

# Das Verwirrspiel

Star-Wars-Fans warteten lange auf einen Nachfolger für Battlefront 2. Der schien auch schon fast sicher - kam aber doch nicht. Warum eigentlich? Von Benjamin Danneberg

**W**enn zwei sich lieben, kommt dabei manchmal etwas Drittes heraus, das irgendwie beiden ähnlich sieht. Das gilt auch für Spiele, viele Spieler träumen von der Verschmelzung ihrer Lieblingsspielkonzepte und -universen. Assassin's Creed im Herr-der-Ringe-Szenario? Warum nicht! Ein Open-World-Spiel mit Batman? Könnte gehen!

Im Jahre 2004 geht ein solcher Traum auch für Star-Wars- und Battlefield-Fans in Erfüllung, als die Pandemic Studios unter der Schirmherrschaft von LucasArts Star Wars: Battlefront auf den Markt bringen. Das hat zwar eine schwache Einzelspielerkampagne, schlechte KI und einen geringen Umfang – aber der Mehrspielermodus entschädigt dafür: Bis zu 64 Spieler dürfen sich auf bekannten Star-Wars-Schauplätzen die Hücke vollhauen – wenn auch noch ohne

die Macht, Jedi-Prominenz wie Darth Vader gibt's nur als nicht-spielbare Bossgegner.

Spieler-Jedi stoßen erst mit dem zweiten Ableger dazu: In Star Wars: Battlefront 2 von 2006 können wir als Vader unsere Gegner endlich mit dem Machtgriff würgen. Allerdings stagniert auch hier die KI auf dem Niveau eines intergalaktischen Vollkornbrots. Zum Glück bleibt das in den sehr launigen Multiplayergefechten egal – und auf die kommt es einem echten Battlefield- und Star-Wars-Liebhaber ja nun mal an.

Obwohl der zweite Teil schnell den Spitznamen »Bugfront« weg hat, ist das Bedürfnis nach einem weiteren Titel der Reihe groß – schließlich verspricht man sich Verbesserungen jeder Art, um das galaktische Geprügel mit TIE-Fightern und AT-ATs noch eindrucksvoller zu gestalten. Doch daraus wird nichts. Hinter den Kulissen von Entwickler und Publisher spielt sich stattdessen eine Seifenoper aus Gerüchte-Roulette,

Projekt-Poker, Schuldzuweisungs-Ping-Pong und Verschleierungsfarben ab. Wir begeben uns auf die Spuren gelöschter Videos, jeder Menge Rätsel und wahnwitziger Theorien rund um das Verwirrspiel Battlefront 3. Und widmen uns dabei auch der Frage, was Electronic Arts mit der Schließung von LucasArts zu tun haben könnte.

## Ambitionierte Widersprüche

Im März 2007 berichtet das britische PlayStation World Magazin, dass nicht etwa die Pandemic Studios – die Macher der ersten beiden Teile – für Battlefront 3 verantwortlich seien, sondern Free Radical Design. Das kommt freilich weit weniger überraschend als die Enthüllung, dass die Macht aus Blutkörperchen besteht (Sei verflucht, George Lucas!). Denn schon im August 2006 geben Free Radical Design und LucasArts in einer Presseerklärung ihre Zusammenarbeit bekannt. Bis März 2007 fehlen aber weiter-





Zu den neuen Schauplätzen hätte das lausiche Dantooine gehört.

führende inhaltliche Ankündigungen zum Projekt, es ist lediglich bekannt, dass es sich um ein Spiel für die damaligen Next-Gen-Konsolen (Xbox 360 und PlayStation 3) handeln sollte.

Dank des Berichts im PlayStation World Magazine lüftet sich dann plötzlich der Schleier. Dass Free Radical Design die dritte intergalaktische Blaster-Moshpit programmiert, wird überwiegend sehr positiv aufgenommen. Schließlich genießt das Studio dank Time Splitters einen sehr guten Ruf in der globalen Zockergemeinde, zumal einige Mitarbeiter auch noch an einem indizierten und sehr beliebten James-Bond-Spiel mitgewirkt haben.

