

Payday 3

IM VISIER DES VORGÄNGERS

Genre: **Shooter** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **Starbreeze** Termin: **21.9.2023**

Endlich konnten wir einen der meisterwarteten Koop-Shooter überhaupt anspielen und sind uns sicher: Die größte Konkurrenz von Payday 3 heißt immer noch Payday 2. Von Paul Kautz

Die Starbreeze Studios – gegründet im Jahr 1998 von Mitgliedern der schwedischen Demo-Szene – haben schwere Zeiten hinter sich. Die Firma, bekannt und beliebt für Actionspiele wie The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay (2004) oder clevere Abenteuer wie Brothers: A Tale of Two Sons (2013), befand sich in den 2010ern dank des spektakulär erfolgreichen Heist-Shooters Payday 2 (2013) eigentlich auf einer sehr bequemen Erfolgswelle. Dann kam 2018 und damit die lange, zermürbende, von vielen Fehlschlägen geplagte und schlussendlich als kolossaler Flop endende Entwicklung von Overkill's The Walking Dead, die Starbreeze beinahe die Existenz gekostet hätte. Schwedische Behörden ermittelten gegen die Firma wegen des Verdachts auf Insider-Trading, Ende 2018 folgte die Insolvenz. Starbreeze musste Mitarbeiter und viel Lizenz-Tafelsilber gehen lassen. Aber das Gesundheitschumpfen hat sich gelohnt: Aktuell arbeiten dank Unterstützung von Publisher Plaion wieder mehr als 120 Entwicklerinnen und Entwickler aus mehr als 30 Nationen in den weiten Büros im Herzen von Stockholm.

Und zwar an Payday 3, das aufmüpfigen Emporkömmlingen wie Crime Boss: Rockay City zeigen möchte, wer im Heist-Business die Masken anhat. Wie genau Payday 3 das anstellen will, davon konnten wir uns beim Anspielen selbst überzeugen.

Die Rückkehr der Grinsemasken

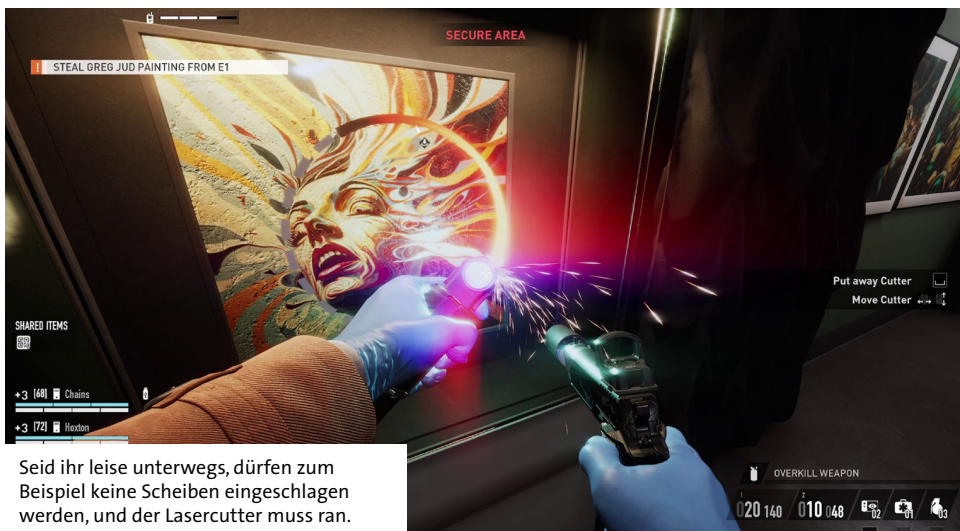
Der Build, den wir direkt bei Starbreeze vor Ort etwa drei Stunden lang kooperativ spielen konnten, war laut Aussage von Lead Producer Andreas Häll-Penninger etwa einen Monat alt. Speziell für das Anspiel-Event war dafür schon eine Tonne an unterschiedlichsten In-Game-Inhalten freigeschaltet: Waffen, Ausrüstung, Klamotten, Masken, Skills, das Konto voller Geld – normalerweise würde es Tage dauern, um auf diesen Stand zu kommen, wenn nicht gar Wochen!

