



Dishonored

Die Maske des Zorns

Kleine Ernüchterung auf hohem Niveau: Dishonored entpuppt sich zwar als gelungenes Schleich-Abenteuer in der Tradition von Thief und Deus Ex, überrascht aber auch mit Story-Schwächen und KI-Aussetzern. Von Jochen Gebauer

Genre: Actionspiel Publisher: Bethesda Entwickler: Arkane Studios (Dark Messiah of Might & Magic, GS 12/06: 90 Punkte)
Termin: 12.10.2012 Spieler: einer Sprache: Deutsch, Englisch Preis: 50 Euro

GameStar.de/Quicklink/7914

Auf DVD: Test-Video

Ein ebenso unverbrauchtes wie originelles Szenario, völlige spielerische Freiheit, unterschiedliche Lösungswege und unheimlich coole Spezialfähigkeiten, die zum Experimentieren förmlich einladen – was soll bei **Dishonored** eigentlich schiefgehen? Die Antwort: nicht viel ... aber ein bisschen was schon. So großartig sich das neue Spiel der Arkane Studios (**Dark Messiah of Might & Magic**) auch spielt, so spürbar stolpert es über seine unausgereifte KI und seinen viel zu niedrigen Schwierigkeitsgrad. Und ja, auch über seine einfallslöse Story und seine flachen Figuren.

Und wo ist jetzt das Fest?

Dabei fängt alles so vielversprechend an: Kaum sind wir als Corvo Attano ins industriell-steampunkige Dunwall zurückgekehrt, wird die Kaiserin ermordet und ihre kleine Tochter Emily entführt – für uns aus zweierlei Gründen eine ausgewachsene Katastrophe. Erstens wäre es nämlich unser Job gewesen, dieses Attentat zu verhindern; wir sind (beziehungsweise waren) schließlich der Bodyguard der soeben verblichenen Monarchin. Zweitens geben wir einen tollen Sündenbock für den Mord ab und kriegen ihn auch prompt in die Schuhe geschoben. »Das wird ein Fest«, denken wir, als uns Meisterspion Hiram Burrows verhaften und in den impe-

rialen Kerker werfen lässt. »Das wird so was von ein Fest«, denken wir, als wir aus dem Kerker ausbrechen und uns einer Gruppe von Loyalisten anschließen. »Das muss einfach ein Fest werden«, denken wir, als wir uns auf den Weg machen, um dem ersten Verschwörer mal zu zeigen, wie ein Profi-Attentäter an die Sache herangeht.

Steam-Pflicht

Dishonored muss über die Onlineplattform Steam aktiviert werden. Dazu ist eine Internetverbindung notwendig. Anschließend lässt sich das Spiel auch offline starten, kann aber nicht mehr weiterverkauft werden.



An **Verteilerkästen** dürfen wir heimlich rumschrauben und Blitztürme und Co. »richtig« einstellen.

Dieser **Blitzturm** hätte uns furchtbar zerbröseln lassen – wenn wir ihn nicht umprogrammiert hätten.

In der linken Hand rüsten wir **Waffen** und magische Kräfte aus; die rechte bleibt dem Schwert vorbehalten.

Dumm gelaufen: Stattdessen wird die bedauernswerte **Wache** zerbröseln.

Eine Alternative zum Zerbröseln wäre dieser Tank mit **Walfischöl**. Bei Beschuss oder Wurf explodiert er.

Rund zwei Stunden später fragen wir uns zum ersten Mal: »Und wo ist jetzt das Fest?« Bis auf einen einzigen »Twist« nämlich (der noch dazu komplett vorhersehbar ist) gibt sich **Dishonored** wenig Mühe, dem neun Missionen und 12 bis 15 Stunden langen Rache-Plot erzählerische Tiefe zu verleihen – insbesondere anfangs. »Geh hin und töte den da«, sagt uns das Spiel, und wir gehen hin und töten den da. Warum? Weil er böse ist. Warum er böse ist? Weil halt! Haben wir den da schließlich umgebracht und sind in die Loyalisten-Basis zurückgekehrt, dann freut sich das Spiel in etwa so: »Super, dass du den da getötet hast, das kannst nur du, Corvo, jetzt geh hin und töte die da.« Klar, **Call of Duty & Co.** erzählen auch nicht besser, teils sogar wesentlich schlechter. Man muss **Dishonored** schon alleine dankbar dafür sein, dass es Corvos Rachezug in eine glaubhafte Kulisse einbettet: die Suche nach der entführten Emily. Tatsächlich überraschende Wen-

