

Vampyr

BESCHÜTZER ODER BESTIE?

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Focus** Entwickler: **Dontnod** Termin: **5.6.2018** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Dass Dontnod auch mit düsteren Themen klarkommt, hat das Entwicklerstudio mit Life Is Strange bewiesen. Wie es aussieht, wenn der Finsternisregler auf 11 gedreht wird, wollen uns die Franzosen jetzt mit dem Action-Rollenspiel Vampyr zeigen. Von Florian Zandt

Zwischen all den Assassin's Creeds, GTAs und Diablos sticht der entwicklungstechnische Ansatz des französischen Studios Dontnod deutlich heraus. Denn während jeder neue Teil der genannten Spielereien eher darauf setzt, die Stellschrauben am grundlegenden, erprobten und erfolgreichen Spielprinzip mal mehr, mal weniger in die ein oder andere Richtung zu drehen, ist Dontnod immer offen für Neues – und bereit, alle damit verbundenen Risiken einzugehen.

Remember Me, der erste Titel des Studios, ist beispielsweise ein Cyberpunk-Third-Per-

son-Brawler mit Puzzle-Elementen, der beim Publikum eher mäßig ankommt und kaum mehr als ein paar Münzen für die Kaffeekasse der Entwickler abwirft. Der nachfolgende Überraschungshit Life Is Strange allerdings saniert Dontnod problemlos, die Geschichte um die wiedervereinten Freundinnen Max und Chloe und die mysteriösen Vorkommnisse im fiktiven Arcadia Bay überzeugt Fans und Presse gleichermaßen. Mit College-Alltag und futuristischen Prügelorgien hat Vampyr, das dritte und neueste Werk von Dontnod, allerdings weder story- noch gameplaytechnisch besonders viel zu tun.

Vom Regen in die Traufe

Der Horror legt seine eiskalten Händchen in Vampyr schon sehr früh um eure Kehle. Dabei ist an der Vorgeschichte des Spiels noch nicht einmal etwas Übernatürliches dran: Dr. Jonathan Reid ist zur richtigen Zeit am falschen Ort und findet sich statt im bequemen Chefarztstuhl inmitten des ersten industriellen Vernichtungskriegs der Menschheitsgeschichte wieder. Als Feldarzt in Frankreich

erlebt der Chirurg die Gräueltaten des Ersten Weltkriegs, inklusive verschütteter Schützengräben und Opfern von Senfgasattacken. Doch Dr. Reid hat Glück im Unglück.

Denn während seine Landsmänner wie die Fliegen wegsterben, kehrt er 1918 zumindest körperlich unversehrt in seine Heimatstadt London zurück – bis seine Glücksträhne abreißt, er von einem Vampir gebissen, zu ewigem untotem Leben verdammt und in einem Massengrab verscharrt wird. Verfolgt von Vampirjägern und mutierten Biestern, hin und her gerissen zwischen Blutdurst und hippokratischem Eid, ist es an euch herauszufinden, was die spanische Grippe mit den vermehrten Monstersichtungen zu tun hat, wer euren Hals mit einem Erdbeermilchshake verwechselt hat, und wie ihr das am Abgrund stehende Londoner East End lange genug vor dem Sturz in Chaos und Krankheit bewahren könnt.

Hauen, stechen, schießen

Die Mittel, die euch dafür zur Verfügung stehen, sind vielfältig. Natürlich müsst ihr in



Das Ausrüstungsmenü ist auf den ersten Blick überschaubar. Aus den Kombinationen ergibt sich allerdings eine Vielzahl von Möglichkeiten.



Euer Reich im Pembroke Hospital, in dem ihr eure Skills verbessern und Gegenstände herstellen könnt. So heimelig sehen eure Verstecke selten aus.

Vampyr auch Sägen, Äxte, Sensen und Schusswaffen nutzen, um euch eurer zahlreichen Widersacher zu erwehren. Ebenso wichtig ist es aber, dass ihr durch die vermüllten, verlassen Straßen des East Ends streift, dessen Bewohner kennenlernt und ein offenes Ohr für ihre Sorgen und Nöte habt. Dennoch drückt euch das Spiel zu Beginn den Actionteil des Genre-Stempels »Action-Rollenspiel« relativ deutlich ins blutbesprenkelte Gesicht.

