

## Deathloop

# ZEITSCHLEIFE MIT MORD UND STIL

Genre: Action Publisher: Bethesda Entwickler: Arkane Termin: 21.5.2021

Deathloop setzt auf ein experimentelles Konzept, abgefahrene Action und jede Menge Coolness. Wir haben uns Arkanes neues Projekt angeschaut und kommen zu dem Vorabfazit: Dieses Spiel ist besonders, aber auch kompliziert. Von Hannes Rossow

Die französischen Entwickler der Arkane Studios hatten es in den letzten Jahren nicht immer leicht. Obwohl sie mit Dishonored 2

## Das haben wir gesehen

Wir konnten uns eine knapp einstündige, kommentierte Präsentation des Spiels ansehen, die eine komplette Mission enthielt. Während der Präsentation gab es nicht nur diese Mission zu sehen, sondern auch die Rückkehr zu diesem Abschnitt während einer anderen Tageszeit, um die Varianz zu verdeutlichen. Zusätzlich erhielten wir eine etwa halbstündige Präsentation des Art Directors, der uns auf die vielfältigen Einflüsse und Feinheiten aufmerksam machte.

und Prey durchaus von der Presse gefeierte Titel abliefern konnten, hatten sie es damit bei der breiten Masse eher schwer. Auf den ersten Blick wirkt Deathloop wie eine actionreiche Antwort auf die schwer zugänglichen Vorgänger. Tatsächlich steckt in dem Spiel aber mehr Arkane-DNA, als es die stylischen Trailer vermuten lassen.

Ja, Deathloop ist ein Ego-Shooter, in dem wir unsere Gegner auch aus großer Distanz und/oder in bester Rambo-Manier bearbeiten können. Doch das Arkane-typische Stealth-Gameplay, die übersinnlichen Fähigkeiten und die immersiven Sim-Elemente, die uns jede Mission auf mehrere kreative Weisen abschließen lassen, gibt es weiterhin. Und ein Blick auf die Puzzle-artige Storykampagne von Deathloop zeigt zudem:

Hier wird genauso viel gerätselt wie geballert. Das alles führt allerdings auch dazu, dass Deathloop längst nicht so einfach zu verstehen ist, wie bisher gedacht.

## Und täglich grüßt der Auftragskiller

Schon vor der Veröffentlichung am 21. Mai hatte ich die Gelegenheit, einen umfangreichen Blick auf Deathloop zu werfen. Selbst spielen ging zwar aus Pandemiegründen leider nicht, aber anhand einer Gameplay-Prä-



Mit der Nexus-Fertigkeit können wir Feinde miteinander verknüpfen und sie alle mit einem gezielten Schuss auf einmal ausschalten.



Jeder Tag in Deathloop endet in einer riesigen, ausschweifenden Party, die in einem verrauchten Club stattfindet.

sensation von Game Director Dinga Bakaba sowie Interviews mit Campaign und Narrative Designern konnten wir einen guten Eindruck davon gewinnen, was Deathloop eigentlich sein möchte, wie es funktioniert und auf welchem Weg sich das Projekt gerade befindet.

Aber worum geht's in Deathloop überhaupt? Laut Bakaba ist es in Deathloop das Ziel gewesen, die Epik und die komplexe Welt von Dishonored hinter sich zu lassen. Stattdessen wolle man sich dieses Mal in einem kleineren Rahmen bewegen. Ein Ort, ein Held, ein Problem. Der Ort ist die nordische Insel Blackreef, der Held ist Auftragskiller Colt und das Problem: Eine Zeitschleife setzt den Tag nach 24 Stunden wieder zurück, und alles beginnt von vorn. Um aus diesem Zeitgefängnis ausbrechen zu können, müssen wir acht bestimmte Gegner, die sogenannten Visionaries, ausschalten.

Blackreef (angelehnt an die Färöer Inseln) ist ein Eiland, auf dem ähnlich

dem Bermudadreieck paranormale Ereignisse stattfinden. In den 1930er-Jahren wurde daher vor Ort eine militärische Forschungseinrichtung installiert, um die Anomalien erkunden zu können. Nach einem fehlgeschlagenen Experiment wurde Blackreef aber wieder aufgegeben, und in den 1960er-Jahren machte sich dann die Organisation »AEON« auf der Insel breit. Die Gründer entdeckten dann die Möglichkeit, eine Zeitschleife zu starten, die allen Inselbewohnern ein ewiges Leben verspricht – unter der Herrschaft der AEON-Anführer, die sich selbst Visionaries taufen. Der Haken: Nach dem Neustart des Tages kann sich niemand an die Ereignisse der letzten Schleife erinnern.

