

Ich bin Dein Vader!

STAR WARS BATTLEFRONT 2

Vor einem Jahr begeisterte der Vorgänger nicht nur Krieg-der-Sterne-Fans sondern auch Multiplayer-Freunde, doch der Nachfolger hat wichtige Neuerungen in Sachen KI und Teamspiel verschlafen.

Was halten Sie von Darth Vader? Am besten Abstand. Denn der Lichtschwertschwinger hat ja schon im ersten **Battlefront** Heerscharen niedergemetzelt, und in der Fortsetzung wird er noch gefährlicher. Denn nun steuern Sie ihn selbst! Auch sonst geizt **Battlefront 2** nicht mit Neuerungen: mehr Spielmodi, mehr Karten, mehr Helden, mehr Waffen – aber auch mehr KI-Patzer, mehr Verbindungsabbrüche und mehr Durcheinander.

Ansichten eines Klons

Herzstück von **Battlefront 2** ist noch immer der Eroberungsmodus:

Sie kämpfen als Rebell, imperialer Soldat, Klonkrieger oder Droide um Kommandoposten. Wer alle einnimmt und 20 Sekunden halten kann, gewinnt. Außerdem verfügt jedes Team über ein begrenztes Punktekonto: Wird ein Mitstreiter niedergeschossen, verliert die Mannschaft einen Punkt. Sind alle verbraucht, hat das Team verloren. Dieses Spielprinzip packt **Battlefront 2** in zwei Singleplayer-Varianten. In der Kampagne schlüpfen Sie in die Rüstung eines Klonkriegers, der mehrere bekannte Gefechte der **Krieg der Sterne**-Episoden zwei bis fünf miterlebt, von der Schlacht um Mygeeto bis zum Sturm auf Hoth. Einige davon spielen auch im All: Mit TIE-Fightern und -Bombern stürzen Sie sich

auf X-Wings und Y-Wings und attackieren Schiffe der Mon Calamari. Allerdings nehmen Ihre KI-Kameraden dabei keine Kommandopunkte ein. Sie müssen Posten für Posten allein erobern. Das ist auch nicht so schwer, denn die KI-Gegner lassen sich freudig erschießen. Jedoch sind Ihre Kameraden ebenso dumm und das Punktekonto begrenzt. Daher stehen Sie irgendwann alleine da, während der Gegner unendliche Ressourcen hat. Nervig!

Wir sind Helden

Ab und zu übernehmen Sie die Rolle eines Helden: Auf Kashyyyk etwa kämpfen Sie als Yoda an der Seite der Wookies, auf Coruscant nehmen Sie als Anakin Skywalker die Jedi-Biblio-

IN GAMESTAR 12/1997...



...testeten wir unser erstes Krieg der Sterne-Spiel. Das war Monopoly Star Wars Edition. Darin kaufen Sie statt der Schlossallee Coruscant. Doch die Kraft zweier verkaufstarker Lizenzen heimste nur 58 Wertungspunkte ein. Immerhin: Anders als in **Battlefront 2** bekommen Sie eine Original-Synchronstimme zu hören – wenn auch nur die von C3PO.

thek auseinander. Jeder der neun Helden und acht Schurken kann besonders schnell laufen, weit springen und hat zwei zusätzliche individuelle Fähigkeiten: Darth Vader schmeißt sein Schwert und würgt Gegner per Machtgriff, Jango Fett fliegt und verschießt Raketen. Spannende Lichtschwert-Duelle wie in **Jedi Academy** gibt's allerdings nicht: Die Kämpfe arten in wildes Geklicke aus, besondere Manöver fehlen. In der zweiten Singleplayer-Spielart, der »Galaxis-Eroberung«, wählen Sie eine der vier Parteien aus und ringen dem dazugehörigen Gegner Planet um Planet (Karte um Karte) ab. Für Siege erhalten Sie Geld, mit dem Sie Boni wie zusätzliche Feuerkraft oder Heilung für die Truppen kaufen.

Flaggenparade

Haben Sie etwas gegen Luke Skywalker? Klar: Thermaldetonatoren und Blaster. Acht Soldatenklassen gibt's in **Battlefront 2**. Die sechs Grundtypen Pilot, Marine, Infanterist, Ingenieur, Raketen- und Scharfschütze sind bei allen Parteien gleich, dazu kommen je zwei Spezialeinheiten. Doch um als kampfstarker Wookiee oder unsichtbarer Spion spielen zu können, müssen Sie Punkte durch Abschüsse oder Eroberungen sammeln. Damit qualifizieren

- FACTS**
- > 2 Singleplayer-Varianten
 - > 4 Parteien
 - > 8 Kämpferklassen pro Armee
 - > 17 Helden und Schurken
 - > 18 Boden- und sechs Weltraumkarten
 - > unzählige Fahr- und Flugzeuge



Als Flaggenträger kann Luke Skywalker nicht mehr mit Jedi-Geschwindigkeit rennen, denn das wäre unfair. (1600x1200)





An Bord eines X-Wings der Rebellen müssen wir den gegnerischen Sternzerstörer ausschalten.



Als Boba Fett braten wir ein paar Klonkrieger durch.



Sechs Karten stammen noch aus Teil eins. Hier: Hoth.

