

A Vampyre Story

Witze top, Rätsel flop: Trotz sympathischer Helden und toller Atmosphäre enttäuscht das Vampir-Adventure mit teils fiesen Rätseln, lahmer Story und einem offenen Ende.

DVD
Video-Special

gamestar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5584

Vielleicht war die DVD voll? Vielleicht haben sich die gut ausgewählten Synchronsprecher bei der Vertonung von **A Vampyre Story** heiser gequasselt? Wir wissen es nicht. Fest steht: Das klassische Point-and-Click-Adventure macht mitten in der ohnehin recht dünnen Handlung Schluss. Gerade lassen wir die Vampirdame Mona und ihren Fledermausbegleiter Froderik noch einen verlorengegangenen Haustürschlüssel abliefern, im nächsten Moment rollt die Endsequenz über den Bildschirm – kein dramatischer Höhepunkt, keine Auflösung der angebrochenen Erzählstränge. Wann und ob die zwei geplanten Fortsetzungen erscheinen, ist noch nicht bekannt. Hinzu kommt: Bereits

der Serienauftakt wirkt auffällig gestreckt. Die leichenbasse Hauptdarstellerin und ihr vorlauter Flatterkumpane geizen zwar nicht mit flotten Sprüchen und gelungenen Anspielungen auf Spiele- und Filmklassiker. Viel zu sagen hat das vampirische Helenduo letztendlich aber nicht.

Viel Lärm um nichts

Mona hat einen Traum: Sie will als Operndiva an die Pariser Bühnen. Soweit die Hintergrundgeschichte. In **A Vampyre Story** darf die unfreiwillig zum Vampir gewordene Nachwuchssängerin zunächst aber nur aus einem Schloss fliehen, ihrem rachsüchtigen Vampirvater entwischen und sich ein Pferd samt geräu-



Mona kann jeden Gegenstand ansehen, verwenden, ansprechen oder versuchen, ihn in Fledermausform zu nutzen. Oft müssen Sie langwierig und blind drauflos probieren, denn nützliche Hinweise fehlen.

miger Sarg-Kutsche für die Fahrt nach Paris besorgen. Dazu unterhalten wir uns mit skurrilen Schloss- und Stadtbewohnern, lösen Kombinationsrätsel und legen Erinnerungen an besonders schwere Gegenstände ins Inventar ab. Die holen wir dann im passenden Moment per Vampir-Teleportation. Das Problem: Die meisten Aufgaben sind zwar – bis auf ein paar unfaire Aussetzer – solide aufgebaut. Fehlende Hinweise machen die Lösungen aber oft unnötig schwer nachvollziehbar.

Es gibt zwar eine schier endlose Zahl von witzigen Kommentaren, doch der Großteil davon ist im besten Fall spaßige Ablenkung und wenig hilfreich, im schlimmsten Fall führen Sie die Kommentare sogar in die Irre. Zudem sind die Umgebungen mit maßlos vielen unnützen Interaktionspunkten überladen. Darunter leidet die Spieldynamik merklich, denn der makabere Humor und die dichte Atmosphäre können die Designschwächen auf lange Sicht nicht ausgleichen.



Das braune Flattervieh auf Monas Schulter ist ihr Fledermausbegleiter Froderik.

Ein Anfang zum Aufhören

Christian Schneider: A Vampyre Story hat eine wunderbare Atmosphäre, sieht schön aus und steckt voller Details. Die beiden Hauptfiguren sind mir mit ihren frechen Witzeleien sofort sympathisch. Doch beim offenen Ende und den Rätseln schlägt meine Stimmung um. Kaum Hinweise einerseits, aber andererseits locker mehr als 50 Interaktionsmöglichkeiten – samt längerer Kommentare – in nur einer Umgebung? Hier hat der straffende Rotstift des Designers versagt. So verkommen die Denkeinlagen zur spaßtötenden Geduldsprobe.



redaktion@gamestar.de

A VAMPYRE STORY

ENTWICKLER Autumn Moon Entertainment (A Vampyre Story ist das Erstlingswerk)

PUBLISHER Crimson Cow

SPRACHE Deutsch, Englisch

AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 17 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 17.11.2008

CA. PREIS 40 Euro

USK ab 12 Jahren

ANSPRUCH		
EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10
1	4	8

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCS	FÜR HIGHEND-PCS	3D-GRAFIKKARTEN
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10	
MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM	
1,6 GHz Intel XP1600+ AMD 512 MB RAM 5,0 GB Festplatte	2,0 GHz Intel XP 1800+ AMD 1,0 GB RAM 5,0 GB Festplatte	2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 1,0 GB RAM 5,0 GB Festplatte	<ul style="list-style-type: none"> ■ Geforce 6600 / 6800 ■ Geforce 7800 / 7900 ■ Geforce 8800 / 9800 ■ Geforce 9600 ■ Geforce GTX 200 ■ Radeon X1600 ■ Radeon X1800 / X1900 ■ Radeon HD 2900 ■ Radeon HD 3800 ■ Radeon HD 4800

PROFITIERT VON –

BILDFORMATE ■ 4:3 ■ 5:4 ■ 16:9 ■ 16:10 **KOPIERSCHUTZ** k. Angabe

TON ■ Stereo ■ 4.0 ■ 5.1 ■ 6.1 ■ 7.1

BEWERTUNG

GRAFIK	+ hübsche, handgezeichnete Hintergründe + Aktionen animiert ... - ... aber teils fehlerhaft - Animationsschleifen in Gesprächen	7 /10
SOUND	+ stimmiger Soundtrack + passende Umgebungsgerausche + gute Sprecher ... - ... die nicht immer ganz ihre Charaktere treffen	9 /10
BALANCE	- deutlich zu viele unnütze Interaktionspunkte - keine Lernkurve, sondern durchweg schwierig - zu wenige Hinweise	3 /10
ATMOSPHÄRE	+ gelungener Humor mit vielen Anspielungen auf Spiele und Filme + Vampirfähigkeiten - lahmer Spielablauf	9 /10
BEDIENUNG	+ Point-and-Click-Standard + Hotspot-Anzeige zuschaltbar + Laufwege überspringbar + Inventar-Erinnerungen	10 /10
UMFANG	+ endlose Zahl von witzigen Kommentaren + 15 Spielstunden ... - ... die extrem gestreckt wirken - wenige Schauplätze	6 /10
HANDLUNG	+ kleine Story-Wendungen + dünner Spannungsbogen - offenes Ende - vieles scheint erst für die Fortsetzungen wichtig	4 /10
RÄTSEL	+ Froderik-Rätsel + Tipps im Handbuch - Zusammenhänge meist erst im Nachhinein klar - teils irreführende Hinweise	6 /10
DIALOGE	+ witzige Gespräche ... - ... aber selten relevant - Dialogrätsel letztendlich nur lineares Durchklicken	6 /10
CHARAKTERE	+ sympathisches Helenduo + zum Szenario passende, ungewöhnliche Figuren (Eiserne Jungfrau) - wirken oft etwas steif	8 /10

PREIS/LEISTUNG **Befriedigend** **SOLOSPIELZEIT** 15 Stunden

FAZIT Überfrachtetes Vampir-Adventure mit viel Witz.

GameStar 01/2009

Autumn-Moon-Gründer Bill Tiller hat bei LucasArts unter anderem an Monkey Island 4 und dem eingestellten Vollgas 2 gearbeitet.

99