The Incredible Adventures of Van Helsing

Mit zwei ungewöhnlichen Helden metzeln wir uns durch Transsilvanien und eine finstere Steampunk-Stadt – das Szenario überzeugt ab der ersten Minute, wie steht's mit der Spielmechanik? Von Maurice Weber

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Neocore Games** Entwickler: **Neocore Games (King Arthur 2, GameStar 04/12: 69 Punkte)**
Termin: **22.5. 2013** Spieler: **1 - 4** Sprache: **Englisch mit deutschen Untertiteln** Preis: **15 Euro**

GameStar.de/Quicklink/8345 | Auf DVD-XL: Testvideo

⊕ Stärken

+ originelle Hauptfiguren
+ unverbrauchtes Szenario
+ vielschichtige Charakterentwicklung
+ Anspielungen und trockener Humor

⊖ Schwächen

- geringe Gegenstandsvielfalt
- schwaches Trefferfeedback

In der Altstadt von Borgovia kriegen wir es mit kanonenbewehrten **Magistern** zu tun.

Dass sich Vampire und Werwölfe ihr Brot heutzutage als Teenie-Herzblätter verdienen müssen, ist eigentlich kein Wunder. Um in Zeiten der modernen Wissenschaft und all ihrer ausgeklügelten Vernichtungswerkzeuge noch Schrecken zu verbreiten, sollte man schon mehr wegstecken als eine läppische Silberkugel oder ein paar Knoblauchzehen. Vor hundert Jahren sah man das freilich noch anders, ganz besonders ein gewisser Abraham Van Helsing aus Amsterdam. Der hatte sich nicht nur mit Leib und Seele der Forschung verschrieben, sondern verteidigte England obendrein gegen Blutsauger-Schwergewicht Graf Dracula. So dachte er sich bestimmt nichts Böses, als er die Vampirkönige von Borgovia stürzte und einigen Wissenschaftlerkollegen die Zügel in die Hand gab. Das Ende vom Lied: Uhrwerk-Soldaten sorgen in rußgeschwärzten Straßen für Zucht und Tyrannei, Labore spucken eine mordlustige Monstrosität nach der anderen aus. Und wir machen uns im Action-Rollenspiel **The Incredible Adventures of Van Helsing** als Sohn des legendären Vampirtöters auf, die Suppe auszulöffeln.

Wut ohne Wucht

Um nach Borgovia zu gelangen, bahnen wir uns einen Weg durch Transsilvanien und kriegen es mit haufenweise Werwölfen und anderen klassischen Horrormonstern zu tun. Kein Problem – einem Van Helsing ist das Monsterjäger-Handwerk in die Wiege gelegt, und uns Spielern ist das Totklicken Hunderter Bestien seit **Diablo** in Fleisch und Blut übergegangen. Außerdem kriegen wir tatkräftige Schützenhilfe vom Familiengeist Lady Katarina. Die scharfzüngige Ex-Adelige meldet sich obendrein gerne mal zu Wort, um unsere Taten zu kommentieren oder Van Helsing einfach ein wenig aufzuziehen. Vor allem wegen der hervorragenden, wenn auch nur englischen Sprecher sorgen die Kabbeleien zwischen den beiden Hauptfi-

Steam-Pflicht

The Incredible Adventures of Van Helsing muss einmalig online über Steam aktiviert werden. Zwar dürfen Sie das Spiel anschließend auf beliebig vielen Rechnern installieren, ein Weiterverkauf ist dann aber nicht mehr möglich.

