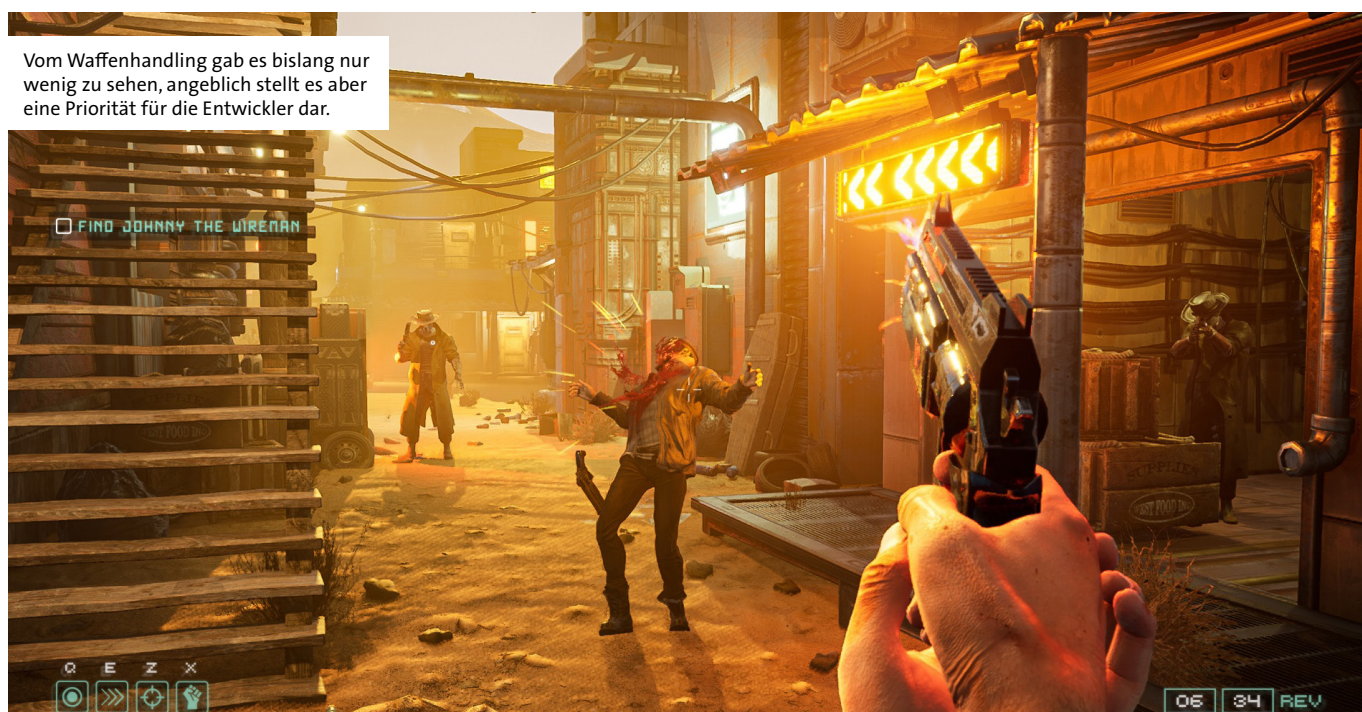


Exekiller

EINSAMER
DYSTOPIE-COWBOYGenre: **Shooter** Publisher: **Paradark Studio** Entwickler: **Paradark Studio** Termin: **unbekannt**

Ein winziges Studio arbeitet an einem Open-World-Shooter, der manch großes Konkurrenzspiel imitiert. Wir wollten im Interview wissen: Kann das klappen? Von Peter Bathge



Vom Waffenhandling gab es bislang nur wenig zu sehen, angeblich stellt es aber eine Priorität für die Entwickler dar.

Es ist so einfach wie nie zuvor, ein Spiel zu entwickeln. Technikpakete wie die Unreal Engine stehen kostenlos zum Download bereit, moderne Tools ermöglichen mit wenig Aufwand, Levels zu gestalten, Figuren zu animieren oder geskriptete Sequenzen zu planen. Entwickler können frische Ideen schnell und unkompliziert umsetzen. Das führt aber auch dazu, dass sie ihre Fähigkeiten überschätzen, und verführt zu unhaltbaren Versprechungen. Der Trailer zu Exekiller erweckt den Eindruck, in diese Kategorie zu fallen: Zu sehen sind Szenen eines dystopischen Cyberpunk-Settings. Aus der Ego-Perspektive rast der Spieler mit einem Hovercraft durch endlose Wüstenabschnitte einer Open World. Dazu gibt es Shooter-Elemente, Dialoge, Entscheidungsmomente – Exekiller wirkt fast zu gut, um wahr zu sein.

