

## Pacific Drive

## FAHRT IN DEN STRESS

Genre: Survival-Spiel Publisher: Kepler Interactive Entwickler: Ironwood Studios Termin: 22.2.2024

Auto zu fahren, kann schon oft genug Survival sein. In Pacific Drive gibt es zusammen mit einem Kombi einen Überlebenskampf der ganz anderen Art. Von Christian Schwarz

Mit dem Auto die Welt bereisen – diese Roadtrip-Romantik hat Chevy Chase zu einer beachtlichen Filmkarriere verholfen. In den 1980er-Jahren machte er als Übervater Clark Griswold in »Die schrillen Vier auf Achse« die Ostküste der Vereinigten Staaten unsicher. Was hat das alles mit Pacific Drive zu tun? Na, zum einen steige ich dort als namen- und sprachloser Protagonist wie im

Film in einen solchen Station Wagon genannten Kombi. Zum anderen mache ich – der Name lässt es vermuten – eine Küste der Vereinigten Staaten unsicher. Wobei, »unsicher machen« nicht ganz zutrifft. Gefährlich ist es da nämlich schon genug. Pacific Drive spielt in einer alternativen Realität auf der real existierenden Olympic-Halbinsel im Nordwesten der USA. Dort wird in der

Welt von Pacific Drive 1947 eine vielversprechende neue Technologie erfunden. Auf die fantastische Erfindung folgen Berichte über nächtliche Evakuierungen, Vermisstenfälle und übernatürliche Ereignisse. Wenige Jahre später riegelt die Regierung den gesamten Bereich ab – die »Olympic Exclusion Zone« ist ab sofort ein Sperrgebiet. Und jetzt ratet mal, in genau welches Gebiet es mich auch



In der Zone gibt es viele Anomalien. Die an Mannequins erinnernden Touristen gehören zu den Gruseligsten.



prompt verschlägt. Richtig, 1998 finde ich mich zunächst auf der Außenseite der massiven Schutzmauer wieder. In der Intro-Sequenz starte ich von einem Fährterminal aus und folge der Straße durch eine scheinbar lang verlassene Szenerie. Schließlich kommt, was kommen muss: Nach ein paar Kilometern fällt die Elektronik aus, Gegenstände fangen an zu schweben, und ein



mysteriöses rotes Licht verschluckt mich mitsamt Auto. Dann geht die wilde Fahrt aber erst richtig los. Was ich in der verrückten Welt von Pacific Drive erlebt habe und wo meiner Meinung nach der Schuh noch gewaltig drückt, lest ihr in der Preview auf Basis von 20 Spielstunden.

### Nehme Auto, Zustand egal

Als ich wieder zu mir komme, bin ich plötzlich hinter der Schutzwand im Sperrgebiet. Mein Auto schwebt in Form von diversen Einzelteilen neben mir, und ein Sturm zieht auf. Ich nehme die Beine in die Hand und renne. Nach kurzem Weg blinkt mich ein nahezu schrottreifer Station Wagon an. Ich

steige ein und fahre los. Unterwegs kontaktieren mich Tobias und Francis per Funk und schicken mich in Oppys Garage. Die drei NPC unterstützen mich in den nächsten Stunden, bleiben aber wegen des einseitigen Funkkontakts mysteriös. Die Werkstatt dient mir ab sofort als Hub. Hier repariere und tune ich mein Auto. Außerdem schalte ich über die Fertigungsmaschine Bauteile für bessere Werkbänke und andere Gerätschaften frei. Nach und nach verbessere ich auch die Antenne auf dem Dach, was mir weitere Fahrten in die Zone ermöglicht.

Pacific Drive hat nämlich keine Open World, sondern zufällig generierte Levelinstanzen. Anstatt also einfach in den Kombi





Warum heißen diese Anomalien Hasen? Nun ja, vielleicht weil sie wild auf mein Auto ... egal, sie sind jedenfalls widerlich!

zu steigen und eben wie bei einem Roadtrip loszufahren und zu entdecken, geht es an den Routenplaner. Hier wähle ich einen Knotenpunkt in Reichweite aus. Dann steige ich ins Auto, fahre über die Levelgrenze und erreiche mein Ziel nach dem Ladebildschirm.

