

Brawlhalla

DAS SMASH BROS. FÜR DEN PC

Die farnefrohen Arenen sehen klasse aus. Zum Bestaunen bleibt in den hektischen Kämpfen aber keine Zeit.

Genre: Action Publisher: Blue Mammoth Games Entwickler: Blue Mammoth Games Termin: 30.4.2014 Sprache: Englisch
USK: nicht geprüft Spieldauer: 30 Stunden Preis: Free2Play DRM: (ja) Steam



In Kämpfen mit acht Teilnehmern verliert man schon mal den Überblick. Wo ist gleich noch mal unser Held?

Herrlich chaotische Kämpfe, cooles Charakterdesign und faires Free-2Play. Wir testen Brawlhalla – besser spät als nie. Von Sascha Penzhorn

Im Leben nach dem Tod liefern sich die größten Krieger aller Zeiten saftige Prügeleien – 33 dieser Legenden gehören derzeit zum ständig wachsenden Roster spielbarer Figuren von Brawlhalla. Darunter finden wir so ziemlich alles, was man sich vorstellen kann: Piraten, Ninjas, Cyborgs, Wikinger und Zwerge, Echsenmenschen und Orks, Cowgirls und Aliens. Zwar haben wir anfangs nur Zugriff auf eine Handvoll dieser Figuren, den Rest spielen wir aber einfach gegen Spielwährung frei. Auf Nintendos Mario und Yoshi müssen wir logischerweise verzichten, aber wir vermissen sie auch nicht in diesem kostenlosen Prügelspiel, dessen Gameplay ganz stark an Smash Bros. erinnert.

Spaß, Ernst und alles dazwischen

In den meisten Spielmodi prügeln wir uns

mit anderen Spielern. Diese können lokale Couchgaming-Kollegen, Onlinespieler, Bots oder eine Kombination aus allen dreien sein. In Brawlhalla kloppen sich bis zu acht Kämpfer und ringen je nach Spielmodus darum, wer die meisten KOs landet oder wer am längsten überlebt. Mal jeder gegen jeden, mal in Teams. Zudem gibt es Partygamemodi wie Brawlball, bei dem es darum geht, einen Ball mit Waffengewalt ins gegnerische Tor zu befördern. Oder wie wär's mit Bombketball, einer explosiven Ballsportart?

Suchen wir eine Herausforderung, gibt es Ligaspiele im Modus 1vs1 und 2vs2, in denen wir um Ruhm, Wertungen und einzigartige kosmetische Skins kämpfen, inklusive Elo-Wertung, damit wir es immer mit ebenbürtigen Gegnern zu tun kriegen. Der Netcode ist hervorragend, Lags und Verbindungsprobleme sind sehr selten.

Kinderleicht gelernt

Jeder spielbare Charakter beherrscht jeweils zwei der insgesamt zehn Waffengattungen im Spiel. Wir haben uns beispielsweise für

die Tigerin Asuri entschieden, die mit Katars und dem Schwert in die Schlacht zieht. Die Walküre Brynn greift derweil zu Speeren und Äxten, während sich Werwolf Mordex auf Faustwaffen und Sensen spezialisiert hat. Zudem verfügt jeder Held über individuelle Werte für Stärke, Geschicklichkeit, Verteidigung und Geschwindigkeit.

Zum Start eines Matches betreten alle Teilnehmer unbewaffnet die Arena und kämpfen mit Händen und Füßen. Nach kurzer Zeit erscheinen Waffen, die sich beim Aufheben in die favorisierte Waffengattung des jeweiligen Charakters verwandeln. Zudem gibt es spezielle Gadgets wie Bomben, Minen und andere fiese Spielzeuge, mit denen wir unseren Mitspielern das Leben schwermachen. Unsere Gegner traktieren wir mit leichten und schweren Angriffen. Je mehr wir sie schwächen, desto weiter fliegen sie davon, wenn sie einen besonders saftigen Treffer kassieren. Wir hingegen kassieren Punkte, indem wir Gegner aus der Arena (sprich: aus dem Bild) fliegen lassen, und verlieren Punkte, wenn wir selbst aus



Sascha Penzhorn
@GameStar_de



Eigentlich ist Brawlhalla ja immer noch im Early Access, trotzdem ist der Test überfällig. Allein schon, weil das Teil trotz seines Alters immer noch bis zu 12.000 Spieler gleichzeitig anlockt! Brawlhalla läuft hervorragend, macht saumäßig Laune, hat niedrige Hardware-Anforderungen, und wenn ich mal ein paar Euro für einen Skin abdrücken will, bringt mich das in einem ansonsten kostenlosen Spiel auch nicht um. Mit Couchgaming-Kumpels gegen Onlinespieler antreten ist ebenfalls toll. Nur der Soundtrack klingt etwas lasch, dafür hauen die Soundeffekte ordentlich rein. Wer in einem Fun-Brawler nicht zwingend den dicken Klempner braucht, sollte unbedingt einen Blick riskieren!

der Arena gehauen werden. Simpel!

