



GameStar
Gold-Award

Armored Core 6: Fires of Rubicon

DIE MATERIAL-SCHLACHT DES JAHRES

Genre: Action Publisher: Bandai Namco Entwickler: From Software Termin: 25.8.2023 Sprache: Englisch, Japanisch, deutsche Texte
USK: ab 12 Jahren Spieldauer: 40 Stunden Preis: 60 Euro DRM: ja (Steam) Enthalten in: -

Nach knapp einem Jahrzehnt kehrt From Software dem Souls-Genre den Rücken zu und geht zurück zur Armored-Core-Reihe. Der sechste Teil setzt euch in einen Mech und schickt euch prompt in die Action. Und die hat es in sich. Von Martin Seng

Ein gigantischer Mech auf vier Beinen stürzt vom Himmel gen Boden. Im rechten Arm trägt er eine überdimensionale Schrotflinte, im linken eine Panzerfaust. Von seinem Rücken ragen Raketenwerfer und eine langläufige Laserwaffe hervor. Im Kampf gegen viele andere kleinere Mechs wirbelt er umher und vernichtet sie in Sekundenschnelle. Umringt von Explosionen steht er da, eingehüllt in Feuer und Rauch seiner Feinde. Und das Beste: Dieser übermächtige Mech ist pink. Mit hellblauen Sternchen. Und lila Streifen. Denn mein Mech – oder

Armored Core, wie das Spiel seine Kampfmaschinen nennt – muss optisch aus der Masse an grau-silbernem Stahl hervorstechen. Die Möglichkeit dazu gibt mir Armored Core 6: Fires of Rubicon. Und obwohl ich meine kleinen Schwierigkeiten mit dem Spiel hatte, ist es bisher eines der Highlights des Jahres für mich.

Wir alle kennen From Software für Bloodborne, Sekiro, Elden Ring und besonders die Dark-Souls-Reihe. Gerade durch letztere hat sich das Studio in der Spielegeschichte einen Namen gemacht und für Aufsehen

gesorgt. Doch um direkt eines vorwegzunehmen: Wenn ihr ein derartiges Spiel erwartet, werdet ihr enttäuscht. Es steht zwar der Name From Software auf Armored Core 6: Fires of Rubicon, doch hier bekommt ihr weder ein Souls-like noch ein zweites Elden Ring. Dafür erhaltet ihr aber ein Spiel, das ganz eigene Akzente setzt. Statt Magier, Bandit oder Ritter seid ihr nun der Pilot eines Armored Core genannten Mechs, der als Söldner von unterschiedlichen Fraktionen angeheuert werden kann.

Als Armored Core 621 erreicht ihr zu Beginn den namensgebenden Planeten Rubicon, auf dem ein wilder Kampf um die Ressource Coral entbrannt ist. Was das ist, bleibt lange unklar. Damit signalisiert Armored Core 6: Fires of Rubicon aber auch gleich von Beginn an, dass die Story nur zweitrangig ist. Im Vordergrund steht das Gameplay, und das kann sich sehen lassen.



In vielen Kämpfen kann ein Schild euch sehr helfen, gerade bei starkem Raketenbeschuss.

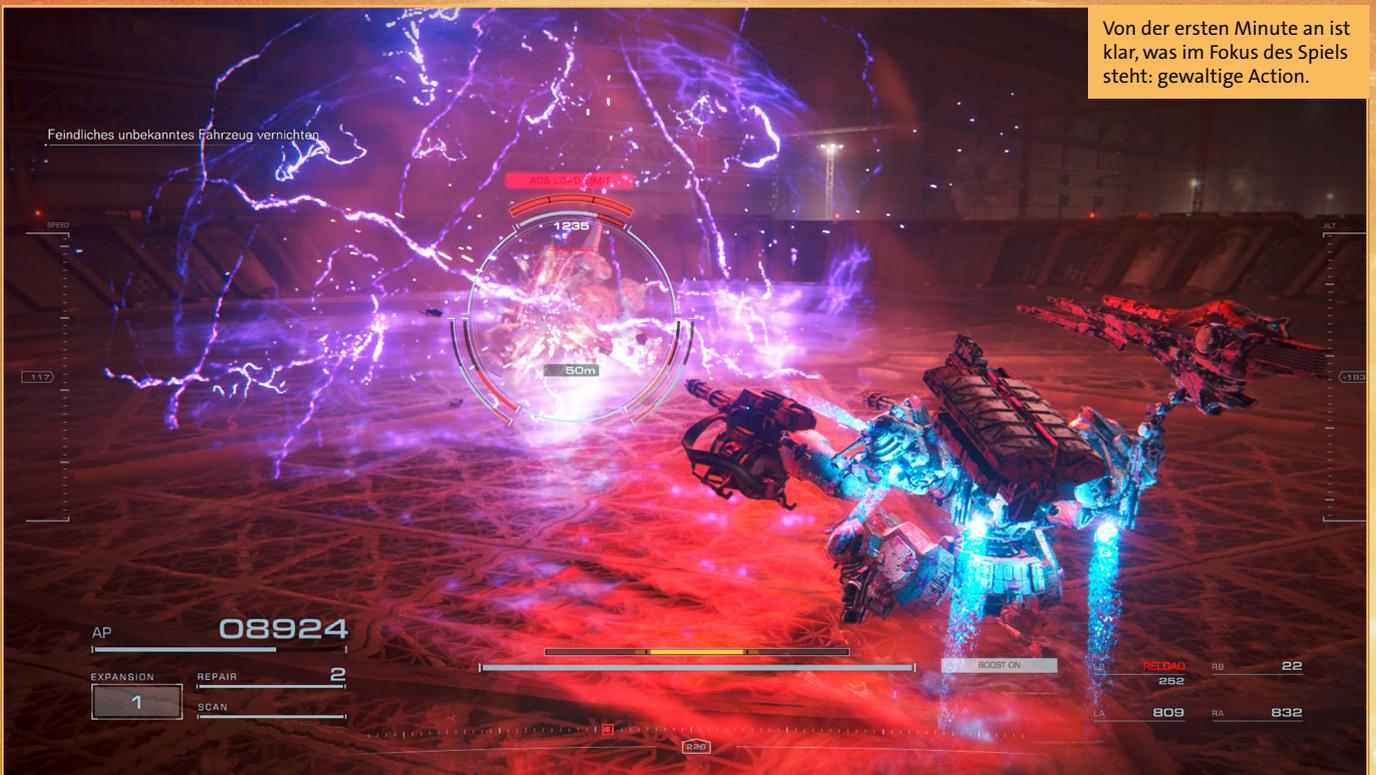
Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr Mechs und fette Action mögt.
- ... ihr spielerisch herausgefordert werden wollt.
- ... ihr euch gerne mit Ausrüstungen beschäftigt.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr eine starke, vielschichtige Handlung erwartet.
- ... ihr eine Open World wie in Elden Ring wollt.
- ... ihr keine Geduld habt.

