

Mad Max

# HARTER BURSCHE, ÖDES LAND

Genre: **Action** Publisher: **Warner Bros.** Entwickler: **Avalanche** Termin: **1.9.2015** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**  
 USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **50 Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Auf DVD: Test-Video

**Mad Max brettert und prügelt im Test durch wüste Endzeitkulissen und muss zeigen, ob das Ödland als Spielwelt funktioniert oder seinem Namen alle Ehre macht.** Von Kai Schmidt

Mad Max, das Spiel zur Filmreihe, das aber außer der Prämisse und der Hauptfigur nichts mit den Filmen zu tun hat, legt gleich ordentlich los: Max' innig geliebter V8 Interceptor wird von einer Horde Warboys unter der Führung von Lord Scrotus geklaut und in seine Einzelteile zerlegt. Max schafft es noch, Scrotus eine Kettensäge in den hässlichen Schädel zu rammen, bevor er überwältigt und in der Wüste zurückgelassen wird.

Das Auto kann er sich zwar abschminken, doch unterwegs trifft er den buckligen Mechaniker Chumbucket. Der Kerl hat einige Schrauben locker, erkennt in Max aber seinen Heiland und will ihm helfen, eine neue, bessere Karre zusammenschrauben. Ein Magnum Opus, für das er das Grundgerüst schon in



Die Nahkämpfe sind einfach zu erlernen und machen dank wuchtiger Manöver viel Spaß.

der Garage stehen hat. Die Krux: Den von Max benötigten V8-Motor gibt es nur im von Scrotus' Gefolgschaft beherrschten Gastown. Egal in welcher Inkarnation (Mel Gibson, Tom Hardy oder der etwas generische Spiel-Max), unser Endzeit-Antiheld hat es nie leicht.

### Offene, begrenzte Endzeitwelt

Das Ödland ist eine offene Spielwelt, in der wir allerdings zu Beginn auf die Hälfte der Fläche beschränkt sind. Warum? Das Abenteuer des durchgedrehten Max startet auf dem ausgetrockneten Grund eines ehema-



Das Auto ist die männlichste Waffe der Endzeit: Mit Nitroboost in eine gegnerische Karre zu brettern, ist ungemein befriedigend.

## Deutsche Version

Die deutsche Version von Mad Max ist ungeschnitten und wurde von der USK ab 18 Jahren freigegeben. Eine deutsche Synchronisation hat sich der Publisher gespart: Die Figuren unterhalten sich auf Englisch, teilweise mit australischem Einschlag. Alle Bildschirmtexte sind jedoch ins Deutsche übersetzt, und auch zu den Dialogen gibt es (sehr klein geratene) Untertitel.

ligen Meeres. Dieses sandige, mit toten Korallenriffen und fremdartigen Felsformationen durchsetzte Areal wird nach Norden hin von einer großen Mauer begrenzt. Diese Dockmauer des früheren Hafenbeckens können wir erst nach einiger Spielzeit mit einem besonderen Hilfsmittel überwinden, um den Rest der postapokalyptischen Welt zu erkunden. Ein Ausflug direkt nach Gas-town würde zu Spielbeginn allerdings ohnehin einem digitalen Selbstmord gleichkommen, da wir unsere Spielfigur und unseren fahrbaren Untersatz in der Tradition solcher Spiele wie Just Cause 2 oder Far Cry 4 zunächst mal gehörig aufrüsten müssen. Ohne ordentliche Panzerung und aufgelevelte Fähigkeiten würden uns die bis an die Zähne bewaffneten Gangs, die das Ödland beherrschen, ganz schön den Hintern versohlen. Und so kämpfen wir uns durch die Story, um unser Auto vom fahrbaren Gerippe zu einer wahren Kampfmaschine auszubauen und nebenbei Max' Kampffähigkeiten sowie Ausrüstung zu verbessern.

