

Vampire: The Masquerade – Bloodhunt

SHOOTER-GEHEIMTIPP
MIT FANGZÄHNEN

Genre: Shooter Publisher: Paradox Interactive Entwickler: Sharkmob Termin: 27.4.2022 Sprache: Deutsch, Englisch
USK: ab 16 Jahren Spieldauer: 50+ Stunden Preis: Free2Play DRM: ja (Steam) Enthalten in: –

Von Würfeln und Bleistift zu Headset und Controller: Bloodhunt bringt das Battle-Royale-Genre in die Welt der Dunkelheit. Lässt sich das wirklich vereinen? Von Jens Olaf Müller

Wenn die Sonne untergeht, erwacht die Welt der Dunkelheit zum Leben. Vampire, Werwölfe, Magier, Geister und viele andere Wesen aus Mythen und Märchen von uns Sterblichen leben in dieser Welt. Prag ist fest in der Hand der Vampire. Ihre Clans stecken in einem komplizierten Geflecht aus Regeln und Intrigen. Manchmal aber müssen die persönlichen Interessen beiseitegeschoben werden, und aus dem Ringen um Macht in elitären Clubs und dunklen, schattigen Gassen wird offener Krieg. Genau da setzt Vampire: The Masquerade – Bloodhunt an. Als Vampir taucht ihr in die finsternen Straßenschluchten der altherwürdigen europäischen Stadt ab und stellt euch dem knallharten Kampf gegen eure Gleichartigen.

Als Hintergrund von Bloodhunt dient Vampire: The Masquerade. Das düstere und beliebte Pen&Paper-Rollenspiel ist bekannt für seinen ausgefeilten Hintergrund und seinen Fokus auf Charakterstory. Wie passt das nun mit einem Battle Royale zusammen? Überraschenderweise recht gut, wie auch die Spieler finden: Seit Release wachsen die Spielerzahlen zumindest auf dem PC stark, zuletzt waren bis zu 30.000 (virtuelle) Vampire gleichzeitig auf den Servern unterwegs. Was macht Bloodhunt so attraktiv? Also abgesehen davon, dass ihr es als Free2Play-Titel komplett kostenlos spielen könnt – wenn ihr auf dem PC bleibt. Im deutschen PlayStation Store etwa verlangt Sony die üblichen 25 Cent als »Altersnachweis«.

Treffen sich zwei Jäger ...

Das Schlachtfeld in Bloodhunt ist die Altstadt von Prag. Umgeben ist es von »Rotem Gas«. In regelmäßigen Abständen dringt das Gas vor und verkleinert dabei die Killzone dynamisch. Das erhöht den Handlungsdruck und verhindert, dass man sich einfach verkriecht und abwartet, bis die Runde vorbei ist. Drei Spielmodi stehen euch von Anfang an zur Verfügung. In der »Blutjagd« seid ihr auf euch alleine gestellt und duelliert euch mit rund 40 anderen Spielern sowie den Kl-



Bloodhunt ist ein Battle-Royale-Shooter in der Welt des bekannten Vampir-Rollenspiels.





Sterbliche geben euch Heilung, und ihr Blut kann euch einen Buff verschaffen.

gesteuerten Kräften der »Instanz« – menschlichen Gegnern, die der Welt der Dunkelheit den Kampf angesagt haben. Quasi Mächtegern-Van-Helsing. Ein Zufallssystem generiert dabei vor Spielbeginn bis zu zwei Modifikationen, die das Schlachtfeld deutlich beeinflussen. So können beispielsweise die Ausbreitung des Gases verändert oder in Verstecken höherwertige Waffen gefunden werden.

