



Während der Schlacht von Hoth setzt Rebellen-Held Luke Skywalker seine Machtfähigkeiten ein.

Star Wars: Battlefront

So spielt sich der Sternenkrieg

Warum sich die Schlacht von Hoth nicht wie eine Schlacht anfühlt, verrät unser Redakteur Dimitry Halley in dieser Vorschau. Von Dimitry Halley

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Dice** Termin: **19.11.2015**

Wer meine Berichterstattung zu Star Wars Battlefront in den letzten Monaten verfolgt hat, der weiß zwei Dinge. Erstens: Ich habe vergessen, dass es AT-ATs auf Endor gab (danke für die vielen Kommentare unter dem entsprechenden Video; Asche auf mein Haupt). Und zweitens: Bisher haben wir sehr viel darüber gesprochen, was es im neuen Star Wars: Battlefront nicht gibt. Keine Weltraumschlachten, keine Klonkriege, keine Planetenvielfalt und so weiter. Aber am Dice-Stand auf der E3 spielt beides für mich keine Rolle. Hier kann ich das neue Battlefront zum ersten Mal tatsächlich selbst ausprobieren. Und deshalb geht's mir vor allem darum, ob Star Wars: Battlefront mit dem, was es letztlich ins Spiel geschafft hat, Spaß macht.

Perfekte Ausgangssituation

Nachdem ich zusammen mit meinem Team vor Rundenbeginn in einem Nachbau der Rebellen-Schlachtzentrale ziemlich stilvoll gebriefft und auf das Kommende vorbereitet

wurde, geht's ran an die Konsolen. Unsere Demo spielen wir auf der PlayStation 4. Wie anhand der eisigen Wände und Nebelschwadern im Raum bereits zu vermuten war, findet auch unsere Probe-Partie auf Hoth statt. Die perfekte Ausgangssituation für das neue Battlefront, seine Muskeln spielen zu lassen. Schließlich ist die Schlacht um den Eisplaneten das größte Bodengefecht der klassischen Star-Wars-Filme. Die unterlegenen Rebellen in ihrer geheimen Kommandozentrale gegen das übermächtige Imperium, das mit den gewaltigen AT-AT-Kampfläufern anrückt, die Freidenker auszuschalten. Im Spielmodus »Walker Assault« versuchen die Rebellen, AT-ATs zu zerstören, indem sie Bomberschwadronen zu Hilfe rufen, den Monster-Maschinen die Beine mit Snow Speedern verkabeln oder ihre Schilde senken, um mit konzentriertem Feuer durch die Panzerung zu kommen. Drei Wege zum Ziel – ich starte mit knapp einem Dutzend Kollegen auf der Seite der Rebellen, während das gegnerische Team seine Kampfläufer verteidigt. Prompt mache ich mich auf, das Imperium zu schlagen.

Wie offen ist die Schlacht?

Während viele Spieler den Walker Assault im Vorfeld verschrien haben, weil man die AT-AT nicht selbst steuert, sondern einer vorgegebenen Route folgt, halte ich den Spielmodus rein konzeptionell für eine gute Sache: Denn so hat man ein Ziel, das weit atmosphärischer ist als das bloße Halten von Kontrollpunkten oder das Klauen einer Flagge. Es ist ein Rennen gegen die Zeit, in dem mein technisch unterlegenes Team das Unmögliche schaffen muss. Umso ärgerlicher ist da, dass es am Ende trotzdem an Atmosphäre mangelt. Aber dazu später mehr. Denn zuerst muss ich mich aufs Kämpfen konzentrieren. Als kleiner Rebell habe ich ein Blastergewehr, eine Pistole sowie einige Spezialfähigkeiten. So kann ich per Jetpack einen kurzen, aber kräftigen Boost durch die Luft hinlegen oder per Granatwerfer eine Salve von Explosivgeschossen abfeuern. Im fertigen Spiel wird man solche Extras frei verteilen können, mein Demo-Rodianer ist hingegen festgelegt. Mit meinem Team presche ich durch die Schützengräben, luge über die Kante und nehme anstürmende



Am Ende des auf der E3 gezeigten Gameplay-Materials prallen die zwei Anführer aufeinander.

Sturmtruppen ins Visier. Das Schussgefühl von Star Wars: Battlefront passt wie die Faust aufs Auge.

Eine Frage der Immersion

In seinen Glanzmomenten spielt sich Battlefront wirklich gut. Mit meinen Gefährten ducke ich mich unter dem Blasterfeuer des Imperiums, gebe Feuerschutz und erzeuge sogar einen Schild, der die Kollegen schützt. Trotzdem geht auf dem Weg zum Ziel die anfängliche Star-Wars-Immersion irgendwie dabei flöten.