Free Radical legt LucasArts ein Konzept vor, das hochambitioniert und – nach den späteren Worten des Studiogründers David Doak – aufgrund der schieren Größe des Projekts kaum zu halten ist. So sollen Spieler bei einem Gefecht am Boden in ein Raumschiff einsteigen und ins All starten können, um dort an Raumschlachten teilzunehmen – ohne Ladepausen und auf derselben Karte. Auf großen Schlachtschiffen wie Sternenzerstörern soll man frei herumlaufen und sich bei Gefahr für Leib und Leben per Rettungskapsel wieder zum Boden schießen können. Laut einem Ex-Angestellten von LucasArts funktioniert das anfangs so gut, dass man glaubt, mit Battlefront 3 die gesamte Spieleindustrie auf den Kopf stellen zu können. 2007 hält Free Radical problemlos alle Termine für Meilensteine ein, also jene Termine, an denen die Entwickler Kernelemente des Spiels fertiggestellt haben müssen, damit die Entwicklung im Zeitplan bleibt. Und wenn Battlefront 3 anno 2007 schon so super aussieht – was kann dann bis zur Veröffentlichung 2008 noch schiefgehen?

Okay, bezüglich der Qualität des Spiels widersprechen sich die anonymen Quellen aus dem ehemaligen LucasArts-Lager. Während oben genannter Informant auf der Seite GamelInformer von beeindruckendem Gameplay spricht, behauptet ein ebenfalls anonymes Ex-Lucas-Arts-Mitarbeiter gegenüber Gamespot das Gegenteil. Angeblich habe es im Dezember 2007 noch nicht mal grundlegende KI-Funktionen gegeben, und auf der Xbox 360 hätten die Vorabversionen

gleich gar nicht funktioniert. Eine dunkle Bedrohung zeichnet sich ab.

### Bremsklotz Haze?

Haze soll der Gamespot-Quelle zufolge ebenfalls einer der Gründe für das Scheitern des Spiels bei Free Radical gewesen sein. Bei Haze handelt es sich um den Shooter, den Free Radical neben der Arbeit an Battlefront 3 für Ubisoft entwickelt und der im Februar 2008 auf dem Markt kommt. Ist es Zufall, dass rund um diesen Termin die ersten Probleme mit Battlefront 3 auftreten? Laut einer projektnahen Quelle bei LucasArts ist man sich sicher, dass Free Radical massenhaft Ressourcen vom Star-Wars-Titel abgezogen hat, um Haze – das mehrfach verschoben wird – endlich fertigzustellen. Aber ist das glaubwürdig? Haben die leitenden Köpfe bei Free Radical einen eher unbedeutenden Shooter dem erfolgversprechenden und von den Spielern heißersehnten Battlefront 3 vorgezogen?

Der Free-Radical-Gründer David Doak widerspricht den Vorwürfen. Die Ambitionen und die Größe des Projekts Battlefront 3 habe LucasArts von Beginn an aufgeblasen. Free Radical habe realistisch geplant, doch dann die Versprechen des Marketings erfüllen müssen. So seien die Entwickler gezwungen gewesen, auch technisch sehr ambitioniert an das Projekt heranzugehen. Angesichts dieser Probleme beginnt Battlefront 3 plötzlich zu schrumpfen. Sind anfangs Multiplayerschlachten mit 100 Teilnehmern geplant, entpuppen sich selbst Matches mit nur noch 20 Spielern plötzlich als unmöglich, so eine ungenannte Quelle bei LucasArts. Also zielt man nur noch auf 50 Spieler ab und kürzt die Singleplayer-Kampagne stark zusammen. Außerdem wird klar, dass der selbst gesteckte Release-Termin nicht mehr zu halten ist. Free Radical beginnt angeblich beim Thema Termine zu schlampfen, hält Meilensteine nicht ein und verwehrt sogar dem Produzenten von LucasArts den Zutritt zum Studio.

### Druck erzeugt nicht immer Diamanten

Die anfangs vielversprechende Partnerschaft wird auf eine Zerreißprobe gestellt. Vor allem, als Darrell Rodriguez im Jahre 2008 Jim

## So hätte sich Battlefront 3 spielen sollen



Vom Hangar: Raum- und Landschlachten sollten in Free Radicals Battlefront 3 nahtlos verknüpft sein. Aus dem Hangar des Flaggschiffs starten X-Wings ins All.



Ins All: Dort geht es in Dogfights gegen imperiale Flieger.



Auf den Boden: Genauso können Piloten aber auf die Planetenoberfläche zuhalten, Bodenziele unter Feuer nehmen oder gar aussteigen.



Wieder ins All: Außerdem hängt das feindliche Flaggschiff ebenso über dem Planeten und lässt sich direkt entern und betreten – alles ohne Ladebildschirme.