### Das Auto, die ultimative Waffe

Die Welt von Mad Max ist in fünf große Gebiete unterteilt, über die ebenso viele Warlords herrschen, mit denen wir uns anfreunden müssen. Diese Freundschaften sind Mittel zum Zweck: Im Gegenzug dafür, dass wir die Gebiete von feindlichen Gangs säubern, erhalten wir jeweils einen sicheren Unterschlupf. Dieses Säubern läuft nach der bekannten Formel ab, die wir etwa aus zahlreichen Open-World-Spielen von Ubisoft kennen: In jedem Gebiet gibt es feindliche Camps, die wir ausheben, um den allgemeinen Bedrohungslevel zu senken. Je niedriger die Bedrohungsstufe, desto weniger Gegner



Um Gesundheit aufzufüllen, nuckelt Max an der Feldflasche. Wasser sollte eine seltene Kostbarkeit sein, ist aber gefühlt im Überfluss vorhanden.

patrouillieren die Straßen und desto ungestörter können wir uns bewegen, um die Gegend zu erkunden. Das lohnt sich, denn überall gibt es Orte, an denen wir Schrott finden. Das ist die Währung in der Welt von Mad Max. Schrott brauchen wir, um Max' Ausrüstung zu verbessern und das Auto aufzutunzen. So können wir im Verlauf des Spiels etwa die Beschleunigung steigern, an der Federung schrauben oder sogar Flammenwerfer in unsere Karre einbauen. Eines der wichtigsten Gadgets ist jedoch die Harpune, mit der wir nicht nur Reifen von oder Fahrer aus gegnerischen Fahrzeugen rupfen, sondern auch Verteidigungstürme umreißen, Scharfschützen auf den Boden der Tatsachen holen und verschlossene Eingangstore öffnen, indem wir PS-stark daran ziehen.

### Der Mechaniker an Bord erspart die Werkstatt

Zunächst ist der Kampfeinsatz mit dem Auto etwas gewöhnungsbedürftig und fühlt sich sperrig an, doch je länger wir spielen und je mehr wir unsere Karre ausbauen, desto flotter geht uns alles von der Hand. Kleiner Stolperstein hierbei ist jedoch die Steuerung auf dem PC, die nicht jeden Spielertyp zufriedenstellen wird. So ist es nicht möglich, die Maus zu invertieren, den Analogstick eines Gamepads aber schon. Im Gegenzug lässt sich die Sensitivität der Maus regulieren, während Gamepad-Spieler keine Feinjustie-

rung vornehmen dürfen. Dennoch sollte man das Spiel am besten mit einem Controller spielen, da die Steuerung per Maus und Tastatur zwar frei konfigurierbar ist, man dem etwas sperrigen Kontrollschema aber überdeutlich die Konsolenherkunft anmerkt.

Ungeachtet der merkwürdigen Steuerungsproblemchen wechseln wir im Auto flugs zwischen Harpune, Schrotflinte und Explosivlanzen, peilen gezielt die Schwachstellen der gegnerischen Autos an oder rammen sie mit Nitroboost und verstärkter Front in tausend Stücke. Sollte unsere Karre mal in Mitleidenschaft gezogen werden, suchen wir eine abgelegene Stelle und lassen Chumbucket sein Ding machen. Der bucklige Mechaniker ist immer dabei und kann nicht nur Waffen bedienen, sondern repariert auch Schäden am Magnum Opus. Währenddessen muss sich Max jedoch zu Fuß um etwaige Gefahren kümmern. Kommt eine Horde Widerlinge in motorisierten Mordmaschinen an, kann das haarig werden, denn die Jungs fahren unseren Helden ohne Rücksicht über den Haufen. Immerhin haben sie den Anstand, kurz vor dem Körperkontakt zu hupen, sodass wir schnell aus dem Weg hechten können. Allerdings ist Max' Gesundheit bei wiederholtem Überfahren zügig aufgebraucht. Gut, dass die etwas depperten Wüstenkämpfer aussteigen, sobald wir eine erhöhte oder für Fahrzeuge nicht zugängli-



Via Pausenmenü können wir jederzeit in die Garage wechseln, um Verbesserungen für unser Magnum Opus zu kaufen.



