



Blut für die Welt

# VAMPIRE 2



Schleichen, prügeln, ballern, zaubern, plaudern und Blut saugen – was tut man nicht alles, um L. A. zu retten.

**S**tatt schwarzem Umhang tragen sie T-Shirt und Jeans, statt in einer Gruft hausen sie in Internet-Cafés und Stripclubs: Die Blutsauger aus **Vampire 2** brechen mit Horrorfilm-Klischees. Denn das Action-Rollenspiel (basiert auf dem Pen-and-Paper-Abenteuer **Vampire** von White Wolf) führt Sie nicht nach Transsylvanien, sondern ins Los Angeles der Gegenwart, wo Vampire unerkant unter normalen Menschen leben. Nur mit Erlaubnis ihres Herrschers dürfen die Blutsauger Menschen in Vampir-Nachwuchs verwandeln. Dumm nur,

dass ein Schurke auf eigene Faust zubeißt – in Ihren Hals. Fortan fristen Sie ein tototes Dasein. Und haben beim Kampf gegen Menschen, Monster und Vampire auch noch Spaß.

### Sumpf der Engel

Als einsamer Held erkunden Sie die Stadtviertel Santa Monica, Downtown, Hollywood und Chinatown. Paradedisziplin von **Vampire 2** ist die Atmosphäre: In jedem Winkel der Spielwelt spüren Sie, dass Gefahr droht: Ein Teenager aus Hollywood sammelt etwas von grausamen Horrorvideos und flieht

In einer Villa greifen uns brennende Nosferati an, zum Glück haben wir die Schrotflinte zur Hand. Wenn die Knarre nur nicht so stark verziehen würde...



BLUTERHÖHUNG  
GameStar Januar 2009



Die Engine beherrscht sehenswerte Feuereffekte.



In Raserei saugen wir wahllos Menschen aus.

Nach Hollywood kommen wir erst in der zweiten Spielhälfte, um nach dem Ursprung grausamer Horrorvideos zu forschen.

dann um eine Ecke. Sie hören Schreie und das Klappern eines Gullydeckels. Schnell hinterher! Doch in der Kanalisation fehlt jede Spur vom Buben – außer einer Blutlache. Alle Schauplätze passen ins Szenario: Zum Beispiel die zur Fetisch-Disco umgebaute Kirche. Oder das ausgebrannte Spukhotel, wo für einen Augenblick eine Frau im weißen Kleid durch die leeren Flure huscht. Eine körperlose Stimme fleht um Hilfe und kreist per 6.1-Sound um Sie – Gänsehaut garantiert. Allerdings hat der Surround-Sound häufig Aussetzer. Dann hören Sie Hall-Effekte, obwohl der Sprecher direkt vor Ihnen steht.

Die Grafik-Engine Source (**Half-Life 2**) sorgt für schöne Texturen und spektakuläre Effekte, aber auch für gelegentliche Grafikfehler wie im Boden versinkende Gegner. Dafür haucht das Grafikgerüst NPCs

(vom Computer gesteuerten Spielfiguren) Leben ein: Am flüssig animierten Gesicht Ihres Gesprächspartners lesen Sie dessen Gefühle ab. Wenn Sie etwa einer Nachtclub-Besitzerin Komplimente machen, lächelt sie verschämt. Bei Beleidigungen hingegen runzelt sie die Stirn oder reißt erbost die Augen auf. Das ist spielerisch sinnvoll: Wenn Sie Ihr Gegenüber verärgern, gehen Ihnen oft wichtige Informationen durch die Lappen. Perfekt passende Sprecher vertonen die Dialoge, allerdings nur auf Englisch. In der ungeschnittenen deutschen Version gibt's klasse übersetzte Untertitel, die den Humor des Spiels gut überbringen. So können Sie eine Wahrsagerin fragen, wer in der fünften Klasse Ihr Fahrrad gestohlen hat – was die Dame trocken mit »Ich sehe die Zukunft, nicht die Vergangenheit!« quittiert.

### Sarg oder Mafia?

Die komplexe, spannende Story dreht sich um konkurrierende Vampir-Sekten und ein Artefakt, den so genannten »Sarkophag von Ankara«. Im Verlauf des Spiels finden Sie heraus, welche Rolle der steinerne Sarg beim drohenden Weltuntergang spielt. Dieser Haupthandlung müssen Sie jedoch nicht stur folgen. Denn in jedem Gebiet bieten NPCs viele abwechslungsreiche Nebenquests. Für eine Disco-Betreiberin schalten Sie beispielsweise einen Mafia-Boss aus und sind fortan an den Erlösen des Tanzschuppens beteiligt. Ein andermal schlitzen Sie in einer Galerie Gemälde auf (siehe Kasten). Einige Missionen sind mit langen Laufwegen verbunden – wofür die spannende Geschichte jedoch entschädigt. Ein nützliches Quest-Log listet offene Aufträge auf.