In den Hangar: Die perfekte Gelegenheit, ein paar Sturmtruppen zu rösten, bevor sie ihre Schiffe betreten können.

Ward als Präsident von LucasArts ersetzt. David Doak von Free Radical beschreibt die Auswirkungen des Machtwechsels im Lucas-Imperium gegenüber Eurogamer.net wie folgt: »Und dann kamen wir vom Gespräch mit Leuten, die eine Leidenschaft für die Spieleentwicklung hatten, zu Gesprächen mit Psychopathen, die darauf bestanden, einen unfreundlichen Anwalt dabei zu haben.« Der Free-Radical-Mitgründer Steve Ellis ergänzt: »Lange Zeit sprachen wir hinsichtlich LucasArts von der besten Beziehung, die wir je zu einem Publisher hatten. [...] Und dann wurde da dieser neue Typ namens Darrell Rodriguez eingesetzt, und alles hatte nur noch mit Kostenkontrolle zu tun und nicht mehr mit der Entwicklung von Spielen. Und die Spiele, die wir für sie machten, waren teuer.«

Rodriguez setzt Free Radical unter Druck. Gründer Doak fungiert dabei als Pufferzone zwischen LucasArts und seinem Team, so stellt er es zumindest dar: »Ich denke, ich musste insbesondere in meiner Rolle als Creative Director und Frontmann der Firma ein freundliches, zuversichtliches Gesicht machen, dann aber hinter verschlossenen Türen die Auseinandersetzungen führen, zu meinem Team zurückgehen und ihnen sagen, dass wir diesmal noch härter arbeiten müssen.« Dabei ist Doak persönlich davon überzeugt, dass LucasArts zu der Zeit nur deshalb diesen Druck aufbaut, weil man nicht will, dass Free Radical den nächsten Meilenstein überhaupt erreichen. »Du glaubst nicht an solche Sachen, bis es dir selbst passiert, aber ich steckte mitten in einem Nervenzusammenbruch. Überall Tränen. Es war eine wirklich schreckliche Zeit.«

Aber warum soll LucasArts ein so ambitioniertes, prestigeträchtiges Projekt selbst sabotieren? Warum versucht man nicht, dem Studio unter die Arme zu greifen, um zu retten, was zu retten ist? Etwa, weil Free Radical Design tatsächlich mauert? Welchen Plan verfolgt LucasArts wirklich? Es existieren keinerlei Belege, aber Indizien. Und eine Theorie.

### Aushungern als Taktik?

Graeme Norgate, der Audio Director von Free Radical stellt später gegenüber Eurogamer.net fest: »LucasArts hatte uns seit sechs Monaten nicht bezahlt und weigerte sich, erreichte Meilensteine anzuerkennen, damit wir nur noch mehr schlecht als recht über die Runden kämen, bis uns endgültig



Auch neue Helden waren geplant, darunter Lando Calrissian.

das Geld ausgehen würde. Sie wussten, was sie taten.« Angebliches Ziel von LucasArts: den teuren Vertrag für Battlefront 3 nicht mehr erfüllen zu müssen, indem man das Projekt absichtlich durch zu enge Zeitpläne sabotiert. »Sie hatten von oben den Auftrag für eine Restrukturierung erhalten, mussten eine bestimmte Menge Geld pro Jahr einsparen, und damit hatte es sich. Game Over!« So fasst David Doak die Situation zusammen. Dass sich Battlefront 3 bereits in einem weit fortgeschrittenen Stadium befindet – angeblich sogar schon zur finalen Qualitätssicherung eingereicht vorliegt – scheint damals kaum jemanden bei LucasArts zu interessieren. Dass obendrein angeblich bereits eine Abmachung über einen vierten Teil getroffen ist, für den sogar schon Missionen vorbereitet werden, ist kein Thema mehr.

Anfang 2009 gelangt durch einen Leak Videomaterial aus der Battlefront-3-Version von Free Radical ins Internet. Die Bewegbilder zeigen – so die mehrheitliche Meinung – recht beeindruckendes Gameplay. Allerdings geht LucasArts sofort massiv gegen die Verbreitung des Videos vor und erreicht die flächendeckende Löschung der Videodateien von Youtube und Spieleseiten wie Kotaku.com. Ab 2014 werden längere Gameplayvideos auf Youtube hochgeladen. Darin sollen Prä-Alpha-Versionen von Battlefront 3 auf der Xbox 360 – also ebenfalls aus der Version von Free Radical – zu sehen sein. Free Radical Design allerdings geht im Dezember 2008 in Insolvenz, die Belegschaft erfährt das erst durch verschlossene

Türen und Sicherheitsleute vor dem Firmensitz in Nottingham. Im Februar des Folgejahres kauft Crytek die Reste auf und macht daraus Crytek UK.

