

Industria

DER ERBE VON HALF-LIFE 2

Genre: **Shooter** Publisher: **Headup Games** Entwickler: **Bleakmill** Termin: **30.9.2021** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **4 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **-**

Storylastige Singleplayer-Shooter gibt's heute wenige. Industria überzeugt mit Atmosphäre, aber reicht's für mehr als ein kurzes Aufflackern alter Stärken? Von Peter Bathge

Manche Spiele hinterlassen bei uns mehr Eindruck als andere. Mein Kollege Christian Fritz Schneider kann davon ein Liedchen singen. 2020 hat sich unser Shooter-Connaisseur in die ersten Videos von Industria verliebt und kam seitdem nicht los davon. Jeder neue Trailer wurde im GameStar-Kanal auf YouTube gepostet, Fritz sprach mit den Entwicklern und hat schließlich sogar sein Testvideo (das ihr auch auf der Heft-DVD findet) pünktlich zum Release veröffentlicht.

Inzwischen habe ich Industria selbst gespielt und kann Fritzens Faszination verstehen. Was das kleine Entwicklerteam Bleakmill hier auf die Beine gestellt hat (der Großteil des Spiels wurde von zwei Menschen erschaffen), ist beeindruckend. In-

dustria blutet Atmosphäre, zitiert Half-Life 2 an jeder Ecke und lässt einen immer neugierig darauf zurück, was hinter der nächsten Ecke wartet. Aber ist das wirklich der einzige Grund, warum mir dieses Spiel auch nach dem Ende in Erinnerung bleiben wird? Nun, sagen wir so: Es ist kompliziert.

Industria macht neugierig

In Zeiten riesiger Open Worlds mit anrangelnden To-do-Listen und vor Fragezeichen wimmelnden Weltkarten verlieren viele Spiele an Tempo und Dringlichkeit. Da ist ein fokussierter Kampagnenverlauf wie in Industria eine willkommene Abwechslung: Vom spannenden Storybeginn über den Wechsel in eine fremde Stadt bis hin zum überraschend abrupten Ende weist die Kampagne des Ego-Shooters kein überflüssiges Fett auf. Es gibt keine Sammelgegenstände oder Nebenquests, nichts was ablenkt. Stattdessen erwartet euch eine stringente und lineare Story mit einer festen Abfolge von Levels.

Das kann man als gutes altes Storytelling der Marke Half-Life 2 bezeichnen und liegt damit nicht so falsch: Wie im großen Vorbild

erlebt ihr alle Geschehnisse aus der Ego-Perspektive. Am Tag des Mauerfalls im Herbst 1989 eilt die Wissenschaftlerin Nora im nächtlichen Berlin zum nahen Forschungsinstitut, wo sie zusammen mit ihrem Partner Walter Experimente an einer Computer-KI namens Atlas vorgenommen hat. Was danach passiert ... das solltet ihr am besten selbst herausfinden. Die Story wird durch viele Dialoge getragen, die ausschließlich in englischer Sprache präsentiert werden, allerdings gibt's auf Wunsch gute deutsche Untertitel.

Immer den Bröseln nach

Die Handlung beginnt mysteriös und lässt einen lange im Unklaren darüber, was gerade passiert. Industria schafft es dabei, eine Spur aus Brotkrumen auszulegen, der man gerne folgt. Ich verliere mich in der schön gestalteten Welt des Spiels und möchte mehr über die Hintergründe erfahren. Ein paar wenige zu findende Textdokumente schmücken die Geschichte weiter aus.

Es sind dieses spannende Setting und die dort aufgebaute Atmosphäre, die zwei der

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr die Atmosphäre von City 17 aus HL2 liebt.
- ... Ego-Shooter eine Geschichte erzählen müssen.
- ... ihr mutigen Ideen gern eine Chance gebt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr eine komplette Storykampagne erwartet.
- ... ihr lieber lange Spiele mögt als kurze.



Manchmal müsst ihr kleine Rätsel lösen, teils auch physikbasiert.

Roboterhunde greifen in Rudeln an und schlucken eine Menge Kugeln.





Ihr kämpft ausschließlich gegen Roboter, Bosskämpfe gibt es keine. Die Spitzhacke ersetzt hier Gordon Freemans Brechstange.



Riesige Metallmonster fräsen sich durch die Stadt, das erinnert an City 17 aus Half-Life 2.

größten Stärken von Industria darstellen. Der Vergleich mit Half-Life 2 ist weder oberflächlich noch kommt er von ungefähr. Die Architektur der Stadt, in der sich maschinelle Elemente aus Stahl und Technik brutal in die pittoresken, an Pariser Fassaden erinnernden Straßen fräsen, erinnert von der ersten Minute an an City 17. Das Leveldesign bietet genug Abwechslung, schickt euch durch düstere Korridore, in die Eingeweide der Stadt und dann wieder auf ihre Dächer, an Eisenbahnschienen entlang und schließlich hinaus aufs Land.

Ihr durchstreift in Industria eine Geisterstadt, die sich aber dennoch so anfühlt, als hätten hier erst kürzlich noch Menschen gewohnt. Die weitestgehende Stille passt dazu und lässt viel Raum, um den Schauplatz zu erfühlen. Sie wird nur noch betont von wenigen, gut ausgewählten Musikstücken und den Störgeräuschen, die Roboter beim Exitus von sich geben. Könnte ich Industria rein anhand dieser außerordentlich gelungenen Aspekte bewerten, das Spiel würde einen Award bekommen. Doch es gibt schwerwiegende Mängel, die dagegen sprechen.

