

Payday 3

LÄNGST NICHT FERTIG

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **Starbreeze Studios** Termin: **21.9.2023** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **25 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: -

Payday 3 hat im Test mehr Probleme, als die Polizei erlaubt. Spaß macht es trotzdem. Von Christian Schwarz

Es gibt definitiv einfachere Unterfangen, als mit einem Nachfolger den Dauerbrenner Payday 2 zu beerben. Das Gangster-Spektakel feierte im August sein Zehnjähriges und erfreut sich in der Community ungebrochener Beliebtheit – wie die erst kürzlich bei Steam veröffentlichten mehr als 4.000 »sehr positiven« Rezensionen zeigen. Die mittlerweile über 80 Überfallszenarien für den Koop-Shooter sind auch heute noch ein Garant für ausgezeichnete Unterhaltung.

Als wären die Fußstapfen des Vorgängers nicht schon groß genug, sorgten weitere News rund um Payday 3 vor Release nicht gerade für Begeisterung. Während Teile der Community sich ob der bisher gezeigten geringen Unterschiede in Sachen Grafik und

Gameplay fragten, warum sie überhaupt zum dritten Teil wechseln sollen, boten die Begleitumstände Raum für Zweifel. So setzt Payday 3 auch für Solo-Sessions auf eine permanente Internetverbindung. Außerdem kündigte Entwickler Starbreeze Studios an, nach dem Release von der Unreal Engine 4 auf die Unreal Engine 5 wechseln zu wollen. Zudem hat die Closed Beta Anfang August auch uns nicht vollends überzeugt und viele Fragen aufgeworfen.

Doch jetzt ist die Zeit für Antworten gekommen. Seit dem 18. September (vorgezogener Zugang für Vorbesteller) sitzen wir wahlweise mit Skimaske oder Netzstrumpfhose überm Gesicht vor unseren PCs und begehen eine schändliche Straftat nach der an-

deren. Die Kernfrage dabei: Ist das so unterhaltsam wie im zweiten Teil?

Zurück aus dem Ruhestand

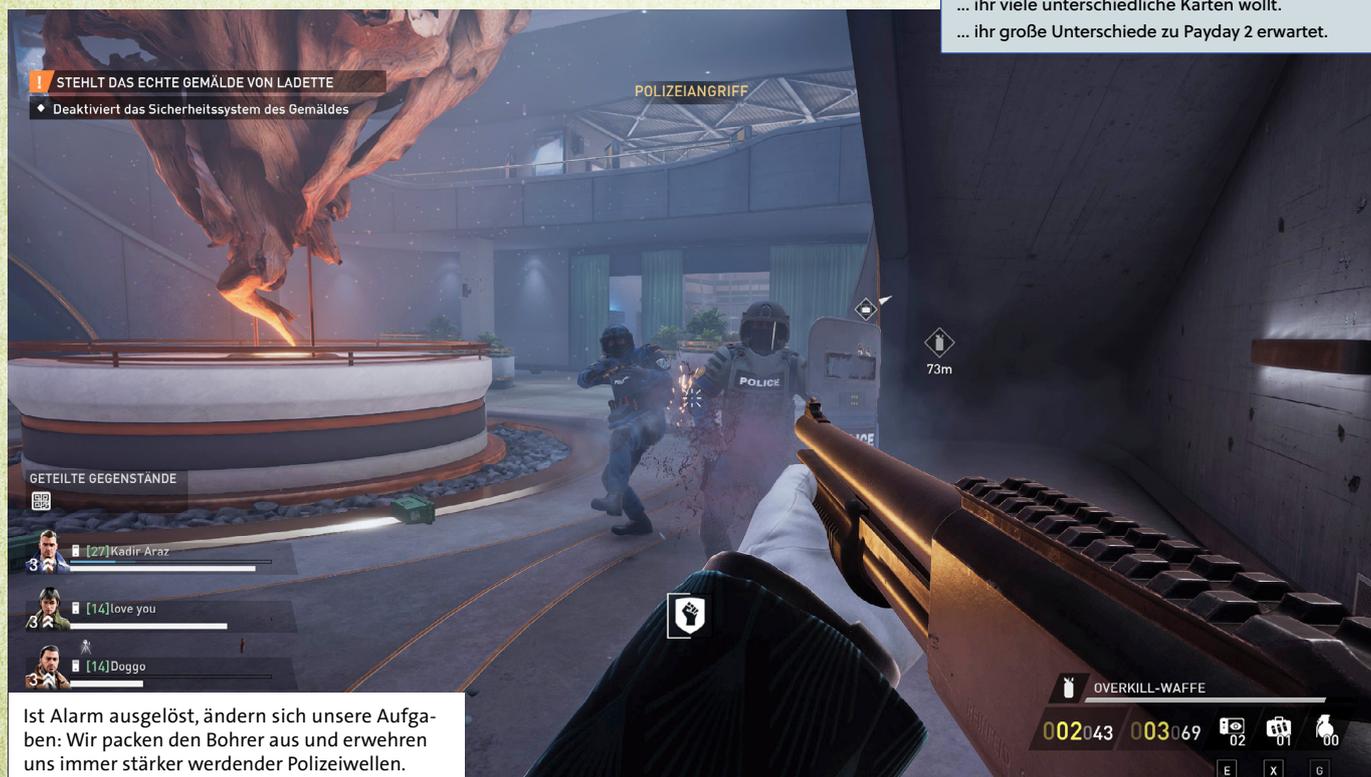
Im Kern ähnelt Payday 3 seinem Vorgänger: Wieder ziehen wir in den Rollen der vier Bankräuber Dallas, Chains, Hoxton und Wolf los, um Geldinstitute und anderweitig werthaltige Immobilien von den Lasten ihres