Auf der Flucht vor den Häschern der fanatischen Wache von Priwen, die gleichzeitig als Tutorial dient, bekommt ihr nämlich zunächst beigebracht, wie ihr euch möglichst effektiv zur Wehr setzen könnt. Das Kampfsystem ist dabei relativ logisch aufgebaut: Angriffe mit Waffen in der Haupt- und Nebenhand löst ihr mit jeweils einem Knopfdruck aus, und je nachdem wie hoch eure Ausdauer ist, könnt ihr theoretisch unendlich viele Kombos aneinanderreihen. Gerade am Anfang werdet ihr aber schnell merken, dass es vernünftiger ist, gut hauszuhalten. Denn auch Ausweichen verbraucht Ausdauer, und wer sich blindlings Knöpfe drückend in Kämpfe stürzt, findet sich schnell auf dem kalten Londoner Pflasterstein wieder.

Blut = gut

Um eure vampirischen Fähigkeiten zu nutzen, von denen ihr immer zwei gleichzeitig ausgerüstet haben könnt, müsst ihr kostbares Blut ausgeben. Den dazugehörigen Balken könnt ihr auf verschiedenste Art und Weise füllen – durch einen Biss im Kampf, das Aussaugen von Ratten oder bestimmte Waffen wie etwa ein Amputationsmesser, das eurem Gegner mit jedem Treffer ein bisschen kostbaren Lebenssaft abzwackt. Habt ihr genug davon angesammelt, könnt

ihr das Blut nutzen, um euch beispielsweise selbst zu heilen, euren Gegnern mit scharfen Klauen auf die Pelle zu rücken oder mit Blutspeeren um euch zu werfen. Erreicht ihr Stufe zehn, könnt ihr zudem eure gesammelten Erfahrungspunkte nutzen, um eine von drei ultimativen Kampffertigkeiten freizuschalten, die mit launigen Animationen und effektivem Blutespritze einhergehen.

Mit rund elf unterschiedlichen, aktiv einsetzbaren Skills, die in Kategorien wie defensiv oder aggressiv eingeteilt sind, habt ihr relativ viel Spielraum, euren blassen Barträger an euren persönlichen Spielstil anzupassen. Die Fertigkeiten sind dabei gut ausbalanciert, und auch wenn manche Kombinationen besser funktionieren als andere, muss man schon viel falsch machen, um stecken zu bleiben. Allerdings lässt es euch Vampyr auch deutlich spüren, wenn ihr euch mit Gegnern anlegt, die weit über eurem ei-

genen Level sind. Wer aber die richtige Taktik einsetzt und seine Angriffe klug platziert, zwingt auch die wildesten Monster und fanatischsten Jäger in den Staub. Und selbst wenn ihr den Löffel abgibt, ist das halb so wild. Irgendeinen Vorteil muss es ja haben, als Untoter durch die Welt zu wandeln.

Trautes Heim, Glück allein

Der große Nachteil: Sonnenlicht ist dem noblen Teint eher abträglich, weshalb ihr euch ab und an in einen der Unterschlüpfe zurückziehen solltet, die in der Spielwelt verteilt sind. Zwar gibt es keinen richtigen Tag/Nacht-Zyklus, aber die Verstecke sind die einzigen Orte, an denen ihr durch Kämpfe und Quests erhaltene Erfahrungspunkte gegen Skills tauschen, euer Arsenal aufrüsten und die Sera genannten Gesundheits-, Ausdauer- und Bluttränke herstellen könnt. Das Spiel legt großen Wert darauf, euch mit auf-



Die in der Spielwelt verstreuten Hinweise zu Charakteren eröffnen neue Gesprächsmöglichkeiten, die nicht nur die Blutqualität steigern, sondern auch die Hintergrundgeschichte erweitern.

wertbaren Waffen, zwei verschiedenen Upgrade-Zweigen pro Skill und stimmig inszenierten Bosskämpfen hinsichtlich seines Actionanteils bei Laune zu halten. Und doch hat Dontnod noch deutlich mehr Herzblut in den zweiten großen Gameplay-Pfeiler von Vampyr fließen lassen: die Interaktion mit den Bürgern Londons. Dass die Franzosen ihren Charakteren gerne in sich schlüssige und interessante Lebensgeschichten andichten, an denen man als Spieler gerne teil hat, haben sie mit den vielschichtigen und komplexen Figuren von Life Is Strange bewiesen. Diesen Trend führt Dontnod auch in Vampyr nahtlos weiter.