### Gestorben wird immer

Egal, ob Haupt- oder Nebenquest: Jeder Auftrag bietet mehrere Lösungswege – zumindest theoretisch. In einer Mission sollen Sie die Ladung eines von der Polizei bewachten Schiffs untersuchen. Nun können Sie sich mit Schusswaffen (Pistole, Uzi, etc.) oder im Nahkampf (mit Messer, Baseballschläger, etc.) einen Weg durch die Gesetzeshüter bahnen. Mit der richtigen Taktik kein Problem: Aufgrund der schwachen Gegner-KI bleiben die Feinde schon mal an Ecken hängen, Sie können vorpreschen und zuschlagen. Wer lieber schleicht, hüpfelt ungeschrien über Frachtcontainer oder kriecht durch die Schatten dazwischen – was extrem schwer ist: Wenn die Polizisten etwas hören oder sehen, machen sie sofort Jagd auf Sie. Die dritte Möglichkeit ist Diploma-

### BITTE MIT GEFÜHL



Die Stimmung eines Charakters lesen wir von dessen Gesicht ab. Von links: die wütende Jeanette, der grinsende Isaac, der irre Vick und ein gelangweilter Supermarkt-Angestellter.

BEISPIEL-QUEST



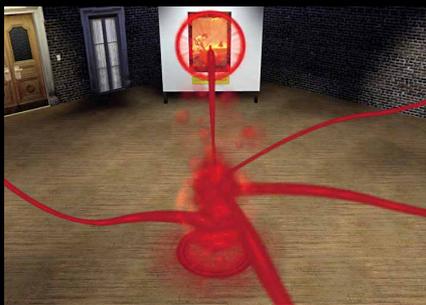
In einer Galerie sollen wir Gemälde aufschlitzen. Doch der Polizist lässt uns nicht hinein.



Wir schleichen uns an den Wächter heran und saugen ihn aus. Das kostet Menschlichkeit...



Seltsam: Alle Ölschinken zeigen blutige Szenen aus dem Leben des Urvampirs Kain...



Als wir die Bilder zerschneiden, erscheint ein Vampirwächter in einer Säule aus Blut.



Der Schurke greift an. Wir erhöhen unsere Kampfkraft per »Seelenstärke«-Zauber.



Per »Gestaltwandel«-Zauber erhöht unsere Gangrel ihre Kampfkraft.

tie. Zu Missionsbeginn überreden Sie einen Wächter, seine Kollegen abzulenken, was er auch brav erledigt. Allerdings ruft er nicht alle Kumpel zu sich, sondern nur wenige. Den Rest müssen Sie erledigen oder umgehen. Immerhin informiert eine praktische Schleich-Anzeige über Ihre Sichtbarkeit und den Abstand zum nächsten Gegner.

Wer lieber heimlich agiert, steht folglich vor teils unfair schweren Aufgaben, während Baller- und Prügelfreunde problemlos weiterkommen. Das ist ein Balance-Problem, schließlich sollten alle Vorgehensweisen gleich fordernd sein. In einigen Quests können Sie zudem Kämpfe gegen Zwischengegner nicht vermeiden – egal, wie geschickt Sie schleichen oder reden. Kompletter Gewaltverzicht ist also unmöglich. Nur wenige Aufträge bieten gut ausbalancierte Lösungswege.

Was kannst du eigentlich?

Wie Sie Quests angehen, hängt von Ihrem Charakter ab: Zu Spielbeginn schließen Sie sich einem von acht Vampirclans an – entweder per Auswahlmenü, oder indem Sie wie in der alt-ehrwürdigen **Ultima**-Reihe Wissensfragen beantworten. Die Clans haben jeweils individuelle Vor- und Nachteile. Nosferati schleichen besonders geschickt, stoßen allerdings durch ihr entstelltes Aussehen ab. Die schönen Toreador hingegen verführen Gesprächspartner, um Informationen zu bekommen. Erledigte Quests bringen

