

Dishonored

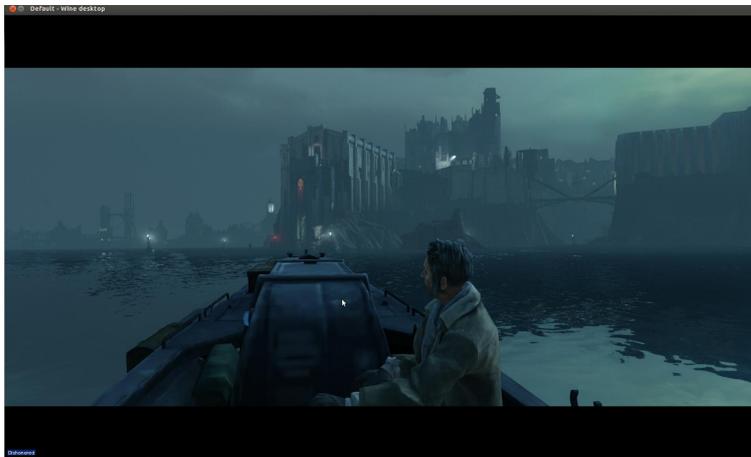
Einmal mehr ein Spiel, einmal mehr ein Bericht darüber.

Dieses mal ist es Dishonored, eine Art action, schleich, rollenspiel Adventure, das trotz seiner sehr offenen Spielwelt in einzelne Level Aufgeteilt ist, die durchaus auch aufeinander aufbauen. Den Erfolg einmal vorausgesetzt, haben die Handlungen in den einzelnen Ebenen Auswirkungen auf die Verhaltensweise der NPC im gesamten Spiel, kann man sich Verbündete oder auch Gegner erspielen.

Die Vorgeschichte

Der Held des Spiels ist eine Art Leibwächter der Königin, der von einer speziellen Mission zu ihr zurückkehrt um Bericht zu erstatten. Die schlechte Nachricht, die er überbringt, weilt nur kurz, denn die Gebieterin wird kurz darauf in seinem Beisein von Attentätern, die sich fröhlich durch die Gegend teleportieren, ermordet, ihre Tochter entführt. Da er als einziger mit der Leiche und einer Stichwaffe in der Hand verbleibt, ist er natürlich sofort als Mörder geächtet und verfolgt. Einzig eine Untergrundgruppe kommt ihm zu Hilfe und bilden ab da die Basis als Ausgangspunkt für Missionen und für den Erwerb einiger Ausrüstungsgegenstände.

Doch auch hier nimmt die Geschichte irgendwann eine Wendung und man findet sich in einem Netz von Verschwörungen und Intrigen wieder.



Parallel dazu gibt es dann noch einen Schattenspieler in einer Parallelwelt, von dem man gleich zu Anfang gewisse Fähigkeiten verpasst bekommt, die man im Verlauf des Spiels immer weiter ausbauen und erweitern kann. Gerade durch die Fähigkeit des Gedankenlesens erfährt man zusätzlich etwas über die Verstrickungen der Personen, die man bei seinen Missionen trifft als

auch über die Verbündeten und ihre Vorhaben und tappt nicht ganz so unvorbereitet in Fallen hinein.

Die Steuerung

Man halte sich in Erinnerung, dass es sich hierbei durchaus um ein PC-Spiel handelt, welches ebenso für diverse Spielkonsolen erschienen ist. Zum Glück haben sich die Entwickler die zehn Minuten Zeit genommen, eine vernünftige, angepasste Steuerung für Tastatur und Maus zu erarbeiten, so dass man nicht mit wirren Menüs, die nur mit den Einschränkungen eines Gamepads Sinn ergeben würden, belästigt wird. Alles ist angenehm zu erreichen, die Übergänge sind flüssig und schnell genug, dass man mit schneller Hardware auch das Gefühl hat, eine solche zu besitzen - im Gegensatz zu beispielsweise TwoWorlds2, welches partout auf seine weichen aber langsamen Übergangsanimationen besteht.

