

Star Wars Battlefront 2

KONTROLLVERLUST IM WELTRAUM

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **DICE** Termin: **17.11.2017** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **50 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Origin)**

Auf DVD: Test-Video

Star Wars Battlefront 2 verspricht nicht nur spektakuläre Multiplayer-Schlachten, sondern legt eine echte Story-Kampagne obendrauf. Ein tolles Gesamtpaket? Von Philipp Elsner

Es ist gefühlt eine halbe Ewigkeit her, dass wir ein richtig gutes Star-Wars-Spiel erleben durften. Die Macher von Battlefront 2 versprachen im Vorfeld, die Fehler des Vorgängers von 2015 wettzumachen – mit mehr Inhalten zu Release, einem Klassensystem, überarbeiteten Weltraumschlachten und einer Singleplayer-Kampagne. Entsprechend hoch waren die Erwartungen an den Shooter, zumal die Story in den offiziellen Star-Wars-Kanon gehören und die Lücke zwischen den Episoden 6 und 7 schließen soll. Das mag auf dem Papier alles nach wahr gewordenen Fan-Träumen klingen, entpuppt sich in der Realität aber als etwas anderes.

Für den Ex-Imperator!

Den Großteil der Kampagne spielen wir in der Rolle von Iden Versio, einer treuen Soldatin des Imperiums und Anführerin der gefürchteten Elite-Einheit Inferno Squad. Idens Welt wird erschüttert, als sie mitansehen muss, wie der Imperator und seine mächtige Raumstation während der Schlacht von Endor in Rauch aufgehen. Unter dem Befehl ihres Vaters, einem mächtigen Admiral, soll Iden nun den Gegenschlag vorbereiten.

Auf der Seite der Bösen in den Kampf zu ziehen, ist eine großartige Idee, aus der Battlefront 2 aber zu wenig macht. Statt in die Psyche des Imperiums und seiner Charaktere einzutauchen, legt die Handlung eine vorilige und unlogische Wendung hin, die den Figuren und ihren ursprünglichen Motiven nicht gerecht wird. Daran können auch die Zwischensequenzen mit nahezu lebensechten Gesichtsanimationen und guten Synchronsprechern wenig ändern.

Da hilft es auch wenig, dass wir zwischen durch immer wieder die Kontrolle über bekannte Gesichter aus den Filmen wie Luke Skywalker oder Han Solo bekommen. Zum einen tragen sie nichts Nennenswertes zur Geschichte bei, zum anderen stehen diese Perspektivwechsel einer stärkeren Identifikation mit Hauptprotagonistin Iden im Weg.

Im letzten Viertel der rund fünf bis sechs Stunden langen Kampagne zieht die Spannung zwar nochmal etwas an und bekommt sogar einen halbwegs schlüssigen Bogen zu »Episode 7: Das Erwachen der Macht« hin, es bleibt aber vor allem das Gefühl, dass in Sachen Story deutlich mehr drin gewesen wäre.

Eine wunderschöne Fassade

Battlefront 2 präsentiert Star Wars schöner als jemals ein Spiel zuvor und überzeugt optisch auf ganzer Linie. Die Schauplätze sind perfekt in Szene gesetzt und

mit vielen Details aus den Filmen gespickt. Die Stiefel der Sturmtruppen werden im Schlamm dreckig, Blasterfeuer hinterlässt rauchende Einschusslöcher, und das unverwechselbare Kreischen der TIE-Jäger klingt herausragend. Darüber hinaus sorgen die vielfältigen Schauplätze für Abwechslung – mit der Kehrseite, dass viele der Singleplayer-Passagen einfach aus dem Multiplayer-Modus übernommen wurden. Die Takodana- und Fondor-Maps werden zum Beispiel fast unverändert recycelt. Schade, denn so entsteht der Eindruck, dass nicht das jeweils passende Set für eine Story gebaut wurde, sondern nur eine halbwegs passende Story für bereits existierende Levels. Auch das

