

Empire of Sin

VIEL FLAIR, WENIG TIEFE

Genre: **Strategie** Publisher: **Paradox Interactive** Entwickler: **Romero Games** Termin: **1.12.2020** Sprache: **Englisch, Deutsch**
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **-**

XCOM-Rundentaktik trifft Wirtschaftssimulation, und das im Prohibitions-Chicago der 20er-Jahre.

Von Manuel Fritsch

Empire of Sin spielt in der Zeit der Prohibition in den USA. Das Verbot von Alkohol befeuerte damals, Anfang des 20. Jahrhunderts, eine Art Schattenindustrie, durch die Menschen wie Al Capone reich, mächtig und bekannt wurden. Wir nehmen uns Al als Vorbild und starten ein eigenes Sündenimperium. Dazu wählen wir einen von insgesamt 14 teils historisch belegten, teils fiktiven Anführern aus. Jede Figur hat nicht nur einzigartige Fähigkeiten im Kampf, sondern auch eine eigene Kampagne, die ihren persönlichen Werdegang erzählt und sogar Entscheidungen zulässt. Streben wir einen Sitz im Rathaus an und helfen dem Bürgermeister? Oder hintergehen wir ihn? Diese persönlichen Geschichten sind ein Alleinstellungsmerkmal von Empire of Sin, bleiben spielerisch jedoch belanglos und dienen lediglich der Atmosphäre. Das gilt traurigerweise auch für andere Spielelemente.

Schwache Wirtschaftssimulation

Als Neuankömmling in Chicago fangen wir klein an und eröffnen unser erstes Speakeasy – so nennt man die illegalen Bars zur Zeit



Im Kern ist Empire of Sin ein Rundentategiespiel. Die Kämpfe steuern sich wie in XCOM, jede Einheit hat zwei Aktionen, Spezialattacken, und auch der bekannte Overwatch-Modus ist enthalten.

der Prohibition – sowie eine Brauerei, um unser Etablissement auch mit Alkohol beliefern zu können. Außerdem können wir zusätzlich Casinos, Bordelle und Hotels gründen und managen. Jeder Gebäudetyp hat fünf Ausbaustufen in unterschiedlichen Bereichen. Bei der Brauerei erhöhen wir etwa bei ausreichendem Kontostand die Qualität des Alkohols sowie die Lagerkapazitäten, während im Bordell und in den Bars die Einrichtung im Vordergrund steht. Falls wir Stress mit der Polizei umgehen möchten,

empfiehlt es sich, den Gesetzeshütern ab und an einen dicken Batzen Scheine auf den Tisch zu legen. So reizvoll dieser strategische Wirtschaftsaspekt auch klingt: Spielerisch ist er nur sehr rudimentär umgesetzt. Mit wenigen Klicks bauen wir in vorgefertigten Stufen Gebäude aus, die daraufhin monatlich immer mehr Geld abwerfen. Das ist in keinem der fünf Schwierigkeitsgrade fordernd oder besonders gut ausbalanciert. Um Angestellte oder Logistik müssen wir uns nicht kümmern, und nach der ersten Spielstunde schwimmen wir in Geld.



Neben den Kämpfen spielt die Wirtschaft eine große Rolle. Viel Zeit verbringen wir auf der Strategieebene und planen unsere nächsten Übernahmen oder investieren in neue Wirtschaftszweige.

Fokus auf Bandenkrieg

Da das Spiel nur gewonnen werden kann, wenn wir alle gegnerischen Bosse um die Ecke bringen, ist gutes und nachhaltiges Wirtschaften auch gar nicht nötig. Alternative Gewinnbedingungen gibt es nicht. Der Management-Teil nimmt viel Spielzeit ein, trotzdem ist es nicht möglich, Konkurrenten in den Bankrott zu treiben. Diese Ausrichtung zwingt uns regelrecht dazu, gewalttätig vorzugehen. Das wird obendrein dadurch verschärft, dass wir nach dem Tod eines Kontrahenten all seine Immobilien erben und damit noch reicher werden. Spätestens mit dieser Regel nimmt sich der wirtschaftliche Aspekt seine Daseinsberechtigung.