Außerdem basiert das Spiel aktuell noch auf der Unreal Engine 4 – die Entwickler haben aber angekündigt, dass sie nach dem Launch im laufenden Betrieb per Update auf die Unreal Engine 5 wechseln würden. Das klingt dämlicher, als es ist, denn der Wechsel geht bei der Unreal Engine relativ ge-

räuschlos über die Bühne und dürfte nicht so kompliziert werden wie bei Starbreezes eigenem The Walking Dead, das während seiner langen, wechselhaften und aufwendigen Entwicklung auch mehrere Engine-Wechsel überstehen musste. Andreas Häll-Penninger sowie der Global Brand Director Almir Listo wollten noch nicht verraten, welche Vorteile der Wechsel von der UE4 auf die UE5 mit sich bringen wird, versicherten uns aber, dass die sich nicht nur auf schönere Grafikeffekte beschränken würden.

Kleinvieh wiegt auch schwer

Payday 3 wird zwar auch über eine Handlung verfügen, die direkt an das (eigentlich nach Abschluss und Happy End klingende) Ende des zweiten Teils anschließen soll – aber von der haben wir (von einem groben Umriss abgesehen) exakt nichts zu sehen bekommen. Stattdessen hatten wir die Möglichkeit, zwei Heists zu spielen: »No Rest For the Wicked«, einen Banküberfall, sowie »Under the Surphaze«, wo wir eine Kunstgalerie um ihre wertvollsten Ausstellungsstücke erleichtern durften. Zum Launch von



Seid ihr leise unterwegs, dürfen zum Beispiel keine Scheiben eingeschlagen werden, und der Lasercutter muss ran.



Entscheidet man sich für die laute Vorgehensweise, bekommt man es sehr schnell mit immer stärkeren Polizeieinheiten zu tun.



Payday 3 soll es insgesamt acht dieser Einsätze geben. Jetzt werden Kenner der Serie natürlich empört die Taschenrechner zücken: Payday 1 startete mit sechs Einsätzen, während Teil 2 doppelt so viele bot, und nach all den Addons, DLCs und sonstigen Erweiterungen mittlerweile auf 88 kommt. Die Entwickler versuchen gar nicht erst, das mit Payday 3 zu überbieten – oder zumindest jetzt noch nicht. Denn genau wie sein Vorgänger, der mittlerweile immerhin schon zehn Jahre auf dem MG-Lauf hat und trotzdem immer noch in den Top 50 der meistgespielten Steam-Titel steht, soll Payday 3 kein Sprint, sondern ein Marathon werden. Starbreeze will das Spiel über viele Jahre hinaus mit Season Packs und DLCs am Leben halten und kontinuierlich erweitern. Teils kostenlos, aber teils natürlich auch kostenpflichtig. Außerdem dürfen Spieler auch Extrageld für rein kosmetische Erweiterungen ausgeben. »Wir wissen sehr genau, dass wir da extrem vorsichtig vorgehen müssen«, so Listo. »Mikrotransaktionen sind ein sehr heikles Thema, speziell in einer Community, die so en-

gagiert ist wie die von Payday. Uns ist klar, dass wir da Samthandschuhe tragen müssen.« Ein anderer guter Hinweis darauf, dass Payday 3 auf Langlebigkeit ausgelegt ist, ist die Menge an Herausforderungen: In den drei Kategorien »Heist«, »Meta« und »Combat« warten respektive 638, 89 und 408 Aufgaben, die zum Teil hunderte Spielstunden benötigen, um geschafft zu werden.

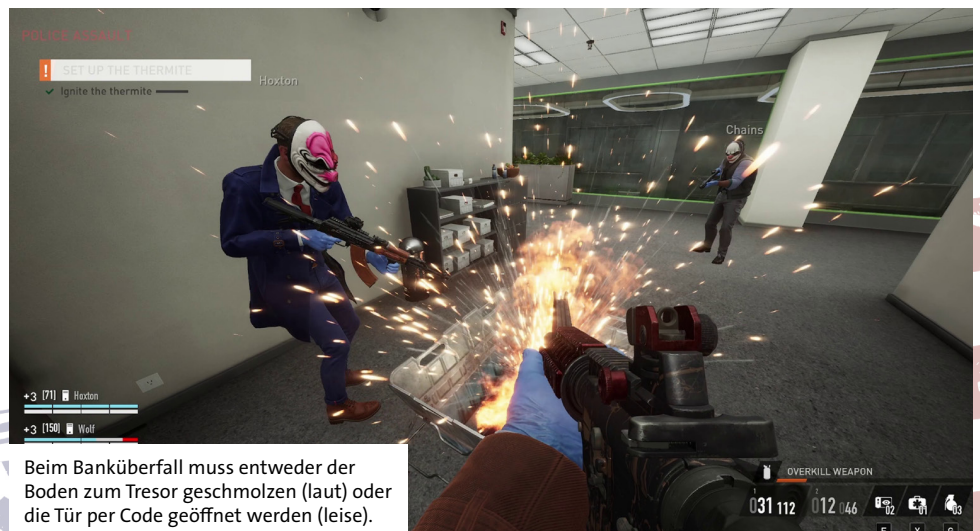
Wem die Maske passt ...

