

Die Nacht der langen Beißerchen

Vampire

Besorgen Sie schon mal Knoblauchketten: Der Rollenspiel-Frühling soll ganz im Zeichen dieses schaurig-schönen Grusel-Dramas stehen.



Auf Bonus-CD:
Video-Special

Der Letzte macht die Grufttür zu: Ein letztes Mal darf die Presse bei Nihilistic Software vorbeispazieren, bevor die gefürchtete »Crunch Time« unter Ausschluß der Öffentlichkeit herrscht. Es gibt viel für die Entwickler zu tun, denn das Grusel-Action-Rollenspiel **Vampire: The Masquerade** soll spätestens im Mai Angst und Schrecken verbreiten. Auf der Grundlage der Pen & Paper-Rollenspielserie von White Wolf braut sich hier ein gleichermaßen komplexes wie cool aussehendes Programm zusammen. Und das mit solider Performance: Im Gegensatz zum schönen Hardware-Fresser **Ultima 9** flutscht **Vampire** schon auf

einem Mittelklasse-Pentium-II mit Direct3D-Karte.

Kinder, wie die Zeit vergeht

Bereits bei unserem letzten Besuch (GameStar 8/99) konnten wir den tragischen Vampir-Helden Christof auf seinem Weg durchs mittelalterliche Prag und Wien begleiten. Inzwischen stehen auch die Neuzeit-Szenarien: Nachdem Christof für 900 Jahre außer Gefecht gesetzt wird, lernt er das moderne London und New York kennen. Hier muß er sich nicht nur mit einer veränderten politischen Landschaft der einzelnen Vampir-Gruppierungen auseinandersetzen. Auch die Klamotten- und Waffen-



Im Multiplayer-Modus kann der **Storyteller** seine Spielwelt live manipulieren.

Mode haben sich während der Jahre erheblich gewandelt.

In der neuesten Version der 3D-Engine sind Wetter- und Spezialeffekte weitgehend integriert. Diverse Lichtquellen wie Fackel und Mond werden für die korrekte Schattenberechnung verwendet. Programmierer Rob Huebner hält solche grafischen Details für wichtig: »Wenn auch nur eine Kleinigkeit nicht stimmt, wird für den Spieler der ganze Realismus zerstört.«

Das blutsaugende Dutzend

Der **Vampire**-Spielverlauf wird recht linear an eine üppige Story genagelt. Die Sprachausgabe der

tragisch angehauchten Geschichte füllt rund 6.000 Dialogzeilen. Ihre Party kann bis zu vier Charaktere enthalten, deren Besetzung munter rotiert: Während des Spiels kommen und gehen zwölf Vampire aus verschiedenen Clans. Diese Personalwechsel werden durch bestimmte Handlungsfortschritte automatisch ausgelöst. Sie können innerhalb der Party jederzeit auf einen anderen Charakter wechseln; die anderen Vampir-Kollegen folgen derweil dem Verhaltensmuster, das Sie festgelegt haben.

Im Kampf sollen für jede der rund 50 Waffen zwei Angriffstechniken zur Wahl stehen. Das Magiesystem-Pendant der **Vampire**-Spielwelt bietet 65 verschiedene Fertigkeiten – vom schnelleren Laufen bis zur Dämonen-Be-





Auch Vampire gehen mit der Mode: In der **Neuzeit** gibt es größere Wummen und knappere Fummel als im Mittelalter.

schwörung. Bei jeder Levelbeförderung können Sie sich zwischen der Verbesserung bekannter Tricks und dem Erlernen neuer Disziplinen entscheiden. Zaubern und Blutzapfen hängen eng zusammen, denn der rote Le-

benssaft ist der Treibstoff für alle Hokuspokus-Aktivitäten.

Improvisation online

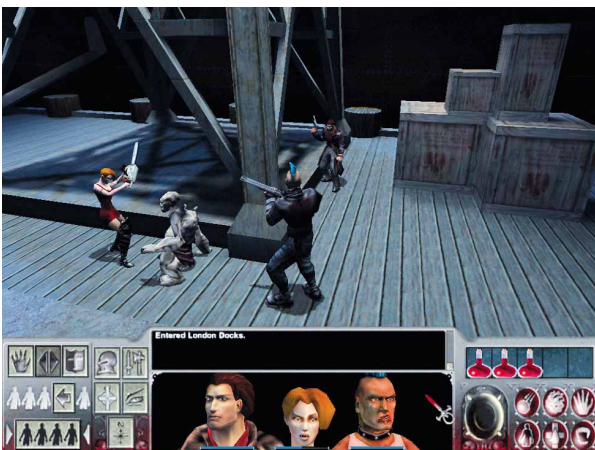
Erstmals konnten wir den Storyteller-Modus in Aktion sehen, der für unberechenbare Multiplayer-Erlebnisse

sorgt. Wenn Sie ein eigenes Abenteuer im **Vampire**-Editor gebaut haben, können Sie nicht nur andere Spieler in Ihre Welt einladen. Als »Storyteller« dürfen Sie obendrein die Spielwelt in Echtzeit manipulieren, Erfahrungspunkte als Belohnung verteilen oder in die Gestalt von NPCs schlüpfen. Schreckhafte Spieler seien aber gewarnt: Angesichts einiger kapitaler Gruselmonster, die wir in voller Animationspracht zu sehen bekamen, dürften sich



Die Vampir-Väter schlürfen lieber Pepsi. **Ray Gresko** (vorne) und **Rob Huebner** vom Programmiererteam Nihilistic spielen zusammen im Storyteller-Modus.

solche Vampire-Ausflüge kaum als Gutenacht-Geschichten eignen. **HL**



In den Londoner Docks wird unsere **Dreier-Party** von einem feindlichen Monster überrascht. Im folgenden Gefecht steuern wir Lilly, die mit ihrer Kettensäge nicht nur Bäume fällen kann...

Vampire: The Masquerade

Genre: Action-Rollenspiel **Hersteller:** Nihilistic
Termin: Mai 2000 **Ersteindruck:** Sehr gut

Heinrich Lenhardt: »Ich sehe kein anderes Rollenspiel, das Vampire im Frühjahr das Wasser reichen könnte. Das Zeitreisen-Szenario ist ebenso originell wie tiefgründig. Dazu gibt's eine vollblütige 3D-Engine, auf die manches Actionspiel neidisch sein könnte.«