

Star Wars: Battlefront

DAS IMPERIUM SCHLÄGT HART ZURÜCK

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

Auf DVD: Video-Specials

Tapfere Rebellen gegen drückend überlegenes Imperium: Battlefront liefert in der Beta tatsächlich viel mehr Star-Wars-Feeling, als viele bislang dachten. Im Guten wie im Schlechten. Von Mirco Kämpfer

DICE, das Battlefield-Studio, kennt sich mit epischen Riesenschlachten auf großen Karten aus. Wenn also jemand einen modernen Mehrspieler-Shooter im Star-Wars-Universum macht, dann die Jungs und Mädels aus Schweden. Für ihr nächstes Spiel haben sie sich entsprechend extrem hohe Ziele gesteckt. Star Wars: Battlefront soll keine Kompromisse eingehen und das »beste Star-Wars-Erlebnis aller Zeiten« bieten. Davon wollten wir uns selbst ein Bild machen und haben bei DICE in Stockholm die Beta mit drei der insgesamt neun unterschiedlichen Mehrspielermodi (siehe Kasten) gespielt.

Hetzjagd auf Sullust

Wir beginnen mit dem Abwurfzone-Modus. Der wird in der Beta auf dem bisher nur vage bekannten Planeten Sullust mit zwei Achtmann-Teams gespielt. Während unsere Journalistenkollegen zu Beginn der Partie wie



Zwei AT-ATs stapfen Richtung Rebellenbasis, während wir unserem Kollegen im AT-ST hinterher-eilen. An Atmosphäre mangelt es in Battlefront keinesfalls.

Hornissen ausschwärmen, saugen wir erstmal die Atmosphäre auf. Die Umgebung besteht größtenteils aus schiefergrauem Vulkangestein und kleineren, spitzen Felsen. Am Kartenrand entdecken wir ein kolkendes X-Wing-Wrack, der Boden ist mit Kratern gesprenkelt, in denen sich giftiges Brackwasser angesammelt hat. Kein schöner Ort zum Sterben, also spurten wir mitten im Lasergewitter los in Richtung des Icons,

das uns signalisiert, dass gerade eine Raumkapsel (Pod) vor uns gelandet ist.

Auf dem Weg stolpern wir über eine Felskante und landen in der ätzenden Brühe eines Kraters, was uns einige Lebenspunkte kostet. In der Zeit hat das gegnerische Team den Pod eingenommen und sich hinter kleinen Frachtcontainern im Zentrum der Karte verschanzt. Die Aufgabe ist simpel: Wer den Pod einnimmt und eine Minute lang hält,

Die Spielmodi im Überblick

Star Wars: Battlefront soll zum Launch neun verschiedene Spielmodi bieten, drei davon sind in der Beta enthalten. Wir stellen die sieben bisher bekannten Modi vor.

Abwurfzone: 16 Spieler, 8 vs 8
In Beta verfügbar: Sullust

In Abwurfzone streiten sich insgesamt 16 Spieler um die sogenannten Pods (Raumkapseln), die nacheinander vom Himmel auf das Schlachtfeld donnern. Ziel ist es, einen Pod zu aktivieren und anschließend eine Minute lang zu verteidigen. Für einen erfolgreich eingenommenen Pod gibt es einen Punkt. Es gewinnt das Team, das nach zehn Minuten am meisten Zähler auf dem Konto verbucht. Vehikel werden nicht unterstützt, da die Maps relativ kompakt sind.

Kampfläufer-Angriff: 40 Spieler, 20 vs 20
In Beta verfügbar: Hoth

Hier kämpfen bis zu 40 Spieler auf den größten Maps von Battlefront. Die Rebellen müssen verhindern, dass zwei AT-ATs des Imperiums ihre Basis erreichen. Dazu müssen sie wiederholt zwei Uplink-Stationen einnehmen, um Y-Wing-Bomber herbeizurufen. Diese greifen automatisch die Läufer an und machen sie kurzzeitig verwundbar. Erst dann nehmen die Ungetüme Schaden. Luftvehikel und Bodenfahrzeuge sowie Hel- den-Upgrades werden unterstützt.