Lootboxen & Pay2Win-Vorwürfe

Aufgrund des Echtgeld-Shops, der Lootboxen mit Ingame-Boni in Form von Sternkarten anbot, hatten wir ursprünglich eine Abwertung von Star Wars: Battlefront 2 vorgesehen. Nach einem massiven Aufschrei aus der Community, wurden die Mikrotransaktionen jedoch noch vor Release vorübergehend entfernt, um die Mechanik grundlegend zu überarbeiten. Wann und in welcher Form der Shop zurückkommt, ist bislang unklar. Unsere Wertung bezieht sich daher auf die Fassung ohne Mikrotransaktionen, wird aber gegebenenfalls angepasst und überarbeitet, sobald der Echtgeld-Shop wieder implementiert ist.





Wenn wir uns im Millennium Falken einen Dogfight mit der Slave I von Boba Fett liefern, kommt auch im Multiplayer echtes Star-Wars-Feeling auf.

HUD, die Abschuss- und Hitmarker und sogar die Sternkarten kommen direkt aus dem Multiplayer in die Kampagne.

Zwar gibt es auch einige wenige stimmungsvolle Skriptsequenzen, etwa wenn Iden mit ihrem TIE scheinbar übergangslos vom Raum- in den Bodenkampf wechselt oder herannahende Kampfpläuer per Orbitalschlag ausschalten muss. Doch der Star-Wars-Zauber verfliegt meist schnell, und wir finden uns schließlich doch wieder in einer öden Ballersequenz wieder, die genauso auch als Bot-Trainingsmatch für den Multiplayer-Modus funktioniert hätte. Immerhin sind die aus den Filmen bekannten Synchrosprecher ein Highlight.

Fliegende Zielscheiben

Völlig offensichtlich wird die plumpe Spielmechanik jedoch, wenn wir Welle um Welle stupide auf uns einstürmende Gegner abschießen, was im Laufe der Kampagne viel zu häufig vorkommt. Dabei sind die richtigen Ansätze vorhanden: Als wir mit Luke das Lichtschwert schwingen, kommt kurz richtig Spielspaß auf – der sofort wieder endet, weil uns das Spiel minutenlang nur Horden langweiliger Käfer auf den Hals hetzt.

Auch die Raumkämpfe lassen jeden Anspruch vermissen, wenn feindliche Bomber trotz Beschuss ohne einen einzigen Ausweichversuch seelenruhig ihre festgelegte Bahn abfliegen. Dabei zeigt ein inszenierter

und großartig umgesetzter Dogfight gegen Ende der Story, wie viel mehr hier eigentlich möglich gewesen wäre. Zwar lockern die Fahrzeugpassagen die langatmigen Moohuhn-Schießereien immer wieder auf, schaffen es aber wie die Heldenfiguren nicht, dem Spielgeschehen Bedeutung zu verleihen. So handeln wir uns größtenteils durch belanglose Schießereien von einer Zwischensequenz zur nächsten.

Ein Fest für Fans

Nach der Kampagne wenden wir uns nun den Multiplayer-Schlachten zu, die das Herzstück von Star Wars Battlefront 2 darstellen. Vorweg: Es passiert sehr selten, dass sich



Unsere im Match verdienten Kampfpunkte tauschen wir gegen mächtigere Einheiten wie diesen Stormtrooper mit Flammenwerfer ein.

im GameStar-Büro gleich mehrere Redakteure um den Monitor des Spieltesters scharen und staunen, aber bei Battlefront 2 war regelmäßig ein »Oh, wow!« oder »Mann, sieht das gut aus!« zu hören. Es ist nicht übertrieben zu behaupten, dass Star Wars Battlefront 2 der bis dato schönste Multiplayer-Shooter ist, den wir jemals gesehen haben. Wenn die Frostbite Engine zur absoluten Hochform aufläuft, vergisst man für einen Moment glatt, den Abzug zu drücken, und stolpert mit offenem Mund über die grandios inszenierten Maps.

