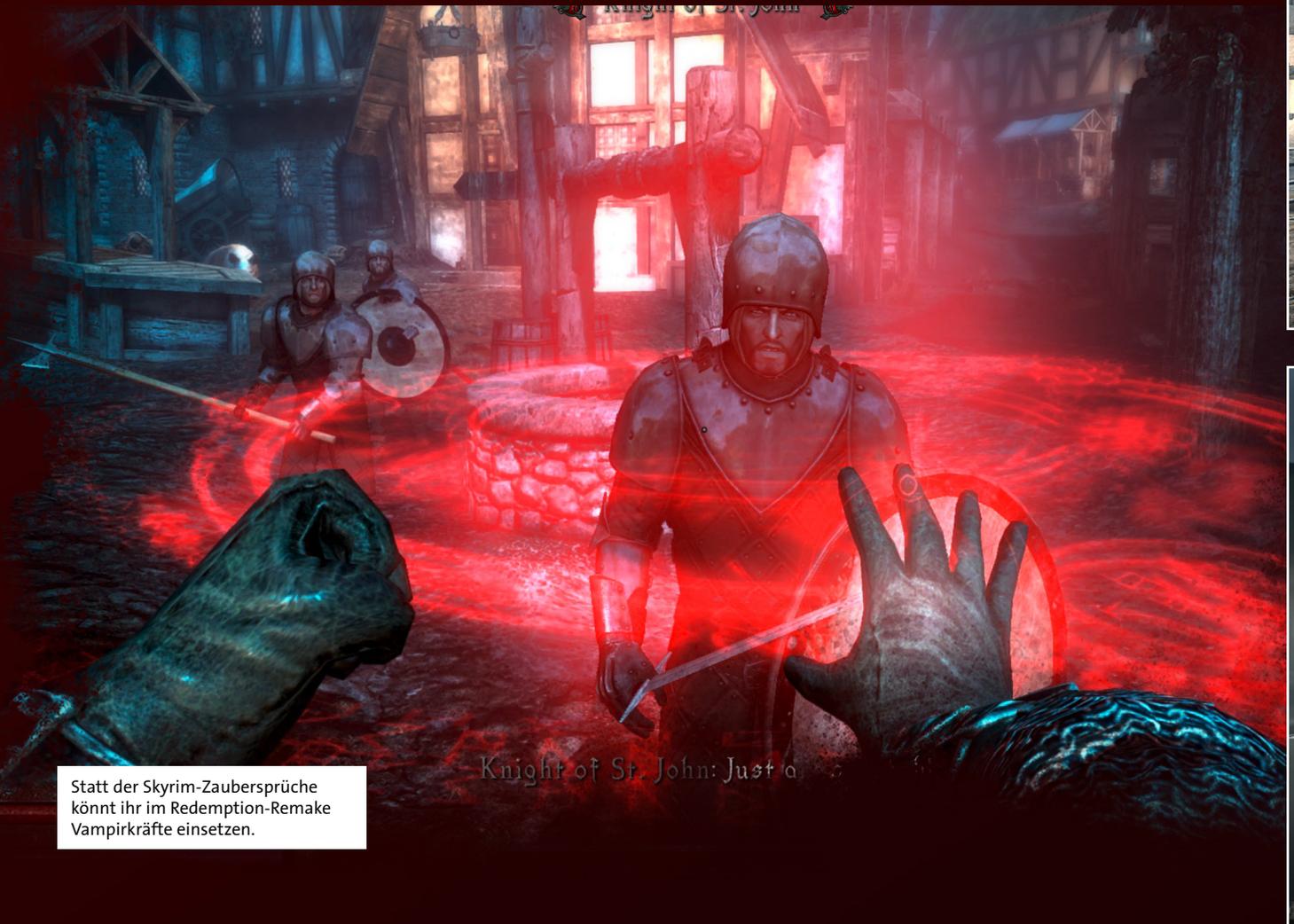


## Vampire: The Masquerade – Redemption

# AUFERSTEHUNG DANK SKYRIM

Ein Modding-Team hat es sich zur Aufgabe gemacht, den Rollenspielklassiker in Skyrim nachzubauen. Doch das Projekt steht auf Messers Schneide. Von Michael Sonntag



Statt der Skyrim-Zaubersprüche könnt ihr im Redemption-Remake Vampirkräfte einsetzen.



