

Gears 5 überzeugt mit den Kernstärken der Reihe. Wie steht es mit den Neuerungen?

Gears 5

# DIE DEFINITION EINES ACTION-BLOCKBUSTERS



Genre: **Third-Person-Shooter** Publisher: **Microsoft Game Studios** Entwickler: **The Coalition** Termin: **6.9.2019** Sprache: **Deutsch, Englisch**  
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **12 Stunden** Preis: **70 Euro** DRM: **ja (Microsoft Store)**

Auf DVD: Test-Video

## Gears 5 setzt auf die Kernstärken der Reihe, probiert sich aber auch an Open-World- und Rollenspiel-Elementen.

Von Robin Rütter

Marcus Fenix ist alt geworden. In seinem Gesicht zeichnen sich die Strapazen der letzten Jahre ab. Der Kampf gegen die Locust. Die Verluste. Doch an den Ruhestand ist nicht zu denken: Die Menschen sind schließlich im Krieg gegen die Locust.

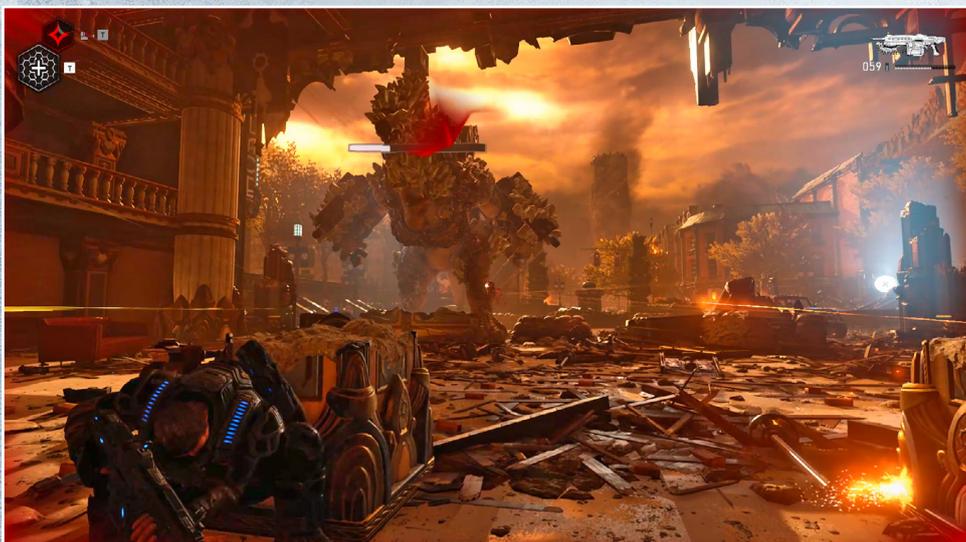
Aber nicht nur Marcus ist alt geworden. Auch die Gears-of-War-Reihe ist mit dem Erscheinen von Gears 5 fast 13 Jahre alt. Da stellt sich die Frage: Machen die Kernstärken der Reihe – Deckung suchen, schießen, zur nächsten Deckung laufen, noch mehr

schießen und zwischendurch mal kettensägen – auch heute noch Spaß? Diese Frage haben sich wohl auch die Entwickler des neuesten Serienteils gestellt und versucht, mit mehreren größeren Neuerungen frischen Wind in die Serie zu bringen. Das funktioniert teils großartig, teils nur bedingt.

### Es wird nicht langweilig!

Die Handlung von Gears 5 ist schnell zusammengefasst: Der Schwarm, ein Volk aus teils humanoiden, teils insektenartigen Kreaturen, führt einen Krieg gegen die Menschen. Im Vordergrund der Kampagne stehen wie schon im Vorgänger JD, Kait, Del und Marcus, die sich mit großen Wummen und dicken Rüstungen gegen die Brut behaupten. Und hier spielt Gears 5 die bekannten Stär-

ken der Reihe aus. Gears 5 ist ein Spiel, das sich trotz seines recht starren Gameplay-Korsetts aus Laufen und Ballern nie eindimensional anfühlt. Das merkt man bereits in den ersten Kapiteln der in vier Akte aufgeteilten und komplett im Koop spielbaren Kampagne: Mal spielen wir einen klassischen Deckungsshoooter, in dem wir einen Gegner nach dem anderen mit einer ordentlichen Dosis Kugeln niederstrecken und anschließend mit Kettensäge ins Pixel-Jenseits schicken. Dann finden wir uns in einer Art Horrorszenario wieder: Dutzende kleine Schwarmkreaturen, sogenannte Larven, springen uns in einem engen Tunnel entgegen und zwingen uns zurück. Haben wir das überlebt, schleichen wir an infizierten Robotern vorbei und entreißen ihnen in bester



