

## The Finals

# ZERSTÖRUNGSORGIE

Genre: Shooter Publisher: Embark Studios Entwickler: Embark Studios Termin: 2023

In unseren ersten zwei Spielstunden reißt The Finals nicht nur massenhaft Gebäude ab, sondern auch viele alte Shooter-Gewohnheiten ein. Von Philipp Elsner

»An so viel Zerstörung muss man sich erstmal gewöhnen«, dröhnt es unter schallendem Gelächter aus meinen Kopfhörern. Gerade hat ein Kollege versehentlich den Boden unter uns weggesprengt und mich mit meinem Team samt Missionsziel vom dritten Stock ins Erdgeschoss befördert. Dort stehen wir jetzt im Schutt und schauen uns verdattert an. Wir spielen eine Vorabversion der PC-Beta von The Finals, dem neuen Shooter ehemaliger Battlefield-Entwickler und -Entwicklerinnen beim schwedischen Studio Embark. Und Zerstörung wird hier großgeschrieben – verflucht groß sogar. »Ihr könnt auf der Map wirklich so gut wie alles kaputtmachen. Wenn du es sehen kannst, geht es in der Regel auch kaputt«, verspricht der Creative Director Gustav Tilleby. Und eins kann ich gleich vorab sagen: Wir haben solche PR-Sprüche wirklich schon häufiger gehört. Aber das ist kein rei-

nes Marketing-Gewäsch. The Finals hat wirklich mehr Zerstörung, als wir je in irgendeinem anderen Shooter erlebt haben.

### »Sprengen wir das komplette Ding«

The Finals versteht sich als virtuelle Spielshow, in der Teams von jeweils drei digitalen Kriegern quasi zu Gladiatorenkämpfen antreten. Das Ziel: natürlich Geld! Um am Schluss das Team mit der meisten Knete zu werden, müssen wir Tresore bergen, aktivieren und zu Cash-Stationen bringen, um dort unser Konto zu füllen. Der Clou: Solange das Geld fließt, können andere Teams die Station übernehmen und die Beute in ihre Taschen umleiten. Wir müssen also unsere Station gut gegen Angriffe sichern (oder wahlweise die Stationen von den anderen Teams kapern), um zu gewinnen. Und da geht's auch schon los mit der Zerstörung in

The Finals: Gleich im ersten Match verschanzt sich eine rivalisierende Mannschaft hoch oben in einem Bunker, der an Drahtseilen über der Arena schwebt, und fängt munter an, Geld zu zapfen. Freie Sicht für Sniper in jede Richtung, der Boden ist mit Minen ausgelegt, Barrikaden sorgen für Deckung. In jedem anderen Shooter wäre diese Festung quasi uneinnehmbar, und zu Beginn endet jeder unserer Angriffsversuche im Respawn-Bildschirm. Doch The Finals ist anders: »Sprengen wir doch das komplette Ding einfach dort runter«, schlägt ein Kollege vor. Und eine gezielt platzierte Rakete später rauscht tatsächlich die komplette Aufhängung mitsamt Geldautomat und allen drei Verteidigern in einer Wolke aus Schutt gen Boden. Dort sind die Verteidiger leichte Beute. »Haha, die Zerstörungsphysik hat gerade für Chancengleichheit gesorgt«, ulkt mein Teamkamerad.





### Ein echtes Technikwunder

Und da dämmert es mir: Die Zerstörung in The Finals ist nicht nur hübsch und spektakulär, sie zwingt mich, bekannte Situationen völlig neu zu denken! Du glaubst, dein Missionsziel ist in einem Aufzugsschacht umgeben von zwei Metern Stahlbeton gut gesichert? Na dann warte ab, bis ich mit meiner Heavy-Spezialfähigkeit durch die Decke breche und C4 auf dein Squad regnen lasse! Die Kehrseite der Medaille: In The Finals fühle ich mich nie ganz sicher, da Gegner jederzeit aus fast jeder Richtung kommen können und Deckung nie so stabil ist, wie man es vielleicht aus anderen Shootern gewöhnt ist. Das erhöht die Spannung ungemein und macht Zerstörung zu einem taktisch extrem wichtigen Element.

