

Backlogged: Verbrecherspiele

VERBRECHEN, DAS SICH AUSZAHLT



Der Autor

Thomas Ortsik besitzt zwar keine Schreibmaschine, erst recht keine der Marke Thompson, für ein kleines bisschen »Räuber und Gendarm« ist er aber gerne zu haben. Wer Thomas beim Denken zuschauen will, darf gerne auf Twitter bei @Dr_Strangethumb vorbeischaun.

Videospiel-Entwickler wissen auch nicht, was sie wollen. Software-Piraterie geißeln, aber gleichzeitig das virtuelle Langfingertum predigen. Grund genug für Thomas, drei Verbrecherspiele aus dem Backlog zu buddeln. Von Thomas Ortsik

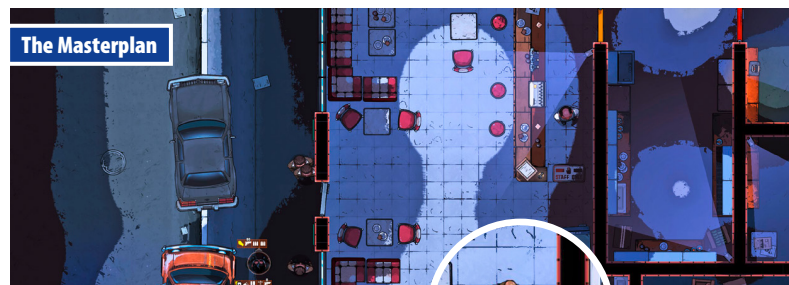
Geht es der Wirtschaft schlecht, geht es den Gangsterfilmen gut. Das beweisen die 1930er und 1970er, die Genreklassiker wie »Der öffentliche Feind« und »Der Pate« hervorbrachten. Geht es der Wirtschaft jedoch gut und nur der Bevölkerung schlecht, gibt es für Westentaschen-Mafiosi zum Glück noch Videospiele, denn dort können sich Tommy-Gun-Träume selbst dann erfüllen, wenn die Aktienkurse gerade nicht U-Bahn fahren. Etwa in Mafia 3. Das konnte zwar mit launigen Schießereien punkten, enttäuschte aber auf geistiger Ebene mit sich ständig wiederholenden Missionen ohne Tiefgang. So hätte das Spiel auch »Lincoln Clay messert sich durch die Unterwelt« heißen können. Hätte der Entwickler Hangar 13 doch nur von der echten Mafia gelernt! Die weiß nämlich schon längst, dass stumpfe Gewalt alleine ausgedient hat. Soziales Geschick und Intelligenz sind der Schlüssel für ein Leben außerhalb schwedischer Gardinen, und daher geht es auch in dieser Episode meiner Kolumnenreihe Backlogged um Ganovenspiele, in denen sich nicht alles um den »Chicago Typewriter« dreht. Denn der professionelle Gesetzesbruch ist kein »One-Genre-Pony«. Wenn es um die Vorlieben der Spieler geht, verfolgt die digitale Cosa Nostra eine lobenswerte Antidiskriminierungs-Politik.



Ocean's Four

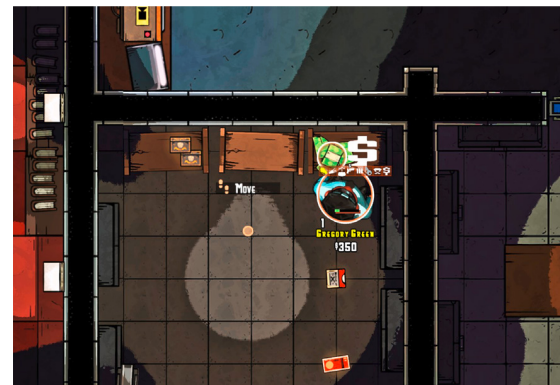
Wer zum ersten Mal The Masterplan sieht, wird sofort an blutgetränkte Zeiten im hektischen Hotline Miami erinnert: Top-Down-Perspektive, 2D-Grafik und die treue Beretta im Anschlag. Tatsächlich verfolgt das Erstlingswerk des Entwicklers Shark Punch aber eine beinahe diametral entgegengesetzte Herangehensweise. Die Beretta, die der Hauptcharakter Joey dem Polizisten ins Gesicht hält? Eine Spielzeugpistole. Sein Ziel? Serienraub statt Serienmord, und da sind Geiseln nun mal hilfreicher als Leichen. Noch besser wäre es aber, erst gar nicht aufzufallen. Selbst die Rahmenhandlung ergibt Sinn. Als die Inflation zum Ende der 1960er überhandnimmt, verliert der bis dahin unbescholtene Joey Green seinen Job. Als Ausweg bleibt ihm nur der Drogenhandel, doch als Richard Nixon '71 den »War on Drugs« erklärt, zählt Joey zu seinen ersten Opfern. Das lässt der Schmalzlockenträger nicht lange auf sich sitzen und erklärt dem Staat den Krieg.

