

Let's Play Nostalgic 4 - 'Vampires Dawn' von Marlex



Vorwort und Relevantes:

Yo. Das wäre dann Runde 4 von "Let's Play Nostalgic", welches wir in diesem Fall auch *Let's Play Masochistic* nennen könnten. Dabei handelt es sich um eine Threadreihe, in der sich die Maker-Community ihren Klassikern widmet und darüber austauscht, diesmal um eines der wohl bekanntesten Werke, dem guten Marlex sein Vampires Dawn.

Tja, was kann man zu diesem Spiel sagen, was noch nicht irgendwo auf der Welt gesagt wurde? Boom der Makerszene, große Fangemeinde, nach wie vor ambitionierter Entwickler, dem Ruf nach nicht in Würde gealtert, furchtbares Grinding-Werk. Ich persönlich sehe die Dinge etwas anders. Vampires Dawn war eines von zwei Makerspielen, auf das ich gekommen bin, indem ich als kleiner Racker meiner Mutter dabei zugehört habe, wie sie es aus der Screenfun spielt. Dabei hat sie mir immer die Texte vorgelesen. Okay, man darf sich jetzt darüber streiten, wie erzieherisch wertvoll es ist, mit seinem kleinen Kind *Vampires Dawn* zu Zocken, aber sparen wir das mal aus. Da meine Mum nicht sehr weit kam, probierte ich es einige Zeit später selber und war sofort gepackt von der dichten Erzählung und der Atmosphäre, für meine damaligen Maßstäbe. Insofern hat das Kind in mir Vampires Dawn als mein zweites Makerspiel in guter Erinnerung. Der Penner in mir muss da ehrlicher sein, denn ich weiß, dass VD kein wirklich gutes Spiel ist, im Gegensatz zum Nachfolger. Ich werde versuchen, das Beste aus diesem LP herauszuholen und bin selbst neugierig, wie viele Probleme mir das schlecht umgesetzte Open World-Gameplay heute noch bereitet. Inhaltliche Diskussionen zur Handlung und den Charakteren von VD hat es sicherlich mehr gegeben als zu anderen Makerspielen, aber immer noch alles andere als viel. Wobei der zweite Teil da auch um

Welten stärker war und Teil 1 in dieser Hinsicht eher mäßig bleibt. Ich hoffe natürlich, dass sich ein paar besonders Mutige und Leidgeprüfte von euch mit mir in den Bluttausch wagen...



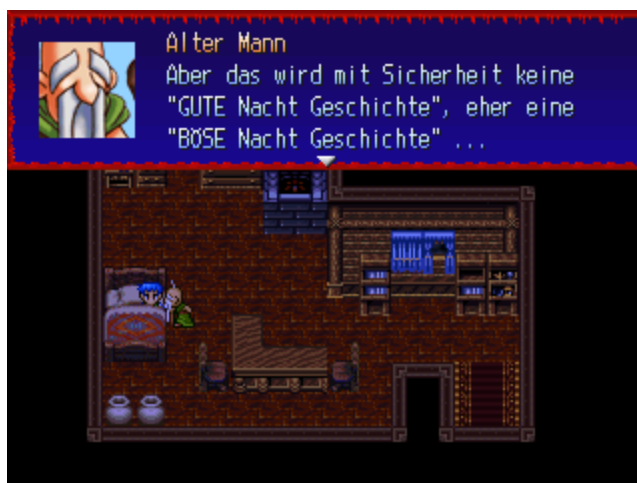
Wie gewohnt ist unser Ragezentrum ein Thread im Community-Forum des Ateliers, der für jegliche Beschwerden, unerwartete Lobeshymnen und anderweitige Beiträge immer ein offenes Ohr hat. Fühlt euch also frei, eure Erinnerungen, Erfahrungen und Eindrücke zu VD mit allen zu teilen.

Hier der Link zum Thread: [Let's Play Nostalgic 4](#)

Es ist still und dunkel. Welche Atmosphäre würde sich mehr eignen, um dieses Text-LP zu beginnen? Ja, mir fällt auch keine ein. Irrenhaus zählt nicht. Los.

22:00 Uhr an Montag dem 14.Juli, das Vampires Dawn-LP beginnt...

Der Titelscreen ist gleich mit eine der besten Sachen am Spiel. Und das meine ich nichtmal böse, der ist wirklich recht geil. Das liegt vorallen an der epischen Musik, die ich sofort mit VD verbinde und die enorm geil-düster-atmosphärisch ist. Hat zufällig jemand eine Ahnung, wie das Lied im Original heißt? Wenn ja, BITTE in den Thread Schreiben! 😊 Das Bild ist zwar relativ beliebig, passt aber zum Tenor der Geschichte. Dann mal Starten.



Ein Zitat, das Makergeschichte geschrieben hat! 🗣️

Wir beginnen mit einer der berühmtesten, wenn nicht DIE berühmteste Makerszene: Opa, der seinem Enkel Simon ein F*cking BÖSE Nachtgeschichte erzählt! Ich mochte diesen Kontext in Teil 1 und auch Teil 2 unheimlich gerne, weil es der ganzen Handlung eine Stabilität, nähere Beleuchtung und höhere Perspektive bringt. Oh, und davon abgesehen: Die **BGM** gehört Vampires Dawn. Keine Ahnung, wo das Stück ursprünglich herkommt oder wie viele andere Spiele es benutzen, wenn dieses Lied spielt, denke ich an Simon und seinen Opa, basta. Nostalgie-Faktor! 🍷 Was haben btw. diese beiden Vampir-Random-Dudes bei Abraxas in der Introsequenz zu Suchen? Nach späterem Kontext machen die da keinen Sinn. 😊

Da man am Anfang auch direkt die grobe Hintergrundgeschichte und Rahmenhandlung nebst Einführung in den Marlex-Vampir bekommt, möchte ich an der Stelle anmerken:

Headcanon-Vampir. Ich akzeptiere keine anderen Vampire als die von Marlex, weil er diese Wesen meiner Meinung nach am Besten in Fähigkeiten, Beschaffenheit, Biologie, Hierarchie usw. getroffen hat. Sonnenlicht tötet Vampire? Nein, warum auch? Nur die Schwachen. Knoblauch soll Vampire töten, Silber? lol. Haus nur mit Erlaubnis betreten WTF. Glitzernde Haut im Sonnenlicht? D: Das Generationen-System hingegen ist einfach und genial zugleich. Würde es Vampire geben, so meine Meinung, sie wären einem Marlex-Vampir am ähnlichsten. Blutsauger, die komplett keine Sonne vertragen sind z.b. ziemlich nutzlos und eingeschränkt. Aber ich gehe darauf denke ich zu einem späteren Zeitpunkt genauer ein.

Die Geschichte beginnt bei **Valnar**, der... von einem anderen Mann träumt. Genauer davon, wie dieser ihn beißt. Seine Frau Aysha aber ist auf Zack und riecht den Braten. Sofort stürmt sie zu uns, um vor Valnar ihre Liebe zu Beteuern. Weil ihm das sicher Helfen wird. Liebe kuriert alle Sorgen! Bum, **Charakter-Vorstellungen Marlex-Style!** Die menschlichen Portraits sind eine gute Idee, weil sie mir vorallem als Kind geholfen haben, schnell einen Draht zu den Charakteren zu bekommen. Ich will nicht wissen, aus welchen Schinkenromanen Marlex die zusammengeklaut hat. xD

Auf zu Dr.Jarn, die richtige Ansprechpartnerin, wenn man um 3:00 Uhr Morgens ein paar Aspirin braucht. Vorher fragen wir uns noch, warum unsere Aysha sich mit einem Vampirbuch beschäftigt und nehmen die Ausrüstung mit. Btw.: Für die Klennar-BGM gilt exakt das Gleiche wie für das *Simon und sein Opa*-Theme. All rights to Vampires Dawn.

Das Schmerzmittel ist im Sack, der Ehemann wieder zu Hause, Gute Nacht. Oder auch nicht. Blackscreen, Soundeffekte. Ich weiß noch genau, dass ich mir hier als Hosenscheißer fast in die Hosen geschissen hätte. Schon lustig, der Gedanke.

Hach ja, **poetische Blutschrift-Pictures**, wer hat sie nicht vermisst? 🕸 Amüsanterweise macht die hier gestellte Frage **DARF MAN AUS LIEBE TÖTEN?**, die eigentlich nicht uninteressant ist, in dem aktuellen Kontext keinen Sinn. Das weiß man spätestens, wenn man erfährt, warum Ayshas Mörder sie entführt hat. In Teil 2 wurde das sehr viel passender gelöst.



Uh, Abraxas. Ein paar Anmerkungen zu ihm schonmal:

Einer meiner absoluten Lieblingscharaktere des VD-Universums. Allein wegen seinem Face und Charset mochte ich ihn damals total. Wobei das auch die Zeit war, wo ich das Faceset zum ersten Mal gesehen hatte, von daher... es ist eben badass as fuck, wäre es nicht so mainstreamig. Aber ich mag seine Optik und seine Rolle auch heute noch im Vergleich zum... restlichen Cast. **Aber warum lässt er Valner leben?** Ernsthaft, warum? Wir erfahren später, dass er ein totaler Schwanz ist, der sich um nichts und niemanden außer sich selbst schert und alles und jeden ummetzelt. Warum lässt er da den Freund seiner Ex-Vampirhure (Oh no the Spoiler) einfach Leben? Oh, weil Plot.

Ein paar Worte später befinden wir uns bei Asgar und seiner Down Syndrom-Angebeteten. Die **Wache** des Irrenhauses ist der Hero hier: Mochte ich immer total wegen dem coolen Charset. :) Und heute kann man über seine spontane Streichung des Essens mit *Muhahahaha*-Lache wirklich nur noch Schmunzeln. 🕸 Asgar selbst konnte ich in Teil 1 wegen seines Charsets nie so ganz ernst nehmen, aber das Portrait hat da zumindest halbwegs geholfen... **DANKE ÜBRIGENS DAFÜR, DASS ASGAR SICH IN EINEN SCHATTEN VERWANDELN UND DURCH WÄNDE GEHEN KANN! FUCKING POINTLESS PLOT-DEVICE!!!**

In Shannar spielt [I will be right here waiting for you](#), ein wunderschöner Song, der damals wie heute viel Atmosphäre aus dem sonst generischen Dorf rausholt und Asgars Situation - Aus Sicht eines absolut Außenstehenden wie z.B. einem Screenfun-Kind - irgendwo Tiefe verleiht. Man kann Marlex viel vorwerfen, aber nicht, dass er sich schlechte Musik zusammengeklaut hat.

Asgars Schloss... Ronak gewinnt von der ersten Sekunde an die Sympathie des Spielers, aber ich erinnere mich nicht gerne daran zurück, wie lange ich beim ersten Mal herumgeirrt bin in dem verzweifelten Versuch, die dämliche Gruft zu finden... ^^” Es gibt viele amüsante Dialoge mit den Zombie bzw. Skelett-Dienern im Schloss, ich aber werde direkt auf die Gruft zusteuern.

Die ist vorallem an den geschmackvollen Dekorationen zu erkennen. Also, die beiden aufgespießten und endlos mit Blut auslaufenden Köpfe der Zwillinge. Der Sarg ist auch schick, mit blauem Samt, hui. 🤩

Asgar geht Schlafen. So do I. 23:19 Uhr. Die nächste Session wird nicht lange auf sich Warten lassen. kbye.

19:27 Uhr, Dienstag, 15.Juli. Hat jemand Lust auf ein Massaker? Mir wäre danach. Asgar, kennst du da vielleicht jemanden?

Ach ja, der Gute ist ja selbst ziemlich hungrig. In Shannar angekommen dürfen wir Teil einer Hinrichtung werden. Notiz am Rande: Die Eskalation-BGM, wie ich sie jetzt einfach Mal nenne, gehört ebenso zu Vampires Dawn wie guter Mohnkuchen zu Coca Cola. Ich kann mir diese Musik einfach nur in diesem Spiel vorstellen, weil sie immer in den epischsten Szenen kommt.

🤩 Noch lacht Asgar. Bis er merkt, dass die Bewohner des Irrenhauses abgeschlachtet werden. Oh, dieser pfiffige Bürgermeister, genau an dem Tag an dem Asgar Elaine befreien wollte! Aber da hat er die Rechnung ohne die blutrünstige Bevölkerung gemacht, *ha!*



Da hat es ihn vor Freude zerrissen...

Na, erinnert sich noch wer an die hübschen, grünen Zensurbalken der Screenfun-Version? Definitiv ein epischer Moment der Magergeschichte. :) So, nun dürfen wir mit Asgar erstmal ein Dorf niedermachen, wie es sich gehört. Gegen den furchtbar editierten Henker erleben wir unser erstes, episches Standard-Gefecht. Liegt das an mir, oder sieht Asgars Battle-Artworks aus, als hätte er braune Haare und trüge eine graue Pioniers-Mütze darüber?



Der Vorläufer für die in VD2 allseits beliebte Köpfszene.

Unser Amoklauf verläuft erfolgreich, doch Alaine ist nicht mehr zu retten und gut durch. Asgar betreibt sie unter blutigen Tränen. **Blut Weinen** ist übrigens noch eine passende Eigenschaft des Marlex-Vampirs, weswegen dieser Headcanon für alle sein sollte. 🍷

Simons Opa geniert sich seinem Enkel zu erzählen, dass Asgars Zauber für Alaines Wiederbelebung das Blut eines Menschen braucht, der mit einem Vampir schmutzige Liebe gemacht hat. Und fragt sich, was er denn dafür könne, dass dieser Zauber ein solches Opfer braucht. Die Antwort: Nun ja, *alles*. Du erzählst die Geschichte, dude. x)

Mehr Vampir-Metainfos: Vampire der **ersten beiden Generationen** können Menschen manipulieren, so dass sie sich warm anfühlen etc. Außerdem können alle Vampire ihre Fangzähne verstecken. Gute und logische Fähigkeiten.