Mit dem Herz in der Hand

dungen, intelligente Dialoge und Figuren mit einer gewissen Komplexität und Tiefe – das wiederum fehlt **Dishonored**. Eine für die Geschichte und Corvos Beweggründe nicht ganz unwichtige Info beispielsweise versteckt sich schnöderweise auf einem herumliegenden Zettel. Was genau wir meinen, können wir wegen der Spoilergefahr nicht verraten, die Entwickler allerdings hätten solche Handlungsstränge wesentlich besser erzählen können, ach, müssen!

Was **Dishonored** dafür nicht fehlt, sind Entscheidungen. Nämlich jene, ob wir unsere Opfer tatsächlich meucheln oder anderweitig ausschalten. Wie genau Letzteres geht, müssen wir erst in simplen Nebenquests (hier ein Gespräch, da ein Diebstahl) herausfinden: Einem Ordenshüter lässt sich ein Ketzer ins Antlitz brennen, einen unkooperativen Forscher können wir mit Alkohol bestechen, statt ihn der Rattenfolter auszusetzen. Ob wir nun als braver Schleich-Cor-

vo oder latent psychotischer Metzler-Corvo unterwegs sind, macht dabei tatsächlich einen Unterschied, weil sich **Dishonored** bestimmte Taten merkt und uns immer dann mit liebevollen (und mitunter auch berührenden) Details, Dialogen und Story-Nebenzweigen überrascht, wenn wir gerade gar nicht mehr damit rechnen. Umso bedauerlicher ist es, dass das Finale nicht mit einem Knall endet – sondern wie die übrige Story eher müde dahinplätschert und uns nach einem unspektakulären »Bosskampf« mit ein paar öden Standbildchen und ein bisschen Blabla abspeist. Zwar gibt es je nach Spielweise unterschiedliche Endsequenzen, bloß sind die nach zwei Minuten vorbei und lassen uns mit dem dumpfen Gefühl zurück, dass hier wesentlich mehr drin gewesen wäre.

+ Stärken

- + coole Spezialfähigkeiten
- + tolles Art-Design
- + unterschiedliche Lösungswege
- + faszinierende Spielwelt

- Schwächen

- 08/15-Geschichte
- eklatante KI-Aussetzer
- unbefriedigendes Ende



Am Ende einer Mission stehen uns in der Regel mehrere **Lösungswege** offen.

- Gift zu Campbell schieben.
- Kombiniere die beiden Gläser miteinander (beide vergiften).
- Gläser ausschütten.
- Weggehen.

Aber die Welt! Die ist doch bestimmt toll? Ja! Und nein. Zwar ist das Art-Design von Viktor Antonov (**Half Life 2**) ebenso über jeden Zweifel erhaben wie die teils großartige Lichtstimmung, und das »Industrielle Revolution trifft Steampunk«-Setting strotzt vor originellen Einfällen – bloß setzen die Entwickler nicht alle davon konsequent um. Ein Beispiel: Relativ früh im Spiel unterweist uns der mysteriöse »Outsider« in der Kunst der Magie; und gibt uns ein ebenso mysteriöses

Die coolsten Fähigkeiten



Dank **Nachtsicht** können wir Feinde nicht nur durch Wände hindurch beobachten, sondern wissen auch, in welche Richtung sie gerade schauen. Ideal für Leisetreter-Corvos.



Weg ist er: Mit dem **Schattenangriff** lösen sich getötete Gegner umgehend in Asche auf und wir müssen ihre Leichen nicht mehr mühsam verstecken. Ebenfalls eine latent übermächtige Fähigkeit.



Das **Teleportieren** entwickelt sich schnell zur übermächtigen Allzweckwaffe. Wachen lassen sich damit sehr einfach ausschalten, indem wir uns einfach hinter sie teleportieren.



