

Mad Max

15 Fakten zum Endzeit-GTA

Ein Mann und sein Auto gegen den Abschaum des Ödlands. Die Filme sind kultig, doch was taugt das Spiel? Wir haben die Endzeit-Action angespielt. Von Kai Schmidt

Genre: **Action** Publisher: **Warner Bros.** Entwickler: **Avalanche** Termin: **3.9.2015**

In Los Angeles hatten wir Gelegenheit, Mad Max anzuspielden. Das Spiel zur mittlerweile fast 40 Jahre alten Kino-Reihe macht einen ordentlichen Eindruck, allerdings sehen wir eine nicht zu unterschätzende Gefahr, dass fehlender Abwechslungsreichtum etwas an der Langzeitmotivation nagen könnte. Hier unsere Eindrücke und einige Fakten in Kurzform:



Die Welt von Mad Max ist hart. Der Held macht mit seinen Widersachern kurzen Prozess. Die USK sagt: »Ab 18!«

Der wichtigste Charakter des Spiels (neben Mad Max, natürlich) ist das Magnum Opus genannte Auto. Mit immer neuen Teilen und einem Erfahrungspunktesystem wird das Fahrzeug im Lauf des Spiels zur ultimativen Waffe auf vier Rädern herangezüchtet. Auch Kühlerfiguren und komplett neue Karosserien sind im Ödland versteckt.

Fahrzeugkampf ist wie in den Filmen ein wichtiger Bestandteil des Abenteuers: Durch Rammen und den Einsatz einer Harpune werden gegnerische Vehikel demoliert, bis sie in Flammen aufgehen. Insassen, die sich retten können, werden kurzerhand überfahren. Im Wasteland kann man sich keine Gnade erlauben.

Mit der Harpune können wir nicht nur Panzerungen entfernen, sondern auch die Fahrer aus ihren Karren rupfen. Oder ruckzuck Räder entfernen, was bei Hochgeschwindigkeitsverfolgungen gar nicht gut ist. Also für die Gegner nicht gut. Während die sich überschlagen, lachen wir uns ins Fäustchen.

Neben Rammanövern und der Harpune kann Max im Autokampf über ein simples Waffenmenü auch seine doppelläufige Schrotflinte einsetzen. Wirklich sinnvoll ist das aber erst, wenn das gegnerische Fahrzeug von seiner Panzerung befreit wurde. Dann liegt nämlich der Tank frei, und das Auto lässt sich mit einem Schuss in die Luft jagen.

Immer nur durch die Wüste zu brettern, kann auf Dauer ziemlich monoton werden. Deshalb wird es thematisch unterschiedliche Gebiete geben. Etwa Sümpfe und Gebirge. Auch die Industriestadt Gas Town ist ein eigenständiger Bereich, der für optische Abwechslung sorgt.

Mad Max ist keine Filmumsetzung, das betonen die Entwickler immer wieder. Vielmehr soll das Endzeitspektakel ähnlich wie Warners Batman-Reihe lediglich im selben Universum wie die Filme spielen und sein eigenes Ding durchziehen. Deshalb sieht der Spiel-Max auch weder dem original Kino-Max Mel Gibson (»Mad Max 1-3«) noch dessen Nachfolger Tom Hardy (»Mad Max: Fury Road«) ähnlich.

Wie in den Kinofilmen gehören die Fahrzeugkämpfe auch im Spiel zu den Action-Höhepunkten: Wir rammen und ballern unsere Gegner zu Schrott.



Unsere Karre, liebevoll Magnum Opus genannt, motzen wir im Lauf des Spiels mit neuen Teilen und Fähigkeiten auf.

Zum Magnum Opus gehört der Mechaniker Chum Bucket, den Max unterwegs aufgesammelt hat. Er sitzt als ständiger Begleiter im hinteren Teil des Wagens und ist mit mehr oder weniger lustigen Sprüchen für den Humor zuständig. Bei Bedarf kann Max mit ihm den Platz tauschen – etwa, um das dort deponierte Scharfschützengewehr zu benutzen.

Max muss essen und trinken: Letztlich ist das nur eine Form des aus Tausenden von Spielen bekannten Gesundheitssystems. Es kommt aber der Endzeitatmosphäre sehr zugute, dass Max ständig auf der Suche nach kostbarem Nass ist und auch schon mal eine Hand voll Maden aus herumliegenden Leichen futtert.