Zurück bei Valnar, der nach Anhaltsunkten für Ayshalanas Mörder suchen will. Der herumtanzende Asgar-Schatten ist lustig. 🤪 Ansonsten ist die kleine Marie erwähnenswert, die Valnar über den Ehekrach ihrer Eltern in Kenntnis setzt. :-P Die Ermittlung verläuft wenig überraschend ohne Ergebnisse, weswegen Valnar eine Zeldapose einlegt und sich entschließt, zurück zum Berg zu gehen.

Auf zu Alaines Grab. Lustiger Funfakt: Asgar sagt, Alaine wurde geköpft und kann deswegen nicht wiederbelebt werden. *Nein*, sie wurde definitiv nicht geköpft, das war klar zu erkennen. Lediglich verbrannt. Die Pose vom lirgenden Valnar ist so episch mit diesem Riesenmund. :D

So, hasst noch jemand die Verwandlungs-Traumsequenz? Wobei die sich in Teil 2 bei **Jayna** ja ziemlich gewandelt hat. Ich habe dafür eine Theorie aufgestellt: Der Verwandlungs-Traum, den ein Gebissener durchmacht, hängt von der Generation des Beißenden ab.

Erste Generation: (Alaine -> Jayna) Most possible gruesome Traum mit schwarzem Himmel, Blutspieß und notgeilen Spender-Augen.

Zweite Generation: (Asgar -> Valnar) Freaky 8Bit-Scifi-Danceshow.

Dritte Generation: (Valnar->Fodder) Kurzer Totenkopf-Nebel mit Gedächtnisverlust.

Mir ist schon klar, dass Marlex das nicht so durchdacht hat, aber es ist doch kein allzu abwegiger Gedanke, dass es so sein **könnte**, oder?



Cough

Valnar ist jetzt ein Sucker. Diese lächerliche Sonnenbrille fand ich schon immer furchtbar, aber seine silbernen Haare und das Charset sind eine klare Verbesserung. Nachdem Asgar etwa Pinball mit ihm gespielt hat, gibt es eine dramy Cutscene.

Die Balkonszene mit Selbstmitleid-Monologen und Blutschrift-Sinnfragen ist... ganz schön. Ja, doch. Für damalige Verhältnisse. Ich mag diese Szene recht gern. Das liegt aber auch - *natürlich* - vorallem wieder an [der emotionalen BGM](#), die Marlex sich rausgepickt hat. Man hat nun die Möglichkeit, zu Fliehen. Nein, hat man nicht. Man hat die Möglichkeit, Zeit in einem ausweglosen Wald zu verschwenden. Ich verzichte, danke.

Zettel-Suchspiel. Direkt einer der unfassbar nervigsten Abschnitte des Spiels, wenngleich clever, um als Valnar seine ersten Schritte zu machen, das Schloss zu erkunden und sich ein Grundinventar anzulegen. Dennoch, das wäre auch anders gegangen.

Dieses hochspannige Minispiel werde ich demnächst meistern. Es ist 20:44 Uhr, und ich habe für heute genug Blut gesehen.

Ein Zettel, sie zu binden... nein, zwanzig. T__T Es ist ein blutig-sonniger Samstag Vormittag, 19.Juli, 13:00 Uhr. Mir steht eine lustige Schnitzeljagd bevor!

Da Valnar gerade die Speisekammer erwähnt: Mich hat ja schon immer das Schicksal der armen Blondine interessiert, die das ganze Spiel über darin herumtorkelt. 🟢 Der Thronsaal ist eigentlich ganz stilvoll, schade, dass er keine wichtigere Rolle im Spiel hat.

Wesentlich interessanter als die hohen Phrasen unserer hohlen Diener ist die Tatsache, dass man mittels Bücherregalen schon drei Zauber, darunter zwei Kampfzauber, für Valnar erlernen kann. Nice! Und während wir so an Ronak vorbeischlendern, stöbern wir ein wenig durch Asgars Tagebuch und amüsieren uns über die Erzählung eines kleinmädchenhaften Wolf-Bankettes. Böse Vampire -> Goodies. Ein Passwort gibt es auch noch mit auf den Weg.

Die Suche verläuft relativ problemlos, nur der Zettel auf dem Dach des Zentralgebäudes bereitet mir kurzzeitig Probleme. Als Belohnung gibt es den später nützlichen Zauber **Golembeschwörung**. Und nun auf zum Magie-Tutorial im Magiezimmer.



[Bla blubberblubber Fasel](#). Seelen = Seelensteine = Magie n'stuff. Okay. Dann noch ein furchtbares Zauberlernsystem, Wertepusher-Satanszirkel und eine Mini-Bibliothek. Dann dürfen wir endlich raus aus dem Schloss und in die östliche **Mine**.

Und es beginnt das allseits beliebte *Gebirgs-rauf und runter*. Yay... unsere ersten Gegner greifen uns an. Gleichmal die furchtbare Kampfmusik ändern. Dracula Forever ist ganz okay. Bei den anderen Stücken stürzt der Sound des Spiels jedenfalls komplett ab. In der Mine erschaffe ich direkt zwei weitere Skelette. Da muss man erwähnen, dass ich es damals echt toll fand, die ganzen Minen mit Arbeitern vollzustopfen. <3

Da wir hier fertig sind, geht es nach einigen Zufallskämpfen in die Stadt Melsan. Es ist übrigens besonders lustig angegriffen zu werden, wenn alle **rasend** sind. ____.

Nach einer längeren Erklärung töte ich alle Wachen im Gefängnisturm, finde das Versteck des Bluthändlers heraus, gründe etwas und gehe nochmal zurück zum Schloss, um weitere Zauber zu erlernen und dem Geist sein blödes Silberbuch zu bringen. Die Ausrüstung im Laden nicht zu vergessen. Dann sind wir bereit für das Haus des **Bürgermeisters**. Asgars Fetisch. Dramatische Musik, ab mit den Köpfen! Dumm nur, dass wir die Brieftaube nicht mehr erwischen. Hätte uns später viel Ärger erspart.

Oh well. Asgar hat netterweise eine Feuertaufe für uns vorbereitet. Alleine gegen vier Wachen!

Das ist eine sehr schwere Stelle, wenn man nicht schon ein wenig gelevelt hat. Ich hing da bei meinem ersten Durchlauf ein paar Wochen. Kann sogar sein, dass ich neu anfangen musste. Jetzt jedenfalls bin ich etwas stärker und dürfte das Gefecht überstehen. Ja, Vampirkinderspiel. Dem Zauber *Schwarze Energie* sei gedankt. Funfact: Die Wachen haben schwache Seelen, NPC-Bürger haben Normale. VD-Logik, lol.

Es gibt ein kurzes Streitgespräch zwischen Asgar und Valnar-chan, dann sind wir wieder in der Metaebene bei Simon. Es gibt mehr Informationen über **Vincent Weynard**.

Inzugesdessen dürfen wir sogar eine kleine Zeitreise unternehmen und den Hohepriester kurzzeitig selbst steuern.



Das Faceset gehört ebenso zu Vampires Dawn wie die Blutschrift mit Blutrand.

Diesem Strang widmen wir uns dann allerdings erst beim nächsten Mal, wenn Standardkämpfe und TagNacht-Wechsel wieder an unseren Nerven zehren. 15:12 Uhr.

Das Masochisten-Corps ist angetreten, um sich poetische Blut-Graffitis um die geschundenen Ohren hauen zu lassen. Mittwoch, 23.Juli, 18:45 Uhr.

Vincent Weynard und seine Vampirjäger-Buddies machen sich auf in den Wald um Asran. Bis NPC-Quotenfrau Esmeralda ins Wasser festoßen wird. Ich fand es bei dieser Szene schon immer witzig, wie alle Umstehenden der Frau sekundenlang beim Ersaufen zusehen und keiner Schwimmen kann. x)



Die Rede von Vincent ist eine schöne Szene. Und warum? *Natürlich* - Die BGM. Diese leise, mit religiösem Gesang untermalte Melodie ist eines der tollsten Stücke des Spiels und imo eines der besten Kirchen-Stücke aus Makerspielen.

Anschließend sehen wir, wie Mörderhure Abraxas Badass-Lieferant Asgar, welcher damals noch ein richtiger Mausebub war, in einen Vampir verwandelt. Ich finde den Gedanken ja irgendwie cool, dass *Abraxas* der Schöpfer von Quoten-Vampir und Badass vom Dienst Asgar ist.

Jedenfalls geht es zurück in die Gegenwart, in der Valnar und Alaine ein kleines Teteretete haben. Da mein Ziel der **schwarze Valnar** ist, bin ich nicht nur ein böser Vampir, sondern benehme mich dem roten Wildfang gegenüber auch noch wie ein haariger Vampirpenis. Trotzdem kommt sie mit auf den *Safe-Aysha*-Quest. Der scheitert.

Damals und heute no Surprise. Srsly, **wtf**. Es gibt außer Valnar, Asgar und Alaine noch **einen** bekannten Vampir auf der Welt, und **dieser** hat seinen zweiten Wohnsitz genau ein paar Meter westlich von Asgars Schloss. Sure. _____.

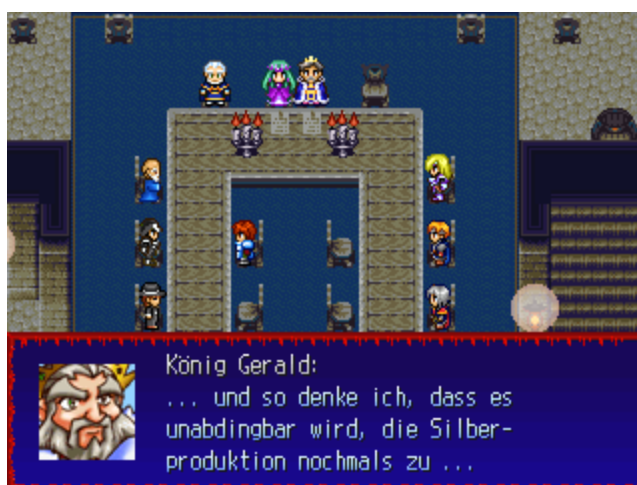
Abraxi hat uns ziemlich geowned und wir müssen zu ziemlich cooler Kampfmusik gegen ihn Kämpfen. Mir düngt langsam, die musikalische Untermalung ist mit das Beste an

VD. 

So, und jetzt wird es richtig lustig. Wir sitzen in einem riesigen Höhlensystem fest und müssen raus. Lasst mich Folgendes sagen: Wenn es einen Dungeon in VD gibt, den ich wirklich inbrünstig hasse, dann ist es dieser. Bei meinem ersten Durchlauf bin ich Ewigkeiten orientierungslos Herumgeirrt, aller zwei Sekunden unterbrochen von pissigen Erdwürmern und granatenhässlichen Höhlenferkeln. Absolut furchtbar und unerträglich. Hinzu kommt, dass die **No-Flucht-Challenge** mir die errettende Dauerflucht ebenfalls verwehrt. Yay, wie ich mich auf die kommenden Minuten freue...

Erster Abschnitt nach 10~ Minuten und 20~ Kämpfen geschafft. Zweiter Abschnitt nach 5~ Minuten und 10~ Kämpfen geschafft. Zum Glück hatte ich die Wege noch grob im Kopf. Im dritten Abschnitt wartet nun der Mörderknecht auf uns. Oder eben nicht.

Wir haben die Wahl, Abraxas anzugreifen und grausam zu verenden oder uns vorbeizuschleichen. **UUuund**... ein Vampir der **ERSTEN** Generation merkt, spürt, riecht *nicht*, dass **zwei Vampire** fast direkt neben ihm stehen...? O... kay. Ich war als Kind btw. total nervös, dass Abraxas wirklich zurück kommt, wenn ich zu lange trödle. Ich habe mir dann vorgestellt, wie er die leere Zelle entdeckt und blutrünstig zurückstürmt.



Am selben Abend, ganz woanders... ich mag und mochte die Szene im **Schloss von König Gerald** sehr. Zum einen, weil ich die Persönlichkeiten hier grundsätzlich interessant finde, und zum Anderen, weil die Gedanken witzig sind. :')

Weniger witzig ist, dass hier der nervige Rittertrupp entsendet wird, der uns bald Plagen wird... aber nein, man musste ja erst abwarten, bis die olle Marie ihre Taube versendet hat. Gutes Personal, ich sags ja immer wieder...

Momentan hat unsere Party aber noch andere Probleme, denn wir sind in das Gebirge zurückgekehrt, um den schmierhaarigen Grobian mit dem x aufzuknüpfen. Demnächst.

Denn diese Session endet hier. Ich weiß ich weiß, ich habe eine Längere versprochen, aber srsly, versucht Mal, ein Grinding-Gebiet nach dem Anderen zu kommentieren. Das wird dann mit der Open World besser. 19:50 Uhr.

**Sooo... höchste Zeit, endlich Mal weiterzumachen.
Donnerstag, 31.Juli, 20:00 Uhr.**

Streicht das, was ich über Abraxas' Höhle gesagt habe. **Wenn** es ein Gebiet in VD gibt, das man inbrünstig hassen sollte, ist es diese **Gebirge-Schnitzeljagd** mit Valnar, Alaine und Asgar. Srsly, der nervigste Abschnitt des ganzen Spiels. Minutenlang sinn und ziellos auf einer riesigen Map mit zufälligen Gegnern aller zwei Schritte rumrennen, wenn man eventuell auch noch unterlevelt und out-of-Items ist. Awesome! Möchte mich gar nicht daran erinnern, wie viele Wochen ich hier damals hing. Na ja, los geht's..