Von der ersten Minute an ist klar, was im Fokus des Spiels steht: gewaltige Action.



Auch mit einem Nahkampf-Mech fühlt sich das Spiel anders an als etwa Bloodborne.



Umgeben von Explosionen ist es knifflig, im Gefecht den Überblick zu behalten.



Kleine Schritte, große Sprünge

Kaum habt ihr euren Armored Core zum ersten Mal gesteuert, da kommen schon unterschiedlichste Gruppierungen mit Aufträgen auf euch zu. Diese bringen euch Geld für den Shop (dazu später mehr) und variieren in der Schwierigkeit. Dabei könnt ihr aber nicht wählen, welcher Fraktion ihr euch am liebsten anschließt. Stattdessen ist es so, dass jeder Auftrag angenommen werden muss. Ihr trefft unter anderem auf die Konzerne, die den Planeten für das Coral ausbeuten, die Rubicon Liberation Front und private Söldnerfirmen. Diese Struktur ist einerseits etwas oberflächlich, andererseits auch angenehm simpel, da ihr euch nicht lange Gedanken um die Missionswahl machen müsst. Im späteren Verlauf bekommt ihr zwar die Möglichkeit zu entscheiden, wohin es gehen soll, bis dahin bleibt es aber simpel. Was hingegen weniger simpel ist, ist das Gameplay. Das fängt schon bei so grundlegenden Sachen wie der Fortbewegung mit dem Stahlgiganten an.

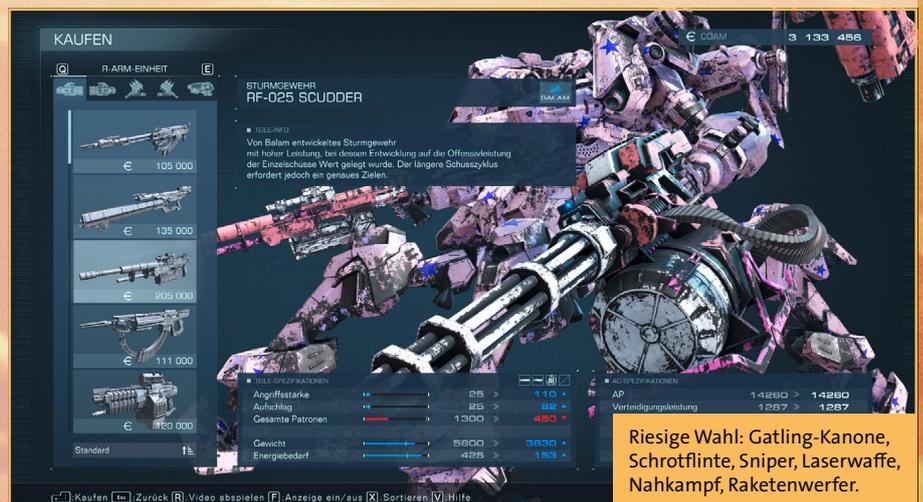
Ihr beginnt in einem kleinen Mech und lernt eure Maschine zu navigieren. Drückt ihr nur den Analogstick nach vorne, stapft euer Armored Core langsam vor sich hin und erinnert mehr an den heimischen Staubsaugroboter als eine Kampfmaschine. Mit einem Boost könnt ihr euch schon schneller

fortbewegen und auch fliegen, solange eure Energie dafür ausreicht. Mit einem Turbo-boost schießt ihr für einen kurzen Moment durch das jeweilige Level hindurch, nur erschöpft sich diese Fähigkeit auch schnell. Auch das Ausweichen kostet Energie, und so müsst ihr immer ein Auge auf die Leiste in der unteren Mitte des Bildschirms haben. Eure Lernkurve steigt jedoch rapide an, was auch an der guten Einführung des Spiels liegt. Nach einer kurzen Eingewöhnungszeit habt ihr euren Energiehaushalt im Griff, fliegt spielend leicht durch Schluchten und

