

⊕ Stärken

- + perfekte South-Park-Stimmung
- + stilsicherer Serien-Look
- + wendungsreiche Handlung
- + abgedrehte Figuren

⊖ Schwächen

- generell zu leicht
- simples Charaktersystem

Die Schaltzentrale des Kupa Keep Kingdom mit Großmagier Eric und seinen Getreuen.



South Park

Der Stab der Wahrheit

Das Rollenspiel entfaltet die perfekte South-Park-Atmosphäre und glättet seinen Mangel an Tiefgang mit einer Extraportion Charme. Von Michael Graf und Christopher Reimers

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Obsidian (Fallout: New Vegas, GS 12/10: 88 Punkte)**
Termin: **27.3.2014** Spieler: **einer** Sprache: **Englisch, deutsche Untertitel** Preis: **40 Euro**

Weitere Infos auf GameStar.de

Auf DVD: Test-Video

Der beste Beweis dafür, dass man mit einfachen Mitteln viel erreichen kann, heißt **South Park**. Auf den ersten Fernsehblick wirkt die Zeichentrickserie mit ihrer Scherenschnittoptik und ihren schäbigen Effekten wie eine Bastelübung betrunkenen Krabbelgruppenbetreuer. Genauer noch: betrunkenen und perverter Krabbelgruppenbetreuer, denn inhaltlich dominieren widerwärtige Körperflüssigkeitsfontänen, Fluch- und Furfestivals sowie Holzhammerattaken auf Minderheiten, Religionen und bekannte Persönlichkeiten. Kurzum: **South Park** spuckt Moralaposteln nicht ins Gesicht, es erbricht sich mitunter rein. In der radikalen Simpelschale steckt jedoch ein tiefgründiger Humorkern, **South Park** ist nämlich auch zynisch-bisige Gesellschaftskritik, nur eben

nicht nahe an der Schmerzgrenze, sondern so weit darüber hinaus, dass man sie als Grenzposten nur noch durch den Feldstecher am Horizont verschwinden sieht.

Der Erfolg gibt den Machern Matt Stone und Trey Parker Recht, 17 TV-Staffeln und einen Kinofilm hat **South Park** bislang hervorgebracht. Nun folgt mit **Der Stab der Wahrheit** ein weiterer Versuch, diese Faszination in ein Spiel zu verpflanzen. Bislang ging das stets derart schief, dass neben den Ergebnissen selbst **Ride to Hell: Retribution** wie der heilige Designral wirkt. Na ja, zumindest fast. Mit Schauern erinnern wir uns an den Schrott-Shooter **South Park** von 1999 oder das ein Jahr jüngere, aber nicht minder miserable Mochtegern-**Mario Kart** namens **South Park Rally**. Diesmal allerdings, diesmal soll alles besser werden. Nicht umsonst heuerten Parker und Stone für das neue **South Park**-Rollenspiel Obsidian an, den Entwickler von

Knights of the Old Republic 2 sowie **Fallout: New Vegas**. Und nicht umsonst verschob Ubisoft nach der Pleite des Publishers THQ und dem Rechtekauf das Spiel nochmals um mehrere Monate, um ihm den nötigen Feinschliff zu verpassen. Das hat geholfen. Denn obwohl **Der Stab der Wahrheit** weder technisch noch spielerisch Bäume ausreißt, entpuppt es sich als würdige Umsetzung des Brachial-Cartoons. Es ist die Rollenspiel gewordene TV-Episode – und ebenfalls ein Beweis dafür, dass man mit einfachen Mitteln viel erreichen kann. Vor allem viel Lachen.

Auf Erkundungstour durch das **Bergdorf** entdecken wir Schätze und Anspielungen.



Die Begleiter



Butters Der brave Paladin verwandelt sich in den bösen Professor Chaos, der eine zufällig ausgewählte Superkraft loslässt.



Jimmy Der Barde bläst ins Alphorn, um seine Gegner mit dem »braunen Ton« in eine unangenehme Situation zu bringen.



