Deathloop

# DER TAG DES STERBENS

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Bethesda Softworks** Entwickler: **Arkane Studios** Termin: **14.9.2021** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **–**

Deathloop entpuppt sich als Singleplayer-Shooter mit genialer Zeitschleife, der durch seine enorme spielerische Freiheit fesselt. Aber nicht jede Idee des Spiels zündet. Von Elena Schulz

Das Schießen in Deathloop macht so viel Spaß, dass wir manchmal gar keine Lust auf Heimlichkeit haben.

Sprecht uns nach: Turritopsis dohrnii. Was wie ein Harry-Potter-Zauberspruch klingt, ist in Wahrheit eine Quallenart. Und zwar eine ganz besondere: Aus ihren Zellen kann eine identische Qualle entwachsen, der Lebenszyklus beginnt also ohne Tod von Neuem, und die glibberigen Unterwasserwesen sind theoretisch so fast unsterblich. Wenig überraschend, dass wir Menschen da neidisch auf den Ozean schielen, und noch weniger überraschend, dass die Wissenschaft im Arkane-Shooter Deathloop schon eine Lösung für das lästige Problem mit dem Sterben gefunden hat. Allerdings ohne Quallen-DNA: Die Polarmeerinsel Blackreef taugt durch eine Anomalie zum perfekten Spielplatz für stinkreiche Egozentriker, die dort einen einzigen Tag in endloser Zeitschleife erleben. Sie altern nicht und stehen am Morgen wieder auf, wenn sie einen Unfall hatten oder vor Langeweile gestorben sind. Wir sind einer von ihnen und haben die Nase gestrichen voll vom ewigen Leben. Also gehen wir auf die Jagd und entlocken den vier weitläufigen Bereichen der Insel ihre Geheimnisse, während wir einen sogenannten Visionär nach dem anderen jagen. Denn nur wenn alle acht tot sind, bricht der Loop, und wir sind frei. Eine spannende Prämisse, die spielerisch von Hitman, Dishonored und Deus Ex lernt, ihren innovativen Ideen aber nicht immer gerecht wird.

 Die Idee zum Multiplayer von Deathloop stammt aus Arkanes eingestelltem Spiel The Crossing.

## Wer nicht erkundet, bleibt dumm

Spulen wir erstmal zurück: Held Colt wird ermordet und erwacht danach allein und ahnungslos am Strand. Off-Kommentare wabern in leuchtender Schrift um uns herum: »Hier entlang!«, »Brich den Loop!«. Irgendwas ist hier faul, aber weil Colt Amnesie hat und wir keine Ahnung, können wir das nur vermuten. Der Anfang weckt unsere Neugierde, protzt aber nicht mit einer genialen Enthüllung im Stil von Prey. Über das ganze Tutorial hinweg werden wir mit Hinweisen zum Kämpfen, Fähigkeiten und mehr zugeschüttet, klarer wird die Ausgangslage dadurch aber nicht. Hier hätten wir gerne einen friedlicheren Einstieg erlebt, der sich Zeit nimmt, Colt und die Visionäre vorzustellen, bevor wir uns gegen sie wenden.

Statt Antworten finden wir aber eine Waffe und überlegen kurz, ob wir sie Colt Junior oder doch Kathi Knarrenbauer nennen. Humorvolle Selbstgespräche kann Deathloop, und die sarkastischen Wortgefechte mit Gegenspielerin Julianna über Funk legen noch eine Schippe drauf. Die wirklich nützlichen Infos verstecken sich aber in alternativen Routen, Dokumenten oder Audiofiles. Nur wer neugierig ist und die Insel erkundet, findet heraus, was sich hinter Blackreef, Colt und Julianna verbirgt. Gleichzeitig muss man sich damit abfinden, dass nicht alles Sinn ergibt, wenn man etwas übersieht.

## Tolle Welt, lahme Bewohner

Der Weg wird zum Ziel: Beinahe makelloses Leveldesign eingebettet in eine fantasievolle Erzählwelt führt uns durch das Küstenörtchen Updaam. Das ist wie alle Schauplätze kreativ gestaltet, mischt alte Gemäuer mit beengten Bunkern und quietschbunten 70er-Jahre-Möbeln. Nur wenn man genau hinschaut, fallen ein paar sterile Bereiche oder verwaschene Texturen auf. Dank des fulminanten Designs wird das Gesamtbild dadurch aber kaum gestört. Von Next-Gen-Grafik erwarten wir allerdings mehr.

