

Agents of Mayhem

# WAHNSINN OHNE KONZEPT?

Genre: **Action** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **Volition** Termin: **18.8.2017**

**Agents of Mayhem wird ein abgedrehter Open-World-Shooter im abgedrehten Saints-Row-Universum – doch bedeutet abgedreht auch zwangsläufig gut?** Von Kai Schmidt

Die GTA-Parodie Saints Row steht in erster Linie für platten bis grenzdebilen Humor – im positiven Sinne. Scherzhaft bezeichnete Entwickler Volition die Spieler des Titels in einem Interview auch mal als »Agents of Mayhem«, also sozusagen »Chaosbeauftragte«, da sie die offene Spielwelt besonders gerne nutzen, um jede Menge Unsinn

anzustellen. Warum also nicht den ganzen erzählerischen Ballast über Bord werfen, den Humor beibehalten und einen reinen Shooter daraus machen? Das müssen sich die kreativen Köpfe von Volition wohl gedacht haben, als der Startschuss zu Agents of Mayhem fiel. Der Third-Person-Shooter hat eine »G.I. Joe«-hafte Geschichte um den Kampf der Agentengruppe MAYHEM (Multinational Agency for Hunting Evil Masterminds) gegen die böse Organisation LE-GION (League of Evil Gentlemen Intent on

Obliterating Nations), die – natürlich – die Welt zerstören will. Die Story dient aber nur als Aufhänger für ein knallbuntes Dauergeballer voller skurriler Einfälle und platt-pointierter Dialoge. Und zwar immer mit einem Augenmerk darauf, dass in der bonbonfarbenen Comic-Zukunftsversion von Seoul nicht Gut gegen Böse kämpft, sondern sozusagen Chaotisch Böse gegen Rechtschaffen Böse. Moment, Seoul? Ja, richtig: Agents of Mayhem spielt nicht im fiktiven Stilwater, Illinois aus den Saints-Row-Spielen, sondern in einer Comicversion der südkoreanischen Hauptstadt. Doch das tut dem Chaos keinen Abbruch.

## Ein Fall für drei

Wir schlüpfen im Spiel natürlich in die Rolle eines Mayhem-Agenten – andernfalls wäre der Titel ja etwas irreführend. Das heißt, eigentlich schlüpfen wir in die Rollen gleich dreier Mayhem-Agenten, denn ähnlich wie in einem klassischen Japano-Rollenspiel bilden wir eine Party aus drei Figuren, von denen aber jeweils nur der aktive Charakter sicht- und damit spielbar ist. Wechseln können wir jederzeit mit einem simplen Tastendruck – dann wird unser Agent per Beameffekt an Ort und Stelle ausgetauscht (trotz dieser eigentlich idealen



Der Schönling Hollywood ist das öffentliche Gesicht Mayhems und der Allrounder der Truppe.



Legion stellt den spezialisierten Agenten ebenso spezialisierte Schurken entgegen.

Koop-Prämisse bleibt's aber beim reinen Singleplayerspiel). So disponieren wir beispielsweise von der schallgedämpften Pistole des Ex-Yakuza Oni im Handumdrehen zu Rollschuh-Girlie Daisys Minigun um, wenn es die Situation erfordert. Oder besser anders herum, denn in den von uns angespielten Abschnitten war Schleichen definitiv keine Option – vielmehr präsentierte Agents of Mayhem sich uns als chaotische Open-World-Schießbude mit unübersichtlichem Dauergeballer gegen Horden kugelschwammiger Robotergegner. Und gelegentlichen (ebenso schwammigen) Spritztouren in gekaperten oder für die Mission bereitgestellten Autos. Ob die taktische Komponente des Agenten-Switchens also in der fertigen Version eine tatsächliche Funktion hat oder wie in der von uns ausprobierten Demo eher theoretischer Natur bleibt, wird sich noch zeigen müssen.

