

Deadpool



Cooler Dialoge, derbe Witze, eine Kamera aus der Hölle und Kämpfe vom Fließband. Bei Deadpool wissen wir nicht, ob wir lachen oder weinen sollen. Von Florian Heider

Genre: **Actionspiel** Publisher: **Activision** Entwickler: **High Moon Studios (Transformers: Kampf um Cybertron, GS 09/10: 75 Punkte)**
Termin: **25.6.2013** Spieler: **einer** Sprache: **Englisch mit deutschen Untertiteln** Preis: **50 Euro**

GameStar.de/Quicklink/8382

Auf DVD: Test-Video

Superhelden gibt es viele. Einige nehmen sich sehr ernst; Batman und Superman kommen uns da spontan in den Sinn. Andere wie Iron Man oder Spiderman hingegen, ertragen ihr Superhelden-Schicksal mit einer gewissen Prise Selbstironie. Und dann gibt es da noch **Deadpool**, der pfeift einfach auf alles. Der gleichnamige Held des Actionspiels ist sich nämlich nicht nur vollständig darüber im Klaren, dass es ihn eigentlich gar nicht gibt, sondern auch felsenfest davon überzeugt, dass sein fiktives Dasein als Comicfigur ein tolles Computerspiel abgeben würde. Also erpresst der Söldner kurzerhand den Entwickler High Moon Studios mit einer ferngesteuerten Bombe. Und so nimmt das herrlich absurde Abenteuer seinen Lauf.

➕ Stärken

- + grandioser Sprecher
- + tolle Zwischensequenzen
- + witziger Hauptdarsteller

➖ Schwächen

- langweilige Kämpfe
- kurze Spielzeit
- überladene Maus- und Tastatursteuerung

Nachdem der sogenannte »Merc with a Mouth« im Vorspann seine Drohung losgeworden ist, warten wir im ersten Level auf den Postboten. Macht Sinn, denn ohne Drehbuch der Story-Autoren natürlich auch keine Geschichte. Zeit genug, um sich mit dem maskierten Antihelden vertraut zu machen und seinen drei Stimmen zu lauschen.

Richtig gelesen, denn der Kerl hat nicht nur Selbstheilungskräfte, die ihn fast unbesiegbarmachen, er hört auch Stimmen, und die machen beim Durchstöbern seines Apartments deutlich auf sich aufmerksam. Während eines Nickerchens auf der Couch wird dann zum Beispiel munter darüber diskutiert, ob die comictypischen Sprechblasen auch dann über Deadpools Kopf erscheinen, wenn er schläft. Dass die Spruch-Mischung aus derben Furzwitzen und dem subtilen Durchbrechen der sogenannten vierten Wand (die imaginäre Grenze zwischen Figur und Zuschauer) tatsächlich funktioniert, hat das Spiel einem Mann zu verdanken: Nolan North. Der Synchronsprecher, der bereits bekannten Figuren wie Desmond Miles in **Assassin's Creed** oder dem Pinguin in **Arkham City** seine Stimme geliehen hat, vertont den Söldner und seine beiden anderen Stimmen mit solcher Hingabe, dass Lachanfalle vorprogrammiert sind. Auf eine deutsche Synchronisation

wurde allerdings verzichtet, immerhin dürfen wir deutsche Untertitel aktivieren.

Wir würden an dieser Stelle gerne ein wenig über die Story erzählen und vielleicht ein paar Details über den bösen Plan des Superhurken Mister Sinister verraten, aber just als wir im Spiel mehr darüber erfahren, langweilt sich Deadpool fürchterlich und hört gar nicht mehr hin. Eine epische Geschichte bekommen wir also nicht serviert,

stattdessen ungehobelte, aber auch sehr witzige Gags am Fließband und Gastauftritte anderer Comichelden wie Psylocke oder Wolverine von den X-Men.

Wer dem haarigen Zwerg mit den Adamantium-Klauen schon immer mal 'ne halbe Tonne saftiger Ohrfeigen verpassen wollte, hat also endlich Gelegenheit dazu.

Wolverine-Watschen

Wo kaufen?

Deadpool wird ausschließlich über Valves Online-Plattform Steam vertrieben, eine Packungsversion gibt es nicht. Einmal aktiviert ist das Spiel dauerhaft mit Ihrem Konto verknüpft, kann also nicht mehr weiterverkauft werden.