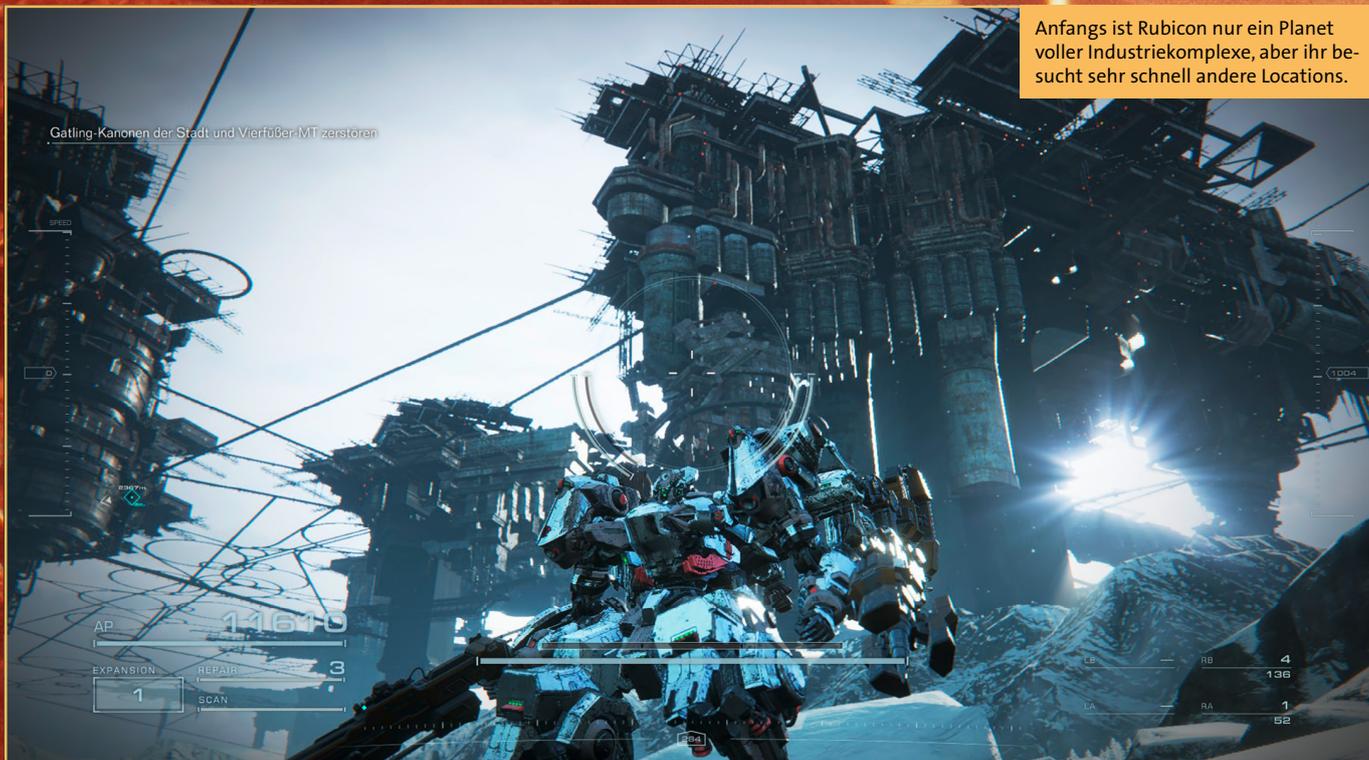
Hochhäuser und weicht im Hochgeschwindigkeitsflug gegnerischen Projektilen aus. Und von denen gibt es reichlich.

Wie in einem Michael-Bay-Film – nur in gut

Das stählerne Herz von Armored Core 6: Fires of Rubicon ist ohne Zweifel die Action. Und auch wenn diese zum Großteil aus Explosionen besteht, ist sie doch erstaunlich abwechslungsreich. Wenn Stahl und Metall der Mechs aufeinanderprallen, hat das eine Wucht wie in kaum einem anderen Spiel.



Riesige Wahl: Gatling-Kanone, Schrotflinte, Sniper, Laserwaffe, Nahkampf, Raketenwerfer.



Auch in Nier: Automata, Titanfall 2, Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots und besonders Zone of the Enders haben wir überdimensionale Roboter gesteuert. Die Armored-Core-Reihe gilt aber als Platzhirsch, wenn es um Mech-Action geht. Und From Software beweist mit dem aktuellen Teil wieder einmal, warum dem so ist.

Sobald euer Mech das Schlachtfeld betritt, gibt es nur noch Adrenalin, Explosionen und Geschwindigkeit. Für beide Arme habt ihr jeweils eine Waffe, die ihr ausrüsten könnt. Dazu kommen zwei Slots auf eurem Rücken, die ihr frei bestücken dürft. Das können zwei mächtige Raketenwerfer sein oder auch ein Schild und ein Präzisionsgewehr. Oder aber die geballte Feuerkraft mit zielsuchenden Raketen. Ihr könnt mit zwei Schrotflinten in den Händen kämpfen oder mit verschiedenen Energieklingen direkt in den Nahkampf gehen.

