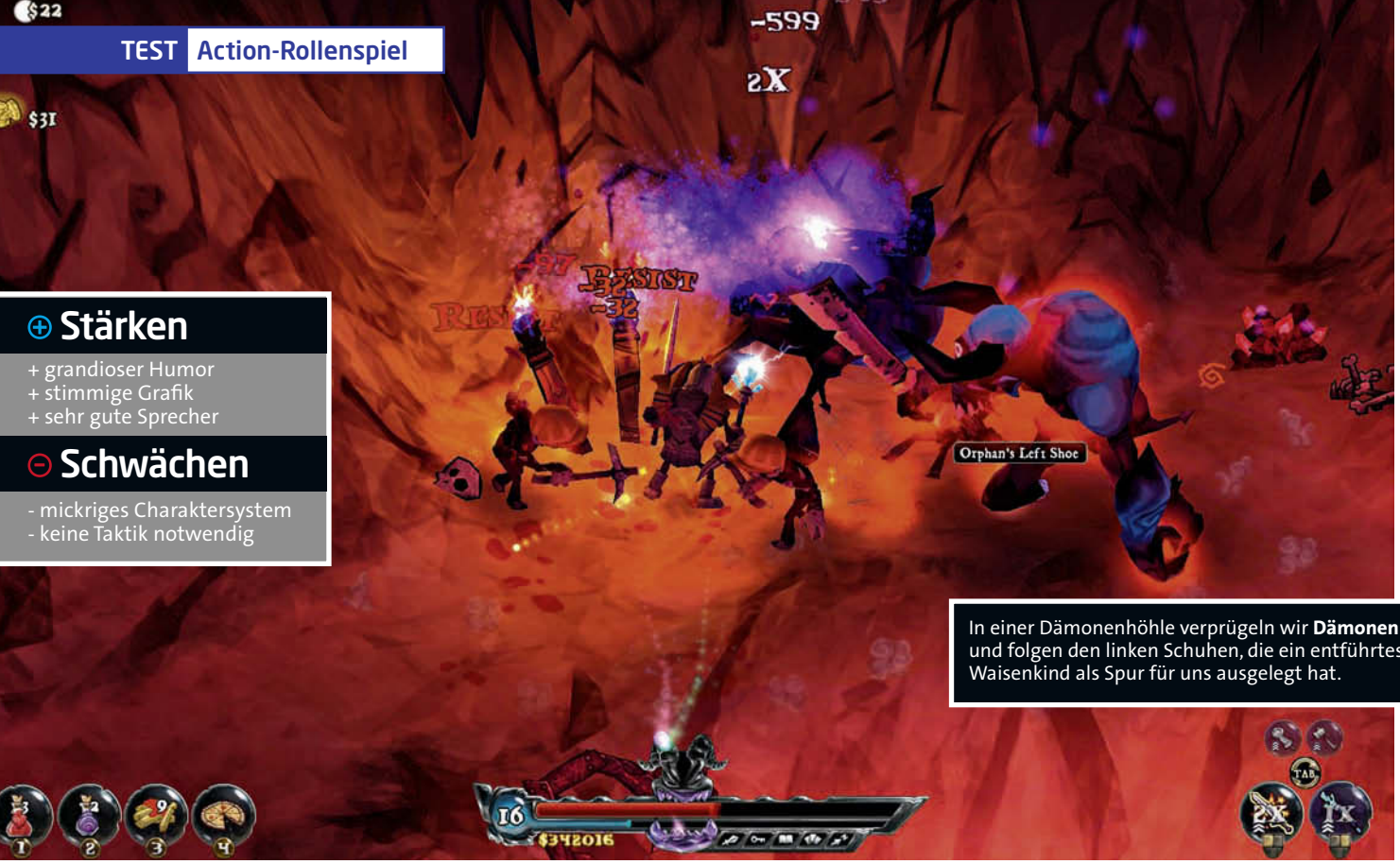


⊕ Stärken

+ grandioser Humor
+ stimmige Grafik
+ sehr gute Sprecher

⊖ Schwächen

- mickriges Charaktersystem
- keine Taktik notwendig

In einer Dämonenhöhle verprügeln wir **Dämonen** und folgen den linken Schuhen, die ein entführtes Waisenkind als Spur für uns ausgelegt hat.