 Abraham Van Helsing wurde 1897 von Bram Stoker für dessen Kultroman »Dracula« erdacht.

guren immer wieder für Lacher - obwohl sie genretypisch nur selten mit Kamerafahrten oder sonstigen Ausschmückungen inszeniert werden. Das Spiel erzählt zwar eigentlich eine düstere (und recht klischeehafte) Geschichte, nimmt sich dabei aber nicht allzu ernst. Unter den zahlreichen versteckten Geheimnissen, die wir in den weitläufigen Levels entdecken, finden sich auch jede Menge humorvolle Anspielungen wie etwa ein magischer Ring, den wir einem irr brabbelnden Geschöpf abknöpfen. Die Quests

Meuchle Monster für neuen Hut

beschränken sich größtenteils auf Genre-Allerlei, aber immerhin mit einem Augenzwinkern. Etwa, wenn ein Auftraggeber alle Floskeln in den Wind schießt und ganz dreist fragt: »Setzt du bitte dein Leben aufs Spiel, um meinen Kram zurückzuholen?«

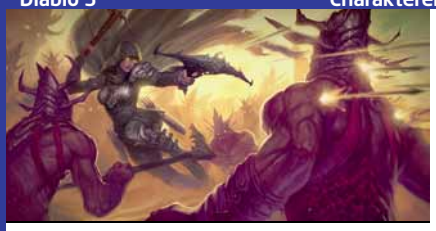
All das nimmt Van Helsing mit der stoischen Gelassenheit des erfahrenen Monsterjägers hin. Als Meister seines Fachs weiß er mit Schwertern, Pistolen und okkulten Kräften gleichermaßen umzugehen, die gewohnte Klassenwahl fällt weg. Unseren Kampfstil entwickeln wir selbst, indem wir beim Levelaufstieg Attributspunkte verteilen und Fähigkeiten wie Trümmerschlag, Explosivgeschoss und Eisnova hochstufen – inklusive Respec-Option gegen Geld. Lehrmeister bieten obendrein Tricks wie einen Zeitstopp und passive Aura-Effekte feil. Durch unsere Leistungen schalten wir außerdem Ruhmboni frei: Wer viel in Körperkraft investiert hat, schüchtert beispielsweise Händler für bessere Preise ein. Daneben entwickeln wir auch Lady Katarina nach unseren Bedürfnissen. Die kann fließend zwischen Nah- und Fernkampf wechseln oder uns per Meditation unterstützen und damit immer genau die Rolle füllen, die unseren Helden sinnvoll komplementiert. Soll sie uns etwa Feinde im Nahkampf vom Leib halten, steigern wir ihre Lebenskraft und verpassen ihr eine Chance, Gegner mit Angriffen zu lähmen.

Für noch mehr Vielfalt sorgen sogenannte Powerups, von denen wir für jede Fähigkeit drei lernen können. Jedes davon lädt den nächsten Einsatz dieser Fähigkeit mit einer Zusatzwirkung auf: Riesige Feindeshorden? Mal eben den Radius des nächsten Feuerballs erhöhen. Kaum noch Lebenspunkte? Schnell ein paar Heilungs-Powerups in den nächsten Schwertstreich pumpen. Bezahlt wird das mit Wut, die sich durch das Töten von Gegnern immer wieder auffüllt. Nach kurzer Eingewöhnung passen wir unsere Fähigkeiten von Sekunde zu Sekunde dem Kampfgeschehen an. Die eigentlichen Gefechte werden der gelungenen Charakterentwicklung aber nicht gerecht. Unsere Angriffe fühlen sich fast schwerelos an und rufen kaum eine Reaktion bei den Monstern

Van Helsing gegen den Teufel

Den Genre-Primus **Diablo 3** kann **Van Helsing** nicht übertrumpfen, dafür kracht es in den Kämpfen zu wenig. Aber Indie-Entwickler Neocore glänzt gerade dort mit durchdachten Ideen, wo der große Konkurrent nach Ansicht vieler Spieler geschwächelt hat.

Diablo 3 — **Charakterentwicklung** — **Van Helsing**



Fünf Klassen laden ein zum Experimentieren und Nochmalspielen. Weil aber alle Fähigkeiten in **fester Reihenfolge** freigeschaltet werden, gleichen sich zwei hochstufige Zauberer wie ein Ei dem anderen.

Ganz **ohne Klassenwahl** spielen wir immer denselben Helden, dürfen diesen aber mit Attributspunkten, mehrstufigen Fähigkeiten mit Powerups, Ruhmesbelohnungen sowie Tricks und Auren völlig **frei gestalten**.