### Gerüchteküche auf Volldampf

Battlefront 3 wird anschließend nicht an die Serienväter von Pandemic zurückgegeben, wie Gerüchte anfangs vermuten lassen. Das Spiel soll stattdessen an Rebellion Developments weitergereicht worden sein, die Macher von Alien vs. Predator. Laut einem angeblichen ehemaligen Free-Radical-Mitarbeiter sollen aber die Grafiktechnologie, die den fließenden Übergang zwischen Planet und Weltraum ermöglicht, bei Free Radical verblieben sein – Rebellion hätte das Spiel mit einer neuen Engine umbauen müssen. Allerdings bleiben die Gerüchte hier nur Gerüchte, über Rebellions Arbeit an Battlefront 3 ist praktisch nichts bekannt. Was daran liegen könnte, dass sich die Gerüchte in Wirklichkeit um Rebellions PSP-Spiel Star Wars Battlefront: Elite Squadron drehen, das im November 2009 auf den Markt kommt – und die Story recycelt, die ursprünglich für Battlefront 3 geplant war. Zumindest gibt es Videos von Story-Zwischensequenzen, die angeblich aus Free Radicals Battlefront-3-Version stammen und denen aus Elite Squadron verdächtig ähneln.

Erst Ende 2009 heizt dann die Fanseite Battlefront3.net die Gerüchteküche erneut an: Dort heißt es, der Casting Director Chris Marazzo habe von einem Sprecher-Casting für Battlefront 3 berichtet. Das lang erwartete Lebenszeichen? »Battlefront 3 wird entwickelt«, soll in einer E-Mail von Marazzo stehen. Allerdings spricht er in der gleichen Mail davon, dass Battlefront 3 umbenannt worden sei in Star Wars: Empire at War – Forces of Corruption. Dabei handelt es sich jedoch um ein Strategiespiel-Addon von 2006. Nur eine Verwechslung oder schlicht Blödsinn?

### Electronic Arts kapert Battlefront

Im Dezember 2009 taucht auf der kanadischen Website des Spielhändlers Gamestop ein Eintrag zu Battlefront 3 auf, es solle schon im Januar 2010 veröffentlicht werden – allerdings zum verdächtig niedrigen

## Verdächtig ähnlich



Die angeblich geleakte Endsequenz von Free Radicals Battlefront 3...



... und das Finale von Rebellions Elite Squadron sehen sich erstaunlich ähnlich.



Wer besonders gut spielt, hätte auch legendäre Schiffe wie den Falken fliegen dürfen, die ähnlich wie Helden am Boden funktioniert hätten.

Preis von nur rund 30 Dollar. Auf Nachfrage der Fanseite Swbf3.de beim Gamestop-Kundensupport wird der Titel bestätigt. Allerdings sollte es sich um einen Titel des Battlefield-Entwicklers Dice handeln, als Publisher wird Electronic Arts genannt. Auch auf mehrmalige Nachfrage seitens der Fanseite wird bestätigt, dass es sich definitiv um Star Wars: Battlefront 3 handle.

Liegt hier eine Verwechslung vor und geht es eigentlich um Battlefield 3? Letzteres erscheint allerdings erst im Oktober 2011, also zwei Jahre später. In jedem Fall liefert der mysteriöse Gamestop-Eintrag Anlass für reichlich Verschwörungstheorien: Steht bereits 2009 fest, dass Battlefront an Electronic Arts lizenziert werden soll? Oder plant man damals sogar eine Komplettübernahme von LucasArts?

Die Website Kotaku zitiert gleich zwei ungenannte Quellen, die EAs starkes Interesse an einem Kauf von LucasArts untermauern. Möglich wäre, dass George Lucas bereits damals die Aufspaltung seines Star-Wars-Imperiums plant: Verkauf der Spielesparte an Electronic Arts, Verkauf der Filmrechte an – nun ja, den Höchstbietenden. Electronic Arts und LucasArts enthüllen immerhin bereits 2008 das Online-Rollenspiels Star Wars: Knights of the Old Republic – also in dem Jahr, in dem die oben genannten Vorfälle

mit Free Radical rund um Battlefront 3 passieren. Die geschäftlichen Kontakte sind zu diesem Zeitpunkt also bereits vorhanden.