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr in die Serie einsteigen möchtet.
- ... ihr gern mit eurer festen Vierergruppe spielt.
- ... euch Heist-Szenarien mit unterschiedlichsten Lösungswegen gefallen.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr eine Gangster-Geschichte erwartet.
- ... ihr viele unterschiedliche Karten wollt.
- ... ihr große Unterschiede zu Payday 2 erwartet.

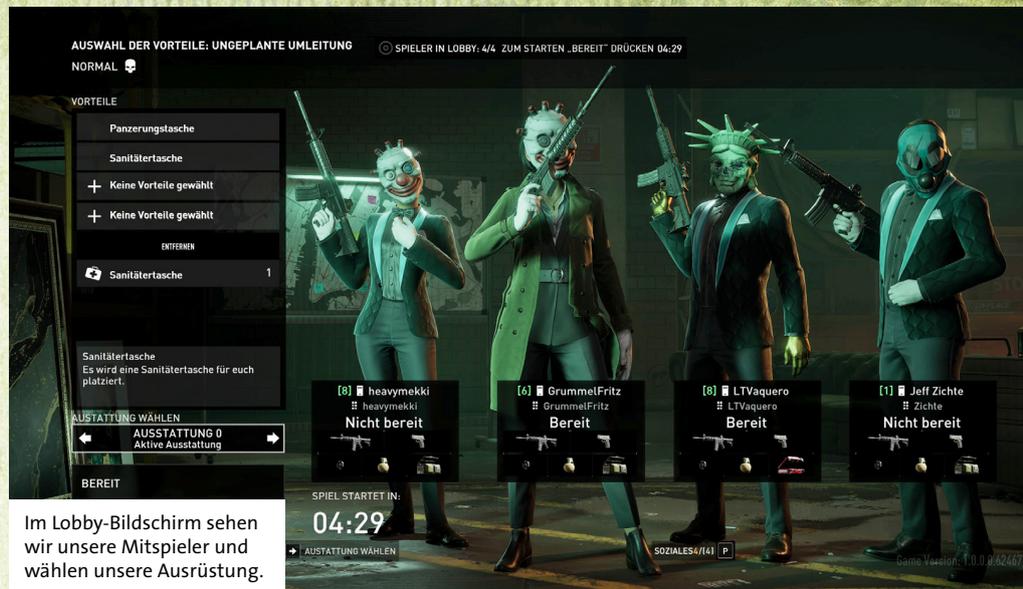


Ist Alarm ausgelöst, ändern sich unsere Aufgaben: Wir packen den Bohrer aus und erwehren uns immer stärker werdender Polizeiwellen.

