

Kultspiel Vampire: Bloodlines

WARUM IHR ES GESPIELT HABEN MÜSST

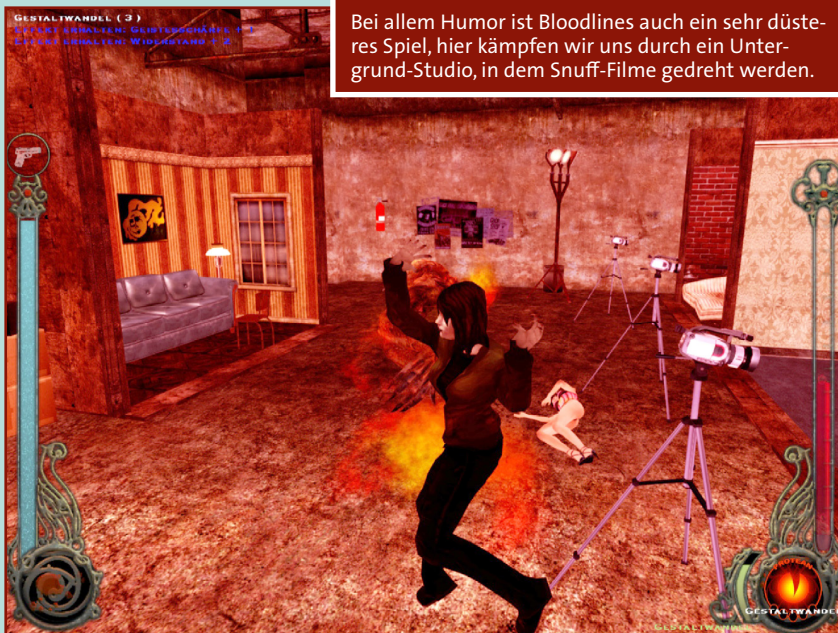
Michael Graf hat Vampire: Bloodlines seinerzeit für GameStar getestet und huldigt dem unsterblichen Rollenspiel.



Der Autor

Michael Graf verantwortet GameStar Plus und sieht dem Vernehmen nach immer noch so aus wie vor 15 Jahren. Vampirgerüchte kommentiert er aber nicht, sondern erzählt lieber, dass er Vampire: Bloodlines anno 2004 für GameStar getestet und sich darüber geärgert hat, dass wir stets von »Vampire 2« sprachen, obwohl die Bloodlines-Handlung nichts mit dem vier Jahre älteren Vampire: The Masquerade – Redemption zu tun hatte. Außerdem lief unsere Bloodlines-Testversion im Vergleich mit dem fertigen Spiel recht fehlerfrei, was bis heute an Michaels Gewissen nagt. Denn Bugs hatte das Spiel letztlich viele. Nur im Test stand nichts davon.

Nein, nicht der Geister-spuk im Ocean House Hotel, nicht der Gargoyle im Hollywood-Kino oder der Flirt mit den Vampirschwestern Therese und Jeanette – der beste Moment von Vampire: Bloodlines ist dieser Streit mit einem Stoppschild, eingeleitet mit einem gereizten »Stopp DU doch!« und besiegelt durch Worte wie Donnerhall: »Du hast dir heute einen mächtigen Feind gemacht, Schild!« Streit mit einem Stoppschild, logisch. Wer sich regelmäßig Substanzen in unterschiedlichen Illegalitätsgraden zuführt, kennt das vermutlich. Wer vor der komplizierten Welt der Illegalitätsgrade zurückschreckt, kann aber auch einfach den Malkavianern beitreten, einem der sieben spielbaren Vampirclans von Bloodlines, das mit vollem, höchst sperrigen Titel natürlich Vampire: The Masquerade – Bloodlines heißt. Die Clans haben Vor- und Nachteile, das Übliche eben, aber: Diese Malkavianer sind anders, weil vor allem irre. Komplett irre. Beziehungsweise besitzen sie das »Geschenk der Erkenntnis«, wie sie selbst sa-



Bei allem Humor ist Bloodlines auch ein sehr düsteres Spiel, hier kämpfen wir uns durch ein Untergrund-Studio, in dem Snuff-Filme gedreht werden.

gen. Das Ergebnis ist dasselbe: Malkavianer hören Stimmen, wo keine sind, und wenn da doch Stimmen sind, dann sagen sie höchstwahrscheinlich etwas anderes, als die Malkavianer verstehen. Das ist ein Grund, Bloodlines mindestens einmal, besser zweimal durchzuspielen, bevor Vampire: The Masquerade – Bloodlines 2 im Jahr 2020 erscheint. Und es gibt noch mehr!