### 100 Fragen gleich zu Beginn

Was bewirkt die riesige Antenne auf der Insel? Was hat es mit der Zeitschleife auf sich? Was ist das Geheimnis von Blackreef? Wie ist Colt überhaupt auf die Insel gekommen und warum

## Stilbildende Saul-Bass-Filmplakate

Wer die Trailer von Deathloop gesehen hat, dem dürften auch die stylischen Artworks aufgefallen sein, mit denen das Spiel darin präsentiert wird. Die flachen, kontrastreichen 2D-Animationen sind vom realen US-amerikanischen Grafikdesigner Saul Bass inspiriert und bringen das Selbstverständnis von Deathloop auf den Punkt. Bass war zwar in vielen Bereichen aktiv, am bekanntesten sind aber seine Werke, die auf den Filmplakaten bekannter Kinofilme wie »Vertigo« (1958) oder »The Shining« (1980) zu sehen sind. Anfangs nur für die Trailer gedacht, wurden die Designs laut Art Director Mitton auch in das User Interface des fertigen Spiels integriert.



Die Werke des US-Künstlers Saul Bass haben großen Einfluss auf das Design von Deathloop.



Julianna ist zwar unsere Gegenspielerin, trotzdem baut Colt auch eine Art Freundschaft mit der Auftragskillerin auf.

## EINFLUSS DURCH MODE UND DESIGN

Wenn in Deathloop an Design gedacht wird, dann vor allem in klassischer Hinsicht. Sowohl die Mode unserer Gegner und die Entwürfe der benutzbaren Gadgets als auch die allgemeine Inneneinrichtung der Gebäude auf Blackreef wurden nicht dem Zufall überlassen. Anders als bei den Einflüssen durch das Kino, die mehrere Jahrzehnte umfassen, konzentrierte sich Art Director Mitton hier komplett auf den Zeitraum der 60er-Jahre. Das schrille, eigenwillige Design dieser Ära soll im Spiel den starken Kontrast zum unterkühlten, nordischen Setting der Blackreef-Insel bilden und das Gefühl des »ewigen Lebens« versinnbildlichen, das die Zeitschleife (zumindest in der Theorie) mit sich bringt.

Bunt, stylisch und cool soll Deathloop sein. Unseren Gegnern sehen wir das direkt an ihren Klamotten an, die einerseits die englische Mode-Ikone Twiggy, aber auch das »Swinging London« widerspiegeln. Neben den auf den ersten Blick auffälligen Farben und Mustern geht es hier aber auch um die Silhouetten der Kleidung, die schon aus dem Augenwinkel dafür sorgt, dass Gegner durch ihren individuellen Modegeschmack erkennbar sind. Dass die narzisstische Mode das A und O ist, wird spätestens durch die Masken deutlich, die unsere Gegner tragen, wodurch sie an schießwütige Schaufensterpuppen erinnern sollen.

Neben dem ganzen Pop-Art-Dekor, das auch bunt bemalte Häuser – besprüht mit riesigen Lettern – mit einschließt, trägt Blackreef auch eine militärische Vorgeschichte mit sich herum. In den 1930er- und 1940er-Jahren wurde die Insel durch das Militär erforscht, das aber nach dem überstürzten Abzug der Streitkräfte einen Großteil der Ausrüstung und Fahrzeuge zurückgelassen hat, wodurch das Bild der Insel geprägt wurde. Eine Herausforderung für die Künstler des Entwicklerteams, die eben nicht nur in schrägen, auffälligen Mustern und Farben denken mussten, sondern auch in olivgrünen, grauen Maschinen und Mechanismen, die dennoch zum übergreifenden Retro-Look passen müssen. Hier half, neben alter NASA-Technologie, auch wieder das Kino aus, denn Filme wie die »James Bond«-Klassiker strotzen nur so vor einzigartiger Technik, die eher durch ihre Form als ihre Funktion auffallen musste.



