

# GEWISSENSBISS ZUM MORGENGRAUEN

Genre: Action-Rollenspiel Publisher: Focus Interactive Entwickler: Dontnod Entertainment Termin: 4. Quartal 2017

## Wie viel Entscheidungsfreiheit hat man als bluttrinkender Untoter?

Von Stephan Freundorfer

So richtig scheinen Dontnod, die vor zwei Jahren Spieler und Kritiker gleichermaßen mit dem emotionalen Episoden-Abenteuer *Life is Strange* begeisterten, mit ihrem aktuellen Projekt in den letzten Monaten nicht weitergekommen zu sein. Das zumindest ist der erste Eindruck, den wir bei einer Präsentation des Blutsauger-Abenteuers *Vampyr* im Rahmen eines Lineup-Events des Publishers Focus Interactive bekommen. Was wir sehen, hat mehr Powerpointpräsentations- als Democharakter und unterscheidet sich nicht wesentlich von dem, was die Franzosen im vergangenen Jahr zu zeigen hatten. Doch nicht nur ein kurzer Abstecher ins Dontnod-Studio im Pariser Norden macht klar, dass hier mit Hochdruck an dem weiterhin für 2017 geplanten Titel gearbeitet wird. Auch Gespräche mit einigen Verantwortlichen fördern frische Fakten zutage und stimmen hoffnungsvoll. Aber ein wenig ernüchternd ist das Gezeigte schon, das weiß auch

Stéphane Beauverger. »Wir hätten eigentlich zwei Monate Arbeit in die Demo für diesen Publisher-Event investieren müssen, aber die Zeit haben wir einfach nicht. Wir müssen das Spiel fertig machen«, erklärt der Narrative Director von *Vampyr*.

### Leblos in London

Es ist wohl nicht zuletzt die Größe des Schauplatzes, die den Entwicklern von Dontnod Überstunden aufzwingt und die Fertigstellung einer aussagekräftigen Demoversion verhindert hat. Man will *Vampyr* mit ebenso weitläufigen wie stimmungsvollen Kulissen ausstatten und inszeniert dafür ein düster-nebliges London im Jahre 1918, dessen unterschiedliche Distrikte Wiedererkennungswert besitzen sollen.

Das Krankenhaus ist der Arbeitsplatz der Hauptfigur Jonathan Reid, oder zumindest war er das, bis der einstige Frontarzt in einen Vampir verwandelt wurde. Drei Fragen treiben ihn und den Spieler an: Wer hat Reid zum Blutsauger gemacht? Warum wurde gerade er ausgewählt? Und was ist der Ursprung der Seuche, die London gerade im Griff hat, bzw. wie kann man sie beenden?

Die englische Hauptstadt leidet nämlich schwer unter der Spanischen Grippe, sie verwandelt die Menschen in dumpfe, blut-saugende Monster, die den unbewaffneten Aufenthalt auf den nächtlichen Straßen der Stadt zur lebensgefährlichen Angelegenheit machen. Doch Reid ist anders als die Monster. Oder zumindest hat er die Wahl.

### Blut bewusst genießen

Als Vampir kann der Spieler zwar nach Opfern suchen, sie in die dunkelsten Ecken locken und das Leben aus ihnen herausaugen, er muss es aber nicht. *Vampyr* lässt sich beenden, ohne dass auch nur ein einziger Unschuldiger durch des Spielers Hand bzw. Reids Zähne zu Schaden kommt. Allerdings steigt damit die Herausforderung gewaltig. Denn der Doktor kann sich zwar an den Blutkonserven des Hospitals vergehen oder seinen Durst mit dem Lebenssaft von Ratten stillen, dann aber verdient er keine Erfahrungspunkte, mit denen er mächtige Vampir-Skills freischalten könnte. Drei Äste hat der Fertigkeitenbaum in *Vampyr*: Schatten-Skills erleichtern das Stealth-Spiel, die Instinkt-Fertigkeiten machen Reid brutaler und versierter im direkten Kampf gegen Artgenossen und Vampirjäger. Der dritte Ast sind die Blut-Skills, mit denen Reid seinen eigenen und den Lebenssaft seiner Ziele manipulieren kann. Meuchelnd



Vampirjäger sind eine ernste Gefahr für den Protagonisten Dr. Reid. Ohne Vampir-Skills, die er sich durch das Blut Unschuldiger erkauft, fällt der Kampf gegen sie schwer.



Ein Schauplatz von *Vampyr* wird Whitechapel sein, das Jagdrevier von Jack the Ripper.



