



Die Charaktere wirken immer noch etwas überzeichnet. Die fast comicartige Grafik des Vorgängers ist aber Geschichte, was Kritikern dieses Stils entgegen kommen dürfte.



Karnaca, der neue Schauplatz, wird auch das Juwel des Südens genannt. Zu Recht!

Dishonored 2

CORVO IM BADASS-MODUS

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

Auf der Quakecon 2016 präsentiert Bethesda neue Spielszenen aus Dishonored 2: Das Vermächtnis der Maske. Darin zeigt Attentäter Corvo, was er so alles auf dem Kasten hat – und geht dabei fast so brutal zu Werke wie der Doom-Marine.

Von Johannes Rohe

Wer den Schaden hat, braucht für den Spott nicht zu sorgen. »Harvey Smith hat verpennt und seinen Flug verpasst«, erzählt Bethes-

das Vize-Marketingchef Pete Hines mit unverhohlener Schadenfreude auf der Eröffnungsfeier der Quakecon 2016. Die ungeplante Abwesenheit des Creative Directors von Dishonored 2 hält Bethesda aber nicht davon ab, mir und den anderen anwesenden Gästen neues, exklusives Gameplay-Material aus der Fortsetzung des Schleich-Shooters zu zeigen.

Vermutlich hätte statt meiner Wenigkeit aber am besten Kollege Dimi Halley im Publikum gesessen, denn er hat die gezeigte Mission im Dust District der Kolonialmetropole vor wenigen Wochen schon einmal aus anderer Perspektive erlebt. Auf einem Preview-Event in Lyon zeigten die Arkane Stu-

dios den Anschlag auf den Vize-Oberaufseher Liam Byrne und den ekligen Gangboss Paolo aus der Sicht der neuen Heldin (und Kaiserstochter) Emily Kaldwin. Wer also den ganzen Auftrag in allen Details aus ihrer Sicht erleben will, kramt am besten die GameStar-Ausgabe 06/2016 noch mal raus und liest die Titelstory zu Dishonored 2.

Byrne oder Pablo?

In der Quakecon-Präsentation jedoch ist Alt-Attentäter Corvo der Protagonist. Und er hat es auch nicht auf Liam Byrne abgesehen, sondern entscheidet sich, dem Gangster Paolo das Licht auszublenden. Dishonored 2 überlässt dem Spieler also die Entschei-



Bewaffnungsstandard in Karnaca: Wachen tragen Pistole und Schwert. Auch Corvo wechselt nach Belieben zwischen Nah- und Fernkampf.



Anton Sokolov ist immer noch ein begeisterter Maler. Auch andere Charaktere aus Dishonored dürften zurückkehren.



Das coole Steampunk-Design der Spielwelt ist nach wie vor einzigartig.

derung, welchen der beiden Fieslinge er zu seinen Ahnen schickt – oder ob er gleich beide umlegt.

Je nachdem, welchen Hauptcharakter ich spiele (die Entscheidung darüber fällt man schon zu Beginn von Dishonored 2), stehen mir unterschiedliche Fertigkeiten zur Verfügung. Grundsätzlich können beide Helden aber sowohl als brutaler Haudrauf als auch als heimlicher Schleicher bzw. Schleicherin vorgehen. In den in Texas gezeigten Spielszenen pfeift Corvo aber auf Heimlichtuerei und setzt voll auf offene Konfrontation. Dabei nutzt er viele Waffen und Fähigkeiten, die Fans schon aus dem Vorgänger kennen.

Kneipenschläger Corvo

Schon auf dem Weg zur Bar, in der sich Paolo aufhalten soll, räumt der Attentäter ordentlich auf. Einige Straßenschläger lockt er in eine Sprengfalle, ein Nest der ekligen Blutfliegen wird mit Brandpfeilen aus der Armbrust ausgeräuchert. Die Action ist schnell, die Kampf- und Bluteffekte kernig. Erst wenn der Attentäter tatsächlich im Lokal angekommen ist, kehrt kurz wieder Ruhe ein. Mit der der aus dem ersten Teil bekannten Teleport-Fähigkeit beamt sich Corvo auf einen erhöhten Absatz, um sich ein Bild der Lage zu machen: Ein Gangsterpaar schunkelt auf der Tanzfläche und eine Wache erstatet gerade Paolo Bericht, der in einem

Sessel herumlungert. Dann geht's aber plötzlich zur Sache: Corvo verlangsamt die Zeit, feuert einen Brandbolzen auf die Tänzer, teleportiert sich flugs hinter die Wache und rammt ihr seine Klinge in den Hals. Binnen Sekunden steht unser Held dem gemeinen Gangsterboss Paolo alleine gegenüber. Der Bandenchef wehrt sich zwar nach Kräften, aber vergebens. Er hat dem erfahrenen Schwertkämpfer aber kaum etwas entgegenzusetzen. Ein Hieb, ein Stich und schon liegt der Mistkerl auf dem Boden. Das klingt brutal und ist es auch, Dishonored 2 ist nämlich in punkto Gewaltdarstellung alles andere als zimperlich. Zumal die menschlichen Gegner dank der neuen, hübschen Grafik deutlich weniger comicartig wirken. Mal sehen, was die USK dazu sagt.

