



GameStar  
Platin-Award



GameStar  
für Atmosphäre

Uncharted: Legacy of Thieves Collection

# AUCH AUF DEM PC EIN MEISTERWERK

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Sony** Entwickler: **Naughty Dog** Termin: **19.10.2022** Sprache: **Deutsch, Englisch**  
USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **30 Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **-**

Filmreife Actionsequenzen, geschmeidiges Gameplay, hohe FPS: Nathan Drakes PC-Debüt katapultiert Sonys Aushängeschild Uncharted auf ein neues Niveau. Von André Baumgartner

Lange Wartezeiten sind doch echt scheußlich. Eine Stunde beim Arzt – trotz Termin? Sechs (!) Stunden im Bürgerbüro? Reinste Folter! Doch all das verblasst in Anbetracht der 15 Jahre, die wir auf Nathan Drakes Ankunft auf dem PC warten mussten. Echt jetzt, Nate? 15 Jahre!? Gut, technisch gesehen portiert Kultentwickler Naughty Dog mit der Uncharted: Legacy of Thieves Collec-

tion nicht den ersten, sondern den vierten Serienteil inklusive Spin-off, aber auch dessen Release ist nun schon volle sieben Jahre her. Wenn ihr natürlich den Konsolen-Hype um den sympathischen Indiana-Jones-Verschnitt und seine Action-Adventure-Reihe voller augenzwinkernder Dialoge, rasanter Verfolgungsjagden und wilder Schießereien während dieser Zeit konsequent igno-

riert habt, mögt ihr angesichts dieser Zeitspannen nur milde mit den Schultern zucken. Alle anderen Abenteurer dürften hingegen mit der Zunge schnalzen.

Unsere Antworten auf die brennendsten Fragen, die sich langjährige Uncharted-Fans und -Beobachter angesichts des PC-Debüts nun stellen, dürften euch trotzdem interessieren: Ist die PC-Version von Uncharted eine saubere Portierung? Funktioniert die eigentlich von vorn bis hinten auf Controller ausgelegte Steuerung auch mit Maus und Tastatur? Wie ist die Performance? Und natürlich am wichtigsten: Machen die paradisischen Ausflüge mit dem Schatzsucher-Rambo auf dem PC genauso viel Spaß wie auf den Konsolen – oder sogar noch mehr?



Ja, Nate, du hast richtig gehört. Leg den PlayStation-Controller weg und lass dir zeigen, wie der PC funktioniert.

#### Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr gute Action-Adventures liebt.
- ... ihr Abenteuerfilme wie »Indiana Jones« mögt.
- ... ihr Uncharted mit Maus/Tastatur spielen wollt.

#### Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr schon mit Lara Croft nicht warm wurdet.
- ... ihr die Spiele schon kennt.
- ... ihr Neues oder einen Multiplayer erwartet.

## MEINUNG

André Baumgartner  
@playtyper



Ich bin zugegebenermaßen spät auf den Uncharted-Zug aufgesprungen und habe mir die ursprüngliche Trilogie erst auf der PS4 im Ganzen gegönnt. Als altgedienter PC-Zocker musste ich das Schießen mit dem Gamepad zähneknirschend ertragen, um die viel gelobte Story und Inszenierung erleben zu dürfen. Das hat sich durchaus gelohnt, vor allem da eine mögliche Portierung der früheren Teile noch in den Sternen steht. Dennoch bin ich hellauf begeistert, Uncharted endlich auch mit Maus und Tastatur und in voller Grafikpracht mit geschmeidiger Bildrate genießen zu können. Diese Serie ist ein absolutes Juwel, und die Legacy of Thieves Collection ist dank der vorbildlichen Portierung sowohl für Rückkehrer als auch Neueinsteiger attraktiv. Teil 4 macht zwar reichlich Anspielungen auf die Vorgänger, lässt sich aber auch ohne Vorwissen bestens genießen. Wer Lara Croft mag, sollte Nathan Drake und Chloe Frazer spätestens jetzt eine Chance geben!

