Super Blood Hockey

MEISTER BLÖDER UND SEIN PÜCKMUCKL

Genre: **Sport** Publisher: **Loren Lemcke** Entwickler: **Loren Lemcke** Termin: **17.8.2017** Sprache: **Englisch**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **10 Stunden** Preis: **7,99 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Seit gut zehn Jahren weinen Eishockeyfans jeden Winter Eiswürfel, weil die NHL-Reihe nicht mehr für den PC erscheint. Grund genug, eine Alternative und massenhaft Gegner zu checken: Wir ließen uns von der Indie-Puckschubserei Super Blood Hockey aufs Glatteis führen. Von Harald Fränkel

Harald Fränkel
@GameStar_de

Der Schwierigkeitsgrad »Easy« fühlt sich an wie »Pro«. Ob ich nur Spielmacher aufstelle oder nur Verteidiger, ist ebenso wumpe. Deutschland spielt so gut wie das Eishockey-Mutterland Kanada, weil sich alle Teams nur durch die Trikotfarbe unterscheiden. Verehrte Leser, ich hab lange nach der versteckten Kamera im Fränkel'schen Domizil gesucht (SEHR lange), aber keine gefunden. Ich möchte nicht überdramatisieren, aber mein Gemütszustand beim Spielen von Super Blood Hockey bewegte sich auf den Bahnen eines mangelhaften Bungee-Sprungs. Ebendiese sind eine gewisse Zeit lang ziemlich geil – bis man merkt, dass die Nulpe, die den zahlenden Kunden gerade von der Plattform schubste, vergessen hat, das Gummiseil an den Fuß zu knoten. Sprich: Nach der Euphorie kommen Enttäuschungsgefühle auf.

Anfangs hatte ich viel Spaß, gerade die dicklichen Enforcer-Männeken auf dem Eis weckten durch ihre Dig-Dug-Optik fast altväterliche Gefühle. Zwei Stunden später ebbte die Faszination ab, die Macken traten in den Vordergrund. Super Blood Hockey ist seinen günstigen Preis wert, gerade für Vertreter des Homo Ludens, die Freunde gerne im Mehrspielermodus demütigen. Mir macht aber Bush Hockey League mehr Spaß, eine Reminiszenz zum 1977 erschienenen Klamauk-Film Schlappschuss. Hier ist das Gameplay zäh, der einzigartige Story-Modus aber witzig.

Während der Asien-Ozeanien-Meisterschaft der U20-Eishockeyjunioren anno 1998 schoss das südkoreanische Team gegen Thailand durchschnittlich alle 39 Sekunden ein Tor. Am Ende stand das 92:0-Rekordergebnis auf dem Spielberichtsbogen. Der Torhüter des Verlierers ist wohl zum Unterwasserhockey gewechselt, weil da die Pipi in den Augen nicht auffällt. Aber was ist schon ein 92:0? Nix! Im Vergleich zum 254:17 jedenfalls, mit dem Super Blood Hockey derzeit auf Steam für Furore sorgt, wobei das Ergebnis sich auf die positiven bzw. negativen Bewertungen bezieht (Stand bei Redaktionsschluss). Da kommt Freude auf, die Schwarmintelligenz hat ja immer Recht!

Gewalt ist eine Lösung

Optisch erinnert das vorliegende Indie-Werk an den NES-Titel Ice Hockey von 1988. Klar, Super Blood Hockey kann wegen des arcadelastigen Spielprinzips kein Ersatz für eine NHL-Simulation sein. Das soll es aber auch nicht! Es generiert anders Spaß, durch Chaos und Anarchie: Wenn der PC-Besitzer eine Massenschlägerei anzettelt etwa, diese gewinnt und zur Belohnung in Überzahl spielen darf. US-Präsident Donald Trump würde das wohl als »alternative« Eishockeyregeln bezeichnen. Einer der Gegner ist danach jedenfalls für gewisse Zeit unpässlich. Während der Rest weitermacht, liegt der Loser luschig auf dem Eis herum, einen Sprühregen feinsten Pixelbluts produzierend.

Gut in Physik

Die ersten ein bis drei Stunden, die man mit Super Blood Hockey verbringt, bescheren PC-Besitzern putzig animierte Pixel-Pummelchen, die schnell und dennoch unkompliziert über den Bildschirm wuseln. Passen, schießen, checken, that's it! Es entsteht tatsächlich das Gefühl, auf Eis unterwegs zu sein, weil die Akteure beim Kurvenfahren und Bremsen immer einen Tick weiter schlittern als gewollt. Sie eiern quasi ein bisschen wie Kühe auf dem Eis herum – was in die-

Der Einmarsch der putzig animierten Gladiatoren sorgt für heimelige 8-Bit-Gefühlswallungen.

Die Enforcer sollen ihre schmächtigeren Mitspieler schützen.

In der Dusche lernen wir, wie wir Gegnern richtig die Fresse polieren.

Der Spieler stellt sein Team aus eher untypischen Klassen zusammen.

Wer ein WM-Spiel vergeigt, wird anschließend hingerichtet.

sem Fall aber positiv gemeint ist. Im Zusammenspiel mit den Remplern, bei denen die Pixelfiguren immer wieder lustig durcheinanderpurzeln, ergeben sich die spaßigsten Bilder. Die Ohren erfreuen sich indes an den charmanten Retro-Klängen, die das Gezeigte gekonnt unterstreichen. Doing! Zinggg! Piep!

