

## Agents of Mayhem

## HERO-SHOOTER FÜR SOLISTEN

Genre: **Action** Publisher: **Deep Silver** Entwickler: **Volition** Termin: **18.8.2017** Sprache: **Englisch, deutsche Untertitel**  
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **25 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)**

### Die Saints-Row-Entwickler zeigen, dass Hero-Shooter auch für Solisten funktionieren.

Von Manuel Fritsch

Die Anzeigetafel springt auf die 87. Minute. Es steht 2:2 im Derby des FC Rüdeshelm gegen den lokalen Erzfeind. Nur noch ein Tor trennt unsere Mannschaft vom Gewinn der Meisterschaft. Doch genau in diesem Moment bohrt sich ein außerirdisch wirkendes Objekt durch den heiligen Rasen, unterbricht den Angriff unseres Stürmers und fälscht den Ball so ab, dass er in unser eigenes Tor rollt. Wir haben verloren! Wie soll man dann da die Contenance behalten? Bei diesem Anblick stürmt der FC-Fan Ingo »Red Card« Rotkapp das Feld, um die Spielverderber in ihre Schranken zu weisen. Durch seinen schlagkräftigen Einsatz weckt der deutsche Ultra das Interesse der geheimnisvollen Persephone, Anführerin der Geheimorganisation MAYHEM, die den Hooligan daraufhin trotz seiner Unberechenbarkeit rekrutiert.

#### Das dreckige Dutzend

Diese im Zeichentrickstil der 80er-Jahre erzählte Episode aus Agents of Mayhem ist

nur eine der vielen skurrilen Hintergrundgeschichten, die der Shooter der Saints-Row-Entwickler Volition mit einer großen Portion Selbstironie erzählt. Als Spieler schlüpfen wir nach und nach in die Rollen von insgesamt zwölf der Agenten. Da gibt es zum Beispiel den egozentrischen Filmstar »Hollywood«, der sich mit dem Musikproduzenten Kingpin über seine Social-Media-Strategie unterhält. Oder die auf Rache dürstende Ex-Soldatin Braddock, die einen Zigarrenstummel als optischen Peilsender nutzt, um einen Laser-Luftschlag anzufordern. Sie alle ballern sich für MAYHEM durch eine Zukunftsversion von Seoul, um die Superbösewichte von LEGION aufzuhalten. Wer bereits Saint's Row 4 oder den Spinoff Gat out of Hell kennt, weiß, was ihn spielerisch erwartet: überdrehte Open-World-Action mit unnatürlich hohen Sprüngen, unzähligen Collectibles, massig Nebenmissionen sowie Herden von Gegnern. Der Clou ist jedoch, wie unterschiedlich die Helden sich spielen.

Während wir als Rockabilly-Dame Daisy mit einem schlimmen Kater die Erlebnisse einer durchzechten Nacht Station für Station rekonstruieren und dabei elegant die Effizienz einer Minigun kennenlernen, befreien

wir als Red Card eine Reihe von gekidnappten Fußballstars oder snipern uns mit der indischen Immunbiologin Rama durch das nächtliche Seoul, auf der Suche nach einem Gegenmittel für eine Epidemie.

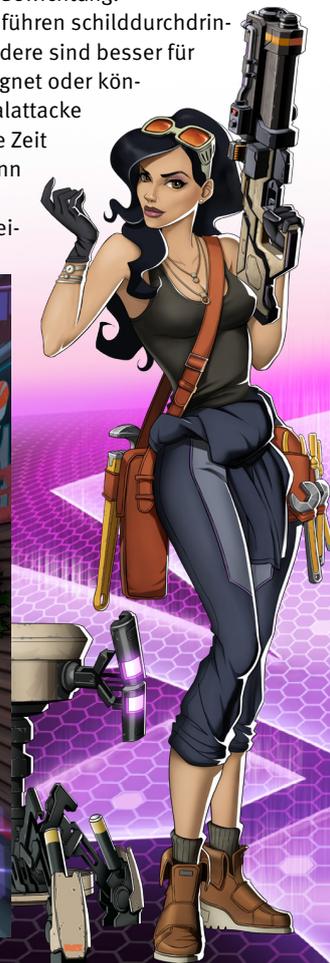
#### Trio Infernal

Außerhalb der Charaktermissionen stellen wir uns für Haupt- und Nebenaufträge aus dem umfangreichen Heldenportfolio ein Team aus drei Figuren für den jeweiligen nächsten Einsatz zusammen. Im Spiel können wir dann auf Tastendruck, auch mitten im Kampf, zwischen diesen drei Charakteren wechseln, um so auf neue Situationen und Feinde reagieren zu können. Dadurch bekommen die unterschiedlichen Fähigkeiten und Waffen sowie eine ausgewogene Teamzusammenstellung eine nicht zu unterschätzende strategische Gewichtung.

Manche Kämpfer führen schilddurchdringende Munition, andere sind besser für den Nahkampf geeignet oder können mit ihrer Spezialattacke alle Feinde für kurze Zeit betäuben. Auch wenn viele der Missionen nach dem immer glei-



Wenn wir eine Relic-Filiale von LEGION-Truppen säubern, spült sie uns Geld aufs Konto.