Anders als in Payday 2 beginnt ihr die Mission grundsätzlich »mask off«. Was bedeutet, dass ihr als Zivilist harmlos pfeifend durch die Gegend laufen und alles in Ruhe auskundschaften dürft. Oder fast alles, denn wenn ihr private oder gesperrte Bereiche betretet, versuchen euch die Sicherheitsleute natürlich sofort rauszuschmeißen oder direkt zu verhaften. Früher oder später kommt die Maske aber auf jeden Fall auf die Nase – und dann müsst ihr euch entscheiden, ob ihr sehr leise oder direkt sehr laut loslegen möchtet. Knackt ihr Schlösser, deaktiviert Laserbarrieren und Überwachungs-

kameras, legt Wachen unauffällig mittels Takedown schlafen, benutzt Schalldämpfer auf den Pistolen und geht so rein und raus, ohne dass auch nur der kleinste Verdacht geschöpft wird? Oder pfeift ihr auf Subtilität, schnappt euch das fette Maschinengewehr, den dicken Granatwerfer und die Stimme der Unterdrückung, nietet alles und jeden um, der euch ins Visier gerät, zerschmettert Sicherheitsscheiben und legt euch mit immer mehr und immer stärkeren Polizeieinheiten an, die im Sekundentakt angerauscht kommen? Wie ihr die Sache in der Praxis auch angehen wollt: Es gibt in jedem Heist immer mehrere Wege, ihn zu meistern.

Jeder sollte Zivilisten haben!

Eine der wohl wichtigsten Neuerungen in Payday 3 ist das Zivilistenmanagement: Im Vorläufer waren die Damen und Herren NPCs noch statisch, mittlerweile laufen sie überall herum. Das könnt ihr zu eurem Vorteil nutzen, um ihnen zum Beispiel unauffällig eine Mikrokamera (neu!) an die Klamotten zu heften und sie so als ebenso ahnungslose



Beim Banküberfall muss entweder der Boden zum Tresor geschmolzen (laut) oder die Tür per Code geöffnet werden (leise).



Aktuell basiert Payday 3 noch auf der Unreal Engine 4.



Die »Overkill Weapon« (hier ein Granatwerfer) macht viel Krachbumm.

wie praktische laufende Kundschafter zu missbrauchen. Ihr könnt die NPCs über Druck auf die mittlere Maustaste auch anschreien, sodass sie freiwillig zu Boden gehen und sich fesseln lassen. Ihr dürft sie als menschliche Schutzschilde missbrauchen, woraufhin Gegner zum Beispiel keine Granaten mehr werfen. Oder ihr könnt sie sogar als Pfand benutzen, wenn ihr mit der Polizei verhandelt. Speziell auf den höheren der vier Schwierigkeitsstufen sind Zivilisten laut den Entwicklern extrem wichtig und müssen taktisch geschickt eingesetzt werden.

Auf zum großen Verbrechens-Shopping!

Wenn ihr euch für den lauten Weg entscheidet, dreht nicht nur die Musik richtig fett auf, ihr bekommt es auch mit immer anspruchsvolleren Polizei- und Spezialeinheiten zu tun: Praktisch harmlosen Sicherheitsleuten folgen leichte Soldaten, dann gepanzerte Einheiten mit Schutzschilden, dicken MGs und Granatwerfern – oder sogar Supersoldaten mit Sam-Fisher-kompatiblem Nachtsichtgerät und Netz über dem Kopf, die optisch ein bisschen an den Predator er-

innern und im Nahkampf alles und jeden im Halsumdrehen niederknüppeln. Das Einzige, was ihr dagegen tun könnt? Draufhalten! Dutzende Waffen aller Kategorien wie Pistolen, MGs, Schrot- oder Scharfschützengewehre warten nur darauf, freigeschaltet zu werden. Genau wie die vielen, vielen Erweiterungen: Schalldämpfer, größere Magazine, präzise Visiere, bessere Griffe, Farbmuster, Aufkleber oder sogar Klimperkram (»Weapon Charms«) wie kleine Football-Helmchen oder Mini-Freiheitsstatuen, die dann an der Lieblingswaffe herumbaumeln.

