

## Bloodstained: Ritual of the Night

# EINE KICKSTARTER-LIEBESGESCHICHTE MIT HAPPY END



Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **505 Games** Entwickler: **ArtPlay** Termin: **18.6.2019** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**  
USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Steam)**



## Was? Dieses Kickstarter-Bloodstained soll noch besser als das legendäre Castlevania: Symphony of the Night sein? Wir prüfen das!

Von Dimitry Halley

Den Vers »Tritt sanft auf, denn du trittst auf meine Träume« kennen Poesie-Fans aus einem Gedicht von William Butler Yeats, die meisten aber wohl eher aus dem Christian-Bale-Actionstreifen »Equilibrium«. Und wir verballhornen den Spruch jetzt mal ganz profan (sorry, liebe Anglisten), denn auch im Gaming-Business wird häufig mit unseren Träumen gespielt. Kickstarter-Projekte wie Bloodstained: Ritual of the Night oder Mighty No. 9 wollen Glanz und Glorie alter Legenden zu neuem Leben erwecken.

Im Fall von Mighty No. 9 hat sich Mega Man wohl eher im Grab umgedreht, aber hey: Bloodstained: Ritual of the Night entpuppt sich im Test als richtig knallige Erfolgsgeschichte. Selbst wenn man nie zuvor

die Vorlage Castlevania: Symphony of the Night gespielt hat, ist dieser Erbe so ein Brett von einem Spiel! Kein Wunder, dass Steam-Rezensionen und Verkaufszahlen sich aktuell gleichermaßen überschlagen.

### Worum geht's?

Metroidvania-Titel sind in der Regel schnell erklärt, ihre Faszination reicht aber tief. In Bloodstained verkörpern wir Heldin Miriam, die während der Industriellen Revolution ein düsteres Schloss erkundet, Hunderte Dämonen bekämpft und sich in 2D-Ansicht (aber 3D-Grafik) bis zum Endgegner vorkämpft. Um auf dem Weg dahin nicht ins Gras zu beißen, verbessern wir stetig unser Können und unsere Ausrüstung. Miriam sackt neue Schwerter, Pistolen, Knüppel, Degen, Äxte und Rüstungsteile ein – cool!

Prinzipiell entscheiden wir selbst, wann wir welche Ecke des Schlosses erkunden wollen. Doch neue Fähigkeiten schalten bisher verschlossene Pfade frei, mit Doppelsprung gelangt man etwa an unbekannte Orte – und eine wache Spürnase wird stets

belohnt: Hinter Wänden verbergen sich oft Gesundheits- und Magie-Upgrades, Schatztruhen, neue Areale und so weiter.

In der Burg finden sich unzählige spannende Geheimnisse. Wer alles entdecken will, braucht dafür locker zwischen 20 und 30 Stunden. Konzentrieren wir uns hingegen bloß auf die Story, erreicht man den Abspann nach knapp 15 Stunden. Ein ordentlicher Umfang, der noch durch die Tatsache erhöht wird, dass sich ein zweiter Durchgang dank New Game Plus und höherer Schwierigkeitsgrade wirklich lohnt.

### Warum begeistert Bloodstained so viele?

Viele dieser Elemente zeichnen diverse Metroidvania-Spiele aus. Was macht also Bloodstained so besonders, dass der Steam-Durchschnitt aktuell bei 92 Prozent positiven Bewertungen steht? Im Prinzip stecken dahinter drei Dinge: erstens Tiefe, zweitens Herz – und drittens, dass Chef-Entwickler Koji Igarashi all seine Versprechen bewahrt. Reden wir über Tiefe: Beim ersten Durchspielen auf normalem Härtegrad reicht es völlig aus, sich auf