Das gilt vor allem im größten Spielmodus Galaktischer Angriff für 40 Teilnehmer, in dem Skript-Sequenzen sowie Dutzende computergesteuerte Statisten ein enorm stimmungsvolles Schlachtengemälde erzeugen. Im legendären Raumhafen Mos Eisley fliehen Jawas panisch vor anrückenden Sturmtruppen, in der Starkiller-Basis krachen abgeschossene X-Wings zu Boden, und auf Yavin IV hüpfen exotische Äffchen durch den dichten Dschungel.

Zusammen mit den authentischen Waffen- und Fahrzeugmodellen und einem Sound, der direkt aus der Filmvorlage zu stammen scheint, erschafft Battlefront 2 eine Star-Wars-Atmosphäre, die ihresgleichen sucht. Zudem läuft das Spiel stabil, in unserem Test kam uns kein einziger Absturz oder Verbindungsabbruch in die Quere.

Von Anakin bis Kylo Ren

Battlefront 2 deckt nicht nur die Original-Trilogie ab, sondern die gesamte Star-Wars-Ära, und kann entsprechend das volle Repertoire aus Schauplätzen, Waffen, Fahrzeugen und Helden ausschöpfen. So treffen Klontruppen und die Droiden-Armee der Separatisten bei der Invasion von Kashyyyk aus Episode 3 hier genauso aufeinander wie Die Erste Ordnung und die Wider-



Der Kampagnen-Abschnitt mit Luke Skywalker enttäuscht, weil wir mit unserem Laserschwert statt Imperiumsschergen hauptsächlich nervige Käfer wegbrutzeln sollen.

standskämpfer aus »Das Erwachen der Macht« oder die Rebellen und das Imperium auf Hoth. Dadurch liefert Battlefront 2 mit elf Welten, 14 spielbaren Helden und Dutzenden Vehikeln signifikant mehr Inhalt und vor allem Abwechslung als der erste Teil.

Umso ärgerlicher, dass wir uns vor Matchbeginn mangels Filterfunktion und Serverbrowser nie selbst entscheiden können, auf welcher Map und in welcher Ära wir spielen. Lediglich der Spielmodus lässt sich festlegen, danach müssen wir mit dem klarkommen, was uns das Matchmaking vorsetzt. Und das ist nicht der einzige Punkt, an dem uns Battlefront 2 die Kontrolle entzieht.

Einmal im Match angekommen entscheiden wir uns für eine von vier Klassen: Der Assault-Kämpfer konzentriert sich aufs Schießen und Sprengen, der schwere Trooper auf die großen Kanonen und Sperrfeuer. Der Offizier platziert Geschütztürme und heilt seine Kameraden, der Spezialist fun-

giert als Späher und Sniper. Dieses System ist grundsätzlich zwar ein Fortschritt zum klassenlosen Vorgänger, bringt aber auch einige teils gravierende Probleme mit sich.

Das Spiel mit den Karten

Zum einen haben wir durch das tief im Spieldesign verankerte Sternkarten-System so gut wie keine Möglichkeiten, unsere Lieblingsklasse gezielt aufzuleveln. Da abgesehen von den Primärwaffen das komplette Fortschrittssystem an den Sternkarten hängt, sind wir auf Lootboxen angewiesen, die wir für erspielte Credits kaufen. Mit den Sternkarten aus diesen Kisten verbessern wir die Fähigkeiten des Soldaten oder ersetzen sie durch neue. Der Inhalt ist allerdings komplett zufällig, sodass wir unter Umständen Sternkarten für eine Klasse erhalten, die wir kaum oder überhaupt nicht spielen.

Zum anderen steigt eine Klasse nicht einfach während des Spiels durch Abschüsse



Per Jetpack fallen wir ein paar nichtsahnenden Gegnern in die Flanke. Den Raketenrucksack gibt's allerdings nur als temporäres Power-Up.



