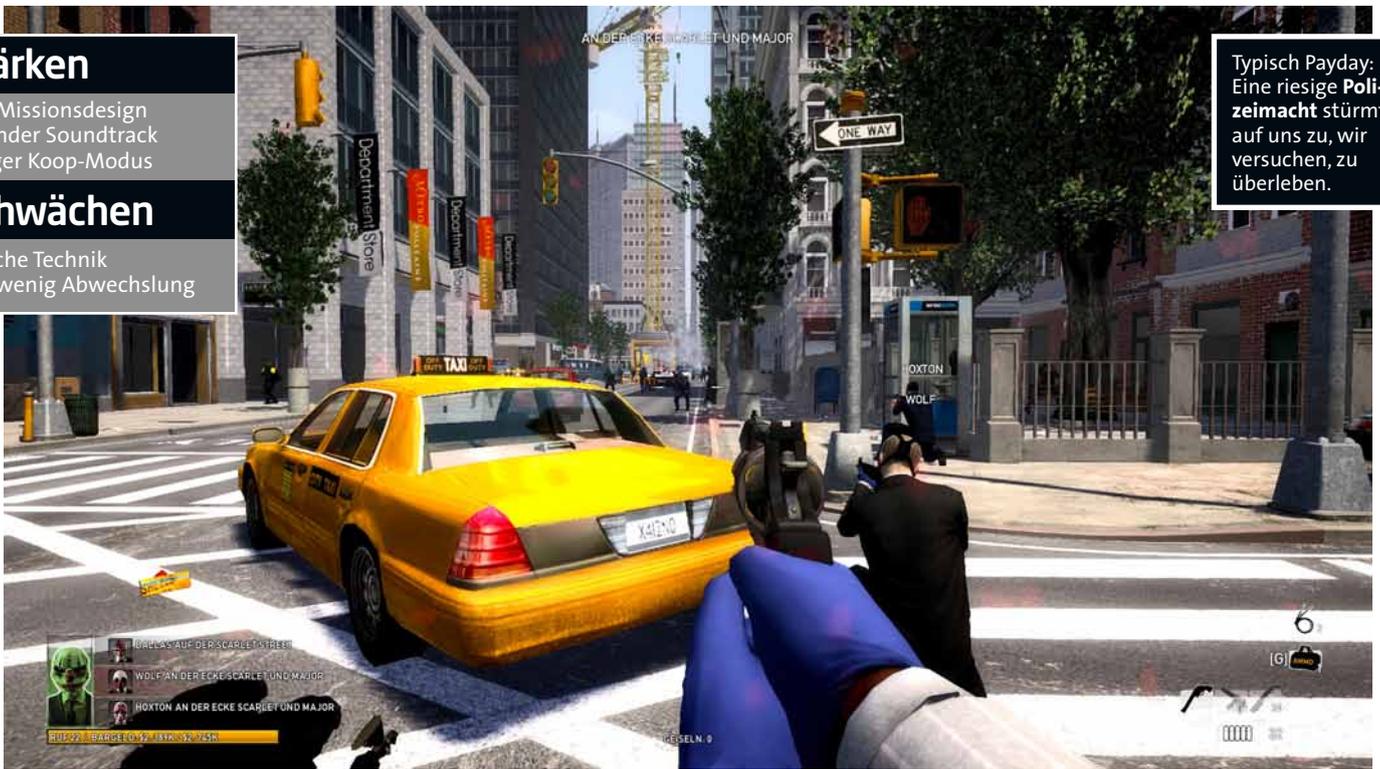


## ⊕ Stärken

- + tolles Missionsdesign
- + treibender Soundtrack
- + spaßiger Koop-Modus

## ⊖ Schwächen

- schwache Technik
- (noch) wenig Abwechslung



Typisch Payday: Eine riesige **Poli-zeimacht** stürmt auf uns zu, wir versuchen, zu überleben.

# Payday The Heist

**Payday: The Heist** ist der Beweis dafür, dass sich Verbrechen auszahlt. Denn im Koop-Shooter begehen Sie einen spaßigen Überfall nach dem anderen. Von Malte Witt

Genre: **Multiplayer-Shooter** Publisher: **Sony Online** Entwickler: **Overkill Software (Payday: The Heist ist das Erstlingswerk)**  
Termin: **20.10.2011** Spieler: **1-4** Sprache: **Deutsch mit englischer Sprachausgabe, Englisch** Preis: **19 Euro**

[GameStar.de/Quicklink/7697](http://GameStar.de/Quicklink/7697)

Auf DVD: Test-Video

**H**eute ist Zahltag – wie eigentlich immer in **Payday: The Heist**. Die vier Männer betreten das Haus ganz ruhig, routiniert. Die Übergabe soll in einem kleinen Hinterzimmer stattfinden. Das Geschäft läuft rund, Drogen und Geld wechseln den Besitzer. Plötzlich schreit einer der Männer: »Masken rauf!« – und der Bleigehalt der Luft schnell urplötzlich empor. Keine halbe Minute vergeht, schon hat

das Gangsterquartett das Haus von seinen zwielichtigen Besitzern gesäubert. Das eigentliche Ziel der Truppe: der prall mit Geld gefüllte Panikraum im ersten Stock.

