

Blood Bowl 2

INS GRAS GEBISSEN

Genre: **Strategie** Publisher: **Focus Home Interactive** Entwickler: **Cyanide Studios** Termin: **22.9.2015** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Blood Bowl 2 kommt mit schickem Facelifting – und mit jeder Menge Macken.

Von Benjamin Danneberg

Blood Bowl 2 basiert auf den Regeln des gleichnamigen Warhammer-Tabletops und unterscheidet sich diesbezüglich nicht vom Vorgänger: Wir spielen eine Football-Variante, in der nicht bloß das Ei hinter die Touchdown-Linie gepfeffert wird, sondern auch der Gegner mit allerlei Rüpelattacken geboxt, geprügelt, getreten, geschoben, gefoult und getötet wird. Dazu stehen sich aus acht wählbaren Teams je elf Spieler mit unterschiedlichen Fähigkeiten gegenüber. Prügeleien, Pässe und riskante Laufwege auf dem in Quadrate aufgeteilten Platz werden von den Blood-Bowl-Würfeln entschieden. Bei miesen Würfelerggebnissen können wir vom K. o. über Verletzungen bis zum Tod jede Menge Pech haben. Erfolgreiche Aktionen belohnen den jeweiligen Spieler mit Starspielerpunkten, die zum Stufenaufstieg und zusätzlichen Fähigkeiten führen.

Neuer Look

Deutlichste Neuerung in Blood Bowl 2 ist die komplette grafische Überholung, das Spiel ist ansehnlicher und detaillierter als der Vorgänger von 2009. Leider ist es aber auch schwerer geworden, Spieler voneinander zu unterscheiden, selbst mächtig aufgelevelte Starspieler unterscheiden sich nicht von ihren Kollegen. In den schnell eintönigen Prügelsequenzen finden sich Clipping-Fehler



Nur wer kräftig austeilt, gewinnt. Manchmal müssen wir auch am Boden liegende Gegner treten.

und beim Touchdown werden ausschließlich menschliche Cheerleader gezeigt. Wird ein Spieler aus dem Feld gestoßen, prügeln menschliche Zuschauer auf ihn ein – egal ob das Stadion die Heimstätte von Dunkelelfen oder Chaoskriegern ist. Und wenn wir Cheerleader zur Unterstützung gekauft haben, sind die – anders als im ersten Teil, wo sie am Spielfeldrand tanzten – überhaupt nicht vorhanden. Den kultigen Kommentatoren Jim und Bob können wir jetzt im Menü in 3D dabei zusehen, wie sie fiese Sprüche reißen. Das machen sie (auch während der Partien) großartig und sehr unterhaltsam – aber leider nur noch auf Englisch.

In der Kampagne spielen wir die Reikland Reavers und sollen sie an die Spitze der Liga

führen. Das Beste daran ist die freche Moderation von Jim und Bob. Da die Kampagne mit abgespeckten Regeln startet, ist sie aber nur für blutige Einsteiger zu empfehlen.

KI hui, UI pfui

Die KI-Teams spielen deutlich effektiver als noch im Vorgänger. Während die Werte eines Spielers jetzt auf einer animierten Spielerkarte dargestellt werden und Prozentzahlen endlich die Chance einer Aktion angeben, ist die Benutzeroberfläche teilweise eine Zumutung: Je nach Zoomstufe verdecken UI-Elemente gern mal die Würfel und wir müssen für freie Sicht ständig nachjustieren. Das Anwählen eines Spielers funktioniert häufig erst nach explizitem Abwählen des vorher gezogenen Spielers. Richtig doof: Der »Zug beenden«-Button ragt so weit in das Feld hinein, dass wir mehrfach aus Versehen darauf geklickt und so ganze Spielzüge vergeigt haben.

Ausbaufähig

Mit dem Stadionausbau und den frei wählbaren Sponsoren hat Entwickler Cyanide am richtigen Hebel gezogen, um das Spiel zu verbessern. Wir verbessern unser eigenes Stadion durch Infrastruktur, die beispielsweise das Anstoßereignis »Steine werfen« (dabei treten Verletzungen für zufällige Spieler ein) verhindern. Danach können wir die Infrastruktur allerdings nur noch entfernen – dürfen aber sehr viel Gold in weitere Upgradestufen stecken, ohne dass uns erklärt



Derzeit gibt's nur menschliche Cheerleader – selbst wenn keine Menschen am Spiel teilnehmen.



Stolpern (linker Würfel), schieben (rechter Würfel). Wenn Zwerge und Chaos aufeinandertreffen, gibt es gnadenlos Maulschellen.

wird, was sie bewirken. Wahrscheinlich ist das ein Bug, denn offiziell sollen in vier Stadionstufen insgesamt zehn Upgrades möglich sein. Die Erweiterungen wie anderer Bodenbelag oder Verkaufswagen am Spielfeldrand können wir sehen, das ist super für die Atmosphäre – leider dürfen wir uns aber nicht frei im Stadion umschaun. Die Sponsoren bleiben dagegen unsichtbar: Nach knapp 30 Stunden Spielzeit konnten wir keinen Effekt ausmachen, geschweige denn hilfreiche Informationen dazu finden.