In »Battle Royale« geht ihr zu zweit oder dritt auf die Jagd nach anderen Vampiren. Eure Teammitglieder könnt ihr dabei wiederbeleben. Ab Spieler-Account-Stufe 10 dürft ihr euch in der Solo-Rangliste international messen. Ihr startet den Kampf als eines von sieben Kainskindern, Vampiren also. Jeder Vampir hat eine aktive Clannfähigkeit, eine aktive Klassenfähigkeit und eine passive Fähigkeit,

die euch selbst und, im Gruppenmodus, eurer Gruppe hilft. Außerdem könnt ihr per Tastendruck eure geschärften Vampirsinne aktivieren. Damit lassen sich Waffenverstecke ausmachen, Gegner identifizieren, und sehr wichtig: Ihr seht die Sterblichen, von denen ihr trinken könnt, um dadurch Perks und Heilung zu erhalten.

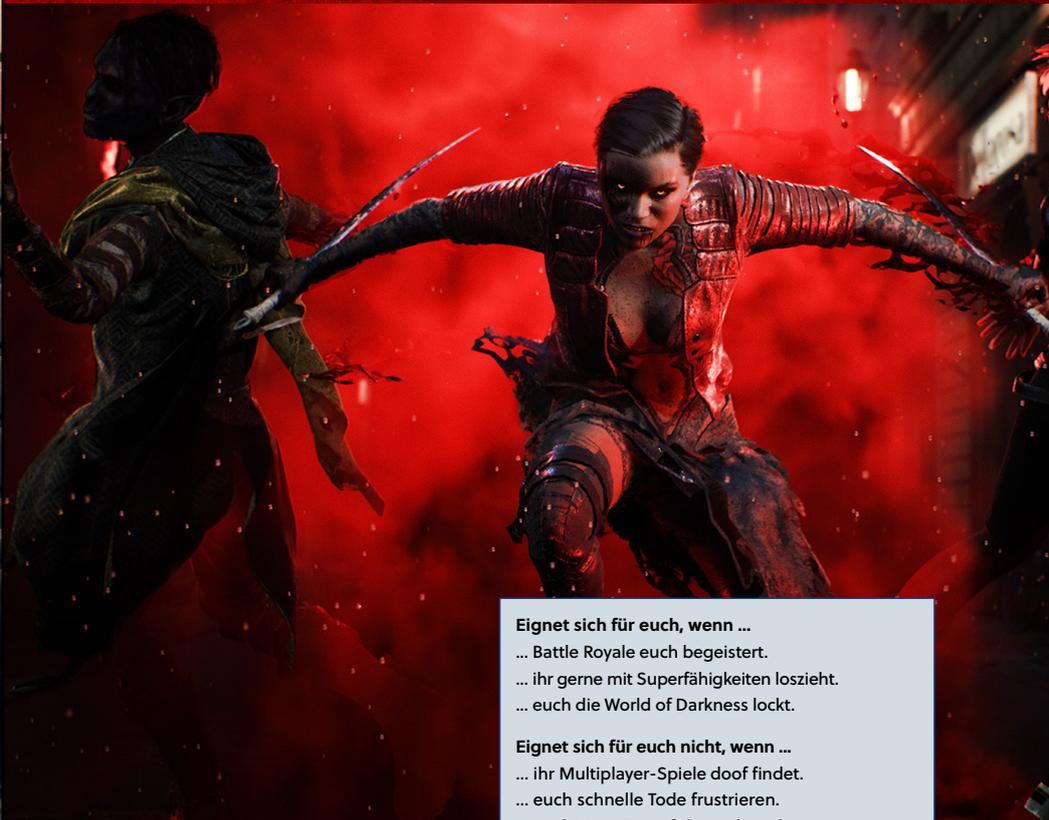
Für den Kampf stehen euch jede Menge Waffen zur Verfügung. Vom mit Stacheldraht umwickelten Baseballschläger bis zum Katan, von der Pistole bis zu zwei Handarmbrüsten gleichzeitig mit Explosivbolzen im Akimbo-Stil findet ihr, was das Herz begehrt, um euren Feinden ein schnelles Ende zu bereiten. Ein paar zusätzliche Gegenstände wie schussichere Westen und Blutinfusionen für den Notfall runden das Bild ab. Gerade hier punktet das Spiel mit einer unkomplizierten Steuerung. Alle Kommandos sind

schnell verinnerlicht. Die Spielweise als Vampir, der Fassaden blitzschnell emporklettern und einzigartige Kräfte hat, unterscheidet es dabei deutlich von anderen Battle-Royale-Spielen. Waffen fühlen sich sehr unterschiedlich an, das Gunplay ist jedoch auch nicht allzu komplex.