Neben kleineren Gegnern kämpfen wir auch gegen riesige Zwischenbosse.

Kreative Schlachtfelder: Hier kämpfen wir im Theater, die Drehscheibe in der Mitte ist ständig in Bewegung.



## Kein Pay2Win in Gears 5

In Gears 5 gibt es einige Mikrotransaktionen. Für die Echtgeld-Währung Eisen könnt ihr euch Skins und Boosts kaufen, mit denen ihr für eine bestimmte Zeit mehr Erfahrungspunkte am Ende eines Multiplayer-Matches erhaltet. In den Koop-Modi Horde und Escape levelt ihr so eure Figuren schneller auf, grundsätzlich lassen sich alle Fähigkeiten aber auch ohne Boost freispielen. Im Versus-Modus könnt ihr keine Fähigkeiten oder Waffen freischalten, alle Spieler starten hier unter den gleichen Voraussetzungen. Über DLCs und die Ultimate-Edition schaltet ihr weitere Charaktere für die Koop-Modi frei, die eigene Talente und Fähigkeiten besitzen, allerdings nicht übermächtig sind. Da die Spielbalance so nicht beeinträchtigt wird und kein Vorteil gegenüber nichtzahlenden Spielern besteht, liegt nach unserer Definition kein Pay2Win vor.

Stealth-Manier ihre Antriebskerne – alternativ könnten wir sie aber auch jederzeit über den Haufen schießen.

Die Umgebung ist nicht nur Kulisse, sondern eine Erweiterung unseres Waffenarsenals: Wir aktivieren einen Tank und verbrennen Gegner mit heißem Dampf. Im Sturm bläst der Wind unsere Granaten weg, aus dem Himmel zucken Blitze und erschaffen wenige Meter vor uns neue Deckung. In Schneegebieten schießen wir das Eis von zugefrorenen Seen auf und lassen den Schwarm ertrinken. Und an Geschütztürmen entledigen wir uns gleich ganzen Armeen von Gegnern. Der Einfallsreichtum der Entwickler ist beeindruckend.

### Kreatives Gegnerdesign

Beeindruckend sind ebenfalls Gegnerdesign und -vielfalt. Zu den bereits aus Teil 4 bekannten Schergen des Schwarms gesellen sich auch einige neue Kreaturen, die sich irgendwo zwischen »widerlich«, »grotesk« und »furchteinflößend« einordnen.

Unser Favorit: Ein fliegender Schwarm aus monströsen Blutegeln, der in wilden Formationen durch die Luft jagt, auf seine Opfer hinabstürzt und sie entweder zerfetzt oder



Ist es ein Vogel? Ist es ein Flugzeug? Nein, es ist ein Schwarm widerlicher Blutegel!

in »Schwarm-Zombies« verwandelt. Einzelne Egel kriechen über den Boden zu uns und explodieren, wenn wir sie nicht vorher mit ein paar Kugeln aufplatzen lassen.

Die riesigen Schwarm-Geschöpfe sind nicht minder beeindruckend: Im Kampf gegen Zwischen- und Endbosse wie einen haushohen und von Felskristallen gepanzerten Riesen ist immer wieder auch etwas Taktik gefragt. Mussten wir gegen die Blutegel stets in Bewegung bleiben und mit Ausweichrollen Sturzflügen entkommen, wäre es gegen den Kristallriesen tödlich, die Deckung zu verlassen. Denn der Koloss setzt uns mit zwei Geschützen unter Dauerfeuer. Da die Umgebung aber auch teilweise zerstörbar ist, können wir uns nie sicher fühlen, was den Spannungspiegel in den Schießereien auf einem deutlich höheren Niveau hält als in den vorherigen Serienteilen.