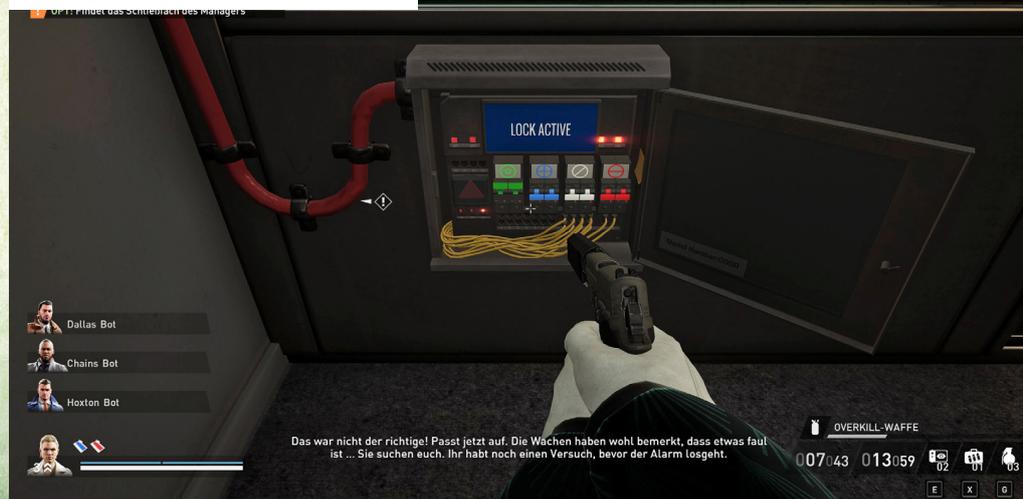
Wohlstands zu erleichtern. Die Protagonisten sind am Ende der Kampagne von Payday 2 eigentlich in Rente gegangen, aber bekanntlich ist ein dauerhafter Ruhestand als Berufsverbrecher eher schwierig. So auch hier: Weil eine anonyme Organisation Jagd auf die vier Buben macht und die hart erbeuteten Gelder eingefroren hat, müssen eben neue Penunzen her.

Zur Veröffentlichung bietet Payday 3 insgesamt acht Szenarien, in denen wir nicht nur Kasse machen, sondern auch Hinweise über unsere Gegenspieler sammeln. Die Story wird über kurze Clips je vor und nach den Einsätzen erzählt – und ist lediglich ein Rahmen fürs Gameplay. Erwartet also bitte keine tiefe Handlung oder so.

Acht Szenarien? Das klingt gerade gegenüber der Content-Fülle des Vorgängers nach nur wenig. Aber zum einen hinkt der Vergleich, da Payday 2 über die Jahre konsequent erweitert wurde. Zum anderen ist für Payday 3 bereits Nachschub angekündigt – wenn auch konkret zunächst per DLCs und Season Pass. Mit zwei unterschiedlich großen Banken, einem Geldtransporterüberfall auf einer Brücke, Einbrüchen in Juwelierladen, Nachtclub, Kunstgalerie, Frachthafen und Penthouse bieten die Missionen sowohl optische als auch spielerische Abwechslung. Dazu kommt, dass Passwörter, Sicherheitskameras und sogar die Platzierung von wichtigen Räumen bei jedem Start dynamisch generiert werden. Das ist gut, hier wäre in Sachen Abwechslung aber noch mehr drin gewesen, denn blöderweise spielen die Szenarien immer zur gleichen festgelegten Zeit, sodass wir dieselbe Bank nicht auch mal nachts oder zur Stoßzeit ausräumen können und dabei etwa andere Sicherheitsmaßnahmen beachten müssten.



Wenn wir uns durch eine Map schleichen und jedem Hinweis für verdecktes Vorgehen folgen, macht das richtig Spaß.





Ein schlecht geplantes Ding

Doch es fehlen in Payday 3 auch grundlegende Funktionen, was gehörig auf den Spielspaß drückt. Ein großes Problemfeld ist das Matchmaking: Die Missionen finden immer zu viert statt – entweder mit Koop-Partnern oder Bots. Eine reine Einzelspieleroption gibt es nicht. Über das Partiemenü laden wir bis zu drei Mitspieler ein und suchen uns dann ein Szenario aus. Das funktioniert immerhin reibungslos. Eine eigene Voice-over-IP-Funktion gibt es ebenfalls nicht. Spielen wir mit Freunden, müssen wir uns in externen Programmen wie Discord absprechen.

Aber nun zum unübersehbaren Elefanten im Raum: Das Spiel mit zufälligen Mitspielern ist wie Topf schlagen im Minenfeld. Entweder hat man Glück, oder es knallt direkt. Um ein Spiel zu starten, wählen wir ein Szenario und dann bei der Art der Lobby »Öffentlich«, »Nur Freunde« oder »Nur auf Einladung«. Die letzten beiden Einträge nutzten wir oft, um in Gruppen unter vier Spielern mit Bots spielen zu können. Diese Option fehlt nämlich auch, und nur durch diesen Umweg können wir unsere private Gruppe mit KI-Spielern einrichten. Dummerweise sucht das Matchmaking dann trotzdem ein paar Minuten nach Spielen, die es nicht gibt, bevor wir dann in unserer Wunschbesetzung loslegen.

Aber zurück zu den Spielen mit öffentlicher Lobby: Wir empfehlen euch dringend, Payday 3 mit Freunden und Audioabsprache zu spielen. Für ein Spiel, das seinen kompletten Fokus auf Online- und Teamspiel legt, sind die Online- und Teamspiel-Features katastrophal. Beispiel: Wir wollen in der dritten Mission einen Juwelier ausräumen und finden drei zufällige Mitspieler. Im Lobby-Bildschirm wählt jeder Spieler seine Ausrüstung aus. Es gibt an dieser Stelle aber keine Möglichkeit zur Kommunikation. Die zusammengewürfelte Gruppe kann vor Spielstart nicht klären, ob sie heimlich oder laut vorgehen will, was sich natürlich auf die Wahl der Ausrüstung und Perks auswirken würde.

