

# Invisible, Inc.

Nach dem Survival-Abenteuer Don't Starve versucht sich Klei Entertainment an einem rundenbasierten Agentenspiel für anspruchsvolle Strategen und macht dabei eine gute Figur. Von Mirco Kämpfer

Termin: 4. Quartal 2014  
Sprache: Englisch Preis: 16 Euro  
Status: Grundmechanik fertig, weitere Extras folgen

Es ist hoffnungslos! Weil wir im vorherigen Zug etwas zu überheblich waren und prompt ins Sichtfeld einer Überwachungskamera gestürzt sind, haben uns die Wachen eingekesselt. Keine Chance, die Fluchtrouten sind dicht, die Gegner zu stark. Invisible, Inc. lässt uns unser unachtsames Vorgehen gnadenlos spüren, denn das knüppelharte Rundenstrategiespiel verzeiht als sogenanntes Roguelike keine Fehler – ein unüberlegter Schritt, eine vertane Chance und schon heißt es »Game-over«.

Also starten wir einen neuen Anlauf und infiltrieren aus der Vogelperspektive mit zwei Agenten diverse Hochsicherheitsgebäude. Prinzipiell brauchen wir nur den Fahrstuhl in den zufallsgenerierten Stockwerken zu suchen und wieder zu verduften. Weil wir aber umso mehr Geld und Punkte erhalten, je mehr wir die Levels erkunden, zwingt uns das Spiel gewissermaßen, möglichst lange durch die Räume zu schleichen, Informationen einzutreiben und Tresore zu knacken.

Das Ganze erinnert im Kern an XCOM: Enemy Unknown: Jede Handlung kostet Aktionspunkte, wir sehen die Sichtkegel von Wachen und Kameras, verstecken uns hinter Objekten und spähen um die Ecke, um unbemerkt die Karte aufzudecken. Feinde erledigen wir im Nahkampf oder mit einer für viel Geld gekauften Knarre. Heimliches Vorgehen ist dabei viel effektiver, allerdings auch anspruchsvoller, weil ausgeknockte Gegner nach einer Weile wieder aufwachen und sofort die Fährte aufnehmen.

Eine wichtige Rolle spielt das Hacken: An Terminals erhalten wir Power-Punkte, die wir brauchen, um eine Kamera zu überneh-



Wenn wir Türen öffnen, können wir nahestehende Wachen von ihrer Position weglocken.

men oder einen Geschützturm lahmzulegen. Das Spiel erlaubt verschiedene Vorgehensweisen, eine Erfolg garantierende Methode gibt es nicht. Jederzeit müssen wir abwägen, ob wir die Wachen mit Wafeneinsatz aus den Stiefeln pusten oder doch einen Umweg in Kauf nehmen.

Keine leichte Entscheidung, zumal sich nach jedem Zug die Alarmstufe erhöht. Töten wir Gegner oder hacken wir virenverseuchte Computer, steigt das Alarmlevel schneller. Ab einem gewissen Grad werden im Sicherheitssystem zusätzliche Kameras installiert, und wenn wir allzu lange herumtrödeln, stürmen Elitekämpfer das Gebäude. Das Problem: Jeder Schritt könnte unser letzter sein. Das Salz in der Agentensuppe ist nämlich die bereits angesprochene Permadeath-Komponente. Roguelike-typisch verbessern wir unsere Spürnasen gegen Geld mit Skills und Items. Sterben die Agenten, verlieren wir alle Extras, und wir müssen die Kampagne erneut angehen. Wir bleiben trotzdem motiviert, denn nach jedem Fehlversuch

## Tour de Force

Invisible, Inc. macht schon in der Early-Access-Version einen runden Eindruck. Zwar sind die Einsätze bisher öde inszeniert, doch die clevere Spielmechanik lässt mich jedes Mal aufs Neue Fingernägel kauend um meine Agenten bangen. Trotz des hohen Schwierigkeitsgrades sind die Einsätze motivierend, weil ich ja auch dann neue Agenten und Extras freischalte, wenn ich den Einsatz mal wieder vermasselt habe. Ich bezweifle aber, dass es Invisible, Inc. über den Geheimtipp-Status hinaus schaffen wird.



Mirco Kämpfer

werden wir mit Erfahrungspunkten belohnt und schalten so neue Gadgets und Agenten mit individuellen Fähigkeiten frei.

Obwohl noch viele Inhalte fehlen, wittern wir schon schon jetzt einen Geheimtipp für hartgesottene Taktik-Fans. Die zufallsgenerierten Levels halten stetig neue Überraschungen bereit und die clevere Spielmechanik funktioniert sehr gut. Die Entwickler müssen aber noch an den bisher lieblos präsentierten Story-Missionen und an zusätzlichen Inhalten arbeiten. MK



Shawn besitzt von Anfang an ein Gewehr – hilfreich, um gepanzerte Wachen auszuschalten.

## Invisible, Inc.

### PRO / KONTRA

- taktisch anspruchsvoll
- freischaltbare Extras und Agenten
- clevere Spielmechanik
- hübsche Cel-Shading-Grafik
- teils unfaire Zufallsituationen
- Hauptstory fehlt
- geringer Umfang



Fesselndes, aber knüppelhartes Agenten-Roguelike.