

Dieser Langhaarträger sieht aus wie der Attentäter, den wir im Prolog von Vampire: The Masquerade – Bloodlines 2 treffen. Gehört er zu den Anarchen, einer Gruppe von Vampiren, die gegen die Regeln der Blutsaugergesellschaft aufbegehren?

Vampire: The Masquerade – Bloodlines 2

SAUG(U)T!

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Paradox** Entwickler: **Hardsuit Labs** Termin: **2020**

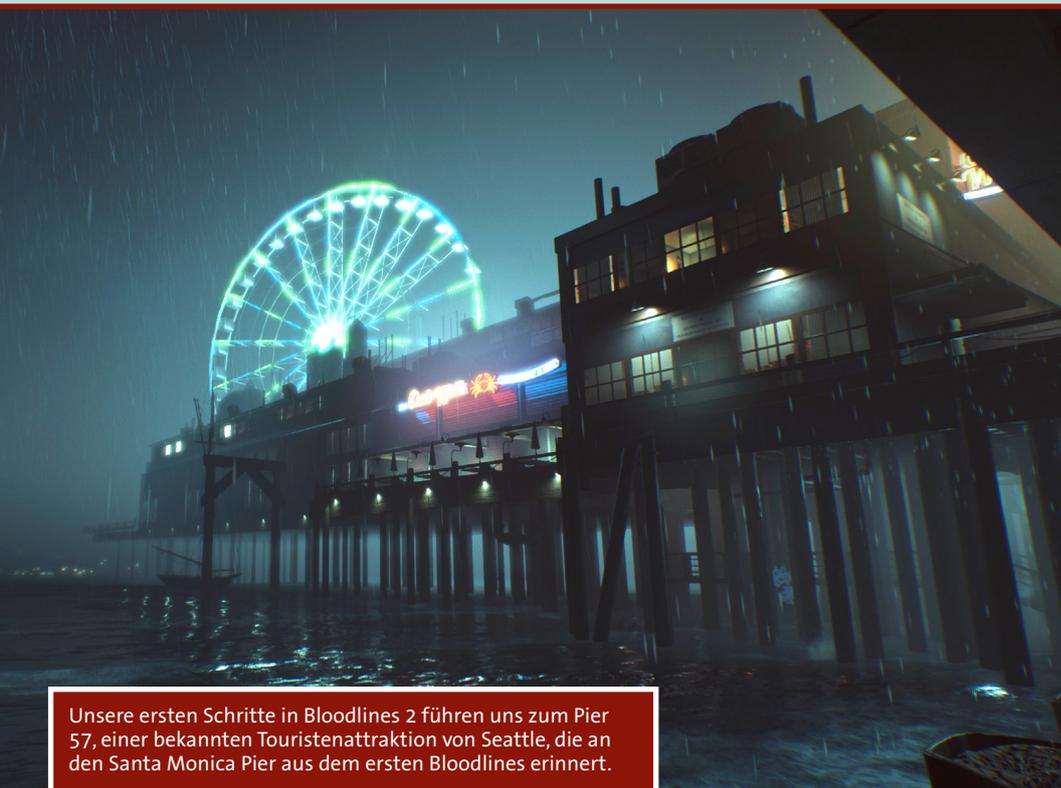
Auf DVD: Video-Special

Vampire: Bloodlines 2 kommt! Wir haben das Rollenspiel schon vorab live gesehen und berichten so ausführlich wie niemand sonst.

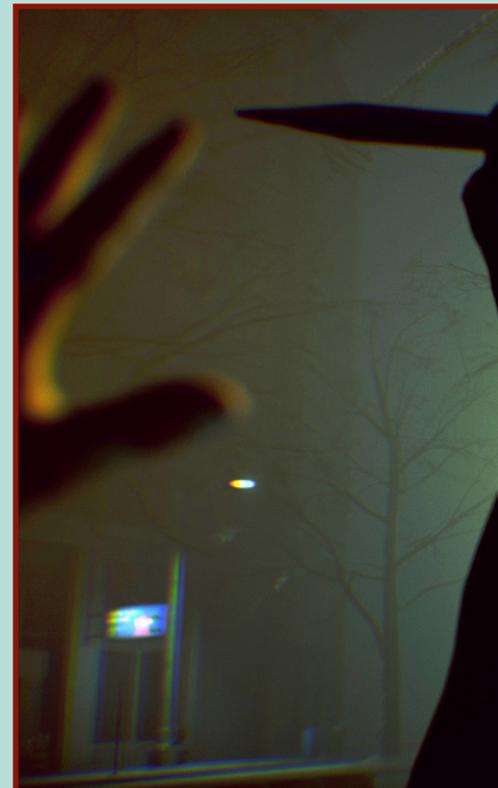
Von Michael Graf und Petra Schmitz

Es ist, als tränken wir das Leben selbst. Der berauschend warme Saft strömt unsere Kehle hinab, schleudert die bleierne Last von unseren Schultern wie einen leichten Umhang. Eben noch konnten wir kaum stehen, kaum gehen, die Welt schwamm im Nebel. Nun ist alles klarer, schärfer, greifbarer. Wir glauben

– nein: Wir wissen, dass die Welt nur darauf wartet, von uns gepackt und beherrscht zu werden. Wir. Sind. Erwacht. Bevor wir uns zum Gehen wenden, gilt unser letzter Blick der willenlosen Seele, der wir diesen betörenden Lebensrausch verdanken. In den verfallenen Dörfern Italiens flüstern die Alten ei-



Unsere ersten Schritte in Bloodlines 2 führen uns zum Pier 57, einer bekannten Touristenattraktion von Seattle, die an den Santa Monica Pier aus dem ersten Bloodlines erinnert.



Diese Konzeptgrafik trägt den Titel »Coffee Shop« - in den Kaffeehäusern Seattles geht es in Bloodlines 2 also ganz schön düster zu.



nen Namen für diese Verlorenen, deren Dasein einzig dazu dient, uns mit Kraft und Macht zu tränken ... Barista ...

Denn natürlich sprechen wir von Kaffee, was habt ihr denn gedacht? Zugegeben, vielleicht hätten wir diese Riesen-Preview über Vampire: The Masquerade – Bloodlines 2 nicht am frühen Morgen beginnen sollen. Doch gewisse Parallelen zwischen menschlicher Kaffee- und vampirischer Blutlust lassen sich eben kaum leugnen, erst recht nicht in Bloodlines 2.

Blutlos in Seattle

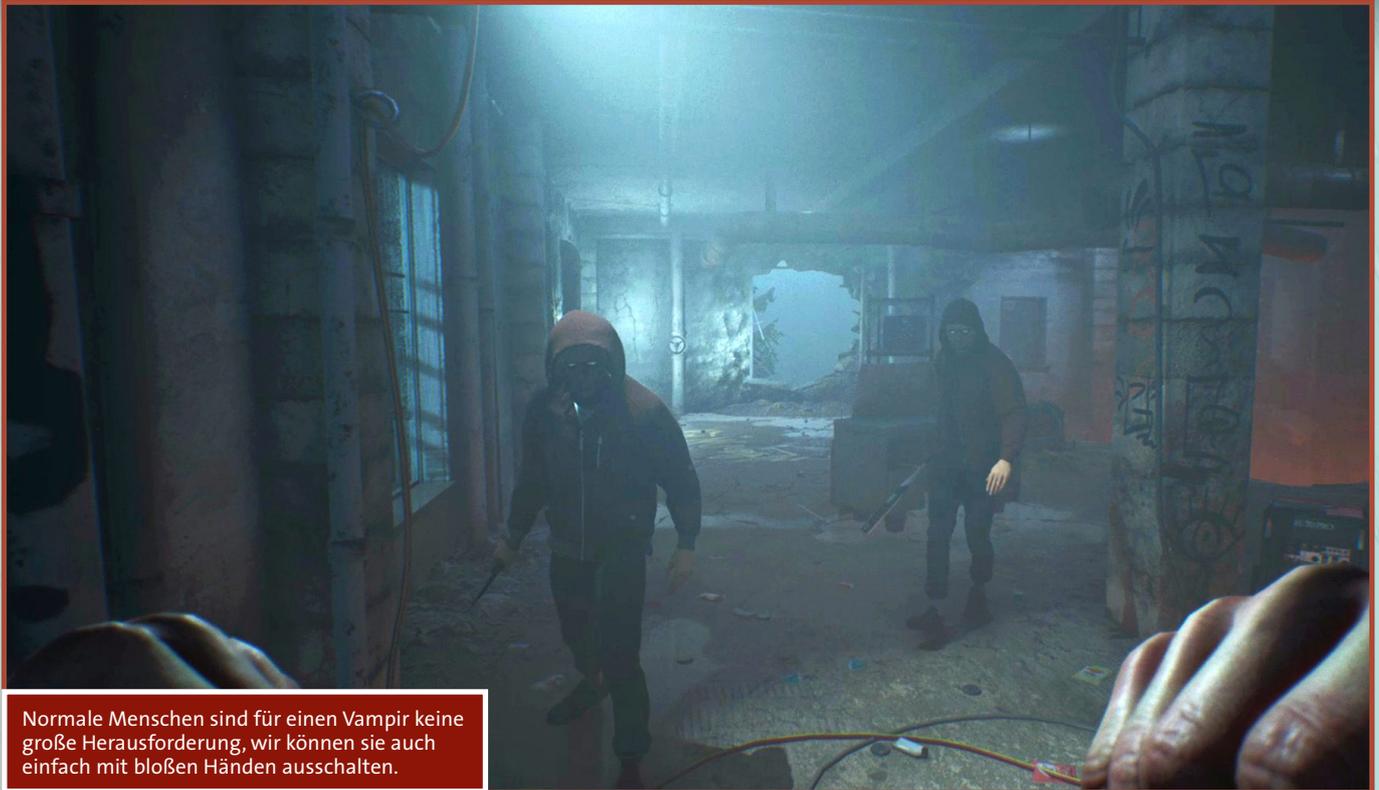
Denn die so lange, so sehnlich erwartete Rollenspiel-Fortsetzung – produziert vom heutigen Rechthealter Paradox Interactive (Europa Universalis 4) – spielt just in Seattle, der selbsternannten Welthauptstadt des Bohnenröstens und Heimat mehrerer Kaffeehausketten. Nun bietet Seattle eigentlich einen ganz anderen Vorteil für ein Vampirspiel, den wir gleich näher beleuchten. Doch weil Vampire: Bloodlines 2 ohne schwarzen

