Victor Vran

Bodenturnen für Actionhelden

Wie sind uns sicher: Alle anderen Action-Rollenspiel-Helden außer Victor leiden an Arthritis. Von Christian Weigel

Genre: **Action** Publisher: **Eurovideo** Entwickler: **Haemimont Games** Termin: **24.7.2015**
Sprache: **Deutsch, Englisch** USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **nein (GoG.com)**

Action-Rollenspiele, bei denen wir den üblichen fingerpüppchengroßen Helden aus der Vogelperspektive durch dramatisch beleuchtete Dungeons und deren Monsterbevölkerung klicken, gibt es ja eigentlich zur Genüge. Sie alle tragen in ihrem Erbgut Genmaterial des großen Alpha-Dämonen Diablo, und Victor Vran macht dabei keine Ausnahme.

Das ist aber nicht als Kritik zu verstehen, eher im Gegenteil: Umgebungen, Monster, Kampfanimationen und der gesamte Look des Spiels machen dadurch einen soliden, gut lesbaren Eindruck. Das ist vor allem bei größeren Kämpfen mit vielen Monstern wichtig. Trotz beeindruckender Effektgewitter behalten wir stets die Übersicht.

Im Koopmodus macht Victor Vran gleich doppelt so viel Spaß.

Rollen und Springen

Anstatt ein Monster einfach mit dem Mauszeiger anzuvisieren und das Spiel den Rest erledigen zu lassen, müssen wir Victor erst einmal mit guter Beinarbeit (WASD-Tasten) in Rapier-Reichweite bringen, um unsere Hiebe zielsicher anbringen zu können. Der flinke Monsterjäger hat dazu Rollen auf Lager, mit denen wir Geschossen und Schlägen ausweichen wie in The Witcher 3. Er kann sogar springen, kniehohe Mäuerchen, Jägerzäune oder Balustraden sind so keine unüberwindlichen Begrenzungen.

Unser eigener Victor

Welche Fähigkeiten wir einsetzen können, kommt in Victor Vran darauf an, welche Waffen wir unserem Helden in die Hand drücken. Victor verfügt über zwei Waffenslots, zwischen denen wir blitzschnell und praktisch per Klick auf das Mausrad hin- und herwechseln. Mit dem Xbox-Controller, für dessen Einsatz Victor Vran gut optimiert ist, geht es genauso gut.

Jede Waffe verfügt über einen Standardangriff und zwei automatisch mitgelieferte Spezialattacken, die sich teils kreativ kombinieren lassen. Mit dem Hammer zum Beispiel schmettern wir einen saftigen Flächenangriff auf den Boden, mit der Sense verwandeln wir uns in einen wirbelnden Untoten-Entsafter, und das Blitzgewehr verschießt einen Kugelblitz-Bolzen.

Das genretypisch gut gefüllte Inventar. Jeder Waffentyp verleiht dem Helden andere Fähigkeiten.

Ein Victor für alle Fälle

Verschiedene Charakterklassen wie Magier oder Kämpfer gibt es nicht, stattdessen stellen wir uns unseren Victor nach unserem persönlichen Geschmack zusammen. Festzulegen brauchen wir uns dabei nicht, es gibt keinen Talentbaum oder fest auszuwählende Eigenschaften. Neben den Waffen rüsten wir uns außerdem mit Dämonenkräften aus, die quasi Zaubersprüche darstellen und über einen Overdrive ge-

Um gegen Blitzelementare einen Stich machen zu können, müssen wir viel rennen und kugeln – kein Problem dank direkter Heldensteuerung.

Christian Weigel
@GameStar_de

In seiner Kerndisziplin, den Kämpfen, macht Victor Vran alles richtig. Die bringen Spaß, fühlen sich flüssig und gleichzeitig wuchtig an. Über das Drumherum muss ich auch nicht meckern: Die Stadt Zagoravia ist schön in Szene gesetzt und mit interessanten Gegnern gefüllt. Die Tatsache, dass das Spiel viel etabliertes Brimborium des Genres wie Talentbäume einfach einspart, finde ich sogar ganz wohltuend.

Am meisten Vergnügen bereitet mir Victor Vran mit Kumpels zusammen im Multiplayermodus, wenn wir gemeinsam auf Monsterjagd gehen und es richtig krachen lassen. Zusammen macht die Jagd insbesondere bei den Herausforderungen noch einmal doppelt so viel Spaß.

nannten Mana-Meter befeuert werden. Je nach taktischer Vorliebe wählen wir unter Gimmicks wie etwa Meteoritenbeschuss, Heil-Aura, Diamantenschild oder Zeitblase. Noch weitere Spezialisierungen erlauben die sogenannten Schicksalskarten, von denen wir jeweils eine Handvoll aktiv ausrüsten. Mit ihnen erhöhen wir den Nahkampfschaden, unsere Lebensenergie oder spendieren Victor spektakulärere Kabumm-Effekte wie eine dicke Lichtexplosion beim ersten kritischen Treffer alle 20 Sekunden.