### Jäger der verlorenen Schätze

Bevor wir uns auf die Details stürzen, rufen wir uns zunächst gemeinsam in Erinnerung, was neue wie wiederkehrende Spieler in dieser Collection erwartet. Die beinhaltet nämlich sowohl das Serienfinale Uncharted 4: A Thief's End sowie das Spin-off Uncharted: The Lost Legacy. In den verschiedenen Teilen der Uncharted-Reihe machen wir uns auf die Suche nach den berühmtesten verschollenen Schätzen der Menschheitsgeschichte. Sei es



Haben wir einen schwer gepanzerten Söldner erledigt, können wir sein tragbares Geschütz aufsammeln.

die legendäre goldene Stadt Eldorado, das mythische Königreich Shambhala oder wie im Falle von Teil 4 der größte Piratenschatz aller Zeiten. Unterwegs entwickelte Naughty Dog große Teile der beliebten Action-Adventure-Formel weiter, wovon wir auch abseits der Konsolen (etwa in den neuen Tomb Raider-Teilen) profitierten. Wir klettern auf halsbrecherische Weise an Klippen entlang, schwingen uns über schwindelerregende Abgründe, durchstöbern jeden Winkel nach optionalen Fundstücken und schleichen oder ballern uns durch abwechslungsreiche Söldnerheere und Umgebungen.

Gerade das Schleichen darf hier allerdings nicht überbewertet werden. Wir ersparen uns zwar beim leisen Ausschalten aller Gegner eines Abschnitts die ansonsten garantierte Verstärkungswelle, haben aber außer unseres Ein-Tasten-Takedowns aus dem Hinterhalt keine besonderen Tricks im Ärmel. Der Fokus liegt ganz klar auf knallharter Hollywood-Action mit großer Waffenauswahl und fordernden KI-Gegnern. Außerdem machen die

Feuergefechte in der PC-Umsetzung dank der neuen Maussteuerung nun dermaßen Spaß, dass selbst zwanghafte Leisetreter das ein oder andere Mal zum schweren Maschinengewehr bekehrt werden dürften – doch mehr hierzu später.

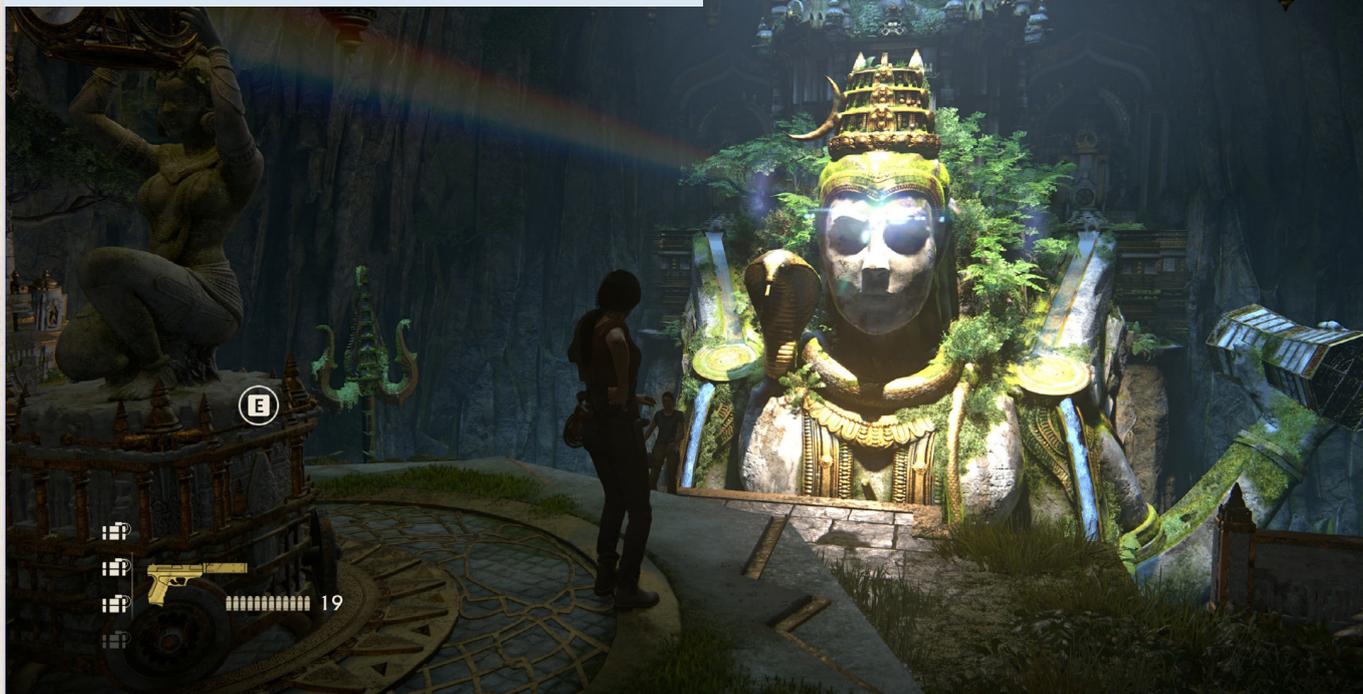
### Urlaub in bröckelnden Ruinen?