Sie sich auch für die Rolle des Helden. So läuft das auch im Multiplayer-Part, der neben drei Punktspiel-Varianten noch »Capture the Flag« und eine Art Football-Modus bietet: Hier versuchen beide Teams, eine neutrale Flagge ins gegnerische Lager zu schleppen. Das erinnert an Drittklässler-Bolzplatzfußball: Kein Spieler behält die Fahne länger als zwei Sekunden bei

sich, denn alle übrigen Kämpfer ballern ohne Rücksicht auf Verluste in Richtung Flagge.

Jeder gegen jeden

Selbst im Eroberungsmodus sind die 18 Boden- und sechs Weltraumkarten ein einziges Durcheinander: Statt Team-Taktik ist auf den meisten Servern Team-Killing angesagt. Denn **Battlefront 2** unterstützt

kaum Zusammenarbeit: Eingebautes »Voice over IP« fehlt, Funkbefehle liegen umständlich auf den F-Tasten, Kollegialität wird nicht honoriert und findet daher auch nicht statt. Dabei hat **Battlefield 2** mittlerweile gezeigt, wie Teamspiel richtig funktioniert. Und wie ein Schlachtfeld aussehen kann, denn grafisch hat sich **Battlefront 2** im Vergleich zu Teil eins

sogar verschlechtert: Ohne Weichzeichner-Effekte fällt der Blick ungetrübt auf fade Leveltexturen. Der Sound ist hingegen fantastisch, mit Ausnahme der Helden Sprecher. Wenn Han Solo sagt »Hier Solo, wo brennt's denn?«, wirkt das albern. Lediglich Yoda klingt, wie er sollte. Aber nicht schwer es ist, wie Yoda zu sprechen. **FAB**

► WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: **L135**



Kanzler Palpatine hat uns befohlen, die Jedi auf Coruscant zu vernichten.

FABIAN SIEGISMUND

fabian@gamestar.de

In allen Bereichen mehr Inhalt, trotzdem weniger Punkte als der Vorgänger? Ja, denn sowohl Single- als auch Multiplayer-Modus halten der Konkurrenz nicht mehr Stand. In der Kampagne ärgere ich mich über die KI, im Mehrspielerpart über das fehlende Teamwork. Ich würde als Rebellenschmuggler gerne Munition oder Gesundheitspäckchen verteilen, aber ich weiß ja gar nicht, wer was braucht! Das Durcheinander wird perfekt, wenn mal wieder einer der zahllosen Lags das Spiel stört. Da bleibt der Star-Wars-Spaß auf der Strecke.



»Die Macht ist schwach in ihm«

STAR WARS BATTLEFRONT 2 MULTIPLAYER-SHOOTER

PUBLISHER	Pandemic / LucasArts	RELEASE (D)	2.11.2005
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	45 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 1 DVD, 32 Seiten Handbuch	USK	ab 16 Jahre

GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	2	3	4	5	6	7	8	9	10	PROFI
------------	---	---	---	---	---	---	---	---	----	-------

VERGLEICHBAR MIT: Battlefield 2 (93, 08/05) Vorbildliches Teamspiel, ausgezeichnete Grafik. Star Wars Battlefront (84, 12/04) Der Vorgänger ist nahezu baugleich.

TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM	
Geforce 2/4 MX	GF FX 5800/5900	1,6 GHz Intel	2,0 GHz Intel	2,4 GHz Intel
Radeon 9000	Radeon 9700/9800	XP 1400+ AMD	XP 1800+ AMD	XP 2200+ AMD
Geforce 4 Ti	Geforce 6600/GT	256 MB RAM	512 MB RAM	1,0 GB RAM
Rad. 9500/9600	Radeon X800/X850	4,3 GB Festpl.	4,3 GB Festpl.	4,3 GB Festpl.
Radeon X600	Geforce 6800			

LAUTSPRECHER: Stereo | 2 vorne, 2 hinten | 5.1 | 6.1

MULTIPLAYER BEFRIEDIGEND

FAZIT: Oftmals nur ein heillooses Durcheinander, sehr Deathmatch-lastig.
 MODI: Eroberung, Angriff, Jagd, Eliminierung, zweimal Capture the Flag.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ Star-Wars-Optik - monotone Leveltexturen	8 / 10
SOUND	+ Original-Sounds und -Musik - lahme Sprecher	9 / 10
BALANCE	+ Helden nicht übermächtig - Panzer zu stark	8 / 10
ATMOSPHERE	+ Krieg der Sterne - chaotisches Getummel	7 / 10
BEDIENUNG	+ Klasse jederzeit wechselbar - viele Verbindungsabbrüche	8 / 10
UMFANG	+ zwei Singleplayer-Varianten + 24 Karten	10 / 10
LEVELDESIGN	+ stimmungsvolle Umgebungen - zu viele Engpässe	7 / 10
TEAMWORK	+ kaum Kooperation möglich - miese KI	4 / 10
WAFFEN & EXTRAS	+ 17 Helden mit Spezialfähigkeiten + 32 Kämpfer	10 / 10
MULTIPLAYER-MODI	+ sechs Modi - arten in pures Deathmatch aus	8 / 10

PREIS/LEISTUNG GUT

EINGEWÖHNUNG 30 Minuten SOLO-SPASS 12 Stunden MULTIPLAYER-SPASS 30 Stunden

FAZIT: STAR-WARS-SCHLACHTEN MIT SCHWACHEN.

79 SPIELSPASS

DVD: Video-Special

GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK: **L137**