Wollt ihr lieber auf Distanz bleiben, könnt ihr Plasmawaffen nehmen. Die müsst ihr zwar aufladen, die schießen dafür aber

umso mächtiger. Und dann gibt es auch noch die Spezialfähigkeiten, die ihr allmählich freischaltet. Eine Impulsanzug macht euch zum Beispiel deutlich weniger anfällig für Schaden und ist optimal für den Nahkampf. Die Sturmpanzerung hingegen schadet eurem Gegner mit einer Druckwelle und muss aggressiv eingesetzt werden. Doch Vorsicht, nicht jede Kombination ist auch für jeden Gegner geeignet. Habt ihr euch in eine der vielen Waffen verliebt und kommt nicht mehr von ihr los, werden euch manche Gegnertypen regelrecht dazu zwingen, andere Waffen zu testen.

Boostet ihr zum Beispiel schnell an einen Gegner heran und wollt ihn mit eurer Klinge bearbeiten, kann es sein, dass sich dieser direkt in die Luft schießt, um von euch wegzukommen. Dann wiederum gibt es solche Armored Cores, die selbst den Nahkampf suchen und wild auf euch losstürmen. Ihr müsst also immer die richtige Vorgehensweise finden und euch ausprobieren. Bleibt ihr stur an derselben Waffen-

auswahl hängen, wird euch das Spiel schnell an eure Grenzen führen. Ihr müsst aktiv auf eure Gegner achten, was ihnen schadet und was nicht, aber auch, was ihr überhaupt ausrüsten könnt. Denn Gewicht und Energiebedarf spielen bei eurem Gefährte eine ebenso wichtige Rolle wie die korrekte Wahl der Waffen.

Alles, was das Stahlherz begehrt

Der große Umfang des Spiels wird euch erstmals bewusst, wenn ihr euren Armored Core im Detail anpassen wollt. Dafür geht es in den Shop beziehungsweise Teilleiden. Dort bekommt ihre eure Waffen und könnt die Statistiken neuer Teile vergleichen. Ihr werdet euch schnell dabei ertappen, wie ihr plötzlich die Werte von winzigen Antriebsdüsen analysiert. Dann steht ihr vor dem großen Problem, dass euch die neuen Düsen zwar schneller machen, aber längere Regenerationszeit haben. Und schwerer werdet ihr durch sie auch noch.

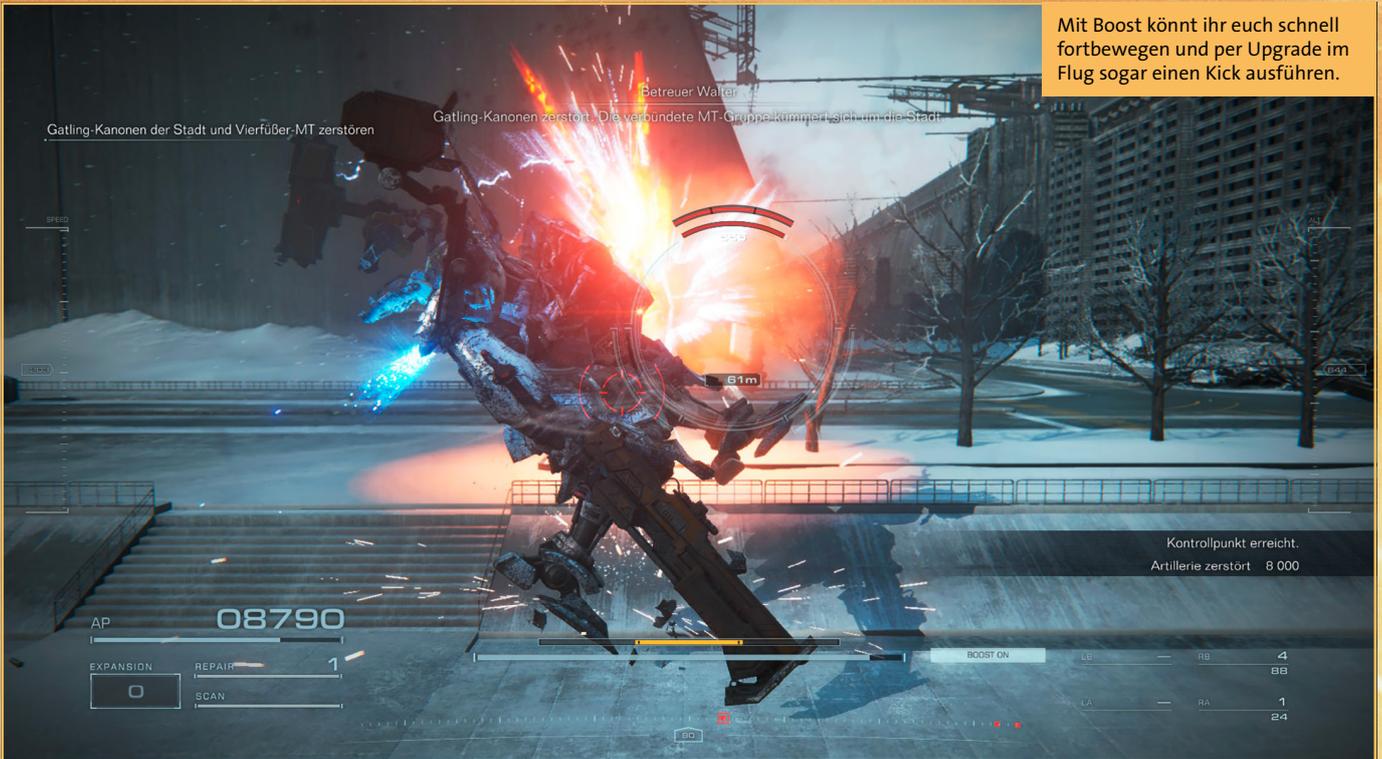
Das Spiel bietet euch zahlreiche Werte, die dazu führen, dass ihr auch wirklich jede Entscheidung ganz genau abwägt. Dabei kommen dann auch manchmal sehr abstruse Kombinationen heraus, die alle ihre Vor- und Nachteile haben. Ein Armored Core mit vier Beinen hat etwa ein besseres Flugverhalten als andere Modelle. Entscheidet ihr euch für den Unterleib eines Panzers, seid ihr zwar robuster, aber im Gegenzug natürlich auch deutlich langsamer.