Die Bewohner lenken sich vom gleichförmigen Alltag ab, indem sie riesige Partys mit Feuerwerk schmeißen oder per Live Action Roleplaying ein SciFi-Abenteuer erleben. Wir haben ein anderes Ziel, bewundern aber trotzdem die mit Pappmaché ausstaffierte Planetenoberfläche in einem extra präparierten Haus, wo zwischen ausgeschnittenen Astronauten und Aliens eine Computerstim-

## WAS TAUGT DIE PC-VERSION?

Optik und Steuerung lassen sich in der PC-Fassung von Deathloop frei einstellen, und letztere funktioniert sowohl mit Maus und Tastatur als auch Controller tadellos. Bis auf einen Absturz und vereinzelte Glitches, die Gegner ungeschickt ineinander purzeln ließen, erlebten wir während unserer Testphase auch keine Probleme. Selbst in 4K lief Deathloop mit unserer RTX 2070 flüssig, obwohl die nicht am oberen Spektrum der Systemanforderungen kratzt. Im Vergleich zu Dishonored vom gleichen Entwickler fällt die Performance also deutlich besser aus.

Über die Ätherfähigkeit entwischen wir Gegnern ganz leicht, indem wir uns unsichtbar machen. Ein Perk sorgt dafür, dass die Energie nicht sinkt, solange man sich nicht bewegt.

**Eignet sich für euch, wenn ...**
... ihr gerne mit Fähigkeiten experimentiert.
... ihr Geheimnissen nachspüren wollt.

**Eignet sich für euch nicht, wenn ...**
... ihr eine fordernde KI in Shootern braucht.
... wenn ihr kein Heldenmanagement mögt.



The Crossing wurde erstmals Anfang 2007 vorgestellt.

## MEINUNG

Jonas Gössling
@jogel19

Deathloop ist einmal mehr der Beweis dafür, dass es aktuell kaum ein Studio gibt, das solch geniale Levels designen kann wie Arkane. Man merkt dem Shooter zu keinem Zeitpunkt an, dass man »nur« vier Gebiete erkundet. Viel wichtiger aber noch: Das Zeitschleifenkonstrukt geht auf. Und das sogar völlig ohne Zeitdruck. Ich habe immer genug Zeit mir alles anzuschauen und werde dann auch noch mit neuen Erkenntnissen belohnt. Viele Methoden, um Visionäre auszuschalten, habe ich erst lange nach dem ersten Abspann entdeckt. Einzige Nachteile meiner Spielerfahrung: Das Ende hätte einen deutlich besseren Schlusspunkt gebraucht. Dafür tauchen einfach schon zu häufig vorher coole Storydetails und Twists auf. Auch dass es nur eine Lösung für den perfekten Loop gibt, fand ich sehr schade. Aber unterm Strich hatte ich fast ausnahmslos 30 Stunden Spaß. Mehr kann man doch von einem Shooter wirklich nicht verlangen.

## WIE FUNKTIONIERT DER LOOP?

Deathloop orientiert sich an Rogue-likes. Ihr erlebt einen Tag immer wieder von vorne und verliert am Ende zumindest anfangs eure komplette Ausrüstung. Ihr könnt die Visionäre von Beginn an töten, sammelt zunächst aber Informationen. Nur wenn ihr die Ziele zu einer bestimmten Zeit an den passenden Ort lockt und dort auf die richtige Weise tötet, lassen sich alle in einem Durchlauf erledigen.

- Jeder Tag unterteilt sich in Morgen, Mittag, Nachmittag und Abend.
- Pro Zeitabschnitt besucht ihr einen der vier Bereiche auf der Insel: die Forschungseinrichtung namens Der Komplex, die Amüsiermeile Karlsbucht, den militärischen Fristad Rock oder die Wohngegend Updaam.
- Die Sektoren verändern sich, es fällt gegen Abend Schnee und wird dunkel. Vorher freie Durchgänge sind dann zum Beispiel durch Laserschranken versperrt, Türen offen statt zu oder schärfer bewacht. Und auch Visionäre wechseln ihren Standort.
- Vor jedem Besuch legt ihr Waffen und Kräfte fest. Gadgets wie ein Hacking-Werkzeug und eine Granate habt ihr immer im Gepäck.
- Speichern ist während einer Mission nicht möglich. Colt hat aber drei Leben. Erst nach dem dritten Tod müsst ihr die gesamte Zeitschleife von vorne beginnen.
- Gefundene Ausrüstung und Kräfte dürft ihr in den nächsten Loop mitnehmen, wenn ihr eine Ressource investiert. Wie das klappt, erklären wir im Kasten »Anreichern«.
- Gegen Ende kommt ihr in einer Stunde durch eine Zeitschleife. Kennt ihr euch noch nicht aus, braucht ihr auch mal drei Stunden und mehr.

