

Wer unterschiedliche **Kombos** clever aneinander reiht, der wird mit spektakulären Effekten belohnt. (1680x1050, volle Details)

⊕ Stärken

- + stimmiger Anime-Stil
- + durchdachtes Kampfsystem
- + Prügelspiel mit Handlung
- + Turniere gegen Xbox-360-Spieler

⊖ Schwächen

- steile Lernkurve
- vergleichsweise wenig Umfang
- nur ein Mehrspieler-Modus

BlazBlue Calamity Trigger

Toller Zeichentrick-Look und extrem abgefahrene Kämpfer:

Fans knalliger Anime-Prügeleien kommen um BlazBlue nicht herum. Von Daniel Matschijewsky

Genre: **Prügelspiel** Publisher: **Headup Games** Entwickler: **Arc System Works (BlazBlue ist das PC-Erstlingswerk)**
Termin: **26.8.2010** Spieler: **1-2** Sprache: **Englisch, Japanisch** Preis: **ca. 35 Euro**

GameStar.de: Quicklink: 7005 Auf DVD: Test-Video

Der GameStar-Redakteur Daniel traut seinen Augen kaum. Die blonde Rachel Alucard besitzt tatsächlich einen Regenschirm in Form einer lebendigen Katze, die sich in einen Stromschläge verteilenden Stuhl (!) verwandelt oder Kanonenkugeln (!!)

verschießt. Ihr Gegenüber, das Geisterwesen Arakune, ist kein Stückchen normaler, wechselt es doch laufend seine Gestalt, macht sich unsichtbar oder verschwindet gar kurzerhand im Boden. **BlazBlue: Calamity Trigger** merkt man sofort an, dass es in Japan für japanische Prügelfans entwickelt worden ist. Die stilvolle 2D-Grafik mit handgezeichneten Cha-

rakteren erinnert an fernöstliche Anime-Filme, die knallbunten wie übertriebenen Effekte dürften den meisten europäischen Spielern die Augen ausbrennen. Doch jeder, der den optischen Overkill überlebt oder gar Fan des außergewöhnlichen Stils ist, kommt in **Calamity Trigger** voll auf seine Kosten.

Ungewöhnlich für ein Prügelspiel: **Calamity Trigger** erzählt eine Geschichte. Ähnlich wie in **Street Fighter 4** besitzt jeder der zwölf Charaktere eine eigene Mini-Handlung, die sich sogar mit denen der anderen Kämpfer überschneidet. Die spannenden Storyhap-pen fallen zudem weit komplexer und umfangreicher aus als beim Capcom-Konkurren-ten. Meist sogar zu umfangreich, denn

die spröde in Szene gesetzten Dialoge zwischen den Kämpfern ziehen sich quälend in die Länge und lassen sich nicht abbrechen. Immerhin: **Calamity Trigger** ist exzellent vertont und bietet für jede der zwölf Geschichten diverse alternative Enden. Mehrmaliges Durchspielen lohnt sich also, auch wenn Sie anschließend trotzdem nicht viel schlauer sind, um was es eigentlich geht.

Beim Kampfsystem, dem Herzstück eines jeden Prügelspiels, zieht **Calamity Trigger** alle Register. Zwar gibt es schwache, mittlere und starke Angriffe. Doch allein mit so genanntem Button-Mashing gewinnen Sie keinen Blumentopf. Stattdessen gilt es, die unterschiedlichen Attacken zu Kombo-



Ganbatte kudasai!

Daniel Matschijewsky,
Redakteur
danielm@gamstar.de

Zugegeben, wer mit der knallbunten Anime-Optik und prallem Effektgewitter nichts anfangen kann, der sollte einen großen Bogen um BlazBlue: Calamity Trigger machen. Dann verpassen Sie allerdings ein durchweg gelungenes Prügelspiel, das vor allem dank des ausgeklügelten Kampfsystems und der markanten Charaktere viel Spaß macht. Einsteiger sollten jedoch erst mal in der Kampagne üben, bevor sie sich in die launigen Mehrspieler-Gefechte stürzen. Und selbst dann benötigen Sie gegen die BlazBlue-Könner starke Nerven. Der Spruch oben bedeutet übrigens »Toi toi toi«. Sie werden's brauchen.

