

Star Wars: Battlefront



Erst wenn die Y-Wings (KI-gesteuert) die Schilde der AT-ATs runtergeschossen haben, kann man sie zerlegen.

VOLLE PACKUNG STAR WARS, HALBE PACKUNG SHOOTER

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **EA** Entwickler: **Dice** Termin: **19.11.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Origin)**

Auf DVD: Test-Video



Atmosphärekracher, dem die inneren Werte fehlen.

Von Johannes Rohe

Wow! Wenn die Star-Wars-Musik einsetzt, Blasterfeuer die Luft zerreit, AT-ATs unaufhaltsam und bedrohlich scheppernd auf

Rebellenstellungen zumarschieren und Tie Fighter ber unseren Kpfe kreischen, sind wir hin und weg. Das neue Star Wars: Battlefront vom Battlefield-Entwickler Dice fhrt eine Atmosphre auf, die ihresgleichen sucht. So bombastisch hat noch nie ein Star-

Wars-Spiel die bekannten Schlachten aus den Filmen inszeniert. Noch nie gab es fr Fans der Vorlage so viele Details zu entdecken, noch nie war der Film-Wiederekennungswert bei einem Star-Wars-Spiel so gro. Wir haben wirklich das Gefhl, bibbernd in den in den eisigen Schtzengrben von Hoth zu hocken und uns der gnadenlosen bermacht des Imperiums entgegenzustellen. Oder als Sturmtruppler im dichten Urwald von Endor gegen eine fast unsichtbare Rebellenarmee zu kmpfen. Alles sieht aus wie im Film, knackscharfe Texturen, toll!

Noch besser als die Grafik ist nur der Sound. Natrlich klingt jede Waffe und jedes Fahr- und Flugzeug so, wie es laut Filmvorlage zu klingen hat. So lange diese Faszination anhlt, ist Battlefront der wahrgewordene Traum jedes Star Wars Fans. Hinter der Kulisse wartet allerdings ein nicht allzu schwieriger Multiplayer-Shooter, dem es an Alleinstellungsmerkmalen fehlt.

Frher war mehr Battlefront

Im Vergleich zu den alten Battlefront-Teilen, hat der Serien-Reboot deutlich abgespeckt.



Im »Helden vs. Schurken«-Modus kommt es regelmig zu spannenden Duellen wie diesen.



Boba Fett hat uns im Visier. Wir ihn aber auch. Ausgang? Tot! Wir.



Die AT-Sts muss man nicht verdienen, sondern nur finden.

Fotorealistisches Battlefront



Battlefront kann grafisch bald nochmals eine Schippe drauflegen. Und zwar mit der Mod Toddyhancer. Der Modder Martin Bergmann hatte die Mod zuerst für GTA 5 entwickelt, hat sich aber nun auch Battlefront zugewandt. Laut Bergmann kostet die Mod allerdings auch 30-40fps, je nach System. Wann die Modifikation tatsächlich veröffentlicht wird, hat Bergman noch nicht erklärt.

Die Droidenarmee der Handelsföderation bleibt genauso in der Kaserne wie die Klone der Republik. Das neue Spiel behandelt ausschließlich die Schlachten zwischen Rebellen und Imperium aus der ursprünglichen Filmtrilogie. Ein Schelm, wer vermutet, Dice und EA könnten sich die Inhalte der neuen Filme für die zukünftigen Battlefront-Spiele aufsparen, die bereits inoffiziell angekündigt wurden.

Der Einzelspielermodus wurde ebenfalls auf ein Minimum zusammengestaucht: ein Hordenmodus für ein bis zwei Spieler. Wir erleben darin keine Geschichte, wir steuern keine Fahrzeuge, wir können unseren Charakter nicht verbessern und irgendwelche Geheimnisse entdecken wir auch nicht.

Weltraum-Promis im Gefecht

Die Liste an Mehrspielermodi ist beeindruckend: Abzüglich des Koopmodus fechten wir den Krieg der Sterne in elf Varianten aus. Hinter Namen wie »Gefecht«, »Fracht« oder »Abwurfzone« verbergen sich viele bekannte Shooter-Varianten wie Team Deathmatch, Capture the Flag oder King of the Hill. In diesen Modi treten wir nur in kleinen Teams zwischen sechs und acht Spielern an. Außerdem gibt es keinerlei Fahrzeuge. Die richtige Star-Wars-Action brennt Battlefront in anderen Modi ab.

