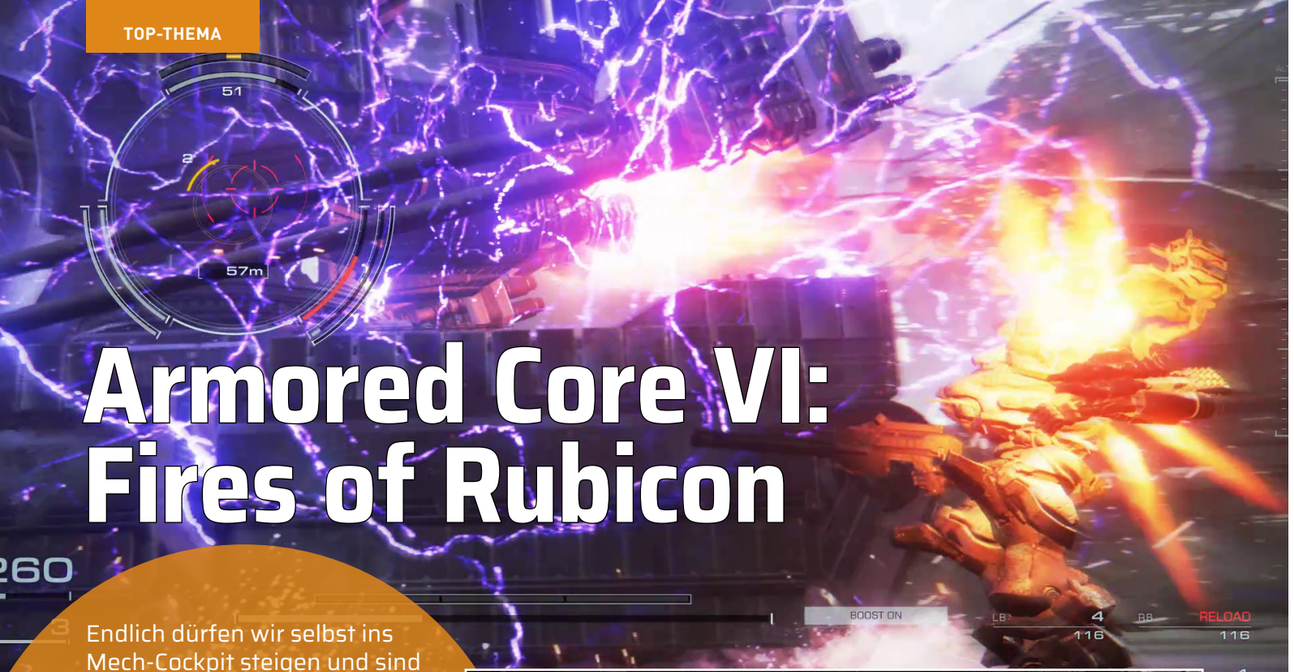
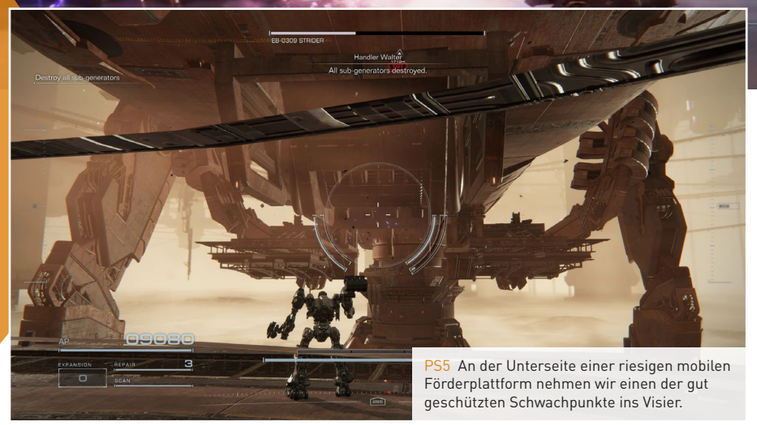


