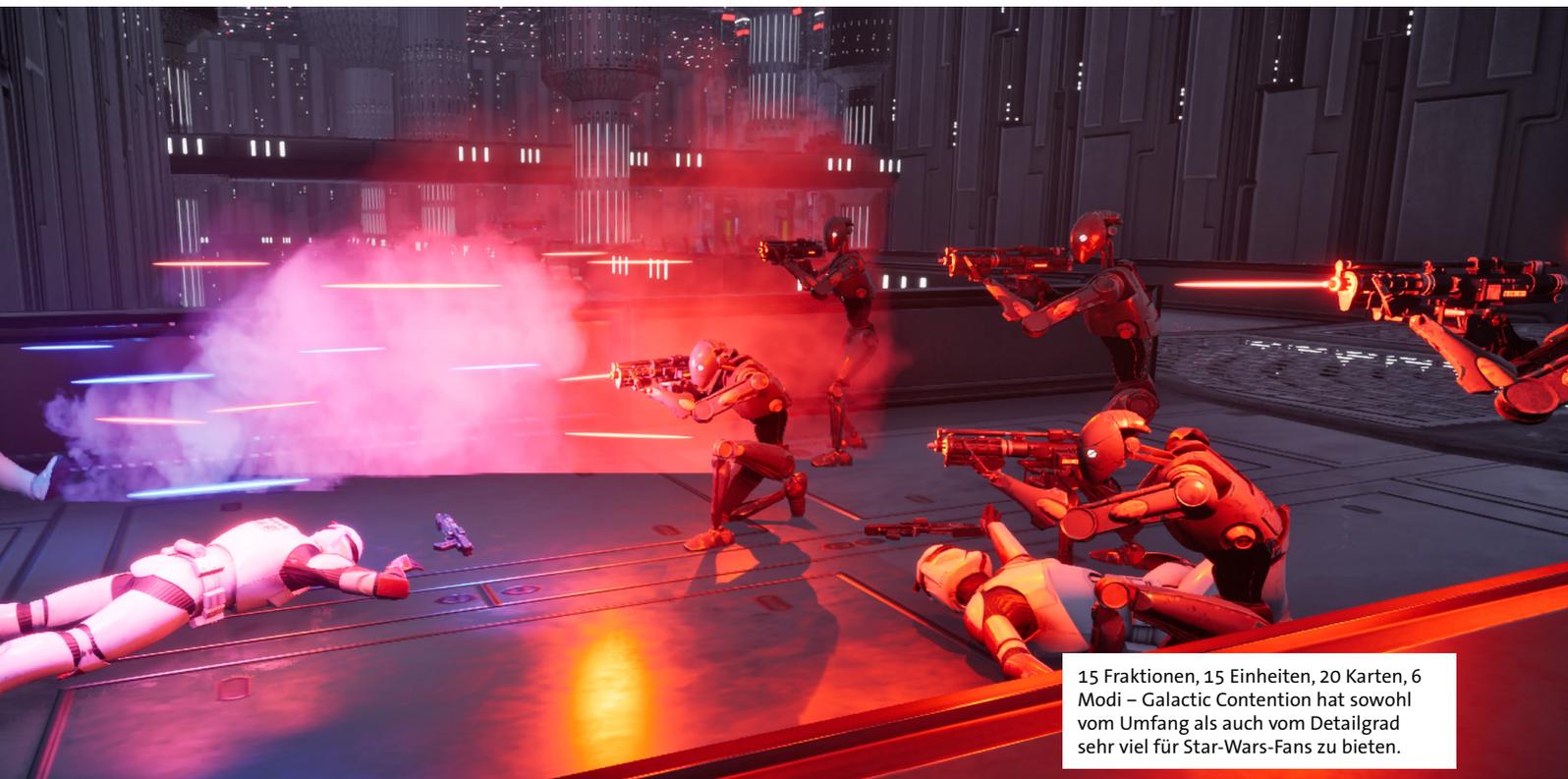
Von Erd-Gewehren zu Galaxis-Blastern

Um einen möglichst immersiven Schlachten-simulator im Star-Wars-Universum zu erschaffen, hat das Galactic-Contention-Team nie daran gedacht, sich einfach Star Wars: Battlefront zu schnappen und es realistischer zu machen. Stattdessen haben die Modder die Marke zum Realismus gebracht – indem sie den Hardcore-Shooter Squad

als Basis für ihre Mod verwendet haben. Was ganz gut passt: Squad selbst stammt nämlich von Moddern, die vor ihrer Studio-gründung ursprünglich an einer Battlefield-2-Mod gearbeitet hatten. Etwa zeitgleich, als Squad im Jahr 2020 seine Early-Access-Phase verließ, begann auch die Entwicklung an Star Wars Galactic Contention. Die Kriege im 21. Jahrhundert wurden somit immer mehr durch das Schlachentreiben in einer weit, weit entfernten Galaxis ausgetauscht.

