

Armored Core 6

ELDEN RING MIT MECHS?

Genre: Actionspiel Publisher: Bandai Namco Entwickler: From Software Termin: August 2023

Statt am nächsten Soulsborne schrauben die Hardcore-Experten von From Software nun an einem Actionspiel mit Mechs. Ich konnte einen genaueren Blick darauf werfen und wurde vom Skeptiker zum Fan. Von Fabiano Uslenghi



Es wäre kein Spiel von From Software, wenn euch nicht gelegentlich ein dicker Boss den Helm eindellt.

Mech-Spiele machen mir die Arbeit schwer. Diese gewaltigen Kampfmaschinen auf zwei Beinen haben mich einfach nie sonderlich begeistert. Es gibt sicher Ausnahmen wie etwa das grandiose Into the Breach, aber in

den meisten Fällen schaltet sich mein Gehirn in den Wartungsmodus, sobald jemand Worte wie Mech oder Mecha in den Mund nimmt. Entsprechend unbeeindruckt fiel auch meine erste Reaktion aus, als Kollege



Anders als etwa in Mechwarrior sind in Armored Core 6 eure Kampfroboter meistens sehr flott unterwegs.

Dimi mich für eine Präsentation und ein Interview mit den Entwicklern von Armored Core 6: Fires of Rubicon zu gewinnen versuchte. Diese inhärente Abneigung schlug allerdings schnell ins Gegenteil um, als ich mir ins Gedächtnis rief, wer diese Entwickler eigentlich sind. Armored Core wird schon seit jeher von niemand anderem als From Software entwickelt. Also von einem der wohl renommiertesten Entwicklungsstudios der Welt! Diese Leute produzieren regelmäßig Meisterwerke, haben das Souls-Genre erfunden und landeten zuletzt mit Elden Ring einen millionenfach verkauften Hit. Und dann war selbst mir klar: Wenn From Software über ein Spiel reden will, dann hat man als Spielejournalist auch zuzuhören. Selbst wenn einen wie mich Mech-Action bis zu diesem Zeitpunkt weniger reizte als ein Besuch im Briefmarkenmuseum von Bad Bentheim. Und wer hätte es gedacht? Nach 15 Minuten Mech-Action und 40 Minuten Interview hat sich meine Meinung zu Armored Core 6 mech-tig geändert.

Über 25 Jahre Armored Core

In meinem Mech-Verweigerer-Kopf verschmelzen zahlreiche Mech-Reihen häufig zu einem einzigen großen Spieleberg. Wenn es euch ähnlich geht, könnte es euch überraschen, zu erfahren, dass Armored Core eine sehr lange Historie hat. Der erste Teil dieser ehemals PlayStation-exklusiven Reihe erschien bereits im Jahr 1997 und gehörte damit zu den ersten digitalen Spielen, die From Software jemals hervorbrachte.

In dieser Zeit erschienen allerdings nicht nur fünf Teile, wie Armored Core 6 nun vermuten lassen würde, sondern dank zahlrei-

Mechs gibt es in allen Größen und Formen.



Bei einigen Mechs erkennt man vor lauter Aufsätzen und Waffen kaum noch den eigentlichen Anzug.



Unser namenloser Söldner scheint wohl nicht immer nur allein zu sein. Hier steht ihm ein Mech-Kumpane zur Seite.

cher Spin-offs ganze 15 Stück. Der letzte Ableger Verdict Day liegt allerdings nunmehr zehn Jahre in der Vergangenheit und erschien sogar noch für die PlayStation 3, bevor From Software sich aus nachvollziehbaren Gründen vollkommen auf den Ausbau ihrer Soulsborne-Reihe fokussierte.

Warum gerade jetzt der perfekte Zeitpunkt für From Software gekommen ist, um zu ihren Wurzeln zurückzukehren? Das müsst ihr schon Produzent Yasunori Ogura fragen: Zu- mindest habe ich das so gemacht. Seine Antwort: »Wir haben nicht nur in den letzten Jahren zahlreiche Mitarbeiter dank der Arbeit an neuen Spielen dazu ausgebildet, es gibt auch eine große Anzahl an Mitarbeitern von früher wie mich und Präsident Miyazaki, die ein neues Armored Core entwickeln wollten. Allerdings waren mehrere andere Projekte in Entwicklung, also mussten wir auf den richtigen Moment warten, um die perfekte Balance aus Ressourcen und Mitarbei-

tern zusammenzubringen. Das Timing hat sich jetzt endlich ergeben.«

Krachende Action in riesigen Levels

Das klingt im ersten Moment ein wenig, als wollte From Software grundsätzlich die Erfahrungen aus zehn Jahren Soulsborne nun auch bei Armored Core gewinnbringend verbauen, doch das Studio ist sehr bemüht darum, diese Erwartung nicht zu wecken. Armored Core 6 soll in erster Linie von den Vorgängern inspiriert werden und setzt im gepanzerten Kern auf klassische Tugenden dieser Reihe. Im Detail bedeutet das: Mechs bauen und Dinge explodieren lassen! Hier steht die Action im Vordergrund, und ihr gebt euch mitten ins Getümmel. In gewaltigen Levels legt ihr euch mit anderen benannten Kampfrobotern an und setzt ihnen mit Gewehren, Schwertern, Raketen, Tritten oder Kettensägen so lange zu, bis das verbeulte Blech nur so durch die Gegend fetzt.

