

Dishonored

Die Maske des Zorns

Als des Mordes beschuldigter Leibwächter Corvo schleichen und schlagen wir uns durch einen von einer Seuche erschütterten Inselstaat, um korrupten Adeligen das Handwerk zu legen und unsere Unschuld zu beweisen. Von Roland Austinat

Angeschaut

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Bethesda Softworks** Entwickler: **Arkane Studios (Dark Messiah of Might & Magic, GS 12/06: 90 Punkte)**
Termin: **Winter 2012** Status: **zu 75 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7514

W

er braucht schon eine spannende Hintergrundgeschichte?«, fragt Harvey Smith provozierend die versammelte Journalis-

tenschar bei der Präsentation von **Dishonored: Die Maske des Zorns** in San Francisco. Erklärend ergänzt der Co-Creative Director, in dessen Lebenslauf auch die ersten beiden **Deus Ex**-Teile stehen: »Ich finde es viel spannender, wenn sich zwei Spieler unterhalten und dabei herausfinden, wie unterschiedlich ihr Spielerlebnis gewesen ist.« Raphael Colantonio, Gründer der Arkane Studios und der zweite Co-Creative Director von **Disho-**

nored, schlägt in die gleiche Kerbe: »Zu den Spielen, die uns inspiriert haben, gehören die Thief- und System Shock-Reihen sowie Far Cry 2.« Allesamt Titel, bei denen eine Zuordnung zu klassischen

Genres schwerfällt. Eins steht fest: **Dishonored** ist kein Open-World-Titel mit jederzeit frei zugänglicher Spielwelt und automatisch generierten Inhalten, sondern setzt sich aus handgemachten, organisch aufeinander aufbauenden Missionen zusammen.

Dishonored setzt trotzdem auf eine spannende Rahmenhandlung: Als kaiserlicher Bodyguard Corvo liegt uns das Wohl der Kaiserin und ihrer Tochter am Herzen, doch wir können nicht verhindern, dass Attentäter die Monarchin töten und die Tochter entführen. Natürlich wird uns die Schuld dafür in die Schuhe geschoben, wir landen im Gefängnis. Glück im Unglück: Der Intrigen spinnende Nachfolger der Kaiserin hat alle Hände voll mit einer Seuche zu tun, die in der Hauptstadt Dunwall wütet und eine Schneise des Todes quer durch die Bevölkerung schlägt. Eine Gruppe von Verschwörern verhilft uns zur Flucht. Danach setzen wir alles daran, die wahren Attentäter zu entlarven, die Thronfolgerin zu finden und den eigenen Namen reinzuwaschen.

Doch bis dahin gibt es jede Menge zu tun. Etwa in der Mission, die uns die Designer vorspielen. Corvo muss darin die vorneh-

men Pendleton-Zwillinge ausschalten, die sich im mehr schlecht als recht als Badehaus getarnten Bordell »Golden Cat« aufhalten. Wir bekommen die Mission sogar gleich zweimal zu sehen: einmal auf die leise und einmal auf die harte Tour. Los geht's mit der eher schleichlastigen Variante. In dieser kommen zwei von Corvos Fähigkeiten, die wir im Laufe des Spiels lernen, be-

Glück im Unglück

sonders oft zum Einsatz: Teleportieren und Übernehmen. Beim Teleportieren wählt der Held einen »Landeplatz« aus, der sich sogar auf dem Balkon eines gegenüberliegenden Hauses befinden darf. Allerdings sollten dort dann keine Gegner herumspazieren, die den aus dem Nichts aufploppenden Corvo gleich anfallen würden. Lässt sich ein Feindkontakt nicht vermeiden, kommt das Übernehmen zum Einsatz: Der Entehrte schlüpft mit Haut und Haar in eine andere Person und steuert diese aus der Gefahrenzone, ohne Aufsehen zu erregen. Der Einsatz solcher Fähigkeiten ist nicht kostenlos:

⊕ Stärken

- + stimmungsvolle Spielwelt
- + hohe Handlungsfreiheit
- + fantastische Fähigkeiten
- + aufrüstbare Ausrüstung

⊖ Schwächen

- ungewöhnlicher Grafikstil mag nicht jedem liegen
- Wie viel Wahlfreiheit gibt es am Ende wirklich?



Bei brachialen **Nahkämpfen** hilft es, die Zeit für ein paar Sekunden einzufrieren. Dann sind die Gegner so gut wie wehrlos.



Die tadeligen Adeligen vergnügen sich in Dishonored gerne mit knapp bekleideten **leichten Mädchen**.