Huuuuuuuu! In den Camps gibt es ziemlich viele Ziplines. Warum? Weil Ziplines automatisch alles besser machen.



Die Explosionen gehören zu den optischen Leckereien des Spiels und werden der Vorlage entsprechend oft eingesetzt.

che Position erreichen. Dann zeigt sich im Faustkampf, wie hart die Burschen wirklich sind – oder wir ballern sie kurzerhand mit der Flinte über den Haufen.

## Camps infiltrieren



Wenn wir ein Camp säubern, bedeutet das immer ordentlich Backenfutter. Subtile oder friedfertige Lösungswege sind bei Mad Max selbstverständlich (und der Vorlage entsprechend) Fehlanzeige. Doch es gibt mehrere Möglichkeiten, in ein Camp hineinzukommen.

### 1. Offene Konfrontation

Wir heizen mit unserem Magnum Opus direkt auf das Camp zu, sprengen die Tanks für die Abwehrlinien und reißen Scharfschützertürme um, bevor wir das Tor einrammen.

### 2. Aus der Ferne

Wir schalten Scharfschützen und Treibstofftanks aus der Ferne mit unserem Gewehr aus, bevor wir mit Vollgas das Tor einrammen und dann der Bande in den Hintern treten.

### 3. Undercover

Wir klauen der Bande ein Auto, lagern es in unserer Heimatfestung ein und kehren dann mit dem »sauberen« Feindauto zum Camp zurück. Die Feinde denken, alles ist okay und öffnen uns das Tor. Dann kommt das böse Erwachen.

## Im Takt der Faustschläge

Der Nahkampf in Mad Max erinnert stark an das Freeflow-Kampfsystem aus den Batman-Spielen: Statt wild drauflos zu prügeln und die Aktionstasten wahllos zu massakrieren, achten wir darauf, zur richtigen Zeit zu kontern und im Takt zu schlagen. So bauen wir Kettenkombos auf, die Max nach einer bestimmten Anzahl gelandeter Treffer in den Wutmodus versetzen. Dann sind seine Aktionen deutlich kraftvoller. Auch Finishing Moves sind möglich: Je nachdem, wie weit wir unsere Spielfigur aufgelevelt haben, können wir am Boden liegende Feinde mit einem Messer bearbeiten oder mitten in der Kombo die Flinte zücken.

Per Gamepad gehen die Kämpfe deutlich besser von der Hand, auch wenn man sich per Maus und Tastatur ebenfalls recht gut zur Wehr setzen kann. Faustkämpfe sind vor allem beim Säubern der Camps wichtig, denn darin erwarten uns kleine Gruppen, die uns den Garaus machen wollen.

Gelegentlich werden die Feinde von einem Kampfschreier aufgepowert, wenn wir dem Typen nicht schnell das Licht ausknipsen.

Und natürlich gibt es auch Bossgegner, die sogenannten Top Dogs, denen wir uns stellen müssen. Sehr ernüchternd: Es gibt lediglich zwei Arten dieser Bosse, die wir jeweils nach dem immer gleichen Schema erledigen. Gerade bei einer Vorlage wie Mad Max wäre da mehr Varianz möglich und auch wichtig gewesen.

## Sand, so weit das Auge reicht

Abwechslung ist ohnehin ein Thema, dem wir uns trotz der hervorragend eingefangenen Endzeit-Atmosphäre nicht verschließen können. Während die Mischung aus Plündern und Kämpfen zunächst ganz spaßig ist, wünschen wir uns mit fortschreitender Spielzeit nichts sehnlicher als abwechslungsreichere Aufgaben. Letztlich läuft es nämlich darauf hinaus, dass wir in jedem Gebiet das Gleiche tun: Immer gleiche Mini-



Um feindliche Befestigungen in der Nähe aufzudecken, schwebt Max per Heißluftballon in die Höhe.