Das mag daran liegen, dass ich an keiner Stelle das Gefühl verliere, in einem Spiel zu sein. Denn letztlich muss ich doch wieder Kontrollpunkte halten, um die Bombenschwadronen zu aktivieren. Und ich kann auch nicht einfach in einen X-Wing hüpfen, sondern muss auch dafür den richtigen Punkt aktivieren, um als Pilot im Gleiter zu spawnen. Ich kann keine fünf Meter laufen, ohne dass mir Star Wars: Battlefront signali-

siert, dass es wie Battlefield seinen Schwerpunkt auf funktionierende Mechaniken, balancierte Skills und komplexe Modi setzt – und dann erst auf Stimmung.

Zu viel Battlefield

Nachdem mein Team mühsam alle Punkte gehalten und den Schild des Kampfjägers gesenkt hat, bringen wir das Teil zu Fall, indem wir gemeinsam mit unseren Blastergewehren draufhalten. Ja, wir bringen einen AT-AT mit Gewehren zu Fall. Das ist spielmechanisch befriedigend, im Kontext der Filme aber nicht wirklich plausibel. Wie man zu Battlefront steht, hängt letztlich vom Blickwinkel auf das ab, was die Serie repräsentieren soll. Dice verspricht mir die ultimative Schlachtplatte, aber genau da sehe ich die größte Schwäche des Reboots, selbst wenn ich die ganzen fehlenden Aspekte der Vorgänger außen vor lasse. Denn für mich ist Battlefront immer nur zur Hälfte ein fesselndes Multiplayerspiel gewesen. Die an-



Wie in früheren Battlefront-Spielen können wir auch Jetpacks nutzen.



Dimitry Halley
@dimihalley

Während ich in der Warteschlange zu Battlefront gestanden habe, stieg meine Vorfreude ins Unermessliche. Der Trailer, der die Schlacht von Hoth im Rahmen der EA-Presskonferenz gezeigt hatte, war ja durchaus überzeugend. Ich wollte und will, dass das neue Star-Wars-Spiel gut wird. Schließlich habe ich zehn Jahre drauf gewartet. Aber in der Realität habe ich wohl einfach die falsche Perspektive, den Ansatz von Dice vollends genießen zu können. Das Spiel macht wirklich Spaß und ich bin zuversichtlich, dass es ein ausbalancierter und potenter Multiplayer-Shooter wird. Wie Battlefield eben. Als Reboot schlägt es halt eine andere Richtung ein, mag mancher sagen. Ist ja Dice' gutes Recht. Ich halte dagegen, dass Battlefront mit seinem Namen zumindest eine gewisse Art von Identität erbt – die Identität einer Star-Wars-Schlachtfantasie. Und da greift es bisher in meinen Augen atmosphärisch einfach noch zu kurz.

Allerdings muss jeder Spieler seinen eigenen Schwerpunkt wählen. Für andere mag vielleicht sogar das tolle Schussgefühl im hitzigen Gefecht schon genügen, um ordentlich Stimmung zu empfinden. Mir reicht es nicht. Trotzdem bleibe ich optimistisch, schließlich ist eine einzige Gameplay-Demo zu wenig für ein umfassendes Urteil. Warten wir mal ab, bis ich das erste Mal als Luke oder Darth Vader spielen kann. Vielleicht werden die beiden zum entscheidenden Zünglein an der Waage.

der Hälfte macht der Star-Wars-Kontext aus: Atmosphäre ist immens wichtig, denn schließlich ist es ein Spiel für Fans der Filme. Mich mit 20 Leuten auf Hoth um Kontrollpunkte zu prügeln, wird der Schlacht in meiner Vorstellung einfach nicht gerecht. So habe ich mich mehr als einmal dabei erappt, auf der Suche nach Feinden planlos über die Map zu laufen. In der legendären Hoth-Schlacht sollte man nicht nach Gegnern Ausschau halten müssen. Wenn es schon keine 64-Spieler-Karten gibt, dann wären doch zumindest Bots eine Idee. Am Ende der Demo verliert mein Team ganz knapp, weil der letzte verbleibende AT-AT mit acht von 100 Lebenspunkten unseren Schildgenerator knackt. Und ich verlasse den E3-Stand von Dice mit gemischten Gefühlen. Ja, das Spiel macht Spaß, die Schießereien funktionieren. Ich bin mir deshalb sicher, dass Battlefront gut wird. Aber gleichzeitig werde ich den Verdacht nicht los, dass es mich nicht im Ansatz so lange in seinen Bann ziehen wird wie die Vorgänger. Am Ende ist Star Wars für mich mehr als ein Ranking System, ausgewogene Loadouts und abwechslungsreiche Spielmodi. **DH**