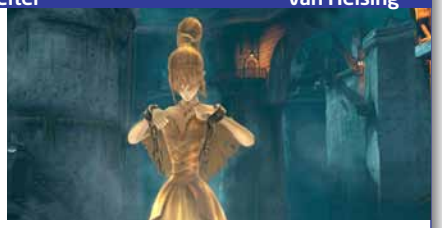
Diablo 3 — **Crafting** — **Van Helsing**

Trotz großer **Vielfalt** (auch grafisch) haben wir auf unsere Ausrüstung wenig Einfluss: Wir rüsten sie mit gerade mal **vier Edelsteintypen** aus oder verarbeiten sie zu neuen Waffen mit zufälligen Eigenschaften.

Wir kombinieren Gegenstände nicht nur zu zufälligen neuen, sondern belegen sie auch mit **Zaubern**. Obendrein fügen wir zahlreiche Arten von Essenzen ein, die sich ebenfalls kombinieren und verbessern lassen.

Diablo 3 — **Begleiter** — **Van Helsing**

Diablo 3 lässt uns aus **drei Begleitern** wählen, die wir aber nur begrenzt anpassen dürfen: Ein kleines Inventar und viermal eine Fähigkeit wählen, mehr ist nicht drin. In den Multiplayer folgen sie uns nicht.



Katarina ist nicht austauschbar, beherrscht aber drei Kampfstile und verfügt wie wir über **Attribute, Inventar und einen Fähigkeitsbaum**. Zudem geht sie für uns einkaufen und begleitet uns im Multiplayer.

Diablo 3 — **Szenario** — **Van Helsing**

Sanktuario blickt mit drei Spielen und mehreren Büchern auf eine umfangreiche **Hintergrundgeschichte** zurück. Die kriegen wir im Spiel aber nur am Rande mit, die Welt besteht aus Fantasy-Klischees.

Die Spielwelt basiert auf Büchern wie **Dracula**. Es fehlt die Ausarbeitung eines Diablo, aber Monster aus der slawischen Mythologie und die Steampunk-Stadt Borgovia bieten Genrefans angenehme Abwechslung.

Diablo 3 — **Humor** — **Van Helsing**

Der dritte Teil bietet mehr Humor als von der düsteren Serie gewohnt, allerdings beschränkt auf bestimmte Figuren oder Gebiete wie **Launebach**. Oft wirken die Witzeleien gezwungen und fehl am Platz.

Gerade wegen ihres trockenen Humors werden uns die Hauptfiguren schnell sympathisch. Scherzhafte Anspielungen durchdringen das ganze Spiel, im Bild etwa kämpfen wir gegen das **Killerkarnickel**.

Seitdem wurde er unter anderem von Laurence Olivier, Anthony Hopkins und Hugh Jackman gespielt, bald soll Tom Cruise dran sein.

Katarina for Hauptcharakter

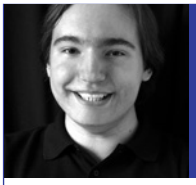
Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Klar, man merkt The Incredible Adventures of Van Helsing an, dass dem ungarischen Entwicklerteam von Neocore keine Millionen zur Verfügung standen. Die Animationen fallen vergleichsweise sparsam aus, die Angriffseffekte könnte man als mickrig bezeichnen und ans überragende Trefferfeedback von Diablo 3 kommt sowieso nix ran. Van Helsing bietet allerdings viele hübsche kleine und größere Ideen als Ausgleich an. Etwa das Killerkaninchen, die Tower-Defense-Einlage und mit Lady Katarina den amüsantesten Sidekick in einem Action-Rollenspiel seit sehr langer Zeit. Die Dame ist so cool, dass sie eigentlich ein eigenes Spiel verdient hätte. Hallo Neocore, demnächst dann bitte The Incredible Adventures of Lady Katarina. Ich würd's kaufen.

hervor – nur die Schadenszahlen zeigen uns, dass wir überhaupt getroffen haben. Dem Kampfgefühl tut auch die Grafik keinen Gefallen, die zwar detailverliebte Umgebungen auf den Bildschirm zaubert, aber nur ausgesprochen magere Effekte für Zauber und Schusswaffen (wo ist das Mündungsfeuer?).

