

Bisher spricht EA nur von 40 Spielern auf großen Karten, für die epische Hoth-Schlacht hoffen wir aber auf mindestens 64.

Star Wars: Battlefront

Eine neue Hoffnung?

Als erstes Kind von Dice, EA und Disney soll Star Wars: Battlefront die SciFi-Marke aus ihrem Spiele-Jammertal führen. Wir waren auf der Star Wars Convention in Los Angeles und haben uns die ersten Spielszenen angeschaut. Von Dmitry Halley

Angeschaut

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **EA** Entwickler: **Dice**
Termin: **19.11.2015**

Es ist wie in einer anderen Welt. Draußen strahlt die Frühlingssonne von Kalifornien so warm, wie man es in Deutschland nur im Sommer kennt. Aber innerhalb des Anaheim Convention Centers ist es wie nirgendwo sonst auf der Erde. Denn die Leute hier wollen nichts von der Welt da draußen wissen, scheren sich nicht um die Reize Anaheims oder das Wetter. Da laufen Wookies neben Twileks, Sturmtruppen neben Sith Lords. Auf einer Bühne werden Kinder zu Jedi Kids ausgebildet, auf einer anderen legen sich leicht bekleidete Frauen neben Gangsterlord Jabba the Hut. Nur als Jar Jar Binks will sich irgendwie niemand verkleiden.

Es ist die Star Wars Celebration, die größte Messe der Welt rund um Jedi-Ritter, die Macht und Tie Fighter. Und hinter all den Merchandise-Ständen mit Luke Skywalker, Darth Vader und Obi Wan auf Tassen, T-Shirts und Spielzeugfiguren thront ein Podium, das durch eine gigantische Plakatwand von der Öffentlichkeit abgeschirmt wird. Hier stellen

EA und Entwickler Dice eines der wichtigsten Star-Wars-Spiele aller Zeiten vor: Star Wars: Battlefront. Und wir sind dazu eingeladen, an der weltexklusiv ersten Pressevorführung von tatsächlichem Gameplay teilzunehmen.

Ein machtvolles Comeback

Es ist der perfekte Ort und der perfekte Zeitpunkt, um der Star-Wars-Marke wieder zu alter Größe zu verhelfen. Schließlich steht ein brandneuer Film vor der Tür. Und auch auf Seiten der Spiele standen die Zeichen lange nicht mehr so gut wie jetzt. Nach endlosen Lizenzverwüstungen zur Kinderserie Clone Wars, einem gescheiterten The

Force Unleashed 2, dem eingestellten Star Wars: 1313 und Star Wars Kinect mit Han-Solo-Tanzeinlage war es kein Wunder, dass Schirmherr Disney nach dem Kauf von Lucasfilm als Erstes der Traditionsschmiede LucasArts den Stecker zog.

So groß die Trauer um die Urväter so vieler großartiger Star Wars-Spiele und Adventures im Anschluss auch gewesen sein mag – es kann kaum wer verleugnen, dass die Welt seit 2006 kein herausragend gutes Spiel rund um Luky Skywalker und Co. mehr gesehen hat. Aber was würde Disney mit der Lizenz anstellen? Mickey Mouse auf dem Todesstern? Disney Infinity mit Darth Vader

Sieht das Spiel echt so gut aus?

Bisher gibt's zu Battlefront öffentlich nur einen In-Engine-Trailer sowie die paar Screenshots in diesem Artikel – das ist reichlich wenig, wenn man sich ein Bild von der technischen Qualität des Spiels machen will. Anhand der Gameplay-Demo sind wir allerdings optimistisch: Ja, die Screenshots mögen zwar nachbearbeitet und ein wenig aufgehübscht worden sein, aber trotzdem wird Battlefront eine Augenweide, die von einigen Unschärfefeffekten mal abgesehen tatsächlich so aussieht wie auf den Screenshots dargestellt. Wir sind uns sicher, dass es mit all diesen Effekten das schönste Star-Wars-Spiel aller Zeiten werden könnte.



Star-Wars-Melodie, das Licht geht aus und was wir zu sehen bekommen, lässt einen Teil von uns zufrieden lächeln. Ein anderer fasst sich dagegen enttäuscht an den Kopf.