Die Gegnervielfalt sorgt ebenfalls dafür, dass wir uns nie auf eine einzige Taktik festlegen können und stattdessen das breite Waffenarsenal von Gears 5 voll ausreizen sollten. Neben dem klassischen Kettensägen-Lancer bietet uns das Spiel Schrotflinten, Revolver, Scharfschützengewehre, Maschinenpistolen, Kettensägen und Granatwerfer, Miniguns, Kryowaffen, Nahkampfkeulen und etliche Argumentationsverstärker mehr an.

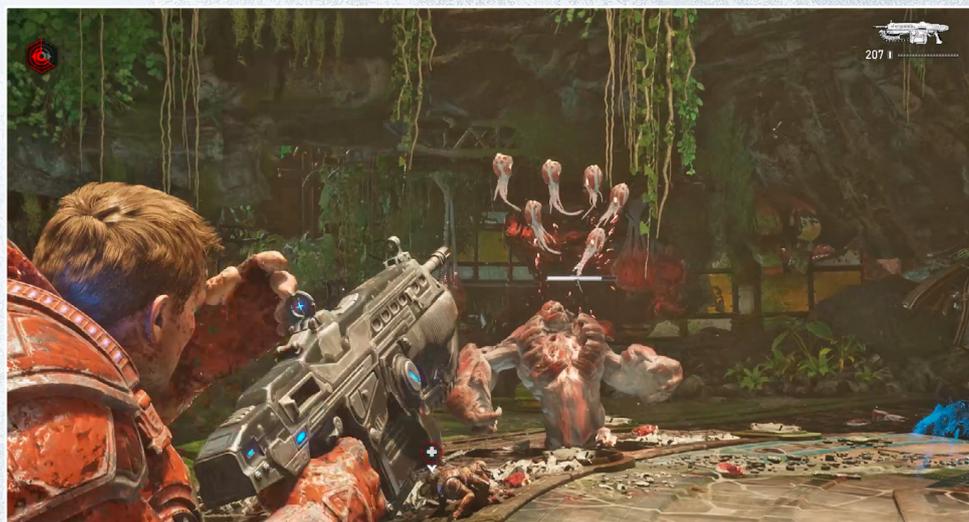
Die Action präsentiert sich dabei in einer bombastischen Grafikpracht, die wir auf

dem PC über zahlreiche Optionen frei anpassen können. Die fps sind auf der Xbox One X auf 60 beschränkt, auf dem PC gibt es keine Framerate-Grenze. Das Zielen geht dank Maussteuerung einfach von der Hand, wir können die Steuerung zudem frei belegen. Wer mag, kann mit Gamepad spielen.

### Ein blecherner RPG-Sidekick

Auch außerhalb der Kämpfe spielt Gears 5 mit seinem Action-Blockbuster-Charme: Die Zwischensequenzen und geskripteten Events sind fantastisch inszeniert und lassen stellenweise selbst Hollywood vor Neid erblassen. Die Hauptfiguren lassen einen humorvollen Spruch nach dem anderen ab und sorgen so für eine angenehme Portion Comic Relief neben dem doch eigentlich ziemlich düsteren Setting.

Ebenfalls etwas Comic Relief, vor allem aber eine wichtige neue Spielmechanik ist der fliegende Roboter Jack. Der begleitet uns über die gesamte Kampagne und unterstützt uns mit seinen Fähigkeiten, die wir wie in einem Rollenspiel light nach und nach freischalten. Darunter fällt etwa ein Scanner, der nahe Gegner aufdeckt und markiert, oder ein Lichtblitz, der einen Gegner betäubt und aus der Deckung scheidet. In der Spielwelt finden wir neben Sammelobjekten, die die Hintergrundgeschichte anreichern, auch Komponenten, mit denen wir



Das Gegnerdesign ist durchweg gelungen und abwechslungsreich. Wir müssen unseren Spielstil stets an den Schwarm und seine Besonderheiten anpassen.



In den offenen Gebieten fahren wir mit dem sogenannten Skiff herum.

