



# The Incredible Adventures of Van Helsing 2

Der erste Teil der Trilogie glänzte durch Witz, Charakter und Kurzweil. Im Test von Van Helsing 2 stellen wir fest, dass der Nachfolger dieses Niveau hält. Von Benjamin Danneberg

Genre: Action-Rollenspiel Publisher: Neocore Games Entwickler: Neocore Games (The Incredible Adventures of Van Helsing, GS 08/13: 80 Punkte)  
Termin: 22.5.2014 Spieler: 1-8 Sprache: Englisch mit deutschen Untertiteln Preis: 15 Euro

Auf DVD: Test-Video

## ➕ Stärken

- + originelle Hauptfiguren
- + überall coole, verrückte Details
- + viele Geheimnisse und schwierige Entscheidungen
- + Anspielungen und trockener Humor

## ⊖ Schwächen

- schlechtes Trefferfeedback
- Itemjagd motiviert kaum

**H**ach ja, die gute alte Zeit! Da wusste ein Vampirjäger noch, was ihn erwartete, wenn er den Holzdeckel vom Sarg klöppelte. Ein Hämmerchen, ein angespitzter Pflöck – schon gab es Vampirherz am Spieß. Abraham Van Helsing machte den Blutsaugern den Garaus und überließ der Wissenschaft das Feld. Ein blöder Fehler, den sein Sohn mit der Jagd auf Professor Fulmigati wieder ausbügeln musste. Und was folgt auf Wissenschaftsterror? Militärterror! Im Action-Rollenspiel The Incredible Adventures of Van Helsing 2 kommt General Harker wie ein apokalyptischer Reiter über den fiktiven Staat Borgovia. Höchste Zeit für Van Helsing und die charmante Gespensterlady Katarina, dem wildgewordenen Waffenfetischisten Sand in den Lauf zu streuen.

Die Geschichte passt auf einen Bierdeckel: Wir ziehen gegen General Harker und seine skurrilen Truppen zu Felde, um Borgovia und den Widerstand zu retten. Dabei unterstützt uns Gefangener Nr. 7, ein mysteriöser Typ, der sich als ergebenen Spion in unsere Diens-

te stellt. Dass mit unserem neuen Kumpel etwas nicht stimmt, kriegt selbst die größte Trantüte mit – nur der treudoofe Van Helsing nicht. Egal, denn die Geschichte des zweiten Teils kennt genauso viele Überraschungen und Wendungen wie die des ersten, nämlich keine. Also fallen auch die Quests wie gewohnt aus: Wir versuchen, besetzte Stadtteile zu befreien, Mittel und Wege gegen Monster und Monstemaschinen zu finden, uns Unterstützung zu sichern und eine Spur der Vernichtung durch die Horden des bekackten Generals zu ziehen. Allerdings wird auch für Erfrischung und Spannung gesorgt: Häufig müssen wir Entscheidungen treffen, die nachhaltige Konsequenzen haben. Geben wir einem Gefängnisinsassen beispielsweise 100 Gold, anstatt ihn mittellos auf die Straße zu scheuchen, verrät er uns den Zugang zu einem geheimen Level. Solche Wahloptionen sind das Salz in der borgovischen Suppe und als motivierendes Element sehr gut integriert worden.

Neben diesen Entscheidungen sind es die Details, die den neuen Ableger der Reihe interessant machen. Wenn wir beispiels-

weise ein Rätsel lösen sollen und für unsere Antwort ordentlich auf die Nuss bekommen, dem Rätselgeber aber plötzlich einfällt, dass die Antwort eigentlich doch richtig war und er uns ein mageres »Sorry!« ins Kampfgetümmel hinterher wirft, dann hat das Spiel seine stärksten Momente.