So eine Gemeinheit: Haben wir dem armen Kerl doch glatt einen **Rattenschwarm** auf den Hals gehetzt. Okay, sonderlich effektiv ist das nicht – aber Spaß machen tut's.



Diese Wache erleidet gerade einen akuten Anfall von **Windstoß**. Auch das ist spielerisch nicht immer effektiv, weil mit sehr hohen Manakosten verbunden, aber verflüxt, es macht einfach zu viel Spaß!

Herz, das uns auf Tastendruck Geheimnisse über die Welt und ihre Bewohner verrät. Wie spannend, denken wir in der Erwartung, dass Herz und Outsider bestimmt noch eine tragende Rolle spielen, dass wir mehr über sie erfahren, zwei Geheimnisse, die bloß darauf warten, gelüftet zu werden. Indes: Es gibt nichts zu lüften. Outsider und Herz bleiben reine Gimmicks, tolle Einfälle, die nie zu Ende gedacht werden, zwei verpasste Chancen. Im Vergleich zu **Bioshock** etwa, wo Rapture aus jedem zerstörten

Geheimnissen, persönlichen Geschichten und Schicksalen hätte dem Universum die Tiefe gegeben, die es verdient. So durchstreifen wir lediglich stimmungsvolle Kulissen, hinter die zu blicken sich selten lohnt.

Das klingt nach einem Verriss – ist es aber nicht, weil **Dishonored** bei allen erzählerischen Schwächen und verschenkten Chancen trotzdem Spaß macht; und meist sogar verdammt viel davon. Es lässt uns nämlich völlig freie Hand bei der Wahl der Meuchel-Methoden – und bei der Frage, ob wir überhaupt meucheln wollen. Theoretisch jedenfalls können wir das Spiel problemlos beenden, ohne einen einzigen Geg-

ner zu eliminieren; praktisch hingegen macht gerade das kreative Eliminieren jede Menge Laune und lädt förmlich zum Experimentieren ein. Die Wache da vorne steht uns im Weg? Okay, jetzt könnten wir sie aus dem Hinterhalt niederstechen oder per Schwitzkasten-Attacke schlafen legen – die simpelste Variante. Wir könnten aber auch in den Körper einer Ratte schlüpfen und über ein nahegelegenes Abwasserrohr einfach an ihr vorbeikriechen. Oder wir schlüpfen gleich in den Körper der Wache, manövrieren sie in eine dunkle Ecke und schlüpfen – schwupps! – wieder hinaus, um dem bemitleidenswerten Tölpel eine überzubraten, bevor er überhaupt kapiert, was da gerade eigentlich passiert ist. Oder wir feuern ihn mit einem Windstoß übers

Schleich-Corvo oder Metzel-Corvo?

Danke!

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Berechtigte Kritik hin oder her, bei mir löst Dishonored vor allem eines aus: Dankbarkeit. Ich bin dankbar, dass Bethesda Mut zur neuen Marke beweist. Dankbar, dass es noch andere Actionspiel-Szenarios gibt als Terror-krawall und Alien-Gedöns. Dankbar, dass Dishonored mich als Spieler ernst nimmt, mir Intelligenz zugesteht und mich eigene Wege suchen lässt, statt mich durch eine Call-of-Dutyeske Schießbude zu schleusen. Endlich beweist mal wieder ein großer Publisher, dass er Kreativität zu schätzen und zu fördern weiß – man hätte schon denken können, sie sei inzwischen Indie-Entwicklern vorbehalten. Auch wenn Dishonored nicht zu Ende gedacht ist und an schmerzhaft vielen Stellen zeigt, dass in diesem großartigen Universum so viel mehr möglich gewesen wäre – ich mag's. Vor allem als Schleichspiel, in dem ich sogar Bluthunde mit Betäubungspfeilen schlafen lege, um ja wirklich nichts und niemanden zu töten. Wer diese Faszination nachvollziehen kann, wird Dishonored ebenso dankbar sein wie ich.





nächstbeste Treppengeländer. Oder jagen ihm einen ganzen Rattenschwarm auf den Hals. Oder legen ihn mit einem gezielten Armbrustschuss schlafen. Oder oder oder. Natürlich könnten wir uns auch mit dem Schwert in der linken und der Pistole in der rechten Hand durch die Levels schnetzeln. Das macht durchaus Spaß, wird dem Spiel aber nicht gerecht, weil Munition knapp und **Dishonored** nun mal auf Heimlichkeit und Experimentieren ausgelegt ist.