Auch Sammelaufgaben dürfen in Mad Max nicht fehlen. Beim Anspielen stießen wir beispielsweise auf Embleme, die zerstört werden müssen. Welche Belohnungen es für das Finden und Vernichten einer bestimmten Anzahl solcher Objekte gibt, ist allerdings noch nicht klar.

Im Ödland gibt es gegnerische Camps, die ausgeräuchert werden müssen, um an Erfahrungspunkte und Rohstoffe zu kommen. Das Spiel erinnert dadurch stark an Far Cry oder Just Cause. Kein Wunder, ist doch mit Avalanche das Entwicklerstudio von Just Cause auch für Mad Max verantwortlich.

Wie es um die spielerische Abwechslung bestellt ist, bleibt noch abzuwarten: Immer nur Variationen derselben Aufgaben zu erledigen, könnte auf Dauer zu monoton sein. Zudem gibt die Endzeitlandschaft trotz mehrerer »Themenbereiche« ebenfalls nicht viel Abwechslung her.

Benzin spielt wie in den Filmen eine wichtige Rolle: Das Magnum Opus säuft Sprit, der nachgefüllt werden muss. Benzinkanister finden sich in Camps oder kleinen Behausungen am Wegesrand. Im Auto lässt sich ein Reservekanister für schlechte Zeiten deponieren. Cool: Volle Kanister können auch als Brandbomben geworfen werden.



Das Gelände lässt sich prima in den Kampf einbinden, indem wir unsere Widersacher von Klippen schubsen oder gegen Felswände brettern lassen.

Das Entwicklerteam lässt sich nicht nur von den »Mad Max«-Kinofilmen, sondern auch von den Arkham-Spielen inspirieren: Max nutzt für den Nahkampf den aus der Batman-Reihe bekannten Freeflow-Combat. Dabei geht es nicht nur ums Austeilen, sondern vor allem auch ums rechtzeitige Kontern. Über den Köpfen der Angreifer erscheinen Symbole, sobald sie zum Angriff ansetzen. Das signalisiert dem Spieler, über die Kontertaste Gegenmaßnahmen einzuleiten. Geübte Spieler schaffen so beeindruckende Komboketten.

Sind die Energieleisten der Gegner weit genug heruntergeprügelt, wird es Zeit für einen Finisher. Im Gegensatz zu den lediglich k.o. geschlagenen Gangstern in den Batman-Spielen, geht es für die Widersacher in Mad Max weit weniger glimpflich aus: Max Rockatansky macht mit Flinte, Speer oder Messer kurzen Prozess.



Kai Schmidt
@GameStar_de



Wenn im Film »Mad Max: Fury Road« etwas gefehlt hat, dann Max' berühmter V8 Interceptor, der ihm dort schon zu Beginn gestohlen wird. Im Spiel läuft es zwar ähnlich für Max, doch baut er sich hier kurzerhand eine neue Karre zusammen, die gleichzeitig Dreh- und Angelpunkt des Spiels ist. Es macht Laune, mit dem aufrüstbaren Auto durch die staubige Wüste zu brettern, um Konvoys aufzureiben oder einfach nur beim Cruisen durch die Sanddünen und Gebirgszüge Spaß zu haben.

Das Auto-Kampfsystem funktioniert in der Previewversion bereits hervorragend, und auch die Kämpfe zu Fuß flutschen dank Freeflow-Combat bestens. Mad Max scheint eine gesunde Mischung aus Just Cause und Batman zu werden – und das ist beileibe keine schlechte Aussicht. Ich bin bloß gespannt, ob das Spiel abseits der Action auch mit ähnlich bizarren Einfällen punkten kann, wie es die Filme tun.



Härter als die Filmvorlage: Die brutalen Finisher passen wunderbar zur dreckigen Atmosphäre des Spiels und wirken sich auf die Altersfreigabe aus: Die ungeschnittene Version erhielt eine USK-Freigabe ab 18 Jahren. Publisher Warner Bros. bestätigte, keine Schnitte vorzunehmen, um die Freigabe zu drücken.

In den Zu-Fuß-Kämpfen wird Mad Max zu Bat Max: Das Spiel nutzt den genialen Freeflow-Combat der Arkham-Reihe.