Dunwall: England im Steampunk-Look

Für die Optik von **Dishonored** zeichnen Visual Design Director Viktor Antonov und Art Director Sébastien Mitton verantwortlich. Sie kombinierten für das ungewöhnliche Aussehen der Charaktere Zeichnungen aus den 1920ern mit selbst in London und Edinburgh geschossenen Fotos. Auch Dunwall erinnert nicht von ungefähr an ein stark modifiziertes London des 19. Jahrhunderts. Allerdings setzen die Grafiker bewusst nicht auf Realismus: »Geografie hat das Mysteriöse und das Rätselhafte verloren«, sagt Viktor Antonov.

»Heute reicht ein Blick auf Google Maps, um alles über einen Ort herauszufinden.« Antonov ist ein Experte in Sachen Parallelwelten: Seiner Fantasie entsprang schon City 17 in **Half-Life 2**. Apropos – sind die Tall Boys, die auf Stelzen gehenden Wachen, eine Hommage an die Strider in **Half-Life 2**? Sébastien Mitton verneint: »Ich habe Fensterputzer auf Stelzen gesehen und dachte, dass es cool sei, wenn unsere Stadtschreier ihre Nachrichten aus sechs Metern Höhe vortragen würden. Am Ende wurden das dann bewaffnete Sicherheitskräfte.«



Der Essenzvorrat, das Mana von **Dishonored**, schrumpft beim heftigen Teleportieren und Übernehmen nicht minder heftig zusammen. Danach steigt er langsam von selbst wieder an, im Ernstfall helfen ein paar Elixiere für schnellere Regeneration.

Weil den Entwicklern spielerische Freiheit so immens wichtig ist, lassen sich die Fähigkeiten äußerst kreativ einsetzen: »Ihr könnt alle Wesen in Reichweite übernehmen«, verkündet Raphael Colantonio. Gesagt, getan. Corvo schlüpft in den Körper eines Fisches, mit dem er durch ein Abwasserrohr

in die Golden Cat schwimmt. Das soll nur einer der möglichen Wege sein, betont Harvey Smith: »Jeder Zielort besitzt vier, fünf verschiedene Eingänge.« Im »Badehaus« angekommen nutzt Corvo die Fähigkeit »Dark Vision«, um Gegner und deren Blickwinkel auch durch Wände hindurch auszumachen. In der Gestalt einer Ratte schließlich belauscht der Held zwei Bedienstete und erfährt, dass einer der Pendleton-Zwillinge sich im Dampfraum aufhält. Corvo teleportiert sich munter durch das Anwesen, erledigt ein paar Personen durch lautlosen Genickbruch oder Messerstich und sorgt

dafür, dass die Leichen nicht gefunden werden können. »Mit einer besonderen Rune verwandeln sich heimlich getötete Gegner in einen Aschehaufen – damit spart ihr euch das Verstecken der Körper«, merkt Smith an. Zwar steigt Held Corvo keine rollenspieltypischen Level auf, doch Verbündete konstruieren aus gefundenen Ressourcen neue Waffen und Gegenstände, rüsten bestehende auf und handeln mit hilfreichen Elixieren. Knochenartefakte verbessern Eigenschaften, etwa Nachladegeschwindigkeit, Zielgenauigkeit oder die Reichweite der Armbrust. Außerdem haben wir die Qual



Wer geschickt vorgeht, muss in Dishonored nicht mal selbst töten, sondern lässt das wie hier etwa **Starkstrom** erledigen.



Held Corvo kann jedes Lebewesen übernehmen, selbst solche unfreundlichen **Wolfshunde** sind kein Problem.

der Wahl: Wollen wir einige wenige Fähigkeiten ausbauen oder setzen wir lieber auf eine größere Zahl weniger leistungsstarker Talente, die wir im Laufe des Spiels in und um Dunwall herum erlernen?

Derweil rafft Corvo in der Golden Cat eine andere Wache mit einer Springmine dahin – einer Art Tretmine, die bei einer Berührung in viele kleine Kabel und Metallteile explodiert. Beim Dampfraum angekommen macht sich der Held nicht die Finger schmutzig, sondern dreht das Dampfventil bis zum Anschlag auf – solcher Hitze ist selbst der größte Schwerenöter nicht gewachsen. Der erste Zwilling wird unsanft zu Tode gegart. Der zweite befindet sich im goldenen Zimmer, wo er sich angeregt mit einer leichten Dame unterhält. Corvo übernimmt seinen Körper, stürmt mit ihm auf den Balkon, verlässt den Fiesewicht wieder



Die richtige Rattenfarbe

und stößt ihn über die Brüstung in die Tiefe. »Ihr hättet ihn auch übernehmen und mit ihm nach unten springen können«, sagt Harvey Smith. »Allerdings müsst ihr dann rechtzeitig den Körper verlassen, um nicht auch zu sterben.« Alternativ übernehmen wir kurz vor dem Aufschlag ein Wesen in der Nähe, um dem Tod zu entronnen. Ja, das spielt sich so cool, wie es sich anhört.