Habt ihr euch im Tutorial erfolgreich durch eine Reihe von Gegnern gekämpft und die Themse gen Norden überquert, begegnet ihr im beschaulichen Pub Turquoise Turtle den ersten Menschen, die euch nicht ans Leder wollen. Mittels Multiple-Choice-Gesprächen, durch die ihr mit dem aus Spielen wie Mass Effect bekannten Dialograd navigiert, gelingt es Dontnod, schon in wenigen Sätzen äußerst gelungene Schraffuren der Charaktere zu skizzieren. Man will unbedingt wissen, wie es um die unerwiderte Liebe zwischen der Kellnerin Sabrina und dem Barbesitzer



Florian Zandt
@zandterbird



Keine Frage: Für mich ist Vampyr das beste Spiel mit Spitzzahnthematik seit dem bugverseuchten, aber charmannten Vampire: The Masquerade – Bloodlines. Die Stimmung, die Dontnod mit seinem Epos rund um den reumütigen, von Zweifeln zerfressenen Blutsauger und Arzt Dr. Jonathan Reid erzeugt, ist bedrückend, unheil-schwanger und einfach nur großartig.

Obwohl sich das Spiel nur in einem kleinen Bereich der auch Anfang des 20. Jahrhunderts schon von mehr als sieben Millionen Menschen bevölkerten Metropole London abspielt, ist dieser doch mit enorm viel Leben – und Un-Leben – gefüllt. Der absolut großartige Soundtrack, die dreckigen, düsteren Gassen, die drohende Gefahr an jeder Ecke: Dontnods London ist ein atmosphärisches Meisterstück. Vor allem die Charaktere sind stimmig designt, glaubhaft und polstern die mit Intrigen, Täuschungen und Geheimbünden durchsetzte Geschichte so enorm gut aus, dass mich Vampyr direkt in seinen Bann gezogen hat.

In technischer Hinsicht bleibt der Titel gerade auf Konsolen deutlich hinter den aktuellen Standards zurück: Ruckartig nachladende Texturen, die dann auch noch schwammig-unscharf präsentiert werden, eine schwankende Framerate und weitere kleine Mätzchen verhindern eine absolute Topwertung. Dennoch sind nicht nur Genre-Fans gut beraten, einen Blick auf diesen außergewöhnlichen Titel zu werfen.



Das Pembroke Hospital ist das erste Areal, das ihr erkunden dürft, und Jonathans Hauptquartier.

Tom steht, oder warum der Säufer Dyson überhaupt erst zur Flasche gegriffen hat.

Echte Schicksale statt Abziehbildchen

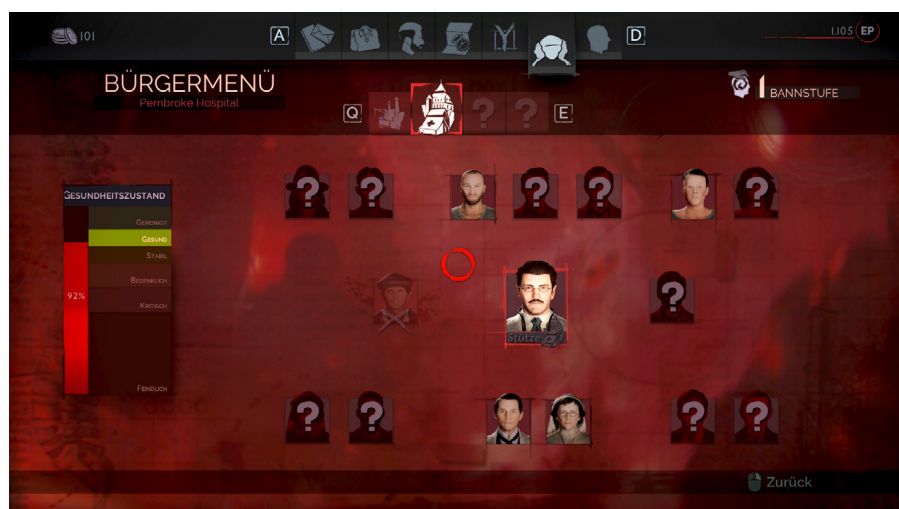
Sobald ihr die Einführung hinter euch gelassen habt, potenziert sich die Bedeutung des Wohls der einzelnen Bürger der vier Distrikte, in denen ihr euch im Laufe des Spiels bewegt. Der erste davon ist das Pembroke Hospital, an dem ihr nach dem Ende des Tutorials von Dr. Edgar Swansea, dem Administrator und Mitglied des Geheimbunds Sankt Paulus, als Arzt angestellt werdet. Das Krankenhaus und die umliegenden Gassen sind das Zuhause einer Vielfalt an Charakteren, die alle ihren eigenen Charme und eine Geschichte besitzen, bei der das Zuhören lohnt. Da sind zum Beispiel der Krankenwagenfahrer Milton und Schwester Pippa, die eine Beziehung führen, obwohl er schwarz und sie weiß ist. Oder die rumänische Krankenschwester, die vor der blutigen Revolution in ihrem Heimatland fliehen musste und unter der Hand bitterarme Migranten mit dringend benötigten Medikamenten versorgt. Oder das schwule Pärchen, das in ständiger Angst vor Verfolgung leben muss.