Manchmal nimmt Gears 5 ganz bewusst Tempo raus, etwa beim Erkunden dieses Dorfes.



## Wo bekommt man Gears 5 überhaupt?

Anders als bei vielen anderen Microsoft-Spielen setzen die Entwickler bei Gears 5 direkt zum Launch auf möglichst viele Vertriebsplattformen. Ihr könnt das Spiel auf Steam erwerben, alternativ natürlich über den Windows Store oder ganz klassisch als Ladenversion. Doch darüber hinaus gibt's auch die Möglichkeit, den auf dem PC recht jungen Game Pass Ultimate zu abonnieren, um das Spiel im Rahmen einer monatlichen 12-Euro-Gebühr in der Vollversion zu zocken. Und wer die digitale Xbox-Fassung erwirbt, erhält die PC-Version automatisch dazu.

Jacks Fähigkeiten weiter ausbauen und beispielsweise deren Länge verbessern.

Der Bot bringt uns außerdem Munition und Waffen, wenn wir auf sie zeigen, sodass wir auch in brenzligen Situationen unsere sichere Deckung nicht verlassen müssen. Wir schicken ihn außerdem regelmäßig durch Lüftungsschächte, damit er Schalter bedienen und Zugänge öffnen kann, und nutzen seine Fähigkeiten, um seichte Rätsel zu lösen – beispielsweise tarnen wir uns, um nicht von Lasern erfasst zu werden. Trotz all seiner Talente: einen wirklichen Mehrwert hat die Blechbüchse nicht. Die Rätsel fühlen sich im Spielalltag aufgezwungen und manchmal sogar lästig an. Die Kämpfe funktionieren auch ohne ihn ausgezeichnet. Daraus folgt: Wer keine Lust auf Jack hat, kann die Suche nach Komponenten ignorieren. Das gilt auch für die zweite große Neuerung.

### Ein Gears mit Open World?

Nach dem ersten Akt nimmt die Handlung einen etwas persönlicheren Ton an. Kait wird

von Kopfschmerzen und immer schlimmer werdenden Visionen vom Schwarm geplagt. Um Antworten zu finden, zieht sie zusammen mit Del und Jack in den kalten Norden. Doch statt weiterer durchsinnzierter Schlauchlevels erwartet uns nun ein Novum für die Gears-Reihe: eine Open World! Oder zumindest der Ansatz davon.

Die Welt erkunden wir auf einem Skiff, eine Art Schneeschlitten, der wie beim Kitesurfen von einem Lenkdrachen gezogen wird. Wobei: Wirklich viel zu erkunden gibt es gar nicht. Die Hub-Levels sind recht klein und leer und dienen primär als Sammelstätte für optionale und kurze Nebenaufgaben. In denen säubern wir meistens einen Bereich von Gegnern, etwa einen Wasserturm oder einen Zugtunnel. Als Belohnung winken besonders mächtige Upgrades für Jack.

In anderen Teilen der Schnee- und später Wüstenwelt liegen Waffen-Relikte, quasi verbesserte Versionen der Standard-Knarren. Das Hammerburst-Relikt etwa erhöht seine Salvenlänge mit jedem weiteren Abzug.

So positiv Open World auch konnotiert ist, die Hub-Welten in Gears 5 polarisieren. Auf der einen Seite geben sie das Tempo an den Spieler ab und lassen ihm damit die Freiheit, wie stracks er durch die Kampagne gehen will. Auf der anderen Seite sind das durchdachte Tempo und die inszenierte Action die Kernstärken der Gears-Reihe – dadurch können sich diese Abschnitte auch wie eine unnötige Spielzeitstreckung anfühlen. Aber das Spiel zwingt euch nicht zu Nebenaufgaben, und zur nächsten Hauptquest dauert es stets nur wenige Minuten.

### Gewohnt umfangreicher Multiplayer

Die Kampagne umfasst je nach Spielstil rund neun bis zwölf Stunden und ist damit etwas umfangreicher als in den Vorgängern.



