

[Transcript] GameStar Podcast / Vampire Bloodlines 2 ist ein Loch, in dem Träume versinken

Ja, total. Ich möchte dir zustimmen, ähm, nee, noch mal.

Nee, ich möchte dir nicht zustimmen.

Was?

Ich würde komplett dagegen.

Oh, nein!

Nein!

Nein!

Man soll den Inhalt eines Pack-Hins ja nicht anhand seines Äußeren beurteilen.

Und grundsätzlich stimmt das auch.

Aber ganz ehrlich, in manchen Fällen glaube ich, dass das nur bis zu einem gewissen Grad möglich ist.

Wenn ich zum Beispiel ein eindeutig besenförmiges Päckchen in den Händen halte, ja, dann wird da wohl kaum ein Motorrad drin sein.

Und das war auch mein erster Gedanke, als ich nach Jahren des langen Wartens endlich wieder ein Lebenszeichen von meiner persönlich größten Rollenspielhoffnung gesehen habe, von Vampire The Masquerade Bloodlines 2.

Es hat nämlich ein neues Entwicklerstudio und einen neuen Trailer.

Und der war relativ besenförmig.

Und ja, natürlich kann sich darin immer noch ein Motorrad verstecken, aber die Wahrscheinlichkeit ist zumindest kleiner geworden.

Also, wir wollen heute über Bloodlines sprechen, nämlich über das, was es einmal sein sollte, das, was es jetzt wahrscheinlich wird und warum der erste Teil eigentlich so wahnsinnig fortsetzungswürdig ist.

Aber ich möchte mir natürlich nicht ganz alleine anmaßen, jetzt selbst zu beurteilen, was ein gutes Vampirrollenspiel ist oder wie es sich anfühlt, ein Vampir zu sein.

Nein, stattdessen habe ich wirklich großartige Neuigkeiten für euch da draußen.

Ich habe es wirklich geschafft, einen echten Vampir zu uns in den Podcasts zu holen.

Ich möchte euch an der Stelle bitten, respektvoll zu sein.

Bitte zieht die Gardinen zu und legt das Knoblauchbrot zur Seite.

Herzlich Willkommen zu Interview mit einem Vampir.

Und hallo, Michael Graf von GameStar.

Ich wusste, ich habe erst gedacht, ich weiß gar nicht, womit du mit der Einleitung hin willst mit dem Biesen.

Bin ich das besenförmige Paket? Bin ich ein vampirförmiges Päckchen?

Das heißt du ja.

Hallo, ja, schön da zu sein, diese Vampir-Sachen-Sinnheit.

Ich weiß gar nicht, wo das herkommt.

Also, Entschuldigung, ursprünglich solltest du diesen Podcast moderieren und ich habe gedacht, das ist das okay.

Weißt du, dann nimmst du auch die Gefahr, dass ich wieder 1000 Vampirwitze mache.

Und dann hast du gesagt, mach mal doch, Geraldine,

du wusstest, worauf du dich einlässt, du wusstest, was kommt.

Ja, es stimmt. Ich mag es ja auch.

[Transcript] GameStar Podcast / Vampire Bloodlines 2 ist ein Loch, in dem Träume versinken

Ich genieße es auch ein bisschen immer.
Es wird dir fehlen, wenn es nicht mehr da wird.
Richtig, ja.
Und ja, du bist ein vampirförmiges Päckchen,
deswegen ist die Wahrscheinlichkeit zumindest gering,
dass sich da rein ein Mensch befindet, sagen wir so.
Ja, für alle, die es jetzt nicht als Video sehen,
ich sitze hier mit so einem Spitzkragenumhang,
hoch oben auf dem Gebälk einer gotischen Halle,
die von Fackeln erleuchtet wird
und Podcaste von da aus mit Geraldine.
Ja, so kann man sich das ungefähr vorstellen.
Ich werde die Analogie noch ein bisschen näher erläutern,
wenn wir dazu kommen, mit dem besenförmigen Paket.
Es wird noch Sinne geben, hoff ich, vielleicht auch nicht.
Wer weiß, was ergibt schon Sinn, was von mir kommt.
Aber wir können an der Stelle einmal sagen,
wir sind wirklich wahrscheinlich die zwei größten Bloodlines-Fans
unter dieser Sonne.
Auch wenn Sonne natürlich ein bisschen tut mir leid,
ich wollte dich nicht belästigend mit Themen wie Sonne oder so.
Ich wollte gerade sagen, das unpassendste Bild,
perfekt für ein Vampirspiel.
Also wir sind beides irrsinnig große Bloodlines-Fans,
also von dem Original.
Ich glaube für uns beide, obwohl wir uns damals noch nicht kannten,
beziehungsweise du kanntest mich noch nicht.
Ich habe nämlich deine Preview damals gelesen.
Aber wir waren beide an unterschiedlichen Orten von Deutschland
wahnsinnig aufgeregt, als diese Ankündigung kam,
dass Bloodlines 2 kommen soll und hier auch quasi schon fast erschienen war.
Es sollte ja nur noch wenige Monate in Entwicklung sein
und man dachte sich, besser kann es eigentlich nicht werden.
Ja, ich war damals einer der ersten Menschen außerhalb von Paradox
und ihrer angeschlossenen Anstalten,
also allem was da noch in der Publishing-Kette dran hing.
Aber einer der ersten überhaupt, die Bloodlines 2 gesehen haben.
Wir hatten einen Termin hier in München,
der Holger und ich sind da hingefahren, um uns dieses Spiel anzuschauen.
Und ich war völlig aus dem Häuschen,
weil ich so ein großer Fan bin von Bloodlines 1,
nicht nur ein Fan, ich habe es damals sogar für Games da getestet gehabt, 2004.
Und fand es natürlich fantastisch.

[Transcript] GameStar Podcast / Vampire Bloodlines 2 ist ein Loch, in dem Träume versinken

Und dann kommt endlich so viele Jahre später die Nachricht,
es kriegt einen Nachfolger.
Und noch dazu von Paradox von einer Firma,
die ich grundsätzlich eh schätze, für ihre Strategiespiele.
Gut, das hat jetzt mit Vampire nicht so viel zu tun.
Aber also von dem Unternehmen, wo ich zumindest denke,
okay, das ist nicht komplett No Name, die werden ja hoffentlich wissen, was sie tun.
Und bin da hingefahren, habe mir das angeguckt, bin zurückgefahren und war,
also ich will nicht sagen über allem Maßen begeistert, aber begeistert genug.
Ja, richtig.
Und man muss ja dazu sagen,
nicht nur, dass man Paradox grundsätzlich vertraut als Publisher,
es sollte ja auch von Menschen entwickelt werden,
die zu großen Teilen damals an der Entwicklung vom Original beteiligt waren,
auch wenn es das Studio in der Form nicht mehr gab.
Aber da waren Writer, Headwriter teilweise beteiligt,
die eben an dem Original gearbeitet haben und die das wirklich aus Liebe
und was man nicht mehr so oft erlebt,
wirklich einfach aus Liebe zum Original fortsetzen wollten
und somit ja auch ein großes Risiko eingegangen sind,
weil sie eben diesen Prototypen ursprünglich gebaut haben für Bloodlines 2,
denen sie nur Paradox anbieten konnten,
weil Paradox zu dem Zeitpunkt eben die Rechte hatte.
Und das nenne ich mal eine mutige Entscheidung auf jeden Fall,
die sich zumindest zum Zeitpunkt damals auch ausgezahlt hat,
weil Paradox begeistert war von den Prototypen und gesagt hat, los geht's, ihr macht das.
Ja, das war ja auch die Geschichte, die mich dann so überzeugt hat,
dass eben der Brian Mitsoda, der Outer, der damals an Bloodlines 1 mitgearbeitet hat
und der Martin Kai Clooney, der Creative Director bei Hardsuit Labs,
der jetzt mit Bloodlines vorhin noch nix zu tun hatte,
aber war immerhin Level Designer bei Quake 2 und 3 und hat mit Hardsuit Labs
eigentlich auch nicht so viele eigene Spiele gemacht.
Die haben, wie heißt es, Blacklight Retribution gemacht,
Free to Play Shooter und sonst viele Auftragsarbeiten,
irgendwie an den Bioshock Remasters und sowas haben sie mitgearbeitet
und an vielen Sachen.
Aber das trotzdem, die sich mit ihrem Team dahingesetzt haben
und gesagt haben, es ist uns ein Herzensprojekt, dieses Spiel fortzusetzen.
Wir bauen diesen Prototypen auf eigene Kosten.
Wir pitchen das an Paradox auf die Gefahren, dass sie Nein sagen.
Hätten sie ja nicht annehmen müssen.
Und dann war es aber so, dass Paradox das cool fand.
Sie fanden ihre Vision cool.

[Transcript] GameStar Podcast / Vampire Bloodlines 2 ist ein Loch, in dem Träume versinken

Sie haben sogar schon vorher die Nachricht geistert,
der so rum in dieses Studio investiert.
Sie haben 33% daran übernommen.
Spoiler, die gehören inzwischen nicht mehr.
Die haben sie vor kurzem wieder verkauft für 4 Millionen Dollar.
Aber ganz viel so, hey, wir vertrauen denen.
Das wird cool.
Das sind genau die richtigen Leute, die das machen sollen.
Das waren die Vibes damals bei dieser Bloodlines 2 Ankündigung.
Ja, und umso größer ja das Drama, wie es alles den Verlauf genommen hat.
Also es fing an, 2015 hat Paradox eben die Rechte
an World of Darkness erworben.
Also World of Darkness ist eben das Universum,
auf dem auch das Pen & Paper basiert
und auf dem eben auch das erste Bloodlines Spiel basiert.
Und im selben Jahr hat dann eben Heart of Labs,
wie wir schon gesagt haben, diese Fortsetzung gepitscht
und hat eben Leute von damals auch mit an Bord gehabt.
Und 2019 wurde es dann angekündigt auf der GDC in San Francisco.
Da hast du es dann als einer der ersten Menschen weltweit sehen dürfen.
Da wurde dir das Gameplay vorgespielt
und darauf basierte dann eben auch deine wirklich seitenlange Riesen-Preview.
Ich habe es nicht auf der GDC gesehen.
Wie gesagt, das war in München noch vorher.
Noch geheim hinter den Kulissen.
Noch bevor die ganze andere normale Welt da draußen
dieses Spiel gesehen hat auf der GDC,
was ja ein Entwicklerkonferenz ist, wo auch nicht so viele Leute sind.
Aber ich habe es sogar schon vorher hier in meiner eigenen Heimat
fast nebenan von meinem Schloss erhaus aussehen dürfen, dieses Spiel.
Und ja, es war schon ein besonderer Termin.
Ja.
So, dann, ich lese das natürlich gerade nicht ab.
Ich weiß, was komplett auswendig.
Zur E3 2019 wurden dann 20 Minuten Gameplay gezeigt
und es wurde damals auch bestätigt,
dass es kostenlose DLCs geben soll.
Übrigens, darüber wurde gar nicht mehr gesprochen im Anschluss,
weil es dann vielleicht auch einfach einen anderen Fokus gab irgendwann.
Dann wurde im Oktober 2019, wurde der Release verschoben.
Ursprünglich soll das Anfang 2020 erscheinen
und wurde auf irgendwann später im Jahr verschoben.
Da gab es dann noch keinen neuen Termin.

[Transcript] GameStar Podcast / Vampire Bloodlines 2 ist ein Loch, in dem Träume versinken

War erst mal, glaube ich, nicht so wild,
weil der Termin ja sowieso sehr kurzfristig angesetzt war.
Und im August 2020 wurde es dann nochmal verschoben
auf das Jahr 2021.

So, kurz darauf wurde bekanntgegeben,
dass eben die zwei Leute, die vorher eigentlich
die kreativen Köpfe von Teil 1 waren,
das Studio tatsächlich verlassen
und an dem Projekt nicht weiterarbeiten.

Und es wurden auch keine Gründe genannt.
Das ist auch bis heute, glaube ich, ziemlich nebulös,
was seitdem alles passiert ist
und was es dafür Differenzen gab.

Im Oktober 2020 ist dann auch noch die
Senior Narrative Designerin Cara Ellison gegangen.
Auch ohne weitere Gründe.

Es gab dann eine Nachfolgerin,
das war von der ehemalige Bioware-Writerin,
also da dachte man wenigstens noch so, okay,
immerhin eine gute Nachfolgerin,
aber alles irgendwie sehr schwierig und merkwürdig.

Und dann, im Februar 2021,
wurde eben das gesamte Entwicklerstudio
von diesem Projekt entlassen
und der Release wurde auf unbestimmte Zeit verschoben.
Und es wurde auch nicht gesagt, wie es jetzt weitergeht,
wer der neue Entwickler ist.

Und das wurde sehr, sehr lange verschwiegen.
Bis jetzt.

Ja, vielleicht noch ergänzend, was Sie ja gemacht haben,
Paradox, nachdem Sie den Brian Mitsoda
und den Kai Clooney rausgeschmissen haben
aus dem Projekt, das ist aber noch bei H.C.U.T Labs war,
mit dem Alexandre Mandrika engagiert als Berater.
Der war lange bei Ubisoft und auch ein Jahr lang bei Relic
in Vancouver.

Und der bietet so Game Design Coaching an,
die Vision zu schärfen,
irgendwie ein Spielkonzept entwickeln,
das halt einfach tragfähig ist.

Das ist so seine Spezialität, das macht er mit Teams
als externer Berater.

