

Angels Fall First

BATTLEFRONT IN BESSER?

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: – Entwickler: **Strangely Interactive** Termin: **2016**

Ein mutiges Team von ehemaligen Mod-Entwickler will das bieten, was EA und Dice nicht können oder wollen. Von Christian Fritz Schneider

Während wir so im Multiplayer-Shooter Angels Fall First aus den großen Fenstern der Brücke eine Raumschlacht verfolgen, wird gleich mal unser Kahn geentert. In den Korridoren des Trägers kommt es zu Feuergefechten, wir drängen den Angreifer zurück, rennen in die Hangarbuch und wählen die Waffen für unseren Abfangjäger. Aus dem Augenwinkel sehen wir noch, wie ein Truppentransporter in eine Startbuch hinabgelassen wird, und dann werden auch wir im besten Wing-Commander-Stil aus dem Mutterschiff katapultiert.

Ein anderer Spieler hat inzwischen das Steuer des großen Trägerschiffs übernommen und fliegt auf eine Gruppe feindlicher Pötte zu. Wir bieten Geleitschutz. Direkt über uns brennt plötzlich das All, als sich ein blauer Plasmastrahl aus unserem Flaggschiffs durch die die Schilde einer feindlichen Fregatte bohrt. Dann dreht der Raumer behäbig ab, bis auch die Seitengeschütze, ebenfalls von Spielern bemannt, feuern können, während die Hauptwaffe auflädt. Es ist eine Szene, die direkt aus einem Film wie »Star Wars« stammen könnte.

Am Boden geht es weiter

Das war nur ein kleiner Teil von Angels Fall First, das jetzt bei Steam in einer Early-Access-Version verkauft wird. Und es lässt uns nicht nur im All kämpfen. Genau genommen sind sogar sechs der zehn Maps große Bodenkarten auf unterschiedlichen Planeten, einige Umgebungen werden allerdings für die beiden Spielmodi wiederverwertet. Dabei handelt es sich um eine Rush-Variante mit aufeinander aufbauenden Zielen sowie eine Conquest-Variante.

Auch am Boden spielen sich cineastische Szenen ab, wenn automatische Landungsschiffe ihre Crew-Container absetzen und so neue Respawn-Punkte schaffen, während uns die Laserschüsse um die Ohren sausen. Oder wir lassen uns im Panzer einfliegen, Battlefield Vietnam lässt grüßen. Überhaupt bietet Angels Fall First viel, was wir auch aus der Battlefield-Serie kennen –



Wenn die Schiffe stark beschädigt sind, sehen wir das auch an den Texturen.

manchmal sogar mit spürbar mehr spielerischem Tiefgang und sinnvollen Optionen.

Es gibt Squads sowie einen Commander, der Missionsziele vorgibt. Wir können unsere Ausrüstung und unsere Fahrzeuge vielfältig mit unterschiedlichen Upgrades anpassen. Dabei dürfen wir aber gewisse Limits nicht überschreiten, damit die Balance gewahrt bleibt. Mehrere unterschiedlich gut gepanzerte Kampfanzüge stehen dabei ebenso zur Wahl wie ein gutes Dutzend Waffen in allen Geschmacksrichtungen. Wer vor den Multiplayer-Schlachten üben will, kann alle Maps und Modi mit bis zu 63 Bots spielen, die sich ganz ordentlich anstellen.

Zu schön, um wahr zu sein?

Ist Angels Fall First also die eierlegende Wollmilchsau? Gelingt einem kleinen Team, was Dice mit Star Wars Battlefront nicht leisten kann oder will: Weltraumkämpfe, ein nahtloser Übergang in die Schiffe hinein? Die Antwort: ja und nein. Auf dem Papier lesen sich die Features toll und sie sind auch wirklich im Spiel enthalten. Es gibt immer wieder neue Szenen, bei denen man nur staunen kann. Die Umsetzung in Sachen Technik, Gameplay und Design lässt aber noch zu wünschen übrig. Die Grafik schwankt zwischen ordentlich und veraltet, Interface und Menüs sind derzeit ein Graus, und das Körpergefühl sowie die Waffenhandhabung werden den tollen Ideen nicht gerecht. Besonders der Ego-Shooter-Teil spielt sich hölzern, vernünftiges Trefferfeedback fehlt.

Klar, das Spiel ist noch im Early Access. Aber die Probleme im spielerischen Kern sind nicht zu unterschätzen. An ähnlichen Herausforderungen haben sich schon Profistudios die Zähne ausgebeissen. Wer also von Battlefront enttäuscht ist, sollte hier keinen ultimativen Heilsbringer erwarten. Nur weil ein Spiel bestimmte Elemente bieten kann, werden sie automatisch gut. Es ist allerdings nicht unmöglich, dass die Schwächen noch behoben werden. ★



Christian Fritz Schneider
@GrummelFritz



Zehn Minuten nach der Veröffentlichung von Angels Fall First war mein Konto 14 Euro leichter. Wer die Feature-Liste von Angels Fall First liest und auch nur einen Funken Ahnung von Spieleentwicklung hat, der weiß, dass das darin beschriebene Traumspiel in dieser Form niemals von einem kleinen Team mit geringem Budget umgesetzt werden kann. Umso beeindruckender ist das, was Angels dann doch schafft. Da steckt so viel Leidenschaft und gesunde Selbstüberschätzung drin, vielleicht auch ein bisschen Wahnsinn. Lieber offenen Auges in den Abgrund als gar keinen Mut. Meinem Geld weine ich jedenfalls nicht hinterher.