Humor kein wahres Bloodlines wäre, bauen die Entwickler eben auch das schwarze Gold ein. Wenn wir anfangs die berufliche Vergangenheit unseres Dracula-Azubis wählen, dürfen wir nämlich alternativ zum obligatorischen Polizisten oder grundgruseligen Leichenbeschauer auch zurückblicken auf eine Laufbahn als ... Barista! Ehrensache, dass sich das auf spätere Quests und Dialoge auswirken soll; wir freuen uns schon auf den Zapfenstreich beim Ex-Arbeitgeber, jetzt eben mit Blut statt Kaffee. Damit hat Bloodlines 2 seine erste Humorhürde genommen, fraglos eine niedrige, aber sie macht Lust auf mehr. Und wir wissen mehr, viel mehr! Denn wir haben Vampire: Bloodlines 2 nicht nur als einziges deutschsprachiges Medium vorab live gesehen, sondern auch den Produktmanager Florian Schwarzer von Paradox eifrig mit Fragen gelöchert als Graf Orlok eine Ansammlung jungfräulicher Hälsen. Schließlich trägt Bloodlines 2 einen großen Namen, Vampire: The Masquerade – Bloodlines gilt als Kölner Dom der Rollenspiele: düster, gotisch, atmosphärisch, unvollendet, aber zugleich Kult.

Doch nach allem, was wir bislang gesehen und gehört haben, sind wir zuversichtlich, dass Vampire: Bloodlines 2 den legendären Vorgänger würdig beerben könnte. Obwohl wir uns den dämlichen Witz »So würde Vampire: Bloodlines in der Unreal Engine 4 aussehen« (die nutzt Bloodlines 2 nämlich) gerade noch verkneifen konnten, sind Parallelen zwischen den beiden Spitzzahnspielen unübersehbar. Und das hängt mit der Entwicklungsgeschichte von Vampire: The Masquerade – Bloodlines 2 zusammen.

Ein Unbekannter jagt uns zum Spielbeginn einen Pflock in die Brust, verfehlt aber glücklicherweise unser Herz. Wer der Mann ist, erfahren wir anfangs nicht, gehen aber davon aus, dass er nicht der letzte Vampirjäger war, dem wir in Bloodlines 2 begegnen.





Normale Menschen sind für einen Vampir keine große Herausforderung, wir können sie auch einfach mit bloßen Händen ausschalten.

Entwickelt aus Liebe

Dass sich Vampire: Bloodlines 2 so anfühlt wie sein Vorgänger, dafür bürgt vor allem Brian Mitsoda. Vielen Spielern dürfte der Name nichts sagen, in einer Band wäre Mitsoda nicht der Leadsänger, sondern der Bassist: Man nimmt ihn kaum wahr, aber wenn er fehlt, geht die Seele flöten. Während beim ersten Vampire: Bloodlines stets die Fallout-Veteranen Tim Cain und Leonard Boyarsky im journalistischen Scheinwerferlicht standen – die heute an The Outer Worlds arbeiten – entwarf und verfasste Brian Mitsoda die Story von Bloodlines und vertonte noch dazu Charaktere wie den

Ghoul Romero. So formte Mitsoda maßgeblich die Seele von Vampire: Bloodlines, nun ist er gemeinsam mit Martin Ka'ai Cluney die treibende Kraft hinter Bloodlines 2. Cluney lenkt das Spiel als Creative Director, entwickelt wird es von Hardsuit Labs in – Überraschung! – Seattle. Das Studio war bisher nur für den Free2Play-Shooter Blacklight: Retribution und die Zuarbeit zu Fremdspielen wie Gears of War 4 bekannt; umso mehr runzelten sich Branchen-Stirnen, als Paradox Anfang 2018 ein Drittel der Hardsuit-Anteile kaufte. Was wollen die mit denen?

Jetzt wissen wir's! Mehr noch: Hardsuit Labs sind keine Auftragsarbeiter, sondern

haben die Bloodlines-Rückkehr selbst eingeläutet. »Die Initiative ging komplett von Hardsuit Labs aus, sie traten mit der Idee und dem Prototypen an uns heran, nicht umgekehrt«, erzählt Florian Schwarzer. In Eigenregie hatten Mitsoda, Cluney & Co. bereits mit der Arbeit an Bloodlines 2 begonnen, nachdem Paradox schon White Wolf geschluckt hatte, den Verlag der Pen&Paper-Vorlage Vampire: The Masquerade. Es ist ihr Herzensprojekt. Die Entwickler merkten: Wenn wir Bloodlines 2 machen wollen, dann jetzt oder nie! »Wer die Branche kennt, weiß, wie unüblich und riskant das war«, meint Schwarzer. »Sie investierten ihr eige-



Am Pioneer Square in Seattle werden wir zum Vampir, später dürfen wir den Platz und seine Umgebung frei erkunden.

nes Geld und viel Zeit in den Prototypen, den sie außer Paradox keinem anderen Publisher anbieten konnten, weil wir ja die Rechte haben.« Paradox ist angetan. Nicht nur von Mitsodas und Cluneys Herzblut, sondern auch vom Prototypen. Schwarzer erinnert sich: »Wir haben gemerkt, dass sie das Spiel nicht umkrepeln oder mit Features überladen wollten, sondern stattdessen dafür sorgen, dass es sich genau richtig anfühlt. Ich weiß noch, wie jemand sagte: ›Du musst dich so fühlen, als würdest du die Nacht wie einen Umhang tragen.« So eine starke Philosophie findet man selten, das ist wirklich wertvoll.«

Spiel keinen Vampir, sei ein Vampir

Das heißt nicht, dass Paradox die Entwickler frei schalten und walten lässt. »Damit das Spiel ein Erfolg werden kann, mussten wir in der Pre-Production-Phase eine Handvoll Dinge sicherstellen«, erzählt Florian Schwarzer. Beispielsweise besteht Hardsuit Labs darauf, dass Vampire: Bloodlines 2 ausschließlich in der Ego-Perspektive spielbar ist, weil man sich so am besten in die düstere Welt und den eigenen Blutsauger hineinversetzen kann. Immersion heißt das Zauberwort. Die optionale Third-Person-Kamera aus dem Vorgänger soll entfallen. »Der Gedanke ist gut, aber das muss natürlich erst mal funktionieren«, ergänzt Schwarzer. »Vampire ist eine Welt, in der man eher im Nahkampf als mit einer Schusswaffe angreift.« Und wer nachvollziehen möchte, wie unbefriedigend sich Nahkämpfe in der Ego-Perspektive anfühlen können, muss nur Skyrim starten. Deshalb fordert Paradox, dass die Entwickler viel Mühe ins Kampfgefühl von Bloodlines 2 stecken. Das Ergebnis demonstriert uns Schwarzer live im Spiel: Zwar hauen wir grundsätzlich in der Ego-Perspektive zu (beispielsweise mit einem erbeuteten Schlag-

Vampire in Spielen

Interaktive Blutsauger gibt's schon (fast) ewig. Das erste Spiel, in dem wir es mit Vampiren zu tun bekamen, war ein Text-Adventure von 1981. In The Count mussten wir uns mit Dracula selbst anlegen und ihn zur Strecke bringen.

Nur wenige Jahre später nahm die bis dato erfolg- und umfangreichste Spieleserie um Vampire ihren Anfang: Castlevania begleitet uns bereits seit 1986. Zuerst auf dem Family Computer Disc System von Nintendo veröffentlicht, erschien das erste Castlevania ein Jahr später auch auf dem NES. 2002 gar für den PC. Inzwischen kommt Castlevania auf 31 Spiele, die Spin-offs nicht mitgezählt, und ist mit für das Metroidvania-Genre verantwortlich.