### Es gibt kein Richtig oder Falsch

me unseren Weg begleitet. Dahinter verbirgt sich der Halbhirnrechner 2Bit, den wir so nennen, weil er mit einem Stückchen Gehirn läuft. Ewwh. Der Kerl ist aber sehr freundlich und hilft uns dabei, ein echtes Raketentriebwerk zu starten, um alle im Gebäude umzubringen, oder er erzählt uns begeistert mehr über seinen Erbauer Charlie, seines Zeichens technisches Genie und Entertainer. Alle Visionäre sind schillernde Gestalten, legendäre Sänger wie Plappermaul Frank oder brillante Wissenschaftler wie Wenjie Evans.

Während unser Herz bei 2Bit aufgeht, bleiben die eigentlichen Stars auf Distanz. Sie begegnen uns im Loop als überzeichnete Karikaturen. Frank zum Beispiel hat seine engelsgleiche Stimme einfach weggesoffen. Eigentlich sollte das Mitleid erregen. Weil der Musiker so ein Arsch ist, zucken wir aber nur mit den Schultern. Nur Colt und Julianna erreichen durch ihre mal frotzeligen, mal philosophischen Gespräche über Sinn und Unsinn der Zeitschleife eine gewisse Tiefe.

Wissen ist Macht und deshalb neben besserer Ausrüstung unser wichtigstes Ziel in Deathloop. Bei der ersten Mission in Updaam treibt uns das Katz-und-Maus-Spiel noch die Schweißperlen auf die Stirn. Nur mit Machete und lautloser Nagelpistole bewaffnet huschen und meucheln wir angespannt durch streng bewachte Gassen in unser Appartement, nur damit Ich-habe-mein-halbes-Gehirn-in-einen-Computer-gepflanzt-Charlie plötzlich den Alarm auslöst und uns die ganze Nachbarschaft auf den Hals hetzt. Nichts wie weg! Beim Erkunden entdecken wir dann aber Schleichwege über die Dächer oder durch Höhlen. Wir merken, dass wir Geschütze und Kameras per Hacking-Werkzeug umprogrammieren und Feinde mit Flaschen ablenken können, um sie dann in einer dunklen Ecke mit der Machete abzumurksen und ihre Waffe an uns zu nehmen. Außerdem finden wir überall Residium, eine wertvolle Ressource, die unsere Ausrüstung über Loops hinweg erhält.

Den Nebel um unsere eigentliche Aufgabe lichten dann aber die versteckten Hinweise. Haben wir uns endlich Zutritt zum großen Dorsey-Anwesen im Stadtzentrum verschafft, sollen wir dort Aleksis ausschalten. Blöd nur, dass er eine Maskenparty veranstaltet, auf der alle gleich aussehen. Also erstmal weitersuchen, und siehe da: eine Notiz, dass Partylöwe Aleksis gerne zu sei-

Per Teleport überwinden wir mühelos Hindernisse und Abgründe. Das kennen wir schon so von den Dishonored-Spielen.

Mit dem Nexus-Skill ketten wir Gegner aneinander und schalten so alle auf einen Streich aus.

## ANREICHERN: SO BEHALTET IHR EURE AUSRÜSTUNG

Für besondere Waffen und neue Fähigkeiten nehmt ihr viel Arbeit auf euch. Ihr tötet Visionäre oder stellt hochkompliziert in Bunkern die Energieversorgung wieder her. Damit das neue Spielzeug dann am nächsten Tag nicht weg ist, braucht ihr Residium:

- Die Ressource findet ihr überall in den Levels und bei getöteten Zielen. Ihr erkennt sie als bunt wabernden Schleier über Objekten, den ihr per Tastendruck einsaugt.
- Sterbt ihr, verliert ihr euer Residium und müsst es am Todesort wieder aufheben.
- Nach jeder Mission könnt ihr die kostbare Substanz nutzen, um eure Ausrüstung anzureichern. Ihr investiert zum Beispiel 8.000 Residium in die neue Waffe und dürft sie danach über die diversen Loops hinweg für immer behalten. Mit der Zeit baut ihr so ein beeindruckendes Arsenal auf, das euch niemand mehr nehmen kann.