schalten zu können, jedes Mal wieder von vorn beginnen, wenn wir sterben – immerhin heißt das Spiel ja Deathloop. Allerdings ist das alles weder ein Rogue-like noch ein klassischer Shooter, und eine Open World hat Deathloop schon einmal gar nicht. Stattdessen funktioniert Deathloop eher wie eine Mischung aus den Konsolentiteln The Legend of Zelda: Majora's Mask und Persona 5: eine Zeitschleife innerhalb eines begrenzten Zeitfensters (hier sind es 24 Stunden), in der aber nur eine bestimmte Anzahl an Missionen pro Tag möglich sind. Im Falle von Deathloop heißt das, es gibt vier Levelareale (Distrikte), die wir zu vier unterschiedlichen Tageszeiten (morgens, mittags, nachmittags, abends) besuchen können. Ganz ohne tickende Uhr. In welcher Reihenfolge wir das machen und ob wir Distrikte auch mehrmals besuchen, liegt ganz an uns.

Am eigentlichen Spielziel ändert das aber nichts. Um der Zeitschleife entfliehen zu können, muss Colt die acht Visionaries erledigen, die mehr oder weniger die Anführer auf Blackreef sind. Um aber die ganze Bande in einem Rutsch ausschalten zu können, müssen wir innerhalb mehrerer Schleifen Hinweise suchen und die Welt und ihre Charaktere beeinflussen. So lange, bis wir die



Beim Design der Klamotten sind deutliche Einflüsse der Swinging Sixties nicht zu leugnen.

scheint er einer der Wenigen zu sein, die nach Ablauf der 24-Stunden-Frist nicht die Erinnerung verlieren? Deathloop mag zwar »klein« sein, an Überraschungen mangelt es aber nicht. Die Zusammenhänge offenbaren sich uns erst nach vielen Schleifen.

Die einzige Person, mit der Colt interagiert und Gedanken austauscht, ist Julianna, ebenfalls eine Auftragskillerin, die es aber leider auf ihn abgesehen hat. Zwar versucht Julianna uns aktiv zu töten, ist aber auch die einzige Person, die neben Colt in der Lage ist, ihre Erinnerungen zu behalten. Langsam entwickelt sich durch diese Gemeinsamkeit ein Mix aus Feind- und Freundschaft, mit dem die Hintergründe der Visionaries und der Anomalie erzählt werden. Ihr seht schon, allein die Exposition von Deathloop ist schon recht kompliziert.

### Komplexe Rätselkampagne

Die erste Sache, die beim Spielen auffällt: Deathloop ist nicht das Spiel, für das ich es

gehalten habe. Anhand des Reveal- und der späteren Gameplay-Trailer wirkt das Spiel wie ein Rogue-like-Shooter in einer offenen Spielwelt. Als müssten wir, um die acht Ziele von Protagonist und Auftragskiller Colt aus-



Frank Spicer ist einer der acht Visionaries und damit eines der Hauptziele unserer Missionen.



Die Vehikel in Deathloop erinnern nur ganz am Rande an echte Autos, sondern wirken eher wie Pop-Art-Mondfahrzeuge.

## WAS IST MIT DEM MULTIPLAYER-MODUS?

Deathloop ist in erster Linie eine Singleplayer-Erfahrung, aber die Entwickler haben auch eine interessante Multiplayer-Idee im Gepäck. Mit der Auftragskillerin Julianna gibt es nämlich noch eine zweite Figur auf Blackreef, die nach jeder Schleife die eigenen Erinnerungen behält. Doof nur, dass sie nicht auf unserer Seite ist, sondern von den Visionaries angeheuert wurde, um Jagd auf uns zu machen. Und wer möchte, darf selbst in die Rolle von Julianna schlüpfen, um anderen Spielern das Leben schwer zu machen.

In der Praxis sieht das dann folgendermaßen aus: Ähnlich wie in Dark Souls und Co. können wir in die Singleplayer-Kampagnen anderer Spieler (auch gezielt die unserer Freunde) einfallen und sie in den Missionen direkt bekämpfen. Als besondere Fähigkeit kann Julianna auf eine spezielle Tarnung zurückgreifen, die sie wie einen normalen Gegner aussehen lässt. Aus der Perspektive des Gegenübers wirkt das dann so, als gäbe es da plötzlich eine unvorhersehbare KI, die ganz eigenen Regeln folgt. Dass eigentlich ein echter Spieler hinter den Angriffen steckt, erfahren unsere Opfer erst im Nachhinein.