Der furzende Superheld

Florian Heider
Trainee
flo@gamestar.de

Hatte ich mit Deadpool Spaß? Oh, ja. Würde ich Deadpool nochmal spielen? Oh, nein. So sehr ich auch über die vielen Gags gelacht habe, so altbacken wirkt ein Großteil des Leveldesigns, so schnell langweilen die Kämpfe gegen unzählige Gegnerhorden und so verflucht sei die Kameraführung aus den tiefsten Tiefen der Hölle. Besonders ärgerlich: High Moon ist sich des Potenzials ihres Hauptdarstellers zwar durchaus bewusst, weiß aber außerhalb der Dialoge und Zwischensequenzen nicht so richtig was damit anzufangen. So einfallreich und spaßig die guten Level-Momente auch sein mögen, so selten sind sie auch. Deadpool ist kein schlechtes Spiel, aber hier passt ein abgedroschener Satz wie die Faust aufs Auge: Da wäre mehr drin gewesen.



Mit diesen freischaltbaren **20-Pfund-Hämmern** klopfen wir stärkere Gegner schneller ins Nirwana.

Zelda in Deadpool?

Deadpool bietet zahlreiche Verweise auf Kultspiele und -filme. In der Kanalisation stoßen wir beispielsweise auf diesen witzigen Abschnitt.



Weil den Machern das Budget ausgeht, spielen wir dieses Gebiet in bester **8bit-Zelda-Manier**.



In dieser Kiste befindet sich nicht nur ein Schlüssel, sondern auch zuckersüße **Bitmap-Tierchen**.



Bevor wir weiterziehen muss **Deadpool** den Vorfall erst einmal mit den **Entwicklern** klären.

Ebenso kurz wie Deadpools Geduldsfaden fällt übrigens auch die Spielzeit aus. Nach fünf bis sechs Stunden ist das chaotische Abenteuer zu Ende. Ziemlich mager, zumal es auch keinen Multiplayer-, sondern nur den faden Herausforderungs-Modus (Feindwellen stürmen in bereits gespielten Abschnitten auf uns zu) gibt, was den Wiederholungswert kaum erhöht. So kurz das Actionspiel auch sein mag, die Gegnermassen, die wir bis zum Abspann weg-

schnetzeln, hätten auch bequem in einem Titel mit doppelter Spielzeit Platz gefunden. Das Kampfsystem erinnert dabei an eine Mischung aus **DMC** und **Batman: Arkham City**, ohne aber je die Klasse der Vorbilder zu erreichen. Mit zwei Schwertern und Pistolen schlitzen und ballern wir uns durch Gegnerhorden und weichen Angriffen mittels Teleportfunktion aus, um zu kontern.

Letzteres orientiert sich stark an Batmans Arkham-Abenteuer, geht aber dank der miesen Kamera häufig nach hinten los. Wenn wir unsere Sicht nicht ständig per Hand nachjustieren, kriegen wir überhaupt nicht mit, dass ein bestimmter Feind gerade zum Angriff ansetzt. Ebenso nervig: Die kaum variierenden Gegnertypen sind dumm wie drei Stück Butter und stellen höchstens durch ihre Masse (sowohl Größe als auch Anzahl) eine handfeste Bedrohung dar.

Etwas Abwechslung im Kampfalltag bieten zumindest die freischaltbaren Fähigkeiten und Waffen. Um an Sai-Dolche, Schrotflinten und neue Combos zu gelangen, benötigen wir sogenannte DP's. Diese liegen zwar auch im Level verteilt, den Löwenanteil bekommen wir aber von erledigten Schurken. Genretypisch richtet sich die Höhe unserer Ausbeute nach dem Zähler unserer Kombokette. Je mehr Bösewichte wir also ohne Unterbrechung und möglichst kreativ über den Jordan schicken, desto mehr DP's bekommen wir am Ende. Wenig kreativ gibt sich das Leveldesign. **Deadpool** könnte sich ob seiner abgedrehten Inszenierung spielerisch so ziemlich alles erlauben, schmeißt uns aber größtenteils generische Abschnitte wie einen so ähnlich schon etliche Male gespielten Hochhaus-Komplex entgegen. Den Tiefpunkt bilden völlig unpassende, weil aus dem Zusammenhang gerissene Schleicheinlagen und Rätsel, die selbst Hulks Großmutter nach einer Ohrfeige ihres Enkels noch problemlos im Koma lösen könnte. Schade, denn **Deadpool** bietet in seinen lichten Momenten Szenen, die an Einfallsreichtum kaum zu überbieten sind. Etwa wenn ein Ausflug in die Kanalisation (siehe Kasten) ansteht oder der vermeintliche Abspann bereits nach zwei Stunden über den Bildschirm flimmert, weil unser Held glaubt, er habe den Endgegner bereits