Zwar soll die Missionsanweisung in diesem Fall lustig wirken, in der Praxis machen wir aber wirklich nicht viel mehr als schießen und ab und zu einen Knopf drücken.

oder Vergleichbares auf, sondern ausschließlich durch entsprechende Sternkarten. Es kann also passieren, dass unser Assault-Truppler selbst nach mehreren erfolgreichen Matches auf Stufe null verharrt. Wie stark welcher Soldat dann am Ende wird, hängt vom Losglück ab. Das nervt und frustriert gewaltig.

Dass wir Sternkarten auch mithilfe von Crafting-Materialien herstellen können, ist da nur ein schwacher Trost. Denn selbst diese Materialien lassen sich nicht gezielt sammeln, wir sind hier ebenfalls auf Lootboxen angewiesen. Wenn wir Pech haben, kann es zig Stunden dauern, bis wir alles Nötige für unsere Wunschkarte zusammenhaben.

Ein weiteres schwerwiegendes Problem des Sternkarten-Systems ist die Spielbalance, immerhin ein entscheidender Faktor in einem Multiplayer-Shooter. So kommt es regelmäßig vor, dass wir einem voll aufgerüsteten Sternenjäger oder Helden begegnen, der dank hochwertigem Equipment deutlich mehr Schaden verursachen oder einstecken kann als wir selbst. Das fällt vor allem im Helden-gegen-Schurken-Modus auf, in dem Viererteams aus bekannten Charakteren aufeinander losgehen, wobei sich meist die Figuren mit mächtigen Sternkarten durchsetzen. Durch die vorübergehende Abschaltung des Echtgeld-Shops sind zwar die Pay2Win-Vorwürfe vorerst vom Tisch, das System ist aber weit davon entfernt, gut zu funktionieren. Und das ist schlecht.

Spielfortschritt aus Kisten mit Zufallsfaktor entspricht eher dem, was man aus dem Free2Play-Segment kennt – zumal direkte Werte-Booster der Marke »Deine Primärwaffen machen zehn Prozent mehr Schaden« nicht gerade in einen Online-Shooter passen. Statt Upgrades wären Sidegrades eine elegantere und spielerisch sinnvollere Lösung gewesen, also Boni, die gleichzeitig auch Nachteile mit sich bringen. So könnte ein Raumjäger eine schwerere Panzerung zum Beispiel mit geringerer Wendigkeit bezahlen, was im Hinblick auf Balance und Logik durchaus Sinn ergäbe.

Ein Team aus Einzelkämpfern

Das Gefühl des Kontrollverlusts beim Spielen von Star Wars Battlefront 2 setzt sich beim Respawn-System fort. Nach dem virtuellen Ableben starten wir jedes Mal am ursprünglichen Eintrittspunkt. Bei Squad-Mitgliedern mitten im Geschehen einzusteigen, ist nicht möglich. Zudem bleibt uns im Respawn-Bildschirm nichts zu tun, außer auf den ablaufenden Timer zu starren. Weder gibt es eine Übersichtskarte, noch können wir unseren Teamkameraden zum Zeitvertreib über die Schulter schauen.

Die unflexiblen Eintrittspunkte sorgen nicht nur für viel nervige Lauferei, sondern auch für sehr begrenzte strategische Optionen. Wo die Front momentan verläuft oder welche Teamkollegen gerade Unterstützung brauchen, ist nie klar ersichtlich, gezielte Flankenangriffe werden wegen der sehr rudimentären Minimap zur reinen Glückssache. Im Ergebnis stürmt also meist jeder Spieler mehr oder weniger planlos in Richtung Missionsziel, Teamwork kommt nur in Ausnahmefällen zustande.

