



Bei Toren fehlt uns ein gescheites Effekt-Feuerwerk. Technisch ist Rocket League ausbaufähig, dafür läuft es aber stets flüssig.



Die hohen Banden der Arenen sind nicht nur bei Schüssen und Pässen hilfreich, auch gezielte Wendemanöver sind dank ihnen möglich.

Rocket League

GIB SCHUB, RAKETE!

Genre: **Rennspiel** Publisher: **Psyonix** Entwickler: **Psyonix** Termin: **7.7.2015** Sprache: **Deutsch**
USK: **ab 6 Jahren** Spieldauer: **50 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Fußball trifft Rennspiel: Wir gehen mit Turbo-Power auf Torejagd.

Von Benjamin Blum

Mit Rocket League tritt der Entwickler Psyonix auf PlayStation 4 und PC ordentlich auf Gas: Bis zu acht Spieler kurven mit ihren Flitzern durch Arenen, donnern den Ball mit Raketenschub nach vorne und schmettern ihn per Salto über die Torlinie. Steuerung

und Spielprinzip sind dabei so eingängig, dass der Titel schon kurz nach dem Onlinestart am 7. Juli ein Erfolg wurde – allerdings auch, speziell auf der PS4, mit großen Serverproblemen zu kämpfen hatte. Seitdem es mit den Netz-Matches nun (größtenteils) vernünftig flutscht, haben wir dem Rennsport-Spiel unter die Motorhaube geschaut – und können schon verraten, dass wir auch nach dem Verfassen dieses Artikels dringend weiterspielen wollen.

Plattform-übergreifende Matches

Die Serverstruktur hinter Rocket League mag noch Schwächen haben und zu teils langen Wartezeiten führen, einen großen Pluspunkt hat sie dennoch: Die Onlinemodi funktionieren plattformübergreifend, Konsolenspieler und PC-Zocker können also gegeneinander und gemeinsam spielen.



Nach einer Aufholjagd erzielen wir in letzter Sekunde den Ausgleich – so laut haben wir bei einem Fußballspiel lange nicht gejubelt.

DLC: Supersonic Fury

Der erste DLC (knapp 4 Euro teuer) enthält unter anderem zwei neue Autos, zwei neue Reifensets und zwei neue Boost-Typen. Anders als sonst in Rocket League sind die Sachen gleich verfügbar, Freispielen entfällt.

Spärliche Spielmodi

Das Entwicklerteam Psyonix beschränkt sich bei Rocket League meist auf das Nötigste – oft ist das positiv, bei den Spielmodi allerdings weniger: Offline stehen gerade mal ein spärlicher Saison-Modus sowie Freundschaftsspiele zur Auswahl, bei denen immerhin vier Zocker gleichzeitig per Split-screen auf Torejagd gehen können. Online sind die Spielvarianten ähnlich überschaubar: Hinter dem Namen »Playlists« stecken Matches für zwei bis acht Spieler, also vom Eins-gegen-Eins bis zur chaotischen Vier-gegen-Vier-Variante. Im Modus »Rang« wiederum werden neben Punkten für Tore, Vorlagen und Abwehraktionen auch Zähler für einen Fertigungsgrad gesammelt – allerdings nur in Matches für maximal sechs Spieler, bei denen obendrein keine direkten Revanchen möglich sind.

Können statt Glück

Die situative Spannung in Rocket League kann sich sogar mit Genregrößen wie Pro Evolution Soccer und FIFA messen – was vor allem an der hervorragenden Ballphysik liegt. Wenn beim Anstoß alle Spieler auf den Mittelkreis zurasen, gibt es schon die ersten kolossalen Karambolagen, bei denen die Pille fröhlich durch die Gegend titscht. Wir bringen die Kugel dann in die gegnerische Hälfte, indem wir einfach dagegenfahren, am besten mit Raketenschub, oder sie mit einem Salto-Sprung nach vorne donnern. Wenn sich dann fünf Fahrer im Strafraum aufeinander stürzen, der Ball aus dem Kuddelmuddel an den Pfosten prallt und der sechste Spieler aus dem Rückraum heranrauscht



Benjamin Blum
@GameStar_de



Ich bin seit bald 30 Jahren süchtig nach Fußball- und Rennspielen – deshalb hat mich Rocket League von der ersten Sekunde an gepackt. Die Spielmodi halten mit großen Onlineproduktionen natürlich nicht mit, dafür sind die Matches oft spannend bis zur letzten Sekunde. Am besten gefällt mir, dass sich alle Autos gleich spielen und die extrem griffige Steuerung ebenfalls keinen Raum für Ausreden bietet. Fehlschüsse sind also wirklich mein Fehler und Gegentore spiegeln das Können des Gegners wider – und nicht das eines virtuellen Cristiano Ronaldo wie bei PES oder FIFA.