Und das zeigt für mich schon recht deutlich,

[Transcript] GameStar Podcast / Vampire Bloodlines 2 ist ein Loch, in dem Träume versinken

wo da wohl die Probleme gelegen haben müssen.
Nämlich einfach in einer unscharfen, kreativen Vision
und scheinbar auch in einem Spiel,
was vom Design her keinen Spaß gemacht hat
oder nicht zusammengepasst hat.
Also irgendwie dieses Projekt muss so zerfahren gewesen sein,
dann richtige Ideen.
Sonst hätte Paradox sich nie breitschlagen lassen,
es dann zu finanzieren und zu publishen.
Aber Sie haben es einfach nicht hingekriegt.
Und das sind Dinge, die immer mal wieder vorkommen,
in dieser Spieleindustrie.
Das Coole muss man ja sagen,
ist, dass Paradox es nicht fallen gelassen hat.
Sie hätten ja auch sagen können,
Bloodlines 2, was war das, wissen wir nix von.
Und es ist schön unter den Teppichkehren dann.
Also Sie sind dran geblieben.
Wir wissen jetzt das neue Entwicklerteam,
was du gleich zu deiner großen Freude verkünden wirst.
Aber auch das, also dass Sie es nicht fallen gelassen haben,
hat wichtige Gründe.
Und diese Gründe haben selber nichts mit Bloodlines
und Vampire zu tun.
Das ist eigentlich gleich.
Genau.
Ich kann erstmal das neue Entwicklerstudio verkünden,
für alle, die es noch nicht mitbekommen haben.
Das ist ja jetzt vor ein paar Wochen alles passiert,
dass auch mit relativ wenig Primborium,
das neue Entwicklerstudio angekündigt wurde
und neue Trailer gezeigt wurde.
Aber es kann, glaube ich, echt untergegangen sein,
wenn man jetzt nicht permanent danach gesucht hat.
Und der neue Entwickler ist The Chinese Room.
The Chinese Room haben vorher vor allem drei Spiele gemacht,
die bekannt sind.
Das eine ist Everybody's Gun to the Rapture.
Das ist ein Story-Adventure-Slash-Walking-Simulator-Diastor.
Was einer der ersten und auch bekanntesten
Walking-Simulator-Story-Adventures ist.
Beides gute Spiele.
Ich würde nicht sagen ex-Obitant gute Spiele,

[Transcript] GameStar Podcast / Vampire Bloodlines 2 ist ein Loch, in dem Träume versinken

aber Spiele, die ich sehr mag.
Und Amnesia in Machine for Pigs,
also ein Spin-off-Fortsetzungsding von Amnesia,
das erträglich war, sagen wir es mal so.
Das war nicht der beste Amnesia-Teil.
Das ist jetzt erst mal eine kuriose Entscheidung,
weil man sich denkt, wie kommt man genau darauf?
Die haben weder Erfahrung mit Rollenspielmechaniken,
noch haben die Erfahrung mit Action-Gameplay.
Die sind wirklich Entwickler von Walking-Simulators.
Man muss aber dazusagen, dass dieses Studio
mittlerweile nicht mehr das gleiche Studio ist,
wie als sie an den genannten Spielen gearbeitet haben.
Weil ursprünglich war das ein Studio von acht Mitarbeiterinnen-Mitarbeitern
und die wurden 2017 entlassen.
Dann wurde das...
Es fängt direkt schon wieder stark an.
Dann wurde dieses Studio...
Tragisch.
...wurde 2018 von Sumo Digital aufgekauft.
Mittlerweile ist es ein größeres Team,
mit wohl zur Zeit 99 Mitarbeiterinnen-Mitarbeitern.
Also offensichtlich sind da auch gar nicht mehr
die gleichen Leute beteiligt und vor allem nicht nur.
Das heißt, man kann jetzt nicht mehr wirklich sagen,
dass diese Erfahrung irgendwie ausschlaggebend
ist, ob das jetzt gut oder schlecht wird,
weil es sind völlig andere Personen, glaube ich, alle beteiligt.
Ja, was das Chinese Room auch ist,
als Teil der Sumo Group von Sumo Digital,
die haben sie damals übernommen,
ist Teil von Tencent.
Also Teil des chinesischen Publishing-Riesen,
der 2022 diese ganze Sumo Group übernommen hat
für über 1,2 Milliarden US-Dollar.
Und das finde ich ist ein ganz spannender,
wie sagt man, factoid?
Also eine ganz spannende Kleinigkeit.
An der Sache, weil sie nämlich etwas zeigt,
was für Paradox sehr sinnvoll ist an dem Punkt,
in Bloodlines 2, nämlich Risikowaufteilung.
Das Projekt liegt nicht mehr nur bei Ihnen,
sondern indirekt natürlich als Auftragsarbeit,

[Transcript] GameStar Podcast / Vampire Bloodlines 2 ist ein Loch, in dem Träume versinken

aber doch auch bei Tencent.

Und wir wissen, dass Tencent ja vor allem im Mobile-Bereich wahnsinnig riesig ist und im Free-to-Play-Bereich Tencent, ist es aber sehr wichtig, auch strategisch gesehen, dass sie einerseits international mehr wahrgenommen werden, auch als Produzent von AAA-Spielen, also von wirklich hochwertigen klassischen, guten Rollenspielen-Shootern und so weiter. Das, was wir halt so spielen hier bei der Game-Star. So, und das ist ein ganz cleverer Kombination, finde ich, weil Tencent ist zwar in dem Fall nicht der rechte Inhaber, die World of Darkness ist weiterhin bei Paradox, sie sind nicht irgendwie primär Republikcher, das ist natürlich Paradox weiterhin, aber sie sind doch irgendwie in dieses Projekt investiert, da es in einem ihrer Studios entsteht, vielleicht helfen sie Paradox, denen ja auch, wo auch ein gewisser Teil an Tencent verkauft wurde, ich glaube 5% oder was, von Paradox gehören auch zu Tencent. Also, man greift sich da irgendwie ein bisschen gegenseitig unter die Arme, um gerade dieses Projekt halt zu einem hoffentlich guten Ende zu bringen. Und ich sag mal so, sie hätten dümmere Entscheidungen treffen können, als diese Zusammenarbeit. Weil man hat halt einfach gesehen, Paradox selbst, und das muss man so sagen, hat es versammelt. Und dieses Versammeln hat Gründe auch bei Paradox. Jetzt geht es ein bisschen sehr in den Business-Bereich, aber Paradox hat einfach als Unternehmen auch ein strategisches Problem, weil sie nie ein gutes, also sagen wir mal, ein konsistent, gutes externes Publishing hinbekommen haben bei ihren Titeln. Die eigenen Spiele, die sie machen, waren sehr erfolgreich. Also die Europas Universales-Series, der Laris natürlich, Hartzów 1 und so weiter. Das sind alles Spiele, kannst du sagen, solide Strategiespiele, ganz viele DLCs, läuft doch. Aber was sie von externen Teams gepublished haben, das war immer so richtig übles Hit-and-Miss. Also einer ihrer großen Hits damals war zum Beispiel Magica, dieses zauberer Q-Op-Spiel, so in der isometrischen Perspektive, was sich dann bis 2015 über 3 Millionen Mal verkauft hat, alleine auf Steam. Also eigentlich ein Riesenerfolg.

[Transcript] GameStar Podcast / Vampire Bloodlines 2 ist ein Loch, in dem Träume versinken

Durch dieses Spiel alleine ist der Profit von Paradox um 250 Prozent gestiegen im Jahr nach Release. Also haben sie richtig Kohle mitgemacht. Und dann kommt Magica 2. Eigentlich die Fortsetzung ist aber nochmal genau dasselbe und verkauft sich kaum noch. Also irgendwie vielleicht knapp 900.000 Steamverkäufe inzwischen möglicherweise ein bisschen mehr, aber längst nicht auf dem Niveau des ersten Teils. Also sie haben es nicht geschafft, das zu halten. Dann gab es sowas wie Tyranny, was sie mit Obsidian zusammengemacht haben. Da hat dann der Fred Wester, ihr Geschäftsführer gesagt bei Paradox, naja, es lief okay. Also weil es auch kein großer Erfolg, Pillars of Eternity, was sie danach gemacht haben, lief ein bisschen besser, hat sich dann rund 700.000 Mal verkauft, im ersten Jahr war es aber auch kein so richtiger Überflieger. Dann aber wieder City Skylines. Zwölf Millionen Verkäufe, inzwischen wahrscheinlich sogar schon mehr. Riesen Hit, genau richtig entdeckt, genau richtig platziert als Konkurrent zu SimCity, was geschwächelt hat. Super Erfolg. Danach wieder, ja, Battletag war okay, da haben sie dann Herbrains Keams übernommen, auch den Entwickler. Aber es ist immer so ein... Dieses externe Publishing ist halt, weiß man nie so richtig, kommt dabei was Gutes raus. Mountain Blade, was sie vor langer Zeit schon gemacht haben, war zwar, also sagen wir, recht rupig als Spiel, war aber dafür erfolgreich, das hat dann wieder gut geklappt. Mountain Blade 2 haben sie aber nicht gekriegt bei Paradox. Das ist dann woanders hingegangen, was das Publishing angeht. Also immer so ein... Du wusstest halt, es ist wie eine Wundertüte bei Paradox. Empire of Sin, eines der letzten Projekte, was sie gemacht haben, dieses Mafia-Strategiespiel, war nicht gut. Ja, und so. Und jetzt liegt dieses Bloodlines 2 da, mit dem sie einfach was beweisen müssen. Sie müssen beweisen, dass sie AAA Publishing überhaupt können, dass sie in der Lage sind, solche Projekte zu machen, dass sie auch in der Lage sind,

[Transcript] GameStar Podcast / Vampire Bloodlines 2 ist ein Loch, in dem Träume versinken

Multi-Plattform-Projekte zu machen.

Es kommt ja noch dazu, weil ihre eigenen Strategiespiele haben zwar zum Teil Konsolen-Version, City Sky 9 ist natürlich Solaris und so weiter, aber so richtig klassisch Multi-Plattform, wie es halt Ubisoft macht mit einem Assassin's Creed, wie sie AAA macht, wie es Activision macht und so weiter, sind sie nicht.

Also schon eine sehr PC-fokussierte Firma, wo ich sagen würde, für mich persönlich kein Problem, ich spiele auch gerne auf PC.

Aber gerade, wenn man halt als Unternehmen wachsen möchte, sie haben ja auch Investoren, die sie gerne beglücken würden, das ist natürlich immer die Frage da, ja, wie läuft es denn auf der Konsole?

Das ist ein Riesenmarkt weltweit, könnt ihr da nicht auch mal irgendwie Fuß fassen und euch irgendwie besser etablieren?

Na ja, und was hilft einem da?

Ein AAA-Rollenspiel oder was könnte helfen?

Zumindest also ganz große Hoffnungen und Erwartungen an dieses Blutline 2 und was ist, sie setzen es in den Sand.

Das Studio, das sie dafür angehört haben, kriegt es nicht hin.

Sie müssen die Leute rauswerfen, sie müssen die Köpfe erst rauswerfen, einen Berater dazuholen,

dieses Studio komplett rausnehmen, meine Güte.

Also das ist natürlich auch für Paradox wahrscheinlich eine schwere Entscheidung gewesen und dass man sich dann hinsetzt und sagt,

hey, mit wem können wir dieses Risiko ein bisschen teilen?

Weil jetzt hat ja bestimmt auch schon Geld gekostet, dieses Spiel bei H.J. Labs in die Entwicklung zu geben.

Sie dann sagen, sie suchen diese Kooperation mit Tencent.

Ist zumindest in wirtschaftlicher Hinsicht eine okaye Idee, ob der Chinese Fum jetzt aber tatsächlich das richtige Team ist, um so ein Spiel zu entwickeln, das ist eine andere Frage.

Ja, ich stimme dir in jedem Punkt zu,

dass das theoretisch eine nachvollziehbare Entscheidung ist.

Ich glaube aber, dass man irgendwann

an einem Punkt auch ist in dieser Entwicklungshölle,

an dem man es vielleicht nicht mehr retten kann.

Weil man wirklich ja auch vor einem Scherbenhaufen steht.

[Transcript] GameStar Podcast / Vampire Bloodlines 2 ist ein Loch, in dem Träume versinken

Sie stehen vor einem Projekt,
das irgendwie zur Hälfte oder noch mehr entwickelt war,
vermutlich, weil sie ja nun mal gesagt haben,
das soll wirklich, als sie es angekündigt haben,
auch ein Jahr später oder nicht mal ein Jahr später erscheinen.
Das heißt, das Spiel war ja schon sehr weit fortgeschritten.
Dann ist es ja wahrscheinlich auch irgendein rechtliches Problem.
Da wurde halt nicht viel darüber verraten,
aber es ist ja auch rechtlich knifflig zu sagen,
was davon dürfen wir jetzt noch benutzen,
wen müssen wir dann crediten,
wenn wir jetzt das Team entlassen,
was davon benutzen wir nicht mehr und so weiter und so fort.
Also da gab es in der Vergangenheit schon viele Beispiele,
auch bei Filmen und so von Leuten,
die dann nicht mehr gekreditet wurden,
obwohl ihre Sachen noch benutzt wurden.
Und dann setzt du irgendein Team drauf an und sagst,
hier ist schon geröst, hier sind schon Sachen passiert,
hier existiert schon eine Vision,
aber irgendwie gefällt sie uns nicht.
Oder hier gab es irgendwie Differenzen.
Jetzt macht mal irgendwie was draus.
Und das wird immer ein Frankenstein-Projekt.
Und das ist halt sehr, sehr, sehr schwierig noch zu retten.
Ich überlege jetzt und jetzt stelle ich dir eine fiese Frage,
weil ich könnte sie auch nicht spontan beantworten.
Aber fällt dir spontan ein Beispiel ein von einem Spiel,
wo das mal funktioniert hat, wo wirklich es so ein Frankenstein-Projekt war
und dann jemand anders darauf angesetzt wurde
und dann war es noch ein Erfolg?
Ja, Dead Island 2.
Aber weil sie da natürlich sehr viel neu gemacht haben
oder fast alles neu gemacht haben,
ist ja ein komplett anderes Spiel geworden, Dead Island.
Von diesem ursprünglich geplanten Open-World-Zombie-Spiel
hin zu einem doch lineareren, fokussierteren,
nahem man mätselt sich halt durch den Level
und es macht Spaß und alles ist cool.
Also, das hat geklappt.
Deswegen, ich würde es nicht komplett von der Hand weisen,
dass es auch in dem Fall jetzt klappt.
Ich würde halt hoffen, dass sie die Zeit genutzt haben.

[Transcript] GameStar Podcast / Vampire Bloodlines 2 ist ein Loch, in dem Träume versinken

Also es ist ja jetzt nicht so lange Zeit spannend.
Also sie können es nicht komplett von Grund auf neu entwickelt haben.
Jetzt, dieses Spiel.
Auch nach wie vor in Seattle.
Also der Schauplatz ist erhalten geblieben.
Sie haben die Story geändert, kommen wir noch zu allem.
Was genau man da spielt und so.
Aber alles weggeschmissen können sie nicht.
Ich hoffe, sie haben die Zeit vernünftig genutzt,
um dieses Projekt zu übernehmen
und nochmal zu re-evaluieren, was daran gut ist
und was man halt verändern muss.
Und The Chinese Room hat ja auch schon so ein paar
Entwicklertagebücher oder nicht Entwicklertagebücher,
mit Blick hinter die Kulissen veröffentlicht,
einfach woran sie arbeiten und was sie genau machen wollen.
Und man liest ja da schon auch raus,
dass sie nochmal in manchen Aspekten
sehr tief auch in das Game Design reingegangen sind.
Also sehr vieles nochmal neu auch aufgebaut haben,
bis hin zum eigentlichen Kerngameplay.
Weil sie gesagt haben, das Kerngameplay am Anfang,
haben sie so überlegt, naja, du bist ja eine Kreatur danach,
dann müsste man ja viel schleichen
und dadurch war das Spiel für sie am Anfang eher so wie Dishonored.
Also ein Stealth-Spiel.
Sie haben wirklich Dishonored zitiert in ihrem Entwicklertagebuch.
Und das war für sie aber nicht das Richtige.
Sie wollten, dass man da mehr macht hat, dass man eher so eine,
wie sagen sie, eine Confidence-Fantasy, nicht eine Power-Fantasy,
also eine, dass man selbst Vertrauen verspürt,
in diesem Spiel irgendwas Mächtiges zu sein
oder eine mächtige Figur zu sein.
Wo man auch drüber reden kann, ist das cool ja nicht, ne?
Ich sehe den Schmerz in deinem Gesicht.
Aber wie sie, das zeigt halt zumindest, okay, sie,
sie sind da schon tiefer reingegangen.
Sie haben die Motorhaube aufgemacht von diesem Projekt scheinbar.
Ob die Entscheidungen danach dann gut oder schlecht sind,
das werden wir sehen.
Aber sie haben die Motorhaube aufgemacht und geguckt,
okay, was können wir behalten?
Setting zum Beispiel, grundlegend wahrscheinlich auch die Schauplätze und so weiter.