All diese Charaktere definieren sich allerdings nicht nur durch diese eine Facette, sondern sind komplexe Persönlichkeiten mit

eigenen Meinungen und Nuancen, die man in Actionrollenspielen sonst eher selten zu Gesicht bekommt. Dontnod schafft es, London als das darzustellen, was es nun mal seit jeher ist: eine Ansammlung unterschiedlichster Menschen und Kulturen mit unterschiedlichsten Motiven – ein erschreckender Beweis dafür, dass Anspruch und Spielspaß sich nicht ausschließen müssen.

Zwischen Hirte und Häscher

Dabei dienen die abwechslungsreichen Gespräche mit den Figuren nicht nur dazu, die Spielwelt glaubhafter und lebendiger zu machen, sondern erfüllen auch einen tatsächlichen Zweck. Abgesehen von den Nebenquests, die ihr von manchen Charakteren erhaltet, könnt ihr mittels im Spiel verteilter Schriftstücke oder Gespräche mit anderen Figuren Hinweise zu den Personen erhalten, die ihr trifft. Die Freischaltung dieser Hinweise verbessert wiederum die Blutqualität ... oder anders ausgedrückt, die Menge an Erfahrungspunkten, die ihr erhaltet, wenn ihr den entsprechenden Bürger aussaugt. Auch wenn das ein probates Mittel zu sein scheint, um allzu schwierige Kämpfe zu bestehen und neue Skills freizuschalten, müsst ihr doch genau abwägen, welchen Figuren ihr eure Zähne in den Hals schlägt.



Diese Übersicht zeigt, wie es um die Gesundheit eines Bezirks und seiner einzelnen Bürger steht. Fällt die zentrale Stütze des Viertels eurem Blutdurst zum Opfer, ist Chaos garantiert.



Eure Vampirsinne zeigen euch die Welt in Schwarz und Grau – abgesehen vom blutroten Lebenssaft und seinen dazugehörigen Besitzern natürlich.

Schickt ihr nämlich zu viele Unschuldige über den Jordan, verschlechtert sich der Gesundheitszustand des Bezirks. Die Folge: Waren werden teurer, die um die sicheren Zonen streunenden Gegner werden zahlreicher und mächtiger, und Nebencharaktere werden zu Monstern oder verschwinden ganz von der Bildfläche – was euch wiederum der Möglichkeiten zum Erfahrungspunktegewinn oder der Quest-Erfüllung beraubt. Dabei liegt es ganz an euch, wie gesund ihr euer eigenes kleines Sozietot halten wollt. Denn schließlich seid ihr immer noch Arzt und könnt Bürgern mit selbstgebrauten Mittelchen zur Genesung verhelfen, was wiederum die Gesundheitsstufe im Bezirk steigert.

Eine Welt aus Blut und Schmutz

Bei all den komplexen Verwebungen zwischen Kampfsequenzen, Arztvisiten und Verschwörungstheorien ist es ein Leichtes, das Design der Welt unbeachtet vorbeizuhuschen zu lassen. Dabei bietet das von Dontnod ge-

schaffene London überall etwas zu entdecken. Zerrissene Plakate an den Wänden rufen zum Kriegsdienst auf, brennende Mülltonnen erhellen düstere, enge Gassen, Ratten wuseln umher, und dazu ertönt ein orchestraler Streichersoundtrack, dem die Verzweiflung aus jeder Pore tropft: Die Spielwelt ist ebenso stimmig und atmosphärisch wie melancholisch. Natürlich trägt der Fakt, dass ihr nur nachts durch die Straßen schleicht, enorm zur bedrückenden Stimmung bei, aber es sind die Details, die das East End so lebendig machen.

