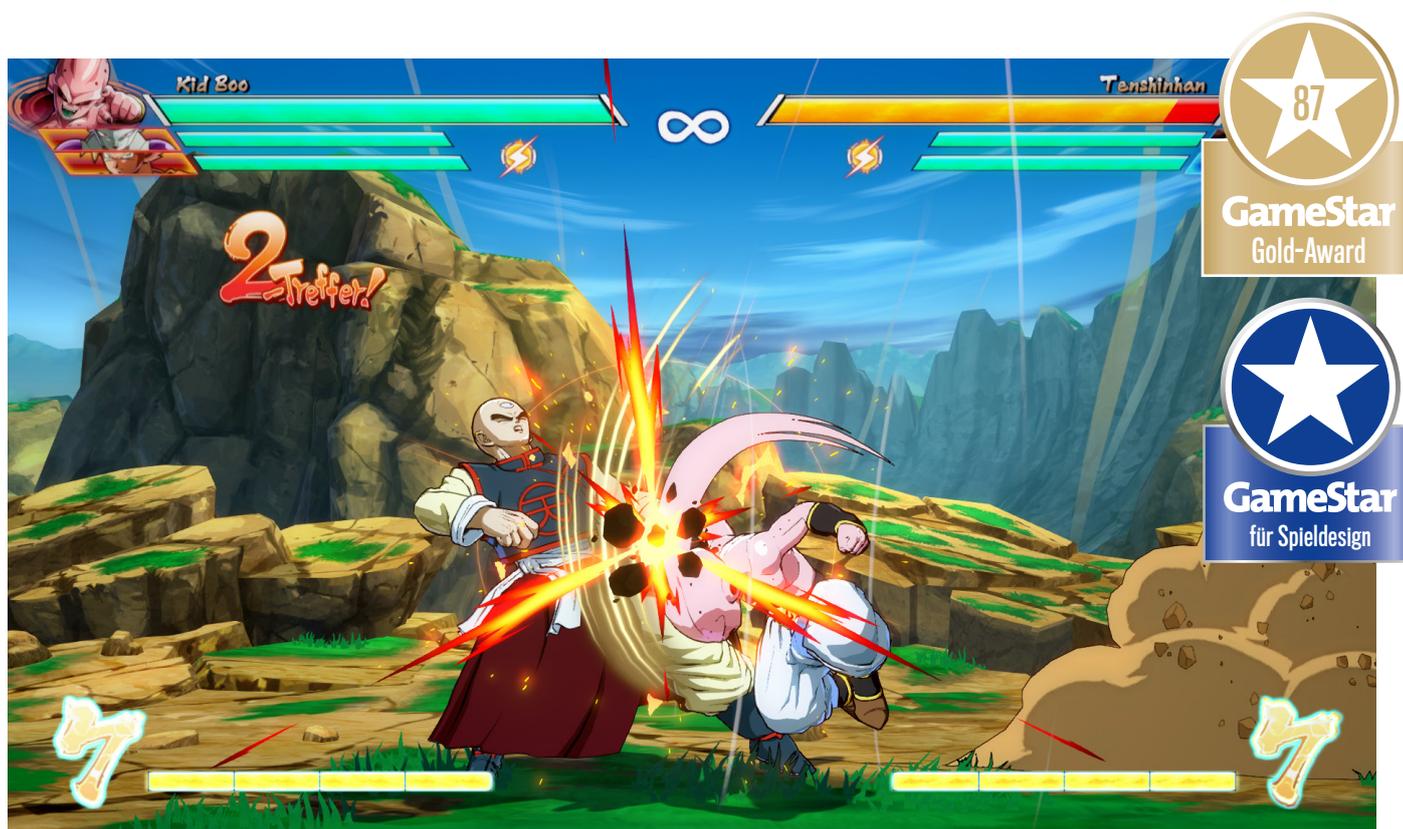


Dragon Ball FighterZ

KLOPPEREI DER EXTRAGÜTE

Genre: 2D-Prügelspiel Publisher: Namco Bandai Entwickler: Arc System Works Termin: 26.1.2018 Sprache: Japanisch, Englisch, deutsche Untertitel
 USK: ab 12 Jahren Spieldauer: 50+ Stunden Preis: 60 Euro DRM: ja (Steam)



Es ist erfrischend, dass ein Spiel auf Basis der Unreal Engine 4 nicht nur mit Fotorealismus, sondern auch mit einem Anime-Look beeindrucken kann.