[Transcript] GameStar Podcast / Vampire Bloodlines 2 ist ein Loch, in dem Träume versinken

Wenn H.C.U.T. Labs den Pioneer Square in Seattle gebaut hat,
gibt es keinen Grund, ihn neu zu bauen nochmal.
Es ist auch ungefähr die gleiche Jahreszeit zu sein.
Blattlines 2 bei den Szenen, die wir damals gesehen haben,
war so weihnachtlich geschmückt,
mit Weihnachtsbäumchen an Pioneer Square und so was.
Zumindest von dem neuen Blattlines 2 gibt es jetzt auch Schneebilder.
Also es muss auch ungefähr so, zumindest zum Teil, wer weiß,
vielleicht ist es auch in Kapitel unterteilt,
aber zumindest ein Teil davon spielt, also im Winter.
Also sie werden nicht alles weggeschmissen haben,
aber sie sind hoffentlich, hoffentlich setzten sie
an den richtigen Stellen an, die damals halt bei H.C.U.T. Labs
einfach nicht funktioniert haben.
Sie tauschen die Puzzleteile aus,
die damals das alte Team nicht geschafft hat, zusammenzusetzen.
Und jetzt müssen wir darüber diskutieren,
ob sie die richtigen Puzzleteile rausnehmen
und neue reinsetzen.
Ja, so.
Jetzt komme ich.
Jetzt sind wir nämlich beim Inhalt.
Das ist eine schöne Überleitung,
weil genau dieses Entwickler-Tagebuch von dem du sprichst,
wo sie von den Mechaniken geredet haben
und das On-Out auch zitiert haben,
ist ein bisschen vernichtender Schlag.
Weil, wenn man das eben alles bisher verfolgt hat
und sich mal anschaut, wie sich das aufgebaut
und wieder abgebaut hat, ist es ein bisschen traurig.
Weil ursprünglich angefangen,
hat das Ganze mit einer Aussage,
die übrigens aus deiner Preview stammt von damals,
da hatte der Florian Schwarzer von Paradox gesagt,
dass ihnen das Spiel gepitscht wurde, mit dem Zitat,
dass sie so lustig fühlen,
als würdest du die Nacht wie einen Umhang tragen.
So, was klingt wie Stales Gameplay
und was klingt wie Blattlines 1?
Was durchaus, je nachdem, wie man es spielen wollte,
aber durchaus einen sehr starken Fokus mitunter auf Stales hatte.
Vor allem, wenn man zum Beispiel noch Spherato gespielt hat,
die nicht die Möglichkeit hatten,

[Transcript] GameStar Podcast / Vampire Bloodlines 2 ist ein Loch, in dem Träume versinken

groß mit Leuten in Interaktion zu gehen,
weil sie Monster sind.
Das heißt, die mussten Stales.
Das gab fast gar keine andere Möglichkeit.
Das möchte ich an dieser Stelle nennen.
Das ist ein Zitat von einem Journalisten namens Michael Graf.
Der hat gesagt,
ein Vampirespiel bei Nacht und Nebel,
in dem wir nicht schleichen dürfen,
das wäre ja absurd.
Ich meine, es stimmt,
aber ich weiß gar nicht mehr, wo ich das gesagt habe.
In deiner Preview.
Das habe ich nämlich schriftlich.
Richtig.
Und dann, wenn du dann eben plötzlich dieses Entwickler-Tagebuch liest
und da halt liest, dass sie sagen,
Zitat,
ihr sollt eure Beute als furchtloser Jäger angreifen.
Wir wollen eine Action-Erfahrung kreieren,
in der eure Feinde schon beinahe trollt.
Und dass sie dieses Stales-Gameplay von Dishonored
komplett verworfen haben.
Ja.
Dann bin ich traurig und niedergeschmittert.
Ja, ich auch.
Weil das passt für mich nicht.
Ich auch, ja.
Es ist halt, es ist, wie du sagst,
es ist natürlich völlig richtig.
Das Stales-Gameplay wirklich das größte Problem war.
Das weiß man nicht. Man steckt da nicht drin.
Es kann sein, dass das Stales-Gameplay vorn und hinten
nicht Spaß gemacht hat und einfach nicht funktioniert hat.
Und sie gesagt haben, mein Gott, wir müssen es irgendwie retten.
Wir müssen irgendwie in eine andere Richtung gehen.
Wir müssen in eine Action-Richtung gehen.
Möglich.
Aber es gibt ja Spiele, in denen Stales funktioniert.
Also warum funktioniert es bei euch nicht?
Das macht mich so wütend.
Weil das ist für mich halt nie Bloodlines gewesen.
Bloodlines war für mich ja immer diese

[Transcript] GameStar Podcast / Vampire Bloodlines 2 ist ein Loch, in dem Träume versinken

Deus Ex slash Dishonored-Erfahrung.
Dieser Mix aus Stales-Gameplay
und eben rollenspieligen Entscheidungen
und verschiedenen Lösungswegen für alles.

Ja.

Und wenn das jetzt komplett ersetzt wird durch eine reine Action-Erfahrung,
durch ein reines Actionfest,
was man ja auch im Trailer gesehen hat.

Puh.

Ja, ich habe immer gesagt,
Vampire Bloodlines war für mich quasi Deus Ex
mit spitzen Zähnen.

Also, dass du wirklich, du wirst von einem Level gestellt
und dann kannst du deine Vorgehensweise selbst wählen.

Will ich kämpfen? Will ich schleichen?

Es war ja eigentlich auch das, was sie schon in den Gameplay-Szenen
von Bloodlines 2 gezeigt hatten,
auf der E3 und auf der Gamescom 2019.

Da gab es sogar mehrere Schleichpassagen zu sehen
und sogar im E3-Gameplay eine Passage,

die sie mit Gewalt gelöst haben,
wo man irgendwie gegen so eine Gang kämpft.

Und in der Gamescom-Gameplay ist dann zu sehen,
wie man die selbe Passage einfach durch Schleichen
und Schlösserknacken löst.

Also, ohne dass die Wachen einbemärken.

Gab es sogar so eine Vampire-Sicht,
dass man irgendwie die Wachen besser sehen konnte und so weiter.

Also, im Prinzip halt klassisches Stealth-Gameplay.

Und ich weiß nicht, ob das jetzt im neuen auch noch drin ist,
aber du hast recht, es klingt irgendwie, es klingt nicht so.

Und wenn ich Viehs wäre, würde ich sagen, na ja, ist ja klar,
weil ein Spiel mit klarem Action-Fokus, wo es einfach heißt,
ja klar, also, ich mein, Sie sagen ja, es gibt auch
kampffreies Gameplay im Spiel, also nicht nur Drauhau drauf oder so.

Und man soll seine eigene Vampir-Fantasie ausleben können,
Zitat Entwicklertagebuch.

Aber trotzdem ist natürlich ein Spiel mit einem Action-Fokus
leichter zu entwickeln als eines, wo du bei jeder denkbaren Situation
nachdenken musst, also designen musst, wie kann ich die kampffrei lösen,
wie kann ich die mit dem Dialog lösen, wie kann ich die mit Schleichen lösen,
wie kann ich die vielleicht lösen, indem ich einen komplett anderen Weg
noch mal finde in diesem Level. Also, wenn du weniger Sandbox denken musst,

[Transcript] GameStar Podcast / Vampire Bloodlines 2 ist ein Loch, in dem Träume versinken

es ist natürlich viel leichter, eine coole Situation zu designen und coole Level zu designen. Es ist aber halt nicht das, was ich bei einem Spiel erwarten würde, das Bloodlines heißt, weil es ist nicht das Erbe, das Sie weiterführen sollten.

Ja, und dazu halt auch zwei Gedanken.

Das eine ist, dass Sie ja sogar gesagt haben, Sie haben sehr viel von einem Level-Design übernommen, was schon existiert hat, was Hartzutlaps schon gemacht hat, also Sie haben gesagt, davon konnten Sie wohl viel wieder verwenden. Und da stehen wir schon vor dem ersten Problem.

Diese Level wurden entworfen für deus ex-artiges Rollen für Gameplay und nicht für Action-Gameplay. Und das ist nämlich schon wieder der erste Teil, wo du siehst, dass das ein Frankenstein-Projekt ist und vielleicht ist es nicht schlimm, vielleicht merkt man es gar nicht, aber ich weiß halt aus Erfahrung und als Person, die Game-Design ja auch gelernt hat, dass du immer wissen solltest, was dein Gameplay ist, wenn du dein Level entwirfst. Das ist ja Basic-Game-Design. Also da muss man ja nicht mal Game-Design studiert haben, um das zu wissen. Und das ist halt ein bisschen besorgniserregend, wenn du halt ein Level entwirfst, was durchaus auch mit Action zu tun hatte, weil sie hatten ja auch in dieser Version, die du 2019 gesehen hast, Wallruns und solche Sachen. Also es hatte ja durchaus mit Action zu tun.

Aber vielleicht gab es eben mehr einen Fokus auf, wo kann ich lang, kann ich hier vorne mich irgendwie vorbeischieben, kann ich vielleicht da mit jemand anderem reden und von anderen Seite ins Gebäude rein oder so. Und solche Überlegungen werden dann jetzt so nicht gemacht, wenn das Gameplay völlig anders funktioniert. Das ist der eine Gedanke, der andere ist jetzt die perfekte Überleitung zu meiner kruden Gleichnis am Anfang in der Einleitung, nämlich das besenförmige Paket. Dieser Trailer ist nämlich ein besenförmiges Paket, weil er sieht aus wie ein, sag ich mal, relativ generisches Action-Adventure. Sie zeigen nur Action in dem Trailer. Und natürlich kann es sein, dass sie einfach kein Rollenspiel gezeigt haben bisher und da noch total viel Rollenspiel drinsteckt und total viel Deus Ex und so. Aber es ist ein besenförmiger Trailer und ich bezweifle, dass er noch zu einem Motorrad wird. So, jetzt ergibt mein Bildnis Sinn.

Ja, tatsächlich. Sie sagen ja, es ist eine Adventure. Sie bezeichnen es sehr oft als Adventure, aber sie bezeichnen auch ihre anderen Spiele als Adventures, die Esther, Everybody's Gone to the Rapture und so weiter. Aber sie sagen, es ist eine Adventure-Story mit reichhaltigem Plot und gleichzeitig genügend Rollenspiel, eine sehr seltsame Formulierung, genügend Rollenspiel, eine ausreichende Prise.

Das ist wie Salz, wenn man den zu essen so, ja, genau.

Jetzt ist aber auch genug Rollenspiel, wieder zauber dich mal drauf.

Ne, genügend Rollenspiel, um deine Vampir-Fantasie ausleben zu können.

[Transcript] GameStar Podcast / Vampire Bloodlines 2 ist ein Loch, in dem Träume versinken

Also, jetzt ist halt wirklich die spannende Frage, was ist genügend?

Also, wie viel Rollenspiel bei einem, wenn man ein Rollenspiel fortsetzt und Bloodlines 1 war, ein Rollenspiel, du konntest so viel machen, du konntest halt auch wieder, ne, du konntest die Vorgehensweisen wählen, du hattest verschiedene Möglichkeiten, Leute zu überreden oder zu bedrohen in Dialogen und so weiter.

Also, wie viel ist genügend?

Wie viel ist da überhaupt noch drin?

Ich gehe natürlich fest davon aus, haben Sie auch schon gesagt, dass es Vampir-Kräfte gibt, die man in irgendeiner rollenspielerischen Form lernen kann. Aber heutzutage hat ja jedes Tomb Raider ein Skilltree.

Also, muss das wiederum fürs Spieldesign jetzt auch nicht so viel heißen.

Also, wie viel Variabilität steckt da drin in den Problemlösungen noch?

Wie viel Player-Agency nennt man das ja?

Wie viel eigene Wege kann ich suchen noch in diesem neuen Bloodlines 2?

Nicht, dass irgendwie das alte Bloodlines großartig riesig Sandbox Open World gewesen wäre. Das war es ja nicht.

Aber dort ist trotzdem immer in jedem Level kleine Möglichkeiten, halt irgendwie andere Wege suchen.

Zum Beispiel ganz am Anfang, direkt in Santa Monica, bricht man ja in dieses Ganghouse ein und dann kann man da halt auch die ganzen Baseball-Schläger-Typen, die da drin sind, vermöbeln als Vampir.

Man kann aber auch hinten am Haus den Sicherungskasten abschalten, bzw. das Licht ausschalten.

Und dann wird einer von denen nach draußen geschickt, unter großer Maulerei, der das Licht wieder einschalten muss.

Und in der Zeit kannst du halt ins Haus schleichen, das rausklauen, was du da klauen musst, so wieder rausschleichen, ohne dass sich jemand bemerkt hat, wie ein Geist.

Und halt nur ein kleines Detail.

Das war damals lustigerweise der Level von Bloodlines 1, den ich spielen durfte bei einem Preview-Event in London, wo wir das zum ersten Mal gesehen haben.

Und ich dachte mir, hey cool, es ist wirklich ein bisschen Deus Ex.

Plus halt, dass du die Wege durch die Stadt suchen kannst.

Du hast die Kanalisation schon erwähnt.

Als Nosferatu bist du auf die Kanalisation angewiesen, weil du bist ein Monster, wenn dich jemand sieht, schreien die Leute um Hilfe und die Polizei fängt an zu schießen.

Also ja, such deine anderen Wege.

Find dich selber zurecht in dieser Welt,

wenn du schon der Meinung bist, Nosferatu spielen zu wollen.

Und was mal Kavianer machen, da ist das nochmal eine ganz eigene Kapitel.

[Transcript] GameStar Podcast / Vampire Bloodlines 2 ist ein Loch, in dem Träume versinken

Dazu kommen wir noch.

Allerdings.

Da wären wir noch einen kleinen Liebesbrief am Ende verfassen, glaube ich.

Aber hallo, nicht nur einen kleinen.

Ein langen Liebesbrief.

Weil genau das ist es halt, du sagst, es ist keine große Open-World.

Es ist nicht groß handboxig.

Und genau das war, glaube ich, die Stärke von Bloodlines damals.