Das wahre Highlight ist zweifelsohne die Atmosphäre: Man nehme das erzählerische Können des The-Last-of-Us-Teams, befreie es vom erdrückenden Gewicht der Postapokalypse, ersetze es mit dem heiteren Flair kultiger Abenteuerfilme, und voilà: Uncharted. Die filmreifen Zwischensequenzen befördern uns mit grandiosen Dialogen und ausdrucksstarken Gesichtern von Schauplatz zu Schauplatz, und unsere liebenswerten Protagonisten sind sich auch dazwischen nie für einen wunderbar sarkastischen oder charmant-flapsigen Kommentar zu schade. Mit heruntergeklappter Kinnlade bewundern wir die majestätischen Ruinen längst vergessener Zivilisationen und halten den Atem an, wenn



Stoßen wir in den offenen Gebieten auf ein feindliches Camp, können wir uns aussuchen, ob wir leise oder laut vorgehen.

Einige Rätsel wie das mehrstufige Kletter- und Schiebepuzzle, das die Geheimnisse dieser Shiva-Statue in The Lost Legacy hütet, machen richtig Spaß.



sie in spektakulären Sequenzen unter unseren Füßen zusammenbrechen. Zu den weiteren Höhepunkten zählt das wärmende Urlaubs-Feeling in den weiten Steppen, dichten Dschungeln und an den weißen Stränden Madagaskars sowie der Ritt auf dem Rücken eines Indischen Elefanten (im famosen Ableger The Lost Legacy).

Trotz weitläufiger Levels mit oft endlos wirkender Weitsicht wissen wir stets genau, wo wir hinmüssen, und passen die unterwegs lauern den Gefahren mittels fünf Schwierigkeitsgraden an unser gewünschtes Niveau an. Kreisen uns die cleveren Gegner doch einmal ein oder stürzen wir einen Abhang hinab, ersparen uns faire Checkpoints übermäßigen Frust. Lediglich die Rätsel schwächeln etwas, denn ihre Lösungen fallen im Vergleich zur absoluten Bildgewalt ihrer Inszenierung deutlich zu leicht aus. So bewegen wir etwa mit wenigen Handgriffen

einen riesigen Mechanismus, der nichts anderes von uns verlangt, als Symbole über deren identische Schablonen zu schieben. Das erinnert frappierend an Geo-Sets für Kleinkinder, bei denen sie geometrische Holzfiguren in passende Aussparungen stecken sollen. Sofern die Schatzräuber älter als drei Jahre sind, stellt dieses Rätsel also keinen effektiven Schutz dar und den Bau der gesamten Anlage unnötig infrage.