 Der erste Artikel dazu erschien im Games-for-Windows-Magazin.

Oft eleganter als einfach loszuballen, ist es aber, kein Aufsehen zu erregen und Feinde lautlos mit der Machete von hinten auszuschalten.

Geschütze und Kameras dürft ihr per Hack abschalten oder übernehmen. Hier erwischt es plötzlich unsere ahnungslosen Widersacher.

Das Hacken gelingt über ein tragbares Tool, das Colt standardmäßig dabei hat.

# DAS MENÜ ERKLÄRT

Unter den Visionär-Hinweisen verfolgt ihre eure Fortschritte bezüglich der einzelnen Zielpersonen. Da entwickeln sich übrigens auch langsam interessante Verknüpfungen.

In den Arsenal-Hinweisen findet ihr unter anderem Informationen über die Tafeln, also die Spezialfähigkeiten, die ihr von den Visionären erhalten könnt.

Hier ändert ihr Waffen und Perks, um bestmöglich auf die nächste Mission vorbereitet zu sein. Läuft die, müsst ihr mit eurer Auswahl leben, sofern ihr unterwegs nichts Besseres findet. Außerdem reichert ihr hier euren kostbaren Krempel mit Residium an.

Hier sucht ihr euch euer Gebiet aus. Je nachdem, zu welcher Tageszeit ihr es betretet, ändern sich die Gegner (siehe unten). Außerdem sind die Visionäre nur zu bestimmten Tageszeiten in ihrem Areal anzutreffen.

Hier lasst ihr Zeit vergehen. Zum Beispiel wenn ihr einen bestimmten Visionär ausspionieren wollt, der nur nachts da ist. Das kann aber auch Fallen und mehr Gegner mit sich bringen.

In den Dokumenten werden etwa Briefe oder Audio-Logs gesammelt, die ihr im Laufe des Spiels gefunden habt.

Entdeckt ihr eine Information, wird sie eurem Hinweismenü hinzugefügt. Ihr könnt sie dann wie eine Quest verfolgen, mal findet ihr so einen neuen Weg, jemanden zu erledigen, mal sichert ihr euch besonderen Loot oder einfach nur einen Storyschnipsel.

Meisterhaftes Leveldesign können die Deathloop-Entwickler. Nur Next-Gen-Stimmung will nicht so recht aufkommen.

## MEINUNG

**Natalie Schermann**
**@theycallme_lie**

Jetzt heben mal bitte alle die Hand, die bis kurz vor Release nicht wirklich verstanden haben, was Deathloop eigentlich für ein Spiel ist. Ein paar Minuten nach Spielstart macht es endlich auch bei mir Klick: Es ist ein Singleplayer-Spiel und fühlt sich durch und durch nach Arkane an! Das Herumschleichen, das Experimentieren mit den Waffen, Fähigkeiten und der Umgebung, die peinlichen Fehler meinerseits, all das erinnert stark an Dishonored und zieht mich sofort in den Loop!

Obwohl ich dieselben Bereiche immer und immer wieder besuche, finden sich neue Herausforderungen, neue Wege und neue »Was wäre wenn?«-Szenarien. Arkane beweist mal wieder ein Händchen für cleveres Level- und Spieldesign: Rogue-likes gehören zu meinem absoluten Hassgenre. Doch die Deathloop-Entwickler schaffen es, dass selbst die Zeitschleifen und das Zurücksetzen des Fortschrittes Spaß machen und sich nicht nach Versagen anfühlen.

Nur beim Marketing sollte Arkane nochmal einiges überdenken. Der vollmundig angepriesene Multiplayer-Modus stellt sich für mich nämlich als Reinfall heraus. Klar, es kann für ein paar Loops ganz witzig sein, als Julianna einem Colt das Leben schwer zu machen und die ganze Stadt auf ihn zu hetzen. Mir fehlt hier aber die Langzeitmotivation. Ein Multiplayer-Modus, bei dem ein Spieler Colt und ein anderer Julianna spielt und sich die Loops dann überkreuzen, das hätte ich viel lieber gesehen.

ner eigenen Musik tanzt. Aber wo finden wir seine Noten? Vielleicht nehmen wir lieber ein wenig Ärger in Kauf und werfen eine Granate auf die Tanzfläche. Für jedes Attentat existieren zig Möglichkeiten: Habt ihr den Teleport-Skill im Gepäck, sind Laserschranken etwa kein Hindernis für euch. Sonst müsst ihr nah ran, um sie zu hacken, oder ihr lasst per Granate einfach Giftgas in einer Lagerhalle explodieren, öffnet unten schnell ein Tor und schlüpft hindurch, bevor die tödlichen Dämpfe zurückkehren. So viel Freiheit treibt uns Freudentränen in die Augen.

