

Armored Core 6: Fires of Rubicon

MECHS MIT METHODE

Genre: Action Publisher: Bandai Namco Entwickler: From Software Termin: 25.8.2023

Wir konnten das neue Spiel von From Software stundenlang spielen und sind (fast) restlos begeistert. Hier steht uns ein Action-Feuerwerk ins Haus! Von Sören Dietrich

Armored Core 6 soll weder Dark Souls noch Elden Ring imitieren. Das hatte From-Software-Chef Hidetaka Miyazaki im Dezember 2022 anlässlich der Ankündigung des Sci-Fi-Actionspiels betont. Wir sind beim Publisher Bandai Namco für sechs Stunden in die Haut eines Mechas geschlüpft und können bestätigen, dass der Titel auf eigenen Beinen steht – bockschwer ist er aber dennoch.

Armored Core 6 wird kein Software-Messias, der die Spielwelt für immer verändert wie einst das erste Dark Souls. Aber wer sich von dem hohen Schwierigkeitsgrad nicht abschrecken lässt, wird immerhin mit der wohl größten und spannendsten Action-Gaudi des Jahres 2023 belohnt!

Mit Verständigungsproblemen

Über die Handlung von Armored Core 6 schweigt sich From Software bislang noch größtenteils aus, und auch unser Anspiel-Event hat uns diesbezüglich nicht sonderlich schlauer gemacht. Das Studio bleibt sich selbst treu und erzählt die Geschichte nur bruchstückhaft und gerne auch mal weniger mit Worten, sondern mithilfe der Levelumgebung, damit Fans eigene Interpretationen anstellen können. Was wir zumindest sagen können: Die Präsentation der Story ist echt dröge. Nach einer imposanten Intro-Sequenz bekommen wir zwischen den Missionen nur noch unspektakuläre Funkgespräche auf die Ohren, was es schwer macht, dem Geschehen zu folgen. Ständig funken uns neue Charaktere an, schmeißen mit kryptischen Fraktionsbegriffen, Namen und Orten nur so um sich und reden daher, als wären wir ihnen schon oft begegnet, während unser Alter Ego die ganze Zeit stumm bleibt. Dadurch sammeln sich nur noch mehr Fragezeichen über unserem Kopf an. Wir wollen aber nicht zu sehr jammern, denn: Interessant ist der Kampf um den Planeten Rubicon dennoch!

So trist die Dialoge zwischen den Missionen auch sind, so spannend ist nämlich das Geschehen während der Einsätze. Ständig kommt es zu unerwarteten Wendungen, deswegen wir unser Vorgehen an die neue Situation anpassen müssen. KI-Begleiter sind

in Not, neue Feinde tauchen aus dem Nichts auf, die Operation geht den Bach runter – irgendwas passiert immer!