Battlefront 2 gibt sich anders als sein Weltkriegskollege Battlefield 1 zudem kei-



Dimitry Halley
@dimi_halley



Hach, Battlefront 2. Du warst mein prognostiziertes Highlight für 2017, jetzt wirst du mit ziemlicher Sicherheit zu meiner persönlichen Enttäuschung des Jahres. Und zwischen dem glorreichen Traum, was hätte sein können, und dem Frust der tatsächlichen Realität liegt dennoch eine ordentliche Schippe Spielspaß.

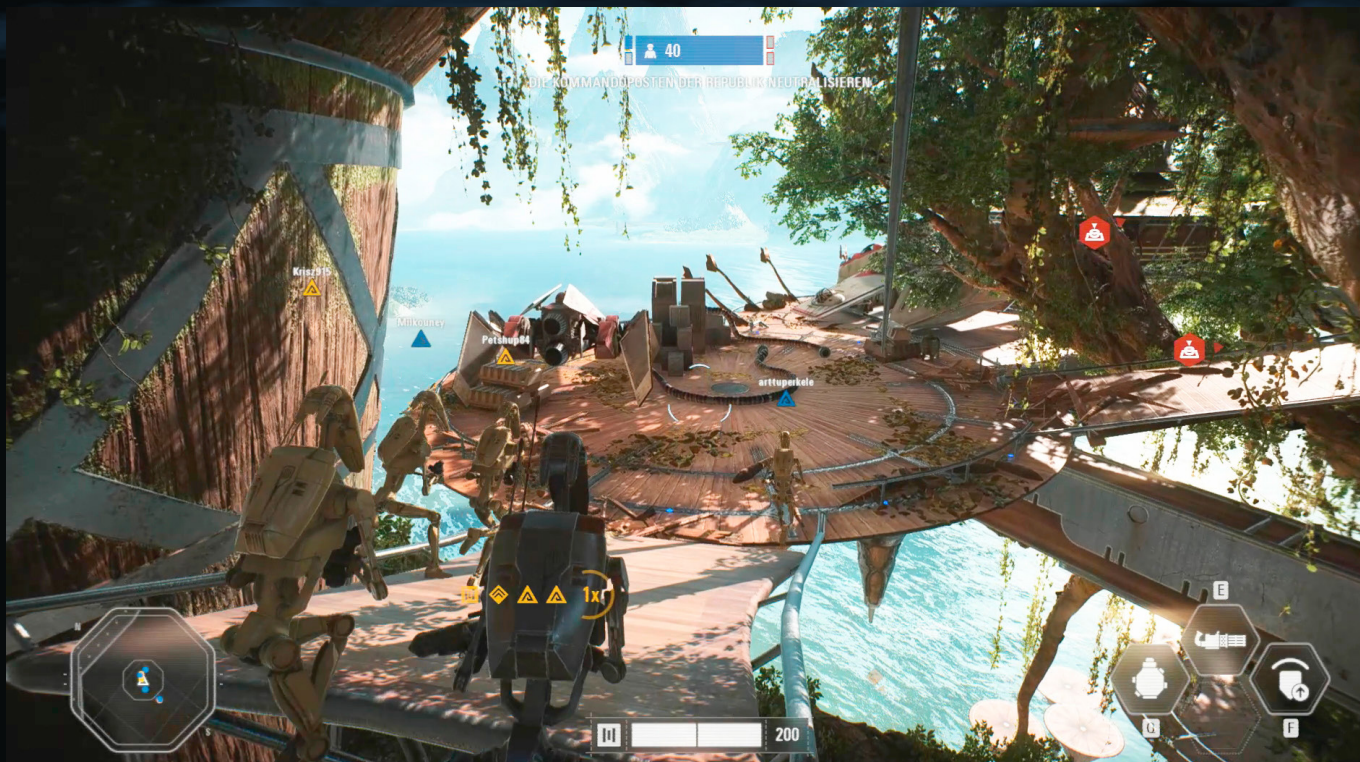
Ich sehe die Probleme von Battlefront 2 sowohl in der furchtbar verbockten Singleplayer-Geschichte, als auch in den diversen Multiplayer-Designmacken und dem Lootbox-System. Wenn ich schon wie ein Affe 40 Bot-Matches für eine einzige Kiste gründen will, dann lasst mich das wenigstens tun, liebe Entwickler. Dieses Entziehen von Spielerkontrolle zieht sich durchs komplette Spiel. Ein absoluter Jammer.