**Dimitry Halley**  
@dimy\_halley



Ist Bloodstained für mich besser als die Castlevania-Vorlage? Wahrscheinlich scheitert es knapp, weil Symphony of the Night einen ganz besonderen nostalgischen Platz in meinem Herzen behält. Aber wisst ihr was? Beim Testen war mir das komplett wumpe, denn Ritual of the Night macht völlig unabhängig davon unheimlich viel Spaß. Miriam mag als Charakter wenig Persönlichkeit haben, ihr Abenteuer lässt mich dafür jedoch umso mehr selbst entscheiden. Mehrere Nächte habe ich damit zugebracht, an Builds zu schrauben, Waffen zu tauschen, mit Skills zu experimentieren und nach großen wie kleinen Geheimnissen zu suchen. Beim Spielen freue ich mich über jedes neue Gebiet, jeden neuen Boss, jede neue Idee, die die Entwickler mir entgegenwerfen. Denn fast immer sind sie gut. Ja, andere Metroidvanias bemühen sich mehr um große Neuerungen, doch Bloodstained trifft dafür alte Melodien bis auf den letzten Ton, erweckt sie für ein modernes Publikum mit all den Facetten zum Leben, die Symphony of the Night für mich damals so besonders gemacht haben.

eine griffige Waffe und Kampfgeschick zu verlassen, doch in Bloodstained steckt so viel mehr. Im Spiel finden sich zig Upgrade- und Rollenspielmechaniken, die so manches RPG alt aussehen lassen. Hauptfigur Miriam kann die Fähigkeit jedes Feindes für sich nutzbar machen – mal bekommt ihr Perk-Boni, mal beschwören wir einen (mitlevelnden) Begleiter, quasi ein Castlevania-Pokémon. Obendrauf gibt's Dutzende Zaubersprüche vom klassischen Feuerball bis hin zur Verwandlung in einen Lichtstrahl.

Dieses gigantische Arsenal von Skills (die man ebenfalls leveln kann) kombinieren wir mit zig anderen Rollenspielschleifen: Neue Gegenstände lassen sich craften, durch Kochen von unterwegs gefundenen Zutaten



Bloodstained hat recht viele Dialoge – allerdings nur sehr wenige gute.

stärken wir bestimmte Attribute und erschaffen uns zig einzigartige Builds für unsere Miriam, die sich sogar als Loadout für den schnellen Zugriff hinterlegen lassen. Kurzum: Aus den vermeintlich simplen »Ich kloppe Gegner mit der Axt tot«-Kämpfen werden auf hohen Schwierigkeitsgraden ziemlich komplexe Kalkulationen.

#### Besser als schlecht erfunden

Reden wir über Herz: In Bloodstained steckt sehr viel Liebe. Liebe zum Detail. Liebe zu Castlevania. Liebe, die man in unzähligen coolen Gegner- und Umgebungsdesigns findet. Im Schloss verbergen sich neben den üblichen düsteren Hallen sogar Unterwasserkavernen, Wüstenaareale oder blutige Gärten. Jedes neue Gebiet birgt irgendeine Form von Überraschung.

Miriam stößt auf Dutzende unterschiedliche Gegner mit eigenen Stärken und Schwächen – von winzigen Giftkröten über hungrige Werwölfe bis hin zu tollwütigen Riesenpudelköpfen fährt Bloodstained eine sehr kreative Palette an Widersachern auf. Rein technisch ist die Optik zwar eher zweckmäßig, trotzdem wurden die Umgebungen künstlerisch sehr distinkt gestaltet, und das Spiel läuft selbst auf schwächeren PCs reibungslos.

Auch die Bosskämpfe können sich sehen lassen. Mal duellieren wir uns mit einer

Vampirdame, die in der ersten Phase überall Blut verspritzt, um es in der zweiten plötzlich zur Waffe zu machen. Oder wir stürmen gemeinsam mit einem Schwertkämpfer einen fahrenden Zug, um an der Spitze einen gigantischen Schaufelbagger-Roboterdämon zu bekämpfen. Wir wiederholen: Schaufelbagger-Roboterdämon!

Auch wenn Bloodstained das Metroidvania-Rad nicht neu erfindet, erfüllen die Entwickler ihr Versprechen: Sie lassen den Geist des legendären Symphony of the Night in frischem Gewand erstrahlen, ohne die Vergangenheit einfach nur zu kopieren. Ein paar Schwächen findet man trotzdem.

