

## Vampire: The Masquerade – Swansong

## HUCH, ALLE TOT!?

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Nacon** Entwickler: **Big Bad Wolf** Termin: **19.5.2022** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**  
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **Ja (Epic)** Enthalten in: **-**

## Endlich Rollenspielnachschub für Freunde des gepflegten Schlagader-Nuckelns.

Von André Baumgartner



### André Baumgartner

André hat Bloodlines damals geliebt und noch heute die selbst angelegte Liste mit allen Passwörtern und Codes in einer Schublade liegen. Als alter Completionist liegt ihm das akribische Absuchen jedes noch so versteckten Winkels im Blut, und deswegen fühlte er sich in Swansong auch sofort zu Hause.

Vampire: The Masquerade – Bloodlines gilt aus guten Gründen als eines der besten Rollenspiele aller Zeiten, sowohl bei den Kollegen in der GameStar-Redaktion als auch bei vielen Rollenspiel-Fans da draußen. Die nächtlichen Streifzüge durch die Straßen von Los Angeles und der darin schwelende Konflikt zwischen den Vampirclans haben auch mich damals ungeheuer begeistert. Das Blutsauger-Rollenspiel ist gemeinsam mit Deus Ex maßgeblich dafür verantwortlich, dass ich bis heute Geheimbünde, Intrigen und einen Hauch von Allmacht als die perfekte Rollenspielrezeptur empfinde.

Als die GameStar-Kollegen einen Tester für Vampire: The Masquerade – Swansong suchten, ließ ich mich entsprechend nicht zweimal bitten, schnürte mir das blutabweisende Lätzchen um und biss erst mal richtig kräftig zu. Wie ihr am ellenlangen Namen unschwer erkennt, basiert das Abenteuer auf der gleichen altherwürdigen Tabletop-Vorlage. Trotzdem unterscheidet sich das Spielerlebnis rund um die drei blutsaugenden Schnüffler grundlegend von dem in Bloodlines. Warum diese spannende Kriminalgeschichte trotzdem einen Nackenbiss wert ist, will ich euch nun erzählen.

### Zwischen Umarmung und Dolchstoß

Am Vampirhof des Prinzen will jeder jedem an die Schlagader. Was will man von den raubtierhaften Geschöpfen der Nacht auch anderes erwarten? Unter normalen Umständen wahrt man sich dort zumindest den Schein einer noblen Fassade, doch angesichts des ausgerufenen Notstands (Code

Red) drohen nun wichtige Bündnisse zu brechen und Freundschaften zu kippen. Dabei wäre gerade jetzt erst recht Einigkeit gefragt, denn während sich der Hof von Boston gegenseitig zu zerfleischen droht, bringt die Leopoldgesellschaft bereits ihre Schachfiguren in Position. Die Vampirjäger des Vatikans sind den Blutsaugern schon seit dem Mittelalter auf den Fersen und wissen ganz genau, dass diese nichts mehr fürchten als eine zweite Inquisition. Na ja, abgesehen vom Sonnenlicht natürlich.

### Steife Beißer

Zu Asche zerfallen wie ein Blutsauger am Mittag bin ich beim Testen von Swansong zwar nicht gleich, aber bei den wirklich un-

ansehnlichen Gesichts- und Bewegungsanimationen musste ich doch diverse Male die Augen zusammenkniffen. Zum Glück umgarnen einen die Charaktere schnell auf andere Art und Weise, wodurch dieses technische Defizit nach kurzer Gewöhnungsphase fast komplett in den Hintergrund tritt.

Ich finde es sogar äußerst bemerkenswert, wie lebendig die Charaktere trotz ihrer steifen Gesichter und untoten Natur in den zahlreichen Dialogen und Zwischensequenzen überkommen. Das ist vor allem den Mühen der englischen Sprecher zu verdanken, die sich über weite Strecken wirklich ins Zeug legen. Zur ersten Hollywood-Riege gehören sie zwar nicht, aber jede vorgestellte Figur lässt eigene Macken oder Eitelkei-





Gefährliche Situationen lösen wir ebenfalls in Dialogen, manchmal auch mit drängelndem Timer.

#### Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr Talent-Checks in Dialogen liebt.
- ... ihr gerne akribisch nach Hinweisen sucht.
- ... ihr gute Kriminalgeschichten mögt.

#### Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr in Rollenspielen eine Open World braucht.
- ... ihr sämtliche Vampirklischees erwartet.
- ... ihr hölzerne Animationen verabscheut.



Der Typ, der da so bedächtig den Mond anstarrt, ist Galeb. Er ist einer eurer drei Protagonisten und genießt einen legendären Ruf.

18. Jahrhundert einen Namen als Bluthund der wechselnden Prinzen gemacht hat. Er ist Meister darin, anderen seinen Willen aufzuzwingen, und geht dabei mit ruchloser Raffinesse vor. Die Zweite im Bunde ist Emem. Mit ihren 118 Jahren ist sie deutlich jünger als Galeb und wuchs zwischen den Weltkriegen in der aufblühenden Jazz-Szene in Europa auf. Nach Frankreichs Kapitulation floh sie mit ihrer Vampirliedschaft nach Boston und gründete eine Reihe von Nachtclubs. Ihr besonderes Talent ist ihre Schnelligkeit, dank der sie an bestimmten Stellen des Spiels blitzartig Gegenstände einsacken oder von Ort zu Ort huschen kann.

Die vermutlich Jüngste des Trios ist Leysha. »Vermutlich« deswegen, weil sie als Angehörige des Malkavianer-Clans nicht hundertprozentig dicht im Oberstübchen ist. Fans von Vampire: Bloodlines werden sich noch an die herrlich schrägen Dialoge erinnern, die man als Angehöriger dieser Sippe führen durfte. Leysha kann sich im Gegensatz dazu zwar ganz normal ausdrücken, kämpft aber zeitlebens mit wiederkehrendem Gedächtnisverlust. Ein hoher Preis, der allerdings durch einige ganz besondere Begabungen aufgewogen wird. Ihre Vorahnungen machen sie zur begehrten Seherin am Hofe der Mächtigen, und weil sie sich nebenbei auch noch unsichtbar machen kann, liegt ihr das Spionagehandwerk praktisch im Blut. Das wird insbesondere später deutlich, wenn sie sich sogar als andere Personen ausgeben und ihre Gestalt annehmen kann. Einen freien Wechsel zwischen den Charakteren wie in Grand Theft Auto 5 gibt es bei Swansong zwar nicht, doch zu Beginn jedes Storyaktes darf ich wählen, wessen Kapitel ich zuerst spiele. In der Theorie laufen die zunächst strikt getrennt voneinander ab, doch in der Praxis beeinflussen Informationen, die einer meiner drei Schützlinge erfahren hat, natürlich auch mein weiteres Vorgehen in der Haut der anderen beiden.

ten durchblicken und bringt dadurch viel Atmosphäre ins Spielgeschehen.

Dazu zählen natürlich auch die drei Protagonisten, in deren Rollen ich abwechselnd schlüpfen darf und die sich nicht nur herrlich unterschiedlich benehmen, sondern dank abweichender Talentbäume auch wunderbar abwechslungsreich spielen. Im Gegensatz zu Bloodlines lenken wir sie aber nicht durch eine offene Welt, sondern lediglich von Schauplatz zu Schauplatz. Aktiv gekämpft wird hier ebenfalls nicht, was aber

nicht bedeutet, dass wir mit unseren Entscheidungen nicht jede Menge Leute über die Klänge springen lassen können.

