

Invisible, Inc.

# Stirb in einer anderen Runde

Unterhaltsam, clever und verflucht spannend: Im Test zeigt Invisible, Inc., wie man aus geruhsamer Runden-taktik einen packenden Agenten-thriller macht, den sich kein Strategie-fan entgehen lassen sollte. Von Patrick Mittler



Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **Klei Entertainment** Entwickler: **Klei Entertainment** Termin: **12.5.2015** Sprache: **Englisch**  
 USK: **keine Angabe** Spieldauer: **50 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **nein (GOG.com, Handel)**

Auf DVD: Test-Video

**M**etal Gear Solid als Runden-taktik – das klingt so spannend wie Wolfenstein als Point&-Click-Adventure, oder? Nein! Ganz im Gegenteil mit Gegenbeweis: Klei Entertainment (Don't Starve, Mark of the Ninja) haben mit Invisible, Inc. Runden-taktik und Stealth zu einem hochspannenden Mix verquirlt und damit ihr bis dato bestes Spiel abgeliefert.

## Oben Roguelike

Runden-taktik ist genau dann richtig spannend, wenn jede Aktion zählt und Konsequenzen hat. Genau dieses Gefühl vermittelt Invisible, Inc. von Kopf bis Fuß. Zuoberst werkelt eine Roguelike-Mechanik. Wir sind verantwortlich für das namensgebende Team Invisible, das in einer dystopischen Zukunft militanten Megakonzernen auf die

Finger klopft. Die fiesen Firmen haben davon aber die Schnauze voll und jagen uns mit Bleihagel aus unserem Hauptquartier. Zum Glück kann die Invisible-Chefin entkommen und unser Ass im Ärmel retten – die mächtige Hacker-KI namens Incognita.

Uns bleibt nicht viel Zeit, um einen streng gesicherten Supercomputer für Incognita zu kapern, sonst geht ihr die Energie aus. Heißt übersetzt: Achtung, da kommt ein knackiger Showdown, bitte darauf vorbereiten! Also klappern wir auf der Weltkarte zufällig generierte Missionen ab, um zwei popelige Start-Agenten rechtzeitig zu Superspionen hochzuzüchten. Und schon stehen Entscheidungen an: Lieber den Geldtresor in Brasilien knacken oder einen wertvollen zusätzlichen Agenten aus dem Umerziehungslager in Europa befreien, wo uns aber Roboterwachen erwarten, für die uns eigentlich noch die passenden EMP-Waffen fehlen?

## Unten Taktik-Monster

Missionen laufen generell so ab: Zwei hackende SciFi-James-Bonds beamen sich in eine zufällig generierte Einrichtung und räumen den Laden aus. Wir lensen durch Türschlitze, achten auf Routen und Sichtfelder der Wachen, locken die Kerle an, legen sie mit einem Taser schlafen oder klauen ihnen ID-Karten aus der Tasche, um Sicherheitstüren zu öffnen.

Per Druck auf die Leertaste wechseln wir ins Hacker-Interface, in dem wir mit Incognita zum Beispiel Kameras übernehmen, Laserbarrieren ausschalten, Safes knacken oder Wachdrohnen kontrollieren. Jeder Schritt will wohlüberlegt sein und kostet Aktionspunkte (AP). Jeder Hack braucht Energie, die wir nur begrenzt an Terminals anzapfen können. Beides sollte uns nicht im falschen Moment ausgehen. Haben wir etwa zu wenig Energie, um die Daemon-Firewall beim Missionsziel zu löschen, verrät das fiese Programm unseren Standort oder saugt unsere Credits ab. Und die wollen wir zwischen den Missionen lieber für neues Equipment oder Fähigkeiten wie Inventargröße oder mehr Aktionspunkte ausgeben.

Öffnen wir unvorsichtig eine Tür und gucken in den Pistolenlauf eines Wachmanns, brauchen wir eine Aktionspunkte-Reserve, sonst knallt er unseren Agenten über den Haufen. Haben wir nun einen praktischen Tarnmantel im Inventar oder müssen wir der Wache eine Kugel verpassen? Ist ein Geräuschsensor im Raum oder sind die Biowerte der Wache gar ans Sicherheitssystem gekoppelt, steigt der generelle Alarmwert des Levels. Und der ruft wiederum neue Wachen herbei, schaltet zusätzliche Kameras ein oder schraubt den Energiebedarf beim Hacken hoch. Und wir haben ein paar Schweißperlen mehr auf der Stirn.



Rundenweise schleichen wir durch streng bewachte Einrichtungen. Jede Map wird dabei zufällig generiert und bietet andere Herausforderungen.



## Grips gewinnt

Patrick Mittler  
Freier Redakteur  
redaktion@gamestar.de

In der Early-Access-Phase von Invisible, Inc. war ich noch etwas skeptisch: Wird das nicht zu bieder? Zu komplex? Zu sehr für die Nische? Mit dem fertigen Spiel hat mir Klei Entertainment aber gezeigt, dass meine Sorgen nicht nur unberechtigt, sondern schlichtweg falsch waren. Invisible, Inc. ist unspektakulär präsentiert, kompliziert und im Grunde was für Taktik-Wahnsinnige. Aber das ist komplett egal, weil es allein durch seine Cleverness zu fesseln vermag.

