

Bloodline Champions

Dieses Erstlingswerk ist ein reinrassiges Multiplayer-Actionspiel. Das Besondere daran: Die Basis-Version des Spiels ist völlig kostenlos. Von Nico Stockheim

Genre: **Online-Actionspiel** Publisher: **Funcom** Entwickler: **Stunlock Studios (Bloodline Champions ist das Erstlingswerk)**
 Termin: **bereits erschienen** Spieler: **2-10** Sprache: **Englisch** Preis: **Basisversion gratis**

GameStar.de/Quicklink/7303 Auf DVD: Test-Video

Bloodline Champions trifft den Nerv der Zeit: Das Spielprinzip ist simpel, die Kämpfe schnell und dynamisch, und dann ist es auch noch kostenlos. Wir schlüpfen in die Haut eines Helden, den wir dann aus einer isometrischen Perspektive steuern und mit dem wir

unseren Gegenspielern ordentlich einheizen. Klingt erst einmal wie ein weiterer Klon des Phänomens **Defense of the Ancients (DotA)**. Doch weit gefehlt. Schnell merken wir: **Bloodline Champions** ist ganz anders, will viel weniger und bietet genau deshalb für einige Spieler viel mehr. Dazu kommt das Free2Play-Modell, das in letzter Zeit immer

beliebter und, wie der Fall **Herr der Ringe Online** zeigt, immer erfolgreicher wird.

Wie bereits erwähnt, ist das Spielprinzip simpel. Unser Held steigt mit maximal fünf Leuten pro Team in den Ring und kämpft, bis entweder das eigene oder bevorzugt der Gegnertrupp den Staub der Arena frisst.

Stärken

- + kurze, knackige Spiele
- + rasante Geplänkel
- + optional kostenlos

Schwächen

- zu wenige Nicht-Arena Maps
- kostenloses Spiel stark eingeschränkt



»Die Todgeweihten grüßen dich!« Bevor das Match startet und der erbarmungslose Arenakampf beginnt, fährt die Kamera immer nah an **unseren Recken** vorbei.

Mit dem **Stalker** verfolgen wir unseren Gegner und setzen zur schnellen Attacke an.



Der direkte **Zweikampf** gestaltet sich weniger chaotisch, dafür umso taktischer.





Genau auf den Punkt!

Nico Stockheim
redaktion@gamestar.de

Bloodline Champions schafft etwas Seltenes: Es bringt eine Idee genau auf den Punkt. Kein Spielmodus, den das Spiel nicht unbedingt braucht, keine überflüssigen Elemente in der Spielmechanik und einzigartige, aber gut ausbalancierte Helden. Bei Online-Rollenspielen konnte ich mich selten zu ausgiebigem PvP motivieren, Bloodline Champions dagegen zieht mich in einen richtigen Strudel. Ich muss nicht erst einen Charakter ausrüsten und Fertigkeitspunkte verteilen – ich kann einfach drauf losspielen, auch mal einfach die Klasse wechseln und Neues testen. Außerdem bindet mich das Spiel nicht lange. Da Bloodline Champions kostenlos ist, empfehle ich jedem, der Spaß an Online-Gefechten hat, es auszuprobieren. Wir sehen uns dort!

Das Wichtigste daran meistert **Bloodline Champions** mit Bravour: die Balance. Auf die zufällige Berechnung von Schadenswerten und kritischen Treffern bei Angriffen verzichtet **Bloodline Champions** völlig. Alle Angriffe, Heilzauber und Schutzfertigkeiten haben einen festen Wert und feste Abklingzeiten. Und obwohl jede der 20 bisher veröffentlichten »Bloodlines«, so werden die Helden genannt, über unterschiedliche Fähigkeiten verfügt, ist das Spiel schon erstaunlich gut ausbalanciert. Auf leistungsändernde Gegenstände sowie Levelaufstiege wird ganz verzichtet. Ob man gewinnt oder verliert, hängt also vom Niveau der Teams

Einfach zu lernen, schwer zu meistern.

higkeiten verfügt, ist das Spiel schon erstaunlich gut ausbalanciert. Auf leistungsändernde Gegenstände sowie Levelaufstiege wird ganz verzichtet. Ob man gewinnt oder verliert, hängt also vom Niveau der Teams

Free2Play - warum bezahlen?

Bloodline Champions ist grundsätzlich kostenlos. Wir können das Spiel herunterladen und spielen, ohne auch nur einen Cent dafür bezahlen zu müssen. Allerdings sind wir als Kostenlos-Spieler zu Beginn etwas eingeschränkt. So haben wir nur vier Bloodlines zur Auswahl, die im Wochenrhythmus durchrotieren. Um eine Bloodline ständig spielen zu können, müssen wir diese erst freischalten. Dafür gibt es verschiedene Möglichkeiten. Wer weiter völlig kostenlos spielen möchte, sammelt so genannte Blood Coins. Die erhalten wir durch erfolgreiche Spiele und das Freischalten von Achievements. Allerdings können wir so maximal 400 der begehrten Blutmünzen pro Tag verdienen. Zum Vergleich: Das Freischalten einer Bloodline kostet stolze 17.000 Blood Coins. Um nur eine einzige Bloodline kostenlos frei zu schalten, müssten wir also 43 Tage am Stück konsequent je 400 Münzen verdienen oder uns auf die rotierenden Klassen beschränken. Wer bereit ist zu zahlen, hat es da deutlich beque-

ab. Frei nach dem Schach-Motto: einfach zu lernen, schwer zu meistern.