Überlebensmission: Koop für 1–2 Spieler
In Beta verfügbar: Tatooine

Überlebensmissionen sind unabhängig von den Mehrspielermodi sowohl alleine als auch mit einem Kollegen im Online-Koop sowie offline im Splitscreen-Koop spielbar. Dabei müssen wir als Rebell insgesamt sechs Imperiums-Feindwellen abwehren (im fertigen Spiel 15). In jeder Runde kommen mehr und stärkere Feinde hinzu. Wir starten mit zwei Leben, auf der Karte finden wir jedoch Herzen, die uns jeweils einen weiteren Versuch spendieren.



Intensiv und trotzdem taktisch: Im Abwurfzone-Modus konzentriert sich die Action stets auf einen Punkt der Karte.

gewinnt einen Punkt. Danach rauscht der nächste Pod aus dem Orbit. Nach zehn Minuten endet die Partie.

Wir heizen den imperialen Verteidigern mit unserem Blastergewehr ein und machen uns mit dem Waffengefühl vertraut. Schließlich müssen wir die Laserflinten nicht wie in anderen Shootern gewohnt nachladen, sondern lediglich aufpassen, dass sich der Lauf beim Dauerfeuer nicht überhitzt. Sollte das doch passieren, können wir die Knarre schnell wieder abkühlen, indem wir wie beim Nachladen in Gears of War im richtigen Moment auf die Cooldown-Taste drücken, andernfalls ist für wenige Sekunden Essig mit Weiterschießen. Das Abkühlen geht schon nach wenigen Versuchen in Fleisch und Blut über. Generell fühlen sich die Schussgefechte großartig an. Wir spüren jede Salve, die wir mit einem Star-Wars-typischen »Pew-Soundeffekt« aus der Kanone ballern.

Intensive Gefechte mit Power-ups

Um uns im Kampf um die Pods einen Vorteil zu verschaffen, sammeln wir unterschiedliche Power-ups ein, die übrigens in jedem Spielmodus überall auf der Karte verstreut sind und im vierten von insgesamt drei Kartenslots unseres Charakters Platz finden – dazu später mehr. So räuchern wir Feindstellungen etwa mit einer Thermalbombe aus, fordern einen Luftschlag an oder nehmen Feinde mit einem mobilen Geschütz aufs Korn. Es gibt genügend dieser Extras, die zudem immer wieder an ähnlichen Stellen auf der Map erscheinen. Man braucht also keine Angst zu haben, leer auszugehen.

Dadurch, dass die Pods stets woanders einschlagen und die mittelgroße Sullust-Map viel Schutz in Form von Schluchten und Felsen bietet, ergeben sich angenehm taktische und enorm intensive Gefechte. Schließlich konzentriert sich die gesamte Action immer auf einen Punkt. Beißen wir

ins Gras, spawnen wir bei Bedarf schnell bei einem zuvor festgelegten Teamkollegen und stürzen uns erneut in die Schlacht – ein herrlicher Flow, der im Zehn-Minuten-Rhythmus genau richtig getimt ist.

Ausrüstung und Kartensystem

Nach den ersten beiden Runden haben wir Stufe 2 erreicht und 1.000 Credits (Spielwährung) gesammelt, um uns neue Ausrüstung zu kaufen. Beim Blick in den virtuellen Waffenschrank sind wir etwas ernüchtert, denn vom angeblich immens umfangreichen Arsenal des fertigen Spiels bietet die Beta gerade mal vier Knarren, die sich Rebellen und Imperium zudem teilen: Das A280- sowie das E-11-Blastergewehr, die DH17-Pistole sowie den DLT19-Heavy-Blaster. Zwar unterscheiden sich die Waffen theoretisch hinsichtlich Reichweite, Feuerrate, Schaden und Cooldown-Dauer, im Kampfeinsatz fühlen sich jedoch alle Flinten recht ähnlich an.

Blast:

20 Spieler, 10 vs 10

Blast ist eine Team-Deathmatch-Variante. Bis zu zehn Spieler pro Team tobten sich auf kleineren und für intensive Nahkampfgefechte ausgelegten Karten aus. Das Team, das zuerst 100 Kills verzeichnet oder nach zehn Minuten die Nase vorn hat, gewinnt. Auf der Karte können wir Waffen-Pick-ups einsammeln.