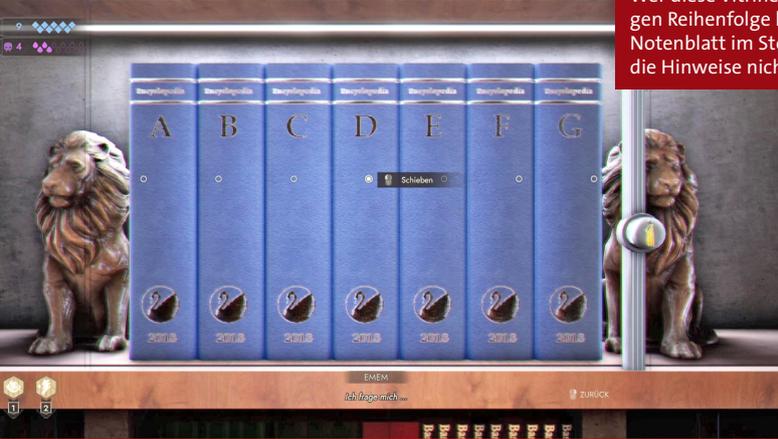
#### Verwobene Schicksale

Am Hof bekleiden die drei Charaktere zu Beginn völlig unterschiedliche Positionen, und die turbulenten Zeiten stellen sie immer wieder vor die Wahl, ob sie zu ihrem eigenen oder dem Wohle der bestehenden Ordnung handeln. Der Erfahrenste von ihnen ist Galeb, der sich seit seiner Verwandlung im

In den Gemächern des Prinzen gibt es sogenannte Gefäße, also freiwillige Blutspender für durstige Vampire.



Wer diese Vitrine öffnen will, muss die Bücher in der richtigen Reihenfolge kippen. Die Lösung findet sich auf einem Notenblatt im Stockwerk darunter. So einfach wie hier sind die Hinweise nicht immer zu entdecken.



## PRINZEN? WER WAREN DIE NOCH GLEICH?

Wie es bei Spielen mit über Jahrzehnte gereiften Vorlagen üblich ist, bietet Swansong ordentlich Tiefgang und bringt dafür auch sein eigenes Vokabular mit. Wer mit der Maskerade und den verschiedenen Vampirclans noch nicht vertraut ist, dem bietet der umfangreiche In-Game-Kodex jede Menge Lesestoff. Der ist glücklicherweise hervorragend übersetzt und ergänzt die sowieso schon dichte Atmosphäre optimal. Seine Einträge flattern euch nach und nach zu, wenn ihr Konzepten und Begriffen aus dem Vampiralltag begegnet.

Auch die teils sehr ausführlichen Dossiers über die vielen Charaktere des Spiels, inklusive eurer drei Protagonisten, werden regelmäßig aktualisiert und erlauben so eine stärkere Identifikation mit ihnen, als es dem Spiel durch reine Dialoge möglich gewesen wäre. Ein Prinz ist in der Camarilla übrigens so etwas wie ein örtlicher Gouverneur, der die Gesetze der Maskerade durchsetzt und damit verhindert, dass die zahlenmäßig überlegenen Menschen Verdacht schöpfen. Der Titel ändert sich auch dann nicht, wenn eine Frau das Amt innehat. Zum Zeitpunkt des Spiels ist Hazel Iverson in Boston an der Macht.



Hazel Iverson ist in die Position des Prinzen aufgestiegen, als ihr Vorgänger dem mysteriösen Ruf gefolgt ist, der die ältesten der Vampire gen Osten aufbrechen ließ. Auf dem Rücken trägt sie ein Tattoo ihres Wappentiers: den Schwan.

