

Pacific Drive

MOBILES ÜBERLEBEN

Genre: **Action** Publisher: **Kepler Interactive** Entwickler: **Ironwood Studios** Termin: **22.2.2024** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **25 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **-**

Dieser Survival-Roadtrip schickt euch in ein Wechselbad der Gefühle. Von Christian Schwarz

Ah, die goer! Die Welt ist im Wandel und Grenzen öffnen sich. Na ja, bis auf die hohen und dicken Mauern der Olympic Exclusion Zone auf der Olympic-Halbinsel im Nordwesten der USA. Die Zone an der Pazifikküste bleibt weiterhin Sperrgebiet. Ende der 1940er-Jahre kommt es dort zu einer bahnbrechenden technologischen Erfindung. Nachdem aber Berichte über Vermisstenfälle und übernatürliche Ereignisse bekannt werden, verschließt die Regierung das Gebiet vor den Augen der Weltöffentlichkeit. So weit die Ausgangslage von Pacific Drive. Als Hauptfigur halte ich es für eine gute Idee, im Jahr 1998 nahe der Zone eine Spritztour zu machen. Was ich dort will, ist unklar: Anfangs hält meine Figur nur ein paar mysteriöse Dokumente in Händen.

Anomalie verfahren

Bereits nach ein paar Minuten Fahrt verschluckt mich eine Anomalie. Ich wache inmitten der schwebenden Einzelteile meines Wagens wieder auf und renne vor Angst um mein Leben. In der Ferne entdecke ich einen klapprigen Kombi – die Familienkutsche schlechthin – und steige ein. Auf der Fahrt funken mich die beiden Wissenschaftler Francis und Tobias an, erklären irgendwas von einem Relikt, das das Auto angeblich ist, und leiten mich zur Werkstatt der stets mürrischen Oppy. Die ist zwar nicht zuhause, lässt es sich ebenfalls per Funk aber



Landet ihr in einer Levelinstanz, braucht ihr für den Rückweg Energie. Die gibt es bei solchen Ankerpunkten.

nicht nehmen, ihre schlechte Laune und ihren Kater an mir auszulassen.

Seine Grundstrukturen hat Pacific Drive jetzt bereits etabliert: Ich bin mit meinem Auto allein in einer sehr lebensfeindlichen Zone. Die Werkstatt dient als Hub in die Levelinstanzen sowie als Lager und Tuning-Zentrum. Die drei Nebencharaktere geben Ziele in immer gefährlicheren Regionen vor, für die ich mein Auto verbessern muss. Das ist die Motivation – und sie funktioniert.

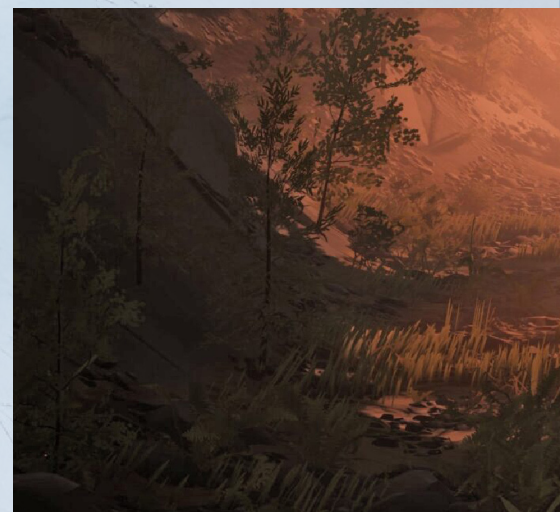
Blick unter die Haube

Pacific Drive erzählt zunächst nicht viel. Die stumme Hauptfigur irritiert mich anfangs ge-

nauso sehr wie die Tatsache, dass sie die merkwürdigen Anomalien offenbar einfach so hinnimmt. Zumal die Anomalien sowohl als übernatürliche (?) Umweltphänomene auftreten als auch als unheimliche Wesen, die Jagd auf mich machen. Indem ich aber die Zone bereise, mit meinem Scanner Anomalien und Strukturen untersuche, Audio-logs höre und die wirklich unterhaltsamen Funksprüche der englischen Sprecher verfolge, erfahre ich viel über die Hintergrundgeschichte. Das unterfüttert die Ausflüge in die Zone ganz subtil, denn ich erwische mich bei dem Gedanken, mehr erfahren zu wollen – sowohl über die Schicksale der



Unten rechts ist die Werkstatt, euer Hub. Dort plant ihr die Routen ins Sperrgebiet.