Erfahrungspunkte, mit denen Sie 21 Fähigkeiten in je fünf Stufen steigern. Per Hacken-Fertigkeit knacken Sie Computer und lesen E-Mails. Sicherheits-Experten öffnen Schlösser. Meisterschützen richten beim Ballern mehr Schaden an. Stattliche Helden können Ihr Gegenüber im Gespräch einschüchtern, um Kämpfe zu vermeiden. Jedes Talent hat Auswirkungen auf das Spiel, ein praktisches Menü listet die Werte auf. Allerdings bekommen Sie meist nur wenige Erfahrungspunkte und steigern die Attribute daher langsam. Da Sie auch nicht viele (aber durchweg nützliche) Gegenstände finden, fehlen so streckenweise Belohnungen. Aufgrund der vielfältigen Talente und Quest-Lösungswege motiviert **Vampire 2** dennoch zum mehrmaligen Durchspielen. Beim ersten Versuch brau-

HARDWARE-TIPPS



Da Troika die Performance noch optimieren will, verzichten wir auf einen Technik-Check. Unsere Tipps basieren auf der von uns getesteten Version, gelten jedoch auch für die finale Fassung. Troika gibt als Mindestanforderung für **Vampire 2** eine 1,2-GHz-CPU, 384 MB RAM und eine 64-MB-Grafikkarte an. Damit ist ruckelfreies Blutsaugen jedoch unmöglich. Um **Vampire 2** auf der mittleren Grafikstufe zu erleben, sollten Sie daher 1,8 GHz und eine Geforce 4 Ti mit 128 MB Speicher haben. **Vampire 2** ist speicherhungrig: Bei 512 MByte RAM stören Ruckler, erst ab 1 GByte läuft's flüssig. Spielbare Hochglanz-Grafik gibt's ab einer CPU mit 2,4 GHz, 1 GB RAM und einer Radeon 9700 Pro. **FG**

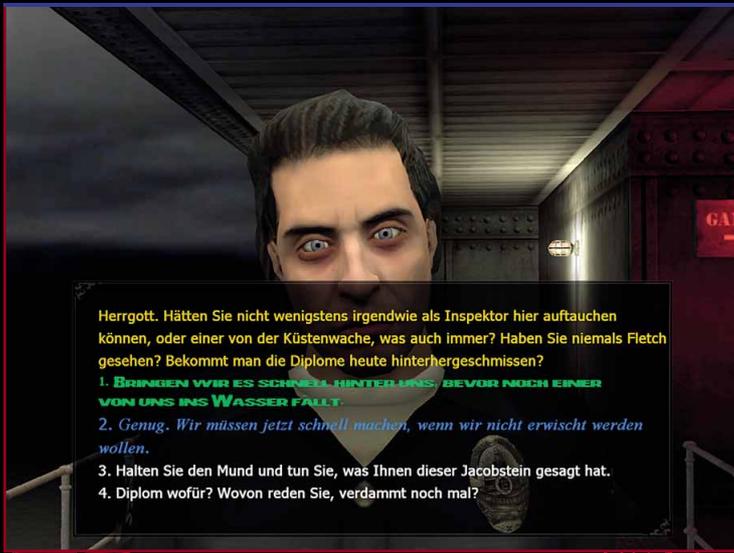
chen Sie inklusive aller Nebenquests rund 60 Stunden bis zur Endsequenz. Den zweiten Anlauf gewinnen erfahrene Spieler in rund 40 Stunden, da sie die Lösung aller Aufträge bereits kennen. Unsere Solospaß-Angabe im Wertungskasten ist die Summe beider Werte.

Blutige Magie

Jeder Clan bietet zudem drei individuelle Zaubersprüche, die sie mit Erfahrungspunkten verbessern. Gangrel etwa bringen per »Gestaltwandel«-Zauber das Tier in sich zum Vorschein: Während sie auf Stufe eins lediglich kräftiger zuschlagen, dürfen sie sich später in einen kampfstarken Wolf verwandeln. In den Gefechten ist Magie häufig das Zünglein an der Waage: Erst mit dem richtigen Spruch erledigen Sie mächtige Gegner wie Dämonen. Zauber



Die Zahl zeigt, wie viel Schaden wir anrichten. Bei Bossgegnern gibt's einen Lebensbalken.



Gesprächspartner können wir einschüchtern (grüne Antwort) oder überreden (blau).

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?

- BRINGEN WIR ES SCHNELL HINTER UNS, BEVOR NOCH EINER VON UNS INS WASSER FÄLLT.
- Genug. Wir müssen jetzt schnell machen, wenn wir nicht erwischt werden wollen.
- Halten Sie den Mund und tun Sie, was Ihnen dieser Jacobstein gesagt hat.
- Diplom wofür? Wovon reden Sie, verdammt noch mal?