Guerilla-Krieg auf Endor

In der Pressedemo schlüpfen wir in die Rolle eines Rebellen. Zumindest erschließen wir uns das in dem Moment, in dem wir auf einen Sturmtruppler feuern. Der galaktische Bürgerkrieg also, die Ära der alten Filmtrilogie rund um Luke Skywalker, Prinzessin Leia und Darth Vader. Das Material der Pressedemo überschneidet sich zwar thematisch mit dem kurz darauf veröffentlichten In-Engine-Trailer, allerdings ist das Geschehen hier nach Angaben von EA nicht geskripted, sondern aus einem real laufenden Spiel aufgenommen. Unser Rebell steht im Dickicht eines Urwalds, neben uns braust ein Speeder Bike vorbei, in den Baumwipfeln entdecken wir ein Dorf bevölkert von flauschigen Teddybären. Alles klar, wir sind auf Endor, dem Waldmond aus Episode 6, auf dem die entscheidende Bodenschlacht zwischen Rebellen und Imperialen tobt.

Wir preschen nach vorn, das Blaster-Gewehr fest in den Händen, neben uns andere Rebellen-Kollegen. Über ihren Köpfen schweben Spielernamen; wir befinden uns also tatsächlich in einem Multiplayergefecht. Allerdings wird schnell klar, dass auch die Pressedemo sehr behutsam inszeniert wurde. Das Geschehen wirkt fast so dramaturgisch durchgeskripted wie der anschließend veröffentlichte In-Engine-Trailer.

Und eins fällt dem Battlefield-Veteranen direkt auf: Endor ist 2015 deutlich verschlungener als 2005. Unser Rebell schlägt sich durch dichte Vegetation, taucht dann in einer kleinen Schlucht unter, könnte aber genauso gut die Rampe zum Ewok-Dorf in den Baumwipfeln hochlaufen. Oder sich ein Bike schnappen, um die Sturmtruppen über den Haufen zu fahren. Die Karte wirkt weitläufiger, sowohl in der Breite als auch in der Höhe. Während wir in der Schlucht kauern, nehmen uns beispielsweise Sturmtruppen von oberhalb der Klippe ins Visier. Wir schießen einen zu uns herab, die übrigen schnappen sich unsere Kollegen.

Star Wars wird Battlefield

Inmitten dieses hitzigen Guerillagefechts fällt uns eine Sache auf, die Battlefield bereits jetzt richtig macht: das Schussgefühl. Jeder Treffer unseres Blasters hat ordnungsgemäß Wumms, die begleitenden Soundeffekte sind besser denn je. Und wenn in der Schlucht die getroffenen Sturmtruppler

oder Kingdom Hearts auf Tatooine? Nein, es stellt sich heraus, dass sie genau das Richtige tun: da ansetzen, wo der Ruhm vor neun Jahren am größten war. Bei Battlefield 2.

Hier sitzen wir also und können uns die Vorfreude kaum verkneifen. Denn das neue Battlefield muss ja gut werden, schließlich ist die Macht an keinem Ort der Welt so stark wie hier in Anaheim. Nachdem wir eingetreten sind, schließen sich die Pforten, das Battlefield-Podium ist wieder abgeschirmt vom Rest der Welt. Es ertönt die wohlbekannte



TITELSTORY



Fahrzeuge spielen erneut eine große Rolle. Mit dem Speeder Bike rauschen wir in Windeseile über die komplette Endor-Karte.



Dogfights nehmen eine wichtige Rolle in Battlefront ein, finden aber komplett innerhalb der Planetenatmosphäre statt.

vom Himmel regnen, fühlen wir uns so mittendrin im Krieg der Sterne, wie es eben nur die Battlefront-Spiele schaffen. Das gilt natürlich besonders für die Ego-Perspektive, denn damit erleben wir das Geschehen unmittelbar aus den Augen unseres Frontsoldaten: Wir sprinten durchs Geäst, halten hektisch nach unseren Kameraden Aus-

schau, müssen panisch herausfinden, von wo wir gerade beschossen werden. Zumindest Letzteres klappt aus der Verfolgeransicht natürlich besser – Battlefront wird serientypisch beide Kameraperspektiven zur Verfügung stellen; eine sehr gute Entscheidung von Dice. Der Wechsel ist jederzeit möglich, allerdings gibt's für die Ver-

folgersicht keine zusätzlichen spielerischen Gimmicks wie zum Beispiel ein Deckungssystem. Trotzdem fühlen sich beide Spielweisen in der Demo richtig an: Wenn wir unserer Figur über die Schulter schauen, behalten wir das Geschehen und unsere Kameraden besser im Blick, aus der Ego-Ansicht wirkt das Zielen dafür direkter und das Mittendrin-Gefühl intensiver. Dabei ist der Blaster natürlich unser Liebling – den kennt man schließlich aus den Filmen. Aber unser Rebell zückt im selben Atemzug sein Scharfschützengewehr und nimmt entfernte Sturmtruppen aufs Korn.