Schade nur, dass die großartig gestaltete Welt mit gelegentlich stark verwachsenen Texturen und Charakteren zu kämpfen hat, deren Mimik eher der eines tatsächlich Toten als einer lebenden Person gleicht. Die technischen Makel allein reichen allerdings nicht aus, um das Spielerlebnis zu trüben. Zu spannend und voller unerwarteter Wendungen ist die packende Geschichte, zu komplex das zwischenmenschliche Ökosys-

tem und zu beeindruckend die Welt, die Dontnod mit seinem dritten Spiel erschaffen hat. Vampyr ist der Beweis dafür, dass das Anzapfen einer neuen Ader manchmal eben doch lohnender ist, als Altbewährtes bis zum letzten Tropfen auszusaugen. ★

VAMPYR

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3 2130 / AMD FX-4100
Geforce GTX 660 / Radeon R7 370
8 GB RAM, 20 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i7 3930K / AMD Ryzen 5 1600
Geforce GTX 970 / Radeon R9 390
16 GB RAM, 20 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- herrlich direkte Spielwelt
- detaillierte Charaktere
- melancholischer Soundtrack
- hölzerne Mimik
- verwachsene Texturen

SPIELDESIGN



- gute Balance zwischen Kampf und Erforschung
- Crafting sinnvoll implementiert
- unkonventionelle Spielidee
- Entscheidungen mit Auswirkungen
- beinahe schon Ausganzwang

BALANCE



- Kämpfe gegen gleichstarke Gegner immer fair
- schlüssige Quests
- herausfordernde Gegner klar gekennzeichnet
- nur ein Autosave-Slot
- Maus/Tastatur-Steuerung äußerst fummelig

ATMOSPHÄRE / STORY



- facettenreiche Charaktere
- gut erzählte Story mit unerwarteten Wendungen
- Protagonist mit Wiedererkennungswert
- frische Spielwelt
- düstere London-Atmosphäre

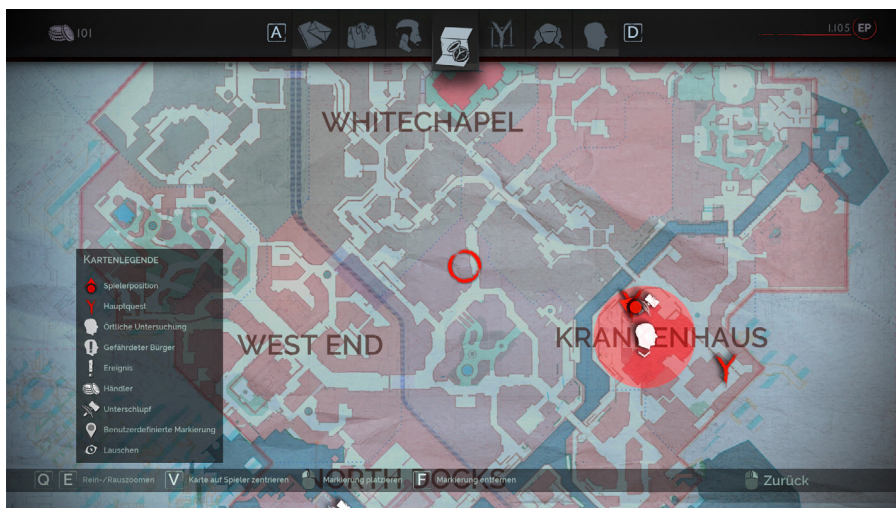
UMFANG



- große Spielwelt
- zahlreiche Nebenquests
- unterschiedlich spielbare Quests sorgen für Wiederspielwert
- viele Sammelobjekte
- überschaubare Anzahl Waffen

FAZIT

Ein kleines, technisch nicht ganz taurisches Meisterwerk: Vampyr ist vielschichtig, atmosphärisch und spannend bis zum letzten Tropfen.



Obwohl ihr im späteren Spielverlauf auch das noblere West End besucht, verbringt ihr die meiste Zeit im und um das Krankenhaus und im verlotterten Stadtteil Whitechapel.