



Supernützlich: Wenn man den Lookout dabei hat, werden alle Feindbewegungen als rote Symbole angezeigt.



Diese schon fies anzuschauenden Laserfallen sind noch harmlos.

# Monaco

Ocean's Eleven war vorgestern. Im kurzweiligen Koop-Spiel Monaco rauben wir Banken und Museen aus. Mit Spaß - trotz des einen oder anderen Designschnitzers. Von Petra Schmitz

## Stärken

- + spaßig-chaotischer Vierer-Koop
- + Retro-Charme

## Schwächen

- für Solisten frustrierend
- Designfehler

Genre: Actionspiel Publisher: Pocketwatch Games Entwickler: Pocketwatch Games (Monaco ist das Erstlingswerk des Entwicklers)  
Termin: 24.4.2013 Spieler: 1-4 Sprache: Englisch Preis: 14 Euro

[GameStar.de/Quicklink/8309](http://GameStar.de/Quicklink/8309)

Auf DVD-XL: Koop-Video

Seneca, der alte römische Dampflauderer, sagte einmal: »Kein Besitz macht Freude, wenn der Freund fehlt.« Klingt, als hätte Seneca schon dieses Indie-Spiel gekannt, wegen dem sich die internationale Presse derzeit in für uns nur bedingt nachvollziehbaren Lobeshymnen überschlägt. Denn das ausschließlich auf Englisch verfügbare **Monaco: What's yours is mine** funktioniert ab einem gewissen Punkt nur noch mit Heulen und Zähneknirschen – auf Solospielerseite. Mit bis zu drei Kumpanen hingegen wächst sich die Mischung aus Schleich- und Actionspiel zu gelungener Unterhaltung aus, weil Chaos, Schreierei, gegenseitige Schuldzuweisungen und viel Lachen die Schwächen des Spiels trefflich verhüllen.

Eine Gruppe von Meisterdieben macht sich daran, im kleinen Staat Monaco alles zu klauen, was nicht bei drei in Fort Knox ist:

Kunstschätze, so viele Klunker wie möglich, Geld aus Banktresoren. Die insgesamt 32 Levels werden dabei in klassischer Von-Oben-Perspektive gezeigt, durch die man sich als grober Pixelklotz bewegt, groben Pixelklotz-Wachen ausweicht oder sie abmerkt und neben der Hauptbeute noch so viele eckige Goldmünzen wie möglich aufammelt. Am besten alle, denn auf diese Weise schaltet man die Aufträge aus der zweiten Kampagne schneller frei.

Bitte die zuvor erwähnten »Meister«-Diebe schnell wieder vergessen, denn Meister sind die acht Gangster, aus denen wir für unsere Solo- beziehungsweise Koop-Raubzüge unseren Liebling auswählen, nur in jeweils einer Hinsicht. Vielmehr handelt es sich um acht Inselbegabte. Lediglich der »Cleaner« kann Wachen sowie nervige Kreisch-Zivilisten schlafen legen, nur der »Lookout« kann Feindbewegungen überall auf der Karte

überschauen, und allein der Hacker kann über Steckdosen Stromkreise und somit Überwachungssysteme manipulieren (mehr dazu im Kasten). Immerhin dürfen alle schießen, wenn man sich denn eine der wenigen in den Levels verteilten Waffen unter den Nagel gerissen hat, deren Munitionsvorräte immer wieder neu durch die erwähnten Goldmünzen aufgeladen werden.

Zum Beginn sind die Talent-Einschränkungen der acht noch kein Problem, aber sobald die Levels komplexer, um nicht zu sagen unfair werden, stoßen Solisten schnell an ihre Grenzen beziehungsweise auf den Tod. Immerhin zieht man als einsamer Wolf genauso los: mit nur einem Charakter, der eben nur über eine Fähigkeit verfügt und auch nur ein Extra-Utensil mitführen kann. Trotz der drei Extra-Leben in Form weiterer frei wählbarer Charaktere, trotz Verkleidungen (die blöderweise keinerlei Schutz vor Über-

## Die acht »Meister«-Diebe



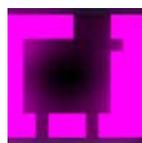
**Locksmith:** Kann Schlösser spürbar schneller als seine Kollegen knacken.