Denn auf der anderen Seite habe ich feierabends viel Spaß damit. Ich sehe Luke Skywalker direkt nach dem Tod seines Vaters. Cool! Und ich jubele in den Glanzmomenten der Mehrspieler-Matches, wenn ich als Klontruppler eine Horde Kampfdroiden aufmische, nachdem mein ganzer Squad erschossen wurde. Dieses Spiel erschafft so oft Star-Wars-Magie, dass ich ihm trotz aller Macken die Treue halte. Battlefront 2 hätte ein Meisterwerk werden können. Am Ende ist es nur ein Spiel für Fans. Aber so einer bin ich glücklicherweise.

nerlei Mühe, Teamplay zu fördern. Warum sollten wir etwa einen Offizier spielen, wenn wir für den erfolgreichen Einsatz seiner Support-Fähigkeiten wie Heil- oder Schutz-Auren keinerlei Belohnungen bekommen? Hinzu kommt, dass die besten Spieler eines Matches am Rundenende nur wenige Credits mehr erhalten als die schlechtesten. Und wenn eh alles egal ist, kann ich auch einfach blind drauflosstürmen.



Titelheldin Iden Versio kann ihre Feinde auch oft mit lautlosen Stealth-Angriffen überwältigen.



In den Baumhäusern auf der Wookiee-Heimatwelt Kashyyyk stört ein von uns geführter Droiden-Angriff der Separatisten die Idylle.



Philipp Elsner
@GameStar_de



Als Fan von Star Wars lässt mich die Solo-Kampagne von Star Wars Battlefront 2 enttäuscht zurück. Die Story und vor allem ihre Heldin Iden Versio bleiben dünn und oberflächlich, nie fieber ich mit den Charakteren mit. Selbst die Überleitung zu den Ereignissen von Episode 7 wirkt etwas seltsam konstruiert und unbefriedigend.

Auch im Multiplayer-Modus werden nach einigen Stunden Spielzeit die offensichtlichen Fehler im Spieldesign durch die grandiose Fassade des Shooters hindurch sichtbar. So wirkt die direkte Verbindung von Zufalls-Lootboxen und Spielfortschritt mit den Klassen nicht nur aufgesetzt, sondern sogar demotivierend. Wenn ich ausschließlich meinen Offizier aufleveln will, muss ich entweder auf mein Glück beim Kauf von Lootboxen hoffen, oder mir mühsam entsprechende Sternkarten craften – beides kann schnell frustrierend werden.

Trotz bombastischer Kulisse und viel geskriptetem Drumherum stelle ich außerdem irgendwann fest, dass hier lediglich Einzelkämpfer unterwegs sind, die nebeneinanderher spielen – ohne den leisesten Hauch von Teamwork.

Was bleibt, ist ein Gefühl von Kontrollverlust: Egal ob beim Respawn, beim eigentlichen Spielfortschritt meiner Lieblingsklasse oder der fehlenden Kartenauswahl: Viel zu oft habe ich das ungute Gefühl, von Battlefront 2 bevormundet zu werden.