Obwohl ihr eigentlich nicht unbedingt ballern müsst: Ihr könnt auch versuchen, die Beine in die Hand zu nehmen und mit der zum Abschluss der Mission benötigten Mindestmenge an Beute zum Fluchttransporter oder -helikopter durchzukommen. Man muss nämlich nicht alle verfügbaren Wertgegenstände einsacken, um den Auftrag zu schaffen. Aber ach, all das schöne Geld! Was man sich dafür nicht alles an glitzernen Masken kaufen könnte ...

Denn selbstverständlich sind die Krachmacher nicht die einzigen Dinge in eurem Inventar, die ihr verschönern dürft: Die aus

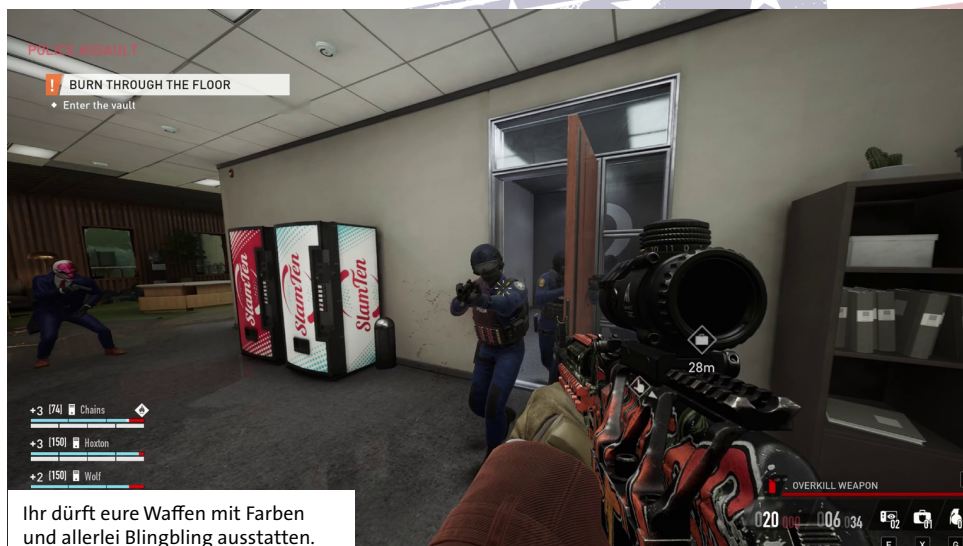
den Vorgängerspielen bekannten Verbrecher (ob es auch Verbrecherinnen geben wird, wurde noch nicht verraten) mit Namen wie Dallas oder Wolf sind komplett personalisierbar: Masken (wie eine glückliche Katze, ein übergroßes Apfelgesicht, ein Eisen-schutz, der stark an den Grafen von Monte Christo erinnert, oder die bekannten Psycho-Grinsegesichter), Klamotten (von der Lederkluft bis zum feinen Zwirn) oder Handschuhe dürfen, genügend erbeutetes Geld vorausgesetzt, dem ganz persönlichen Geschmack angepasst werden.

Künstliche Nutzlosigkeit

Wie schon in den vorherigen Serienteilen seid ihr auch in Payday 3 wieder immer zu viert unterwegs – und zwar idealerweise mit anderen Menschen. Zwar füllen Bots automatisch Lücken im Kader, taugen aber wirklich nicht viel. Die KI-Kollegen ballern fleißig mit, lassen sich als mobile Rucksäcke benutzen, markieren im Stealth-Modus Kameras oder Wachen und helfen euch auf, wenn ihr niedergeschossen wurdet, kriegen aber sonst nicht viel mehr hin. Ihr dürft ihnen etwa keine nützlichen Anweisungen geben, und Missi-



Der Shooter ist ganz klar auf Koop-Action mit menschlichen Freunden ausgelegt.



Ihr dürft eure Waffen mit Farben und allerlei Blingbling ausstatten.

onsziele erfüllen sie gleich gar nicht. Laut den Entwicklern wird die Bot-Intelligenz nach dem Launch zwar noch weiter verbessert, aber so oder so sind die KI-Kameraden speziell auf den höheren Schwierigkeitsgraden im Spielalltag praktisch nutzlos. Nein, das Ziel ist hier ganz klar, wieder mit vier Gangstern aus Fleisch und Blut loszuziehen. Und zwar idealerweise einer Bande, die sich gut versteht, da ohne funktionierende Kommunikation gar nichts geht. Ernsthaft: Wenn ihr euch nicht präzise absprecht, gezielt kooperativ vorgeht und sowohl eure Waffen als auch deren Sonderfunktionen wirklich gut beherrscht, habt ihr selbst auf der einfachsten Stufe keine Chance. Als Einzelgänger lebt man länger? Nicht in Payday 3!