Supremacy:

40 Spieler, 20 vs 20

Im Supremacy-Modus müssen wir fünf auf dem Schlachtfeld verteilte Kontrollpunkte einnehmen. Jeweils zwei Kontrollpunkte befinden sich in den beiden Team-Territorien, die fünfte liegt im Zentrum der Karte. Supremacy unterstützt sowohl Land- als auch Flugvehikel sowie Helden und wird auf großen Maps ausgetragen.

Fighter Squadron:

20 Spieler, 10 vs 10

Team Deathmatch gibt es in Battlefront auch mit Raumschiffen in der Luft – Fighter Squadron genannt. Bis zu zehn Spieler pro Team schwingen sich hinter das Steuer von X-Wing, TIE Fighter und Co. Beide Teams erhalten Unterstützung von jeweils zehn KI-Piloten, sodass insgesamt 40 Flieger über die Karte düsen.

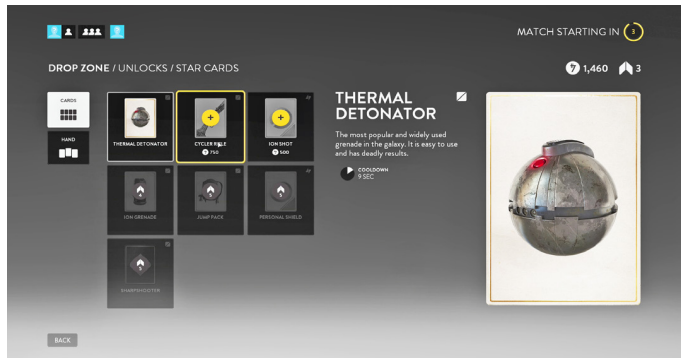
Droid Run:

bisher keine Spielerangabe

Zum Zeitpunkt unseres Entwicklerbesuches wurde Droid Run noch nicht offiziell angekündigt. Wir konnten den Entwicklern aber ein paar Details entlocken. So soll es sich hierbei um eine Variante von Abwurfzone handeln, allerdings mit dem Unterschied, dass sich die einzunehmenden Ziele über die Karte bewegen.



Überall auf der Karte finden wir unterschiedliche Power-ups, die immer wieder an ähnlichen Stellen erscheinen.



Mit erspielten Credits kaufen wir neue Gadgets (Granaten, Scharfschützengewehr) und nützliche Perks für unsere Kämpfer.

Klar, bei Nahkampfgefechten greifen wir zur Pistole, bei größeren Maps zum präziseren Blastergewehr. Davon abgesehen wirken zumindest die in der Beta verfügbaren Waffen zu austauschbar. Da muss Battlefront auf jeden Fall noch nachlegen.

Wesentlich spannender ist das bereits angesprochene Kartensystem. Unser Spielcharakter kann insgesamt vier Karten tragen, die wir im Spiel mit den Zahlentasten aktivieren. Der vierte Slot ist für die auf den Maps verteilten Power-ups reserviert. Darüber hinaus können wir unseren Recken mit drei weiteren Verbesserungen ausstatten: zwei Waffen für beide Hände plus einen Perk. Zur Auswahl für die Hand-Slots stehen unter anderem Granaten, ein Jump Pack, das uns einen ordentlichen Sprung-Boost beschert (vor allem auf vertikalen Maps ein Segen) sowie ein Scharfschützengewehr, das nur bei Kopftreffern mit einem Schuss tötet.

Den Perk-Slot belegen wir entweder mit einem temporären Schutzschild, einem Sniper-Bonus oder Spezialmunition, die gegen Droiden, Schilde und Vehikel besonders effektiv ist. Aus Balancegründen ist der Einsatz der Perks auf 10 Aktivierungen begrenzt. Mit Funken, die wie die Power-ups ebenfalls auf dem Schlachtfeld zu finden sind, laden wir sie wieder auf. Darüber hinaus besitzen alle Karten eine Abklingzeit. Cool: Da viele Extras zwischen 150 und 2.000 Credits kosten, können wir uns nach fast jeder Runde mit neuem Kram ausstatten.



Schroffe Felsen, dunkles Vulkangestein, heiße Quellen und tiefe Krater: Der Planet Sullust macht optisch einiges her. Laval wie auf dem Bild haben wir jedoch nicht gesehen.