Auch die Belohnung in Form von fetter Beute könnte fetter sein. Magische Gegenstände gibt es zur Genüge, aber der feine Herr Van Helsing trägt immer Hut und Mantel, die Waffen beschränken sich völlig auf Schwerter, Pistolen und Musketen. Zwar haben sich die Entwickler bemüht, verschiedene Varianten zur Verfügung stellen, unser Inventar voller Texashüte, Trapperkappen und Melonen könnte man leicht mit dem Katalog eines Herrenausstatters verwechseln. Aber letztendlich tragen wir immer nur unterschiedliche Versionen desselben Outfits. Überflüssige Beute laden wir kurzerhand Lady Katarina auf, damit sie à la **Torchlight** kurz zum Händler schwebt, sie verscherbelt und mit ein paar Heiltränken zurückkommt. Außerdem hat die Aristokratin ihr eigenes Inventar, benutzt aber dieselben Gegenstände wie wir. Da zaubert sie dann stärkere Magieprojektile, wenn wir ihr eine bessere Flinte in die Hand drücken, obwohl sie den Schießprügel gar nicht sichtbar trägt.

Im Mehrspielermodus ziehen bis zu vier Van Helsings und vier Katarinas gemeinsam los. Weil die auch noch fast alle gleich aussehen, ist es mit der Übersicht nicht weit her, Spaß macht die Koop-Monsterjagd trotzdem. Langzeit-Abenteurer kommen aber nicht auf ihre Kosten: Nach dem ersten Durchspielen haben wir alles gesehen, die Gebiete sind nämlich nicht zufallsgeneriert und der Held ja immer derselbe. Auch für unseren hochstufigen Charakter gibt es wenig zu tun: Einmal geleerte Levels füllen sich nicht neu mit Monstern, und statt eines zweiten Anlaufs mit höherer Schwierigkeit gibt es nur eine Handvoll extra-knackiger Szenarios. Aber selbst wenn's beim ersten Durchspielen bleibt, sind das trotz Macken immer noch fünfzehn Stunden unterhaltsamer Monsterjagd – für fünfzehn Euro macht man da nicht viel falsch. Weitere Szenarios sollen im Laufe des Jahres folgen, einen zweiten Serienteil hat Entwickler Necore ebenfalls bereits angekündigt. MA



Mit Schwert und Charme

Maurice Weber,
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

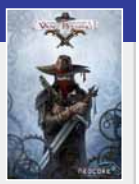
Anfang letzten Jahres hätte ich mich um dieses Spiel gerissen wie ein Vampir um ein Lager Blutkonserven. Diablo 3 war noch einige quälende Monate entfernt und bei Action-Rollenspielen herrschte allgemein Flaute. Seitdem ist einiges passiert, auf Diablo 3 folgten hochklassige Konkurrenten wie Torchlight 2 und Path of Exile. Mit denen kann Van Helsing nicht mithalten, jedenfalls nicht bei Grundtugenden wie Kampf und Sammelwut. Trotzdem habe ich die Abenteuer des Monsterjägers gerne gespielt – weil ich zwar in vielen Spielen eine packende Monsterhatz geboten kriege, aber selten in einem so erfrischenden Szenario und selten mit zwei so unterhaltsamen Hauptfiguren wie hier.

Spaßig, aber zu selten: Wir verteidigen unser Hauptquartier mithilfe **tödlicher Fallen**.

