

## Pompöser Sternenkrieg

Im Online-Shooter **Star Wars: Battlefront** schlüpft der Spieler in die Rollen bekannter Helden und Schurken aus dem Star-Wars-Universum, teilt als Darth Vader mit mächtigen Jedi-Angriffen aus oder zieht in Han Solos Millennium Falcon ins Gefecht. Es gibt zwar auch einen Modus für Solisten und Koop-Spieler, der Schwerpunkt liegt aber auf den großen Online-Mehrspieler-Schlachten, wie man sie aus früheren Battlefield-Titeln kennt; eine richtige Kampagne mit einer Hintergrundgeschichte sucht man hier vergebens.

Im Multiplayer-Modus betritt man das Schlachtfeld entweder als Rebellen-Soldat oder als imperialer Stormtrooper und kann sich in neun unterschiedlichen Modi mit bis zu 40 Spielern beschließen. Dabei stehen dem Spieler neben Fahrzeugen, Walkern und Raumschiffen elf Schießprügel zur Verfügung, die sich in ihrer Handhabung allerdings nicht großartig unterscheiden.



Zu den Hauptspielmodi gehört unter anderem die „Vorherrschaft“, in der ein Team verschiedene Punkte auf der Karte erobern und halten muss. In „Kampfpläuferangriff“ dagegen gilt es, die namensgebenden Kolosse auf Seiten der Rebellen zu Fall zu bringen, während das Imperium diese verteidigt. Auf insgesamt vier Planeten findet man zwölf riesige Karten, deren Schauplätze den Filmen nachempfunden wurden.

Aus technischer Sicht kann Battlefront überzeugen. Die flüssige Grafik steht mit ihren tollen Effekten und knackigen Texturen der Optik der Filmvorlagen nicht nach. Zudem trägt die grandiose Soundkulisse mit originalen Waffengeräuschen und Orchesterklängen zur Atmosphäre bei. Die Online-

Server liefen selbst über mehrere Teststunden auf der PS4 stabil.

Doch so sehr das audiovisuelle Erlebnis überzeugt, so ernüchternd und fad laufen die Schlachten ab. Durch den Verzicht auf taktische Elemente wie etwa ein Klassensystem für Kämpfer geht den Gefechten schnell die Luft aus. Battlefield-Veteranen kommen nicht auf ihre Kosten. Zudem ist die Auswahl von nur zwölf Karten zu wenig, da hilft es auch nicht, dass man ständig Erfahrungspunkte und neue Gadgets sammeln kann. Unterm Strich ist Star Wars: Battlefront ein pompös inszenierter, aber spielerisch zu simpel gestrickter Shooter, der Spieler mangels taktischer Tiefe nicht lange bei der Stange hält. (Jan Bühler/hag@ct.de)

Star Wars: Battlefront			
Publisher	Electronic Arts		
Systeme	Windows, PS4, Xbox One		
Mehrspieler	40 online		
Idee	Umsetzung	Spaß	Dauermotivation
Deutsch	USK 16 • 70 €		
⊕⊕ sehr gut	⊕ gut	○ zufriedenstellend	
⊖ schlecht	⊖ sehr schlecht		

## Atemlos durch den Schacht

Im Xbox-exklusiven Action-Adventure **Rise of the Tomb Raider** reist die Archäologin Lara Croft durchs frostige Sibirien, um das Geheimnis der Unsterblichkeit zu lüften. Dem Spieler werden die Finger klamm, sieht er die junge Dame durch hüfthohen Schnee stapfen, während Eiswinde ihr Haar zerzausen. Trotz aller Widrigkeiten erklimmt sie gefrorene Klippen, verscheucht Wölfe, schlittert durch Schächte und bekämpft die allgegenwärtigen Schergen einer ominösen Organisation.

Die Sprung- und Kletter-Sequenzen stellen den spielerischen Höhepunkt dar: Hier ist Lara in ihrem Element. Dank der präzisen Steuerung bewältigt der Spieler die meisten Aufgaben ohne Frustration, zumindest auf den beiden unteren der vier Schwierigkeitsstufen. Scheitert man, wird schnell der letzte Spielstand geladen.