Traurig hingegen, dass einer der mitunter besten Vampirserien offenbar endgültig ein Pflock ins Herz, anschließend der Kopf abgetrennt und dann ins Sonnenlicht gezerrt wurde: Seit Jahren warten wir auf einen neuen Teil der Legacy-of-Kain-Reihe, aber bis auf das semi-erfolgreiche und inzwischen eingestellte Multiplayer-Ding namens Nosgoth gab's in jüngeren Jahren nichts von Kain und Raziel zu sehen.

Der jüngste Spross der Vampirspiele, namentlich Vampyr (clever!), hat uns ein bisschen damit versöhnt, dass es in den letzten Jahren erstaunlich wenig Blutsauger auf PC und Konsolen gab. Was uns im Blutsauger-Kontext übrigens ein wenig irritiert? Dass es zu »Twilight« keine Spiele gab. Oh Gott, schnell Weihwasser auf diesen Gedanken kippen!



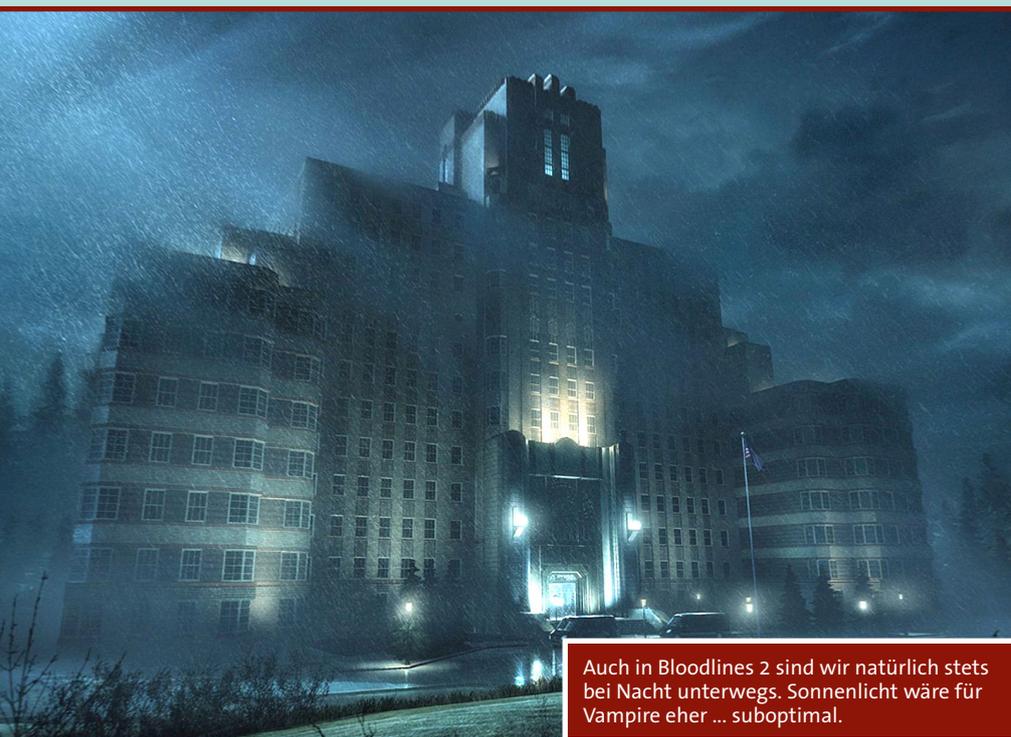
Petra und Michael würden jeweils etwa zwei Liter Blut spenden, um mal wieder mit Raziel in einem neuen Legacy of Kain: Soul Reaver durch die Dimensionen ziehen zu können.

stock), doch das deutliche Treffer-Feedback soll dafür sorgen, dass sich unsere Attacken schön wuchtig anfühlen. Ein handelsüblicher Straßengangster etwa kracht nach Schlagstock-Vollkontakt schon mal gegen die nächste Wand, als Vampir sind wir eben

recht kräftig. Normale Menschlein stellen uns dementsprechend vor keine große Herausforderungen, wir schnippen sie weg wie Luke Skywalker einen Käfer (too soon?). Zumindest solange sie nicht in Gruppen angreifen. Zugleich verlieren Waffen bei Gebrauch Haltbarkeit und gehen irgendwann zu Bruch, sodass wir sie häufiger wechseln müssen. Das kann der Abwechslung zugutekommen oder nerven, schon bei Zelda: Breath of the Wild schieden sich die Geister am Schwertverschleiß. »So ist das eben als Vampir«, begründet Schwarzer: »Du hast einfach zu viel Kraft für die Waffen der Sterblichen.« Aber tröstet uns das wirklich, wenn unser geliebtes Katana zerbricht?

Schau mal von außen (rein)

Zweitens sehen wir unseren Blutsauger bei besonderen Nahkampf-Manövern trotzdem kurz von außen, zum Beispiel, wenn er seinem Gegner per Roundhouse-Kick die Beine wegtritt. Solche Special Moves lösen wir am PC mit der Shift-Taste aus. Ob der Perspektivwechsel den Spielfluss hemmt oder nicht, können wir allerdings noch nicht beurteilen – dafür müssten wir Bloodlines 2 selbst spielen. Florian Schwarzer dazu: »Unsere Tests haben gezeigt, dass den Spielern irgendwann egal ist, in welcher Perspektive sie spielen.« In die Außenkamera schaltet Bloodlines 2 auch beim Klettern und beim



Auch in Bloodlines 2 sind wir natürlich stets bei Nacht unterwegs. Sonnenlicht wäre für Vampire eher ... suboptimal.

Ein Überfall am Pioneer Square macht uns in Bloodlines 2 zum Vampir.



Wall-Run. Wenn wir im Kampf auf eine Wand zulaufen und kurz die Leertaste drücken, rennt unser Vampir zwei Schritte nach oben – und stürzt sich auf den Gegner. Wenn wir länger drücken, rennen wir noch höher, ein Stockwerk, zwei Stockwerke, vielleicht erwischen wir sogar ein Fenstersims oder die Dachkante und ziehen uns daran hoch. »Du sollst dich wirklich fühlen wie ein Vampir, ein übernatürliches Raubtier«, erklärt Florian Schwarzer. »Das muss sich natürlich auf

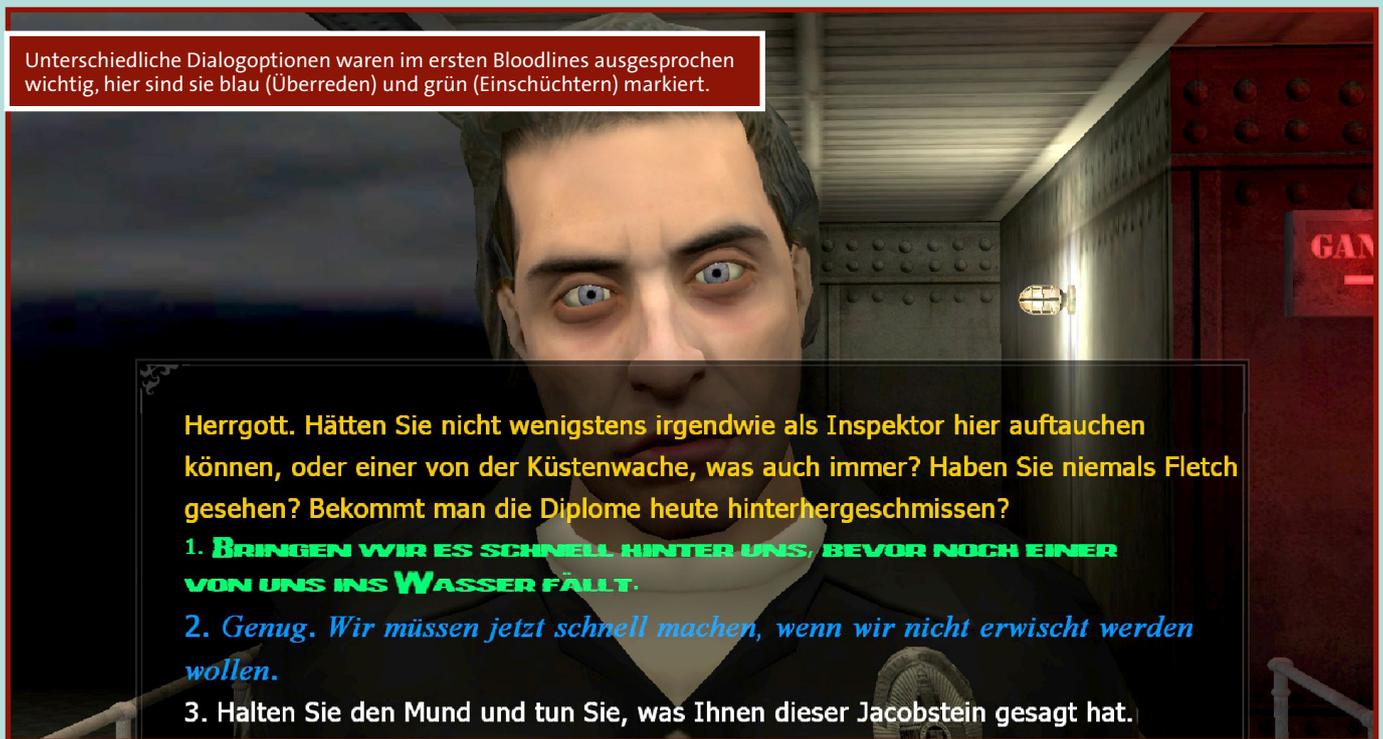
die Art und Weise auswirken, wie du dich durch die Stadt bewegst. Für einen Vampir ist ein offenes Fenster im zweiten Stock eine Einladung.« Bloodlines 2 wird vertikaler als sein Vorgänger, wir sind häufig auch auf Dächern und Simsen unterwegs.

