



Redfall

TANZ DER VAMPIRE

Genre: **Shooter** Publisher: **Xbox Game Studios** Entwickler: **Arkane** Termin: **2.5.2023**

Viele sind skeptisch, ob Redfall die hohe Qualität früherer Arkane-Spiele wie Dishonored und Prey halten kann. Nach dem Anspielen können wir teilweise Entwarnung geben. Von Paul Kautz

Die Wissenschaft hat uns im Laufe der Jahrtausende viele enorm nützliche Dinge gebracht: Penicillin, Elektrizität, Impfungen, die Erkundung des Universums, das Internet. Was sie uns leider auch eingebracht hat: Nuklearwaffen, den menschengemachten Klimawandel, Verschwörungstheorien,

das Internet. Sowie im Falle von Redfall: Vampire! Denn die Blutsauger sind zumindest hier das Resultat von tragisch schiefgegangenen wissenschaftlichen Experimenten – und es ist fraglich, ob übliche Mittel wie Knoblauch und Kruzifixe dauerhaft gegen sie helfen werden.

Eine Stunde lang haben wir im Koop-Modus zwei Monate vor dem Release Redfall ausprobiert. Dabei schwirten uns anfänglich allerlei Zweifel durch den Kopf. Immerhin riefen die bisherigen Trailer zum Spiel stets ein sehr gemischtes Echo hervor.

Kann Entwickler Arkane Open World? Ecken der schrille Stil des Spiels und die auf cool gemachten Charaktere unangenehm an? Oder überzeugt der Ego-Shooter mit Vampiren allen Unkenrufen zum Trotz? Findet es zusammen mit uns in unserer letzten Redfall-Preview vor dem Test heraus.

Neben den Vampiren bekommt ihr es auch mit »Hollow Man Cultists« zu tun.



Horror an der Ostküste

Die bereits seit 2010 unter der Flagge von Bethesda Softworks beziehungsweise dessen Mutterunternehmen Zenimax Media fahrende Entwicklungsfirma Arkane Studios ist keine Allerwelts-Software-Schmiede – denn sie hat sich von Anfang an auf das Genre der »Immersive Sims« festgelegt. Also Spiele, die den Spielenden überlassen, ihre eigenen Wege zu gehen und eigene Lösungen zu finden. Der eine mag die Problembewältigung

Vampire sind zähe Wider-
sacher – und vergehen in
einem Funkenregen.



per Schrotflinte bevorzugen, die andere den geschlichenen Pfad durch den Lüftungsschacht, der nächste zaubert gerne herum. Spiele wie Arx Fatalis, Dark Messiah of Might and Magic, die beiden Dishonoreds oder das neue Prey sprechen diese Sprache sehr deutlich. Und auch Redfall beherrscht sie fließend. Allerdings mit einem sehr wichtigen Unterschied: Arkane wagt erstmals den Schritt in eine offene Welt!

Redfall ist ein fiktionaler Städtchen im amerikanischen Bundesstaat Massachusetts. Auf den ersten Blick sieht hier alles erstmal so aus, wie man es von der Ostküste der USA gewohnt ist: schicke Parks voller bunter Laubbäume, gepflegte Häuser mit deutlich europäischem Einfluss und gepflegten Vorgärten, ein gewaltiger Leuchtturm, der majestätisch über der Stadt thront. Da würde man beim Vorbeifahren keinen unnötigen Gedanken dran verschwenden, außer dass man hier bestimmt eine gute Tasse Kaffee bekommt. Wenn da nicht diese gigantische Welle wäre, die mitten beim Verschlingen der Stadt auf mysteriöse Weise eingefroren ist. Und wo kommen die Vampire, Monster und Kultisten her, die die an sich doch so sauberen Straßen von Redfall bevölkern?

Es sind also viele, viele Fragen, die Arkane selbst stellt und auch beantworten möchte. Beziehungsweise es in bewährter Arkane-Studios-Tradition den Spielerinnen und Spielern überlässt, sich diese Antworten selbst zusammenzutragen.