## Entscheidungen, Konsequenzen

Ebenso hervorragend gelungen sind erneut die vielen Anspielungen auf bekannte Filme oder Filmfiguren. Wir denken etwa an den fette Oger, der uns auf einer Brücke ein zünftiges »Du kannst nicht vorbei!« entgegenbrüllt. Solche kleinen, humorigen Details machen den liebenswerten Charakter des zweiten Teils aus. Und dann wären da ja noch die beiden Hauptdarsteller Van Helsing und sein Hausgeist Lady Katarina. Letztere rettet mit ihren bissigen Kommentaren die Show, denn Van Helsing selbst präsentiert sich dieses Mal enttäuschend bieder. Aber auch der Sarkasmus und die

## Steam-Pflicht

The Incredible Adventures of Van Helsing 2 kann für knapp 15 Euro über Steam erworben werden. Zwar dürfen Sie das Spiel anschließend auf beliebig vielen Rechnern installieren, ein Weiterverkauf ist dann aber nicht mehr möglich.

Ironie der schwebenden Dame haben etwas gelitten und kommen nicht mehr ganz so pointiert rüber wie noch im ersten Teil.

Das grundsätzliche Spielprinzip mit seinen Skills, den Power-Ups (durch die sich im Kampf aufbauende Ressource Wut ausgelöste Zusatzfähigkeiten eines Skills) und unserer Begleiterin hat sich nicht verändert, ist aber erweitert worden. Das fängt bei den neuen Klassen an: Der Jäger (Nahkampf und Fernkampf), der Thaumaturg (Magie) und der arkane Mechaniker (Technik) stehen uns zu Beginn zur Auswahl. Alle drei Klassen kommen mit neuen, klasseneigenen Gegenständen und natürlich jeweils eigenen Skillbäumen daher. Schick: Wir können alternativ auch unseren Van Helsing aus dem ersten Teil importieren oder mit einem vorerstellten Helden der Stufe 30 einsteigen. Die Skillbäume wurden mit einer Vielzahl neuer Fertigkeiten erweitert, denen wir beim Stufenanstieg verdiente Punkte zuweisen. Der neuerlich dreifig Stufen umfassende Spielbereich bietet nur verhältnismäßig wenig Fähigkeitenpunkte: Wir müssen uns spezialisieren, damit die Monsterhorden mit uns nicht den Boden aufwischen. Immerhin: Wir dürfen nun acht anstelle der bisherigen sechs Fertigkeiten im Kampf verwenden. Die Kloppereien selbst haben sich jedoch nicht weiterentwickelt. Wir holen immer noch ohne nennenswertes Trefferfeedback durch Monstermassen und müssen im oft extrem unübersichtlichen Gewühl versuchen, gefährliche Ziele zuerst auszuschalten. Wie auch schon im ersten Teil definiert sich die Schwierigkeit der Kämpfe meist über die Masse, Einzelgegner sind selten eine Herausforderung. Das führt zu einer spürbaren Abnutzung des Kampfsystems: Wir haben mehrfach den Schwierigkeitsgrad auf die einfachste Stufe herunter-



Wie gehabt verteilen wir Punkte auf Attribute und jede Menge Fertigkeiten.

geregelt (komfortabel: die Schwierigkeit lässt sich ohne Neustart direkt im Spiel verändern), damit die langwierigen Klickorgien etwas schneller vorbeigehen.

Die Steuerung ist dabei noch genauso hakelig bis bockig wie im ersten Teil, im monster- und effektüberladenen Bild verschwindet unser Held gern komplett in der Splatter-Orgie. Der Held stellt beim Dauerdrücken der linken Maustaste hin und wieder auch den Dienst an der Waffe ein, wer hier auf Nummer Sicher gehen will, muss wild vor sich hin klicken. Das neue Interface bietet insgesamt eine bessere Übersicht über die Skills, allerdings auf Kosten der Lebens- und Mana-Darstellung – wir bemerken unseren herannahenden Tod häufig erst, wenn es zu spät ist. Was bei vergleichbaren Spielen wie Path of Exile, Diablo 3 oder Torchlight den größten Teil der Motivation ausmacht, ist bei Van Helsing 2 eher ein Strohhalm: Die Item-Jagd motiviert nicht durchgängig. Das liegt unter anderem daran, dass wir zwar mit Gegenständen zugeschüttet werden, die epischen und Set-Items aber zu oft schlecht oder weit unter unserer Stufe sind. Auch das Aufwerten von Items durch Essenzen oder Verzauberung bringt uns keinen deutlichen Vorteil – gefühlt klicken wir uns mit gepimpten Klamotten genauso lang durch die Gegner wie mit Standardbeute. Das aufgebohrte Artefakt-System lässt zwar

die Herstellung beinahe maßgeschneiderter Gegenstände zu, allerdings steht der Aufwand in keinem Verhältnis zum Nutzen: Aus Unmengen Fragmenten bauen wir einen Haufen Runen. Damit basteln wir dann einen guten Gegenstand – den wir aber meist