Menschen hier als auch über die Zone als Ganzes. Die ist nämlich keine klassische Open World. Durchaus eine verschenkte Chance, denn in einem Survival-Spiel mit einem Auto als Begleiter hätte sich das mehr als angeboten. Stattdessen setzen die Entwickler auf Rogue-like-Gameplay: In der Werkstatt wähle ich mein nächstes Ziel auf einer Karte. Dort sehe ich auch, welche potenziellen Gefahren und Arten von Beute mich erwarten. Anschließend setze ich mich ins Auto, verlasse die Werkstatt Richtung Labebildschirm und bin anschließend in der Levelinstanz angekommen.

Heimfahrt per Portal

Auf meinem Beifahrersitz liegt dabei stets das sogenannte ARC-Device, eine technische Zaubermaschine. Die ermöglicht mir per Portalsprung die Rückreise zur Werkstatt und muss dafür mit Energie aus sogenannten Ankerknoten gefüttert werden. Letztere brauche ich außerdem, um in der Werkstatt

Verbesserungen freizuschalten oder Blaupausen zu erforschen. Komme ich in einer Levelinstanz an, sehe ich auf der rudimentären Karte des ARC-Devices den Straßenverlauf, interessante Orte, Energieknoten und die Rückreiseportale. Die Levelinstanzen sind zufällig generiert, und jeder der großen Bereiche in der Zone hat optische Besonderheiten, die sich aber schnell wiederholen.

Bis auf wenige Ausnahmen läuft jede Levelinstanz gleich ab: ankommen, interessante Punkte abfahren, Beute einsammeln, Energieknoten holen, Portal aktivieren und entkommen, bevor der aufziehende Sturm alles vernichtet. Zu den Ausnahmen zählen Storymissionen mit festem Ziel und Instanzen ohne eigenes Portal. Hier muss ich die Welt über eine Straße verlassen, um auf der nächsten Karte ein Portal zu aktivieren.

Stressfreies Erkunden? Na ja.

In einem Spiel, das die Faszination der Erkundung einer unbekannten Welt mit einem

Kombi vermitteln möchte, empfinde ich instanziierte Levels und starken Handlungsdruck eigentlich als eher unpassend. Wir sprechen hier nicht von einem PS-starken Flitzer, sondern von dem Auto, mit dem Clark Grisworld in den 1980ern durch die USA tuckerte – die älteren Leser erinnern sich. Wer in Pacific Drive auf Erkundung hofft, wird vom Spiel definitiv enttäuscht werden. Sobald es in die Levelinstanzen geht, fahre ich die auf der Karte markierten Orte an, steige aus, sacke alles ein und mache mich wieder vom Acker. Denn nach 15 bis 20 Minuten kommt der Sturm definitiv.

Weil ich zu Beginn einer Levelinstanz die Energie für die Rückreise durchs Portal erst noch sammeln muss, fühle ich mich schon mal grundsätzlich gestresst. Es behagt mir einfach nicht, in einem Level erst zwei bis drei Items einsammeln zu müssen, um überhaupt wieder wegkommen zu können – ohne auch nur eine einzige Verbesserung eingesammelt zu haben.

