

NBA 2K20

EIN ECHTES GLÜCKSSPIEL

Genre: **Sportspiel** Publisher: **2K Sports** Entwickler: **Visual Concepts** Termin: **6.9.2019** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **ab 0 Jahren** Spieldauer: **40+ Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Steam)**

NBA 2K20 ist eine super Basketball-Simulation, wenn auch mit einigen spielerischen Schwächen. Unser Test zeigt aber, dass Pay2Win und Mikrotransaktionen dieses Jahr schlimmer denn je ausfallen.

Von Michael Herold

Auch NBA 2K20 ist eine sehr gute Basketball-Simulation. Sobald wir den Platz betreten, dribbeln, dunken und rebounden wir über den Court. Profis können sich dabei in kleinste Dribbling-Details vertiefen, aber die Grundlagen beherrschen wir schon nach der ersten Partie. Dank der hervorragenden und präzisen Steuerung haben wir stets die komplette Kontrolle über unsere Spieler. Auch wer bislang noch nichts mit Basketball am Hut hatte, kommt schnell rein, notfalls hilft dabei das altbekannte 2KU-Tutorial mit einigen sehr hilfreichen Lehrstunden beim Erlernen aller nötigen Kniffe.

Genau wie schon im letzten Jahr bleiben das realistische Ballgefühl, die taktische Tiefe und der fast ununterbrochen launige Spielverlauf von NBA 2K20 auf einem Niveau, wie es kaum ein anderes Sportspiel abliefern kann. Basketball wird hier tatsächlich noch glaubwürdiger simuliert als der Fußball in eFootball PES 2020.

Allerdings hat sich auf dem Court auch nicht viel verändert. Wer nicht ganz genau in den Patch Notes nachliest, welche neuen Spieleranimationen nun eingebaut wurden und wie genau sich die unterschiedlichen Spielertypen nun stärker voneinander abheben, der wird spielerisch nur wenige Unterschiede zum Vorgänger bemerken. Dieser fehlende Fortschritt enttäuscht zwar irgendwie, aber dafür stagniert das Spiel immerhin auf extrem hohem Niveau.

Die Basketballerinnen erobern NBA 2K

Auch die Offline-Modi bieten nur wenig nennenswerte Neuerungen. Immerhin: Der Story-Modus MyCareer überzeugt dieses Jahr mal wieder mit einer erfreulich bodenständigen Story rund um einen College-Absolventen, der seinen Weg in die NBA finden muss. Die Geschichte wirkt nicht so dümmlich und aufgesetzt wie die Story-Modi in manch anderen Sportspielen, und berühmte Schauspieler wie Idris Elba oder Rosario Dawson sorgen ebenfalls dafür, dass es echt Laune macht, der Story zu folgen.

Lobend erwähnen müssen wir außerdem wie jedes Jahr die fantastische Präsentation und den Umfang von NBA 2K. Jedes Partie wirkt dank spektakulärer Inszenierung mit Pre-Game- und Halbzeit-Show, inklusive massenweise Interviews und Cheerleader-Tanzeinlagen wie eine TV-Übertragung der echten NBA. Schließlich lassen sich auch

alle aktuellen und viele historische Mannschaften der National Basketball Association spielen – und dieses Jahr erstmals auch mit an Bord: alle zwölf Frauenteams der WNBA mit über 140 Spielerinnen.

Das alte Problem

Nun helfen aber all diese Pluspunkte nicht über den einen gigantischen Minuspunkt hinweg, den die 2K-Serie seit Jahren hinter sich herschleppt: Mikrotransaktionen. Die ziehen sich in Form der virtuellen Währung VC (»Virtual Currency«) auch in 2K20 wieder durch zahlreiche Spielmodi und sorgen für jede Menge Möglichkeiten, in denen zahlungswillige Spieler sich mit Pay2Win unfaire Vorteile erkaufen können.