Heiko Klinge  
@HeikosKlinge

Da ist es wieder, dieses brachial-wichtige Spielgefühl, für das ich alle anderen Shooter links liegen lasse. Ich bin Gears-Fan der ersten Stunde, und auch der fünfte Teil macht mich wieder fast wunschlos glücklich. Fast, weil ich den Open-World-Kapiteln im Gegensatz zu Robin nur wenig abgewinnen kann. Ja, sie machen Gears nicht schlechter. Aber eben auch nicht besser. Und wenn etwas keinen Mehrwert liefert, hätte man den Entwicklungsaufwand meiner Meinung nach lieber in noch mehr Levels stecken sollen. Auch die Rollenspielelemente wirken auf mich mehr wie ein »Ist jetzt in Mode«. Aus diesen Gründen fällt die Kampagne meiner Meinung nach etwas hinter der der Vorgänger zurück. Aber – und ich hätte nie gedacht, dass ich das jemals schreiben würde – das wiegt der Multiplayer-Modus für mich auf. Denn »Escape« überzeugt selbst mich als bekennenden Koop- und Online-Muffel. Eine Fluchtmission dauert selten länger als 15 Minuten, ballert mich aber mit mehr dramatischen Momenten zu als mancher ausufernder Multiplayer-Abend.



Im Hordemodus besitzt jeder Charakter eigene Fähigkeiten und Talente.



Während wir auf einen Feind schießen, fliegen uns plötzlich Trümmer um die Ohren.

Schade: Ähnlich wie im vierten Teil gipfelt das Ende in einem Cliffhanger, der erst im sechsten Gears aufgelöst wird. Bis dahin bietet aber der umfangreiche Multiplayer jede Menge Langzeitmotivation.

Der Multiplayer unterteilt sich in Versus, Horde und Escape. Bei Versus handelt es sich um einen klassischen PvP-Modus, in dem ihr in 5-gegen-5-Matches antretet. Zur Auswahl stehen neben Klassikern wie Team Deathmatch und King of the Hill auch experimentellere Modi wie Dodgeball, in denen wir Mitspieler durch das Ausschalten eines Gegners wiederbeleben. Vorbildlich: Wir können unsere Matches auch benutzerdefinieren, KI-Gegner hinzuschalten und Details wie Länge und Karte bestimmen. Der Koop-Klassiker Horde umfasst alle neuen Waffen

und Gegner aus Gears 5 und läuft ansonsten nach dem gewohnt spaßigen Prinzip ab: Ihr müsst euren Fabrikator mit bis zu vier Freunden vor herannahenden Gegnerwellen beschützen, die mit jeder Runde stärker werden. Für das Ausschalten von Gegnern bekommen wir Energie, mit der wir am Fabrikator etwa neue Waffen, Barrieren und Geschütztürme herstellen.

Die spielbaren Charaktere unterteilen sich in unterschiedliche Klassen wie Tank, Späher und Angreifer und besitzen neben einzigartigen Fähigkeiten ein eigenes Loadout. Nach einem Match bekommen wir Erfahrungspunkte, mit denen wir neue Skins freischalten und die Charaktere aufleveln. So bekommt wir zusätzliche Perks wie etwa höhere Energie-Drops oder mehr Schrotflintenschaden. Das Progressionssystem motiviert, die unterschiedlichen Klassen laden zum Experimentieren ein.

### Im Koop auf der Flucht

Unser Highlight aus dem Multiplayer-Bereich ist ein ganz neuer Spielmodus namens Escape. Das Szenario: Wir steigen in einen Schwarmbau hinab und zünden dort eine Bombe, die nach 60 Sekunden detoniert und die Gänge langsam mit Gift flutet. Über mehrere sogenannte Akte fliehen wir aus dem Bau, der sich aus zahlreichen Gängen und Windungen zusammensetzt.

Der Escape-Modus fühlt sich erfrischend an, weil er uns aus unserer gewohnten Komfortzone zwingt: Wir müssen auf der Flucht vor dem Gift immer in Bewegung bleiben, Waffen und Patronen erkämpfen und auch mal unvorbereitet in Gegnergruppen stürmen, wenn die Zeit knapp wird. Das widerspricht dem klassischen Gears-Design und stellt uns vor neue Herausforderungen, da wir eben nicht gemütlich von Deckung zu Deckung latschen und mit einem komfortablen Munitionsvorrat Gegnerhorden auseinandernehmen können. Stattdessen fühlen wir uns tatsächlich wie ein Eindringling, der unter Zeitdruck mit dem Wenigen vorliebnehmen muss, das er findet.