Unsere leichten und schweren Angriffe können wir kombinieren, zudem dürfen wir Waffen werfen und uns mit Doppel- und Dreifachsprüngen in Sicherheit bringen. Sehr viel komplizierter wird es nicht, und irgendwelche komplexen Spezialattacken gibt es auch keine. Das geht flott von der Hand und ist sowohl per Gamepad als auch mit der frei belegbaren Tastatursteuerung hervorragend spielbar. In den rasanten Prüge-

Mit dem Horn oben links können wir einen Gegner von der Karte blasen.

leien mit bis zu acht Teilnehmern geht es dann so hektisch zu, dass es erst mal ein wenig dauert, bis wir selbst mal ein paar Spieler ins Jenseits befördern und nicht nur als Sandsack herhalten. Hat man den Bogen aber erst mal raus, ist das Erfolgserlebnis groß. Es macht tierischen Spaß, einen Gegner nach dem anderen windelweich zu prügeln und aus der Arena zu werfen! Unterliegen wir am Ende doch mal, ist das halb so schlimm. Für unsere Teilnahme an Onlinegefechten gibt's immer etwas Gold, mit dem wir neue Helden freikaufen dürfen. Außerdem gibt es Erfahrungspunkte, über die wir neue Farben und Attributvariationen für unsere Helden erhalten. Klar bekommen wir mehr davon, wenn wir gewinnen. Aber dass die Anstrengungen immer belohnt werden, erhöht die Motivation und lässt uns Niederlagen verschmerzen.

Pay2Win?

Brawlhalla ist kostenlos. Zwar haben wir anfangs nur Zugriff auf eine kleine Auswahl von Kämpfern, doch den Rest können wir einfach online erspielen. Sämtliche Figuren lassen sich zudem für umme beliebig lange im Trainingsmodus ausprobieren. Haben wir mehr Geld als Geduld, kaufen wir eine lebenslange Freischaltung für alle bestehenden und zukünftigen Figuren für 20 Euro. Alle anderen Echtgeldkäufe bieten keinerlei Vorteile und sind rein kosmetisch, wie zum Beispiel Characterskins. Damit können wir

das Aussehen der ohnehin schon sehr abwechslungsreichen und super animierten Helden komplett verändern. So wird der Wikingler zum Bären, der Bogenschütze zum Dunkelelf, der Pirat zum Skelett und so weiter und so fort. Für harte Euros gibt es auch alternative Waffenskins und Charakteranimationen. Mit dem nötigen Kleingeld können wir etwa eine Animation abspielen, bei der unser Held einen riesigen Salzstreuer herausholt, was zwar keinerlei Vorteil verschafft, aber dem Ganzen Extrawürze verpasst, besonders wenn wir einen Spieler wiederholt aus dem Ring befördern. Salz in die Wunde und so, Sie verstehen schon. ★

BRAWLHALLA

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Pentium 4 1.8GHz / Athlon XP 1700+	Core 2 Duo E4400 / Athlon 64 X2 4200+
Geforce 210 / Radeon X600	Geforce GT 340 / Radeon X1900 GT
1 GB RAM, 1 GB Festplatte	2 GB RAM, 1 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- coolles Charakterdesign
- gute Animationen
- wichtige Soundeffekte
- nette Hintergründe
- lahmer Soundtrack

SPIELDESIGN



- spaßige, abwechslungsreiche Spielmodi
- leicht gelernt, schwer zu meistern
- Freischaltungen motivieren
- Belohnungen auch bei Niederlagen
- Multiplayer lokal und online

BALANCE



- Charaktere und Waffen gut ausbalanciert
- Trainingsmodus für alle Figuren
- Bots mit einstellbarem Schwierigkeitsgrad
- Elo für faires Liga-Matchmaking

ATMOSPHÄRE / STORY



- coole Comicatmosphäre
- originelles Setting
- Figuren mit Ingame-Hintergrundgeschichte
- Backgroundstories nur in Textform

UMFANG



- Brawl- und Fun-Modi
- elf Karten in mehreren Ausführungen
- 33 spielbare Charaktere
- tonnenweise Skins, Farben und Extras
- kein Leveleditor

FAZIT

Extrem unterhaltsames Fun-Gepügel mit Couchgaming- und Online-Multiplayer, einfach erlernbarem Spielprinzip und fairem Free2Play.



Die Figuren sind ausgefallen. Für jeden Helden gibt's obendrein unterschiedliche Skins.