Und genauso habe ich auch Bloodlines 2 gesehen.

Weil in deiner ersten Preview haben sie dir auch gesagt,

dass es gar nicht so lang werden soll.

Also es ist irgendwie so maximal 30 Stunden irgendwie dauernd.

Was echt superhuman ist und was für mich komplett Sinn ergibt.

Weil ich möchte lieber eine Erfahrung,

die ich vielleicht in, je nachdem wie viel ich arbeite,

2-3 Wochen durchspielen kann.

Wann komme ich mal zu 30 Stunden?

Aber die ich halt so in ein paar Wochen durchspielen kann

und dann sage, okay, jetzt habe ich es durch.

Und das war eine coole Erfahrung.

Und jetzt probiere ich es nochmal anders.

Jetzt möchte ich lieber haben, als eine Erfahrung,

die 300 Stunden dauert.

Und wo ich dann aber auch nicht groß Sachen ausprobieren

und nochmal neu machen kann.

Sondern Bloodlines ist ja immer ein, ich spiele es einmal,

ich spiele es nochmal, oh, ich spiele es nochmal anders.

Jetzt spiele ich es wieder als anderer Clan.

Jetzt spiele ich es als mal Kaviana und habe ein völlig neues Spiel.

Und genauso soll ja auch,

oder habe ich die Hoffnung, dass Bloodlines 2 eben wird.

Zu der Länge haben sie jetzt nichts gesagt,

ob sich da was verändert hat.

Oder jetzt zu den Variablen, wie gesagt.

Es ist halt im Moment super unklar,

was sie abseits vom Level Design behalten haben.

Und selbst zu deiner ersten Preview

und zu deinem ersten Interview

haben sie ja noch nicht ganz klar gesagt,

wie viele Möglichkeiten es wirklich geben soll,

solche Rollenspielmomente zu lösen.

Das heißt, wir wussten damals wenig

und jetzt wissen wir gar nichts darüber.

[Transcript] GameStar Podcast / Vampire Bloodlines 2 ist ein Loch, in dem Träume versinken

Ja, ich meine, man hat ein bisschen was gesehen,
auch in dem Gameplay, was veröffentlicht wurde.
Auch da hast du wieder die klassischen Bloodlines-Dialogoptionen
gesehen, du kannst Leute bedrohen,
du kannst Leute einschüchtern,
du kannst versuchen, mit ihnen zu verhandeln.
Es gab eine sehr coole Szene in einem Gameplay,
wo man mit einem, ja,
mit so einem Nosferatu dünn Blut verhandeln kann
und sagen, hey, du weißt doch, wie diese Welt ist.
Die sind doch alle gegen uns hier.
Und der sagt, hey, wer gefällt, wie du denkst,
lass es doch mal miteinander quatschen.
Und dann kannst du die Dialogoptionen wählen,
ja, weißt du, Slug, also ich glaube,
wir werden gut miteinander auskommen.
Und dann ist es halt ein Ziel,
dass du eigentlich ausschalten sollst im Auftrag von jemandem anders
und er durchschaut diese Verhandlungstaktik
und greift dich dann halt an.
Wundervoll, ja, aber genau so, halt Dialogrollenspiel.
Ganz klassisch, das gab es ja da alles.
Und das sind Dinge, die ich erwarten würde
von einem Spiel, auf dem Bloodlines 2 steht.
Also das ist, also ingenügend Rollenspiel
muss das aber so hallo mit drin sein, Dialogrollenspiel.
Ich kann mir nicht vor, also so ignorant einer Marke gegenüber
kann man gar nicht sein,
weder als Paradox noch als The Chinese Room.
Ich glaube an das Gute im Menschen,
dass sie sagen, ja, braucht doch keiner.
Die Dialoge in Bloodlines hat doch jeder geskippt,
das weiß man ja.
Und irgendwie das Schleichen, das war ja blöd im ersten Teil.
Und als Noss Verratu kannst du eh nicht spielen.
Also sie können sich doch nicht so weit von den Wurzeln,
weil sonst kannst du es auch anders nennen,
sonst muss es nicht Bloodlines 2 heißen,
sonst könnte es auch einfach Vampire the Masquerade,
Hurra, da sind wir wieder heißen.
Ja, ich werde dich eventuell zitieren, wenn es dann rauskommt.
Du weißt ja, ich habe eine Sammlung an Zitaten von dir,
die ich benutzen kann in den richtigen Momenten.

[Transcript] GameStar Podcast / Vampire Bloodlines 2 ist ein Loch, in dem Träume versinken

Ich muss sagen, ich verstehe halt wirklich nicht, warum das in Trailer nicht gezeigt haben. Wahrscheinlich, weil es nicht fertig ist, wahrscheinlich, weil sie noch daran arbeiten. Aber sie haben es ja nicht mal angedeutet im Trailer. Sie haben wirklich reines Action-Gameplay gezeigt. Und für mich ganz ehrlich sah dieser Trailer kurz aus, als wäre das dieses Battle-Royale im Masquerade-Universum Blood-Hand, hieß das? Oh Gott, oh Gott. Ich dachte kurz, es ist dieses Battle-Royale, weil es sah... Ist ja vernichtend. Ja, es sah halt aus wie reines generisches Action-Gameplay. Okay, nun, was soll ich jetzt damit anfangen? Also für mich hatte ich in der Trailer nur einen einzigen spannenden Faktor, nämlich, und das kann ich mir komplett einbilden, aber es gab ein Frame quasi zu sehen, der kurz erinnert hat an das Ocean House Hotel. Und es war natürlich nicht originales Ocean House Hotel, und zudem kommen wir auch noch, aber ganz kurz der Abriss Ocean House Hotel ist eine sehr legendäre Questin, Teil 1. Und da werden wir noch mal gleich darüber sprechen, weil du sie auch extra noch mal gespielt hast. Und das Ocean House Hotel ist halt so ein klassisches Herrenhaus. Und es gibt diesen einen Shot in dem Trailer, in dem neuen, wo du auch ein Herrenhaus von innen siehst, wo die Eingangshalle zumindest inspiriert zu sein scheint, von dem Ocean House Hotel, wie eben auch ähnlich jetzt der Pier in Seattle inspiriert ist, von dem Pier aus Teil 1. Weil es hat eben diese 2, diese klassischen 2 Treppen von der Seite, die so nach oben zur Empore führen und zu Säulen darunter. Und es sieht ein bisschen aus wie das Ocean House Hotel. Und dieser Shot lingert einfach nur auf dieser Szene, ohne dass da was passiert. Deswegen dachte ich, ist das vielleicht auch eines von diesen Leveln, was noch von Hartzutlabs stammt, weil sie irgendwie so eine Umarsch-Quest oder so ans Ocean House Hotel machen wollten. Das ist der einzig spannende Faktor für mich gewesen in diesem Trailer.

[Transcript] GameStar Podcast / Vampire Bloodlines 2 ist ein Loch, in dem Träume versinken

Ja, ich mein, klar, natürlich ist ja immer,
wenn sie dann spielen, sie halt ein bisschen mit bekannten Motiven.
Ich muss aber sagen,
Seattle als Schauplatz finde ich nach wie vor super spannend.
Als Stadt war ja auch was über,
dass wir damals viel gesprochen haben zu dieser Ankündigung,
warum sie es dort machen.
Gut, einerseits, weil Brian mit Soda ins Seattle gelebt hat.
Es liegt nahe und Hartzutlabs war da, glaube ich, auch.
Also konnten sie einfach rausgehen
und die Schauplätze fotografieren,
die sie dann ins Spiel packen wollen, auch gut.
Nee, aber Seattle ist einerseits deshalb spannend,
weil diese Stadt einen Untergrund hat.
Weil sie im 19. Jahrhundert ein großes Feuer
bei den großen Teilen der Innenstadt abgebrannt sind.
Und sie haben das als Gelegenheit genutzt,
diese Stadt höher zu liegen,
bis zu zehn Meter nach oben zu verlegen,
das Straßenniveau,
weil es da halt auch immer Überflutung gegeben hat.
Und wenn Hochwasser war, dann sind die Toiletten übergelaufen
und solche unangenehmen Dinge.
Und haben sie gesagt, hey, jetzt wo es schon alles quasi niedergebrannt ist,
können wir diese Stadt auf ihre eigenen Ruinen bauen,
gewissermaßen.
Und dadurch sind so Katakomben entstanden,
die ja perfekt sind für alles, was mystery ist.
Was lebt da unten?
Was kratzt da in den Tunneln?
Was höre ich da?
Und das fand ich schon sehr überzeugend.
Und was sie ja vorhatten, in Bad Lines 2 einzubauen,
waren so Origin Stories,
dass du mit drei unterschiedlichen Vorgeschichten
einsteigen hättest können,
als Polizist, als Leichenbeschauer
oder als Barista aus einem Coffee Shop.
Weil Seattle ist natürlich die Kaffee-Hauptstadt.
Was für eine super Idee weiß man jetzt auch nicht,
ob davon noch viel übrig ist.
Ich gehe davon aus und zu der Figur, die man spielt,
kommen wir jetzt gleich.

[Transcript] GameStar Podcast / Vampire Bloodlines 2 ist ein Loch, in dem Träume versinken

Nein, weil es würde keinen Sinn ergeben,
wenn man diese Figur spielt, diese Vorgeschichte zu haben.
Völlig richtig.
Aber das waren so die Sachen, wo ich mir gesagt habe,
das ist einerseits, das macht Seattle ganz spannend,
was Seattle auch noch ist,
ist eine Stadt in der Tradition und Moderne aufeinander prallen.
Einerseits eine sehr alte Stadt in den Vereinigten Staaten,
wo die Technologie Hauptstadt, da sitzt Microsoft,
da sitzt Valve.
Also auch da, The Chinese Room,
wenn nicht mindestens ein Gabe Null,
wenn Gabe Null nicht als Vampir in diesem Spiel drin ist,
läuft was schief.
Das ist das Mindeste, was ich erwarte.
Aber einerseits Hochtechnologie,
andererseits halt traditionell verankerte,
was er sich, was die da früher gemacht haben, fischen.
I don't know.
Also da auch dieser Konflikt,
der ja auch wiederum in der Story aufgegriffen hätte,
hätte werden sein können.
Damals, wo sie gesagt haben,
es gibt halt wie immer im Vampire-Universum
diese Camarilla, diesen Vampir-Adl,
der diese Region regiert,
der diese Stadt regiert.
Und in der alten Story wäre es so gewesen,
dass auf die einen Brandanschlag verübt wird,
gerade in dem Moment,
in dem sie dich hinrichten lassen wollen,
weil du ein unerlaubt gezeugter Vampir bist.
Und das ist eigentlich nicht erlaubt.
Man darf das nur, wenn die Camarilla sagt,
der Vampir-Prince dieser Stadt,
der Anführer der Camarilla sagt, es ist cool.
Wenn nicht, dann Kopf ab oder so.
Und bevor es dazu kommt,
gibt es einen Brandanschlag eben auf diesen Herrscher-Rad.
Dadurch entsteht ein Machtvarko um
und dann gibt es halt den Kampf der neuen Empor-Kömmlinge
in dieser Stadt gegen diese traditionell verknöchert,
ingesessenen Vampire.

[Transcript] GameStar Podcast / Vampire Bloodlines 2 ist ein Loch, in dem Träume versinken

Und du kannst dann verschiedenen Fraktionen dazu arbeiten.
Weiß mal jetzt auch nicht, wie viel davon noch übrig ist.
Also Chinese Room, es gibt einen Machtvarko um in Seattle.
Also irgendwas, was da halt,
dass da irgendwas mit diesen Anführerinnen und Anführern passiert ist,
liegt wohl auf der Hand,
sonst gäbe es da kein Machtvarko um.
Aber was davon noch da ist, das weiß man nicht.
Was man aber weiß, ist, wen man spielt
und ich gebe zurück für einen Rand an Geraldine Hohmann.
Ja.
Ich bin ganz ehrlich, bevor ich zu diesem Rand komme,
muss ich mich kurz sammeln
und muss generell was dazu loswerden
zu der ganzen Geschichte,
warum man keinen Barista mehr wird spielen können,
zum Stichwort Barista und Getränke, nämlich Werbung.
Ich weiß gar nicht, ob ihr das wisst,
aber ich muss ja häufiger länger nach zwach bleiben,
ohne aber aus unbekannten Gründen oder so.
Ja.
Wenn es mal wieder später wird
und es wird häufiger später,
dann habe ich früher oft Energydrinks getrunken,
mache ich aber heute nicht mehr,
weil ich mir denke, ich trinke damit Dinge,
die mir eigentlich nicht so gut tun,
sag ich mal aus gesundheitlichen Gründen.
Und was ich stattdessen entdeckt habe,
ist eine gesündere Alternative zum Energydrink
und das ist Holy.
Holy ist ein, ja, im Prinzip Energydrink oder Eistee,
ich mag vor allem die Eistees, ohne Zucker, ohne Taurin,
da ist nur Koffein drin, dazu natürliche Aromen
mit einem viel besseren Gewissen trinken.
Da gibt es dann so einen Shaker,
in dem man sich das selbst mixen kann.
Da macht man etwa 500 Milliliter Wasser rein,
ein bisschen Pulver, mischt das, kühlt es im Idealfall,
vielleicht mit Eiswürfeln oder sowas.
Und dann hat einer so einen Shaker
weniger als 20 Kilo Kalorien auf 500 Milliliter getränkt.
Das ist ein Zehntel dessen,

[Transcript] GameStar Podcast / Vampire Bloodlines 2 ist ein Loch, in dem Träume versinken

was ein herkömmlicher Energydrink hat.
Noch dazu ist in einer solchen Tüte,
wie ich sie hier gerade in der Hand habe, das ist Eistee.
Das sind 35 Portionen davon drin.
Das ist auch ganz schön ergibig.
Bei Energydrinks sind sogar 50 Portionen.
Man kriegt da auch nicht was raus.
Und ich muss sagen, ich trink es gerne.
Wie gesagt, ich mag die Eistees vor allem gerne.
Ich trink hier schon die ganze Zeit,
während wir diesen Podcast aufnehmen,
nämlich Black Tea, Nectarine und Peach.
Also Pürsich, Nectarine und Schwarztee
ist tatsächlich so auf Schwarztee-Basis.
Ich habe es ja in unserem letzten Holly-Shoutout schon erwähnt,
dass meine Lieblingssorte Lemon Lizard ist,
aka das Zitronenkermillion, wie wir es immer nennen.
Ich weiß nicht, ob ihr es wisst,
aber ich bin ein komplettes Gewohnheitstier.
Wenn ich einmal eine Sache gut finde, probiere ich nichts Neues mehr.
Das heißt, das ist jetzt die Sorte,
mit der ich für immer leben werde.
Aber genau das ist ja das Schöne an diesem Probierpaket,
das wir euch nämlich empfehlen können.
Weil in diesem Probierpaket sind 14 Proben mit 7 verschiedenen Sorten,
entweder Eistees oder Energydrinks drin.
Und da könnt auch ihr die Sorte finden,
die ihr für immer benutzen werdet,
oder eben 7 verschiedene Sorten, die ihr geil findet.
Und das Ganze gibt es eben für eine 1490,
wenn ihr unseren Code GAMESTER5 benutzt
und den Link dazu, den packen wir euch natürlich in die Show Notes.
Ja, genau.
Gibt es für Eistees oder für Energydrinks?
Jede Sorte gibt es sozusagen Probierpaket.
Wie gesagt, ich habe das Eistee-Paket, bin ich gerade dran
und habe hier schon ein paar Lieblingsorten gefunden,
also mir gefällt das sehr gut.
Was ihr im Holy Shop außerdem kriegt,
wenn ihr jetzt schon die dunkle Jahreszeit kommen seht
und schon euch fragt, wie ihr da nur wach bleiben soll,
wenn die Sonne wieder weg ist, was für eine absurde Vorstellung,
dann gibt es sogar Holy Adventskalender,