Wer sind wir und warum?

Nur – warum eigentlich? Viel wollen die Entwickler noch nicht über die Story von Vampire: Bloodlines 2 verraten, und das ist auch

gut so, bei einem handlungsgetriebenen Rollenspiel wären Spoiler sehr unsportlich. Entsprechend müssen wir für Story-Details an Florian Schwarzer saugen wie Dracula im Turbomodus. Wird Bloodlines 2 nach dem ersten Teil spielen und an die Handlung des Vorgängers anknüpfen? Schwarzer wortkarg: »Ja.« Wir befinden uns also im modernen Seattle des 21. Jahrhunderts. Und wir erleben live mit, wie das Spiel beginnt: Zuerst wählen wir unser Geschlecht, spielen also

Unterschiedliche Dialogoptionen waren im ersten Bloodlines ausgesprochen wichtig, hier sind sie blau (Überreden) und grün (Einschüchtern) markiert.



Herrgott. Hätten Sie nicht wenigstens irgendwie als Inspektor hier auftauchen können, oder einer von der Küstenwache, was auch immer? Haben Sie niemals Fletch gesehen? Bekommt man die Diplome heute hinterhergeschmissen?

- 1. BRINGEN WIR ES SCHNELL HINTER UNS, BEVOR NOCH EINER VON UNS INS WASSER FÄLLT.
- 2. Genug. Wir müssen jetzt schnell machen, wenn wir nicht erwischt werden wollen.
- 3. Halten Sie den Mund und tun Sie, was Ihnen dieser Jacobstein gesagt hat.



Der Vampir-Kojak ist gewissermaßen der Staatsanwalt der Vampirregierung. Einen Verteidiger haben wir nicht.

Mann oder Frau, unsere Dialogzeilen werden aber wieder nicht vertont. Danach passen wir den Charakter optisch an. Schwarzer verspricht die »üblichen Möglichkeiten«, zeigt aber keine davon. Hinzu kommt die eingangs erwähnte Wahl der Vergangenheit mit ehemaligen Berufen und vielleicht noch weiteren Optionen (Schwarzer: »Kein Kommentar.«), die sich auf Quests und Dialoge auswirken sollen. Eine wichtige Option wird uns zum Spielbeginn indes verwehrt – na, wer ahnt schon, welche?

Dann geht's los – mit einem Holzpflock, der aus unserer Brust gezogen wird. Da wollte wohl jemand unsere Blutsaugerkarriere beenden, bevor sie überhaupt begonnen hat. Erfolglos. Einen Wimpernschlag später stehen wir in einem Saal vor einer dieser kuttentragenden Engelsstatuen, die geradezu »Geheimgesellschaft« schreien. Vor uns schreitet ein Glatzkopf auf und ab, auf der Empore murmeln Zuschauer. Vielmehr erleben wir eine Gerichtsverhandlung, wir sollen zum Tode verurteilt werden. Schon hier deutet sich der Dialoghumor von Bloodlines 2 an. Wir können natürlich fragen, was das Ganze soll, wo wir sind. Wir können dem Minimalbehaarten aber auch einfach ein beherztes »Fuck you!« ins – eher mittelmäßig animierte – Gesicht bellen, Bloodlines 2 lässt uns wie sein Vorgänger rotzig sein, wann immer wir rotzig sein wollen.

Die Stadtbibliothek der Untoten

Am weiteren Verlauf der Verhandlung ändert unsere Rotzigkeit nichts: Was passiert ist, will der Glatzkopf wissen. Es folgt eine Rückblende, und vielleicht versteht man sie bes-

ser, wenn wir das Geschehene in eine kleine Analogie verpacken: Stellt euch vor, jemand drückt euch ungefragt einen Mitgliedsausweis für die Stadtbibliothek in die Hand. Doch dann stellt sich heraus, dass die Bibliothek gar keine neuen Mitglieder mehr aufnimmt, und sie entzieht euch die Mitgliedschaft wieder. Ungefähr so funktioniert das in Bloodlines 2 mit den Vampiren, nur dass

»Entzug der Mitgliedschaft« hier »Tod« bedeutet. Die Rückblende zeigt den Pioneer Square im Herzen Seattles mit seinem charakteristischen Arkadengang bei Nacht und angemessen unheilvollem Nebel. In der Ego-Ansicht spazieren wir herum, beobachten andere Passanten – die plötzlich aufschreien! Gestalten stürzen sich auf Menschen, Zähne bohren sich in Hälse! Doch statt



Bei der Zeugung träufeln Vampire ihr Blut in den Mund des Opfers. Ganz schön unappetitlich – aber was nimmt man nicht alles in Kauf für Unsterblichkeit!



Das Tutorial von Vampire: Bloodlines 2 führt uns durch das brennende Gerichtsgebäude.

hemmungslos zu saugen, träufeln die Vampire Blut aus ihren eigenen Handgelenken in die Mäuler der Opfer. So zeugt man Vampir-Nachwuchs. Schließlich werden wir selbst zu Boden geworfen und zwangsgefüttert. Willkommen in der Familie. Uns wird schwarz vor Augen.

Als wir erwachen, sind wir alleine auf dem Pioneer Square. Denken wir. Ein Mann schält sich aus dem Nebel, in der Hand einen Pflock. Er rammt uns das Spitzholz in die Brust. Die Rückblende endet, und freundlicherweise erklärt der Glatzkopf, was

los ist: An jenem verhängnisvollen Abend wurden auf dem Pioneer Square sieben Vampire gezeugt – ohne Erlaubnis.

Nicht noch mehr Kinder!

Die Camarilla, quasi der Vampir-Gemeinderat von Seattle, legt nämlich genau fest, welcher Clan wie viele neue Mitglieder rekrutieren darf. Denn zu viele Neu-Vampire bedeuten zu viel Aufmerksamkeit und damit einen Bruch der »Maskerade«: Normale Menschen sollen vom übernatürlichen Treiben möglichst wenig mitbekommen, Geheimhaltung ist oberstes Gebot. Das wird Bloodlines 2 später in einer Nebenquest aufgreifen, in der wir als vampirischer Tatortreiniger die Untaten unserer Artgenossen wegwputzen. Hatten wir den Humor erwähnt?

Angesichts der siebenfachen illegalen Zeugung verheddern sich die Clan-Vertreter auf dem Zuschauerrang in wilde Vorwürfe: War's der Baron, der Anführer der Anarchen, die sich nicht an die Regeln der Vampirgesellschaft halten? Quatsch, die Tremere waren es, die brauchen Soldaten! Blödsinn, ihr lügt! Nein, IHR lügt! Kurz bevor sich die Camarilla gegenseitig an die Gurgeln geht, schlägt plötzlich der größte Feind des Vampirs zu. Wie meinen, Werwölfe? Wir sind doch nicht bei »Twilight«! Der Feind heißt: Feuer! Der Saal geht in Flammen auf, brennende Blutsauger zerfallen zu Staub! Ein Anschlag auf die Camarilla! Wer könnte ein Interesse daran haben, die Vampirregierung auszuschalten? Dieselbe Fraktion, die hinter der Massenzeugung auf dem Pioneer Square steckt? Wichtige Fragen, die jedoch warten müssen. Weil: Raus hier! Wir flüchten, rennen und klettern durchs brennende Gebäude hinaus in die Freiheit und hinein in unser neues Leben als Untoter.