Sei es im Sammelkartenmodus MyTeam, in dem wir uns für VC neue Kartenpakete kaufen, oder in der Spielerkarriere, in der wir die Attribute unseres Pros mit VC verbessern. Alles benötigt die goldenen Münzchen und die können wir uns entweder mit viel Geduld fair erspielen, oder aber wir kaufen sie uns im Handumdrehen für Echtgeld. Für zwei Euro bekommen wir 5.000 VC, davon lässt sich ein Premium-Kartenpaket kaufen, in dem dann (wenn wir Glück haben) ein starker Spieler steckt. Oder wir haben Pech und ziehen nur unnütze Spielerkarten, dafür aber noch ein neues Design für unsere Schuhe oder ein neues Trikot. Denn ja, auch solche rein optischen Verbesserungen stecken in den Lootboxen. Da fühlt es sich umso bitterer an, wenn man dafür extra ins echte Portemonnaie greift.

Ein neues Fünkchen Fairness innerhalb des Pay2Win-Sumpfes von NBA 2K20 haben wir dann aber doch noch entdeckt: In der Karriere lassen sich Verbesserungen nur noch bis zur Stufe 95 mit VC erkaufen. Die letzten vier Level-ups zum magischen 99er-Rating müssen wir uns dieses Jahr tatsächlich durch spielerische Leistung verdienen. Doch das ist trotzdem nur ein schwacher Trost für alle, die ohne Echtgeld investieren zu wollen zunächst mal Stunden lang bis zur 95 grinden müssen.

Das neue Problem

Noch irrsinniger wird der VC-Wahnsinn im MyTeam-Modus, wenn wir durch bestimmte Herausforderungen und Siege die Casino-



Nein, Dirk Nowitzki hat nie für Miami Heat gespielt. Aber in MyTeam können wir unser Team ja frei zusammenbauen, also schlüpft der deutsche Superstar in ein Trikot unserer Wahl.



Kommt ein Steph Curry so frei zum Dreier-Wurf, dann trifft er. Unser Verteidiger stolpert nur hinterher, sowas passiert aber nicht mehr so oft, sobald wir uns an die Steuerung gewöhnt hatten.



Frauen-Basketball ist nun erstmals auch spielbar. Über originalgetreu nachmodellierte 140 Sportlerinnen der WNBA haben ihren Weg ins Spiel gefunden.

Minispiele freispielen. Neuerdings entscheiden immer wieder auch Glücksräder, Einarmige Banditen und Ball Drops (dieses Spiel, bei dem man oben eine Kugel loslässt und die sucht sich dann durch einen Wald an Holzstäbchen den Weg nach unten) darüber, ob und welche Kartenpakete wir denn nun gewinnen. Die Ball Drops gab es wohlgermerkt schon in 2K19, doch 2K20 wirft da nochmal ein paar Glücksspiel-Körbe hinterher.

MyTeam funktioniert nicht nur wie ein Casino, der Modus wirkt auch optisch wie das Innere eines dieser Luxushotels in Las Vegas mit violetten Neon-Hintergründen, Marmorstatuen und roten Teppichen. Das reißt regelmäßig aus der guten Basketball-Atmosphäre raus und gehört einfach nicht in ein Sport-Videospiel. Die USK kann dem Spiel allerdings kein anderes Rating als »freigegeben ab 0 Jahren« geben, denn rechtlich ge-

sehen lässt sich in 2K20 nur »simuliertes Glücksspiel« betreiben, und das ist auch für Kinder nicht verboten.

NBA 2K(asino)20 beschneidet sich mit solch unschönen Mechaniken selbst und schadet sich extrem, denn ohne all den Pay2Win- und Las-Vegas-Quatsch wäre es einfach nur ein ziemlich gelungenes Basketball-Spiel. Doch der Unfug drückt so sehr auf die Atmosphäre und das Gesamtpaket, dass wir 2K20 auch deutlich schlechter bewerten als den Vorgänger. Auch wegen des Mangels an Innovation werten wir insgesamt sechs Punkte schlechter als NBA 2019 (wohlgermerkt vor der Abwertung wegen Pay2Win).