Im Besonderen haben es ihm die Goldreserven von Fort Knox angetan, doch um da ranzukommen, braucht es einiges an Ausrüstung. Ausrüstung, die Joey weder besitzt



Der Comic-Stil von The Masterplan ist hübsch anzusehen und übersichtlich. Die geklonten NPCs sind's leider weniger.

Wie in Hitman kann ich in The Masterplan auch in andere Uniformen schlüpfen (links), und schwupps, schon ist die Bank leer (unten).



noch sich leisten kann. Ganz abgesehen davon, dass der Schmalspurganove noch nie auch nur eine Tankstelle überfallen hat. Und so darf man sich im Laufe der gut 20 Levels immer größeren Herausforderungen stellen, mit immer größeren Zahltagen. Unterstützung erhält Joey dabei von seinem Bruder Gregory und bis zu zwei weiteren Einbrechern, der wohl finale Nagel im Sarg des Hotline-Miami-Vergleichs. The Masterplan fällt ins Genre der Echtzeit-Taktik, ich kann also jedem meiner Gangmitglieder unabhängig voneinander Befehle erteilen. Damit dies in der Hitze des verbockten Raubüberfalls nicht zu chaotisch wird, erlaubt mir das



Spätestens seit GTA 3 stand die GTA-Serie für die Faszination des Verbrechens.

Spiel, jederzeit und unbegrenzt in einen Slow-Motion-Modus zu wechseln. Ziemlich genial, denn anders als eine komplette Pause hält dies die Spannung aufrecht. Ich habe zwar genügend Zeit, mich mit dem teils eigenwilligen Interface herumzuärgern und jedem Mitglied meiner Gang zu sagen, wohin er sein Hinterteil bewegen soll, aber ein allzu komplexer Fluchtplan sollte wenn möglich bereits feststehen, bevor mir eine Kolonne von gut ausgerüsteten Polizisten unaufhaltsam entgegenrollt.

Im Planen liegt letztlich auch die, wie der Name schon vermuten lässt, treibende Kraft hinter The Masterplan, wenn auch gleichzeitig seine größte Schwäche. Besonders zum Start eines jeden Levels fühle ich mich tatsächlich wie ein Bankräuber. Ich sondiere das Areal, notiere potenzielle Sicherheitslücken im mentalen Notizbuch und warte auf den perfekten Zeitpunkt, um zuzuschlagen. All dies fühlt sich natürlich an, besonders, wenn unberechenbare Chaosfaktoren wie Zivilisten ins Spiel kommen. Umso unnatürlicher sind dafür die Interface-Schwächen. Gerade wenn mehrere Charaktere oder Gegenstände direkt nebeneinanderstehen, ist der Cursor überfordert. Ähnlich wie in einem Echtzeit-Strategiespiel lassen sich Befehle zwar aneinanderreihen, das mangelhafte Feedback dieser Befehlsketten macht sie in



Mafia 3 spaltet die Spieler, wie die 48 Prozent positiven Wertungen auf Steam beweisen.

hektischen Situationen aber vollkommen unzuverlässig, also wenn ich sie am dringendsten benötige. Und warum muss ich meine Ausrüstung und Crew festlegen, bevor ich überhaupt weiß, was mich im Level erwartet? Eine Mission frühzeitig zu beenden, um ins Hauptquartier zurückzukehren, bleibt zwar unbestraft, ist aber trotzdem ärgerlich. Die zweite Hälfte des Spiels wird somit zum Test der Frustrationsbereitschaft. Wer den besteht, findet in The Masterplan eine gute Versoffung von »Ocean's Eleven«.

