

Nachtschwärmer in Hollywood

Vampire 2

Nach Sonnenuntergang ziehen Blutsauger durch Los Angeles.
Mit spitzen Eckzähnen wandeln wir in Draculas Fußstapfen.



Wer's ausgefallen mag, greift bei den Klamotten zu Pelzmantel und Plüschzylinder.

Spätestens seit den *Blade*-Filmen ist es ein offenes Geheimnis: Vampire leben unter uns! Deshalb tauchen manche guten Freunde nur nachts zu Treffen auf, und die Schwiegermutter liebt Blutorangensaft und kalte Fleischbrühe.

Im Action-Rollenspiel mit dem umständlichen Namen *Vampire: The Masquerade – Bloodlines* (kurz *Vampire 2*) schlüpfen Sie selbst in den Körper eines solchen Untoten. Die Designer von Troika Games gestalten ihre Welt nach den Pen-and-Paper-Regeln von *White Wolf*. Damit es nach dem tristen

Arcanum auch grafisch klappt, hat die Firma als erster Fremdentwickler die Source-Engine von *Half-Life 2* lizenziert.

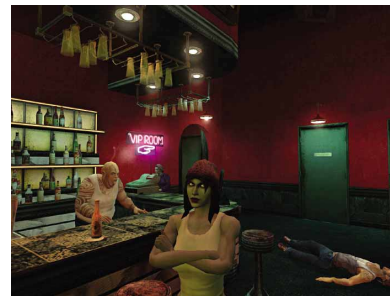
Sieben Paar Schuhe

Bevor wir in *Vampire 2* in den Kampf der sieben großen Vampir-Clans um die Vorherrschaft in Los Angeles eingreifen, schustern wir uns einen Charakter. Zunächst treten wir einer der rivalisierenden Familien bei. Je nach Blutsauger-Sippe stehen uns dadurch andere Fertigkeiten (Disziplinen) zur Verfügung. Die Brujah sind zum Beispiel gewandte Kämp-

fer, während sich die Nosferatu besonders aufs Schleichen verstehen. Sämtliche Entscheidungen beim Charakterbasteln wirken sich später im Spiel aus, selbst das Geschlecht beeinflusst manche Situationen: Ein weiblicher Vampir muss in einer Strip-Bar länger nach Informationen bohren als ein Kerl. Im Gegenzug wickelt die Dame schneller einen Wachmann um den Finger. Wenn unser Held fertig ist, fehlt nur noch ein stilvolles Outfit. Neben *Matrix*-Ledermänteln, Rocker-Kutten oder Straßenklamotten haben uns die Designer auch abgefahrene Accessoires wie Karnevalszyylinder und Federboas gezeigt.

Blutsbrüder

Die Disziplinen sind das Herzstück von *Vampire 2*. Jeder Clan beherrscht von Beginn an eine Hauptfertigkeit besonders gut, alle anderen der insgesamt zehn Talente lernen Vampire beim Stufenaufstieg. Alternativ verbessern Sie bereits vorhandene Disziplinen. In der Praxis funktioniert das so: Der Nosferatu-Clan ist beispielsweise Meister der »Obfuscate«-Disziplin, die den jeweiligen Blutsauger für Gegner schwerer sichtbar macht. In der Grundform verschwimmen die Konturen des Vampirs leicht, wodurch er Feinden weiträumig auswei-



Jede Figur können Sie ansprechen und auf Informationen über die Umgebung aushorchen.

chen kann. In der höchsten Ausbaustufe verschwinden die Untoten unsichtbar und umschleichen locker ganze Wachmannschaften. Ähnlich funktionieren die Disziplinen der anderen Clans: Die Mitglieder der Tremere-Familie sind etwa Hellseher. Mit ihrer »Auspex«-Fähigkeit steigern sie die Wahrnehmung. In der kleinsten Stufe erhöht sich das Blickfeld bis in sonst dunkle Ecken. Später erkennen die Langzähne sogar, welche Aura eine andere Spielfigur umgibt. Daran lesen Sie deren Gemütszustand ab – von gleichgültig bis feindselig. Maximal ausgebaut soll die Fertigkeit sogar Auren durch Wände hindurch sichtbar machen.

