



In Grüften hausen gruselige Dämonen. Beachten Sie das durchsichtige Schattenwesen im Hintergrund (links unten).

Kommen, sehen, saugen

VAMPIRE 2

Hier zählen scharfe Zähne – oder ein scharfer Verstand. Denn mit etwas Hirnschmalz kommen Sie im Rollenspiel auch ohne Beißen und Ballern ans Ziel.

Verbote gibt's viele: Kinder sollen nicht fluchen, Hunde nicht auf den Teppich pinkeln. Vampire hingegen sollen keine Menschen aussaugen – zumindest nicht ohne Erlaubnis örtlichen Obervampirs. Doch ein Kinderschreck tanzt aus der Reihe, beißt zu und erwischt ausgerechnet Sie! Von nun an fristen Sie im Rollenspiel **Vampire 2** von Troika (**Tempel des Elementaren Bösen**) ebenfalls ein blutgieriges Dasein. Das macht Spaß: Wir haben Publisher Activision in London besucht und eine fast fertige Version gespielt.

Dunkle Bedrohung

Unser Abenteuer beginnt in einem schmutzigen Appartement im Los Angeles der Gegenwart. Unseren Vampir steuern wir aus der Schulterperspektive, ein Icon am Bildschirmrand markiert benutzbare Gegenstände vor uns, etwa den Fernseher. Den schalten wir auch gleich ein und erfahren von einem grausamen Mord am Hafen. Auf der Straße scherzen zwei Polizisten über ein Monster, das angeblich in der Nähe der Docks herum schleicht. Einen Block weiter marschiert ein Obdachloser auf und ab. Er schwenkt ein Papp-





In der blutigen Kanalisation von Los Angeles hausen unter anderem magisch begabte Ungeheuer.



Per Flammenwerfer rösten wir Feinde, bevor sie uns zu nahe kommen.



Mittels »Protean«-Zauber verwandelt sich unser Nosferatu in ein Monster.



Einige Gegner schießen mit Feuerwaffen. Nach dem Ableben der Feinde können wir die Schießprügel nutzen.

schild, auf dem in krakeliger Schrift »Das Ende ist hier!« prangt. Solche Details sorgen für eine dichte, bedrohliche Atmosphäre: Wir spüren Gefahr.

Eine Skriptsequenz zeigt, wie sich ein blutüberströmter Mann auf allen Vieren in die Villa nebenan schleppt. Wir laufen ihm nach und sprechen ihn an. Er erzählt, Gangster hätten ihn überfallen, als er ihnen flüssigen Sprengstoff abkaufen wollte. Wir versprechen, die Bombe zu holen – schließlich ist der Ärmste ein Vampirkollege.

Blut her!

Die Mission führt uns zu einer umzäunten Hütte am Strand. Vor dem Zaun steht ein grimmiger Wächter samt Baseballschläger. Ähnlich wie in **Deus Ex 2** besitzt jeder Auftrag mehrere Lösungswege, darunter auch gewaltfreie Varianten. Wir entscheiden uns jedoch zunächst für einen frontalen Angriff, ziehen die Waffe (ein Heizungsrohr) und stürmen los. Um den Schurken auszuschalten, nutzen wir einen Zauber: Ein Schwarm Fledermäuse lenkt den Wächter ab, den wir nun locker vermöbeln.

Beim Zaubern sinkt unser Blutvorrat. Um ihn wieder aufzufüllen, zapfen wir Menschen an. Ohne Blut fehlen uns nicht nur magische Fähigkeiten: Durstige Vampire laufen Amok und fallen wahllos Passanten an. Das kostet Menschlichkeits-Punkte, der Blutsauger wird zum Monster und verliert immer häufiger die Beherrschung. Humanitätsverlust vermeiden wir, indem wir Opfer nicht auf der Straße anfallen, sondern nur in so genannten »Kampfbzonen« wie der Gangster-Hütte – das ist erlaubt. Gute Taten (Kranke heilen, etc.) machen uns außerdem wieder menschlicher.

Ballern wie im Shooter

Kaum ist der Schurke vor dem Eingang erledigt, stürzen zwei seiner Kameraden herbei. Kein Problem, per »Protean«-Zauber mutieren wir einige Sekunden lang zur Klauen-bewehrten Bestie und schalten beide Gegner aus. Nahkämpfe schlagen wir in der Verfolgerperspektive. Die Steuerung per Maus und Tastatur ist jedoch umständlich, da unser Vampir stellenweise an Gegenständen (Zäunen, Kisten, etc.) und Wänden hängen bleibt.

In der Hütte warten drei Pistolenschützen. Wir erledigen einen, schnappen uns seine Waf-

fe und ballern uns wie in einem Shooter in der Ich-Ansicht durch Küche und Bad. Die Feinde offenbaren allerdings KI-Schwächen: Durch eine halb geöffnete Tür erschießen wir die letzten beiden Gangster ohne Gegenwehr – auf die Idee, den Raum zu verlassen, kommen die Schurken nicht. Im Zimmer liegt die Bombe. Auftrag erfüllt.