Im Spiel selbst gibt es eine der nutzlosesten Commo-Roses aller Zeiten und eine Chat-Funktion. Dazu können Personen und Kameras kurze Zeit für alle markiert werden, allerdings nicht beliebig oft – und mit will-

Die Kamera haben wir gehackt und lassen harmloses Videomaterial in Endlosschleife laufen. Der Manager kann es nicht fassen.

kürlichen Aussetzern. Wir hatten während des Tests Runden mit zufälligen Gruppen, die schon Spaß gemacht haben und halbwegs erfolgreich waren. Das waren aber die absoluten Ausnahmen. Wer zudem Spielmechaniken, Abläufe und Maps noch nicht kennt, gerät schnell ins Hintertreffen.

Dümmer, als die Polizei erlaubt

Wer seine Hoffnung auf die KI-Begleiter legt, wird bitter enttäuscht werden: Die sind so nutzlos, dass sie nicht mal auf die Idee kommen, Geldsäcke ins Fluchtfahrzeug zu tragen. Stattdessen bleibt selbst unter heftigstem Polizeibeschluss alles an uns hängen. Immerhin stellt uns die KI zuverlässig wieder auf die Füße und schießt auf Feinde. Das war's aber auch schon. Befehle geben können wir nicht, meist bleiben die künstlichen Döspaddel ohnehin in öffentlichen Zonen zurück und richten nur gelegentlich Schaden an. Warum haben wir dann weiter oben so einen Wert

darauf gelegt, mit Bots spielen zu können? Weil das der einzige Weg ist, nur zu zweit oder dritt loszuziehen. Eigentlich hätten wir gern eine private Lobby ohne Bots, die gibt's aber nicht. Also ist die KI-Variante das kleinere Übel.

Bang, Boom, Bang!

Auch beim Gameplay gibt es Licht und Schatten. In sechs Einsätzen haben wir die Wahl zwischen einem perfekten unbemerkten Coup oder einer »Hoch die Hände, Wochen... erm, und Geld her!«-Herangehensweise. In jeweils einer Mission sind der laute sowie der leise Stil verpflichtend. Wir starten immer anonym und ohne Masken, meist auf einer belebten und mit vielen Details geschmückten Straße in der Nähe des Zielgebäudes. Auf den Maps gibt es öffentliche Bereiche, etwa die Lobby in der Bank oder die Verkaufsräume des Juweliers, private Gebiete und gesperrte Areale. In ersteren dürfen wir uns frei bewegen, aus den Zweitgenannten werden wir bei Sichtkontakt höflich herausgebeten, und in letztgenannten Bereichen lassen wir uns besser gar nicht erst erwischen.

Dieser Ansatz ist sehr reizvoll, weil die Runden als spannende Sandbox beginnen. Das Auskundschaften vor dem Raub macht einen riesigen Spaß: Wir prüfen Verkaufsräume, schließen Rollläden an Fenstern, schauen uns nach Wachen und Kameras um (und hacken sie gleich mit einer Endlosschleife), entdecken Hintereingänge und brechen Fenster auf. Wenn wir einen Schauplatz kennenlernen, heimlich vorgehen, Dokumente und Schlüsselkarten sammeln, um dann auch das ausgeklügelteste Sicherheitssystem zu überwinden, spielt sich das ausnahmslos klasse.