Herzstück dabei ist das ebenso intuitiv-unkomplizierte wie motivierende Magiesystem. Insgesamt stehen uns sechs aktive Fähigkeiten in je zwei Ausbaustufen zur Verfügung – außerdem gibt's noch vier passive Fähigkeiten, die in ebenfalls zwei Ausbaustufen unsere Gesundheit erhöhen, die Geschwindigkeit steigern oder – ganz fies – getötete Gegner umgehend zu Asche verwandeln. Um eine Fähigkeit zu erlernen (oder sie auszubauen) benötigen wir Runen; davon gibt's in jedem Level eine festgelegte Anzahl, die wir mit dem bereits erwähnten

Tricksen wie weiland Garrett

Herz aufspüren. Rüsten wir das nämlich aus, zeigt es uns automatisch an, wo genau die nächste Rune oder das nächste Knochenartefakt versteckt ist. Was für ein Knochenartefakt? Gut, dass Sie fragen: Diese kleinen Dinger sind nützlich, weil sie uns passive Boni spendieren, also beispielsweise unsere maximale Gesundheit erhöhen oder den erlittenen Fallschaden reduzieren. Die Suche nach den Anhängseln und Runen entpuppt sich als durchaus motivierend – leidet aber ein bisschen darunter, dass uns das Herz quasi die Arbeit abnimmt, wir also nicht das befriedigende Gefühl genießen, diese wichtigen Gegenstände tatsächlich selbst entdeckt zu haben.

Zum Drang, die Schauplätze trotzdem komplett zu erkunden, gesellt sich derjenige, das auch komplett heimlich zu machen. Wer gerne schleicht, sieht sich rasch versucht, den Level als »Geist« zu absolvieren, also ohne jemals entdeckt zu werden. Dann läuft **Dishonored** zu wahrer Stärke auf: Wir grü-

beln über den besten Weg, an dieser Wache oder jenem Geschützturm vorbeizukommen, lugen um Ecken herum und durch Schlüssellocher hindurch, schleichen und tricksen wie weiland Garrett zu seinen besten **Dark Project**-Zeiten. Und freuen uns, wenn wir den clever gebauten Levels mal wieder einen der vielen alternativen Wege zum Ziel entrissen haben – so muss das sein.

Das wäre auch genauso herausfordernd wie in **Dark Project**, wenn **Dishonored** nicht einen Tick zu einfach und einige Fähigkeiten nicht einen Tick zu übermächtig wären. Das »Teleportieren« beispielsweise entwickelt sich rasend schnell zur unschlagbaren Allzweckwaffe. Mit dieser Fähigkeit können wir uns nämlich in Sekundenbruchteilen an einen nahegelegenen Ort beamen – zum Beispiel genau hinter eine Wache, die wir anschließend unbemerkt aus dem Verkehr ziehen. Kombinieren wir das Beamen nun mit dem »Tote Gegner werden zu Asche«-





Wie ich will

Malte Witt
Trainee
redaktion@gamestar.de

Der Kollege Gebauer hat leider Recht: **Dishonored** hat seine Schwächen. Die Handlung bleibt völlig uninteressant, die Spielwelt zieht mich nicht in ihren Bann, die recht dümmliche KI macht das Spiel ziemlich einfach. Aber was soll's? Ich spiele **Dishonored** grade schon zum zweiten Mal durch, weil es mir genau das liefert, was ich erwartet habe: Ein Spiel, in dem ich zu jeder Zeit genauso vorgehen darf, wie ich das will. Mir stehen unzählige Wege zur Verfügung, unzählige Mittel, mein Ziel zu erreichen. Es ist etwas schade, dass sich die Talente im Vergleich zum Quasi-Vorgänger **Dark Messiah of Might and Magic** so beliebig anfühlen, denn so richtig spezialisieren kann man sich nicht. Dafür kann ich die Talente auf unterschiedliche Arten und Weisen einsetzen. Kurz gesagt: **Dishonored** lässt mir die Wahl, zu jeder Zeit. Und dafür liebe ich es.



