



Pressemeldung

Eine neue Geschichte im *Star Wars*-Universum, gewaltige Multiplayer-Gefechte und spektakuläre Raumschlachten

***Star Wars*™ *Battlefront II*™ erscheint weltweit am 17. November 2017**

Köln, 15. April 2017 – EA und Lucasfilm Ltd. haben heute im Rahmen der *Star Wars* Celebration angekündigt, dass *Star Wars*™ *Battlefront II*™ weltweit am 17. November 2017 erscheinen wird. Im Nachfolger des erfolgreichen *Star Wars* *Battlefront* bündeln DICE, Motive und Criterion ihre Kräfte, um eines der besten und umfassendsten *Star Wars*-Spiele aller Zeiten zu schaffen. In *Star Wars* *Battlefront II* erleben die Spieler im Rahmen einer neuen Einzelspieler-Kampagne die unerzählte Geschichte einer imperialen Elitesoldatin, steuern in gewaltigen Raumschlachten einen TIE-Jäger der Ersten Ordnung und erleben mit Trupplern oder legendären Helden und Schurken, wie Yoda und Darth Maul epische Multiplayer-Schlachten in allen drei *Star Wars*-Epochen.

Ein erster Trailer findet sich hier: <https://youtu.be/Kae-JjbLsgA>

„In *Star Wars* *Battlefront II* wollten wir zeigen, wie es ist, heldenhaft zu sein, und wie in *Star Wars* jeder zum Helden werden kann“, meint Matt Webster, Executive Producer bei Criterion. „Egal, ob du einen ikonischen Charakter wie Rey oder Luke spielst, als Sturmtruppler oder Jägerpilot an epischen Mehrspieler-Schlachten teilnimmst oder die neue *Star Wars* Geschichte erlebst, die die Lücke zwischen *Star Wars*™: *Die Rückkehr der Jedi Ritter*™ und *Star Wars*™: *Das Erwachen der Macht*™ schließt – in *Star Wars* *Battlefront II* wirst du zum Helden.“

Die Einzelspieler-Kampagne von *Star Wars Battlefront II* bietet eine fesselnde neue Geschichte im *Star Wars*-Universum, insbesondere dank der neuen Charaktere, die Motive in enger Zusammenarbeit mit der Story-Group von Lucasfilm entwickelt hat.

Die Geschichte ist in den 30 Jahren zwischen der Zerstörung des zweiten Todessterns und dem Aufstieg der Ersten Ordnung angesiedelt. Im Mittelpunkt der Kampagne steht Iden Versio. Die Anführerin des Inferno-Trupps einer imperialen Spezialeinheit ist sowohl am Boden als auch im Weltraum gleichermaßen tödlich. Neben ihr treffen und steuern die Spieler im Laufe der Kampagne auch weitere bekannte *Star Wars*-Helden und Schurken, wie Luke Skywalker und Kylo Ren.

„EA hat ein unglaubliches Team von Entwicklern zusammengeführt, um den Fans das beste *Star Wars*-Erlebnis aller Zeiten zu bieten“, kommentiert Douglas Reilly, Senior Director, Digital & Franchise Management. „*Star Wars Battlefront II* enthält alles, was die Spieler am letzten Teil mochten, und fügt von den Fans geforderte Modi sowie eine neue Geschichte hinzu, die in enger Zusammenarbeit mit Lucasfilm entwickelt wurde.“

„Wir wollten mit unserer Kampagne eine Geschichte erzählen, die es in *Star Wars* bis jetzt noch nicht gab“, erklärt Mark Thompson, Game Director bei Motive Studios. „Es war uns wichtig, ein neues, authentisches Abenteuer zu schaffen, das den Spielern eine neue Perspektive eröffnet. Indem wir Spieler in die Rolle einer Elitesoldatin der imperialen Streitkräfte schlüpfen lassen, erleben sie wie es ist, auf der anderen Seite der Macht zu stehen.“

Neben der neuen Einzelspieler-Kampagne arbeitet das Team von DICE am Ausbau des Mehrspieler-Modus zum ultimativen *Star Wars* Schlachtfeld. Mit Modi für bis zu 40 Spieler entführt *Star Wars Battlefront II* die Fans an zahlreiche bekannte Schauplätze aus allen drei Epochen: der Prequel-, der Original- und der neuen Trilogie. Außerdem reisen sie an neue Schauplätze wie die Urwälder von Yavin 4, den Raumhafen von Mos Eisley und die Starkiller-Basis. Auf ihrem Abenteuer wählen Spieler zahlreiche Land- und Luftfahrzeuge und nutzen das umfassende Fortschrittssystem für alle Helden, Schurken, Truppler und Sternenjäger des Spiels.