Ganz besonderer Saft

Damit unser Schützling bei Kräften bleibt, muss er in bewährter Tradition Opfern Blut absaugen. Der Adersaft erfüllt

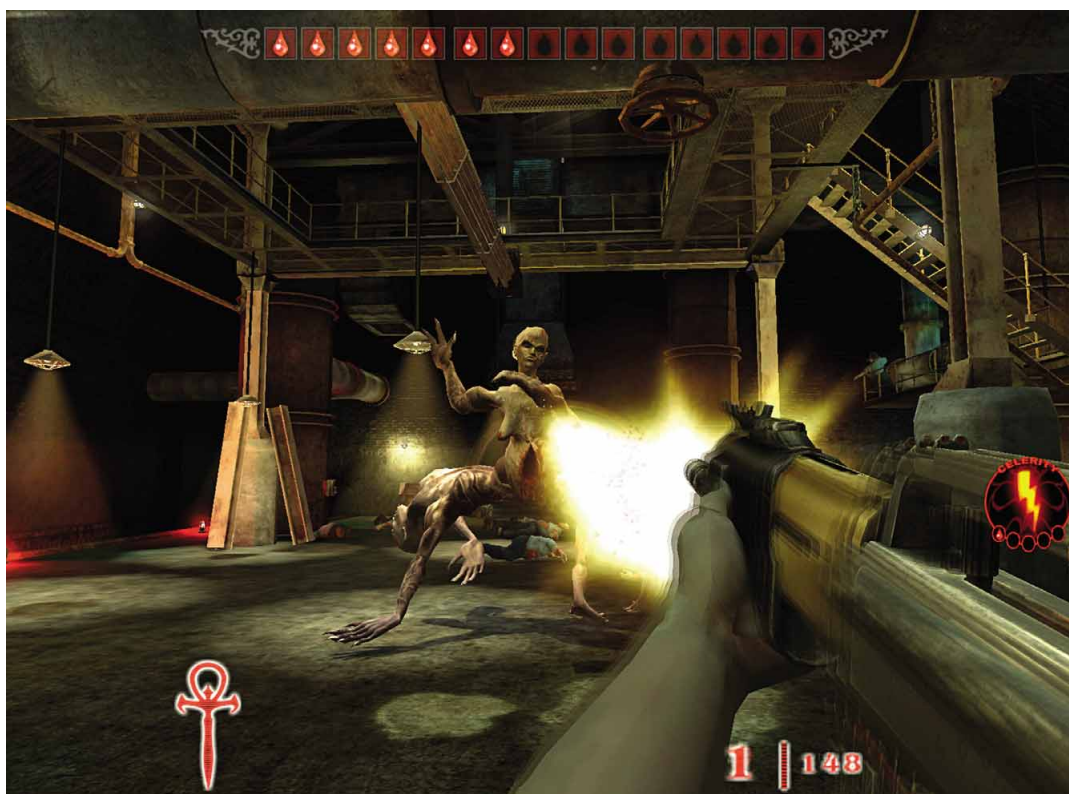


Dank *Half-Life 2*-Engine haben alle Figuren eine realistische Mimik. Bei unseren Verhandlungen mit dem Barkeeper zeigt sein Gesicht, ob wir den richtigen Ton anschlagen.

in **Vampire 2** gleich mehrere Zwecke. Zum einen frisst er unsere Lebensenergie auf, zum anderen dient er als eine Art Mana für Disziplinen. Wollen wir etwa unseren Nosferatu ganz unsichtbar machen, verbraucht er mehr Blut als nur fürs simple Verstecken. Bei der Jagd unterscheiden sich die Clans: Während die einen wie im Gruselroman nachts in Häuser schleichen und gewalt-sam Jungfrauen die Zähne in den Hals bohren, gehen andere behutsamer vor. Ein Toreador-Charmeur verführt schon mal im Separée eines Strip-Lokals die Tänzerin dazu, sich freiwillig als Spenderin zu melden.

Jäger und Gejagte

Normalerweise schauen Sie Ihrem Vampir über die Schulter. Bei Kämpfen, Dialogen oder auf Knopfdruck schaltet das Spiel in die Ich-Perspektive um – dann spielt sich **Vampire 2** wie ein Ego-Shooter. Zum Monsterplätzen steht ein größeres Arsenal zur Verfügung als in den meisten Actionspielen: Neben Pistolen und Gewehren gibt's etliche Nahkampfaffen wie Samurai-schwert oder Holzpflöck. Zusätzlich aktivieren wir in Gefechten gegen Menschen, Kreaturen und andere Untote per Aktionstaste die Disziplinen unseres Schützlings. Die Brujah-Familie benutzt etwa Super-Geschwindigkeit, um Feinden auszuweichen. Gangrel-Vampire



Kämpfe in **Ego-Perspektive**: Mit aktivierter Super-Geschwindigkeit und Sturmgewehr erlegen wir ein Riesenmonster. (1600x1200)

verwandeln sich bei Gefahr sogar in einen großen Wolf, der im Kampf mächtig austeilt.