Die Verwandtschaft saugt

Und was war das Schlüsselwort der letzten beiden Absätze? Genau: Clan! Und damit wären wir bei der Option, die zum Spielbeginn fehlt: Wir wählen anfangs noch keine Vampirfamilie, sondern starten als Dünblut, als Clanloser, der erst später im Verlauf der Story einem Clan beitrifft. Welche Sippen wir in Vampire: Bloodlines 2 spielen dürfen, darüber schweigt Florian Schwarzer wie Dracula bei der Frage, ob's ein wenig mehr Knoblauch sein darf. Wir entzünden schon mal eine Hoffnungskerze für die Option, erneut einen irren Malkavianer zu verkörpern – das war im ersten Bloodlines unvergesslich schräg und witzig. Immerhin betont Schwarzer, dass die Wahl des Clans den weiteren Spielverlauf gravierend beeinflusst: »In Bloodlines 2 beginnt man auf einer niedrigeren Stufe als im Vorgänger, kann dafür aber höher aufsteigen. Die Clanwahl bestimmt, wie andere Menschen und Vampire mit euch umgehen und welche Möglichkeiten zur Erkundung der Welt euch offenstehen.« So sollen die familiären Unterschiede den Wiederspielwert von Bloodlines 2 erhöhen. Auch, weil jeder Vampirclan wie im Vorgänger eigene Disziplinen mitbringt, gewissermaßen Mini-Talentbäume, die wir mit Erfahrungspunkten in bis zu fünf Stufen steigern, um neue aktive Fähigkeiten und passive Boni freizuschalten. Klar, dass die nahkämpferisch-brutalen Brujah andere Spezialitäten aufweisen als die charismatischen Ventrue oder die Blutmagier der Tremere. Aktive Vampirfähigkeiten kosten Blut, das Mana von Vampire: Bloodlines 2. In jeweils fünf Stufen erhöhen wir auch unsere Charakterwerte (Stärke, Intelligenz, Charisma etc.) sowie Einzeltalente à la »Schusswaffen«, »Diebeskunst« oder »waffenloser Nahkampf«. Der Erfolg von Aktionen errech-



net sich dann aus Attributen und Talenten, fürs fachgerechte Schlösser knacken etwa braucht's angemessene Werte in Geschicklichkeit und Diebeskunst. Bloodlines 2 basiert ja immer noch auf einem ordentlichen Pen&Paper-Regelwerk.

Fledermausnebel des Grauens

Und selbstredend muss auch ein Dünneblut nicht auf Vampirfähigkeiten verzichten: Schon im Tutorial (der Flucht aus dem in Flammen stehenden Gerichtsgebäude) lernen wir drei Anfänger-Disziplinen:

- **Mantelism:** Klassische Telekinese, mit Gedankenkraft bewegen wir Objekte. Wenn eine Tür blockiert ist, gucken wir stattdessen durchs Fenster und ziehen telekinetisch den Stuhl weg, der dahinter klemmt. Oder wir schleudern Gegnern Holzlatten an die Köpfe. Auf höheren Stufen können wir Feinden sogar ihre Waffen entreißen.
- **Nebulation:** Die Kraft, den Nebel zu kontrollieren und sich vorübergehend selbst in Nebel zu verwandeln. So wahren wir durch Lüftungsrohre in verschlossene Räume oder nehmen feindlichen Fernkämpfern die Sicht mit Dunstschwaden.
- **Chiropteran:** Wie Nebulation, nur mit Fledermäusen statt Nebel. Wir verwandeln uns in einen geflügelten Blutsauger, um Abgründe zu überflattern, später lenken wir Gegner mit beschworenen Fledermausschwärmen ab.

Das Grundrepertoire der 50er-Jahre-Dracula-Filme wäre damit schon mal abgedeckt, später sollen neben den familieneigenen auch noch weitere allgemeine Disziplinen hinzukommen. Wir haben also genügend Asse im Ärmel, um unseren Feinden ordentlich dort hin zu treten, wo die Sonne nicht hinscheint. Also überall hin, weil Vampire nicht in die Sonne dürfen.

Deus Ex oder nicht?

Angesichts der Fähigkeiten-Vielfalt stellt sich natürlich die Gretchenfrage: Vampire, wie hältst du's denn mit Deus Ex? Abgesehen vom kampplastigen Finale ließ sich im ersten Bloodlines nahezu jede Aufgabe wahlweise durch Kämpfen, Schleichen oder Reden erfüllen – oder eine Kombination daraus. Erbt Bloodlines 2 diese Kernstärke des Vorgängers? Ausgerechnet das will Florian Schwarzer nicht kommentieren. Zwar räumt der Produktmanager ein, dass es erneut diverse Dialogfähigkeiten à la »Einschüchterung«, »Manipulation« und »Täuschung« geben wird (Hurra!); unser Nachhaken, ob auch eine Schleichfähigkeit geplant sei, quittiert er jedoch nur mit wohlwollendem Lächeln. Florian, mal ehrlich: Ein Vampirspiel bei Nacht und Nebel, in dem wir nicht schleichen dürfen? Das wäre ja absurd! Aber gut, manche Infos möchte Paradox eben für spätere Präsentationen aufbewahren. Dafür gibt Schwarzer preis, dass auch unsere Disziplinwahl die Gespräche beeinflusst: »Es

gibt kein System, das sich nicht an irgendeiner Stelle auf die Dialogoptionen auswirkt.« Gut so, schließlich ist Bloodlines 2 immer noch ein Rollenspiel und keine Vampirschnetzelei à la Legacy of Kain, die ganz nebenbei endlich mal einen Nachfolger verdient hätte, aber darum geht's hier nicht.

Natürlich werden wir in Haupt- und Nebenquests wieder Entscheidungen treffen. Schwarzer nennt ein unverfängliches Bei-

spiel: »Ihr kommt in eine Gegend, in der viele tote Katzen aufgefunden wurden, ohne einen Tropfen Blut in ihren Körpern. Ihr findet heraus: Dahinter steckt ein frisch gezeugter Vampir, der seine Verwandlung nicht versteht, aber dennoch seinen Blutdurst stillen muss. Nun liegt es an euch: Helft ihr ihm? Oder tötet ihr ihn, damit er nicht in Raserei verfällt und von Katzen zu Menschen wechselt?« Alles soll Konsequenzen haben. Be-

Vampire zum Lesen und zum Anschauen

Die »Twilight«-Reihe hat den Vampir als solchen kaputtgemacht. Das ist ein nachvollziehbarer Gedanke, aber er ist auch falsch. Unsere Medien-Empfehlungen rund um Blutsauger werden euer Bild wieder geraderücken. Disclaimer: kein Anspruch auf Vollständigkeit, weil »True Blood« beispielsweise hinten raus echt unerträglich wird.

Der Buchklassiker

»Dracula« (1897) von Bram Stoker ist in seiner Sprache anstrengend. Und nach heutigen Maßstäben auch nicht mehr sonderlich gruselig. Kann man trotzdem mal durchgeblättert haben.

Der Filmklassiker

»Nosferatu – Sinfonie des Grauens« von 1922 ist eine Adaption von Stokers Roman und gilt als einer der ersten Horrorfilme. Murnaus Stummfilm in fünf Akten kann man sich auch heute noch mit ordentlich Grusel anschauen. Was vor allem am brillanten Design von Graf Orlok/Nosferatu liegt. Selten sah ein Vampir schrecklicher aus.

Ein King, den man gelesen haben muss

»Salem's Lot« oder auf Deutsch »Brennen muss Salem« (1975) bezeichnet Stephen King selbst als eines seiner Lieblingsbücher. Wir können das sehr gut nachvollziehen, die Geschichte um den Schriftsteller Ben Mears, der in seine Heimatstadt Salem's Lot zurückkehrt und mitansehen muss, wie der Ort nach und nach von Vampiren erobert wird, ist einfach brillant erzählt.

Va ... ne, Dhampir

»Vampire Hunter D« begann als japanische Romanserie (1983), wurde aber auch als Spiel, Manga und natürlich als Anime umgesetzt. Der Vollständigkeit halber sollte man beide Filme schauen, auch wenn Teile der Redaktion den zweiten (»Bloodlust«) wesentlich cooler finden.

Ah, Simmons!

Dan Simmons werden die meisten wegen seiner »Hyperion«-Romane kennen. Der Mann kann aber nicht nur Space Opera, sondern offenbar alle Genres. Unter anderem eben auch Vampirromane. »Children of the Night« (1993) ist nicht nur Simmons-typisch toll geschrieben, sondern hält auch eine erstaunlich clevere Erklärung für die Blutsauger parat.

Ah, Alucard

Die Japaner wieder: Hinter »Hellsing« verbirgt sich zunächst eine Manga-Serie, aus der sich zwei Anime-Serien entwickelt haben. Die zweite (2006), die sich härter an die Vorlage hält, heißt »Hellsing Ultimate«, die erste schlicht »Hellsing« (2001). In beiden spielt ein Vampir namens Alucard die Hauptrolle. »Hellsing« ist brutal, schräg und böse gut. Einige Teile der Redaktion finden »Ultimate« besser, andere Teile die erste Serie. Letztere haben natürlich recht. Allein wegen der schräg-tollen Musik.

Natürlich auch das!

In der nunmehr zweiten Staffel gibt es natürlich auch eine erstaunlich gute »Castlevania«-Serie (2017) auf Netflix. Die Handlung orientiert sich hauptsächlich am Spiel Castlevania 3: Dracula's Curse. Die Serie findet sogar unser Chefredakteur Heiko so gut, dass er darüber sogar schon mal einen Tweet verfasst hat. Und Heiko twittert echt, echt selten!