Um die ungeliebte Konkurrenz auszulöschen, brauchen wir allerdings erst mal schlagkräftiges Personal. Das heuern wir in

Meinung

Manuel Fritsch
@manuspielt



Genre und Setting? Genau meins! Dass die Rundentaktik gerade mal solide ist und wenig Neues wagt: geschenkt! Schließlich hatte ich mich doch vor allem auf den Wirtschaftsaspekt gefreut, der mir verspricht, dass ich mich zum größten Boss der Unterwelt emporschwingen kann. Was dann wirklich im Spiel davon übrig bleibt, ist allerdings eher enttäuschend.

Natürlich konnte ich trotz aller Kritik am Spiel nicht eher aufhören, bevor ich alle Gangsterbosse für immer schlafen gelegt hatte und Chicago unter meiner alleinigen Kontrolle war. Richtig Spaß gemacht hat das in den letzten Stunden jedoch nicht mehr, sondern fühlte sich mehr nach Arbeit an. Gerade die Kämpfe gegen die anderen Bosse sind hier enttäuschend. Sie wären ideal dafür geeignet gewesen, auch spät im Spiel noch Inszenierungs-Highlights zu bieten. Stattdessen gibt es Standardkost und Checklisten-Fleißarbeit.

Um thematisch im Bild zu bleiben: Empire of Sin ist der Fusel unter den Rundenstrategiespielen. Die ersten Schlucke schmecken noch richtig gut, und man bekommt zu nächst auch, was man erwartet. Aber dann wachen wir am nächsten Morgen mit Schädel und einer pelzigen Zunge auf und fragen uns, ob es diese Sünde wert war.

einer Art Jobbörse an. Nach gezahltem Vor-schuss können wir dann mit bis zu zehn Handlangern die Angriffe auf gegnerische Läden oder Fabriken planen. Töten wir alle Wachen vor und im Gebäude, gehört es fortan uns – oder wir plündern es kurzerhand.

Solche Übernahmen bleiben nicht ohne Konsequenzen und verschlechtern unser Ansehen beim ehemaligen Besitzer, der daraufhin zum Gespräch (gut geschriebene, überzeugend dargestellte Dialoge mit diversen Antwortmöglichkeiten) bittet oder direkt den Bandenkrieg ausruft. Ob wir dieses Treffen annehmen, liegt ganz bei uns.

Starke Attacken ohne Balance

Die Kämpfe fühlen sich für Genrekennner vertraut an und übernehmen, was seit den XCOM-Reboots zum Standard wurde: Jede Figur hat zwei Aktionen, um in Deckung zu gehen und zu schießen. Zusätzlich erlernt jede Charakterklasse über die Zeit neue Fähigkeiten. In einem Talentbaum weisen wir den Figuren starke Spezialattacken oder auch passive Eigenschaften wie das automatische Zurückschlagen bei Nahkampfan-griffen zu. Die Anführer haben bereits zu Beginn eine einzigartige Fähigkeit, die so stark ist, dass sie sich oft unfair anfühlt. Daniel McKee Jackson, der Totengräber, entleert als Aktion ein komplettes Magazin in die Geg-



Im Unterschlupf verwalten wir unser Imperium, bestechen die Polizei, erhöhen die Sicherheit in unseren Casinos und Bordellen oder die Produktionskapazitäten der Brauereien.

ner und wechselt automatisch zum nächsten Ziel, was teilweise schon in der ersten Runde für drei, vier Leichen sorgt.

Monotone Kämpfe

Schön gemacht: Alle Söldner hegen dynamische Beziehungen untereinander. Ganoven verweigern zum Beispiel die Zusammenarbeit mit bestimmten Personen, andere wiederum sind gut befreundet oder verlieben sich. Das wirkt sich auch in den Kämpfen aus: Unser Vollstrecker Tommy »Dr. Death« Biscuits weigerte sich beispielsweise in einem wichtigen Kampf, die Scharfschützin des gegnerischen Clans anzugreifen, da er eine heimliche Beziehung mit ihr führte.