Bemerkenswert sind auch die Preise des Shops. Kauft ihr ein Bauteil, könnt ihr es direkt wieder zum gleichen Preis verkaufen. Diese stabilen Preise animieren einen als Piloten dazu, auch mal andere Waffen und Bauteile auszuprobieren, die ihr ansonsten nie benutzt hättet. Innerhalb von wenigen Minuten könnt ihr euren Mech vom Sniper

ihr könnt sogar als Panzer durch die Gegend fliegen. Robust, aber schwer zu steuern.



Mit Boost könnt ihr euch schnell fortbewegen und per Upgrade im Flug sogar einen Kick ausführen.



In den meisten Fällen erlebt ihr flüssige Action, die mit ihrem Effektwirbel Eindruck macht.



Eis, Wüste oder Maschinenraum: Das Spiel überrascht immer wieder mit seinen Schauplätzen.

zum Nahkämpfer umrüsten, sein Erscheinungsbild ändern und danach direkt auf dem Schlachtfeld ausprobieren – und alles wieder rückgängig machen. Und damit nicht genug, spielt der Farbeditor von *Armored Core 6: Fires of Rubicon* doch in einer Klasse für sich. Mit ihm ist nahezu alles möglich, und ihr könnt euch den Mech eurer Träume erstellen. Blauer Stahl mit gelben Augen und pinken Waffen? Kein Problem. Ihr wollt einen verrosteten, verwitterten Mech haben? Geht. Oder ihr klebt eure Maschine von oben bis unten mit Stickern voll und lasst ihr Metall weiß mit lila Sternen glitzern.

Direkt rein ins Getümmel

Vielleicht denken einige von euch, dass sie ein gewisses Vorwissen für das Spiel bräuchten, schließlich ist es der sechste Teil einer langjährigen Reihe. Doch From Software spricht gleichermaßen Veteranen wie Neulinge an. Serienkenner freuen sich über Details oder die Rückkehr der Arena, in der sie gegen andere Mechs im Duell kämpfen können. Neueinsteiger sind begeistert von der Action und den vielen Anpassungen. Und inhaltlich müsst ihr nichts über die Reihe wissen, um Spaß mit dem neuen Teil zu haben. Wenn ihr wollt, könnt ihr die Hand-

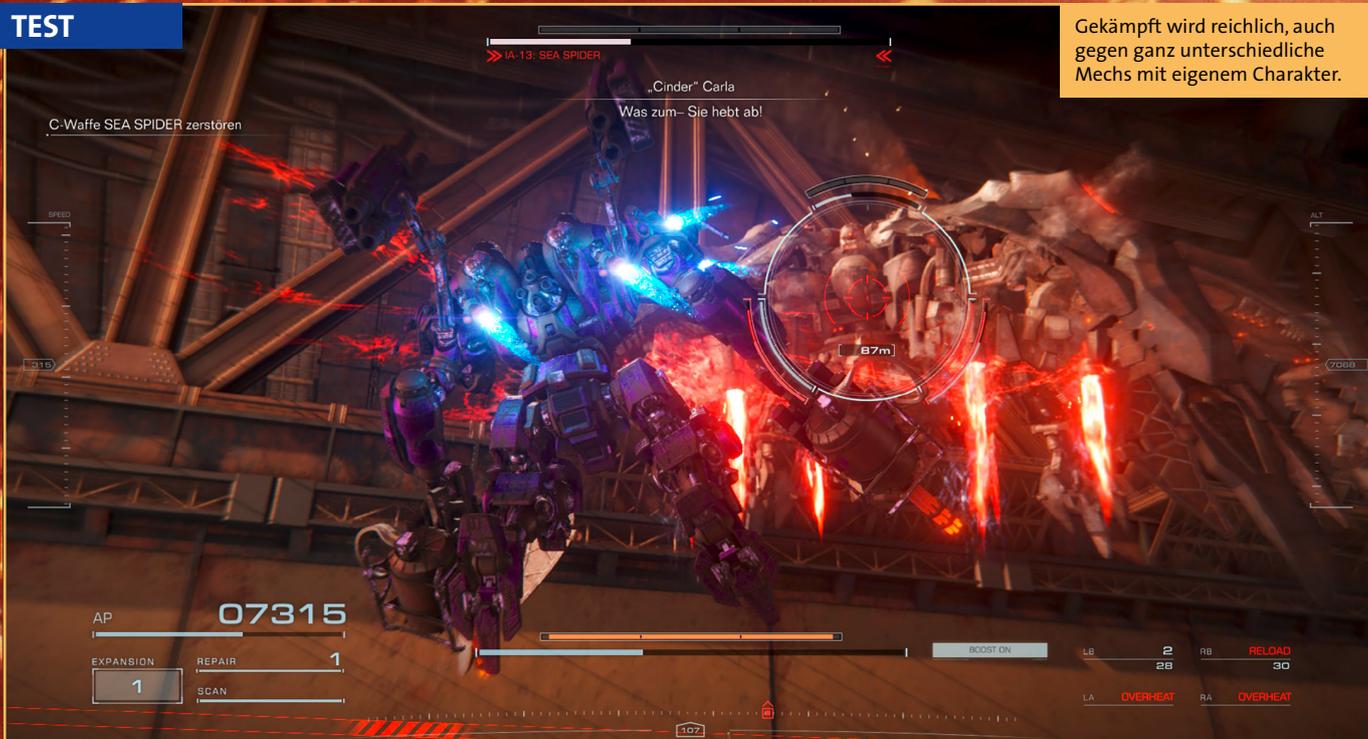
lung des Spiels auch vollkommen ausblenden. Die Story bleibt im Hintergrund und wird nach den Missionen in Funksprüchen oder mit versteckten Logbüchern erzählt, die ihr in den Arealen finden könnt. Ihr müsst euch also vieles selbst zusammenreimen, um an mehr Informationen zu kommen. Dazu solltet ihr genau auf eure Funksprüche achten und auch darauf, was eure Gegner kurz vor ihrem Ableben sagen. Erinert an *Dark Souls*, oder?