Cartman Der wohlgerundete Großmagier verbrennt alle Widersacher auf dem Schlachtfeld mit flammender Flatulenz.



Stan Mit seinem Laserpointer markiert der Krieger ein Opfer für seinen homosexuellen und ziemlich harmlosen Hund Sparky.



Kyle Der Anwaltssohn ruft eine elfische Bogenschützen-Brigade herbei, die Pfeile auf die Feinde niederhageln lässt.



Kenny Prinzessin Kenny kann ihre Gegner unter anderem mit einer Rattenplage überwältigen. Oder küssen. Oder erschließen.



Steam-Pflicht

South Park wird sowohl im Handel als auch über Steam vertrieben, die Ladenfassung muss ebenfalls über den Valve-Dienst aktiviert werden. Danach dürfen Cartman & Co auch offline abenteuerlich, lassen sich aber nicht mehr weiterverkaufen.

Der Stab der Wahrheit beginnt mit einem Filmchen, gesprochen von Cartman höchstpersönlich. Der wohlgerundete Satansbraten und selbsternannte Magierkönig berichtet von einer Fantasy-Schlacht zwischen Menschen und Dünkelelfen. Die kämpfen um den titelgebenden Zauberstab, der sei-

ten Bekannten, den nächsten coolen Schauplatz. Einen Abstecher nach Kanada etwa inszeniert Obsidian als 16-Bit-Rollenspiel, in der Draufsicht stapfen wir durch ein Pixel-Königreich. Das ist nicht weltbewegend, aber unerwartet und sympathisch. Zweimal treffen wir zudem eine Art Fraktionswahl, die zwar den Handlungsverlauf kaum beeinflusst, den Wiederspielwert aber dezent anhebt. Für deutsche Spieler gibt's nur einen Wermutstropfen: Die komplette Sprachausgabe ist englisch, es erklingen ausschließlich die US-Originalstimmen. Was Fans des Originals erfreut, dürfte des Englischen weniger mächtige South-Parkler erzürnen, zumal die Figuren zuweilen ihre ganz eigene Auffassung von Artikulation haben. M'kay? Immerhin gibt's ordentliche deutsche Untertitel, der grandiose Wortwitz geht in der Übersetzung aber öfters flöten.

Dafür klingt **Der Stab der Wahrheit** nicht nur wie **South Park**, das Rollenspiel sieht auch wie **South Park** aus. Obsidian hat den Stil der Zeichentrickserie perfekt nachempfunden, vom Scherenschnitt-Look über die billig-liebevollen Effekte bis hin zur detaillierten Spielwelt. Letztere ist neben den Kämpfen (dazu gleich mehr) eine der beiden Spielebenen: Aus der Seitenansicht wackeln wir mit unserem originalgetreu (also grottenschlecht) animierten Helden durch das frei begehbare Bergdorf, freuen uns über Serienanspielungen, latschen in Häuser, plaudern mit bekannten Bewohnern. Wobei »plaudern« das falsche Wort ist, unser Held spricht nämlich nicht, stattdessen lauschen wir Monologen und stoßen auch auf die eine oder andere amüsante Nebenquest. Beispielsweise prügeln wir im Auftrag der Bürgermeisterin Obdachlose aus der Stadt, damit **South Park** wieder als, nun ja, freundlicher und sozialer Ort erscheint. Spielerisch sind die Neben- genau wie die Hauptaufträge simpel, meist laufen wir irgendwo hin oder polieren irgendwem die Kauleiste. Rätsel beschränken sich darauf, dass wir »nachdenken«, wo wir welche Taste drücken müssen, um weiterzukommen.

