



Im **Echtzeit-Modus** kloppen sich Orks und Menschen um den am Boden liegenden Ball (vorne Mitte).

Blood Bowl

Beim Fantasy-Football stimmt der Anspruch, doch die Abwechslung fehlt.

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6232

Sport ist die Fortsetzung des Krieges mit anderen Mitteln. Oder vielmehr mit denselben Mitteln: Schlägen, Tritten, Blut und Morden. Und zwar in **Blood Bowl**, einem Strategiespiel, das auf den ersten Blick gar keines ist. Denn es dreht sich um American Football beziehungsweise dessen martialisch-derbe Fantasy-Variante. Im Gegensatz zu regulären Sportspielen lenken Sie Ihre Spieler allerdings nicht direkt, sondern mit Mausclicks – entweder rundenweise oder in Echtzeit. Zum Sieg brauchen Sie also keine flinken Gamepad-Finger, sondern die richtigen Spielzüge. Denn der französische Entwickler Cyanide destilliert aus Pässen, Blocks und Schlägereien einen hohen taktischen Anspruch, auch wenn auf lange Sicht die Vielfalt fehlt.

Wie auf dem Tisch

Cyanide hat **Blood Bowl** freilich nicht erfunden, der Strategietitel basiert auf dem gleichnamigen Tabletop-Spiel, einem Ableger der **Warhammer**-Welt. Auch die acht Völker entsprechen der Vorlage, zur Wahl stehen Menschen, Zwerge, Orks, Waldelfen, Goblins, Chaos-Krieger, Echsenmenschen und Skaven-Ratten. Jede Fraktion spielt sich anders. Die Zwerge etwa sind bullig, aber träge, die Waldelfen schwach, aber flink.

Außerdem führt jedes Volk individuelle Sportlertypen auf den Rasen. Orkische Trolle etwa werfen kleinere Goblins in die Feindhälfte, Chaos-Tiermenschen nehmen ihre Rivalen auf die Hörner. Die meisten Fähigkeiten sind passiv, zum Beispiel weicht ein Sportler besonders geschickt aus oder

geht bei Schlägereien seltener zu Boden. Aktive Talente à la »Sprinten« gibt's wenige, was den taktischen Spielraum schmälert.

Immer abwechseln

Dennoch erfordert **Blood Bowl** Köpfchen, vor allem im Modus »Klassisch«. Der gehorcht exakt den Regeln der Vorlage und verläuft rundenbasiert. So ziehen Sie und der Gegner abwechselnd das komplette Team. Dabei kommt es darauf an, dass Sie Ihre Spieler richtig auf dem Feld verteilen und Laufwege blockieren. Vor einem Tackling sollten Sie das Opfer mit mehreren Sportlern einkreisen. Denn der Erfolg der Attacke wird ausgewürfelt; je mehr Spieler Sie versammeln, desto mehr Würfel rollen. Dann dürfen Sie das beste Ergebnis auswählen, im Idealfall

hauen Sie den Verteidiger aus den Latschen. Bewusstlose Gegner können Sie zerstampfen, um sie permanent zu verletzen. So riskieren Sie allerdings Platzverweise.

Falls Sie mit einem schwächeren Spieler attackieren, kann der ebenfalls zu Boden gehen. Bei solchen K.O.-Schlägen oder Fehlpässen ist Ihre Runde sofort beendet und der Gegner dran. Hinzu kommt, dass pro Spielzug nur ein einziger Sportler sowohl laufen als auch angreifen darf. Daher müssen Sie Ihre Aktionen sorgfältig planen. Weil alle Erfolgchancen von Würfelergebnissen abhängen, spielt Glück dabei eine große Rolle. Da können Sie Ihre Abwehr noch so perfekt staffeln, ein wendiger Elfen-Stürmer hüpf im Glücksfall trotzdem an allen Spielern vorbei und landet

So spielt sich die Kampagne



Auf der **Übersichtskarte** wählen Sie das nächste Turnier.



Für Ihr **Team** kaufen Sie Extras, zum Beispiel Cheerleader.



Die **Sportler** sammeln Erfahrung und lernen neue Talente.



Im **Runden-Modus** umzingeln wir Gegenspieler vor einem Tackling, um unsere Erfolgchance zu erhöhen.