Dass er so unterschiedliche Knarren mit sich führt, hat zwei Gründe: Zum einen will Dice im Rahmen der Demo natürlich möglichst alle Spielstile vorführen. Zum anderen wird es keine festen Charakterklassen geben. Stattdessen rüsten wir uns selbst aus, nachdem wir die entsprechenden Waffen freigeschaltet haben. Wie genau die Charakterzusammenstellung und Freischaltung funktioniert, will uns Dice zu diesem Zeitpunkt noch nicht verraten, allerdings gibt es Erfahrungspunkte für jeden Abschluss – man kann sich also auf ein Rankingsystem ähnlich wie bei Battlefield 4 einstellen.

Unabhängig von der gewählten Waffe hat unser Held indes alle Hände voll zu tun, nicht über den Haufen geschossen zu werden. Von allen Seiten hagelt es Streufire, wir werden fast von einem Speeder Bike umgefahren.



Craig McLeod

Drei Fragen an Dice-Producer Craig McLeod

GameStar Was hat's mit dem neuen Walker Assault Modus auf sich?

Craig McLeod Ich kann da nicht ins Detail gehen, aber uns geht's wirklich um das Mittendrin-Gefühl bei den Star-Wars-Schlachten. Du schaust den Film und denkst dir »Wie wäre das eigentlich, mit dem Speeder Bike über Endor zu heizen?« Das wollen wir im Spieler ansprechen, und der Walker Assault ist dafür das perfekte Beispiel. Er ist einer unserer größten Spielmodi mit bis zu 40 Spielern und deckt so ziemlich alle Facetten des Spiels ab: Infanteriekämpfe, Fahrzeuggefechte und natürlich Dogfights in der Luft. Man soll als Spieler wirklich die Freiheit erhalten, seine Schlachten so zu erleben, wie man es will.

► Gilt die Freiheit denn auch, wenn man Schlachten im Weltraum ausfechten will?

◀ Wir fokussieren uns ganz auf planetare Kämpfe. Weltraum wird es in unserem Spiel nicht geben. Trotzdem erzeugen wir dieselben Gefühle eines hitzigen Dogfights mit X-Wing und Tie Fightern – nur eben innerhalb der Atmosphäre. Das kriegen wir auch so hin.

► Wie sieht's mit dem Singleplayer aus?

◀ Battlefront wird in erster Linie eine Mehrspielererfahrung. Deshalb wird's keine Kampagne geben, sondern nur Missionen. Die kann man sich als Schlachtfantasien in Häppchenform vorstellen, kurz und intensiv, mit einem Freund oder auch allein. Online und im lokalen Koop. Trotzdem sind unsere Modi so ausgelegt, dass sie den Spieler dazu anhalten sollen, im Mehrspieler zu spielen. Sonst entgeht ihm einfach zu viel von den Inhalten, die wir für spannend halten.



Das wirkt im Urwald-Labyrinth wie ein chaotischer Guerilla-Krieg. Wir sind gespannt, wie sich eine offene Feldschlacht im Kontrast dazu anfühlt – gerade dort wird sich nämlich zeigen, ob Battlefront wirklich ein epischer Krieg der Sterne mit zig Spielern und Begleitarmee aus computergesteuerten Bots ist. Oder ob es letztlich mehr ein Battlefield in neuem Gewand ist, denn danach sieht Endor zumindest spielerisch bisher aus.