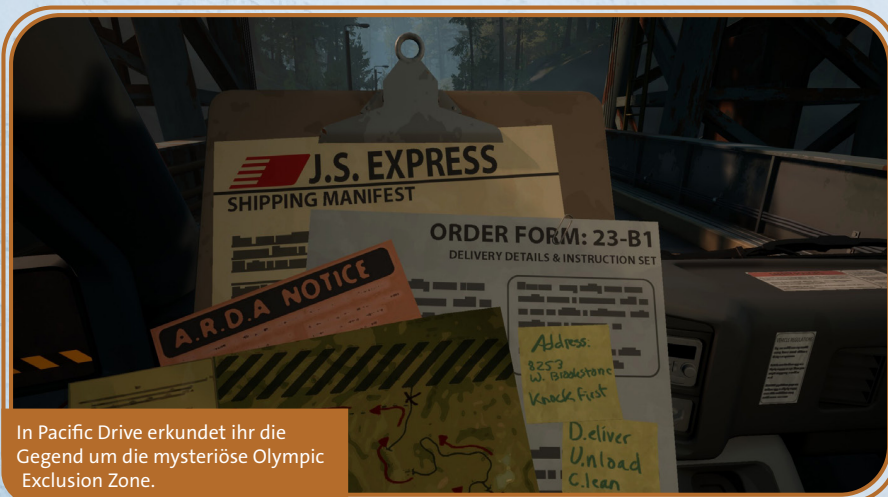


PASST ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr sowohl Survival als auch Autos mögt.
- ... ihr Fans von ungewöhnlichen Konzepten seid.
- ... euch sporadische Storyhappen reichen.

PASST NICHT ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr eine Open World braucht.
- ... euch repetitives Gameplay stört.
- ... Frustrationen in eurem Wortschatz fehlt.



In Pacific Drive erkundet ihr die Gegend um die mysteriöse Olympic Exclusion Zone.



Auf dem Beifahrersitz ist das ARC-Device. Es zeigt die Karte, interessante Orte, Energieknoten und Portale für die Rückreise zur Werkstatt.

MEINUNG

Christian Schwarz
@heavymekki



Pacific Drive versetzt mich in ein permanentes Wechselbad der Gefühle: Die Idee mit dem Auto als Begleiter bringt frischen Wind ins Survival-Genre, Freischaltung und Tuning motivieren ungemein, und mit Farben und Aufklebern baue ich mir auch optisch mein Traumauto. Spielerisch drückt der Schuh aber noch – und das nicht nur, weil ich mir persönlich eine Open World gewünscht hätte. Anstatt aber in den Levelinstanzen Schauplätze und Schätze zu entdecken, fahre ich durch die immer gleichen Areale, klappere die immer gleichen Hotspots ab und sammle die immer gleichen Gegenstände. Aber weil mich die mysteriöse Story und die freischaltbaren Verbesserungen bei Laune halten, lasse ich mich insgesamt gern darauf ein. Das Balancing zwischen Anomalien und Levelmodifikatoren stellt meine Frustrationstoleranz aber immer wieder auf die Probe. Ich empfehle Pacific Drive allen, die Survival einmal anders erleben wollen. Wie ein altes Auto hat auch das Spiel seine Macken. Und so wie ein altes Auto nicht jeden oder jede begeistert, macht auch Pacific Drive wahrscheinlich nicht alle Menschen glücklich. Aber ich bin mir sicher, dass viele treue Fans die Zone gern erfahren werden.

Kein TÜV für Tote

Wenn ich in Pacific Drive sterbe, ist nämlich nicht Schluss. Weil mein Auto das erwähnte Relikt ist, teleportiert es mich im Todesfall automatisch zurück zur Werkstatt. Allerdings in einem desolaten Zustand ohne gemachte Beute und mit stark ausgedünntem Inventar. Schaffe ich ein Level nicht, stehe ich praktisch also schlechter da als vorher.

Zwar gibt mir das Spiel in der Werkstatt die Möglichkeit, primitive Platten und Türen zu erhalten, wenn ich aber schon mit der besseren Stahlausstattung Probleme habe, stimmt mich ein erneuter Versuch mit schlechterer Ausstattung nicht unbedingt

optimistisch. Dazu kommt, dass ich während der Instanzen nicht speichern darf. Beim Betreten der Zone gibt es einen automatischen Speicherstand (der auch noch meinen zuletzt benutzten manuellen Save-slot überschreibt) – das war's. Es gilt dann nur: Tour abbrechen (und weniger haben) oder auf Teufel komm raus durchziehen. Oder ihr macht es wie ich und speichert vor einer Tour immer manuell auf zwei Slots.

