

Code Vein

DARK SOULS ALS JRPG

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Bandai Namco** Entwickler: **Shift** Termin: **27.9.2019** Sprache: **Englisch, deutsche Untertitel**
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **50 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Code Vein orientiert sich an Dark Souls, verzichtet aber auf Kryptik in der Erzählung.

Von Elena Schulz

Dass Dark Souls keine Geschichte erzählt, stimmt so nicht. Allerdings versteckt sie sich gut hinter Item-Beschreibungen oder kryptischen Dialogen. Wer die Story verstehen will, muss danach suchen und sie mühsam wie ein Puzzle zusammensetzen. Code Vein könnte deshalb eine gute Alternative für alle sein, die keine Lust auf so ein Rätselraten haben. Das Action-Rollenspiel von den God-Eater-Machern Shift kombiniert die für Dark Souls typischen fordernden Kämpfe mit einer episch inszenierten Geschichte rund um

Vampire, die sich in der rauen Endzeit durchschlagen. Dazu gibt es passend zur Blutsauger-Thematik benannte Fähigkeiten wie die Blutschleier als Rüstungen oder die Blutcodes, die Spezialkräfte verleihen. Aber reicht das, um sich vom Vorbild abzuheben? Oder ist Code Vein bloß ein bemühter Klon?

Ein Anime zum Mitspielen

In Code Vein spielen wir einen selbst erstellten Charakter, einen Wiedergänger. Das sind hier keine klassischen Vampire, sondern Menschen, die über einen Parasiten zum ewigen Leben verdammt sind, solange ihr Herz intakt bleibt. Trotzdem müssen wir Blut trinken, um nicht dem Wahnsinn zu verfallen. Dann werden wir zu einem sogenannten

Verlorenen, quasi ein hirnloses Monster, das nur nach Blut lechzt.

Menschen sind in der Welt von Code Vein zur Seltenheit geworden. Deshalb müssen die Vampire auf die mysteriösen Blutperlen zurückgreifen. Als wir nach denen suchen, treffen wir den Wiedergänger Louis, der uns mit in sein Hauptquartier nimmt. Dort hat sich eine Truppe aus Außenseitern versammelt, die einen Weg finden will, wie Menschen und Vampire dank der Blutperlen friedlich zusammenleben können.

Wer viele Animes schaut, wird die grundsätzlichen Muster der Geschichte schnell wiedererkennen. Es geht wie so oft um Freundschaft und den gemeinsamen Kampf für das Gute im Menschen – oder im Vampir. Jeder Charakter erfüllt gewissermaßen eine etwas klischeehafte Rolle, sei es der Held mit starkem Gerechtigkeitsinn, sein ungestümer, aber gutherziger bester Freund oder das mysteriöse Mädchen ohne Gedächtnis.

Trotzdem steckt hinter den Figuren mehr, als man auf den ersten Blick vermutet. Jeder unserer Begleiter hat in seiner Vergangenheit schlimme Dinge erlebt, die wir nun zusammen verarbeiten. Yakumo ist beispielsweise in einem Waisenhaus aufgewachsen, wurde Söldner und hat seine besten Freunde im Kampf verloren. Wir helfen ihm, sie aufzuspüren, und erfahren dabei mehr von schrecklichen Experimenten, die Wissenschaftler in der Anfangszeit an Menschen durchgeführt haben, um eine Armee aus Wiedergänger-Soldaten zu erschaffen.

Selbst der an sich sehr klischeehafte Wissenschaftler-Bösewicht lässt uns nicht kalt, weil er so selbstverständlich verschwende-



Misteln sind die sicheren Anker im Level. Hier können wir uns heilen und mit Hilfe von Dunst (Erfahrungspunkte) unseren Charakter leveln und Talente erwerben.



Viele Gegner in Code Vein bringen einen Trick mit. Dieser hier kann sich blitzschnell teleportieren.

risch mit Leben umgeht, dass er uns wütend macht. Andere Fieslinge zeigen wiederum sogar eine gute Seite und Code Vein macht für uns nachvollziehbar, wie sie in ihre Situation gelangt sind. Das Action-Rollenspiel setzt angenehm oft auf Grauzonen statt auf Schwarz-Weiß. Was die Geschichte von Code Vein außerdem interessant macht, ist das völlig anders umgesetzte Vampir-Szenario. Wiedergänger sind im Prinzip Supersoldaten und keine Fledermausmenschen, die in der Gruft abhängen. Je mehr wir über ihre Entstehung und die komplexen Hintergründe erfahren, desto neugieriger werden wir beim Spielen. Auch die dramatische Inszenierung und der mitreißende Soundtrack tragen dazu bei, dass wir mehr als einmal gebannt vorm Bildschirm hängen, wenn eine Zwischensequenz läuft.

