

High on Life

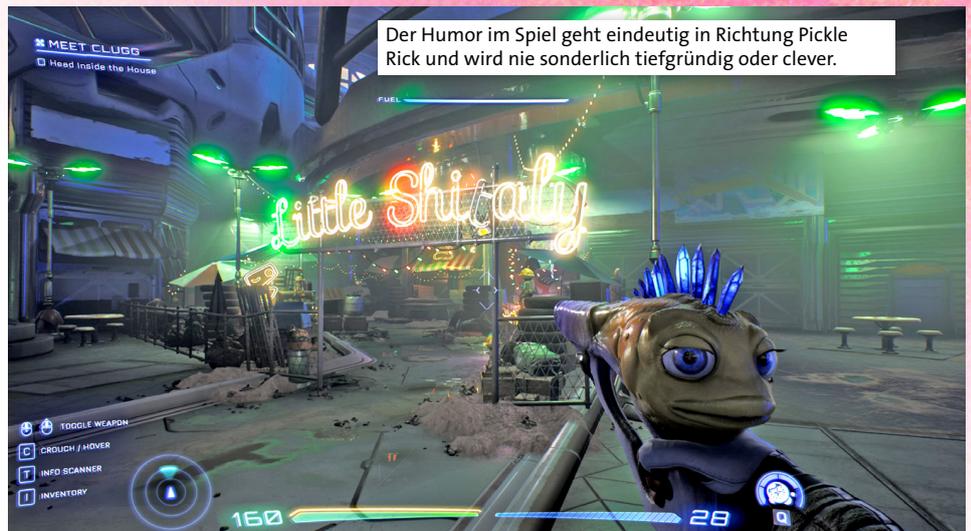
FÄKAL, ABER GENIAL?

Genre: **Ego-Shooter** Publisher: **Squanch Games** Entwickler: **Squanch Games** Termin: **13.12.2022** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **Ja (Steam)** Enthalten in: **PC Game Pass**

Hilfe! Ich weiß nicht, wie zur Hölle ich diesen verdammten Shooter beschreiben soll, ohne gegen sämtliche Regeln und Vorschriften aus der Redaktion zu verstoßen! Von Sascha Penzhorn

Shit. Ey. Ihr werdet es nicht wissen, aber zwischen mir und der Redaktion gibt es gelegentlich gewisse, ähm ... kreative Differenzen. Manchmal schlüpfen meine verbalen Ausfälle zwar unbemerkt beim Korrekturlesen durch, aber mit High on Life bin ich komplett gearscht. Dieses Spiel kann man überhaupt nicht akkurat und objektiv beschreiben, ohne explizit zu werden, also versuche ich es erst gar nicht. War nett mit ein paar von euch, ab nächster Woche bin ich dann wahrscheinlich Hundefriseur oder so.

Also: Ich habe High on Life getestet. Während meiner 15 Stunden Spielzeit habe ich all meine Willenskraft aufgebracht, um ein absichtlich nerviges Alien-Kind im Spiel nicht zu erschießen. Daraufhin wurde ich von seiner Mutter ermutigt, es ruhig doch zu tun, und bekam einen Erfolg dafür. Ich habe von einem Typ in Trenchcoat und Feinripp einen randvollen Kanister Alien-Sperma bekommen. Ich habe einen Obdachlosen in



MEINUNG

Markus Schwerdtel
@kargbier

Ich habe High on Life über die Weihnachtsfeiertage durchgespielt; einen größeren Kontrast als den zwischen heimeliger Festtagsatmosphäre und dem schwer pubertären Roiland-Humor kann es kaum geben. Letzterer war es auch, der mich durch das Abenteuer gezogen hat. Denn wie Sascha ganz richtig sagt: Als Shooter ist High on Life blöderweise nur mittelmäßig. Als wilder Ritt durch eine abgedrehte Alien-Welt voller Popkulturreferenzen und zotiger Gags ist es dagegen ganz hervorragend! Für mich wirkt das Spiel wie eine ganze Staffel »Rick & Morty« mit eingebauter Videospielfunktion. Und wenn man mit dieser Erwartung herangeht, funktioniert das super. Würde ich dafür extra Geld ausgeben? Eher nicht. Aber im Game Pass nehme ich es gerne mit, erst recht als knalliges Gegengewicht zum behäbigen Pentiment, das ich parallel ausprobiert habe.

mein Haus gelassen, der alle Topfpflanzen bis unter den Rand vollgeschissen hat. Vor dem Sofa, auf dem er sich breitmachte, bildete sich eine gelbe Pfütze, die nach jeder abgeschlossenen Mission weiter wuchs. Ich habe drei schlechte Spielfilme in voller Länge auf Monitoren in der Spielwelt angeschaut. Ich habe eine Toilette für zwei Aliens repariert – eines saß oben auf dem Klo, das andere wartete unten ...