Der nette **Admiral Havelock** kommandiert die verbliebenen Loyalisten.

Skill, dann fühlt sich das Ergebnis nach dem ersten »Ui, wie cool ist das denn bitte?!«-Moment beinahe wie Cheaten an, weil wir uns auf diese Weise durch ganze Level und Gegnerhorden blinzeln können, ohne jemals entdeckt zu werden. Wir raten daher, auf dem höchsten der vier Schwierigkeitsgrade einzusteigen. Dann ist der Teleport zwar ebenfalls übermächtig, allerdings verträgt Corvo deutlich weniger, und die aufmerksameren Wachen entdecken ihn spürbar schneller.

Beindruckender Massenselbstmord

Die mangelnde Herausforderung fußt auch darauf, dass die eigentlich aggressive KI gerne mal einen Urlaub in Absurdistan bucht. Selbst auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad reagieren die computergesteuerten Gegner oft nur dann, wenn sie uns auch sehen können. Schießen wir von einem sonnigen Plätzchen auf sie, dann schießen sie also zurück, werfen Granaten und so weiter. Schießen wir wiederum von einem schattigen Plätzchen auf sie, und liegt dieses Plätzchen womöglich noch auf einer erhöhten Position, dann sind die armen Kerle gerne mal überfordert und stehen wie begossene Pudel in der Landschaft rum, anstatt in Deckung zu gehen oder mal zu schauen, wer da gerade ihre Kameraden umlegt.

Vergesslich ist die Bande übrigens auch, wie wir an den »Lichtwänden« feststellen. Dabei handelt es sich um Barrieren, die uns in handliche atomare Bauteile zerlegen, wenn wir durchlaufen. Allerdings lassen sich die Dinger mit einem entsprechenden Werkzeug so umstellen, dass sie stattdessen hindurchlaufende Wachen in ihre atomaren Bauteile zerlegen. Anschließend entspinnt sich folgender Ablauf: Wir rennen durch die gerade umprogrammierte Lichtwand, locken alle Wachen auf der anderen Seite an und rennen wieder zurück. Die Wachen wiederum denken jetzt nicht, hoppla, wenn der olle Corvo da unbeschadet durchlaufen kann, dann ist was faul im Staate Dunwall – nein, die erste Wache läuft erbost in den sicheren Tod, woraufhin ihre Kumpels auf dem Absatz kehrt machen, nach drei Schritt

ten wieder vergessen, warum eigentlich, und so nacheinander einen beeindruckenden Massenselbstmord zelebrieren.

Auch das ist sinnbildlich für **Dishonored**: Jene beinahe instinktive Gewissheit, dass es nur knapp an einem großartigen Erlebnis vorbeischrämmt, dass alle Geschützte in Position sind und trotzdem nicht die volle Breitseite treffen, dass jenes Fünkchen Magie, jenes spezielle Etwas fehlt, um ein gutes, ja sehr gutes Spiel in ein besonderes, epochales zu verwandeln. **Dishonored** möchte mehr sein als die Summe seiner Einzelteile, möchte in einer Liga spielen mit **Thief** und **Bioshock** und **Deus Ex**. Das tut es nicht – nicht ganz jedenfalls. Deshalb ist es kein schlechtes Spiel, im Gegenteil. Aber es ist eben auch nicht das Spiel, das es hätte sein können – und das wir uns erhofft haben. **JG**



Verdammt schade
Jochen Gebauer
Redakteur
jochen@gamestar.de

Ach, Dishonored. Ich würde mich wirklich gerne Hals über Kopf in dich verlieben. Aber du lässt mich ja nicht so recht. Du hast alle Elemente für eine fantastische Story – und erzählst stattdessen einen 08/15-Plot. Du hast eine faszinierende Spielwelt – und erweckst sie nie so wirklich zum Leben. Du hast alternative Lösungswege, unheimlich coole Spezialfähigkeiten und originelle Einfälle – und treibst mich mit einer verunglückten KI und einem viel zu niedrigen Schwierigkeitsgrad in den Wahnsinn. Ach, Dishonored, was mache ich bloß mit dir? Oh, ich weiß: Ich wünsche mir, dass du dich trotz meiner Kritik super verkaufst, weil du Charme hast und Ambition und Mumm in den Knochen. Und dann wünsche ich mir, dass dein zweiter Teil nicht nur mutig ist, sondern auch verwegen genug, um zu sagen: »Ich kann mindestens genauso gut sein wie Thief und Bioshock und Deus Ex!« Denn das kannst du; auch wenn du es im Augenblick noch nicht bist. Leider.