Tödliches Labyrinth

Spielmechanisch hat Code Vein ein klares Vorbild: Dark Souls. Wir erkunden im Rahmen der Geschichte nacheinander mehrere Dungeons, die alle unterschiedlich aufgebaut sind. Mal geht es durch eine zerstörte Stadt, mal in eine alte Kathedrale, mal auf einen eisigen Berggipfel.

Das Leveldesign fällt meist sehr vertikal und verzahnt aus. Wer stets die Augen offen hält, entdeckt versteckte Feinde oder Abkürzungen wie Leitern oder Türen. Das Erkunden der einzelnen Abschnitte fühlt sich so sehr lohnend an und macht Spaß. Über Hebel öffnen wir zum Beispiel Türen und bauen uns so einen schnelleren Weg zur letzten Mistel, den Speicherpunkten im Spiel. Die sind an festen Orten in den Leveln versteckt, weshalb wir sie erst finden und aktivieren müssen. Etwas frustrierend wird es nur, wenn das Areal sich sehr lange zieht und man sich irgendwann nur noch verläuft. Auch wenn die Dungeons untereinander viel



Jeder Blutcode bringt spezielle Talente mit sich. Als Zauberwirker sind wir natürlich auf den Fernkampf spezialisiert und verschießen Feuerbälle.

Abwechslung bieten, stoßen wir innerhalb eines Gebiets auf recht gleichförmige Umgebungen. Hinzu kommen grobe Texturen sowie eine insgesamt veraltet wirkende Optik. Daran ändern auch stimmungsvolle Lichteffekte und viele Details bei den Figuren nichts. Zumal die regelmäßig an störenden Clipping-Fehlern leiden.

Kein blasser Dunst

Die Gnegertypen wiederholen sich innerhalb eines Levels gerne, fallen insgesamt aber sehr kreativ aus. Die Verlorenen haben ihre menschliche Gestalt abgelegt und sind ganz unterschiedlich mutiert. Es gibt affenartige Geschöpfe, die sich an Vorsprüngen festkralen und uns aus dem Hinterhalt abspringen, widerliche Schleimklumpen, die von der Decke fallen, oder flinke Kämpfer, die sich zu uns teleportieren können. Auch bulgige Riesen mit schweren Waffen dürfen natürlich nicht fehlen. Im Kampf schaltet man auf die Gegner auf, kann einen schwachen

und einen starken Angriff ausführen. Letzterer kostet mehr Ausdauer. Die zugehörige Anzeige sollte man immer im Auge behalten. Ist die Leiste leer, braucht unser Charakter einen Moment, um sich zu erholen, und ist dann schutzlos. Auch das richtige Timing beim Ausweichen ist entscheidend. Kontert oder blockt man geschickt, kann man den Gegner zudem aus dem Gleichgewicht bringen und zu Boden werfen. Das Kampfsystem ist damit ziemlich komplex und erfordert einiges an Übung.

Nehmen wir Schaden, dürfen wir uns über ein Item namens Regeneration heilen. Die Anzahl der verfügbaren Regenerationen und ihre Effizienz lassen sich mit der Zeit verstärken. Für jeden besiegten Gegner erhalten wir zudem sogenannten Dunst, mit dem wir unseren Charakter an Misteln aufleveln können. Dunst ist im Prinzip die Währung für alles in Code Vein. Wir können damit auch neue Talente erwerben, Items einkaufen oder Waffen und Rüstungen aufwerten. Ster-



Das clevere Leveldesign erinnert an Dark Souls. Wer aufmerksam ist, entdeckt Feinde oder Abkürzungen, noch bevor man sie dann auch wirklich erreicht.



Bosse haben in der Regel ein abgedrehtes Design, sind aber nicht alle gleich schwer. Diese Dame war zwar flink, aber mit gezielten Schlägen leicht festzusetzen.

ben wir, verlieren wir unseren Dunst und müssen ihn vorm erneuten Ableben wieder von unserer Leiche einsammeln.

Blutiger Spaß

Im Gegensatz zu Dark Souls wählen wir zu Spielbeginn keine Klasse, sondern erhalten regelmäßig neue Blutcodes. Die funktionieren wie Klassen, aber lassen sich jederzeit wechseln. Es gibt etwa Krieger, Assassine, Zauberwirker, Berserker und viele mehr. Jede bringt eine eigene Spezialisierung mit, was Werte, Waffen und Talente angeht. Neue Blutcodes erhalten wir im Rahmen der Story oder wenn wir Überreste in den Levels finden. Die schalten Erinnerungen der Träger und schließlich auch ihren Blutcode frei, wenn wir genug gesammelt haben. Wir spielen dafür einen kurzen Abschnitt in einer Traumwelt, in der wir meist an Standbildern vorbeigehen und Dialogen aus der Vergangenheit lauschen. Damit macht Code Vein die Sammelobjekte nicht nur auf erzählerischer Ebene, sondern auch spielerisch interessant.