## Ich würfel die Wahrheit aus dir raus

Und damit sind wir auch schon mitten im Gameplay-Kern von Swansong angekommen. Der dreht sich nämlich um das Knacken zahlreicher Rätsel und Gesprächspartner. Dazu suche ich die zuweilen überraschend großen Schauplätze akribisch nach Hinweisen ab, interpretiere sie anhand meiner Weisheit oder Kombinationsgabe und setze die neuen Informationen dann gewinnbringend in Dialogen ein. Was nicht heißen soll, dass ich mein Gegenüber nicht auch so nach Strich und Faden ausquetschen kann, wenn ich genug Punkte in die vier Dialogtalente Rhetorik, Einschüchtern, Überzeugen und Psychologie investiere. Mit Hilfe meiner Willenskraft kann ich hier kleine Defizite wettmachen.

Überflügele ich in einer dieser Fähigkeiten meine Gesprächspartner, rücken die im Anschluss widerwillig mit der Wahrheit raus. Bei einem Unentschieden wird in guter alter Pen&Paper-Tradition gewürfelt. Meine Chancen erhöhe ich in solchen Fällen sowohl mit passiven Boni und seltenen Ausrüstungsgegenständen als auch durch aktiv eingesetzte Spezialfähigkeiten. Die sogenannten Disziplinen sind pro Charakter auf jeweils drei überschaubare Talentbäume aufgeteilt und bieten neben solchen Dialog-Jokern auch die Möglichkeit, die bereits angesprochenen individuellen Stärken der Protagonisten noch weiter auszubauen.

## Grübel, grübel und studier

Dabei zeichnet sich Swansong auch dadurch aus, dass mir fast immer unterschiedliche Lösungswege offenstehen. Anstatt einen Computer zu hacken oder einen Tresor zu knacken, kann ich deren Passwörter und Schlüssel auch oft aus Verstecken oder durch Dialoge ergattern. Das lädt zum Experimentieren ein. Limitiert werde ich dabei nur von den beiden stets knappen Ressourcen Willenskraft und Hunger, die ich konstant gegeneinander abwäge, möglichst mit Bedacht ausbeute und innerhalb einer Mission nur notdürftig wieder auffrischen darf.

Während ich meine Willenskraft mit Hilfe erfolgreicher Wortgefechte oder versteckter Verbrauchsgegenstände hochhalte, lösche ich meinen Blutdurst an willensschwachen NPCs, die doof genug sind, sich in ein leeres



## MEINUNG

André Baumgartner  
@playtyper



Vampire: The Masquerade – Swansong ist unterm Strich ein sehr gutes Detektivspiel mit interessanten Charakteren und gerade genug Rollenspielelementen, um den Namen zu verdienen. Doch ist es auch ein gutes Vampirspiel? Da scheiden sich die Geister, denn während die geheime Gesellschaft der Blutsauger ohne Frage für ein spannendes Rahmenwerk sorgt, könnte man sie auch leicht durch eine ohne Fangzähne ersetzen. Die guten alten Illuminaten aus Ingolstadt wären sicher auch willig, den Part zu übernehmen.

Und obwohl ich es sehr befürworte, dass mir Swansong Lösungen nicht vorkaut und mich dadurch meinen inneren Sherlock voll ausleben lässt, wirkt es gleichzeitig befremdlich, dass ich mich dermaßen verskillen kann, dass mir glatt die Hälfte der Hinweise versperrt bleibt. Hier wandelt das Spiel auf einem schmalen Grat zwischen der spielerischen Freiheit, Fehler machen zu dürfen, und handfesten Balanceschwächen. Wer aber wie ich für sein Leben gerne unerlaubt Schubladen fremder Wohnungen durchwühlt, Verschwörern in die Suppe spuckt und von Talent-Checks in Dialogen auch in tausend Jahren nicht genug bekommen kann, dem bietet Swansong eine längst überfällige Spielspaßinfusion.

Nebenzimmer locken zu lassen. Wird der Durst in bestimmten Schlüsselmomenten jedoch zu groß, kann das unschöne Konsequenzen für meinen Missionserfolg haben. Denn sieht mein Vampir erst mal rot, macht er keinen großen Unterschied mehr zwischen Freund und Feind und verbeißt sich im erstbesten Lebewesen mit einem Puls.