Der **Todesroller** der Zwerge knockt eine Skaven-Ratte aus. Wenn das mal keinen Platzverweis gibt ...

einen Touchdown. Weil zudem die KI-Gegner clever attackieren, fällt der Rundenmodus schwieriger aus als die Echtzeit-Variante.

Alle gleichzeitig

In Echtzeit spielt sich **Blood Bowl** hektischer, daher sollten Sie regelmäßig pausieren, um Befehle zu erteilen. Wenn der Feind etwa über die linke Flanke anstürmt, sollten Sie dort Verteidiger ballen, aber zugleich nicht vergessen, das restliche Feld zu decken, um Pässe abzufangen. In der Offensive verwickeln Sie Gegner in Schlägereien, um den Ballträger zu beschützen.

Außerdem erteilen Sie Ihren Sportlern Verhaltensbefehle, aggressive Recken stürmen in die Feindhälfte. Hin und wieder irren die Jungs jedoch herum, gegnerische Verteidiger wiederum reagieren manchmal träge. Letzteres mindert den taktischen Anspruch, selbst auf dem höchsten der drei Schwierigkeitsgrade können Sie teils unbehelligt zum Touchdown sprinten. Misserfolge hingegen werden nicht so hart bestraft wie in der Runden-Variante. Falls ein Akteur zu Boden geht, stürmen Sie eben mit den anderen weiter.

Bestechend verwalten

Vor Matches können Sie Extras kaufen, etwa Sanitäter (heilen Verletzte) oder Bestechungsgeschenke für Schiedsrichter (verhindern Platzverweise). Zudem dürfen Sie »Blitz«-Regeln zuschalten, die von der Vorlage abweichen. Dann können Sie etwa pro Volk einen talentierten Star

aneuern oder bessere Ausrüstung für Ihre Recken erwerben. Wenn Ihr Team schwächer als das gegnerische ist, steht Ihnen dafür mehr Geld zur Verfügung – fair.

In der Kampagne bezahlen Sie die Extras aus Ihrer Vereinskasse, die Sie mit Siegprämien füllen. Denn Sie basteln eine eigene Mannschaft, mit der Sie Turniere bestreiten. Dabei sammeln Ihre Sportler Erfahrung, bei Stufenaufstiegen bringen Sie ihnen neue Talente bei. Außerdem kümmern Sie sich um Spielerverkäufe und verhandeln mit Sponsoren.

Nach demselben Prinzip funktionieren die Online-Ligen: Auf einer anmeldepflichtigen Internet-Plattform ringen Sie mit Ihrem Eigenbau-Verein gegen bis zu 60 Gegner um Turniersiege. Im Netzwerk, über Direct IP oder im Hotseat bietet **Blood Bowl** Einzelmatches zwischen zwei Rivalen.

Stimmung vs. Vielfalt

Sowohl dem Multiplayer- als auch dem Solo-Modus fehlt auf lange Sicht die Abwechslung, nach 20 bis 30 Stunden schleicht sich Routine ein. Das liegt auch daran, dass es im Gegensatz zu klassischen Sportspielen keine individuellen Sportler gibt: Ein Zwergenteam spielt sich wie jedes andere, weil alle Akteure eines Typs (also Läufer, Blocker, etc.) mit denselben Charakterwerten beginnen. Erst später können Sie ihnen neue Talente beibringen.

Dafür profitiert **Blood Bowl** von den packenden Partien, die ständig zwischen Abwehr und Angriff

hin und her wogen. Begleitet werden die Matches von einem witzigen Kommentatoren-Duo. Dessen Sprüche (»Die Schiris sollten endlich begreifen, dass rote Karten das Spiel verderben!«) wiederholen sich zwar rasch, trotzdem tragen die Laberbacken zur dichten Atmosphäre bei. Gleiches gilt für die schönen Stadien, auch wenn es nur wenige davon gibt. Dafür grölen am Spielfeldrand die Zuschauer, etwa Trommelrolle sowie Cheerleader. Letztere können Sie

aneuern, um das Publikum aufzustacheln. Denn nur dann dürfen Sie im »Blitz«-Modus gekaufte Zaubersprüche loslassen. Ehrensache, dass jedes Volk eigene Magietricks einsetzt. Und eigene Cheerleader: Bei den Zwergen etwa schunkelt eine Jubelbrigade mopsiger Barträger auf Bierfässern und schwenkt die Humpen. Und all das nur, um ihren Artgenossen auf dem Feld einen Vorteil zu verschaffen. Hach, diese Zwerge, einfach wunderbar selbstlos. **GR**