Je nach Blutcode sind manche Waffen, Blutschleier genannte Rüstungen oder Talente blockiert, während andere sich uns eröffnen. Berserker kämpfen beispielsweise mit schweren Waffen wie Äxten, Hammern oder Hellebarden und können auch Talente mit ihnen einsetzen, wie einen mächtigen

Wirbelangriff. Dieser Blutcode fokussiert sich damit stark auf den Nahkampf.

Zauberwirker wiederum setzen zum Beispiel Feuerschüsse aus der Ferne als Talent ein und arbeiten am besten mit leichten Fernkampfaffen wie Schusswaffen oder Schwertern und Speeren. Man kann bis zu acht Talente und zwei Waffen gleichzeitig ausrüsten und zwischen ihnen hin- und herwechseln. Talente kosten bei jedem Einsatz Ichor, das je nach Blutcode begrenzt ist und



Im Kampf muss man auf Gegner aufschalten, geschickt ausweichen und angreifen. Dabei darf man auch nicht seine Ausdauerleiste aus den Augen lassen.



Elena Schulz
@Ellie_Libelle



Code Vein hat für mich die guten Eigenschaften von Dark Souls genommen, aber sie mit eigenen Ideen wie den Blutcodes oder der Story gewürzt. Genau so sollte ein Soulslike funktionieren! Statt einfach alles zu kopieren, haben sich die Entwickler sichtlich bemüht, auch Dinge zu verändern und zu verbessern. Natürlich tragen die kryptische Geschichte und die leere, feindselige Spielwelt auch stark zur Atmosphäre von Dark Souls bei. So manch einer hält eine Anime-Story voller Dialoge deshalb vielleicht für völlig fehl am Platz. Ich würde auch nicht behaupten, dass Code Vein seine Geschichte besser vermittelt. Aber es erzählt sie anders und ich genieße es, die Mechaniken von Dark Souls in einem anderen Kontext zu erleben. Code Vein ist damit ein ideales Angebot für alle, die mit From Softwares Erzählstil nichts anfangen können.

sich nur langsam oder per Item wieder auflädt. Deshalb sollte man die Spezialkräfte mit Bedacht einsetzen.

Wer will, kann hier richtig tief gehen und im Detail optimieren: Jeder Blutcode bringt eine Tabelle an Werten wie Schnitt- oder Schlagschaden, Elementarschaden, Elementarschutz und so weiter mit. Diese Effekte kann man in Kombination mit den richtigen Waffen und Blutschleiern (mit jeweils eigenen Effekten) ausreizen oder negieren. Beispielsweise verlangsamen schwere Waffen wie Hammer gerne. Die Verlangsamung lässt sich mithilfe von bestimmten Talenten oder Items aber wieder abschwächen.

Nicht alle Blutcodes und Waffen kamen uns beim Spielen aber gleich nützlich vor. Gerade mit schweren Waffen und passenden Blutcodes hat man es oft leichter, während Fernkampfaffen meist schwächere Talente mitbringen. Deshalb haben wir uns trotz der

vielfältigen Möglichkeiten beim Spielen selbst ein wenig eingeschränkt.

(Manchmal) knallhart

Entscheidend wird die Wahl des richtigen Blutcodes aber ohnehin fast nur bei den Bossen. Bei normalen Gegnern reicht es meist, regelmäßig zu leveln und damit den eigenen Schaden und die Lebensleiste hochzutreiben. Die meisten Bosse sind zwar fordernd, allerdings fehlt uns eine gewisse Lernkurve. Manche fallen im Vergleich sehr leicht aus, andere überraschend schwer.

Beispielsweise müssen wir uns einmal gleich zwei Obermotzen stellen. Da sind eine flinke Speerkämpferin, die uns mit Eisangriffen zusetzt, und ein bulliger Kanonentroll mit mächtigen Feuerbällen. Wir haben es mit schnellen und flächendeckenden Fernangriffen versucht, hatten aber trotzdem einige Schwierigkeiten, während wir den vorherigen Boss beim ersten Versuch ohne große Probleme mit ein bisschen Draufkloppen erledigt haben. An einigen Stellen fühlt sich Code Vein damit leichter an als Dark Souls, erinnert uns aber immer wieder daran, nicht zu leichtsinnig zu werden.

Kräfte und Design der Bosse fallen insgesamt aber schön originell und abwechslungsreich aus. Es gibt den ein oder anderen dunklen Ritter, aber auch einen riesigen Wolf-Mensch-Verschnitt oder eine groteske Schmetterlingsdame.