Deathspank

Aus einem reichlich banalen Action-Rollenspiel wird dank des Humors von LucasArts-Legende Ron Gilbert sehr witzige Kurzweil.

Von Petra Schmitz

Genre: **Action-Rollenspiel** Publisher: **Electronic Arts** Entwickler: **Hothead Games (Penny Arcade Adventures, GS 08/08: 63 Punkte)**
Termin: **26.10.2010** Spieler: **1-2** Sprache: **Englisch** Preis: **13 Euro**

GameStar.de: Quicklink: 7172 | Auf DVD: Test-Video

Eine rothaarige Schöne will ein mächtiges Artefakt. Was die rothaarige Schöne mit dem Artefakt vorhat und was das Artefakt überhaupt so mächtig macht? Wurscht! Jedenfalls für den markigen und dezent eingebildeten Helden Deathspank. Der fackelt nicht lange, trabt los, verdrischt Goblins, Feuerdämonen, Riesenspinnen, kleine wie große Orks, streitlustige Einhörner, Schleimknubbel und allerlei weiteres fantastisches Getier. Schlicht, weil es – verflixt nochmal! – sein Job als Held ist, das zu tun, was rothaarige Frauen von ihm verlangen.

Soweit, so untypisch für einen Titel aus dem Genre der Action-Rollenspiele. In denen wird sonst zumindest sehr genau umrissen, was magische Artefakte vermögen (im Regelfall die Welt zerstören). Aber im Action-Rollenspiel, das so heißt wie der Held, nämlich **Deathspank**, ist höchstens die grundlegende Mechanik typisch. Grafik, Handlung, Figuren, Dialoge – das alles erinnert vielmehr an eines der alten und humorigen LucasArts-Adventure. Nicht weiter verwunderlich, wenn man weiß, dass niemand anderes als Ron Gilbert federführend bei der Entwicklung von **Deathspank** war. Wer genau dieser Ron Gilbert ist und was ihn so berühmt macht, steht in unserem Hinter-

Bei Händlern kann man mächtige Einmal-Angriffe wie diesen **Feuerregen** kaufen.

Hintergrund Ron Gilberts Rückkehr

Die Geschichte der Computerspiele kennt ihren eigenen Olymp; dort tummeln sich unter anderem verdiente Designer wie Richard Garriot (**Ultima**), Sid Meier (**Civilization**) oder sogar Peter Molyneux (**Populous**). Auch ein gewisser Ron Gilbert (Jahrgang 1964) würde Ihnen dort über den Weg laufen. Warum? Weil er die Ruhmeshalle der Adventure-Spiele mit Titeln wie **The Secret of Monkey Island**, **Monkey Island 2**, **Maniac Mansion** oder **Zac McKraken** beinahe zur Hälfte im Alleingang gefüllt hat. Und weil seine Spiele zu den (aber-)witzigsten der Spiele-Historie gehören. Obendrein erfand Gilbert das Verben-System, das für rund ein Jahrzehnt zum Standard für die Adventure-Steuerung werden sollte.

Nachdem Ron Gilbert die Regeln der Spielmechanik für Adventure-Titel zementiert hatte, verabschiedete er sich nach **Monkey Island 2** (1991) überraschend von LucasArts. Für einen Großteil der Spieler verschwand er damit von der Bildfläche, tatsächlich wechselte Gilbert aber nur in ein neues Segment: das der Kinderspiele. 1992 war er Mitbegründer des Studios Humongous Entertainment, das in den Folgejahren hochgradig erfolgreiche Serien wie **Putt-Putt** (mit einem sprechenden Auto) oder **Spy Fox** herausbrachte. Mit dem Erlös aus diesen Verkäufen finanzierte Gilbert den Entwickler Cavedog und dessen Strategie-Hit **Total Annihilation** (von Chris Taylor). Als Cavedog im Jahr 2000 den Bach hinunter ging, zog sich Gilbert aus dem Spielegeschäft zurück, hörbar verbittert: »Es macht einfach keinen Spaß mehr. Zu viel in der Spielebranche dreht sich heute um Egos und Geld.«