Fabriken bei Nacht versprühen in der Moderne Großstadtflair.



Wenige Monate nach dem Start des Projektes präsentierte das Team einen ersten Screenshot.



Waffen wie die Shotgun machen Spaß, erzeugen aber auch Balancing-Probleme.

Um eines klarzustellen: Ich bin kein Vampir. Aber wenn ich einer wäre, würde es mir einen Pflock tief in meine seelenlose Hülle rammen, dass es heutzutage kaum noch gute Vampir-Rollenspiele gibt, die den Blut-saugern gerecht werden. Keine Frage, V Rising, Vampyr und Swansong sind bemerkenswerte Kandidaten, aber das ist nichts im Vergleich zum Jahr 2000, als der Graf Dracula unter den Vampir-Spielen – The Masquerade – die Welt noch in Angst und Rollenspielvergnügen versetzt hat.

Die Rückkehr der Reihe wird mit Bloodlines 2 zwar heiß erwartet, aber das abwechselnde Verstummen und Krächzen aus seiner jahrelangen Entwicklungshölle ist doch zunehmend beunruhigend. Umso fröhlicher stimmt mich die Nachricht, dass ein Team aus Moddern den Bloodlines-Vorgänger The Masquerade: Redemption wieder zum Leben erwecken will – im Code-Körper von Skyrim. Dem Vorhaben steht ein großes Problem im Weg, aber es gibt auch reichlich Pläne und Potenzial für einen Erfolg.

### Von einer verrückten Idee zur Definitive Edition

Ursprünglich entstand der Plan für die Total Conversion des Vampir-Rollenspiels mit dem etwas länglichen Namen Vampire: The Masquerade – Redemption Reawakened im Jahr 2021 durch eine verrückte Idee, wie mir Chefmodder Galejro erklärt. »World of Darkness Online wurde abgesagt, Bloodlines 2 hat sich immer weiter verzögert, und ich habe mir einfach gedacht, dass ich die Sache selbst in die Hand nehmen muss. Also startete ich ein neues Projekt, das eigentlich viel zu groß für mich war. Als aber immer mehr Leute den Fortschritt sahen und sich meiner Sache anschlossen, ging es erst richtig los«, erzählt Galejro, der ursprünglich 2015 mit Fallout-4-Modding angefangen hat und hier bereits mit diversen Total Conversions experimentiert hat.

Dazu gehörten unter anderem – wie ihr auf seinem YouTube-Kanal »Galejro« sehen könnt – unterschiedliche Szenarien, die den Zweiten Weltkrieg, Schlösser oder Piraten behandeln. Das Modding-Team für Reawakened besteht zurzeit aus etwa 200 Leuten. Galejro und mehrere andere Koordinatoren leiten das Projekt, während er von einem Team aus 3D-Künstlern, Moddern, Autoren und Synchronsprechern unterstützt wird. Die vollständige Anzahl der Funktionen und Features ihres Projektes sei zu unübersichtlich, deswegen möchte Galejro seine Vision auf eine simple Kernaussage herunterbrechen: »Wir wollen die Möglichkeit bieten, das Spiel in einer ähnlichen Art und Weise wie das Original zu erleben, aber besser. Die Geschichte bleibt gleich, das Begleitsystem und auch die Fähigkeiten, aber das Ganze wird um noch mehr Features, Nebenquests und Tiefe erweitert.« Die Neuaufgabe soll sozusagen den hervorragenden Kern des Abenteuers freilegen, zu dem man sich als Spieler damals erst mal durchkämp-

Vampirischer Unterschlupf: ein schmutziges Apartment in London.

fen musste: »Dieses Spiel verdient ein Remake, und das braucht es auch. Die ursprüngliche Version war wirklich klobig, ein Teil der Herausforderung in diesem Spiel war es, die Gameplay-Elemente zu überwinden.« Denn klar ist auch: Durch das Alter der Vorlage wirkt sie an manchen Stellen einfach nicht mehr zeitgemäß.

