

# Omerta

Omerta kann man sich so vorstellen: Erst spielt man eine Runde Monopoly gegen sich selbst und dann eine Runde Scrabble gegen einen Waschbären. Von Jochen Gebauer

Genre: **Strategie** Publisher: **Kalypso** Entwickler: **Haemimont Games (Tropico 4, GS 10/11: 87 Punkte)**  
Termin: **31.1.2013** Spieler: **1-2** Sprache: **Deutsch** Preis: **45 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7843

**M**it dem Ehrenkodex der Mafiosi ist das so eine Sache. Schutzgeld erpressen? Lläuft. Armen Kleppern die Köpfe abschneiden und sie dem besten Kumpel in die Kiste werfen? Kein Ding, echt nicht. Dem alten Paten von nebenan die Pizzeria unterm Hintern wegballern? Bene. Aber mal ein bisschen aus dem Nähkästchen plaudern, das mögen sie gar nicht, da werden sie ärgerlich. Schließlich verstößt das gegen die Omerta: Klappe halten, sonst mit Betonklotz am Bein im Hafengebäude landen.

## ⊕ Stärken

+ unverbrauchtes Szenario  
+ kluge Rollenspielelemente

## ⊖ Schwächen

- anspruchsloser Aufbauteil  
- absurdes Deckungssystem  
- überforderte KI  
- hässliche Grafik

Nachdem also geklärt wäre, warum **Omerta** überhaupt **Omerta** heißt, können wir zum Spiel selbst kommen – und zu der Frage, wie es uns gefallen hat. Die Kurzfassung: nicht gut, echt nicht.

Dabei ist konzeptionell eigentlich alles in Butter: Erst im Echtzeit-Aufbauteil ein blühendes Verbrechersyndikat auf die Beine stellen und anschließend in Rundenkämpfen die Konkurrenz vertreiben? Klingt gut. Das Ganze vor dem Hintergrund der Prohibition à la »Die Unbestechlichen« oder »Boardwalk Empire«? Klingt besser. Entwickelt von den **Tropico 4**-Machern? Na, da kann ja nix schiefgehen – möchte man jedenfalls meinen, denn in der Praxis geht (ein

## Online-Aktivierung

Um **Omerta** online zu aktivieren, müssen Sie eine E-Mail-Adresse plus Passwort angeben, beide werden bei jedem Spielstart abgefragt. Eine permanente Verbindung beim Spielen selbst ist jedoch nicht nötig. Wer kein Internet hat, kann alternativ einen mitgelieferten Code eingeben. Laut Publisher Kalypso ist ein Weiterverkauf von **Omerta** möglich, allerdings sollte der Vorbesitzer beim Support anrufen.



gewisser Murphy murmelt an dieser Stelle: »Ich hab's doch gleich gesagt!«) so ziemlich alles schief, was bei so einem Konzept schiefgehen kann. **Omerta** tanzt auf drei Hochzeiten gleichzeitig und bricht sich bei jedem Tanz ein Bein.

Fangen wir mit dem Aufbauteil an: Hier mieten wir Läden und Geschäftsräume, richten Flüsterkneipen, Buchmacher oder illegale Boxarenen ein, handeln mit drei Waren (Bier, Schnaps und Schusswaffen) ... und stellen schon bei den ersten der insgesamt 17 Kampagnen-Missionen fest, dass uns niemand daran hindert. Eine gegnerische KI existiert nämlich nicht; es

gibt lediglich einen Fahndungslevel. Der hat fünf Stufen und steigt langsam von alleine – oder auch mal sprunghaft, wenn wir eine Bank überfallen. Ist die letzte Stufe erreicht, dann wäre das theoretisch doof, weil die Polizei jetzt mit Razzien beginnen würde. In der Praxis jedoch drücken wir den Ordnungshütern kurzerhand ein Bestechungsgeld von 500 Dollar in die Hand, und schon lassen sie uns wieder für 20 Minuten in Ruhe. 20 Minuten, in denen wir problemlos das Zehnfache machen, schließlich gibt's ansonsten nix, was uns beim munteren Geldverdienen stört: keinen Gegner, keinen echten Zeitdruck (wie zum Bei-

**Der KI hat das keiner erklärt.**



## Die magische Ecke



Quatsch mit Soße: Der **feindliche Mafiosi** lehnt mit dem Rücken an der Ecke, und wir haben bloß eine sechzigprozentige Trefferchance. Mit der Schrotflinte. Aus einem halben Meter Entfernung. Mit der Schrotflinte.