**Missionsdesign mit Motorschaden**

Inhaltlich wird das mit der »Instabilität« erklärt. Das ist ein Phänomen in der Zone, das Orte verschluckt und sie völlig anders wie-

der ausspuckt. Nur wenige Plätze sind in der Welt von Pacific Drive stabil – und damit immer gleich. Die Werkstatt ist einer davon. In den Levelinstanzen erwartet euch typisches Survival-Gameplay: Gegend erkunden, Ressourcen einsacken, Gefahren ausweichen. Auf dem Beifahrersitz befindet sich das ARC-Device. Das Gerät ist eine Eigenkonstruktion von Oppy und funktioniert wie sehr vieles in Pacific Drive nach dem »Du musst nicht wissen, wie es funktioniert«-Prinzip.

Allerdings spielen die Entwickler der Ironwood Studios diese Karte übertrieben oft. Egal ob es um das ARC-Device, die Schnellreise, die mysteriösen Portale oder die unbeständige Welt geht: Ich bekomme ständig gesagt, dass ich nicht wissen muss, wie das alles funktioniert. Ich hoffe sehr, dass diese ganzen Punkte im Verlauf der Story aufgegriffen und erklärt werden.

Doch zurück zu den Levelinstanzen: Auf dem ARC-Device ist eine rudimentäre Karte mit einem Straßenverlauf und interessanten Orten hinterlegt. In verlassenen Häusern oder Forschungsanlagen gibt es meistens etwas zu holen. Bei Autowracks auf dem Weg mache ich gern Halt, greife zu meinem besten Loot-Werkzeug, dem Verschrotter, und zerlege Türen, Stoßstangen und Co. Aus Metallteilen, Gummi, Elektronik, Glas und anderen Ressourcen crafte ich daheim in der Werkstatt bessere Türen, Motoren und Batterien für mein treues Gefährt.

Einmal in einer Levelinstanz angekommen kann ich leider nicht einfach so wieder umdrehen. Warum das so ist, fällt leider in den »Frag nicht, warum das so ist, es ist eben so«-Bereich. Aber die schroffe und mir dadurch sympathische Oppy erklärt mir über Funk, wie ich wieder nach Hause komme.



Um einen Level wieder verlassen zu können, muss ich so ein vertrauenswürdiges Portal durchfahren.



Auf dem ARC-Device sehe ich, wie viel Energie ich für die Rückreise benötige. An den mit einem Kreis markierten Orten auf der Karte finde ich Energiekerne, die ich einsacken und dem Gerät zuführen muss. Habe ich genug Energie, aktiviere ich ein Portal, das sich anschließend als goldene Lichtsäule manifestiert. Jetzt muss ich nur noch hindurchrasen, während mich herum die Welt untergeht. Sobald ich nämlich ein Portal aktiviere, vergrößert sich die Instabilität. Weil der Ort nun auseinanderzufallen droht, muss ich sehen, dass ich wegkomme.

Ist alles gut gegangen, lande ich wieder in der Garage, lade meine Beute aus, repariere mein Auto und stürze mich aufs nächste Ziel. Dabei kann ich mir aussuchen, ob ich Nebenschauplätze anfare, um Materialien für bessere Ausrüstung zu suchen. Oder ob ich der Story folge. Mein Ziel ist es schließlich, wieder aus der Zone herauszukommen. Also zumindest glaube ich, dass das mein Ziel ist. Weder weiß ich, warum ich anfangs nah am Sperrgebiet herumgefahren bin, noch äußert sich mein Charakter irgendwie zu den Vorkommnissen. Vielleicht habe ich eine mysteriöse Verbindung zur Zone. Vielleicht habe ich mich auch einfach verfahren und war zu stolz, nach dem Weg zu fragen.

### Keine Kaffeefahrt

Das ist also der typische Ablauf der Missionen in Pacific Drive. Und nach 20 Stunden Spielzeit in der Preview-Version habe ich damit so meine Probleme. Alexander Dracott, Creative Director der Ironwood Studios, ist ein wahrer Fan des Station Wagons. In Interviews zum Spiel erzählt er von wohligen Kindheitserinnerungen und dem schönen Gefühl endloser Roadtrips. Dieses Gefühl kam bei mir in der Preview-Version fast gar nicht auf. Es gibt viele Spiele, bei denen eine Open World eher störend als schön ist.

Ich persönlich vermisse eine offene, frei befahrbare Welt in Pacific Drive jedoch sehr. Durch die Levelinstanzen und die Instabilität wirken Orte nämlich beliebig. Zwar wähle ich im Routenplaner irgendwann weiter entfernte Punkte an, erlebe dort aber immer ähnliche generische Inhalte. Bis auf das Sammeln von Ressourcen und den Ausbau des Autos ist ein Fortschrittsgefühl aktuell nicht vorhanden. Bei einem Spiel, in dem es ums Fahren geht, ist das schade.