Agil und gefährlich

Jeweils zwei Klassen orientieren sich an einem Vampirclan und seiner Art zu kämpfen. So kommen der Schläger und der Vandal aus dem Clan Brujah, der Saboteur und der Animalist aus dem Clan Nosferatu und die Sirene und die Muse aus dem Clan Toreador. Einzig der Vollstrecker steht alleine da und stammt aus dem Clan Ventrue. Klassen desselben Clans besitzen eine gleichartige Fähigkeit. Beispielsweise können sowohl die Schläger als auch die Vandalen des Clans Brujah einen kraftvollen und weiten Sprung hinlegen. Im Clan Nosferatu können beide Klassen für kurze Zeit unsichtbar werden, um sich ungesehen neu zu positionieren. Die Toreador beherrschen die Fähigkeit, eine Projektion ihrer selbst an einen Punkt in Sichtweite zu schicken und sich dann sehr schnell dorthin zu teleportieren. Unterschiede in den Klassen untereinander kommen durch die Klassenfähigkeiten zustande:

- Schläger führen einen erdschütternden Iron-Man-Sprung auf Gegner aus.
- Vandalen schlagen so heftig in die Luft, dass eine kinetische Welle Projektile und Gegner im Weg beiseite drückt.
- Saboteure platzieren oder werfen unsichtbare Fallen.
- Animalisten entsenden einen Schwarm



Eignet sich für euch, wenn ...

- ... Battle Royale euch begeistert.
- ... ihr gerne mit Superfähigkeiten loszieht.
- ... euch die World of Darkness lockt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr Multiplayer-Spiele doof findet.
- ... euch schnelle Tode frustrieren.
- ... euch Vampire auf den Keks gehen.



Fledermäuse an einen Ort, den diese dann auskundschaften.

- Sirenen blenden Gegner mit ihrer Schönheit wortwörtlich.
- Musen können nicht nur sich, sondern auch ihre Mitspieler heilen.
- Der Vollstrecker besitzt die Fähigkeit, seine Haut zu verhärten und sie damit kurzzeitig undurchdringlich zu machen, sowie die Kraft, auf einen Gegner in einem gewaltigen Sprung nach vorne zu hechten und ihm einen kräfteraubenden schweren Schlag zu verpassen.

Jeder dieser Vampire gewinnt durch Teilnahme an Kämpfen individuelle Erfahrungspunkte und kann so auf bis zu Stufe 20 aufsteigen. Automatisch werden dabei Vorteile

freigeschaltet, wie beispielsweise die schnellere Regeneration, nachdem man zu Boden gegangen ist.

Brich niemals die Maskerade!

Wenn sich im nächtlichen Prag die Vampire untereinander bekriegen, gibt es einige Regeln, die man möglichst nicht verletzen sollte. Die Maskerade aus dem etwas sperrigen Titel muss schließlich aufrechterhalten werden. Die Sterblichen dürfen nicht wissen, dass Vampire existieren. Allerdings heißt es auch: Wo kein Richter, da kein Henker. Im Spiel bedeutet das, dass man seine Vampirfähigkeiten nicht in der Nähe von Sterblichen einsetzen sollte, sie aber auch nicht bedrohen darf. Das Blut der Sterblichen zu trinken, kann einem Vampir jedoch große

