

The Masterplan

Als Einbrecher in den 70ern halten wir uns mit Routine-Jobs über Wasser, planen insgeheim aber den größten Raub aller Zeiten. Und machen Schnauzbärte wieder cool. Von Dmitry Halley

Termin: **1. Quartal 2015** Sprache: **Englisch**
Preis: **11 Euro** Status: **erst fünf Missionen spielbar, noch kein Levelsystem**

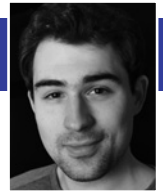
So sieht vernünftige Arbeitsteilung aus: Melissa steht im Laden Schmiere, während Joey dem Ladenbesitzer aufs stille Örtchen folgt und ihn mit der Pistole in Schach hält. Cramer schnappt sich prompt den Generalschlüssel des Tante-Emma-Ladens, haut den Kassierer k.o. und räumt im Hinterzimmer den Safe leer. Anschließend ein Spurt zum Fluchtwagen, die Uhr stoppt bei fünf Minuten – gute Arbeit, sauber und fast ohne Blutvergießen. Allerdings war das auch eine der ersten Missionen von The Masterplan, einem Einbruch-Strategiespiel, das in den frühen 70er-Jahren angesiedelt ist. Vom großen Coup sind wir zu Beginn der Kampagne nämlich noch weit entfernt. Um an die wirklich fette Beute zu kommen, überfallen wir Supermärkte, Juweliere und Lagerhäuser, überlegen uns Einbruchstrategien und Fluchtpläne für immer komplexere Jobs. Bisher gibt es zwar nur eine Handvoll Auf-

träge, die zeigen aber bereits, wo die Reise hingehen wird: Während der erste Job im Supermarkt im Zweifelsfall noch mit wilder Schießerei zu erledigen ist, führt so eine Taktik spätestens ab dem Juwelier-Geschäft in der Regel nur zum blutigen Game Over.

Clevere Planung und ein behutsames Vorgehen sind die Tugenden von The Masterplan. In jedem Areal spähen wir unsere Ziele aus, schauen uns die Marschrouten der Wachleute an, überlegen uns einen guten Fluchtweg und bewegen unsere Halunken vorsichtig an Kameras und Sichtkegeln vorbei. Dabei behalten wir dank der zoombaren Draufsicht stets den Überblick und schalten das Geschehen bei Bedarf in Zeitlupe. Die Bedienung ermöglicht komplexe Handlungskombinationen und staffelbare Befehlsketten, spielt sich dabei aber sehr intuitiv. So befehlen wir Gangster Joey in Zeitlupe, sich erst an der Empfangsdame vorbeizuschleichen, den Kameraraum aufzusuchen und die Systeme lahmzulegen; prompt soll Cramer die Sicherheitslücke nutzen und den

Endlich mehr Überfälle

Nach über 200 Stunden mit Payday 2 muss ich gestehen, dass ich an Bankraub-Spiele schnell mein Herz verliere. Zwar verzichtet The Masterplan auf einen Koop-Mehrspieler, konzentriert sich dabei aber auf einen taktischen Spielfluss. Bisher gibt's nur wenige Jobs, die machen aber großen Spaß und zeigen, dass die Kernmechanik funktioniert. Die Aussicht auf ein Upgrade-System, neue Charaktere und die großen Raubzüge machen aus The Masterplan ein Spiel, das sich Heist-Fans guten Gewissens vormerken sollten.



Dmitry Halley

Tresorraum knacken. Im Anschluss beenden wir die Zeitlupe und schauen unseren Jungs bei der Arbeit zu. Ganz auf die leise Tour geht es jedoch selten, früher oder später müssen wir jemandem die Knarre auf die Brust drücken, um beispielsweise an Schlüssel zu kommen.



Bedrohte Zivilisten können wir wie unsere Figuren steuern, solange sie im Schussfeld sind.



Weil Kollege Joey ein Blutbad anrichtet, räumen wir schnell die Schaukästen leer und hauen ab.

Die Geiselnahme ist jetzt bereits ein interessantes Spielelement: Solange ein Zivilist im Sichtkegel unseres schussbereiten Ganoven ist, können wir ihn wie unsere eigene Figur steuern, Gegenstände fallen lassen oder schlicht die Position wechseln. Allerdings gibt es auch starrsinnige Leute, die sich so nicht lange einschüchtern lassen und um ihr Leben rennen oder unserem Gangster auf die Nase hauen. Solche Querköpfe sollten wir im besten Fall ganz umgehen oder sie auf Kosten unserer Wertung um die Ecke bringen. Läuft dann doch mal alles schief, packen wir die schweren Geschütze aus und schießen uns den Weg zum Fluchtfahrzeug frei. Ähnlich wie bei Payday 2 ist das spontane Reagieren auf Fehler nämlich genauso wichtig wie eine clevere Planung. In Zukunft soll die Spielmechanik noch durch ein Upgrade-System bereichert werden. Der flotte Retro-Soundtrack, die knallige Comic-Optik und Ganoven mit Sonnenbrille, Lederjacke und Schnäuzer sorgen allerdings jetzt bereits für eine herrlich überzeichnete 70er-Jahre-Stimmung. **DH**

The Masterplan

PRO / KONTRA

- motivierende Einbrüche
- intuitive Bedienung trotz komplexer Befehlsketten
- stimmige 70er-Atmosphäre
- bisher relativ überschaubare Jobs
- noch keine spezialisierten Charaktere



Taktische Einbruchsstrategie für Gauner-Genies.