Kalkulierbares Risiko

Immerhin erfahre ich in Pacific Drive zumindest ungefähr, was mich beim nächsten Roadtrip erwartet. Bei der Routenplanung

sehe ich Infos über in der Instanz geltende Modifikatoren. Die reichen vom schnellen Sturm (dann zieht der Stressfaktor unmittelbar nach dem Start auf) über sehr dunkle Nacht (in der ich ohne Licht wirklich gar nichts sehe) bis zu gar keinem Sturm beim Modifikator »Endlose Stabilität«. Vor allem letzterer rettet Pacific Drive davor, ein nerviges Frustfest zu werden.

Wer sich gerade zu Beginn ausschließlich stabile Instanzen aussucht, hat schnell die ganze Garage voller Beute, schaltet wichtige Verbesserungen wie Stahlteile und Offroad-Reifen frei und startet ganz anders ins Abenteuer als jemand, der unbedarft Spielball der Zone wird. Was ich den Entwicklern aber ankreiden muss: Pacific Drive kommuniziert sehr schlecht. Meiner Ansicht nach müsste vor der Ausfahrt auf dem Garagentor mit großen Lettern geschrieben sein, erstmal in stabilen Regionen Erfahrung zu sammeln. Habe ich mir aber auf der Karte einmal eine Route ausgesucht, bin ich darauf festgelegt. Hat sie keine endlose Stabilität – Pech. Die anderen kann ich in diesem Turnus nicht mehr probieren (vorher speichern!).

Auch bei der fummeligen Bedienung legt sich Pacific Drive ein paar vermeidbare Hindernisse auf die Straße. Insbesondere das unnötig komplizierte Inventarmanagement zehrt schnell an den Nerven. Beim Fahren müsst ihr ebenfalls mit zig Tasten jonglieren, auf der anderen Seite profitiert definitiv



Anomalien wie diese Poller können das Auto aufs Dach legen.



Habt ihr genug Energie gesammelt, öffnet ihr ein Portal und fahrt in diesen absolut ungefährlich anmutenden Lichtkegel.

die Atmosphäre davon, dass ihr Licht, Scheibenwischer, Schaltung und Co. wie in einer Simulation direkt im Cockpit eures Kombis anwählen könnt.

Frust als Beifahrer

Es sind diese Details, die zeigen, wie viel Liebe in Pacific Drive steckt. Ich entwickle eine sehr starke Bindung zu meinem Kombi, bin ganz versessen darauf, seine Teile zu verbessern, und verpasse ihm auch immer wieder einen neuen Anstrich einschließlich Aufklebern und Innenraumdeko. Das Tuning, der Werkstattausbau und auch das Freischalten von Verbesserungen für meine Spielfigur wie ein größerer Rucksack motivieren und helfen über manchen Frustmoment hinweg. Denn die Frustgefahr fährt stets mit. Lande ich beispielsweise in einem Szenario mit dem Modifikator »Stockdunkle Nacht«, brauche ich zwingend meine Lampen. Wenn die nun durch einen Fahrfehler kaputtgehen oder die Batterie leer ist und ich keine Ersatzteile habe, kann ich die Runde direkt vergessen. Nichts gegen eine knackige Herausforderung, aber in Pacific Drive reicht bereits ein unachtsamer Moment, um aus einem eigentlich leichten Beutezug mit guter Ausgangslage ein Festhängen mit frustrierendem Ausgang zu machen.

