

Redfall

ZUM ANBEISSEN?

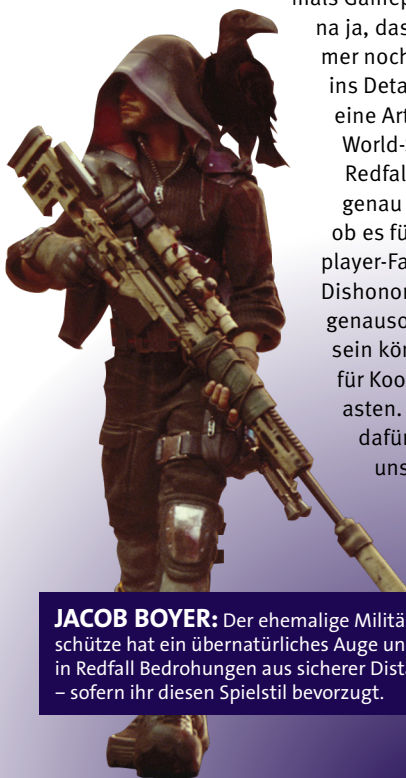
Genre: **Koop-Shooter** Publisher: **Microsoft** Entwickler: **Arkane** Termin: **2023**

Wir haben endlich Gameplay-Material zu Redfall gesehen und die Entwickler mit Fragen gelöchert: Redfall könnte ein famoser Open-World-Shooter werden – es gibt aber Risiken. Von Dmitry Halley

Ich wüsste so gerne, wie Entwickler Arkane tickt. Also wie das Team von Arkane Austin sich gesagt haben muss: »Hey Leute, nachdem wir mit Dishonored 2 ein mediterranes Steampunk-Stealth-Abenteuer und mit Prey eine Weltraumhorror-Odyssee gemacht haben, gibt es natürlich nur einen logischen nächsten Schritt: Vampire in Massachusetts!« Aber das ist leider die eine Frage, die ich aus Zeitgründen nicht mehr in die Runde werfen konnte, als ich mich mit Redfalls Chefentwickler Harvey Smith und Co-Creative Director Ricardo Bare unterhalten habe. Redfall war bisher kaum zu greifen. Letztes Jahr gab es einen Cinematic Trailer über eine Bande junger, schriller Heldinnen wie Helden, die in einer amerikanischen Kleinstadt mörderische Vampire auf die Bretter schicken. In der Beschreibung dann die typischen Buzzwords wie Singleplayer, Koop, Open World, Shooter. Der Rest? Später!

Jetzt ist später. Im Rahmen von Microsofts großem Showcase-Event zeigte man erstmals Gameplay und,

na ja, das verrät immer noch nicht bis ins Detail, was für eine Art Open-World-Shooter Redfall denn jetzt genau wird und ob es für Singleplayer-Fans von Dishonored und Co. genauso spannend sein könnte wie für Koop-Enthusiasten. Aber hey, dafür habt ihr ja uns!



JACOB BOYER: Der ehemalige Militärscharfschütze hat ein übernatürliches Auge und knipst in Redfall Bedrohungen aus sicherer Distanz aus – sofern ihr diesen Spielstil bevorzugt.

Ein mutiger Spagat

Redfall wagt einen riskanten Spagat – zumindest für Entwickler Arkane. Die größte Stärke des Studios sind spätestens seit dem ersten Dishonored sogenannte Immersive Sims, also nicht bloß Ego-Shooter oder Ego-Action-Adventures, in denen ihr euch durch Levels schleicht, kloppt, ballert, sondern üppige Areale, die unzählige kleine und große Geschichten erzählen. Oder anders: ein absolutes Paradies für Singleplayer-Fans mit Storyfaible, denn in Prey schießt ihr eben nicht nur mit der Pumpgun auf getarnte Alien-Tassen, sondern wühlt euch durch Mails und Memos, um herauszufinden, was hier eigentlich passiert ist.

Redfall bietet genau das. Also keine getarnten Alien-Tassen, aber eine umfangreiche amerikanische Kleinstadt – eben Redfall –, in der Singleplayer-Fans unzählige interessante Details finden können. Redfall wurde von Vampiren und Kultisten überrannt, ihr erspäht also beispielsweise den Leichnam eines Opfers auf dem Dach, das sich mit letzter Kraft dorthin gerettet und ein paar finale Worte auf einen Zettel gekritzelt hat. Oder ihr durchsucht ein verwüstetes Haus und rekonstruiert, was darin passiert sein muss. Wer Arkane-Spiele mag, findet in Redfall die gleichen Storytelling-Stärken. Aber eben auch Koop für bis zu vier Leute. Und hier kommt der riskante Part: Wenn ich mit



In Redfall legen wir uns nicht mit irgendwelchen Durchschnittsvampiren an. Die können mehr, als nur Blut zu saugen.