besiegt. Das macht Spaß und bleibt im Gedächtnis – kommt aber viel zu selten vor.

Technisch bietet das Actionspiel durchschnittliche Kost. Clippingfehler und spärliche Gegnerdetails trüben den Gesamteindruck, dafür entschädigt **Deadpool** mit coolen Selbstheilungseffekten und dem erstklassigen Sprecher. Wir empfehlen übrigens ein Gamepad. Die schnellen Kämpfe gehen damit viel besser von der Hand als mit der überfrachteten Tastaturbelegung. **FH**

TERMIN 25.6.2013 PREIS 50 Euro USK ab 18 Jahren

Deadpool

Publisher: Activision
Entwickler: High Moon Studios
Sprache: Englisch, Deutsch (nur Text)
Ausstattung: –
Kopierschutz: Steam

GRAFIK

- coole Selbstheilungsanimationen
- witzige Grafikspielereien
- Clipping-Fehler
- wenige Gegnerdetails

SOUND

- fantastische (englische) Sprachausgabe
- gute Waffengeräusche
- passende (Rock-)Musikuntermalung

BALANCE

- drei Schwierigkeitsgrade
- Tutorial-Tipps
- öde Standardkloppereien
- nicht immer fair verteilte Speicherpunkte
- Gegner nur durch Masse fordernd

ATMOSPHÄRE

- herrlich überdrehter Hauptdarsteller
- gelungene Zwischensequenzen
- tolle Inszenierung
- wenig Abwechslung

BEDIENUNG

- gute Gamepad-Steuerung
- häufig Kameraprobleme
- Maus- und Tastatursteuerung überladen
- hakelige Schießereien

UMFANG

- Herausforderungs-Modus
- kurze Spielzeit
- kaum versteckte Extras
- wenig Wiederholungswert

LEVELDESIGN

- abgefahrenes Setting-Ideen ...
- ... die aber zu selten vorkommen
- dämliche Rätsel
- kaum Erkundungsmöglichkeiten

KI

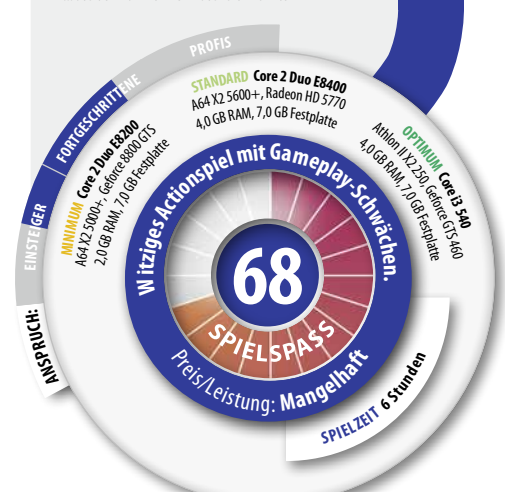
- Gegner benutzen Granaten
- KI dumm und auf Masse programmiert
- unterschiedliche Taktiken nicht nötig

WAFFEN & EXTRAS

- freischaltbare Waffen
- viele Kombo-Möglichkeiten
- viele weitere Upgrades
- keine auffindbaren Extras

HANDLUNG

- hat brillante Momente
- spielt gekonnt mit Klischees
- witzige Cameo-Auftritte
- originelle Prämisse ...
- ... aus der man viel mehr rausholen könnte



Freunde des derben **Humors** kommen bei **Deadpool** definitiv auf ihre Kosten.



Wann hat man schon mal die Chance einen mutierten Kanadier zu ohrfeigen?