MEINUNG

Dennis Zirkler
@YungWerner



Bloodhunt macht vieles richtig: Die Waffen liegen angenehm in der Hand, die verschiedenen Vampirtypen und ihre Fähigkeiten sind interessant, und die schnelle Fortbewegung macht Spaß. Es erinnert mich irgendwie an ein flotteres Fortnite ohne das lästige Bauen und mit einem Grafikstil, der mein Horror-Fan-Herz höherschlagen lässt. Auch das grundlegende Gameplay macht Spaß: Man sammelt ein bisschen Ausrüstung, saugt zwei oder drei Passanten aus, und schon kann die Jagd auf andere Spieler beginnen. Die Kämpfe auf den Dächern von Prag sind definitiv unterhaltsam. Was allerdings weniger Spaß macht, sind einige viel zu mächtige Fähigkeiten. Wenn ein Feind dich verfolgt und dich mit seinen Fledermäusen sogar durch Wände aufspürt, kann das schnell frustrierend werden.

Boni verleihen, wie etwa höhere Regeneration oder mehr Kampfgeschick. Allerdings darf auch hier kein Sterblicher Zeuge werden, wenn ihr euch mal einen ordentlichen Schluck genehmigt. Passiert das doch einmal oder, noch schlimmer, stirbt ein Sterblicher (wie kleinlich eigentlich, Sterbliche sterben nun mal – das lässt sich ja schon aus der Bezeichnung herauslesen), wird sofort eine Blutjagd ausgerufen. Dann wird der



Vampir für alle anderen Vampire auf der Minimap sichtbar und zum Gejagten. Fallen eure Lebenspunkte auf null, kriecht ihr langsam und erschöpft für zehn Sekunden auf allen Vieren. Laufen diese zehn Sekunden ab, erhebt ihr euch mit wenig regenerierten Lebenspunkten wieder. Ein Vampir am Boden ist aber leichte Beute, denn er kann sich nur langsam aus der Kampfzone entfernen. Fügt ihr einem Vampir am Boden genug Schaden mit euren Waffen zu, stirbt er. Effektiver ist es jedoch, Diablerie zu begehen. Das bedeutet, ihr trinkt das Blut des zu Boden gegangenen Vampirs. Das stellt zum einen eure Lebenspunkte wieder her. Zum anderen gibt es euch eine zusätzliche Stufe für die Vorteile, die ihr aus dem Blut Sterblicher schlagen könnt.

Abtauchen in die Dunkelheit

Auf den ersten Blick wirkt es etwas seltsam, ein Battle-Royale-Spiel in der World of Darkness zu entwickeln. Das Pen&Paper-Rollenspiel ist düster, sehr detailverliebt, und im Fokus steht die Erzählung um Leben, Sterben und den Wandel vom Menschen zum Vampir. Sehr viel schnörkelloser ist der Ansatz, mit vampirischen Superfähigkeiten andere Vampire zu jagen und ihnen ihren letzten Snack wieder aus dem Leib zu prügeln. Dafür gibt sich Bloodhunt jedoch sehr viel Mühe, die Einflüsse der World of Darkness dezent einzubringen. Das Szenario und Setting wurden von den Entwicklern so gewählt, dass es möglichst gut in den Hintergrund passt. Das mitternächtliche Prag in Bloodhunt ist entsprechend den Informationen



aus dem Regelwerk, der World of Darkness, erschaffen worden. Dabei zeichnet die Stadt ein Bild der Kontraste: Alte Bauten wie Kirchen oder der Denkmalfriedhof wechseln sich mit Einkaufszentren und modernen Clubs ab. Sprache und Fachausdrücke helfen einem, in die Welt zu finden und die Atmosphäre einzufangen.

Nach jedem Kampf kehrt ihr in eine Lobby zurück, das sogenannte Elysium. Dort ist der Kampf unter Vampiren nicht gestattet. NPCs im Elysium schicken euch auf einige kleinere Quests, durch die ihr mehr über die Spielwelt erfahrt. Hier habt ihr auch die Möglichkeit, Gegenstände zu untersuchen oder in Ruhe euer Tagebuch zu lesen, das euch mehr Überblick über den Konflikt gibt.

