

Dishonored 2

WENN CORVO ZU GARRETT WIRD

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Bethesda**
 Entwickler: **Arkane Studios** Termin: **11.11.2016**

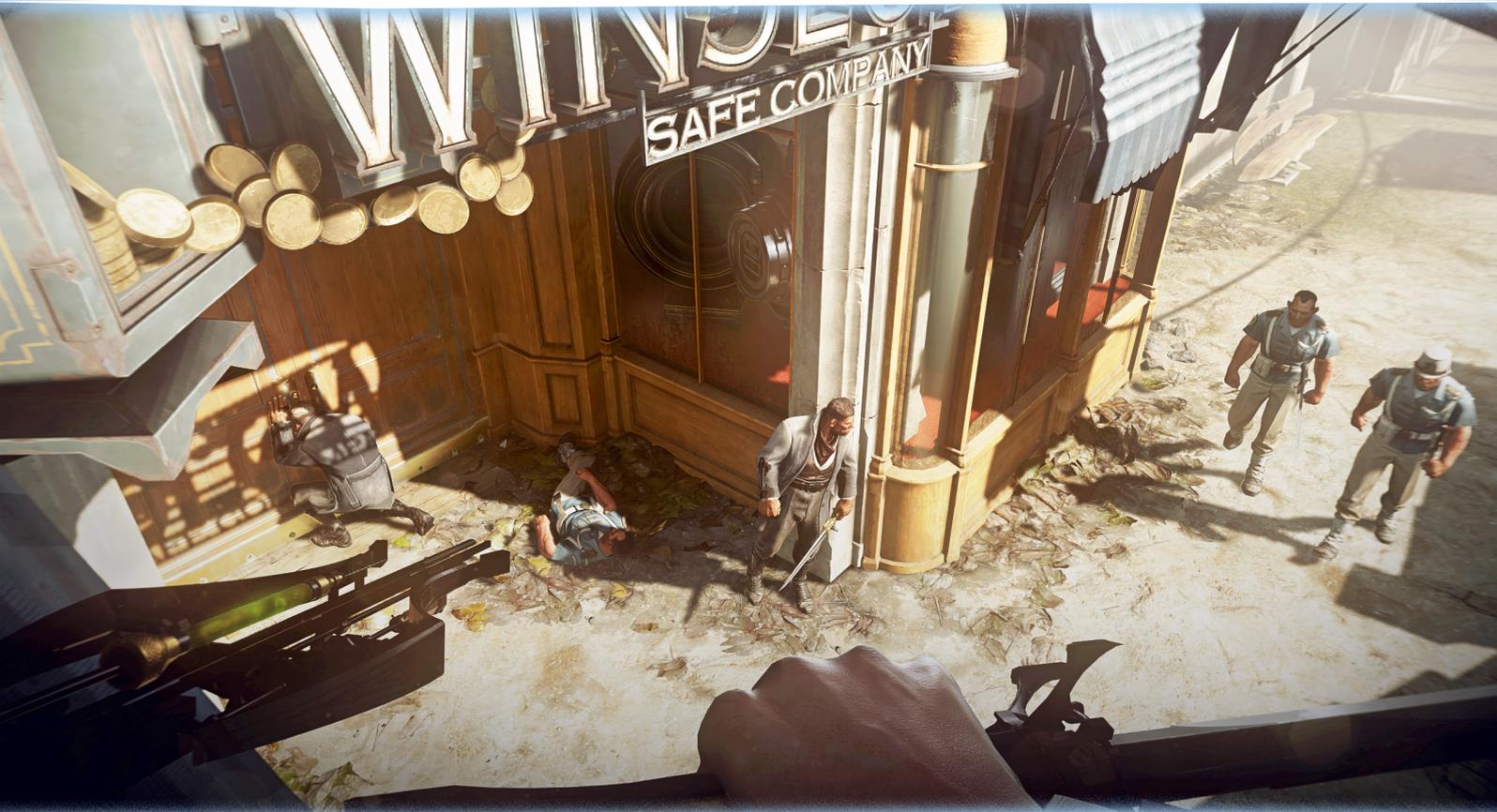
Endlich! In Lyon haben wir erstes Live-Gameplay von Dishonored 2 gesehen – und es haut uns aus den Socken. Allerdings bleiben bis zum Release noch einige Fragen offen. Von Dimitry Halley

Lyon ist wirklich eine traumhaft schöne Stadt. Auf der einen Seite findet man eine Altstadt mit romantischem Flair, gemütlichen Straßencafés und jeder Menge historischer Sehenswürdigkeiten. Am Ufer von Rhone und der Saône schillern hingegen vor allem abends moderne Start-Up-Unternehmen, Einkaufsplazas und Kunstskulpturen. Ein magischer Mix aus alt und neu also. Wie passend, denn das Entwicklerstudio, das wir in der französischen Stadt besuchen, kennt sich hervorragend mit dem Kombinieren von alten Designs und neuen Ideen aus.