Die beliebte Anime-Lizenz Dragon Ball und die Prügelspiexperten von Arc System Works vereinen sich zu einer Traumkombo. Mit beeindruckender Ästhetik und durchdachtem Gameplay wird die Konkurrenz weggeboxt.

Von Michael Cherdchupan

Hin und wieder kommt ein Spiel, bei dem man sich fragt: Wie zum Geier haben die das gemacht? Dragon Ball FighterZ ist so eins. Auf der ganzen Welt sitzen die besten Spieleentwickler an sündhaft teuren Superprojekten und streben den ultimativen Fotorealismus an, unter anderem mit der Unreal Engine 4, die deshalb bereits für Internet-Memes erhalten muss. Genau diese Engine kommt auch bei Dragon Ball FighterZ zum Einsatz, doch das Ziel ist genau das Gegenteil: Es möchte aussehen wie ein waschechter Ani-

me. Ziel erreicht, es sieht aus wie ein waschechter Anime! Na ja, eigentlich sogar ein bisschen besser, um ehrlich zu sein.

Es sind Polygonfiguren in dreidimensionalem Raum, doch die prallen Farben, die ausdrucksstarke Mimik, sogar die bewusst niedrige Framerate bei bestimmten Animationen: Es wirkt, als sei alles gerade vom Zeichenbrett eines Anime-Künstlers gepurzelt. Sogar die Kolorierung wird bei manchen Special Moves weggelassen und gegen eine Schraffur ersetzt, wie man es aus der Vorlage von Mangaka Akira Toriyama kennt. Ein interaktiver Zeichentrick. Ja, wie zum Geier haben die das gemacht?

Gelungener PC-Port?

Diese Frage haben wir uns im Laufe des Tests oft gestellt, denn Dragon Ball FighterZ ist in nahezu allen Belangen herausragend. Selbst die PC-Portierung, die bei Umsetzungen aus Japan häufig mal kränkelt, kann auf ganzer Ebene überzeugen. Das Spiel läuft bereits auf moderaten PCs rund, sieht knackscharf

aus und bedient sich mit dem Gamepad präzise. Die Tastatur funktioniert optional natürlich auch als Bedienelement – wir empfehlen allerdings den Controller (oder gleich einen Fighting Stick). Im Grafikmenü bleiben die Einstellungen zwar überschaubar, aber mit nicht mal 30 GB Festplattenhunger sollten die meisten Zocker kein Problem mit den höchsten Detailstufen haben.

Dass die Entwickler so ein rundum gelungenes Fighting Game produzieren, sollte Genre-Veteranen nicht überraschen: Arc System Works sind mit Reihen wie BlazBlue oder Guilty Gear schon lange im Klopfer-Genre unterwegs und haben sich unter Fingerakrobaten dank durchdachtem Gameplay einen exzellenten Ruf erarbeitet. Nur waren diese Spiele bisher nicht besonders zugänglich: Die tolle Präsentation hat zwar Neugierige angelockt, doch die hatten eine abschreckend steile Lernkurve vor sich. Dazu trugen vor allem die außergewöhnlichen, jedoch schwer lesbaren Spielfiguren bei. Wenn ein Riesenroboter gegen ein Delphin-