In diesem Tonfall produzierte Gilbert fortan zwar keine Spiele mehr, wohl aber eines der ersten und lange Zeit renommiertesten Spieleblogs, Grumpy Gamer (zu deutsch etwa »grantiger Spieler«), das für seine Bissigkeit gefürchtet war. Die Rolle als Kommentator verließ Gilbert erst in jüngeren Jahren wieder, um zunächst als Ratgeber für Indie-Spielprojekte wie **Tales of Monkey Island** und **Penny Arcade Adventures** auszuhelfen. Von den **Penny Arcade Adventures**-Machern Hothead Games ließ sich Gilbert schließlich vollends zurück auf die Macherseite ziehen: **Deathspank** ist nach mehr als 15 Jahren das erste Spiel, das Ron Gilbert wieder als Kreativchef verantwortet.

Die Liaison mit Hothead ist allerdings schon wieder vorbei: Im September verließ Gilbert das Studio und reichte einem seiner ehemaligen LucasArts-Kollegen die Hand. Inzwischen arbeitet er bei Double Fine mit Tim Schafer (**Psychonauts**) an einem neuen Projekt. PCL / CS

Ron Gilbert ist der »Grumpy Gamer«.

grundkasten auf dieser Seite. So viel indes schon mal vorweg: Ohne Gilbert wären **Monkey Island** & Co. nur halb so lustig und aberwitzig geworden, wie sie es letztendlich waren und noch immer sind.

Der Humor ist dann auch das Herausstellungsmerkmal von **Deathspank**. Er manifestiert sich in den herrlich kruden bis sinnbefreiten, aber blöderweise nur englischen Dialogen. Hier mal ein kurzer von uns übersetzt: »Herrje, es ist ganz schön schwierig, diese Waisenkinder aufzuspüren!« – »Aber wenn ich dir helfen würde, würdest du nichts dabei lernen.« – »Och, das wäre völlig okay für mich.« Teils steckt der Witz auch in den Quests. So soll der Held etwa bestimmte Monster mit einem eigens dafür konstruierten Hammer so lange auf den Kopf hauen, bis die Viecher sich erleichtern. Ein örtlicher Bauer braucht nämlich einen speziellen Dünger für seine Kirschbäume. Oder eines der vermissten Waisenkinder hat eine Spur gelegt, damit Deathspank es aufspüren kann. Die Spur besteht nicht aus Brotkrumen oder Papierschnipseln, sondern ausschließlich aus linken Schuhen. Aschenputtel lässt grüßen. Selbst die Gegenstände, die Deathspank bei seinen Abenteuern findet, tragen nicht selten absurde oder komplett übertriebene Namen wie »Fist of Mega Bashing« (Faust des Megaschlags) oder »Functional Gloves of Function« (Funktionale Handschuhe der Funktion).

Funktionieren: die funktionalen Handschuhe der Funktion.

Die Aufgaben in **Deathspank** reduzieren sich in vielen Fällen auf das Abmurksen von fantastischem Viehzeug, um an irgendeinen Gegenstand zu kommen, den irgendein Bewohner der Welt dringend benötigt. Manchmal gibt's aber auch kleinere Rätsel. So will eine Hexe rote Dämonenhörner haben, Deathspank findet jedoch nur weiße. Wie gut, dass ein kleines Kräutermädchen rote Farbe im Angebot hat. Die Hörner in die Farbe getunkt und zack – die Quests ist erledigt. Wer nicht von allein auf die Lösung kommt, darf Hinweise im Quest-Journal freischalten. Für jede Aufgabe gibt es drei Tipps. Und für jeden Tipp benötigt der Held einen Glückskeks. Glückskekssigerweise liegen die Überraschungsplätzchen überall in den Levels verstreut.