Zwischendurch-Kloppe

Michael Graf: Mir hat es vor allem die Runden-Variante von Blood Bowl angetan, in der mein Taktikhirn gehörig ins Rotieren kommt. Der Glücksfaktor stört mich nicht, schließlich hilft er manchmal auch mir. Schade nur, dass ich nach einer knappen Woche alles gesehen habe. Für Zwischendurch-Turniere eignet sich die munter-brachiale Klopperei aber bestens. Ich werde Blood Bowl fortan regelmäßig aus dem Regal ziehen, um mit meinen Zwergen ein paar Elfen zu vertrimmen.



micha@gamestar.de

BLOOD BOWL

ENTWICKLER Cyanide (Chaos League: Sudden Death, GS 01/06, 70 Punkte)

PUBLISHER Focus Home Interactive / Koch Media

SPRACHE Deutsch

AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 44 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 26.6.2009

CA. PREIS 45 Euro

USK ab 12 Jahren

STRATEGIESPIEL

EINSTEIGER			FORTGESCHRITTENER			PROFI		
1	2	3	4	5	6	7	8	9

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCS	FÜR HIGHEAND-PCS	3D-GRAFIKKARTEN						
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM							
2,0 GHz Intel XP 1900+ AMD 512 MB RAM 2,8 GB Festplatte	2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 1,0 GB RAM 2,8 GB Festplatte	3,0 GHz Intel XP 2800+ AMD 2,0 GB RAM 2,8 GB Festplatte	<ul style="list-style-type: none"> GeForce 6600 / 6800 GeForce 7800 / 7900 GeForce 8800 / 9800 GeForce 9600 GeForce GTX 200 Radeon X1600 Radeon X1800 / X1900 Radeon HD 2900 Radeon HD 3800 Radeon HD 4800 						

PROFITIERT VON –

BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 **KOPIERSCHUTZ** Securom

TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

MULTIPLAYER Gut

SPIELMODI (SPIELER) Einzelpartie (2), Internet-Liga (60)

SPIELTYPEN Netzwerk, Internet, Hotseat

SERVERSUCHE Liga-Plattform, Direct IP

DEDICATED SERVER nein **MULTIPLAYER-SPASS** 20 Stunden

FAZIT Stimmungsvolle und taktisch fordernde Partien, denen auf lange Sicht Abwechslung fehlt.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ detaillierte Sportler + schöne Stadien + vielfältige Animationen ... aber teils hölzern von Nahem matschige Texturen	7 / 10
SOUND	+ ordentliche Effekte + gute Musik + witzige Kommentare die sich schnell wiederholen kein Surround-Sound	7 / 10
BALANCE	+ abgestimmte Schwierigkeitsgrade + Tutorial + ausbalancierte Völker im Rundenmodus schwieriger als in Echtzeit ödes Tutorial	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ liebevoll umgesetzte Lizenz + launig-brachiale Schlägereien stimmungsvolle Arenen wenig Drumherum wie Zwischenfilme	9 / 10
BEDIENUNG	+ bewährtes Mausclick-System + Pausefunktion für Echtzeit-Matches + Erfolgs-Chance einer Aktion wird nicht immer angezeigt	8 / 10
UMFANG	+ acht individuelle Völker + Runden- und Echtzeit-Modus + Einzelturniere und Kampagne wenige Stadien	8 / 10
SPIELZÜGE	+ taktisch forderndes Hin und Her + Spielstil ändert sich je nach Volk sehr hoher Glücksfaktor auf Dauer wenig Abwechslung	7 / 10
KI	+ clevere Runden-, ordentliche Echtzeit-Gegner + Mitspieler meist klug manchmal aber wirr teils träge Verteidiger	7 / 10
EINHEITEN	+ Sportler mit individuellen Fähigkeiten + Spieler sammeln Erfahrung + Extrawaffen + viele Talente aber wenige aktive	8 / 10
KAMPAGNE	+ motivierende Teamverwaltung + Spielertransfers und Sponsoren stets ähnliche Turniere auf lange Sicht arg simpel	6 / 10

PREIS/LEISTUNG Gut **SOLOSPIELZEIT** 25 Stunden

FAZIT Launige Football-Taktik, auf Dauer etwas eintönig.