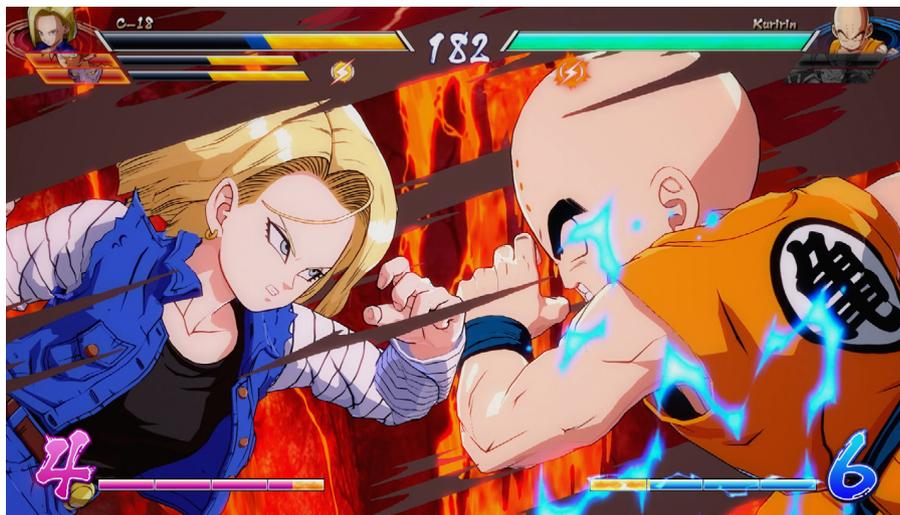
mädchen antritt, sieht das zwar megagut aus, aber man versteht erst mal nichts. Dragon Ball FighterZ ist da einsteigerfreundlicher. Ja, auch hier wirbeln die Charaktere mit irren Spezialmanövern effektiv über den Schirm. Fette Explosionen und Geschosse, die ganze Planeten in Schutt und Asche legen? Check! Das »It's over 9000!«-Meme kommt nicht von ungefähr.

Mit brachialem Kampfgeschrei

Aber die Figuren haben hier zueinander ähnliche Körpergrößen mit viel besser einschätzbaren Hitboxen. Und sie bedienen sich hier »nur« ihrer Gliedmaßen und ihres Ki. Das ist eine Art spirituelle Kraft, mit der die Kämpfer allerhand Schabernack treiben dürfen. Auf Knopfdruck saugt ihr diese Energie aus der Umgebung und könnt sie in besondere Attacken umwandeln. Etwa den Ki-Blast, von dem es Millionen von Gifs im Internet geben muss. Es ist die Überhebung des Energieballs, der von zahlreichen Animes kopiert worden ist. Mit bloßen Händen und brachialem Kampfschrei feuern die Charaktere einen massiven Strahl von blitzendem ... Irgendwas auf ihren Gegner. Das sieht immer spektakulär aus, aber durch die eindeutige Farbkodierung, die einleitenden Animationen und zahlreich aufploppenden Randinformationen habt ihr trotz des Wahnsinns immer den Überblick.

Strategischer Anspruch im Team

Bei den antretenden Tag-Teams mit jeweils drei Mitgliedern ist Übersicht auch dringend nötig. Im Vergleich zu anderen Prügelspielen sind die Matches in Dragon Ball FighterZ mit drei bis vier Minuten ungewöhnlich lang. Um diese Zeitspanne durchhalten zu können, müsst ihr geschickt Teammitglieder im richtigen Augenblick von der Reservebank holen. Das könnt ihr kurzzeitig als Unterstützung für eine Partnerattacke nutzen, oder ihr ruft einen anderen Kämpfer dauerhaft ins Match. Nur dann können sich die anderen von den Strapazen erholen. Die Atempause regeneriert nur langsam, sodass die Lebens-



Ehestreit im Prügelspiel: C-18 und Kuririn sind eigentlich glücklich verheiratet.

anzeigen im Laufe eines Matches natürlich immer kürzer werden. Gerade in Online-Matches wird es dadurch in der letzten Phase spannend. Könt ihr den Kontrahenten mit einem Viertel-Leben noch besiegen? Nicht selten wird es gegen Ende knapp.

Die strategische Einteilung des Teams ist auch in der Kampagne überlebenswichtig. Ihr bewegt euer Team in Form eines Icons über eine Karte, die an ein Brettspiel erinnert. Es stehen nur eine begrenzte Anzahl an Zügen zur Verfügung und Verzweigungen sorgen dafür, dass ihr euch für einen klugen Weg bis zum Boss entscheiden müsst. Die Bedingungen für ein Match dürft ihr auf diesem Brett schon vorher sehen und daher abwägen, ob ihr genug Kraft dafür habt.

