

Crackdown 3

2010 HAT ANGERUFEN UND WILL SEIN SPIELEDISIGN ZURÜCK

Genre: **Actionspiel** Publisher: **Microsoft** Entwickler: **Sumo Digital** Termin: **15.2.2019** Sprache: **Englisch, Deutsch**
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **55 Euro** DRM: **ja (Microsoft Store)**

Auf DVD: Test-Video

Vor neun Jahren erschien der Vorgänger, damals nur für die Xbox 360. Hat sich das lange Warten auf Teil 3 gelohnt?

Von Tobias Veltin

Bei Crackdown 3 von holpriger Entwicklung zu sprechen, wäre wahrscheinlich noch untertrieben. 2014 kündigt Microsoft das Spiel erstmals an, also kurz nach Beginn der aktuellen Konsolengeneration. Und die neigt sich jetzt ja bekanntlich dem Ende entgegen, das nur mal zur Einordnung. Nach zig Verschiebungen und Unsicherheiten bringt Microsoft Crackdown 3 aber nun doch noch auf PC und die Xbox One. Nur: Gelohnt hat sich das nicht wirklich. Doch der Reihe nach: Wie die Zahl im Titel schon verrät, gibt es bereits zwei Vorgängerspiele, die erschienen 2007 und 2010 auf der Xbox 360. Keine Sorge, die müsst ihr nicht gespielt haben, um Crackdown 3 zu verstehen. Die Story ist ohnehin relativ schnell umrissen: Ein Terroranschlag hat nahezu überall auf der Welt die Stromquellen lahmgelegt. Die Menschen fliehen zu Tausenden in die Metropole New Providence, die von der Organisation Terra Nova und deren Anführerin Elizabeth Niemand (die heißt wirklich so) kontrolliert wird. Aber Terra Nova hat ordentlich Dreck

am Stecken, weswegen wir in der Rolle eines genetisch verbesserten Agenten der sogenannten »Agency« in der Stadt aufräumen und die Organisation zu Fall bringen sollen. Macht euch keine Hoffnungen, die Story taugt gerade mal als grober Aufhänger und roter Faden, zu mehr definitiv nicht. Die Präsentation mit animierten Comicpanels ist zweckmäßig, Überraschende Wendungen fehlen vollständig. Das führte zumindest bei uns letztendlich dazu, dass wir schon nach kurzer Zeit im Spiel vergessen hatten, wieso wir eigentlich hier sind.

Jagd auf Terra Nova

Aber das ist auch nicht schlimm, denn schon die Vorgänger definierten sich nicht über ihre Geschichte, sondern das motivierende Open-World-Gameplay. Teil 3 ist da ähnlich und macht auch keine Anstalten, das irgendwie zu verhehlen. Um die insgesamt neun Mitglieder des Terra-Nova-Organigramms zur Strecke zu bringen, müsst ihr in New Providence unterschiedliche Ziele zerstören bzw. säubern, die den jeweiligen Mitgliedern der kriminellen Bande zugeordnet sind. Um zum Beispiel Fiesling Djimon Keita aus der Reserve zu locken, müsst ihr einige Chemieanlagen lahmlegen, das Ausschalten von Enforcer-Offizieren schwächt

die Sicherheitsabteilung von Liv Sorensen, und wenn ihr eine bestimmte Anzahl von Schwebebahnstationen von Robotern gesäubert habt, könnt ihr die KI Roxy erledigen.

New Providence präsentiert sich zwar als recht generische, aber immerhin gefällig designte und lebendig wirkende Open World mit thematisch unterschiedlichen Stadtteilen (Börsenareal, Armenviertel etc.) und klarer Struktur. Auf euch reagierende Passanten laufen herum, Autos fahren über die Straßen, und hin und wieder seht ihr eine Schwebebahn vorbeizischen. Einen Großteil der Spielzeit von Crackdown 3 seid ihr mit Ballern beschäftigt und bekommt dafür ein recht ansehnliches Arsenal an die Hand. Von schönen Standards wie Schrotflinten oder Plasmagewehren über Raketenwerfer bis hin zu völlig abgefahrenen Knarren wie dem Oblivion, der erst eine Art schwarzes Loch erzeugt, das dann explodiert, wird einiges geboten. Auch die Kontrolle der Ballereien klappt ordentlich, die Aufschalthilfe macht die Duelle mit Kampfbotern, Soldaten, fliegenden Drohnen und Co. dabei allerdings fast schon einen Tick zu einfach.