Dieser Eindruck verschärft sich, wenn man erfährt, dass diese Vision von gerade

mal zwei Menschen erarbeitet wurde: Kasia Widmanska und Amadeusz Wróbel sind die Gründer der polnischen Firma Paradark Studio, und sie »haben keine Erfahrung im Entwickeln dieser Art von Spielen«, wie sie uns im E-Mail-Interview anvertrauen. Was sie dafür haben, sind eine Menge guter Ideen.

Endzeit in der Frühzeit

Exekiller spielt im Jahr 1998, die Entwickler bezeichnen das Szenario als alternative Realität, ein Retro-Science-Fiction-Setting. Menschen haben schon früher fortschrittliche Technologien entwickelt und die Erde ausgebeutet, und dann kam in den 70er-Jahren die Apokalypse. Danach verschwand die menschliche Rasse fast von der Erde. Nur 30 Prozent überlebten, nur an wenigen Stellen der Erde ist Existenz möglich.

Als die Regierungen versagten, übernahmen Konzerne die Kontrolle. Ihr spielt einen

Kopfgeldjäger, der Aufträge für einen der Konzerne erfüllt. Paradark will zu den Details der Handlung nicht zu viel verraten, außer dass es um mysteriöse Chips geht, die ihr aus den Überresten der Zielpersonen rausklamüsert.

Ihr seid in und um New York unterwegs, eine zweite größere Stadt soll ebenfalls begehbar sein. Die Entwickler erklären im Interview, was alles geplant sei: »Es wird zwei große Städte geben, die von verfeindeten Fraktionen kontrolliert werden. Dort gibt es Orte, an denen ihr euer Fahrzeug verbessern, neue Aufgaben finden, Ausrüstung verkaufen und aufrüsten könnt. Beide Städte sind geschlossene Zonen, in denen Waffen nicht erlaubt sind. Das bedeutet jedoch nicht unbedingt, dass man dort nicht kämpfen kann. Es wird auch kleinere Orte wie verlassene Siedlungen, Höhlen, Bunker und zerstörte Gebäude geben.«

Kleine große Open World

Paradark Studio verspricht völlige Freiheit, aber erklärt zugleich, dass man »alle möglichen natürlichen Wege« nutze, um die Spielerbewegung in bestimmte Bahnen zu lenken: Berge, Energiezäune und tödliche Strahlung werden verhindern, dass ihr euch zu weit in Richtung des Rests der USA bewegt. Widmanska und Wróbel erklären dazu: »Die Möglichkeit, bestimmte Orte zu besuchen, hängt vom Wetter und von der Ausrüstung ab. Wir brauchen Schutz vor Strahlung, Staub und Sand. Außerdem müsst ihr euch vor der Hitze in Acht nehmen. Einige Regionen werden nur nachts erkundbar sein. Außerdem gibt es radioaktive und elektromagnetische Stürme. Es wird jedoch Fahrzeuganpassungen geben, die es ermöglichen, länger zu überleben. Outlaws sind auch eine Bedrohung.« Klingt spannend? Ja, aber bitte nicht vergessen: An Exekiller arbeitet kein riesiges Studio. Zwar hat der Trailer die Aufmerksamkeit von Investoren und Publishern erregt, sodass die Entwickler zuversichtlich sind, die Mitarbeiterzahl erhöhen zu können, aber bei der Spielgröße solltet ihr keine Ubisoft-Ausmaße erwarten.