GROSSE PROBLEME BEIM MATCHMAKING ZUM RELEASE

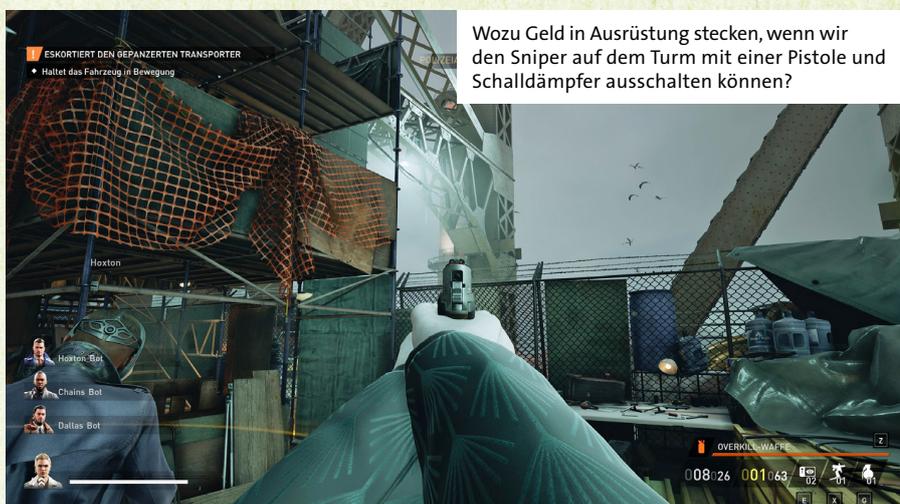
Seit Payday 3 am 21.9.23 um 17 Uhr veröffentlicht wurde, funktioniert das Matchmaking nur noch stark eingeschränkt. Negativer Höhepunkt war für uns, als wir sowohl zu zweit als auch alleine nach 40 Minuten Wartezeit keinem Spiel beitreten konnten. Viele Posts auf X (ehemals Twitter) zeigen, dass es vielen Spielern so geht. Private Lobbys und ein Einzelspielermodus mit Bots hätten diese Situation garantiert entschärft. Deswegen und auch wegen der im Test genannten Kritikpunkte sind die Reviews bei Steam lediglich »ausgeglichen« (60 Prozent positiv von 3.499 Beiträgen – Stand: 21.9.23, 23:05 Uhr)



In der mit Abstand nervigsten Mission müssen wir einen Transporter entführen.



Nach ein paar Angriffswellen schickt die Polizei vermehrt Spezialeinheiten.



Wozu Geld in Ausrüstung stecken, wenn wir den Sniper auf dem Turm mit einer Pistole und Schalldämpfer ausschalten können?

MEINUNG

Philipp Elsner
@RootsTrusty



Als Gunplay-Fanatiker sind mir bei einem Shooter satte und befriedigende Schießereien besonders wichtig. Und ausgerechnet hier lässt mich Payday 3 wirklich im Regen stehen. Schon nach den ersten abgefeuerten Patronen im Spiel rümpfe ich unwillkürlich die Nase: Da klingt ja die M4 aus Payday 2 besser als diese Erbsenpistole! In Sachen Sound und Treffer-Feedback liefern heutzutage Spiele wie Hunt: Showdown, Insurgency Sandstorm oder CoD weitaus Besseres ab. Dass die Cops in Payday 3 dümmlich herumrennen wie ein Haufen aufgeschuchter Hühner mit Kevlarweste, macht die Ballerei dann auch nicht besser. Immerhin sind die Animationen, zum Beispiel das Nachladen, stylisch geworden, und die Overkill-Waffen fühlen sich wunderbar mächtig an.

Warum hast Du (schon) eine Maske auf?

Daraus ergeben sich aber zwei Probleme: Das erste ist die fehlende Kommunikation mit anderen Mitspielern, die wir bereits angesprochen haben. Lest euch die letzten zwei Absätze nochmal durch und stellt euch die Szenen mit zufälligen Mitspielern ohne Minimap und Sprachkanal vor. Das endet meist im Chaos, wenn eher früher als später jemand die Nerven verliert und aus Versehen den Alarm auslöst.

Beim zweiten Problem stellt sich das Gameplay selbst ein Bein: Wie angesprochen sind wir zunächst in zivil und unerkannt unterwegs. Entscheiden wir uns, die Puppen tanzen zu lassen, oder geht der Alarm los, maskieren wir uns. Damit gehen auch mehr Möglichkeiten wie Waffeneinsatz und Springen einher. Wieder abnehmen können wir die Maske nicht – und das nervt tierisch!

Nicht falsch verstehen: Wenn wir in eine Bank marschieren, den Sichtschutz der Fenster runterfahren, die Masken aufsetzen und den Überfall starten, ist das jedes Mal ein sehr toller und spannender Moment. Dass es hier keine Rückkehr zur Anonymität gibt, ist völlig klar. Wenn wir aber heim-

lich unterwegs sind, können wir beispielsweise nirgendwo hochklettern, weil springen nur mit Maske möglich ist. Wenn wir uns im Techno-Club Neon von der Tanzfläche in die Mitarbeiterbereiche schleichen und dort etwa unter Druck Kameras zerstören müssen, geht das nur mit Maske. Kehren wir dann in die öffentlichen Bereich zurück, hören wir sofort die Alarmsirenen.

Das führte im Test mehrfach zu Frust. Quasi mit vorgehaltener Waffe zwingt uns das Spiel zum Teamplay mit festen Rollen. Im Beispiel mit dem Club Neon bedeutet das: Einer oder zwei ziehen sich Masken auf, und die anderen operieren in den öffentlichen Bereichen. Ja, der Ansatz funktioniert, spielt sich aber genauso erzwungen, wie es klingt. Und jetzt stellt euch den Ablauf mit zufälligen Mitspielern ohne Kommunikationsmöglichkeit vor. Oder mit Bots.