Emotionslose Ballereien

Problematisch ist es aber, dass bei der Action trotz guter Inszenierung mit großen Ex-

Kein freies Zielen am PC

Die Aufschalthilfe ist auch am PC Pflicht und lässt sich nicht abstellen. Ihr könnt lediglich mit Hüftfeuer frei zielen. Drückt ihr die rechte Maustaste, aktiviert sich der Auto-Aim und visiert einen Gegner in eurer Nähe an. Ihr könnt auf andere Körperteile wechseln, indem ihr die Maus in die entsprechende Richtung bewegt, doch selbst dann springt das Fadenkreuz lediglich auf das Ziel. Am Gamepad ergibt die Aufschalthilfe durchaus Sinn, da das Zielen hier weniger präzise ist. Mit Maus und Tastatur fühlt sich diese Hilfe aber eher wie eine Behinderung an. Deshalb vergeben wir drei Punkte weniger als die GamePro-Kollegen für die Konsolenversion von Crackdown.



Hoch hinaus: Die Bewegung durch die offene Welt ist das große Highlight von Crackdown 3.



Mit den richtigen Knarren lassen sich entsprechend große – und schicke – Explosionen auslösen.

plosionen und guten Partikeleffekten kaum Emotionen aufkommen. Zwar steht ihr ständig gefühlten Horden von Feinden gegenüber, aber trotz üppigem Waffenarsenal und präziser Steuerung stellt sich nur bedingt Spaß ein. Denn die Waffen haben weder ordentlich knackigen Sound noch gutes Trefferfeedback, dazu kommt die überschaubare Gegner-KI, die euch auf dem normalen Schwierigkeitsgrad nur durch ihre schiere Überzahl gefährlich werden kann. Ähnlich enttäuschend ist auch die Fahrphysik der Autos im Spiel, den meisten Karren in Crackdown 3 fehlt es merkbar an virtuellem Gewicht, sodass ihr höchstens beim Agency-Fahrzeug »Blitz« ein Gefühl der Kontrolle habt. Unser Tipp: Lauft einfach zu Fuß durch New Providence und lasst die Autos stehen, das macht deutlich mehr Spaß.

Auch der generelle Spielablauf mit dem Ausschalten der Terra Nova-Hoschis ermüdet überraschend schnell. Klappert ihr anfangs noch motiviert die einzelnen Ziele ab, erkennt ihr ziemlich bald, dass Crackdown 3 nahezu keine Variation der Einsätze bietet und euch recht emotionslos nach Sachbearbeitermanier die Aufgaben abmalochen lässt. Die Endbosskämpfe setzen da im Vergleich zumindest inszenatorisch mehr Akzente, beispielsweise erklimmt ihr beim Kampf gegen die KI Roxy einen hohen Turm, um die riesige Kugel dann mit Salven aus euren Knarren einzudecken. Schade: Mehr als ein Herunterballern von Energiebalken ist das Ganze letztendlich nicht.

Highlight: Hüpfen

Seine größten Stärken hat Crackdown 3 dann, wenn ihr einfach nur durch die Stadt hüpfet und die grün leuchtenden Bewegungs-Orbs einsammelt. Ähnlich wie in den Vorgängern verbessert sich euer Agent über die Zeit nämlich in fünf unterschiedlichen Kate-

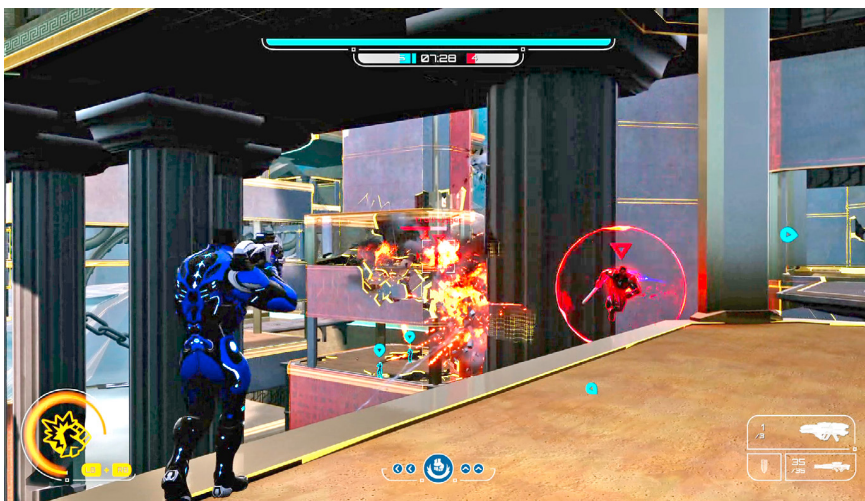
gorien und schaltet neue Fähigkeiten und Gadgets frei, je nach Spielweise. Setzt ihr viele Sprengstoffe ein, geht's in dieser Kategorie nach oben, Schusswaffen verbessern die gleichnamige Fähigkeit und so weiter. Und das ist ziemlich befriedigend, da ihr diesen Fortschritt wirklich spürt. Anfangs kann euer Agent beispielsweise nur kleinere Objekte heben und wenig Schaden anrichten, später wandelt ihr dann als Berserker