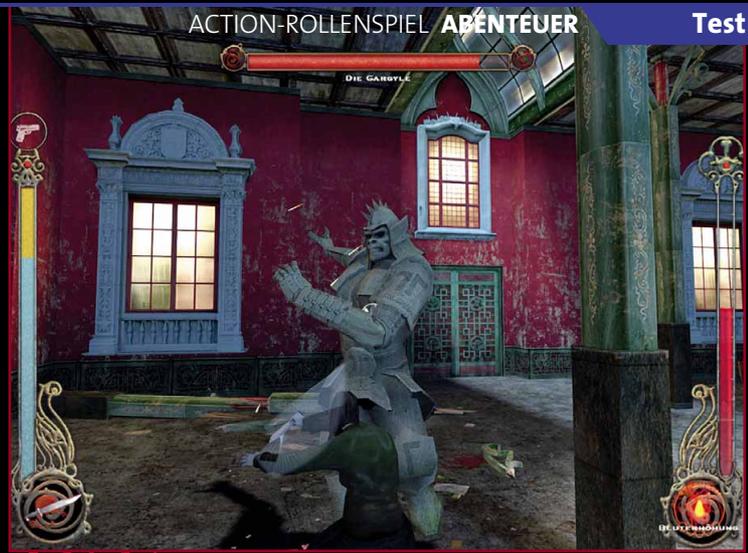
knabbern allerdings an Ihrem Blutvorrat. Um den wieder aufzufüllen, zapfen Sie Menschen an, möglichst ohne sie zu töten.

Durstige Vampire verfallen manchmal in Raserei – je nach Clanzugehörigkeit mehr oder weniger häufig. Dann verlieren Sie die Kontrolle und der Blutsauger saugt wahllos Menschen aus. In »Kampfbereichen« wie dem Polizei-Frachter ist das erlaubt. Bei brutalen Angriffen an anderen Orten verlieren Sie jedoch Menschlichkeitspunkte – und geraten künftig noch schneller in Raserei. Um die Menschlichkeit zurück zu gewinnen, geben Sie Erfahrungspunkte aus oder tun Gutes (Kranke heilen etc.). Dieser Ausgleich lohnt sich, denn wenn Sie auf offener Straße Menschen angreifen (egal, ob in Raserei oder absichtlich), fliegt Ihre Blutsauger-Identität auf. Schlimmstenfalls machen dann Vampirjäger Jagd auf Sie

und bei fünf Verstößen haben Sie sogar das Spiel verloren. Eher harmlos sind kriminelle Untaten wie der Einbruch in ein Krankenhaus: Dann suchen Polizisten nach Ihnen, Sie müssen sich verstecken. Nervig: Oft tauchen Gesetzeshüter und andere Gegner plötzlich hinter Ihrem Rücken auf – obwohl eigentlich schon alle Feinde erledigt sind.

### Prügel von hinten

Für gewöhnlich steuern Sie Ihren Kinderschreck aus der Schulterperspektive mit Maus und Tastatur. Das funktioniert meist recht gut, nur einmal bleiben wir im Test in einem Türhaken hängen und mussten neu laden. In dieser Ansicht schlagen Sie auch die simplen, aber actionreichen Nahkämpfe: Per Linksklick haut der Blutsauger zu, per Tab-Taste blockt er Angriffe ab. Bei Schießereien schaltet **Vampire 2** in die Ego-



Wenn wir den Gargoyle beleidigen, müssen wir ihn bekämpfen. Sonst lässt er mit sich reden.

Perspektive, was das Zielen erleichtert. Allerdings ist die Bedienung der Schießseisen umständlich: Starke Knarren wie Uzis verziehen so stark, dass Sie nur zwei bis drei gezielte Schüsse abgeben können und anschließend neu zielen müssen. Das ändert sich nicht einmal, wenn Sie Ihr Baller-Talent ausbauen. Ebenso nervig sind die gelegentlichen Hüpfleinlagen: In der Schulterperspektive sehen Sie aufgrund ungünstiger Kamerapositionen häufig nicht, wohin sie springen, in der Ich-Ansicht fällt es schwer, Entfernungen einzuschätzen.

► HOTLINE: (0190) 510 055 0,62 €/MIN.

### MARKUS SCHWERDTTEL [markus@gamestar.de](mailto:markus@gamestar.de)

Jung und saftig mag ich sie am liebsten! Nein, nicht Orangen oder Steaks, sondern die Beißopfer in Vampire 2. Denn meinem Toreador-Schönling wird von Obdachlosen-Blut gerne mal schlecht, bei ihm isst das Auge mit. Und das bekommt in diesem Spiel jede Menge geboten: In den Gebäuden stolpere ich ständig über liebevolle Kleinigkeiten wie Plakate oder Familienfotos, detaillierte Stadtlevels laden mit schönen Ladenfronten und dunklen Gassen zu Erkundungstouren ein. So bin ich über etliche Nebenquests gestolpert, die Kollege Graf nicht entdeckt hat – ein Zeichen für ein hervorragendes Rollenspiel.

