Ride to Hell Retribution

Ride to Hell: Retribution ähnelt einem Autounfall: Es ist unglaublich schlimm, aber man kann einfach nicht wegschauen. Von Tobias Veltin

Genre: **Actionspiel** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **Eutechnyx Limited (Big Mutha Truckers 2, GS 03/06: 72 Punkte)**
Termin: **28.6.2013** Spieler: **einer** Sprache: **Englisch mit deutschen Untertiteln** Preis: **40 Euro**

GameStar.de/Quicklink/8384 | Auf DVD: Test-Video

Es gibt Spiele, die einfach schlecht sind. Die vielleicht eine halbe Stunde lang Spaß machen, bis man merkt, dass die Schwächen überwiegen und man doch lieber auf etwas anderes Lust hat. Zum Beispiel der Waschmaschine beim Schleudern zugucken. Dann gibt es Spiele, die sehr schlecht sind. Die man vielleicht spielt, weil man auf Achievements oder ähnliche Belohnungen aus ist, weil man das Szenario mag oder weil die Waschmaschine kaputt ist. Und dann gibt es **Ride to Hell: Retribution**. Das Spiel, das so unfassbar mies ist, wie wir es in diesem Jahrzehnt nicht mehr für möglich gehalten haben. Ein Spiel, in dem sich jede Sekunde Spielzeit anfühlt wie ein Tritt in die Magengrube. Doch irgendwer muss es ja testen, also haben wir die Schmerzen ertragen. Mit schallendem Gelächter.

⊕ Stärken

+ mehrere Waffen

⊖ Schwächen

- lachhafte Animationen
- schlechte Soundeffekte
- grausame Steuerung
- unsägliche KI
- schrecklich langweiliger Hauptcharakter

Dabei hätte doch alles so schön werden können. **Ride to Hell: Retribution** spielt im Amerika der 60er-Jahre. Der ebenso stark tätowierte wie kampferfahrene Vietnam-Veteran Jake Conway wird in seine Heimat zurückgeschickt und hofft dort auf ein ruhiges Leben mit seinem Onkel Mack und Bruder Mikey. Doch diese Hoffnung wird jäh zerstört, als Mikey von der Biker-Gang »Devil's Hand« ermordet wird. Jake schwört – was sonst? – blutige Rache und will sich nun in den Weiten des amerikanischen Westens ein Gang-Mitglied nach dem anderen vorknöpfen. Das klingt ein wenig nach **Red Dead Redemption** mit Motorrädern, und tatsächlich versprechen Werbetexte auch ein »Open-World-Spiel mit Biker-Setting«. Aber, haha, seit wann stimmen denn Werbetexte?! Schon nach wenigen Spielminuten schält sich aus dem Open-World-Kokon eine bemerkenswert hässliche 08/15-Ballerraupe, **Ride to Hell: Retribution** schrumpft zur stumpfen Aneinanderreihung von Fahreinlagen mit Motorrädern, Actionsequenzen zu Fuß und ebenso belanglosen wie hanebüchenen Zwischensequenzen. Offene Welt? Wir lachen dann mal ganz gepflegt! Regelmäßig gibt es nervige Ladepausen, auch zwischen den einzelnen Einsatzgebieten kann man sich nicht frei bewegen. Lediglich in Dead End (quasi der Einsatzzentrale Jakes, in der wir neue Missionen annehmen, unser Bike umgestalten oder Waffen kaufen können) genießen wir zumindest ein wenig Freiheit.

Steam-Pflicht

Ride to Hell: Retribution muss einmalig über Valves Online-Plattform Steam aktiviert werden. Danach dürfen Sie das Spiel auf beliebig vielen Rechnern installieren. Ein Weiterverkauf ist dann aber nicht mehr möglich.

Packend inszenierte **Kämpfe** im Quicktime-Format? Richtig! Zumindest, wenn man »Packend inszenierte« weglässt.

Die **Nachtfahrten** zählen zu den Highlights, weil die hässlichen Texturen schlechter zu erkennen sind.

Einfach nur schlecht!