Immerhin gibt's hin und wieder Stellen, an denen wir die Fähigkeiten unseres Helden

Massenhaft originelle Ideen

nem Träger die Kontrolle über das Universum verleiht. Cartman sucht nun nach dem Auserwählten, der alles zum Guten wenden soll. Natürlich meint er damit unseren Helden, und natürlich ist der Fantasy-Klamauk nur ein Kinderspiel, der Stab der Wahrheit nur ein Stöckchen. Doch wie schon die einschlägigen TV-Folgen inszeniert **Der Stab der Wahrheit** die Fantasy-Kulisse stimmig und absolut großartig: Da residiert Cartman mit seinem Gefolge in der Gartenburg, da betreibt der polioergelähmte Jimmy in seinem Elternhaus die Taverne »Zum Kichern den Esel«, da tobt eine apokalyptische Schlacht in den Gängen der Grundschule. Im Spielverlauf entwickelt die Geschichte selbstredend eine absurde Eigendynamik mit Hang zur Katastrophe, wie in jeder guten Fernsehfolge dreht die Handlung ab. Es hat sich offensichtlich gelohnt, dass Obsidian mit den Serienvätern Matt Stone und Trey Parker zusammengearbeitet hat.

Denn auch wenn die Spielmechanik immer gleich bleibt, haben die Entwickler viele originelle Ideen ausgeheckt. In den – samt Nebenquests – rund 25 Spielstunden freuen wir uns immer auf die nächste Absurdität, das nächste Wiedersehen mit al-

In der **Taverne** »Zum Kichernden Esel« suchen wir nach Informationen.



Cartman: Bleib in der Nähe, Sir Saitzack. In der Taverne Zum Kichernden Esel treibt sich der Abschaum von ganz Zaron herum.

Eine der »Superwaffen«: Wir beschwören **Mr. Kim**.



In der Kanalisation treffen wir **Mr. Hankey**, den Weihnachtstot.



Einen Ausflug nach **Kanada** inszeniert Obsidian als 16-Bit-Rollenspiel.



kombinieren müssen. Beispielsweise kann er mit einem Wurfangriff die Scheibe einer Öllampe zertrümmern, um die Funzel anschließend mit einem Furzgeschoss explodieren zu lassen und so den Weg freizuräumen. Später darf sich unser Recke zusätzlich teleportieren und verkleinern, das kommt vor allem in den Hauptquests öfters zum Einsatz. Auch in der offenen Spielwelt erreichen wir in Zwergengestalt und durchs Beamen anderweitig unzugängliche Orte und versteckte Schätze – es gibt viel zu entdecken! Aufmerksame Spielwelt-Erkunder

überhäuft **Der Stab der Wahrheit** geradezu mit Geld und witzigem, aber nutzlosem Kram, der beim Verkauf noch mehr Geld abwirft. Daher können wir auch immer die beste Ausrüstung und massenhaft Heiltränke einkaufen, was spielerischen Anspruch kostet. Selbst auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad stellt uns **South Park** selten vor ernsthafte Probleme. Bestenfalls der eine oder andere Bosskampf wird dann mal knifflig, mit genügend Heiltränken aber alles andere als unschaffbar. So sehr uns das absurde Geschehen als Zuschauer unterhält, so wenig fordert es uns als Spieler.

mit Upgrades aufrüsten, um etwa unserer Stahlrohreule zusätzlichen Elektroschaden zu spendieren. Taktischen Tiefgang erzeugen aber auch die Upgrades nicht, meist liegt auf der Hand, welches das beste ist.

So weit, so wenig Anspruch. Dann müssen's eben die rundenbasierten Kämpfe richten, in denen wir neben unserem Hauptcharakter stets einen von sechs Begleitern befehlen. Der kreuzbrave Paladin Butters etwa heilt uns im Gefecht, Prinzessin (!) Kenny überredet die Gegner mit einem Kuss dazu, sich ihr Mittagessen noch mal durch den Kopf gehen zu lassen. Unseren Kameraden können wir auch während des Kampfes jederzeit auswechseln, er muss dann aber eine Runde aussetzen. Wenn wir an der Reihe sind, dürfen wir mit jedem unserer Charaktere zunächst einen Gegenstand einsetzen (etwa einen Heil- oder Manatrank) und danach entweder normal zuschlagen oder eine Spezialattacke ausführen. Sämtliche Angriffe verbindet **Der Stab der Wahrheit** mit simplen Reaktionsspielchen, wir müssen vorgegebene Tasten drücken. Falls wir das Timing vermasseln, richten wir weniger