Wenn ihr nichts vor Augen habt, denkt einfach mal an »Pacific Rim«.

Und wenn ich gewaltige Levels sage, dann meine ich das auch wirklich so. Zumindest lassen erste Screenshots des Spiels und die Worte der Entwickler das vermuten. Immerhin soll jeder handgebaute Missionsbereich groß genug für einen Mech und Gegner werden. Für Mechs und Gegner, die nicht nur stumpf auf dem Boden bleiben.

Simpel gesagt: Links, rechts, vorne, hinten, oben, unten und alles dazwischen kann und wird von eurem Mech erschlossen, was entsprechend viel Platz bedeutet. In diesen Gebieten erfüllt ihr Missionsziele, sammelt neue Teile auf und legt euch – wie schön gesagt – mit jeder Menge Feinde an.

Zwischen Geschick und Strategie

Gerade bei den Kämpfen spürt man die From-Software-DNS allerdings doch wieder. Denn auch wenn das alles nun nach Hirn- aus-Unterhaltung klingt, macht euch Armored Core 6 das Leben nicht leicht. Wie in Dark Souls oder Elden Ring liegt der Reiz in den Gefechten in einer nahezu perfekten Symbiose aus Dynamik und Strategie. Die Gegner erfordern einiges an Geschick und schnellen Reflexen, wer aggressiv vorgeht, soll dank eines neuen Betäubungssystems Vorteile erspielen können. Die Symbiose unterschiedlicher Waffentypen zahlt sich dabei aus. Beispielsweise könnt ihr eure Mech beim Ansturm sämtliche Bazookas und Raketenwerfer abfeuern lassen, um einen feindlichen Mech ins Taumeln zu bringen. Wenn ihr dann direkt vor dem regungslosen Stahlkoloss steht, zückt ihr eure Energie- klinge und verarbeitet ihn zu Altmetall. Doch einfach nur stumpf die gesamte Macht eures Mechs zu entfesseln, wird spätestens bei



Ein großer Reiz der Kämpfe von AC6 besteht in der cleveren Verzahnung von Nah- und Fernkampf.

den Bossgegnern schnell für einen Totalschaden an eurem eigenen Kampfbot sorgen. Gelegentlich werdet ihr sogar die Einzelteile eures Mechs spontan austauschen müssen, um diese Feinde überwinden zu können. Hier kommt Armored Cores Kernkompetenz ins Spiel: die Montage.

Mehr Optionen als in einem RPG

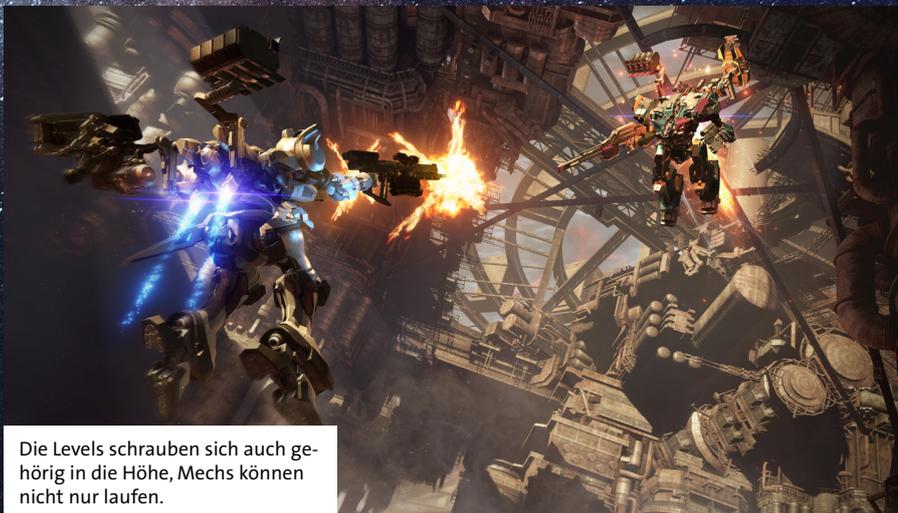
Was in einem Rollenspiel euer Skilltree, ist in Armored Core eure Werkstatt. Hier macht ihr euch ans kreative Arbeiten und nutzt Einzelteile, um den Kampfbot eurer Träume zusammenzuschweißen. Und dabei wird es richtig interessant! Jeder Mech besteht aus Kopf, Kern, Beinen und Armen. Gleichzeitig rüstet ihr zwei Waffen an den Händen und zwei auf den Schultern aus. Final stehen interne Systeme zur Verfügung wie Booster oder der Generator. Natürlich geht es bei dieser Zusammensetzung auch darum, eure Werte aufzupumpen und dann etwa mehr Schaden auszuhalten oder schneller fliegen zu können. Doch die Einzelteile eures Mechs haben noch viel mehr Einfluss. Laut From Software sollen insbesondere Beine und Waffen dafür sorgen, dass sich kein Mech wie der andere spielt. Welche Bewegungs- und Angriffsoptionen euch zur Verfügung stehen, hängt ganz von den Einzelteilen ab, die ihr entweder als Loot findet, als Belohnung erhaltet oder mit verdientem Geld bei