Und kaputt geht hier wirklich alles: Ich habe in der Beta eigenhändig Kirchtürme eingerissen, ganze Apartments geplättet und Parkanlagen dem Erdboden gleichgemacht. Alles, äh, natürlich rein für die Wissenschaft! Selbst auf ihrem absoluten Höhepunkt der physikalischen Abrisswut mit

### DIE CLOSED BETA

Zu The Finals gab es im März eine Closed Beta, die auf PC-Spieler beschränkt war. Bei Reddit teilten zahlreiche Spieler ihre ersten Eindrücke zum Shooter. Dabei tauchten einige positive, aber auch negative Punkte immer wieder auf.

#### Häufig gelobt:

- + Die Levelzerstörung sieht fantastisch aus und sorgt in den ohnehin dynamischen Matches für viel Action und Abwechslung.
- + In The Finals sind viele verschiedene Charakter-Builds und Loadouts möglich, die allesamt Spaß machen.
- + Teamplay wird belohnt, taktisches Vorgehen und Baller-Action ergänzen einander harmonisch.
- + Der Shooter erlaubt ausgefallene Spielweisen, zum Beispiel hat das Messer jetzt schon eine große Fan-Gemeinde. Wieder andere spezialisieren sich darauf, ihren Gegnern Kanister an den Kopf zu werfen.

#### Häufig kritisiert:

- Das Movement fühlt sich für viele nicht geschmeidig genug an. Man bleibt beim Rennen zu leicht an Kanten hängen, und obwohl beispielsweise der Greifhaken eine coole Idee ist, lässt sich das Tool nicht präzise genug einsetzen.
- Das Waffengefühl fährt ebenfalls viel Kritik ein. Den meisten Testern haben die Knarren zu wenig Wumms, das Treffer-Feedback sei enttäuschend.
- Noch fehlen viele praktische Features wie Push-to-Talk oder ein integrierter Voice-Chat.

Natürlich ist eine Beta genau dazu da, ein Spiel ausgiebig zu testen und Spieler-Feedback einzuholen. Die Entwickler haben noch viel Zeit, die Scharten auszuwetzen, schließlich gibt es für The Finals derzeit noch kein finales Release-Datum.



Bad Company 2 und Co. war die Battlefield-Serie nie so unglaublich gründlich und umfassend in ihrem Levelvandalismus. Jeder andere noch so moderne Shooter wirkt im Vergleich mit The Finals sofort statisch und kraftlos, was den Flow auf den Maps angeht. In dieser Hinsicht ist The Finals schon jetzt

ein technisches Wunderwerk – zumal alles, was sich auf der Map abspielt, serverseitig berechnet wird. So stellen die Entwickler sicher, dass es nie zu unfairen Diskrepanzen zwischen einzelnen Spielern bei der Zerstörungsdarstellung kommt.

### Eine Klasse für sich

Und was bietet The Finals abgesehen von seiner irrwitzigen Zerstörung? Vor dem Match entscheiden wir uns für eine von drei Klassen, die in Heavy, Medium und Light unterteilt sind – dieser Körpertyp beeinflusst unsere Gesundheit, Geschwindigkeit und die Ausrüstung, die wir ins Match mitnehmen. Dabei können wir vom Allrounder bis zu hochspezialisierten Builds so ziemlich alles bauen, was das Herz begehrt. Ein Ninja, der unsichtbar über die Dächer huscht und mit dem Katana aus dem Hinterhalt zuschlägt? Ein schwerer Tank, der mit Brandbomben und einem ballistischen Schild einen Bereich abschirmt? Oder doch lieber ein Mann fürs Grobe, der mit C4 und Raketenwerfer alles einebnet, was unserem Squad im Weg steht? Im Idealfall stimmen wir uns mit unserem Squad ab und verteilen sogar bestimmte Rollen: Mit Defibrillator und Heilkanone werde ich zum wohlthätigen Sanitäter und stelle meine Kameraden blitzschnell wieder auf die Beine – eine nicht zu unterschätzende Waffe in einem Shooter, in dem der Squad Wipe die größte Gefahr ist! Wird nämlich unser ganzes Team ausgelöscht, schnell der Respawn-Timer in die Höhe, und wir müssen für eine ganze Weile tatenlos zusehen, wie sich unsere Rivalen die Taschen vollstopfen.