### Spiel kaputt

Jochen Gebauer  
Redakteur  
jochen@gamestar.de

In den ersten zwei Omerta-Stunden dachte ich Folgendes: Ach, das könnte mal wieder ein richtig schön altmodischer Aufbau-Runemix werden. Davon gibt's ohnehin viel zu wenige. Nach drei Stunden dachte ich: Oh weh. Und danach dachte ich: Wie ist das Spiel bloß durch die Qualitätssicherung geraten, ohne dass jemand bemerkt hat, dass die Spielmechanik fundamental kaputt ist? Mit der morschen Grafik und dem absurden Deckungssystem könnte ich ja notfalls noch leben – aber Monopoly gegen mich selbst zu spielen, das ist mir dann doch zu blöd. Auch wenn ich dabei laufend gewinne.

spiel bei **XCOM**) und auch keine Einwohnergruppen, die wir mit unseren Aktionen verärgern könnten (wie bei **Tropico 4** oder **Anno 2070**). Haben wir erst mal rausgefunden, dass wir mit einer Kombination aus Suppenküche, Buchmacher und Boxing locker mehr als 2.000 Dollar pro Spieltag verdienen, dann lässt sich dieser »Trick« in jeder Mission anwenden – und der Aufbauteil spielt sich anschließend von alleine, während wir mit dem Hund Gassi gehen, in Sinologie promovieren oder einem Gletscher beim Wandern zuzugucken. Ach ja: Erwähnten



Bei einem Stufenaufstieg erwerben unsere Mafiosi ein neues »Perk«.

wir schon, dass es bei **Omerta** keine Möglichkeit gibt, den Ablauf zu beschleunigen?

Das alles wäre nur halb so schlimm, wenn wir uns mit dem automatisch verdienten Geld irgendetwas kaufen könnten. Können wir aber (fast) nicht: Von ein paar besseren Waffen mal abgesehen ist das Ganze reiner Selbstzweck. Klar, wir könnten ins Schnaps-geschäft oder ins Hotelgewerbe einsteigen, könnten Handel treiben oder eine Bank plündern, könnten dreckiges Geld in sauberes waschen, könnten neue Möbel und einen schöneren Garten für unser Versteck kaufen, Möglichkeiten gibt's genug, aber sind wir einmal dahintergestiegen, dass uns die Spielmechanik außer Däumchendreien keinerlei Können abverlangt, dann fühlt sich der Aufbauteil an, als würden wir »Monopoly« gegen uns selbst spielen.

Ein ganz ähnliches Schicksal erleiden die Rundenkämpfe. Dort gibt's Aktions- und Bewegungspunkte, es gibt ein Perk-System à la **Skyrim**, es gibt unterschiedliche Waffen ... und es gibt eine bemitleidenswerte KI, die an der absurden Deckungsmechanik buchstäblich ins Verderben rennt. In Deckung gehen dürfen wir nämlich nur dort, wo der Leveldesigner das gerade will – auch wenn's noch so viele sinnvollere Alternativen gäbe. Einem schlüssigen Muster folgt **Omerta** nicht; ob (und wenn ja: von welcher Seite) ein Objekt als Deckung funktioniert, ändert sich willkürlich, mitunter auch innerhalb eines Einsatzes. So schützt uns Tisch A von zwei Seiten, der baugleiche Tisch B aber nur von einer – und Tisch C überhaupt nicht. Neben Tür A kann ein Mitglied unseres vierköpfigen Teams in Stellung gehen, neben Tür B nicht – und neben Tür C bloß von innen, aber nicht von außen. Hört sich aberwitzig an? Es wird noch besser: Wo genau sich das Deckungsobjekt befindet, spielt gar keine große Rolle. Lehnt ein Gegner mit dem Rücken im Türrahmen, dann können wir ihm mit der Schrotflinte aus einem halben Meter Entfernung ins Gesicht schießen – einen satten Abzug auf die Trefferwahrscheinlichkeit erhalten wir trotzdem, schließlich ist er ja gedeckt. Bei diesem Un-System bleibt nicht nur die Glaubwürdigkeit auf der Strecke, sondern auch der taktische Anspruch: Warum einem Gegner in die Flanke fallen, wenn wir doch bloß eine sechzigprozentige Trefferchance haben, weil ihn ein magischer 360-Grad-Türrahmen von allen unmöglichen Seiten schützt? Der armen KI hat das freilich keiner erklärt; während wir unsere Leute irgendwann in eigentlich lausige, spielerisch aber absurd effektive Deckungen schicken, stürmt sie mit hübscher Regelmäßigkeit in unseren Kugelhagel.