einem Händler kauft. Das kann so weit gehen, dass für äußerst knackige Bosse auch bestimmte Teile einen Vorteil versprechen, wie Game Director Masaru Yamamura erklärt: »Diese Herausforderungen erwarten viele Spielerinnen und Spieler von uns. Und die Zusammensetzung spielt eine große Rolle dabei, wie ihr diese Situationen und herausfordernde Bossgegner angeht. Beispielsweise könnte es einen Boss geben, der eine mächtige Laserattacke über eine weite Fläche entfesselt. Dem ist schwer auszuweichen. Eine Lösung könnte sein, die Beine eures Mechs mit umgekehrten Gelenken auszustatten, die eure Sprungkraft erhöhen. Oder einen Booster, der euch mächtig in die Höhe schießt. Ihr könnt aber auch wirkungsvolle Waffen wie Granatwerfer ausrüsten, um die Angriffe des Gegners zu unterbinden, bevor er sie auslöst.«

Und warum das alles?

Armored Core bot in der Vergangenheit einige Multiplayer-Ansätze, die es auch im sechsten Teil wieder geben soll. Der Fokus liegt aber anders als in den letzten beiden Ablegern diesmal auf der Soloerfahrung. Entsprechend viel Platz nehmen auch Geschichte und Setting ein. Im Fokus der Aufmerksamkeit liegt der namensgebende Planet Rubicon, auf den wir als ebenso namen- wie-gedächtnislos, aber immerhin

biologisch verbesserter Mech-Pilot hinabsteigen, um im Auftrag eines mysteriösen Geldgebers Missionen zu erfüllen. Rubicon selbst könnte apokalyptischer kaum sein, immerhin ist die ehemalige Bergbauwelt vor vielen Jahrzehnten während einer kosmologischen Katastrophe komplett verbrannt. Dass sich trotzdem noch Menschen für diesen Planeten voller Schrott und Asche interessieren, liegt wie so oft an der Gier nach einer einzigartigen Ressource. Diese wird Coral genannt und war an dem galaktischen Großbrand wohl nicht ganz unbeteiligt. Coral gibt es aber nun mal nur auf Rubicon, und der Mensch wäre nicht der Mensch, wenn ihn eventuelle Katastrophen davon abhalten würden, danach zu schürfen. Man kennt das Motiv spätestens seit »Dune«. Jetzt streiten zahlreiche Fraktionen um die Vorherrschaft auf dem toten Planeten, und die Spielfigur gerät in diese Wirren. Erst als unbedeutender Söldner, dann als zentraler Akteur. Stimmungstechnisch sollen die Spielerinnen und Spieler dabei mit Einsamkeit konfrontiert werden. Denn offenbar sind genetisch optimierte Menschen in der Welt von Armored Core nicht nur oft allein, sondern auch entbehrlich. Zumindest wird euer Held defert umschrieben. Von Mission zu Mission entdeckt ihr schließlich Geheimnisse rund um Rubicon, Coral und das Schicksal der Menschheit. Es soll sogar Entscheidungen geben, die Teile der Handlung beeinflussen. Ach, und die Vorgänger müsst ihr nicht kennen. Wie es scheint, müsst ihr womöglich nicht einmal Mech-Fan sein. Sicher muss ich das Ding erst selbst spielen, um ein finales Urteil zu fällen. Doch wenn einem Studio ein großartiges Mech-Erlebnis zuzutrauen sind, dann ja wohl der offenbar begnadeten Crew von From Software. ★



Die Levels schrauben sich auch gehörig in die Höhe, Mechs können nicht nur laufen.

MEINUNG

Fabiano Uslenghi
@StillAdrony



Ich hätte nie geglaubt, dass ich mich mal auf ein Mech-Spiel freuen würde. Doch wenn From Software darunter steht, kann ich nicht anders, als die Ohren zu spitzen. Denn es wäre blauäugig, nicht zumindest einen Blick auf ein neues Projekt dieser Spieleschmiede zu werfen. Spieleschmiede? Ja, diesen Begriff erlaube ich mir in diesem Fall mal, weil er so gut zu einem Mech-Entwickler passt. Nun bin ich richtig froh, dass mein Respekt für From Software mir einen Weg ins Mech-Genre gezeigt hat. Manchmal kommt es nämlich nur darauf an, mich an der richtigen Stelle zu packen. Und das hat Armored Core 6 mit seiner Mech-Werkstatt geschafft! Sich einen Kampfbot auszudenken, dessen Einzelteile das Gameplay direkt beeinflussen – das hat gereicht, um meine Faszination zu entfachen. Zumindest fürs Erste.