Man stirbt nur zweimal

Aber Moment: Hatte eine von Corvos Informantinnen zu Beginn der Mission nicht irgendwas von einem Blutzauber erwähnt, mit dem Paolo belegt sei? Man müsse ihn angeblich zwei Mal an einem Tag töten, bevor der Widersacher wirklich und engültig zu den Ahnen geht. Und tatsächlich: Schwupps, löst sich die Leiche des Totgeglaubten auf und ein neuer Paolo steht grinsend an der Balustrade über Corvo. Der Kampf geht also von neuem los. Der Ausgang ist allerdings der gleiche, der Gangs-

terboss ist nun mal kein allzu begnadeter Kämpfer. Schon bald liegt Paolos Leiche zum zweiten Mal zu Corvos Füßen.

Was dann folgt, hat locker 15 von 10 möglichen Punkten auf der Coolness-Skala verdient. Der Attentäter schnappt sich die Leiche und schleudert sie vom Balkon Richtung Pflastersteine. Noch während der Körper durch die Luft segelt, verlangsamt Corvo die Zeit, teleportiert sich auf die Straße, verpasst den Gangstern unten einige Ladungen Schrot aus seiner Pistole und fängt schließlich Paolos Leiche, noch bevor sie auf dem Boden aufschlägt. Badass! Anschließend schleppt Corvo sein Opfer ins Hauptquartier von Oberaufseher Byrne, um sich seine Belohnung abzuholen. Byrne ist davon so beeindruckt, dass er die benötigten Informationen preisgibt. Mission erledigt. ★

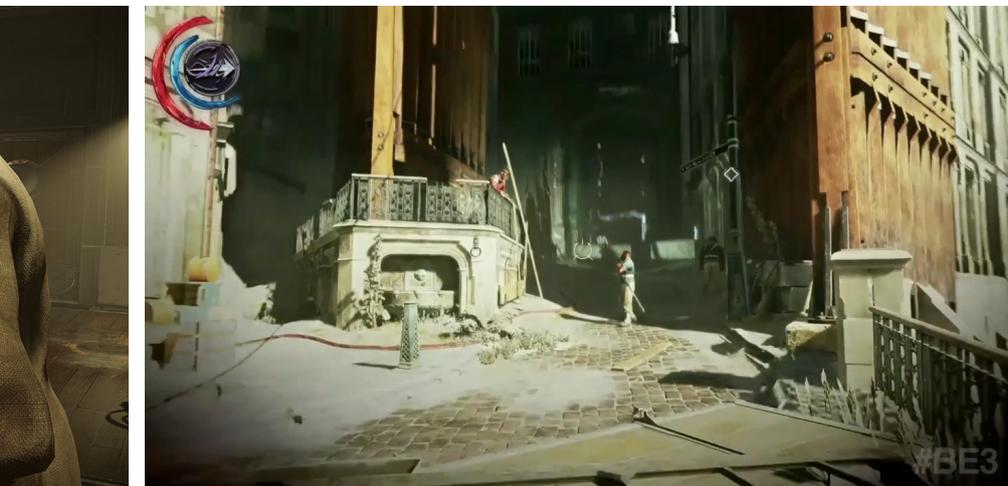


Johannes Rohe
@DasRehRohe



Die gezeigten Gameplay-Szenen von Dishonored 2 brennen ein derartiges Action-Feuerwerk ab, dass das anwesende Publikum kaum aus dem Johlen und Jubeln herauskam. Die Präsentation hat gezeigt, welche fantastischen Moves möglich sind, wenn man in Dishonored 2 alle Vorsicht und Heimlichtuerei über Bord wirft, voll auf Krawall aus ist und seiner Kreativität beim Einsatz von Corvos Fertigkeiten und Waffen freien Lauf lässt.

Während der Attentäter seine Schneise der Verwüstung durch Karnaca zog, nagte aber ständig ein Gedanke an mir: Das sieht ganz schön einfach aus. Gerade der viel zu niedrige Schwierigkeitsgrad und die vor allem gegen Ende übermächtigen Fähigkeiten waren ja eines der Hauptprobleme des ersten Dishonored. Die Entwickler betonen zwar, dass Dishonored 2 deutlich ausgewogener werden soll und Spieler den Schwierigkeitsgrad in den Einstellungen bis ins Detail an ihre Wünsche anpassen können, das auf der Quakecon gezeigte Material sprach aber eine andere Sprache.



Das Interface wurde nur leicht überarbeitet. Lebensenergie, Mana, das Missionsziel und die gerade aktive Fertigkeit werden angezeigt.