durch New Providence und erfreut euch an den vielen Agency-Symbolen auf der Karte, die bereits erledigte Missionen anzeigen.

Getoppt wird das vom tollen Bewegungsgefühl, denn das ist ähnlich gelungen wie in Teil 1 und 2. Ihr verbessert den entsprechenden Skill unter anderem mit dem extrem süchtig machenden Sammeln der überall verteilten grünen Orbs, und spätestens dann, wenn ihr den Doppelsprung und die

Multiplayer-Modus »Abrisszone«

Vom anfänglich groß angekündigten per Cloud berechneten Zerstörungs-Feature ist in Crackdown 3 letzten Endes nur ein trauriger Bruchteil übriggeblieben, und ja, dieses Wortspiel ist beabsichtigt. Der Modus heißt Abrisszone und lässt zwei Fünfer-Teams gegeneinander antreten. Allerdings nicht in der komplett zerstörbaren Stadt New Providence, sondern nur in vergleichsweise klein gehaltenen und übersichtlichen Arealen. Hier könnt ihr tatsächlich viele der Aufbauten in Schutt und Asche legen, Spaß machte das in unserer Testsession allerdings wenig bis gar nicht. Denn die Maps sind viel zu unübersichtlich gestaltet, der komplette Spielverlauf zu chaotisch. Dadurch, dass sich Gegner über einen Druck auf die Schultertaste dauerhaft anvisieren lassen (sogar durch Wände!), werdet ihr ständig von allen Seiten beschossen, eine Flucht ist nur bedingt möglich. Außerdem sind alle Spieler fast jederzeit dank fetter roter Symbole immer auf der Karte sichtbar. Überraschungsmomente? Fehlanzeige. Abrisszone ist eine ganz große Enttäuschung und nur noch eine Karikatur der ersten Ankündigungen.





Die Fahrphysik ist nicht das Gelbe vom Ei, den Fahrzeugen fehlt es an virtuellem Gewicht.

Schubdüsen freigeschaltet habt, gelingen sehr befriedigende Sprungpassagen und -manöver, etwa das Erklimmen einer Häuserwand plus anschließendem Sprung auf den nebenstehenden Wolkenkratzer. Das fühlt sich tatsächlich ein bisschen so cool wie die Bewegungen in Marvel's Spider-Man (PlayStation 4) an. Allerdings habt ihr in Crackdown 3 hier und da auch mit der Kamera zu kämpfen, die zwar komplett regulierbar ist, in engeren Abschnitten aber auch mal störrisch rumzickt.

Und sonst noch?

Bis zum Ende von Terra Nova könnt ihr etwa 10 bis 12 Stunden Spielzeit einplanen, abseits der Hauptmissionen und dem Aufleveln eures Charakters haben die Entwickler zudem ein paar Nebenaufgaben eingebaut, die von »ganz nett« (Propagandatürme erklimmen um die Stadt zu beschallen) bis hin zu »gähmend uninspiriert« (Informationsfragmente sammeln) reichen. Zudem befreit ihr an bestimmten Punkten Widerstandskämpfer oder findet neue Agenten-DNA, die dann wiederum neue Charaktere freischaltet – spielerisch machen die Neuen aber kaum einen Unterschied. Und schlussendlich könnt ihr die Kampagne im Koop-Modus spielen, was tatsächlich ganz witzig ist. Die eklatanten Kernkritikpunkte kann aber auch der Koop nicht kaschieren.

Sprechen sie Deutsch, äh, Englisch?

Böse Zungen würden sicherlich behaupten, Crackdown 3 hätte eine Cel-Shading-Optik, weil man damit das Alter des Spiels besser kaschieren könne. Tatsächlich passt der comicähnliche Look aber sehr gut zum etwas überdrehten Ansatz, die Framerate blieb bei unserem Test stets konstant, und die Effekte machen ebenfalls einen guten Eindruck.

