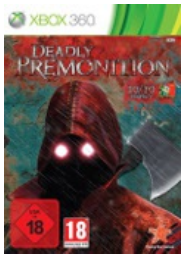
Deadly Premonition

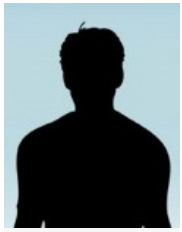


Genre	Action-Adventure
USK	keine Jugendfreigabe (?)
Pädagogisch	ab 18 Jahre

Vertrieb	Rising Star Games
Erscheinungsjahr	2010.11
Systeme	Xbox 360
System im Test	Xbox 360
Kurzbewertung	Horror-Action-Adventure nach Twin Peaks Vorbild



Spielbeschreibung:
200 Millionen Dollar soll den Hersteller Activision Blizzard die Entwicklung eines einzelnen Titels der momentan wohl erfolgreichsten Serie Call of Duty gekostet haben. Schätzungsweise 150 Millionen davon wurden allein für Vertrieb, Marketing und PR aufgewendet. Dimensionen, von denen die Macher von "Deadly Premonition" wohl nur träumen können. Ohne weiteres Aufsehen, ohne groß angelegte Werbekampagne stand ihr Spiel auf einmal zum Budget-Preis in vereinzelten Händlerregalen. Eines jedoch haben Blockbuster wie Call of Duty und Underdogs à la "Deadly Premonition" gemeinsam: Sie polarisieren. Während jeder neue Call-of-Duty-Teil regelmäßig Höchstwertungen seitens der Presse sammelt, monieren viele Spieler fehlende Innovation, das stets gleiche Spielprinzip, überbordenden Patriotismus - und kaufen trotzdem. "Deadly Premonition" hingegen fällt bei den meisten Journalisten durch und sammelt außer ein paar Ausnahmefällen höchstens Negativpreise im Sinne von das "Beste Schlechteste Spiel". Es scheint alles verkehrt zu machen. Von einer kleinen und lebhaften Spielergemeinde wird es aber für genau die Punkte gelobt, die heutzutage so manchem Spiel wie eben auch Call of Duty abhanden gekommen sein mögen: Innovation, Handlung, Charaktere und Charme.



Gruppenleiter
René Gehrmann
Bürgerzentrum Deutz





Doch beginnen wir am Anfang: 2007 wurde Rainy Woods vorgestellt. Die frappierende Ähnlichkeit mit der Kult-Serie Twin Peaks soll Gerüchten zufolge der Anlass zu einer Umstrukturierung gewesen sein - aus Rainy Woods wurde "Deadly Premonition"; nach wie vor mit allgegenwärtigen Gemeinsamkeiten mit Twin Peaks. Der Spieler übernimmt die Rolle des FBI-Agenten Francis York Morgan,

Suche...

Startseite

Spiele
Aktuell
Beurteilungen
Spiele-Dossiers
Tipp der Redaktion
Video-Beurteilungen
Spielesuche

Ratgeber
★ Familie
★ Schule
★ Jugendhilfe
News
Artikel
Dossiers
Praxisprojekte
Aus der Jugendredaktion
Videos
Plattformen
Alterskennzeichen & Jugendschutz
Rechtliche Aspekte
Faszination
Medienwirkung

Service
Wieso Weshalb Warum
Team
Die Spieletester
Die Jugendredaktion
Schirmherrschaft
Unser Angebot
Materialien
Kooperationen
Weitere Projekte
RSS Feeds
Datenschutzerklärung

Suche
Suchbegriff
Suchen

Spielesuche
Spieletitel
Suchen
Erweiterte Suche



welcher in der kleinen amerikanischen Stadt Greenvale den Mord an einer jungen Frau aufklären soll. Schon kurz nach der Ankunft machen dem Spieler seltsam gekrümmte Schattenwesen das Leben schwer und eine axtschwingende vermummte Person im Regenmantel signalisiert ihm, dass er besser nicht weitergehen solle. Aber das ist schließlich seine Aufgabe. Also zieht er mit seinem Alter Ego weiter, auf der Suche nach dem Mörder. "Deadly Premonition" mischt Aspekte von Adventures mit einer offenen Spielwelt und actionlastigen Horrorpassagen, wie sie etwa aus den Resident-Evil- oder Silent-Hill-Spielen bekannt sind. Schritt für Schritt enträtselt der Spieler die Geschehnisse im dauerveregneten und doch idyllischen Städtchen Greenvale, trifft haufenweise skurrile Einwohner und unterhält sich mit seiner Spielfigur.