Schade: Auch in solchen abseits des Weges gelegenen Behausungen erwarten uns bloß Gegner.

Aufgaben erfüllen, Camps ausheben und Aussichtspunkte besetzen. Letztere sind das Endzeit-Äquivalent zu den Ubisoft-Funktürmen. Max klettert jedoch nicht auf Türme, sondern besteigt Heißluftballons, um sich einen Überblick zu verschaffen und Symbole auf der Weltkarte aufzudecken. Selbst die übers Land verteilten Wettrennen, in denen wir zum Beispiel mit unters Auto geklebter Zeitbombe antreten müssen, können nicht darüber hinwegtäuschen, dass wir während der gesamten

Spielzeit die gleichen Dinge immer und immer wieder erledigen.

Technisch gibt es mit stabilen 60 fps und detaillierten Texturen eigentlich nichts zu meckern, auch wenn der Framelock nervig ist. Doch gerade in Innenbereichen neigt die Kamera dazu, näher als in den Außenarealen heranzuzoomen, wodurch einige Texturen recht verwaschen wirken. Der Optik hätte generell etwas mehr Abwechslung gut getan: Die Einöde sieht wirklich schick aus (so schick Einöden eben sein können), doch auch wenn wir später vom sandigen Meeresgrund aufs sandige Festland wechseln, bleibt die Umgebung vor allem eins – sandig! Es gibt zwar kuriose Dinge wie riesige, zu Behausungen umfunktionierte Frachtschiffe oder einen unter Wüstensand begrabenen Flughafen zu entdecken, aber trotzdem fehlt der Welt optische Abwechslung – und Leben. Natürlich klingt das bei diesem speziellen Szenario etwas kurios, doch die Welt ist uns einfach zu endzeitlich-steril geraten. Es gibt schlicht keine Behausungen, keine Zeltlager oder kleinen Verstecke, wo wir auf merkwürdige, tragische oder einfach nur skurrile Charaktere treffen, die uns ihre Geschichte erzählen und auf Quests schicken könnten. Klar gibt es Ödland-Bewohner, die uns zum Beispiel Informationen geben, doch das sind einfach austauschbare Polygonfiguren, keine wirklichen Charaktere mit Seele, wie man sie in den Filmen immer wieder sieht. Nein, sobald wir einen anderen Menschen sehen, müssen wir zu 98 Prozent davon ausgehen, dass er uns ans schwarze Leder will. Schade!

#### Survival-Element ohne Survival

Zwar sollen Ressourcen wie Wasser und Nahrung (Gesundheit für Max) oder Benzin rar sein, doch tatsächlich sind sie das nicht. Wer Max entsprechend auflevelt, erhält über spezielle Fertigkeiten mehr Wasser aus den großzügig in der Spielwelt verteilten Brunnen und kann besonders treibstoffsparend durch die Wüste brettern. Nicht, dass das wirklich nötig wäre; Benzinkanister finden sich an jeder Ecke. Während die Banden der Einöde in den »Mad Max«-Filmen um den kostbaren Treib-

## Fotomodus

Mad Max hat einen eingebauten Fotomodus, mit dem wir das Bild jederzeit einfrieren und die virtuelle Kamera frei umherbewegen können. So gelingen tolle Schnappschüsse. Die meisten Bilder dieses Testartikels sind im Fotomodus entstanden.