### Der Ruf der Wildnis

Unseren Spielspaß mindert das allerdings kaum, denn in gewisser Weise lebt die Uncharted-Reihe ja von ihrem hohen Tempo. Erstaunlicherweise ist es ausgerechnet der Auftakt von Uncharted 4, der es ungewohnt langsam angehen lässt. Und auch die in beiden Spielen vorkommenden Open-World-Passagen nehmen Geschwindigkeit aus dem sonst so fesselnden Spielfluss heraus. Zum

Trost dürfen wir dort mit einem Geländewagen durch wunderschöne Landschaften heizen und uns die Taschen mit noch mehr optionalen Schätzen vollstopfen, was natürlich auch einen gewissen Reiz hat. Dabei müssen wir unser Gefährt gelegentlich per Seilwinde schlammige Hänge emporziehen oder mit ihrer Hilfe Hindernisse einreißen. Nähern wir uns einem feindlichen Lager, parken wir entweder außer Sichtweite und probieren uns anzuschleichen oder rauschen mitten ins Getümmel.

Während des Fahrens dürfen wir leider nicht selbst schießen und können uns nur mit gezielten Rammmanövern verteidigen, aber immerhin schießen unsere KI-Gefährten sporadisch zurück und treffen sogar manchmal was. Wenn wir nicht gerade in einer Story-Verfolgungsjagd stecken, dürfen wir selbstverständlich jederzeit aussteigen. Auch zu Fuß suchen sich die eigentlich immer mitreisenden KI-Begleiter ordentlich Deckung und sichern zumindest eine unserer Flanken. Beim Schleichen sind sie zum Glück für Gegner unsichtbar, und selbst in den Kletterpassagen machen sie eine gute Figur, sodass wir uns gänzlich auf unsere eigene Fingerfertigkeit konzentrieren können.

### Hat sich das Warten also gelohnt?

Und wie! Die ursprünglich für die PS5 aufgemotzte Technik der zwei Spiele läuft auf modernen PCs besser denn je. Während sich Konsolenspieler in ein vorgefertigtes Korsett zwingen müssen, das ihnen vorschreibt, ob sie eine hohe Auflösung oder eine hohe Bildrate genießen dürfen, skaliert die PC-Version schön granular mit eurer jeweiligen Hardware – hoch bis 4K bei 120 FPS. Absolut taufisch ist die Grafik natürlich trotz aller Verbesserungen und neuer Ultra-Settings nicht, was insbesondere bei weit entfernten



An derart porösen Wänden müssen wir uns mit Kletterwerkzeug Halt verschaffen.



Ungeachtet der Schwierigkeit zieht Nate bei Rätseln sein Notizbuch zurate, das Hinweise enthält.

Wir können die Spitzbuben auch in Abgründe ziehen oder sie aus luftigen Höhen überraschen.



3D-Modellen wie Städten und Brücken auffällt. Was der Präsentation an Hochglanz fehlt, macht sie allerdings mit wunderschön komponierten Panoramen und Musikstücken wieder wett. Audiophile freuen sich zudem über zahlreiche Einstellungsmöglichkeiten zur Lautsprecherkonfiguration und Raumklangsimulation. Hinzu kommt eine nahezu makellose Steuerung mit Maus und Tastatur, bei der sogar das ehemals controllerbasierte Schütteln der Taschenlampe und das vibrationsbasierte Knacken von Schlössern intuitiv übertragen wurde.

Dass wir die Kletter- und Schieberichtung manchmal etwas mit der Maus feinjustieren müssen, mag sich zunächst ungewohnt anfühlen, erweist sich schlussendlich aber als ideale Lösung. Dadurch gleichen die Entwickler nämlich den Verlust an Präzision aus, der beim Wechsel von einem Analogstick zur Tastatur ansonsten unvermeidbar wäre. Es wird sogar noch besser, denn während sich andere namhafte Teams ihre größten Schnitzer gerne mal bei der Fahrzeugsteuerung (#MakoTrauma) leisten, glänzt das PC-Uncharted mit hervorragendem Fahrgefühl. Die Geländewagen brettern absolut zielsicher durch jedes unwegsame Gelände, und dass die Handbremse nicht standardmäßig auf der Leertaste liegt, können wir anhand der frei konfigurierbaren Tastenbelegung gerne verzeihen.

Etwas mürrisch darf man allerdings beim fehlenden Multiplayer-Modus werden, der seinerzeit auf der PlayStation 4 ein voller Erfolg war. Eine Übertragung auf den PC hätte

zweifelsohne eine große Investition in ein Anti-Cheat-System nach sich gezogen, doch auch die PS5-Versionen mehrerer Naughty-Dog-Titel mussten bereits ohne Mehrspieler Spaß auskommen – schade!