In »Helden vs. Schurken« zum Beispiel. Hier stehen sich die Stars und die Superschurken des Star-Wars-Universums Auge in Auge gegenüber. Auf Seiten der Rebellen kämpfen natürlich Luke Skywalker, Han Solo

und Prinzessin Leia. Die dunkle Seite schickt Darth Vader, Emperor Palpatine und den Kopfgeldjäger Boba Fett in den Ring. Alle haben ihre eigenen Spezialfähigkeiten. Mit Luke und Vader schwingen wir etwa das Lichtschwert. Und das geht kinderleicht: Auf Knopfdruck greifen wir an oder wehren wie ein echter Jedimeister Angriffe und Blasterfeuer ab. Leia und der Emperor kämpfen dagegen aus der zweiten Reihe, heilen Verbündete, stellen Schilde auf, können bei Bedarf aber auch gut austeilen. Und Han Solo und Boba Fett setzen auf Fernkampf und Agilität. Der Kopfgeldjäger greift dank seines Jetpacks überraschend aus der Luft

an, Han Solo ist ein Experte mit dem Blaster. Dank der unterschiedlicher Stärken und Schwächen der Helden ergeben sich abwechslungsreiche, spannende Gefechte.

Der Jägerstaffel-Modus punktet durch Atmosphäre: 20 Spieler liefern sich in X-Wings, Tie Fighters, A-Wings und Tie Interceptors eine Luftschlacht. KI-Flügelmannen sorgen zusätzlich für Stimmung. Wohlgernekt wirklich eine Luftschlacht, denn anders als in den alten Battlefront-Teilen gibt es nur Kämpfe knapp über der Planetenoberfläche und keine Dogfights im All. Eine seltsame und schlechte Entscheidung seitens Dice, denn gerade die alte Filmtrilogie bietet mit dem Kampf um den Todesstern doch eine perfekte Vorlage für packende Raumschlachten. Auch in Jägerstaffel gibt es Helden: Wenn wir ein Power-Up einsammeln, schwingen wir uns ins Cockpit des Millennium Falken oder Boba Fetts Slave 1. Beide Schiffe sind dick gepanzert und teilen ordentlich aus.

Allerdings fliegen sich die Jäger schon fast zu leicht. Die Steuerung ist extrem simpel, die automatische Zielhilfe sehr großzügig. Zielsuchenden Raketen weichen wir durch gewagte Flugmanöver aus – aber keine, die wir manuell steuern. Stattdessen lösen wir Rollen und einen Immelmann-Salto auf Knopfdruck aus. Das ist nicht nur anspruchslos, sondern auch nervig, denn nach so einer Aktion können wir erst nach Ablauf einer



Dschungelrowdy! Auf Endor werden wir von einem Speeder Bike über... nun ja, überflogen.



Riesige, feindliche Transporter sind unsere Primärziele im Spielmodus »Jägerstaffel«.

Abklingzeit erneut zum Kunstflieger werden. Nimmt uns derweil noch eine Rakete ins Visier, haben wir ein Problem. So stellt sich Battlefront im Jägerstaffel-Modus durch seine simple Steuerung selbst ein Bein.

Die volle Packung Star-Wars-Atmosphäre

Am meisten Spaß haben wir in den Modi Vorherrschaft und Kampfläufer-Angriff. Nur hier kämpft die maximale Anzahl von 40 Spielern auf großen Karten gegeneinander.



Mirco Kämpfer
@MirCommander



Im Gegensatz zu den meisten meiner Kollegen bin ich kein großer Star-Wars-Fan. Mir kommen nicht die Freudentränen, wenn ich als Luke Skywalker mit dem Lichtschwert herumfuchtle oder als Imperator meine Feinde mit Blitzen brutzle. Immun bin ich gegen die fantastische Atmosphäre deswegen aber noch lange nicht, denn optisch und akustisch ist Star Wars: Battlefront enorm beeindruckend. Wenn neben mir Kampfläufer durch den Hoth-Schnee stapfen und Tie-Fighter die Luft zerreißen, kommt ein super Schlachtengefühl rüber. Mir als Shooter-Veteran fehlt auf Dauer jedoch die Abwechslung und der Tiefgang. Battlefront bietet für mich keine fesselnde Motivationsspirale wie andere Mehrspieler-Shooter. Daher hege ich auch die Befürchtung, dass die anfängliche Begeisterung wie seinerzeit bei Titanfall schnell wieder abflauen wird.

Nur hier mischen Helden und Fahrzeuge gemeinsam das Schlachtfeld auf.

