

Søg...



13. juni 2019

Troels Bording (<http://www.planetpulp.dk/author/troels/>)

Synes godt 1

Bloodborne



Tekst

Print denne side

Send som email ([mailto:?](mailto:))

subject=Planet%20Pulp%20%3A%20Bloodborne&body=Jeg%20anbefaler%20denne%20side%

Jeg har et kæmpe problem med Bloodborne: Jeg kan simpelthen ikke nyde andre spil efter at have spillet det! Forrige weekend satte jeg mig for at spille Capcoms nyeste udgivelse i Resident Evil-serien, Resident Evil 2 remake, og jeg synes det var fedt, men jeg måtte også konstatere, at det havde ét stort problem: Det var simpelthen ikke Bloodborne.

(http://www.planetpulp.dk/billeder/computerspil/bloodborne/bloodborne_boxcover_stor.jpg)Blood

er et sindssygt godt og veludviklet spil. Det har rædselsvækkende momenter, som når du falder i et baghold fra en skjult jæger og mister alle dine Blood Echoes, og det har ekstremt tilfredsstillende momenter, som da det endelig lykkedes mig at besejre Martyr Logarius efter hvad der føles som utallige forsøg.

Det er et spil, der er proppet med myter og sagn, og det er et spil, der udfordrer spilleren, og som derfor føles svært, men aldrig umuligt eller urimeligt.

Men først lidt om historien. I **Bloodborne** spiller du en jæger, der ankommer til den forbandede by Yharnam for at lede efter "Paleblood". I spillets introsekvens er din karakter ved at få foretaget en blodtransfusion og vågner alene op på en



hospitalsklinik.

Ved at undersøge klinikkens lobby, bliver spilleren konfronteret med en varulv og siden du ikke har noget udstyr på det tidspunkt, så kan det møde næsten kun ende fatalt.

Herefter ankommer spilleren til the Hunters Dream, som er en form for helle hvor spilleren får udleveret sine første

våben og får mulighed for at transportere sig selv til og fra Yharnam. Gameplaymæssigt er vi ovre i et action-RPG og spilleren skal besejre fjender for at vinde deres Blood Echoes.

Alle modstandere i spillet taber Blood Echoes, der fungerer som spillets valuta. Med Blood Echoes kan spilleren købe nyt udstyr, opgradere sit nuværende udstyr eller købe nye levels til sin karakter.

Gotik

Yharnam viser sig at være en victoriansk-gotisk inspireret by, og Dracula, Transsylvanien og gotisk gys er et gennemgående klart tema.

Det viser sig at Yharnam er besat af bæster som varulve og "man-beasts", og de få mennesker, man møder, er alle sindssyge galninge, der kun kan se spilleren som endnu et uhyre.

Spilleren kan besejre dem og vinde Blood Echoes som så kan omsættes til udstyr eller levels i Hunters Dream, men pas på, for hver gang spilleren drager tilbage til drømmen, så nulstilles Yharnam og alle uhyrerne genopstår og må besejres igen, hvis spilleren vil videre igennem byen.

For at komme videre skal spilleren derfor finde Lamp-posts, som er unikke transport-poster, som kan bringe spilleren til og fra drømmen.

Hvis spilleren selv bliver besejret, så taber han alle sine akkumulerede Blood Echoes og må starte spillet igen fra den sidste Lamp-post, han fandt, og spillet nulstilles igen. Herefter kan han genvinde sine tabte Blood Echoes, hvis det lykkes for ham at komme tilbage til det sted, hvor han blev besejret.

Mildt online-element

Spillet har også et mildt online-element: Spilleren er i stand til at se andre spillere som spøgelser og kan se, hvordan andre spillere er blevet besejret og kan forhåbentligt bruge denne viden til selv at undgå at falde i baghold.

Det er også muligt at se beskeder, som andre spillere har lagt i byens gader, og selvom alle beskederne kun kan vælges fra en liste af foreskrevne noter, så kan disse også bruges til at få viden om fælder, baghold eller skjulte skatte.

Man kan også invitere andre spillere til at spille sammen, og det kan være nødvendigt for at overkomme spillets utallige boss-fights. At invitere andre spillere kan dog også være farligt, for det kan lokke fjendtlige spillere til.

Gotik bliver til Lovecraft

Som udgangspunkt starter spillet som en regulær gotisk gyser, men ca. halvvejs igennem hopper det helt over i Lovecraft-land.