## Item-Jagd als Strohhalm

schon nach kurzer Zeit wieder gegen ein neues Beutestück eintauschen. Der Zeitaufwand für die Sammlung der Fragmente (deren Anzahl das extra dafür reservierte Inventar sprengt!) und die Umwandlung in Runen ist für das erzielbare Resultat zu hoch. Auch das Trophäensystem kann uns nur teilweise überzeugen. Bis zu drei Trophäen dürfen wir aktivieren, die sich sowohl positiv als auch negativ auf die Spielwelt auswirken. Ein hundertprozentiger Anstieg unserer Chance auf magische Beute führt beispielsweise gleichzeitig zu 20 Prozent mehr Lebenspunkte für Feinde. Wirklich sinnvoll erscheinen uns die wenigsten Trophäen, weshalb wir von den drei verfügbaren Slots lange nur zwei verwenden.

Kurzweilig hingegen ist das neue Minispiel als Kommandant des Widerstands. Wir rekrutieren Truppführer mit speziellen Fähigkeiten, dazu Truppen und sorgen für deren



Die beliebten Tower-Defense-Spielchen aus Teil eins sind zurück.



Die Kapitelauswertung zeigt uns, was wir verpasst haben.



Viele der epischen Klamotten sind vor allem eines: episch schlecht!

Ausrüstung, um sie in Missionen zu schicken. Ist der Auftrag beendet, finden wir im Bericht die Anzahl der Todesopfer sowie unsere Belohnung (Gold und Gegenstände). Den Truppführer können wir zudem auflücheln und mit unterstützenden Relikten ausrüsten. Dieses Minispiel verändert sich im Spielverlauf nicht und ist für den Erfolg der Hauptstory nicht von Belang – hier wurde Potenzial verschenkt, denn eine Verknüpfung mit dem eigentlichen Spielgeschehen hätte das Minispiel aus der Belanglosigkeit in ein motivierendes Spielelement verwandeln können. Auch die witzigen Tower-Defense-Missionen kehren zurück.

Grafik und Sound sind im Vergleich zum Vorgänger übrigens exakt gleich geblieben, also etwas altbacken, aber ordentlich. Die Steampunk-Atmosphäre ist aber nach wie vor exzellent getroffen, neue (und alte) Monster präsentieren sich skurril-absurd, die Umgebungen sind detailliert und streckenweise sehr hübsch anzusehen. Die Inszenierung wurde obendrein durch zusätzliche Zwischensequenzen aufgebohrt, in denen die sehr guten englischen Sprecher noch mehr zu sagen haben.

Bis auf gelegentliche Abstürze funktioniert das Spiel bugfrei und wie gewünscht. Das können wir aber nicht von der Übersetzung

sagen, ein wilder Mix aus deutschen und englischen Texten, gewürzt mit Stilblüten: »Account Bound« wird im Deutschen zur »Kontoffessel«. So viel Kreativität hätten wir uns eher bei der Spielmechanik oder der Handlung gewünscht, denn etwas mehr Originalität stünde von Helsing inzwischen gut zu Gesicht. Benjamin Danneberg / CR



Mehr vom Gleichen

Benjamin Danneberg  
Freier Redakteur  
redaktion@gamestar.de

Den ersten Teil von Van Helsing fand ich fantastisch: das unverbrauchte Setting, das freche Hauptdarsteller-Duo, die witzigen Anspielungen. Der zweite Teil macht mir zwar auch Spaß, aber ich habe erste Abnutzungerscheinungen verspürt. Denn eigentlich ist der zweite Teil gleich dem ersten, nur mit anderem Oberböswicht, mehr Skills, mehr Crafting und mehr Minispielen. Die Itemhatz zündet bei mir so gut wie gar nicht, nicht zuletzt wegen der schlechten epischen und Set-Gegenstände. Trotzdem: The Incredible Adventures of Van Helsing 2 ist ein gutes Spiel zu einem sehr günstigen Preis. Action-Rollenspielfans bekommen hier einige Stunden sehr gute Unterhaltung serviert.