Viel gibt es zu diesem Gebiet nicht zu sagen. Nach endlosen Minuten des Herumirrens und Insekten Plättens(DIE NICHTMAL BLUT GEBEN!!!) findet man vielleicht oder auch nicht die drei Höhlen, in denen es einige Items abzustauben gibt. Danach bin ich nur noch im Kreis gelaufen und habe auf den Timer gewartet. Und ENDLICH geht Asgar die Lust aus, verdammt...

Wir sind zurück im Schloss, aber juhe, die **angekündigten** Ritter sind da! Das heißt, all unsere Diener sind platt, das Schloss ist nun EBENFALLS voll mit Gegnern und wir müssen, vollkommen am Ende und arm wie wir sind, bis zum Magierzimmer, um den

Boss der Bande zu töten. Srsly, aber das ist brutaaaaal unbalanced. DREI lange Gebiete mit Zufallsgegnern hintereinander, ohne Möglichkeiten zum Aufrüsten. Good Job, Marlex.

Wenigstens kann man sich im Sarg ausruhen. Ich finde es übrigens interessant, dass die **Elras** schon in Teil 1 erwähnt werden - Im Dialog der roten Kiste.

Das Schloss wirkt ohne die Skelett und Zombiedienen von jetzt an übrigens leider NOCH leerer und zu groß als ohnehin schon... das wurde in Teil 2 natürlich viel besser gelöst, wo man sich viel mehr als Anführer einer organisierten Armee als wie einsamer Vampir fühlt.

Nach etwa 10 Minuten erreiche ich das Magierzimmer. **Bisher keine Flucht.** Ich schwör, alda! Noch schnell im Satanszirkel mit ein paar Seelen kopulieren um Valnar zu stärken, dann geht es gegen den in trendiger Gothrüstung erschienenen *Sir Esthir*. Ich glaube, der war kein so harter Gegner...



Nachdem Asgar und Sir Esthir sich ein Dissbattle geliefert haben, als wären sie zwei bockige Vorschüler, dürfen wir den eigentlich ganz sympathischen Ritter zu eigentlich ganz cooler Musik vermöbeln.

Also, so leicht war er nicht, aber ging schon. Das liegt sicherlich auch mit an den unausweichbaren Kämpfen meiner Fluchtlosigkeit...

Dat Fatality! 😊 Wenn Marlex sich bei Teil 2 in einem definitiv gesteigert hat, dann bei seinem Pixelgore. :-P

Wir haben *endlich* die **Open World** erreicht (Holo.sei.Dank.) und können per Fledermaus andere Städte und viele Dungeons erkunden. Der Plot sagt Klennar, aber dieses kleine Örtchen werde ich zunächst meiden. Aber erstmal an Asgars Seelenapparat um Seelensteine für unsere Silbermine zu generieren und neue Zauber zu lernen. Dann geht es raus.

GGHZU%\$\$%RZZJUO%\$"!°°°!!°°°°!"',,,,,,"\$&/HJ&Z%/()/%%/&IMUI!!!!!!

Streicht das, wir haben die Open World noch nicht erreicht. Klennar ist Pflicht.

Haach ja.... ich habe Spaaaaaß... **Debiles, wenn auch nicht ganz überzeugendes Grinsen**



Seufz

Wir bekommen im doppelten Sinne eine amüsante Szene; zum einen Abraxas, der das Geschehen durch seinen Fernseher verfolgt und mit seinen spöttischen Kommentaren den Spieler repräsentiert, zum anderen Valnar, der sich benimmt wie ein kleines,

bockiges Kind (Hatten wir das nicht gerade?) und sich anschließend mit Asgar auch genau so zankt. Nein nein, Teil 2 und so. Viel besser.

Ayshas Ressurrection schlägt - Damals und heute keine Überraschung - fehl. Rückblickend betrachtet eigentlich schade, Vampir-Aysha wäre als viertes Mitglied doch eine Bereicherung gewesen, vorallem weil man dann auch mehr Alternativen hätte einbauen können. (Bendelt Valnar mit Aysha oder Alaine an? Oder erwischt es am Ende sogar Asgar und Aysha?) Aber so endet die gute Blondine früher oder später als Schlachtmaterial.)

Der Kindergarten-Joke vom Opa in der nächsten Meta-Szene ist übrigens so ein Beispiel für das Quäntchen Sicher und Leichtherzigkeit, welche diese Perspektive für den Spieler ins düstere Geschehen bringt.

So, **JETZT** steht uns die Welt aber wirklich offen. Wir lernen Zuflucht, Fledermausmantel sowie Blutkonzentration und erhalten win paar lose Ziele, die den Plot so ein wenig vorantreiben sollen. *Ha... ha... ha.*

Die ersten Städte und Gebiete nehme ich mir dann in der nächsten, hochspannenden Session vor. Es ist 21:34 Uhr.

Ich habe gerade Zeit, um eine kleine VD-Session einzuschieben. Und die vielen, vielen Leser darf man ja nicht warten lassen, korrekt? Nein? Okay... Samstag, 2.August, 19:49 Uhr.

Nachdem ich meine Mine mit Skeletten gefüllt und mich in Melsan ein wenig besser ausgerüstet habe, geht es erstmal ins verschlafene Dörfchen Herlis. Warum? Wegen der **Künstlerin**, welche wir nach Shannar schicken können. Denn wie sich der ein oder Andere vielleicht erinnert, ist das, was Asgars Schloss in Teil 2 stellt, in Teil 1 auf sehr, sehr heruntergebrochenem Maße das leere Dorf Shannar. Wir können es mit mehr oder weniger nützlichen Bewohnern füllen.

Danach erledigen wir auf dem örtlichen Saatfeld unsere erste Nebenqueste, indem wir den Kamin des nahestehenden Hauses anzünden und die gierigen Krähen vertreiben. Belohnungen gibt es nicht, aber doch zumindest EXP.

Tja und mehr gibt es nicht zusehen. Ein paar Läden, ein paar Dialoge. Natürlich könnte man alle Bewohner sofort töten, aber das wäre dumm, weil man ihr Blut noch brauchen wird. Aber gegen Ende des Spiels gibts den planetaren Genozid.

Etwas nordwestlich wartet das optisch ganz nette Waldstädtchen **Isthar** auf unseren Besuch. Ein Bluthändler, ein Mini-Quest und ein liebeskranker Junggeselle, den wir nach Shannar schicken, dann sind wir hier fertig. Weiter geeehs~

Auf der nördlichen Insel dieses Kontinents besuchen Valnar & Co. die von Höhlensystemen durchzogene Nebelprovinz **Asdion**, in der Vincent Weynard damals seine Rede gehalten hat. Auch hier gibt es einen Bewohner für Shannar, sowie einen Bluthändler und zwei Nebenquests. Die Höhle mit **K.A.** an der Wand ist besonders interessant, aber erst sehr viel später im Spiel... achso, und wohlklingende, wenn auch altbekannte BGM, die mich absolut an **Feuer um Mitternacht** erinnert...

Zwischenzeitlich schiebe ich mal eine kleine Grinding-Session auf der Weltkarte ein und erlebe mein erstes **Game Over** gegen ein paar Diebe. Pest. Aber die BGM des GO ist nett.

Anschließend wende ich mich der nordwestlichsten Stadt, **Uruya**, zu. Im westlichen Pub tauschen wir unsere Flasche Sephimikes Bier gegen einen wertvollen Ring ein, nur um zu erfahren, dass wir nach allen Regeln der Kunst... *penetriert* wurden. 🏰



Apropos penetriert: (Gott, ich *liebe* meine Überleitungen!) der örtliche... äh... Knatterdamen-Lenden-Dienstleistungs-Sammelplatz ist das kulturelle Zentrum der Stadt. Nicht nur, dass die Getränke auf ominöse Weise ohne eine Bar auf ganz... *natürliche* Weise hergestellt werden, es gibt ein griechisches und spanisches Zimmer, was irgendwie paradox ist, da es die Existenz von Griechenland und Spanien in dieser Welt voraussetzt. Darüber hinaus hat die Sekräterin dieses Etablissements viele Tipps für den lustigen Gruppenf*ck für zwischendurch und in der Mittagspause. Ich sehe, hier schreibt man Kompetenz groß! 👍

Nachdem wir einen kleinen Obolus für den Eintritt ins erste Geschoss bezahlt haben, dürfen wir... dort nicht einmal die Attraktionen nutzen. Gemeinheit! 🤢 Nun, zumindest gibt es für den geneigten Pixelmasturbanten von nebenan eine Strippszene zu betrachten, in der wir ein paar Plotinfos von *Simon* **Sir Patrick** über eine Höhle südlich von hier erfahren, für welche die Party aber noch viel zu schwach ist. Bevor es richtig spannend wird, schreitet *natürlich* Elaine ein. Olle Schnepfe.

Mit dieser hosenspannenden Szene endet diese kleine, aber feine Session der Städteerkundung erstmal wieder. 21:00 Uhr, und ich muss jetzt unter die Dusche...

Heute gibt es mal eine besondere Session mit dem geschätzten relxi-chan als Gastkommentator. Wenn das mal nichts ist! Mittwoch, 6.August, 23:40 Uhr btw.

relxi: *“Gleich als Soundtest das Intro von Vampires Dawn gehört, und schon realisiert, dass ich es nie länger als 5 Sekunden hörte und der Teil dahinter eigentlich verdammt catchig ist.*

Außerdem beginnt diese Session natürlich in Uruyas Bordell. Achja, gute alte Zeiten, als Marlex noch mit Soundbudget sparte:

jump2.wav

jump2.wav

jump2.wav”

Nonsense verlässt Uruya und fliegt zu Thessas Jahrmarkt

relxi: *“Thessa war schön. Generell sind solche Minispielareale in Makerspielen ziemlich selten. Zeit, sowas mal in meinem Weltenbauprojekt einzuplanen...*

Nonsense, der gerade nur 8 Filar dabei hat, fragte sich zudem, wer die ganzen Balloons des Jahrmarkts aufgeblasen hat. Meine naheliegendste Vermutung schließt auf einen Großimport aus Uruya, auch wenn mir dafür noch...handfeste Beweise fehlen.”

Schön gesagt, mein Freund. Ja, ich wollte also zu dem grünhaarigen Storch aka Jahrmarktleiter, aber anscheinend bin ich pleite. Mal sehen, ob ich was Verkaufen kann, sonst gehe ich Grinden... geile Jahrmarkt-BGM übrigens.



**VALNAR VSES WIIIIILLLOOOOOOOOOOOO
BEGIN!**

Ahhh, eines der ganz großen Highlights des ersten Teils: Das Armdrücken! 🏆

Das Enter-Hämmern gegen Hänfling, Mittelmaß oder Kraftpaket hat mir damals echt Spaß gemacht, und wenn man eine Person im Zelt umbringt, bekommt man drei starke oder je nachdem nicht so starke Gegner vorgesetzt. > ___ > So, erstmal sehen, wie ich mich gegen Willo... *hämmere*.

Puh, Ausdauer-Hämmern ist nicht einfach. Und was bekomme ich dafür? Einen Punkt.

EINEN. URINGETRÄNKTEN. PUNKT. 🏆 Also weiter zu Karlos.

relxi: "Ein Punkt für ein weggebrochenes Leertastenstück, welches laut deinen in Wut geschrienen Angaben die halbe Leertaste entspricht. Eine durchschnittliche Tastatur weist eine Größe von 8x4x2,5 Leertasten auf, sodass eine Leertaste ein Achtzigstel einer Tastatur entspricht. Da eine durchschnittliche Tastatur etwa 12€ kostet, würde ein Leertastenstück obriger Größe 7,5 Cents wert sein. Damit wissen wir, dass ein solcher Punkt entsprechend 7,5 Cents wert wäre. Würden wir gegen die Investition von 30 Filar beim Armdrücken gegen Rikus den Knallharten gewinnen, würden wir 15 Punkte erhalten - wodurch 2 Filar den Wert eines Punkts und damit ein Filar den Wert von 3,75 Cents hat. Wenn wir Konzepte wie Inflation und Wechselkurse ignorieren, ist ein Söldner in Vampires Dawn 2 für satte 18,75€ (500 Filar) anheuerbar - und das auf theoretische Lebenszeit. Und wenn ich so darüber nachdenke, für welches Geld im irdischen Mittelalter ein Söldner sein Leben geopfert hätte, erscheinen mir diese Verhältnisse nicht wirklich abwegig...was auch immer Marlex sich für Hintergrundgedanken machte - er weiß, ab wann Metadenken gruselig wird."

Haaah... trotz massiven Laggs besiege ich Karlos nach einem langen, knallharten Männerduell. Und jetzt... peilen wir den Champion an; Rikus. Boah, tun mir die Hände weh. Ich habe... 2? 3? Minuten lang ununterbrochen auf meine Tastatur hämmern müssen, um zu gewinnen. 15 Punkte sind der Lohn... schade, dass ich euch nicht zeigen konnte, wie sehr ich gehechelt und gelitten habe... stellt es euch bitte vor. (: So, raus hier und ins nächste Zelt.

relxi: "Solange dein nachbarnstörendes Gehämmere nicht wie bei meinem früheren Wirtschaftslehrer gewesen ist: Schläft bei offenen Fenstern vor seinem Fernseher ein, nur um 3 Uhr morgens von einem Porno geweckt zu werden, welcher durch die gesamte Nachbarschaft hallte..."