Auf Wunsch lässt sich dieser PvP-Part aber auch abschalten. Dann will uns Julianna zwar weiterhin regelmäßig einen Strich durch die Rechnung machen, aber wir können sicher sein, dass hier wirklich nur die KI gegen uns antritt. So oder so könnte dieses Spielelement dafür sorgen, dass unsere Missionen nie zur Routine werden. Immerhin kann es jederzeit sein, dass wir es mit einem Gegner zu tun bekommen, der sich nicht ganz so leicht austricksen lässt und es uns zudem schwer macht, ihn überhaupt zu identifizieren.

Weichen für eine Schleife gestellt haben, in der wir alle Ziele auf einmal erwischen. Das braucht Zeit, Geduld und auch Hirnschmalz.

### Zwischen Geballer und Zaubertricks

In seiner Gameplay-Präsentation zeigte Bakaba mir, wie die Theorie hinter Deathloop in der Praxis aussieht. Eine unserer acht Zielpersonen ist »Ramblin'« Frank Spicer, ein Musiker und Radiomoderator, der seine gefühlte Unsterblichkeit dafür nutzen möchte, das perfekte Album aufzunehmen. Um in sein abgesichertes Hauptquartier einzudringen, stehen uns mehrere Möglichkeiten zur Auswahl. Gehen wir durch die Eingangstür, bekommen wir ein Armband verpasst, das uns unsere Fähigkeiten nimmt. Steigen wir durch den versteckten Lüftungsschacht ein, müssen wir uns erst zu Spicer vorarbeiten. Hier wird schnell klar, wie sehr sich Arkane

bei allen Experimenten dann doch auf die eigenen Stärken verlässt. Im Kern unterscheidet sich das Spielgefühl von Deathloop nämlich nicht allzu sehr von Dishonored. Es gibt ein klares Ziel, das wir töten müssen, und dafür knacken wir Schlösser, umgehen Sicherheitssysteme und schalten jede Menge Wachen aus. Entweder wir machen das still und heimlich, oder wir hauen brachial auf die Kacke. Nicht-tödliche Aktionen stehen Colt übrigens nicht zur Auswahl. Es gibt kein Moralsystem, keine Boni für Stealth-Akrobaten – nach 24 Stunden er stehen ohnehin alle wieder von den Toten auf.

Das Besondere an der Spielmechanik von Deathloop sind aber nicht die standardmäßigen Schießereien oder Takedowns, sondern die sogenannten »Slabs«. Die Slabs von Colt sind das Deathloop-Äquivalent zu Corvo Attanos Fähigkeiten in Dishonored. Das übersinnliche Arsenal umfasst zum Bei-

spiel »Shift«, womit sich Colt an bestimmte Punkte teleportieren kann, ohne dabei gesehen zu werden. Durch »Nexus« lassen sich Gegner miteinander verknüpfen, was dazu führt, dass alle verbundenen Gegner sterben, wenn wir auch nur einen von ihnen ausschalten. Mit »Swapper« kann Colt die Plätze mit einem Gegner tauschen, um ihm damit entweder aus dem Weg zu gehen oder ihn in eine Falle zu locken. Und dank seiner »Hacking«-Slab ist Colt in der Lage, elektronische Geräte auszuschalten, Türen zu knacken oder beispielsweise auch Geschütztürme für sich kämpfen zu lassen.

Hier steckt jede Menge Potenzial in Deathloop. Je nachdem, wie einfallsreich wir an die Missionen herangehen, gibt es immer mehrere Wege, um ans Ziel zu gelangen. Und das ist auch wichtig, schließlich werden wir die Levelareale und Missionen teilweise mehrfach spielen müssen, um unserem gro-



In Sachen Inneneinrichtung setzt Deathloop komplett auf die »Swinging Sixties«, wenn auch technisch etwas weiterentwickelt.

## EINFLUSS DURCH FILM UND KINO

Wie die meisten Videospielentwickler ließen sich auch die Deathloop-Macher in erster Linie durch Popkultur inspirieren – in diesem Fall aber besonders durch Filmklassiker und verschiedenste visuelle Kinoerlebnisse des 20. Jahrhunderts. Um das intime, einsame Setting der Blackreef-Insel auch optisch einzufangen, stand beispielsweise die eiskalte Isolation der antarktischen Forschungsstation aus »Das Ding aus einer anderen Welt« (1982) Pate. Damit Colt hier aber trotzdem als waffenliebender Held glänzen kann, berief sich das Art-Design-Team auf einen anderen Kurt-Russell-Film: »Die Klapperschlange« (1981).

