

Digitales | Games: Star Wars: Battlefront

Das Jahr neigt sich dem Ende und in den Supermärkten werden ganze Regalreihen dem kommenden Fest gewidmet. Nein, hier geht es nicht um das kleine Kind in der Krippe, sondern um ›Star Wars Episode 7: Das Erwachen der Macht‹, das am 17. Dezember in die Kinos kommt und sich anschickt, der erfolgreichste Film aller Zeiten zu werden. Passend gibt es von Brotdose bis Tapete alles mit ›Star Wars‹-Charakteren bedruckt. Natürlich darf auch ein Videospiele nicht fehlen. Ob ›Star Wars: Battlefront‹ eine gute Brotdose ist oder nur Durchschnittsware mit ›Star Wars‹ Stempel, findet **FLORIAN RUSTEBERG** heraus...



Es mag Ironie des Schicksals sein, dass die als Konkurrenz zu ›Battlefield‹ entwickelte Spielereihe ›Battlefront‹ in ihrer dritten Version ausgerechnet in die Hände eben dieser Entwickler von *DICE* fällt, die für Ersteres verantwortlich sind. Entsprechend war die Antizipation vieler Fans, ein ›Battlefield‹ im ›Star Wars‹-Gewand vorzufinden. Spätestens mit der Beta-Phase Anfang Oktober wurden sie jedoch eines Besseren belehrt. Als direkte Fortsetzung des 2005 erschienenen ›Star Wars: Battlefront II‹ sieht sich das Spiel aber nicht. Die Entwicklung des ursprünglich dritten Teils wurde damals aufgrund großer Differenzen zwischen den Entwicklern und *LucasArts* eingestellt. Je nachdem welche Seite gefragt wurde, war das Spiel damals »so gut wie fertig«, beziehungsweise ein kaum funktionierender Haufen Programmcode, der keine der Zeitvorgaben einhalten konnte. Jetzt, zu der Morgendämmerung einer weiteren ›Star Wars‹-Trilogie, haben sich Jedi-Meister (oder Sith-Lords?) der Unterhaltungsbranche für eine professionelle Neuentwicklung zusammengeschlossen.

Die schönste Seite der Macht

Das Ergebnis ist zweifellos ansehnlich und würde einen Fan aus den 80er Jahre vor Freude platzen lassen. Aussehen und Stil sind 1:1 den Filmen der originalen Trilogie nachempfunden. Die Kulissen und Requisiten von damals wurden millimetergenau gescannt und vermessen, um den Detailgrad auf ein Maximum zu heben. Diese Nähe zum filmischen Vorbild macht wohl die größte Faszination an ›Star Wars Battlefront‹ aus. Egal, ob es die Blaster sind, die die Requisiteure aus Waffen des 2. Weltkrieges zusammenbastelten, Kampfläufer oder Flieger, alles präsentiert sich, wie es die Fans aus den ersten drei Filmen kennen. Sogar die Rüstung der Sturmtruppler lässt sich als das unsauber geschnittene Plastik erkennen, das es wirklich war. Diese

Liebeserklärung endet aber nicht bei den verwendeten Modellen: Bei Grafikeffekten und Sound folgt ebenfalls alles dem Retro Chic; Explosion sind große Funkenregen, zu den Laserschüssen erklingen die gleichen »Pew Pew« Töne und ab und zu gibt es auch einen Sternenkrieger, der mit einem Wilhelmsschrei abtritt.



Grafisch und akustisch ist »Battlefront« beeindruckend, obwohl die *Frostbite 3*-Engine wiederholt keine FullHD-Auflösung von 1080p auf den Heimkonsolen von Microsoft und Sony erreichen kann. Die resultierende mangelhafte Kantenglättung fällt bei den meist rundlichen Umgebungen aus der weit weit entfernten Galaxie aber weniger auf, als in den hiesigen Szenarien. Im Grundspiel sind fünf solcher Umgebungen enthalten. Neben dem bekannten trockenen Tatooine, dem eisigen Hoth und dem Waldmond Endor erstreckt sich der Krieg der Sterne noch auf den vulkanischen Planeten Sullust und seit dem 8. Dezember auch auf die aus den Trailern zum Film bekannte Wüste auf Jakku.