[Transcript] GameStar Podcast / Vampire Bloodlines 2 ist ein Loch, in dem Träume versinken

einfach für diese dunkle Zeit, die ihr im Store kaufen könnt.
Und ja, das war's mit unserer Werbung.
Wir bleiben trotzdem bei Koffeinhaltigen Getränken,
nämlich bei Kaffee.
Nicht bei Blut.
So, der angekündigte Rand.
Ich habe mich gesammelt.
Ich habe die Wut ein bisschen runtergeschluckt.
Ich bleibe ganz ruhig.
Die Baristas.
Die Baristas als Herkunftsgeschichte
waren mein verdammt Highlight.
Weil die Baristas als Herkunftsgeschichte,
die stehen für mich für so vieles,
um nicht zu sagen, fast alles, was Bloodline Skyln macht.
Nämlich sich seine eigene Story schreiben, Humor.
Und was drittes, was du jetzt sagst?
Ja, Kaffee statt Blut.
Die Parallele zwischen lebensspendendem Saft
aus Menschen und lebensspendendem Saft aus Kaffeebohnen
habe ich damals ja schon in der Einleitung meines Artikels aufgegriffen.
Das ist halt dieser schwarze Humor,
der auch zu einem Bloodlines einfach dazugehört.
Diese Parallele.
Und natürlich hätte es ja im Spiel dann auch entsprechende Quests
oder zumindest Rückbezüge auf deine Vergangenheit geben sollen.
Ja, natürlich. Mehrere wohl.
Das sollte ja wohl wirklich sich durchs ganze Spiel ziehen.
Im Gegensatz zu manch anderen Spielen,
das ist eine Rolle mehr, spielt Cyberpunk.
Und deswegen ist es halt so schade,
dass sie das jetzt zu 99% gekillt haben,
weil man sollte ja ursprünglich auch
ein sogenanntes Dünnbrut spielen, hast du schnell erwähnt.
Ein Dünnbrut und einen Clan-Losen.
Also es gibt ja eben die verschiedenen Clans.
Je nach Ära sind das verschiedene Clans,
die gerade aktiv sind in Vampire the Masquerade.
Und normalerweise in Teil 1 schließt man sich direkt
einem Clan an bzw. ist mehr oder weniger zwangsläufig
in einem Clan drin, weil die Person,
die einen am Anfang des Spiels zu Beginn direkt verwandelt,
gehört eben einem dieser Clans an.

[Transcript] GameStar Podcast / Vampire Bloodlines 2 ist ein Loch, in dem Träume versinken

Das heißt, du gehörst dann automatisch auch zu diesem Clan, aber das wählst du eben im Charaktereditor aus. Und ursprünglich in Bloodlines 2 sollte das jetzt so sein, dass man ein Dünablut und einen Clan-Losen spielt. Also jemanden, der sich erst später irgendwann einem Clan anschließen kann. Und ein Dünablut, das ist eben in der Lore so eine spezielle Zwischenform oder so eine sehr niedere Form eines Vampirs, die dafür aber auch spezielle Fähigkeiten wieder haben. Unter anderem zum Beispiel eine Fähigkeit, oder sie können sie haben, die sehr ähnlich zu diesen zusätzlichen Sinn von Malcavianern ist. Also die haben manchmal ein besonderes Gespür für Sachen, so Dünablütige. Und sie sind zum Teil noch menschlich, weil sie halt nur zu einem gewissen Grad mit dieser Vampirfluch infiziert sind. Sie haben zum Beispiel manchmal noch Anflüge von einem Herzschlag. Und sie können zum Teil auch noch so ein bisschen ins Sonnenlicht, manchmal. Aber dafür können sie tatsächlich also auch im Rollenspielsystem nur bis Level 5 aufsteigen. Und so sollte es ja auch wirklich in Bloodlines 2 sein, dass du eben all deine Fähigkeiten um jeweils 5 Level erhöhen kannst, weil du eben sogenanntes Dünablut bist. Ob man dann dann dann nochmal davon sich los hätte lösen können, noch mal stärker wird, wenn man sich dann zum Beispiel auch einem Clan anschließt, weiß ich nicht, ob das noch geplant war. Dankeschön. Wahrscheinlich. Aber genau das ist jetzt eben alles nicht mehr so. Man spielt eben keinen neuen Vampir mehr, was ja auch in der Tradition von Teil 1 liegt. Man spielt keinen spannenden Zwischenfaktor zwischen Vampir und Mensch mehr, was super cool gewesen wäre, weil das auch immer dieses Motiv ist von Teil 1

[Transcript] GameStar Podcast / Vampire Bloodlines 2 ist ein Loch, in dem Träume versinken

mit dem Wert der Menschlichkeit,
den du nicht verlieren darfst,
wenn du die erste Punktzahl Menschlichkeit in dir trägst
und wenn du gewisse Entscheidungen triffst
oder zum Beispiel Menschen umbringst,
dann verlierst du Menschlichkeit
und wenn du all deine Menschlichkeitspunkte verloren hast,
ist das Spiel tatsächlich Game Over,
weil das tatsächlich neben der Maske gerade,
die auch schon im Namen steckt
und die auch durch Punkte dargestellt wird,
der wichtigste Faktor ist,
du darfst deine Menschlichkeit nicht verlieren.
Wenn du sie zu einem gewissen Grad,
jetzt bin ich mitten im Nerdrand gerade,
wenn du sie zu einem gewissen Grad verloren hast im Original,
dann hast du ja auch die Kontrolle über deinen Charakter verloren,
was super cool war,
weil du dann teilweise nicht mehr kontrollieren konntest,
wen du angreifst oder wann du aufhörst,
jemanden zu trinken, das war super toll.
Der zweite Wert ist wie gesagt die Maske gerade,
die im Namen steckt vom Universum,
da hattest du auch Punkte im Original
und wenn du dich halt zu auffällig als Vampir
in der Öffentlichkeit gezeigt hast
oder in der Öffentlichkeit Leute angegriffen hast,
hast du die Maske gerade verloren
und wenn die auf Null lag, war auch Game Over.
Also super cool, es hätte total in dieses Motiv gepasst,
dass man zum Teil auch noch ein Mensch ist
und nur zum Teil Vampir,
man hätte wieder diesen Faktor gehabt von
ich muss mich erstmal zurechtfinden in der Welt,
was in Rollenspielen immer super ist,
weil dann hast du nicht diese ganze dumme Exposition,
die keinen Sinn ergibt,
sondern es ergibt Sinn, dass du nicht alle Regeln kennst
und nicht alle Leute kennst
und erstmal reinkommst und sagst,
weiß nicht, wer ist das und dann sagen die,
mein Gott, bist du dumm, das ist der Anführer
vom ganzen Vampirklaren hier in Seattle.

[Transcript] GameStar Podcast / Vampire Bloodlines 2 ist ein Loch, in dem Träume versinken

Du bist ja unglaublich dumm, dass du das nicht weißt,
es hat keinen Sinn.

Es hätte alles so schön sein können
und dann sagen sie
in diesem doofen neuen Trailer,
ja, du bist jetzt ein erwachter Elder,
du bist jetzt ein super mächtiger
Übervampir, der erwacht
und alles kann.

Ja, das finde ich echt komisch.

Eine uralte Vampirahnen
heißt es im Steam-Beschreibungstext,
die man spielt in Bloodlines 2,
im neuen Bloodlines 2,
da habe ich auch gedacht, oh,
oh, give me a break.

Einerseits klingt das wie ein
vorgegebener Charakter, das heißt,
keine eigene Charaktererstellung, keine Clan-Wahl,
weil warum, ja, gut,

vielleicht eine gewisse Art von Clan-Wahl,
weil sie sagen ja, innerhalb der Story
wird man entscheiden, wer über die Stadt
herrschen und was aus ihr werden soll.

Das klingt nach genügend Rollenspiel
für eine Story, vielleicht ist das
auch verbunden mit, ich helfe einem
bestimmten Clan und vielleicht bekomme ich
dann in welche Vorteile, man weiß es
nicht, aber auf jeden Fall
wenig Variabilität

in dem Charakter, den du spielst
und ja, das passt halt leider auch
zu diesem Action-Focus, den sie bislang
kommuniziert haben, dass man eben
so mächtig sein soll, dass seine Fähigkeiten
sich schon so anfühlen, wie Zitat,
mit dem Essen zu spielen,
wenn du da gegen andere Menschen kämmst
zumindest, ich hoffe mal, es gibt trotzdem
noch mächtigere Ungeheuer und so was
in dieser Stadt, vor denen du dich ein bisschen
verabschiedet hast.

[Transcript] GameStar Podcast / Vampire Bloodlines 2 ist ein Loch, in dem Träume versinken

Ja, also ich bin vollkommen bei dir,
das war das, was mich am meisten
verunsichert hat bei dieser ganzen
Ankündigung vom neuen Bloodlines 2,
ein vorgegebener Charakter,
nicht wieder, was sie extra betont haben
damals bei der Ankündigung, nicht wieder
die Tradition des ersten Teils aufzugreifen
und dich einfach als Neuling,
als Neufigur in diese Maskerade,
in diese Welt reinzuschmeißen,
dass du sie selbst entdecken
und erfahren kannst.
Das macht so
traurig, wütend,
alles, keine Ahnung.
Ich fühle so viel,
aber nichts Schönes,
weil es ist einfach,
wie wir schon sagen,
es passt in dieses Format,
was Bloodlines immer war,
sowohl
als Teil 1,
als auch das, was Teil 2 sein sollte,
als auch das Lab übrigens
und das weiß ich aus Erfahrung,
als kompletter Übernörd,
ich habe The Maskerade Lab gespielt,
sehr lange, so.
Aha, ich wusste es schon,
aber aha.
Ja, und ich schäme mich,
nur ein bisschen ist zu sagen.
Und da ist es natürlich auch so,
dass wenn neue Leute reinkommen,
man oft in der untersten Stufe anfängt
und ja auch in eine bestehende Gruppe
zum Beispiel reinkommen, bei mir war das auch so,
dass ich in eine bestehende Gruppe reinkam,
ich habe danach auch noch in einer anderen Gruppe gespielt
und dann habe ich angefangen,
da habe ich ursprünglich als sogenannte NPC angefangen,

[Transcript] GameStar Podcast / Vampire Bloodlines 2 ist ein Loch, in dem Träume versinken

weil sie öfter mal
so richtig große Events
aufgezogen haben,
wo sie sich eben live getroffen haben,
richtig einen Raum gemietet haben und so
und zum Beispiel so große Events
halt in ihrem Vampir,
in ihrer Vampirlor gespielt haben.
Zum Beispiel, und das war das Event,
für das ich reinkam damals,
ein Winterball.
Super cool, also eine richtig dedicated Gruppe,
ganz liebe Grüße, wenn ihr das hört.
Super tolle Leute
und die haben eben NPCs
gesucht, also halt Charaktere,
Gäste für diesen Winterball,
die halt den Winterball ein bisschen voll wirken lassen,
damit da eben auch wirklich viele Leute sind.
Und das ist denn
eben auch so gedacht gewesen,
dass es halt Sinn ergeben hat,
dass sie Menschen eingeladen haben,
die quasi als Geschenk
für die anwesenden Vampire gedacht waren,
also als Futter
und das hat dann, das verkiere ich glaube ich
über so ein Gewinnspiel, war dann die Loa,
dass man irgendwie Karten gewonnen hat
für diesen Ball und dann dahin gegangen ist
und man hatte trotzdem eine kleine Rolle,
also man durfte sich trotzdem schreiben, wer man war,
aber man war jetzt nicht unbedingt vorgesehen,
wirklich
in der Story einzugreifen, außer wenn es sich halt ergibt.
Und damit habe ich angefangen
und war so angefixt
und bin direkt in Konflikte reingezogen
worden am ersten Abend,
dass ich dachte, okay, ich kann jetzt nicht aufhören
und haben sie auch gesagt, naja, du bist jetzt
ein bisschen drin in der Story, willst du weiter mitmachen
und ich meinte, ja, und dann bin ich halt immer weitergekommen

[Transcript] GameStar Podcast / Vampire Bloodlines 2 ist ein Loch, in dem Träume versinken

und habe immer größere Rolle quasi bekommen.
Ich habe weiterhin den Menschen gespielt,
was super interessant war
und habe zu
einer Vampirin und einem Vampir gehört,
die sich darüber gestritten haben,
wer von ihnen
mich quasi zu seinem Ghoul machen darf
und so, super wild
und ich habe, ja, ich war dann super lange
war ich quasi so menschliches Sklavin
von den beiden
und war bei super viel Events
und habe zu super vielen Konflikten geführt,
weil natürlich dann die Vampire gesagt haben
hört doch mal aufständig, diese dumme Menschenfrau einzuladen
die darf, die weiß ich jetzt schon viel zu viel
die darf gar nicht alles wissen, was hier passiert
und so, es war super lustig
also ganz, ganz awesome
und deswegen liebe ich halt dieses so
super peinlich, dass ich es jetzt erzählt habe
aber ich liebe dieses Gefühl von
ich fange bei null an und dann passieren Dinge
und dann arbeitet man sich immer mehr hoch
wenn man die Story verwickelt und ja,
habe ich eine persönliche Liebe für.
Ja, und das ist ja auch einfach gute Storytelling
also fantastische Geschichte übrigens, großartig
habe ich alles aufgeschrieben
aber das ist ja auch gute Storytelling
weil es so ein natürlicher Einstieg ist
ein neues Universum, das dann erst nach und nach
anfängt wie eine Zwiebel seine Schichten abzuschälen
und dir immer mehr Komplexität
und Tiefe und Hintergründe nahezubringen
wie das du halt auch in Bloodlines
nach und nach erfährst
weil Sinn überhaupt die anderen Vampirklangs
also man kann zwar am Anfang wählen
welchem Klang man angehören möchte
und dann wird dir auch schon gesagt
okay, die Nostradtune, da musst du halt eher schleichen