Wie auch im Hordemodus unterteilen sich die Charaktere in unterschiedliche Klassen mit eigenen Fähigkeiten. Zur Auswahl stehen drei extra für den Escape-Modus er-

schaffene Figuren: Der Support versorgt seine Mitspieler mit Munition, die Späherin geht mit ihrer Elektroklinge in den Nahkampf, und der Tank erschafft eine Barriere, die Kugeln abfängt. Durch ein Progressionssystem schalten wir auch hier neue Talente frei.

Gears 5 versucht, sich an einigen Stellen neu zu erfinden, vergisst dabei aber seine Kernstärken nicht. Auch der fünfte Teil ist ein Action-Blockbuster, der in seinen Missionen perfekt durchgeskriptet ist und das Maximum aus seinem Gameplay-Korsett rausholt. Und wer erst mit der Kampagne durch ist, findet im Multiplayer genug Inhalt für Dutzende weitere Stunden (Koop-)Action. ★

## GEARS 5

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core i3 6100 / FX-6100  
Geforce GTX 760 / Radeon R9 280  
8 GB RAM, 80 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i5 4690 / Ryzen 3 2200G  
Geforce GTX 1660 Ti / Radeon RX 5700  
8 GB RAM, 80 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- beeindruckende Grafik
- hochwertige Zwischensequenzen
- gute deutsche Sprecher
- wichtige Sounds
- Gegnerdesign zwischen furchteinflößend und widerwärtig

### SPIELDESIGN



- perfekter Mix aus Schießen, Stealth und Flucht
- Waffen für jeden Geschmack
- abwechslungsreiche Situationen
- Umgebung und Stürme beeinflussen Kämpfe
- Open World wirkt aufgesetzt

### BALANCE



- Action-Blockbuster-Flair
- Ernst und Humor gehen Hand in Hand
- sympathische Figuren
- erdrückende Gegnerhorden
- Cliffhanger-Ende

### ATMOSPHÄRE / STORY



- charmanten Tutorial
- vier Schwierigkeitsgrade
- faire Checkpoints
- zahlreiche Optionen im Multiplayer
- Jack-Rätsel überflüssig

### UMFANG



- drei Multiplayer-Modi mit Progressionssystem
- Kampagne auch im Koop spielbar
- optionale Collectibles
- Zusammenfassungen der früheren Teile
- Nebenaufgaben in offenen Gebieten

### FAZIT

**Kleine Neuerungen, starke Wurzeln: Gears 5 ist ein Action-Blockbuster, der teils selbst Hollywood vor Neid erblassen lässt.**



**Robin Rütter**  
@robinruether

Vor dem Test von Gears 5 war ich skeptisch. Wie soll das noch Spaß machen? Die Reihe melkt doch die immergleichen Abläufe! Ich laufe ein Stück, suche eine Deckung, dann kommt eine Gegnerhorde, dann laufe ich wieder ein Stück, Gegnerhorde, und so weiter. Und hier beeindruckt mich Gears 5 am meisten. Denn obwohl der Shooter im Kern zwar genau dieses Schema abspielt, wird es nie langweilig. Das liegt vor allem an den unterschiedlichen Kampfzenarien, den Umgebungen und den Gegnertypen, die mich immer wieder zu neuen Taktiken zwingen. Die Open-World-Abschnitte haben mir ebenfalls gut gefallen, da ich selbst entscheiden durfte, in welchem Tempo ich die Kampagne spielen möchte. Als Open-World-Spiel sollte man Gears 5 allerdings nach wie vor nicht bezeichnen. Etwas auf die Nerven ist mir dagegen Jack gegangen: So praktisch er auch im Kampf ist, so überflüssig sind die Rätsel, die ich mit ihm lösen soll. Außerdem habe ich das Gefühl, dass die Suche nach Komponenten dem Spielfluss eher schadet als nützt. Im großen Ganzen sind das aber nur Details: Als Action-Blockbuster ist Gears 5 hervorragend.