Benjamin Danneberg
@pointofgaming

Den Umfang von Blood Bowl 2 finde ich nicht in Ordnung, es ist kein neues Spiel, sondern Blood Bowl mit Facelift: Statt den Umfang an den des Vorgängers anzupassen und später coole Stadiendesigns oder kosmetische Effekte für die Teams sowie verbesserte Funktionen nachzureichen, werden Spieler, die mittlerweile auf bestimmte Rassen spezialisiert sind, mehrfach gemolken. Wie dem auch sei: Cyanide muss die vielen Bugs und fehlenden Funktionalitäten bereinigen, Sponsoren zu mehr aufwerten als einem nutzlosen Menüpunkt und den Umfang an Rassen auf ein vertretbares Maß anheben. Eigentlich ist Blood Bowl ein tolles Spiel (vor allem für spannende Multiplayerpartien) und der zweite Teil putzt sich gehörig heraus – aber was hier abgeliefert wurde, ist deutlich zu wenig für den Nachfolger der Legendary beziehungsweise Chaos Edition.

Hübsch unübersichtlich

Die Übersichtlichkeit der neuen Menüs ist trotz besserer Kontraste und Aufteilung weiterhin wenig intuitiv, die Spielerübersicht bloß eine Kartensammlung. Warum können wir eine Ligaeinladung nicht direkt annehmen, sondern nur umständlich über ein Einladungssticket in der Team-Verwaltung? In der Teamerstellung sind wir gezwungen, zuerst die Mannschaft zu kaufen, bevor wir auf die Seite mit den Hilfsmitteln weitergeleitet werden. Reicht das Geld nicht aus, müssen wir in die Liste wechseln und überzählige Spieler einzeln wieder verkaufen.

Die Funktionalität der Multiplayerligen ist dagegen verbessert worden: Umfangreiche Optionen lassen sehr individualisierte Wettbewerbe zu, beispielsweise Meisterschaften mit anschließendem Play-Off-Modus.

Bugs, Bugs, Bugs

Während des Tests machten uns Bugs zu schaffen. So legte sich die Kamera mehrfach unveränderlich auf die höchste Zoomstufe fest, was das Spiel nahezu unspielbar machte. Manchmal wurden Animationen unterbrochen, Freundschaftsspiele ließen sich nicht ausführen. Glücklicherweise starteten wir mit einem Gamepad, die Voreinstellung ließ keine Bedienung mit der Tastatur zu.

Blood Bowl 2 braucht noch viel Nacharbeit. Auch beim Umfang: Die letzte Version von Blood Bowl (Chaos Edition) beinhaltet 23 Rassen und kostet 30 Euro. Blood Bowl 2 bringt es nur auf acht Rassen für 45 Euro. Wer die Preorder-Aktion mitgemacht hat, durfte sich entweder die Echsen oder die Waldelfen als neunte Rasse aussuchen. Die jeweils andere muss als DLC nachgekauft werden, die fehlenden Rassen werden wohl auch als DLCs hinterher geschoben. ★

BLOOD BOWL 2

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core 2 Duo E6550 / AMD 64 X2 5600+	Core 2 Duo E7600 / Athlon II X2 270
Geforce GT 260 / Radeon HD 5670	Geforce GTS 250 / Radeon HD 6670
3 GB RAM, 8 GB Festplatte	4 GB RAM, 8 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- stark verbesserte Grafik ordentlicher Sound
- verbesserte Animationen hübschere Menüs
- aus der Nähe matschige Texturen

SPIELDESIGN

- unterschiedliche Spielweise der Teams spezialisierte Spieler
- motivierendes Levelsystem undurchdachte Benutzeroberfläche
- kaum spielerische Abwechslung

BALANCE

- verbesserte KI dynamischer Schwierigkeitsgrad
- Kampagne fungiert als Tutorial
- viele fehlende Informationen sehr hoher Glücksfaktor

ATMOSPHÄRE / STORY

- liebevoll umgesetzte Warhammer-Lizenz brachiale Partien
- stimmungsvolle Arenen Kult-Kommentatoren in 3D
- Story belanglos

UMFANG

- umfangreiche Optionen für Multiplayermatches
- Stadionausbau extrem hoher Wiederspielwert
- nur mickrige acht Rassen Sponsoren sinnlos

ABWERTUNG

Diverse Grafikbugs und starke Clippingfehler, nicht funktionierender Stadionausbau und manchmal schwere Kamerabugs sorgen für unnötigen Frust.

FAZIT

Das visuell aufgepeppt und eigentlich spannende Blood Bowl 2 leidet unter Bugs, Bedienungsproblemen und mangelhaftem Umfang.