### Shooter-Fans können sich freuen

Sobald wir unser Arsenal an Waffen, Fähigkeiten und Perks aufgestockt haben, können wir auch direkte Konfrontationen wagen. Neue Schießeisen wie wuchtige Schrotflinten, langsame Gewehre oder schnelle Maschinenpistolen findet ihr im Level oder nehmt sie Gegnern ab. Die selbstgefälligen Visionäre schmücken sich natürlich mit besonders ausgefallenen Knarren. Die sind nicht nur mitunter mit pinkem Glitzer bestreut, sondern bringen durch die höhere Seltenheitsstufe auch besondere Eigenschaften mit. Manche laden schnell nach, andere feuern mit einem Affenzahn, und für ein besonders seltenes Exemplar beschaffen wir erst in einem Fallenparkour fünf Batterien, um eine Tür zu öffnen. Dahinter warten zwei Pistolen, die sich auf Wunsch in ein dickes Sturmgewehr verwandeln. Schick! Trotzdem vermissen wir exotischere Bleispritzen wie die Schaumkanone aus Prey, mit der sich sogar Treppen bauen lassen.

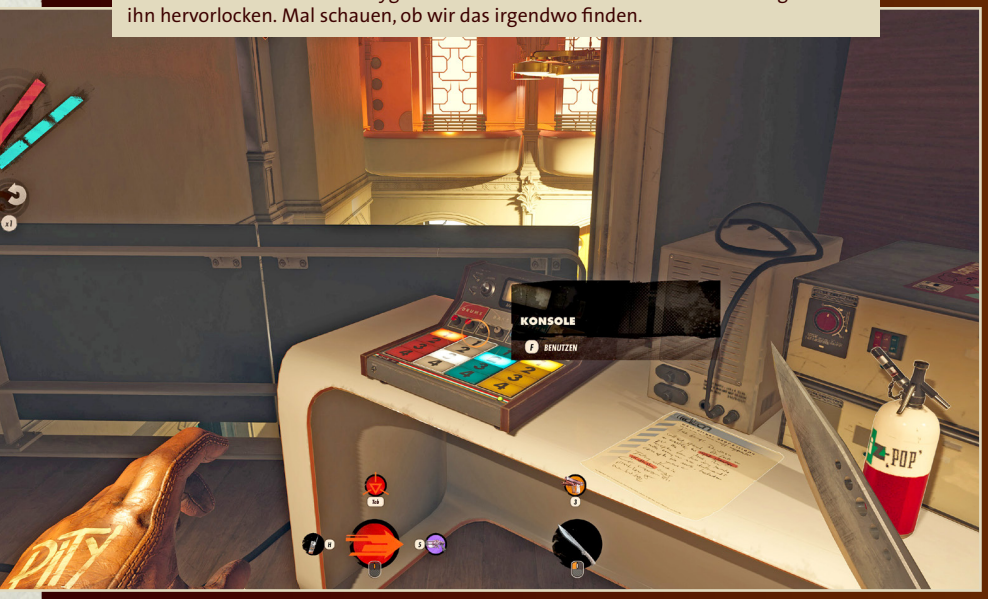
Colt darf bis zu drei Waffen, drei Skills inklusive Rückspulfunktion und vier Perks tragen. Da kommt eine Menge wertvoller Boni zusammen.



In dem Spiel sollte eine Art Ritter gegen mit Schusswaffen ausgestattete Widersacher antreten.

Der drollige Computer 2Bit hat Gehirn und Herz am rechten Fleck. Er hilft uns sogar (unwissentlich) dabei, seinen Meister Charlie auszuschalten.

Wer von den maskierten Partygästen ist nun unser Ziel Aleksis? Sein Lieblingslied soll ihn hervorlocken. Mal schauen, ob wir das irgendwo finden.




Die Schießeisen liegen alle gut in der Hand und erinnern uns über den deutlich spürbaren Rückstoß und klares Treffer-Feedback daran, dass wir nicht nur mit Pappknarren herumwedeln. Und Waffen-Perks bringen coole Effekte: Wir laden zum Beispiel Kugeln mit Blitzen auf und rösten Gegner gut durch.