Pädagogische Beurteilung:

Nennen Sie mich York, jeder nennt mich so
Genauer gesagt unterhält sich die Spielfigur Agent York mit dem Spieler. Inmitten von kuriosen Gestalten wie dem "mysteriösen Kapitalisten" Mr. Stewart, dem Polizisten Thomas, dessen große Schwäche das Backen ist, oder Sigourney, welche ständige Angst um ihren noch warmen Kochtopf verspürt, scheint es vollkommen normal zu sein, dass York so etwas wie einen imaginären Freund hat. York wendet sich also stets an den Spieler - oftmals zur Verwunderung der Einwohner - und tauscht sich mit ihm mal über B-Movies aus den 80ern, mal über die Vorfälle in Greenvale aus. Durch diesen simplen Trick entwickelt sich ein Verhältnis zur Spielfigur - der Charakter wächst ans Herz, man will mehr erfahren.
Neben Agent York wissen aber auch die übrigen Rollen zu überzeugen. Jeder der über 30 ansprechbaren Einwohner scheint interessant, jeder verfügt über eine ihm eigene Geschichte, die meisten von ihnen vergeben kleine Nebenmissionen, dank derer Hintergründe über die Stadt oder den Mord zu erfahren sind. Dem Spieler steht dabei jederzeit frei, was er als nächstes tun möchte. Er kann ohne Umwege die nächste Hauptmission angehen, oder sich beim Angeln, Dartwerfen oder Zigarette rauchen die Zeit vertreiben.

David Lynch lässt grüßen
Die Aufklärung eines Mordes geschieht aber selbstredend nicht durch bloßes Umherstreifen und Müßiggang. Nachts während der Hauptmissionen verändert sich die Stadt und die bereits erwähnten Schattenwesen steigen aus dem Boden auf. Wie in einem Third-Person-Shooter verteidigt sich der Spieler mit Pistolen, Gewehren und Stöcken gegen die Bedrohung. Aber nicht nur diesen düsteren gewalthaltigen Passagen ist die Freigabe ab 18 Jahren geschuldet. Die Handlung rund um einen Ritualmord schwankt beinahe irritierend von absurd-komisch hin zu todernst und richtet sich klar an Erwachsene. Ein detaillierter Versuch Yorks den Tathergang zu rekonstruieren, ist beispielsweise mit der scheinbar unpassendsten leichtfüssig gepfeiften Musik unterlegt. Das Spiel will die Handlung dadurch jedoch nicht verharmlosen, solche häufig vorkommenden Merkmale dienen lediglich der Unterstreichung der Irrationalität und Absurdität der sich entwickelnden Geschichte. Ältere Spieler können dies reflektieren, Jüngere mag es nur verwirren.

Autofahren, rasieren und andere alltägliche Tücken
Das Leben in Greenvale stellt Agent York wie auch dem Spielen noch mehr Hürden in den Weg als nur angsteinflößende Schattenwesen: "Deadly Premonition" ist technisch hoffnungslos veraltet. Harmlos mutet da noch die Notwendigkeit an, regelmäßig die Kleidung zu wechseln, sich zu rasieren, zu schlafen und zu essen. Letzteres hat direkte Auswirkungen auf die Konstitution und Gesundheit des FBI-Agenten. Moderne Spiele verfügen diesbezüglich meist über ein Deckungssystem, durch welches die Spielfigur automatisch geheilt wird.
Die triste und unscharfe Grafik wirkt, als wäre sie für die letzte Konsolengeneration entwickelt worden. Die Steuerung ist vor allem bei den häufigen Autofahrten und Kämpfen extrem schwammig. Auch ist sie wohl der Hauptgrund, wieso für die meisten Spieler schon der einfachste von drei Schwierigkeitsgraden ausreichend sein dürfte - immer wieder kommt es vor, dass man ins Leere trifft oder nicht rechtzeitig ausweichen kann.
Lediglich die Vertonung der englisch sprechenden Charaktere (mit deutschen Untertiteln) sowie die Musikstücke sind gelungen.

Fazit:
Trotz technischer Schwächen hinsichtlich Präsentation und Bedienung kann "Deadly Premonition" überzeugen. Aufgrund der teils ernsthaften und grotesken Atmosphäre gehört das Spiele nicht in die Hände von Kindern und Jugendlichen. Spieler ab 18 Jahren mit einem Hang zum absurden Humor und zu Mystery & Horror hingegen können sich - eine gewisse Leidensfähigkeit vorausgesetzt - auf einen vielfältigen Titel mit einem interessanten wie sympathischen Hauptcharakter freuen.

Weiterempfehlen