### Details, Details, Details

Den ohnehin schon hohen Detailgrad möchte Galejro bei der verbesserten Sprachausgabe ausbauen. So sollen die Charaktere in Reawakened in Prag wirklich Tschechisch sprechen und wiederum Deutsch, wenn die Spieler in Wien unterwegs sind. Zudem soll der Protagonist als Franzose im Gespräch mit seinen Landsmännern tatsächlich zu seiner Muttersprache wechseln. Dafür wurde extra ein französischer Sprecher gecastet, er hört auf den Spitznamen Frey im Discord-Channel. Frey gehört schon seit mehreren Jahren zum Team und hat mittlerweile bereits tausende Zeilen eingesprochen, manche davon mehrfach.

### Ein Kampf mit der Technik

»Insgesamt ist die gesamte Community begeistert von dem Projekt«, sagt Galejro. »Wir werden irgendwie zu einem Sammelbecken für Leute, die mit Bloodlines 2 unzufrieden sind. Aber ich bin vor allem froh darüber, eine Alternative für die Community zu sein, damit sie nicht untergeht. Ich möchte eine Erfahrung erschaffen, nach der die Community seit Bloodlines 1 gefragt hat.« Dass Redemption sowohl in der Vergangenheit als auch in der Gegenwart spielt, ist für ihn sowohl vielversprechend als auch schwierig. Während sich die Designer bei der Architektur der Städte und den Innenräumen verausgaben dürfen, stellen die für Skyrim untypischen Pistolen und Sturmgewehre die wohl größte Herausforderung dar.

Eine Aufgabe, für die Galejro die richtige Person gefunden zu haben glaubt. »Decline Down ist ein begnadeter, perfektionistischer Modder, und wir sind sehr froh, ihn an Bord zu haben«, so der Leiter. »Sobald man die DLLs (Dynamic Link Library) knackt, knackt man das Spiel. Mit den SKSE-Plugins (Sky-

rim Script Extender) war Decline Down in der Lage, fortschrittliche Reskins von Stäben und Armbrüsten zu machen. Das Gunplay funktioniert erstaunlich gut.« Das einzige Problem: das Balancing. Jedes Mal, wenn die Waffen ein Update erhalten, müssen sie abgeschwächt werden. Außerdem sollen sie nicht zu viel Spaß machen, da sie beim vampirischen Abenteuer nur ein Gimmick darstellen. Reawakened sollte schließlich kein Shooter werden, meint Galejro.

### Engine am Himmelsrand

Die größte Stärke und Schwäche des Projekts wird bis zum Ende allerdings die Skyrim-Engine bleiben, auf der das gesamte Spiel basiert. »Dieses Spiel, die Creation Engine, ist wahrscheinlich die Modder-freundlichste Umgebung, die es gibt. Es gibt eine riesige Community mit Tutorials, Helfern, Lehrern und einem Erbe von über 14 Jahren an Mods«, sagt Galejro. »Das kann aber nicht darüber hinwegtäuschen, dass es sich gleichzeitig um ein 14 Jahre altes Spiel handelt. Ein Spiel, das nicht unbedingt mit den Maßstäben moderner Spiele mithalten kann. Das wissen wir, und wir wollen dennoch unser Bestes geben.« Nach dem Release würde sich das Team darüber freuen, wenn die Modding-Community das Werk fortführt – mit ihren eigenen Erweiterungen, Mods und Community-Patches.