AT-ATs auf Tatooine

Der Spielmodus, den wir auf dem Waldmond zu sehen bekommen, nennt sich »Walker Assault« – und noch während wir uns fragen, wo der Name herkommt, entdecken wir in einer Waldschneise die Ursache: Ein gigantischer AT-AT-Kampfläufer zerstört alles, was ihm vor die Füße gerät! »Moment mall!«, mag jetzt jeder rufen, der Episode 6 gesehen hat, »ein AT-AT hat auf Endor doch gar nicht mitgekämpft!« Denn im Film sieht man die größten Maschinen des Imperiums nur in einer einzigen Szene im Hintergrund. Aber hier nimmt sich Battlefront eine entscheidende Freiheit: Die gewählten Spielmodi funktionieren unabhängig vom gewählten Szenario. Die Geschichte der Filmvorlage tritt hier in den Hintergrund, um den Spielern laut Entwickler Dice die Möglichkeit zu geben, ihre eigenen Star-Wars-Visionen im Spiel umzusetzen. Was genau unser Ziel als Rebell beim Walker Assault ist, will uns aber niemand

verraten – generell gibt's im Rahmen der Pressedemo wenig konkrete Informationen zu den Spielvarianten.

So soll es auch »kleinere« Modi geben, die für weniger Spieler ausgelegt sind. Was sich dahinter verbirgt, können wir nur erraten. Sicher bestätigt sind hingegen die Luftschlachten. Wohlgermerkt Luft, nicht Weltall – dazu später mehr. Allerdings bewegt sich unser Rebell in der Demo ausschließlich auf dem Boden. Die Jäger und Bomber sehen wir folglich nur als ferne Flugobjekte über den Baumwipfeln.

Aber zumindest helfen sie uns aus der Luft, den AT-AT-Läufer aus dem Weg zu räumen: Gerade denken wir uns als winziger Frontsoldat angesichts der gigantischen Bedrohung, dass wir gleich eins mit der Macht werden. Von der Seite rauscht eine Rakete vorbei, die unser Kamerad auf den Weg geschickt hat. Doch der AT-AT steckt das locker ein. Erst im letzten Moment rauschen die Y-Wing-Bomber über uns hinweg und sprengen das Teil. Die Explosionen sehen großartig aus, die krachende Sounduntermalung passt perfekt.

Das schönste Star Wars aller Zeiten

Eine der spannendsten Besonderheiten von Battlefront ist das sogenannte »Partner Feature«. Vor jeder Schlacht können wir uns einen Freund aussuchen, mit dem wir ein »Tag Team« bilden wollen. Das wirkt sich im Spiel als eine Art Buddy-Verhältnis aus: Wir verpflichten uns, auf unseren Kollegen aufzupassen, und umgekehrt. Im Gegenzug dürfen wir ihn als mobilen Spawn-Punkt nutzen, wenn wir mal ins Gras beißen, und sogar Freischaltungen mit ihm teilen. Darüber hinaus soll das Partner-Feature noch weitere Vorteile bieten, ins Detail gehen will dazu aber niemand.

Als Spielmechanik klingt dieses Tag Team mit einem Freund wirklich interessant, besonders im Hinblick auf die sogenannten »Battlefront Missions«, dem Einzelspielermodus von Star Wars: Battlefront. Denn Dice verzichtet enttäuschenderweise sowohl auf eine Story-Kampagne als auch auf den aus den Vorgängern bekannten Eroberungsmodus, in dem wir Planet für Planet die gesamte Galaxie unter unsere Fittiche brachten. Stattdessen gibt's jetzt lediglich vordefinierte Herausforderungsmissionen. Die orientieren sich an der Handlung der Filme und geben uns die Möglichkeit, solo auf Kill-Jagd zu gehen. Alternativ kann man diese kleinen Missionen aber auch mit einem Freund angehen.

Doch zurück zu Endor, denn eins muss man diesem Gefecht noch lassen: Es sieht fantastisch aus. Das gezeigte Material stammt zwar von der PlayStation 4, aber umso beeindruckender ist die Vorstellung, wie Battlefront auf dem PC mit maximaler Kantenglättung und eventueller 4K-Unterstützung aussehen könnte. Dice hat für die Gestaltung der Welt mit Photogrammetrie gearbeitet. Dabei werden Objekte wie die Filmrequisiten von zig verschiedenen Blickwinkeln aus fotografiert und dann digital zu einem Model zusammengefügt. Und das Ergebnis kann sich sehen lassen: Jede Waffe, jedes Ausrüstungsteil und jede Figur strotzt nur so vor Details. An der Sturmtrupperrüstung sieht man kleinste Staubablagerungen. Darth Vaders Lichtschwert ist bis auf das letzte Schraubchen korrekt nachgebildet. Die Vegetation Endors schaut dank schärferer Texturen und dichter Vegetation erheblich organischer aus als im letzten Battlefront. Und auch die Animationen wirken sehr flüssig. Wenn an unserer Seite ein Kameraden dem Feind entgegenrennen, sich unter Blasterfeuer ducken und aus der Deckung heraus ums Überleben kämpfen, dann greift optisch alles stimmig einander. Plastische Explosionen, flüssige Laufanimationen, eine organische Vegetation und die detaillierten Charaktermodelle werden Star Wars: Battlefront mit