Außerdem kauft Electronic Arts 2007 schon Pandemic. Moment! Pandemic? Die Macher der ersten beiden Battlefront-Teile? Will EA Battlefront 3 an Pandemic zurückgeben? Soll Free Radical deshalb aus dem Vertrag mit LucasArts gedrängt werden, weil mit Electronic Arts ein zahlungskräftiger Partner und mit Pandemic die Serienväter bereitstehen? Das ist nicht unwahrscheinlich. EA erscheint zumindest als ein verlockender Partner. Schließlich muss LucasArts bei Star Wars: The Old Republic kaum etwas zuschießen, Electronic Arts stemmt den Großteil der Finanzierung selbst. Da wäre es nur naheliegend, dem Publisher auch Battlefront 3 zu überlassen: Sollen die doch das Risiko tragen! Das würde sowohl zu den Vorwürfen von Free Radical passen, LucasArts sei nur noch auf Kostenminimierung bedacht, als auch das Gerücht bestätigen, dass Pandemic erneut an Battlefront 3 arbeiten soll.

### LucasArts schafft sich ab

Ende 2009 schließt EA dann Pandemic. Als Grund werden Einsparmaßnahmen genannt. Oder hat EA aufgrund des schlechten Pandemic-Spiels Der Herr der Ringe: Die

Eroberung den Glauben an die Fähigkeiten des Studios verloren? Wir schauen noch mal genauer hin: Gamestop listet im Dezember 2009 Battlefront 3 auf und bestätigt angeblich auf Nachfrage, dass der Publisher EA sei und das Spiel von Dice entwickelt werde. Nur einen Monat nach der Schließung von Pandemic. Alles nur Zufall?

Womöglich hat LucasArts zu diesem Zeitpunkt also längst eine Partnerschaft mit EA geschlossen: Der Publisher soll Battlefront 3 zu Ende entwickeln – und verschiebt das Projekt flugs zu Dice, als er das Vertrauen in Pandemic verliert. EA ist damals gewissermaßen der verlängerte Arm von LucasArts, ein verlässlicher, finanzstarker Partner, dem man die Star-Wars-Lizenz überlassen kann, ohne selbst finanzielle Risiken einzugehen.

Auftritt Disney. Im Oktober 2012 übernimmt der Micky-Maus-Konzern das gesamte Lucas-Imperium inklusive LucasArts. Die Frage, wozu man LucasArts noch braucht, steht im Raum. Schließlich hat das Studio schon lange kein hochwertiges Spiel mehr entwickelt – zuletzt das mäßige Star Wars: The Force Unleashed 2. Und die reine Vergabe von Star-Wars-Lizenzen kann Disney auch selbst übernehmen, dafür ist LucasArts schlicht überflüssig.

Prompt wird der Traditionsentwickler im April 2013 geschlossen, nur einen Monat später enthüllt Electronic Arts, dass man sich die Star-Wars-Lizenz für PC- und Konsolenspiele gesichert hat. Wie passend. So bekommt EA, was es scheinbar schon lange will: die Möglichkeit, weitere Star-Wars-Spiele zu entwickeln. Disney hingegen freut sich sicherlich, statt mit dem kriselnden LucasArts nun einen verlässlichen Partner an der Hand zu haben, dem man die mächtige Lizenz anvertrauen kann. Und der schon bei The Old Republic gezeigt hat, dass er bereit ist, die Entwicklung neuer Spiele aus eigener Tasche zu finanzieren.

Gesetzt den Fall, die Vorwürfe gegenüber LucasArts stimmen, hat man sich das aber sicher nicht so vorgestellt: durch Sparmaßnahmen einen externen Entwickler (Free Radical) wegrationalisieren, anschließend selbst wegrationalisiert werden, um dann mitansehen zu müssen, wie der ehemalige Partner EA freudig in die Bresche springt.



Jederzeit von der Planetenoberfläche aus sichtbar: die Raumschlacht im Orbit.



Die Rettungskapsel führt vom Flaggschiff auf den Boden.

## Das war Battlefront 2



Neben der Original-Trilogie bot Battlefront 2 auch Schlachten aus den Klonkriegen.



Auf manchen Karten von Battlefront 2 durfte man Raumschlachten schlagen.