Heute sind rund 27 Personen an dem Projekt beteiligt, wozu diverse Mapper, 3D-Artists, Engine-Künstler und ein Animator gehören. »Wir sind fest überzeugt, dass Galactic Contention das immersivste Star-Wars-Erlebnis auf dem aktuellen Markt bietet«, erzählt mir der Community-Admin mit





15 Fraktionen, 15 Einheiten, 20 Karten, 6 Modi – Galactic Contention hat sowohl vom Umfang als auch vom Detailgrad sehr viel für Star-Wars-Fans zu bieten.

dem Nicknamen Leon the Fourth während eines Interviews auf Discord.

Bemannte Fahrzeuge rasen ins Getümmel, während riesige Zerstörer am Himmel kreisen. Spieler und Spielerinnen können sich in Galactic Contention mehr als 15 Fraktionen anschließen und dabei in über 15 verschiedene Einheiten schlüpfen. Die 20 verfügbaren Karten umfassen teilweise mehr als 19 Quadratkilometer und dienen als Austragungsorte für 50-gegen-50-Schlachten, die in sechs Modi stattfinden können. Dieser Umfang trifft auf Schauplätze, bei denen viel Wert auf Details gelegt wird. Eben von Fans für Fans.

»Wir versuchen mit allen Mitteln das Gefühl zu vermitteln, wirklich in den Klonkriegen zu kämpfen, durch das Map-Design,

den Sound, die Waffen und alles andere, was noch dazu gehört«, erzählt Mandalo, der Leiter des Art-Teams, das bei der Arbeit immer wieder an seine Grenzen stößt. Die Arbeitsgrundlage der Modder, das Software-Development-Kit von Squad, ist höchst anspruchsvoll, zumal das Team nicht den vollständigen Quellcode der Engine besitzt. Außerdem bedarf jedes Update des Tools vieler Nacharbeiten, damit alle bereits vorhandenen Mod-Elemente weiterhin fehlerfrei laufen. »Sei es, dass Flugzeuge auf einmal nur noch horizontal fliegen oder dass das Spiel abstürzt, wenn man durchs Zielfernrohr schaut, wir hatten schon alles«, zählt Community-Admin Leon auf.

Dabei teilt sich Galactic Contention mit Squad die gleiche hohe Einstiegshürde – ei-

nen spielerischen Anspruch, den GameStar-Kollege und Tester Christian Just bei Squad folgendermaßen radikal und treffend formulierte: »Ein Abschiedsgruß an Machtphantasien und ein Willkommen an das Zusammenspiel im wahrsten Sinne des Wortes«. Ähnlich sieht es bei der Total Conversion aus: »Für neue Spieler kann es etwas schwieriger sein, sich einzufinden. Allerdings sehe ich das Ganze nicht nur als Hürde, sondern auch als Stärke«, meint Admin Leon the Fourth. »Spieler müssen sich mit den Regeln des Krieges vertraut machen und sich auf dem Schlachtfeld behaupten. Dadurch fühlt man sich wortwörtlich so, als wäre man selbst ein Klon soldat.« Kollege Buff aus dem Team ergänzt: »Du bekommst genau das, was du siehst. Wenn du dich



Die Matches können bis zu eine Stunde dauern. Leerlauf ist nichts Ungewöhnliches. Solospieler halten hier nicht lange durch, Teamwork ist das A und O.