Das »Visual Universe« von Deathloop, wie es Art Director Sebastien Mitton formuliert, soll für ein kohärentes Design sorgen, das einerseits die oft sehr unterschiedlichen Gameplay- und Storyaspekte des Spiels unterstützt, gleichzeitig aber nicht zu einem Brei aus Einflüssen wird. Deshalb orientierte man sich auch bei den Eternalists, der gegnerischen Fraktion, an Kinofilmen. Aus »The Wicker Man« (1973) nahm man die Aspekte des heidnischen Kults, der sich unter anderem mit Tiermasken schmückt, während »The Warriors« (1979) auf die modisch gewagten Schlägertrupps abzielt, die es in den Trailern schon zu sehen gab.

Damit Deathloop aber nicht zu düster und brutal daherkommt, sondern auch die nötige Prise Lässigkeit mitbringt, setzten die Macher auf einen Mix aus Retro-Coolness, wie beispielsweise dem Lee-Marvin-Film »Point Blank« (1967) und den bunten, flapsigen Charakteren aus Quentin-Tarantino-Streifen. Letzterer passt hier sogar doppelt, denn die achronologische Erzählweise voller sprücheklopfender Killer, die man etwa aus »Pulp Fiction« (1994) kennt, findet sich in der Zeitschleife von Deathloop wunderbar wieder, in der ebenfalls Auftragskiller Jagd aufeinander machen. Tarantino würde Deathloop vermutlich lieben.



Die Entwickler ließen sich für die Retro-Coolness von Klassikern wie »Point Blank« inspirieren.

Ben Endziel näherzukommen. Die große Gefahr ist nämlich, dass Puzzelei und ständige Neuversuche dazu führen, dass wir der Levels und Bossgegner überdrüssig werden.

### Dynamische Levels

Darauf sind die Entwickler nach eigenen Angaben aber vorbereitet. Denn auch wenn es »nur« vier Distrikte gibt, unterscheiden sich

diese je nach Tageszeit enorm. So herrschen auf der Blackreef-Insel natürlich auch Ebbe und Flut, und wo morgens noch das Meer an die Küste peitscht, können wir nachmittags eine freigelegte Höhle erkunden, die sonst unter Wasser stehen würde. Die sich ändernden Witterungsbedingungen, die eintretende Dunkelheit am Abend oder die Rückkehr in ein Areal, in dem wir unser Ziel

schon ausgeschaltet haben – es gibt mehrere Elemente, die die Spielwelt ändern. Auch die Slabs selbst helfen dabei, den Spielverlauf abwechslungsreich zu halten und Colt ein bisschen durch Blackreef zu leiten. Unsere Spezialfertigkeiten müssen wir uns nämlich erst verdienen, indem wir die Visionaries ausschalten und ihre jeweilige Fähigkeit stehlen, die sie entwickelt haben. Vielleicht müssen wir also erst den Wissenschaftler Egor Serling ausschalten, um mit dessen Fähigkeiten an Partyhengst Aleksis »The Wolf« Dorsey herankommen zu können, nur um dadurch den Weg zum nächsten Ziel zu öffnen. Erst nach und nach offenbart sich die finale Lösung für unsere Killstreak. Erkundung spielt daher also eine große Rolle in Deathloop. Es geht nicht nur darum, so schnell wie möglich alle Ziele auszuschalten, sondern auch zu verstehen, wie der sich ständig wiederholende Tag aufgebaut ist. Welcher Visionary befindet sich wann an welchem Ort? Wie kann ich ihn oder sie dazu bewegen, in den Distrikt des anderen Ziels zu wechseln, damit ich beide gleichzeitig ausschalten kann? Tatsächlich ist das Töten der Gegner die Vorgehensweise, die uns am wenigsten hilft – Informationen und neue Fertigkeiten sind viel wichtiger.

