



Die Kämpfe sind sehr simpel, die Levels sehen alle gleich aus.

Schieß-Schleuder: Kleines Arschloch!

South Park: Snow Day

NICHT ZUM LACHEN

Genre: **Shooter** Publisher: **THQ Nordic** Entwickler: **Question** Termin: **26.3.2024** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **5 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **-**

Das neue South-Park-Spiel verspielt seinen größten Trumpf und entpuppt sich als endloses Herumgeklücke. Von Dennis Zirkler

zufangen scheint. Bei genauerem Hinsehen offenbaren sich jedoch schnell Grenzen.

PASST ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr unbedingt jedes South-Park-Spiel haben müsst.
- ... ihr ein leicht zu lernendes Koop-Spiel sucht.
- ... Murks mit Humor nehmt.

PASST NICHT ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr den typischen Humor der Serie erwartet.
- ... ihr mehrere Stunden Spaß haben wollt.
- ... euch spielerische Qualität wichtig ist

Eine meiner frühesten und lebhaftesten Erinnerungen an South Park stammt aus einem Familienurlaub in den USA Ende der 90er Jahre, als ich in einem Laden eine Kappe mit einem kotzenden Stan Marsh drauf sah. Kurz darauf schwappte die South-Park-Welle auch nach Deutschland. 25 Jahre später steht mit South Park: Snow Day das nächste PC-Spiel zur Serie in den Startlöchern, und die Erwartungen sind hoch. Schließlich haben Der Stab der Wahrheit und Die Rektakuläre Zerreißprobe all die für die Vorlage typischen schrägen und anarchischen Elemente perfekt ins Spiel übertragen.

South Park trifft Left 4 Dead

South Park: Snow Day präsentiert sich als gewagte Abkehr von den zuvor etablierten Rollenspielwurzeln, die Fans der Serie in den letzten beiden Spielen zu schätzen gelernt haben. Stattdessen lädt das Spiel zu einem eisigen Abenteuer in einer komplett dreidimensionalen Welt ein, in der die berühmte-berüchtigten South-Park-Figuren eine gänzlich neue Spielmechanik erleben: ein Rogue-like-Prügelspiel, dessen Spielmechanik an die Schlachten von Left 4 Dead erinnert, jedoch im South-Park-Setting.

In diesem unerwarteten Szenario hat ein Schneesturm die Kleinstadt South Park fest im Griff, die Schulen sind geschlossen, und das bedeutet: Es ist Zeit für eine epische LARP-Session! Ihr schlüpft erneut in die Rolle des »neuen Kindes« und taucht gemeinsam mit Cartman, Stan, Kenny und Kyle in ein wildes, aber auch sehr kurzes Abenteuer ein. In South Park: Snow Day erwartet euch eine Reise durch eine verschneite 3D-Welt, die auf den ersten Blick die unverwechselbare Atmosphäre der legendären Serie ein-

Wo sind die Details?

Das Spielkonzept setzt auf Teamwork: Mit bis zu drei Freunden – oder alternativ mit dezent doofen KI-Begleitern – kämpft ihr euch durch schlauchige Levels, die sich an bekannten Schauplätzen der Serie orientieren. Allerdings versäumt es das Spiel komplett, diese Locations mit liebevollen Details oder versteckten Anspielungen anzureichern. Generell ist die Präsentation ein Problem des Spiels. Denn im Gegensatz zu den beiden bisherigen Rollenspiel-Hits, die mit ihrem zeitlosen 2D-Charme auch heute noch gut aussehen, wirkt Snow Day mit seiner 3D-Optik eher blass und veraltet.

Simple Optik, simples Spiel

Das Herzstück von South Park: Snow Day – der Kampf gegen unermüdliche Gegnerhorden – offenbart schnell das größte Manko: ein Kampfsystem, das kaum mehr als zweckmäßig ist. Die Steuerung ist aufs Wesentliche reduziert, nämlich Nahkampfangriffe, Fernkampffaktionen und Ausweichmanöver. Ein Hauch von Dynamik kommt lediglich durch den Einsatz von zwei Fähigkeiten ins Spiel, die vor jedem Level ausge-



wählt werden müssen. Von katapultierenden Furzattacken hin zu Katzenurin, der Feinde einander attackieren lässt. Auch wenn diese Spezialfähigkeiten zwar kurzzeitig für Unterhaltung sorgen, ändert das nichts an der grundsätzlichen Einfachheit und Monotonie der Kämpfe. Der Spielablauf bleibt größtenteils eine zähe Angelegenheit aus endlosem Klicken, sporadischem Einsatz von Fähigkeiten und Ausweichen. Auch die Rogue-lite-Elemente in Form von während der Missionen eingesammelten Upgrades erweisen sich als belanglos. Die Boni fallen so gering aus, dass sie kaum spielerische Veränderungen bewirken und das Gefühl des stumpfen Button-Mashings bestehen bleibt. Egal welche Aufwertungen ihr wählt, die Taktik bleibt in jeder Partie gleich.