Tobias Veltin
Redakteur
tobi@gamestar.de

Ganz ehrlich: Ich habe beim Test von Ride to Hell so laut und herzhaft gelacht wie selten. Das hatte aber weniger mit dem eigentlichen Spaßfaktor zu tun als vielmehr damit, wie unfreiwillig komisch dieses Spiel durch seine unzähligen Unzulänglichkeiten ist. Allein die plumpen Sexszenen, die lächerlichen Motorrad-Ausflüge und die stupiden Quicktime-Prügeleien sind Grund genug, dieses Machwerk in der hinterletzten Ecke des Verkaufsregals vermodern zu lassen. Oder, um es kurz zu machen: Story mies, Gameplay mies, Technik mies, alles andere auch mies. Wer für diesen Schund freiwillig den Vollpreis bezahlt, ist entweder gnadenloser Masochist oder beinharter Trash-Fan. Ride to Hell: Retribution ist ein eindrucksvolles Beispiel dafür, wie Spiele heutzutage nicht sein sollten.

So spult **Ride to Hell: Retribution** ein Action-Programm ab, das sowohl technisch wie auch spielerisch an die 90er erinnert – zumindest an den Teil der 90er, den wir gerne vergessen hätten. Das Erledigen jedes Böse-wichtes ist eine eigene Mission, in den schnarchigen Baukasten-Levels können wir außerdem noch versteckte Spielkarten aufsammeln. Auf unserem Motorrad müssen wir entweder Rennen gewinnen oder der Polizei entkommen. Die Knatterkiste lenkt sich dabei allerdings ungefähr so präzise wie ein Stück Seife auf einer Eisbahn, sodass wir regelmäßig die Leitplanken küssen oder an Hindernissen hängenbleiben. Alles aber halb so wild, denn die Polizisten oder Rocker-Gegner lassen sich per einfachem Tastenhämmern ausknipsen oder schmieren von selbst ab und explodieren (!) am Straßenrand. Die meiste Zeit sind wir indes zu Fuß unterwegs und schlagen uns in Casinos, heruntergekommen Wüstenstädten oder Flugzeugfriedhöfen mit unendlichen Massen von dummen Klon-Gegnern herum. Denen prügeln wir entweder mit einfachen Button-Kombinationen die nicht vorhandene Grütze aus dem Schädel oder pusten sie alternativ mit Pistolen oder Gewehren ins Jenseits. Genaues Zielen ist »dank« der katastrophal hakeligen Steuerung (egal, ob mit Maus und Tastatur oder Gamepad) aber kaum drin.

Fahr zur Hölle!

Dazu wirken viele Sequenzen lieblos aneinandergereiht oder derart unlogisch, dass man eigentlich nur noch lachen kann. Beispiel gefällig? Wir werden vor einem Motel von einem dicken Typen angegriffen, der sich dort mit einer (wohlgemerkt fremden) jungen Frau unterhalten hat. Nachdem wir den Kerl vermöbelt haben, werden wir – ohne Dialog oder eine andere Überleitung – plötzlich Zeuge, wie Jake mit eben jener jungen Frau ein ausgiebiges Schäferstündchen hält (natürlich in voller Biker-Montur) – bevor wir nach dieser Szene wieder vor dem Motel herumstehen. Warum? Das Spiel schweigt eisern. Überhaupt sind Frauen in **Ride to Hell: Retribution** reine Lustobjekte mit fantasievollen Namen wie »Prostituierte 1«. Es hat fast den Anschein, als hätten die Entwickler krampfhaft Sex-Elemente in die »Wir sind so hart«-Rockergeschichte einbauen wollen. Nicht mal der Held kann die vor Logiklücken, Plattitüden und Klischees überschäumende Story retten. Wie denn auch, dafür bräuchte er ja Mimik, coole Sprüche und überhaupt so etwas wie einen Charakter. Hat er aber alles nicht, der Holzpfosten wirkt wie eine Karikatur der Figur, die die Entwickler beabsichtigt hatten.