Auch im Spiel selbst war man sich offenkundig der Existenz von zwei Mausknöpfen bewusst und macht regen Gebrauch von allen gegebenen Möglichkeiten. Eine Maustaste für die

spezielle Stichwaffe, die andere für eine fix auswählbare Spezialfähigkeit. Bei Letzterem stösst man dann auch auf ein mögliches Überbleibsel aus der Konsolensteuerung, denn zur Auswahl wird eine runde

Symbolansammlung Bildschirmfüllend eingeblendet, eine Richtungsbewegung mit der Maus wählt die Fähigkeit an, Loslassen der Wahl taste wählt sie aus - sieht alles ausgesprochen nach Gamepadoptimierung aus. Ist aber nicht schlimm, funktioniert

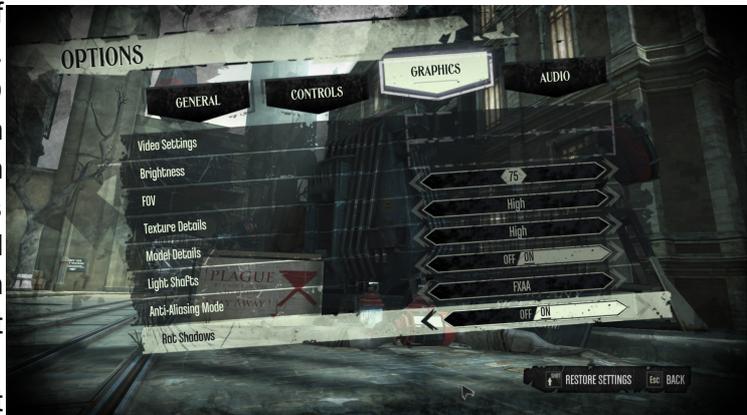


nämlich dennoch sehr gut und lässt sich durch zuweisbare Nummerntasten auch dahingehend sehr schön abkürzen.

Einzig die Zielgenauigkeit diverser Aktionen und Spezialfähigkeiten lässt geringfügig zu wünschen übrig, was aber weniger ein Steuerungsproblem ist als denn eines der Spielmechanik selbst, denn ab und an teleportiert man dann doch nicht auf einen Schrank, sondern bloss irgendwo oben dagegen, springt nicht hinter einer Wache vom Kronleuchter, sondern dummerweise direkt auf sie - wie gesagt Luxusprobleme.

Die Grafik

Von der technischen Seite kann man in keinsten Weise meckern. Die Grafik präsentiert sich in einem passenden Comicstil wie auf den Screenshots zu sehen. Steuerungselemente werden 2D eingeblendet und sind übersichtlich positioniert. Auch die Präsentation von Titelmenus und Einstellungen ist alles andere als langweilig gemacht und man merkt, dass hier ein haufen Enthusiasten Spass bei der Arbeit hatten.



Da ich es unter Linux gespielt habe (Ja, es läuft einwandfrei unter Wine 1.5dev) kann ich zu der weiteren Geschwindigkeit nichts verlässliches sagen ausser, dass es bei mir schnell genug war (i7,gtx570,8Gig). Der Detailgrad der Grafik ist dabei durch den Comichaften Stil selbst auf niedrigster Stufe annehmbar, liefert auf höherem Grad aber schön anzusehende Glow-Effekte.

Auch bemerkenswert ist die Unterstützung für mehrere Displays beziehungsweise für höhere Auflösungen. Ich habe das Wine-Fenster auf alle drei Displays vergrößert und war ehrlich gesagt einmal mehr erstaunt, dass ein Spiel dies einfach so mitgemacht hat. Natürlich ist die Spielbarkeit und das Immersionsgefühl einmal mehr eine Geschmacks- und Gewöhnungsfrage.



Das Rollenspiel

Da es sich hier wie Eingangs angemerkt um einen geschickten Genremix handelt, scheint es mir angebracht, die verschiedenen Bereiche getrennt zu erwähnen, auch wenn sie nicht getrennt auftreten.

Auf der Rollenspielseite hat man nicht Erfahrungspunkte, die man ansammelt und auf irgendwelche Charakterwerte verteilt, sondern zum einen Geld in Form von diversesten, verteilten Gegenständen, Schätzen und anderen Wertsachen, die man überall im Spiel findet,



und auf der anderen Seite einige Arten an Spezialfähigkeitserweiterungen. Sogenannte Runen erweitern tatsächlich diese Fähigkeiten, lassen einen Aktivieren dass man höher springen, dass man Teleportieren, Gedankenlesen oder auch ein Rudel Ratten heraufbeschwören kann, in welches man dann gar per Gedankenkontrolle hineinschlüpft um durch Lüftungsschächte zu

kriechen, was auch mit einigen Wachen funktioniert.