### Taugen Spin-off und Übersetzung?

Im Spin-off *The Lost Legacy* verkörpern wir erstmals nicht den notorischen Glücksritter Nathan Drake (gespielt von Nolan North), sondern seine charmante und in Sachen Klettern, Schießen und Schatzefinden ebbürtige Kollegin Chloe Frazer. Sie war eine der schillerndsten Nebenfiguren in *Uncharted 2* und *3* und kann auch als Mittelpunkt ihres ganz eigenen Abenteuers überzeugen. Ihre famose englische Synchronsprecherin (Claudia Black) könnten Spiele-Fans bereits aus *Dragon Age: Origins* (Morrigan), *Mass Effect 2* (Quarianer-Admiralin Xen) sowie der TV-Serie »Stargate: SG1« (Vala Mal Doran) kennen. Begleitet wird sie im Addon von Nadine Ross, die in *Uncharted 4* eine ganz andere Rolle hat. Die deutsche Übersetzung und Vertonung beider Spiele mag nicht ganz an die Brillanz der englischen Vorlage heranreichen, spielt aber zweifelsohne in der absoluten Königsklasse mit. Dialoge, Witze und Anspielungen wurden gelungen übertragen, und die Intonation sowie Lippensynchronität passen bis auf wenige Ausnahmen perfekt zur jeweiligen Situation.

Spielerisch denkt *The Lost Legacy* die bekannten Mechaniken aus *Uncharted 4* noch ein Stück weiter und avanciert durch seine kompaktere Spielzeit (10 statt 15 bis 20 Stunden)

den) zur rasanteren und in manchen Aspekten sogar besseren Erfahrung. Die Story folgt allerdings dem üblichen Trott des »Wir müssen den Schatz finden, bevor's die Bösen tun«. Da sie chronologisch nach Teil 4 einsetzt und auf dessen Handlung aufbaut, sollten sich neue Spieler das Spin-off bis zum Ende des Hauptspiels aufheben. Als Krönung verfügen beide Titel über einen exzellenten Wiederspielwert. Zwar können einen die spannenden Storywendungen bei einem erneuten Durchgang nicht mehr überraschen, doch verpasste Schätze, höhere Schwierigkeitsgrade und ein wahrer Berg an freischaltbaren Skins, Waffen, Modi und sogar Cheats (unendlich Munition) motivieren reichlich. ★

## UNCHARTED LEGACY OF THIEVES COLLECTION

### SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
i5 4330 / Ryzen 3 1200	i7 4770 / Ryzen 5 1500X
GTX 960 / R9 290X	GTX 1060 / RX 570
8 GB RAM, 126 GB Festplatte	16 GB RAM, 126 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- paradiesische Landschaften
- glaubhafte Animationen
- toller Soundtrack
- gute Sprecher
- auf Distanz büßen 3D-Modelle an Details ein

### SPIELDESIGN



- gelungene Struktur
- makellose Steuerung
- spaßige Feuergefechte
- große Levels, teils alternative Wege
- Temposchwächen beim Auftakt

### BALANCE



- fünf Schwierigkeitsgrade
- geringes Frustrationspotenzial
- nützliche Hilfen und KI-Begleiter
- ordentliche Deckungsmechanik
- Lösen der Rätsel zu leicht

### ATMOSPHERE / STORY



- unterhaltsame Geschichte
- rasante Inszenierung
- aufgelockert durch heiteres Abenteuer-Flair
- hochklassige Dialoge
- Urlaubs-Feeling pur

### UMFANG



- 25 bis 30 Stunden Spieldauer
- optionale Sammelobjekte
- freischaltbare Goodies
- hoher Wiederspielwert
- Multiplayer-Modus fehlt

### FAZIT

Zwei der besten Action-Adventures aller Zeiten mit viel Charme, rasantem Gameplay und einem nahezu perfekten PC-Port.



Einer der schönsten Momente im Spin-off *The Lost Legacy* ist die Begegnung mit einer Elefantenherde.