Star Wars Battlefront II wird zudem den von Fans am häufigsten geforderten Spielmodus beinhalten: galaktische Raumschlachten. Criterion, das auf eine lange Tradition in der Entwicklung schneller und intuitiver Fahrzeuge zurückblickt, definiert Raumschlachten mit einer verbesserten Steuerung, neuen Waffen und Anpassungsoptionen neu. In spannenden Weltraumgefechten steuern Spieler die bekanntesten Schiffe der Galaxis, navigieren durch Asteroidenfelder oder fliegen durch imperiale Schiffswerften.

Fans, die *Star Wars Battlefront II* vorbestellen, können an der Kinopremiere von *Star Wars: Die letzten Jedi* teilhaben, indem sie sich unter anderem exklusive*, auf dem Film basierende, Looks für Kylo Ren und Rey sichern**. Außerdem können die Spieler beide Charaktere im Mehrspieler-Modus mit epischen Fähigkeitsupgrades ausstatten. Fans von Weltraumschlachten haben die Möglichkeit, sich den Millennium Falken aus *Star Wars™: Die letzten Jedi™* und ein neues Schiff der Ersten Ordnung zu sichern.

Vorbesteller der *Star Wars Battlefront II: Elite Trooper Deluxe Edition* erhalten die Vorbestellerinhalte zu *Star Wars™: Die letzten Jedi™* aus *Star Wars Battlefront II: Die letzten Jedi Helden*. Darüber hinaus beherrschen sie das Schlachtfeld als *Star Wars* Elitetruppler. Alle Trupplerklassen bekommen Upgrades für überlegene Feuerkraft, tödliche Waffenmodifikationen und epische Kampffähigkeiten. Besitzer der Deluxe Edition können bis zu drei Tage vor allen anderen Spielern in die Schlacht einsteigen**.

Star Wars Battlefront II erscheint weltweit am 17. November 2017 für PlayStation®4, Xbox One™ und [Origin für PC](#). Vorabzugang erhalten Spieler mit der *Star Wars Battlefront II: Elite Trooper Deluxe Edition* ab dem 14. November oder im Rahmen der Play First Trials auf EA Access und Origin Access*** ab dem 9. November.

Weitere Informationen zu *Star Wars Battlefront* gibt es auf [Facebook](#), [Twitter](#) (EN) sowie im offiziellen [EA Star Wars Newsletter](#).

Pressematerial zu *Star Wars Battlefront II* wird in Kürze auf dem [Presseserver](#) verfügbar sein (User: Public_Relations; Passwort: presse_ea).

*Exklusiv für Vorbesteller und Besitzer der Deluxe Edition.

**Unterliegt bestimmten Bedingungen und Einschränkungen. Details sind auf <https://www.ea.com/de-de/starwars/battlefront/battlefront-2/disclaimers> erhältlich.

***UNTERLIEGT BESTIMMTEN BEDINGUNGEN, EINSCHRÄNKUNGEN UND AUSSCHLÜSSEN. WEITERE DETAILS SIND AUF <http://www.ea.com/eaaccess> UND <http://www.origin.com/store/origin-access> ERHÄLTlich.

Weitere Informationen:

Stefan Hölzel

Sr. Communications Manager GSA

Telefon 0221 9758 - 226 34

E-Mail shoelzel@ea.com

www.electronic-arts.de

<http://presse.ea.de>

Folgen Sie uns auch auf Twitter: <https://twitter.com/EADEPR>

Bei Veröffentlichung Beleg erbeten.

Über Electronic Arts

Electronic Arts (NASDAQ: EA) ist ein weltweit führendes Unternehmen auf dem Gebiet der digitalen interaktiven Unterhaltung. Das Unternehmen bietet Spiele, Zusatzinhalte und Onlinedienste für internetfähige Spielekonsolen, PCs, Mobiltelefone und Tablets an. EA hat über 300 Millionen registrierte Spieler auf der ganzen Welt.

EA erzielte im Geschäftsjahr 2016 einen Umsatz von 4,4 Milliarden US-Dollar (nach US-GAAP). Das Unternehmen hat seinen Sitz in Redwood City, Kalifornien, und ist bekannt für qualitativ hochwertige Blockbuster-Marken wie Die Sims™, Madden NFL, EA SPORTS™ FIFA, Battlefield™, Dragon Age™ und Plants vs. Zombies™. Weitere Informationen über EA unter www.ea.com/news.

EA SPORTS, Die Sims, Dragon Age, Plants vs. Zombies und Battlefield sind eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. und der jeweiligen Tochtergesellschaften. John Madden, NFL und FIFA sind Eigentum der jeweiligen Inhaber und werden nur mit ausdrücklicher Erlaubnis genutzt.

Xbox and Xbox One are trademarks of the Microsoft group of companies. "PlayStation" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc.

Game code and certain audio and/or visual material © 2017 Electronic Arts Inc. STAR WARS © & TM 2017 Lucasfilm Ltd. All rights reserved.