Diese kleinen Einzigartigkeiten täuschen aber nicht darüber hinweg, dass sich die Gefechte nahezu immer gleich spielen und Empire of Sin in diesem Aspekt einfach zu wenig Abwechslung bietet. Die Locations sind sehr begrenzt und wiederholen sich ständig.

Die Gegnervielfalt ist ebenfalls sehr gering. Selbst hochrangige Wachen haben lediglich mehr Lebenspunkte, bessere Waffen und Panzerung als der Standard-Straßenschläger. Situationen, in denen sich auch mal eine benachbarte Bande einmischt oder die Polizei ins Geschehen eingreift, sind die absolute Ausnahme.

Eine verpasste Chance sind obendrein die lahmen Bosskämpfe, die sich in nichts von regulären Gefechten unterscheiden und weder spielerisch noch inszenatorisch genutzt werden. Statt eines großen, emotionalen Showdowns oder speziellen strategischen Herausforderungen sind diese Kämpfe einfach nur zäher und schwieriger, da wir es mit mehr Gegnern gleichzeitig aufnehmen müssen. Generell ist das Kampfsystem schlecht ausbalanciert. Die Übernahme feindlicher Gebäude ist oft viel zu einfach, und gegnerische Angriffe auf unsere Einrichtungen werden auf Dauer schlicht nervig.

Witzige Nebenquests

Nur vereinzelt können Probleme auch mal gewaltfrei gelöst werden, beispielsweise als

wir unseren Freund in einer Nebenquest bei einem Date begleiten und ihn vom Trinken abhalten, sodass er sich nicht verplappert.

Empire of Sin ist ein Genremix, der mit ein paar neuen Ansätzen aufwartet, diese aber nicht konsequent umsetzt und an der Balance scheitert. Insgesamt bleibt ein wenig befriedigendes Konstrukt übrig, das sowohl bei der Rundenstrategie als auch im Wirtschaftsteil zu wenig Tiefgang und Entfaltungsmöglichkeiten bietet. ★

EMPIRE OF SIN

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3 530 / AMD Phenom II X3 720
GeForce GTX 460 / Radeon R7 250
4 GB RAM, 10 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 4460 / AMD Ryzen 5 3400G
GeForce GTX 770 / Radeon RX 470
8 GB RAM, 10 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- stilsicheres 20er-Ambiente
- gute englische Sprecher
- stimmungsvoller Jazz-Soundtrack
- gelegentlich Grafik- und Clipping-Fehler
- Laufanimationen teilweise fehlerhaft

SPIELDESIGN

- solide Rundentaktik
- Strategieebene erlaubt viele eigene Entscheidungen
- Wirtschaftsaspekt ohne Tiefe
- monotone Pflichtkämpfe
- mangelnde Gegner- und Location-Vielfalt

BALANCE

- gelungenes und umfangreiches Tutorial
- fünf Schwierigkeitsgrade
- Bossfähigkeiten teils viel zu stark
- Wirtschaft läuft von alleine
- unbalancierte Gefechte

ATMOSPHÄRE / STORY

- klischeehafter, aber gelungener Gangster-Flair
- kreative Nebenquests
- dynamische Beziehungen der Söldner
- Bosse statisch
- Bosskämpfe laufen wie Standardgefechte ab

UMFANG

- 14 unterschiedliche Anführer/innen
- jede Hauptfigur mit eigener Story
- zehn Stadtteile von Chicago
- hoher Wiederspielwert
- sehr kleine Levels, wiederholen sich schnell

FAZIT

Solide Rundentaktik im coolen Gangster-Setting mit Wirtschaftsebene, der es jedoch an spielerischer Tiefe und Feinschliff fehlt.

69