Brutaler Bildschirmtod

Die übersichtlichen Menüs sind liebevoll gestaltet, gerahmt von einem 4:3-Fernseher einschließlich VHS-Rekorder. Beim amüsanten, als Training inklusive Duschszene angelegten Tutorial erklärt der Coach die Steuerung und glänzt mit launigen Weisheiten: »Ziel immer dorthin, wo der Torwart nicht steht!« Wer sich dann an eine erste WM-Playoff-Runde mit den acht vorhandenen Teams wagt (Deutschland ist dabei, die Schweiz und Österreich sind es nicht), den belohnt Super Blood Hockey – je nach Abschneiden – mit einer landestypischen Sieges- oder Game-Over-Sequenz. Auf Versager wartet hingegen eine phantasievolle Hinrichtung. Alles fein! Bis zu dem Punkt, wenn man sich länger mit dem Spiel befasst hat und das Kartenhaus der ungetrübten Glückseligkeit plötzlich erbarmungslos zusammenbricht.

Geschichten aus Deppenhausen

Keiner erwartet, dass ein 7,99-Euro-Titel die schnellste Mannschaftssportart (Polo-Spieler: Klappe halten!) perfekt simuliert. Aber eine künstliche Intelligenz über dem Gefrierpunkt dürfte schon sein. Wer bei Super Blood Hockey in Führung geht, kann sich aber zum Beispiel hinter dem eigenen Tor verschanzen, um das Ergebnis zu verwalten. Da das Thema »Forechecking« im Taktikhandbuch der computergesteuerten Kufenflitzer ausgelassen wurde, versucht maximal einer der Gegner, an den Puck zu gelangen (wenn überhaupt). Geschieht das, fährt man im Kreis herum und die Intelligenzbremse gurkt chancenlos hinterher. Sieht humorig aus, wie bei einem Fangspiel im Kindergarten Ehingen-Deppenhausen, deutet aber auf ein würdeloses KI-Desaster hin.

Dumm gelaufen – im Wortsinn

Würde Super Blood Hockey verfilmt, »Meister Blöder und sein Puckmuckl« wäre ein guter Titel. Die eigenen Akteure laufen sich bei 2-auf-0-Situationen, wenn also ein Angreiferduo nur noch den Keeper überwinden müsste, selten sinnvoll frei. Statt auf einen Querpass zu lauern, lungern sie lieber hinter dem Kollegen oder sonst wo rum. Der Gegner stellt ähnliche Aussetzer zur Schau, wenn er etwa einen Meter vor dem Tor zu einem KI-Kumpanen weiter hinten zurückpasst. Die eigenen Mannen rennen grundsätzlich alle blindlings nach vorne. Bei daraus resultierenden Kontern ist der Mensch wiederum auf die Dämlichkeit der KI-Knalltüten angewiesen, denn einholen kann er sie nicht: In Super Blood Hockey läuft jeder Spieler gleich schnell, egal ob 120-Kilo-Verteidiger oder 80-Kilo-Stürmer und egal, ob er den Puck führt oder nicht.

Ganz dünnes Eis

Super Blood Hockey ist für ein paar Stunden ein unterhaltsamer Titel, kurioserweise aber eher für Nicht-Sportspielfans. Warum? Weil Genreliebhaber die Schwächen zu schnell entlarven. Der magere Umfang (kein Liga-Modus, keine Online-Funktion, nur acht Mannschaften) fällt angesichts des fairen Preises noch wenig ins Gewicht. Viel zu viele Tore, die nur durch Glück fallen, fünf Schwierigkeitsgrade, die sich alle gleich anfühlen, und ein Teamaufstellungs-Feature, das sich nicht spürbar auswirkt, ist gerade bei einem Eishockeyspiel – günstige acht Euro hin oder her – dies: Scheibenkleister. ★

SUPER BLOOD HOCKEY

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Intel E6540 / Athlon II X2 260	Intel Core i3 550 / Phenom 2 X4 910
Geforce 8800 / Radeon 9600	Geforce FX 5900 / Radeon 9800 Pro
2 GB RAM, 300 MB Festplatte	2 GB RAM, 300 MB Festplatte

PRÄSENTATION

+ knuffig animierte Pixelmännchen + charmante Retro-Soundeffekte + Menüs in 4:3-TV/Videorekorder-Optik
− Musik nervt schnell − keine Zeitlupenwiederholungen

SPIELDESIGN

+ schnörkellose Steuerung alter Schule + spaßige Physik
+ Online-Weltranglisten − Spieler alle gleich schnell
− Aufstellungs-Feature nur aufgesetzt

BALANCE

+ keine Regelkenntnisse nötig + amüsantes Tutorial − Teamwahl beeinflusst nur die Trikotfarbe − mangelhafte künstliche Intelligenz − Schwierigkeitsstufen machen kaum einen Unterschied

ATMOSPHÄRE / STORY

+ humorvolle Game-Over-Sequenzen + schnelle Action mit Arcade-Flair + man darf Nordkorea abschießen
− enttäuschender Challenge-Modus − keine Zuschauersounds

UMFANG

+ WM-Playoff-Runde + Multiplayer (bis vier Spieler)
− kein Liga-Modus − keine Online-Funktion
− magere acht Nationalmannschaften

FAZIT

Puckzig anzuschauendes Arcade-Eishockey, das allerdings nur ein paar wenige Stunden zu unterhalten weiß.

Der Erfinder des Pucks schnitt von einem Ball das obere und untere Ende ab, damit er nicht mehr ständig weghüpfte.