Auf Seiten der Rebellen werden verschiedene Rassen spielbar sein – wie die Individualisierung bei den Sturmtruppen funktioniert, ist derzeit noch unklar.



Auch prominente Star-Wars-Charaktere können wir spielen. Bisher sind allerdings lediglich Darth Vader und Boba Fett offiziell bestätigt.

Sicherheit zum hübschesten Star-Wars-Spiel aller Zeiten machen.

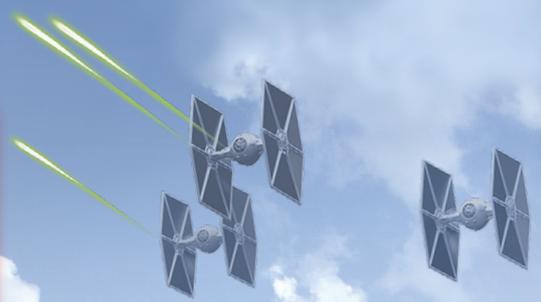
Spielbare Jedi? Na, und?

Indes neigt sich die Gameplay-Demo langsam dem Ende hin. Unser Rebell hat das Gefecht nun knapp sechs Minuten überlebt, zig Sturmtruppen auf dem Gewissen und sogar einen AT-ST zu Fall gebracht. Zusammen mit seinem Freund macht er sich auf ins Generatorgebäude. Doch plötzlich beginnt der Kumpel in der Luft zu schweben, er schnappt nach Luft und geht schließlich leblos zu Boden. Wir blicken um die Ecke, ahnen aber schon, was uns mit einem markanten Atemgeräusch erwartet: Darth Vader.

Hier endet die Präsentation. Dice hebt sich ein großes Feature für den Schluss auf: Wir werden als Darth Vader spielen können,

inklusive Machtgriff, Stoß und Lichtschwert. Und auch hier darf der Serienkenner zu recht ein »Moment mal!« einwerfen: Das gab's doch schon in Battlefront 2. Warum kündigt Dice das als so großes Feature an, wenn jeder Serienfan ohnehin felsenfest davon ausgegangen ist, dass man als Jedi und Sith spielen kann?

Hier äußern sich die größten Bedenken, die wir bei Battlefront aktuell haben. Es tut so, als hätte es die Vorgänger nie gegeben. So preist Design Director Niklas Fegraeus die zwei wählbaren Kameraperspektiven als spektakuläres Feature an und erwartet einen Applaus, den ihm niemand so recht geben will. Denn Ego- und Verfolgeransicht hatten wir schon 2004 beim allerersten Battlefront. Weder Dice noch EA erwähnen einen der Vorgänger auch nur



namentlich, niemand will sich an den direkten Vergleich heranwagen.

Und das hat auch zwei nachvollziehbare Gründe. Der eine wäre, dass Disney mit Battlefront einen Neustart hinlegen will – nicht nur im Hinblick auf das Spiel selbst, sondern bezogen auf alle künftigen Star Wars-Projekte. Die Zusammenarbeit mit Dice und EA ist nur der erste Schritt auf dem Weg in eine neue Generation von Spielen. Da will man logischerweise nicht mit dem Finger auf die Vergangenheit zeigen, vor allem nicht auf die vielen Fehlentscheidungen, die LucasArts vor der Schließung getroffen hat.

Definitiv kein Battlefront 3

Der andere, viel entscheidendere Grund für die stiefmütterliche Behandlungen der Vorgänger ist, dass das neue Battlefront im Vergleich zu Battlefront 2 ganz schön viele Abstriche hinnehmen muss. Zumindest auf dem Papier. Klar, die »Tag Team«-Idee ist neu, die Grafik eine Augenweide, und auch das Leveldesign von Endor wirkt sehr viel komplexer und damit taktisch interessanter als anno 2005. Aber was ist mit all den Spielelementen, die fehlen?