Kein Pay2Win

Das Aufstiegssystem ist schnell erklärt. Durch Kämpfe gewinnen sowohl euer ausgewählter Vampir als auch euer übergreifender Spieler-Account an Erfahrung. Bei letzterem schaltet ihr so neue Symbole oder Banner frei, aber kommt auch im Season Pass voran. Durch Abschluss täglicher Herausforderungen steigt man noch schneller in der Saison auf. Wie üblich in diesem Genre setzt Entwickler Sharkmob dabei auf den bezahlten Season Pass. Kostenlos sind nur wenige Stufenbelohnungen. Dafür gibt es dann Kleidung, Haarfarben, Accessoires, Symbole und Banner. Nur der XP-Boost greift in die Spielmechanik selbst ein. Neben dem Pass gibt es auch einen In-Game-Shop mit Kleidung, Emotes oder Tattoos, die ihr gegen Echtgeld kaufen könnt. ★

VAMPIRE: THE MASQUERADE – BLOODHUNT

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 7400 / Ryzen R3 1300X
GTX 970 / Radeon RX 580
8 GB RAM, 20 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 8700K / Ryzen 5 3600X
GTX 1080 / Radeon RX Vega 64
16 GB RAM, 20 GB Festplatte

PRÄSENTATION



👍 herrlich düsteres Prag 👍 sehr gute Soundkulisse
👍 flüssige Darstellung 🚫 es ist immer Prag bei Nacht 🚫 fehlende Abwechslung

SPIELDESIGN



👍 viele Fähigkeiten und Waffen 👍 schnelles Matchmaking 👍 unkomplizierte Steuerung 🚫 Zufallsergebnisse 🚫 Voicechat wird kaum genutzt

BALANCE



👍 unterscheidbare Waffen 👍 Fähigkeiten nicht zu stark 👍 unterschiedliche Klassen
🚫 steile Lernkurve 🚫 zu viele Ausrüstungsverstecke

ATMOSPHERE / STORY



👍 finsternes Schlachtfeld 👍 Setting passt zur World of Darkness 👍 Hintergrundinfos 🚫 abrupter Einstieg 🚫 Hintergrundwissen muss erarbeitet werden

UMFANG



👍 drei Spielmodi anfangs, Ranglisten später
👍 individuelle Charaktere 👍 Shop nur für Kosmetik
👍 Season Pass mit Geschenken 🚫 nur eine Map

FAZIT

Der Krieg der Vampire ist schnell, kurzweilig und lädt für ein paar Matches in eine stimmungsvolle Kulisse. Auch ohne Würfel!



MEINUNG

Jens Olaf Müller
@GameStar_de



Passt Bloodhunt als Spiel in die World of Darkness? Auf jeden Fall. Das Setting ist gut gewählt und bricht nicht mit den immersiven Elementen. Prag, das Elysium, der gesamte Stil passt in die elegante, aber auch schaurige Welt. Aber im Kern ist Bloodhunt natürlich ein Battle Royale. Eines, das sehr viel richtig macht. Es geht schnell in die Action, und selbst der frustrierende Moment des endgültigen Todes ist rasch überwunden. Schnell kehrt man in das Elysium zurück, nur um sich von Neuem in die Straßenschluchten Prags zu werfen. Die Waffen und Klassen laden dazu ein, Neues auszuprobieren und zu meistern. Battle Royale ist ein Genre, dem ich mich vor diesem Test noch nie zugewandt habe. Die Platzhirsche in diesem Bereich haben mich nicht gereizt. Umso schöner ist es, dass ich meine ersten Schritte in einem Spiel mit einem Hintergrund machen kann, den ich kenne. Bloodhunt ist kein Spiel, das ich täglich spielen werde. Aber es wird regelmäßig Besuche von mir bekommen.