

Battleborn

BUNT UND LAUT

Genre: **Action** Publisher: **2K Games** Entwickler: **Gearbox Software** Termin: **3.5.2016**
 Sprache: **Deutsch, Englisch** USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **25 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)**



Jürgen Stöffel
@JuergenStoeffel



Die Helden sind originell, spielen sich sämtlich spürbar unterschiedlich und haben alle ihren Platz auf dem Schlachtfeld. Doch die Kritikpunkte von Mirco sind auch nicht von der Hand zu weisen. Gerade der PvE-Modus ist ziemlich mau und macht nur mit einem eingespielten Team wirklich Spaß.

Der PvP-Modus gefällt mir hingegen extrem gut, und das Freispielen der Helden motiviert mich ungemein. Im Gegensatz zu Mirco finde ich auch nicht, dass die Übersicht so viel schlechter ist als in den herkömmlichen MOBAs. Klar, man sieht nicht alles, aber dank Minimap und gelegentlichen Ausflügen auf erhöhte Positionen kann man viel wieder ausgleichen. Ich werde auf jeden Fall noch einige Zeit im PvP verbringen, denn Battleborn ist unter all den Helden-Shootern gerade mein Favorit.

Im knallbunten Helden-Shooter kämpfen wir gegen KI-Scheren und Spieler – viel zu oft aber auch mit der Übersicht.

Von Mirco Kämpfer

Für den Helden-Shooter Battleborn setzt Gearbox auf Zutaten, die schon bei den Borderlands-Spielen funktioniert haben: Humor, vollgepumpte Kampagne, knallbunte Optik, irre Charaktere und schnelle Action. Neu: die Gene eines MOBA-Spiels. Doch so simpel ist die Erbgut-Verschmelzung nicht, die Genremischung aus unkomplizierter Shooter-Action und taktischem Arenakampf inklusive Turmbau und Gebietskontrolle will viel auf einmal. Vielleicht zu viel.

Neue Helden braucht das Land

Über 25 ulkige Helden warten darauf, ausprobiert zu werden, wobei jede drei indivi-

duelle Spezialfähigkeiten einsetzen darf. Da gibt's zum Beispiel den Pinguin Toby (steuert einen Mech), den Adler Benedict (greift bevorzugt zum Raketenwerfer) sowie den mit Heilkräften gesegneten Pilzkopf-Supporter Miko. Blöd nur, dass wir anfangs nur auf eine Hand voll generischer Standardheerren wie den Soldaten Oscar Mike zurückgreifen dürfen. Allerdings schalten wir nach und nach weitere Helden frei. Wer etwa 50 Assistskills schafft, bekommt nach rund vier Spielstunden einen zusätzlichen Kämpfer. Andere Herausforderungen lassen sich schneller lösen. Obendrein gibt es für das Absolvieren der Kampagne neue Helden. Die ist allerdings nur ein besseres Tutorial und leidet unter ein paar Nickeligkeiten wie fehlenden Checkpoints und – schlimmer noch – fehlenden Höhepunkten.

Die Helden-Sammelei ist der stärkste Motivationsmotor des Spiels. Nach jeder Partie

ertappen wir uns dabei, noch ein Ründchen weiterzuspielen, um so noch mehr Erfahrungspunkte anzuhäufen und vielleicht einen weiteren Helden freizuschalten. Dass das so motivierend ist, liegt nicht zuletzt an den besagten unterschiedlichen Fähigkeiten. Denn während jeder Partie leveln wir unseren Recken erneut von Level 1 auf Level 10 auf und entscheiden uns bei jedem Stufen-



Als Heiler Miko bleiben wir im Hintergrund und päppeln unsere Mitstreiter mit einem Heilstrahl oder einem Heilpilz wieder auf.



Mit gesammelten Splittern (die Währung in Battleborn) errichten wir Türme oder rüsten die Bauwerke auf.



Loot gibt's in Kisten oder als Belohnung nach Matches. Bis zu drei Items dürfen wir als Loadout festlegen.



Splitter können wir auch in unsere Items investieren. Der gewonnene Effekt gilt dann für das gesamte Match.



Heileffekte, Bildschirmblendungen, Umgebungsobjekte und andere Spieler – vor allem als Nahkämpfer geht schnell die Übersicht verloren.

aufstieg mitten im Gefecht für eine von zwei Skill-Verbesserungen, was teilweise maßgeblich unsere Spielweise verändert. Wollen wir zum Beispiel, dass sich die Granate von Oscar Mike beim Aufprall in mehrere Sprengkörper aufteilt und verheerenden Flächenschaden anrichtet? Oder geben wir uns mit einem kleineren Sprengradius zufrieden, verwandeln die Granate dafür aber in eine Napalmbombe? Das Upgradesystem verleiht dem Spiel den nötigen Tiefgang, gerade in Online-Matches ist es sinnvoll und oftmals auch nötig, seine Skills mit denen

der Kollegen abzustimmen. Im späteren Spielverlauf schalten wir mit den sogenannten Mutationen zudem noch ein weiteres, drittes Upgrade für die Helden frei.