Kumpels im Koop spiele, hält niemand an, damit ich irgendwelche Memos lesen kann. Alle sind permanent am Labern, Ballern, und eigentlich will ich es auch gar nicht anders haben. Ich spiele ja nicht mit anderen, damit wir still irgendetwas lesen. Redfall – das versichert mir Studiochef Harvey Smith – solle beide Zielgruppen unterschiedlich glücklich machen. Die Kurzformel:

- Im Koop schreibe ich die Geschichte selbst: Gegner skalieren in Anspruch und Anzahl so, dass ich mit anderen im Koop alle möglichen verrückten, chaotischen und idealerweise unvergesslichen Situationen erlebe, wenn wir gemeinsam Vampire legen, Kultistenfestungen infiltrieren und in Redfall ganze Kolonnen von Feinden aufscheuchen.
- Im Singleplayer genieße ich die Geschichte klassisch: Redfall lässt sich wie ein normales Arkane-Spiel genießen, langsam, methodisch, wie ein kleiner Storystabsauger.

Natürlich hindert euch nichts daran, mit euren Kumpels einen virtuellen Lesezirkel aufzumachen oder umgekehrt im Singleplayer wie ein Anti-Vampir-Panzer durch die Open World zu donnern. Aber mich stimmt es immer optimistisch, wenn Entwickler offen adressieren, dass sie die Unterschiede ihrer Zielgruppen im Blick behalten.

Wie funktioniert die Welt?

Redfall wird eine Zu-Fuß-Open-World. Es gibt keine Fahrzeuge, kein wildes Parkourgehöp-



Die Optik von Redfall ist im Grunde durch und durch Arkane.

se über die Dächer der Kleinstadt. Prinzipiell kann ich zwar auf einige Häuser drauf, und einige Charaktere beherrschen Teleportsprünge wie Corvo und Emily, aber wer hier auf ein Open-World-Dishonored hofft, hofft vergebens. Ihr manövriert euch in erster Linie mit der Waffe in der Hand zu Fuß durch

die Straßen der amerikanischen Kleinstadt. Einige besondere Gebäude lassen sich zwar betreten, aber der Großteil der Shooter-Action findet draußen statt.

Die Stadt Redfall unterteilt sich in zwei große Distrikte, die jeweils aus zig Schauplätzen bestehen, beispielsweise Hafen,



Layla schützt uns mit einem Deflektorschil... erm, Schirm.



Redfall ist eine typische US-amerikanische Kleinstadt. Nur mit Vampiren.



Leuchtturm, Innenstadt, eine verlassene Kirche und so weiter. In der Welt erwartet euch kein Meer aus Einwohnern mit Questfragezeichen über der Murnel, sondern in erster Linie eine sehr flexible Level-Sandbox, in der ihr die Storymissionen vorantreibt und als Nebenbeschäftigung dicke Vampire erledigt, Einrichtungen infiltriert, Waffen einsammelt, eure Skills levelt. Ihr kennt das Prinzip.

Und wie spielt sich Redfall?

Jede der vier spielbaren Figuren hat eigene Fertigkeiten, man kann allerdings auf das gesamte Waffenarsenal zurückgreifen. Ihr müsst zum Beispiel Layla Ellison nicht zwangsläufig mit Pumpgun in der Hand spielen. Ich kann mich zwar durchaus an unachtsame Feinde heranschleichen, aber wie in Deathloop werde ich selten gezwungen, irgendwas anderes als meine lauteste, dickste Waffe einzusetzen. Harvey Smith dazu: »Redfall ist kein Hardcore-Schleichspiel. Wir entwickeln Schleichsysteme nicht, weil wir solche Schleichfanatiker sind (obwohl man das über einige hier sagen könnte). Der Hauptgrund, warum wir ein Schleichsystem entwickeln, ist, dass die KI dann mit einem echten

LAYLA ELLISON: Die junge Studentin der Biomedizintechnik ist selbst das Opfer von Experimenten. Deshalb beherrscht sie allerhand telekinetische Fähigkeiten.