Arkane Studios (Arx Fatalis, Dark Messiah of Might and Magic) laden uns deutschland-exklusiv in eine Welt ein, die wir seit mehreren Jahren nicht mehr betreten haben. Eine Welt, in der das Zusammenspiel von viktorianischer Vergangenheit und hochtechnisierter Technik ebenfalls eine große Rolle spielt. Und in der wir nach gefühltem ewigem, ungeduldigem Warten seit der E3 2015 jetzt endlich erstes Gameplay zu sehen bekommen. Wir reden natürlich von Dishonored 2: Das



Mit unseren Fähigkeiten können wir eine Wache in Windeseile töten – sobald die Jungs im Pulk anrücken, wird's allerdings schnell gefährlich.



Dishonored 2 soll sich »vertikaler« spielen als der Vorgänger. Sprungangriffe können jetzt übrigens auch nicht-tödlich ausfallen.

Vermächtnis der Maske. Und was wir sehen, lässt uns hellauf begeistert zurück.

Ein Hauch von Texas

Der Kopf unserer Arkane-Pressepräsentation kommt allerdings gar nicht aus Frankreich, sondern aus dem sonnigen Texas. Harvey Smith steht als Gamedesign-Veteran mit langjähriger Branchenerfahrung hinter Spielen wie Deus Ex, System Shock und Thief: Deadly Shadows – für Dishonored 2 fungiert er wie schon beim Vorgänger als Creative Director. Heißt konkret: Ein Großteil der Aspekte, die mit Story und Spielmechaniken zu tun haben, gehen auf seine Kappe. Da trifft es sich perfekt, dass gerade er uns

Rede und Antwort steht, während wir im Rahmen der Gameplay-Präsentation in die Welt von Dishonored 2 eintauchen.

Die Geschichte des zweiten Teils beginnt 15 Jahre nach den Geschehnissen des ersten. Die Rattenplagen von Dunwall sind Vergangenheit, die junge Kaiserin Emily Kaldwin hat trotz ihrer traumatischen Kindheitserlebnisse mit Unterstützung ihres Ziehvaters Corvo Attano das Land wieder aufgebaut und in eine vielversprechende Zukunft geführt. Blöd nur, dass man selbst als Vorzeige-Monarch früher oder später jemandem ans Bein pinkelt. Denn egal, was man tut: Große Macht zieht Neider an – das lehrt schon »Game of Thrones«.

Zu Beginn von Dishonored 2 sind wir als Spieler also auf der Flucht. Emily und Corvo verlieren durch einen Putsch ihre Machtpositionen und entkommen aus Dunwall – ihr Weg führt sie ins ferne Land Karnaca, das sogenannte Juwel des Südens, Kolonialmetropole und gleichzeitig der neue Schauplatz des zweiten Dishonored. Richtig gelesen: Als Spieler lassen wir die viktorianische, dunkle und rattenverseuchte Großstadt Dunwall hinter uns und verbringen die Kampagne stattdessen im sonnigen Süden – zumindest größtenteils. Zwei der umfangreichen Kampagnenlevel finden nach wie vor in Emilys Hauptstadt statt, unter anderem der Prolog, in dem wir entkommen müssen.



Emilys »Far Reach« sieht aus wie Corvos Teleport, ist aber eigentlich eher eine Art Zugarm, mit dem sie neben Feinden oder Gegenständen sich auch selbst ziehen kann.

Wer ist Harvey Smith?

Nach sechs Jahren Militärdienst landete der Texaner Harvey Smith (geboren 1966) in den 90er-Jahren bei Richard Garriotts Studio Origin Systems und begann seine Karriere als QA-Tester von Wing Commander. Seitdem hat er in der Branche an zig bekannten Titeln mitgearbeitet – als Game Designer unter anderem an Deus Ex, Thief: Deadly Shadows, Deus Ex 2: Invisible War und jüngst Dishonored. Als Creative Director ist er bei der Entwicklung von Dishonored 2 für alle Fragen verantwortlich, die mit Story und Spielmechanik zu tun haben.