In Vorherrschaft streiten beide Teams um Kontrollpunkte, die sie in einer bestimmten Reihenfolge erobern müssen. Kampfläufer-Angriff ist da schon deutlich komplexer: Zwei AT-ATs des Imperiums stapfen auf eine Rebellenbasis zu. Die Rebellen müssen Kommunikationsposten erobern und halten, damit Bomberstaffeln ihr Ziel finden. Erst wenn die Bomben der KI-gesteuerten Y-Wings die Schilde der gepanzerten Riesen zerstört haben, sind die Kampfläufer zumindest für kurze Zeit verwundbar. Dann können wir sie entweder mit normalem Laserfeuer zerstören, oder wie im Film mit Snowspeedern zu Fall bringen. Letzteres ist deutlich schwerer, als es klingen mag: Snowspeeder sind schwerfällig, langsam und ziehen den Hass aller anderen Flieger auf sich.

Im Vergleich zu Betaversion hat Dice ordentlich an der Balance gefeilt. Damals waren die riesigen Kampfläufer mit normalen Waffen kaum kaputt zu kriegen. Jetzt sind die Schlachten fair und oft spannend bis zur letzten Minute. Unter anderem, weil die AT-ATs (übrigens genau wie die AT-STs) jetzt eine Schwachstelle haben, an der sie besonders verwundbar sind.

Dennoch bleibt es dabei, dass wir uns in Kampfläufer-Angriff auf Seiten des Imperiums mehr amüsieren. Wir müssen keine Ziele erfüllen und können uns voll auf das Wegbraten der Rebellenarmee konzentrieren. Außerdem haben wir die cooleren Fahrzeuge. Während die Rebellen hauptsächlich Türme besetzen können, rufen wir AT-STs in die Schlacht oder bedienen sogar die Kanonen der automatisch vorwärts stapfenden AT-ATs. Anders als in Battlefield stehen die



Ein sehr nützliches Power Up: der Schutzschild, den wir hier um einen Uplink gestülpt haben, um das Ding besser verteidigen zu können.



Johannes Rohe
@DasRehRohe



Mit Star Wars: Battlefront überrascht mich Dice gleich doppelt. Erstmal positiv: Ich habe noch nie einen Shooter des schwedischen Studios gespielt, der von Beginn an so rund lief. Battlefront funktioniert einfach. Und es macht unheimlich viel Spaß. Von den Spielmodi über das Waffenhandling bis zum cleveren Kaschieren der Ladezeiten ist alles gut gedacht und gut gemacht. Die negative Überraschung: Ich habe noch nie einen Shooter von Dice gespielt, der so wenig Tiefgang hat. Allen, die mir vorwerfen, ich würde mir nur ein Battlefield im Star-Wars-Universum wünschen, sage ich: Natürlich! Wenn die Alternative ein Mainstream-Shooter ohne Ecken und Kanten ist, hätte ich hundertmal lieber ein Star Wars: Battlefield. Für mich ist Battlefront eine verpasste Chance. Es hätte so viel besser sein können, wenn sich Dice nur mehr getraut hätte. Denn obwohl mir viele Dinge fehlen, macht es mir auch so viel Spaß.

Walker aber nicht mit offener Fahrertür auf dem Schlachtfeld herum. Stattdessen sammeln wir Power Ups auf. Dann bleiben uns nur einige Sekunden Zeit, um in Deckung zu gehen und das Fahrzeug herbeizurufen, andernfalls verfällt das Power-Up.

Das ungewohnte System passt nicht ganz in die ansonsten so dichte Atmosphäre, funktioniert allerdings prinzipiell gut und verhindert vor allem, dass Spieler nur in der Basis campen, um ein beliebtes Fahrzeug zu ergattern. Aber es hat auch ein Problem: Es nimmt uns die Möglichkeit, mit dem Einsatz potenziell matchentscheidender Waffen wie dem AT-ST auf den richtigen Moment zu warten. Stattdessen schnappt sich der Spieler, der gerade zufällig über ein frisch gespawntes Power-Up stolpert das Fahrzeug und ballert los.

Hier war ich schon

Selbst die großen Modi, die Battlefront in seiner Gänze zeigen, nutzen sich aber viel schneller ab, als uns lieb ist. Nach ein paar Partien haben wir das Gefühl, schon alles gesehen zu haben. Woran liegt's? Zum einen daran, dass wir tatsächlich buchstäblich alles gesehen haben. Zumindest alle Maps. Nominell bietet Battlefront zum Release zwar 12 Karten (16 Karten werden in kostenpflichtigen DLCs nachgeliefert), in Kampfpläuer-Angriff und Vorherrschaft sehen wir aber gerade einmal vier davon. Je eine auf den vier Planeten Endor, Tatooine, Hoth und Sullust. Nur in den Varianten mit kleinen Teams, die keine besonderen Anforderungen an das Map-Layout stellen, haben wir zwischen sechs und neun Karten zur Auswahl. Dass Dice ausgerechnet die besten Spiel-



Auf Endor genießen die Rebellen einen Vorteil: Ihre Uniformen sind im Dickicht kaum zu sehen.

modi mit so magerem Kartenumfang an den Start schickt, ist völlig unverständlich.