Beim *“Schnapp den Buhmann”* gibt es wegen den Laggs 2 Punkte. Yay.

relxi: *“Auch wenn es laggt - die Musik ist ohrsome.”*

Beim Würfelzelt bin ich ganz groß Baden gegangen. Nun ja, Versuch macht kluch...

relxi: *“Ganz groß baden gegangen? Immerhin ist der Gestand von Blut und Verwesung fort. Achja, der arme Punktekartenhändler...dessen Punktekarten ein ganzes Menschenleben wert sind (s. oben).”*

Würfelspiel.

relxi: *Bis du verlierst. xD*

Nach 8 Würfeln (Dieser miese Halsabschneider!) bekomme ich drei Punkte. Sehr gut, weiter. Oder besser gesagt: Ich komme hier nochmal in der nächsten Session hin. Will ja relxi nicht nur für den Jahrmarkt missbrauchen.

relxi: *“Da stimme ich dir zu. Die Nächte mit dir könnten immer mal Abwechslung gebrauchen. Weil Folterkeller und Jahrmarkt werden nach missbrauchsreichen Monaten auch eintönig...”*

Ah, der **Dieb für Shannar!** ...Moment, nein. Das ist der Obdachlose, dem wir ein Haus in Shannar schenken. Immerhin.

relxi: *“Meines Wissens nach müsste er sogar derselbe Dieb sein, der mit dem Namen Strife (oder Strive?) in Vampires Dawn 2 Asgar befreite. Vom Aussehen her sind sie natürlich anders, doch es sind Jahre zwischen den beiden Teilen vergangen, weswegen Strife auch seinen Stil ändern konnte.”*

Oha, das ist ein echt interessanter Fakt und ein offensichtlicher Gedanke, der mir bisher gar nicht kam. Nice!



relxi: *“Das Buch wirft dunkle Schatten auf mein Spielempfinden.”*

So, Asran ist durch. Zwei kleine Quests, ein Besuch beim Waffenhändler, den Verkauf einer antiken Münze an einen Sammler, unseren Obdachlosen und das Lernen der **Elras**-Sprache hat es hier gegeben. Immer wieder interessant, wie die Elras in Teil 1 bereits vorhanden waren.

relxi: *“Das stimmt. Ich finde es immer schön, wenn Entwickler von Teil zu Teil weniger neuen Content frei ausdenken, sondern, ob geplant oder spontan, auf altem aufbauen und damit die Spiele in sich verweben - Spielwelt und Lore ineinander stimmig stellen und verfeinern. ^^”*

So, zu Ehren relxis stattdessen wir als letzte Tat dieser Session entgegen meiner Planung **Tradan** doch schon einen kleinen Besuch ab. Also das Dorf, wo Aysha gewütet hat. Da der rote Totenkopf uns aber schon freundlich den Weg hinaus zeigt, ist Vorsicht geboten. Sichtbare Wackelzombies, zum Glück.



Unser Ziel ist das wichtigste Event in Tradan: **Das Mädchen Yuffie im Fass**. Man hat hier die Möglichkeit, eine Überlebende mittels geschickten Antworten aus einem Fass zu locken. Das Traurige daran: Es ist fast sinnlos und bringt nichts. Wenn man böse ist, verschlingt man sie mit Asgar, wenn man gut ist, darf man sie trotzdem nicht ins Schloss bringen und sie landet in einem Zombiemagen. Das hat mich als Kind massiv aufgeregt und ich finde das immer noch unzureichend gelöst. Arme Yuffie. :<

relxi: *"Ich finde den Namen Yuffie süß. Wenn mich IRL irgendjemand mal Yuffie nennt, bekommt er eine individuelle Pixelei von einem Keks spendiert. ^ _ ^"*

Hattest du bisher deinen Spaß, Yuffie?

relxi: *"Blaubeerkeks mit grünen Trauben. Und einem Mikrofon. Gib' mir ein paar Minuten..."*

Zum Schluss kehren wir an den Ort des Verbrechens zurück, um die geübten Armdrucker allesamt abzuschlachten. Rikkus verwandle ich dabei zuerst, denn er wäre ein zu starker Gegner. Aber die anderen drei sind ein Vampirkinderspiel. Bäm, bäm, bäm, ein paar Erfahrungspunkte mehr und unsere Coop-Session geht zu Ende. Vielen Dank, dass du dabei warst, **Yuffie!**



**Wenn euch der COOP-Modus gefallen hat, lasst es uns im LPN-Thread wissen.
Hoffentlich hattet ihr genau so viel Spaß wie wir. 1:32 Uhr. Bis dann! (:
btw. Level der Party: 12~**

**relxi beehrt uns einmal mehr mit seinen unqualifizierten Textwällen, womit uns
unsere Reise zurück zum Jahrmarkt führt. 23:00 Uhr, Freitag der 8.August. :)**

Zurück zum Jahrmarkt, um Selbigen zu beenden...

relxi: "Protip: Kleine Mädchen mögen keine Mörder. Wollt ihr daher Berufe wie Erzieher oder Lehrer anstreben, erwähnt keinesfalls eure frühere Karriere als blutsaugender Schlächter, Attentäter oder sonstige Berufe im Lebenslauf."

Zuerst die *Hol-Das-Gold*-Attraktion. Verdammt schwierig, ich scheitere sogar an Stufe 1 und zocke mich in den finanziellen Ruin. Aber macht auch irgendwie Spaß. :')

*relxi: "Ich erinnere mich an diese Attraktion. Ich habe sie wegen ihrer absurden Schwierigkeit bei jedem Durchspielversuch wie die Hölle... **Blutgeisterebene** gemieden. Vorher hatte Nonsense noch 346 Filar auf Tasche, jetzt nurnoch 46. Armer Kerl."*

Dann geht es erstmal ins traurige, fremdenfeindliche **Melsan** mit schönem passenden Theme, um neues Geld zu besorgen.

relxi: "Nur, um anschließend von einer satten 1.400 auf unter 800 reduziert zu werden. Diesmal auf schwierigem Schwierigkeitsgrad, denn was muss, das muss. Jedenfalls ist VD ein gutes Spiel, um Spielsucht und mentalen Masochismus eines Mitmenschen wie Nonsense zu erforschen."

Japp, habe das Spiel selbst auf leicht nicht geschafft. Srsly, 5 Fänger mit dem selben Speed wie Valnar und an allen Ecken, the **F*CK**. Weiter. Bei *Feuerläufer* läuft (Haha!) es etwas besser.

relxi: "Daher ist das Spiel so teuer und ungerecht. Das Speed der Fänger zu finanzieren, um so deren Effizienz zu steigern und mehr Profite zu erwirtschaften. Zudem Spieler durch den speedverseuchten Atem abhängig zu machen, um sie zu

fesseln...Allen Ernstes, was da also im Untergrund des Königreiches vor sich geht, ist wirklich so verdammt dreckig und schattig, wie wir alle es gewohnt sind..."



Das *Todesstrecke*-Spiel ist auch recht schwierig, aufgebaut im **Super Mario**-Stil läuft man schnell mal in eines der Turbomonster rein... *Schlachter* ist lediglich ein *Destroy the Postbote*-Klon und mein absolutes Hass-Minispiel hier, *Freier Fall*, indem man DREI Minuten lang lustig den immergleichen Steinen ausweichen muss, probiere ich nichtmal ernsthaft. 🤔

relxi: *"Ach, immergleich ist ein unfaires Wort. Rhyoliten und Lamproiten mögen zwar beides Felstypen sein, doch bieten sie für einen Kenner genügend Anreiz, um drei Minuten lang über die Entstehung der tektonischen Expressionen der VD-Welt zu schwelgen..."*

Halt die Backen, relxi. xD

Jedenfalls ist der Jahrmarkt damit ENDLICH abgehandelt, und wir können uns wieder wichtigeren Dingen widmen...

relxi: *"Das entwickelt sich ja in eine schlimme Richtung..."*

LIMM, Valnars Heimatort, ist unser nächstes Ziel. Hier gab es leider nur eine schwächliche Quest, dafür den Hinweis auf eine Höhle im Norden, für die wir aber noch zu schwächlich sind. Außerdem finden wir diesmal WIRKLICH das erste Mal unseren

allseits beliebten **Dieb Strife**, welcher leider in die Wüste entschwindet. Aber wir sehen uns bestimmt wieder. <3

relxi wurde leider müde und musste uns deswegen frühzeitig verlassen, aber wir machen noch ein Weilchen solo weiter. ;)

Die Wüstenstadt **Ishtar**, in der Frauen noch so behandelt werden, wie es die Evolution vorgesehen hat_(Ironie beachten, danke), hat unserer blassen Vampirtruppe bedauerlicherweise auch nicht viel mehr zu bieten als einen Bluthändler, eine Queste für vieeel später und eine neue Bewohnerin für Shannar, unsere ganz eigene Waffenhändlerin. Nunja, Letzteres wird im Laufe der Zeit zumindest recht praktisch. :)

Esrik. Nette BGM. Kein einziger Quest. Tja. Ich beende diese Session damit, dass ich dem Mann in Asran noch seinen Schmetterling bringe und einige EXP kassiere. Dennoch, bis zum nächsten Mal werde ich ein wenig Grinden, damit wir uns dann auch irgendwann Mal **Aysha** widmen können...

Mehr Coop? Schnellere Sessions? Optionale Gebiete erforschen oder stramm der Handlung folgen? YOU decide! Epic Nonsense-LP's of History. 1:15 Uhr, see ya next time.

11 Blutgeister müsst ihr seeein~

Nonsensu-sama ist wieder da. Heute erkunden wir noch kurz die übrigen Städte, dann geht es knallhart nach Tradan. Ich habe mir auf der Weltkarte den Arsch abgegrindet und bin nun etwa Level 20. Mittwoch, 13.August, 17:34 Uhr.

Auf dem weitläufigen Eiskontinent im Nordosten finden wir **Iranis** samt Kirche, Pub, Bluthändler und Quest-Schneeman. Im Pub spielt eine "*Musikerguppe*" ein klassisches und vielverwendetes Stück, das ich vorallem mit Kelvens **Licht und Finsternis** in Verbindung bringe. <3



Im zentralsten Kontinent der Welt liegt eine kleine Höhle, in der sich ein holdes Feuerweibchen verbirgt. Ich kann es mit ach und Krach besiegen, woraufhin Asgar hier eine zweite Silbermine einrichtet. Yay. So, genug getrödelte, auf ins Village of the Dead.

Ist echt schön, wenn Gegner sichtbar und somit ausrottbar sind. Jedenfalls bin ich nun in der Gruft. Das wird für die No-Flucht-Challenge sicher ein Risiko, aber ich habe mich halbwegs mit Tränken eingedeckt...



Schlüsselfund, Beben, Fluchtbefehl. Eine supernervige Flucht. Ich habe das damals so gehasst und tue es jetzt wieder. Es kann überhaupt keine Hektik aufkommen, weil man ständig von Randomgegnern attackiert wird. Ekelhaft. ._____.

Mittels der Fledermausverwandlung habe ich mich dann aber doch hochgearbeitet. Lustig, wie so ein Grufteinsturz ein ganzes Dorf explodieren lassen kann. Jedenfalls habe ich den Schlüssel zur Tür in der Höhle im Wald im Norden also im Süden von Uruya. Ergibt Sinn. *Ayshaaaaaaaaa, Valnaaaaaar kooooomt!*

Zuerst aber sauge ich Blut aus den Sahnetörtchen des Bordells, decke mich mit Silber, Heilitems und besserer Ausrüstung ein, erfülle ein paar der bekommenen Nebenquests wie der mit dem Schneemann und grinde noch etwas. Stellt euch also vor, wie zwischen dieser und der nächsten Zeile 20~ Minuten vergehen. 🤖



Ich habe mich entschieden, noch schnell **König Gerald's Schiff** anzugreifen. Das Schiffsystem war in VD1 ja noch ziemlich unausgereift... waren die Gegner auf einem bestimmten Schiff noch zu stark für die Party, hatte man entweder Pech oder flog gleich wieder davon, womit das Schiff aber automatisch unterging. Und wenn Valnar an Bord das Blut ausgeht und man keine Bluttränke mehr hat, heißt es **Blutkonzentration**. 🤖

Ich kann die drei Ritter glücklicherweise problemlos zu Standardblutpfützen verarbeiten, in der Kabine wartet **Grandy**... laut seines Charsets auf mich. Ach nein, es ist einer der **Weisen aus Eternal Legends**. Laut seines Monsterbattlers. Ach, wer auch immer, mach tot...

Jetzt suche ich mir im Schattenwald mal den Höhleneingang raus... weiß nur, dass er im Südwesten lag. Wünscht mir Glück. Wobei, wenn ihr das tut, habe ich die Höhle wohl schon gefunden. Verdamnte Paradoxen.

Gott, ich HASSE Random Encounter, vorallem, wenn es so starke Monster sind wie hier! Selbst in der Höhle noch ist das unerträglich. Erst nach Gefühlten Ewigkeiten erreiche ich die drei Ritter vor der Stahltür.

Ich krepere jämmerlich gegen den Sonnenstrahl aus dem Hintern des Anführers.

Wegen Mangels Heilitems. **JA WEIL DIE MEISTEN DAVON GEGEN DEN ENCOUNTERFODDER DRAUFGEANGEN SINDFUUUUUUU**

Zum Glück habe ich vorher gespeichert. Zuflucht. Silberbarren. Einkaufen gehen. Mal sehen, was ich so zusammenkratzen kann

Eieiei... haarscharf setzt die bezaubernde Alaine den letzten Schlag, bevor ich ein weiteres Mal Marlex Pseudogesicht über einem blutigen Game Over gesehen hätte. Lustigerweise erwähnte Sölf glaube ich im LPN-Thread kürzlich, dass man für Aysha das Level 20~ braucht. Meine Party ist gerade bei 25~ und ich zittere schon bei den Rittern vor ihrer Tür. Oh je. 🤖



Ein roter Totenkopf.

Ne, das geht so wirklich nicht. Wenn mir sogar noch ein roter Totenkopf seine Aufwartung macht, muss leveltechnisch etwas passieren. Ich denke, ich werde bis zur nächsten Session noch etwas in dieser Höhle trainieren und ggf. im Magierzimmer meine Werte pushen. Aber so oder so - beim nächsten Mal rollt der Kopf unserer Ex, ho!

Von jetzt an also stramme Story-Sessions. Gusta? Sagt es mir. Oder auch nicht. Was ist wahrscheinlicher? 19:15 Uhr.

