

Prison Architect

STRAFE MUSS SEIN!



Genre: **Strategie** Publisher: **Introversion Software** Entwickler: **Introversion Software** Termin: **6.10.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **100 Stunden** Preis: **26 Euro** DRM: **nein (GOG.com, Humble Store)**

Auf DVD: Test-Video

Wenn der Knast zum Paradies wird, zumindest für Aufbauspieler. Wir prüfen im Test von Prison Architect, was die Version 1.0 der Gefängnissimulation alles auf dem Kerbholz hat. Von Benjamin Schäfer

Diebstahl, Körperverletzung, Mord – wer das Gesetz bricht, der wird verurteilt und kommt in den Knast – in unseren Knast. Denn in Prison Architect, der Gefängnissimulation des britischen Indie-Entwicklers Introversion Software, bauen wir unsere eigenen schwedischen Gardinen. Das Spiel verlässt nun nach drei vorbildlichen Jahren die Early-Access-Phase als Version 1.0. »Reine Formsache«, könnte man jetzt denken, doch weit gefehlt: Prison Architect bekommt einige neue Features, mehr Storymissionen und einen brandneuen Ausbruch-Modus spendiert. Grund genug, nach unseren beiden Alpha-Stippvisiten (zu besichtigen auf GameStar.de) ein weiteres Mal in die zwiespältige Welt der Knast-Sim zu treten.

Die Sims: Schwedische Gardinen

Zwiespältig, weil sich nicht nur der Comic-Look zu Beginn etwas mit dem eigentlichen Setting beißt, sondern auch weil wir uns um das Wohlergehen von Straftätern kümmern



Mit einem Sondereinsatzkommando versuchen wir, den Aufstand in den Griff zu bekommen. Durch unvorsichtiges Vorgehen haben wir schon zwei Polizisten verloren.

müssen. Neben kleinen Biografien und teilweise nicht so kurzen Vorstrafenregistern, haben all unsere Insassen Bedürfnisse, die wir befriedigen können, aber nicht müssen. Es liegt an uns, ob wir mit eiserner Faust, Schlagstock und Taser regieren oder unseren Häftlingen einen verlängerten Kuraufenthalt hinter Gittern bieten. Doch auch wie bei den Sims gilt: Schönere Behausungen, bessere Unterhaltung und gutes Essen liefern uns glücklichere Schützlinge, die uns weniger Probleme bereiten.

Während das Bedürfnissystem die Delinquenten menschlicher darstellt, findet aber noch eine weitere Verschiebung statt: Das Finanzsystem macht sie zur Ware. Jeder unserer Knastbrüder spült regelmäßig Geld in unsere Kassen. Mehr Inhaftierte bedeuten also mehr Kohle, aber auch mehr Personal, damit auch weiterhin alles rund läuft. Wir versuchen daher immer, einen gesunden Mittelweg zwischen Wirtschaftlichkeit und der Glückseligkeit unserer Insassen zu finden. Oder wir sperren alle in Einzelhaft und automatisieren unser gesamtes Gefängnis.



Randale vor der Kantine: Weil die Tür nicht rechtzeitig den Weg zum Essen freigibt, beschwichtigen unsere Wächter gewaltsam die Meute, und prompt haben wir den ersten Toten zu verzeichnen.

Sim Prison 2000

Bevor wir aber ein automatisiertes Gefängnis unser Eigen nennen dürfen, zeichnen wir erstmal mit Kreide Linien in den Sand. Über die praktische Planungsfunktion skizzieren wir unser gesamtes Vorhaben in die Landschaft und bauen dann nach und nach alles aus. Eine To-do-Liste erinnert uns dabei an Aufgaben, die wir noch erledigen müssen, um einen weiteren staatlichen Zuschuss zu erhalten. Oder an bevorstehende Events wie beispielsweise Besucher, für die wir dann hoffentlich schon die richtigen Räumlichkeiten am Start haben. So führt Prison Architect nach und nach weitere Mechaniken ein, die unser Gefängnis abdecken kann, aber nicht muss.

Unser Gitterhaus aus dem Boden zu stampfen, funktioniert nahezu reibungslos. Einzige Wegfindungsroutinen sind an-



Die Story-Missionen werden in Spielgrafik gezeigt und über gezeichneten Polaroid-Fotos und Textboxen erzählt.

Neue Häftlinge werden an der Straße vor unserem Gefängnis abgestellt und warten dort, bis ein Wachmann sie in ihre Zelle geleitet.

fangs noch sehr chaotisch. Da wir Stationierung und Patrouillen erst noch erforschen müssen, werden Türen mit erheblicher Verzögerung geöffnet. Alternativ erzeugen wir manuell einen Tag der offenen Tür, was zwar die Baugeschwindigkeit erhöht, aber unser Vertrauen in unsere Verbrecher etwas überstrapaziert. Oder aber: In unserem Zaun ist noch eine Lücke, die von unseren findigen Arbeitern als Weg des geringsten Widerstands erkannt und ausgenutzt wird. Ist unsere Betonfestung aber erstmal ausgebaut, weiß jeder, welchen Weg er zu nehmen hat. Die KI-Mängel treten also allenfalls in der Anfangsphase unseres Bauvorhabens auf.

Prison Architect Now: Redux

Die spielbare Storymission rund um den Lehrer und Doppelmörder Edward aus der Alpha-Phase brachte uns zum Grübeln und führte uns vor Augen, dass Gesetz nicht gleich Gesetz ist. Wir hatten die Hoffnung, dass Prison Architect mehr solcher Problematiken aufgreift und in Frage stellt. Stattdessen gibt es eher Hollywood-Einheitsbrei. Dennoch sind die lose zusammenhängenden Storymissionen unterhaltsam und bieten einen wunderbaren Einstieg in das Kernstück von Prison Architect – den Endlosmodus.