Abgesehen vom überall herausquellenden Humor bleibt **Deathspank** ein relativ simples Spielchen. Eine richtige Heldenentwicklung wie in anderen Genre-Vertretern fehlt. Bei einem Levelaufstieg lässt sich lediglich aus maximal drei Karten wählen, die Deathspank etwa schneller laufen oder härter zuhauen lassen. Eine Spezialisierung auf Magie oder Fernkampf? Pustekuchen! Apropos »Fernkampf«: Es gibt zwar auch Distanzwaffen wie Armbrüste, aber hauptsächlich findet unser Recke Keulen und Klingen. Einige davon lassen sich durch das Verkloppen von Monstern aufladen, um dann eine

Steam-Pflicht

Deathspank ist nur als Download via Steam zu beziehen. Das Spiel lässt sich mit Kreditkarte oder über einen Bankeinzug bezahlen. Anschließend ist der Titel ans jeweilige Steam-Konto gebunden und kann nicht weiterverkauft werden. Zudem liegt der einzige Speicherstand nicht nur lokal auf dem PC, sondern wird auf den Steam-Servern (in der »Cloud«) gesichert.

Das Charaktersystem beschränkt sich auf **Heldenkarten**, die Deathspank etwa schneller laufen lassen.

»Bashing« bedeutet in der modernen Internetsprache eigentlich, jemanden zu beschimpfen.

Der Held Deathspank kann sich über eine Karte von Klohäuschen zu **Klohäuschen** teleportieren und sich so eine Menge Latscherei ersparen.

besonders mächtige Attacke zu ermöglichen. Diese darf man allerdings nicht gezielt einsetzen, sondern sie entlädt sich automatisch beim nächsten Schlag.

So überschaubar die Heldenentwicklung, so unbefriedigend die Sache mit der Heldenausrüstung – trotz der bekloppten Namen, der teils schrägen Optik und der Masse an Gegenständen. Die meisten Fummel unterscheiden sich nur im Gesundheitsbonus. Deswegen kann man getrost die Funktion aktivieren, mit deren Hilfe sich der Held automatisch die besten Kleidungsstücke anzieht. Lediglich die Waffen muss man ihm dann noch selbst in die Hände drücken.

Deathspank ist eigentlich ein Singleplayer-Spiel, auf das der Entwickler Hothead Games jedoch noch einen blöden Koop-Modus drauf geklatscht hat. Wenn ein Xbox-360-Gamepad an den PC angeschlossen wird, teleportiert sich der Zauberer Sparkles an die Seite des Helden. Sparkles levelt nicht, Sparkles hat kein eigenes Inventar, Sparkles kann nur mitkämpfen und heilen. Mitkämpfen und heilen ist so schlecht nun nicht, vor allem, weil das Spiel zuweilen richtig knackig werden kann, aber eine wirkliche Dauermotivation für einen zweiten Spieler sucht man vergeblich.

Passend zum absurden Humor von **Deathspank** präsentiert sich die Grafik. Sie bewegen sich durch einen überzeichneten Comic-Look, in dem viele Objekte lediglich zweidimensional sind und gewollt wie Pappaufsteller wirken. Ein bisschen ärgerlich jedoch, dass der Held Deathspank mit seinen Schultern in Wandschrankdimensionen gerne mal an diesen 2D-Büschen oder -Häusern hängen bleibt oder dass Bäume die Sicht versperren. Einen Ausblend-Effekt kennt das Spiel nicht. Passend auch die Sounduntermalung, selbst wenn die gutgelaunte Dudelmusik zu viele Schleifen zieht und nach ein paar Stunden zu nerven beginnt. Dafür entschädigen aber die prima vertonten (englischen) Dialoge. Der Held Deathspank spricht herrlich hochnäsig, die rothaarige Schöne herrlich gelangweilt und die Bösewichter klingen herrlich bösewichtig. Das Action-Rollenspiel mag in Sachen Rollenspiel nicht das Gelbe vom Ei sein, aber der Rest stimmt. Für den läppischen Preis von 13 Euro mehr als lohnend. PET

Der Witz rettet's

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Deathspank als Action-Rollenspiel zu bezeichnen? Gewagt! Dafür fehlt einfach zu viel von den Kerndisziplinen des Genres. Allein das so wichtige Charaktersystem ist ein schlechter Witz. Womit wir aber auch schon bei der großen Stärke des Spiels sind: Der Witz stimmt, er hebt Deathspank aus der Masse heraus. Ich freue mich jedenfalls schon auf die PC-Version des Nachfolgers Deathspank: Thongs of Virtue. Den gibt's bisher nur für Xbox Live Arcade.

