

Shakedown: Hawaii

GTA IN KURZEN HOSEN

Genre: **Action** Publisher: **Vblank Entertainment** Entwickler: **Vblank Entertainment** Termin: **7.5.2019** Sprache: **Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **10 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **ja (Steam)**



Selbst in derartigen Massen sind die Gegner in Shakedown: Hawaii nur Kanonenfutter für unseren ältlichen Helden.

Der Shooter will die Welt der Großkonzerne parodieren und Fans der ersten GTA-Teile abholen. Eines seiner Ziele erreicht das Spiel – das andere vergisst es samt Sonnenbrand am Pixelstrand. Von Florian Zandt

Es ist ein Krampf mit dem Kapitalismus. Einerseits bestimmt er unser Leben und treibt den Fortschritt voran – diesen Artikel hätten wir beispielsweise sonst auf ein Stück Rinde einritzen müssen. Andererseits ist er die Wurzel von allerlei Unrecht und Unglück in der Welt. Der GTA-Klon Shakedown: Hawaii nimmt uns mit auf diese dunkle Seite des Geldes und schickt den Helden auf eine verpixelte Open-World-Version der zentralpazifischen Insel. Der Twist: Auf dem Papier ist keine der Spielfiguren kriminell.

Eure primäre Spielfigur, der ergraute Geschäftsführer »The CEO«, hat seinen Konzern immerhin auf einem halbwegs legalen

Fundament aufgebaut. Dumm nur, dass seine Firma nach einer Auszeit am Strand kurz vor dem Aufkauf durch den Erzrivalen steht. Eure Aufgabe: die Insel mit Marketing-Blennderei und Blei zurückzuerobern. Also schießt ihr euch mit dem CEO, seinem Sohn Scooter und seinem Handlanger Al (beide bekommt ihr nur in speziellen Missionen zu Gesicht) in Twin-Stick-Shooter-Manier durch eine knallbunte 16-Bit-Pixel-Spielwelt.

Pfusch am Bau

Einen Großteil der Zeit verbringt ihr mit den Story-Missionen, in denen sich der CEO von einer schlechten Business-Entscheidung zur nächsten hangelt. Obwohl viele dieser Missionen nach Schema »Lege X Gegner um« ablaufen und sich alle drei Charaktere exakt gleich steuern, gibt es durchaus Lichtblicke im Missionsdesign. Um euren Konkurrenten zu diskreditieren, müsst ihr beispielsweise als CEO in dessen Hotel einsteigen und mit einem Fön die Wärmeisolierung der Fenster sabotieren. Daraufhin hagelt es schlechte

Online-Bewertungen für die Luxusabsteige – das erinnert positiv an den Anarcho-Humor der frühen GTA-Teile. Das völlige Unverständnis des CEOs für Trends wie Video-Streaming oder Fairtrade-Lebensmittel ist unterhaltsam, wird aber durch ausgelutschte Klischees untergraben.

Dabei zeigt sich die offene Welt mit ihren frei begehbaren Ladengeschäften und unterschiedlichen erkundbaren Arealen wie Stränden, Wäldern, Wohn- und Industriegebieten durchaus schrill. Die Figuren, die Shakedown: Hawaii in seiner Spielwelt platziert, sind bunt und detailliert. Aber letztlich bleiben sie austauschbar. Ähnlich ist es mit der örtlichen Polizei. Sobald ihr mehr als zwei oder drei Passanten, äh, touchiert, steigt zwar euer Fahndungslevel und die Uniformträger heften sich an eure Fersen. Dass die Gesetzeshüter dabei gegen den Verkehr immun sind, ist ebenso unsinnig wie die Tatsache, dass ihr ganze Bataillone ohne Probleme ausradiert – und sich das nicht auf euer Fahndungslevel auswirkt.



Florian Zandt
@zandterbird



Prinzipiell darf Satire alles – wenn sie ein Ziel oder einen Auftrag verfolgt und im Idealfall nach oben und nicht nach unten tritt. Shakedown: Hawaii will den Kapitalismus in seinen schlimmsten Auswüchsen parodieren, bietet mir dafür aber zu viele Abziehbildchen-Charaktere, zu viele dumme Klischees und zu wenig echte Aussage. Auch spielerisch hätte es gerne ein bisschen mehr sein dürfen. Bis auf einige amüsante Missionen – ich sage nur gesprengte Toiletten und Versicherungsbetrug durch Bananenschalen – läuft der GTA-Klon nach Schema F ab. Stilistisch trifft Shakedown: Hawaii mit seinem 16-Bit-Look und seinem tollen Soundtrack zwar voll ins Schwarze, einen ähnlichen Mix bekommen Retro-GTA-Fans aber auch mit dem Vorgänger Retro City Rampage in der DX-Version – ohne aufgepfropfte, letztlich unnötige Wirtschaftssimulations-Elemente.