Star-Wars-Prominenz wie Darth Vader war in Battlefront 2 erstmals spielbar.



Die berühmte Schlacht auf dem Eisplaneten Hoth in Battlefront 2.



In Battlefront 2 durften die besten Spieler endlich das Lichtschwert schwingen.

Vielleicht wäre LucasArts besser damit gefahren, Battlefront 3 einfach zu Ende zu entwickeln. Dann hätte man Disney zumindest beweisen können, dass man etwas taugt. Doch leider kommen die Anstrengungen in diese Richtung zu spät.

### Lebenszeichen von der Battlefront

Nach allerlei Gerüchten und möglichen Aprilscherzen gibt es im März 2013 wieder Handfestes zu Battlefront 3. Zwei Videoleaks auf Kotaku.com zeigen Spielszenen aus Star Wars: First Assault – ein Bild dieses Shooters war zuvor bereits im Oktober 2012 auf Xbox Live aufgetaucht. Laut einer ungenannten Quelle soll es sich bei First Assault um einen geplanten Vorgänger für Battlefront 3 handeln – eine Art Machbarkeitsstudie, die anhand der Verkaufszahlen das Interesse an Battlefront 3 messen und den Code-Grundstein für den Multiplayer-Shooter legen soll. Den will Disney danach nämlich selbst entwickeln.

Die Videos zu First Assault werden aber ganz schnell von der Rechtsabteilung bei LucasArts unterdrückt. Aber es existieren noch weitere Projekte im Star-Wars-Universum. Neben Star Wars: 1313, in dem man

Kopfgeldjäger Boba Fett über den Stadtplaneten Coruscant steuern soll, ploppen noch Informationen über ein Spiel mit dem Arbeitstitel »Version Two« auf.

Von diesem mysteriösen Projekt gelangt Anfang 2013 ein Videozuschnitt an die Öffentlichkeit, der ganz klar Szenen zeigt, die an Battlefront erinnern: X-Wings, AT-ATs, Hoverbikes und jede Menge Shooter-Action. Das Material sieht vielversprechend aus, wird der Fanwunsch nach Battlefront 3 also erhört? Greift LucasArts tatsächlich nach dem letzten Strohalm und versucht, das Spiel selbst fertig zu entwickeln, um der drohenden Schließung zu entgehen?

### Jedem Ende wohnt ein Anfang inne

Nun, das spielte keine Rolle mehr. Denn sechs Monate nach der Übernahme schließt Disney das legendäre Studio und verlegt sich auf die Vergabe von Star-Wars-Lizenzen. Alle Projekte, die LucasArts noch selbst angestoßen hat, verschwinden in den unendlichen Weiten des Alls. Kein Star Wars 1313. Kein First Assault. Kein »Version Two«. Aber auch kein Battlefront 3?

Hier schließt sich der Kreis zum Gamestop-Gerücht von 2009. Denn der Publisher

Electronic Arts gibt im Mai 2013 (nur einen Monat nach der Schließung von LucasArts) bekannt, dass er von Disney die Rechte für Star-Wars-Spiele auf PC und Konsolen erworben habe und Battlefront entwickeln wolle. Und wer soll es machen? Dice.

Hat Free Radical Battlefront 3 verbootet, um für Ubisoft den Shooter Haze fertigzustellen? Hieß der Todesstern für LucasArts und seine geplanten Star-Wars-Spiele wirklich Disney? Oder hat die dunkle Seite der Macht das ehemals für Spieleperlen bekannte Traditions-Imperium schon seit längerer Zeit durch Unvermögen, falsche oder ausbleibende Entscheidungen, Investitionsangst und schlichte Planlosigkeit zersetzt? Hat Electronic Arts schon lange vor dem offiziellen Niedergang von LucasArts ein Auge auf die Star-Wars-Lizenz geworfen – über The Old Republic hinaus und damit auch auf das Battlefront-Franchise?

In jedem Fall ist es zweifelhaft, dass fast fertige oder zumindest weit fortgeschrittene Spieleprojekte einer beliebigen Marke wie Battlefront plattgemacht werden, ohne dass dahinter wirtschaftliches Kalkül steckt. Oder Vetternwirtschaft. Oder Unvermögen. Oder von allem etwas. Benjamin Danneberg



Star Wars: First Assault sollte den Grundstein für Battlefront 3 legen.



Videomaterial aus »Version 2« zeigt einen AT-ST.