Für die **Schatztruhen** braucht Deathspank in der Regel einen Schlüssel (Questbelohnung).

TERMIN 26.10.2010 PREIS 13 Euro USK ab 12 Jahren

Deathspank

Actionspiel

Publisher	Electronic Arts
Entwickler	Hothead Games
Sprache	Englisch
Ausstattung	- (Download)
Kopierschutz	Steam

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Koop (2) SPIELTYPEN an einem PC DEDICATED SERVER Nein SERVERSUCHE – MULTIPLAYER-SPASS 4 Stunden
WERTUNG Mangelhaft

»Koop-Modus ohne Motivation für den zweiten Spieler.«

GRAFIK 6/10
- ⊕ schräge Comic-Grafik
- ⊕ abwechslungsreiche Landschaften
- ⊖ sich wiederholende Objekte ⊖ kein Ausblend-Effekt

SOUND 7/10
- ⊕ gute englische Sprecher ⊕ knuffige und puffige Sound-Effekte ⊕ gut gelaunte Dudelmusik ... ⊖ ... die nach einer Weile nervt ⊖ keine deutsche Übersetzung

BALANCE 9/10
- ⊕ drei frei einstellbare Schwierigkeitsgrade
- ⊕ Tipps für Quests
- ⊖ an wenigen Stellen arg schwierig

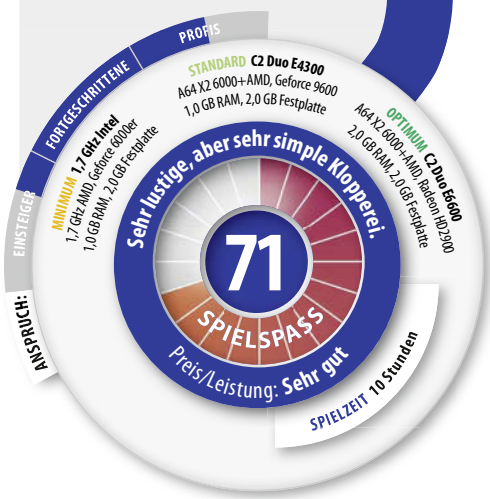
ATMOSPHÄRE 10/10
- ⊕ absurder Humor in Wort und Bild
- ⊕ überdrehte Welt mit schrägen Figuren
- ⊕ herrlich blödsinnige Aufgaben

BEDIENUNG 8/10
- ⊕ zoombare Kamera
- ⊕ schnelles Reisen über Klohäuschen
- ⊖ kein freies Speichern

UMFANG 7/10
- ⊕ lange Einzelspieler-Kampagne
- ⊕ viele optionale Aufgaben
- ⊖ kein Wiederspielwert ⊖ blöder Koop-Modus

QUESTS 8/10
- ⊕ teilweise riesige Questfolgen
- ⊕ kleine, gelungene Rätsel
- ⊖ oft stumpfes Vermöbeln von Fantasy-Viehzeug

CHARAKTERSYSTEM 4/10
- ⊕ leicht verständlich
- ⊖ keine Spezialisierungen ⊖ keine Zauberei
- ⊖ keine besonderen Fertigkeiten

KAMPFSYSTEM 5/10
- ⊕ schneller Waffenwechsel
- ⊕ aufladbare Super-Attacken
- ⊖ im Kern nur stumpfes Draufhauen ohne Taktik

ITEMS 7/10
- ⊕ massig schräge Klamotten und Waffen ⊕ viele Tränke
- ⊕ Nahrungsmittel wie Pizza für langsames Heilen
- ⊖ Klamotten oft nur mit Gesundheitsbonus