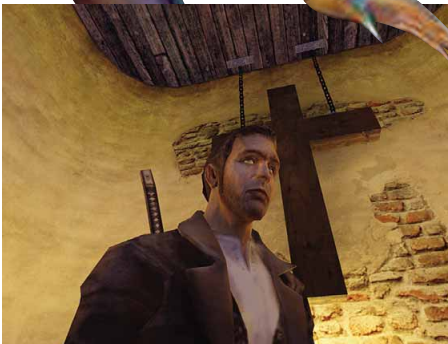
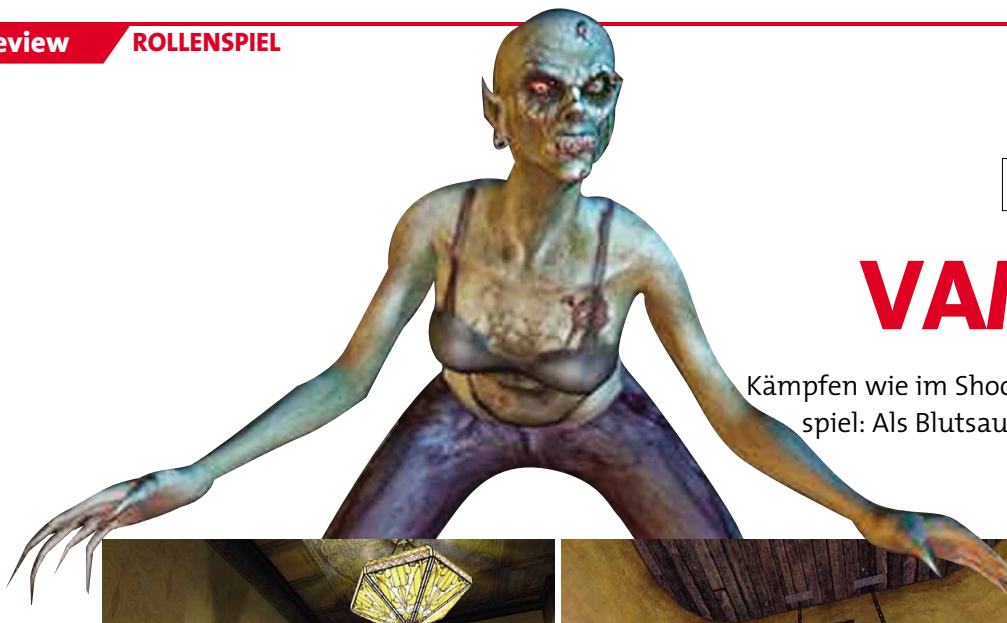


Fern von Transsylvanien

# VAMPIRE 2

Kämpfen wie im Shooter, Quests wie im Rollenspiel: Als Blutsauger streifen wir durch L.A..



Die Half-Life-2-Engine sorgt für spektakuläre Lichteffekte. Im Mehrspieler-Modus treten wir als Vampirjäger an.

**V**ampire gibt's oft nur in alten Leinwand-Klassikern, die im düsteren Transsylvanien spielen. Das Entwicklungsteam Troika (**Arcanum**, **Fallout 2**) will weg von diesem Klischee und schickt uns im Action-Rollenspiel **Vampire 2** als Blutsauger in eine düstere Zukunft. Die Kulisse basiert auf dem Pen-and-Paper-Regelwerk von White Wolf. Als Garantie für zeitgemäße Grafik haben die Troika-Jungs als Erste die Source-Engine von **Half-Life 2** lizenziert. In einer schmucken 3D-Welt rätseln Sie in der

Schulter-Perspektive, während Kämpfe wie in einem herkömmlichen Ego-Shooter ablaufen.

## Familientauglich

Die Geschichte von **Vampire 2** versetzt uns in eine düstere Version des heutigen Los Angeles. Sobald es Nacht wird, streifen Vampire durch die Straßen. Sieben Blutsauger-Familien rangeln um die Vorherrschaft in der Metropole. Dabei ist es oberstes Gebot für alle Vampire, die Menschen nichts davon merken zu lassen. Deshalb gilt das Gesetz der Maskerade: Alle

Vampire müssen sich unbenutzt unter die ahnungslosen Sterblichen mischen.

Zu Beginn des Abenteuers entscheiden wir uns für einen der Clans. Jede Sippe hat eigene Stärken und Schwächen, die sich direkt auf die Vorgehensweise im Spiel auswirken. Ein Brujah-Kämpfer schickt zum Beispiel einen Wachposten einfach mit einem einzigen Schlag zu Boden. Ein Mitglied der Tremere-Familie setzt dagegen mehr auf Magie und Beeinflussung anderer und würde den Wächter überreden, den Vampir einfach passieren zu lassen.

## Angezapft

Damit die Untoten ihre Fertigkeiten (Disziplinen) benutzen können, brauchen sie Blut. Der Lebenssaft dient gleichzeitig als Mana und Lebensenergie für unseren Schützling. Sobald der Vorrat zur Neige geht, müssen wir jagen gehen. Auch hier hat jeder Clan seine eigenen Me-

thoden: Die Brujah oder Nosferatu schnappen sich etwa in Hinterhöfen einen Passanten und saugen ihm ein wenig Blut ab. Die Tremere hypnotisieren Opfer und können dann ohne Widerstand die Eckzähne am zarten Hals ansetzen.

Wichtig ist nur, dass wir die Blutspender nicht ganz aussaugen. Denn das zieht uns Menschlichkeitspunkte ab. Sinkt dieser Wert unter eine kritische Marke, läuft der Held unkontrolliert Amok. Da er dadurch normalerweise seine Maskerade fallen lässt, bekommen wir gleichzeitig Ärger mit der Polizei und den Vampir-Genossen.

## Mehrspieler-Buffy

Im Multiplayer-Part von **Vampire 2** dürfen Sie statt in der Rolle eines Vampirs auch als Jäger an den Start gehen. Letztere haben drei eigene Fertigkeiten – so genannte Numina. Ein »Schild des Glaubens« schützt vor Bissen, das »Heilige Licht« blendet Vampire, und die »Göttliche Sicht« enttarnt versteckte und unsichtbare Blutsauger. Zu den Fertigkeiten kommen noch einige Waffen speziell für die Vampirhatz hinzu. Darunter der durchschlagskräftige Holzpflöckwerfer und ein Steyr-Aug-Sturmgeschütz mit Silbergeschossen gegen Untote.

Ob es wie im Vorgänger wieder den Storyteller-Modus für eigene Abenteuer geben wird, ist bislang noch offen. **PH**



Die verbesserte Sicht zeigt Schwachstellen in der gegnerischen Verteidigung.

## VAMPIRE 2

Genre: Action-Rollenspiel  
Termin: 2. Quartal 2004

Entwickler: Troika  
Potenzial: Gut

**Patrick Hartmann:** »Die Ideen der Entwickler für den Mehrspieler-Modus klingen exzellent. Ich wollte schon immer mal mit einem Holzpflöckwerfer auf die Jagd nach dem Kollegen Vampir-Valtin gehen. Außerdem sind die großen Unterschiede zwischen den Clans eine Garantie für hohen Wiederspielwert.«