Zwei Helden, eine Mission

Im Rahmen dieses Prologs (von dem wir bisher leider keine Spielszenen sehen konnten) trifft der Spieler eine folgenschwere Entscheidung: Will er in die Rolle von Emily schlüpfen oder doch lieber zum altgedienten Assasinen Corvo aus Dishonored 1 zurückkehren? Harvey Smith kommentiert die Unterschiede zwischen beiden Helden mit einem Schmunzeln: »Corvo ist ein düsterer Kerl, paranoid. Er trainiert Emily seit 15 Jahren in der Assasinenkunst und liegt ihr ständig in den Ohren, dass früher oder später Angreifer kommen werden, die ihr an die Gurgel wollen. Sie hat hingegen ihren eigenen Kopf und reagiert auf ihren übervorsichtigen Ziehvater mit Augenrollen. Man kennt das: ›Ach, komm schon, Dad‹. Trotzdem nimmt sie Corvos dunkle Geheimnisse rund um das Mal des Outsiders durchaus ernst.«

Wir als Spieler haben also die Wahl, ob wir die Kampagne als erfahrener, grimmiger Anti-Held Corvo bestreiten wollen (der übrigens gebürtig aus Karnaca stammt) oder lieber die 25-jährige, temperamentvolle Emily durch die Straßen Karnacas begleiten. Am Missionsdesign selbst ändert sich dadurch nichts, nur die Fähigkeiten und Charakterzüge der Spielfigur unterscheiden. So oder so, unsere Entscheidung lässt sich nach dem Prolog in Dunwall bis zum Ende des Spiels nicht mehr rückgängig machen. Die Kampagne fällt übrigens etwas umfangreicher aus als bei ersten Dishonored: Es gibt zwei zusätzliche Missionen und die Areale sind im Schnitt größer.

Unsere Gameplay-Session in Lyon beginnen wir im Körper von Emily. Das Erste, was wir in tatsächlicher Spielgrafik zu sehen bekommen, sind allerdings nicht die Straßen Karnacas, sondern ein bekanntes Gesicht:



Die Wachen sollen cleverer sein als im Vorgänger, folgen uns und durchsuchen jeden Schlupfwinkel.

Anton Sokolov, Erfinder-Genie, Mediziner und der Leonardo da Vinci der Dishonored-Welt. Die 15 Jahre seit den Geschehnissen des Vorgängers haben sich als tiefe Falten in sein Gesicht gegraben, doch für Emily zählt vor allem seine Funktion. Der alte Arzt versorgt uns mit hilfreichen Gadgets und Informationen, während wir am Anfang der Mission tief unter der Oberfläche in einem kleinen Boot durch das Abwassersystem schippern. Viel zu sehen gibt's da erstmal nicht: Die staubigen, alten Steinkavernen wirken verlassen, an den Wänden bröckelt das Baumaterial, durch einige Löcher in der Decke dringt Sonnenlicht herein. Ein kleines Kontrastprogramm im Vergleich zum industriellen Dunwall.

Staubige Angelegenheit

Laut Sokolov befinden wir uns mit unserer Kanufahrt jetzt jeden Moment mitten unter dem sogenannten Dust District, einem abgeschlagenen, zerrütteten Viertel am Stadtrand von Karnaca. Die Gegend ist gezeichnet von jahrzehntelangen Schürf- und Minenarbeiten, die das Land so erodiert haben, dass die Einwohner des Viertels mit permanenten Staubstürmen leben müssen. Selbst in den Abwasserkanälen sehen wir schon, was Sokolov meint: Überall häufen sich Staubhügel.

Und noch etwas fällt auf: Emily verfügt über eine voll vertonte Stimme. Stumme Protagonisten sind passé – einer der größten Unterschiede zu Dishonored 1. Die junge Kaiserin wird im Englischen von Erica Luttrell gesprochen (Darla, Fahrenheit und Kendra in Fallout 4), hinter Corvos Stimme steckt indes Stephen Russell (hier jetzt bitte innerlich jubeln, denn der Sprecher von Garrett aus der Thief-Reihe ist oberste Vertonungsliga). »Den Helden eine Stimme zu geben, hat



Unser Schiff ist der neue Rückzugsort von Emily und Corvo. Unsere Chefin Meagan Foster gibt uns dort neue Einsatzdetails.



Emily kann sich ganz in Schatten hüllen und besonders brutale Exekutionen einleiten. Der Kerl hier wird gleich auseinandergerissen.

sich für uns als mächtiges erzählerisches Werkzeug entpuppt«, erklärt Harvey Smith. »Emily und Corvo können emotional auf ihre Umwelt reagieren. Während der Spieler sich umschaute, kommentieren die beiden konstant das Geschehen, egal ob man jetzt einen Gegenstand aufsammelt oder in der Ferne etwas Interessantes entdeckt.« Dass sprechende Helden die Atmosphäre bereichern, ist zwar keine Design-Neuheit, aber wir sind umso froher, dass Dishonored 2 jetzt voll auf diesen Zug aufspringt.

Nachdem Emily von Sokolov ein ausführliches Briefing erhalten hat, springen wir aus dem Boot und machen uns auf an die Oberfläche. Der Dust District von Karnaca empfängt uns wie der Rest der Stadt mit gleißendem Sonnenschein. »Juwel des Südens« ist weit mehr als ein Marketingname für Postkarten. Unser erster Blick auf die Stadt ist

gleichzeitig ein Panorama, bei dem uns die Kinnlade herunterklappt: Karnaca erstreckt sich entlang einer mediterranen Küste wie ein Mix aus Marseille und Tunis. Die engen Gassen sind umsäumt von weißen Steinhäusern, die hoch in den Himmel ragen. Harvey Smith betont, dass in Dishonored 2 sehr viel mehr geklettert wird als beim Vorgänger. Und angesichts der überlappenden Giebel, Erker und Häuserbögen können wir uns das sehr gut vorstellen.