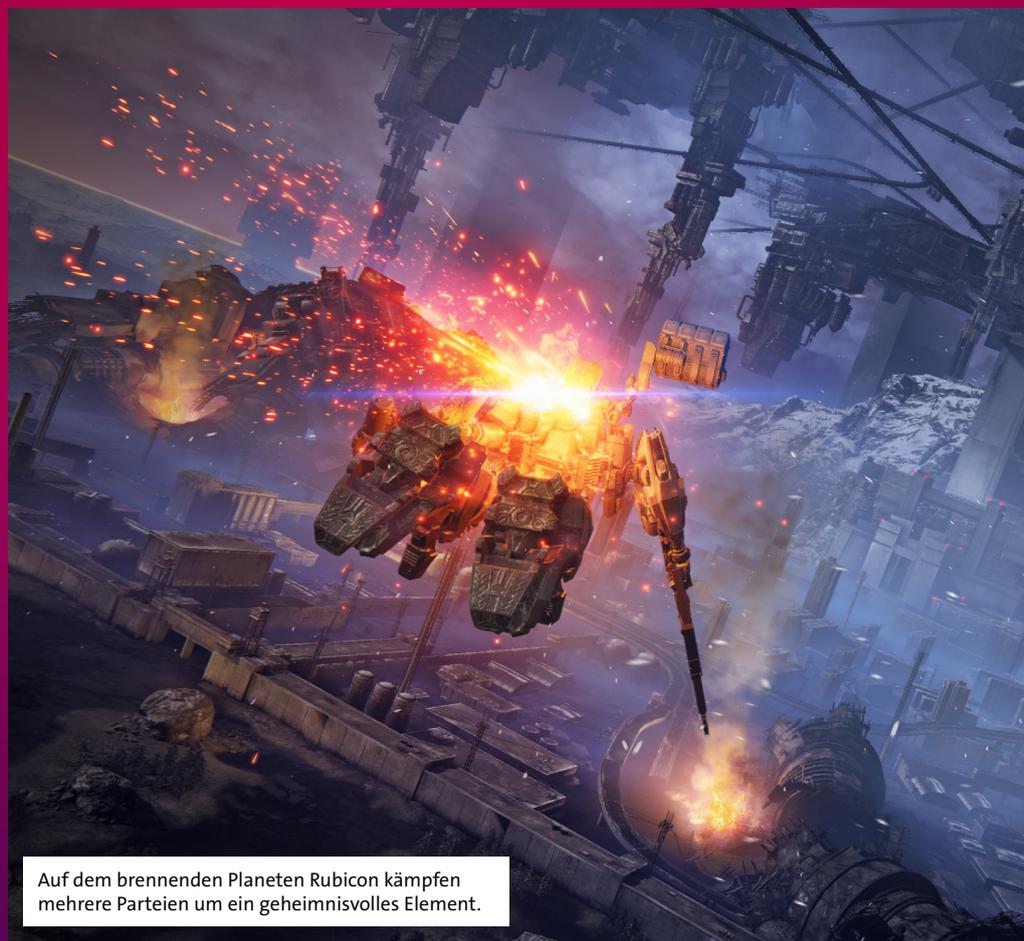
Ein atemberaubendes Spektakel

Wo Armored Core 6 garantiert neue Maßstäbe setzt, sind die Gefechte. Wer beim Wort Mech an die gerne mal behäbigen Ungetüme aus längst vergangenen Mechwarrior-Tagen denkt, wird hier eines Besseren belehrt: Euer Kampfkoloss ist eine dynamische Ein-Mann-Armee, die jedes Schlachtfeld gehörig aufmischt. In Armored Core 6 ist es essenziell, von der enormen Bewegungsfreiheit Gebrauch zu machen. Das kann anfangs echt anstrengend sein. Um in Kämpfen mehr als nur drei Sekunden zu überleben, reicht es

nicht mehr aus, auf dem Boden nach links, rechts, vorne und hinten auszuweichen wie etwa in den klassischen Soulsborne-Titeln. Ihr müsst auch in die Luft emporsteigen und dort flink zu Werke gehen.

Kostprobe gefällig? Das normale Spielgeschehen sieht so aus: Mehrfach nach links den Projektilen ausweichen, gleichzeitig die rechte Schulterkanone abfeuern und die linke Schildeinheit aktivieren, schnell nach rechts fliegen, den Nahkampfangriff des Gegners blocken, einen eigenen Schlag setzen, wieder ausweichen, Waffen nachladen, Raketen abfeuern, wieder blocken, kontern, schnell zurückweichen ...

Während einfache Infanterie noch mit ein paar Schüssen kleinzukriegen ist, müssen



Auf dem brennenden Planeten Rubicon kämpfen mehrere Parteien um ein geheimnisvolles Element.

wir uns bei besser gepanzerten Widersachern mehr anstrengen. Deren Lebensbalken können wir erst leeren, wenn ihre Schilde überlastet sind. Dafür müssen wir in kurzer Zeit viel Schaden verursachen oder einen mächtigen Nahkampfangriff gut platzieren. Das Prinzip ähnelt dem Taumeln aus Dark Souls und Sekiro.

Armored Core 6 lässt uns kaum atmen. Dafür sorgt ein irres Effektgewitter: Irgendwo auf dem Bildschirm explodiert immer etwas. Raketen fliegen mit Rauchspuren herum, Laserstrahlen schwirren durch die Luft, Schilde werden aktiviert, Gebäude stürzen ein, Bäume knicken um wie Zahnstocher, Explosionen bringen unser Trommelfell an die Belastungsgrenze. Dadurch saugt Armored Core 6 uns förmlich in seine kalte, erbarmungslose Welt hinein. Die Atmosphäre ist der Wahnsinn. Dazu tragen auch die sehr abwechslungsreichen Missionen bei. Vom Erobern eines Staudamms über das Zerstören von Abwehrgeschützen bis hin zu Duellen gegen andere Mecha-Söldner wird hier so ziemlich alles aufgefahren.