Thunfisch-Witz für Irre
Für Vampire: Bloodlines bedeutet der Malkavianer-Irrsinn: famose Dialoge! Mal mit

einem Stoppschild, mal mit einem TV-Nachrichtensprecher, der einen Thunfisch-Witz erzählt. Was ich in Gesprächen als Malkavianer antworten kann, ist mindestens so verworren wie das, was ich höre, ergänzt um eine weitere Besonderheit: Malkavianer können Gedanken lesen und Geheimnisse erspüren. Ich verstehe zwar die meiste Zeit nicht, was eigentlich passiert, weiß aber zugleich mehr als alle anderen. So muss es sich anfühlen, US-Präsident zu sein. Oder ach, diese wundervolle Szene, wenn

Feuer + entstellte Blutsauger + Schrotflinte = Bloodlines.



meine liebebreizende Ghoul-Dienerin Heather einen schmierigen Typen anschleppt, den ich natürlich zerfleischen könnte. Aber wozu, wenn's doch viel effektiver ist, ihn via Malkavianer-Gehirnwäsche zur Polizeiwache rennen und »I have a gun, piggies!« schreien zu lassen. Als Malkavianer trift Vampire: Bloodlines vor Irrsinn und schwarzem Humor. Klar, die Story kapiere ich kaum noch, aber die sollte ich vorher ohnehin mit einem anderen Vampirclan durchgespielt haben. Bloodlines durchzuspielen, ist die Pflicht. Die Malkavianer sind die Kür, sowas wie der Audiokommentar eines besoffenen Regisseurs und eine ganz neue Art, das Spiel zu erleben.

Ohne Witz: Das Ende naht

Denn an sich ist Bloodlines kein witziges Spiel. Seine Welt ist düster, blutig, bedrohlich, umwabert von Geheimnissen und unheilschwanger wie ein seltsam stiller Sommerabend in einem Stephen-King-Roman. Hier stimmt etwas nicht, und ich armes Blutwürstchen – gerade erst frisch zum Vampir gebissen – stecke mittendrin. Nirgendwo im Spiel kondensiert diese Stimmung so meisterhaft wie im Ocean House Hotel. Der Ausflug in die einst herrschaftliche, nach einer Serie innerfamiliärer Axtmorde jedoch verlassenen Herberge kitzelt meine Nerven mehr mit Andeutungen als mit tatsächlichen Geistersichtungen – aber so geschickt, dass ich trotzdem alle paar Schritte innehalte, weil mein Herz die Speedpolka tanzt. Alles in Bloodlines, jedes Gespräch, jeder Schauplatz und jede Quest flüstern mir unablässig zu: Das Ende naht! Die Welt taumelt am Abgrund, und verborgene Mächte holen zum letzten Schubser über den Rand aus. Der eigentliche Abschluss der Handlung – nun, ich will nicht zu viel verraten, ihr müsst Bloodlines ja spielen. Sagen wir einfach: Der Abschluss spielt gekonnt mit diesen Erwartungen. So erzählt man Geschichten.

Untergegangen und unsterblich

Ja, das ist abgedroschen, aber einfach richtig: Vampire: The Masquerade – Bloodlines blutet förmlich Atmosphäre. Es ist unfertig, verbüggt und in der Verkaufsversion vom übelsten aller Plotstopper geplagt (Ich sage nur Ruderboot!), aber es ist zugleich ein Spiel mit Charakter, mit Charme und der humorvollen Handschrift des Story-Autors Brian Mitsoda sowie der ehemaligen Fallout-Köpfe Leonard Boyarsky und Tim Cain, deren Studio Troika nach der schweren Bloodlines-Geburt viel, viel zu früh schließen muss. Immerhin arbeiten Boyarsky und Cain heute wieder zusammen an The Outer Worlds, auf dem ebenfalls große Rollenspiel-Hoffnungen ruhen. Aber darum geht's hier ja gar nicht. Es geht um Vampire! Und clevere Ideen. Bloodlines verdient sich seinen Platz in der Rollenspiel-Ruhmeshalle nämlich nicht nur mit Witz und Charme und Atmosphäre, sondern auch mit spielerischer Flexibilität. Fast jede Quest eröffnet mehrere Lösungswege entsprechend meiner Talente: Kämpfen, Schleichen, Reden. Deus Ex mit spitzen Zähnen.

Nur in der letzten halben Stunde zeigt mir dieses Bloodlines dann allzu krass den Mittel- beziehungsweise Abzugsfinger und lässt mich regelrecht tumb durch Gegnermassen wüten. Ebenso wie die Bugs ein Beleg dafür, wie gehetzt dieses Spiel fertig werden musste, um dann – kein Scherz! – am selben Tag wie Half-Life 2 zu erscheinen (weil es ebenfalls die Source-Engine nutzt). Spielegeschichte kann so grausam sein.

Mein Dank gilt den engagierten Vampire-Fans, die Bloodlines nach dem Release weiter poliert und so spielbarer gemacht haben. Die aktuellsten Fan-Patches für die deutsche und englische Version versetzen das Spiel in den Zustand, den es bereits zum Release verdient hätte. Und damit gibt es auch keine Ausrede mehr, es nicht zu spielen und mit einem Stoppschild zu streiten. Aber Vorsicht: Dafür müsst ihr Malkavianer werden! ★