Würdige Umsetzung

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Der Stab der Wahrheit ist schwarzhumorig, zynisch, respekt- und geschmacklos, streckenweise sogar widerwärtig, kurzum: ein wahrhaftes, ein würdiges South-Park-Spiel. Zumal Obsidian den Brachialhumor der Serie nicht nur perfekt einfängt, sondern auch noch mit Vielfalt würzt – ich würde mir wünschen, dass sich künftig auch andere Studios derart viele Gedanken über originelle Ideen und Kulissen machen. Ich habe Der Stab der Wahrheit schon allein deshalb mit großer Freude durchgespielt, weil ich wissen wollte, welche Absurdität, welcher Auswuchs mich hinter der nächsten Ecke erwartet. Dass die eigentliche Spielmechanik dabei (abgesehen von ein paar lahmen Quicktime-Events) kaum variiert und ich im Grunde stets dasselbe mache, kann ich verschmerzen. Wer Tiefgang sucht, ist hier eh an der völlig falschen Adresse. Als Rollenspiel nämlich kann Der Stab der Wahrheit wenig. Als South-Park-Spiel kann es alles.

Auch bei der Charakterentwicklung serviert **Der Stab der Wahrheit** Durchschnittskost. Am Anfang bestimmen wir das Aussehen unseres Helden anhand von Frisur- und Klammenschablonen, später wählen wir eine Klasse: Krieger, Magier, Dieb oder, ähem, Jude. Die Heldentypen unterscheiden sich aber nur in ihren fünf Spezialfähigkeiten, die wir mit Levelaufstiegen erwerben und weiter verbessern. Attribute sind Fehlanzeige, durch das Sammeln von Facebook-Freunden schalten wir lediglich Perks frei, etwa mächtigere Distanzangriffe. Zudem lehren uns Cartman & Co. im Kampagnenverlauf vier Furz-»Zauberk«. Nett, aber da wäre mehr Tiefgang drin gewesen, zumal wir uns wegen des generell niedrigen Schwierigkeitsgrades nicht mal über Perks und Ausrüstung spezialisieren müssen. Apropos: Auch die Items lassen zu wünschen übrig. Zwar erbeuten wir regelmäßig Waffen und Rüstungen, doch die unterscheiden sich meist nur im Schadens- oder Schutzwert, originelle Eigenschaften sind selten. Es reicht im Regelfall, einfach den stärksten Prügel und die dickste Klamotte anzulegen. Zwar können wir Waffen und Rüstungen

Timmy und sein Rollstuhl dienen als Schnellreisefunktion.





100 Prozent South Park

Christopher Reimers
Redaktion
redaktion@gamestar.de

Der Stab der Wahrheit ist das erhoffte Fest für South-Park-Liebhaber geworden. Wer bei den TV-Episoden zumindest des Öfteren kichern muss, wird auch hier aus dem Grinsen kaum herauskommen. Spielerisch liefert Obsidian ein solides Rollenspiel ab, dessen Anspruch sich aber sehr in Grenzen hält. Der Fokus liegt eindeutig auf dem Erleben der toll inszenierten und abgedrehten Handlung, garniert mit der Erkundung einer interessanten Umgebung sowie mit erfrischend albernem Rundenkämpfen. Wer mit dem Stil von South Park nichts anfangen kann oder eine spannende Herausforderung sucht, der sollte lieber direkt auf dem Absatz kehrtmachen. Fans hingegen freuen sich über all das, was auch die TV-Serie ausmacht: die skurrile Welt, die schrägen, aber liebenswürdigen Charaktere und der bissige Humor, der vor nichts und niemandem Halt macht. Mehr habe ich vom Stab der Wahrheit auch gar nicht erwartet.