Das Verbrechenspuzzle

Anhänger der Krimi-Komödie mit Julia Roberts und George Clooney finden vielleicht auch Gefallen an Crookz: The Big Heist. Erneut begleiten wir ein Team aus Einbrechern in die 1970er-Jahre. Erneut mit dem Ziel, verschiedene Gebäude von ihren Wertsachen zu befreien. Spielerisch unterscheidet sich Crookz trotzdem von The Masterplan, wenn auch erst auf den zweiten Blick. Zum einen ist unsere Bande klar charakterisiert. Jeder der sechs im Spiel vorhandenen Charaktere besitzt eine Reihe von individuellen Fähigkeiten. Die Schlangendame kann etwa durch Lüftungsschächte kriechen, die Foxy-Brown-Cosplayerin besonders schnell durch Räume schleichen, und der glatzköpfige Bud-Spencer-Verschnitt macht das, was man von ihm

erwartet, nämlich Backpfeifen verteilen. Zumindest anfangs, später darf er sich zum Bohnenfuttern verabschieden, weil es effektivere Wege gibt, Gegner auszuschalten.

Der Haken an der Sache ist dabei folgender: Auf jede Mission darf ich maximal vier Charaktere mitnehmen, und gerade die Ohrfeigen verlieren schnell ihre Existenzberechtigung, können sie doch relativ leicht durch kauf- oder in den Levels auffindbare Ausrüstung ersetzt werden. Trotzdem erlauben die 18 Missionen eine Vielzahl von verschiedenen Herangehensweisen. Wirklich natürlich wirken sie dabei jedoch nie, was einen einfachen Grund hat. Während The Masterplan ganz klar in die Kategorie Strategiespiel fällt, handelt es sich bei Crookz in Wirklichkeit um ein Puzzlespiel. Die groß angelegten Levels sind eine Abfolge kleiner Stealth-Rätsel mit unterschiedlichen Lösungswegen.



Sicherheitssysteme und ihre Schwachstellen sind in Crookz klar gekennzeichnet.



Spätere Levels von Crookz überfordern auf den ersten Blick schnell. Zum Glück besteht kein Zeitdruck, Crookz ist eher Puzzle- als Taktikspiel.



Mit Fortschreiten der Kampagne schalte ich neue Ausrüstungsgegenstände und Fähigkeiten frei.

Alle Informationen, die man für einen erfolgreichen Überfall benötigt, sind klar einsehbar. Sichtkegel der Wachen, Positionierung und Vernetzung der Sicherheitssysteme und was sonst noch so anfällt. Die Wachen selbst sind zwar dümmer als die Polizei erlaubt, doch dies ist notwendig, um die Integrität der bis zu zwei Stunden dauernden Missionen zu wahren. Da Crookz auch stark auf Timer setzt, etwa für Power-Ups oder bewusste Gegner, ist das Pausieren während den Missionen eine Notwendigkeit.

Weniger schwer wird es dadurch nicht. Denn die Befehlsketten meiner Protagonisten werden im Laufe der Kampagne immer aufwändiger und erinnern teils gar ans Programmieren einer komplexen Maschine. Vom Spieldesign her ist Crookz also, abgesehen von Macken wie dem Zwangsruhestand des Watschenmanns, durchaus rund und durchdacht, ich persönlich werde aber einfach nicht damit warm. Das mag daran liegen, dass Puzzlespiele mich selten wirklich fesseln und Crookz abseits der grundlegenden Spielmechanik wenig Interessantes bietet. Die durchs ganze Spiel gezogene Geschichte rund um Verrat und Rache ist zwar mehr, als die Konkurrenz aufführt, aber in etwa so spannend wie ein XXL-Pullover an einem Skispringer. Das heißt jetzt nicht, dass Crookz schlecht ist. Freunde der gehobenen Hirnakrobatik, Ritalin-Junkies und Menschen die in ihren schönsten Träumen Urlaubsrouten planen, können zuschlagen. Für denkfaule Spieler wie mich empfehle ich jedoch eher den nächsten Titel.