[Transcript] GameStar Podcast / Vampire Bloodlines 2 ist ein Loch, in dem Träume versinken

und die sind auffällig
wenn sie sich durch Straßen bewegen
also macht das lieber nicht und die Ventrue
das ist dieser Vampiradl
und vorsichtig wird schlecht wenn sie Obdachlose
irgendwie aussaugen
und ratten, genau, weil das ist unter ihrem Niveau
ja, die Tremir
sind irgendwie so die Intriganten
und unterwandern alles
gleichzeitig sehr bewandern in dieser vampirischen Magie
die Toreador sind irgendwie
die Kunstliebhaber die einfach
den Blick nicht von etwas Schöner abwenden
können, wenn sie es sehen
also ganz großartig und die Malkavian
sind einfach irre
die haben einfach einen vollkommen an der Klatsche
was sie zum besten Klaren macht
in Bloodlines 1
also du triffst die dann auch im Spiel selber
dir wird halt dann
nach und nach auch beigebracht
was ist denn die Vergangenheit eigentlich
wo kommen die Vampire her, sie spielen ja mit diesen biblischen Motiven
dass kein
der seinen Bruder Abel erschlagen hat
der erste Vampir war als Strafe Gottes
und der dann weitere Vampire gezeugt hat
um nicht alleine
ewig leben zu müssen
und dass diese 13 Enkel die er da gezeugt hat
die Urväter
und Mütter oder wie auch immer waren
der Vampirclans, die Vor-sinnflutlichen
so die
ja, die Urvampire einfach
die in dieser Welt wandeln
dann kriegst du halt auch mit ein Ventrue
in Bloodlines 1, war früher beispielsweise
Soldat in Napoleon's
Armee
und das ist halt diese, deswegen mag ich so Vampir-Settings

[Transcript] GameStar Podcast / Vampire Bloodlines 2 ist ein Loch, in dem Träume versinken

halt auch sehr gerne, wenn das unsterbliche Wesen sind
weil sie so hyper viel Vergangenheit mitbringen
weil du so viel spielen kannst
das war ja damals auch in Vampire the Masquerade
Redemption im Spiel von 2000
wo man angefangen hat
als Kreuzritter im Mittelalter
der dort in den Vampir verwandelt wird
und dann ist irgendwann ein Zeitsprung
über 800 Jahre oder so
und dann bist du in der Moderne
als dieser Kreuzritter, den man spielt
und machst halt da weiter
mit deinem Rachefeld zu gegen den Typen
den du im Mittelalter nicht erwischst hast
großartig, so viel Tiefe, so viel Vergangenheit
und verdammt nochmal
sie können in Bloodlines 2
also wenn du
diese Urahnern spielst
dann können sie dir
nicht keine Vergangenheit geben
ja, ich verneine jetzt
in diesem Satz, aber du musst doch
eine Vergangenheit haben, wenn du so einen
uralten Charakter spielst
können sie nicht dann rankommen
und sagen, ja du bist halt jetzt
2000 Jahre in einem Sarg gelegen
nein, das erlaube ich nicht
ich möchte zumindest
meine eigene Vergangenheit in irgendeiner Form
kennenlernen, wo war ich schon
was habe ich vorher gemacht
welche weltgeschichtlichen Begebenheiten
habe ich beeinflusst
war ich die Muse von Da Vinci
war ich irgendwie
gendarg, weiß ich nicht
keine Ahnung, habe ich
im römischen Reich den Kaiser ausgesaugt
oder so, weiß ich nicht
aber du kannst nicht einfach so ein

[Transcript] GameStar Podcast / Vampire Bloodlines 2 ist ein Loch, in dem Träume versinken

du bist ja kein unbeschriebenes Blatt
die dünnen Blutgeschichte ist halt einfach
eine klassische unbeschriebene Blattgeschichte
immer gut
um in eine Story reinzukommen, wenn sie es nicht machen
will ich einen Charakter
der tiefer hat
und der Substanz hat, weil sonst ist es einfach
eine Ausrede dafür nur Action Gameplay anbieten zu können
richtig
aber ich bin trotzdem
es ist halt die
es ist eine Variante wie man es machen kann
natürlich und es wird Leute geben
die wenn es gut gemacht ist
auch diese Art von übermächtiger Vampir
und Vergangenheit und Action Gameplay schätzen
werden
aber ich persönlich als Fan von Teil 1
sage eben, ich will ein kompletter Dully Vampir
sein am Anfang
das ist doch der Epil
ein kompletter Dully Vampir zu sein
ein guter Name auch für ein Charakter
oder vielleicht auch für ein YouTube Nick
vielleicht Dully Vampir
vielleicht findet sich ja jemand
Dully Vampir 83
das ist doch das Schöne an der Welt
von Blattlines
das Schöne an der Welt von Blattlines, das sind wir uns doch sicher einig
ist, dass es ja
so sehr für Wurzelt ist in der realen Welt
und sehr viele Probleme
und Herausforderungen aufwirft
die natürlich dadurch kommen, dass du als Vampir
in einer modernen Welt lebst
es gibt
nicht so viele Vampirgeschichten
die das wirklich gut machen
oder die das überhaupt machen
weil natürlich viele Vampirgeschichten
zumindest bis Twilight kam

[Transcript] GameStar Podcast / Vampire Bloodlines 2 ist ein Loch, in dem Träume versinken

aber darüber reden wir nicht
viele Vampirgeschichten
natürlich in der Vergangenheit angesiedelt waren
und wie gesagt, Twilight müssen wir nicht darüber reden
und danach
gab es zum Beispiel noch mal so Sachen wie
die Serie True Blood
sie war glaube ich
in meiner Erinnerung, ich habe sie auch nicht komplett gesehen
ich glaube sie war auch sehr kitschig
ich glaube sie war nicht super gut
aber sie hatte ein paar Ideen, die ich halt cool fand
weil es eben auch in der modernen Welt gespielt hat
und sie sich einfach Gedanken darüber gemacht haben
wie wäre es denn, wenn Vampire in der modernen Welt leben
und es sogar bekannt ist, dass Vampire
in der modernen Welt leben
was würde sich daraus ergeben
zum Beispiel, dass es Leute gibt
die irgendwie Dienstleistungen anbieten
und zum Beispiel
die Menschen, die sich das aussaugen lassen
für Geld oder so
weil sie halt darin ein Geschäftsmodell sehen
solche Sachen
und Bloodlines war immer sehr gut darin zu sagen
was für Herausforderungen
ergeben sich denn, wenn ich als Vampir
in der Maske gerade, also im Geheimen
in der modernen Welt lebe
und womit muss ich umgehen
womit, was wird schwierig
allein solche Sachen wie
wie du sagst, dass man eigentlich
sind Obdachlose und Ratten
die Haupteinnahmequelle
für Blut im Original
und wenn du halt
nen Venture spielst
der Ratten und Obdachlose nicht aussaugen kann
weil er sich dann übergibt
weil das irgendwie unter seinem
Niveau ist, ganz furchtbar

[Transcript] GameStar Podcast / Vampire Bloodlines 2 ist ein Loch, in dem Träume versinken

ganz dunklerer Bohr
aber dann musst du eben gucken
was mach ich denn jetzt, weil plötzlich ist das Spiel
unglaublich viel schwerer geworden
weil du ja wirklich Menschen aussaugen musst
was immer ein viel höheres Risiko ist
und viel schwerer und
wo du immer das Risiko eingehst
die Maske gerade zu brechen
und
diese Herausforderungen und erstmal zu gucken
was kann ich denn jetzt machen
ist es viel zu schwer für mich Menschen auszusaugen
ja dann sauge ich jetzt halt 80 Ratten aus
was viel weniger ergibig ist
aber ich muss ja irgendwie überleben
diese Fragen die man sich die ganze Zeit stellt
vom Überleben, was mach ich als nächstes
wie gehe ich jetzt damit um
wie kann ich mich am besten versteckt halten
um in der Vergangenheit zu haben wie
ich war doch einfach nur irgendein Barista
ich war doch einfach nur jemand der
einen verdammten Coffee Shop gearbeitet hat
und seine Ruhe haben wollte
und jetzt bin ich voll trottelt
irgendwie auch noch so ein richtig niederer Vampir geworden
der weniger kann als andere Vampire
und jetzt muss ich mich hier irgendwie zurechtfinden
und ich ramble gerade aber
vielleicht versteht man was ich meine
das ist halt der Appeal den ich gern gehabt hätte
ja ich verstehe komplett was du meinst
das ist auch der Appeal den ich gerne hätte
das ist ja die Prämisse
die ich erwarte von den Bloodlines
ich will The Chinese Room
zumindest den
diesen letzten positiven Zweifel geben
dass sie es gut hinkriegen
diesen Hauptcharakter
diese Vampirin die du da spielst
also anständig zu zeichnen

[Transcript] GameStar Podcast / Vampire Bloodlines 2 ist ein Loch, in dem Träume versinken

und als
interessante Figur da einzuführen
also ich will nicht komplett von der Hand weisen
dass es ihnen nicht gelingt ist
man könnte es ja machen
wenn du da Vergangenheit gibst
wenn du sie gut schreibst
aber
klappt's, man weiß es nicht
erzählen können sie eigentlich
aber ja ist trotzdem noch mal was anderes
auf jeden Fall, ich meine es kann ja auch immer noch sein
dass du dir trotzdem den eigenen Charakter stellst
dass es so ähnlich wie bei Vain Cyberpunk ist
dass du halt sagst es ist prinzipiell
ein teilweise festgelegter Charakter
aber du erstellst ihn trotzdem selber
und kannst vielleicht noch ein paar Details ändern
an der Story aber es ist prinzipiell
ein weiter Charakter
dann will ich wieder eine Malkavianerin spielen
oder ein Malkavianer
weil das einfach der optimale
falls sie es anbieten
aber weil das der optimale Directors Cut ist
für jedes Spiel
es ist einfach
das ist wirklich Bloodlines 1 zu spielen
ist schon alleine ein sehr tolles Erlebnis
vielleicht bis auf die letzte halbe Stunde
da wird es ein bisschen sehr linear
und sehr viel gekämpfe
aber bis dahin ein tolles Rollenspiel
weil wenn man es spielt
und es darf wirklich erst das zweite Mal sein
weil wenn man es beim ersten Mal macht
dann versteht man nichts in diesem Spiel
muss man es als Malkavianer spielen
und damit als jemand
der also nicht alle Tassen im Schrank ist eigentlich falsch
der hatte noch nie Tassen im Schrank
da gibt es gar keine Tassen
da gibt es nicht mal einen Schrank

[Transcript] GameStar Podcast / Vampire Bloodlines 2 ist ein Loch, in dem Träume versinken

genau, das ist ein Malkavianer
du bist einfach völlig neben der Spur
andere Charaktere reagieren natürlich auch darauf
weil deine Dialogoptionen sind völlig anders
als die Leute sagen würden
an der Stelle
und dann kommst du irgendwo hin und sagst
der dunkle Vater schickt mich zum Flügel des Schmetterlings
hört fremder
erzählt fremder
und dann sagen die Leute so
Moment, du bist Malkavianer
ach du Scheiße, ich versuche es nochmal anders
ich finde es so wundervoll
wenn du zu jemandem gehst
der dich um Geld bittet kannst du sagen
ich bin das fetteste Sparschwein der Welt
doch für dich werde ich nicht brechen
ja, es klingt so als würden sie reden
wie Maurice Weber
bei jedem Satz von Malkavianer
habe ich Maurice Weber im Ohr
auch wenn du sagst, wenn ich jemand um dir was bittet
und du sagst nicht etwa okay mache ich
sondern ich werde diese Tat vollbringen
ihr hört doch Maurice
sagt wohin meine Füße reisen müssen
ist halt die Frage wohin soll ich gehen
also das ist ja
ja, die Malkavianer
sind super
also sowohl im Larb
Stetigen, da sind sie auch fantastisch
als auch im Teil 1
und natürlich im Pen & Paper sind sie auch super fantastisch
weil sie haben wirklich sehr, sehr spezielle Fähigkeiten
aber sie sind auch echt schwer zu spielen
weil sie sind
also man sagt so ein bisschen Malkavianer
sind eigentlich überhaupt nicht dumm
sie sind sogar extrem klug
aber quasi zu klug
um die reale Welt noch zu begreifen

[Transcript] GameStar Podcast / Vampire Bloodlines 2 ist ein Loch, in dem Träume versinken

also weil sie
je nach Lore variiert das ein bisschen
aber weil sie eben auch stimmen, hören permanent
quasi die reale Welt
gar nicht mehr so wahrnehmen können
wie sie ist, weil sie zu
elevated sind
mit ihrem
Kopf quasi, ja so sagt man das
mein Kopf ist nicht elevated
aber sie sind halt zu
in einem anderen Level
des Intellects einfach angekommen
so dass sie nicht mehr normal sprechen können
sie verstehen Sachen anders
sie sind permanent in so einem anderen
Universum eigentlich unterwegs
und das ist natürlich super schwer
umzusetzen
aber wenn es da gut umgesetzt ist, ist es so cool
und sie können halt viele Sachen nicht
und dafür andere Sachen können sie wieder
weil sie eben ein bestimmtes Gespür
sie haben einen zusätzlichen Sinn dafür
dass Dinge passieren oder Bedinge sind
oder ob Leute zum Beispiel auch die Wahrheit sagen
oder lügen
sie können Sachen irgendwie so ein bisschen voraus ahnen
und sowas super, super spannend
und wie gesagt
ist halt ein perfekter Direktor's Cut
wie noch mal in komplett Bullshit ist
eigentlich
also manchmal reden sie sehr gestellt
aber manchmal sagen sie auch einfach Sachen
die komplett wahnsinnig sind
ich erfinde jetzt eine Sache, aber nur damit man weiß
welches Level das hat
vielleicht stellen sie sich auch einfach mal vor so
einen Charakter und sagen sowas wie
du schmeckst wie ein Pferd
oder so, das wäre so ein mal Kavianersatz
ja vollkommen, oder halt einfach