Ins Gesicht geschrieben

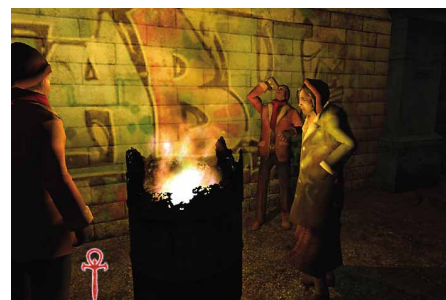
Ähnlich wie in **GTA Vice City** können Sie sich in Los Angeles fast frei bewegen – logischerweise vor allem nachts, weil zarte Vampirhaut kein Tageslicht verträgt. Nach Sonnenuntergang ist die Stadt der Engel gut gefüllt: Polizeistreifen kontrollieren Passanten, Obdachlose

wärmen sich an einer brennenden Mülltonne, und andere Vampire streifen umher. Alle NPCs lassen sich ansprechen und in Multiple-Choice-Dialoge verwickeln. Dank der Source-Engine geben Gesten und Mimik der Figuren Aufschluss über deren Stimmung. Wählen Sie zum Beispiel eine zu forsche Gangart in einer Diskussion, verzieht Ihr Gegenüber das Gesicht – Zeichen dafür, es langsamer anzugehen.

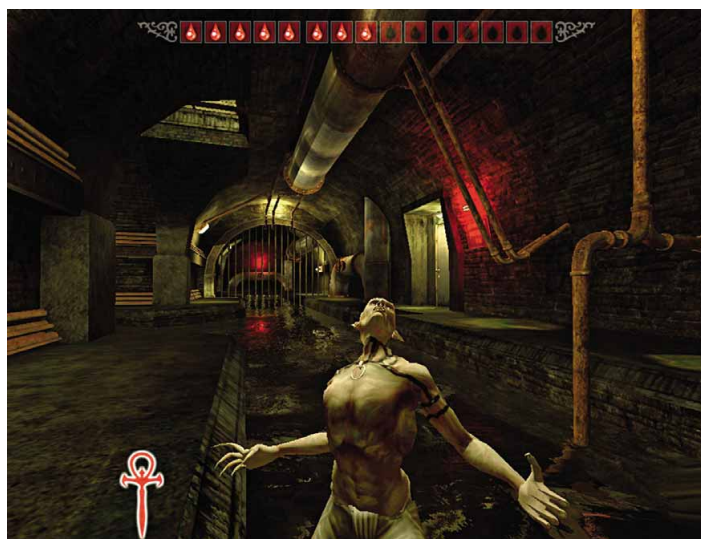
Unter den Dialogzeilen sind auch bunt markierte Sprüche. Die Farbe zeigt an, dass der jeweilige Halsnuckler hier eine Fertigkeit einsetzen darf, die je nach Stärkegrad Blut kostet. Darunter sind so praktische Dinge wie Feilschen, Überzeugen, Verwirren und Täuschen. **PH**



Die **Gruselatmosphäre** ist nichts für schwache Nerven.



Das Kreuz (unten links) zeigt unsere **Lebensenergie**.



In der **Kanalisation** spüren wir ein Versteck des Nosferatu-Clans auf.

Vampire 2

Genre: Action-Rollenspiel **Entwickler:** 2. Quartal 2004
Termin: Troika **Ersteindruck:** Sehr gut

Patrick Hartmann: »Dieses Spiel steht ganz oben auf meiner Will-ich-haben-Liste. Dank des Disziplin-Systems knobelt es sich mit jedem Clan anders: Wo ich mit Familie A ein Rätsel lösen muss, läuft Familie B vielleicht einfach durch. Bis Vampire 2 erscheint, werde ich noch arg grübeln, von welcher Untoten-Sippe ich mich beißen lasse.«