Das Imperium siegt immer

Neu ausgerüstet ist es Zeit für eine Schlacht, die dem Namen Star Wars auch gerecht wird. Wir starten den Kampfäufer-Angriff-Modus, den wir bereits auf der E3 2015 spielen konnten, dort allerdings nur mit zwei Dutzend Spielern, was der Schlachtatmosphäre nicht gerade zuträglich war. Jetzt sind wir hingegen mit insgesamt 40 Spielern auf Hoth unterwegs. 20 Kämpfer auf jeder Seite, die mit X-Wings und TIE Fightern durch den Himmel pflügen, in Geschütztürmen campen, um un-aufmerksame Angreifer auszurauchern oder sich erbitterte Stellungskriege an beiden

Uplink-Station liefern. Die müssen die Rebellen nämlich einnehmen, um Bombergeschwader herbeizurufen und somit die anrückenden AT-ATs zu schwächen. Denn sind die Stahlungetüme nach ungefähr 15 Minuten über die Grenze zum Rebellenstützpunkt gestapft, hat das Team des Galaktischen Imperiums automatisch gewonnen.

Es mag an uns liegen, doch wir haben den Eindruck, dass der Kampf auf Hoth noch ziemlich unausgewogen ist. Als wäre es nicht schon schwer genug, auf Seiten der Rebellen die Uplinks einzunehmen und zu halten, ist das Zeitfenster, in dem die AT-ATs angreifbar sind, ziemlich klein. Mit unserem popeligen Blastergewehr richten wir nahezu keinen Schaden an. Selbst mit einem X-Wing, der sich zwar intuitiv-arcadig, aber überraschend träge steuert, verursachen wir lediglich ein paar Kratzer an der dicken Panzerung der Kampfäufer. Auch das Fesseln mit dem Snowspeeder wollte noch nicht so recht klappen. Theoretisch müssen alle 20 Rebellen ihre gesamte Feuerkraft auf die Riesenvierbeiner forcieren, um eine Chance zu haben. In der Praxis hat es beim Besuch bei DICE in zwei Stunden jedoch kein einziges Rebellenteam auch nur annähernd geschafft, der Übermacht des Imperiums etwas entgegenzusetzen.

Übermacht deswegen, weil wir als Stormtrooper mit dem richtigen Power-up für eine Minute in einen AT-AT schlüpfen oder einen flotten und trotzdem gut gepanzerten AT-ST



Lieber DH17-Pistole oder doch ein präziseres Blastergewehr? Die Waffenauswahl spielt in der Praxis kaum eine Rolle, wesentliche Unterschiede bemerken wir nicht.

Companion-App

Zum Release wird es den sogenannten Star Wars Battlefront Companion geben. Das ist eine Mischung aus Browserspiel und Statistik-Tool. Hier können Sie Ihre Kampfstatistiken einsehen und Ihre Werte mit anderen Spielern vergleichen. Zudem gibt es ein kleines Basis-Kommando genanntes Strategiekartenspiel, in dem Sie Credits (Spielwährung) zum Kauf von Upgrade-Karten und Waffen für Star Wars: Battlefront verdienen. Sie findet die Companion-App zum Start von Battlefront am 19. November auf der offiziellen Website des Spiels.

steuern dürfen, der selbst mit großen Rebellverbänden kurzen Prozess macht. Dieses Kriegsgerät kann die Allianz eigentlich nur mit viel Feuerkraft, schwerem Geschütz und Ionengranaten kontern. Doch letztere muss man erst freischalten, und den Raketenwerfer gibt's nur, wenn wir das entsprechende Power-up finden. Generell gilt: Ohne Kommunikation per Headset und Teamwork dürfen die Rebellen kaum eine Chance haben. Ganz im Gegensatz zum Imperium-Team, das lediglich die Walker schützen muss.

Zwei Helden im Schnee

Apropos Power-ups: Wir finden es schade, dass Boden- und Luftvehikel lediglich als Symbol auf dem Schlachtfeld liegen, statt wie in anderen Online-Shootern einsatzbereit darauf zu warten, von uns besetzt zu werden – ein kleiner Atmosphäre-Malus. Mit etwas Glück finden wir ein zufällig auftauchendes Helden-Upgrade, das uns kurzzeitig in eine bekannte Filmfigur verwandelt, darunter Luke Skywalker und Darth Vader.

