South Park: Die rektakuläre Zerreißprobe

HELDENHAFTE FURZEINLAGEN

Genre: **Rollenspiel** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Ubisoft San Francisco** Termin: **17.10.2017** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 18 Jahren** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **50 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Nach einem gelungenen Auftritt im Herr-der-Ringe-Setting kehrt das South-Park-Universum erneut in die Gefilde der Videospiele zurück. Dieses Mal dreht sich alles um Superhelden, Zeitreisen, Selfies und Super-Fürze. Von Hannes Rossow

Ein großer Hollywood-Trend der letzten Jahre: Der Superheldenfilm ist wieder da! Aus allen Ecken und Enden strömten und strömen immer noch neue Comic-Adaptionen und Sequels auf die große Leinwand, und auch in der Streaming-Welt von Netflix und Co. setzt man mittlerweile ungeniert auf bekannte und unbekannte (weniger Lizenzgebühren!) Heldengesichter. Kein Wunder also, dass es in South Park: Die rektakuläre Zerreißprobe vor allem um eine Frage geht: Wer kann das lukrativste Superhelden-Franchise aus dem Boden stampfen?

Superhelden statt Herr der Ringe

Mit dem direkten Nachfolger zu South Park: Der Stab der Wahrheit entfernen sich die Entwickler von Game-of-Thrones- und Fantasy-Rollenspiel-Parodien und widmen sich lieber dem Zweikampf von Marvel und DC Comics, beziehungsweise den jeweiligen Kino-Universen der beiden Comic-Verlage. Während sich Eric Cartman mit Coon and Friends nach dem Durchbruch sehnt, haben die Freedom Pals unter Mysterion (alias Kenny) ihre ganz eigenen Pläne. Doch so groß der Setting-Wechsel von Fantasy zu Helden-SciFi auch sein mag, die Nähe zum Vorgänger ist jederzeit zu spüren.

Das liegt vor allem daran, dass die Geschichte von South Park: Die rektakuläre Zerreißprobe noch während der Ereignisse aus Der Stab der Wahrheit einsetzt. Wieso, weshalb und warum die Kinder ihre Holzschwerter gegen Comic-Kostüme tauschen, ist so bekloppt und einfallsreich wie das gesamte Spiel. Wer mag, kann im Internet auf southpark.de auch die einleitende Folge »Franchise Sequel« kostenlos streamen. Aber auch ohne Fantasy-Anleihen bleibt das neueste South-Park-Abenteuer ein Rollenspiel und bedient sich genretypischer Mechaniken. Wir erledigen Quests, sammeln Erfahrungspunkte und steigen langsam im Level auf. Und natürlivh ist es sehr, sehr lustig!

Schreib dir deine eigene Origin Story

Gleich zu Beginn von South Park: Die rektakuläre Zerreißprobe wird uns klargemacht, dass ein echter Superheld eine Entstehungsgeschichte (eine so genannte Origin Story) braucht, einen tragischen Hintergrund, der den Kräften erst eine echte Bedeutung verleiht. Und was könnte einer kindlichen Seele stärker schaden, als die Eltern beim Sex zu erwischen. Aber auch darüber hinaus dreht sich in den ersten Spielstunden alles darum, die eigene Superhelden-Persona aufzubauen. Dabei ist unser Kryptonit, also unsere größte Schwäche (alte Leute, Mädchen, Krabbenmenschen etc.), ebenso wichtig wie das Geschlecht (inklusive Transgender-Option), mit dem wir uns identifizieren.

Mit der Wahl aus über zehn unterschiedlichen Klassen können wir uns einen individuellen Helden anfertigen, der sich seine vier gleichzeitig aktiven Kampf-Fertigkeiten nach und nach aus einem Pool vielfältiger Attacken zusammenstellen darf. Im Gegensatz zu den anderen Kindern, die sich ihre Mächte (außerhalb der Kämpfe) nur einbilden, scheint der Held des Spiels sogar echte Superkräfte zu haben. Denn die Fürze, die wir in South Park: Die rektakuläre Zerreiß-

Elementarangriffe wie Eisattacken sorgen für Statusveränderungen bei den Gegnern.

Die Attacken der einzelnen Klassen dürfen wir üben.

Unser Superhelden-Outfit können wir aus Kostümen zusammenstellen.