TERMIN 12.10.2012 PREIS 50 Euro USK ab 18 Jahren

Dishonored

Action

Publisher Bethesda
Entwickler Arkane Studios
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 16 Seiten Handbuch
Kopierschutz Steam

GENRE-CHECK ACTION

SPASS: »Spielerisch toll, aber erzählerisch zunehmend flacher.«

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

SZENARIO	realistisch	fiktiv
FREIHEIT	linear	offene Welt
HANDLUNG	einfach	komplex
GEWALT	keine	brutal
SPIELABLAUF	Action	Taktik

GRAFIK

- ✓ viele liebevolle Details ✓ gutes Zusammenspiel zwischen Licht und Schatten ✓ dezenter, aber stimmiger Comic-Look
- ✗ unscharfe Texturen ✗ grobe Animationen

8/10

SOUND

- ✓ sehr gute deutsche Sprecher
- ✓ stimmungsvoller Soundtrack ✓ dichte Soundkulisse ...
- ✗ ... aber spärliche Effekte

9/10

BALANCE

- ✓ vier Schwierigkeitsgrade ✓ nie unfair
- ✓ kluges Vorgehen wird belohnt ✓ zu einfach
- ✗ einige Fähigkeiten übermächtig

7/10

ATMOSPHÄRE

- ✓ grandioses Art-Design ✓ stimmiges Steampunk-Setting
- ✓ große Handlungsfreiheit ✓ faszinierende Spielwelt ...
- ✗ ... aus der das Spiel etwas wenig macht

9/10

BEDIENUNG

- ✓ schneller Wechsel zwischen Waffen und Fähigkeiten
- ✓ frei belegbare Steuerung ✓ freies Speichern
- ✗ Menüs für Konsolen konzipiert

9/10

UMFANG

- ✓ solide Spieldauer ✓ umfangreiche Level ✓ viel zu entdecken
- ✓ relativ hoher Wiederspielwert ... ✓ ... aber alle Fähigkeiten lassen sich schon im ersten Durchgang freispielen

8/10

LEVELDESIGN

- ✓ unterschiedliche Lösungswege ✓ alternative Routen
- ✓ Kämpfe lassen sich vermeiden
- ✗ zwei recycelte Abschnitte

9/10

KI

- ✓ geht in der Regel aggressiv vor ✓ nimmt auch mal Reißbaus
- ✓ Gegner haben unterschiedliche Angriffsstrategien
- ✗ einige Totalaussetzer ✗ bisweilen blind

7/10

WAFFEN & EXTRAS

- ✓ ordentliches Waffen-Arsenal ...
- ✓ ... reizt zu Experimenten ✓ coole Spezialfähigkeiten
- ✓ viele Knochenfallsmane

10/10

HANDLUNG

- ✓ Vorgehen beeinflusst das Ende ✓ Emily als Story-Anker
- ✓ Wendungen ... ✓ ... wenn auch vorhersehbare ✓ flache Charaktere ✓ enttäuschendes Finale

8/10

84

Tolles Schleich-Abenteuer mit KI-Schwächen.

Preis/Leistung: Ausreichend

SPIELZEIT 15 Stunden

ANSBRUCHER **EINSTIEGER** **PROFIS**

MINIMUM C2 Duo mit 2 GHz A64 X2 4400+, Geforce 8800 GT 2 GB RAM, 6,0 GB Festplatte

STANDARD C2 Duo E4300 Athlon X2 4400+, Geforce 8800 GT 2 GB RAM, 6,0 GB Festplatte

OPTIMUM C2 Duo E7400 Athlon X2 2800 Geforce GTX 160 4,0 GB RAM, 6,0 GB Festplatte