Achtung, das ist ein Überfall!

Die Stealth-Spielweise hat uns im Test mit Abstand am besten gefallen. Wenn wir zu zweit den Meeting-Raum der Bank stürmen, laut »Hände hoch!« brüllen und Schellen mit dem Gewehrkolben verteilen, die Mitarbeiter handlich zusammenschütten und alles unter Kontrolle haben, während nur Augen-

blicke später eine Wache über den Gang nebenan schlendert, ist das ganz großes Kino.

Allerdings ist es bei Payday 3 natürlich auch möglich, auf Heimlichtuerei zu pfeifen und mit mindestens genauso großem Kino und lautem Getöse alles abzuräumen. In dem Fall ändert sich nicht nur die Vorgehensweise – etwa gewaltsam aufbrechen statt Alarmanlage kurzschließen –, auch die Luft ist bleihaltiger. Die Polizei rückt an, umstellt das Gebäude, und die sogenannte Verhandlungsphase beginnt. Hier haben wir einen Countdown von etwa einer Minute, bis die Einheiten das Gebäude stürmen. Indem wir Geiseln freigeben, verlängern wir das Zeitfenster. Was cool klingt, ist leider schlecht umgesetzt. Beispiel: Der Timer steht bei 20 Sekunden. Für den ersten Zeitaufschub reicht eine Geisel, dann müssen es mehr werden. Wir geben drei Gruppen Geiseln frei –



Im Vergleich zum Vorgänger wirken die Städte echter und belebter. Auf den Straßen ist viel los – was uns im Zweifel unnötig viele Zeugen beschert.

und stehen am Ende dann bei 30 Sekunden. Wow! Selbst wenn man sich hier perfekt im Team organisiert und alle Geiseln an einem Ort hat (was selten der Fall ist), ist der Zeitgewinn kaum der Rede wert. Ein richtiges Verhandlungs-Feature wäre sehr cool. So wirkt die Funktion unausgegoren.

So oder so, die Polizei greift ab dann in Wellen immer wieder an, lediglich mit Pausen zur Neugruppierung. Dabei versucht sie, unsere Arbeit zu sabotieren (etwa Sprinkleranlagen einschalten, um Schaden durch Thermit zu verzögern) und Beute zu sichern. Außerdem kommen mit jeder Welle härtere Gegner: Aus Cops werden SWAT-Truppen, Scharfschützen sitzen auf den umliegenden Dächern, Einheiten mit Tasern und Gasgranaten machen Jagd auf uns, und schließlich gibt es da noch die schwer gepanzerten MG-Schützen, die an die Juggernauts aus Modern Warfare erinnern.

Zombies in Uniform

Auch hier gilt: Was cool klingt, ist leider nur mäßig umgesetzt. Es ist super, dass wir die Mission trotzdem erfolgreich beenden können, wenn wir beim leisen Vorgehen scheitern. Auch kann die himllose Ballerei durchaus ein oder zwei Abende Spaß machen. Allerdings haben wir die Shooter-Elemente und den Kampf gegen die Polizei als den

insgesamt schwächsten Teil von Payday 3 wahrgenommen. Das liegt zum einen an der Art und Weise: Bei den endlosen Wellen an relativ dummen KI-Gegnern verliert Payday 3 viel von seinem Gangster-Sandbox-Charme. Ab dann fühlt sich das Spiel wie ein beliebiger Horde-Shooter an. Und ob die Gegner nun einen Polizei- oder Zombie-Skin haben, ist dann völlig egal.

Zum anderen enttäuscht Payday 3 bei grundlegenden Shooter-Tugenden wie Sound und Treffer-Feedback. Bis auf die in jeder Runde freischaltbaren Overkill-Waffen fühlt sich kaum eine Waffe so richtig wichtig an. So verkommt der eigentlich spannende Schlagabtausch mit der Polizei schnell zur lieblosen Ballerbude, die außerdem schlecht ausbalanciert ist: Beim Raub eines Geldtransporters werden wir zu viert auf dem leichtesten der vier Schwierigkeitsgrade gnadenlos niedergemäht, während wir in der Kunstgalerie auf dem gleichen Anspruchslevel mühelos Welle um Welle von Feinden zurückschlagen.