»Ein ganz besonderer Saft«



### MICHAEL GRAF

[micha@gamestar.de](mailto:micha@gamestar.de)

Wer's braucht: Kollege Schwerdttels öligem Toreador-Charmeur fliegen die Frauenherzen (und -häse) regelrecht zu, meine Gangrel-Braut ist dagegen aus härterem Holz geschnitzt: Sie beißt nicht nur mit ihren Zähnen, sondern ist auch bis an dieselben bewaffnet: mit Messer, Pistole und Uzi. Das ist bitter nötig, denn mit Schleichen und Überredungskünsten alleine komme ich häufig nicht weit. Und aufgrund des Rückstoß-Verhaltens der Feuerwaffen machen Ballereien weniger Laune als die flotten Nahkämpfe.

### Rollenspiel des Jahres

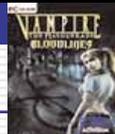
Das war's auch schon mit Kritik. Schließlich lebt ein Rollenspiel nicht nur von Kämpfen, sondern vor allem von Dialogen und Story. Und bei denen zieht Vampire 2 alle Register: Lebenschte Gesichter, exzellente Sprecher und gute Texte sorgen für massig Atmosphäre und Spannung. Ich gebe nicht auf, bevor ich weiß, ob in dem Sarkophag tatsächlich der... Aber halt, das finden Sie besser selbst heraus. Und haben viel Spaß mit dem für mich besten Rollenspiel des Jahres.



»Blutgruppe 1A«

### VAMPIRE 2 ACTION-ROLLENSPIEL

PUBLISHER	Activision	RELEASE (D)	25. 11. 2004
SPRACHE	Englisch, dt. Untertitel	CA. PREIS	40 Euro
AUSSTATTUNG	DVD-Box, 3 CDs, 64 Seiten	USK	16 Jahre



### GEEIGNET FÜR

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER							PROFI	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

VERGLEICHBAR MIT Knights of the Old Republic (92, 02/04) Brillantes Star-Wars-Rollenspiel. Gothic 2 (86, 10/03) Fantasy-Abenteuer in einer stimmungsvollen Welt.

### TECHNISCHE ANGABEN

3D-GRAFIKKARTEN	PC MINIMUM	PC STANDARD	PC OPTIMUM
Geforce 1/2 MX	1,6 GHz Intel	2,0 GHz CPU	2,4 GHz CPU
Geforce 2/4 MX	XP 1600+ AMD	XP 1800+ AMD	XP 1500+ AMD
Radeon 9000	512 MB RAM	512 MB RAM	1 GB RAM
Geforce 3/3 Ti	2,8 GB Festpl.	2,8 GB Festpl.	2,8 GB Festpl.
Geforce 4 Ti	CF FX 5800/5900		

LAUTSPRECHER: Stereo | 2 vorne, 2 hinten | 5.1 | 6.1

### BEWERTUNG

GRAFIK	+ lebensechte Gesichter + Texturen - Grafikkfehler	9 / 10
SOUND	+ passende Stimmen + exzellente Effekte - Surround-Bugs	9 / 10
BALANCE	+ Fertigkeiten wirken sich aus - Schleichen zu schwer	7 / 10
ATMOSPHÄRE	+ stimmige, düstere Welt + klasse Dialoge + Spannung pur	10 / 10
BEDIENUNG	+ Ego-Ansicht erleichtert Zielen + Quest-Log - Hüpfleinlagen	7 / 10
UMFANG	+ lange Haupthandlung + viele Nebenquests	10 / 10
QUESTS	+ abwechslungsreiche Missionen + mehrere Lösungswege	10 / 10
CHARAKTERE	+ glaubwürdige NPCs + Clans + viele Talente	10 / 10
KAMPFSYSTEM	+ Nahkämpfe + Zauber - Waffen-Rückstoß zu groß	7 / 10
ITEMS	+ alle Gegenstände nützlich - wenige Fundstücke	8 / 10

### PREIS/LEISTUNG SEHR GUT

EINGEWÖHNUNG 1 Stunde SOLO-SPASS 100 Stunden MULTIPLAYER-SPASS -

FAZIT: ATMOSPHÄRISCHES, SPANNENDES ACTION-ROLLENSPIEL.



► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie QUICKLINK L105