Wir stehen kurz davor, die Welt um eine Blondine ärmer zu machen. relxi ist wieder dabei, denn er mag keine Blondinen. Frauenfeind. Samstag, 16. August, 20:00 Uhr.

relxi: *"Ich tue nur, was in deinem Drehbuch steht. Wie bist du überhaupt auf die Idee gekommen, die nazireitenden Dinosauri-" *Verstummt auf das Laden einer Waffe hin**

Die monotonen Höhlen hinter der Tür führen mich mit nervigen Drachen-Encountern eine Weile in die Irre, aber dann sehe ich brodelnde Lava. Wir wissen, was das heißt. Ganz ruhig, relxi... gleich ist sie tot.



Endlich treffen wir Valnars Schlussmacherin wieder. Wenig überraschend hat sie das langhaarige Weichei nie wirklich geliebt und verhöhnt selbiges sogar amüsant. 🤪 Dass die Party hier ist, ist selbstverständlich auch alles just according to Keikkaku. Genug geredet, Blondschoopf, vernichten wir dich zu furchtbarer Spielhallen-BGM!

relxi: "Ihre Heilfähigkeiten sind *aysheiße*. Und das war nur ihre erste Form..."

Puh. Trotz arschviel Training schaffe ich den Kampf, indem Aysha zum Grashüpfer mutiert, nur **gerade so**. Speaking of that... *warum* wird sie zum Grashüpfer? What the FUCK?! Ich finde es in allen Medien sowieso immer lächerlich, wenn Vampire sich in alle möglichen Monster verwandeln, denn das können sie nunmal nicht auf diese Weise. o.o

relxi: "*Asgarwolf*." *schulterzuck*

Jedenfalls stoßen wir die Blutgottesanbeterin in die heimelig-blubbernde Lava und, REIN ZUFÄLLIG, meldet sich Sekunden später **Abraxas** zu Wort, der uns den Geheimcode zu seinem Versteck nennt und **NICHT VORHER ÜBERPRÜFT, OB MOLANA NOCH LEBT OBWOHL ER WEISS DASS SIE GEGEN VALNAR UND CO. KÄMPFEN MUSSTE UND SICH NUN NICHT MEHR MELDET!** [DUMM DUMM DUMM DUMM DUMM](#). Ich finde es übrigens recht schade, dass wir Molana nie wieder in der Blutgeisterebene oder so wiedersehen. Sie ist ansich ein Charakter mit Potential gewesen der von der deutlich besseren Story-Ausarbeitung in Teil 2 hätte profitieren können. Menno.

relxi: *“Vielleicht tat Molana nur so, als ob Abraxas anwesend wäre. Zwecks Einschüchterung.*

Hätte man wie in der Highlander-Serie lösen können. Zwei stiltechnisch verschiedene Ayshas, die der Spieler garnicht als gleiche Person erkennt, gerade weil sie verschiedene Persönlichkeiten vertreten (Pro-Valnar und böse Dienerin), und sie entsprechend in komplett unterschiedlichen Szenen zeigen. Um dann beide vom Plot her als gleiche Person aufzuklären.”

Mit dem Code geht es ins nördliche Limmgebirge, wo wir neben Bahamut und dem Erdelementar aus **Eternal Legends** auf ein kleines, leeres Versteck von Abraxas treffen. Er hat es fluchtartig verlassen. Und was blieb zurück? Eine Karte mit seinem nächsten Ziel. **DIE HÄTTE MAN JA NICHT SCHWÄRZEN ODER VERBRENNEN KÖNNEN HIMMELDONNERWETTERNOCHMAL PLOT-DEVICES!!!!!!**

relxi: *“Oder abzeichnen. Es hätte nerviges Gefliege und Gekämpfe erspart.”*

Also geht es auf zu einem Vampirversteck auf einer kleinen Insel. Der Einzige noch lebende Vampir a.k.a. Jinnai mit getönten Haaren vermittelt uns an die Kinder der Apokalypse. Au ja, die haben so ein tolles Versteck. :D



Nachdem wir durch die SEEEHR SUBTILEN (!!!) Hinweise vor dem Versteck den Eingang gefunden haben, bewegen wir uns durch die geschmackvoll eingerichteten Hallen. Und das meine ich auch so. Das ist mein Lieblings-Chipset mit Abstand. Das animierte Blut, die Totenköpfe mit bunten Augen, die schwarzgoldenen Teppiche... definitiv der grafisch stärkste Ort neben der Kirche eines gewissen Masterminds! :A

Hier werden hauptsächlich Frauen geopfert. *Saftsäcke*... Die beiden Händler werde ich erst nächstes Mal benötigen, beim Oberaufseher kann man Aufträge erfüllen und der Führer, **Lord Mandrake**, erzählt uns mehr über Abraxas. Es gibt noch 7 Vampire auf der Welt. Ähm nein, jetzt 6. Valnar, Asgar, Alaine, Abraxas, Vincent. (OH NO DAS SPOILER!!!!) Nummer 7 kennt man nicht, aber er taucht am Anfang von VD2 bei **Nyria** auf. Wiedermal ein glücklicher Zufall mehr für Marlex. :D Es ist also an uns, den Vampirschlächter in seinem 15 Stockwerke hohen Turm auszuschalten. Was natürlich erst nächstes Mal frühestens angegangen wird, denn es ist seeeeeehr hart. Aber ich freue mich trotzdem drauf, denn der Turm rockt!

Schön, dass ich endlich vorankomme, und mit diesen großen Schritten wird es auch weitergehen! Danke an relxi für seine subtile Teilnahme, es wird nicht die Letzte gewesen sein, schätze ich. ^^ 21:10 Uhr.

So flott kann das gehen. Keine zwei Tage ist die letzte Session her, da folgt auch schon die Nächste. Man merkt, Nonsensu-sama möchte fertig werden. Heute werden wir (Ich liebe es von mir in der Mehrzahl zu sprechen, wie ihr vielleicht bemerkt habt) uns den Nebensächlichkeiten widmen. Sonntag, 17.August, 22:00 Uhr.

Als erstes stehen sämtliche Schiffe und Minen auf dem Abendplan. Ich begeben mich also zur Insel im Nordwesten der Weltkarte, da ich dort eine Mine vermute, und versenke auf dem Weg ein Matrosenschiff. Tatsächlich; Eine Höhle mit dem **Säbelzahn timer aus den Ostmarken** befindet sich hier. Kätzchen gekillt, wieder eine Mine mehr. Drei nennen Asgar & Co. nun ihr eigen.

Nach einiger Herumfliegerei entdecke ich Mine Nummer vier. **Direkt neben Uruya**. Sehr smart, Mr.Nonsense. 🤖 Echsenvieh schlachten, Mine einrichten, ???, Silber! Auf zur letzten Mine, auf die ich mich schon freue... 🌍



Woher zur Blutgeistebene weißt du das?
Wurden Steckbriefe gedruckt oder was?!

Es handelt sich nämlich um die Mine von König Gerald persönlich. Und wollen wir hier rein, müssen wir erst **Korina Helder** nebst Speichellecker besiegen. Ich mag die Ritterin, die leider viel zu wenig Dialog im Spiel bekommen hat. Aber jetzt reiße ich ihr den eleganten, kleinen Hintern auf. Mit den Zähnen. Vampir. Zähnen.

Der rote Wildfang ist ein ganz schön harter Brocken, *müssen* die Kämpfe immer so knapp ausgehen? 😊 Alle Minen gehören nun uns. Ich suche mir noch die verbleibenden Schiffe, dann gehe ich den **Quests** der Blutsekte nach.

Wobei, da wir gerade bei Nebensächlichkeiten sind - Ich werde mich jetzt an die Spur des **Diebes Strife** hängen, und sobald ich ihn nach Shannar geschickt habe, nach den Früchten meiner Arbeit sehen. (:

Im Schatten großer Mauern - Klennar.

Irgendwo im Wald - Ishtar.

Eine gestohlene Punktekarte - Thessa.

Hier wird es mir eindeutig zu heiß - Iranis, I guess.

Ich interessiere mich nur für reiche Menschen - Asran.

Wer kein Geld hat, KANN nicht freundlich sein - Das eine arme Dorf.

Asgar macht dem Flitzer das Angebot, für ihn in Shannar zu stehlen, wird dafür aber ausgelacht. Nun heißt es, in einer der übrigen Städte suchen... mein erster Verdacht wäre **Asdion**. Ne, da isser nicht... Uruya? Ja, Volltreffer! Asgar... *asgar* ein bisschen, dann haben wir die Blaumatte **endlich** überzeugt. 🍷 Und nun auf nach New-Shannar.



Ob die verwesene Leiche auf dem Henkersplatz sie inspiriert?

Von den dankbaren Bewohnern bekommen wir ein paar Geschenke, bei der Künstlerin können Valnar & Co. sich verewigen lassen und im ehemaligen Rathaus hat ein Waffenladen seine Pforten geöffnet, indem ich mir kein einziges Stück leisten kann. 🍷 Der Bluthändler ist auch da, nur ein Rüstungshändler im INN fehlt mir noch. Ich bin nicht sicher, wo der sich aufhielt... ist aber auch egal. Nun muss ich nur noch mal eben ins **Irrenhaus** schauen...wo Strifey-chan wartet. Ich denke nicht, dass ich seine Dienste wirklich in Anspruch nehmen werde, aber damals waren seine paar Gegenstände immer eine nette Hilfe für unterlevelte Spieler.

In Esrik töte ich einen unerwartet starken Dieb, auf dem Rückweg wird das letzte Schiff versenkt. Läuft ja wie geschmiert hier... als nächstes soll ich für die Apokalypsenkinder Kristalle sammeln... nun, das wird wohl nächstes Mal erledigt, wenn es noch eine Füllsession vor dem Turm gibt.

Lange wird es nicht dauern, bis es an dieser Stelle weitergeht. Es ist 23:40 Uhr.
Bis baaald! <3

So, lasst uns noch einmal die kleinen Dinge des Vampirebens genießen, bevor es diszipliniert aufs Finale zugeht. Füll-Session #2! Dienstag, 19.August, 20:21 Uhr.

Mein erstes Ziel heute ist sonnenklar: **Ustras Pyramide!** Das eindrucksvolle Gebäude mag noch nicht annähernd so wichtig sein wie in Teil 2, aber entgehen lassen sollte man sich den optionalen Dungeon nicht. Optisch kommt das Chipset auch absolut noch nicht an sein Alter-Ego im Nachfolger heran, gehört aber zu den Besseren von VD.

Immer wieder amüsant, wie Marlex mit seinem Nachfolger auf Teil 1 aufgebaut hat, obwohl alles nur Improvisation war. So findet man in den Regalen der Pyramide schon Tagebücher von Ustra, in welchen er über seinen Kampf gegen die **Elras** schreibt. Mit Fledermausgestalt und der nötigen Stärke kommt man im Gegensatz zu Teil 2 relativ leicht ins unterste Geschoss. Zum Glück.



Astrale Kopien sahen auch schonmal besser aus...

Der Herr des Hauses, **Pharao Ustra** - Oder auch nicht - erwartet uns schon grummelig und fordert seine unbedarften Gäste, wie hätte es anders sein können, zum Duell.

Uuuund... **Game Over**. Ja, so schnell kann das gehen, wenn man arrogant und selbstsicher annähernd ohne Heilmittel in einen Bosskampf geht. Ganz großer Sport, Nonsense. Ich gehe mich eindecken und werde es erneut versuchen...

Phhh... was für ein nerviger und harter Gegner. Der Unerträglichste bisher. Ständig Stumm+Blind sowie Instantkills zu zaubern, ist nicht cool. Ein weiterer Eintrag auf meiner *Nicht so wirklich ruhmreiche Siege-Liste*. Und was gibt es als Belohnung? Einen **Dämonen-Beschwörungszauber**, den ich nie benutzen werde. Danke.

Nun bleibt nicht mehr viel übrig... ich picke mir noch zwei der interessanteren Nebenquests heraus, dann erledige ich noch die Aufgabe für unsere Sektenfreunde. Zum einen ist da der **vermisste Barkeeper** aus Iranis. Retten wir ihn mal vor einigen Bestien. Die Schneevipern sind auf meinem Level kein Problem mehr, und so ist das Leben des Wirts sicher. Nun, bis ich es ihm Sekunden später selbst nehme. Ich bin nämlich an einem Punkt angekommen, an dem ich 90 % der Bevölkerung bedenkenlos umwandeln kann. Und das werde ich tun, natürlich ohne es groß zu Kommentieren. Nur besonders amüsante Reaktionen der *You-gonna-get-killed-NPCs* werde ich rausschreiben. 🍷

Talk La Kill:

Kleines Mädchen:

WÄÄÄÄÄÄH, ICH WILL MEINE MAMI!!!

Asgar:

WÄÄÄÄÄÄH, ICH WILL DEIN BLUT!!!

Priester:

WIE KANN DAS SEIN?! VAMPIRE IN MEINER KIRCHE?

OH GOTT, WO BIST DU NUR???

Asgar:

Ja, so ist das immer. Erst im letzten Moment erkennt man seine eigene Verblendung.

Musiker:

HABT GNADE!

Asgar:

Leider gibt es keinen Grund, dich zu verschonen.

Musiker:

ICH HABE FRAU UND KINDER!!

Asgar:

Dann ist mein Abendessen ja auch gesichert.

Alter Mann in Limm:

IHR SEID MONSTER! VAMPIRE!

ICH MUSS GANZ SCHNELL AUF DIE TOILETTE!!!

Valnar:

*Nicht so schnell, alter Mann... *Auto-Umwandlung**

Hure aus dem Uruya-Puff:

Bitte verschont mich!!

Valnar:

WOHER KOMMEN DIE GETRÄNKE?!

Hure:

Wir... wir machen sie... ihr versteht?