Das Intro und die Zwischensequenzen kommen als spärlich animierte Comic-Filmchen daher.

probe durch unsere knallig-bunte Unterhose filtern dürfen, sind richtig nützlich.

Ein Riss in Furz und Zeit

Zwar war es schon in Der Stab der Wahrheit wichtig, wie effizient wir unsere Darmwinde einsetzen, doch dieses Mal entscheidet unser Anus über das Schicksal von ganz South Park. Mit unserem Mentor Morgan Freeman, der im Spiel einen Taco-Laden betreibt, lernen wir unsere besonderen Kräfte zu kontrollieren und richtig einzusetzen. Wer den richtigen Burrito isst und an sich glaubt, kann die Zeit anhalten oder sie sogar zurückdrehen. Und das öffnet Tür und Tor für eine Vielzahl von Möglichkeiten. So können wir Ninjas und Sechstklässler, die uns in Seitengassen auflauern, mit einem gezielten Stinker schon vor dem eigentlichen Gefecht betäuben und dadurch einen Kampfvorteil erlangen. Den Gegnern wird nämlich schlecht, sodass sie mehr damit beschäftigt sind, sich zu erbrechen statt zu kämpfen. Wenn wir eine verschreckte Katze einfangen sollen, können wir mit der richtigen Darmaktivität die Zeit einfrieren und den Stubentiger erwischen, bevor er flüchten kann. Es gibt viele Rätsel in South Park, die sich nur lösen lassen, wenn wir im entscheidenden Moment und an den entscheidenden Stellen pupsen. Doch die Neuerungen von South Park: Die rektakuläre Zerreißprobe erschöpfen sich nicht in furzenden Superhelden, denn an ganz anderer Stelle überrascht das Sequel mit spielerischer Tiefe.

Die Bossgegner im Spiel nehmen schnell absurde Züge an.

Hannes Rossow
@Treibhauskonfekt

Der Vorgänger South Park: Der Stab der Wahrheit gehört für mich zu den schönsten Überraschungen der letzten Jahre. Bis heute glaube ich, dass es keine Videospieladaption gibt, die ihrer Vorlage gerechter wird. Auf dieses Überraschungsmoment kann South Park: Die rektakuläre Zerreißprobe jetzt nicht mehr setzen. Ich hatte hohe Erwartungen und blieb gleichzeitig skeptisch, weil mir das Hollywood-/Superhelden-Thema zu US-spezifisch schien.

Trotzdem gelingt es dem Spiel wunderbar, die unzähligen Themen, die es ansprechen möchte, unter einen Hut zu bekommen und sie mit der spannungsgeladenen Geschichte von Superhelden-Kiddies zu verbinden, die ja eigentlich nur die Belohnung für eine vermisste Katze einstreichen wollen. In Verbindung mit dem überarbeiteten Kampfsystem mausert sich South Park: Die rektakuläre Zerreißprobe zu einem mehr als würdigen Sequel. Unbequemlichkeiten wurden ausgemerzt, seichte Momente mit Spieltiefe gefüllt. Und deswegen ist der Nachfolger auch das etwas bessere Spiel.

Schach für Viertklässler

Einer der größten Kritikpunkte an Der Stab der Wahrheit ist das seichte Kampfsystem, das nur wenig Abwechslung zu bieten hat. Im Nachfolger wurden die rundenbasierten und oftmals starr wirkenden Gefechte durch ein dynamisches Kampfsystem ersetzt, das an Taktik-Rollenspiele erinnert. Zwar gibt es immer noch Runden, doch auf einem Schachbrett-Raster, können wir unsere Helden jetzt auch während der Züge über den Bildschirm wandern lassen, um uns strategisch klug zu positionieren. Die Reichweite von Attacken spielt in den Kämpfen eine wichtige Rolle. Manche Angriffe wirken etwa auf alle Gegner in einer Reihe, andere verlangen zwei Felder Abstand. Und dazu gibt's auch Flächenangriffe und Heilsprüche. Bei mehreren Party-Mitgliedern und Feinden gleichzeitig müs-

Das echte South Park ist allerdings keine Stadt, sondern eins von drei Berghochtälern in Colorado.

sen wir zudem darauf achten, uns nicht die Wege abzuschneiden und Nahkampf-Helden hinter der Front nutzlos warten zu lassen. Auch zu beachten: Viele Statusveränderungen (Feuer!) können auf nebenstehende Charaktere übergreifen. Durch die vielen Möglichkeiten, die Figuren auf dem Schlachtfeld anzuordnen, fühlen sich die Kämpfe stets einzigartig an und entfalten eine strategische Tiefe, die man auf den ersten Blick nicht bei einem Spiel erwartet, in dem Kinder in Luftballons pinkeln, um sie als Giftgranaten zu schleudern.