Für Einzelgänger und Koop-Fans

Man muss sich den Gefahren von Code Vein aber nicht allein stellen, sondern kann das auch im Koop tun. Entweder zusammen mit einem Mitspieler oder mit der KI. Es ist jederzeit möglich einen der Gefährten in die Dungeons mitzunehmen. Das lohnt sich, weil unsere Mitstreiter den Feinden durchaus zusetzen können und sich in der Regel klug verhalten. Hinzu kommen gemeinsame Talente. Eines senkt zum Beispiel die Kosten für den Einsatz von Spezialkräften und stärkt sie, während parallel unsere Angriffskraft gesenkt wird. Per SOS-Signal kann man in Dungeons aber auch nach anderen Spi-



Gefundene Erinnerungen sind kleine Levels, in denen wir Dialogen lauschen, mehr über Figuren erfahren und dabei auch noch neue Talente freischalten.

lern suchen oder selbst Signale orten. Anschließend kann der jeweils andere dem Spiel des Signalsenders mit seinem Charakter beitreten. Über ein Passwort geht das auch direkt mit Freunden. Entscheidend dafür ist, dass man ungefähr auf dem gleichen Stand im Spiel ist. Man kann also nicht einfach in ein Gebiet wechseln, das man noch nicht freigespielt hat.

Der Fortschritt wird außerdem nur für die Welt des Gastgebers gespeichert – im Zweifel muss man einen kniffligen Boss also zweimal erledigen. Dafür behält man Items und Dunst aus der anderen Welt. Wir haben uns beim Test auf den KI-Kumpanen beschränkt, weil wir auch so gut mit den meisten Bossen klargekommen sind. Man muss nicht zwangsläufig online spielen, um Spaß mit Code Vein zu haben.

Habt ihr genug von den regulären Dungeons, gibt es außerdem weitere Beschäftigungsmöglichkeiten. Man kann optionale Verließe untersuchen, wenn man die passenden Karten in den Levels findet, und dort Belohnungen einheimsen. Zudem gibt es auch in regulären Arealen immer wieder an bestimmten Orten einfallende Verlorene. Wir müssen dann Gegnerwellen besiegen und erhalten dafür besonders seltene Waffen oder Blutschleier. Die findet man sonst nur in Truhen oder wenn Feinde sie fallen lassen.



Neue Blutcodes und Talente schalten wir nach und nach frei, indem wir Erinnerungsfragmente von anderen Charakteren finden.

Die kleinen Nebenaufgaben sorgen für Abwechslung, wenn man gerade an einem Boss hängt oder nicht den richtigen Weg findet. Besonders komfortabel ist auch, dass man jederzeit zwischen den Misteln und damit zwischen den einzelnen Arealen und der eigenen Basis mit Händlern und Gefährten schnellreisen kann.

Insgesamt bietet Code Vein damit ein ähnliches Erlebnis wie Dark Souls, insbesondere im Hinblick auf Leveldesign und Kämpfe. Die Blutcodes und gerade die Handlung stellen aber schöne Ergänzungen dar, die Code Vein von der Vorlage abheben. ★

CODE VEIN

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 2300 / FX-8350
Geforce GTX 760 / Radeon HD 7850
6 GB RAM, 31 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 7400 / Ryzen 3 2200G
Geforce GTX 960 / Radeon R9 380X
8 GB RAM, 31 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- schön gestaltete Levels
- stimmungsvolle Beleuchtung
- mitreißender Soundtrack
- insgesamt veraltete Grafik
- Clipping-Fehler

SPIELDESIGN



- komplexes Kampfsystem
- große Auswahl an Blutcodes und Talenten
- kluges Leveldesign
- unterschiedliche Rüstungen und Waffen
- manche Levels ziehen sich sehr

BALANCE



- herausfordernd, aber nicht überfordernd
- faire Speicherpunkte
- Tutorial und Trainingsgebiet
- Waffen und Skills fühlen sich teils unausgewogen an
- Anspruch schwankt teilweise

ATMOSPHÄRE / STORY



- spannende, ungewöhnliche Geschichte
- epische Inszenierung
- interessante Charaktere
- düstere Endzeit-Atmosphäre
- stellenweise klischeehaft

UMFANG



- unterschiedliche Begleiter mit Fähigkeiten und Kombos
- umfangreiche Kampagne
- Vielzahl nützlicher Items
- interessante und nützliche Story-Sammelgegenstände
- optionale Dungeons

FAZIT

Code Vein kombiniert die Spielmechaniken von Dark Souls mit vielen interessanten Fähigkeiten und einer packenden Endzeit-Story.