Unser persönliches Highlight erinnert uns an Star Wars. Zumindest ein wenig, denn der Einsatz spielt in der Wüste und dreht sich darum, ein AT-AT-ähnliches Bergbauschiff zu zerstören, nur dass dieses Exemplar ungefähr zehnmal so groß wie eines der imperialen Stahlkamele ist. Stück für Stück kämpfen wir uns an dem Ungetüm empor und legen einzelne Bestandteile lahm, bis der Gigant zum Schluss in einer gigantischen Explosion das Zeitliche segnet.





Um gegen die anderen Schatzsucher eine Chance zu haben, stellt ihr einen Mech-Fuhrpark zusammen.

wann alle. Dazwischen treiben die eingangs schon erwähnten Funkdialoge die Geschichte voran. Bevor es in den nächsten Einsatz geht, müssen wir unseren Mecha natürlich bestmöglich darauf vorbereiten. Und ja, wir schreiben »müssen«, denn es ist schließlich ein Spiel von From Software. Wenn wir uns nicht in die Spielmechanik reinfuchsen, nicht jedes Ausrüstungsteil und jedes Attribut genau durchlesen und dessen Auswirkungen studieren, kommen wir nicht voran. *Armored Core 6* möchte, dass wir uns mit ihm auseinandersetzen, statt nur ab und zu ein paar Knöpfe zu drücken.

Das Anpassen unseres Mechas macht aber ohnehin so viel Spaß, dass wir nicht auf die Schrauberei verzichten wollen würden, selbst wenn das Spiel dadurch dann einfacher wäre. Wir können nämlich fast jedes Bauteil unseres Titanen verändern, der in mehrere Bereiche unterteilt ist:

- **Einheit:** Das grundlegende Gestell, jeweils zwei Waffen- oder Schild-Slots stehen links und rechts zur Verfügung.
- **Rahmen:** Bestehend aus Kopf, Kern, Armen und Beinen, was vor allem Gewicht und Energiebedarf beeinflusst.
- **Innen:** Booster, Generator und FLS regeln die Fluggeschwindigkeit und die Gesamtenergie unserer Kampfmaschine.
- **Erweiterungen:** Bescheren uns zusätzliche Boni, von denen wir bislang noch keine zu Gesicht bekommen haben.

Alle Modifikationen an unserem Mecha wirken sich auf dessen Optik und auch spürbar auf den erforderlichen Spielstil aus. Wer mag, kann sich einen superflinken, leichten Flitzebogen zusammenbauen, der dafür kaum etwas aushält. Genauso gut lässt sich aber auch eine zwar schneckenlahme, dafür