Samurai im Mech

Außerdem gibt es noch eine Parallele zu *Sekiro: Shadows Die Twice*, genauer zu dessen Kampfsystem. Denn sobald ihr gegen einen starken Mech kämpft, gilt es nicht nur seine Lebensleiste zu reduzieren. Mit euren Angriffen ladet ihr gleichzeitig eine weitere Leiste über seinem Kopf auf, bis sie rot leuchtet. Damit brecht ihr die Deckung des Gegners, und er gerät für einen Moment ins Taumeln. Das ist der Mo-



Hier passt ihr Lack, Augenfarbe, Verwitterungsgrad und Reflexion der Oberflächen an.



Gekämpft wird reichlich, auch gegen ganz unterschiedliche Mechs mit eigenem Charakter.

ment, in dem ihr am besten alles auf ihn draufwerft und ihn mit Angriffen zudeckt. Diese Spielmechanik erinnert stark an das

MEINUNG

Martin Seng
@sengmeister



Als großer Fan von Animes und japanischer Popkultur hatte ich schon immer etwas für Mechs und ihre oft epischen Geschichten übrig. Doch viele der Mech-Spiele überzeugten mich nicht. Oftmals war mir die Steuerung nicht direkt genug und zu sperrig. Aber Armored Core 6: Fires of Rubicon hat mich im Sturm gepackt. Knapp 30 Stunden später ist mein Armored Core ein Gigant geworden mit Waffen, die fast so groß sind wie er selbst. Ich habe ganze Landstriche mit ihm verwüstet und gegen Bosse gekämpft, die mir alles aberlangt haben. Typisch für From Software hat mich auch dieses Spiel zum Fluchen gebracht, doch wurde ich für meine spielerischen Anstrengungen immer wieder belohnt.

Anfangs dachte ich noch, dass sich die Action nach wenigen Stunden abnutzt. Nach zig Stunden warte ich aber noch immer darauf, dass ich mich an den riesigen Explosionen sattgesehen habe. Die vielen Schauplätze und die Möglichkeit, mir jeden erdenklichen Mech zu bauen, halten mich noch immer im Spiel. Aber ich bin es leid, auch hier die kleinen From-Software-Altlasten zu entdecken, allen voran die hakelige Kamera, die das Spielerlebnis gerade bei schnellen Kämpfen schwierig macht. Dennoch habe ich hier eine fantastische Materialschlacht erlebt. Ganz egal, ob man Kenner der Reihe ist oder Neuling, jeder sollte in diesen Mech einsteigen. Und für die Elden-Ring-Fans unter euch: Es gibt einen Gegner, der stark an Malenia erinnert.

Blocken und Kontern aus Sekiro: Shadows Die Twice. Und dafür gibt es auch einen guten Grund, nämlich Masaru Yamamura, der Game Director von Armored Core 6: Fires of Rubicon. Zuvor war Yamamura federführend für das Spieldesign von Sekiro: Shadows Die Twice, darunter auch das Kampfsystem. Auch am Design von Bloodborne hat der Japaner mitgewirkt, und ihr merkt schnell, dass seine vorigen Erfahrungen die Mech-Kämpfe inspiriert haben.

Und ähnlich wie die großen Bosse der Souls-Spiele werden euch auch die Endgegner in diesem Spiel brechen. Zumindest so lange, bis ihr die Mechaniken des Spiels beherrscht und sie auch in schnellen Kämpfen anwenden könnt. Die Bosse funktionieren also auch hier wie eine Art Lackmustest und vereinen Frustration mit Motivation. Schade nur, dass es ausschließlich die großen Gegner sind, die euch Probleme bereiten. Kleinere Widersacher sind in der Regel kaum der Rede wert, und nach nur wenigen Sekunden gehen sie in einer Explosion auf. Selbst bei mittelgroßen Feinden kommt ihr schon voran, indem ihr alles, was ihr an Waffen und Raketen bei