Die verschiedenen Seiten der Macht

Die Planeten bieten jeweils verschiedene Level. Welches davon gespielt wird, hängt mit dem Spielmodus zusammen. Der imposanteste von ihnen ist der »Kampfläufer-Angriff«. Dabei gilt es für die Rebellen in drei Stufen jeweils zwei Positionen zu aktivieren und zu halten, um ein bis zwei große AT-AT-Kampfläufer aufzuhalten, die nur für eine begrenzte Zeit angreifbar sind.



Ein weiterer großer Spielmodus ist »Vorherrschaft«. Hier müssen Gebiete erobert werden, die allerdings nur an der Frontlinie angreifbar sind. Zusätzlich findet auf den großen Kartenvarianten der Luftkampfmodus »Jägerstaffel« statt. Zehn »X-Wing« treten gegen zehn »Tie«-Jäger an und zwischendrin wuseln weitere KI-Flieger herum, wodurch der Eindruck einer richtig großen Luftschlacht entsteht. Die Modi auf den kleineren Karten sind durch und durch leichte Modifikationen bekannter Spielprinzipien, die mehr Pepp mitbringen.

Die dunkle Seite der Macht

Alle Modi sind kurzweilig und unterhaltsam, haben dennoch gemein, dass sie wenig taktische Tiefe bieten. Wenn das imperiale Team seine »AT-AT« bis kurz vor dem Ende der Partie tadellos beschützt hat, können trotzdem zwei Rebellen-Piloten im Gleiter zur richtigen Zeit beide Kolosse niederringen, ohne dass die Sturmtruppen das verhindern könnten. Es geht auch genau andersherum. Das Kräfteverhältnis wechselt von Region zu Region. Mit dem Einhalten der von den Filmen vorgegebenen Ausrüstung mangelt es den Rebellen auch an Landfahrzeugen. Besonders fies dabei: Verteidigungstürme lassen sich von beiden Parteien benutzen. Individuelle Schwächen und Stärken der Konfliktparteien ziehen sich durch alle Spielmodi, bei denen Fahrzeuge involviert sind. Sind es reine Infanteriekämpfe, ist es ein Durcheinander und weniger taktisches Gefecht. Macht aber nichts. »Star Wars: Battlefront« macht keinen Hehl daraus, dass es als Lizenzprodukt ein



möglichst breites Publikum ansprechen möchte. Die Bedienung kommt auch ohne viel Schnickschnack aus. Der Spieler führt nur eine Hauptwaffe, kann drei Fähigkeiten auswählen und zwischen First-Person und der Third-Person-Perspektive hinter der Spielfigur wählen. Bis auf Ego-Sicht also fast identisch zu dem ebenfalls von EA herausbrachten »Pflanzen gegen Zombies: Garden Warfare« von 2014.

Im Gegensatz zu diesem Spiel ist »Battlefront« aber ein finanziell wesentlich aufwendigeres Vergnügen. Neben dem Vollpreis für das Basisspiel, inklusive der Jakku-Erweiterung, gibt es vier kostenpflichtige Erweiterungen, die im »Season Pass«-Paket weitere 50€ kosten sollen. Es ist zweifelhaft, ob die Investition sich lohnen wird. Im Speziellen erscheint schon im Februar 2016 mit dem zweiten Teil von »Pflanzen gegen Zombies: Garden Warfare« ein starker Konkurrent aus dem eigenen Haus, der viele Spieleranteile kannibalisieren wird. Es ist somit keine Frage, dass bei den weiteren Ausgaben für »Battlefront« eine abwartende Haltung zu empfehlen ist.

Fazit

»Star Wars: Battlefront« ist eines der aktuell schönsten Spiele auf dem Markt und wird jeden Fan der ersten Trilogie in Verzückung versetzen. Im Vergleich zu anderen »Spielen zum Film« hat es ein sehr hohes Niveau. Als Shooter bietet es zwar neue Impulse, opfert aber Spieltiefe, um ein möglichst breites Publikum anzusprechen. Nach gut 30 Stunden wird bei vielen die Begeisterung schwinden, auch weil eine Einzelspieler-Kampagne fehlt. Gleichwohl wird diese Zeit wirklich in einer weit weit entfernten Galaxie verbracht.

| [FLORIAN RUSTEBERG](#)

Titelangaben

[Star Wars: Battlefront](#)

Digital Illusions CE / Electronic Arts
seit dem 17. November erhältlich für
PlayStation 4, Xbox One, Microsoft Windows.
ab 49,99€