Schon leicht rostig

Spielerisch erwartet euch in Industria ein Mix aus eher altmodischen Ballereien, kleinen Rätseln und dem Erkunden der verwinkelten Levels. Nora erhält im Spielverlauf fünf Waffen, von denen sich einzig das Scharfschützengewehr stark von dem Arsenal in Half-Life 2 abhebt; statt einer Brechstange nutzt die Heldin im Nahkampf eine Spitzhacke. Mit der zerschlagt ihr unzählige Kisten mit Munition, manchmal aber auch Bretter, die den Weg versperren.

Fünf unterschiedliche Robotervarianten stellen sich euch im Spielverlauf in den Weg, die KI ist zweckmäßig, die Gefechte spielen sich schnell und unkompliziert. Wer Industria vor allem aus Lust auf fordernde Schießereien kaufen will, sollte sich das vielleicht nochmal überlegen. Treffer-Feedback und Waffen sind solider Durchschnitt, und nach besonderen Kampfsituationen muss man mit der Lupe suchen. Auch findet sich im ganzen Spiel kein einziger Bosskampf. Bis zu drei Heiltränke darf Nora mit sich führen, im höheren der zwei Schwierigkeitsgrade machen sich diese ebenso wie

neue Munition sehr rar. Der Hardcore-Modus schränkt zudem das Speichern ein; die fairen Checkpoints sind hier deaktiviert, stattdessen könnt ihr euren Fortschritt nur an vereinzelt Schreibmaschinen sichern.

Ruckelroboter

Es gibt zudem eine Reihe technischer Probleme. Die Performance geht bei aktiviertem Raytracing trotz RTX-Grafikkarte in die Knie. Dazu gibt es stellenweise unsaubere Texturübergänge; manchmal gelangt man durch einen Glitch in ein Haus, das eigentlich verschlossen ist, und kann durch die Levelarchitektur hindurchschauen.

Wichtige Info: Industria ist kaum mehr als ein Spiel für einen Nachmittag. Je nach Spieltempo seht ihr die Endsequenz nach zwei bis vier Spielstunden. Schwerer als die Kürze wiegt jedoch der Umstand, dass im Finale viele Fragen offengelassen werden. Auch hier gibt's also wieder eine Parallele zu Half-Life 2, noch verschärft dadurch, dass

ein Twist in letzter Minute wenig Wirkung zeigt und der Klimax ausbleibt.

Eher befremdlich wirken zudem immer wieder eingestreute Besuche in einer mysteriösen Bibliothek, wo ihr auf einer Bühne fragwürdiges Laientheater bestaunt. In diesen Momenten wirkt Industria präntziös und abgehoben, so als versuche das Spiel, der eigentlich simplen Geschichte eine philosophische Ebene zu verleihen, die auch bei genauerer Betrachtung schlichtweg nicht existiert. Trotz toller Ansätze bleibt so vor allem Ärger zurück über das, was Industria nicht geworden ist (ein vollwertiges Spiel), und Wehmut bei der Erinnerung an das, was es so großartig macht (die Atmosphäre). ★

MEINUNG

Peter Bathge
@GameStar_de



Industria fühlt sich nicht wie andere Spiele an. Das liegt zum einen daran, dass es sich praktisch allen aktuellen Trends verweigert und stattdessen ein kurzes Shooter-Erlebnis abliefern, das sich stark an Half-Life 2 orientiert, ohne dabei dessen Klasse zu erreichen. Zum anderen ist da natürlich die Atmosphäre, die ich gar nicht genug loben kann. Mit beschränkten Mitteln erzeugen die Entwickler eine tolle Stimmung. Letztlich ist Industria aber vor allem deshalb anders, weil es kein komplettes Spiel ist. Es ist mehr eine Designstudie, ein beeindruckendes Experiment eines kleinen Teams, das viele tolle Ideen in sich vereinigt, mich aber in jeder Beziehung nach mehr hungern lässt. Mehr Abwechslung in den Kämpfen, mehr besondere Momente und vor allem – mehr Story! Das abrupte Ende samt Cliffhanger hat mir nämlich im Nachhinein kräftig den Spaß verhägelt. Die Welt von Industria hätte mehr verdient.

INDUSTRIA

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

P4 3,2 GHz / Athlon 64 3500+
GTX 660 / Radeon R7 370
4 GB RAM, 15 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i3 550 / Phenom 9650
GTX 970 / RX 580
8 GB RAM, 15 GB Festplatte

PRÄSENTATION



➤ schick gestaltete Stadt ➤ abwechslungsreiche Levels ➤ zurückhaltende Soundkulisse ➤ Tristesse bringt Stimmung ➤ kleine grafische Fehler

SPIELDESIGN



➤ Mix aus Ballern und Erkunden ➤ einige Rätsel
➤ Kämpfe anspruchslos ➤ wenige außergewöhnliche Momente ➤ keine besonderen Mechaniken

BALANCE



➤ zwei Schwierigkeitsgrade ➤ auch für Einsteiger gut zu meistern ➤ nicht zu einfach ➤ Schleichen ist keine Option ➤ eher mittelprächtige Gegner-KI

ATMOSPHERE / STORY



➤ fantastisches Setting ➤ Geschichte macht neugierig ➤ dichte Stimmung ➤ viele Dialoge
➤ Geschichte endet abrupt, lässt vieles offen

UMFANG



➤ kein überflüssiger Sammelkram ➤ sehr kurz
➤ nur fünf Gegnertypen und ebenso viele Waffen
➤ extrem linear ➤ geringer Wiederspielwert

FAZIT

Atmosphärischer Shooter, der aber nie über seinen Status als faszinierende Designstudie hinauskommt.