Die einzelnen Mechaniken sind so geschickt verzahnt, dass die Schauplätze zu riesigen Puzzles werden. Da ich nämlich nur zwischen den Missionen Erfahrungspunkte verteilen darf, ist es an mir, auszuknobeln, wie ich mit meinen mitgebrachten Fähigkei-

ten und begrenzten Aktionspunkten sämtliche Hinweise aufdecke.

### Scheitern gehört zum Tod

Nach Verlassen eines Schauplatzes bekomme ich dann jeweils eine detaillierte Zusammenfassung meiner Leistungen, die mir sogar verrät, was ich verpasst habe oder anders hätte machen können. Die praktische Szenenauswahl im Hauptmenü lässt mich bereits gespielte Kapitel jederzeit wiederholen. Gespeichert wird in denen allerdings nur automatisch, man darf keine Spielstände anlegen. Und wenn ich eine Herausforderung verbockt habe oder meine Talentauswahl mir bestimmte Routen im Level verbaut hat, muss ich mit diesen Konsequenzen leben. Zu spüren bekomme ich die meisten davon sowieso erst viel später.

Da ist es praktikabler, sich einfach zurückzulehnen und zu schwören, beim nächsten Durchlauf alles besser zu machen. Spielerische Sackgassen gibt es höchstens dann, wenn einem an bestimmten Engpässen die Lösung des finalen Rätsels partout nicht in den Sinn kommen will. Das ist der Nachteil daran, dass Swansong kaum einen bei der Hand nimmt. Ist der rettende Einfall dann aber doch auf einmal da, fühlt es sich umso befriedigender an. Während bei den immer

gern für Vergleiche herangezogenen Telltale-Spielen viele Entscheidungsmöglichkeiten nur vorgetäuscht sind, liefert Swansong in diesem Bereich richtig ab. Die unzähligen Abzweigungen führen auch tatsächlich zu anderen Ergebnissen und münden nach etwa 20 Spielstunden in sage und schreibe 15 unterschiedlichen Enden. ★

## VAMPIRE: THE MASQUERADE – SWANSONG

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core i5 2300 / Ryzen R3 1200  
GTX 750 Ti / Radeon HD 7790  
6 GB RAM, 21 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i5 3470 / Ryzen 3 3100  
GTX 1070 / Radeon R9 920  
8 GB RAM, 21 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



➕ Schauplätze ➕ gelungener Sound mit ominösen Chören ➕ Charakterdesigns ➖ komplett veraltete Animationen ➖ teils unsaubere Kameraführung

### SPIELDESIGN



➕ verzahnte Mechaniken ➕ Konsequenzen ➕ Aktionspunktmanagement ➕ Nutzeroberfläche ➖ schwankende Rätsel- und Dialogqualität

### BALANCE



➕ viele Lösungswege ➕ Story läuft nach Fehlern weiter ➕ Talentdefizite ausgleichbar ➖ Rätsel bestrafen Spezialisierung ➖ unnötige Rätselengpässe

### ATMOSPHERE / STORY



➕ düsterer Vampire-Charme ➕ Charaktere mit vielschichtigen Motiven ➕ gute (englische) Sprecher ➕ Kodex ➖ unfreiwillig komische Animationen

### UMFANG



➕ 20 Stunden Storykampagne ➕ hoher Wiederholungswert ➕ 15 Enden ➕ drei spielbare Charaktere ➕ ausführliche Hintergrundlektüre via Kodex

### FAZIT

Das Spurensammeln mit den drei Vampirprotagonisten macht auch ohne Kämpfe Laune, sofern ihr den Balancefallen ausweicht.



Leysha hat fast immer ihre kleine Tochter Halsey bei sich. Die kann sich genauso tarnen wie ihre Mutter.



Die Nachtclubbesitzerin Emem hat eine verdammt lässige Art, kann aber auch ganz schön dickköpfig sein.