[Transcript] GameStar Podcast / Vampire Bloodlines 2 ist ein Loch, in dem Träume versinken

und das ist im Spiel Lachs

Lachs

du kannst ja auch an einem Fernseher vorbeilaufen
auf dem

im Original, also mit anderen Klaren

eine ganz normale Nachrichtensendung läuft

wenn du als mal Kavianer dran vorbeigehst

erzählt der Nachrichtensprecher einen Tunfisch-Witz

großartig

und unvergessen und man muss es jedes Mal erwähnen

wenn man über Blattlines 1 spricht

der streit mit dem Stoppschild

du gehst zu einem Stoppschild

ein Dialogfenster öffnet sich

und du kannst sagen hey, stopp du doch

ne, du, stopp

du hast dir gerade einen mächtigen Feind gemacht

Stoppschild

was

was kann man daran nicht lieben

also das ist genau

ja genau, das ist genau

dieser schwarze Humor

denn nicht mal, also ich würde nicht mal sagen

dass er unbedingt für Vampire the Masquerade

so

zeichnend ist, also das ist unbedingt jetzt jedes Spiel

in dem Setting diesen Humor haben müsste

aber ein Blattlines

muss ihn haben

weil das ist sein Erbgut

genau dieser Humor

ich liebe es auch, ich habe ja nochmal angefangen

jetzt mit Blattlines und schon am Anfang

kommst du in Santa Monica an den Pia

wo jemand auf schreckliche Art und Weise umgebracht wurde

und dann sagt ein Polizist

oh, wenn ich so was sehe, verliere ich echt

einen Glauben an die Menschheit und dann antwortet

ein anderer, du hast recht, das ist echt

das zweitschlimmste was ich je gesehen habe

und dann denkst du, okay, das ist ein furchtbarer

Mord und denkst auch trotzdem

[Transcript] GameStar Podcast / Vampire Bloodlines 2 ist ein Loch, in dem Träume versinken

trotzdem halt diese
kleinen
ja, skurrilen schwarz-humorigen
Details dann da drin
obwohl es ja eigentlich
ein wahnsinnig ernstes
und düsteres und blutig
brutales Setting ist
und auch in Blattlines 2 wieder sein
sollte und hoffentlich auch werden wird
wenn sie das alles übernehmen konnten
du hast ja in den Gameplay-Szenen, höchst du ja zum Beispiel
in einem Radiobericht im Hintergrund, dass Seattle
ein Zentrum ist des Menschenhandels
wo irgendwie Sex-Klavin
befreit werden konnten
die irgendwie verkauft werden konnten
du hast, es gab damals den Gameplay-Trailer
zu, oh nee, was ist ein Gameplay-Trailer
in den Trailer, was ist überhaupt ein Gameplay-Trailer
es gab, es gab
es gab einen Trailer zu Blattlines
elevated
zu Blattlines 2
in dem so Leichen
als Marionetten von jemandem
von der Deckel gehangen wurden
mit so verzerrten Gesichtern
mit Angelhaken drin und so Schrecklichkeiten
wie du siehst, es ist ein
blutiges, ein düsteres Setting
Gothic Punk, nennt man das ja auch
es ist alles düstergotisch
kathedralisch, der Soundtrack
ist so typischer Gothic Sound
und es ist halt, ja
aber es ist gleichzeitig halt
wieder diesen Humor, der es ein bisschen
leichter macht manchmal
und ein bisschen augenzwinkern macht
und diese Mischung ist super schwer hinzukriegen
weshalb ja damals Paradox auch so betont hat
dass Brian mit Soda wieder mit an Bord ist

[Transcript] GameStar Podcast / Vampire Bloodlines 2 ist ein Loch, in dem Träume versinken

weil er halt als Autor im ersten Teil gearbeitet hat
und wie sie sagten
beziehungsweise das ist meine Formulierung
aber sie haben es so gesagt
weil mit Soda ist so jemand wieder Bassist
man nimmt ihn eigentlich gar nicht wahr
in so einer Spieleproduktion, aber wenn er fehlt
dann fehlt auch die Seele
dann fehlt was ganz Wesentliches
für so ein Lied
und das ist halt bei Blattlines 1
ich kann natürlich nicht einschätzen wie viel Eder
tatsächlich persönlich beigetragen hat
und was wirklich seine Rolle war
dass sie den aufgebaut hat
es ist natürlich immer eine Kooperation
von ganz vielen Leuten so ein Spiel was entsteht
damals Blattlines 1 bei Troika
und es ist ja auch entstanden
unter der Federführung von Tim Cain
und Leonard Boyarski
die ursprünglichen Väter von Fallout
also vom alten Fallout
die damals bei Troika
auch Fallout 3 machen wollten
aber dann kam Befesta
mit einem koffervoller Geld und hat die Falloutrrechte übernommen
deshalb konnten sie das nie
ich sag Fallout hatte ja auch schon immer diesen schwarzen Humor
also vielleicht war es auch
schon Brian mit Soda, aber vielleicht waren es halt auch Tim Cain
und Leonard Boyarski die da ganz viel
Humor mit rein gestreuselt haben
bei Blattlines 1
zumal die beiden Cain und Boyarski danach
ja die Outer Worlds gemacht haben
was ja auch ein Spiel ist
was hin und wieder ein bisschen mit dem Auge zwingt
das sag ich mal
aber du sagst für dich richtig
das düstere Thema
oder auch die Geradwanderung zwischen Humor
und Horror

[Transcript] GameStar Podcast / Vampire Bloodlines 2 ist ein Loch, in dem Träume versinken

ist einzigartig
bis heute für mich habe ich nie wieder so gesehen
natürlich ähnlich
aber nicht mehr genauso wie in Blattlines
das war wirklich komplett einzigartig
wie gut sie das hingekriegt haben
weil es ist im Herzen ja sogar fast
ein Horrorspiel
deswegen total wild, dass du das so magst
weil du ja eigentlich mit Horrorspielen wenig anfangen kannst
aber es ist ein
Horrorrollenspiel
und ich sage immer, dass Horrorrollenspiele
das noch viel zu wenig
ausprobiert wurde bisher
also fast ja nur in Blattlines
natürlich in anderen Formen
aber so wie in Blattlines will ich das halt wieder haben
ich will wieder ein Horrorrollenspiel haben
mit einem Horrorsetting
mit Horrormissionen wie dem Ocean House Hotel
zu dem möglich kommen werden
mit einem Horrorthema
in dem man selber vielleicht eine Horrorcreatur spielt
aber was ein richtig geiles Storyrollenspiel ist
Horrorrollenspiele, mach doch mal wieder welche
ja mach wieder welche
ja und
Seattle nochmal mit diesem Untergrund
wie viel Horror man da reinbauen kann
ja ich bin kein Horrorfan
aber wenn ich mir vorstelle, dass eine Stadt
auf ihren eigenen Ruinen und Katakomben steht
ja hey da spielt meine Fantasie schon verrückt
Fantasie ist auch der Grund warum ich nicht gerne
Horrorspiele spiele
weil ich muss nur ein Kratzgeräusch hören irgendwo
und denk schon, gleich bin ich tot
auch im echten Leben übrigens
also das ist einfach so
und das Ocean House Hotel
ist der beste Level
von Bloodlines 1

[Transcript] GameStar Podcast / Vampire Bloodlines 2 ist ein Loch, in dem Träume versinken

doch schon
weil du kommst in dieses
alte verlassene verfallene Hotel
um ein
Besitztum
eines Geistes
dort zu holen, weil dieser Geist
in diesem Hotel spuckt
es ist ein Spukhotel
das dich auch mit Gegenständen bewirft
und ich hab es extra nochmal gespielt
und ich erschrecke immer noch
wenn mir irgendwie so eine dumme Vase
ins Gesicht fliegt, wenn ich um eine Ecke komme
bin ich
es ist immer noch gänsehautig
für mich, wie es damals schon war
als ich es zum ersten Mal gespielt habe
dann huschen auch eine Frau im weißen Gleit
mit blutigen Ärmeln durch den Flur
vor dir, dann guckst du um die Ecke und sie ist weg
solche Sachen, es ist so
schön gemacht
und dann findest du halt raus was in diesem Hotel früher passiert ist
und das war nichts Schönes
um das mal so zu sagen
also ich liebe
so grusel Levels
in Spielen, ich liebe auch die Cradle
dieses verlassene Weisenhaus in Thief 3
was nicht das beste Thief ist
aber die Cradle ist einer der besten Thief Levels
auch da weil es halt so
ein Spuklevel ist
die allermeisten Passagen
über passiert da gar nichts
aber du hast trotzdem, du hörst was
du hörst flüstern, du hörst kratzenes Geräusche
und dann fliegt dir eine Vase ins Gesicht
toll
ja, das ist unglaublich inszeniert
also das wird ja auch von Leuten die es gespielt haben
immer wieder als eine der legendärsten Quests

[Transcript] GameStar Podcast / Vampire Bloodlines 2 ist ein Loch, in dem Träume versinken

irgendwie in einem Rollenspiel genannt
völlig zu Recht
ich hab auch gesehen, dass es natürlich Videos davon
im Nach wie vor auf YouTube gibt
und Leute auch heute noch darunter kommentieren
und sagen alter ich hab so eine Angst davor gehabt
und hab mich dann daran erinnert
dass ich ja ein Vampir bin, haha
weil es halt so absurd ist, dass du durch dieses Geisterhaus
läufst und selber eigentlich ein Horrorkreatur bist
es ist super witzig eigentlich
aber sie haben wirklich eine
unendlich dichte Atmosphäre
da gemacht, also da verzichten sie auch komplett
auf den Humor während dieser Quest
sie wissen auch wann sie auf den Humor verzichten müssen
weil sie haben manchmal auch Themen die so düster sind
dass sie sagen
nee hier passt der Humor auch nicht hin
und hier lassen wir ihn auch weg und hier sind wir auch wirklich
bewusst ernst
und hier geben wir dem Thema vielleicht auch die nötige
Ernsthaftigkeit die es braucht
weil sie auch viel mit super
super düsteren menschlichen Themen
wirklich schlimmen Sachen die Charaktere auch erleben
oder erlebt haben
und da verzichten sie auch auf den Humor
und dann wirkt es halt umso heftiger
wenn du dann plötzlich was so Ernstes spielst
wie eben das Ocean House Hotel
also die Atmosphäre wie du sagst
komplett krass, man kommt rein
man hat diese Empfangshalle von dem Herrenhaus
man sieht dann das erste Mal den Geist
oben auf der Empore stehen
also auch so ein typischer Geistfrau
im weißen Kleid
die erscheint immer wieder während du durch das Haus läufst
wenn sie gegangen ist
so klassisch und wenn du dich ihr näherst
dann verschwindet sie wieder
und die ganze Zeit denkt man

[Transcript] GameStar Podcast / Vampire Bloodlines 2 ist ein Loch, in dem Träume versinken

oder war mein Impuls damals
dass sie der böse Geist ist
aber dann kommt der Twist
sie ist es nämlich gar nicht
sie hat nämlich die ganze Zeit schon
viel größere Angst
vor einem anderen Geist
der auch noch da ist
und das ist so ein gruseliger Moment
als du erfährst dass sie eigentlich
möchte weil sie nicht will dass du stirbst
und das ist
so unglaublich
Gänsehaut also es gibt einen Moment
da kommst du in die Küche von diesem Haus
und
erst mal passiert gar nichts
und plötzlich hörst du die Stimme
von diesem weiblichen Geist
wie sie so flüstert
und es ist so gruselig
es ist so unglaublich gruselig
es ist so toll gemacht
auch super toll wie du dann langsam aufdeckst
über das Environmental Storytelling
was da halt passiert ist
und wer wer ist und was da überhaupt die Story ist
und mega
unvergesslich
absolut und ich kann mir nicht vorstellen
dass es mir als vampirischer Urahn
genauso gehen könnte in einem Spiel
weil wenn du da reinläufst
als tausend Jahre alte Kreatur des Schattens
sagst du doch so
Geisterhaus alter Hut
auch da es würde vom Storytelling
her in diesem neuen Bloodline
Science from the Chinese Room
würde es gar nicht so funktionieren
es kann ja trotzdem für dich vor dem Bildschirm gruselig sein
aber deine Figur im Spiel müsste eigentlich sagen
tausend mal gesehen

[Transcript] GameStar Podcast / Vampire Bloodlines 2 ist ein Loch, in dem Träume versinken

klassischer Axtfluch
muss ich nur hier am Das Rad
drehen und das hier ein bisschen nach links schieben
schon ist alles wieder gut
hier ein bisschen bei Wasser so fertig
ja absolut ich glaube dass sie sich wirklich
ins Knie schießen damit
wenn sie sich diese Ebene
Dully Vampirs habe ich ihnen genannt
einfach selber wegnehmen
also es nimmt leider sehr sehr viel von der Spannung
die das Original ausgemacht hat
ich will jetzt nicht schon direkt den Vampir
an die Wand malen wie man sagt
aber es wirkt zur Zeit
es macht einfach keinen guten Eindruck im Moment
das ist das Problem so das können wir halt sagen
es macht im Moment einen Eindruck als wäre
würde es in eine sehr andere Richtung gehen
als das was fans sich erhoffen
eine Sache möchte ich unbedingt noch ehrenvoll
erwähnen weil sie auch zu
besten Quest rein gehört
die ich jemals erlebt habe und auf jeden Fall
einer der besten Quest rein in Bloodlines 1 war
und die auch stellvertretend dafür
steht was ich mir erhofft hätte von einem
Bloodlines 2 und vielleicht irgendwo tief
in mir immer noch hoffe
nämlich die beiden Charaktere
Janet und Therese
ja
die sind wirklich unvergesslich
unfassbar gut ja
unfassbar gut geschrieben das sind 2
sehr wichtige Charaktere
die in die Haupthandlung
involviert sind und in einige Nebenstränge
und die man immer wieder trifft
im Laufe der Handlung sind 2
Zwillingsschwestern und
beide sehr unterschiedlich
Janet ist so die typische Vampir-Verführerin

[Transcript] GameStar Podcast / Vampire Bloodlines 2 ist ein Loch, in dem Träume versinken

auch mal Kavianerin
die so ein bisschen verrückt ist
aber irgendwie sehr auf eine sehr nahbare
sympathische Art geschrieben vor allem
für damalige Verhältnisse sie ist eben nicht nur
so diese flache Femme fatale die man kennt
sondern sie hat
viele Schichten und Ebenen die sie einfach
sehr nahbar und sympathisch machen
sie hat ein bisschen was so von Harley Quinn
heute würde ich fast sagen
sie ist ein bisschen durchgedreht
sie hat halt diesen mal Kavianascharm
sie hat diese Verführerqualitäten
aber auf so eine sehr
ich weiß nicht eben auf so eine nicht so flach
geschriebene Art wie man es damals vielleicht kannte
und man kann auch eine Romance mit ihr eingehen
man kann auch eine Romance eingehen
mit ihrer Schwester die wiederum sehr anders ist
als sie
ja so eine typische Boss Lady
sie hat so Sachen sehr im Griff
sie ist so sehr
sehr irgendwie
ja wie soll man sagen sie ist so
so ein Business-Halt
sie ist auch so ein richtig
wichtiger Eggpfeiler
in der Community
in der sie da lebt
sie hat eben sehr wichtigen Job und so weiter
aber ist eben auch ein bisschen unterkühlter als Janet
und die beiden
sind super tolle Charaktere
man kann mit beidem eine Freundschaft eingehen
man kann mit beidem eine Romance eingehen
man trifft beide immer wieder im Laufe des Spiels
und sie sind halt wichtiger Teil der Haupthandlung
und
ja da an der Stelle jetzt ein klitzekleiner Spoiler
also wenn ihr sie jetzt nochmal neu spielen wollt
ganz kurz weg hören, ganz kurz