Die Geschichte an sich ist allerdings bestenfalls zweckmäßig. Es werden reichlich Charaktere wiedererweckt, die den Ereignissen der Serie zufolge eigentlich tot sein sollten. Neben ein paar weiteren Anspielungen dient das aber natürlich vor allem dazu, die Fans zu bauchpinseln. Wer von Dragon Ball überhaupt keinen Plan hat, darf zumindest über charmante Gesichtsanimationen in den Gesprächen schmunzeln. Aber mitfiebern? Na ja, eher stirnrnzeln.



Lösen beide Spieler gleichzeitig eine gleichwertige Kombo oder Super-Attacke aus, kommt es zum Unentschieden. Danach gucken die Kämpfer erst einmal verdutzt.

Ein schwieriger Balanceakt

Ihr könnt zwar eine Ingame-Währung zur Freischaltung neuer Kostüme, Farben und anderer kosmetischer Kleinigkeiten nutzen, aber das ist nur Beiwerk. Herzstück eines jeden Prügelspiels sind sowieso Arcade- und Online-Modi. Und genau hier gelingt Dragon Ball FighterZ der Spagat: Das Gameplay ist so skalierbar und dynamisch, dass es Einsteiger und Profis gleichermaßen anspricht. Ihr fuchst euch gerade erst in das Kampfsystem rein? Dann habt ihr trotzdem Zugriff auf kompetente Schläge und Tritte, die einigen Staub aufwirbeln. Zum Beispiel Ferngeschosse, mit denen ihr eure Gegner ein wenig kitzeln könnt. Richtig eingesetzt wirken sie wie eine Ablenkung von den richtig verheerenden Manövern. Zu Letzteren könnt ihr euch in Tutorials oder auf die harte Tour im Ring vorarbeiten. Neben den Kombos und Supers (die mit der längsten Super-Leiste der Prügelspielgeschichte aufgeladen werden) lernt ihr auch, euch in der vertikalen



Dimitry Halley
@dimihalley



Ist das ein Knaller von einem Fighting Game! Mit ein paar Tasten entfessele ich bereits Kanonaden von Kamehame Has, die den halben Bildschirm füllen. Im ersten Moment bereitete mir das Sorgen: Opfert Dragon Ball FighterZ Präzision und Tiefgang für ein feschtes Effektfeuerwerk? Aber selbst gegen Computergegner merkt man rasch, dass härtere Matches ziemlich aussichtslos ausfallen, wenn man keine Ahnung von den Feinheiten des Kampfsystems hat. Die Entwickler haben das Kunststück fertiggebracht, die völlig überzogenen Dimensionen der Anime-Vorlage ins Korsett eines 2D-Prüglers im Format von Street Fighter oder Guilty Gear zu packen, ohne dass man sich auch nur eine Sekunde eingeschränkt fühlt.



Michael Cherdchupan
@the_whispering



Dramatische Charaktereinführungen, überzeichnete Kameranäherungen, wilde Animationen und bildschirmfüllende Energiebälle. Die Präsentation ist über jeden Zweifel erhaben und wird auch Spieler beeindrucken, die mit Anime ansonsten nichts am Hut haben. Umso erstaunlicher, dass Dragon Ball FighterZ trotzdem gut lesbar bleibt. Die klassische Ausrichtung auf eine 2D-Ebene hilft sicher, doch wer das Pad selbst in die Hand nimmt, merkt: Man hat die volle Kontrolle. Jede Eingabe ist verzögerungsfrei und präzise. Keine Animationsphase ist auch nur eine Millisekunde zu lang, und selbst bei heftigen Treffern könnt ihr noch irgendwie intervenieren.

Im Kern ist es ein 4-Button-Prügler mit der Unterteilung in leichte, mittelstarke, schwere und spezielle Attacken. Die Freiheit bei den Verkettungen ist allerdings enorm. Dazu kommen noch die Assists und Supers, die genug Cooldown-Time haben, damit mit ihnen nicht das Match zugespammt werden kann. Die tolle Präsentation ist eine Sache. Was Dragon Ball FighterZ tatsächlich so gut macht, ist die Feinabstimmung seiner Mechaniken und das durchdachte Balancing.