Erstklassiges Gaunerlike

Der Roguelike-Trend scheint nicht zu stoppen. Gut so, denn ich mag die Dinger! Kurze Spielsitzungen, immer neue Szenarien, Upgrades und den kalten Hauch des Sensenmanns ständig im Genick – für mich ist das digitales Ambrosia! Das Genre, sofern man es überhaupt Genre nennen kann, mag zwar inzwischen stark verwässert sein, und The Swindle bringt es als Stealth-Platformer definitiv nicht zurück zu seinen Wurzeln, aber ein Roguelike ist es durch und durch. Weil die



Am Ende jedes Raubzugs steht in The Swindle die Flucht. Spoiler: Hier habe ich nicht überlebt.



Zur Flucht nach getaner Arbeit bieten sich die Dächer der Stadt an.

Im Kampf gegen Wachen ist Geduld oberstes Gebot. Wenn ich sie nicht exakt im richtigen Moment erwische, gibt's Alarm.

Spielfigur ein Rogue ist, und das heißt ja auf Deutsch »Gauner«, und ... nein? Nicht lustig? Dann halt nicht. Jedenfalls deckt The Swindle die Basics des Genres ab, verleiht ihnen aber einen eigenen Twist. Die Ausgangslage: In 100 Tagen geht im Steampunk London des Jahres 1849 ein neues Verbrechenabwehrsystem an den Start, das zukünftige Raubzüge unmöglich machen soll. Um das zu verhindern, gilt es, sich zu Scotland Yard durchzuschlagen und es zu stehlen. Bevor das möglich ist, muss ich aber erst eine nicht triviale Summe aus den Häusern der umliegenden Gebiete entwenden, denn nur so kann ich die notwendigen Zugangsberechtigungen für die einzelnen Bezirke erstehen.

100 Tage heißt dabei 100 Diebstähle. Maximum. Denn jedes Mal, wenn ich mein Luftschiff (Ja, meine Bande besitzt ein Luftschiff!)

verlasse, vergeht ein Tag. Dabei ist es auch egal, ob mein Einsatz gelingt oder nicht. Stirbt mein Avatar, weist mir das Spiel einen zufälligen neuen zu und der nächste Tag beginnt. Das Rennen gegen die Uhr ist gnadenlos. Barmherzigkeit in einem Roguelike? Ha! Die Schwierigkeitskurve steigt unabhängig vom eigenen Erfolg mit jedem Tag. Stärkere Gegner, bessere Fallen, kompliziertere Level. Um Schritt zu halten, brauche ich das nötige Kleingeld für Upgrades. Das gibt es nur, wenn ich nach getaner Diebesarbeit erfolgreich fliehe. Und hier liegt die Faszination. Mechanisch läuft The Swindle anfangs alles andere als rund. Die Steuerung ist bewusst ungenau, und Fähigkeiten, die das ausgleichen, sind teuer. Jeder Schritt ist potenziell tödlich. Bin ich wirklich bereit, meine schon gut gefüllten Taschen zu riskieren, um 20 Prozent mehr Geld zu stehlen? Ich sollte, denn besonders erfolgreiche Beutezüge belohnen den aktiven Avatar mit einem enormen Boost aller Einnahmen. Doch vertraue ich meinem Können tatsächlich so sehr?

Dieses facettenreiche Risikomanagement, das ein bisschen an XCOM erinnert, sorgt für unglaublich viel Spannung und lässt meine Nachbarn in Form von Freudenschreien und verzweifelter Gejaule mitfiebert, ob sie wollen oder nicht. Werde ich entdeckt, strömen nämlich Eliteeinheiten ins Gebäude, und die Flucht lässt mehr Adrenalin in mir zirkulieren als alle Horrorspiele. Nicht nur, weil ich Letztere normalerweise abdrehe, sobald sie mir zu viel werden, also nach dem ersten Ladebildschirm. Ich könnte hier seitenweise Lobeshymnen über The Swindle schreiben, aber so viel Platz habe ich nicht. Es reicht ohnehin ein schlichtes: Kaufen! ★



Auch die Neuauflage des Stealth-Klassikers Thief konnte nicht überzeugen. Schön war sie aber.