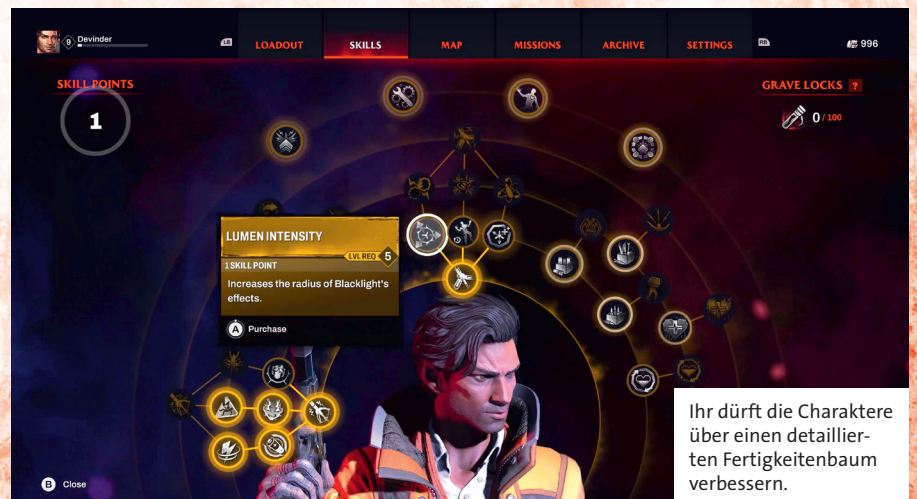
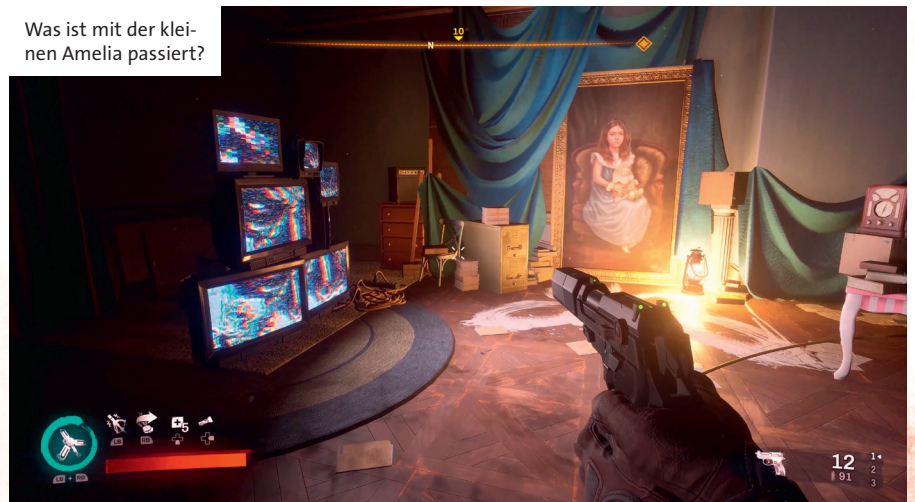
Die fantastischen Vier

Die schöne neue offene Welt wird bei Redfall von vier Heldinnen und Helden beschriftet, die individueller kaum ausfallen könnten und über sehr unterschiedliche Spezialisierungen verfügen. Hier ein Überblick:

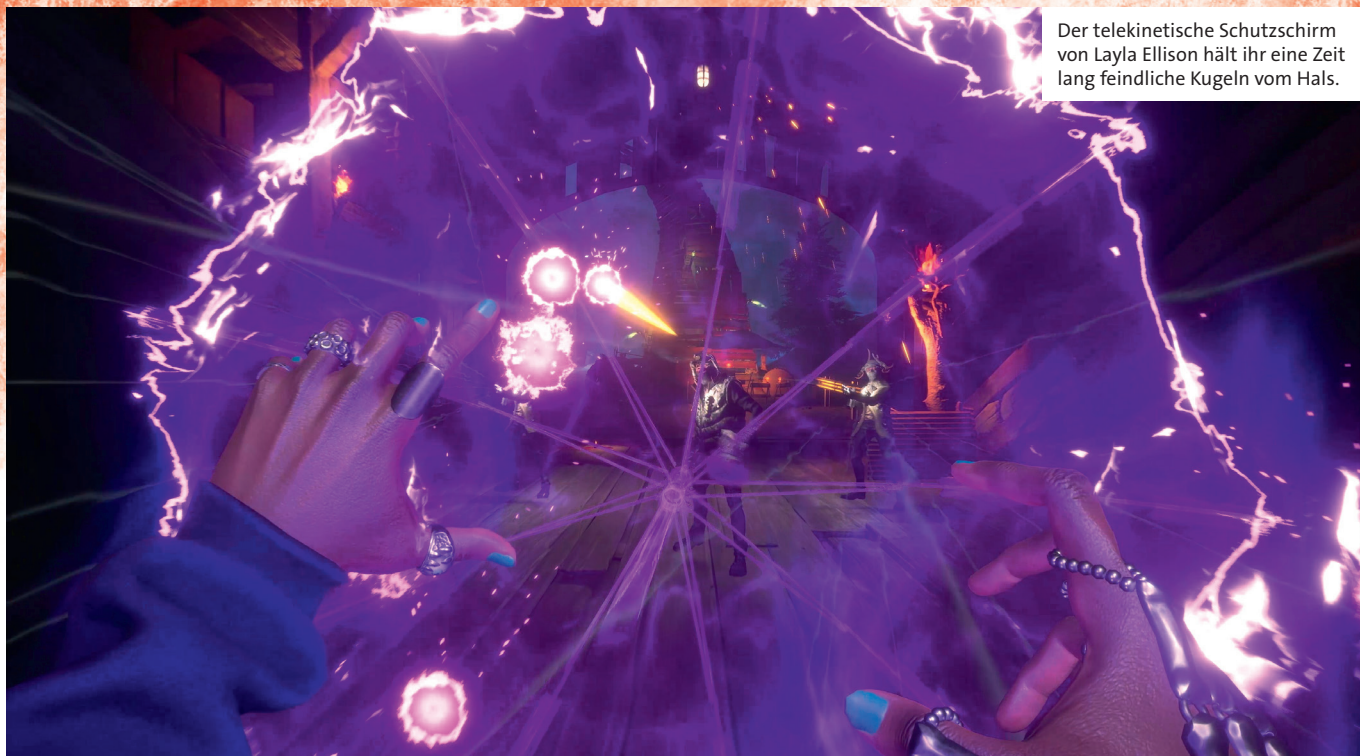
- **Jacob Boyer**, »The Deadeye with an Undead Eye« ist ein vormaliger Sniper der US Army, der sich nicht nur kurzzeitig unsichtbar machen, sondern auch einen »Spektralraben« erschaffen kann. Der Vogel flattert kräch-

zend los und markiert alle in der Nähe befindlichen Gegner rot leuchtend, woraufhin Jacob sie mit seinem wie bei »Green Lantern« aus dem Nichts erschaffenen Scharfschützengewehr präzise ausknipsen kann.

Was ist mit der kleinen Amelia passiert?



Ihr dürft die Charaktere über einen detaillierten Fertigkeitenbaum verbessern.



Der telekinetische Schutzschirm von Layla Ellison hält ihr eine Zeit lang feindliche Kugeln vom Hals.

• **Layla Ellison**, »The Telekinetic Threat«, ist unter anderem in der Lage, einen mysteriös wabernden Schutzschirm um sich herum zu erzeugen, der eine Zeit lang feindliche Kugeln abfängt. Außerdem kann sie einen hilfreichen Dämon beschwören, der eben-

so ratzfatz wie hohnlachend mit einfachen Gegnern aufräumt – der trägt den schönen Namen »Vampire Ex-Boyfriend«.

• **Remi De La Rosa**, auch genannt »The Ingenious Ingenierak«, hat Dynamit, mit dem sie Fallen legt, kann ihre Freunde hei-

len und auch einen kleinen Roboter namens Bribón erschaffen, der für die Gruppe lästige Gegner ablenkt.

• Zuletzt steht auch noch der Kryptozoologe und Erfinder **Devinder Crousley** zur Auswahl (»The Verified Cryptid Hunter«), der seine Feinde elektroshockt oder schockgefriert und sich selbst mittels einer bratzelnden Scheibe über kurze Distanzen teleportieren kann.

Redfall bietet nicht nur eine offene Welt, sondern auch einen Koop-Modus für bis zu vier Teilnehmende.



Diese Supertruppe hat nun die Aufgabe, herauszufinden, was zum Henker in Redfall schiefläuft – und die Straßen von der größtenteils untoten Plage zu säubern. Die Hauptgegner, mit denen sie es zu tun bekommen, sind Vampire, die mal patrouillierend in der Gegend herumzischen oder auch mal einfach nur in der Luft hängen und ihren Blick schweifen lassen. Wenn sie einen nur im Augenwinkel erblicken und sich nicht sicher sind, was sie da gesehen haben, dann suchen sie einen – währenddessen tragen sie gelbe Fragezeichen über ihrem Kopf, die man auch durch Wände sieht, was ein bisschen an den 2003 veröffentlichten Comic-Shooter-Klassiker XIII erinnert.

