

Neues aus der Gruft

Vampire

Schicke Grafik und viel Atmosphäre sollen die Enkel von Graf Dracula zum PC-Unleben erwecken. Wir haben neue Fakten zum Blutsauger-Rollenspiel.

Auch in den Straßen von London begegnen Sie grimmigen Monstern.



Knoblauch, Kruzifix und Holzpfeil – nicht mehr lange, dann sollten derartige Accessoires neben jedem Spiele-PC liegen. Im Rollenspiel **Vampire: Redemption** schlüpfen Sie in die Rolle des Vampirs Christof Romuald, der sich als Anführer eines Blutsauger-Clans durch die

Jahrhunderte kämpft. Zum ersten Mal schlagen Sie Ihre Fänge im 12. Jahrhundert in fremde Hälsen, später auch im London und New York unserer Tage. **Vampire** soll nach derzeitiger Planung im März 2000 erscheinen und wirbt damit voraussichtlich zur gleichen Zeit wie **Diablo 2** um die Gunst blutgieriger Käufer. Auf den zweiten Blick haben die Programme eine Sache gemein – trotz unterschiedlicher Grafiksysteme wollen beide unkomplizierte, actionlastige Abenteuer vor mystischem Hintergrund liefern.

Frisch gezapft

Derzeit arbeitet das Entwicklerteam Nihilistic – von einer Handvoll ehemaliger Lucas-

Arts-Designer gegründet – vor allem an der Grafik-Engine von **Vampire**. Damit Sie Ihren Clan durch stilecht moderne Burgen und glaubwürdig beleuchtete Großstadtbauten scheuchen können, werden momentan die Echtzeit-Schatten ordentlich aufgepeppt. Die sehen dann nicht nur schöner aus, sondern erfüllen auch spielerisch ihren Zweck: Auf der Jagd nach einem frisch aus der Halsschlagader ge-

zapften Energietränk sollen Sie sich beispielsweise in dunklen Ecken verstecken und unbedarften Fußgängern auflauern dürfen.

Einen anderen Arbeitsschwerpunkt bildet zur Zeit ein System, das die Gespräche zwischen Heldentrupp und Passanten möglichst schwungvoll machen soll. Dabei wird die Kamera sich jeweils in möglichst dramatischer Weise auf diejenige Figur konzentrieren, die gerade zu schick animierten Gesichtszügen ihren Text auf-sagt. Im Spiel sollen Sie zahlreiche Dialoge führen können. In 3D-Läden kaufen Sie vom Schwert bis zum Handy – je nach Epoche – die benötigten Extras oder fragen sich im Prag des 13. Jahrhunderts bis zu einem Lokal durch.

Bislang haben die Entwickler das gesamte Spiel auf der 3Dfx-Schnittstelle Glide entwickelt, um möglichst schnell die grundlegende Bedienung und das Echtzeit-Kampfsystem testen zu können. Doch die fertige Grafik-Engine soll, anders als etwa Origins **Ultima 9 Ascension**, vor allem Direct 3D unterstützen. **PS**



Im mittelalterlichen Prag muß die Hauptfigur Christof mit zwielichtigen Gestalten kämpfen.

Vampire: Redemption

Genre: Rollenspiel

Hersteller: Activision

Termin: März 2000

Ersteindruck: Sehr gut

Peter Steinlechner: »Vampire sieht großartig aus und setzt auf genau die richtige Mischung aus Rollenspiel-Tiefe und Action. Bis zur Veröffentlichung sehe ich in jeder Ketchupflasche einen Vorboden für viel Spielspaß.«