Immer wieder zurück ins Getümmel

Der Kampagne erzählt eine abgegriffene Geschichte rund um Verrat, Untote und das sträfliche Unterschätzen dämonischer Mächte und ist schnell vergessen: Die Stadt Zagoravia fällt in Dämonenhände, viele machen sich daran, das Böse zu beseitigen, alle scheitern … bis Victor auftaucht.

Das Herausforderungssystem lässt uns allerdings immer wieder Monster verdreschen: Jede Spielregion, vom verfallenen Chatêau über die Frosthöhlen bis hin zum Zwiebelviertel (!) enthält fünf knackige Herausforderungen, deren Erfüllung mit einem Regen von Geld, Items oder Erfahrungspunkten belohnt wird. Mal müssen wir nur ein bestimmtes Monster um die Ecke bringen, mal eine bestimmte Anzahl von Kreaturen innerhalb eines Zeitlimits mit einer bestimmten Waffe erwischen und zu allem Überfluss dabei keinen Heiltrank verbrauchen.

Das animiert uns, viele Gebiete immer wieder anzugehen, und sorgt für Langzeitmotivation. Wem das Spiel nicht schwer genug ist, schaltet außerdem zusätzlich bis zu fünf Fluch-Optionen zu (oder schnell wieder ab), mit denen Monster schneller, zäher und kräftiger werden, sich schneller heilen als wir sie verletzen können, oder mit noch größerer Wahrscheinlichkeit zu besonders hartnäckigen Champion-Schergen werden.

Zusammen gegen das Böse

Mit bis zu vier Freunden stürzen wir uns in Victor Vrans Multiplayermodus zusammen ins Gefecht gegen die Monster. Klar, dass dann die Übersichtlichkeit doch ein bisschen leidet, wenn mehrere Helden gleichzeitig Granaten werfen, Hammerschläge platzieren und Dämonenkräfte einsetzen. Trotzdem funktioniert die Gruppentaktik erstaunlich gut, und auch wenn alle Spieler den gleichen Victor spielen, sind durch die Spezialisierungsmöglichkeiten des Charakters genügend Variationen möglich, um jeden Spieler eine Rolle erfüllen zu lassen. Es gibt sogar eine PvP-Arena, in der wir uns, wenn auch nur zum Spaß und ohne Punkte, gegenseitig das Fell über die Ohren ziehen können und unsere Fähigkeiten gegeneinander testen. Christian Weigel

VICTOR VRAN

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core i5-750 / AMD Phenom II X4 965 Geforce 560 / Radeon HD 5800 4 GB RAM, 4 GB Festplatte	Core i5-4460 / AMD FX-8350 Geforce GTX 780 / Radeon R9 290X 8 GB RAM, 4 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ stimmungsvolle Grusel-Stadt + hübsche Animationen + schicke Explosionen und Effekte + gute deutsche Sprecher
− manche Terrain-Elemente wiederholen sich

SPIELDESIGN

+ frei konfigurierbarer Charakter + Waffen und Zauber laden zum Tüfteln ein + motivierendes Challenge-System + Bewegungsfreiheit dank Sprungkraft + dynamische Kämpfe

BALANCE

+ fordernder Schwierigkeitsgrad + zuschaltbare Schwierigkeits-Faktoren + Nah- und Fernkampf gleichermaßen wichtig + alle Waffenklassen je nach Situation nützlich − fast keine Panzerungs-Items

ATMOSPHÄRE/STORY

+ Halloween-Atmosphäre + Zirkus-Freakshows, Kürbisfelder und verlassene Stadtviertel − mäßige Haupthandlung − Standbild-Zwischensequenzen − wenig lebendiges Hauptquartier

UMFANG

+ Dutzende von Stadtvierteln, Höhlen, Gewölben und Monsterverstecken + viele Waffen, Dämonenkräfte und Schicksalskarten + Koop- und PvP-Spiel möglich − keine Nebenquests

FAZIT

Victor Vran bietet motivierende Kämpfe sowie ein griffiges Action-Bewegungssystem und macht vor allem im Koopmodus Höllenspaß.

Victor/Victoria: noch ein Film, genauer eine Verwechslungskomödie mit Julie Andrews und James Garner.