Ist sie einmal nicht auf der Flucht, muss Lara mit improvisierten Waffen wie einst Rambo gegen wilde Tiere und Kerle kämpfen. Bewaffnete Patrouillen etwa beschießt sie am besten von einem Ast aus mit ihrem Flitzebogen. Die Gegner sind zwar hartnäckig, doch als Wachen nicht clever genug, aufgrund herumliegender Kameraden misstrauisch zu werden. Die gelegentlichen Schießereien aus der Deckung heraus passen jedoch nicht so richtig zum Charakter der hüpfenden Heldin, ebenso wenig wie die aufgesetzt wirkenden Erfahrungspunkte, über die Lara ihre Waffen verbessert. Besser gehen sich

da schon die zugänglichen Rätsel in die Spielwelt ein, deren Gestaltung kaum Wünsche offen lässt.

Der Spieler erlebt malerische Schneelandschaften mit Weitblick sowie hübsche Tempelanlagen im Syrien-Intermezzo. Wenn Lara durch den Wald schleicht, flattern Vögel in die Höhe und Hirsche staken durchs Unterholz. Der Soundtrack verstärkt bedrohliche Szenen zusätzlich, auch die Synchronsprecher können überzeugen.

Leider hat die technische Brillanz einen Preis: Rise of the Tomb Raider gerät in actionreichen Szenen auf der Xbox One ins Ruckeln, was die Verteidigung gegen ein Rudel Wölfe zusätzlich erschwert. Die Solo-Kampagne läuft rund 15 bis 20 Stunden, wobei die Story in der ersten Hälfte mehr Überraschungen in petto hat als in der zweiten.

Insgesamt hat Entwickler Crystal Dynamics Laras Frostreise als spannendes und abwechslungsreiches Abenteuer inszeniert, das statt der unpassenden Rollenspiel- und Shooter-Einlagen das Survival-typische Ressourcenmanagement mehr in den Fokus hätte rücken können. (Peter Kusenberger/hag@ct.de)



Rise of the Tomb Raider			
Vertrieb	Microsoft		
Systeme	Xbox 360/One (PS4, Windows folgen 2016)		
Idee	Umsetzung	Spaß	Dauermotivation
1 Spieler	Deutsch • USK 16 • 50 – 60 €		

# Festival der Flachwitze

Im taktischen Rollenspiel **Mario & Luigi: Paper Jam Bros.** bestehen die Helden auf der mobilen 3DS-Konsole ausdauernde Kämpfe, um Peach, Königreich und die Ordnung der Dinge zu retten. Wegen Luigis Schussigkeit geraten die papiernen Abbilder aller Pilzkönigreich-Figuren in die 3D-Welt, was große Verwirrung anrichtet. So wetteifern zwei Bowser-Oberschurken darum, Peach zu zwingen und das Reich unter ihre Knute zu zwingen. Die beiden 3D-Helden Mario und Luigi machen sich mit Papier-Mario auf eine beschwerliche Reise voller Runden-Kämpfe, Minispiele und Albernheiten.

Wie im fabelhaften Vorgänger Mario & Luigi: Dream Team und in den drei anderen Serienteilen steuert der Spieler die von Bowser als „Nullköpfe“ geschmähten Helden durch Landschaften, in denen sie Gegner vertrimmen. Dabei setzt der Spieler bewähr-

te Kampfmittel ein, etwa Hammer, Panzer und Stiefel. Zusätzlich kann er sich in Squash-Matches mit Gegnern verausgaben. Gegen jeden Gegner muss man in den Reaktionskämpfen ein probates Mittel finden. Das erfordert einige Tüftelei, weshalb man häufiger den Spielstand sichern sollte.

Perfektes Timing ist in den anspruchsvollen wie fairen Kämpfen stets vonnöten. Das zeigt sich insbesondere in den Szenen, in denen das Trio einen Dreifach-Hammer einsetzt. Um die starken Level-Bosse zu bezwingen, muss man eifrig Erfahrungspunkte für den nächsten Level-Aufstieg sammeln, was Spieler lange bei der Stange hält.

Minispiele mit Such- und Fang-Aufgaben sowie Verfolgungsjagden lockern die Kämpfe auf und verlagern die Action mitunter in die Tiefe des Raumes, wofür man den 3D-Regler des 3DS nach oben ziehen sollte.

Die deutschen Dialog-Texte sind durchsetzt mit fröhlich-naiven Witzen. Die Mischung aus 3D-Kulissen und Papierfiguren der Serie Paper Mario bekommt spielerischen Tiefgang, wenn plötzlich Papiergegner angeschwebt kommen und einen Wechsel des Verteidigungstempos erzwingen. Mit



optionalen Amiibo-Karten erleichtert man sich die Kämpfe, nötig sind sie aber nicht.