Einer der vier Kriminellen wird von uns gesteuert, die anderen drei im Idealfall von menschlichen Mitstreitern. Die Szene ist der Auftakt zur Mission »Schutzraum«, die noch so einige Überraschungen in petto hat und uns rund zwanzig Minuten lang beschäftigt wird. Das Spiel selbst beschäftigt uns

## Kopierschutz

**Payday: The Heist** ist bislang ausschließlich über die Online-Plattform Steam zu haben. Um es spielen zu können, müssen Sie dort ein (kostenloses) Konto eröffnen, der Weiterverkauf ist freilich ausgeschlossen. Nach der ersten Aktivierung läuft das Spiel auch im Offline-Modus, was bei einem Koop-Titel aber witzlos ist.

Am Ende der Mission »Heißes Pflaster« entkommen wir mit einem **Hubschrauber**.



Radikale Maßnahmen: Wir sprengen ein **Loch** in ein Haus, um an den prall gefüllten Schutzraum zu kommen.



Wir können auf bestimmte Gegner hinweisen, die unsere Kollegen dann als rote Schemen auch durch Wände sehen.



hingegen noch viel länger. **Payday: The Heist** entpuppt sich nämlich als feiner, wenn auch nicht perfekter Koop-Shooter.

In **Payday: The Heist** ballern wir uns alleine mit KI-Begleitern oder mit drei menschlichen Mitstreitern durch sechs völlig unterschiedliche, frei anwählbare Missionen, in denen es immer nur um das Eine geht: das liebe Geld. Also rauben wir Banken aus, befreien Gefangene aus Polizeitransporten oder ziehen Drogendealer über den Tisch.

Die Einsätze sind sehr abwechslungsreich und mehrstufig gestaltet. Im Haus der Drogendealer müssen wir zum Beispiel erst einen Türschlüssel auftreiben, dann den Panikraum aus seiner Verankerung sägen und

## Koop-Partien sind sehr dynamisch

schließlich ein Loch in die Decke sprengen, woraufhin der kostbare Hightech-Schrank von einem Transporthubschrauber abgeholt wird. Das alles natürlich unter dem ständigen Beschuss der Polizei, die von der ganzen Sache natürlich Wind bekommen hat und uns immer mehr und immer dickere Einheiten auf den Hals hetzt.

Schade nur, dass sich die Entwickler keine zusammenhängende Handlung ausgedacht haben. Jede Mission für sich erzählt eine derart interessante Geschichte, dass ein übergreifender Story-Rahmen sicherlich eine gute Ergänzung gewesen wäre. Aber Schwamm drüber, nicht zuletzt **Left 4 Dead** beweist, dass Koop-Spaß auch ohne übergreifende Story funktioniert.

Die Raubzüge von **Payday: The Heist** sind nicht nur abwechslungsreich, sondern auch ziemlich anspruchsvoll, sobald man den Schwierigkeitsgrad etwas anzieht. Während sich die Einsätze auf »Normal« sogar mit KI-Kollegen noch recht gut lösen lassen, gewinnen wir mit den Computerhirnen schon auf »Schwierig« fast keinen Blumentopf mehr. Denn obwohl die Jungs uns im Gefecht recht effektiv unterstützen, besitzen sie nicht genug Hirnschmalz, um Missionsziele zu lösen. Alles, jede Kleinigkeit, die von Spielerhand ausgelöst werden muss, müssen wir selbst erledigen – das nervt.

Spätestens dann wird es Zeit, online zu gehen und sich mit Gleichgesinnten zusammen zu tun. Mit menschlichen Mitgängern spielen sich die Einsätze plötzlich viel dynamischer, besonders wenn man ein eingespieltes Team erwischt. Dann sind die Aufgaben klar verteilt. Während etwa der eine Gangster im ersten Stock die Gegner ausschaltet, macht sich ein anderer ans Aufbohren einer Tresortür, der dritte bewacht den Eingang und Nummer vier holt schon mal den wichtigen Gegenstand für das nächste Etappenziel. Für Absprachen

müssen wir allerdings auf den Text- oder Sprachchat zurückgreifen, es fehlt ein komfortables Befehlsmenü wie die Commorse von **Battlefield 3**.

