

Gangland

Beigesteuert von CarstenGo
Saturday, 12. April 2008

Gangland – Ein guter Mix aus Mafia-Action und Echtzeit-Strategie? Im ausführlichen Test erfährst du alles zum Spiel.

Story

Du spielst Mario einen von fünf Brüdern. Du und deine vier Brüder Romano, Angelo, Sonny, Chico hab immer zusammengehalten bis Chico von seinen drei anderen Brüdern getötet wird. Jahre später bekommst du einen Anruf von deinem Großvater der dir sagt, dass sein ältester Sohn die Mörder in Paradise City gesehen hat. Also reist du sofort zu ihm um das Handwerk eines Mafiosi zu lernen und deine drei Brüder zu töten. Missionen

Bei den Missionen musst du Geschäfte übernehmen, Leute umbringen oder auch ganze feindliche Familien auslöschen. Dabei kommen auch immer wieder Anrufe (später) bei denen du Sondereinheiten kaufen kannst, Mordaufträge bekommst oder Sonderwaren verkaufen kannst. Sonderwaren bekommst du wenn du bestimmte Geschäfte hältst. Es hört sich sehr komplex an, doch leider ist es nicht so. In allen 16 Missionen kommt immer das gleiche: Töte den und den. Um das zu schaffen musst du vorher immer wieder die Geschäfte einnehmen und Männer engagieren. Dies ist nicht nur zeitraubend sondern auch sehr langweilig. Sondereinheiten

Die Sondereinheiten musst du zuerst freischalten, bevor du Sie kaufen kannst. Dafür musst du eine der 12 Sondermissionen machen, die man durch absolvieren der Hauptmissionen freischaltet. Diese Missionen sind im Vergleich zu den Hauptmissionen sehr abwechslungsreich. Spielwelt

Dein Hauptcharakter nimmt aber nicht nur an dem Mafia-Alltag teil, sondern kann auch die Spielwelt erkunden. Als Beispiel kann er sich mit einer mit Geschenken bezirzten Frau verloben und diese auch heiraten. Danach geht es weiter, denn du kannst auch Kinder mit ihr haben. Die Kinder werden entweder ein Anwalt (bringt dir Geld ein), ein Draufgänger (großartiger Kämpfer) oder eine Tochter (Verführungskünstler). Eine andere ist mit dem/den Auto/s herumzufahren und Gegner per Drive-by zu töten. Leider macht dies die schlechte Steuerung zu keinem Vergnügen. Diese Möglichkeiten sind, aber leider nach kürzester Zeit ausgereizt. Die KI-gesteuerten Zivilisten die überall herum rennen interagieren, leider nicht viel, sondern laufen nur rum und einige schießen manchmal auf dich. Das Spiel speichert automatisch und hat leider kein manuelles Speichersystem, was sehr oft zum Haare ausraufen ist. Die Umgebung und die Figuren sind in guter 3D-Grafik und sind nett anzusehen. Auf Dauer werden Sie aber eintönig, da immer die gleichen Texturen kommen. Es gibt einen Tag und Nacht Wechsel, doch leider führt die Nacht dazu, dass kaum noch was klar zu erkennen ist. Der Sound ist unauffällig und deshalb sehr langweilig. Es gibt selten Geräusche und die Musik wird nach einiger zeit kaum mehr wahrgenommen. Obwohl die Stimmen sehr gut passen, wird leider nur sehr wenig gesprochen. Die Kamera muss oft nachjustiert werden, was am Anfang sehr schwer ist, aber mit der Zeit gut von der Hand geht. Im Multiplayer-Modus läuft es wie in den Hauptmissionen aus. Geschäfte einnehmen, Männer engagieren und alle anderen töten. Dies ist aber gegen echte Gegner viel schwerer und mit sehr viel Taktik verbunden. Ein Multiplayer-Spiel macht sehr viel Spaß und kann zwischen 10 Minuten und 10 Stunden dauern. Leider findet man sehr selten Mitspieler.

Fazit: Das Spiel macht, trotz der Eintönigkeit eine Menge Spaß. Leider kommt es zu keinen taktischen Herausforderungen, da man alle seine Leute anklickt und diese mit nur einem Klick den Gegner angreifen lässt. Den Spaß macht vor allem dieses einzigartige Genre-Mischung, der Story und den Möglichkeiten (z.B. heiraten) aus. Leider hätte man diese Sachen sehr verbessern können was zu einem weitaus höherem Spaßfaktor geführt hätte. Alles in allem ist es ein gutes Spiel was einen Blick wert ist, aber null Wiederspielfaktor hat.