Kerndisziplin Multiplayer

Das Herzstück der insgesamt drei Versus-Modi ist »Überfall«, was dem klassischen MOBA-Spielprinzip am nächsten kommt. Wir müssen uns ins Gegengebiet vorkämpfen und die zwei Wächterbots der anderen Mannschaft zerstören, während wir unsere eigenen Roboter beschützen. Um zu siegen, sollten wir unsere Angriffe gut timen und jede Lücke nutzen, die das Ausschalten eines feindlichen Helden reißt. Darüber hinaus können wir Währung sammeln, um Angriffs-, Abwehr- oder Heiltürme zu bauen und aufzurüsten. Zudem dürfen wir bis zu drei zuvor festgelegte Ausrüstungsgegenstände aktivieren, deren Boni (mehr Skill-Power, schneller Angriffsrate usw.) für das gesamte Match gelten. Das alles erfordert strategisches Können und Flexibilität, um sich auf die jeweilige Situation einzustellen. Doch gerade Einsteiger werden anfangs massiv überfordert sein, alle Ziele im Auge zu behalten, zumal Battleborn ein eklatantes Übersichtsproblem hat. In einem MOBA ist das A und O der Überblick – der schwierig zu behalten ist, wenn man das Genre von der Draufsicht in die Ego-Perspektive verfrachtet. In den hektischen Gefechten kommt es daher gelegentlich zum Orientierungsverlust. Hin und wieder stören obendrein Ruckler. Das mäßige Matchmaking, das Stufe-3-Neulinge mit Level-20-Veteranen zusammenwürfelt, erhöht den Frustrationsfaktor.

Helden, Herausforderungen, Profiltränge und Items sind Ansporn, immer mal wieder ein Ründchen zu spielen. Allerdings braucht

es Zeit, sich in Battleborn reinzufuchsen.

Wer bereit ist, die zu investieren, wird mit einem spaßigen Helden-Shooter mit mächtig Verbesserungspotenzial belohnt. ★

BATTLEBORN

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5-750 / Phenom II X4 945
Geforce GTX 450 / Radeon HD 5770
4 GB RAM, 50 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core 2 Extreme / APU A8-3870K
Geforce GTX 660 / Radeon HD 7850
6 GB RAM, 50 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- ausgefallenes Charakterdesign
- knallige Spezialeffekte
- passende Klangkulisse
- optisch zu überladen
- teils generische Umgebungen

SPIELEDISIGN



- motivierendes Freischaltssystem
- jeder Held mit individuellen Fertigkeiten
- MOBA-Mechanik wirkt manchmal aufgesetzt
- wenig spielerische Abwechslung

BALANCE



- zwei Schwierigkeitsgrade und Hardcoremodus
- gute Helden-Synergien im Team
- Frustration durch fehlende Checkpoints
- Einsteiger werden überfordert
- einige überstarke Charaktere

ATMOSPHERE / STORY



- 25 skurrile Charaktere
- teils witzige Dialoge
- stimmiger Cartoon-Look
- Kampagne ohne Höhepunkte
- uninteressante Rahmenhandlung

UMFANG



- sehr umfangreiche Storymissionen
- unzählige Unlocks
- 25 einzigartige Helden zum Freischalten
- dürftige Map- und Modi-Auswahl

FAZIT

Umfangreicher und effektgeladener Shooter-MOBA-Mix. Doch Übersichtsprobleme und Kinderkrankheiten trüben den Spielspaß.



Mirco Kämpfer
@MirCommander

Battleborn ist eigentlich genau mein Ding: knallbunte Action mit coolen Helden, ein motivierendes Skillsystem und viele, viele Sachen zum Freischalten. Doch der Funke mochte im Test nicht so recht überspringen. Die Storymissionen sind abgesehen von wenigen Ausnahmen eine Enttäuschung. Das liegt vor allem an den monotonen Missionszielen und dem Frustrationsfaktor durch die fehlenden Checkpoints. Auch die MOBA-Elemente wirken teilweise aufgesetzt. Daher war bei mir nach einem Kampagnendurchlauf auch die Luft raus.

Die Onlinemodi sind aber kurzweilig genug, dass ich immer mal wieder ein Ründchen spiele. Das liegt nicht zuletzt am motivierenden Freischaltssystem: Ich freue mich auf jeden neuen Helden, den ich erst einmal ausführlich ausprobiere.