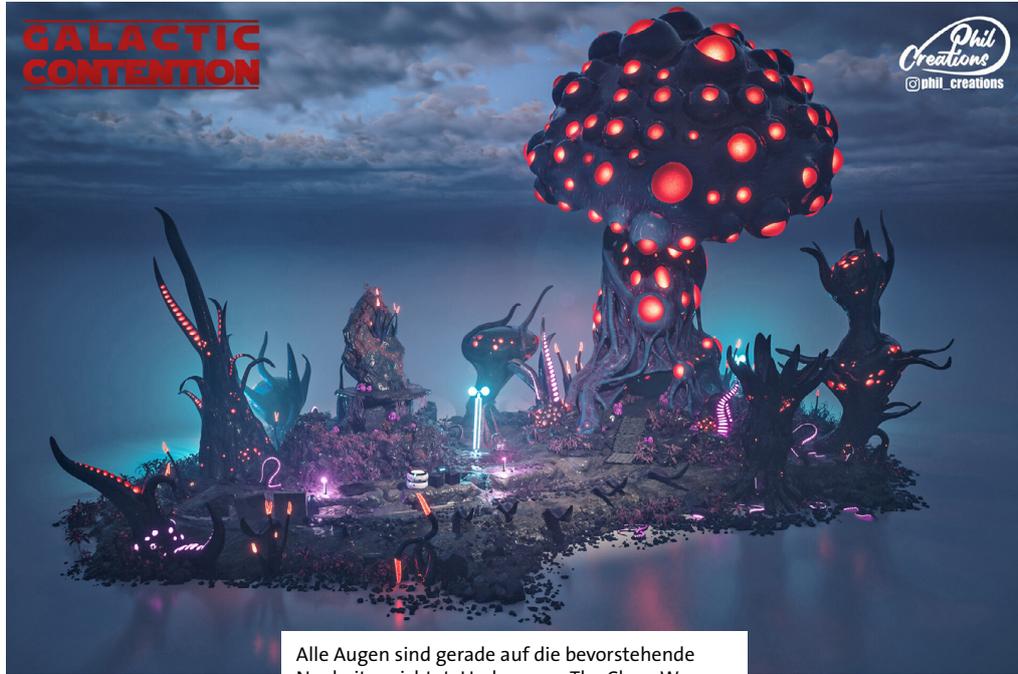
Dieser Screenshot könnte glatt aus Star Wars: Republic Commando stammen und zeigt, wie sehr Galactic Contention sich an dem Singleplayer-Abenteuer von 2005 orientiert.

entschließt, ohne Deckung ins Freie zu gehen, stirbst du. Als Klon oder Droide bist du einfach nur eine entbehrliche Nummer. Das ist die Grenze, an der wir versuchen, den Spieler zu platzieren. Es geht um eine große Anzahl von Leuten, die aufs Ganze gehen, um ein wichtiges Ziel zu erreichen.« Es sei nicht ungewöhnlich, dass man 60 Minuten dieselbe Einheit spielt und dabei viel Leerlauf erlebt. Dafür explodieren die Minuten, in denen die Action stattfindet.