Wenn ich mich auf das Sammeln von Ressourcen und den Ausbau des Autos konzen-



Über die Fertigungsmaschine schalte ich neue Baupläne für Auto und Werkstatt frei. Neben Ressourcen (rechts) brauche ich dafür auch Energie (links).



Kleine Sachen packe ich in meinen Rucksack (links). Ist der voll, lagere ich Gegenstände im Kofferraum des Autos (rechts).



Anfangs ist das Auto nicht mehr als eine Rostlaube, die von Gummibändern zusammengehalten wird.

triere, macht es mir Pacific Drive aber auch unnötig schwer. Anstatt mit dem Auto die Welt zu erkunden, anzuhalten und alles, was nicht niet- und nagelfest ist, in den Kofferraum zu packen, stresst das Spiel. Wie bereits erwähnt: Wenn ich in einem Level ankomme, muss ich Energie für die Rückfahrt sammeln. Das wäre okay, wenn nicht nach etwa 15 Minuten ein Sturm aufziehen würde. Ich erhalte zunächst eine Warnung und sehe die gelbe Sturmzone auf der Karte heranziehen. Spätestens jetzt sollte ich zu sehen, dass ich zum Portal komme. Wenn ich nämlich in der roten Sturmzone lande, sehe ich die Hand vor Augen nicht mehr und nehme Schaden. Viele Plündertouren sind also schon vorbei, bevor sie begonnen haben: Ich komme an, erkunde ein bisschen, muss mich vielleicht mit Gegnern herumschlagen, und schon zwingt mich die Sturmwarnung, alles stehen und liegen zu lassen.

### Nicht Fast, aber Furious

Wenn ich es in so einer Situation rechtzeitig zur Werkstatt schaffe, habe ich praktisch nichts erreicht. Ich bringe mein Auto wieder auf Vordermann und starte die nächste Runde. Wenn ich Pech habe, erreiche ich mein Ziel mitten in der Nacht, werde von Anomalien malträtiert, muss eine mich durch die Gegend werfende Sturmwolke aussitzen und sehe unmittelbar danach die Sturmwarnung auf dem Bildschirm. Das führt einfach nur zu

Frust. In solchen Momenten fühle ich mich nicht wie in einem Survival-Spiel, sondern wie in einem Battle Royale mit 200 PS.

Dazu kommt, dass das Auto am Anfang noch nicht aufgemotzt ist. Der Kombi erweist sich zwar gegen Strahlung und physische Angriffe als äußerst widerstandsfähig, aber er ist langsam und steuert sich schwerfällig. Wenn dann nach ein paar Minuten alle Armaturen blinken und mir den Handlungsdruck aufzeigen, sorgt das nicht unbedingt für ein besseres Spielerlebnis.

Normalerweise schalte ich in solchen Situationen in Survival-Spielen immer einen Gang zurück und konzentriere mich darauf, meine Ausrüstung zu verbessern. Aber auch das geht in Pacific Drive praktisch nicht. Zwar kann ich mir Baupläne anheften und deren Bauteile dauerhaft einblenden, wenn ich aber in den Levels nur Druck habe, zum nächsten Energieknoten und dann zum Portal zu kommen, bin ich räumlich schon extrem eingeschränkt. Elektronikteile und Chemikalien gibt es eben eher in Häusern und Spinden als mitten im Wald.

### Es geht auch anders

Mit dem grundsätzlichen Spieldesign, also den zufällig generierten Levels, werde ich wohl leben müssen. Ich hoffe aber inständig, dass die Entwickler die Parameter für die Stressfaktoren noch deutlich anpassen. Dass es nämlich auch anders geht, wird in

der Tutorial-Mission deutlich: Bei meinem ersten Ausflug in die Zone soll ich Bauteile für eine Antenne suchen. Oppy klärt mich per Funk über einige Gefahren wie blitzspeisende Türme auf und gibt weitere Tipps. Als ich in aller Ruhe und ohne Zeitdruck eine alte Forschungsstation erreiche, anhalte und aussteige, fühle ich mich richtig wohl. Ich gehe in die einzelnen Gebäude, durchsuche Schränke, verschrotte Geräte und plündere Hinterlassenschaften. Meinen Scanner richte ich auf alles, was interessant aussieht. Damit schalte ich Einträge zu vergangenen Ereignissen frei und erfahre Stück für Stück mehr über die Geheimnisse des Sperrgebiets. Das macht unheimlich viel Spaß, und so will ich Pacific Drive spielen. Ich will das Gefühl haben, erkunden zu dürfen, ohne bestraft zu werden.