Außerdem ist es möglich, einen zweiten Controller anzuschließen, um die Kamera von einer anderen Person steuern zu lassen, während man selbst spielt. Das eignet sich gut für spektakuläre Videoclips.

stoff kämpfen, damit sie in ihren Endzeit-Buggys weiter sinnlos durch die Gegend kurven können, ist Benzin im Spiel nur ein Mittel, Türen auf- oder Gegnergruppen wegzusprennen. Klar, das Auto verbraucht trotz Max' Fertigkeiten Sprit. Doch wer ein paar Besorgungen für die Herren der befreundeten Festungen macht, tankt dort bei jedem Besuch auf und bekommt obendrein den Munitionsgurt sowie die Feldflasche aufgefüllt. Kompletzt zur Farce wird das Benzin als Ressource durch die Schnellreisefunktion: Wir können uns jederzeit zu bereits besuchten Heißluftballon-Stationen und den befreundeten Festungen beamen. Komfort in Spielen ist wichtig, doch bei Mad Max verwandeln solche Funktionen die gnadenlose Endzeitatmosphäre in einen Feelgood-Freizeitpark. ★

## MAD MAX

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core i5-650 / Phenom II X4 965  
Geforce GTX 660 / Radeon HD 7870  
6 GB RAM, 32 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i7-3770 / FX-8350  
Geforce GTX 760 / Radeon HD 7970  
8 GB RAM, 32 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- grandiose Wüstenlandschaften
- schicke Sandstürme
- fantastische Explosionseffekte
- sehr druckvoller Sound
- hin und wieder Matschtexturen

### SPIELDESIGN



- wichtiger Autokampf
- zugängliches Faustkampfsystem
- umfangreiches Charactersystem für Mann und Auto
- sehr repetitive Open-World-Mechanik
- verschenktes Ressourcensystem

### BALANCE



- sehr faire Rücksetzpunkte
- Schwierigkeit nimmt kontinuierlich zu
- spätere Gegnercamps äußerst knackig
- Kameraprobleme
- Spieler wird stellenweise zu Nebenmissionen gezwungen

### ATMOSPHÄRE / STORY



- Chumbucket ist sehr unterhaltsam
- Max entspricht charakterlich dem Filmvorbild
- fantastisches Artdesign
- Welt wirkt leblos
- kaum vorhandene Story

### UMFANG



- fünf große Gebiete
- unzählige Nebenmissionen
- optionale Autorennen
- riesige Welt ohne echten Inhalt
- kein Wiederspielwert

### FAZIT

Mad Max fängt den Stil der Vorlage gut ein, verlässt sich aber zu sehr auf Bewährtes und versagt bei der Langzeitmotivation.



Kai Schmidt  
@GameStar\_de

Ich hatte etwa zehn Stunden tierischen Spaß mit Mad Max: im Auto die Welt erkunden, in brachialen Kämpfen Festungen erobern, Figur und Fahrzeug aufpowern, den Bedrohungslevel im ersten Gebiet beinahe auf null senken. Das war richtig cool. Doch als ich dann merkte, dass mich in jedem der Territorien letztlich der gleiche Inhalt erwartet, trat die Ernüchterung ein. Mad Max treibt das Just-Cause-/Ubisoft-Konzept der Open-World-Spielmechanik auf die Spitze und scheitert daran. Wo ich bei Far Cry und Co. wenigstens noch unterschiedliche Vegetationsstufen bis hin zu schneebedeckten Gipfeln entdecken kann, erwarten mich bei Mad Max lediglich mehrere Abstufungen von Sand und ein Müllgebirge. Das mag zwar den anderthalb bis zwei Stunden kurzen Filmen entsprechen, ist mir in einem echt langen Open-World-Spiel, das ohnehin nicht vor Leben pulsiert, aber zu wenig Abwechslung. Es wirkt sogar ermüdend. Und dass ich zudem nicht auf meine Ressourcen achten muss, während ich kreuz und quer durch diese Einöde kurve, verringert meine Motivation, mich mit dem Spiel zu befassen, noch ein wenig mehr. Nicht falsch verstehen: Mad Max ist kein schlechtes Spiel. Es fängt den Charme der Vorlage hervorragend ein, ist dabei aber eintönig, zäh und ein wenig einfalllos.