ketten aneinander zu reihen und im richtigen Moment gegnerische Konter zu brechen. Zudem sammeln Sie ähnlich wie in **Street Fighter 4** durch ausgeteilten wie eingesteckten Schaden Energie, die Sie in besonders spektakuläre Finisher investieren dürfen. Einmalig im Genre: Wer sich zu lange hinter Blocks »versteckt«, der verliert Ausdauer und bekommt dann besonders doll auf die Mütze. Klingt alles sehr kompliziert, und das ist es auch. Denn wer seine Manöver unklug zusammenstellt, der wird von den Kontrahenten gefühlte Ewigkeiten verprügelt, ohne dass Sie etwas dagegen ausrichten können. Einsteiger wird das komplett überfordern, da helfen auch der Trainings-Modus sowie die selbst auf dem normalen Schwierigkeitsgrad vergleichsweise zahme und gelegentlich von Aussetzern geplagte Gegner-KI nicht viel.

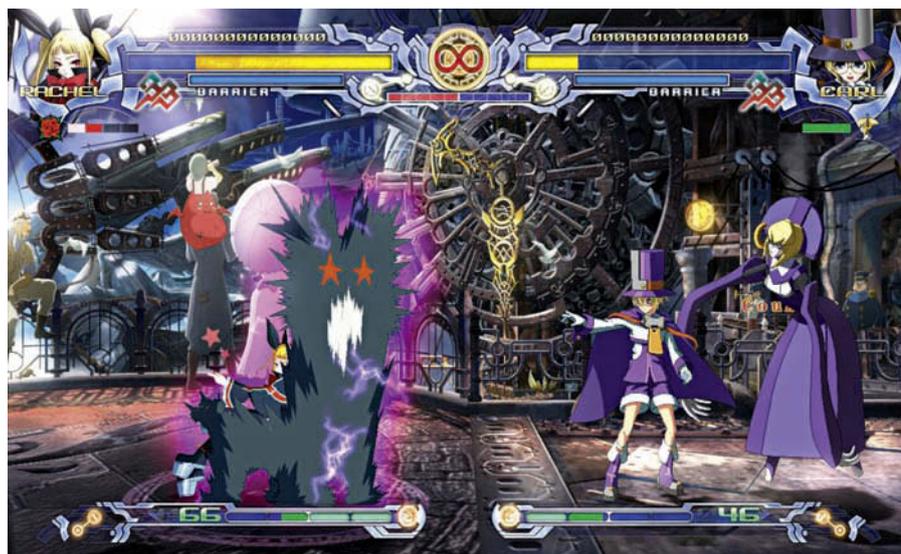
Zwar bietet **Calamity Trigger** nur 12 Charaktere (also halb so viele wie **Street Fighter 4**), dafür ist jeder Kämpfer ein markantes Unikat; vom edlen, mit Eismagie zaubernden Samurai Jin Kisagari über die mit Pistolen und Gatling-Kanone um sich ballernde Sol-

datin Noël Vermillion bis hin zum 2,50 Meter großen Muskelmonster Iron Tager. Jede Figur besitzt einen unvergleichlichen, teils überdreht-absurden Kampfstil nebst gut ausgeklügelter Vor- und Nachteile, deren Erlernen und Ausprobieren viel Spaß machen. Schade indes: Die Tastenkombinationen, mit denen Sie Kombos auslösen, unterscheiden sich bei den Charakteren nur marginal. Einerseits lernen Sie die enorm zahlreichen Angriffsvarianten so recht schnell. Auf der anderen Seite nimmt das den Figuren viel von ihrer Individualität. Auch an der an sich gelungenen Spielbalance sollten die Entwickler noch feilen. Vor allem die im Story-Modus als Bossgegner auftretenden Charaktere Haku-Men und V-13 sind im Vergleich etwas zu mächtig, was vor allem online für unausgewogene Kämpfe sorgt.