Zwei Ziele zum Preis von einem

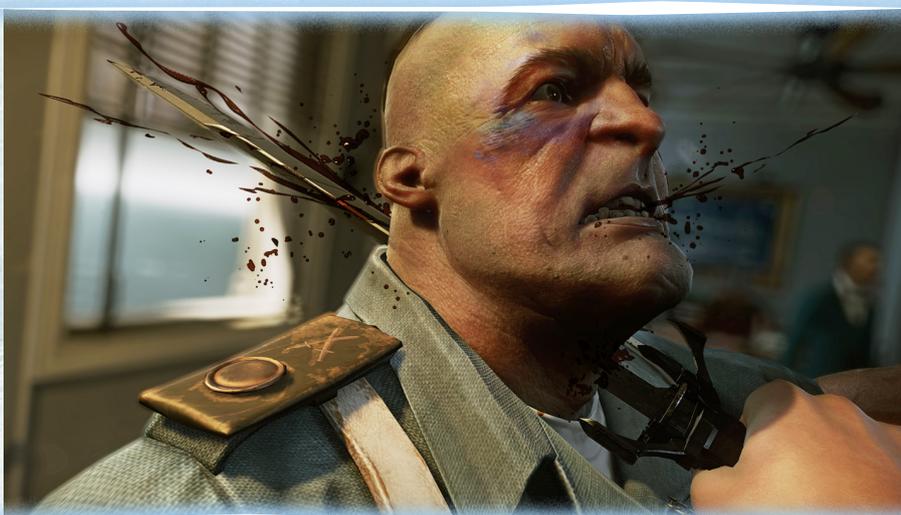
Unser Ziel ist ein Attentat – hier kommt Emily ganz nach ihrem Assassinen-Papa. Weil wir im Rahmen der Story an einen Typen namens Aramis Stilton herankommen müssen, führt unser Weg zu zwei Zielpersonen, die dabei nützlich sein könnten. Die eine ist Liam Byrne, Vize-Oberaufseher des Jeder-

mannsordens in Karnaca. Alternativ suchen wir nach dem Chef der hiesigen Howler-Straßengang, einem Kerl namens Paolo. Harvey Smith verrät uns übrigens nicht mehr über die Hintergründe der Geschichte. Karnaca befindet sich anscheinend im Würgegriff eines gierigen Herzogs, der die Leute langsam an die Grenze eines Aufstandes quält und auch bei unserem Thronverlust irgendwie die Finger im Spiel hatte.

Weit weniger vage sind hingegen die Möglichkeiten, unser direktes Missionsziel zu erreichen: Wir können beide Männer – Byrne und Paolo – in ihren jeweiligen Hauptquartieren aufsuchen und umbringen. Weil die beiden aber Rivalen sind, genügt es auch, dem einen die Kerzen auszublasen und ihn in Sichtweite des anderen zu zerren. Aus Dankbarkeit bekommen wir dann ebenfalls die Infos über Aramis Stilton, die wir brauchen. In unserem Fall entscheidet Emily, dass sie Vize-Oberaufseher Byrne an den Kragen will. Und wir merken, dass sich am spielerischen Grundgerüst von Dishonored nichts geändert hat. Aus der Egosicht durchschreiten wir die teils schwer bewachten Straßen des Dust Districts, im Gepäck führt Emily ein Messer und eine handliche Armbrust. Wachen reagieren erst feindlich auf uns, wenn wir ihnen in die Quere kommen oder in abgesperrte Bereiche eindringen. Es sei denn, sie bemerken uns dabei nicht. Dishonored 2 lässt sich wie der Vorgänger auf die leise Art spielen oder mit der »Eleganz« einer brutalen Dampfwalze.

Jetzt wird's brutal

In der Demo sehen wir uns kurz an, wie die Stadtwachen unschuldige Einwohner malträtiert, und schenken wir uns dann die ganze Idee mit dem Schleichen erstmal, um voll auf



Dishonored 2 wirkt deutlich brutaler als der Vorgänger – gerade die Nahkampf-Kills enden häufig in blutigem Spektakel.



Die Clockwork-Soldaten sehen laut Harvey Smith in zwei Richtungen gleichzeitig, sind schwer gepanzert und fast unmöglich zu erledigen. Spannend!