Auch Colt selbst darf vier Perks ausrüsten. Mit enormer Wirkung: Unsere Fähigkeitenleiste lädt sich zum Beispiel in Windeseile selbst wieder auf, unsere Gesundheit steigert sich enorm, wir schleichen lautloser oder springen doppelt so hoch. Sämtliche Boni lassen sich per Residium langfristig behalten, sodass ihr einen richtigen Schleich- oder Haudrauf-Build planen könnt.

## MEINUNG

Elena Schulz
@Ellie_Libelle

Spielerische Freiheit bedeutet nicht einfach, zig Möglichkeiten hinzuwerfen und den Spieler machen zu lassen. Vielmehr verlangt sie nach brillantem Design, das mich dazu verleitet, diese zig Wege überhaupt erst zu finden und auszuprobieren, weil sie so viel Spaß machen, dass es mich nicht mal kümmert, ob es einen leichteren gäbe. Ich will sehen, was passiert, wenn ich Gegner in die Falle locke und Geschütze hacke, oder ob ich Missionen komplett lautlos ohne Kill lösen kann. Deus Ex war eines der ersten Spiele, das mir diese magische Erfahrung bot, und Dishonored stellte sich genau in diese Tradition, wenn auch mit stärkerem Fokus auf das heimliche Vorgehen. Deathloop räumt nun damit auf und macht genau wie in Prey das Schießen zur gleichwertigen Hauptdisziplin. Inklusive cooler Waffen und magischer Fähigkeiten, das Beste aus beiden Welten sozusagen.

An dieser Stelle überzeugt es mich komplett, genauso wie beim Loop, der mich immer motiviert. Selbst wenn ich scheitere, helfen mir die gesammelten Infos für die nächste Runde. Kaum bin ich durch, starte ich wie in einem Strategiespiel schon ganz selbstverständlich den nächsten Durchlauf, ich weiß ja, was ich besser machen kann! Als einzige Wermutstropfen bleiben die Charaktere und die Schwierigkeit. Zumindest optional hätte ich gerne eine härtere Herausforderung erlebt, bei der ich Leichen verstecken und mich vor jedem Treffer hüten muss. Und wären die Visionäre nicht solche Abziehbildchen gewesen, hätte ich noch viel mehr Freude beim Ergründen ihrer Geheimnisse gehabt. Aber dass ich trotz allem gleich wieder in den Loop abtauchen will, obwohl ich die Credits schon gesehen habe, spricht eindeutig für Deathloop.

### Kein Platz für Frust

Das Highlight bilden aber natürlich die Kräfte, die man zum Teil schon aus den Dishonored-Spielen kennt, zum Beispiel der Teleport. Ihr nehmt diese Fähigkeiten übrigens den Visionären ab, wenn ihr sie tötet, und werdet für jedes weitere erfolgreiche Attentat auf denselben Visionär (ihr erinnert euch: Zeitschleife!) mit Verbesserungen für den jeweiligen Skill belohnt. Alle Skills fördern kreative Lösungsstrategien: Per Karnesie schleudert ihr beispielsweise Feinde durch die Luft, während ihr sie über Nexus verkettet. Was einem geschieht, widerfährt dann allen anderen genauso. Limitiert wird die mächtige Magie durch eine Leiste, die sich parallel leert und von selbst wieder füllt. Insgesamt kann Colt so zwei Fähigkeiten nacheinander auslösen.



The Crossing wurde dann 2009 auf Eis gelegt und später eingestellt.