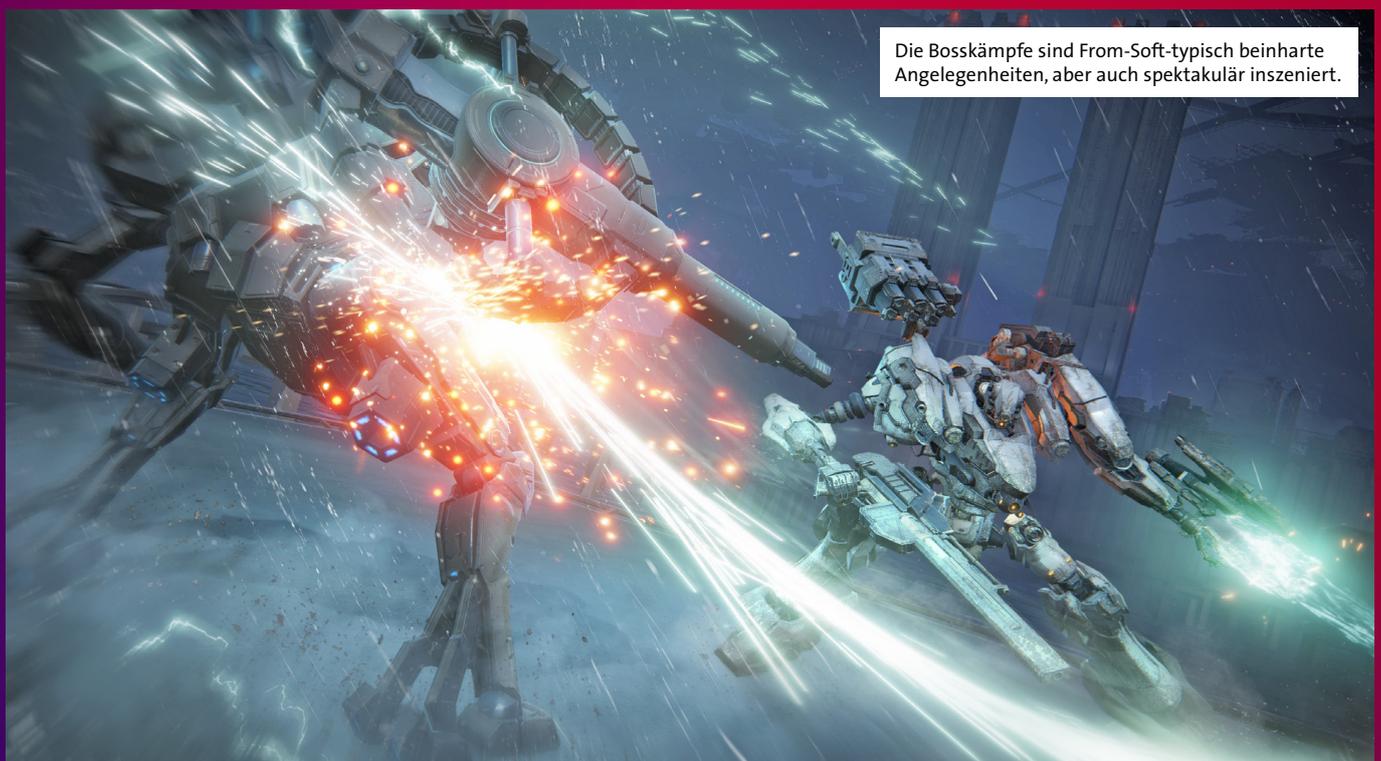


Die Kampfmaschinen laufen nicht nur auf zwei Beinen herum, sondern können auch Panzerketten haben.

Der Alltag eines Mechas

Die Spielstruktur von *Armored Core 6* ist simpel und gerade deshalb auch so verdammt spaßig. Die Kampagne ist in einzelne Kapitel unterteilt, jedes davon wiederum in

mehrere Missionen. Wir konnten das komplette erste Kapitel spielen, das elf Missionen und mehrere Tutorials umfasste. Oft haben wir die Wahl aus mehreren Missionen, erledigen müssen wir sie aber eh irgend-



Die Bosskämpfe sind From-Soft-typisch beinharte Angelegenheiten, aber auch spektakulär inszeniert.

aber vom Gegner kaum zerstörbare, rollende Festung zusammenschrauben.

Auch die Waffenwahl ist wichtig, wie wir am eigenen Leib erfahren haben. Ein Boss war an der Front maximal gepanzert, weshalb wir in seinen Rücken gelangen und dort das Schild durch eine konstante Schussfolge überladen mussten, um ihm für kurze Zeit Schaden zufügen zu können. Blöd nur, dass unsere Waffe sehr langsam feuert und auf Lasergeschosse setzt, gegen die der Widersacher resistent ist. Dadurch konnten wir dem Schild kaum etwas anhaben. Zähneknirschend haben wir die Mission abgebrochen und sind zur Werkstatt zurückgekehrt. Laserwaffen runter, MG (rechts) und Shotgun (links) drauf. Alles andere an Ballast weg, um mit wenigen Ausweichschritten in den Rücken des Bosses zu gelangen. Und siehe da: Nur eine Stunde später (er war dennoch verdammt schwer) konnten wir jubeln, denn das veränderte Mecha-Set-up hat deutlich besser funktioniert!

Leichter als Dark Souls? Ha! Hahaha!

Der angesprochene Boss war nicht der einzige Brocken, an dem wir uns längere Zeit die Zähne ausgebissen haben. *Armored Core 6* mag kein Soulsborne-Spiel sein, es ist aber genauso schwer. Immerhin gibt es eine Reihe an Komfortfunktionen, die uns From Software gnädigerweise zur Verfügung stellt:

- **Checkpoints:** In den Missionen wird regelmäßig automatisch gespeichert. Beißen wir trotz aller Vorbereitung ins Gras, müssen wir also nicht ganz von vorn beginnen. Zudem gibt es keine Währung wie etwa die Seelen aus *Dark Souls*, die wir bei unserem Ableben verlieren.
- **Umgebungs-Scan:** Vor allem auf verwinkelten Maps lohnt es sich, durch einen Tastendruck die Umgebung nach versteckten Gegnern abzusuchen. Das hilft uns dabei, das weitere Vorgehen zu planen und Hinterhalte zu vermeiden.
- **Auffüllstationen:** Ganz selten erhalten wir sogar die Gelegenheit, unseren Munitionsvorrat komplett aufzufüllen. Eigentlich ist das aber auch eine schlechte Nach-



Zwei Hände bedeuten zwei Waffen, und dann sind da natürlich noch diverse Zusatzballermänner.

richt, denn das bedeutet, dass uns ein knackiger Bosskampf bevorsteht.