Konfrontationskurs zu gehen. Harvey Smith nutzt das, um uns zu illustrieren, wie spektakulär die neuen Fertigkeiten von Emily und Corvo sind: »Wir halten an unserer Formel fest, dass man Dishonored durchspielen kann, ohne zu töten. Aber es gibt eben auch einen sehr, sehr brutalen Weg. Das betrifft vor allem die Fähigkeiten – es gibt jetzt keine eindimensionalen Upgrades mehr, sondern einen Skilltree. Corvos Rattenschwarm kann entweder größer werden und wir lernen, einen zweiten herbeizuzaubern. Oder der Spieler lehrt die Ratten, ihm zu folgen.«

Emilys Fähigkeiten unterscheiden sich dabei größtenteils grundlegend von denen ihres Vaters. Ihr Teleporter-Skill heißt beispielsweise »Far Reach« und funktioniert

mehr wie eine Gravity Gun, die alternativ eben auch den Waffenbenutzer selbst (also Emily) transportieren kann. Wir sehen diese Fertigkeit in Aktion, während Emily mit den Wachen fertig wird. So zieht sie mitten in den Gassen Karnacas einen fluchenden Gegner zu sich heran und rammt ihm den Dolch in den Hals. Alternativ kann sie den Kerl übrigens auch nicht-tödlich ausknocken – Betäubungen sind jetzt nicht mehr zwangsläufig ans Leisetreten gebunden.

An anderer Stelle schleudert sie Gegenstände auf die Feinde oder zieht einen explosiven Behälter zu sich heran, nur um im letzten Moment auszuweichen und das Ding mit einem Gegner hinter sich detonieren zu lassen. Da wird Killen zur Kunst. Obwohl

sich Emily erstaunlich wacker gegen die Überzahl von Wachen bewährt, entscheiden wir uns zur Flucht. Far Reach transportiert die junge Kaiserin in Windeseile auf das Dach eines nahestehenden Gebäudes. Und weil wir gerade in einem parkour-mäßigen Flow sind, greifen wir uns an der Dachkante eine oben patrouillierende Wache, ziehen sie über die Brüstung und klettern unsererseits unbeschadet nach oben.

Prozedurale Überraschungen

Plötzlich bricht ein Staubsturm los und blockiert unsere Sicht. Die heftigen Winde, die durch übermäßige Schürferien in den Silberminen ausgelöst werden, tauchen zufällig auf, solange wir uns im Dust District herumtreiben. Laut Harvey Smith soll das jeden Spieldurchgang einzigartig machen. Wachen sehen und hören dadurch schlechter, aber auch unsere Sichtweite wird getrübt. Corvo könnte das mit seiner Dark Vision ausgleichen, die das natürliche Auge verstärkt.

Emily schlüpfte hingegen durch ein Fenster in ein nahestehendes Gebäude und schüttelt die Wachen ab. Wahrscheinlich hat uns der Staubsturm hier übrigens gerade die Haut gerettet, denn die KI der Karnaca-Soldaten wirkt deutlich cleverer als bei den Dunwalter Kollegen aus Dishonored 1. Harvey Smith bestätigt das: »Wir haben viel Zeit investiert, die Intelligenz der Wachen zu erhöhen. Gegner verfolgen den Spieler jetzt auch auf Dächern, überwinden Hindernisse und sind hartnäckiger.« Im gerade erklimmenen Gebäude sind wir allerdings erstmal sicher. Der Dust District punktet mit seinem schieren



Die Howler sind zwar böse, wenn wir die Konkurrenz ausschalten, lassen sie uns aber in Frieden.

Drei Fragen an Harvey Smith

Nach der Gameplay-Demo haben wir die Gelegenheit genutzt, um Harvey Smith noch einige persönliche Fragen zu stellen.

GameStar: Worauf bist bei Dishonored 2 besonders stolz?

Harvey Smith: In puncto Story ganz klar auf die erwachsene Emily, die gerade mit der Vollvertonung so ein schöner Kontrast zum grimmigen Corvo ist. Wenn's um spielmechanische Aspekte geht, dann beeindruckt mich vor allem die Art und Weise, wie unsere Spieltester jetzt schon mit der Welt umgehen, die wir gebaut haben. Ich sitze jetzt seit fast acht Jahren an Dishonored-Spielen, kenne jede Fähigkeit auswendig, habe das alles mit meinem Team eine gefühlte Ewigkeit ausgetüftelt. Und trotzdem finden unsere internen Spieler jetzt schon Möglichkeiten, die Talente von Emily und Corvo anders zu kombinieren, als ich geplant hatte. Dass ich als Game Designer noch so oft von Dishonored 2 überrascht werden kann – darauf bin ich stolz.

Corvo oder Emily – wer ist dein persönlicher Favorit?