### Eine 24 Stunden junge Spielwelt

Ein nicht näher erläutertes Hintertürchen wird es uns ermöglichen, bestimmte Fähigkeiten und Waffen in unseren nächsten Versuch mitzunehmen, obwohl der Tag zurückgesetzt wird. Das ist der große Vorteil von Colt. Er ist zwar wie alle anderen auch in der Schleife gefangen (und sich der Schleife bewusst), anders als der Rest kann er sich aber an die Ereignisse des »Vortags« erinnern. Für die Visionaries und die Standardgegner hingegen gilt: Es ist gefühlt der erste Tag auf der Insel. Dementsprechend ausgelassen ist die Stimmung und Selbstbeweihräucherung, die seit Jahrzehnten jeden Abend in derselben Party mündet.

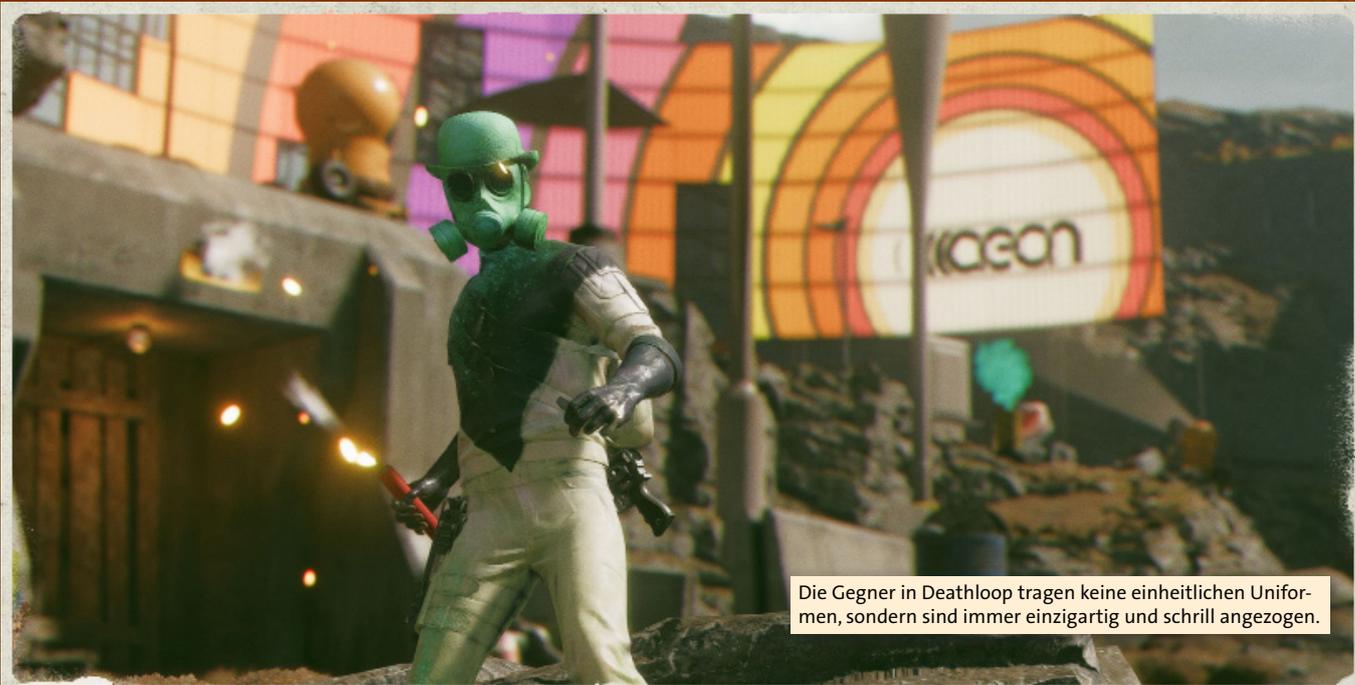
Wie mich Art Director Sebastien Mitton wissen lässt, hat dieser ewige 24-Stunden-Zyklus aber nicht nur spielmechanische Auswirkungen. Wie sieht denn eine Gesellschaft auf einer Insel aus, die immer nur ei-



Bei Auseinandersetzungen mit Julianna wissen wir nie, ob hier nun die KI oder ein echter Spieler Jagd auf uns macht.



Wer möchte, darf auch selbst zur Jägerin werden und als Julianna die Storykampagnen seiner Freunde überfallen.



Die Gegner in Deathloop tragen keine einheitlichen Uniformen, sondern sind immer einzigartig und schrill angezogen.

nen Tag Zeit hat? Für die Gestaltung heißt das vor allem: viel Street Art, also Graffiti-Werke, die sich relativ schnell anfertigen lassen. Auch sonst steht hier der schnelle Exzess über allem. Viel Alkohol, Drogenkonsum, Laissez-faire oder auch das Töten von Kollegen zur Belustigung.