### Die aktuell größte Hürde: Das Urheberrecht

So gut das Projekt auch vorankommt, über allem schwebt ein Schatten, der alle Fortschritte noch zunichtemachen könnte: das Urheberrecht. Während das Team bei der Skyrim-Basis auf Bethesdas allgemeines Wohlwollen mit Mod-Projekten setzt, sieht es bei der Masquerade-Marke deutlich komplizierter aus. Die Lore-Lizenz liegt mittlerweile bei Paradox Interactive, die Rechte des Originalspiels von Nihilistic Software befinden sich bei Activision. »Ohne ein Ja von Activision kann ich nicht mit der Entwicklung



Laut Chefmodder Galejro ist das Spiel zu 80 Prozent fertig.

## ENTWICKLUNGSSTAND

Diese Features befinden sich in Arbeit oder sind bereits abgeschlossen:

- Vanilla UI Reskin + moderne Auflösung
- Kampfsystem und Gunplay
- steigende Polizeigegegenwehr je nach Kriminalitätsgrad
- Zivilisten aussaugen als Interaktion
- diverse Statureffekte (Gift und Menschlichkeit)
- diverse Disziplinen und Fähigkeiten
- mittelalterliche Objekte und Waffen (fertig)
- moderne Objekte und Waffen (es fehlen noch viele, aber die Waffen funktionieren)
- Prag und London (jeweils in der Vergangenheit und der Gegenwart): Erste Versionen stehen bereits und enthalten überarbeitete und neue Orte.
- Die ersten beiden Levels sind fertig, man arbeitet aktuell am dritten.
- Fortschritte bei den Cutscenes und Dialogmechaniken

fortfahren«, meint Galejro. »Derzeit müssen wir mit dem Rechts- und Urheberrechtsteam von Activision/Microsoft in Kontakt treten, unser letzter Kontakt bei Activision hat seinen Job verloren, also müssen wir jetzt einen neuen suchen.« Für das weitere Vorgehen hat sich das Team drei unterschiedliche Notfallpläne zurechtgelegt:

Plan A: Eine Crowdfunding-Kampagne starten und einen Anwalt beauftragen, um



Die Frage rund um das Urheberrecht und die Modding-Erlaubnis könnte das Aus für das Projekt bedeuten.

zu beurteilen, was genau ein Plagiat des Originaltitels wäre. Danach schaue man, wie man die Mod legal umsetzen könnte.

Plan B: Ein komplett neues Vampire: The Masquerade-Spiel entwickeln.

Plan C: Eine Online-Koop-MMO-Spiel-Engine für Online-Tabletop-Rollenspiele entwickeln, auf der man aufbauen kann.

Derzeit hofft das Team einfach darauf, dass die jeweiligen Rechteinhaber Paradox und Activision erlauben, dieses Projekt fortzuführen. Bei Paradox sehe es gut aus.

»Jüngste Community-Projekte wie WoD Unbound oder Dark Pact sind ein Beweis dafür, dass Paradox sich nicht nur auf seine eigenen selbstentwickelten Produkte verlassen will, sondern stattdessen der Community

auch eigene Projekte erlauben will.« Galejro hält das für eine gute Praxis, auch wenn er davon ausgeht, dass ihr spezieller Fall zusätzliche Verhandlungen benötige. Immerhin: Den Segen und das Lob des ehemaligen Art Directors Maarten Kraaijvanger haben sie bereits. Galejro: »Er ist sehr beeindruckt und glücklich über unseren Fortschritt.«

Und darüber hinaus? »In der Zwischenzeit konzentrieren wir uns darauf, die grundlegenden Mechaniken, Features und Disziplinen zu entwickeln und die nötigen Grundlagen zu schaffen, um mit der Entwicklung eines vollwertigen Spiels zu beginnen.« Und währenddessen warten sie ab, wie sich die Lizenzbesitzer entscheiden. Oder sie müssen eben einen ihrer Pläne verfolgen. ★



Der Marktplatz von Prag, NPCs sollen hier Tschechisch sprechen.