Auf dem PC kann es allerdings zu Framerate-Rucklern im Menü kommen. Das hängt mit euren DPI-Einstellungen zusammen, die Entwickler arbeiten bereits an einer Lösung. Außerdem schränkt das Spiel auch die Bildwiederholungsrate in der Koop-Kampagne ein: Hier läuft Crackdown 3 lediglich auf 30 Bildern pro Sekunde. Spielt ihr alleine, könnt ihr das fps-Limit deaktivieren.

Generell ist Crackdown 3 zwar hübscher als seine Vorgänger, fällt aber im Vergleich zu ähnlichen, schon älteren Genvertretern wie Saints Row 4 oder GTA 5 merkbar ab. New Providence etwa ist an vielen Stellen texturarm. Weitere Unzulänglichkeiten: Während die Hauptpersonen und -dialoge voll in Deutsch vertont sind, palavern die Fußvolk-Gegner und Passanten noch fröhlich auf Englisch. Außerdem kam es bei unserem Test zu Soundaussetzern. Möglich, dass das noch nachgepatcht wird, aber bei einem Spiel, das derart lange in Entwicklung war, sollten solche Peinlichkeiten nicht passieren. ★



Wenn ihr fleißig euren Stärke-Skill levelt, könnt ihr später auch größere Objekte wie Autos aufheben und durch die Gegend schleudern. Und idealerweise auf Gegner.



Tobias Veltin
@FrischerVeltin



Als großer Fan des ersten Teils fällt es mir nicht leicht das zu sagen, aber Crackdown 3 kommt mindestens fünf Jahre zu spät. Denn Open-World-Spiele haben sich in den letzten Jahren merkbar entwickelt, erzählen zum Beispiel spannende Geschichten oder variieren ihr Gameplay so, dass sie über eine lange Spielzeit tragen. Crackdown 3 wirkt dagegen wie in der Zeit stehen geblieben. Hier blase ich ein generisches Ziel nach dem anderen weg und frage mich, ob da irgendwann noch etwas Cooles kommt. Statt moderner Open-World-Abwechslung bekomme ich hier eine typische Checkliste ohne Überraschungen, ohne Esprit. Und klar, 2007 und 2010 hat das Crackdown-Prinzip noch prima funktioniert, aber die Welt hat sich weitergedreht und es gibt mittlerweile viel bessere und empfehlenswertere Alternativen. Das ist umso trauriger, weil die Mechaniken in Crackdown 3 durchaus solide sind und mir insbesondere die Suche nach den Bewegungs-Orbs enorm viel Spaß macht. So aber bleibt unter dem Strich das ernüchternde Ergebnis einer Entwicklungs-Odyssee, das wahrscheinlich der letzte Nagel für den Sarg der Serie sein wird.

CRACKDOWN 3

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 3470 / AMD FX-6300
Geforce GTX 750 Ti / Radeon R7 260X v3
8 GB RAM, 80 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 4690 / AMD FX-8350
Geforce GTX 970 / Radeon R9 290X
8 GB RAM, 80 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- schicker Cel-Shading-Stil
- saubere Framerate
- ordentliche Effekte bei Explosionen und Beleuchtung
- manchmal Texturarmut
- Soundaussetzer und -probleme

SPIELEDISIGN



- gut inszenierte Action
- freies Bewegen durch die Stadt
- motivierendes Orb-Sammeln
- auf Dauer generische Aufgaben
- Aufschaltssystem nervt am PC

BALANCE



- einfacher Einstieg, gute Lernkurve
- vier Schwierigkeitsgrade
- viele Checkpoints in der Stadt
- stupide Gegner-KI
- kaum Gameplay-Variation

ATMOSPHÄRE / STORY



- tolles Bewegungsgefühl
- solide designte Stadt
- spürbarer Fortschritt
- Story ohne Überraschungen
- inkonsequente deutsche Übersetzung

UMFANG



- große, frei erkundbare Metropole
- zahlreiche Nebenaufgaben
- versteckte Upgrade-Kugeln und Bewegungs-Orbs
- Koop-Kampagne für zwei Spieler
- enttäuschender Versus-Multiplayer

FAZIT

Mechanisch solides, aber auch deutlich veraltetes Open-World-Actionspiel ohne wirkliche Höhepunkte.