Dieser ist nach wie vor großartig. Je nachdem, welche der acht Starteinstellungen und welchen der sechs Charaktere wir wählen, bauen wir unser Gefängnis sorgenfrei oder hektisch auf. Wählen wir die Möglichkeit der zufälligen Geschehnisse aus, dann halten uns neben Revolten und Gangs zusätzlich noch diese auf Trab. Langweilig wird der endlose Gefängnisbau also nicht. Fahren wir unseren Knast trotzdem mal in eine Sackgasse, können wir ihn gewinnbringend verkaufen und das Geld in einen neuen Betonbunker stecken.

Prison Break (Ba-dum-tss!)

Das Feature, das wir am wenigsten erwartet hätten, ist der Ausbruch-Modus. Hier dreht Entwickler Introversion den Spieß um und versetzt uns in die Rolle eines Gefangenen, der alles daran setzt, den Hochsicherheitsstrakt schnellstmöglich wieder zu verlassen. Dazu prügeln wir uns mit Wachen oder anderen Häftlingen, meucheln Köche und Hausmeister oder buddeln uns direkt einen Tunnel in die Freiheit. Für jede Aktion, die der Gefängnisobrigkeit gegen den Strich geht, gewinnen wir Renommee-Punkte.

Die investieren in einen kleinen Fertigkeitenbaum, der uns stärker oder zu einem besseren Anführer macht. Alternativ können wir auch unsere Zellenkollegen von uns überzeugen und eine Gang gründen. Als Gang sind wir schlagkräftiger und können mehr Schaden verursachen und mehr Renommee-Punkte sammeln, dann können wir uns irgendwann die Waffenkammer vornehmen und noch mehr auf den Putz hauen. Oder jeder klagt sich eben einen Löffel in der Kantine und wir graben gemeinsam

einen Tunnel in die Freiheit – egal, Hauptsache Teamwork!

Werden wir erwischt – und es gibt viele Möglichkeiten erwischt zu werden – heißt es Einzelhaft für In-Game-Stunden oder -Tage. Haben wir noch Renommee-Punkte übrig, können wir uns »freikaufen«. Wenn nicht, müssen wir warten. Das nimmt leider ein bisschen die Dynamik aus dem Modus, gerade in der Startphase, wenn wir ein neues Gefängnis erkunden. Die Knäste, aus denen wir ausbrechen, bauen wir selbst oder wir nehmen den von jemanden, der sein Meisterwerk über den Steam-Workshop teilt. Großartig! ★

Benjamin Schäfer
@GameStar_de

Planen, bauen, scheitern, verkaufen und von vorne: Prison Architect ist ein Aufbau-spiel nach meinem Geschmack. Bei jedem neuen Knast habe ich wieder was Neues gelernt und plane ihn etwas besser. Bis mich wieder irgendwas auf dem falschen Fuß erwischt. Mir gefällt einfach die ausgewogene Mischung aus übergreifendem Planen und Bauen und dem feingliedrigen Organisieren meines Gitterhauses. Und das motiviert mich immer wieder, aufs Neue anzufangen.

Von den Story-Missionen habe ich allerdings mehr erwartet. Mehr Gesellschaftskritik, mehr »Oh, Wow!«-Momente wie nach dem ersten Spielen der Hinrichtungsmission in der Early-Access-Phase. Damals dachte ich noch, dass Prison Architect eine ganz schön ernste Sache werden könnte. Trotzdem sind die Missionen unterhaltsam und weiterhin gute Tutorials für das ebenfalls weiterhin grandiose Endlosspiel. Und dann ist da ja noch der Ausbruch-Modus: eine coole und spaßige Idee mit der ich aber noch nicht so richtig warm geworden bin. Zu viel »Trial & Error« und zu lange Zeiten in Einzelhaft trüben die ganze Sache für mich noch. Dennoch ist der Ausbruch-Modus eine Bereicherung für Prison Architect.

PRISON ARCHITECT

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Intel C2 Duo, 3.0GHz / AMD X2, 3.2GHz Geforce 8600 / Radeon 6000 Series 4 GB RAM, 300 MB Festplatte	Intel i5-3470, 3.20GHz / AMD FX-6300 GTX 660, 2 GB / Radeon HD 7870, 2 GB 4 GB RAM, 300 MB Festplatte

PRÄSENTATION

passender Comicstil
reichhaltige, stimmige Soundkulisse

auf höchster Zoomstufe sehr pixelige Texturen
kleinere Grafik- und Übersetzungsfehler

SIELEDESIGN

Abwechslung durch Ausbruch-Modus
vielschichtige Gefängnisimulation
Bedürfnissystem

Steuerung von Feuerwehr und Polizei mühsam

BALANCE

sehr gute Tutorial-Missionen
Komplexität steigt langsam an

Neustart durch Gefängnisverkauf möglich

ATMOSPHÄRE / STORY

Story-Missionen greifen teilweise reale Probleme auf

sehr gute Gefängnisatmosphäre

Ausbruch-Modus liefert komplett andere Spielerfahrung

UMFANG

fünf Story-Missionen
Ausbruch-Modus mit Steam-Workshop Anbindung
fordern des Endlosspiel mit einigen Einstellungen

freischaltbare Entwicklernotizen

FAZIT

Hinter der tristen Optik werkt eine komplexe und motivierende Simulation, die Prison Architect zum herausragenden Aufbau-spiel macht.