Keine Sorge, liebe *Dark Souls*-Fans: Ihr werdet trotz aller Hilfsmittel oft genug den Löffel abgeben! Der erste Boss erwartet euch bereits nach zehn Minuten, und an dem sind wir eineinhalb Stunden verzweifelt. Und der finale Gegner von Kapitel eins ist – nein, wir verraten an dieser Stelle keine Details, nur das: Achtzig. Raketen. Auf. Einmal.

Angestaubte Mech-Tech

Abschließend noch ein Wort zu Bild und Ton. *Armored Core 6* ist kein Grafikbrett, ganz im Gegenteil. Die Umgebungen sind sehr detailliert und farblich trist. Auch Gebäude und andere Strukturen sind einfach gehalten und erinnern stellenweise an ein Spiel aus der frühen Ära von Xbox One und PlayStation 4. Im Gegensatz zu *Elden Ring* und sogar zum sieben Jahre alten *Dark Souls 3* ein Rückschritt. Äußerst hübsch hingegen sind die Mechas, die mit Details beinahe schon zugekleistert sind. Selbst an der kleinen Schraube seitlich der Servodüse am linken Bein finden sich noch ein paar Kratzer oder andere Feinheiten. Dadurch heben sich die Maschinen fast wie Fremdkörper von der restlichen Umgebung ab. Auch Partikeleffekte und Weitsicht sind schick, der angestaubte Gesamteindruck bleibt aber.

In Sachen Ton gibt es hingegen nichts zu beanstanden. Egal ob Explosionen, Dialoge oder die Betriebsgeräusche der Mechas, al-

les wirkt hochwertig abgestimmt und dröhnt uns satt auf die Ohren. Nach unserem Anspiel-Event sind wir uns sicherer denn je, dass *Armored Core 6* ein sehr gutes Spiel wird, auf das sich SciFi-Fans, Mech-Enthusiasten und Soulsborne-Profis gleichermaßen freuen können. Wenn gar alle drei dieser Bezeichnungen auf euch zutreffen, solltet ihr den 25. August 2023 fett im Kalender markieren. Dann erscheint eines eurer möglichen Spiele-Highlights dieses Jahres. ★

MEINUNG

Sören Diedrich
@DiedrichSoren



Nach der ersten Stunde in *Armored Core 6* wäre mein Fazit negativ ausgefallen. Das lag aber nicht am Spiel, sondern vielmehr an der Tatsache, dass ich mit meinem mangelnden Skill kläglich am ersten Boss scheiterte und insgeheim schon nach Gründen suchte, die Schuld auf das Spiel zu schieben, um mein Versagen zu vertuschen! Gott sei Dank habe ich mich durchgebissen! Denn der harte Einstieg ist so etwas wie eine Aufnahmeprüfung in die Welt von *Armored Core*. Wer rein darf, wird mit fetzigen Ballereien und einem unglaublich hohen Spieltempo in den PC-Stuhl gedrückt. Die kurzweiligen Missionen verleiten dazu, nur noch schnell die eine zu machen, und plötzlich ist es draußen dunkel geworden. Das neue Spiel von From Software macht schon bei der größtenteils dürftig inszenierten Handlung unmissverständlich klar: Hier geht es primär um das Spektakel! Das Gameplay kommt zuerst, der Rest muss sich hinten anstellen. Es ist also sehr wichtig, dass ihr mit der richtigen Erwartungshaltung an *Armored Core 6* herantretet. Wenn euch *Dark Souls*, *Elden Ring* und *Bloodborne* zu schwer waren, solltet ihr auch um *AC6* einen weiten Bogen machen, Checkpoints hin, Scan-Funktion her. Vor allem die Bosse nehmen euch dutzende Male auseinander und erfordern eine ungeheure Frustrationstoleranz, um nicht vorzeitig den Controller gegen den Monitor zu pfeffern. Insbesondere die verdammt coolen Mechas sind diese Seelenpein aber allemal wert!



Nicht alle Einsätze spielen sich im Freien ab, gelegentlich düst ihr auch durch riesige Anlagen.