Nicht mal für Fans

Selbst für eingefleischte South-Park-Fans bleibt das Spiel in nahezu allen Bereichen hinter den Erwartungen zurück. Zwar ist eine kleine Story vorhanden, die ist jedoch bereits nach fünf kurzen Missionen vollständig auserzählt. Mit echten Mitspielern dauert keine Mission auf dem Standardschwierigkeitsgrad länger als 20 Minuten. Selbst

wenn man sich Zeit lässt, um alle Zwischensequenzen in vollen Zügen zu genießen. Auf technischer Seite wirft South Park: Snow Day ebenfalls Fragen auf. Das Fehlen dedizierter Server bei der Spielsuche führte in meinen Multiplayer-Partien regelmäßig zu gravierenden Verzögerungen. Diese Lags waren so schlimm, dass Angriffsanimationen und Soundeffekte teilweise gar nicht wiedergegeben wurden. Dazu kommt, dass auch Cheater freie Bahn haben: Auf einschlägigen Seiten finden sich bereits jetzt Trainer, die offenbar problemlos im Multiplayer-Modus genutzt werden können.

Das Todesurteil für ein South-Park-Spiel ist aber, dass sich die Zahl der echten Lacher trotz der Beteiligung der Originalsprecher der Serie an einer Hand abzählen lässt. Die Highlights beschränken sich hier auf zwei Zwischensequenzen am Anfang und Ende des Spiels, die beide im vertrauten 2D-Stil der Serie gehalten sind. Zu guter Letzt vermarktet Publisher THQ bereits zum Launch einen Season Pass für 25 Euro, der preislich somit fast an das Grundspiel heranreicht. Die darin enthaltenen Inhalte – ein neuer Spielmodus, zwei neue Waffen und einige kosmetische Gegenstände – erscheinen jedoch so dürrig,



Während der Missionen könnt ihr bei Jimmy Upgrades wählen.

MEINUNG

Dennis Zirkler
@YungWerner



Seit fast fünf Jahren teste ich Spiele für GameStar – und ausgerechnet ein Spiel zu einer meiner Lieblingsserien ist womöglich der schlechteste Titel, den ich jemals testen »durfte«. Dass der markante Humor, der das Herzstück eines South-Park-Spiels sein sollte, nur selten zündet und das Spiel dadurch seinen größten Trumpf verspielt, ärgert mich am meisten. Als Fan hätte ich über die spielerischen Schwächen teilweise hinwegsehen können, wenn Snow Day wie die beiden Rollenspieler wenigstens bis zum Rand mit Easter Eggs vollgepackt wäre. Doch auch das bleibt aus. Stattdessen finde ich mich in einer endlosen Schleife wieder, in der ich mich geistlos durch eintönig weiße Schneelandschaften prügeln. Das war wohl nix, THQ Nordic. Und weil auch das Spiel so verdammt kurz ist, halte ich auch mein Fazit kurz!

dass sie von anderen Herstellern sicherlich und richtigerweise im Rahmen kostenloser Updates angeboten worden wären. ★

SOUTH PARK SNOW DAY

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
i5 3570K / Ryzen 3 1300X GTX 1050 / Radeon RX 470 8 GB RAM, 45 GB Festplatte	i5 8600K / Ryzen 5 3600 GTX 1070 / Radeon RX 5700 16 GB RAM, 45 GB Festplatte

PRÄSENTATION



Intro und Outro im Stil der Serie Originalsprecher auf Englisch und Deutsch einige witzige Sprüche blasse 3D-Grafik Levels ohne Details

SPIELDESIGN



Spezialattacken bringen Humor eintöniges Kampfsystem wenige Gegnertypen uninspirierte Missionsziele kaum Charakterentwicklung

BALANCE



Schwierigkeitsgrade schnell zu meistern Upgrades oft sinnlos technische Schwächen stören die Balance KI-Begleiter nutzlos

ATMOSPHERE / STORY



bekannte Charaktere und Orte Anpassungsmöglichkeit des Helden dünne Story eigene Figur bleibt blass kaum wirklich witzige Momente

UMFANG



Solo- und Koop-Modus fünf kurze Missionen kaum Wiederspielwert jeweils drei Nah- und Fernkampfwaffen nur acht aktive Skills

FAZIT

Uninspiriertes Button-Gemasche, das weder von Humor noch Story gerettet wird. Schade um die South-Park-Lizenz.