Armored Core VI: Fires of Rubicon

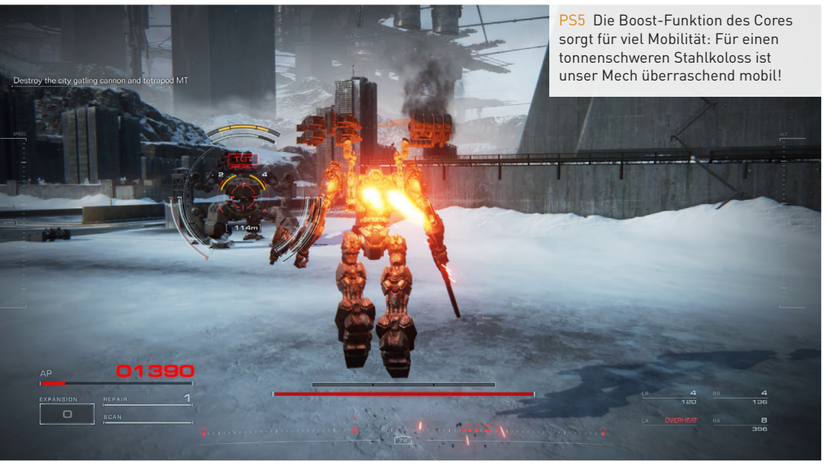
Endlich dürfen wir selbst ins Mech-Cockpit steigen und sind nach etlichen Stunden im ersten Kapitel begeistert!

Denkt man an Mechs, diese haushohen, mechanischen Ungetüme mit schwerer Bewaffnung, dann in der Regel an stampfende Konstruktionen, die langsam und behäbig, dafür aber auch mächtig stark und für den gemeinen Panzer oder Kampfhubschrauber fast unangreifbar über das Schlachtfeld ziehen. Das ist bei "Armored Core VI: Fires of Rubicon" ganz sicher nicht der Fall. Denn kaum starten wir die erste Mission, stellen wir überrascht fest, wie unglaublich schnell und agil sich unser Metallungetüm anfühlt! Bereits zu Fuß sind wir ziemlich flott unterwegs, doch erst mit Einsatz des Boosters bekommen wir ein Gefühl dafür, was hier alles möglich ist – der sorgt nicht nur für flinke Bewegungen, er eröffnet uns vor allem die dritte Dimension.

Während die Kämpfe in FromSoftwares "Souls"-Spielen für gewöhnlich auf dem Boden der Tatsachen ausgetragen werden, verbringen wir bei "Armored Core" einen guten Teil der Spielzeit in der Luft. Sei es, weil wir höher gelegene Areale erreichen oder den Gegner von oben aus dessen toten Winkel attackieren wollen, oder sei es, weil es sich einfach unverschämt gut anfühlt. Der Boost ist dabei natürlich nicht unbegrenzt, aber er lädt sich doch so schnell wieder auf, dass wir uns nie unnötig eingeschränkt fühlen. So kämpfen wir uns fröhlich durch die erste Mission, zerlegen ein paar Panzer, Drohnen und Hubschrauber und auf einmal stellt sich uns ein mächtiger, bewaffneter XXL-Heli in den Weg – schnell wird uns wieder klar: Ja, das hier ist eindeutig ein Spiel von FromSoftware.



PS5 An der Unterseite einer riesigen mobilen Förderplattform nehmen wir einen der gut geschützten Schwachpunkte ins Visier.



PS5 Die Boost-Funktion des Cores sorgt für viel Mobilität: Für einen tonnenschweren Stahlkoloss ist unser Mech überraschend mobil!

Furiose Feind-Verschrottung

Der erste Instinkt sagt uns: Lieber einmal auf Distanz gehen und den Burschen aus sicherer Distanz aufs Korn nehmen. Doch das stellt sich als falsch heraus: Der Feind schießt uns problemlos in Stücke. Ein paar Versuche sind nötig, bis das richtige Prinzip verstanden ist – Nahkampf heißt die Devise. Wir dürfen dem Gegner nicht erlauben, das Tempo des Gefechts zu bestimmen. Stattdessen gehen wir rein, weichen seinen Raketen elegant aus und nutzen die Stagger-Leiste: Mit den richtigen Treffern bringen wir den Feind aus dem Gleichgewicht und können jetzt richtig Schaden anrichten. Der Kampf, der uns vorher schier unmöglich erschien, wird schließlich ohne Energieverlust gemeistert.