Auf den höheren Schwierigkeitsgraden ist konzentriertes Teamwork erste Räuberpflicht. Wer die Mission nicht auswendig kennt, ist schnell völlig überfordert, wenn gefühlte Armeen auf ihn einstürmen, während er gerade darauf wartet, dass eine Thermitladung ein Loch in den Tresorraum brennt. Wichtig ist auch, dass die Verbrecher ihre Ausrüstung vor jedem Raubzug gut aufeinander abstimmen.

**Payday: The Heist** bietet nämlich auch Rollenspiel-Elemente. Wenn wir im Rang aufsteigen (im Spiel »Ruf« genannt), schalten wir neue Waffen oder Spezialisierungen wie mehr Lebenspunkte oder höheren Schaden frei. Auch wichtige Ausrüstungsgegenstände wie Munitions- oder Arzttaschen stehen uns erst nach einigen Levelaufstiegen zur Verfügung. Daher werden Anfänger gerne mal aus Partien im höchsten »Overkill«-Schwierigkeitsgrad gekickt. Wer keine gute Ausrüstung und beispielsweise keinen Arzt

## Die Missionen



**Heißes Pflaster:** Ein Teammitglied zieht uns über den Tisch und flüchtet mit unserer Beute. Das geht natürlich nicht. So entbrennt eine wilde Hetzjagd zu Fuß durch die Straßen.



**Diamantenraub:** Im 20. Stock eines Hochhauses liegen Diamanten im Wert von 20 Millionen Dollar. Ohne entdeckt zu werden, sollen wir diese Schätzchen aus ihrem engen Tresor befreien.



**Grüne Brücke:** »Geschäftsleute« aus Fernost heuern uns an, um einen Gefangenen aus einem Polizeitransporter zu befreien. Auf einer durch eine Sprengung unpassierbaren Brücke schlagen wir zu.



**Schlachthof:** Wir überfallen einen schwer bewachten Goldtransporter, der dabei durch das Dach eines Schlachthofs bricht. Drinnen liefern wir uns Gefechte mit der Sicherheitsfirma, die das Gold bewacht.



**Schutzraum:** Wir täuschen einen Drogendeal vor, um an einen Schutzraum voller Geld zu gelangen. Am Ende der tollen Mission entkommen wir, während der Schutzraum per Helikopter abgeschleppt wird.



**Weltzentralbank:** Ein klassischer Bankraub. Wir dringen als einfache Kunden ein und starten den Überfall. Bis zum Tresorraum müssen wir eine Menge Hindernisse überwinden – und dann auch noch flüchten!



besitzt, sieht gegen die geballte Staatsmacht kein Licht. Wichtig sind auch die Teamboni, die wir nach und nach freischalten, und die unseren Mitstreitern zum Beispiel zusätzliches Bargeld verschaffen.

Um überhaupt einen höheren Ruf zu erlangen, brauchen wir Geld, das wir durch erfüllte Missionsziele sammeln. Wenn wir den kompletten Einsatz schaffen, schenkt uns **Payday** noch mal einen dicken Bonus. Außerdem gibt es eine ellenlange Liste mit Herausforderungen wie »Töte hundert Widersacher mit deiner Pistole«, die ebenfalls Bargeld abwerfen.

Optisch kann **Payday** indes nicht mit aktuellen Genre-Konkurrenten mithalten. Zu verwaschen die Texturen, zu unspektakulär die Explosionen, zu schwach die Animationen.

## Das Missionsdesign ist klasse

Von den kaum vorhandenen Objektdetails fangen wir lieber gar nicht erst an. Das ist zwar schade, stört im laufenden Spiel aber selten, weil wir eh alle Hände voll zu tun haben. In dem Trubel können wir nicht auch noch darauf achten, wie hoch die Texturen aufgelöst sind. Die maue Optik vergeben wir dem Spiel also gerne.

SWAT-Einheiten mit Schilden nähert man sich am besten von hinten. Mit einer Schrotflinte. Hehe.



Umso löblicher, dass die Soundeffekte von Waffen und Explosionen in Ordnung gehen. Besonders gut hat uns der Soundtrack gefallen, der die Raubzüge untermalt. Mit durchgängigem Beat treibt er uns an, jeweils passend zur Situation. Ruhig in den Pausen; temporeich und fast schon anstachelnd, wenn die Gesetzeshüter mal wieder beschließen, einen Sturmangriff zu starten.