Da passt es ins Bild, dass **Omerta** auch grafisch eine Bauchlandung hinlegt, denn das lieblos-detailarme Atlantic City versprüht den Charme eines Kniestrumpfes. Immerhin überzeugen der wunderbar jazzige Soundtrack und die soliden Sprecher; auch wenn sie nicht viel zu sagen haben, weil die Handlung der Kampagne so ziemlich jedes Mafia-Klischee von hier bis Ost-Palermo be-

dient. Falls Sie sich jetzt fragen, warum wir ständig von der Kampagne erzählen: Einen Sandkasten-Modus gibt's zwar auch, aber spätestens dort offenbart sich dann das ganze Ausmaß der spielmechanischen Probleme. Ohne Ziel funktioniert **Omerta** schlicht auf keiner einzigen Ebene. **JG**

TERMIN 31.01.2013 PREIS 45 Euro USK ab 12 Jahren

## Omerta

### City of Gangsters

Strategiespiel

Publisher Kalypto  
Entwickler Haemimont Games  
Sprache Deutsch  
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD, 20 Seiten Handbuch  
Kopierschutz Online-Aktivierung

**MULTIPLAYER**

SPIELMODI (SPIELER) Deathmatch (2), Koop (2)  
SPIELTYPEN Internet, Netzwerk DEDICATED SERVER Nein  
SERVERSUCHE Intern MULTIPLAYER-SPASS 10 Stunden

**WERTUNG** Ausreichend

»Auch mit einem menschlichen Gegner stört das absurde Deckungssystem.«

**GRAFIK**

- dynamische Schatten + Tag- und Nachtwechsel
- detaillierte Stadt + schwache Animationen
- austauschbare Gebäude

4/10

**SOUND**

- ordentliche Sprecher
- jazzige Musik ... + ... die sich schnell wiederholt
- dünne Effekte

7/10

**BALANCE**

- sanfter Einstieg + drei Schwierigkeitsgrade ...
- ... aber trotzdem viel zu einfach + Fähigkeiten der Teammitglieder wirken sich kaum aus + Geschäfte nicht ausbalanciert

4/10

**ATMOSPHERE**

- nette, wenn auch flache Geschichte + unverbrauchtes Szenario ... + ... das kaum ausgereizt wird + Atlantic City wirkt steril + Figuren bleiben blass

5/10

**BEDIENUNG**

- sinnvolle Hotkeys + freies Drehen und Zoomen
- kaum Statistiken + wenig hilfreiche Minikarte

7/10

**UMFANG**

- lange Kampagne mit 17 Missionen
- Level- und Perk-System + Sandkasten-Modus ...
- ... der den fehlenden Anspruch vollends offenbart

8/10

**MISSIONSDESIGN**

- unterschiedliche Ziele + Banküberfälle + verkorkstes Deckungssystem + Startpositionen in den Kämpfen nicht immer glücklich + immer nach Schema F zu bewältigen

5/10

**KI**

- grundsätzlich aggressiv + würde gerne in Deckung gehen ...
- ... findet die Deckung aber nicht immer
- neigt zu Kamikaze-Aktionen

5/10

**EINHEITEN & GEBÄUDE**

- viele Talente und Spezialfähigkeiten + Geschäfte lassen sich upgraden + Mafia-Versteck erweiterbar ...
- ... was spielerisch völlig unerheblich ist

7/10

**KAMPAGNE**

- zusammenhängende Story + viele geskriptete Ereignisse
- langweiliger, weil anspruchloser Aufbauteil
- keine Zeitbeschleunigung + viele Geschäfte nutzlos

5/10