Valnar:

Bäh, ist das widerlich! Jetzt ist Schluss!

Die Bewohner Asrans lasse ich erstmal noch am Leben, als Notration quasi.

Zusammenfassend kann man sagen: *Ernüchternd!* Da warten in VD2 ganz andere

Anekdoten auf uns. 🌐 Ach ja, was den 2.Nebenquest angeht; es gibt in einem Wald auf dem Eiskontinent eine **gewisse Sekte**. Um die kümmere ich mich noch.

Waaas, ein roter Totenkopf? Waren die so stark? Na, ich probiere es trotzdem...

Die Sektenmitglieder lasse ich abgesehen von Random Encountern mal außer Acht und konzentriere mich auf die Führerin.



Unerträgliche Kampfmusik ist unerträglich. Aber überraschend einfach war es. Was ein paar stärkere Waffen und einige Heilitems so ausrichten können... der Questgeber ist zwar leider schon... nunja... verhindert, aber das ist nicht weiter schlimm. Das meiste Optionale ist nun erledigt. Was bleibt, ist ein **Turm mit 15 Stockwerken**. In der nächsten Session werde ich ihn mit **einem Mal** komplett durchcrawlen. Hoffe ich. Freut euch auf Plot!

Damit endet die letzte Füll-Session. Ich denke, das Ende dieses Let's Plays ist nun endlich in Sicht. Nächstes Mal rollt vielleicht schon Abraxas' Kopf. Bis dahin! 22:15 Uhr.

It's a long, long way... ich bin gespannt, wie lange ich für den Turm brauchen werde. Habe das nicht mehr gut in Erinnerung. Allerdings werde ich noch ein letztes Mal meine Ausrüstung checken und mich mit Items eindecken, denn Zwischenstops gibt es nicht. Ist man einmal im Turm, muss man ohne Pause bis nach ganz oben. Donnerstag, 21. August, 21:41 Uhr.



Und da ist er. Ein optisch sehr ansehliches Gebäude. Ein ähnliches gibt es übrigens mit den gleichen Statuen davor in **Eternal Legends**, wobei Abraxas' Turm für mich der Headcanon ist, was dieses Chipset angeht. Oh, und laut Asgar ist Zuflucht da drinnen doch anwendbar. Gut zu wissen!

Etage -1 bis 3

Noch nichts Besonderes, abgesehen von den starken Encountern. Ein nerviges Teleporträtsel, hässliche Chipsets und eine Aurora's Tear-Anspielung. So weit, so gut.

Etage 4 bis 6

Empfangen werden Valnar & Co. mit einem Zwischenbosskampf gegen Rena aus EL, nein Reeza aus FuM, nein eine **Sukkubi**! Wiedermal unerwartet schwer. _____. Zweiter Zwischenboss, eine Riesenspinne. *Boah*, ich brauche echt mehr Training...ansonsten noch ein Rätsel, ein paar Ausweichspielchen und ein viel ästhetischeres Chipset. Weiter gehts!

Etage 7 bis 8

Schönes Chipset. Und nervige Spießfallen überall. Aber sonst nur zum Durchflattern.

Etage 9 bis 11

Wir haben den maximalen Nervigkeitsgrad erreicht.

Dunkelheit + minimales Sichtfeld + Randomencounter + verworrene Gänge. Cheers.

Etage 12 bis 14

Puh, endlich raus. Luxuriöses Chipset gefällt.

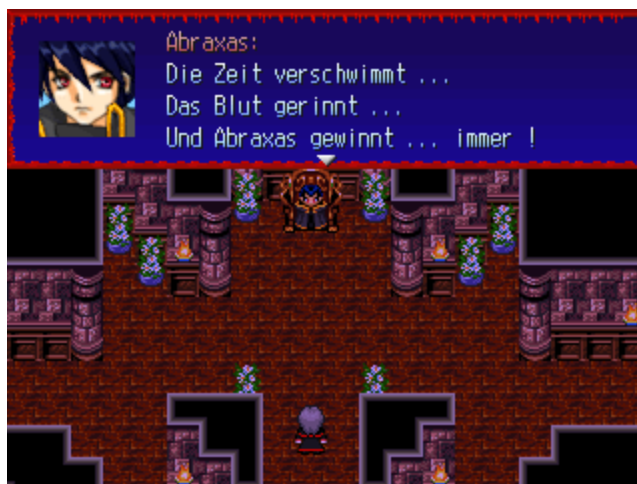
"Er muss viel Geld haben, wenn er sich so einen Turm bauen konnte."

lol was. Glaubt ihr, er hat eine Baufirma beauftragt, oder was?

Ultranerviges Teleportspiel, bei dem man die richtigen Teleporter im Kopf behalten muss+Geheimgang-Gelatsche im letzten Stockwerk.

Etage 15

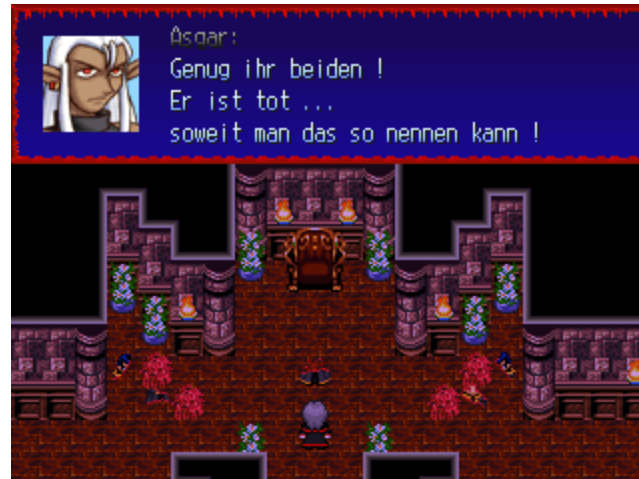
Oh, schon da? Okay, ich muss sagen, das ging jetzt doch schneller und einfacher als befürchtet. Das einzig echte Problem waren die andauernden Angriffe, aber gegen die war ich gewappnet. Scheint mir hier so ein klassisches Beispiel von *“Erinnerungs-Realitätsverzerrung”* zu sein, im positiven Sinne. 🍷 Das ging so fluffig, da lege ich doch glatt noch **Abraxas** hinterher.



KULT! 🍷

Wir treffen auf den Vampirschlächter, es gibt einen schocking Twist(Abraxas Asgar Schöpfer blah) und der Kampf Valnar und Alaine gegen Abraxas beginnt. Nun ja, nicht so ganz. Zunächst hat man den wohl längsten Kampfdialog der Makergeschichte auszuhalten, indem Molanas ganze Backgroundstory aufgedeckt wird. Und die Tatsache, dass Abraxas Valnar damals am Leben ließ, damit er weitere Vampire anlockt. Lol klar, *genau* so wirkte aus auch. Jedenfalls habe ich diesen Kampf als feuchten Witz in Erinnerung, was eben auch daran liegt, dass man ohne Asgar kämpfen muss. Mal sehen, wie es läuft. Epische Musik ist episch btw.

Kein feuchter Witz... durchaus herausfordernd, aber schaffbar. Wenn man nur ein wenig auf die Konfusions-Attacke achtet.



Wir sehen Marlex' erste Gehversuche im Gore-Art-Bereich, und der Schlächter ist...geschlachtet. Ansonsten gibt es hier noch eine angenehme, kleine Folterkammer sowie ein paar Truhen. In einer finden wir eine Art Schlüssel, welchen wir bei König Gerald einsetzen werden können. Denn sein Schloss ist das Nächste, das vorletzte Ziel. Noch zwei Sessions, vermute ich. Doch für heute soll's das gewesen sein.

Morgen gibt es dann die gelebte Anarchie, wenn wir den König köpfen. Wahrscheinlich auch mit relxi im Boot, also seid gespannt! 23:00 Uhr.

Ein schöner Sonntag, genauer der 24.August, 13:20 Uhr. Heute spielen wir VD symbolisch mal tagsüber. Als Botschaft für... nunja. Denkt euch etwas Tiefsinniges aus. Anarchie vielleicht? Ein gutes Stichwort... der König wird sterben.

Das Wappen, das man bei Abraxas findet, ist das Selbe wie am Schloss. Deswegen dürfen unsere Vampire unbehelligt das Tor passieren und sind drin. JETZT WIRD **GESCHLACHTET!!!**
Muoahahahahahahaaaa



Die Ritter haben einen ordentlichen Schlag, aber sowas kann mir auch nicht mehr gefährlich werden. Epische **Mondschein-Endboss-BGM** beim Ritterhauptmann ist episch. Und was für eine *zurückhaltende* Kopf ab!-Pose. Mit dem Schlüssel des Hauptmanns kann man nun die Truhen plündern. Ansonsten macht das innere des Schlosses nicht viel her und ist eigentlich auch recht seltsam aufgebaut... es wirkt eher so wie eine kleine Ritterfestung denn ein Königsschloss. Es gibt einen großen Trainingsraum, einen Schlafraum für die Ritter und sonst nur leere oder Lagerräume. Auf dem Dach sind noch ein paar Lager und Gefängniszellen, wo man den letzten **Shannarbewohner** befreien kann. Das wars. Tolles Schloss... nachdem ich für einen Geist den Pater, den auch Asgar nicht so gern hat, um die Ecke gebracht habe, ist alles erledigt. Auf zum Thronsaal.



Uh. Okay, das wird jetzt sehr knifflig. Asgar klärt den König über Sir Esthirs Verbleib auf und es kommt, wie es kommen muss; alle hauen sich wieder. Zwei Sachen hierzu:

1. Wie ich schonmal erwähnte, ich mag König Gerald & Co. es sind sogar meine Lieblingscharaktere in VD1, mit Abraxas. Aber warum? Klar könnte man sagen, es sind nur nicht-charakterisierte NPCs und Schwertfutter, aber ich persönlich mag bei Spielen, Filmen, Büchern, Animes etc. Charaktere immer am meisten und finde sie am interessantesten. Vorallem, wenn Charaktere einer Gruppierung angehören und dahingehend charakterisiert werden. Versteht ihr nicht? Gut, was ich meine: Johanna Aires und die anderen drei Nasen stehen vor Gerald's Thron und geben so quasi die Message: *"Yo, wir sind König Gerald's Rat, und wenn du ihn köpfen willst, musst du erstmal durch uns **alle** durch!"* Aus ähnlichen Gründen mag ich z.b. **Akatsuki** aus Naruto, **Organisation XIII** aus Kingdom Hearts oder die Königsgeneräle in **Elektra Kingdom** so. Also, es sollte klar sein, was ich meine.

2. Ich finde es an der Stelle interessant, dass Johanna Aires das gleiche Faceset hat wie **Nyria** aus Teil 2. Eventuelle Theorien hierzu kann es ja nicht geben, da der Blondschoopf gleich von uns zweigeteilt wird, aber warum dann? Ging es einfach nicht anders, hatte Marlex das in diesem Moment vergessen oder war es ihm schlicht egal? Wo er allerdings in vielerlei anderer Hinsicht so akribisch war, was das Aufbauen auf Teil 1 angeht...

Whatever, jetzt wird gekämpft. Zuerst gegen Johanna und Melissa. Epische Musik ist episch. Wobei sie als MIDI schöner klang, jetzt wird sie von meinem PC irgendwie als gewöhnungsbedürftige MP3 abgespielt.

Zwei weniger, und weiter gehts mit einem deutlich schwereren Kampf gegen den König, seine Frau, den Hofmagier und den Berater, ohne Pause. **Geil!** Das macht einfach Spaß. 🍷
 Apropos Spaß: Chancenlos verloren. Ja. Nochmal. Okay, das wird so nichts. Die hauen mit ihren Gruppenangriffen viel zu sehr rein, ich komme gar nicht mit Heilen hinterher. Also neue Ausrüstung besorgen... und wieder verloren. Meeeeeine Fresseeee. Knapp, aber wieder verloren. Was auch daran liegt, dass ich nur drei Tränke der Ewigkeit habe. WARUM GIBT ES DIE DINGER AUCH NIRGENDWO ZU KAUFEN??? Mal abgesehen davon, dass König Gerald gegen **alles** immun ist. Eis, Wasser, Feuer, Licht, Finsternis, normale Angriffe - Zeigt alles kaum bis gar keine Wirkung. Zur Hölle?! Lol, das nenne ich mal Teamplay. Nachdem Valnar und mein beschworener Dämontot waren, haben der Hofmagier und der Berater mich mit einer permanenten *Schläft ein, Auf die Fresse, Wacht wieder auf, Schläft ein*-Spirale niedergespart. Bullshit... ich wusste nicht, dass dieser Kampf dermaßen unfair war. Ich geh mal Seelen absorbieren.

Boaaah... mit neuen Zaubern, etwas mehr Stärke durch Seelen und zwei Level mehr gelingt es dann doch. Haarscharf. Was für eine schwere Geburt. Jetzt will ich aber auch Köpfe rollen sehen!



close enough.

Vampires Dawn 2 wirft seine Schatten mit der ersten Splatterorgie voraus. 🍷 Wobei gerade Johanna Aires' *Teilung* in der Realität wirklich unschön aussehen würde... so, suchen wir mal einen Geheimgang. Geld gibts hier nicht, aber dafür Gerald's Tagebucheintrag, aus dem man erfährt, dass er von den Vampiren wusste und *Mr.X*(lol) seine ganzen Steuereinnahmen zugeschmissen hat, damit Abraxas sie auslöscht. Das Grab in Asran ist nun unser nächstes, unser letztes Ziel.

Das spannungsgeladene Finale dieses furchtbaren LPN's (🍷) steht heute Abend oder spätestens morgen an, vielleicht im Koop mit relxu-chan. Wer ist dieser geheimnisvolle Mr.X? Was hat es mit dem Grab in Asran auf sich? Wen liebt Alaine wirklich? Und was hat fettfreie Mayonaise mit dem Ganzen zu tun? Das und weniger... beim nächsten Mal. 15:00 Uhr.