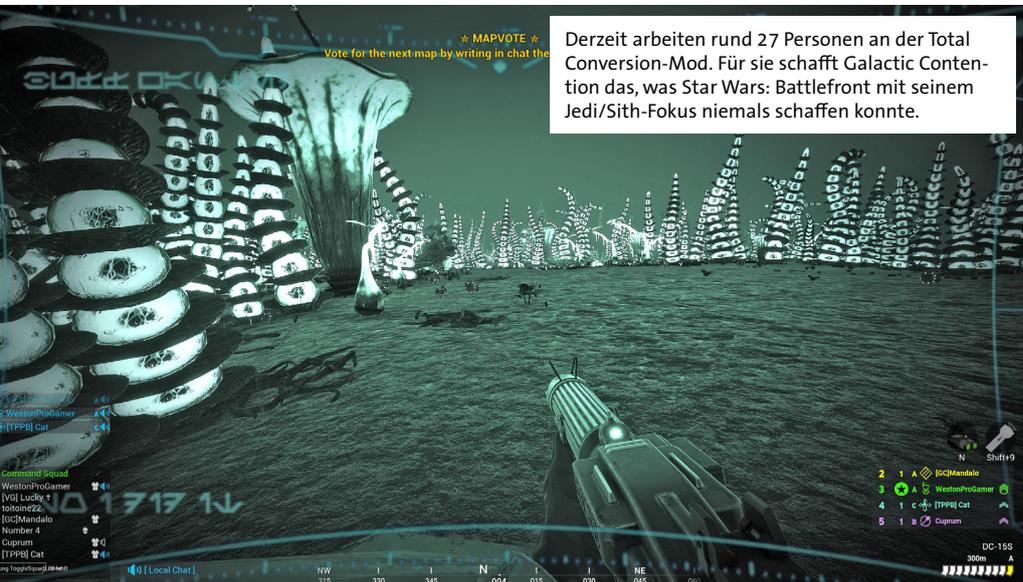
Die dunkle Seite des Schlachtfeldes

Nicht wie Battlefront, anders als Battlefront – dieser Satz fällt häufig, wenn ich mit den Teammitgliedern spreche, die sich trotz aller Distanzierung als große BF-Fans betrachten. Allerdings lieferte Battlefront für sie bisher immer nur den kleinen Bruchteil einer viel größeren Schlachtenvision – einer Vision, der vor allem die Helden und Schurken im Weg standen. Modder AxteISturmlaw führt das für mich weiter aus: »Es ist in Battlefront sehr schwierig, sich voll und ganz auf die Schlacht einzulassen, wenn das Ziel nur darin besteht, einen spielbaren Jedi/Sith freizuschalten und über die Karte zu flitzen und alle einfachen Klassen abzuschlachten.« Klar, Lichtschwerter seien cool, meint er, aber dieser Fokus lasse 99 Prozent der Armee als unwichtig erscheinen. »Im Gegensatz dazu konzentriert sich Galactic Contention viel mehr auf Teamwork. Die Aktionen von Spielern, die zusammenarbeiten, haben einen viel größeren Einfluss auf die Schlacht als die von einzelnen Einheiten. Dies führt letztendlich – und absichtlich – zu einer immersiveren Erfahrung für die Spieler als Ganzes«, so der Modder.

Aber nicht nur das Teamwork steht im Vordergrund ihrer Mod, sondern auch eine Seite, die nicht oft in Star Wars gezeigt wird: das Düstere, das Brutale, das erbarmungslose Gesicht des Krieges. Um den richtigen Ton für ihre Mod zu finden, ließen sie sich vor allem von Star Wars: Republic Commando inspirieren, dem legendären Ego-Shooter



Alle Augen sind gerade auf die bevorstehende Neuheit gerichtet: Umbara aus The Clone Wars soll mit zwei Maps Einzug in den Katalog halten. Environmental Artist PhilCreations ist stolz auf seine SciFi-Vietnam-Hölle.



Derzeit arbeiten rund 27 Personen an der Total Conversion-Mod. Für sie schafft Galactic Contention das, was Star Wars: Battlefront mit seinem Jedi/Sith-Fokus niemals schaffen konnte.



aus dem Jahr 2005, der erstmals einen Blick auf die weniger ruhmreichen Seiten des Klonkrieges warf. Das Motto von Galactic Contention lautet: den Spielern bestimmte Möglichkeiten nehmen, sie auf bestimmte Weise einschränken, um ihnen einmalige Erfahrungen zu liefern. Art-Lead Mandalo erklärt: »Das zeigt sich vor allem dadurch, dass Spieler ihre Fehler bei Angriffen oder Verteidigungen mit mehr als nur Ticketverlusten bezahlen. Sie können nicht einfach eine neue Einstiegsmöglichkeit eröffnen, manchmal müssen sie auch zehn Minuten warten. Es sei denn, das Team errichtet eine. Zudem kommen all die einschränkenden Effekte wie beispielsweise Niederhaltung, wenn du beschossen wirst und deine Sicht stark eingeschränkt ist. Gleiches gilt für Ausdauer und Blutung, die der Spieler behandeln muss.« Mit dieser Formel will Galactic Contention immer wieder einzigartige Momente kreieren, wie zum Beispiel Mandalos spannendste Schlacht, an die er sich gerne zurückerinnert: »Unser Ziel wurde überrannt, und wir mussten mit einem Truppentransporter evakuiert werden. Unter heftigem Beschuss und mit einem riskanten Manöver entkamen wir. Das hätte so auch aus einer Filmszene stammen können, und dabei kann so etwas andauernd passieren, in jedem Match. Einfach so«, sagt er.

Für den einfacheren Einstieg in diese Kriegshölle – und damit auch der Spaß nicht allzu schnell vergeht – hat die Community das Tutorenprogramm ins Leben gerufen. Erfahrene Spieler veranstalten regelmäßige Trainingsrunden und führen die Neulinge an alle Rollen heran, um die beste Position für sie zu finden. »Ich verbringe 75 Prozent meiner Spielzeit damit, neue Spieler zu unterrichten. Die wenige Zeit, die mir noch bleibt, fliege ich – und kann dabei das Spiel immer noch genießen«, schreibt User CornierDuke aus dem Tutorenprogramm. Mittlerweile hat das Team sogar eigene Lehrvideos produziert. Alles, um die Republik – oder die Separatisten – stolz zu machen.

Die Mutter aller Schlachten

Die Stimmung in der Community ist weitestgehend gut, auch wenn die Server-Ausfälle im Zuge der Wartungsarbeiten aufs Gemüt schlagen. Aber die Qualität der Mod solle jederzeit die oberste Priorität behalten, so das Team. Die Modder können nur in ihrer Freizeit am Projekt arbeiten, der Server wird aus eigener Tasche bezahlt. Deshalb gehen sie auch äußerst vorsichtig mit großen Roadmaps für die Zukunft um.