Fahrende Kommandozentrale

In Exekiller ist euer fliegendes Auto das Transportmittel der Wahl. Zwar könnt ihr im Spielverlauf auch andere Fahrzeuge kurzzeitig »ausleihen«, aber eure Hauptkarre ist eben doch etwas Besonderes. Das liegt hauptsächlich daran, dass sie euer Kommandozentrum ist, hier bekommt ihr Nachrichten von Auftraggebern, und mittels Radar findet ihr den Weg zu eurem Einsatzziel. Entwickler Paradark Studio verspricht: »Während des Spiels könnt ihr das Auto aufrüsten und Ausrüstung und Waffen darin aufbewahren. Vermutlich werden wir uns auf Upgrades und kleine kosmetische Änderungen konzentrieren, aber noch ist nichts sicher.«

Doch Exekiller ist kein Rennspiel: Die meiste Zeit sollt ihr mit dem Schießen aus der Ego-Perspektive verbringen. Zu diesem Zweck bauen die Entwickler typische Waffen ein: Pistole, Revolver, Schrotflinte, Maschinepistole, Gewehr. Alternative Feuermodi



Das Auto ist eure fliegende Kommandozentrale in Exekiller.

und Anpassungsmöglichkeiten für das Handling der Schießisen sollen Tiefe in die Gefechte bringen, zudem wird es mehrere Spezialfähigkeiten geben, die der Held im Spielverlauf erlernt. »Es gibt einen Dash, den wir im Trailer gezeigt haben, wir haben auch Bullet Time, einen Tarnmantel, die Fähigkeit, durch Wände zu sehen, und vieles mehr. Interessanter als die Fähigkeiten ist jedoch, wie ihr sie erlangt. Ihr werdet sie in Form von Software kaufen oder sie von den Feinden extrahieren können. Wenn jemand Unsichtbarkeit benutzt, kann man sie dem Besitzer nach dessen Tod entreißen.«

Variantenreiche Geschichte

Obwohl Paradark Studio viel Action verspricht, will man gleichzeitig auch andere Spieloptionen liefern. So sollt ihr zum Beispiel bei jeder Zielperson selbst entscheiden können, ob ihr sie umlegt und den Chip aus der Leiche entfernt, sie betäubt und zur Stadt zurückbringt oder die Person ganz einfach verschont. »Am interessantesten ist«, meinen Widmanska und Wróbel, »wenn ihr mit den Outlaws sprecht. Einige bieten euch vielleicht mehr Geld, als die euch versprochene Belohnung wert ist. Andere lügen dich an, und nachdem du sie befreit hast, werden sie versuchen, dich zu töten. Es gibt aber auch Unschuldige, und während der

Suche werdet ihr ihre wahre Geschichte erfahren. Diese Entscheidungen werden Konsequenzen haben. Deshalb werdet ihr nicht alle Quests in einem Durchgang erleben können. Ebenso wird jedes Ende das Ergebnis aller Entscheidungen sein, die während des gesamten Spiels getroffen wurden. Es wird keine finalen Entscheidungen fünf Minuten vor dem Ende geben.« ★

MEINUNG

Peter Bathge
@GameStar_de



Immerhin in einem Punkt hat mich das Interview mit den Entwicklern etwas beruhigt: Exekiller befindet sich nunmehr seit drei Jahren in Entwicklung. Zumindest sind die ersten Konzepte, Ideen und Prototypen so alt. Zu Beginn der Corona-Pandemie im Jahr 2020 finalisierte Paradark Studio dann das Konzept. Der Trailer war deshalb vor allem eine Machbarkeitsstudie und sollte eher eine Ahnung davon vermitteln, wie Exekiller irgendwann mal aussehen und sich anfühlen soll. Und ja, diesen Trailer solltet ihr weiterhin mit einer großen Portion gesunder Skepsis betrachten.

Paradark Studio hat einen Haufen Arbeit vor sich, unter anderem weil die Entwickler alle Inhalte von Hand bauen und keine prozedurale Generierung für Quests oder Ereignisse am Wegesrand benutzen. Auch wenn die Open World am Ende vielleicht nicht so groß wird wie bei Rockstar oder Ubisoft: Dieses dystopische Setting mit Leben zu füllen, wird für das kleine polnische Studio eine Mammutaufgabe.

Ich empfehle allen Shooter- und Cyberpunk-Fans, mit Exekiller so wie ich zu verfahren: Behaltet das Spiel auf jeden Fall im Auge, packt es meinetwegen auf eure Wishlist – aber erwartet erstmal nicht zu viel. Die Ideen sind da, jetzt müssen die Entwickler beweisen, dass ihnen die Umsetzung gelingt – und ihr Spiel keine Versprechungen macht, die ein Studio von dieser Größe (hust) ohnehin nicht halten kann.



Jeder trägt einen S.O.U.L.-Chip im Gehirn. Als Kopfgeldjäger liefert ihr die Platinen bei euren Auftraggebern ab.