Optisch und spielerisch sind die Maps immerhin schön abwechslungsreich. Auf Hoth kämpfen wir in einer platten Schneewüste ohne viel Deckung. Der dichte Urwald auf Endor ist perfekt für Hinterhalte. Und auf Sullust bieten die zerklüfteten Felsen gute Möglichkeiten, Feinde zu umgehen.

Bloß nicht zu kompliziert

Die Maps sind nicht das einzige Problem. Dice hat auf viele Features verzichtet, die die Kämpfe interessanter und abwechslungsreicher machen könnten. Ein Klassensystem zum Beispiel, das es in den alten Battlefront-Teilen noch gegeben hat. Wir können die Ausrüstung unseres Soldaten lediglich modifizieren, indem wir sogenannte Sternenkarten einstecken.

Die geben uns in der Schlacht Zugriff auf besondere Waffen wie Granaten und Scharfschützengewehre, praktische Ausrüstung wie ein Jetpack oder gewähren passive Boni. Trotzdem bleiben wir immer ein Tausendsassa, der alles ein bisschen kann, aber nichts richtig. Echte Spezialisierungen fehlen.

Die Waffenauswahl geht in eine ähnliche Richtung. Durch Rangaufstiege schalten wir nach und nach elf Blaster frei, aber bis auf wenige Ausnahmen wie den Schock Blaster, der ausschließlich im Nahkampf brilliert, fühlen sich die Waffen allesamt ähnlich an. Das nagt auch an der Motivation. Warum sollte ich mich auf einen Unlock freuen, wenn sich die freigeschaltete Waffe anfühlt wie mein Standard-Blaster?

Auch Teamplay wird weder gefördert noch gefordert, keine Mechanik belohnt das Zusammenspiel. Es gibt weder Munitionskisten noch Erste-Hilfe-Pakete, geschweige denn eine Möglichkeit, gefallene Kameraden wiederzubeleben. Nicht mal einen Voicechat oder die aus Battlefield bekannte Befehlsfunktion hat Dice eingebaut. Statt organisierter Squads bekommen wir einen Spieler als Partner zugewiesen, bei dem wir ins Spiel einsteigen und dessen Sternenkarten wir nutzen können. Das war's. Battlefront ist ein Team-Shooter ohne Teams!

Ein kurzfristiges Vergnügen

Einen ganzen Tag am Stück wollen wir Battlefront nicht zocken, dafür ist es zu leicht. Aber wer nur ein oder zwei Stündchen Zeit hat, kommt hier voll auf seine Kosten. Einschalten, loslegen, Spaß haben. Und auch Neulinge können sich einen Kauf überlegen. Battlefront ist auf Einsteigerfreundlichkeit getrimmt. Shooter-Enthusiasten raten wir aber dazu, erstmal einige DLCs abzuwarten. Mit den richtigen Inhalten gefüllt könnte aus einem guten Battlefront nämlich noch ein hervorragendes Battlefront werden. ★

STAR WARS: BATTLEFRONT

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3 6300T / AMD FX-4350
Geforce GTX 660 / Radeon HD 7850
8 GB RAM, 40 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 6600 / AMD FX-8370
Geforce GTX 970 / Radeon R9 290
16 GB RAM, 40 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- grandioser Star-Wars-Soundtrack
- perfekte Soundeffekte
- knackscharfe Texturen
- feurige Explosionen
- toller Film-Look

SPIELDESIGN



- spannende Spielmodi
- gutes Bewegungsgefühl und Waffenhandling
- mächtige Helden und Fahrzeuge
- kaum Tiefgang und kein Teamplay
- schwacher Koopmodus

BALANCE



- gut balancierte Maps
- Karten bieten immer mehrere Laufwege
- Waffen mit klaren Vor- und Nachteilen
- Fahrzeuge nicht übermächtig
- teils ungeschützte Spawnpunkte

ATMOSPHÄRE / STORY



- Helden wie Luke, Darth Vader und Han Solo
- Figuren, Waffen und Fahrzeuge aus Star Wars
- Film-Feeling
- Fahr- und Flugzeuge nur als Power-Ups
- wenige Modi mit Schlachtatmosphäre

UMFANG



- 12 Spielmodi
- Abwechslung durch Helden und Koopmodi
- Waffen und Sternenkarten zum Freischalten
- nur vier Karten für einige Spielmodi
- vier Settings nutzen sich schnell ab

FAZIT

Battlefront ist ein Mainstream-Shooter ohne viel Fehl und Tadel. Abseits der Atmosphäre aber auch ohne Alleinstellungsmerkmale.