Castlevania gibt's auf Netflix inzwischen auch als Zeichentrickserie in nunmehr zwei Staffeln. Ist echt gut. Kann man sich anschauen. (Bildquelle: Netflix)

sonders folgenschwer sind logischerweise Entscheidungen im Rahmen der Hauptstory. Ob Vampire: Bloodlines 2 wieder je nach unserem Vorgehen – und den Fraktionen, für die wir eventuell arbeiten – unterschiedliche Enden auffahren wird? »Das klingt plausibel«, orakelt Schwarzer und grinst wie Nosferatu im Schlafraum einer Mädchenschule.

Seattle und sein Untergrund

Nach dem Brandanschlag auf die Camarilla flüchten wir aus dem Gerichtsgebäude in die Kanalisation, experimentieren mit den ersten Disziplinen herum (hier durch ein Lüftungsrohr wabern, da telekinetisches Stühlerücken), und gelangen schließlich – ins vergrabene Seattle!

Dieser sogenannte »Seattle Underground« – eine verlassene, unterirdische Stadt – existiert tatsächlich: Nachdem eine Feuersbrunst im Jahr 1889 einen Großteil der Innenstadt zerstört hatte, beschloss man, die neuen Bauten einfach direkt auf den Ruinen zu errichten. Die Straßenhöhe wurde um bis zu drei Stockwerke angehoben, es entstand eine Unterstadt, die sogar noch eine Zeitlang bewohnt und für Läden genutzt wurde, vor deren Schaufenstern Gaslaternen die düsteren Gänge erhellten. Erst 1907 verrammelte der Stadtrat den Seattle Underground komplett, aus Furcht vor der Pest. So zumindest die offizielle Geschichte. Beim Gargoyle, was Vampire: Bloodlines 2 daraus machen könnte! Man kann sich unschwer vorstellen, dass im Underground noch ganz andere ... Dinge begraben liegen als Ratten und alte Lagerräume. »Das war noch ein Grund, warum wir Seattle als Schauplatz gewählt haben«, bestätigt Florian Schwarzer. Als wir fragen, ob Bloodlines 2 neben Menschen und Vampiren auch wieder allerlei ungeheuerliche Widersacher auffahren wird (Gargoyles, Geister, etc.), ernten wir ein neuerliches Grinsen.

Pier Pressure

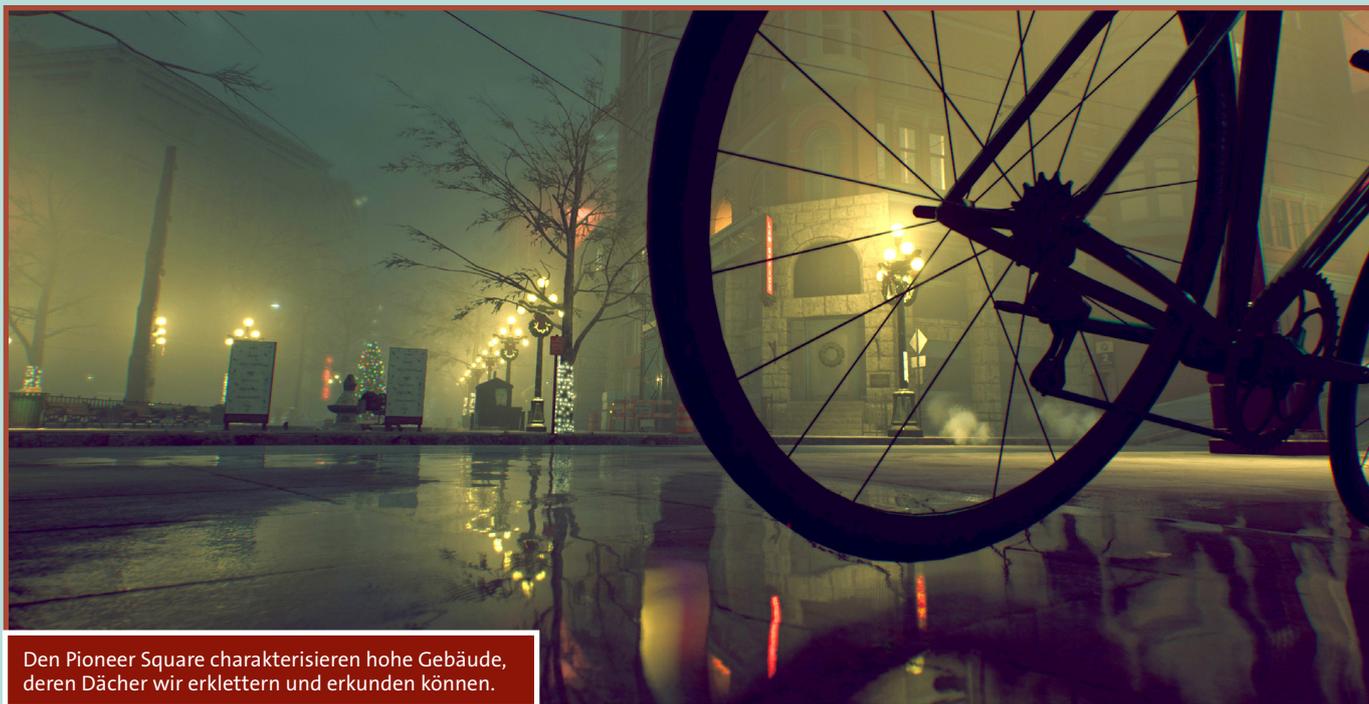
Zentral für die Wahl von Seattle als Schauplatz ist auch der Konflikt, um den sich schon die Story des ersten Bloodlines drehte: Alt gegen Neu. Früher war die Westküstenmetropole ein wichtiger Handelshafen, heute sitzen dort Technologiekonzerne wie Microsoft und Amazon. Alte Welt gegen neue Welt, dieser Gegensatz durchzieht auch wieder die Vampirgeschichte von Bloodlines 2: Neue Mächte sägen an der jahrhundertealten Vorherrschaft der Camarilla und am Thron des Prinzen, des Stadtregenten von Seattle. Wer dahintersteckt, bleibt erst mal angemessen mysteriös. Durch ein Abflussrohr treten wir – unterbrochen vom Ladebildschirm – hinaus ins Freie und stehen am nächtlichen Pazifikufer. Regen prasselt auf die Welle, hinter uns erhebt sich der Kai, rechts strahlen die Lichterketten und das Riesenrad von Pier 57, einer bekannten Touristenattraktion von Seattle. Moment: Pier? Riesenrad? Ja, die Szenerie zitiert den Auftakt des ersten Bloodlines am Santa Monica Pier. Ein Augenzwinkern an die Fans: Willkommen zurück!

Am Strand unter dem Pier schwankt ein Obdachloser – offensichtlich steht er unter Drogen –, der uns ein Handy entgegenstreckt: Telefon! Wir nehmen es und hören eine Frauenstimme: Unser Leben sei in Gefahr, aber sie wolle helfen! Oben am Pier warte ein Informant auf eine Nachricht, wir sollen sie überbringen und uns von niemandem aufhalten lassen. Oh, und wir sollten Blut trinken, vielleicht von einer Ratte, alternativ stünde auch der Obdachlose zur Verfügung. Okay, viel Glück, tschüss! Nun, wenn das Buffet schon angerichtet ist: Auf Tastendruck heften wir uns an den Hals des Handy-Überbringers und sehen einen roten Balken: Wenn wir zu lange saugen, stirbt der Mann und wir verlieren Menschlichkeit. Das kann Nach-, aber auch Vorteile haben, zumal hier



das neue Resonanzsystem von Bloodlines zum Tragen kommt – dazu gleich mehr!

Vorerst lassen wir den Guten am Leben – wir sind Untoter, kein Unmensch! – und stapfen hinauf zum Pier, auf dem sich verdächtig viele Straßengangster herumtreiben, die vermöbelt werden wollen: Willkommen zum Nahkampf-Tutorial! Wir kloppen die Bande ins Übermorgen und stöbern schließlich den Informanten auf, einen nervösen Kerl namens Dominic, der sich mit seiner Pistole am Pier versteckt hat. Was, die Frau komme nicht? Aber wieso? Er sei ebenfalls erst jüngst zum Vampir geworden, stottert Dominic, und forsche nun nach, was hier überhaupt vorgehe. Dann unterzeichnet er sein Todesurteil mit dem Satz: »Wir sind



Den Pioneer Square charakterisieren hohe Gebäude, deren Dächer wir erklettern und erkunden können.



Dank Amazon und Microsoft gilt Seattle als Technologiemetropole, hier sehen wir ein opulentes Wolkenkratzerbüro. Wir tippen mal darauf, dass es dem Prinzen gehört, dem ortsansässigen Vampir-Bürgermeister.

hier nicht sicher!« Mensch, Dominic, nie einen Film gesehen? Wer sowas sagt, stirbt immer! Dominic will sich mit uns in Penny's Bar am Pioneer Square treffen, dort sei es besser, aber ach ...