Häuslebauer auf Hawaiianisch

Ähnlich eindimensional präsentieren sich die diversen Läden, die ihr während und zwischen den Missionen völlig frei aufsuchen und mit eurem Geld bewerfen dürft. Ob die Autolackiererei (die euch die Polizisten vom Hals schafft), der Waffenladen (der euch mit allen Knarren von Pistolen bis hin zu Raketenwerfern versorgt), oder die Klinik (in der ihr – letztlich nur kosmetische – Upgrades wie Doppelsprünge oder höherer Laufgeschwindigkeit kauft): Habt ihr ein Geschäft gesehen, habt ihr alle gesehen.

Ihr könnt die immer gleichen Geschäfte, Kliniken usw. allerdings nicht links liegen lassen. Denn um in Shakedown: Hawaii für Geldfluss zu sorgen, müsst ihr euer in Missionen verdientes Geld in Immobilien investieren. Dieses Mikromanagement erledigt ihr auf der Übersichtskarte der Insel. Hier könnt ihr beispielsweise Wohnungen, die



Obwohl das Spielprinzip äußerst simpel ist, hilft das Tutorial Genre-Neulingen beim Einstieg.

besagten Geschäfte und später sogar den Flughafen der Insel kaufen und euch so täglich neues Geld in die Kassen spülen lassen. Netter Bonus: Besitzt ihr beispielsweise alle Waffenläden, erhaltet ihr dort Rabatt.

Große Welle, wenig dahinter

Mit Umsatz-Multiplikatoren wie Lobbyisten oder dem Einsatz von Tracking-Pixeln für bessere Online-Werbung generiert ihr sogar noch mehr Kohle. Das ist zwar ein netter Seitenhieb auf die Methoden in der heutigen Marketingwelt, aber mehr ist aus dem recht dünnen Wirtschaftssimulationsanteil nicht herauszuholen. Wie aufgepfropft der im Endeffekt ist, schlägt sich im Spiel deutlich nieder. Trotz vollem Firmenkonto meckert der CEO ständig über seine Finanzen.

Immerhin: In den kurzweiligen Arcade-Herausforderungen ist die Eindimensionalität kein Problem, wenn ihr beispielsweise mit einem Monster-Truck innerhalb eines Zeitlimits möglichst viele Fahrzeuge plätten müsst. Auswirkungen auf das Spiel selbst hat das allerdings keine, und auch die Highscores finden sich nicht etwa in globalen Leaderboards oder Ähnlichem wieder. Ihr macht das also nur für euch. Auch mal wieder schön. Zumal dieser Arcade-Modus echt unterhaltsam ist, während die Free-

Roam-Fahrerei völlig unnütz wirkt. Hier könnt ihr zwar auch durch die Gegend brausen, mit Waffen um euch ballern und euch neue Outfits zulegen. Weil ihr dabei ohne Ende Geld habt und es keine echten Aufgaben gibt, funktioniert dieser Spieltyp nicht mal als konsequenzfreier Sandkasten. Die unendliche Freiheit ist schlichtweg langweilig. Mit Shakedown: Hawaii ist es also ein bisschen wie mit dem Kapitalismus, den es zu parodieren versucht: Manche Teile davon braucht man irgendwie – und manche machen nur unglücklich. ★

SHAKEDOWN: HAWAII

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 Duo E4400 / Athlon X2 4400
Intel HD4000 / Radeon R7
2 GB RAM, 150 MB Festplatte

EMPFOHLEN

Core 2 Quad Q6600 / Athlon X4 640
Geforce GTX 660 / Radeon HD 7850
4 GB RAM, 150 MB Festplatte

PRÄSENTATION



- schicker 16-Bit-Grafikstil
- toller Retro-Soundtrack
- detaillierte Umgebungen
- satte Soundeffekte
- mittelmäßige Animationen

SPIELEDISIGN



- gut umgesetzter Twin-Stick-Shooter
- kreative Missionen
- Upgrade-Möglichkeiten
- Charaktere spielen sich gleich
- Mikromanagement überflüssig

BALANCE



- ausführliches Tutorial
- Waffen mit Vor- und Nachteilen
- Geldüberfluss im Wirtschaftsteil
- Polizei an jeder Ecke
- Gegner in Summe zu leicht

ATMOSPHÄRE / STORY



- farbenfrohe Spielwelt
- zahlreiche Popkultur-Versatzstücke
- Retro-Gefühl
- Satire greift zu kurz
- flache Charaktere

UMFANG



- über 100 Story-Missionen
- Arcade-Herausforderungen
- freies Spiel nach Ende der Kampagne
- Spielwelt bietet wenig Beschäftigung
- unnützer Free-Roam-Modus

FAZIT

Neben flachen Witzen und ebensolchen Figuren bietet das Pixel-GTA kurzweilige Action, der es allerdings an Substanz fehlt.



Auf der Übersichtskarte der Insel baut ihr euer zu rettendes Firmenimperium weiter aus, müsst euch dafür aber durch allerlei dröge Menüs kämpfen – BWL ist eben anstrengend.