#### Schwächen von Bloodstained

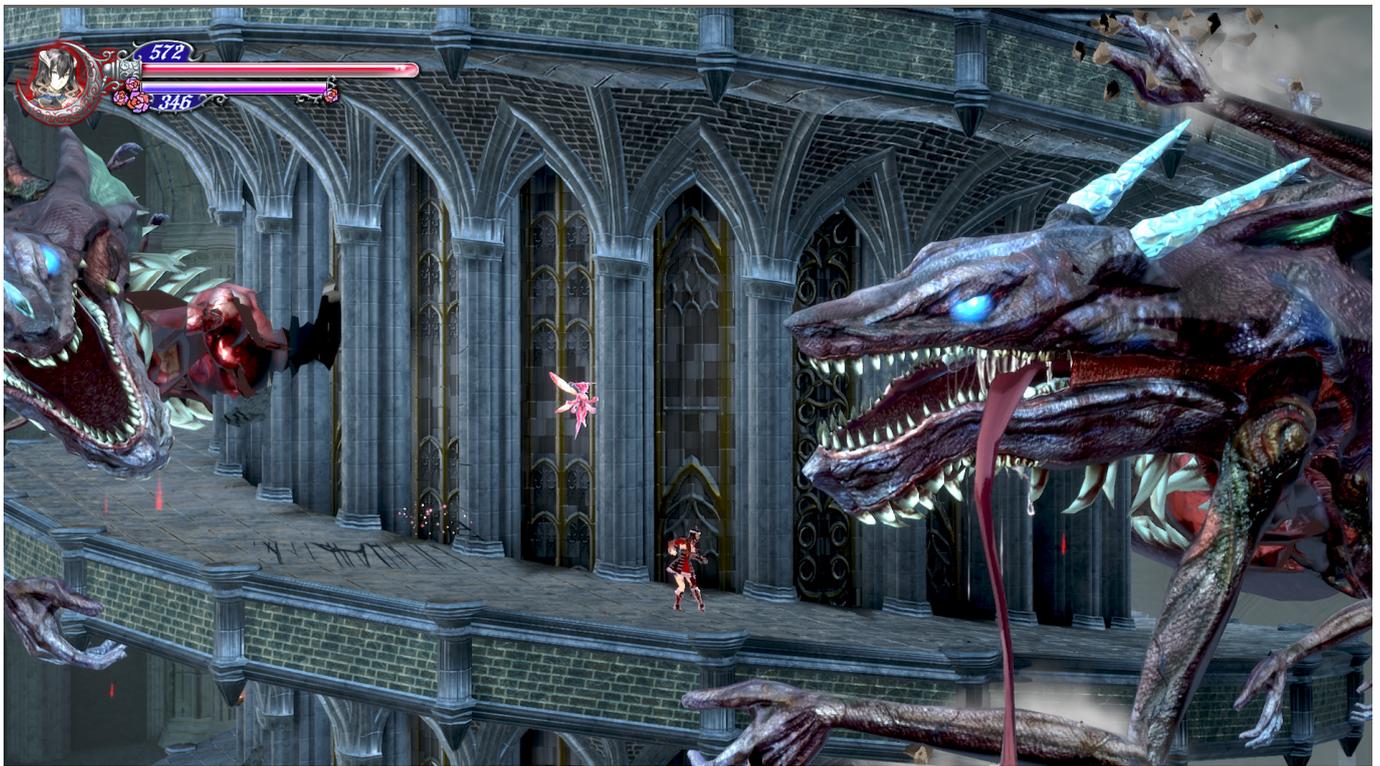
Für ein Metroidvania bietet Bloodstained überraschend viele Dialoge, die Story ist aber bestenfalls zweckmäßig. Merkwürdigerweise fehlt dem Spiel ein vernünftiger Prolog – Helden und Schurken werden in einem winzigen Intro in den Raum geworfen, ohne dass wir wirklich eine Beziehung zur eindimensionalen Miriam oder all den anderen (ebenfalls eindimensionalen) Figuren aufbauen. Womit wir nicht sagen wollen, die Geschichte sei schlecht. Ihr fehlen nur Highlights. Castlevania: Symphony of the Night hatte damals Dracula-Söhnchen Alucard und dessen Kampf gegen den einstigen Helden Richter Belmont. Auch das war kein Story-Gold, aber spannender als die blassen Bloodstained-Figuren. Die lahmen Nebenquests, in denen man irgendwelche toten Personen durch »Töte 10 Monster«-Herausforderungen rächt, verschärfen das Problem nur. Doch immerhin nutzen die Entwickler das düstere Schloss, um mit den Umgebungen zig kleine Geschichten zu erzählen. Setzt euch zum Beispiel mal mit einer Fee im Gepäck an ein Klavier.