Everything is awesooooomEEEE~ Komme gerade von dem LEGO MOVIE, der einfach mal unfassbar gut und genial ist. ANSCHAUEN! Ist also ein ziemlicher Qualitätsunterschied, jetzt mit VD weiterzumachen, aber hey, immerhin leistet relxi mir ein letztes Mal Gesellschaft. Bringen wirs hinter uns... selber Tag, 00:02 Uhr. Also, ein Tag später. Zwei Minuten.

relxi: "In dieser Sitzung: Da im Schloss alles im wahrsten Sinne des Wortes erledigt ist, geht Nonsense erstmal ein paar Insekten töten. Im Schloss des Königs hat er natürlich ein Blutbad angerichtet, dass er selbst nun mit blockigen Augen genossen hat, die er noch vom Legofilm hatte. In Uruya angekommen, wandelt er die ersten Mitglieder um, kassiert einen Trank der Ewigkeit, und sammelt eine Schatzkammer voller Filar, die er freudig im Jahrmarkt von Thessa für das Pacmanspiel vertrödeln wird.

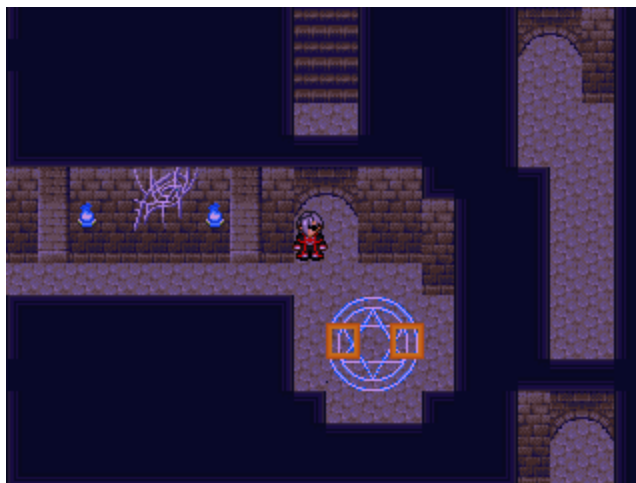
Und nun macht mir Nonsense sogar Komplimente über Skype, dass ich wunderbare Anekdoten mache. Er hat wirklich einen lausigen Geschmack für Humor...

Und dann beschwert er sich noch über die Kampfmusik, die er seit 48 Levelaufstiegen hören musste. Tausche sie doch durch A Demon aus, sie-

Nein.

relxi: "Nagut."

So, bevor es zum Finale in Asran geht, habe ich, wie von relxi bereits erwähnt, noch alle Sektenmitglieder ausgelöscht und die Gefangene befreit. Warum? Weil sie... fast nur **Frauen** getötet haben. Wären es Hundebabies, Kinder oder *lustige* Katzen gewesen, wäre ich ganz vorne mit dabei gewesen, aber so... das konnte ich als Gentleman nicht zulassen. Nun aber sind wir im Dungeon unter dem Grabstein.



NEEEEEEEEEEEEEEEEEIIIIINN!

Nein! Gott, Nein! NEIN, GOTT! Ich erinnere mich an diese Etage. UND ICH HASSE SIE SO SEHR. Man muss *nur* durchrennen, wird dabei aber von lauter genau so schnellen Quadraten verfolgt und wieder an die Treppe teleportiert.

Ich raste gleich aus. Zwanzig Versuche, ZWANZIG VERSUCHE, **HALT MICH ZURÜCK RELXI, ODER ICH ZEIGE DIESEN QUADRATEN MAL MEINE HARTE LINKE UND-**

ROOOOOOOOOAAAAHHHHHHHHHHHHHHHHH!!! ICH BIN INTELLIGENTER ALS EIN PAAR BLINKENDE QUADRATE! Ich werde die ja wohl überlisten können! Ich bin NICHT

dümmen als diese Dinger, niemals! Was für ein unglaubliches **DRECKS**piel an dieser Stelle. Brenne, Marlex. RAAAH!

Uooooooooooooooooahhhhhh! Ich habe die blinkenden Quadrate BESIEEEEEEEEEEGT!
WER IST AWESOME? Finale Stage erreicht. DONT MESS WITH GRUMPY NONSENSE

Zuerst muss ich nochmal die hier spielende BGM erwähnen, die wir schon in der Cutscene mit **Vincent Weynards Rede** hören durften - *Woah*. Gänsehaut pur. Die beste und erhabenste religiöse/chorhafte BGM aus Makerspielen, die ich kenne und die mit Abstand Beste aus VD. relxi und ich haben gerade schon sinniert, wie diese BGM über dem Saal des **hohen Rates aus Sternenkind-Saga** wirken würde, weil man mit der BGM einfach ein wahnsinniges Gefühl von Macht und... ich wiederhole mich, Erhabenheit bekommt. Nun gut, genug geschwärmt. Weiter gehts.

Alaine hat schwarzweiße Flashbacks und deplatzierte Random Encounter zerstören die überirdische Atmosphäre. Leide, Marlex.



V-VINCENT WEYNARD STECKT HINTER ALLEM???

Was für ein unfassbarer Twist... **VINCENT WEYNARD SELBST STECKT HINTER ALLEM!**

...

...

Okay, es war nie eine Überraschung. Not in the slightest. Er hat Alaine mit dem Down-Syndrom verflucht und Asgar findet das nicht so lustig, wie Vincent sich das vielleicht dachte.

Vincent mächtigster, erster Vampir'n'stuff blah. Lustige Zauberformeln.

relxi: *"Nfngarik Entoria. Ich merke mir diesem Zauberspruch, um damit Leute auf dem BMT zu grüßen. Oder als Vorankündigung zu meinen Umarmungen, als Reaktion auf das Mau von... ich habe seinen Namen vergessen. ;_;"*

Jetzt isses raus - Vincent ist ein **verschmähter Stalker**, der Alaine als Rache zum Brot gemacht hat. Tragisch.

relxi: *"Das Finale von VD... Nur eine große Stalkshow!"*

Boooooaaah so much talking. Ich werde die ganze *ICHBINMÄCHTIGHURRDURR*-Grütze nicht nochmal zusammenfassen, es sollte ja allgemein bekannt sein. Wenn nicht; ihr verpasst nichts. So, Vincenct gibt uns nochmal die Chance, uns zu sa-
... ausversehen ins Event reingelatscht und los gehts. JA GEIL! ._____.

relxi: *"Nonsense gewünschte Vorbereitungen: Zufluchtzauber ins Magiezimmer für ein paar neue starke Zauber, und für die ein oder andere Runde Thessa-Pacman."*

Vincent: *"Äh, Leute? Hallo?"*

Lahme BGM ist lahm. Ich hätte auf relxi hören sollen. Habe btw. vergessen, meine finalen Zauber im Magierzimmer zu holen. Hoffentlich packe ich den Knilch. **Uuuund tot**. Ich habe kaum Tränke der Ewigkeit und darf den ganzen Dialog nochmal lesen. Yay.

relxi: *"Vincent waynes hard. Valnar fällt in Starre, Alaine fällt in Starre, Asgar fällt in Starre."*

Nun kann ich wenigstens nochmal ins Magirzimmer, um die Zauber nachzuholen.

Okay, true Story: relxi hat für mich im Maker den einzigen Bluthändler mit Tränken der Ewigkeit rausgesucht. Überglücklich fliege ich hin, spreche ihn an und kaufe sofort 70... *Bluttränke*.



relxi: *"Tja, da reichen die Fillar nicht mehr für Thessa. Hartes Leben. :/"*

JETZT HABE ICH DIE GANZEN FINALZAUBER, HA! VINCENT WIRD EIN KI... **kein Schaden**.
Nur gegen Asgar ist er nicht immun.



Der erste Kampf ist wie erwartet keine große Sache. Danach verwandelt sich der Pseudohitler aber - natürlich - in seine ultimative Endform der endgültigen Endvernichtung von allem. Endgültig. Diese Form ist unsagbar nervig, weil sie unheilbare negative Zustände spamt. Dreimal muss ich die beiden Kämpfe wiederholen. Bitte tötet mich.

relxi: *"Wenn du in die Ebene der Fuuugeister willst..."*

Blablabla, mehr Beleidigungen über Vincent. Geh kachen, Vincent.

relxi: **Vincent zaubert Zuflucht**

ROAH, DIESES SPIEL! Als Belohnung gibt es Standard-Battle Animations, eine abraxische vierfache Zerstückelung des Möchtegern-Gottes und einen richtig schlechten Blutgeist [insert those endless animations]. Das hat sich ja gelohnt.

relxi: *“Wäre zu geil, wenn die Animationen noch doppelt so lang gingen und am Ende aus Vincent kein Blutgeist rauskäme, sondern nur ein einfaches leises Furzgeräusch spielen würde. Enttäuschend, aber passend zum Gameplay von Vampires Dawn.”*

Kampf mit den **Gargoyles** nervig wegen Zustands-Spaming, aber schaffbar. Nun auf zum WIRKLICHEN Finale auf dem Altar der endgültigen Endvernichtung. Endgültig.

Ob sich Marlex bei den **Orgeln** in Teil 1 schon was gedacht hatte? Dass es Blutgeist-Abzapfgeräte sind, hat er ja erst in Teil 2 ersonnen... Asgar findet sein Buch. Er flippt aus. Und... Alaine nicht? WTF?! ICH WAR IN AUSNAHMSLOS JEDER ENTSCHEIDUNG DES SPIELS GEGEN SIE! WARUM ZUR HÖLLE, WARUM SCHLIESST SIE SICH MIR JETZT AN?! **AAACH!** Ätherebene. Theatralisches Gelaber. Der Körper stirbt... doch die Garnele bleibt.

relxi:

Der Körper stirbt, doch die Garnele bleibt.

Das ist ein Zitat, das ich seit langer Zeit nicht mehr gehört hab.

Ich weiß. Das waren Zeiten.

Rückblende

Brandy: “Was ist denn jetzt los?!”

Lepra: “Das wird wohl eine Rückblende sein.”

Ernsthaft. relxi hat es über das Micro gehört, ihr nicht. Ich habe gerade eine derartige Hasstirade wegen der Ätherebene losgelassen, minutenlang und immer wieder, boah. Das ist **unfassbar**. Bis zu Vincent Weynard war dieses Spiel echt *okay* für mich. Nicht besonders gut, aber erträglich. Aber dieses verworrene Sackgassen-Labyrinth mit Encountern bei **FAST JEDEM SCHRITT**, vor denen ich wegen der 0-Flucht-Challenge NICHT FLIEHEN DARF ist eine derartige Gamedesign-Sünde, dass ich in den letzten zwanzig Minuten gereizter und gereizter wurde. relxi und ich sitzen hier auch schon seit vier? fünf Stunden. Ja, unfassbar, was? Woah. Mieserabelstes Gebiet des Spiels. Meine Empfehlung: 1.000 Jahre in der Blutgeistebene für Marlex dafür. Aber dann bin ich doch ENDLICH da. **HUH!**

Asgar ist kein Problem. Er wird geköpft, ganz so wie es die Herzkönigin mag, dann sind Alaine und Valnar zurück Und nein, ihr seid *nicht* die beiden letzten Vampire. Es gibt noch einen, der gerade irgendwo von einem **kleinen, blonden Mädchen** erledigt wird.

Ja. Von einem WURFMESSER geköpft.

In der Blutgeisterebene:

Wache: "Wodurch bist du gestorben?"

Vampir: "...Wurfmesser."

Abraxas: "PFPPFFPFTF. XD"