Eine schemenhafte Gestalt taucht auf, ein Wabern, nicht wirklich unsichtbar, sondern eher flüssig-durchsichtig wie ein Glas Wasser. Der Effekt sieht ein bisschen improvisiert aus, aber das kann ja noch werden. In Dominics Rücken verwandelt sich der Durchsichtige zurück in einen langhaarigen Vampir – der dem Informanten prompt den Kopf abschlägt. Auch wenn das Anschleichen mehrere Sekunden dauert, dürfen wir Dominic nicht warnen, seltsam wirkt das schon. Aber noch ist Bloodlines 2 ja auch nicht fertig. Uns mustert der Attentäter genau, knurrt »Du stehst nicht auf meiner Liste« und verschwindet wieder. Puh, Glück gehabt.

Mein Nachbar, der untote Geek

Okay, Penny's Bar, das wäre der nächste Anlaufpunkt. Um Zeit und Story-Spoiler zu sparen, springt Florian Schwarzer aber direkt zum übernächsten Schauplatz: Dominics Apartment. Wir finden nämlich heraus, wo der kopflose Ex-Blutsauger gewohnt hat. Doch weil die Tür abgeschlossen ist, klopfen wir beim Nachbarn. Es öffnet ein typischer Bloodlines-Charakter: Dale Talley ist Vampir und Geek in einem, trägt ganztags Bademantel, vergöttert früh abgesetzte TV-Serien der 80er und 90er und handelt mit »fragwürdig legalen« Waren. Blutbeutel zum Beispiel, mit denen wir unseren Blut-, also Manavorrat ganz ohne Saugerei auffüllen können. Wir können ihn fragen, warum er so einen normalen Namen trägt, als Vampir und so. Dale: »Ich war nicht immer ein Vampir, du Trottel. Und wer weiß, vielleicht gibt es da draußen einen Buchhalter namens Or-

lok, der immer geahnt hat, dass in seinem Leben irgendwas schief läuft.« Brian Mitsoda, ick hör dir tippsen.

Wenn wir wollten, könnten wir in Dominics alte Wohnung einziehen, meint Dale. Er brauche ohnehin einen neuen Abnehmer für seine Waren. Um die Miete sollen wir uns keine Sorgen machen. Der Hauseigentümer sei Dale's Ghul – ein untoter, willenloser Diener, der hin und wieder vom Blut des Meisters kosten darf. Oha, dürfen wir dann auch wieder einen eigenen Ghul haben, wie Heather im ersten Bloodlines? Florian Schwarzer grinst.

Wann fährt die U7?

Dale überreicht uns einen Schlüssel zu Dominics Wohnung, die neben der sehr großzügigen Grundfläche – Was das in Downtown Seattle kosten muss! – auch mit einer Pinnwand voller Notizen, Zeitungsartikel und Fotos aufwartet. Dominic, so erfahren wir, war früher Journalist und hat als Vampir Informationen über die Schattenwelt Seattles gesammelt. Dabei muss er jemandem auf den Schlips getreten sein – ansonsten wäre sein Kopf noch an Ort und Stelle.

Hier finden wir unter anderem einen Zeitungsschnipsel über die Stadtgeschichte Seattles – samt übernatürlicher Andeutungen. Wer oder was war wirklich schuld am großen Feuer von 1889? Im Spielverlauf können wir mehrere solcher Schnipsel finden, die der Bloodlines-Welt Tiefe und Hintergrund verleihen. Das zugehörige Sammelménü listet zudem die Kategorien »Kindred Marks« (grob übersetzt »Vampirische Kennzeichen«) und »okkulte Gegenstände« auf. Was dahinter steckt, verrät Florian Schwarzer noch nicht. An der Pinnwand demonstriert die Unreal Engine 4 indes ihre modernen Vorzüge: Was anno 2004 im ersten Bloodlines mehr oder weniger Pixelmatsch gewesen wäre,

lässt sich nun in der Ego-Perspektive detailliert betrachten. »Wer ganz genau hinschaut, kann auf den Zetteln und Fotos Hinweise auf in der Welt versteckte Nebenquests und interessante Schauplätze finden«, verspricht Florian Schwarzer.

Eine dieser verborgenen Nebenquests ist die sogenannte »U7«-Reihe, die nichts mit der Seattler U-Bahn zu tun hat, sondern mit den sechs anderen Vampiren, die gemeinsam mit unserem Charakter beim Überfall am Pioneer Square gezeugt wurden. Unerlaubt, oder wie die Vampire sagen: unsanktioniert – daher das »U«. Im Rahmen der U7 enträtseln wir das Schicksal unserer Leidensgenossen. Diese und andere Nebenmissionen stammen von Cara Ellison, einer ehemaligen Spielejournalistin, die auch bereits an Dishonored 2 mitgewirkt hat. Auch Autoren-Urgestein Chris Avellone (Baldur's Gate 2, Pillars of Eternity) steuert Geschichten bei.

Und wir wagen eine These: Wenn es sechs andere Vampire gibt, gibt es dann auch sieben spielbare Vampirclans wie im ersten Bloodlines? Florian Schwarzer leitet auffällig schnell zum nächsten Ereignis über: Wir legen uns ins Bett, kurze Schwarzblende, ein Klopfen weckt uns wieder auf. Vor der Wohnungstür steht der Sheriff. Der bullige Blutsauger hat nichts mit der Polizei am Hut, sondern ist die rechte Hand des Prinzen, gewissermaßen des Vampir-Bürgermeisters von Seattle, der uns zur Audienz ruft. Und nicht die Stadt verlassen!

Genügend Hubraum für Vampire

Gut, dann können wir uns ja in Ruhe in Seattle umschauen. Wie sein Vorgänger entlässt uns Bloodlines 2 nicht in eine durchgehende Open World, sondern unterteilt sich in Hubs, die wir im Storyverlauf nach und nach freischalten und erkunden. In bereits be-

Dracula im echten Leben

Vlad III., circa 1431 im rumänischen Sighișoara (Schäßburg) geboren, war Woiwode (Heerführer) im Fürstentum Țara Românească (Walachei). Er trug den Beinamen Drăculea (Sohn des Drachen). Dafür könnte es zwei Gründe geben. Zum einen wird seinem Vater Vlad II. nachgesagt, er sei Mitglied in Kaiser Sigismunds Drachenorden (ja, genau der Sigismund aus Kingdom Come: Deliverance) gewesen. Zum anderen trug das Woiwodensiegel seinerzeit einen Drachen.

Von vielen wird fälschlicherweise angenommen, der Nachname Vlad III. laute Țepeș, dabei handelt es sich dabei auch nur um einen weiteren Beinamen wie Drăculea. Țepeș bedeutet auf Deutsch Pfähler. Diese Bezeichnung hat sich Vlad III. durch seine angebliche Grausamkeit im Kampf gegen das Osmanische Reich verdient. So wird berichtet, er hätte Gefallen an Pfählungen als Hinrichtungsmethode gehabt.

Darüber wird zumindest in politisch motivierten Prosaschriften berichtet, die unter anderem auch im deutschen Raum Verbreitung fanden. Über die Jahrhunderte und das mündliche Weitererzählen dieser ohnehin schon fragwürdigen Niederschriften addierten sich immer mehr Grausamkeiten und Todesopfer. Nach der Konstanzer Chronik hat Vlad III. 92.268 Tote zu verantworten. Allein diese allzu genaue Zahl darf als Grund zum Zweifeln an Massenpfählungen, Verstümmelungen, Enthäutungen und anderen Grausamkeiten betrachtet werden. Im Gegensatz dazu sind in rumänischen und russischen Geschichten über den Woiwoden derlei Gräueltaten nicht erwähnt.

Die sadistische Version von Vlad III. diente Bram Stoker als Vorlage für seine Romanfigur Dracula. Interessant in diesem Zusammenhang noch: Das historische Gebiet der Walachei liegt südlich des historischen Transylvaniens. Und genau dort ist der Vampir-Dracula ja angeblich zu Hause. Aber immerhin war Vlad III. in erster Ehe mit einer transylvanischen Adligen verheiratet. Und vielleicht war die so eine Art Hausdra... nein, den verkneifen wir uns.



zur Weihnachtszeit. Drumherum stehen hohe Gebäude, da drüben wummert ein Nachtclub, dahinter dunkle Gassen. Es ist Nacht, natürlich. Und wo er schon mal hier oben hockt wie ein Falke auf Beutejagd, kann Florian Schwarzer auch gleich das wichtigste neue Feature von Bloodlines 2 demonstrieren: die Resonanz.