Ein Haufen Freunde müsst ihr sein

Der große Superhelden-Cast, den South-Park-Fans teilweise schon gut aus der TV-Serie kennen, ist fast vollständig im Spiel vertreten, maximal vier davon (inklusive Spielfigur) sind in der Party. Während Kyle »Der menschliche Drache« Broflovski eher auf Buffs und Schutzzauber setzt, bedient sich der wenig fantasievolle Craig »Super Craig« Tucker roher Gewalt, mit der er seine Gegner aufmischen und über das Schlachtfeld schubsen kann.

Im weiteren Spielverlauf wird das Angebot an Superhelden-Kollegen immer größer, und diese Vielfalt erweist sich nicht nur in den Kämpfen als nützlich. Manche der Figuren lassen sich nämlich auf Knopfdruck herbeirufen, damit sie uns in der Stadt-Oberwelt mit ihren besonderen Fertigkeiten aus der Patsche helfen können. So kann sich Scott »Captain Diabetes« Malkinson mit einem Schluck Saft in einen Hulk-artigen Zuckerschock versetzen, um schwere Gegenstände umzureißen – und dadurch neue Wege zu finden. So öffnet sich die Spielwelt fast schon Metroidvania-artig immer weiter, und man ist motiviert, auch bereits abgegraste Orte immer wieder zu besuchen.

Kleider machen Superhelden

Die Kameradschaftlichkeit ist auch bitter nötig, denn in der Spielwelt von South Park: Die rektakuläre Zerreißprobe wimmelt es nur so von versteckten Rätseln und unzähligen Sammelquests. Es ist immer wichtig, mit offenen Augen durch die Stadt zu laufen und auf verdächtige Risse in der Wand oder lose Kabel zu achten. Denn an diesen Stellen können wir mit dem richtigen Partner oder der passenden Fertigkeit vielleicht eine geheime Truhe entdecken, die neue Kostüme oder mächtige Artefakte enthält.

Letztere sind besondere Gegenstände, mit denen wir unsere DNA erweitern und uns so zusätzlich Boni verleihen, die plakativ mit einer Kraftstufe gekennzeichnet werden. Je höher die Heldenstufe, desto mehr Artefakte lassen sich einbauen. Wer also den richtigen Fidget-Spinner an seine Aminosäuren koppelt, kann beruhigt in die Endgame-Mission einsteigen. Wirklich notwendig ist das Mikromanagement der eigenen Spielfigur allerdings nicht, selbst auf mittlerer Schwierigkeitsstufe reicht es aus, einfach die jeweils stärksten Artefakte anzulegen.

Kleine Spielwelt ganz groß

Aber auch wenn es spielmechanisch jetzt etwas satter zur Sache geht, liegt auch dieses Mal die Stärke des Spiels in der TV-Vorlage. Die Attraktion, endlich selbst in South Park herumzulaufen, mag nicht mehr so groß sein wie noch im ersten Teil, doch das absurde Bergdorf mit seinen bekloppten und oftmals ekelhaften Bewohnern übt die größte Faszination aus. In der eigentlich kleinen Spielwelt verstecken sich nämlich derart viele Details, dass man selbst nach dem Abspann noch Tausende Witze und Anspielungen entdecken kann.

Die Präsentation des Spiels ist überragend (weil sehr nahe am Vorbild), und die

Auch Superhelden brauchen eine Strategie

Anders als der Vorgänger setzt South Park: Die rektakuläre Zerreißprobe nicht auf starre Fronten im JRPG-Stil, sondern auf taktische Schlachtfelder. Ein Netz aus Quadraten am Boden zeigt uns an, wohin wir uns bewegen können und wo die Attacken einschlagen. Das macht die Scharmützel strategischer, da Attacken ins Leere gehen können oder wir uns den Weg verbauen, wenn wir unsere Angriffe nicht im Voraus planen.

Wer Belohnungen möchte, muss in jedem Haus der Stadt per Minispiel einen abseilen.