Der Umfang von **Payday: The Heist** fällt auf den ersten Blick eher mau aus. Sechs Missionen, ein paar Waffen und Ausrüstungsgegenstände, das ist nicht großartig viel. Okay, es gibt 145 Levelstufen samt zugehöriger Belohnungen, aber das ändert auch nichts am geringen Levelumfang. Ist der Spaß also nach ein paar Stündchen vorbei?

Mitnichten! Ganz im Gegenteil sogar, erst nach einigen Spielstunden fängt der **Payday**-Spaß so richtig an. Wenn man die Missionen kennt, seine Lieblingsausrüstung benutzen darf und ein Team gefunden hat, auf das man sich verlassen kann, beginnt die Herausforderung auf der extrem harten Anspruchsstufe »Overkill«. Die ist für Normalsterbliche kaum zu schaffen, was uns jedoch nicht demotiviert, sondern noch mehr antreibt. Irgendwie muss das Geld ja zu kriegen sein! Schade nur, dass nicht jede Mission auf jedem Schwierigkeitsgrad verfügbar ist. **MW**



### Bis zur Perfektion!

Malte Witt  
Redaktion  
redaktion@gamestar.de

Juhu, ich bin böse! Okay, die Faszination des Verbrechens macht für mich gar nicht so sehr den Reiz von Payday: The Heist aus. Vielmehr fesselt mich das Missionsdesign. Es ist einfach ein tolles Gefühl, wenn ein Plan so aufgeht, wie man ihn sich zurechtgelegt hat. Gut, das Spiel sieht nicht wirklich klasse aus, und ein paar mehr Missionen wären auch gut. Ich spiele Payday trotzdem weiter. Mein Ziel: alle Missionen auf »Overkill« schaffen. Und danach den Ablauf so weit perfektionieren, dass ich die Überfälle im Schlaf beherrsche.

TERMIN 20.10.2011 PREIS ca. 19 Euro USK keine Angabe

## Payday: The Heist

Multiplayer-Shooter

**Publisher** Sony Online  
**Entwickler** Overkill Software  
**Sprache** Deutsch mit engl. Sprachausgabe  
**Ausstattung** - (Download)

**Kopierschutz** Steam

**GENRE-CHECK** ACTION

»Missionen und Herausforderungen motivieren viele Tage lang.«

	EINSTIEG	HAUPTSPIEL	ENDSPIEL
<b>SZENARIO</b>	realistisch		fiktiv
<b>FREIHEIT</b>	linear		offene Welt
<b>HANDLUNG</b>	einfach		komplex
<b>GEWALT</b>	keine		brutal
<b>SPIELABLAUF</b>	Action		Taktik

**MULTIPLAYER**

**SPIELMODI (SPIELER)** Koop (4) **SPIELTYPEN** Internet **DEDICATED SERVER** nein  
**SERVERSUCHE** intern **MULTIPLAYER-SPASS** 30 Stunden

**WERTUNG** Sehr gut  
»Erst online entfaltet Payday sein volles Potenzial.«

**GRAFIK**

- ordentliche Animationen + gute Feuer- und Raucheffekte
- oft hübsche ... aber von Nahem verwaschene Texturen
- wenige Details

**SOUND**

- gute Soundeffekte
- dynamischer, treibender Soundtrack
- ordentliche englische Sprecher

**BALANCE**

- anspruchsvoll, aber nicht unfair + vier grundverschiedene Schwierigkeitsgrade ... aber nicht jede Mission in jedem Schwierigkeitsgrad verfügbar

**ATMOSPÄRE**

- Charaktere kommentieren das Geschehen
- ständig passiert etwas + Charaktere ohne Tiefe
- nur gesprochene Missionseinleitungen

**BEDIENUNG**

- Charaktere steuern sich sehr direkt
- unkomplizierter Shooter-Standard
- klare Menüführung

**UMFANG**

- motivierender Koop-Modus + hoher Wiederspielwert
- viele freischaltbare Extras
- nur sechs Missionen

**LEVELDESIGN**

- abwechslungsreiche Schauplätze
- vielfältige Aufgabenstellungen + coole Ideen
- spannende Gefechte

**TEAMWORK**

- Ausrüstung muss aufeinander abgestimmt sein
- Teamboni bringen Vorteile + feste Rollen sind sinnvoll
- kein Kommunikationsmenü

**WAFFEN & EXTRAS**

- freischaltbare Waffen und Spezialisierungen
- Herausforderungen + Extras wie Arztkoffer und Munitionstaschen + vergleichsweise wenige Waffen

**MULTIPLAYER-MODI**

- hervorragender Koop-Modus
- Schwierigkeitsgrad ändert Spielgefühl
- nur ein Modus