Wer einen Gegner besiegt, erbt mit ein bisschen Glück dessen Fähigkeit.

#### Bloodstained bekommt DLCs

Für Ritual of the Night sind zahlreiche kostenlose DLCs geplant, die neue spielbare Figuren, einen Koop-Multiplayer sowie andere Modi als Erweiterung ins Spiel packen sollen.



Die Bosskämpfe gehören zu den Highlights. Hier kämpfen wir uns einen Turm hinab.

Und dann gibt's noch einige Kleinigkeiten: Die Spielerführung könnte ungeduldigen Spielern auf den Keks gehen, denn wer nicht auf die Details achtet, verliert rasch aus dem Blick, wo es weitergeht. Häufig führt auch nur ein Weg in der Kampagne weiter, gerade in der ersten Hälfte der Kampagne hätten wir uns ein wenig mehr Non-Linearität gewünscht. Die Steuerung mit Maus und Tastatur ist außerdem besonders in den Menüs hoffnungslos überfrachtet. Hier und da stolperten wir auch über Bugs, mal fehlte Mi-

riam das Gesicht, mal stürzte das Spiel ab, mal fehlten bei den deutschen Untertiteln ein paar Leerzeichen.

Diese überschaubaren Kritikpunkte ändern aber kaum was am Gesamturteil: Bloodstained: Ritual of the Night ist genau das Spiel, das sich die Kickstarter-Backer gewünscht haben: eine Hommage an Symphony of the Night, doch unabhängig davon auch für sich ein tolles Action-Rollenspiel, leicht zu lernen, schwierig zu meistern. Kämpfen, Erkunden, Sammeln, Leveln, Ex-

perimentieren – all das macht immens viel Spaß. Bloodstained trampelt nicht auf Träumen rum, es erfüllt sie. ★

## BLOODSTAINED RITUAL OF THE NIGHT

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core i5 4460 / FX 4350  
Geforce GTX 760 / Radeon R9 280X  
4 GB RAM, 10 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i5 4590 / FX 6300  
Geforce GTX 1050 Ti / Radeon R9 290  
8 GB RAM, 10 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- abwechslungsreiche Spielwelt
- nostalgisch guter Soundtrack
- abwechslungsreiche Bosskämpfe
- kreative Bosse und Gegner
- recht einfalllose Haupt- und Nebenfiguren
- technisch nur zweckmäßig

### SPIELDESIGN



- motivierender Mix aus Kämpfen, Erkunden, Upgraden
- jedes Gebiet mit Schwerpunkten
- jede neue Fähigkeit sinnvoll
- abwechslungsreiche Bosskämpfe
- Tastaturbedienung überfrachtet

### BALANCE



- drei Schwierigkeitsgrade
- unzählige Waffen & Skills mit Vor- und Nachteilen
- leicht zu lernen, schwer zu meistern
- ausführliches Tutorial
- fehlende Spielerführung frustriert manchmal

### ATMOSPHÄRE / STORY



- zig kleine Geschichten
- Castlevania-Atmosphäre
- beliebige Gespräche und Nebenquests
- Zangetsu wird von David Hayter (Solid Snake) vertont
- eindimensionale Geschichte und Figuren

### UMFANG



- viele Geheimnisse
- motivieren zu mehreren Durchläufen
- neue Figuren und Modi kommen erst per (kostenlosem) DLC
- Neu Game Plus
- Schwierigkeitsgrade
- zig Spielweisen

### FAZIT

Bloodstained ist ein toller Liebesbrief an Castlevania: Symphony of the Night, überzeugt aber auch unabhängig davon.



## Was ist Bloodstained: Curse of the Moon?

Als Teil der Kickstarter-Kampagne erschien bereits 2018 der 8-Bit-Ableger Bloodstained: Curse of the Moon. Das Spiel gibt's für zehn Euro, es spielt sich wie Castlevania 3, bietet ziemlich coole Retro-Unterhaltung, mehrere Enden und erzählt eine eigene, unabhängige Geschichte mit den Figuren aus Ritual of the Night. Lohnt sich für Retro-Fans.



Miriam greift auf ein riesiges Arsenal aus Fähigkeiten, Outfits, Gegenständen und Waffen zurück.