Historien er altid vag og bliver egentlig kun leveret gennem noter og udstyrsbeskrivelser, men det står klart, at indbyggerne i Yharnam og den ledende "Healing Church"-kult tilbyder urgamle og muligvis udenjordiske væsener, som de omtaler som "The Great Ones", en reference til Lovecrafts egne Great Old Ones.

Spilleren er tilsyneladende havnet i byen netop som den er i gang med et ritual som skal afføde en ny Great One og det er nu op til spilleren at stoppe dette ritual.

Faktisk kan jeg ikke rigtig komme i tanke om et andet spil, der håndterer Lovecraft-temaet så godt som **Bloodborne**.

Producenten FromSoftware har tidligere lavet **Dark Souls**-serien, en spilsérie som **Bloodborne** rent gameplay-mæssigt minder meget om.

Men hvor **Dark Souls** har en mørk fantasysætning, så er **Bloodborne** altså decideret horror. Galskab er et tema, der gennemsyrrer hele spillet, bl.a. i insight-mekanikken, der giver spilleren mulighed for at se usynlige monstre, hvis man akkumulerer nok, og det ses også i kampen imod den sindssyge jæger Micolash, som har et bur på hovedet i den tro, at han så bedre kan kommunikere med The Great Ones.

Rendyrket horror!

Der bliver også leveret små myter i selve udstyrsbeskrivelserne, og her kan spilleren bl.a. lære om Vileblood-klanen, der afsvor sig fra The Healing Church og drog til Cainhurst Castle – et slot, som spilleren selv kan undersøge hvis han altså finder vejen dertil.

Der er mange områder i **Bloodborne** som ikke er nødvendige at spille igennem, men ligesom historien, så er selve level-designet heller ikke lineært, og der findes mange forskellige veje igennem spillet. Spillet indeholder også de mystiske Chalice-dungeons, som ikke er nødvendige at spille igennem, men som ændrer layout, hver gang spilleren går ind i en ny.

Spillet udkom i 2015 og er kun tilgængeligt på PS4. Det blev dog en kritikerrost og kommerciel succes, og der har længe været gisninger om en mulig fortsættelse. Selv er jeg nået dertil, hvor jeg også bruger tid på at læse **Bloodborne**-Wikipedia-sider og se **Bloodborne**-YouTube-kanaler for at få en bedre forståelse for mytologien bag spillet.

Det har fanget mig, som ingen andre spil har formået, og jeg vil uden tøven kalde det det bedste spil, som kan købes til PS4. Det er svært at pege på en ting, som **Bloodborne** gør bedre end alle andre, fordi det er akkumuleringen af alle elementerne, der gør spillet til så stærk en oplevelse.

Det har et fantastisk soundtrack, virkelig smart level design, et smukt og grotesk grafisk layout, en myriade af opfindsomme våben, som hver kræver sin egen spilstil for at håndtere ordentligt og en masse uforglemmelige øjeblikke.

Hvis du er den lykkelige ejer af en PS4, så skyldes du dig selv den her oplevelse. Lige nu tror jeg, at jeg vil stoppe med at skrive om spillet og i stedet sætte mig hen for at spille det igen.



Titel: Bloodborne
Udvikler: FromSoftware
Udgiver: Sony Computer Entertainment
Udgivelsesår: 2015
Platform: PlayStation 4
Genre: Action-RPG

Anmeldt i nr. 164 | 13/06/2019 (http://www.planetpulp.dk/?page_id=47907)



Troels Bording (http://www.planetpulp.dk/?page_id=896). Født 1982. Pt. bosat i Singapore. Troels har altid været lokket af det fantastiske, men det var **Sværd & Trolddom**-bøgerne, som i sin tid vakte begejstringen for fantasy og science fiction-genren, og da han senere købte en dansk udgave af **Dungens & Dragons** i den tro, at det var et brætspil lig **HeroQuest**, blev han også introduceret til rollespil.

Skriv et svar

Din e-mailadresse vil ikke blive publiceret. Krævede felter er markeret med

Kommentar

Navn

E-mail

Websted

Skriv kommentar

Indhold – 13. januar 2021

Leder og indhold - 13. januar 2021 (<http://www.planetpulp.dk/?p=49903>)

Film:

Greenland (<http://www.planetpulp.dk/?p=49900>) (Ric Roman Waugh, 2020)

Journey to the Center of the Earth (<http://www.planetpulp.dk/?p=49890>) (**Rejsen til Jordens indre**) (Henry Levin, 1959)