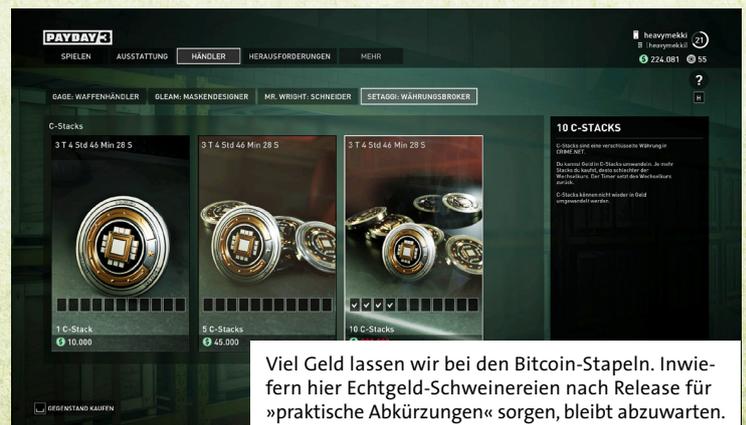
Eine Frage der Ausrüstung

Damit wir die Beute aus unseren Raubzügen auch investieren können, gibt es in Payday 3 viele In-Game-Händler. Hier kaufen wir Waffen, Modifizierungen und Ausrüstung, aber auch Handschuhe, Anzüge und

Masken für unsere Figuren. Letzteres ist nur kosmetischer Natur, die Ausrüstung hingegen wählen wir je nach Spielstil. Außerdem schalten wir Fähigkeiten frei, die bestimmte Boni bringen. Wollen wir uns etwa auf Schießereien mit der Polizei einlassen, schadet der Perk »Ingenieur« nicht, mit dem wir einen automatischen Geschützturm aufstellen. Mit »Hacker« schalten wir die eingangs erwähnte Kontrolle über die Kameras frei, und mit anderen Talenten erhalten wir weitere Boni, etwa Geiseln in einem größeren Radius durch Brüllen einschüchtern zu können. Für jeden Spielstil speichern wir unser liebstes Loadout als Vorlage und wählen es dann in der Lobby aus. Das schlechte Shooter-Gameplay wirkt sich auch hier negativ aus: Warum sollen wir Geld in Waffen investieren, wenn wir sogar mit einer Pistole samt Schalldämpfer (!) weit entfernte Scharfschützen mühelos ausschalten können?

Viele Perks, die uns das heimliche Vorgehen erleichtern, schalten wir erst im späteren Spielverlauf frei. Das ist auf der einen Seite zwar motivierend, weil der Ehrgeiz für den heimlichen Raub groß ist. Wer aber keine Herausforderung darin sieht, plötzlich heimlich zu agieren, wenn er vorher bereits alles mit Gewalt geregelt hat, hat auch irgendwo einen Punkt.

Insgesamt gibt es 105 Perks, die für jeden Spielstil Vorteile bringen. Unten rechts seht ihr die drei Bonusressourcen, die sie erzeugen.



Viel Geld lassen wir bei den Bitcoin-Stapeln. Inwiefern hier Echtgeld-Schweinereien nach Release für »praktische Abkürzungen« sorgen, bleibt abzuwarten.

MEINUNG

Christian Schwarz
@heavymekki



Payday 3 ist ein gutes Beispiel dafür, dass der erste Eindruck nicht immer aussagekräftig ist. Nach meinen ersten etwa fünf Stunden war das Spiel bei mir bereits durchgefallen: Zu unausgegoren wirkten manche Mechaniken, und den Fokus konnte ich nicht nachvollziehen. Warum muss ich erst ballern und mir die Möglichkeiten fürs heimliche Vorgehen freischalten? Diese und andere Schwächen sehe ich noch immer, aber das wahre Gesicht, das Payday 3 unter seiner clownartigen Shooter-Maske verbirgt, hat mich dann doch beeindruckt. Ich liebe es, als Teil eines verschworenen Vierertrupps unbemerkt einzubrechen und mit Säcken voller Geld zu entkommen. Der Teamplay-Aspekt macht in Payday 3 riesigen Spaß. Gerade deswegen habe ich noch weniger Verständnis für die Entscheidung der Entwickler, praktisch keine Kommunikationsmittel zu integrieren und ein nerviges Matchmaking-System zu verwenden. Auch wünsche ich mir einen Solomodus, damit ich die hirntoten Bots komplett ignorieren kann. Und vielleicht zeigen sich die Entwickler ja gnädig und lassen mich in Zukunft auch ohne Maske springen. Dass die Zukunft weitere Inhalte und Anpassungen für Payday 3 bereithält, zeigt nicht zuletzt der Erfolg des Vorgängers. Daher bin ich gespannt, wie Starbreeze Studios dieses vielversprechende, aber noch sehr rudimentäre Gerüst in Zukunft ausbauen.