Früher oder später kommt es unausweichlich zum Gefecht. Und dann stellt ihr schnell fest, dass die Vampire einiges vertragen: Ballert ihr mit normaler Munition auf sie, schlucken sie ziemlich viel Blei, bevor sie für kurze Zeit ermattet herumschwanken. Diese Gelegenheit müsst ihr nutzen, ihnen schnell ein gut gespitstes Stück Holz in die Brust zu stoßen, um sie ein für alle Mal in einem beeindruckenden Funkenschauer zur Strecke zu bringen. Verpasst ihr diese Zeitspanne, stehen sie kurz darauf wieder in voller Stärke und mit gut polierten Reißzähnen vor euch. Schneller geht's mit praktischen Extras wie UV-Licht, Feuer oder speziellen



Jacobs Rabe unterstützt uns beim Schleichen und funktioniert im Grunde wie der Adler aus den Assassin's-Creed-Spielen.

Vampirkillerwaffen, die jede Figur dabei hat. Die aber benötigen nur begrenzt verfügbare Spezialmunition. Natürlich.

Jede gewählte Spielfigur darf immer nur drei aktive Waffen dabei haben, aber diese immerhin jederzeit wechseln: Von Pistolen über Scharfschützengewehre und Schrotflinten bis hin zu Pflockwerfern und Elektroshockern dürfte für jeden Vampirjägergeschmack etwas dabei sein.

Die normalen Knarren erledigen ihren Job ordentlich und mit einer soliden Menge an Wumms, aber natürlich ist es der finale Nahkampf, dieser massive Stich ins Herz, gefolgt von einem kreischenden Funkenschauer, der die Konfrontationen mit den Vampiren zu etwas Besonderem macht.

Neben den Vampiren und entsprechenden Bossen bekommt ihr es vor allem mit den Kultisten zu tun: Das sind ganz normale Personen, die allerdings unter den Einfluss des »Hollow Man« gefallen sind und seitdem alles tun, um Vampire und andere übernatürliche Gestalten vor Schaden zu bewahren. Diese Fanatiker fallen deutlich schneller und einfacher als Vampire, sind dafür aber auch wesentlich zahlreicher unterwegs.

Zusammen seid ihr weniger allein

Vom Spielprinzip her wird Redfall also erstmal keine komplett unerwarteten Überraschungen bieten. Außer dass die »Immersive Sim« der Arkane Studios jetzt erstmals in einer offenen Spielwelt zur Anwendung kommt, die ihr auch noch zu viert kooperativ erleben dürft, abermals aus der Ego-Perspektive. Das gibt euch natürlich ein ungeahntes Maß an Freiheit: Folgt ihr sklavisch den Markern der Kampagne? Oder lauft ihr am ausgetrockneten Fluss mit den abgewrackten Booten entlang, erkundet die gekenterte Fähre mit den vielen Autos an Bord? Oder den großen, detailliert ausgearbeiteten Leuchtturm, um zu schauen, was so alles an Nebenmissionen auf euch wartet? Pfeift ihr auf die Aufgaben, die sich die Designer für euch ausgedacht haben, und lauft lieber Vampire jagend durch die große Welt? Sucht ihr gezielt nach Briefen, Notizen oder Tagebüchern, um mehr über das Schicksal einzelner Bewohner von Redfall zu erfahren? Es

gibt wahnsinnig viel zu tun in der kleinen Stadt an der Küste – und es ist in typischer Open-World-Manier ganz euch überlassen, was davon in welcher Reihenfolge oder Geschwindigkeit ihr in Angriff nehmt.

Natürlich dürft ihr auch eure eigenen Fertigkeiten im Laufe des Abenteuers verbessern: Erfolgreiche Vampir-Kills, gemeisterte Missionen oder gelöste Puzzles zahlen alle auf eure Skill-Punkte ein, für die ein umfangreicher Fertigkeitenbaum wartet: Hier dürft ihr vor allem die Spezialkräfte der Helden und Helden ausbauen, aber auch generelle Eigenschaften wie die Munitionstragefähigkeiten erweitern. Laut den Entwicklern wird es in einem Spieldurchlauf nicht möglich sein, sämtliche Ausbaustufen freizuschalten. Mehrfaches Durchspielen, entweder allein oder im Team, ist daher unumgänglich, wenn ihr wirklich alles in Redfall sehen und erleben möchtet.