Bewegung zu behaupten. Mit einem Launcher einen Gegner in die Luft zu schleudern gehört mittlerweile zum guten Ton. Doch dort oben habt ihr viel Handlungsspielraum. Ihn mit einer Kombo bearbeiten und anschließend auf den Boden schmettern? Oder ihn mit einem Dash eines anderen Teammitglieds für einen Wallbounce ans Arenaende donnern? Machbar und spaßig.

Was taugt die Charakterauswahl?

So stark wie eure Offensive ist auch die Defensive. Die Kämpfer sind äußerst beweglich



Die Zwischensequenzen sehen zwar super aus, sind aber insgesamt eher unspannend.

und können sich nach Treffern mit dem richtigen Timing schnell wieder aufrufen. Großartig ist, dass ihr potenziell jedem Angriff entweder ausweichen, ihn blocken oder sogar kontern könnt. Es gibt für alles eine Gegentaktik, nie ist man dem Gegner hilflos ausgeliefert. Man muss aber natürlich wissen, was man tut.

Euer Kontrahent führt einen beeindruckenden Super aus? Ihr könnt diesen im richtigen Moment mit einer Kombo unterbrechen. Euer Gegner lädt sich gerade für einen Ki-Blast auf? Ihr könnt es ihm gleichtun und die Energiestrahlen aufeinanderprallen lassen. Das führt bei einem Unentschieden sogar zu einer gewissen Situationskomik.

Zu diesen Optionen kommt der Variantenreichtum der Charaktere. Die Unterschiede zwischen den Anime-Kämpfern sind nicht so groß, als dass ein Ungleichgewicht entstehen könnte, doch durch die freie Auswahl des Dreier-Teams lohnt es sich, mit den Synergien zu experimentieren. Überhaupt lassen sich Kombos, Bewegung und Sonderfähigkeiten der Figuren so vielseitig einsetzen, wie man es aus kaum einem anderen Prügelenspiel kennt. An den Champion Street Fighter reicht es allerdings nicht ganz heran.



Die Super-Angriffe, wie dieser Meteorhagel, gehen zu Lasten der Super-Anzeige am unteren Bildschirmrand. Sie füllt sich durch gelungene Aktionen. Je höher der Level, desto stärker die Supers.

Kommen wir zur Eingangsfrage zurück: Wie zum Geier hat Arc System Works das also gemacht? Sie haben mit Verstand ein Kampfsystem entworfen, das allen Spielern augenblicklich Spaß macht und genug Tiefe hat, um Turnierspieler lange zu beschäftigen. Das Jahr hat gerade einmal angefangen, und mit Dragon Ball FighterZ steht trotzdem schon einer der besten Klopfer überhaupt auf der Matte. Die Konkurrenz, etwa in Form von Soul Calibur 6, wird es schwer haben, da noch einen draufzusetzen. ★

DRAGON BALL FIGHTERZ

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 3470 / AMD FX-4350
Geforce GTX 650 Ti / Radeon HD 6870
4 GB RAM, 30 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7 3770 / Ryzen R5 1400
Geforce GTX 660 / Radeon HD 7870
4 GB RAM, 30 GB Festplatte

PRÄSENTATION



großartige Animationen in allen Facetten eingefangene Anime-Ästhetik gelungene PC-Umsetzung rockiger Soundtrack unglaubliches Effektwortter

SPIELDESIGN



präzise, zuverlässige Steuerung dynamisches Kampfsystem Offensive und Defensive gleich stark strategisches Element durch Tag-Team tolles vertikales Gameplay

BALANCE



trotz hoher Spieltiefe einsteigerfreundlich gutes Balancing zwischen den Figuren verständliches Tutorial gute Lesbarkeit trotz irrer Effekte KI spielt nicht sonderlich lebensecht

ATMOSPHÄRE / STORY



sehr originalgetreu nette Seitenhiebe für Dragon-Ball-Kenner sympathische, voll vertonte Charaktere fade Hintergrundgeschichte unspannend inszenierte Zwischensequenzen

UMFANG



10 Stunden lange Singleplayer-Kampagne separater, fordernder Arcade-Modus über 20 Kämpfer Online-Modus und lokaler Multiplayer nur 13, immerhin schicke Arenen

FAZIT

Grandiose Anime-Kloperei mit skalierbarem, dynamischem Kampfsystem, das Einsteiger wie Profis gleichermaßen begeistern dürfte.