## MEINUNG

Michael Graf
@Greu_Lich

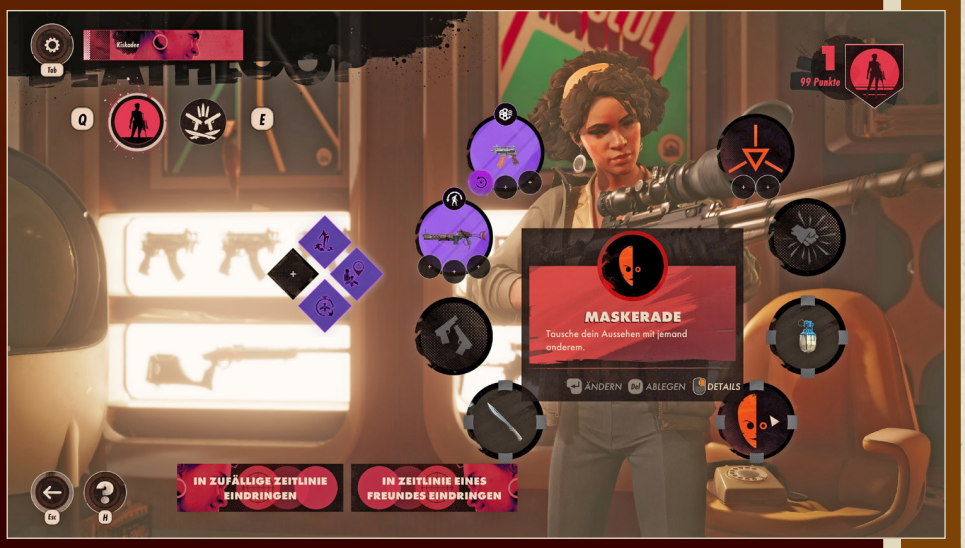
Deathloop hat etwas, das Arkane-Spiele seit jeher auszeichnet: Mut. Den Mut, anders zu sein. Den Mut, am Mainstream vorbeizuentwickeln, um etwas Besonderes zu erschaffen. Das einzigartige Artdesign der Arkane-Spiele, ihre atmosphärischen Welten, ihr geniales Leveldesign. All das hatte Dishonored, all das hatte Prey, all das hat nun Deathloop. Neu ist, dass Arkane gewisse Zugeständnisse an den Massengeschmack eingeht. Mangels wählbarer Schwierigkeitsgrade ist es mir als Stealth-Dinosaurier zu leicht. Auch die Action bleibt seicht. Zwar könnte ich mit Fähigkeiten, Waffen, Upgrades experimentieren, aber ich muss es nicht: Nachdem ich früh im Spiel ein violettes Maschinengewehr gefunden hatte, konnte ich selbst Gegnerhorden einfach anlocken, mich in eine Ecke zurückziehen und alles niedermähen.

Das macht Deathloop zugänglicher, führt aber dazu, dass es weder als Shooter noch als Stealth-Spiel herausragend funktioniert. Spielerisch wäre mehr drin gewesen. Den zähen Einstieg kann ich dem Spiel hingegen verzeihen. Zwar krebst Arkane nach dem genialen (noch mal: genialen!) Anfang von Prey hier mindestens einen Schritt zurück, danach wird Deathloop aber von Minute zu Minute besser. Es weckt meine Neugier, was mich wohl am nächsten Schauplatz, im nächsten Loop erwartet und welches neue Puzzlestück ich wohl diesmal finde. Denn letztlich ist Deathloop genau das: ein großes, mörderisches Puzzle, gewissermaßen das Anti-Cluedo. Wen schalte ich wo auf welche Weise aus? Wer ein Faible dafür sowie für ausgefallene Settings mitbringt, muss Deathloop spielen. Ja: muss. Ich werde das abfragen, wenn wir uns irgendwann mal treffen!

## DEATHLOOP IM MULTIPLAYER SPIELEN

Ihr könnt wie bei Dark Souls im PvP andere Spieler besuchen und ihnen das Leben schwer machen. Nach etwa drei Stunden dürft ihr dafür das erste Mal Julianna auswählen und ihre Fähigkeiten nutzen. Als Juliana nehmt ihr andere Gestalten an und setzt das gleiche Arsenal wie Colt ein – nur gegen ihn. Allerdings habt ihr nur ein Leben; werdet ihr getötet, ist die Chance für diesen Loop dahin. Das sorgt für einen enttäuschenden Beigeschmack: Der Aufwand ist einfach zu groß. Hat man ein offenes Spiel mit passenden Kriterien gefunden und schlüpft rein, ist der Spaß meist schon nach wenigen Minuten vorbei.

Eine erfolgreiche Julianna wird jedoch immerhin mit neuen Waffen, Perks und Skills entlohnt. Ihr könnt euch aber auch entscheiden, mit dem jeweiligen Colt zusammenzuarbeiten. Dann müsst ihr nur darauf gefasst sein, dass euch der andere Spieler jederzeit in den Rücken fallen kann – oder ihr werdet selbst zum heimtückischen Verräter.




Deathloop lädt damit an jeder Ecke zum Experimentieren ein. Die Loops motivieren ungemein, weil sich immer neue Möglichkeiten und Wege auftun, über die ihr Herausforderungen meistert. Auch nach 30 Stunden entdecken wir noch regelmäßig Neues.