> »Ja, das hier ist eindeutig ein Spiel von FromSoftware.«

PS5 Gemeinsam stärker: In manchen Missionen haben wir Verbündete – allerdings trauen die uns nicht immer über den Weg, sodass wir uns erst einmal beweisen müssen.

PS5 Gerade lädt sich ein massiver Energiestrahl auf; wenn der ausbricht, gehen wir besser schnell in Deckung.

PS5 An Effekten wird nicht gespart: Gleißende Lichtstrahlen und schicke Partikel begleiten unsere Angriffe.

Und dann sind wir richtig drin, die Missionen flutschen nur so. Mal wird unter einer feindlichen Söldnertruppe aufgeräumt. Mal schalten wir gegnerische Flugabwehrgeschütze aus, mal unterbrechen wir die Nachschublinien des Feindes. Wir haben ein Gefühl für unseren Mech, für das Timing der Kämpfe, und die meisten Missionen gelingen tatsächlich auf Anhieb – man könnte fast übermütig werden. Und dann gilt es, eine riesige Schutzmauer zu erklimmen, die von zwei massiven Gatling-Kanonen geschützt wird. Ein frontaler Angriff bringt nichts, wir schlagen einen weiten Bogen und attackieren von der Seite – nur ums es danach mit einem vierbeinigen Mech-Feind aufnehmen zu müssen. Der Gegner ist verschrottet, wir atmen auf – aber das Dickste kommt erst noch. Oben auf der Mauer wartet ein mächtiger Zwischengegner: Ein Mech auf Ketten mit massiver Panzerung, die von vorne praktisch undurchdringlich scheint. Ein Verbündeter lenkt den Feind ab, damit wir ihm in den Rücken fallen können, doch auf halber Strecke muss der den Kampf verlassen und wir stehen dem scheinbar übermächtigen Gegner alleine gegenüber. Jetzt ist guter Rat teuer.

Mech-Baukasten

Und teuer ist hier wörtlich gemeint: Denn spätestens jetzt rächt es sich, dass wir uns bisher kaum um die Mech-Garage gekümmert haben – mit der regulären Anfangsausrüstung sehen wir hier kein Land. Aber was soll es sein? Sollten wir schneller und agiler werden? In mehr Feuerkraft investieren? Oder die Panzerung verbessern? Noch besser ist es freilich, wenn wir um die Ecke zu denken. Ein an der Mech-Schulter montierter Raketenwerfer attackiert den Feind nicht frontal, sondern von oben – das könnte die Lösung sein!

Am Ende sind wir schweißgebadet und sitzen mit einem breiten Grinsen vor dem Bildschirm. "Armored Core VI: Fires of Rubicon" sieht todschick aus, spielt sich wie ein Traum und fordert Planung und Reflexe bis aufs Letzte. Man merkt, wie viel Erfahrung FromSoftware in Sachen Bosse und Zwischenbosse hat. Gleichzeitig fühlt sich das virtuos inszenierte Mech-Spektakel aber auch vollkommen anders an als die mittlerweile vertraute "Souls"-Kost. Die Kämpfe sind blitzschnell, die Levels viel dreidimensionaler und dazu eben in sich abgeschlossen. Oft ist furioser Angriff mit Feuer aus allen Rohren eine gute Strategie: Wer den Feind mit Feuerkraft überwältigt, der muss sich weniger Sorgen um den Gegenangriff machen. Und wer dazu noch seinen Core intelligent ausbaut, hat es dann zwar immer noch nicht einfach, aber doch zumindest ein wenig leichter. *tn*

System	**PS4 / PS5 / XOne / XSX**
Entwickler	**FromSoftware, Japan**
Hersteller	**Bandai Namco**
Genre	**Action**
Termin	**25. August**

DAS GEFÄLLT UNS:
- spielt sich wie ein Traum
- viel Freiheiten beim Mech-Bau
- beeindruckende Szenarien
- knallharte Bosse

DARAN MUSS GEARBEITET WERDEN:
- Mech-Shop nur zwischen Missionen zugänglich

FAZIT » Das Spielgefühl hält, was die Präsentation und die Erfahrung der Entwickler versprechen – da kommt ein famoses Action-Spektakel auf uns zu!