**Pickpocket:** Hat ein Äffchen an der Seite, das für ihn Münzen einsammelt.



**Lookout:** Deckt Feindbewegungen auf der Karte auf. Auch für die Mitspieler.



**Cleaner:** Kann Gegner von hinten schlafen legen, indem er über sie läuft.



**Gentleman:** Verkleidet sich immer wieder automatisch, sobald er ungesehen ist.



**Hacker:** Kann auch an gewöhnlichen Steckdosen Sicherheitsanlagen lahmlegen.



**Redhead:** Rothaarige Dame, die Gegner beirren und so ablenken kann.



**Mole:** Buddelt sich in Windeseile durch massive Wände und Felsen.



Wenn überall so viele Kisten rumstehen würden, könnte man mit den Wachen spielend leicht Spießbrutenläufe veranstalten.

wachungskameras bieten), trotz Gesundheitspäckchen und trotz eventueller Knarren oder Rauchbomben steigt für Solisten schnell die Frustgefahr. Der Lookout beispielsweise kann zwar die in »Fog of War«-Manier zugedeckten Karten soweit durchschauen, dass Feindbewegungen sichtbar werden, aber an Kunstschätzen, vor denen mehrere Lichtschranken, Kameras, Sicherheitsschlösser und Aufpasser positioniert sind, beißt er sich allein die Zähne aus. Zumindest, wenn er nicht genug C4 im Rucksack hat, mit dem er auch die zuvor unsichtbaren Türfallen sprengen könnte, die zuschnappen, sobald er sich einen Schatz unter den Nagel gerissen hat. Bis unser Lookout die Türen aufgeschlossen hat, steht schon eine ganze Bande Gegner davor, die dem Dieb einen bleihaltigen Empfang bereiten. Angesichts derart unvorhersehbarer Tücken muss man die Missionen entweder in althergebrachter »Trial & Error«-Manier auswendig lernen – oder Freunde finden, mit denen sich die Aufgaben eleganter meistern lassen.

Und mit »Freunden« meinen wir nicht irgendwelche Online-Zufallsgefährten, mit denen man **Monaco** auch spielen kann. Was allerdings in etwa so koordiniert abläuft wie ein Ausflugsstapel mit einer Gruppe ver-

haltensauffälliger Erstklässler: Alle rennen durcheinander, jeder will der erste am Zielobjekt sein, auf dem Weg dorthin gehen alle drauf, und vorbei ist die Runde. Denn im Koop gibt's keine Extra-Leben, nur die Fähigkeit, die Mitspieler wiederzubeleben. Aber wenn die schon sonstwo ins Gras gebissen haben ... tja. Wie gesagt, echte Freunde müssen her. Freunde, die nicht vortreten und sich alle Goldmünzen unter die Nägel reißen, weil die nur dem aufsammlenden Spieler Munitions-Nachschub spendieren, nicht dem ganzen Team. Freunde, denen man es zumuten kann, sich durch die Karte zu wurschteln, um einem wieder auf die Füße zu helfen. Freunde, die die Füße auch mal stillhalten und Vorschlägen zuhören können. Und Freunde, die's einem nicht übel nehmen, wenn man trotz aller Bemühungen den Coup am Ende dann doch versaut. Und wo findet man diese Freunde? In der Steam-Freundesliste oder gleich daheim in der Nachbarschaft, denn **Monaco** lässt sich auch an einem Rechner im Koop spielen.

Aber **Monaco** ist selbst für eingeschworene Trupps, die sich absprechen und darauf achten, was die anderen treiben, kein leichtes Spiel. Viele (zu viele) Wachen, viele Kameras, unzureichend erkennbare Abgrenzungen (Ist das nun eine

Wand oder nur eine hüfthohe Balustrade?) und die Faktoren Pech sowie Missgeschick sorgen stets dafür, dass die anfänglich gemeinsame Schleicherei mal mehr, mal weniger schnell zu einem wilden Durcheinander verkommt, bei dem jeder dem nächsten verstecktauglichen Blumenkübel, Lüftungsschacht oder der Abschnittsgrenze entgegen sprintet – ohne Rücksicht auf Verluste, dafür mit entsprechendem Gekreische. Und dieser Hühnerhaufen-Endspurt macht tatsächlich einen nicht geringen Teil des Spaßes von **Monaco** aus. Allerdings nicht dauerhaft. **Monaco** ist ein Spiel, mit dem man sich ein paar Wochenenden lang prima beschäftigen kann. Danach ist die Luft aber erst mal raus. Naja, für einen 14-Euro-Indie-Titel ist das dennoch ein guter Wert. **PET**

## Vier Freunde sollt ihr sein

**Keine Freunde, kaum Spaß**  
 Petra Schmitz  
 Redakteurin  
 petra@gamestar.de

Das amerikanische Magazin PC Gamer bezeichnet Monaco als eines der besten Koop-Spiele aller Zeiten. Wenn »aller Zeiten« für »ein paar Wochenenden« steht, dann mag mir das gefallen. Insgesamt kann ich den internationalen Hype nur schwer nachvollziehen. Ja, es ist ein ideenreiches und günstiges Indie-Spiel, mit dem man echt Spaß haben kann. Spaß, der jedoch nicht ohne Frust kommt; Spaß, den man sich selbst durch brauchbare Mitspieler schaffen muss. Ich empfehle Monaco nur Menschen, die mindestens drei weitere Menschen in der Steam-Freundesliste haben.