Schaden an oder verfehlen ganz. Das klingt aufgesetzt, erzeugt aber einen angenehm flotten und intuitiven Spielfluss. Herausfordernd sind die Minispiele allerdings nicht, bald drücken wir die Tasten für sämtliche Attacken im Schlaf. Apropos Attacken: Die Spezialfähigkeiten dienen zwar allesamt dazu, bei einem oder mehreren Gegnern Schaden anzurichten, sind aber klasse in-

Jetzt dreht es völlig ab

zeniert und herrlich albern. Als Jude etwa lassen wir durch wildes Tastenhämmern biblische Plagen auf unsere Widersacher hageln. Butters hingegen darf sich in den bösen Professor Chaos verwandeln, dessen vernichtende Superkraft wir per Glücksrad-Klick bestimmen. Und Kenny ruft ein Regenbogeneinhorn herbei – das ihn aufspießt, wenn wir beim Reaktionsspielchen versagen. Es hat Kenny getötet! Das Schwein!

Zensur und Verschiebung

Der Stab der Wahrheit erscheint trotz einheitlicher USK-Freigabe ab 18 Jahren in zwei unterschiedlich stark gekürzten Versionen: Während in der PC-Version lediglich – übrigens europaweit – verfassungsfeindliche Gesten und Symbole zusammen mit kurzen Samples aus Hitlerreden unkenntlich gemacht beziehungsweise komplett ausgetauscht wurden, müssen Konsolenspieler – ebenfalls europaweit – zusätzlich auf einige besonders geschmacklose Minispiele verzichten und sehen stattdessen bissig-zynische Nachrichten der **South Park**-Macher (siehe Bild). Den für den 6. März geplanten Verkaufsstart musste Ubisoft in Deutschland und Österreich allerdings kurzfristig verschieben, offensichtlich hatte man bei der Überarbeitung der deutsche Version ein nicht unkenntlich gemachtes Hakenkreuz übersehen. Eine komplett entschärfte deutschsprachige Version soll laut Ubisoft am 27. März erscheinen.



Auch hier atmet **Der Stab der Wahrheit** mit jeder Pixelpore den Geist von **South Park**.

Taktischen Anspruch darf man dennoch mit der Lupe suchen, mit genügend Heiltränken gewinnen wir selbst Bosskämpfe problemlos. Gut, hin und wieder sollten wir überlegen, welchen Gegner wir angreifen – Elfenpriester sollten wir zuerst umpusten, weil sie andere Spitzohren heilen. Und ja, insbesondere Obermotze haben interessante Spezialfähigkeiten, ein gewisser Politiker etwa ruft CIA-Leibwächter herbei, die ihrerseits eigene Angriffsmanöver auffahren. Vor harte Herausforderungen stellt uns **Der Stab der Wahrheit** dennoch selten, selbst den Endkampf gewinnen wir auf der höchsten Anspruchsstufe einigermaßen bequem. Reguläre Gefechte (also alle, die wir nicht gegen Bosse führen) dürfen wir zudem radikal verkürzen – und zwar mit den Beschwörungen. Wenn wir die zugehörigen Nebenaufträge erfüllt haben, dürfen wir einmal pro Spielkapitel einen bestimmten Charakter als **Final Fantasy**-ähnlichen Schutzengel herbeirufen, der alle Gegner sofort umhaut. Unser Favorit ist Jesus: Der barmherzige Sohn Gottes mäht seine Gegner einfach nieder – mit einem M16-Sturmgewehr.

Einige Kämpfe lassen sich auch umgehen oder zumindest erleichtern. Wer die Welt mit offenen Augen erkundet, entdeckt nämlich nicht nur Schätze und Blödeleien, sondern kann auch die Umgebung einsetzen. Beispielsweise lassen wir per Wurfgeschoss verdächtig schief aufgehängte Lampen auf Elfenköpfe krachen. Oder wir locken die Widersacher mit einem ferngezündeten Leibwind in eine Pfütze, die wir dann per Generator unter Strom setzen. Das geht freilich nur an vorgegebenen Stellen, erlaubt uns aber immer wieder, noch vor dem Kampf alle oder zumindest einzelne Gegner auszuschalten. Die vollen Erfahrungspunkte gibt's dafür trotzdem. Wobei Erfahrung, Talente, Items und Attribute hier sowieso zweitrangig sind. Wer ein komplexes Rollenspiel erwartet, wird hier nicht glücklich. **South Park** Sympathisanten verschmerzen den Mangel an Tiefgang aber locker und genießen die absurden Geschichten. So steht und fällt