Das Rote im Auge deines Feindes

Apropos Multiplayer: Laut Teamchef Harvey Smith skaliert der Schwierigkeitsgrad dynamisch, je nach Menge der Teilnehmenden. Ihr habt zwar die Wahl zwischen mehreren vordefinierten Anspruchsstufen, aber wenn im Laufe des Abenteuers weitere Fans der Vampirjagd dazukommen, passt sich auch der Schwierigkeitsgrad sowie das Skillset eurer Feinde entsprechend an. Übrigens wird es auch Crossplay geben: Redfall erscheint ja sowohl in Microsofts Game Pass als auch separat via Steam, es darf aber trotzdem zusammen gespielt werden.

Wie so viele moderne Spiele nutzt auch Redfall aktuelle Unreal-Technologie, um so gut wie nur möglich auszusehen. Die Arkane Studios haben sich wie schon bei ihren vorherigen Spielen auch hier gegen einen allzu realistischen Look und für eine leicht comicartige Darstellung entschieden – was man speziell an den stark stilisierten Figuren sieht. Die sehen ehrlicherweise nur so mittelcool aus – aber gut, man bekommt sie ja eigentlich auch nur in den Ausrüstungsbildschirmen zu Gesicht. Nichtsdestotrotz: Gerade von hohen Aussichtspunkten wie zum Beispiel von der Spitze des Leuchtturms aus hat man eine echt hübsche

Übersicht über die ganze Stadt. Dazu gibt es noch weiche Animationen und schneieffekte wie dicke Nebelschwaden oder angenehm fließende Tag-Nacht-Übergänge – die nicht nur zum Beispiel für gleißende Sonnenaufgänge sorgen, sondern auch Einfluss auf den Spielverlauf haben. Vampire sind ja bekanntermaßen Fans der eher späteren Stunden.

Das Auge dürfte also mit Freude bei der Vampirjagd dabei sein. Bei den Ohren dagegen bin ich mir nicht so sicher: Redfall ist komplett übersetzt, und einige der deutschen Sprüche, die die Protagonisten dauernd von sich geben, waren schon arg gestellt. Das wenig begeistert betonte »Hehe, denen habe ich in den Arsch getreten!« klang eher nach Schultheater-AG (Klasse 11) als nach dem würdigen Abschluss eines hektischen Vampirmassakers. ★

MEINUNG

Paul Kautz
@gamenotoverde



Einen nervenden Vampir, in den ich zuvor zwei ganze Magazine pumpte, weil er mir ständig auswich, endlich so weit niedergeknüpelt zu haben, dass ich ihm meinen angespitzten Billardqueue in die Brust stopfen kann, ist ein wahnsinnig befriedigendes Gefühl – das in Redfall dann auch noch so wunderbar funkenstiebend inszeniert ist! Man sieht dem Spiel von der ersten Minute aus an, dass es von den Arkane Studios entwickelt wurde: Das Design der Welt, die leicht comicartigen Figuren, das abgefahrenere Szenario ... Redfall ist nicht auf Massenkompabilität gebügelt, sondern versucht einmal mehr, die Spieler auf eine sehr ungewöhnliche Reise mitzunehmen. Das birgt natürlich inhärente Risiken (Redfall ist nichts für jeden Spielertyp!), aber das dürfte ja gerade für Arkane nichts Neues sein. Die große Frage ist jetzt aber natürlich: War der Sprung zur offenen Welt eine gute Idee? Während der Spielsitzung hatte ich die Möglichkeit, sowohl eine strukturierte Mission zu spielen als auch einfach frei durch Redfall zu laufen und zu schauen, was so links und rechts vom Hauptpfad zu tun ist. Und ehrlicherweise waren da vor allem kleinere und größere Gegnergruppen, um die ich mich kümmern konnte oder auch nicht, knackbare Auto- und Haustüren, die mal Boni barge und mal nicht, und sehr viel Dokumentensammelei, die ihren Teil zur Erweiterung der Hintergrundgeschichte beitrug. Das klingt nach Beschäftigungstherapie, und das kann es schlussendlich auch gut sein, aber die anderthalb verfügbaren Spielstunden vergingen für mich wirklich schnell, und ich hätte danach noch gerne mehr Zeit in der bizarren Welt von Redfall verbracht. Ich bin sehr gespannt auf das finale Resultat – und das, obwohl ich Knoblauch nicht ausstehen kann!