**Manuel Fritsch**  
@manuspielt

Agents of Mayhem ist genau das, was ich mir von einer Overwatch-Kampagne erwartet hätte: Origin-Stories zu den tollen, bunten Charakteren, die die Spielweisen und Fähigkeiten aufgreifen und mit einer großen Portion Selbstironie und Humor in Szene setzen. Aber Agents of Mayhem braucht den Vergleich zum Blizzard-Multiplayerhit eigentlich gar nicht, es steht auf eigenen Füßen. Auf viele der generischen, sich wie Altlasten anfühlenden Open-World-Überbleibsel (Meteoritensplitter-Collectibles!) hätte ich deswegen gut verzichten können. Die speziellen Freischalt-Missionen der Heldenriege und die toll inszenierten Bösewichte sind spiels- und sehenswert. Der Humor und die animierten Zwischensequenzen machen darüber hinaus einen Besuch im futuristischen Seoul nicht nur für Saints-Row-Veteranen interessant.

chen Schema ablaufen, werden sie durch die Vielzahl an Möglichkeiten und Heldenkombinationen nicht langweilig. Einzig die immer gleich aussehenden gegnerischen Stützpunkte haben uns im Test extrem schnell genervt. Bei Kämpfen im offenen Stadtgebiet sorgen ausweichende Autos, in Panik herumlaufende Passanten, explodierende Hot-Dog-Stände und die als Spielfläche nutzbare Architektur der Umgebung für deutlich dynamischere Action.

### Chaotisches Micromanagement

Das in den Kämpfen unweigerlich ausbrechende Chaos passt zwar gut zum anarchischen Flair des Spiels, die oft fehlende Übersichtlichkeit sorgt aber für Frustmomente. Dank eines in fünfzehn Schritten einstellbaren Schwierigkeitsgrads (je höher, desto mehr Geld und Erfahrungspunkte gibt es) lässt sich diesem Frust zumindest teilweise entgegenwirken. Die Checkpoints in



Der Eingang zur gegnerischen Base ist unter dem Maskottchen einer Fast-Food-Kette versteckt.

den Aufträgen sind immerhin fair gesetzt, so dass wir bei einem Game Over selten viel Fortschritt verlieren.

Nach jeder Mission erhalten die Agenten Erfahrungspunkte, die in die Verbesserung der Charakterwerte investiert werden können und zum Beispiel den Cooldown der Spezialfähigkeiten verkürzen oder ein paar Prozentpunkte mehr Schaden verursachen. Zusätzlich überschüttet uns das Spiel mit Gadgets, die wie Modifikationen funktionieren. Sie ermöglichen es, die Lieblingshelden weiter an unseren Spielstil anzupassen oder sie besser mit anderen Figuren harmonieren zu lassen. Darüber hinaus gibt es noch die Möglichkeit, mit Ressourcen und Geld weitere Technologien, Auto-Baupläne, neue Skins (für Helden und Fahrzeuge) und vieles mehr im hauseigenen Forschungszentrum auszuütern. Für unseren Geschmack haben die Entwickler fast schon zu viele kleinteilige Features implementiert. In den ersten Stunden wird man regelrecht erschlagen mit neuen Informationen, Fähigkeiten, Tutorials und Anpassungsmöglichkeiten. Wer die Muße (und die Geduld) dafür hat, kann die Action dafür aber sehr individuell an den eigenen Spielstil anpassen.

Volition zeigt mit Agents of Mayhem, dass Hero-Shooter auch ohne Multiplayer-Modus

funktionieren können. Ja, die Sprung- und Kletterpassagen sind manchmal hakelig und das Missions- und Open-World-Design abseits der Kampagnen- und Heldeneinsätze nur Einheitsbrei. Die clevere Agenten-Wechselmechanik, die selbstironische Inszenierung und der Humor lassen uns aber diese Schwächen über weite Strecken vergessen. Immer wieder springen wir mit einer neuen Heldenkombination in die nächste Mission. Schließlich können wir Seoul ja nicht den Typen von LEGION überlassen! ★

## AGENTS OF MAYHEM

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core i3-3240 / AMD FX-4350  
Geforce GTX 750 Ti / Radeon R7 260X  
8 GB RAM, 38 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i5-4670K / AMD Ryzen 5 1600X  
Geforce GTX 1060 / Radeon RX 570  
12 GB RAM, 38 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- lebendiges, farbenfrohes Setting
- abwechslungsreiche Heldenriege
- unterhaltsame Zeichentrick-Sequenzen
- gute, professionelle Synchronsprecher
- vereinzelte Pop-ups, Glitches

### SPIELDESIGN



- Heldenwechsel im Kampf
- individuelle Charaktermissionen
- dumme Gegner-KI
- uninspirierte Nebenmissionen
- sehr kleinteiliges Upgrade-Management

### BALANCE



- 15 Schwierigkeitsgrade
- fairen Checkpoint-System
- motivierende Belohnungen
- viele Anpassungsmöglichkeiten an Spielstil
- teilweise chaotische Kämpfe

### ATMOSPHERE / STORY



- nostalgischer TV-Comicserien-Flair
- kreative Bösewichte und Origin-Stories
- humorvolle Funksprüche in Missionen
- Selbstironie
- eigentliche Story sehr dünn

### UMFANG



- rund 50 Story-Missionen
- 12 unterschiedliche Helden
- viele freischaltbare Gadgets & Skins
- versteckte Boni laden zur Stadterkundung ein
- uninspirierte Minispiele

### FAZIT

Hero-Shooter für Singleplayer, der trotz spielerischer Mängel mit einer vielfältigen Heldenriege, toller Kampagne und viel Selbstironie punktet.



Nicht nur die Protagonisten, auch die Bosse und Gegner werden cool in Szene gesetzt.