Andererseits gibt es Knochenartefakte, die besondere Boni geben, wie schnellere Gesundheitsregeneration, geringere Angriffslust wild vorkommender Ratten, bessere Schleichfähigkeit oder auch so sinnbefreite Dinge wie ein erhöhtes Vorkommen weisser Ratten. Als drittes kann man Baupläne finden, die der uns zur Seite stehende Wissenschaftler/Techniker in Verbesserungen unserer Ausrüstung umsetzen kann - gegen Bares versteht sich. Hier kann man dann die Zielgenauigkeit unserer Pistole oder der Armbrust verbessern, kann die Munitionsreservenmaxima erhöhen oder den Radius der Splittergranaten erweitern oder auch dafür sorgen, dass man die Haftminen auch an Personen kleben kann - die USK wirds gefreut haben und insbesondere dafür gesorgt haben, dass das Spiel ab 18 ist.

Die Action

Prinzipiell ist es einem selbst überlassen, auf welche Art und Weise man das Spiel spielt, wie man zum Ziel kommt. Natürlich kann man drauflos stürmen, kann jede Wache, jede Person auf die man trifft über den Haufen schießen und meucheln, was das Zeug hält - was das Spiel aber nicht einfacher macht, denn es gibt doch recht viele Wachen und auch Geschütztürme, die hin und wieder strategisch geschickt platziert sind und nicht mit Raketen sparen.

Dies hat obendrein diverse Auswirkungen auf die Spielwelt und die Nebenaufgaben, auf die man so stößt bzw. nun eben nicht mehr stößt da man alle Auftraggeber eliminiert oder verschreckt hat. Obendrein hatte ich zumindest das Gefühl, dass bei ausgelöstem Wachalarm (den man mit entsprechendem skill wieder deaktivieren kann) noch mehr neue Wachen

hinzukommen und damit den Schwierigkeitsgrad/Ressourcenverbrauch erneut erhöhen.

Der von mir bevorzugte Weg war jedoch der geschlichene. Das Spiel bietet einem dafür genügend Unterstützung und auch Spezialfähigkeiten, um unentdeckt durch die Welt zu schleichen. Anders als bei anderen Spielen (Splinter Cell), deren Schwierigkeitsgrad vor allem durch die Steuerung bestimmt zu sein scheint bzw. deren Optimierung auf Gamepads ihr Übriges zur Fehlbedienung tut. Bei Dishonored ist die Tastatur/Maussteuerung intuitiv, es lassen sich Shortcuts für Spezialanwendungen (Skills/Waffen) anlegen und ein Quicksave gibt es ebenfalls. Ausserdem hat man daran gedacht, die Hilfsmeldungen (man steht hinter einem Gegner und fragt sich, ob man ihn tötet, betäubt oder ausraubt) nicht in Gamepad-Nomenklatur (X-Y-A-B) zu verfassen, sondern die entsprechenden, korrekten PC-Tastaturbezeichnungen anzugeben.

Ob man sich nun von hinten an einen Gegner anschleicht um ihn zu betäuben bzw. zu beteuben und dann in den Fluss zu werfen, man auf einen Gegner springt und ihn damit erledigt,



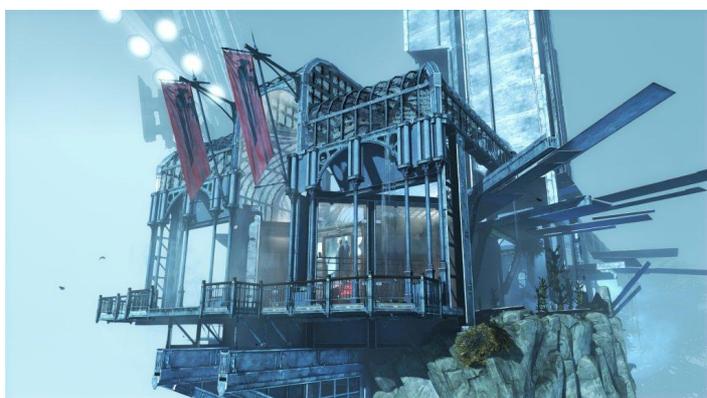
ihn mit Betäubungspfeilen, Bolzen, Granaten oder Pistolenkugeln eliminiert, die Handlungen sind genauso intuitiv wie das Ausführen von magischen Skills wie Gedankenkontrolle von Gegnern, dem Heraufbeschwören von Rattenrudeln, magischer Durchsicht oder Teleportation.