### Coolness als Leitmotiv

Wie wir es von Arkanes bisherigen Titeln gewohnt sind, spielt das Art Design auch hier eine große Rolle. Kombiniert mit einem Mix aus popkulturellen Bezügen zur Action und Atmosphäre von Kinoklassikern wie »Das Ding aus einer anderen Welt« (1982), »The Warriors« (1979) oder »Die Klapperschlange« (1981), setzt Deathloop auch auf den Stil der frühen »James Bond«-Filme. In Sachen Architektur und Mode standen hingegen die Swinging Sixties Pate. Mitton betont, dass die Rauheit der Insel klar im Kontrast zu den schrillen und überdrehten Settings der Häuser stehen sollte. Überhaupt ist Style und Coolness ein wichtiger Faktor in Deathloop. Sei es nun der Grafikstil selbst oder aber die Inszenierung der Action, es

wird viel Wert darauf gelegt, dass der Schawert immer gegeben ist. Mein bisheriger Eindruck ist, dass die vielen unterschiedlichen Einflüsse überraschend gut zusammenpassen. So toll Deathloop aber aussieht – alles wirkt eher wie eine Summe an Inspirationen und weniger wie ein eigener Stil.

Auch wenn sich Deathloop am Ende noch immer sehr nach Dishonored anfühlt, ist der experimentelle Ansatz deutlich zu spüren. Dem vertrauten Kern-Gameplay wurde ein interessantes, wenn auch etwas kompliziertes Szenario aufgestülpt. Statt eine Reihe an lose miteinander verbundenen Missionen abzuliefern, setzt Deathloop auf ein großes, übergreifendes Rätsel. Und so etwas gibt es selten. Noch müssen wir abwarten, inwieweit Entscheidungen einen Einfluss auf die Lösungsfindung haben werden. Können wir alternative Wege gehen, die schwieriger, dafür aber befriedigender sind? Schon allein das mutige Konzept von Deathloop dürfte einen Blick wert sein. Es bleibt die Hoffnung, dass das Spielprinzip nicht allzu viele Spieler abschreckt – denn die clevere, aber unzugängliche Idee könnte es schwer haben. ★

## MEINUNG

Hannes Rossow  
@Treibhausaffekt



Ich habe richtig Lust auf Deathloop bekommen. Zwar hatte ich mir anfangs einen unkomplizierten, aber mitreißenden Shooter erhofft, bei dem ich einfach nur so lange meine Fähigkeiten trainieren muss, bis alle Ziele ausgeschaltet sind, das wirkliche Deathloop gefällt mir aber eigentlich noch besser. Jetzt, wo ich weiß, dass es auch ruhige Momente geben wird, in denen ich die Welt und ihre Zusammenhänge aufsaugen kann, freue ich mich darauf, Pläne zu schmieden und die Visionaries in die Falle zu locken – und das immer mit jeder Menge Stil. Alles an Deathloop wirkt cool, auch wenn ich beim Art Design vielleicht etwas fehlende Originalität befürchte. Colts Fähigkeiten laden zum Experimentieren ein, und es ist einfach unterhaltsam, zu sehen, wie eine Gruppe an Feinden mit der Nexus-Fähigkeit verbunden wird, einer von ihnen in die Schussbahn eines clever platzierten Geschützes läuft und alle anderen mit ins Jenseits reißt. Da mir die Welt von Dishonored nie so wirklich zugesagt hat, bin ich hoffnungsvoll, dass ich die über-sinnliche Auftragskiller-Action hier für mich nachholen kann. Die eigentliche Geschichte von Deathloop, die offenbar in erster Linie über Funkgespräche mit Juliana erzählt wird, wirkt bislang aber noch wie ein reiner Meta-Kommentar, mit dem über die Ereignisse der einzelnen Loops diskutiert wird. Wenn es Deathloop aber schafft, hier auch noch eine packende Mystery-Story aufzubereiten, die auch näher auf die paranormalen, Bermudadreieck-artigen Vorkommnisse auf Blackreef eingeht, könnte hier einer der spannendsten Titel des Jahres auf mich (und euch) warten.



Auch die vielen Waffen, auf die Colt zurückgreifen kann, sind vom abgefahrenen Design der Spielwelt nicht ausgenommen.