Für mehr Abwechslung bietet das Spiel neben den Arenakarten noch zwei weitere Spielmodi. Bei »Capture the Artifact« gilt es, ganz im Stile des klassischen Capture-the-Flag-Modus, ein Artefakt aus der Basis des Gegners zu stehlen und das eigene zu beschützen. Im »Conquest-Modus« müssen wir verschiedene Stellen auf der Karte erst einnehmen und dann verteidigen. Haben wir alle Punkte erobert, können unsere Gegner nach ihrem virtuellen Ableben nicht wieder ins Spiel einsteigen. Jetzt schalten wir entweder alle verbliebenen Kontrahenten einen nach dem anderen genüsslich aus oder halten die Stellungen für einige Sekunden und kassieren so den Punkt. Diese beiden Spielmodi sind so interessant, weil sie noch einmal ein ganz anderes Teamwork erfordern als die normalen Arenakämpfe. Allerdings hätten wir uns hier deutlich mehr Karten gewünscht. Zwei Conquest- und zwei Capture-the-Artifact- gegenüber acht Arena-Karten sind dann doch etwas dünn.

Die Steuerung in **Bloodline Champions** ist völlig intuitiv. Im Gegensatz zu **DotA** und Konsorten manövrieren wir unseren Helden nicht per Maus, sondern mit den Tasten W, A, S und D über die Karte, während wir unsere Fähigkeiten mit den beiden Maustasten sowie Q, E, R, F und der Leertaste ausführen. Wem die Standard-Belegung nicht zusagt, kann die Tasten aber auch frei belegen.

Eine Besonderheit ist der Zwang zum exakten Zielen, wie in einem Shooter eben. Wir können unseren Gegner nicht, wie beispielsweise in Online-Rollenspielen üblich, markieren, damit unsere Attacken automatisch ihr Ziel finden. Stattdessen müssen wir selbst mit der Maus in die gewünschte Richtung zielen. Bei Nahkampfangriffen gelingt uns das in der Regel einfacher als bei Atta-

mer. Entweder kaufen wir uns genug »Funcom-Punkte« für echtes Geld, um eine Bloodline frei zu schalten (umgerechnet fünf Euro pro Held), oder wir greifen zu einer der Kaufversionen des Spiels.

Mit beiden Kaufversionen (»Champion« 30 Euro, »Titan« 90 Euro) schalten wir die 16 Standard-Charaktere (also Bloodlines) frei, deaktivieren das Limit für das Verdienen von Blood Coins, erhalten Zugang zu Bots der Schwierigkeitsstufen Mittel und Schwer und erhöhen die verfügbaren Team Slots um zwei (Champion) oder fünf (Titan).

In der immerhin 90 Euro teuren Titan Version erhalten wir außerdem direkten Zugang zu den so genannten »Bloodlust Bloodlines«, sowie allen weiteren Heldenriegeln, die in Zukunft noch nachgeliefert werden. Ohne Titan Edition müssen diese Pakete einzeln nachgekauft werden. Außerdem erhalten Käufer der Titan Edition diverse Avatare und Outfits sowie Funcom Punkte im Wert von 20 Euro.

cken aus der Distanz, denn den Fernangriffen können unsere Widersacher wesentlich besser ausweichen. Fortgeschrittene Spieler versuchen dann hinter den Gegner zu gelangen, da Angriffe aus dem Hinterhalt mehr Schaden anrichten als offen von Angesicht zu Angesicht geführte Attacken. **NIC**

TERMIN	PREIS	USK
13.01.2011	Basisversion gratis	nicht geprüft

Bloodline Champions

Online-Action

Publisher Funcom
Entwickler Stunlock Studios
Sprache Englisch
Ausstattung – (Download)
Kopierschutz – keiner

MULTIPLAYER
SPELMODI (SPIELER) Arena (10), Capture the Artifact (10), Conquest (10)
SPELTYPEN Internet DEDICATED SERVER ja SERVERSUCHE intern
MULTIPLAYER-SPASS 20+ Stunden WERTUNG Sehr gut
»Das fast perfekte Online-Geschnetzel«

GRAFIK	SOUND	BALANCE	ATMOSPHÄRE	BEDIENUNG	UMFANG	LEVELDESIGN	TEAMWORK	KAMPFSYSTEM	MULTIPLAYER MODI
- stimmige Optik - übersichtliche Ansicht - schöne Zauberanimationen - keine dynamischen Schatten	- stimmungsvolle Musikantermalung - passende Kampf- und Charaktergeräusche - kein Surround-Sound	- ausgewogene Klassen - Schere-Stein-Papier-Prinzip - gutes Tutorial - Autobalance vor den Spielen trotzdem teils merkwürdiges Matchmaking	- stimmige Gesamtwelt - Charakteristika der Bloodlines - wenig Hintergrundgeschichte	- intuitive Steuerung - frei belegbar - Kamera um den Held herum bewegbar - kein Zoom	- acht Arena-Karten - drei Spielmodi - wenig Conquest- und Capture-the-Artifact-Karten	- sinnvolle Architektur - diverse Laufoptionen - einfacher Kartenaufbau limitiert taktische Optionen auf Arena-Karten	- starker Fokus auf Teamwork - situationsabhängige Taktikwechsel - Capture the Artifact / Conquest fordern mehr Dynamik	- Keine Zufallselemente - Einsteigerfreundlich und gleichzeitig schwer zu meistern - Attacken müssen gezielt sein - taktische Bewegungen sind Pflicht	- bewährte Prinzipien gut umgesetzt - Ladder-Modus - Teambildung mit Freunden - Turniermodus fehlt noch