Grafik trifft den Scherenschnitt-Look des Originals perfekt. Über weite Strecken fühlt sich South Park: Die rektakuläre Zerreißprobe nicht wie ein Videospiel-Spin-off an, sondern wie eine einzige South-Park-Folge, die eben rund 20 Stunden dauert. Dazu tragen auch die Originalsprecher bei, die sowohl in der englischen als auch in der deutschen Fassung die Atmosphäre der Serie aufkommen lassen. Allerdings geht wie im Fernsehen in der Synchronfassung so mancher Witz flöten, der zwangsweise ins Deutsche übertragen werden muss, aber auf englischsprachigen Wortspielereien basiert.

Satire gegen alles und jeden

Die Übersetzungs-Reibungsverluste sind vor allem deswegen so schade, weil der Humor in South Park: Die rektakuläre Zerreißprobe trotz aller spielerischen Fortschritte noch immer der wichtigste Aspekt bleibt. Die Macher haben keine Gelegenheit ausgelassen, um selbst die banalsten Mechaniken mit originellen Ideen und absurden Einfällen aufzuwerten. So ahmt das Spielmenü nicht einfach nur den Look eines Smartphones nach, sondern es ist auch eines. Dann kann es schon einmal passieren, dass wir die Pläne eines Bösewichts als Selfie abfotografieren, das Bild beim Instagram-Klon »Coonstagram« hochladen und anschließend mit unseren Abertausenden Followern teilen.

Die erwartbaren Seitenhiebe auf die üblichen Verdächtigen wie Konsum- und Popkultur gibt es auch in South Park: Die rektakuläre Zerreißprobe an jeder Straßenecke zu finden. Wirklich interessant wird es immer dann, wenn die Autoren politisch werden und ihre satirischen Kommentare in das Spielgeschehen und die Geschichte einfließen lassen. Von Black Lives Matter über Polizeibrutalität, Rassismus und Gender-Fragen widmet sich das Spiel allen größeren Ereignissen und Diskursen der letzten Jahre. Auch zu Donald Trump gibt es natürlich einiges zu sagen. Das Beeindruckende am South-Park-Humor ist und bleibt aber die Tatsache, dass es trotz Blut, Leichen, Sperma, Kot und Sex noch immer eine glaubwürdige Geschichte über einen Haufen naiver (und teils etwas unterbelichteter) Viertklässler bleibt, die zu viel Fantasie haben – und uns damit jede Menge Spaß machen. ★

Gegner aus 20 Jahren South-Park-Geschichte greifen uns immer wieder an.

SOUTH PARK: DIE REKTAKULÄRE ZERREISSPROBE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Intel i5 2400 / AMD FX 4320 Geforce GTX 560 Ti / Radeon HD 7850 2 MB RAM, 6 GB Festplatte	Intel i5 4690K / AMD FX-8350 Geforce GTX 670 / Radeon R9 280 4 GB RAM, 6 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ Look der TV-Serie wird perfekt eingefangen + deutsche Synchronisation + Originalsprecher + detaillierte Nachbildung von South Park + Einfallsreichtum reißt bis zum Schluss nicht ab

SPIELDESIGN

+ taktisches Kampfsystem + vermeidbare Kämpfe gegen Standardgegner + Gefechte werden ständig aufgelockert + Metroidvania-Feeling − Wegfindung oft ungenau

BALANCE

+ drei Schwierigkeitsgrade + Schwierigkeit jederzeit wechselbar + alle Superhelden sind im Kampf nützlich + Checkpoints plus freies Speichern − Bosskämpfe ufern manchmal etwas aus

ATMOSPHÄRE / STORY

+ aberwitziger Humor aus der Serie + wendungsreiche Geschichte + pointierte Dialoge aller NPCs + für Fans gibt es viel zu entdecken + Satire-Rundumschlag zu vielen, vielen Themen

UMFANG

+ 20 Stunden Spielspaß + viele interessante Nebenmissionen + versteckte Geheimnisse + umfangreiches Crafting-System (Tränke, Kostüme etc.) − zu viele Sammel- und Jagdaufgaben

FAZIT

Ein überraschend komplexes Rollenspiel, das eine spannende Geschichte mit bekannt-bösartigem Humor verbindet.

85

Innerhalb von South Park gibt es tatsächlich ein Stadt, das rund 700 Einwohner große Fairplay.