Und so bleibt nur zu hoffen, dass die Entwickler aus dem Fan-Feedback lernen (nur 14 Prozent aller Steam-Reviews sind positiv) und nächstes Jahr das Casino wieder aus ihrem Sportspiel rausschmeißen. ★

15 Punkte Abwertung wegen Pay2Win

In NBA 2K20 ist nicht nur die Ingame-Währung VC, sondern auch Pay2Win allgegenwärtig. Gerade in den prominenten Modi MyTeam und MyCareer kann man sich mit Echtgeld unfaire Vorteile erkaufen. Wer keine Euros investieren möchte, muss zig, wenn nicht sogar Hunderte Stunden an Spielzeit in Kauf nehmen, um auf ein ähnliches Niveau zu kommen wie zahlende Spieler. Aus diesen Gründen und vor allem, weil sich die Mikrotransaktionen nicht nur auf einen, sondern gleich auf mehrere Modi erstrecken, senken wir die Wertung von NBA 2K20 nach unseren Wertungsrichtlinien um 15 Punkte.



Michael Herold
@michiherold



Was für eine Verschwendung! NBA 2K20 macht auf dem Platz so viel Laune, wenn ich mit all den großen Basketball-Stars wie Kobe, LeBron und mit Legenden wie Michael Jordan oder Shaq über den Platz renne und ich lässig Dreier werfe oder meine Gegner mit einem vernichtenden Slam Dunk lächerlich aussehen lasse. Aber dieses überragende Sportsimulationserlebnis, das sich rein spielerisch selbst hinter FIFA und PES nicht verstecken muss, wird sabotiert durch das furchtbar demotivierende und nervige Pay2Win-System mit der Virtual Currency. Über die Casino-Spielchen kann ich im Grunde nur lachen, weil sie so absurd und lächerlich sind. So etwas gehört einfach nicht in eine seriöse Sportsimulation und lenkt mich immer wieder vom eigentlichen Spiel ab, denn ich will in NBA Körbe werfen und nicht Glücksräder drehen.

NBA 2K20

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3 530 / AMD FX 4100
Geforce GT 450 / Radeon HD 7770
4 GB RAM / 80 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 4430 / AMD FX-8370
Geforce GTX 770 / Radeon R9 270
8 GB RAM / 80 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- originalgetreue Spielergesichter
- realistische Animationen
- super Inszenierung mit Halbzeit- und Pre-Game-Show
- cooler Hip-Hop-Soundtrack
- das gesamte Spiel quillt über vor Werbung

SPIELEDISIGN



- hervorragende Basketball-Simulation
- abwechslungsreiche Spielzüge und taktische Tiefe
- punktgenaue Steuerung
- Mikrotransaktionen
- MyTeam-Modus ist ein Casino

BALANCE



- sehr einsteigerfreundlich
- fünf Schwierigkeitsstufen
- meist clevere KI
- KI nervt mit übertriebenem Zeitspiel
- Hochleveln unseres Pros dauert immer noch sehr lang

ATMOSPHERE / STORY



- jedes Match wirkt wie eine echte TV-Übertragung
- etliche Originalmarken
- tolle Court-Atmosphäre
- bodenständiger Story-Modus
- virtuelle Währungen und Glücksspiel passen nicht

UMFANG



- alle aktuellen NBA-Teams
- historische Mannschaften
- erstmals auch Frauenteam
- breite Auswahl an Online- und Offline-Modi
- umfangreicher Editor für Spieler, Kader und Schuhe

ABWERTUNG

15 Punkte Abwertung wegen allgegenwärtigem Pay2Win in mehreren Spielmodi.

78

-15

FAZIT

NBA 2K20 ist erneut eine top Basketball-Simulation, aber Mikrotransaktionen, Pay2Win und Casino-Spielchen nerven.

63