

EIN AMERIKANISCHER XCOM-TRAUM?

Genre: **Rundentaktik** Publisher: **Paradox Interactive** Entwickler: **Romero Games** Termin: **1.12. 2020**

Empire of Sin ist das eine XCOM, das wir unbedingt noch brauchen. Ein Mafia-Träumchen, eine fantastische Nische – doch die Preview-Version rumort.

Von Dmitry Halley

Empire of Sin wird XCOM im Mafia-Szenario. Chicago in den 1920ern, Prohibition, Schnapsschmuggel, Tommy Guns, Cosa Nostra, Schutzgeld, Bandenkrieg. Einen ganzen Tag lang haben wir uns als Gangster Salazar Reyna in Chicago einen Namen gemacht. Und ja, zwischen all dem Erpressen, Schießen, Prügeln und Feilschen entfaltet Empire of Sin eine ganz einzigartige XCOM-Magie. Doch für den Genretraum müssen die Entwickler noch einige Erbsen aus den Matratzen pulen.

Es war einmal in Amerika

Salazar Reyna ist ein Arschloch. Bereits im Taxi nach Chicago blafft er den geschwätzi-

gen Fahrer an, bloß keine dummen Fragen zu stellen. Selbst die netteren Dialogoptionen in Empire of Sin triefen vor Drohungen und Beleidigungen. Erst als uns der Taxifahrer mit der Chicagoer Unterwelt verknüpft, klopfen wir ihm auf die Schulter. Und nach einem ausführlichen Tutorial war's das auch erstmal mit einem Storyrahmen: Als Salazar Reyna geht's direkt ans Eingemachte. Deshalb rekrutieren wir uns prompt zwei, drei Gangster. Weil uns keiner kennt, heuern im ersten Schritt nur ein paar schwachbrüstige Leute an: ein abgehalfterter Ex-Soldat, eine abenteuerlustige Gaunerin im Amelia-Earhart-Look sowie ein sanfter Riese mit Sprengstoff fetisch. Es gibt Dutzende einzigartige Gaunerinnen wie Gauner mit eigenen Stärken, Schwächen und Marotten. Salazar ruft die Bande zusammen, und wir überfallen geschwind eine geheime Schnapsbrennerei.

Empire of Sin ist eine Sandbox: Ihr könnt eure Mobster aus der Draufsicht durch ganz Chicago schicken. An der falschen Straßen-

ecke werden sie dann zwar erschossen, aber so funktioniert der amerikanische Traum nun mal – theoretisch steht euch die Welt offen. Reyna erobert die ersten Geschäfte, errichtet Schnapsbrennereien, geheime Kneipen, Bordelle, Hotels.

Immer wieder tauchen dynamische Quests auf, die uns den Gangsteralltag ein wenig strukturieren und für Abwechslung sorgen sollen: Braue soundso viele Fässer, werde die Behörden los, lösche Gegenspieler XY aus. Auch unsere Gefährten spendieren uns immer mal wieder eine Mission. In Empire of Sin wird aber lange nicht so viel gemanagt wie geballert.

Stadt ohne Gnade

Sobald zwei verfeindete Parteien aufeinanderprallen, schaltet das Spiel in den Rundentaktikmodus. Wie in XCOM zieht ihr eure Mobster strategisch von Deckung zu Deckung und wägt ab: Schieße ich mit geringer Trefferwahrscheinlichkeit auf den Kopf? Gehe ich mit meinem Haudrauf in den Nahkampf? Welche Ausgänge muss ich decken? Das spielt sich für Genrekenner so vertraut wie intuitiv – was allerdings auch an der überschaubaren Komplexität liegt.

Zumindest unsere Anspielversion forderte uns strategisch selten wirklich heraus. Unseren Schrotflinten-Dude lassen wir einen Bereich automatisch decken, um Feinde in deren Zug zu stoppen. Den Doktor beladen wir mit Erste-Hilfe-Kits. Salazar Reyna selbst kann im Notfall per Spezialfähigkeit mit seinen Kanonen wild um sich ballern und mehrere Ziele gleichzeitig treffen. Und die Scharfschützin entpuppt sich als Supereinheit, weil niemand so zuverlässig Feinde aus der Landschaft pflückt. Mit dieser einen Strategie nehmen wir in den ersten Spielstunden jedes feindliche Gebäude ein.

Erst im weiteren Spielverlauf müssen wir ein bisschen umdenken, weil unser Salazar Reyna natürlich nicht der einzige Big Player in Chicago ist. An größeren Bandenkriegen sind dann plötzlich mehrere Parteien beteiligt – auch die Polizei. Auf offener Straße wird das Positionieren dadurch merklich komplexer,



Mit Salazars Spezialfähigkeit entfesseln wir einen Kugelsturm, der mehrere Gegner im Umkreis trifft.

allerdings nie herausragend anspruchsvoll. Trotzdem: Auf dem Papier ist dieser Mix aus Mafia-Management und XCOM-Schießereien famos. Mit eroberten Gebäuden bauen wir unser Alkoholimperium aus, mit der Zeit meistern unsere Gangster neue Fertigkeiten und Waffen – und mit steigendem Ruf rekrutieren wir mächtigere Mobster und schmieden Allianzen mit anderen Parteien. Sogar Bandenkriege lassen sich gegen isolierte Familien organisieren. Cool! In der Theorie.