Dass wir so viel dazulernen, hat aber auch einen Haken: Die Gegner werden dadurch nämlich automatisch immer dümmer für uns. Während uns anfangs Gruppen noch gerne überrennen, tricksen wir sie später mühelos aus, feuern in die Menge, verstecken uns irgendwo unsichtbar und erledigen dann den Rest. Der vergisst Colt schnell und ignoriert zum Teil sogar, wenn drei Schritte weiter einer von ihnen erdolcht wird.

Arkane will offenbar um jeden Preis Frust vermeiden. Freies Speichern wie in Dishonored oder Hitman ist nicht möglich, also darf Colt sich zweimal wiederbeleben und die KI nicht zu clever sein, Kräfte laden sich auf, und Leichen verschwinden einfach. Vermutlich auch, weil Shooter-Spieler abseits der Action nicht ständig tote Körper hin- und herschleppen wollen.

Mehr verlangt uns da schon Julianna ab, die einmal pro Loop in unser Spiel eindringt, sich als harmloses Kanonenfutter tarnt und dann plötzlich Gegnerhorden auf uns jagt oder uns selbst aufs Korn nimmt. Das sorgt für frischen Wind, egal ob die KI angreift oder ein anderer Spieler (siehe Multiplayer-Kasten), weil wir plötzlich reagieren und umdenken müssen. Trotzdem fehlt insgesamt ein einstellbarer Schwierigkeitsgrad wie bei Prey, mit dem sich das Spielerlebnis individuell knackiger gestalten ließe.

Abgesehen vom im Spielverlauf sinkenden Anspruch leistet sich Deathloop aber keine großen Schnitzer. Im Gegenteil: Die Spielmechanik zieht uns mit solcher Brillanz immer wieder in den Loop, dass wir den Shooter auch nach dem Durchspielen gleich wieder starten wollen. Aber im Gegensatz zu Prey und den beiden Dishonoreds sitzt Deathloop ein wenig zwischen den Stühlen: Ein grandioses Schleichspiel mit viel Fokus auf Erkunden trifft auf grandios flotte Shooter-Action samt cleverem Loot-System und einen Multiplayer, der ein wenig wie ein angenähter dritter Arm wirkt.

Das fühlt sich nicht immer an wie aus einem Guss und zeigt sich über Kompromisse beim Stealth oder der KI. Wenn alles ineinandergreift und wir den perfekten Loop durchlaufen, fühlt sich Deathloop aber trotzdem kurz wie ein Meisterwerk an. ★

## DEATHLOOP

### SYSTEMANFORDERUNGEN

| MINIMUM | EMPFOHLEN |
|---|---|
| i5 8400 / Ryzen 5 1600 | i7 9700K / Ryzen 7 2700X |
| GTX 1060 / Radeon RX 580 | RTX 2060 / Radeon RX 5700 |
| 12 GB RAM, 30 GB Festplatte | 16 GB RAM, 30 GB Festplatte |

### PRÄSENTATION

⊕ stilsichere Levelgestaltung ⊕ sehr guter Soundtrack ⊕ hervorragende Sprecher ⊖ vereinzelt unscharfe Texturen ⊖ teilweise detailarme Spielwelt

### SPIELDESIGN

⊕ motivierende Loop-Mechanik ⊕ massenhaft Lösungswege ⊕ wuchtiges Schussgefühl ⊕ nützliche Kräfte ⊕ Perks mit großen Auswirkungen

### BALANCE

⊕ jeder Spielstil ist valide ⊕ gleichwertige Fähigkeiten ⊕ ausführliche Tutorials ⊖ KI schnell überfordert ⊖ insgesamt sehr einfach

### ATMOSPHÄRE / STORY

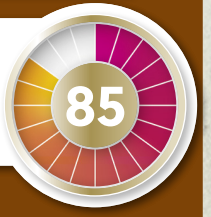
⊕ faszinierende Spielwelt ⊕ tolle Dialoge ⊕ dichte Geschichten und Hintergründe ⊕ überraschende Wendungen ⊖ Charaktere bleiben blass

### UMFANG

⊕ innovativer Multiplayer ⊕ etwa 30 Stunden Kampagne ⊕ viele optionale Ziele ⊕ massig Skills und Ausrüstung ⊕ optimale Loop-Länge

### FAZIT

Deathloop übernimmt sich zwischendurch, bleibt aber ein Shooter mit kreativer Zeitschleifenmechanik und viel Freiheit.






Der Looking-Glass-Code 0451 kommt im Spiel nicht zum Einsatz. Gebt ihr ihn ein, werdet ihr aber trotzdem überrascht.