Die helle Seite

All diese größeren und kleineren Probleme ärgern auch deshalb so sehr, weil Star Wars Battlefront 2 in der Theorie einige richtig gute Ideen und Verbesserungen hat. Zum Beispiel die Kampfpunkte, die Helden- und Fahrzeug-Pickups aus dem Vorgänger ersetzen. Für Abschüsse und das Erfüllen von Missionszielen erhalten wir jetzt Punkte, die wir gezielt für den temporären Einsatz von superstarken Kampfläufers, Sternenjägern oder Helden wie Luke Skywalker, Han Solo oder Boba Fett ausgeben können. Das sorgt für mehr Motivation während des Matches und gewährt uns einfacheren Zugang zu unserem Lieblingshelden oder unserem bevorzugten Vehikel – klasse!

Den größten Sprung im Vergleich zum Vorgänger macht Battlefront 2 beim Sternenjäger-Angriff.

In diesem Modus schlüpfen bis zu 24 Spieler in die Cockpits berühmter Star Wars-Schiffe und schlagen wirklich packende, mehrstufige Raumschlachten mit wechselnden Missionszielen.

Das neue Klassensystem ist auch hier mit an Bord: Jäger, Bomber und Abfangjäger kommen mit eigenen Flugeigenschaften und Spezialfähigkeiten. Außerdem sind die automatischen Ziel- und Ausweichfunktionen des Vorgängers passé und wir haben die komplette Kontrolle über unser Schiff. Das ist etwas anspruchsvoller, aber Spaßig.

Durch das zielorientierte Spielprinzip fühlen sich die Raumschlachten viel mehr nach Star Wars an als die öden Deathmatches des ersten Teils. Die gleichermaßen präzise wie spaßige Raumschiffsteuerung trägt dabei deutlich die Handschrift der Fahrzeugexper-



Auf Knopfdruck feuert unser X-Wing vorübergehend mit allen vier Kanonen synchron – der behäbige TIE-Bomber hat keine Chance und ist gleich Geschichte.



In verschlungenen Gängen mancher Multiplayer-Maps kann man mangels Übersichtskarte schnell die Orientierung verlieren, die Mini-Map hilft da wenig.

ten von Criterion Games (Burnout-Reihe, Need for Speed Rivals).

Einziges erwähnenswertes Manko: Die optionale Cockpit-Perspektive sieht zwar spektakulär aus, ist in der Praxis wegen mangelnder Übersicht allerdings kaum zu gebrauchen. Die nicht vorhandene Mini-Map wiegt hier noch schwerer als die rudimentäre Anzeige bei den Infanteriekämpfen, obwohl auch dort die Verfolgerperspektive unter dem Strich besser funktioniert.

Keine neue Hoffnung

Ein weiteres Balanceproblem der Bodenkämpfe: Fast jede Runde von Galaktischer Angriff oder der kleineren 16-Spieler-Version namens Angriff mündet irgendwann in einen Engpass, der sich dann entsprechend schnell zu einem Fleischwolf entwickelt, wenn sich alle Spieler auf das letzte verbleibende Missionsziel stürzen. Dann wird auch der Granaten-Spam zum ernsthaften Problem: Im Sekundentakt fliegen uns explosive Wurfgeschosse um die Ohren, und durch die nicht vorhandene Teamführung entsteht eine blutige Pattsituation, in der vor allem

der Spielspaß als Verlierer dasteht. Durch die fehlende Zeitbegrenzung kann sich eine solche Konfrontation dann sogar minutenlang hinziehen. Ein einzelner Kämpfer ist in solch einem Fleischwolf immer wieder in der Lage, ein Missionsziel gegen eine Überzahl Feinde anzufechten, was oft für zermürbende Verlängerungen sorgt, obwohl ein Team eigentlich klar überlegen ist.

Insgesamt hat sich Battlefront 2 zwar im Vergleich zum Vorgänger deutlich weiterentwickelt und bietet zum Start mehr Inhalt und mehr Abwechslung. Auch die Einführung der Klassen und der komplett überarbeitete Sternenjäger-Angriffsmodus sind Schritte in die richtige Richtung. Doch diese Fortschritte macht sich der Shooter selbst wieder kaputt, weil er uns unverständlicherweise kaum Kontrolle über diese Verbesserungen zugesteht – angefangen bei den Zufallsbelohnungen über den alternativlosen Respawn bis hin zur fehlenden Kartenwahl.