BlazBlue: Calamity Trigger wurde von Arc System Works sehr gut für den PC umgesetzt. Das Spiel läuft selbst auf Mittelklasse-Rechnern flüssig, hat kurze Ladezeiten und lässt sich gut an Ihr eigenes System anpassen. Auch die Tastatursteuerung geht mit etwas Übung gut von der Hand. Trotzdem raten wir Ihnen, zum Gamepad oder einem Arcade-Stick zu greifen. Bereits auf der Konsole ein bekanntes Manko: der Server-Browser. Statt dass Sie über eine Liste nach einem Wunschgegner suchen dürfen, würfelt das Programm automatisch verfügbare Online-Kontrahenten zusammen. Und das oft mehr schlecht als recht. Denn wenn ein Level-53-Recke gegen einen Spieler antritt,

Plattform-übergreifend prügeln

Calamity Trigger ist das erste Prügelspiel, in dem PC- und Xbox-360-Besitzer gegeneinander antreten können. Einzige Voraussetzung: Sie benötigen ein (kostenloses) Benutzerkonto für Games for Windows Live. Unsere Testprügeleien liefen verzögerungsfrei ab, nur in den Intros vor einem Kampf kam es häufig zu derben Rucklern.



Rachel kämpft mit einem Katzenwesen, Carl schickt seine stumme Gouvernante ins Gefecht.

der eben erst Stufe 10 erreicht hat, dann macht das keinem der beiden Spaß. Dafür laufen die Turniere erfreulich verzögerungsfrei ab. Das ist keine Selbstverständlichkeit bei einem Spiel, das plattformübergreifende Prügeleien möglich macht. DM

TERMIN 26.8.2010 PREIS ca. 35 Euro USK ab 12 Jahren

BlazBlue Calamity Trigger Prügelspiel

Publisher: Headup Games
Entwickler: Arc System Works
Sprache: Englisch, Japanisch
Ausstattung: DVD-Box, 1 DVD, 26 Seiten Handbuch
Kopierschutz: DVD-Abfrage

MULTIPLAYER
SPIELMODI (SPIELER) 1v1 (2) SPIELTYPEN Internet, an einem PC
DEDICATED SERVER Nein
SERVERSUCHE Games for Windows Live MULTIPLAYER-SPASS 25 Stunden
»Dank des coolen Kampfsystems ein großer Spaß. Technisch gibt es nichts zu kritisieren, aber ein paar mehr Modi hätten gut getan.«

GRAFIK
+ stimmiger Anime-Stil + spektakuläre Effekte
+ hübsche Figuren
- hässliche Animationen - triste Zwischensequenzen **8/10**

SOUND
+ sehr gute englische oder japanische Sprecher
+ knallige Prügelgeräusche und Effekte
- auf Dauer nervige Musik **8/10**

BALANCE
+ Kämpfer gut ausbalanciert + sechs Schwierigkeitsgrade
- Niveau der Kampagne schwankt - steile Lernkurve **8/10**

ATMOSPHÄRE
+ Präsentation wirkt wie aus einem Guss
+ Mix aus Zeichentrickfilm und Kampfspiel
- Dialoge und Filmsequenzen oft ermüdend lang **9/10**

BEDIENUNG
+ sehr gut mit Gamepads spielbar + simple Menüs, viele Optionen
- Tastatursteuerung benötigt Übung
- unkomfortabler Server-Browser **9/10**

UMFANG
+ Story-, Arcade- und Punktemodus + alternative Enden
+ Ranglisten und Replays
- nur zwölf Charaktere - nur ein Mehrspieler-Modus **7/10**

CHARAKTERE
+ markante, teils skurril-charmante Figuren
+ jeder Kämpfer ein Unikat
+ jeder mit Stärken und Schwächen **10/10**

KI
+ setzt Kombos und Finisher clever ein
- agiert nur auf dem obersten Schwierigkeitsgrad aggressiv
- stellenweise unlogische Aktionen **7/10**

KAMPFSYSTEM
+ leicht zu lernen, schwierig zu meistern
+ mächtige Finisher + spannendes Blocksystem
- kaum individuelle Tastenmanöver **9/10**

HANDLUNG
+ jeder Charakter mit eigener Geschichte
+ Handlungen miteinander verknüpft
- letztlich arg flach **8/10**

Fazit: 83

SPIELSPASS
Preis/Leistung: Sehr Gut
SPIELZEIT 26 Stunden

ANFORDERUNGEN:
EINSTEIGER: A64 3000+AMD, GeForce 7000, 1,0 GB RAM, 6,8 GB Festplatte
FORTGESCHRITTENE: A64 X2 4400, GeForce 9600, 2,0 GB RAM, 6,8 GB Festplatte
PROFIS: A64 X2 5600, GeForce 10300, 2,0 GB RAM, 6,8 GB Festplatte