Das ist, als würde man zwischen seinen Kindern entscheiden müssen. Beide haben Eigenschaften, die ich persönlich toll finde. Emily ist eine temperamentvolle junge Dame, die vor allem jüngere Spieler anspricht. In der Story wird immer wieder thematisiert, dass sie ja eben nicht nur Assassine, sondern auch Kaiserin ist und theoretisch ihrem Vater Befehle geben kann. Mit Corvo identifiziere ich mich persönlich – das liegt wohl auch daran, dass

wir etwa im selben Alter sind. Außerdem ist er für mich wie ein langjähriger Kollege, der mich seit acht Jahren begleitet. Da spielt auch Nostalgie eine Rolle.

Wo seid ihr besonders bewusst auf das Feedback der Fans eingegangen?

Zum Beispiel beim Missionsdesign. Wir haben uns hingesezt und die Herausforderung hinter den Aufträgen viel komplexer gestaltet. Jede Mission ist auf der einen Seite nach wie vor eine klassische Dishonored-Mission: Man hat eine Zielperson, die man irgendwie ausschalten muss, und zig Wege, das zu erreichen. Tödlich, nicht-tödlich, laut, leise. Aber darüber hinaus haben wir jedes Szenario jetzt mit einer bestimmten Thematik im Hinterkopf gestaltet, sowohl im Hinblick auf die Story als auch spielmechanisch. Im Dust District sind das zum Beispiel die Stürme. Oder das »Clockwork Mansion«, das man schon im E3-Trailer gesehen hat. Dort stürmt Emily durch ein mechanisches Haus, dessen Layout sich permanent ändert. Wände fahren heraus, Ebenen verschieben sich. Dieser Abschnitt ist im Spiel tatsächlich spielbar – durch bestimmte Schalter können Emily und Corvo die Umgebung beeinflussen und neu konfigurieren. Man kann sogar zwischen den Wänden landen, wenn man sich besonders geschickt anstellt.

Umfang. Klar, wir können derzeit noch nicht einschätzen, wie viele mögliche Wege es tatsächlich gibt, um ans Ziel zu kommen. Aber die Spontanität und Freiheit, mit der Emily in der Präsentation unkonventionelle Dach- und Häuserzugänge findet, lässt zumindest auf eine üppige Vielfalt spekulieren. Das Erkunden von Karnaca soll übrigens belohnt werden. Beispielsweise gibt es versteckte Schwarzmarkthändler, die uns Ausrüstungs-upgrades verkaufen – hier orientiert sich Dishonored 2 stark am System des Vorgängers. Auch Runen kehren als geheime Gegenstände zurück: Mit dem pochenden Outsider-Herz können wir die Kostbarkeiten durch Häuserwände hindurch aufspähen und jetzt sogar bequem Markierungen daraufsetzen, damit sie sich besser aufspüren lassen.

Grafik-Bombast

»Wir haben wieder eine Runen-Ökonomie, allerdings reichen die Skillpunkte nicht aus, um alle Fähigkeiten komplett zu entwickeln. Man muss sich also entscheiden«, erklärt Harvey Smith. »Corvo kann sein Possession-Talent beispielsweise upgraden, um nicht nur Ratten, sondern auch Blutfliegen zu steuern. Ja, er kann sogar lernen, sich in Leichen zu teleportieren – zum Beispiel in einen Schädel, den er gerade jemandem abgeschlagen hat.« Krude Methoden, aber wir sind neugierig, wie viele unterschiedliche Spielweisen all diese Skill-Kombinationen ermöglichen.

Emily entdeckt in dem Gebäude, das sie gerade betreten hat, eine alte Zahnarztpraxis. Die Umgebungen sind unglaublich de-

tailliert gestaltet – von den kleinen Bildern auf Beistelltischen bis zu den blutigen Instrumenten des offensichtlich alles andere als zimmerlichen Arztes. Selbst Kleinigkeiten wie Tischlampen sind einzigartig ausgearbeitet, erinnern an das viktorianische Steampunk-Design von Dunwall im Vorgänger. An dieser Stelle wollen wir auch betonen, wie bombastisch Dishonored 2 selbst im jetzigen Pre-Beta-Status rein technisch schon aussieht. Und das liegt nicht nur am unverkannbaren und absolut stilsicheren Artdesign. Texturschärfe und Detailtiefe der präsentierten PC-Version können sich mit den derzeitigen Grafik-Platzhirschen durchaus messen. Klar, die Animationen der NPCs sind an einigen Stellen noch steif, aber wir sind zuversichtlich, dass Dishonored 2 bei



Karnaca ist lange nicht so heruntergekommen wie Dunwall zu Zeiten der Rattenplage – soziale Ungerechtigkeiten gibt es aber trotzdem.



Die Straßen Karnacas befinden sich im Würgegriff eines raffgierigen Herzogs. Die Wachen unterdrücken die Bevölkerung. Wir wollen das ändern.

Release lange nicht so altbacken anmuten wird wie der Vorgänger anno 2012.