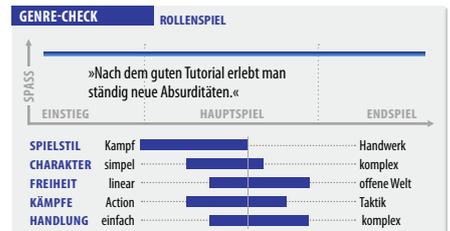
der Spielspaß letztlich mit dem Interesse an Cartmans Chaostruppe. Wer den Brachialhumor der Serie kennt und schätzt, kommt definitiv auf seine Kosten. **GR / CR**

TERMIN 27.3.2014 PREIS 40 Euro USK ab 18 Jahren

South Park
Der Stab der Wahrheit Rollenspiel

Publisher: Ubisoft
Entwickler: Obsidian Entertainment
Sprache: Englisch, deutsche Untertitel
Ausstattung: DVD-Box, 1 DVD

Kopierschutz: Steam



GRAFIK

- perfekt eingängiger, liebevoll umgesetzter Stil
- passende Animationen
- keine beeindruckenden Effekte
- limitiert durch die Vorlage

SOUND

- hervorragende englische Originalsprecher
- gut gewählte Effekte
- passende Musik sorgt für Fantasy-Flair

BALANCE

- drei Schwierigkeitsgrade
- Erkundung und Kampf wechseln sich ab
- einige knackige Bosskämpfe
- generell zu einfach
- Reaktionsspiele auf Dauer anspruchslos

ATMOSPHÄRE

- perfekte South-Park-Stimmung
- steckt voller Witz und Anspielungen
- lebendige und schräge Spielwelt
- viele liebevolle Details

BEDIENUNG

- komfortable Gamepad-Steuerung
- gut mit Maus und Tastatur
- angenehmer Spielfluss
- viele Hilfen
- fummelige »Magie«-Minispiele

UMFANG

- anständige Spielzeit
- komplette Stadt mit begehbaren Häusern
- etwas Wiederholungswert dank Entscheidungen
- wenig spielerische Abwechslung

QUESTS/HANDLUNG

- interessante und skurrile Geschichte(n)
- einige Überraschungen
- viele mehrstufige Nebenaufträge
- Questlösungen durchweg simpel

CHARAKTERSYSTEM

- vier individuelle Klassen
- Facebook-Freunde bringen Perks
- wenige Fähigkeiten
- kaum nennenswerter Tiefgang

KAMPFSYSTEM

- abgedrehte Attacken
- gut integrierte Reaktionsspiele
- Gegner mit Spezialfähigkeiten
- nur zwei eigene Kämpfer
- begrenzte taktische Möglichkeiten

ITEMS

- Aufwertungen für Ausrüstung
- viele kosmetische Gegenstände
- wenig nutzbare Beute
- kaum originelle Gegenstände
- Begleiter nicht ausrüstbar

8/10
10/10
7/10
10/10
9/10
9/10
9/10
6/10
7/10
6/10

81

COMEDY-FEUERWERK MIT EINER PRISE ROLLENSPIEL!

Preis/Leistung: Gut

SPIELZEIT 25 Stunden

ANFORDERUNGEN:

- EINSTIEGER:** A64 X2 300+, 2,0 GB RAM, 5,5 GB Festplatte
- FORTGESCHRITTENE:** CD/DVD E7180 A64 X2 400+, Geforce 9800 GT 2,0 GB RAM, 5,5 GB Festplatte
- STANDARD 2 Duo E4400:** A64 X2 4400+, Geforce 9800 GT 4,0 GB RAM, 5,5 GB Festplatte
- OPTIMUM C Duo E6600:** A10 X2 55+, Geforce GTX 350 4,0 GB RAM, 5,5 GB Festplatte