Reine Nervensache

Empire of Sin muss all diesen Versprechen erst noch gerecht werden. Der Demo-Build litt nämlich unter nervigen Problemen – Bugs, Balancing-Unstimmigkeiten, KI-Aussetzern. Hier nur ein kleines Ensemble:

- Gegnerische Faustschläge verursachten plötzlich keinen Schaden mehr bei uns.
- Feinde rennen mitten in einen Pulk aus Gegnern und lassen sich erschießen.
- Dieselbe Quest taucht zweimal hintereinander in unserem Log auf.
- Salazar Reyna glitcht ohne Waffe durch die Landschaft.
- Einheiten stehen tatenlos rum, statt unsere Befehle zu befolgen.

Einige Probleme wirken tiefer. Das Präzisionsgewehr entpuppt sich als mit Abstand beste Waffe, mit der sich jedes Problem lösen lässt. Die Maschinenpistole will hingegen aus keiner Distanz wirklich Schaden anrichten. Zwei Felder vor dem Feind hatten wir damit bloß 20 Prozent Trefferchance – was sich bei so einer klassischen Hüftfeuerbleischleuder irgendwie falsch anfühlt. Einmal wechselt das Spiel in den Kampf, weil zwei verfeindete Banden auf offener Straße aufeinander schießen. Blöd nur, dass wir mit beiden Seiten befreundet sind. Deshalb hocken wir tatenlos rum und klicken immer wieder »Zug beenden«, bis die KI sich gegenseitig ausradert. Diese Probleme bremsen den Spielfluss ungemein – und sie machen die Gefechte auch unangenehm gleichförmig. Die KI handelt immer gleich,



Mit automatischen Waffen wie Maschinenpistolen müssen wir ganz nah ran an den Feind.

lässt sich stets mit denselben Waffen und derselben Strategie ausknipsen. Und andauernd werden wir auf offener Straße in irgendwelche Konflikte gezogen, die dann aber nur aus lahmen Schießereien gegen zwei lausige Banditen bestehen.

Tödliche Versprechen

Empire of Sin ist noch kein Angebot, das man ... ihr wisst schon. Nicht ablehnen und so. Aber es könnte eines werden. Das Fundament für einen tollen Mix aus Mafia-XCOM und Gangstersimulation ist gelegt, doch der Erfolg hängt letztlich an zwei Fragen: Bekommen die Entwickler all die Bugs und Balancing-Probleme rechtzeitig in den Griff? Und hat Empire of Sin ein spannendes und strategisch forderndes Latgame? Wir können derzeit nämlich noch nicht einschätzen, inwieweit sich Empire of Sin im späteren Verlauf der Kampagne verändert. Verdichten sich die Quests um unseren Salazar Reyna noch zu einer spannenden Hintergrundgeschichte? Entwickeln sich interessante Dynamiken zwischen den Mobstern? Innerhalb unserer Truppe soll's beispielsweise Romanzen geben. Und entfaltet sich das Aufbauen von Schnapsbrennereien, geheimen Spelunken, Bordellen und Co. noch als forderndes

High-Level-Play, das die ewigen Hinterhofschießereien ablöst? Letzteres würde zum einen der Gleichförmigkeit entgegenwirken, die in der Demo nach Schießerei dröflig allmählich aufkam. Und es würde ja auch zum Szenario passen: Am Anfang macht sich der Don die Hände schmutzig, am Ende verwaltet und organisiert er vor allem vom Schreibtisch aus. Dass sich das Endgame derart entfaltet, halten wir für gut möglich.

Viel stärkere Kopfschmerzen bereiten uns hingegen die ganzen Bugs. Empire of Sin soll noch 2020 erscheinen. Um die Mobster-Sim bis dahin auf Hochglanz zu polieren, werden die Entwickler ganz schön auf die Matratzen gehen müssen. ★

Meinung

Dimitry Halley
@dimi_halley



Ich habe Empire of Sin schon auf der gamescom gespielt – und mich bereits damals in die Idee verliebt. Als Fan der spärlichen Mafia-Sims, die es da draußen gibt, hing ich an Brenda Romeros Lippen, als sie von der Prohibition, dem Gangster-geplagten Chicago und ihrer Vision für Empire of Sin erzählte. Und das Gameplay vermittelt damals schon eben diese Vision: knackige Taktikkämpfe, ein vielseitiges Ensemble, den Charme des 1920er-Chicago, raue Gangsterdialoge, bleihaltige Luft – toll! Umso mehr deprimiert natürlich, dass sich der 2020er-Build des Spiels kaum von dem unterscheidet, was ich damals schon gespielt habe. Empire of Sin hat nach wie vor fantastische Ideen, aber auch nach wie vor viele technische und spielmechanische Unstimmigkeiten. Eine Vision alleine reicht eben nicht, am Ende muss eine Sandbox für Dutzende Stunden und Dutzende Anläufe unterhalten. Falls die Entwickler bei dem 2020er-Release bleiben, könnte das ein holpriges Unterfangen werden.



Alle Charaktere besitzen Traits und einen Talentbaum, aus dem ihr neue Fähigkeiten wählt.