So gibt's keine Klonkriegs-Ära mehr, keine richtige Solo-Kampagne und keinerlei Weltraumkämpfe. Ja, Star Wars ohne Weltraum – alle Dogfights zwischen X-Wing und Tie-Bombern finden innerhalb der Pla-

Battlefront-Historie



Star Wars: Battlefront (2004)

Das erste Battlefront führt vor mehr als zehn Jahren einen revolutionär neuen Ansatz ein: Statt eine prominente Figur der Filme zu verkörpern, schlüpfen wir in die Rolle eines Frontsoldaten und erleben die größten Schlachten der bis dato fünf Episoden aus nächster Nähe. Ganz ohne Jedi-Kräfte setzen wir dabei ähnlich wie bei Battlefield auf einen Mix aus Schussgeschick, Fahrzeugen und Teamwork. Die gigantischen Scharmützel, in denen beide Seiten von zig Bots unterstützt werden, sind anno 2004 ein nie gesehener Spektakel – selbst im Cockpit eines Raumschiffs können wir unseren Kameraden auf dem Boden zu Hilfe eilen. Dabei werden beide Parteien gelegentlich von Figuren der Filme unterstützt. Die kann man zwar nicht selber steuern, dafür enthält Battlefront sowohl die Ära der Klonkriege als auch die der alten Filmtrilogie.



Star Wars: Battlefront 2 (2005)

Wo der Vorgänger schon sehr erfolgreich war, schlägt Battlefront 2 Verkaufsrekorde: Über sieben Millionen verkaufte Exemplare machen das Spiel bis heute zu einem der lukrativsten Star-Wars-Titel aller Zeiten. Teil zwei baut in nahezu jedem Aspekt auf dem Vorgänger auf. Neu sind Schlachten im Weltraum, in denen wir gegnerische Kreuzer sogar zu Fuß erkunden und sabotieren können. Außerdem können wir nun die Generäle auch selbst befehlen, als Darth Vader durch den Todesstern laufen oder im Körper von Yoda Wookies beschützen. Battlefront 2 bietet eine riesige Auswahl an Schauplätzen aus allen sechs Episoden, dazu zig Charaktere, Klassen und Kartendesigns. Von Infanteriegefechten in den engen Gängen einer Korvette bis zur gigantischen Schlacht von Hoth können bis zu 64 Spieler gegeneinander antreten.



Star Wars: Battlefront 3 (2008)

Obwohl Entwickler Pandemic mit Battlefront 2 einen Meilenstein der Star-Wars-Spielegeschichte hingelegt hat, beauftragt LucasArts 2006 das unbekanntes Studio Free Radical Design (die heute als Deep Silver Damnbuster Studios an Homefront 2 arbeiten) mit einem Nachfolger. Was folgt, sind jahrelange Gerüchte, Dementis und Hoffnungsschimmer, die sich letztlich aber in Luft auflösen: 2008 wird bekannt, dass der Vertrag des Studios ausgelaufen ist – das Aus für Battlefront 3. Durch haufenweise gelecktes Gameplay-Material bleibt das Spiel aber in aller Munde. So ist im Video beispielsweise zu sehen, dass Free Radical sogar einen stufenlosen Übergang zwischen Bodenschlacht und Weltraumkampf implementiert hatte. Erst 2013 wird nach der Übernahme durch EA ein neuer Battlefront-Teil offiziell angekündigt.



Im neuen Partner Feature koppeln wir uns an einen Kumpel und bauen beispielsweise gemeinsam einen Schutzschild auf.

netenatmosphäre statt. Battlefront will die ultimative Star-Wars-Erfahrung kreieren, aber so ganz ohne Weltraum können wir uns das nicht vorstellen. Und das ist besonders enttäuschend, wenn man sich den stufenlosen Raum-Boden-Kampf des ursprünglich geplanten, aber dann eingestellten Battlefront 3 von Entwickler Free Radical anschaut (siehe Kasten).