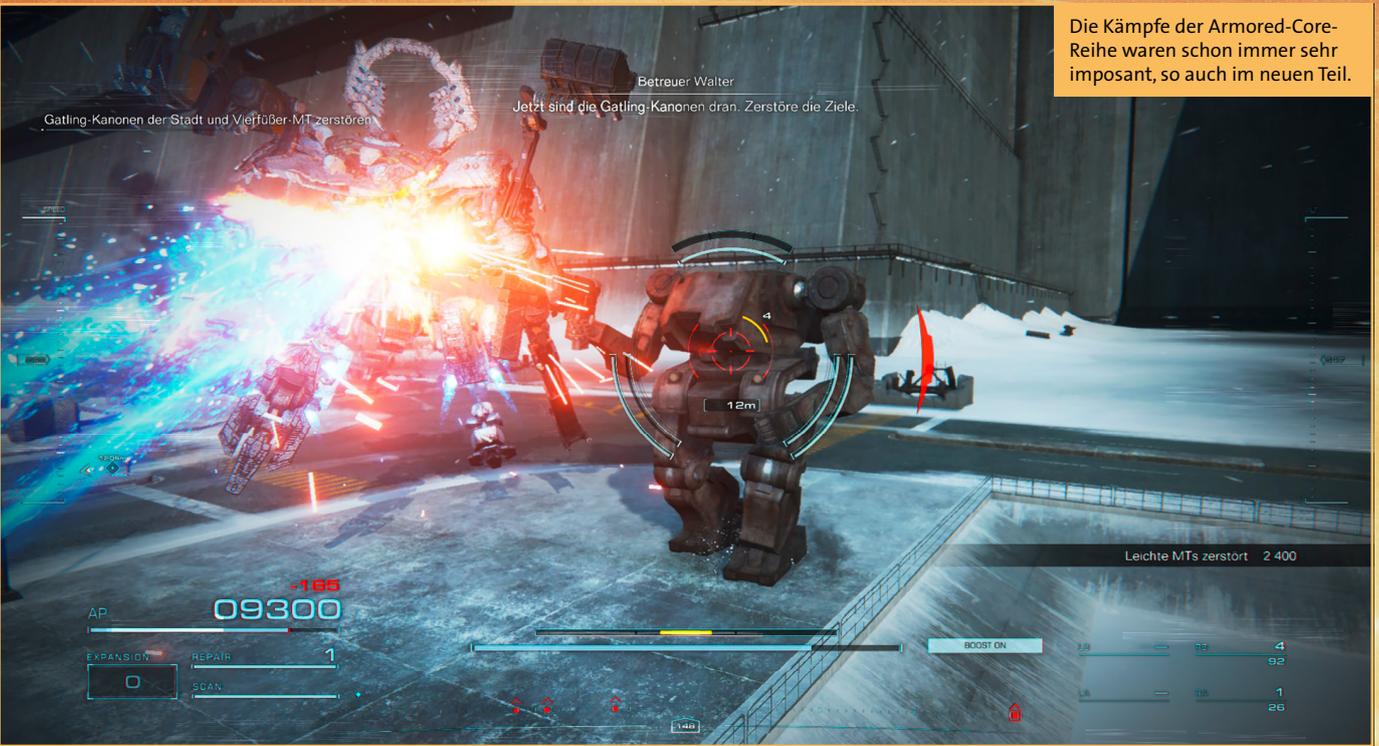
euch trägt, auf sie draufschießt. Dafür ist die Verzweiflung umso größer, wenn ihr auf einen richtigen Gegner trifft.

Manchmal kassiert ihr aber auch nur Treffer, weil die Kamera nicht so will wie ihr. Eigentlich ist es schon typisch für Spiele von From Software, dass sie Probleme mit der Kamera haben, hier nervt das aber manchmal sehr. Zwar gibt es einen automatischen Lock-on, trotzdem verliert ihr bei schnellen Gefechten gerne mal den Überblick, und die Kamera wirbelt für einen Moment unkontrolliert herum. Das macht die Kämpfe noch schwerer, als sie ohnehin schon sind.

Trotz der Schwierigkeit gibt es hier aber deutlich mehr Komfortoptionen als in den meisten Souls-Spielen. Durch faire Checkpoints, gerade vor Endgegnern, spart ihr euch die langen Wege zum Boss, wie man sie von From Software normalerweise kennt. Startet ihr eine Mission allerdings komplett von Beginn an, verliert ihr alle Checkpoints. Das Highlight ist eine kleine, aber umso wichtigere Funktion: Wollt ihr euren Armored Core umrüsten, weil ihr mit eurem aktuellen Set-up nicht gegen einen Gegner ankommt, müsst ihr dafür nicht erst aus der Mission

Achtet auf die letzten Funkgespräche eurer Gegner, sie verraten Details ihrer Story.





Die Kämpfe der Armored-Core-Reihe waren schon immer sehr imposant, so auch im neuen Teil.

ins Menü wechseln. Stattdessen könnt ihr nach dem Ableben direkt in die Montage springen, Anpassungen vornehmen und wieder zurück in die Schlacht.

Sand im Getriebe

Obwohl die Action mit ihren dynamischen Partikeleffekten optisch beeindruckend ist, solltet ihr keine AAA-Grafik erwarten. Zwar ist Armored Core 6: Fires of Rubicon ein durchweg hübsches Spiel, hin und wieder wirken die Areale aber etwas zu steril und leer. Das habt ihr aber schnell wieder vergessen, wenn Mechs gewaltig aufeinanderprallen und ihr ein Effektwirbel in butterweichen 60 FPS erlebt. Hin und wieder gibt es zwar kurze Frame-Einbrüche, die könnt ihr aber an einer Hand abzählen.