Auch technisch merkt man dem Spiel an, dass die Entwicklung vor ein paar Jahren eingestellt, aber dann doch irgendwie wiederbelebt wurde – man hätte es bleiben lassen sollen. **Ride to Hell: Retribution** sieht gelinde gesagt jämmerlich aus. Flimmernde Objekte und Texturen, hakelige Animationen, Ruckler und noch vieles mehr vermengen sich zu einem ungenießbaren Grafikcocktail. Dazu kommen zig Bugs, Grafikfehler und andere Probleme wie in Wänden herumzappelnde Pizzaschachteln oder aus dem Nichts auftauchende Polizeiautos. Beim Sound zeigt sich ein ähnlich erschreckendes Bild. Die generische Rockmusik schrammelt nebenbei zwar ganz stimmig vor sich hin, der Rest der Klangkulisse wirkt aber so, als habe man einen betrunkenen Affen ans Mischpult gelassen. Die Schussgeräusche beispielsweise klingen, als klopfe jemand auf ein Mikrofon, und die Motorräder rangieren akustisch zwischen einer mittelgroßen Hummel und einer Elektro-Zahnbürste. Sogar die englische Sprachausgabe ist mit unpassenden Sprechern, mieser Betonung und teils unverständlichem Genuschel absolut missraten. TV

Das sieht nicht gut aus. Die **Technik** von Ride to Hell: Retribution ist eine mittelschwere Frechheit.

TERMIN 28.6.2013 **PREIS** 40 Euro **USK** ab 18 Jahren

Ride to Hell
Retribution

Actionspiel

Publisher	Deep Silver
Entwickler	Eutechnyx Limited
Sprache	Englisch, Deutsch (nur Text)
Ausstattung	DVD-Box, 1 DVD
Kopierschutz	Steam

GRAFIK — 2/10
- ⊕ einige nette Lichteffekte
- ⊖ grausame Texturen ⊖ Grafikfehler
- ⊖ detailarme Gebiete ⊖ lächerliche Animationen

SOUND — 2/10
- ⊕ stimmiger Soundtrack
- ⊖ billige Soundeffekte ⊖ fast keine Umgebungsgeräusche
- ⊖ miese englische Sprachausgabe

BALANCE — 3/10
- ⊕ drei Schwierigkeitsgrade
- ⊖ abrupter Beginn ⊖ manche Stellen unfair
- ⊖ öde Standardkloppereien

ATMOSPHÄRE — 2/10
- ⊕ interessantes Szenario ...
- ⊖ ... das kaum genutzt wird ⊖ austauschbare Charaktere
- ⊖ aufgesetzte Sex-Szenen

BEDIENUNG — 2/10
- ⊖ Zielen viel zu ungenau
- ⊖ grausame Motorradkontrolle
- ⊖ ungünstige Tastenbelegung

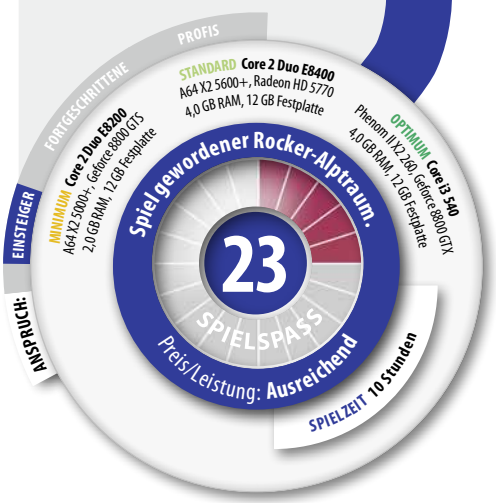
UMFANG — 3/10
- ⊕ zehn Stunden Spielzeit ... ⊖ ... dürfte kaum jemand durchhalten ⊖ kaum Nebenmissionen ⊖ langweiliges Kartensammeln ⊖ keinerlei Wiederspielwert

LEVELDESIGN — 2/10
- ⊖ austauschbare Schlauchlevels ⊖ keine Erkundungsmöglichkeiten ⊖ Null Open-World-Charakter
- ⊖ frustige Motorradlevels

KI — 1/10
- ⊖ Gegner dumm wie Bohnenstroh
- ⊖ verhalten sich unrealistisch
- ⊖ explodieren teilweise von selbst

WAFFEN & EXTRAS — 4/10
- ⊕ mehrere Waffen
- ⊖ Unterschiede kaum bemerkbar
- ⊖ sinnlose neue Kampfmanöver

HANDLUNG — 2/10
- ⊕ trashige Momente ... ⊖ ... in einem Spiel, das keine haben darf
- ⊖ hanebüchene Logikfehler ⊖ langweilige Zwischensequenzen
- ⊖ stupider Hauptcharakter ⊖ skurrile Anschlussfehler



Wer am Thema interessiert ist, investiert sein Geld lieber in die Biker-Serie »Sons of Anarchy«.