TERMIN 22.5.2013 PREIS 15 Euro USK nicht geprüft

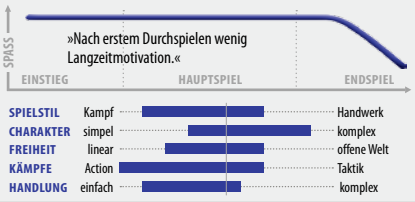
Action-Rollenspiel

Van Helsing



Publisher	NeocoreGames
Entwickler	NeocoreGames
Sprache	Englisch
Ausstattung	nur Download (Steam), kein Handbuch, aber Ingame-Erklärungen
Kopierschutz	--

GENRE-CHECK ACTION-ROLLENSPIEL

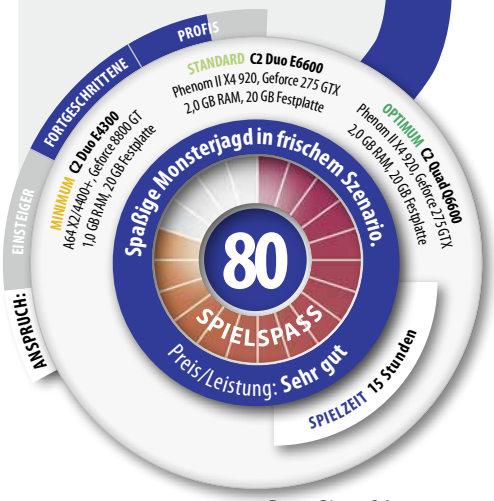


MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Koop (4) SPIELTYPEN Internet DEDICATED SERVER Nein
SERVERSUCHE Steam MULTIPLAYER-SPASS 15 Stunden

WERTUNG Gut
»Mit Freunden noch spaßiger, aber auch noch unübersichtlicher.«

GRAFIK	⊕ stimmiger Stil ⊕ schön gestaltete Umgebungen ⊕ teils herrlich bizarres Monsterdesign ⊖ schwache Effekte ⊖ aus der Nähe detailarme Figuren	7/10
SOUND	⊕ stimmungsvolle Musik ⊕ sehr gute Sprecher… ⊖ …aber nur auf Englisch ⊖ unspektakuläre Kampfgeräusche	8/10
BALANCE	⊕ vier Schwierigkeitsgrade ⊕ selten unfair ⊕ verkraftbare Geldstrafe für Tode ⊕ Hardcore-Modus	9/10
ATMOSPHÄRE	⊕ unverbrauchtes Szenario mit Einflüssen aus Horror und Steampunk ⊕ unterhaltsame Dialoge ⊕ schräge Nebenfiguren ⊖ spartanische Inszenierung	9/10
BEDIENUNG	⊕ klassische Hack'n'Slay-Steuerung ⊕ frei belegbare Tasten ⊕ übersichtliches Inventar ⊖ nur zwei aktive Fähigkeiten gleichzeitig	9/10
UMFANG	⊕ große Spielwelt ⊕ 15 Stunden Kampagne ⊕ Koop-Modus ⊖ wenig Wiederspielwert ⊖ keine zufallsgenerierten Gebiete	7/10
QUESTS / HANDLUNG	⊕ viele Geheimnisse und Anspielungen ⊕ sympathische Protagonisten ⊕ Bossmonster mit Trophäenbelohnung ⊕ Tower Defense-Einlagen ⊖ öde Sammelaufgaben	8/10
CHARAKTERSYSTEM	⊕ freie Entwicklung von Held und Begleiterin ⊕ Powerups für jede Fähigkeit ⊕ freischaltbare Boni durch hohen Ruhm ⊕ Tricks und Auren ⊖ keine unterschiedlichen Klassen	9/10
KAMPFSYSTEM	⊕ Gegner und Bosse mit eigenen Stärken ⊕ Begleiterin mit drei Kampfstilen ⊕ Ausrichtung auf Nah- und Fernkampf ⊖ schwaches Trefferfeedback ⊖ oft unübersichtliche Kämpfe	7/10
ITEMS	⊕ haufenweise magische Waffen und Rüstungen ⊕ legendäre Gegenstände ⊕ Aufwertung durch Essenzen und Verzauberung ⊖ geringe optische Vielfalt ⊖ nur drei Waffentypen	7/10



 Die Ereignisse des Spiels hat Entwickler Neocore selbst erfunden, der Sohn des ursprünglichen Van Helsing starb jung.