Nintendo inszenierte die Possen und Kämpfe der sympathischen „Nullköpfe“ so amüsant und gehaltvoll wie gewohnt. Dank Einbindung des Papier-Themas variiert dieses mindestens 30-stündige Abenteuer das Erfolgsschema der Serie und wirkt damit fast so abwechslungsreich wie der Vorgänger Dream Team. (Peter Kusenberghag@ct.de)

Mario & Luigi: Paper Jam Bros.			
Vertrieb	Nintendo		
System	3DS		
Idee	Umsetzung	Spaß	Dauermotivation
1 Spieler	Deutsch	USK 0	40 €

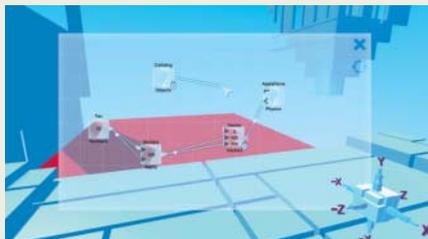
## Indie- und Freeware-Tipps

Den Preis für das beste Studentenspiel beim Independent Games Festival in China gewann Jun Chan mit seinem vierköpfigen Team vom Digipen Institut in Singapur.

**Dungeon Delvers** (Windows) ist ein gelungenes Rollenspiel, in dem der Spieler eine Gruppe von Abenteurern durch Dungeons leitet, wo sie Schätze heben und Monster bekämpfen. Das Retro-Design erinnert an Zelda-Titel aus den 90ern. Die Entwickler sind besonders stolz auf ihr automatisches Kampfsystem. Die herausfordernden Monster zwingen den Spieler dazu, die Spezialfähigkeiten ihrer Heldentruppe taktisch geschickt einzusetzen. Das Spiel ist kostenlos auf der Digipen-Seite erhältlich.



Das schottische Indie-Team von Space Bugie hat sein auf Festivals prämiertes Spiel **Glitchspace** (Windows, OS X, Linux) in einem zweiten Anlauf komplett überarbei-



tet. Die Version Alpha 2.0 zeigt ein neues Grafikgerüst, das Spieler in futuristische Puzzle-Landschaften entführt, die an Gemälde von Piet Mondrian erinnern. Die Entwickler beschreiben ihr Spiel als eine Mischung aus Minecraft und Portal, in der der Spieler Puzzles anhand von Code-Blöcken lösen muss. Einsteiger ohne Programmiererfahrung sollen mit dem neuen visuellen Programmiersystem wesentlich einfacher zurecht kommen und Grundlagen der Programmierung lernen. Die Early-Access-Version ist auf Steam, IndieGameStand, Gumroad und bei Itch.io für 13 Euro erhältlich. Die Vollversion soll 2016 fertig werden.

Das aus Indonesien stammende Programmiererteam Maxi & The Gang hat sich auf die Fahnen geschrieben, Spiele in nur 42 Stunden fertigzustellen. Als ersten Titel haben sie **Anxiety: Lost Night** (Windows, OS X) kostenlos auf Gamejolt veröffentlicht. Das 2D-Horror-Puzzle sperrt den Spieler in ein Auto, das nachts verloren an einem unbekannten Ort steht. Der Spieler muss das Innere nach Hinweisen absuchen und den Wagen irgendwie zum Laufen bringen, um

den Monstern draußen zu entkommen. Dabei unterstützt ein spannungsgeladener Soundtrack die düstere Grafik und sorgt für eine beklemmende Atmosphäre.



Shark Punch hat **Playfield** eröffnet, einen Online-Store speziell für Indie-Spiele. Unter <http://Playfield.io> finden Interessierte schon jetzt Hunderte Download-Titel verschiedener Entwickler. Das in San Francisco beheimatete Unternehmen lockt Hersteller mit niedrigen Abgaben. Wer sein Spiel noch in diesem Jahr in den Shop stellt, bekommt bis Ende Februar 90 Prozent der Umsätze; danach soll der Anteil auf 75 Prozent sinken. Laut Shark Punch sei dies einer der höchsten Sätze in der Industrie. Derzeit befindet sich der Shop noch im Beta-Stadium und erlaubt beispielsweise lediglich Bezahlungen per Kreditkarte. Werbung will Playfield vor allem durch Platzierungen in sozialen Netzwerken machen.

Mehr Tipps für originelle Indie-Spiele finden Sie in unserem Video-Blog „c't zockt“ auf ct.de und auf unserer gleichnamigen Kurator-Liste auf Steam. (hag@ct.de)

**ct** Downloads und Video: [ct.de/ye5n](http://ct.de/ye5n)