**»Halt's Maul, Jochen!«**  
 Jochen Gebauer  
 Redakteur  
 jochen@gamestar.de

Monaco ist das ideale Spiel für einen Freitagabend – sofern man drei Kumpels einlädt. Zusammen mit Freunden, so mit dummen Sprüchen (»War irgendeine Wache noch nicht hinter Paul her?«), altklugen Ratschlägen (»Versuch's doch mal mit Schleichen!«) und Tobsuchtsanfällen (»Halt's Maul, Jochen!«), beherzt Monaco die goldene Regel eines guten Koop-Spiels: Es ist nicht nur dann lustig, wenn der Plan funktioniert, sondern auch, wenn jemand groben Unfug anstellt. Gut leiden können sollte man diesen jemand aber, sonst sind plötzlich nur noch zwei Freunde übrig.

## Wo kaufen?

**Monaco: What's yours is mine** ist aktuell nur als Download auf Steam erhältlich. Der Preis der digitalen Einzelversion liegt bei circa 14 Euro. Man kann das Spiel aber auch gleich im Viererpack für sich selbst und drei Freunde erwerben. Das Paket kostet 42 Euro.

TERMIN 24.4.2013 PREIS 14 Euro USK nicht geprüft  
**Monaco** Schleich-Action  
**What's yours is mine**  
 Publisher Pocketwatch Games  
 Entwickler Pocketwatch Games  
 Sprache Englisch  
 Ausstattung –  
 Kopierschutz Steam  
**MULTIPLAYER**  
 SPIELMODI (SPIELER) Koop (4) SPIELTYPEN Internet, an einem PC  
 DEDICATED SERVER Nein  
 SERVERSUCHE Intern MULTIPLAYER-SPASS 15 Stunden  
**WERTUNG** Gut  
 »Diebestour, die im Gute-Freunde-Koop für Spaß sorgt.«

**GRAFIK**  
 + gefällig-stimmige Retro-Optik  
 + generell detailliert + grobe Formen + Klonegger  
 + Versatzstücke wiederholen sich **4/10**

**SOUND**  
 + eingängige, dynamische Musik + lustige Sounds  
 + spärliche Effekte  
 + kaum Sprachausgabe **8/10**

**BALANCE**  
 + faire Checkpoints + Extra-Leben für Solisten + im Koop ausbalanciert + sanfter Einstieg ... + ... dann aber knüppelhart  
 + Frustramente im Solo-Modus **7/10**

**ATMOSPHÄRE**  
 + Retro-Charme + Dauerspannung + Daueranspannung  
 + skurrile Charaktere ... + ... die aber nur in Textfenstern vorgestellt werden + auf Dauer etwas steril **8/10**

**BEDIENUNG**  
 + kommt mit wenigen Tasten aus + intuitives Vorgehen  
 + mit Gamepad sowie Maus und Tastatur gut spielbar  
 + Matchmaking mit Freunden etwas umständlich **9/10**

**UMFANG**  
 + viel Spielzeit + Koop für bis zu vier Spieler übers Internet und an einem PC + zweite Kampagne für sorgfältige Spieler ...  
 + ... mit den gleichen Schauplätzen der Hauptkampagne **9/10**

**LEVELDESIGN**  
 + alternative Routen + zu Beginn überschaubar ...  
 + ... später komplex ...  
 + ... bis unübersichtlich unfair **8/10**

**TEAMWORK**  
 + Fähigkeiten der Charaktere ergänzen sich + tote Mitspieler können wiederbelebt werden + aufgesammelte Münzen und somit Extra-Kugeln oder Heilpakete gelten nur für den Sammler **8/10**

**WAFFEN & EXTRAS**  
 + in den Levels verteilte Verkleidungen, Bandagen, Waffen und andere Hilfsmittel + besondere Spezialfähigkeiten der Charaktere ... + ...die aber nicht alle sinnvoll sind **9/10**

**KAMPAGNE**  
 + fast alle Levels mit allen Charakteren spielbar + Levels im zweiten Kampagnenteil mit anderen Aufgabenstellungen  
 + sehr dünne Handlung **9/10**