Während wir die Optik bestaunen, schleicht Emily über die Dächer des Dust Districts und steigt in den Palast der Zielperson Byrne ein. Der Oberaufseher wird schwer bewacht, wir pirschen durch die Küche, vorbei am schlafenden Dienstpersonal (Thief-Nostalgie). Wo Corvo im Wesentlichen auf die Fertigkeiten des ersten Teils zurückgreift, sehen wir jetzt wieder das neue Arsenal von Emily. In den inneren Palastarealen, die an eine alte Bibliothek mit hölzernen Wänden und schickem Mobiliar erinnern, platziert sie beispielsweise ein magisches Prisma, das Wachen hypnotisch ablenkt. An anderer Stelle markiert sie mit dem Skill »Domino« drei Wachen in schneller Abfolge und bindet sie für das nächste Manöver psychisch aneinander: Im Anschluss jagt sie dem einen Kerl nämlich eine Schockladung durch die Glieder, die dann in einer Domino-Reaktion (deshalb der Name) auch die Kollegen aus den Latzchen haut. Sehr cool.

Zahltag

Den heftigsten Skill hebt sich Harvey Smith aber für Emilys Finale auf. Nachdem sie Byrne in seinem Arbeitszimmer erspäht hat, nutzt sie Shadow Walk, um sich mit wabernen Schattententakeln zu umgeben. Das erinnert ein wenig an The Darkness. In Windeseile überfällt sie den Oberaufseher wie ein Raubtier und rupft ihm in blutigem Spektakel die Glieder auseinander. Da Dishonored 2 weit weniger auf einen Comiclook setzt als der Vorgänger, sind wir gespannt auf die Altersfreigabe in Deutschland – dieses Spiel wird sehr blutig.

Mit der Leiche von Oberaufseher Byrne im Gepäck marschiert Emily schnurstracks ins

eigentlich feindliche Gebiet der Howler-Bande. Diese Schläger hätten uns zu Beginn der Mission direkt den Garaus gemacht – als sie allerdings die Leiche ihres größten Rivalen erblicken, neigen sie respektvoll das Haupt und führen uns direkt zu ihrem Chef Paolo. Der reagiert misstrauisch, gibt uns aber aus Respekt die Informationen die wir haben wollen. Im Gegenzug laden wir Byrne bei ihm ab und verschonen den Gangsterboss. Alternativ könnten wir ihm auch die Rübe abhauen. Oder einen Weg finden, sowohl Byrne als auch Paolo zu verschonen.

Spielerische Freiheit ist also mehr denn je eine Eigenschaft, die sich Dishonored auf die Fahne schreibt. Deshalb fragen wir Harvey Smith nach dem sogenannten Chaos System. Im Vorgänger haben bestimmte Aktionen wie das Töten von Wachen dazu geführt, dass die Welt immer düsterer, gefähr-

licher und aussichtsloser wurde. Auch das Ende änderte sich. Vielen Spielern war das zu eindimensional, weil man so auf zwei absolute Spielweisen (tödlich und nicht-tödlich) festgenagelt wurde. »Das haben wir auch gesehen«, entgegnet Smith. »In Teil zwei funktioniert es deshalb anders.«

Dishonored 2, wie hältst du's mit der Moral?

»In Dishonored 2 ändern wir das Chaos System an drei Stellen«, erklärt uns der Creative Director. »Erstens: Zu Beginn des Spiels wird jedem NPC, also jeder Wache und jedem Zivilisten, zufällig ein bestimmter Moralwert zugeschrieben. Einige sind dann beispielsweise Nice Guys, andere haben zwar ein schlechtes Gewissen, aber doch einige Leichen im Keller. Und dann gibt's Mörder ohne Reue. Jeder von diesen NPCs erhöht den Chaosfaktor der Welt um einen



Die Character Artists von Arkane haben viele Modelle tatsächlich erst als Tonskulptur entworfen, bevor diese ihren Weg ins 3D-Programm fanden. Das Ergebnis kann sich sehen lassen.



Das Clockwork-Haus ist schwer bewacht – von Menschen und Maschinen.

bestimmten Wert – und mit dem magischen Herzen kann der Spieler diese Dinge erkennen und gezielt nutzen.«

Ein interessantes System, das uns viel häufiger die Wahl lässt, ob wir brutal oder friedlich vorgehen. Smith fährt fort: »Zweitens haben wir diesmal immens viele verschiedene Enden, die sich nicht nur durch hohes oder niedriges Chaos unterscheiden. Das schafft eine Vielfalt, die konkreter auf das Verhalten der Spieler eingeht. Der dritte und wichtigste Unterschied zu Dishonored 1 ist aber der: Welches Ende man bekommt, hängt jetzt viel stärker von den Story-Entscheidungen des Spielers ab. Ob man beispielsweise Byrne oder Paolo unterstützt. All diese Dinge münden in Konsequenzen.«

Das Töten von Wachen hat in Karnaca also vor allem mittelfristige Konsequenzen. Wer viele Leichen hinterlässt, schafft damit beispielsweise hervorragende Brutstätten für Ungeziefer und tödliche Blutfliegen. Trotzdem müssen diese Kills nicht zwangsläufig das Ende des Spiels beeinflussen – wir halten das für genau die richtige Entscheidung.

