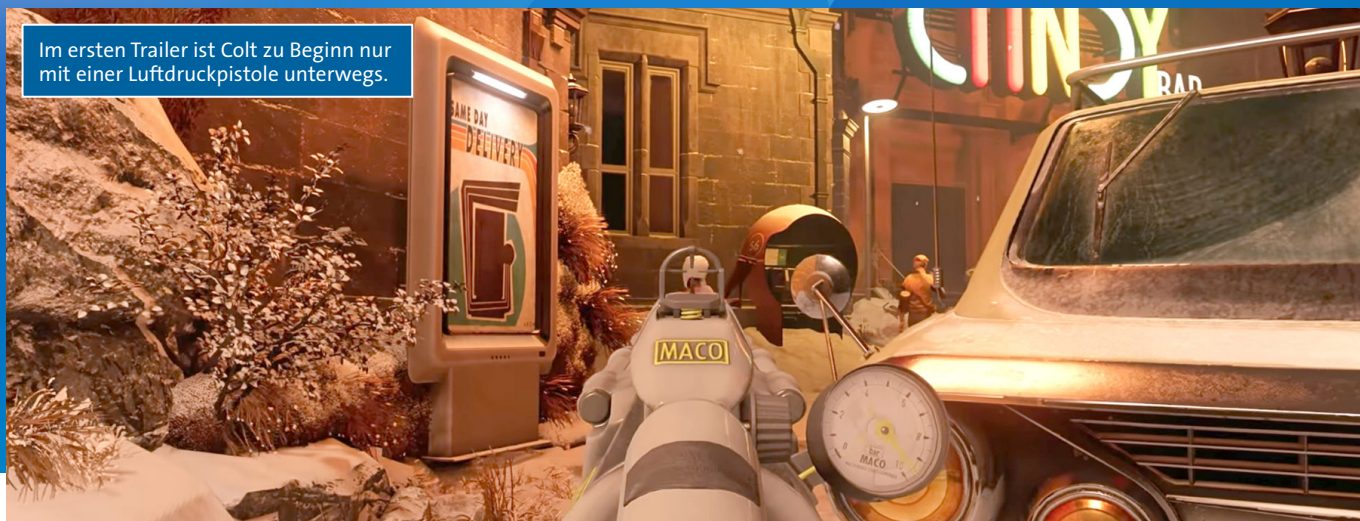


Deathloop

STERBEN, UM ZU GEWINNEN

Genre: Ego-Shooter Publisher: Bethesda Entwickler: Arkane Lyon Termin: 4. Quartal 2020

Im ersten Trailer ist Colt zu Beginn nur mit einer Luftdruckpistole unterwegs.



In Deathloop kämpft ihr für eure Freiheit. Immer und immer und immer wieder. Die Mechaniken erinnern dabei an Dishonored und Prey vom gleichen Entwickler. Von Petra Schmitz

Nach der Ankündigung von Deathloop während der E3 2019 war es still geworden um den Ego-Shooter der Arkane Studios. Während Sonys Enthüllung der PlayStation 5 gab es nun erste Gameplay-Szenen zu sehen.

In Deathloop spielen wir einen Mann namens Colt. Und Colt hat's ganz schön böse erwischt, er wird auf der seltsamen Insel Blackreef gefangen gehalten, um dort zur allgemeinen Belustigung von durchgeknallten Verbrecherbanden bis zum Tod gejagt zu werden. Stirbt er, wird Colt wiederbelebt, und alles beginnt von vorne. Um dieser schrecklichen Version des Murmeltiertags zu entkommen, müssen wir bis Mitternacht diverse Aufgaben mit Colt erfüllen. Konkreter: Wir müssen bestimmte Zielpersonen aus-

knipsen, bevor man uns ausknipst. Der Trick ist also, bei jedem Durchgang ein bisschen mehr zu lernen, um schließlich ans Ende und damit in die Freiheit zu gelangen. Deathloop ist also eigentlich ein astreines Rogue-like. Mit einem besonderen Twist.

Dass Colt nicht wehrlos ist, versteht sich von selbst. Immerhin muss er Gegner aus dem Weg räumen. In den meisten Fällen sind das übrigens NPCs – mit einer Ausnahme. Julianna ist zwar auch ein vorgefertigter Charakter wie Colt selbst, aber die Dame wird von einem anderen Spieler übernommen, der ebenfalls Jagd auf uns macht. Und ein echter Spieler ist im Idealfall um einiges herausfordernder als eine KI, deren Routinen dann eben doch irgendwann mal ... nun, zur Routine werden. Wer allerdings lieber allein bleiben möchte, schaltet die Multiplayer-Option aus, dann wird die Begleiterin Julianna ebenfalls von der KI gesteuert.

Viele offene Fragen

Optisch erinnert Deathloop an eine Mischung aus Bioshock, Dishonored und We

happy few. Enge Straßenschluchten, kräftige Farben und Typen in schrägen Masken. Spielerisch ist es ziemlich nah an Dishonored. Das zumindest haben wir aus dem Gameplay-Material gelesen. Colt kann sich wie Corvo und Co. etwa teleportieren und heimlich vorgehen oder seine Gegner mit Knarren aus dem Weg räumen. Arkane bleibt sich also bei der spielerischen Freiheit treu.

Interessant ist die Frage, wie wir uns die Kräfte und Waffen aneignen und ob wir sie über die Deathloops hinwegretten können oder ob wir in jedem Loop wieder mit einer Winzwaffe beginnen. Und noch eine Frage: Wie viel Vergnügen macht es, immer wieder von vorne zu beginnen und eventuell die immer gleichen Fratzen an den gleichen Orten umzunieten? Oder anders: Wie viel Varianz steckt am Ende in Deathloop? Schön ist allerdings, dass Arkane hier wohl endlich etwas umsetzt, was das Studio schon viel früher für ein Spiel angedacht hatte. Bereits 2009 wollte man in The Crossing Single- und Multiplayer-Inhalte mixen, das Spiel wurde aber nie fertiggestellt. ★



Auf der Insel tummeln sich Verbrecher, die Colt zum Vergnügen jagen.



Petra Schmitz @flausensieb

Ich fand The Crossing irre interessant und würde Arkane gerne befragen, wie viele Ideen dieses Spiels ihren Weg in Deathloop geschafft haben. Ich würde Arkane überhaupt gerne eine Menge fragen (was ich bald auch tun werde). Etwa, ob man sich fest für ein Duell verabreden kann oder ob Julianna immer nur von zufälligen Spielern gesteuert wird, sofern man denn den Multiplayer aktiviert lässt. Das Konzept klingt für mich sehr reizvoll, allein die Umsetzung und die Feinheiten machen mir noch Kopfzerbrechen.