Mehr Gangster, mehr Spaß?

Wir haben Global Brand Director Almir Listo gefragt, ob sich die Entwickler nicht vorstellen könnten, auch mal mehr Gauner gleichzeitig loslegen zu lassen, schließlich gibt es für Payday 2 Mods, die deutlich höhere Spielerzahlen erlauben. Seine Antwort: Man habe mit acht oder sogar zwölf Teilnehmern gleichzeitig herumexperimentiert – technisch sei das kein Problem. Allerdings habe sich dadurch die Spielerfahrung grundlegend verändert: Auf einmal war Payday nicht mehr das Payday mit dem ständig wachsen-

den Druck im Nacken, sondern ein stinknormaler Shooter. Und das wollte bei Starbreeze keiner. Deswegen die künstlich wirkende Beschränkung, zumindest zum Start. Eventuell werden im Laufe der Zeit Spielmodi für mehr Verbrecher folgen.

Das Anti-Schach

»Unsere größte Konkurrenz ist Payday 2«, so Almir im Gespräch. Was keine Selbstverliebtheit ist, sondern schlicht eine Tatsachenfeststellung. Der direkte Vorgänger von Payday 3 ist über die Jahre derart groß und einflussreich geworden, dass er den Entwicklern fast schon über den Kopf wuchs. Denn je beliebter ein Spiel wird, desto schwieriger wird es, mit einem Nachfolger die gigantischen Erwartungen der Community zu erfüllen. Etwas, das Starbreeze in den letzten zehn Jahren gelernt hat, ist, darauf zu achten, das neue Spiel etwas zugänglicher zu machen. »Payday hatte in seinem Kern immer eine Art Barriere, die dafür sorgte, dass der Zugang dazu echt nicht leicht war. Sobald man aber mal kapierte, worum sich das Spiel drehte, dann floss es normalerweise. Schwer zu erlernen, einfach zu meistern. Mit Payday 3 wollen wir diese Einstiegshürde ein ganzes Stück absenken«, meint Lead Producer Andreas Häll-Penninger. Die finale Version soll folgerichtig nicht

ein Tutorial enthalten und auch nicht zwei oder drei, sondern gleich vier: Kampf, Stealth mit »mask off«, Stealth mit »mask on« und Crowd Control, sodass Spielende zumindest die fundamentalsten Skills beigebracht bekommen, bevor sie dann in der düsteren Welt der Überfälle auf sich allein gestellt sind. Auch das HUD wird noch umgebaut: Aktuell ist es noch aus Payday 2 übernommen, was bedeutet, dass jede Menge weißer Marker in alle möglichen Richtungen gleichzeitig zeigen, in denen Missionsziele warten. Laut Andreas sollen diese Anzeigen in der Verkaufsversion deutlich informativer, leichter lesbar und nach Prioritäten farbcodiert werden. ★

MEINUNG

Paul Kautz
@gamenotoverde



Ich möchte Crime Boss: Rockay City wirklich – aber man merkt im Vergleich schon deutlich, dass Payday 3 »the real deal« ist. Hier warten keine Ikonen der 90er in neonleuchtender Spaßumgebung, durch die man sich mal eben durchballert. Sondern vielmehr anspruchsvolle Einsätze, die sich gerne mal eine ganze Weile hinziehen und die volle Konzentration des ganzen Teams erfordern, wenn sie nicht schon nach der zweiten Gegnerwelle ihren tragischen Abschluss finden sollen. Oder auch nach einer Dreiviertelstunde, weil einer in der Gruppe schwach geworden und der Gier nachgegangen ist. Payday 3 erfindet sein Genre nicht neu, ist aber eine konsequente Weiterentwicklung der besten Features des direkten Vorgängers. Das mag wie »mehr vom Gleichen« klingen, und das ist es im Grunde auch, aber man kann es Starbreeze nicht verdenken, dass das Studio nach den schwierigen letzten Jahren erstmal auf Sicherheit spielt. Wenn bei so einer Vorgehensweise Koop-Kracher wie Payday 3 rauskommen, kann's mir nur recht sein.



Wir verschanzen uns hinter dem Polizeiauto, bis der Fluchtwagen kommt.