Mehr Optionen, mehr Schwierigkeit

Auch der Schwierigkeitsgrad – unser größter Kritikpunkt beim Test von Dishonored 1 – wird von Entwickler Arkane massiv angegangen. So soll es ähnlich wie im neuen Thief zugehen, mit denen der Spieler seinen Wunschwahrscheinlichkeitsgrad selbst zusammenschrauben kann. Beispielsweise legen wir fest, ob wir beim vorsichtigen Um die-Ecke-Spähen unsichtbar sind, oder ob die KI in der Lage ist, unseren Haarschopf zu entdecken. Laut Harvey Smith soll dieses System extrem kleinteilig ausfallen. Wir sind gespannt, denn die ganzen Fertigkeiten von Emily und Corvo wirken in der Demo noch ein wenig übermächtig.

Es gibt noch zwei weitere Dishonored-Glanzlichter, die wir von unserem Trip durch Lyon mit nach Hause nehmen. Einer davon ist das Hauptquartier von Corvo und Emily. Nach jeder Mission ziehen wir uns in eine geschützte »Hub«-Umgebung zurück, um unsere Ausrüstung zu warten, mit NPCs zu sprechen und das weitere Vorgehen zu planen. Nur ist das in Karnaca keine Herberge,

sondern ein prächtiges Schiff vor der Küste. Wir spazieren mit Emily an der Reling entlang, sehen in der Ferne die Stadt, auf dem Meer bricht indes ein Wal durch die Wasseroberfläche. Wie schon beim Vorgänger wird auch in Dishonored 2 die grandios gestaltete Welt der Star des Spiels – das können wir jetzt bereits mit Sicherheit sagen.

Glanzlicht Nummer zwei ist eine kurze Passage als Corvo Attano. Nach unserem Durchgang mit Emily erleben wir die Geschehnisse im Dust District in Ansätzen erneut aus der Sicht ihres Vaters und erkunden dabei eine alte Häuserruine, die von oben bis unten mit Blutfliegen verseucht ist. Diese garstigen Viecher ersetzen die Ratten aus dem ersten Teil und waren bereits im E3-Trailer zu sehen, während sie sich in einer Leiche einnisteten. Genau das tun sie auch im tatsächlichen Spiel. In der Ruine müssen wir sorgfältig die Nester der Biester umlaufen, weil sie im Schwarm sofort angreifen. Doch damit nicht genug: Plötzlich wanken einige Wesen auf uns zu, die wie Untote aussehen. Die Blutfliegen legen Eier in den Körpern von Toten ab und machen sie dadurch zu willenlosen Zombie-Sklaven. Laut Harvey Smith lässt sich das aber auch nutzen. Wer Leichen in der Nähe von bewachten Gebieten platziert, im Anschluss als Corvo Besitz von Blutfliegen ergreift und diese dort brüten lässt, ändert das ökologische Gleichgewicht des Levels. Solche Sandbox-Elemente müssen wir natürlich erst selbst anspielen, bevor wir sie beurteilen können. Die Idee klingt allerdings wirklich cool. ★



Dimitry Halley
@dimi_halley



Was habe ich die Welt des ersten Dishonored gefeiert! Das ungewöhnliche Artdesign, die schaurigen Straßen Dunwalls, die Hintergrundgeschichte rund um den Outsider und mysteriöse magische Kräfte. Und was habe ich mich geärgert, als der viel zu leichte Schwierigkeitsgrad mir die eigentliche Spielbalance so kaputtgemacht hat. Klar, andere haben trotzdem ihren Spaß, aber ich verliere bei Spielen schnell die Motivation, wenn beispielsweise das Anhäufen von Geld zu schnell geht oder – wie bei Dishonored – kein Gegner mir gewachsen scheint.

Die Präsentation von Dishonored 2 hat mich genau deshalb restlos begeistert. Mit dem grandiosen Design des Vorgängers kann Karnaca locker mithalten und alle Probleme, die ich mit dem Erstling habe, sollen laut Harvey Smith im Nachfolger aus der Welt geschafft werden. Natürlich will ich mich davon noch selbst überzeugen – aber auf der anderen Seite hat mich eine reine Gameplay-Präsentation selten mit einem so breiten und zufriedenen Grinsen zurücklassen wie bei Arkane in Lyon.



Blutfliegen sind die neue Plage in Karnaca. Ihre Nester sind tödlich und wachsen in der Nähe von Leichen – oder sogar in ihnen.