Nachts kriechen nicht nur die Blutsauger aus ihren Löchern, sondern auch die Vampirjäger. Sie werden vom Spiel aber nicht als »Unschuldige« betrachtet, lassen sich also folgenlos töten.

und hochlevelnd durch die Gassen zu ziehen, ist aber auch nicht der Weisheit letzter Schluss. Zum einen ist Jonathan Reid Arzt, er hat den hippokratischen Eid geschworen, will Menschen retten und soll die furchtbare Seuche beenden. Zum anderen verändert sich die Welt mit jedem Menschen, dem er sein Blut und damit die Seele raubt.

#### Du vermisst, was du isst

Ob in Remember Me oder Life is Strange, Entscheidungen und deren Konsequenzen sind ein übergreifendes Thema der Arbeit von Dontnod, und auch bei Vampyr wird dem Spieler nur allzu deutlich gemacht, dass er durch seine Handlungen den Lauf der Dinge unweigerlich verändert. Es wird rund 60 Charaktere in dem Spiel geben, alle mit ihrer eigenen Geschichte ausgestattet, mit einem eigenen Alltag, mit eigenen Beziehungen – eben mit einem Leben.

Die Entwickler geben ein Beispiel: Zwei der Bürger sind Tom und Sabrina, sie bewirtschaften gemeinsam eine Kneipe, die rund um die Uhr offen hat und ein wichtiger Anlaufpunkt für die wenigen Nachtschwärmer ist. Und die viele von deren Geheimnissen aufschnappen. Tötet der Spieler Tom, übernimmt Sabrina und lässt den Laden ganz

normal weiterlaufen. Tötet er Sabrina, bricht Tom zusammen und verrät zahlreiche intime Details seiner Kunden. Und saugt Reid beider Blut, wird die Kneipe in Zukunft geschlossen sein. Und unserem vampirischen Protagonisten geht damit ein wertvoller Schauplatz verloren.

#### Hunger kennt keine Moral

Jeder Zivilistenmord wirkt sich also spürbar auf die Welt aus, sie verändert sich mit unseren Taten, bis die Story eines von vier Enden erreicht hat – davon eines für die Spieler, die ihre Mitbürger komplett schonen. Vampyr human durchzuspielen wird jedoch erheblich schwerer sein, als sich Reids Blutgier hinzugeben. Zumindest kann man sich als Spieler aber ganz genau aussuchen, wen man aussaugt, um so sein Gewissen zu beruhigen. Der eine oder andere Zeitgenosse hat ja zweifellos ein unrühmliches Ende verdient.

Die Entwickler teilen die 60 Figuren in vier Archetypen ein: Es gibt die Selbstlosen, die Kriminellen, die Verrückten und die Verzweifelten. Vampyr reagiert zwar auf jeden Getöteten, das Spiel winkt aber nicht mit dem moralischen Zeigefinger, wenn man einen Bürger mit guten Motiven aussaugt. Oder spendiert eine Extrabelohnung, wenn wir ei-

nem Halunken den Lebenssaft abzapfen. Jedes Leben hat – spielerisch – denselben Wert, keiner der unschuldigen NPCs ist unschuldiger als ein anderer oder umgekehrt. Und so wird es in Vampyr auch kein gutes, schlechtes, richtiges oder falsches Ende geben. Der Spieler wird im Finale nicht bestraft für seine Entscheidungen. »Jedes der vier Enden wird traurig sein«, sagt Stéphane Beauverger. »Schließlich bist du ein Vampir.« ★



**Stephan Freundorfer**  
@LordKritisch



Trotz spärlicher Einblicke in das eigentliche Spiel und seine Mechanik hinterlässt die neue Präsentation und vor allem das Gespräch mit den Entwicklern ein hoffnungsvolles Gefühl: Vampyr könnte dank seiner Prämisse von der Zerrissenheit zwischen Mensch- und Monsterdasein ein bewegendes und denkwürdiges Werk werden. Dabei helfen die fein gezeichneten Charaktere, die unter sich und mit der Spielwelt vielfach vernetzt sind, und natürlich der wunderbar atmosphärische, bedrückende Schauplatz. Wobei diese Hoffnung natürlich gewaltig durch den Vorgängertitel des Studios Life is Strange gespeist wird, und das Wissen, dass Dontnod das Spiel mit Ursache und Wirkung beherrschen. Und dass die Franzosen besser in die menschliche Natur abzutauchen verstehen als viele andere interaktive Geschichtenerzähler. Bleibt die Frage nach dem spielerischen Gerüst von Vampyr, das uns ja seit jeher als Action-Rollenspiel verkauft wird, mit XP und Skills, Crafting und kämpferischer Taktik. Wie's darum bestellt ist und ob die spielerischen Elemente das Fundament für ein bedeutsames Abenteuer schaffen können, wird sich erst mit der in ein paar Monaten kommenden Gameplay-Demo feststellen lassen.



Wegen der Epidemie ist nachts nur noch wenig Los auf den Straßen: Der Spieler trifft vornehmlich auf Gauner, selbstlose Helfer, Verrückte und Verzweifelte.