Jeder Held hat drei Spezialfähigkeiten in petto. Während Luke mit seinem grünen Laserschwert herumfuchelt, zum Stoßangriff ausholt oder nahe Feinde mit einer Druckwelle wegpustet, wirft Vader seinen Lichtsäbel wie einen Bumerang nach vorn. Außerdem kann er Gegner aus der Ferne per Telekinese würgen. Trotzdem bleibt der erhoffte Wow-Effekt aus, weil wir unter Beschuss viel zu



Im Spiel wechseln wir per Tastendruck jederzeit zwischen Third-Person- und Ego-Perspektive, sowohl am Boden als auch in der Luft.

schnell den Löffel abgeben und daher nie das Gefühl haben, einen (mächtigen) Helden zu verkörpern. Unser Luke etwa wurde von einem AT-ST mit einem einzigen Schuss auseinandergenommen. Eine große Enttäuschung.

Einfach nur überleben

Zeit, sich in einer Survival-Mission abzureagieren. In der Beta ist für den Überlebenskampf die Map Tatooine fest vorgeschrieben. Die mittelgroße Karte erinnert allerdings nur entfernt an den Wüstenplaneten, wie wir ihn aus den Filmen kennen, weil wir uns nicht in einer Wüste, sondern in einem Canyon ballern. Zwischen Kraytskeletten und kleinen Zelten der Sandmenschen gilt es, sechs Feindwellen abzuwehren. Natürlich erscheinen mit jeder Welle mehr und stärkere Feinde, zum Beispiel Elite-Trooper mit Jump Packs, Scharfschützen-Stormtrooper oder AT-STs. Nützlich: Zwischen den Wellen landen Pods, die uns mit Power-ups versorgen. Einsteiger sollten für zusätzliche Leben zudem die Augen nach Herzen auf der Karte offenhalten. Zum Release von Battlefront wird es drei verschiedene Schwierigkeitsgrade sowie fünf Herausforderungen je Mission geben. Für den nötigen Anspruch ist also gesorgt. Zumindest in Zukunft, denn

momentan stellen die sechs Feindwellen selbst für mittelmäßige Schützen keine allzu große Hürde dar. Dennoch: Die Überlebensmission auf Tatooine ist genau richtig für die kurze Action zwischendurch, vor allem mit einem Kumpel im Online-Koopmodus. ★



Mirco Kämpfer

@MirCommander



Die Betaversion von Star Wars: Battlefront zeigt zwei Dinge ganz deutlich. Erstens: An Atmosphäre mangelt es dem Shooter nicht – von den desillusionierenden Fahrzeug- und Raumschiff-Icons auf den Maps mal abgesehen. Wenn im Kampfäufer-Angriff-Modus zwei gigantische Kampfäufer durch den Schnee stapfen, im Laserhagel ein X-Wing zerfetzt wird und die Einzelteile unter Funkenregen neben mir in den Boden krachen, ist das einfach ein cooler Star-Wars-Moment, zumal der Soundtrack eindrucksvoll aus den Boxen dröhnt. Die Beta zeigt aber auch, dass Star Wars: Battlefront nicht zwingend eine haargenaue, originalgetreue Umsetzung der Filme ist. Wer das erwartet, wird wahrscheinlich enttäuscht werden.

Ich hingegen möchte in erster Linie einen spaßigen Mehrspieler-Shooter – und in dieser Hinsicht macht Battlefront vieles richtig. Das Waffengefühl ist super, die Grafik todschick und die Modi sind abwechslungsreich. Dabei hat es mir vor allem der Abwurfzone-Modus angetan, weil ich hier flotte Action und intensive Gefechte bekomme, die Taktik aber trotzdem nicht zu kurz kommt. Auch die Riesenschlacht im Kampfäufer-Angriff-Modus auf Hoth ist cool inszeniert, mich hat aber das ständige Verlieren auf Rebellenseite gewurmt. Das mag an mir oder meinem Team gelegen haben, vielleicht haben wir uns wirklich zwei Stunden lang zu doof angestellt. Trotzdem hatte ich vier Stunden lang viel Spaß und freue mich auf den Start der Beta. Schade nur, dass Endor nicht enthalten ist.



Sämtliche Sternenkarten (unten rechts) besitzen eine Abklingzeit. Unsere Hauptfähigkeit wird gerade wieder aufgeladen. Maximal drei Karten dürfen wir mitnehmen.