Es kann natürlich sein, dass ich in meinen 20 Spielstunden einfach nur Pech hatte und immer in Levels mit hohem Stressfaktor gelandet bin. Allerdings habe ich das Spiel dreimal begonnen und später nur noch Reiseziele mit geringer sowie keiner Instabilität gewählt. Die Ergebnisse waren die gleichen, nur dass der Sturm etwas später kam. Diese künstliche Hektik nimmt mir sehr viel Spiel Spaß. Schließlich ist so ein klobiger Station



Wagon aus den 80ern eher ein Symbol der Entschleunigung als der Raserei.

In der Preview-Version konnte ich den äußeren Ring der Zone bereisen. Es gibt aber noch einen inneren Ring, in dem sich auch Tobias und Francis aufhalten. Neben einer Anpassung der Stressparameter in den Levels hoffe ich auch darauf, dass es in der Vollversion mehr beständige – und somit individuelle – Orte gibt. Vielleicht kommt so mehr Struktur ins Spiel, und die Raubzüge sind etwas besser planbar.

### Crashtest-Dummies wollen mir ans Blech

Pacific Drive ist eigentlich ein sehr schönes Spiel. Die unkonventionelle Idee mit dem Auto als mobile Basis entpuppt sich als fesselnd. Nach ein paar Aha-Momenten weiß ich, wie Tuning, Reparatur und Entwicklung funktionieren – und das macht richtig Spaß! In den Instanzen gibt es nämlich auch ohne die nervigen Stürme genug, was mir ans Blech will. Anomalien treiben ihr Unwesen und setzen mir und meinem Auto zu (Stalker lässt grüßen). Vor Strahlung bin ich im Fahrzeug größtenteils sicher. Entdeckt mich aber einer der Entführer – fliegende Ungeheuer mit magnetischer Abrissbirne –, ziehen sie

mich quer durch die Botanik. Auf meinen Streiffahrten stoße ich auch immer wieder auf sogenannte Hasen. Das sind an mutierte Igel erinnernde Viecher, die sich ans Blech heften und die Elektronik stören. In solchen Fällen hilft nur aussteigen und die Viecher manuell verschrotten. Apropos aussteigen: Immer wieder stoße ich auf Mannequins. Auf der Straße erinnern die eher an Crashtest-Dummies. Wenn ich sie nicht berühre, machen sie auch nichts. Allerdings erscheinen sie außerhalb meines Sichtfeldes. Es kann also sein, dass ich mich umdrehe und plötzlich den Schreck meines Lebens kriege, weil da plötzlich so ein Teil steht, das vorher noch nicht da war. Berühre ich sie – egal ob mit Auto oder ohne –, tut es weh. Außerdem gibt es noch weitere Bedrohungen wie Feuerrisse in der Straße, plötzlich hochfahrende Lehpoller, Blitze und dergleichen. Die Anomalien können schon schwer zusetzen. Allerdings habe ich immer das Gefühl, eine faire Chance zu haben. Wenn ich vorsichtig erkunde, kann ich ihnen aus dem Weg gehen oder sie bekämpfen. Während eines Sturms nerven die Gegner aber nur noch. Und der, so wissen wir, kommt immer dann, wenn man ihn gerade nicht gebrauchen kann. Auch in Pacific Drive. ★

## MEINUNG

Christian Schwarz  
@heavymecki



Sowohl nach 20 Stunden Spielzeit als auch am Ende dieses Textes bin ich ehrlich gesagt ziemlich ratlos. Pacific Drive ist für mich ungemein spannend. Ich habe anfangs wirklich etwas gebraucht, um das Konzept mit dem Auto als meinen wichtigsten Begleiter zu fassen. Als die Symbiose erfolgte, wollte ich entdecken, freischalten, tunen. Das Missionsdesign lässt mich aber ernüchert zurück. Wenn ich ein neues Level betrete, es frei erkunden, Gefahren ausmachen und ihnen aus dem Weg gehen kann, dann ist Pacific Drive wundervoll, und ich erliege dem Rostlauben-Charme des Autos und der faszinierenden Welt. Wenn das Spiel aber ohne Not an der Stressschraube dreht und sich obendrein auch noch beim Timing vertut, vergeht mir die Lust komplett. Ich hoffe sehr, dass sich da bis zum Release noch etwas tut. Ich habe nämlich große Lust, in der Vollversion auf Entdeckungstour zu gehen.