### Die Truppe vergrößern

Agents of Mayhem erinnert auf den ersten Blick etwas an Helden-Shooter wie Overwatch oder Battleborn: Die ausgeflippt designten Figuren haben Spezialisierungen und lassen sich aufleveln, um Statuswerte zu verbessern. Dabei kann man vor allem im

späteren Spielverlauf etwas den Überblick verlieren, denn es gibt insgesamt zwölf Agenten, die nach und nach zu unserer Truppe hinzustoßen. Das passiert über spezielle Nebenmissionen, die wir in der Open World aktivieren können. Darin übernehmen wir die Kontrolle über die neue Figur und ballern uns durch Horden von Gegnern, bis sich der Charakter schließlich in unsere Agentenmannschaft einreicht. Nehmen wir als Beispiel Braddock: Sie ist eine ehemalige Army-Ausbilderin (Ist es eigentlich Blasphemie, eine Figur nach Chuck Norris' Charakter aus »Missing in Action« zu benennen und ihr nicht mal einen Roundhouse-Kick als Nahkampfmanöver zu spendieren?) und wird in ihrem Einführungsabschnitt von einem ehemaligen Rekruten verfolgt, der in einem Iron-Man-Anzug steckt und uns durch die Stadt scheucht, bis wir ihn und seine Schergen schließlich eliminiert haben. Das gibt uns reichlich Gelegenheit, Braddocks Fähigkeiten eingehend zu testen, um einschätzen zu können, ob sie anschließend zu unserer Standardaufstellung gehören soll.

### Konfuse Action

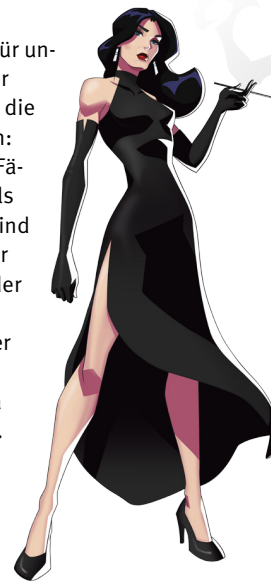
Abgesehen von ihren Statuswerten und ihrer Bewaffnung verfügen die Charaktere noch



Rollschuh-Girlie Daisy gesellt sich erst nach dem Freispielen zu den Agents of Mayhem, bringt aber eine dicke Minigun mit in die Party.

über ein weiteres Kriterium für unsere gedankliche Topliste der coolsten Agents of Mayhem, die nicht im Raster fehlen dürfen: Special-Move und Mayhem-Fähigkeit. Während die Specials noch relativ zurückhaltend sind und uns zum Beispiel Gegner per Harpune heranziehen oder eine Granate werfen lassen, sind die Mayhems fast immer mit bildschirmfüllenden Explosionen verbunden – etwa durch einen Weltraum-Laser. Die Mayhems schienen uns in der angespielten Version (die extra für das Preview-Event erstellt und etwas im Schwierigkeitsgrad gesenkt wurde) ein wenig zu stark und viel zu schnell aufgeladen. Ob sich das in der finalen Version noch ändert, bleibt abzuwarten.

Generell ist die Idee hinter Agents of Mayhem nicht schlecht. Den typischen Brachial-Humor aus den späteren Saints-Row-Teilen zusammen mit ein paar durchgeknallten Charakteren in eine bunte Comic-Open-World zu stecken, kann auf den ersten Blick nur gut sein. Doch bislang spielt sich der Shooter noch zu konfus und beliebig, als dass wir selbst beinhaltenen Saints-Row-Fans mit gutem Gewissen empfehlen könnten, den Titel unbedingt im Auge zu behalten. Hoffentlich tut sich bis zur Veröffentlichung im August noch was! ★



Kai Schmidt  
@GameStar\_de



Es gibt in einem Shooter nichts Schlimmeres, als den Überblick zu verlieren. Das passiert mir eigentlich nur selten, doch in der Demoversion von Agents of Mayhem scheint es zum guten Ton zu gehören. Schade, habe ich doch auch wirklich coole Ansätze entdeckt. So zum Beispiel das jederzeit mögliche Hin- und Herschalten zwischen drei Figuren (man korrigiere mich, aber wirklich oft gab es diese zum Beispiel aus Trine bekannte Mechanik noch nicht in Shootern zu sehen). In der Theorie eröffnet das taktische Möglichkeiten, doch in der Praxis endete jeder Abschnitt der Demoversion in einem wilden Geballer.

Es ist schwierig, anhand einer möglicherweise für das fertige Spiel nicht sehr vorteilhaften Zusammenstellung einiger wild zusammengewürfelter Abschnitte einen fairen Eindruck davon zu bekommen. Deshalb möchte ich an dieser Stelle mein auf richtiges Interesse am zugrundeliegenden Konzept äußern, sage aber gleichzeitig, dass sich noch einiges tun muss, damit aus dem Chaos-Shooter Agents of Mayhem auch ein interessantes Spiel wird.