Der häufigste Wunsch der Fans: auch als Rebellen und Sturmtruppen gegeneinander zu kämpfen. Das Entwicklungsteam kann diese Sehnsucht sehr wohl nachvollziehen und diskutiert den Vorschlag intern, aber vorerst bleibt diese Epoche Zukunftsmusik. Bis dahin sind ohnehin alle Augen auf die bald erscheinenden Umbara-Maps gerichtet, die die Vision von der ultimativen Schlacht am besten umsetzen sollen. Derzeit gibt es nur einen Prototyp der Karte, der das Layout und die Kommandoposten darstellt. Auch wenn noch kein Gameplay vorrätig ist, werde ich mit dutzenden verblüffenden Screenshots versorgt. Umbara ist in vielerlei Hinsicht einzigartig – und bisher nur der »Clone Wars«-Serie als Schauplatz vergönnt gewesen. In der vierten Staffel liefern sich dort Klontruppen und Umbaraner eine denkwürdige Schlacht mit hohen Verlusten. Der Planet Umbara, wo immerzu Nacht herrscht, zeichnet sich durch einen Dschungel diverser gefährlicher und leuchtender Pflanzen aus. Man kann es als eine wahre Weltraumhölle bezeichnen.

Environment Artist PhilCreations gibt mir einen Einblick hinter die Kulissen: »Uns war es wichtig, dass wir den Look von »The Clone Wars« ins Realistische übertragen und nicht einfach Referenzen aus der Serie nur eins zu eins nachmachen. Ich persönlich bin ein riesiger Fan von gruseligen, Alien-artigen Pflanzen und Geschwüren, was ich so gut wie möglich in Umbara widerspiegeln möchte. Unter anderem auch mit selbst erstellten Kreationen, wie beispielsweise einem un-

heimlichen Pilz.« Der Künstler ist gespannt darauf, wie die Spieler auf Atmosphäre und Details von Umbara reagieren werden. »Die Umbara-Folgen haben vermutlich einige der dunkelsten und brutalsten Szenen aus Star Wars, und das wollen wir auch so in Galactic Contention rüberbringen. Man soll sich am Ende wie in einem SciFi-Horror-Vietnamkrieg fühlen«, erzählt PhilCreations.

Mit 50.000 Discord-Mitgliedern und 320.000 Abonnenten im Steam Workshop blickt das Development-Team zufrieden auf Galactic Contention. Man pflege guten Kontakt zum Squad-Entwickler, und Disney habe bisher auch kein Veto eingelegt. Ein großer Erfolg, aber einer mit Grenzen. Community-Manager HiveNoon ist sich der Achillesferse bewusst: »Wir sind eine Mod. Wir sind oft einem Update-Zeitplan ausgeliefert, der nicht von uns stammt, was unsere Ziele und Zeitpläne stark beeinflusst. Wir sind dankbar, dass wir innerhalb des Squad-Rahmens arbeiten können. Aber in einer Position zu sein, in der wir uns mehr auf unsere Autonomie konzentrieren könnten und uns nicht so sehr um die Wartung kümmern müssten, wäre eine erfrischende Abwechslung. Aber das ist eine Position, die wir derzeit nicht als Teil unserer Zukunft sehen.« Nichtsdestotrotz wendet Leon the Fourth ein: »Seit fünf Jahren bieten wir einer riesigen Community ein unvergleichliches Erlebnis. Wir sehen aktuell keinen Anlass, uns zu sorgen oder Sonstiges, ganz im Gegenteil. Unsere Community hat sich in den letzten zwei Jahren verdoppelt und wächst rasant an, durch unzählige Videos auf YouTube und TikTok.«

Aber so oder so: Sie produzieren kein Star Wars: Battlefront 3 – das versichern sie allen Fans, die kommen und mit dieser Erwartungshaltung definitiv enttäuscht werden. Das ist EAs Aufgabe, nicht ihre. Ihr Spiel ist nicht arcadig, ihr Spiel ist brutal. Für das Schlachtenerlebnis, das sie bieten, müssen die Fans einen hohen Preis zahlen. Und zwar keinen monetären. Sondern in Form von intergalaktischem Schweiß. ★

Seit 2020 entwickelt Galactic Contention auf der Basis von Squad einen ebenso realistischen Star-Wars-Shooter.



Die Mod möchte zum einem realistisch sein und zum anderen auch die düsteren Seiten der Klonkriege zeigen.