Es wird geflucht, es regnet Körperflüssigkeiten, High on Life ist eines der derbsten Spiele, die ich jemals getestet habe. Spontan fällt mir nur (das in England unzensurierte) South Park: Der Stab der Wahrheit mit seinen Nazi-Föten ein, das noch heftiger war. Ihr spielt in High on Life einen menschlichen Kopfgeldjäger, der in einer witzig erzählten Story Jagd auf ein außerirdisches Verbrechersyndikat macht, das Menschen entführt und sie als Drogen konsumiert. Ihr wählt zu Spielbeginn kurz ein Gesicht aus, was exakt so viel Effekt hat wie einst in Anthem (null, ihr bekommt es nie wieder zu sehen). An einer Stelle spricht ein Arsenal aus lebenden Waffen, die allesamt blutrünstig sind und jeden Kill begeistert kommentieren.

Lebendiges Arsenal

Die Knarren sind nicht fürchterlich genau, die gefühlt fünf unterschiedlichen Gegnertypen strunzdoof, und außerhalb der sehr gu-

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr völlig bekloppten Ekelhumor mögt.
- ... ihr Areale gerne erneut für Belohnungen abgrast.
- ... euch Justin Roiland und Joel Haver was sagen.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr keine Geduld für ausgedehnte Gags habt.
- ... euch große Gegnervielfalt wichtig ist.
- ... ihr die englische Sprachausgabe nicht versteht.



In den spaßigen Bosskämpfen werdet ihr am ehesten gefordert, der Rest des Spiels ist ziemlich einfach.



Die Designs der Aliens wiederholen sich leider recht häufig, viele davon sind aber ehrlich großartig.



Blim City ist ähnlich farbenfroh und voller Sex und Gewalt wie Night City, nur ekliger.



In High of Life stecken mehrere Spielfilme in voller Länge. Hier glotzen wir »Blood Harvest« mit Tiny Tim.



MEINUNG

Sascha Penzhorn
@Berserkerkitten



High on Life ist eines dieser Spiele, die nur mir zuliebe existieren. Ich habe niemanden in meinem Freundeskreis, der jemals auch nur von Red Letter Media gehört oder einen der bizarren Sketche von Joel Haver gesehen hat. Wenn man die nicht kennt, hat man natürlich auch nichts von deren Gastauftritten. Und wer mit Justin Roiland nichts anfangen kann, hat von diesem Spiel ohnehin nichts. Wenn ihr die Sprachausgabe nicht versteht, habt ihr ebenfalls verloren, denn kein Mensch will in einem Ego-Shooter pausenlos Untertitel oder über mehrere Minuten hinweg allenfalls mäßig übersetzte Dialoge lesen. Es frustriert mich ungemein, wie lieblos heutzutage mit Übersetzungen in den meisten Spielen umgegangen wird! Okay, Squanch Games ist vermutlich kein millionenschwerer Entwickler, aber dann verlangt auch bitte keine 50 Euro für dieses Spiel! Ich finde das dreist. Ich hoffe inständig, dass High on Life trotz seiner limitierten Zielgruppe ein paar von euch anspricht, denn grundsätzlich wünsche ich mir mehr solcher Spiele. Ein Singleplayer-Shooter mit umfangreicher Kampagne, ohne Lootboxen, überbeuerte Skins oder irgendeinen anderen DLC-Non-sens. Dazu ein derber Sinn für Humor, der bereits einige überempfindliche Gemüter erhitzt hat, abgedrehte Figuren und Designs, tolle Umgebungen und ein überraschend guter Soundtrack, die diesen mechanisch eher mittelmäßigen Shooter zu mehr als zur Summe seiner Teile machen. Diesen Spruch wollte ich schon immer mal bringen, hier passt er vorzüglich.

ten Bosskämpfe bietet das Spiel nur auf dem höchsten der drei Schwierigkeitsgrade irgendeine Form der Herausforderung. Knifey, das Messer, verfällt in Ekstase, wann immer ihr ein Bossmonster mit ihm ausweidet. Pistole Kenny verschießt halbautomatisch grünen Schmodder, der glubschäugige Gus fungiert als Schrotflinte, die extrem unflätige Sweezy ist ein Präzisionsgewehr. Die Knarren sind allesamt ganz nett, werden aber nahezu sinnlos, sobald ihr Creature freispielt. Creature bringt rapide Nachwuchs zur Welt, der über eure Feinde herfällt und sie auffrisst. Gegen Ende erhaltet ihr noch den durch Experimente etwas geschädigten Lezduit, der gerade so seinen eigenen Namen aussprechen und ganze Heerscharen von Gegnern toasten kann, zum Nachladen aber gut anderthalb Ewigkeiten benötigt.