Dass die Shooter-Tugenden nicht so ausgeprägt sind, stört mich persönlich weniger, denn als Shooter macht mir Payday 3 nur sehr wenig Spaß. Wenn es nur ums Ballern geht, ist es zu beliebig und verliert sein Alleinstellungsmerkmal. Daher bleibe ich bei gehackten Kameras, durchtrennten Stromleitungen und geknackten Safes.

Als In-Game-Währung gibt es an Bitcoin erinnernde Zahlungsmittel. Aktuell fehlt noch der Echtgeld-Shop, aber er wird kommen.



Wenn wir Alarm auslösen und ballern, hat das zwar seinen Reiz, der vergeht aber schnell, und Payday 3 fühlt sich wie ein beliebiger Horde-Shooter mit Polizeiskins an.

Inwiefern hier das Balancing aus den Angeln gehoben wird, können wir nicht sagen. Auch wissen wir nichts zur Preisgestaltung, befürchten ob des Bitcoin-Händlers im Spiel aber das Schlimmste. Bezahlen wir für den ersten Zehnerstapel Bitcoins noch einen fünfstelligen Dollar-Betrag aus unserer Beute, kosten die nächsten zehn bereits mehr als 100.000 Dollar. Bereits nach vier Schritten befinden wir uns an der Millionengrenze. Eine schallgedämpfte Uzi kostet 100 dieser Bitcoin-Einheiten – man kann erwarten, dass hier eine »verlockende Abkürzung« mit Echtgeld angeboten wird. Aber vielleicht wird der Shop am Ende doch nur ein Klamottenladen. Schön wär's.

Warum kein Early Access?

Payday 3 ist durchaus ein hübsches Spiel. Die Animationen sind gelungen, Spiegelungen und Dreck sehen toll aus, und wenn eine Granate in Büroräumen explodiert, bröckelt der Putz schon mal sehenswert von der Wand – das müssen sich auch Fans des Vorgängers eingestehen. Dazu läuft es stabil und ruckelfrei. Abstürze hatten wir keine. Ein bisschen mehr Abwechslung bei den NPC-Modellen täte dem Spiel gut, die Figuren wiederholen sich schon sehr häufig. Wir sind gespannt, wie der vom Entwickler angekündigte große Sprung in Sachen Grafikqualität mit Wechsel auf die Unreal Engine 5 ausse-

hen wird – und ob der überhaupt im laufenden Betrieb reibungslos stattfinden kann.

Darüber hinaus wirkt Payday 3, wie im Test beschrieben, an vielen Stellen entweder unfertig oder nicht zu Ende gedacht – von den wenigen Missionen ganz zu schweigen. Wir waren uns beim Spielen einig, dass das Spiel in seinem jetzigen Zustand eigentlich ein Kandidat für den Early Access wäre. In diesem Rahmen hätte man viel Feedback der Community einholen und halbgeare Gameplay-Elemente wie das nervige Geiselmanagement entweder anpassen oder entfernen können. ★

PAYDAY 3

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 9400F / Ryzen 5 3600
GTX 1650 / RX 580
16 GB RAM, 64 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 9700K / Ryzen 7 3700X
GTX 1080 / RX 6600
16 GB RAM, 64 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- 👍 belebte Umgebungen 🟢 gute Animationen
- 👍 schicke Umgebungsschäden 🟢 treibender Soundtrack
- 👎 Treffer-Feedback unterirdisch

SPIELDESIGN



- 👍 oft zwei Lösungswege 🟢 Erkundung lohnt sich
- 👎 miese Gegner-KI 🚫 Masken schränken ein 🚫 Always-on und Matchmaking nicht nachvollziehbar

BALANCE



- 👍 vier Schwierigkeitsgrade 🟢 Einsätze laufen nach Fehlern weiter 🟢 Perks für eigenen Spielstil
- 👎 Stärke der Gegner variiert 🚫 Overkill-Waffen schwach

ATMOSPHERE / STORY



- 👍 Heist-Atmosphäre 🟢 Rahmenhandlung orientiert sich an Payday 2 🟢 Schauplätze echter als im Vorgänger
- 👎 keine Geschichte 🚫 Details fehlen

UMFANG



- 👍 acht große Maps 🟢 sehr viele Unlocks
- 👍 105 Perks 🚫 aktuell nur ein Grundgerüst
- 🚫 nach etwa fünf Stunden alles bekannt

FAZIT

Heist-Shooter mit spannendem Stealth-System, der aktuell aber kaum mehr als ein Grundgerüst für die kommenden Jahre ist.



Beim Schleichen sammeln wir meist Schlüsselkarten und Handys. Das Telefon der Dame hier ist leichte Beute, aber die Kamera oben links hat uns im Blick.