Ein Beispiel: Mein Auto hat Stahlteile, Flutlicht an den Seiten und eine volle Batterie. Ich betrete eine Instanz mit pechschwarzer Nacht, bleibe auf der Straße und suche den Ausgang. Plötzlich beginnt mein Wagen zu schlingern, weil ich den Rand einer Anomalie streife. Ich halte mich gerade so auf der Straße, allerdings sieht mich nun ein Entführer-Wesen. Das fährt seinen Magneten aus und schleift mich ein Stück mit – leider direkt die Böschung runter. Die Lampen sind kaputt, ich bin verkeilt inmitten von

Bäumen. Der Bildschirm ist pechschwarz und plötzlich ertönt der Warnton für den Sturm. Ich möchte in die Tischplatte beißen.

Navigationsziel erreicht?

Und trotzdem starte ich kurz darauf meine nächste Erkundungstour. Weil ich mit jedem Trip lerne, Pacific Drive besser zu lesen und Gefahren besser ... nun ja ... zu umfahren. Weil das nächste Upgrade schon in Reichweite ist. Und natürlich, weil ich das Geheimnis um die verstrahlte Zone mit jedem Ausflug ein kleines bisschen mehr ergründe. Ich befürchte allerdings, dass viele schon vorher frustriert die Handbremse ziehen werden. Und hoffe darauf, dass Entwickler Ironwood noch ein paar Updates nachliefert, die zumindest den Spieleinstieg etwas geschmeidiger gestalten und die Zusammenhänge besser erklären.

Grafik zwischen atmosphärisch und »Meint ihr das ernst?«

Pacific Drive nutzt die Unreal Engine 4 und erschafft damit auf der einen Seite wirklich stimmungsvolle Eindrücke einer verlassenen und gruseligen Zone. Am Tag sehe ich Panoramen von Landschaften und Bergen, verfallene Stromleitungen und Türme, verlassene Häuser, Blechlawinen und so weiter. Nachts höre ich auf jedes Geräusch und erschrecke bei plötzlich leuchtenden Anomalien – und im Sturm ist eh alles zu spät. Auf der anderen Seite stolpere oder fahre ich immer wieder über wirklich krasse Aussetzer – vor allem die teils absurd niedrig aufgelösten Gras- und Steintexturen reißen immer wieder aus der ansonsten dichten Atmosphäre. Aber irgendwie passt das auch wieder ganz gut zu Pacific Drive – ein Survival-Spiel, das zwischen den Extremen pendelt, nicht nur beim Wetter. Ein Spiel, das

ich regelmäßig aufs Übelste verfluche, nur um kurz darauf bis in die Haarspitzen motiviert eine neue Runde zu starten. Ein Spiel, das Survival-Fans ebenso hassen wie lieben werden. Eben eine echte Drama-Queen. ★

PACIFIC DRIVE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 8400 / Ryzen 5 1600
GTX 1060 / AMD RX 560
16 GB RAM, 12 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i7 10700K / Ryzen 7 5800
RTX 2080 / AMD RX 6800 XT
32 GB RAM, 12 GB Festplatte

PRÄSENTATION



➕ Auto als detaillierter »Hauptcharakter« ➕ bedrückender Sound ➕ tolle (englische) Sprecher ➖ teils matschige Texturen ➖ unspektakuläre Effekte

SPIELDESIGN



➕ zufällige Levelinstanzen ➕ friedliche Zonen
➖ lange Touren zäh ➖ abfahren und einsammeln anstatt entdecken ➖ Rückreise erzeugt Druck

BALANCE



➕ nachvollziehbare Lernkurve ➕ viele Einstellungsmöglichkeiten ➖ kaum Erklärungen ➖ Dunkelheit frustrierend ➖ Stress zu Lasten des Spielspaßes

ATMOSPHERE / STORY



➕ Story macht neugierig ➕ gut geschriebene Nebencharaktere ➕ dichte Atmosphäre
➖ einige Logiklücken ➖ stummer Hauptcharakter

UMFANG



➕ 20 bis 30 Stunden ➕ viele Tuning-Möglichkeiten
➕ motivierende Freischaltspirale ➕ drei unterschiedliche Zonen ➖ sich wiederholende Bausteine

FAZIT

Innovatives Survival-Erlebnis, das Einarbeitung und Frustrationstoleranz erfordert, aber mit einem einzigartigen Spielgefühl belohnt.