Spaßiger, als ihr glaubt

Auch wenn das sicherlich erst mal etwas öde klingt, macht es schon deshalb Laune, weil sowohl Gegner als auch Waffen alles mit total behämmerten Sprüchen kommentieren. Beispiel: »I'm gonna make love to the boun-

Eure Waffen sprechen, fluchen und verfügen über Spezialfähigkeiten, mit denen ihr Hindernisse überwindet.



ty hunter's corpse, I don't care what holes they have!« Das bedeutet allerdings auch, dass ihr diese Sprüche in der ausschließlich englischen Sprachausgabe verstehen müsst, denn die Gags lassen sich einerseits oft nur schwer mitten im Kampf in Form von deutschen Untertiteln nachlesen, sind andererseits aber auch wieder mal komplett notdürftig übersetzt. Rechnet mit den üblichen Übersetzungsfehlern und Missverständnissen. Auf die Gags komme ich gleich nochmal zurück. Der Spielspaß entsteht trotz des vergleichsweise kleinen Waffenarsenals auch aus den Spezialfähigkeiten. Das Messer dient euch zusätzlich als Kletterhaken, Kennys Rotz öffnet verschlossene Türen und löst Katapulte aus, Gus verschießt Plattformen zum Klettern und immer so weiter. Durch derlei Gimmicks und Upgrades wie Boost-Manöver und ein Jetpack werdet ihr immer beweglicher und erhaltet Zugang zu immer mehr versteckten Goodies in den weitläufigen Levels. Es lohnt sich, später alte Gebiete erneut zu besuchen und dort Schatzkisten zu plündern.

Spezieller Humor

High on Life polarisiert. Die Gags sind nicht einfach nur bewusst eklig und überschreiten Grenzen. Im Spiel macht Justin Roiland, der die meisten Figuren spricht, genau das, was Justin Roiland eben so macht: Er stottert, wiederholt sich, rülpst, zieht unangenehme, Unterhaltungen immer wieder maximal in die Länge. Pistole Kenny spricht exakt wie Morty, andere Figuren klingen wie Rick, die meisten liegen dazwischen. Manchmal möchte ich aber bitte einfach nur ballern und mir das keine 15 Minuten am Stück antun, also gehe ich weg, und die NPCs quittieren das dann mit einem »Oh, okay, fuck you then!« oder motzen darüber, dass ich meine Zeit zu wichtig für ihre Monologe finde.

Es gibt ein verstecktes Kino im Spiel, dort läuft »Demon Wind« in voller Spielfilmlänge mit Kommentar von Red Letter Media. Auch »Blood Harvest« mit Tiny Tim und »Tammy and the T-Rex« mit Denise Richards und Paul Walker sind im Spiel enthalten. Ja, ich habe in einem Videospiel neben Aliens auf der

vollgesiffenen Couch gesessen und einige der schlechtesten Spielfilme aller Zeiten angeschaut! Und dabei habe ich fast jede Minute des Spiels genossen, auch wenn ich mir kaum einen Menschen vorstellen kann, der diese Einstellung teilen würde. Technisch ist das Spiel okay – die Umgebungen sind abwechslungsreich, die Kreaturen abgedreht, die Musik geht gut ins Ohr, und von den von einigen bemängelten Rucklern hatte ich bis auf zwei kleine Skripthänger keine. Letztere waren fix durch erneutes Laden meines Spielstands behoben. ★

HIGH ON LIFE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i5 4430K / Ryzen R3 1300X
GTX 1060 / R9 290X
8 GB RAM, 45 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i5 6402P / Ryzen 5 2600
RTX 2060 / RX 5600 XT
8 GB RAM, 45 GB Festplatte

PRÄSENTATION



abgedrehte Gegner und Bosse noch verrücktere Waffen toll gestaltete Umgebungen gute Musik mäßig übersetzte deutsche Texte

SPIELDESIGN



nette Schießereien Bewegung macht Spaß coole, wenn auch geradlinige Bosskämpfe viel Backtracking ein paar anstrengende Gags

BALANCE



drei Schwierigkeitsgrade fordernde Bosse automatische Checkpoints Waffen-Balancing nicht der Rede wert generell eher zu leicht

ATMOSPHERE / STORY



atmosphärische Alien-Welten witzig erzählte Story viele farbenfrohe Charaktere einzigartiger Humor polarisiert stark

UMFANG



gute Gesamtspielzeit (15 Stunden) viel zu entdecken viele freischaltbare Upgrades geringe Gegnervielfalt recht kleines Waffenarsenal

FAZIT

Mittelmäßiger Shooter, der durch seinen großartigen, derben Humor getragen wird – aber nur, wenn ihr dafür offen seid.