Im zweiten Anlauf geht es mit mehr Hauruck zur Sache: Corvo mäht Wachen mit Armbrust, Schwert und Messer wie reife Ähren nieder. Corvo hält die Zeit an und markiert mit der Armbrust einige Gegner, die anschließend einen Bolzen in den Kopf bekommen. Eine andere Wache läuft kopflos noch ein paar Schritte weiter, eine weitere bricht nach einem Schuss ins Bein zusammen und ist damit leichte Beute für das Schwert. »Unsere Tester kommen übrigens auf die besten Ideen«, freut sich Harvey Smith. »Einer hielt die Zeit an, nachdem ein Gegner auf ihn geschossen hatte, übernahm ihn dann, steuerte ihn in die Schussbahn seines eigenen Projektils und verließ

ihn wieder, bevor die Zeit weiterlief.« Das Ergebnis: ein unfreiwilliger Selbstmord. Was tun, wenn niemand da ist, den Corvo übernehmen könnte? Einfach mit der Fähigkeit »Tödlicher Schwarm« einige Ratten herbeibeschwören. Dann heißt es weise wählen: »Es gibt weiße, graue, braune und schwarze Ratten«, sagt Raphael Colantonio. »Die weißen könnt ihr etwas länger übernehmen.« Gleichzeitig stechen helle Nager den Wachen eher ins Auge, die sie dann mit ihren schweren Stiefeln zu zertreten versuchen. Übrigens: So viele Fähigkeiten, wie wir in der Vorführung sehen, bekommen wir wohl erst gegen Spielende in die Hand – zu einfach wollen es uns die Entwickler schließlich nicht machen. Wann wir den Windstoß einsacken, mit dem Corvo schließlich den zweiten Zwilling aus dem Fenster pustet – keine Ahnung. Aber Spaß macht's allemal.

Wer durch **Dishonored** huschen will, ohne auch nur eine einzige Person selbst zu töten, der soll das angeblich auch können. Bei den Pendleton-Zwilligen klappt das, indem man für Slackjaw, den Anführer der Bottle-Street-Gang, die Kombination zum Tresor eines Kunsthändlers besorgt. Der Ganove sorgt zum Dank dafür, dass die Pendletons in ihre eigene Mine geworfen werden, um dort zu verrotten. Natürlich könnte man auch den Tresor selbst ausräumen. Slackjaw ist danach jedoch nicht mehr besonders gut auf Corvo zu sprechen. In einer anderen

Mission müssen wir den Oberaufseher des Jedermannsordens eliminieren – oder ihn mit einem aufwändigen Ritual als Ketzler brandmarken, damit er bis an sein Lebensende als Bettler durch das Kaiserreich ziehen muss. Entscheidungen wie diese wirken sich auf den weiteren Spielverlauf aus. Ziehen wir eher schleichend oder metzeldurch die Missionen? Welche NPCs sind noch am Leben? Kurzfristig begegnen uns auf den Straßen mehr Wachen, mittelfristig reagieren Personen anders auf uns und langfristig kommt es sogar zu unterschiedlichen Spielenden. Die aus manchen Rollenspielen bekannten Dialoge mit einer guten, einer neutralen und einer bösen Antwort sollen wir in **Dishonored** vergeblich suchen. Gleichzeitig ist das Spiel nicht unbarmherzig: »Wenn ihr eine Mission mit viel Gewalt erledigt, die nächsten aber vorsichtiger angeht, könnt ihr damit den möglichen Ausgang des Spiels wieder umkehren«, erklärt Harvey Smith. »Wie sehen die Enden denn aus?«, wollen wir wissen. Smith bleibt uns verständlicherweise eine Antwort schuldig. Roland Austinat / PET





Muss man kaufen!
 Roland Austinat
 Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

In einer Zeit, in der so gut wie jedes Spiel eine Zahl im Namen trägt, sind komplette Neuschöpfungen eine wagemutige Seltenheit geworden – deshalb kann man Bethesda Softworks gar nicht genug dafür danken, einen Titel wie Dishonored: Die Maske des Zorns zu finanzieren. Dank seiner grandiosen Atmosphäre erinnert mich Dishonored an eine modernere Version der Thief-Serie. Dazu kommen die herrlich kreativen Kombinationen von Corvos Fähigkeiten: Als Fisch durch ein Wasserrohr schwimmen! Als herbeibeschworene Ratte Gespräche belauschen! Wie Mausbiber Gucky in Perry Rhodan durch die Gegend teleportieren! Mensch und Tier übernehmen! Wenn die übrigen Missionen genau so abwechslungs- und vor allem umfangreich wie das von uns Gesehene sind, steht allen Liebhabern intelligenter Action-Adventures ein echter Leckerbissen bevor.