Bei jeder meiner Aktionen kann ich beinahe hören, wie im Hintergrund die Zahnräder der Spielmechanik ineinander greifen: Wie sich das Spiel neue Gemeinheiten einfallen lässt, um meinen aktuellen Run im Ruin enden zu lassen, wie jedes Risiko auch eine nützliche Belohnung bietet und wie ich durch steigenden Druck zu eben diesem Risiko fast schon gezwungen werde. Und wenn ich dann aller Widrigkeiten zum Trotz lebend rauskomme, fühle ich mich wie der schlaueste Taktiker im ganzen Land. Ganz schön clever, Klei.

### Komplex, kompliziert, funktioniert!

Energie, Aktionspunkte, Alarm-Level, Sichtfelder, Firewalls, Spezialfähigkeiten – Invisible, Inc. haut uns tonnenweise Spielelemente um die Ohren, auf die wir permanent ein Auge haben sollten. Es ist unmöglich, hier alle zu beschreiben. Wichtig ist nur, dass die Spielmechanik trotz ihrer Komplexität flutscht wie ein gut geöltes Uhrwerk. Das ist die eigentliche Schönheit von Invisible, Inc.: Es ist eine einzige große und vor allem funktionierende Chancen-und-Risiken-Rechnung mit einer Lernkurve, steiler als die Eiger Nordwand.

Wir haben immer zig Möglichkeiten an der Hand und müssen bei wachsendem Druck (vor allem weil besagter Alarm-Level in jedem Zug auch automatisch steigt) entscheiden, was in der jeweiligen Situation effektiv ist – ob wir für ein nützliches Item etwas riskieren, ob wir unser Team aufteilen und so mehr Safes ausräumen oder ob wir



Zwischen den Missionen verbessern wir unsere Agenten oder kaufen neue Items.

mit leeren Taschen den direkten Weg zum Levelausgang nehmen. Alles hat seine Vor- und Nachteile und beinahe alles ist mit etwas Grips machbar.

Oft steht wegen einer einzigen unüberlegten Entscheidung die ganze Kampagne auf der Kippe, etwa weil wir eine Selbstschussanlage übersehen haben. Ein Agent ist am Boden und der andere hat kein Medipack in der Tasche? Wir können versuchen, den Kollegen zum Ausgang zu zerrren. Oder wir krallen uns seine Ausrüstung und suchen das Weite – der zurückgelassene Kollege ist dann allerdings dank Permadeath für den Rest der Kampagne verloren.

### Motivation Marke Eigenbau

Invisible, Inc. ist für alle, deren Motivation durch Herausforderungen gekitzelt wird. Und denen Story nicht wichtig ist. Nach dem ersten »Run« (dauert mit Standardeinstellungen ca. vier bis fünf Stunden) hat sich die kleine Geschichte mit ihrem vorhersehbaren Twist am Ende erledigt. Vielmehr treiben uns Erfolgsmomente von Zug zu Zug. Wenn das gesamte Personal in unsere Richtung läuft, der Alarm-Level auf Anschlag steht, die Energie von Incognita verbraucht ist und wir den gepanzerten Wachmann vor dem rettenden Ausgang mit dem letzten Schuss Munition erledigen, fühlen

wir uns, als läge in Dark Souls ein Bossgegner im Staub.

Auch die unzähligen Konfigurationsmöglichkeiten vor Spielstart sollten Taktik-Enthusiasten anstacheln und Anfängern Erfolgserlebnisse bescheren. In den höheren Schwierigkeitsgraden entstehen dank des Zufallsfaktors allerdings auch teils unerschaffbare Szenarien – wir sind auf »Expert« jedenfalls schier verzweifelt. Jedoch: Der letzte Run hat neue Startagenten freigeschaltet. Und eine frische Spezialfähigkeit für Incognita. Vielleicht klappt's ja damit. Okay, einmal noch. Patrick Mittler

## INVISIBLE, INC.

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core 2 Duo E8200 / Athlon II X2 240  
Geforce 8600 GT / Radeon HD 2600  
2 GB RAM, 2 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i3 2105 / Phenom II X4 955  
Geforce GTX 470 / Radeon HD 5870  
4 GB RAM, 2 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



stillichere Comicgrafik schön animiert atmosphärische Musik  
passend zur Spielituation schwarze Level-Umgebung  
Areale ähneln sich recht schnell

### SPIELDESIGN



gelungene Mischung aus Stealth und Rudentaktik spannende Entscheidungen mit Konsequenzen (Permadeath!) funktionales Interface  
viele taktische Möglichkeiten Steuerung frei konfigurierbar

### BALANCE



durchdachtes Chancen-Risiken-System Anspruch individuell anpassbar funktionales Tutorial ungemein steile Lernkurve  
Zufallsfaktor kann unfair werden

### ATMOSPHÄRE/STORY



stimmiges Agenten-Flair interessante Charaktere und Spielwelt  
immer dramatisch, kaum Leerlauf sich wiederholende Story  
nervt schnell vorhersehbares Finale

### UMFANG



unzählige Optionen für Custom-Kampagnen freischaltbare Agenten und Items zufallsgenerierte Levels Widerspielwert lediglich durch wachsende Herausforderung

### FAZIT

**Bockschwer, ungemein durchdacht und in jedem Zug spannend – Invisible, Inc. ist ein echtes Kleinod für Hardcore-Taktiker.**



Mit der Zeit wird das Sicherheitspersonal immer knackiger. Hier haben wir die dicke Kampfdrone in der Mitte gehackt, um lästige Wachen loszuwerden.