Dazu kommen fragwürdige Balance-Entscheidungen, ein aufgesetztes Lootbox-System, das sehr tief mit der Grundmechanik des Spiels verwoben ist, sowie von DICE un-



Die Kampagne bringt uns zwar die Spezialfähigkeiten, aber nie die Persönlichkeit der Helden näher und fühlt sich dadurch oft wie ein Tutorial für den Multiplayer-Modus an.

Kein Season Pass & Gratis-DLCs

Im Gegensatz zum Vorgänger gibt es für Star Wars: Battlefront 2 keinen Season Pass oder kostenpflichtige Map-Packs. Stattdessen werden neue Gratis-Inhalte in sogenannten Seasons nachgereicht, zum Beispiel neue Karten und die beiden Helden Finn und Captain Phasma zum Kinostart von »Episode 8: Die Letzten Jedi«. Aber auch weitere Story-Missionen sind als kostenloser Bonus-Content geplant, die Geschichte von Iden Versio wird also fortgesetzt. Durch die Abschaffung der Paywall für Multiplayer-Inhalte verhindern DICE und EA zudem die Spaltung der Community und wollen so für längere DLC-Content sorgen.

gewohnte Schwächen im Map-Design. Die neue Story-Kampagne mag auf den ersten Blick ein Kaufanreiz für Solisten sein, die aber angesichts der dünnen Handlung und dem selbst im Vergleich zu einem Call of Duty recht seichten Spielablauf zu wenig Gegenwert für 60 Euro bekommen.

Trotz all dieser Kritik ist Battlefront 2 kein schlechter Shooter. Wer einfach nur jeden Abend ein paar Star-Wars-Schlachten in prächtiger Kulisse ausfechten will und keine großen Ansprüche an die Spieltiefe stellt, kommt auf seine Kosten. Von DICE kann – nein! – muss man aber mehr erwarten. ★

STAR WARS BATTLEFRONT 2

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 6600K / AMD FX 6350
Geforce GTX 660 / Radeon HD 7850
8 GB RAM, 60 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7 6700 / AMD FX 8350
Geforce GTX 1060 / Radeon RX 480
16 GB RAM, 60 GB Festplatte

PRÄSENTATION



➤ scharfe Texturen dank Photogrammetrie ➤ Soundeffekte wie aus den Filmen ➤ sehr gute Animationen ➤ stimmvoller Soundtrack ➤ lebendige Maps mit zahlreichen NPCs

SPIELDESIGN



➤ gelungene Raumschiff-Steuerung ➤ Maps setzen unterschiedliche spielerische Schwerpunkte ➤ abwechslungsreiche Spielmodi ➤ Zufalls-Lootboxen statt erspieltem Fortschritt ➤ kein Teamwork

BALANCE



➤ Können entscheidet Duell-Situationen ➤ Kampfpunkte-System für Helden & Fahrzeuge ➤ Sternkarten teilweise zu mächtig ➤ Flaschenhälse auf den Maps ➤ kaum echte Konter gegen Sniper

ATMOSPHÄRE / STORY



➤ Skriptsequenzen ➤ Original-Synchronisation ➤ Star-Wars-Magie perfekt eingefangen ➤ Logiklücken in der Solo-Kampagne ➤ Story erfüllt weder Spieler-Erwartungen noch Versprechen

UMFANG



➤ elf abwechslungsreiche Planeten ➤ zahlreiche Vehikel und 14 Helden ➤ haufenweise Waffen, Upgrades und Sternkarten ➤ bietet auch Futter für Solo-Spieler ➤ nur ein Modus für 40 Spieler

FAZIT

Hinter der Star-Wars-Fassade stecken elementare Designmängel. Gerade noch guter Shooter und damit eine handfeste Enttäuschung.