relxi: *jump2.wav*

Nonsense: *jump2.wav*

relxi: *jump2.wav*

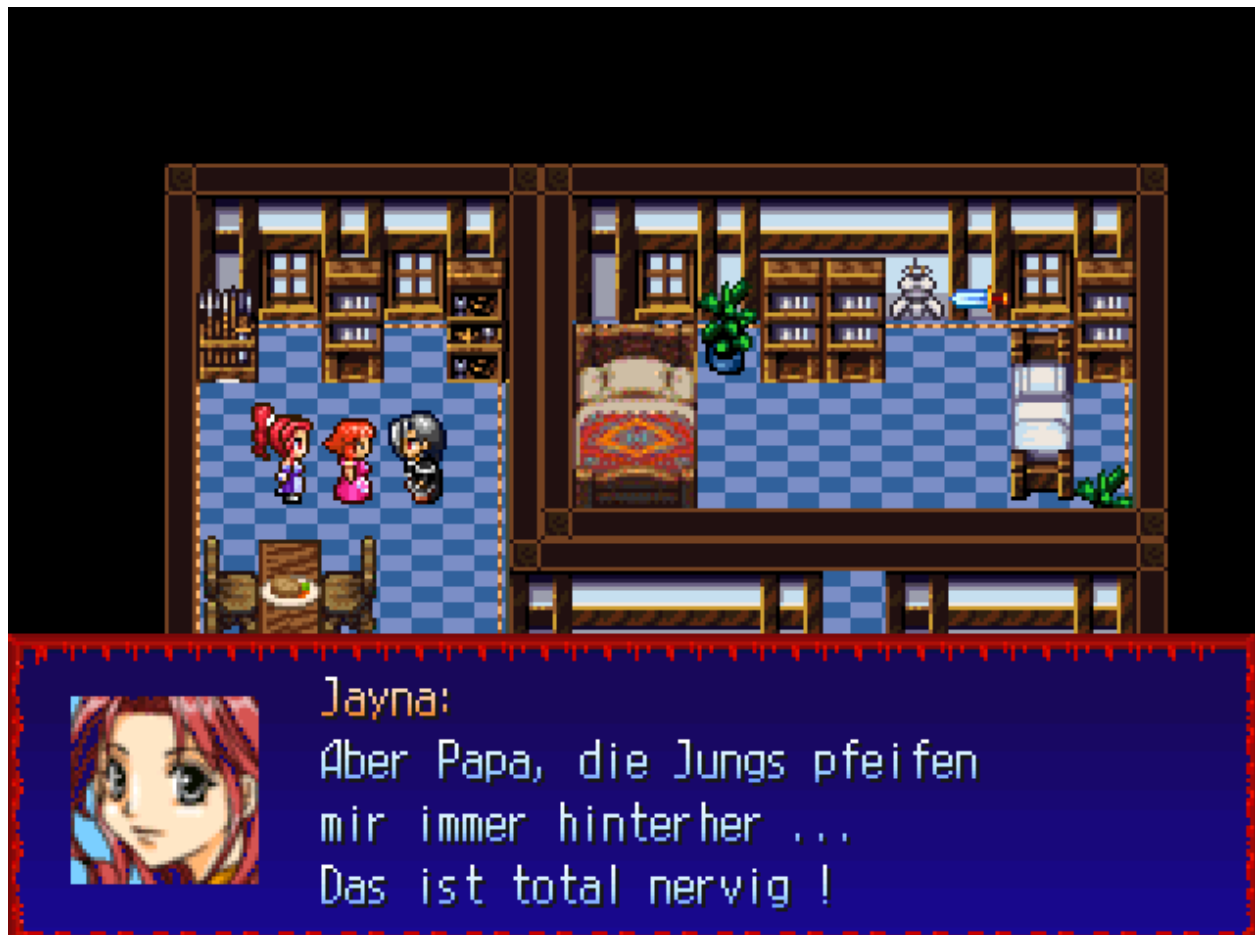
Wir bekommen das superlahme Alainevalnar-Badending. Die beiden hängen wie Strauchdiebe im Uruya-Wald herum und überfallen einen Menschen nach dem Anderen. Oh mann... da hatte das Valnar-Badvampire-Ending mehr Stil... es gibt noch eine Scrollmap mit vielen Vampiren und poetischer Blutschrift, dann kommt die einzige wirkliche epische Szene dieses Endes; ein neuer *Vincent Weynard* hält erneut eine Rede an dem selben Ort und fast mit den selben Worten, wie es der Erste tat. Sehr cool gemacht. Zuletzt sind wir wieder bei Simon und seinem Opa. Er erzählt noch, dass die Menschen ausstarben und Valnar und Alaine sich sogar irgendwann gegenseitig bekämpften. Da frage ich mich ehrlich, warum sowas dann nicht lieber gezeigt wurde, als es nur stumpf runterzurattern. Man man man... lahme Credits auch noch.

Das einzig Positive: Wir sind durch. **VAMPIRES DAWN IST DURCHGESPIELT, OUHHHHH!**

An dieser Stelle werde ich morgen Mittag mittels des Makers noch schnell die anderen Enden zeigen, dann folgt das Fazit.

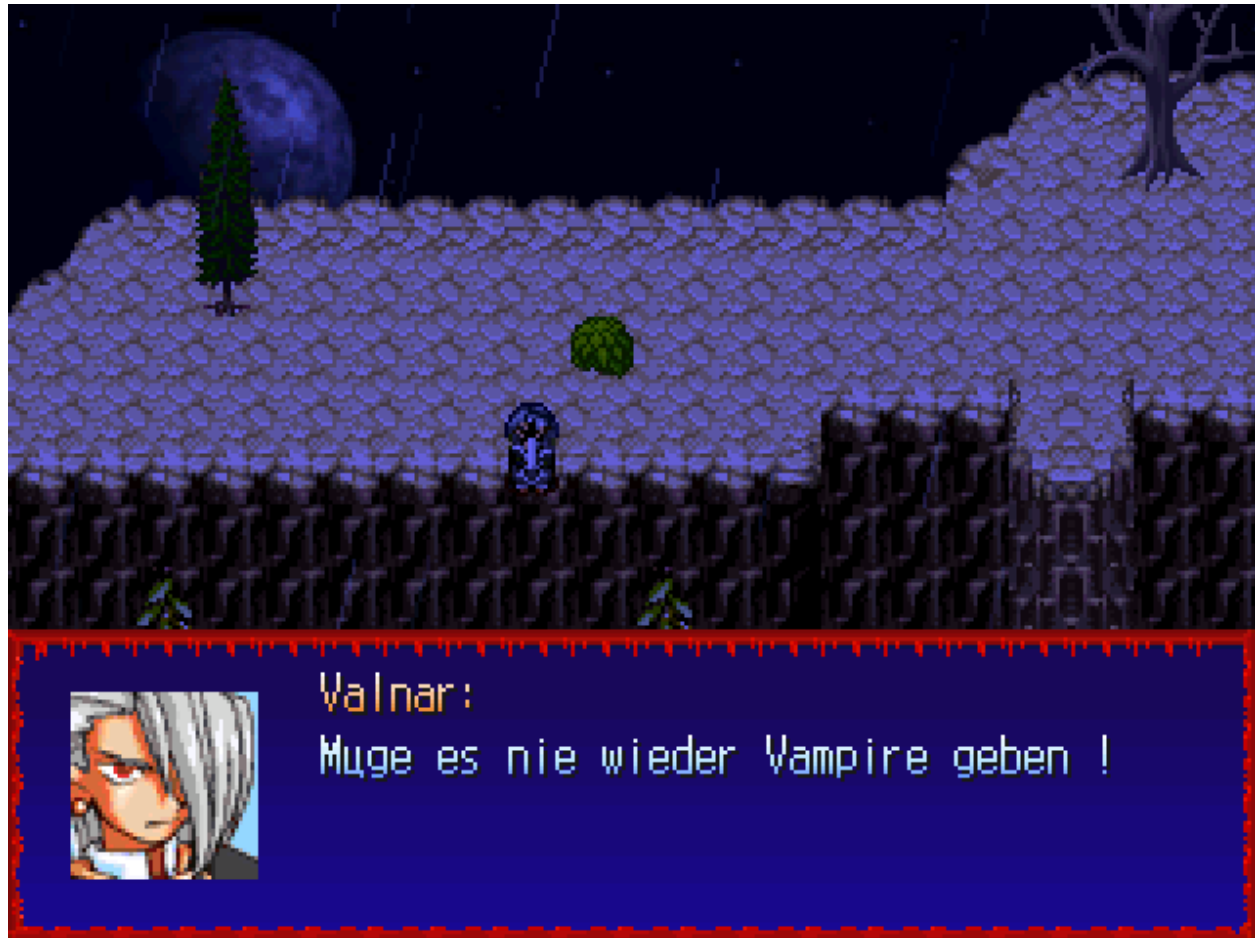
Ich bin untröstlich, dass es so lange gedauert hat, was an PC-Problemen lag. Nun sehen wir die restlichen Endings. 2.August, 13:30 Uhr.

Jayna oder auch True-Ending



Valnar und Alaine sind gute Vampire, also beschaffen sie sich irgendwie eine Tochter, die Kennern des zweiten Teils dezent bekannt vorkommt. Wir bekommen total pappige Blutschriftfragen und es kommt, wie es kommen muss; Hayna ist neugierig, was es mit dem Vampirsein auf sich hat, belebt Asgars Blutgeist wieder und wird dafür fachgerecht geschnitzelt. Haben wir übrigens ein gewisses Mass an Fluchten erreicht, ist es statt Jayna Strife der Dieb, der Asgar in seinem Magierzimmer wiederbelebt, was man dann asuch in Teil 2 sieht.

Nobody loves me-Ending



Ist Valnar am Ende allein und nicht allzu böse, wird es *ganz* emotional; die Kinder der Apokalypse will er nicht weiter unterstützen, der Kurzausflug nach Klennar um über Aysha zu Weinen bringt auch wenig neue Erkenntnisse und für Vampire hat er ohnehin nicht so viel übrig. Was liegt nach poetischer Blutschrift und einer Mondscheinklippe also nahe? Genau - Selbstmord. Rest in Peace, man of the thousand 'Neeeeeeeeeeeeiiiiiiiiin's.

*Lonely Valnar is f*cking not amused-Ending*



Das unterhaltsamste Ending ist natürlich das Blutigste; Valnar erschafft tausende Skelette und Zombies (Warum keine Dämonen?) und überrollt damit die Menschheit. Dabei scheint er Opfer eines schweren Anfalls von Tourette geworden zu sein, wiederholt er doch aller paar Sekunden **“TÖÖTET SIEEEE! MACHT ALLES FUTSCH! ICH BIN STARK! ALSO, MEHR ALS WIE GOTT! BLUUUT! HAHAAAAHA! TÖTEN!”**. Musikalisch glänzt bereits dieses Ending auch schon wie das bessere Elras-Pendant in Teil zwei mit dem epischen Gothicintro. Weltherrschaft für einen Vampir der dritten Generation, der zu blöd ist, sich seine Menschen artgerecht zu halten. Okay.

Vampires Dawn - Fazit

Vampires Dawn ist das erste Spiel im Let's Play Nostalgic, das mir wirklich keinen Spaß gemacht hat und das ich eher ungerne gespielt habe. Natürlich wusste ich, worauf ich mich einlasse und ein VD gehört nunmal in ein LPN, aber so ehrlich muss man dann

auch sein. Dabei bekommt man schlicht genau *das*, was man erwartet und was dem Spiel immer vorgeworfen wird: Eine Open World mit hauchdünnem roten Faden, unerträgliche Random-Encounter überall, viel zu hohe Sprünge im Schwierigkeitsgrad, vollkommen belanglose und nutzlose Quests sowie beliebige Städte, blah. So vieles, das der zweite Teil richtig und richtiger macht ist im Vorgänger noch nicht mal im Ansatz zu erkennen.

Die Story ist, gerade zu Beginn, selbst für heutige Maßstäbe noch *ganz okay* erzählt, aber ab **Aysha** flacht es leider bekanntermaßen gewaltig ab und die Handlung beschränkt sich auf 'Geh zu Punkt X um Person Y zu killen'. Dabei überzeugen weder die Charaktere noch deren Dialoge miteinander, am ehesten ist Asgar zu erwähnen, aber selbst er entfaltet sich eigentlich erst in Teil 2 so richtig. **Grafisch** ist Vampires Dawn ebenfalls nur unterer Durchschnitt, bestenfalls. Es existieren ein paar hübsche Maps, aber nichts sonderlich Erwähnenswertes. Das Standard-Kampfsystem ist wenig überraschend trotz selbstgepixelter Animationen zäh und wenig motivierend zu spielen, was auch an dem kontraproduktiven **Zauberlernsystem** liegt. Über **Speichersteine** wollen wir da mal gar nicht reden.

Was mich dagegen wirklich überrascht hat, war die sehr starke **musikalische Gesamtuntermalung** des Spiels, die imo die größte Stärke in Marlex' Erstling darstellt, wenn er sich die Stücke auch so ziemlich alle nur zusammengeklaut hat. Besser gut geklaut als schlecht gemacht. Da spielen Schmankerl wie *Wherever you go, Forever* von Stratovarius oder auch das gänsehautbereitende Kirchenthema am Ende. Viele Stücke wurden für mich so als *zu Vampires Dawn zugehörig* geprägt, auch wenn das fraglos nicht der Fall ist.

Was soll man sonst noch groß sagen? Ach ja - Bis zum Ende war das Spiel noch *Ertragbar* für mich. Kein Bienchen im Hausaufgabenheft, keine wirkliche Freude, aber auch kein schmerzender Hintern. Doch dann kam zuerst der unbalancete, unfaire Kampf gegen den **Königsrat von Gerald** (Gerald selbst ist gegen absolut alles immun, die drei anderen teilweise, mehrere Gruppenspanzauber, Verwirrung, Schlaf, Heilung, ...) und schließlich die zweite Form von Vincent Weynard, die ebenso gnadenlos zuschlägt. Was dem Ganzen aber die Krone aufsetzte war das unfassbar deplatzierte und frustrierende Fangspiel mit den Leuchtvierecken sowie die Ätherebene. Ersteres ist noch irgendwie auszutricksen, aber der letzte Dungeon hat fast bei **jedem Schritt** einen Encounter, unzählige Sackgassen und ist eigentlich Vampires Dawn in a nutshell; Schritt, Kampf, Schritt, Kampf, Sackgasse & ganzer Weg zurück, Kampf, Schritt. Ich wäre an dem Abend fast geplatzt. Alleine dafür sollte Marlex sich rückwirkend öffentlich entschuldigen und Schmerzensgelder zahlen. Was denkt man sich bei sowas?

Habe ich Vampires Dawn also gerne gespielt? Nein.

Bereue ich es, es im Rahmen des LPN gespielt zu haben? Nein, ich bin nur froh, es hinter mir zu haben.

Ist es in Würde gealtert? Lolnein.

Lohnt es sich, das Spiel auch heute nochmal auszuprobieren? Kurz und knapp: Nein.

Freuen wir uns also, dass wir diesen Klassiker und Urtrigger der Makerszene gemeinsam überstanden haben und lassen wir Vampires Dawn in Frieden ruhen. Vielleicht war dieser Titel damals gut und beliebt, aber heute ist er es definitiv nicht mehr, und das wird kaum jemand bestreiten können. Der Nachfolger ist eine gänzlich andere Sache die, so Trivia will, ebenfalls irgendwann hier besprochen werden wird. Aber dieses laaaange Let's Play endet an dieser Stelle endlich. Danke an jeden, der mir Beistand geleistet hat, ich hätte das sonst echt nicht geschafft. Wie steht es mit euch? Wie fandet ihr die dritte Runde LPN, wie mein Text-LP? Habt ihr positive oder negative Kritik, irgendein Feedback, Tipps und Anregungen? Ist euch etwas sauer aufgestoßen, hat euch etwas vom Mitreden abgehalten oder würdet ihr euch für die nächste Runde eine Änderung wünschen?