Das ergibt Sinn(e)

Der Produktmanager aktiviert die »Hightened Senses«, den alternativen Sichtmodus von Vampire: Bloodlines 2, vergleichbar mit dem Detektivblick von Batman: Arkham City oder der Hexersicht von The Witcher 3. »Als Vampir hast du schärfere Sinne als normale Menschen, du siehst mehr, nimmst Gerüche besser wahr, hörst besser«, führt Schwarzer aus. Ja, ergibt Sinn. Und es ergibt spannende Möglichkeiten für Quests: Wie The Witcher 3 könnte Bloodlines 2 Gerüche farblich markieren – wer einer verdächtigen Duftwolke folgt, könnte eine versteckte Quest finden. Oder wir hören leise Hilferufe. Oder untersuchen einen Tatort nach winzigen Spuren. Oder, oder, oder – so lange die Entwickler die Sinnesschärfe wohllos einsetzen und nicht bei jeder Quests den größtmöglichen Hinweis einblenden, dass wir doch bitte den Guckmodus wechseln sollen, bringt das willkommene Abwechslung in den Vampiralltag. All das verweist Florian Schwarzer noch ins Reich der Spekulation, vorerst will er nur einen konkreten Nutzen der Sinnesschärfe demonstrieren: Sie hüllt andere Menschen in bunte Auren, die ihre aktuelle Gefühlslage zeigen. Rot steht für Wut, Gelb für Angst, Violett für Lust, Grün für Delirium (etwa nach Drogeneinnahme). Im Vampire-Slang heißt dieses emotionale Echo »Resonanz«, es steht gewissermaßen für den »Geschmack« des Blutes.

Blut für jeden Geschmack

Der Clou: Indem wir gezielt Menschen mit einer bestimmten Stimmungslage aussaugen, verdienen wir mächtige Vorteile. Resonanz dient nämlich – neben Erfahrungspunkten –

suchte Gegenden dürfen wir zurückkehren. Wie viele solcher Sandkästen es gibt, verrät Florian Schwarzer noch nicht, präsentiert uns aber immerhin den ersten: den Pioneer Square samt Umgebung! »Eine Stärke von Vampire: Bloodlines war, dass es sich gelohnt hat, die Welt zu erkunden«, erklärt Schwarzer, »das wollten wir beibehalten!« So können wir in den Gassen, auf den Dächern sowie im Untergrund versteckte Orte und sogar Aufträge aufstöbern, die nicht im regulären Quest-Tagebuch verzeichnet sind. Man denke an das offene Fenster im zweiten Stock, das für Vampire keine Erkältungsgefahr darstellt, sondern eine Einladung. Was sich wohl dahinter verbirgt?

Wer Bloodlines 2, wie Schwarzer es ausdrückt, als »vernünftiger Completionist« spielt – also alles Wichtige sehen möchte,

ohne aber jeden Winkel mit der Lupe zu untersuchen –, der soll inklusive Erkundung rund 25 bis 30 Stunden für den ersten Komplettdurchlauf brauchen. Und dann winkt ja eine zweite, wahrscheinlich schnellere Runde mit einem anderen Clan. Oder gar eine Mod – denn Bloodlines 2 wird mit Modding-Tools erscheinen, zumindest auf dem PC! »Wir wollen, dass sich die Spieler tiefergehend mit dieser Welt beschäftigen«, erklärt Schwarzer, »und da gehört Modding für uns einfach dazu!« Eine löbliche Einstellung!

Wo waren wir? Richtig, der Pioneer Square! Schwarzer rennt eine Wand hinauf, zieht sich an einem Sims empor und blickt hinab auf den Platz mit seinem Bogengang, den urigen Straßenlaternen mit ihren Leuchtkugeln – und Weihnachtsschmuck. Vampire: Bloodlines 2 spielt offensichtlich



Blut an den Händen? Also bitte, das gehört natürlich in den Magen ... oder wohin auch immer ein Vampir es saugt.



Wollen wir wirklich wissen, was sich in diesem Gewächshaus verbirgt? Natürlich! Aber vermutlich nichts Gutes.

als zweite Währung bei der Charakterentwicklung. Wenn wir durch das Anzapfen entsprechender Personen Resonanzpunkte in einer bestimmten Kategorie anhäufen, schalten wir mächtige, passive Boni frei, die sogenannten »Merits«. Wer bevorzugt aggressives Blut trinkt, erhöht beispielsweise die eigene Kampfkraft. »Wie jeder Mensch hat auch jeder Vampir seinen eigenen Geschmack. Das bildet das Resonanzsystem ab«, resümiert Florian Schwarzer.

Manche Auren flackern zudem heller als andere, in diesen Menschen stecken besonders viele Resonanzpunkte, was sie entsprechend wertvoll macht. Ein Beispiel: Wir beobachten einen bewaffneten Überfall in einer Seitengasse. Zwei der Räuber sind aggressiv, der dritte ist lustvoll (Äh, okay?), das Opfer hat logischerweise Angst. Und zwar so sehr, dass seine Aura hellgelb strahlt! Ein menschlicher Impuls wäre nun, den Überfallenen zu retten, aber ... die Furcht-Resonanzpunkte sind auch sehr verlockend. Diese verdammten Entscheidungen. Überdies kann uns das Anzapfen solcher Resonanzfackeln in einen Rausch versetzen. Je nach Resonanztyp stärkt dieser mächtige Buff bestimmte Disziplinen vorübergehend, wir mutieren zur Kampfmaschine. Ja, das ist cool. Aber deshalb ein Überfallopfer anzapfen? Sind Menschen nur Vieh, nur Futter für uns? Wir sehen uns schon vor dem Bildschirm über Moralfragen grübeln, wie es sich für einen Vampir gehört: Bleiben wir ein Mensch oder werden wir zum Raubtier? »Das Resonanzsystem verändert grundlegend die Art und Weise, wie ihr euch durch das Spiel bewegt. Wessen Blut ihr begehrt, wen ihr verfolgt, wann ihr euch vielleicht sogar in Gefahr begeben,

um besonders wertvolles Blut zu ergattern«, verspricht Schwarzer. Klingt spannend!

Beherrscht euch!

Das Problem daran: Wir müssen uns beherrschen! Wer sich mitten auf der Straße Passanten an den Hals wirft, erregt Aufmerksamkeit und wird schnell von Polizisten gejagt, die uns dank Taschenlampen auch in dunklen Ecken aufstöbern. Und die Gesetzhüter sind erst der Anfang, wie Schwarzer andeutet: »Es können noch schlimmere Gegner auf dich aufmerksam werden.« Eine Anspielung auf die Häscher der Camarilla, die den Bruch der »Maskerade« bestrafen? Oder gar die Jäger der Leopoldgesellschaft?

Um weniger aufzufallen, locken wir Resonanzträger in verlassene Hinterhöfe, was bestimmte Vampirfähigkeiten sogar erleichtern. Doch selbst dort droht Gefahr – durch unsere Gier. Wenn wir Menschen bis auf den letzten Blutstropfen leernuckeln, um viel Resonanz und Blut (das wir für Vampirfähigkeiten brauchen) zu sammeln, töten wir unsere Opfer. Und das kostet Menschlichkeit. Je mehr wir verlieren, desto weniger Dialogoptionen bietet uns das Spiel an – ein Wolf diskutiert nicht mit Schafen! Außerdem reagieren Menschen ängstlicher auf uns. Und wir laufen Gefahr, auf der Straße in Blutlust zu verfallen und alles auszusaugen, was nicht bei drei auf den Bäumen ist. Das kann Polizisten und andere Jäger an unsere Fersen heften, aber auch gewaltige Vorteile haben. Fünf Gangster blutrauscht man binnen Sekunden ins Nirwana. Soll keiner sagen, das Menschbleiben sei eine leichte Entscheidung. Vielleicht bleiben wir vorerst aber lieber beim Kaffee. Zumindest, bis Bloodlines 2 im Jahr 2020 erscheint. ★



Michael Graf
@Greu_Lich



Für mich ist Bloodlines 2 die beste Rollenspiel-Nachricht des Jahres 2019. Ich liebe das erste Bloodlines für seinen Charme, seinen schwarzen Humor, sein unfassbares Storytelling, sein angemessen düsteres Setting (Vampire glitzern nicht!) und nicht zuletzt seine engagierte Community, die das Spiel nach dem schmerzhaft frühen Troika-Aus zu Ende entwickelt hat. Nein, Bloodlines war natürlich kein perfektes Spiel. Aber eines, das einen würdigen Nachfolger mehr als verdient. Deshalb freue ich mich über die Ankündigung von Bloodlines 2 wie Dracula über Hausgäste. Nicht, weil mich die Präsentation so weggeblasen hätte: Bloodlines 2 ist optisch ordentlich, aber nicht spektakulär. Das Resonanzsystem klingt nach einer sinnvollen Neuerung, aber nach keiner, die das komplette Rollenspiel-Genre umkrempelt. Und ob der Nahkampf in der Ego-Perspektive wirklich funktioniert – abwarten. Warum ich mich dann so freue? Weil ich glaube, dass die Entwickler mit dem richtigen Geist an Bloodlines 2 herangehen, mit Herzblut (ha!) und Gefühl dafür, was Bloodlines eigentlich ausmacht. Sie versteigen sich nicht in – für dieses Spiel – unnötige Features wie eine Open World oder anderen modernen Schnickschnack, sondern konzentrieren sich auf die richtige Atmosphäre, das richtige Vampir-Feeling. Und dank Paradox gibt's auch noch Mod-Support. Wenn die Einladung zum ersten Anspieltermin kommt, steht mein Sargdeckel weit offen.