Spannend ist es dabei immer, sei es, dass man von Gegnern umrundet zu werden droht, man auf

den Dächern herumschleicht um nicht entdeckt zu werden, ob man in Häusern als Ratte durch Luftschächte kriecht um Schätze zu stehlen oder aber direkt auf einer feindlichen Party als halbgeladener Gast unter Aristokraten bewegt und seine Aktionen ganz offen ausführen muss.

DLC

Wie mittlerweile allzu üblich, gibt es inzwischen auch für dieses Spiel etwas



DownloadContent, um sich etwas zusätzliche Zeit um die Ohren zu schlagen. Beide davon sind ausgesprochen gut und mit ziemlicher Sicherheit ihr Geld wert - so man sie nicht im Bundle bekommt.

Das erste Paket nennt sich Dunwall City Trials und besteht aus einem ganzen Haufen Spezialmissionen, die

einzelanwählbar und mit freischaltbaren Schwierigkeitsgraden versehen, jeweils eine für sich abgeschlossenen Auftrag bilden. Einmal muss man ein Haus unbemerkt ausrauben und wird dabei nach Erfolg bewertet, ein anderes mal muss man unter Zeitdruck leuchtenden Markierungspunkten hinterherlaufen/teleportieren und schauen, wie viele man erwischt. Bei anderen Jobs ballert man dieses mal zwangsweise um sich und auf so viele Gegner wie möglich.



Wieder ein anderer verteilt eine Menge Tipps in einem Gebäudekomplex ebenso wie eine Menge Wachen und ziviles Personal. Mit Hilfe der Tipps soll man dann herausfinden, welche die zu eliminierende Zielperson ist und diese erledigen - sich dabei natürlich nicht erwischen lassen. Dabei ist diese Aufgabe nicht einmal im Besitz aller

Hinweise sonderlich einfach zu lösen - aber ungemein spannend.

Am kniffligsten empfand ich jedoch einen Aufgabenkomplex, bei dem unter schier unmöglichem Zeitdruck möglichst viele Ziele zu eliminieren sind. Hierbei laufen diese hinter einem mit Glas abgeschirmten Bereich herum, um den man zwecks Untersuchung/Sichtung herumlaufen kann. Die Zeit läuft, wenn man das Glas zerbricht. Ab hier kann man alle zur Verfügung stehenden Fähigkeiten und Waffen einsetzen, auch herumstehende Öllampen oder Kronleuchter. Das muss man auch, denn die Zeit reicht bei weitem nicht aus, um jedem Ziel ein Messer in den Rücken zu stechen oder es zu erschießen - Köpfe sind also beim Meucheln gefordert.

Das zweite Paket "The Knife of Dunwall" bietet einen neuen Story-Abschnitt. Man steigt in die Rolle eines der Attentäter, die einem das Ganze in der Hauptmission mit dem Mord an der Regentin ja erst eingebrockt hatten. Hier erfährt man eine ganze Menge über die Hintergründe und auch die übernatürlichen Gegenspieler in der Zwischenwelt. Um alle Spezialfähigkeiten auszubauen ist die Verfügbarkeit von Runen und die Anzahl der Level jedoch zu gering, Auswahl ist also angesagt.

Auch hier hat man im Grunde wieder die Wahl, ob man lieber durch die Gegend schleicht, oder sich schießend und meuchelnd einen Weg durch die Gegner bahnt. Dabei gibt es ein zu erledigendes Hauptziel und eine ganze Menge auf dem Weg über die Geschichtshintergründe zu erfahren - wie immer von angenehmen Stimmen so ganz



nebenbei erzählt.

Die Wege, auf denen Erfolge zu erreichen sind, sind hier sogar noch origineller, als bei den Hauptmissionen. So kann man einen Klumpen Dreck in die Lüftung eines Hauses unterbringen um Wachen zu verscheuchen oder mit dem Speiselift nach oben fahren, um direkt hinter dem Ziel zu erscheinen - oder das falsche Stockwerk gedrückt haben und unmittelbar bei den Hauswächtern herauszukommen.