[Transcript] GameStar Podcast / Vampire Bloodlines 2 ist ein Loch, in dem Träume versinken

ich sag's jetzt, sie sind
eine und dieselbe Person
mega cool
was für ein toller Twist
hat mich damals auch beim Test
sehr beeindruckt
ja, danach kommt dann irgendwann der Plotstopper
wo es einfach nicht mehr weitergeht
das ist dann weniger cool gewesen
für die Originalversion von Vampire Bloodlines 1
aber ein sehr, sehr cooler Twist
ja, ich hab auch noch eine Sache
die ich erwähnen möchte
in Bezug auf Bloodlines 2, nämlich eines der neuen
Gameplay Features, das sie ja einführen wollten
war, nein, nicht etwa das Waffen zerbrechen
weil du als Vampir so stark bist, dass Waffen kaputt gehen
was immer eine falsche Entscheidung
ist Zelda
also ich bin überhaupt kein
Fan von kaputtgehenden Waffen
ich bin noch nicht so stark ans Vampir, dass das Brecheisen zerbricht
also ja, vielleicht schon
aber es ist blöd
schon, es ergibt schon Sinn
aber man will es halt nicht haben
ja, ich will es nicht haben
in einem Spiel wie Zelda, was aufs Basteln ausgelegt ist
bitte sei es drum, aber okay, egal
man hat manchmal komische Ideen als Entwicklerteam
das neue Feature, was sie einführen wollten
war dieses Resonanzsystem
dass du
unterschiedliche Blutgruppen
von Menschen wahrnehmen kannst
und das ist nicht etwa AB und Null und sonst was
was man aus der echten Welt kennt
sondern je nach ihrem emotionalen Zustand
es gibt ängstliche Menschen, wütende Menschen
benommene Menschen im Delirium
und je nachdem wovon du dich ernährst
übernimmst du Eigenschaften
dieses getrunkenen Bluts

[Transcript] GameStar Podcast / Vampire Bloodlines 2 ist ein Loch, in dem Träume versinken

also wenn du, haben sie gesagt, wenn du
ganz viel Blut trinkst
von wütenden Menschen, von Gangstern, von Leuten
die sich prügeln wollen
dann kriegst du am Anfang erstmal einen kurzfristigen Baff
dann hast du mehr Stärke oder so was
und wenn du ganz viel davon trinkst im Spielverlauf
dann gewinnst du auch
permanent neue Fähigkeiten
oder größere Stärke
in Kämpfen
und so hättest du aussuchen können
ängstliche Leute, wenn du die aussaugst
wirst du halt eher so schleich orientiert
bisschen mit Heimlichkeit mehr
keine Ahnung was passiert, wenn man
irgendwie besoffene Aussaugen die ganze Zeit
dann ist oktoberfest, kann auch sein
aber sie meiden halt die Philosophie
was du bist, was du ist
für diesen Vampir in den Bloodlines 2
wie es ursprünglich sein sollte
ich wusste noch nicht, ob das wirklich eine coole Neuerung ist
also dass man halt so strategisch
schaut, ok wen saug ich aus
um mehr Blut einer von mir bevorzugten Spielweise
in mich reinzukippen
aber
ja, war zumindest eine interessante Idee
hat man jetzt auch noch nicht gesehen, ob das irgendwie im neuen Bloodlines noch übernommen
werden sollte
vielleicht nicht, vielleicht doch, keine Ahnung
ja, alles schwierig
ist das Fazit dieses Podcast
natürlich sagen, nein Quatsch
es ist, ich sag mal so
wir können im Moment halt nur mit dem arbeiten
was wir gesehen haben
der Trailer hat mich persönlich
ernüchtert
zumindest für das was ich ursprünglich sehen wollte
die Entwicklungsgeschichte
macht es selbst für die besten Entwicklerinnen

[Transcript] GameStar Podcast / Vampire Bloodlines 2 ist ein Loch, in dem Träume versinken

und Entwickler leider schwierig daraus was zu machen
es ist eine sehr sehr große Herausforderung
und es ist im Moment halt schwer zu sagen
ob sie die meistern können, dazu muss man sagen
die Fans von Bloodlines
sind auch wahrscheinlich
schwer zufrieden zu stellen
weiß ich weil wir zwei welche sind
und ich weiß, dass Fans manchmal
unangenehm sind mit den Sachen die sie
sich auch hoffen, ich weiß, dass man da manchmal
so viel Nostalgie und Liebe dann für die alten
Sachen hat, dass man sich total verschließt
wenn mal was Neues passiert
so will ich auch nicht sein
deswegen versuche ich
weiterhin offen zu bleiben
für das was da passiert
das war noch eine gute Erfahrung
es soll jetzt im Moment im Herbst
2024 rauskommen, aber
gucken wir mal, wo wir ja schon ein paar Mal verschoben
schauen wir mal ob sie das einhalten können
Gameplay im Januar 2024
haben sie versprochen, also da werden wir
auf jeden Fall ein bisschen schlauer sein
wie sich das am Ende spielen soll
mein Fazit ist einfach, Bloodlines ist verflucht
es ist verflucht, es hat Troika umgebracht
damals das Entwicklerteam
die das sehr auf Basis der Source Engine
entwickelt haben
Sie haben einen Tag veröffentlichen mussten
wie Half-Life 2
ein Todesurteil
für die Verkaufszahlen, damals zumindest am Anfang
Troika hat noch einen Monat durchgehalten
weil sie kein Folgeprojekt hatten
der Voller 3 durften sie dann nicht machen
dann sind sie eingegangen, mussten schließen
Glücksfall, dadurch sind Tim Kane und
Leonard Boyarski letztlich bei Obsidian gelandet
und konnten die Outer Worlds machen, also okay

[Transcript] GameStar Podcast / Vampire Bloodlines 2 ist ein Loch, in dem Träume versinken

der Spirit lebt weiter, aber dieses Spiel
hat damals sein Entwicklerteam umgebracht
dankenswerterweise von der Community
bis heute weiterentwickelt
der letzte Fanpage, der unioffizielle
Fanpage, ist erst wenige Tage
bevor wir das hier aufgenommen haben erschienen
im September 2023
also immer noch ein Spiel das lebt
und das eine große Fangemeinde da draußen hat
und die sollte man halt auch nicht enttäuschen
Paradox, das ist halt der Druck
der auf diesem Projekt jetzt auch lastet
so, aber der Fluch
dann ist irgendwie
Heart Suit Labs hat nicht geklappt
jetzt freu mich, was wird mit
die Swoom passieren, wenn sie
oh je, oh je, das ist wie mit
Poltergeist, dem Film damals
wo irgendwie man behauptet hat hinterher
waren alle Schauspielerinnen, Schauspieler von einem Fluch
besessen, nachdem sie Poltergeist gedreht haben
manchmal gibt es so Projekte
da will man auch nicht dran arbeiten
ja, ist richtig
aber es ist
also es gibt ja einen
Punkt, da sind wir uns ja einig, weil wir jetzt
so viel von dem ersten Teil geschwärmt haben
und
ich würde behaupten und du würdest behaupten
dass es die bessere Lösung gewesen
wäre einfach ein Remake davon zu machen
ja
ja, lernt von THQ Nordic
weil THQ ist also gut
Remake ist vielleicht auch wieder was schwierigeres
als nun Remaster
aber erstmal das Alte
wieder auffrischen und zurückholen
damit auch eine neue Generation
von Spielern und Spielern da draußen

[Transcript] GameStar Podcast / Vampire Bloodlines 2 ist ein Loch, in dem Träume versinken

nochmal erleben kann, wie geil Bloodlines 1 war
man darf die vergessen, das ist ja inzwischen
19 Jahre her der erste Teil
es gibt ja viele Leute
denen sagt das gar nichts mehr
was allein schon falsch ist
man kann es immer noch kaufen auf Steam und auf GOG
also nicht falsch verstehen, das existiert schon noch
aber das nochmal in der zeitgemäßerem
Variante neu aufzulegen
es wäre so toll gewesen
und wenn man einen Remake draus macht
also wirklich nochmal reingeht und sagt
wir machen das von Grund auf neu und schöner
dann hätte man ja sogar sagen können
wir hobeln auch noch ein bisschen die Fehler aus
die es damals hatte
wir machen die letzte halbe Stunde ein bisschen
variantenreicher und vielleicht
noch mal geben der Story dann am Ende
auch noch mal ein bisschen mehr Raum
weil es wird schon sehr gehetzt, du hast dann am Ende schon gemerkt
dass Troika nicht mehr so viel Zeit oder Geld hatte
das am Ende noch so
tief und so vielfältig zu machen
wie sie es vielleicht ursprünglich gerne gemacht hätten
aber könnte man beim Remake ja besser machen
es wäre der so viel
einfacher Weg für alle Beteiligten gewesen
um selbst einfach zu sagen hier macht den
ersten Teil in schön
oder zumindest in modern
nochmal die Unreal Engine 4 haben sie ja eh
verwendet für ihr Bloodlines 2
aber nein sie haben gesagt
das wird direkt die Fortsetzung
ist natürlich cooler für Leute die den
ersten Teil schon gespielt haben grundsätzlich
ist natürlich die Nachricht auf die wir eher
gewartet hätten als das gesagt wird
wir machen einen Remake das will ich auch zugeben
aber ah das ist ein Spiel
das so so sehr ein Remake verdient hätte

[Transcript] GameStar Podcast / Vampire Bloodlines 2 ist ein Loch, in dem Träume versinken

einfach Bloodlines 1
es ist für mich das Spiel das ein Remake braucht
also von allen Spielen
auf dieser Welt ist es das Spiel was perfekt dafür
ist nicht nur weil es eben
ein sehr sehr gutes Spiel ist
dass man heute einfach gerne noch spielen würde
aber schwer nur noch kann
weil es wirklich technisch echt krass veraltet
ist und trotz aller Patches
leider immer noch ein paar Haakeligkeiten
und Fehler und Bugs manchmal hat
und wie du sagst
es war ja nie
gedacht dass es so rauskommt
also du merkst dass sie da eine Version
rauspushen mussten die eigentlich
noch Arbeit gebraucht hätte
und das ist so schade dass wir diese Version
nie bekommen haben nur in Ansätzen
durch die Fan Patches weil die zum Beispiel
auch das Ende fixen teilweise
oder Sachen einbauen die gestrichen wurden
aus dem Original und die noch im Code vorhanden waren
also es gibt Teile davon
aber ich würde so gern die Version
von Bloodlines Spielen die es verdient
hätte zu sein die Version die es
eigentlich immer sein sollte die Version
die keine Bugs hat die Version die ausgearbeitet
ist die Version die ein gutes Ende hat
die Version die nicht so total gehetzt werden musste
die Version gab es nie
und wird es jetzt vielleicht auch nie geben
und das macht mich wahnsinnig traurig
weil
ein Remake kann ja also aus
verschiedenen Gründen passieren entweder
weil das alte Spiel einfach ein Klassiker ist
der fantastisch ist und man will es noch mal spielen
es trifft zu auf Bloodlines
oder weil
das Original irgendwie heute nur noch schwer

[Transcript] GameStar Podcast / Vampire Bloodlines 2 ist ein Loch, in dem Träume versinken

oder gar nicht mehr zu spielen ist
trifft zu auf Bloodlines
oder weil man eben noch mal Sachen verbessern möchte
am Original die auch in der Story oder in der Mechanik
damals schon nicht funktioniert haben
trifft zu auf Bloodlines
alle drei Faktoren die ein gutes Remake ausmachen
sind Bloodlines
das wäre halt, das wäre perfekt gewesen
schade aber wer weiß
was die Geschichte und die Zeit noch bringt
ich möchte diesen Podcast gerne beenden
auf einer fröhlichen Note
und dir einen Tunfischwitz erzählen
ok, ich bin bereit
ein Tunfisch kommt in eine Sushi Bar
und sagt zum Koch
du hast meinen Vater getötet
der Koch sagt, ja, ist mein Beruf
Fisch, der Tunfisch denkt ein Moment drüber nach
und sagt, na gut
dann fordere ich dich zu einer Schachpartie
heraus und wenn ich gewinne
dann hörst du für immer auf
Koch zu sein und wenn ich gewinne
fragt der Koch, ja
dann kannst du mich an deine Kunden verfüttern
sagt der Tunfisch
also fang sie an zu spielen
und Tunfische lieben es Schach zu spielen
und nach ein paar Zügen hat der Tunfisch den Koch
Schachmatt gesetzt
sieht so aus als hätte ich gewonnen
sagt der Tunfisch, der Koch nickt
und stößt sein Messer in den Bauch des Tunfisch
aber ich hab gewonnen
sagt der Tunfisch, ja
sagt der Koch, das hat dein Vater auch
das ist er
der Tunfischwitz
hu
ja
ja

[Transcript] GameStar Podcast / Vampire Bloodlines 2 ist ein Loch, in dem Träume versinken

ähm
danke
dass ihr dabei wart
ich glaube
der braucht ein bisschen
ich muss ihn noch kurz wirken lassen
ich sag dir später Bescheid
ja, ist das in Ordnung?
ja, ist ok, ja, gut, dann
wir sehen dann noch eine Weile da
in Januar, wenn wir das neue Gameplay sehen
und der Tunfischwitz drin
in Bloodlines 2, dann wird es aber richtig
dann geht es richtig zur Sache
dann werden wir wütend
aber Micha, vielen vielen Dank
für diesen wirklich wunderschönen Podcast
der schon lange überfällig war
wir wollten den schon so lange machen
und es sind immer Sachen dazwischen gekommen
aber jetzt war es wirklich Zeit
dass wir 2 Bloodlines
Fans und 50% Vampir
du nämlich, falls das nicht klar war
du bist die 50% Vampir
dass wir uns zusammensetzen und
über Bloodlines sprechen
über Bloodlines 1, über Bloodlines 2
und über Bloodlines 2, 2.0
ja, schön war es
und von mir nochmal die Bitte an euch alle
schlaft nachzweifend auf einem Fenster
es ist einfach, es ist besser
es ist einfach angenehmer, ganz schön kühl und so
lasst einfach das Fenster offen
ja, ok, ja, ja
gut, hört auf Micha
danke, dass ihr uns zugehört habt als Podcast
oder zugeschaut habt als Video
von der Kanal GameStar Talk
in beiden Fällen freuen wir uns wie immer sehr
wenn ihr uns eure Liebe zeigt
in Form von Herzen kommenden Abos

[Transcript] GameStar Podcast / Vampire Bloodlines 2 ist ein Loch, in dem Träume versinken

oder von Herzen kommenden Kommentaren
oder
sonstigen Liebesbekundungen
in Form von gefällt mir Button
Drückungen, all das gefällt uns
sehr, ihr gefällt uns
und damit macht's gut und bis bald
tschüss