Entscheidungen sind das neue Salz in der Suppe. Aber Vorsicht: Sie haben Konsequenzen!

TERMIN 22.5.2014 PREIS 15 Euro USK nicht geprüft

# Van Helsing 2

Action-Rollenspiel

**Publisher** Neocore Games  
**Entwickler** Neocore Games  
**Sprache** Englisch mit dt. Untertiteln  
**Ausstattung** – (Download)

**Kopierschutz** Steam

**GENRE-CHECK** ACTION-ROLLENSPIEL

»Die Langzeitmotivation eines Diablos fehlt leider.«

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

**SPIELSTIL** Kampf Handwerk  
**CHARAKTER** simpel komplex  
**FREIHEIT** linear offene Welt  
**KÄMPFE** Action Taktik  
**HANDLUNG** einfach komplex

**MULTIPLAYER**

**SPIELMODI (SPIELER)** Koop (4), PvP (8)  
**SPIELTYPEN** Internet DEDICATED SERVER Nein  
**SERVERSUCHE** Steam **MULTIPLAYER-SPASS** 15 Stunden  
**WERTUNG** Gut  
»Durchaus spaßig, aber auch sehr chaotisch.«

**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
- mäßige Kampfgeräusche

8/10

**BALANCE**

- fünf Schwierigkeitsgrade selten unfair verkraftbare Geldstrafe für Tode Hardcore-Modus Herausforderung nur durch Masse Fernkampf deutlich einfacher als Nahkampf

7/10

**ATMOSPHERE**

- gelungenes Szenario unterhaltsame Dialoge schräge Nebenfiguren
- Inszenierung durch mehr Zwischensequenzen aufgebohrt ... aber insgesamt noch recht spärlich

9/10

**BEDienung**

- klassische Hack&Slay-Steuerung frei belegbar acht aktive Skills gutes Inventar ... außer bei Fragmenten und Runen Steuerung teilweise hakelig Abstürze

8/10

**UMFANG**

- große Spielwelt zwölfstündige Kampagne Endlose-Geschichte-Modus und Szenarien Koop- und PvP-Modus wenig Wiederspielwert keine zufallsgenerierten Spielgebiete

8/10

**QUESTS / HANDLUNG**

- viele Geheimnisse sympathische Protagonisten Entscheidungen mit Konsequenzen witzige Handlungs-details sehr eindimensionale, vorhersehbare Geschichte

9/10

**CHARAKTERSYSTEM**

- drei Klassen mit vielen Skills freie Entwicklung von Held und Begleiterin Power-Ups für jede Fähigkeit neues Trophäensystem ... das man gepflegt ignorieren kann

10/10

**KAMPFSYSTEM**

- Gegner und Bosse mit eigenen Stärken Begleiterin mit drei Kampfstilen Ausrichtung auf Nah- und Fernkampf schwaches Trefferfeedback unübersichtliche Kämpfe

7/10

**ITEMS**

- viele magische Waffen und Rüstungen epische und Set-Gegenstände umfangreiches Crafting ...
- ... das den Aufwand nicht lohnt geringe optische Vielfalt

7/10

**80 SPIELSPASS**

Preis/Leistung: Gut SPIELZEIT 15 Stunden

**Gutes Hack & Slay, das sich schnell abnutzt.**

**MINIMUM** Core 2 Duo E6600  
AG4 X2 / HD400+  
1,0 GB RAM, 20 GB Festplatte

**STANDARD** Core 2 Duo E6600  
Athlon II X2 260, Geforce 275 GTX  
1,0 GB RAM, 20 GB Festplatte

**OPTIMUM** Core 2 Duo Q9600  
Phenom II X2 260, Geforce 275 GTX  
2,0 GB RAM, 20 GB Festplatte

ANSPRUCHE: EINSTEIGER FORTGESCHRITTENE PROFIS