Die größte Skepsis haben wir gegenwärtig aber hinsichtlich der geplanten Kartenanzahl. Battlefront spielt bei Release ausschließlich auf vier Planeten: Tatooine, Sullust, Hoth und Endor. Dabei ist zur Zeit noch nicht klar, wie groß die Anzahl an separaten Karten ausfällt. So könnte es sein, dass man auf Tatooine beispielsweise im Raumhafen Mos Eisley urbane Infanteriekämpfe austrägt, während es vor der Stadt eine Wüstenschlacht zu schlagen gilt. Bestätigt hat Dice zumindest den »Battle of Jakku«, ein gigantisches Gefecht in der Wüste eines fünften Planeten, das als kostenfreier DLC kurz nach Release erscheint.

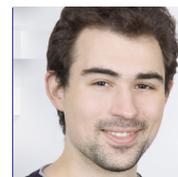
Tabula Rasa

Generell spekulieren wir darauf, dass EA langfristig mit einigen DLCs an den Start gehen wird, die Battlefront um neue Planeten erweitern. Trotzdem enttäuscht uns deren knappe Anzahl bei Release. Klar, wenn alle vier Welten so markant ausfallen wie Endor, dann könnten da schon sehr spannende Erlebnisse entstehen. Wir stellen uns beispielsweise eine gewaltige Auseinandersetzung im undurchsichtigen Schneegestöber von Hoth vor. Trotzdem bilden vier Szenarien nicht im Ansatz die Vielfalt der Star Wars-Welt ab.

So verlassen wir Los Angeles und die Star Wars Convention zwiegespalten. Einerseits hat Battlefront enorm viel Potenzial unter der Haube: ein beeindruckendes Technikgerüst, ein vielversprechendes Kartendesign sowie ein intensives Gefühl von Infanterie-Action zwischen Rebellen und Imperialen. In seinem engen Rahmen scheint das Spielgefühl wirklich zu passen. Aber Producer Craig McLeod und Design Director Niklas Feraegus versprechen uns beide die »ultimative Battle Fantasy im Star Wars-Universum« – einen Spielplatz, auf dem wir unsere Imagination aus Kinderzimmerzeiten in einer digitalen Umgebung verwirklichen können.

Und dieses große Versprechen macht uns skeptisch. Kann das ohne Klonkriege, ohne Raumschlachten, ohne Schauplätze wie Bespin, den Todesstern oder die Korvette aus Episode 4 funktionieren? Denn in unseren Kinderzimmerfantasien waren all diese Aspekte präsent – genau wie in Battlefront 2. Letztlich wird es wohl darauf ankommen, was man sich als Spieler erwartet. Das neue Battlefront wird als eigenständiger Star-Wars-

Titel in jedem Fall von den Dice-Kompetenzen profitieren und mit ein bisschen Glück ein sehr guter Battlefield-Ableger im Universum der alten Filme. Wenn's allerdings um Immersion und die Atmosphäre des Kriegs der Sterne geht, sind wir uns noch unsicher, ob am Ende des Tages nicht doch Battlefront 2 mit seinen zig Schauplätzen und Features eher ins Ziel trifft. Aber vielleicht wird EA an der Baustelle ja nach Release noch per DLC feilen – im Guten wie im Schlechten. **DH**



Falsch vermarktet

Dimitry Halley
Trainee
dimitry@gamestar.de

Ich bin hin- und hergerissen. Einerseits weckt das neue Battlefront wirklich viele Hoffnungen in mir, dass uns da ein sehr gutes Star Wars-Spiel bevorsteht: hervorragende Optik, stimmungsvolle Action und das komplette Repertoire an altbekannten Charakteren, Sounds und Schauplätzen – es könnte ein standfester Neubeginn der Star Wars-Marke werden. Andererseits sieht meine ultimative »Battle Fantasy« einfach nicht aus wie Battlefront, Battlefront hingegen schon. Zumindest wirkt der Fokus auf enge planetare Räume so: Aus dem Jet wird ein X-Wing, aus dem Panzer ein ATST und aus dem Soldaten ein Rebell. Dafür gibt's keine Weltraumkämpfe, keine Kampfstationen, keine Klonkriege – Dinge, die in meiner persönlichen Star-Wars-Fantasie selbstverständlich sind. Vielleicht sollte EA es anders vermarkten, etwa als Battlefield: Star Wars. Dann könnte es für all diejenigen, die beide Marken mögen, ein großartiges Erlebnis bieten, statt am Ende dem eigenen Anspruch nicht gerecht zu werden.