Zudem warten nicht nur graue Industriegebiete oder Wohngebiete mit Ostblock-Flair auf euch. Ihr werdet mit eurem Mech durch Sand- und Schneelandschaften laufen, durch tiefe Schluchten und über riesige Kampfschiffe fliegen, am Horizont einen wunderschönen Sonnenuntergang beobachten und in Industriekomplexen plötzlich vor gigantischen Zahnrädern stehen.

Zwar finden die Missionen allesamt in kleinen Arealen statt, dafür sind sie optisch umso abwechslungsreicher und ermüden euch auch nicht, wenn ihr sie mehrmals durchspielt. Das werdet ihr auch müssen, da euch die Missionen oft in bereits bekannte Gebiete schicken. Versucht ihr abseits davon etwas zu erkunden, blinkt eine rote Grenze vor eurer Mech-Nase auf, die euch das Ende des Levels verkündet. Das hätte From Software auch schöner lösen können.

Nichtsdestotrotz machen die Missionen großen Spaß und warten mit unterschiedlichen Aufgaben auf euch. Mal müsst ihr gemeinsam mit anderen Söldnern eine Festung erstürmen, dann wieder ein geheimes Dokument bergen, dem Beschuss einer riesigen Kanone ausweichen oder einen besonders zähen Boss besiegen.

Es glänzt, blitzt und explodiert

Der sechste Hauptteil der Armored-Core-Reihe erinnert an Animes wie »Neon Genesis Evangelion« oder eine der »Gundam«-Serien. Fans werden sich in diesem Spiel direkt heimisch fühlen. Mechs sind ja ohnehin ein großer Bestandteil japanischer Popkultur

und finden sich in vielerlei Medien wieder. Und From Software zeigt, dass das Team um die DNS des nahezu perfekten Mech-Spiels weiß. Hin und wieder finden sich Kratzer im Lack, aber die gehen oft in der Action unter. Um es mit den Worten aus »Neon Genesis Evangelion«, der berühmtesten aller Mech-Serien, zu sagen: »Steig in den Roboter!« ★

ARMORED CORE 6

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i7 4790K / Ryzen 7 1800X
RTX 2060 / RX 6600
12 GB RAM, 60 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 7700 / Ryzen 5 3600
RTX 2070 / RX 6650 XT
12 GB RAM, 60 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- Mechs wuchtig und detailliert
- viele Effekte
- beeindruckende Explosionen
- Areale überzeugend
- grafisch nicht auf AAA-Niveau

SPIELDESIGN



- Shop mit fairen Preisen
- Kampfsystem vielseitig
- abwechslungsreiche Missionen
- plumpe Levelgrenzen
- teils hakelige Kamera

BALANCE



- faire Checkpoints
- massig Aufrüstooptionen
- fordernde Widersacher
- Steuerung gewöhnungsbedürftig
- unausgewogene Gegnerstärke

ATMOSPHERE/STORY



- spannende Geschichte
- Schauplätze abwechslungsreich
- interessante Dialoge
- Story entfaltet sich nur langsam
- Areale erkunden lohnt nicht

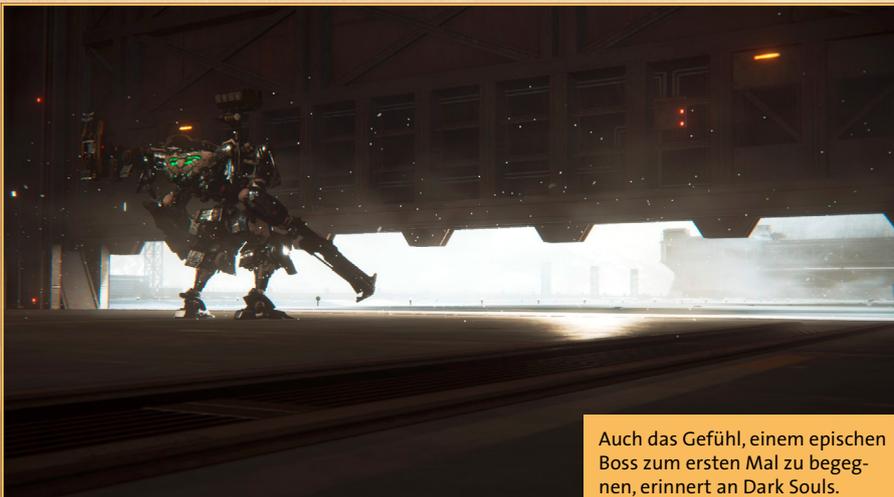
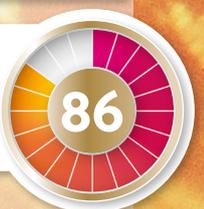
UMFANG



- Shop mit Angeboten
- bis zu 60 Stunden Spielzeit
- Arenamodus
- toller Farbeditor
- Missionen abseits der Hauptstory Backtracking

FAZIT

Wuchtige Mech-Action mit reichlich Abwechslung. Wer Herausforderungen mag, kommt dieses Jahr nicht um dieses Spiel herum.



Auch das Gefühl, einem epischen Boss zum ersten Mal zu begegnen, erinnert an Dark Souls.