Nicht nur Treffer, sondern auch Glanzparaden auf der Torlinie werden mit Punkten belohnt.

und elegant versenkt, sind wir genauso fasziniert wie bei PES und FIFA. Gegenüber diesen beiden hat Rocket League sogar einen großen Vorteil: Glück und Pech gibt es hier im Grunde nicht, weil sich jedes Auto gleich spielt und deshalb alle Aktionen auf den Fähigkeiten der Spieler, und nicht auf den Zahlenwerten virtueller Kicker basiert. Treffen wir also die Latte und nicht ins Tor oder fälschen einen Schuss in den eigenen Kasten ab, dann nur deshalb, weil wir den Ball nicht an der richtigen Stelle getroffen haben. Logischerweise kommt am Ende doch noch etwas Glück und Pech ins Spiel, weil selbst Pad-Profis nicht jeden Ball perfekt erwischen – und auch Neulinge, ob gewollt oder per Zufall, Tore schießen können.

Läuft jetzt rund

Zu Beginn beklagten sich die Spieler auf beiden Plattformen noch über die lahmen Server, zuweilen kamen Matches erst gar nicht zustanden. Inzwischen läuft's aber flüssig, die Pille dreht sich ohne lange Wartezeiten vor den Partien.

Bugs haben wir auch nur selten erlebt. Zwar gab's mal den einen oder anderen Fall, wo Ball und Gegner scheinbar willkürlich über den Platz gehüpft sind – ansonsten läuft die Grafik flüssig. Was auch daran liegen mag, dass sich die Entwickler auf das Nötigste beschränken. Die Fahrzeugmodelle zum Beispiel sind eher unspektakulär – genauso wie sprühenden Funken oder Explosionen bei Crashes.

Erweiterung im Anmarsch

In Sachen Langzeitmotivation punktet Rocket League fast ausschließlich über Statistiken: Wie bei anderen Sportspielen freuen wir uns über jeden Treffer, jede Torvorlage oder Rettungstaten vor dem eigenen Kasten – diese Aktionen werden nämlich in der Karrierestatistik festgehalten. Schade nur, dass die Entwickler hier noch Präzision vermissen lassen: Alle Zahlen, ob Offline-Freundschaftsspiel, Saison-Modus oder Onlinematch, werden in einen Topf geworfen. Nur ein Beispiel für Dinge, die noch per Patch verbessert werden könnten. Auch die

Fahrzeugteile wie Reifen, Aufkleber oder Antennen, mit denen man belohnt wird, steigern die Langzeitmotivation kaum – selbst wenn das Gestalten des eigenen Flitzers ein kleines Stück optische Individualität bringt.

Mit dem letzten Patch kam schon mehr Abwechslung ins Spiel: Statt in nur vier Brausen wir nun in fünf Arenen herum. Trotzdem darf's gerne mehr werden. Die Entwickler haben weitere Arenen und Autodesigns für die kommenden Monate angekündigt. Einiges davon gibt's aber wohl nur gegen Extra-Bares (siehe DLC-Kasten). ★

ROCKET LEAGUE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

C2 Duo E4400 / Athlon X64 3600+
Geforce 8800 / ATI Radeon 2900
2 GB RAM, 2 GB Festplatte

EMPFOHLEN

C2 Quad Q6600 / Athlon X64 4200+
Geforce GTX 260 / ATI Radeon 5850
2 GB RAM, 2 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- 👍 kunterbuntes Zukunftsetting
- 👍 hübsche Lichteffekte
- 👎 Fahrzeugmodelle sehr detailarm
- 👎 Kantenflimmern
- 👎 Stadionmodelle oft lahm

SPIELDESIGN



- 👍 Steuerung und Fahrverhalten extrem griffig
- 👍 sehr gute Ballphysik
- 👍 Doppelsprünge und Turbo bieten viele Möglichkeiten
- 👎 Tutorial sehr rudimentär

BALANCE



- 👍 spielerisch gleiche Fahrzeuge stellen Spieler in Mittelpunkt
- 👍 Verzicht auf Waffen und Items förderlich
- 👍 Gegner-K.I. in Offlinemodi sehr ausgewogen
- 👎 Glückstore der KI können nerven

ATMOSPHÄRE/STORY



- 👍 situative Spannung sorgt für Lust und Frust
- 👍 hohes Tempo lässt kaum Zeit zum Durchatmen
- 👍 Matches laufen sehr fair ab
- 👎 Punkte als Zuschauer auf der Stadiontribüne

UMFANG



- 👍 Grundstock an Modi (Saisons, Training) vorhanden
- 👍 neue Autoteile sorgen für etwas Abwechslung
- 👎 wenige Arenen
- 👎 keine Onlineturnier
- 👎 Statistiken nicht differenziert genug

FAZIT

Schnelle und spannende Matches, präzise Steuerung – Rocket League ist ein plattformübergreifendes Mehrspieler-Brett.