Verständnis für Geräusche, Sichtweiten, Sichtkegel, Distanzen und peripheres Sehen durch die Spielwelt läuft. Und das verändert alles. Selbst wenn wir kein schleichfokussiertes Spiel wie Dishonored entwickeln, also ein Spiel wie Prey, wo der Fokus auf Physik, Story, weniger auf Stealth liegt, dann ist es trotzdem wichtig, dass die KI nicht mit einem magischen Wissen herumläuft, sondern mit simuliertem Bewusstsein für Sound, Umgebung. Denn so generierst du Gameplay, wenn du dich durch die Welt bewegst. Beispielsweise wurdest du von jemandem entdeckt, der sich an deine Fährte klammert, ohne dass du das merkst. Du hast versehentlich jemanden angelockt und musst dich verstecken, weil du noch zu schwach bist.«

Jede Spielfigur soll so ausbalanciert werden, dass ihr je-weiliges Fähigkeitenrepertoire schon im Singleplayer wilde Manöver zulässt – beispielsweise schleudert ihr als telekinetisch be-

REMI DE LA ROSA: Die Ingenieurin ist Teil einer Elite-Navy-Rettungseinheit, doch ihr Schiff geht vor der Küste von Redfall verloren. Ihr Roboter Bribon fungiert als nützliche Allzweckwaffe.



Jacob hat einen Raben an seiner Seite, der die Gegend auskundschaftet.

Jacob beobachtet von einem Dach, wie seine Partner auf der Straße kämpfen.



gabte Layla ganze Gegnergruppen durch die Landschaft. Im Koop greifen die Skills der Figuren dann zusätzlich ineinander, ihr lenkt beispielsweise Kultisten mit Remis Robo in die Schusslinie von Scharfschütze Jacob.

Wer Dishonored gespielt hat, weiß: Action-Sandboxes kann Arkane wie kaum ein anderer Entwickler aktuell. Dass das Schleichen nicht im Vordergrund steht, enttäuscht natürlich den Hitman-Fan in mir, auf der anderen Seite macht die Fokussierung auf die Action das Projekt Redfall eben aber auch erfolgversprechender. Denn: Ein so großes Open-World-Spiel für Single- und Multiplayer-Fans musste Arkane bisher noch nie stemmen, es gibt also durchaus Risiken (auch wenn das Arkane Lyon eigentlich schon vor 15 Jahren mit The Crossing vorhatte). Aber Redfall hat auch die Chance, ein richtig cooler Open-World-Shooter zu werden, den ich mal solo, mal mit Kumpels erleben kann, um einfach eine gute Zeit zu haben. Ich liebe Arkanes detailreiche Welten – und Vampirjagden gehen schließlich immer. ★

DEVINDER CROUSLEY: Ein berühmter Internet-Geisterjäger, der in Redfall zu seinem Leidwesen tatsächlich paranormale Wesen kennenlernt.



MEINUNG

Dimitry Halley
@dimi_halley



Wenn ich mal für irgendwelche Artikel ein Beispiel brauche, dass Big-Budget-Spiele noch richtig kreativ sein können, dann zücke ich meist irgendein Spiel von Arkane. Natürlich lässt sich bei der Art des Storytellings, bei einigen Designelementen, beim Artdesign irgendwo eine Linie durch Arkanes Sortiment ziehen, aber eben auch nur da. Das Team nutzt eine sehr deutliche Designsprache, um ziemlich unterschiedliche Dinge zu erzählen. Dishonored, Prey, Deathloop, Redfall. Ich weiß und ihr wisst: Wir reden hier schon seit Jahren von zwei Studios (Lyon und Austin), aber auch von einer gemeinsamen Wurzel – und die merkt man Redfall deutlich an!

Redfall soll bewusst riskant sein. Harvey Smith markiert mir im Gespräch klar, dass sein Team keinen Bock auf Dienst nach Vorschrift, also auf immer die gleiche Art Spiel hat. Wenn alles glattgeht, dann wird Redfall das bisher größte Arkane-Projekt: ein richtig cooler Open-World-Shooter, in dem ich unzählige Details entdecken und/oder mit Freunden stundenlang durch die Straßen krachbummen kann. Hey, hättet ihr mich vor fünf Jahren gefragt, was ich mal gerne machen würde, dann wäre mir »Vampire in Massachusetts zu jagen« garantiert nicht als Erstes eingefallen. Höchstens als Zweites. Nach der Präsentation habe ich richtig Bock drauf!



Die Vampire hausen in Nestern, in deren Zentren ein gigantisches Herz sitzt.