Garrett lässt grüßen

Gewalt ist nicht die einzige Lösung: Wir starten die Mission erneut und versuchen es mit Schleichen à la **Thief 3**. Da über der Vordertür eine helle Lampe prangt, kriechen wir am Zaun



Schusswaffen feuern wir grundsätzlich in der Ego-Ansicht ab.



Zauber glänzen dank Source-Engine mit schönen Effekten.



Willkommen in Los Angeles: Vampire 2 beginnt im Stadtteil Santa Monica, später erkunden wir Chinatown.



Die Engine beherrscht sehenswerte Feuereffekte.



Dieser blutrote Blutsauger ist einer der Zwischengegner.

entlang. Etwas abseits finden wir ein loses Brett und reißen es heraus. Das macht allerdings Krach: Der Wächter blickt sich um, murmelt: »Was war das?« und geht in unsere Richtung. Wir kauern in einer dunklen Ecke des Grundstücks, während der Schurke auf und ab läuft. Ein Balken am Bildschirmrand zeigt unsere Sichtbarkeit: Je größer die dunkle Leiste, desto schwerer entdecken uns Gegner im Schatten.

Eine Zahl informiert über den Abstand zum Feind – auch durch Wände hindurch. Bei 100 steht der Gegner direkt neben uns, Null bedeutet keine Gefahr. Nun sinkt der Wert gerade: Der Wächter hat seine Suche aufgegeben. Wir kriechen weiter am Zaun

entlang zur Rückseite der Hütte. Nahe der Hintertür finden wir eine Sicherung und knipsen den Gangstern das Licht aus. Die gesamte Bande stürzt nach draußen. Per Dietrich knackt unser Vampir die Seitentür – dahinter liegt die Bombe. Während die Gang die Sicherung wieder umlegt, schleichen wir schon durch die Vordertür nach draußen. Der Wächter ist nicht da, wir stürmen davon. Auftrag erfüllt.

Verhandlungssache

Wer weder Schießereien noch Dunkelheit mag, kommt mit Diplomatie ans Ziel. Beim nächsten Versuch gehen wir unbewaffnet auf den Wächter zu und sprechen ihn an. Im Dialogmenü

stehen normale, grau markierte Antworten zu Wahl. Die helfen uns jedoch nicht weiter, der Wächter versperrt den Weg. Also wählen wir blaue Texte, um den Schurken zu überreden. Wir erzählen, wir wollten heiße Ware kaufen und er wisse schon, wovon wir reden. Das überzeugt ihn, wir dürfen rein.

Alternativ schüchtern wir den Buben mit grün angezeigten Antworten ein, darunter »Ich wollte immer schon wissen, wie menschliche Innereien aussehen.« Das kann jedoch schief gehen: Aggressive Gegner greifen an, wenn wir sie beleidigen. In der Hütte überzeugen wir den Boss, uns die Bombe zu überlassen. Auftrag erfüllt.

Brutalo oder Hacker?

Welche Vorgehensweise wir wählen, hängt von unserem Charakter ab. Zu Spielbeginn schließen wir uns einem von sieben Vampirclans an, die jeweils

individuelle Vorteile bieten. Die Nosferatu etwa schleichen besonders geschickt, die Brujahs sind geborene Kämpfer. Erfüllte Quests bringen Erfahrungspunkte, mit denen wir unsere Attribute steigern. Der Einschüchterungs-Wert bestimmt, wie effektiv wir drohen. Mittels Hack-Begabung knacken wir PCs und suchen in E-Mails nach Hinweisen. Kämpfer investieren in Stärke und Ausdauer, um ordentlich zuschlagen zu können.

Wann kommst du?

Die schöne Grafikengine Source (**Half-Life 2**) sorgt für böses Blut: Angeblich verhindert Entwickler Valve die Veröffentlichung von **Vampire 2** – damit niemand vor **Half-Life 2** das Grafikgerüst zu Gesicht bekommt. Laut Producer Graham Fuchs stimmt dies nicht. »Half-Life 2 interessiert uns nicht«, sagt er. »Wir werden Vampire 2 erst veröffentlichen, wenn wir fertig sind.« **GR**



Schwert, Gewehr, Magie: Unser Vampir nutzt hier alle drei Waffentypen zugleich.

VAMPIRE 2

micha@gamestar.de

Genre: Rollenspiel
Termin: 4. Quartal 2004

Entwickler: Troika
Status: zu über 90% fertig

Michael Graf: »Ballern wie in Far Cry, Schleichen à la Thief 3 oder doch Diplomatie? Vampire 2 lässt mir spielerische Freiheit. Ob ich als mordendes Monster oder barmherziger Samariter durch Los Angeles ziehe: meine Sache! Damit ist das Rollenspiel drauf und dran, Deus Ex 1 (nicht den schwachen zweiten Teil) vom Spitzenplatz meiner Privat-Hitliste zu verdrängen – war ja Zeit. Da mich auch das Szenario anspricht, ist Vampire 2 für mich die Rollenspiel-Hoffnung 2004.«



POTENZIAL AUSGEZEICHNET