### Endlich mal was Neues

Generell ist in The Finals Teamwork das Gebot der Stunde: Greifen wir Geldtresore koordiniert an, planen unsere Manöver gemeinsam und stellen zu Boden gegangene Kollegen wieder auf, verbessern sich unsere Chancen auf den Sieg signifikant. Solospieler, die sich allein mit anderen Dreiergruppen anlegen, haben meist keinerlei Chance, zumal die Time to Kill relativ lang ausfällt



und Kills mit einem Treffer fast unmöglich sind – abgesehen von einem Kopfschuss per Scharfschützengewehr vielleicht.

So schluckt ein Heavy durchaus ein ganzes Magazin aus der Maschinenpistole, bevor er zu Boden geht – das ist zwar nicht realistisch, sorgt aber dafür, dass sich Kämpfe selten unfair anfühlen und aggressives Vorgehen viel stärker belohnt wird als dumpfes Campen. Durch den Mix aus vertikalem Mapdesign, schnellem Movement ohne Fallschaden und Gadgets wie Jump-Pads fühlt sich The Finals bisweilen fast wie ein klassischer Arena-Shooter an. Wer Realismus sucht, sollte also besser ganz schnell Richtung Tarkov oder Squad abbiegen.

Und obwohl Tempo zählt, spielt sich die Jagd um die Geldboxen überraschend strategisch: Ständig pendeln wir zwischen Angriff und Defensive, während wir unser Missionsziel orten, den Tresorträger eskortieren und dann unsere Beute gegen Feinde verteidigen. In meinen ersten Runden musste ich dabei viele meiner tief verwurzelten Shooter-Reflexe über Bord werfen und teilweise ganz neu lernen, wie man kämpft. Doch hat es einmal Klick gemacht, eröffnet sich in The Finals eine ganz neue Welt, in der taktische Zerstörung, Teamwork und schnelles Gun-

play auf völlig neue Art zusammenfinden. Versteht mich nicht falsch: Ich weiß nicht, ob The Finals am Ende wirklich gut wird. Wie lange wird das Spielprinzip auf Dauer motivieren? Klappt die Balance? Wie ist das Matchmaking? Keine Ahnung! Aber was ich bisher gespielt habe, ist zumindest definitiv eines: etwas erfrischend Neues!

The Finals ist nicht einfach nur ein CoD-Klon oder der x-te Versuch, das Battle-Royale-Genre neu aufzulegen. The Finals ist ein neuer Shooter-Anlauf – und kommt von einem Studio mit viel Expertise. Und allein das macht The Finals zu einem der aufregendsten Spiele des Jahres 2023! ★

### MEINUNG

Philipp Elsner  
@RootsTrusty



Es ist schwer, The Finals mit anderen aktuellen Shootern zu vergleichen. Es ist so schnell und arcadeig wie Unreal Tournament und trotzdem ähnlich taktisch wie Rainbow Six Siege. Und die Zerstörung lässt alles hinter sich, was wir bisher im Genre gesehen haben. Was aber viel wichtiger ist als jeder Vergleich: Ich hatte in meiner kurzen Anspielphase wahnsinnig viel Spaß und habe The Finals in den Tagen nach unserem Entwicklertermin wirklich vermisst. Es ist schon lange her, dass mich die Beta eines Multiplayer-Shooters so positiv überrascht, ja sogar richtig herausgefordert hat! Mit seiner wahnsinnigen Physik reißt das Spiel plötzlich alles ein, was ich für selbstverständlich hielt. The Finals will nicht wie ein normaler Shooter gespielt werden. Man sollte so wild es irgendwie geht mit den Gadgets und der Zerstörung experimentieren. Alles kaputt machen! Irgendwann kommt dann dieser Klick-Moment. Und ab diesem Augenblick fühlen sich die Maps aller anderen Multiplayer-Shooter dieser Welt plötzlich an wie ein Relikt längst vergangener Last-Gen-Tage.

