

Battle Princess Madelyn

VON GEISTERHUNDEN

Genre: **Jump&Run** Publisher: **Causal Bit Games, Hound Picked Games** Entwickler: **Causal Bit Games** Termin: **6.12.2018** Sprache: **Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **12 Stunden** Preis: **17 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Ist das nun ein Spiel gewordenes Kinderbuch über Gleichberechtigung und Empowerment? Oder doch nur ein Reskin eines Hardcore-Jump&Run-Klassikers?

Von Florian Zandt

Abspannsequenzen sind Balsam für Entwicklerfamilienseelen. Nirgendwo sonst wird in Text und manchmal auch Bild und Ton gezeigt, was den Menschen hinter der Coder-, Grafiker- oder Designermaschine am Herzen liegt, von Danksagungen an Partner bis zu den während der Entstehung des Spiels geborenen Kinder. Battle Princess Madelyn hebt die Wertschätzung des eigenen Nachwuchses auf ein ganz neues Level.

Denn der kreative Input der kleinen Tochter Madelyn des Causal-Bit-Games-Chefs Christopher Obritsch hat genauso viel Gewicht wie sein eigener. Schließlich wäre der Retro-Plattformer ohne ihren Wunsch, auch mal die Heldin spielen zu dürfen, und ihre Faszination für das erste Level von Ghosts 'n Goblins wohl überhaupt nicht entstanden.

Schon der Einstieg ist charmant: Madelyn sitzt im animierten Intro in ihrem Bett und lässt sich von ihrem Großvater Grampy eine Gutenachtgeschichte über die gleichnamige Prinzessin erzählen. Diese steht kurz vor dem Ritterschlag, als eine plötzliche Freisetzung von Magie nicht nur Untote wiederau-



Für die meisten der Standardgegner reichen ein paar Treffer mit eurer Standardwaffe.

ferstehen lässt, sondern auch einen Zauberer auf den Plan ruft, der ihre Familie kidnappt und ihren Hund Fritz in die ewigen Jagdgründe schickt.

Urlaubsgrüße aus der Dialoghöhle

Die grundsätzliche Motivation, in den etwas komplexeren der zwei Spielmodi mit Story und Nebenquests einzutauchen, ist also da. Legt ihr allerdings viel Wert auf anspruchsvolle Aufgaben und eine tiefeschürfende Geschichte, werdet ihr relativ schnell enttäuscht. Kindliche Formulierungen und beinahe schon peinliche Dialoge sind in Maddis Fantasiewelt an der Tagesordnung.



Sobald ihr eure Waffen hochlevelt, erhalten diese teilweise auch neue Fähigkeiten.



Florian Zandt
@zandterbird



Bevor man in die Welt von Battle Princess Madelyn eintaucht, muss man sich eine ernst gemeinte Frage stellen: Genügt es mir, für ein paar Levels, einen neuen Hauptcharakter und neue Waffen, aber das absolut identische Spielprinzip von Ghosts 'n Goblins in der Geldbörse nach Kleingeld zu kramen? Ich jedenfalls kann das mit einem deutlichen »Ja« beantworten.

Denn obwohl das Spiel schwer zugänglich ist und die Steuerung häufiger den Special Move »Gamepad-Biss« als einen simplen Doppelsprung auslöst, kann ich mich dem Charme des Spiels nie lange entziehen. Dafür sorgt nicht nur die absolut wunderhübsche Optik und der famose Soundtrack, sondern auch die Tatsache, dass das Hardcore-Hüpfspiel seine Appetithäppchen immer genau in den richtigen Abständen fallen lässt, damit ich am Ball bleibe.

Außerdem werde ich bei Familienzusammenführungsgeschichten ohnehin schnell schwach – erst recht, wenn ein aufgewecktes Mädchen Palastwachen und gestandenen Rittern zeigt, was Einfallsreichtum und eine sichere Wurfhand bewirken können.



Die Bossgegner sind das absolute Highlight von Battle Princess Madelyn, weil ihr euch immer neue Kniffe einfallen lassen müsst.

Auch die meisten Charaktere, die euch Nebenquests geben, unterscheiden sich nur in ihrem Namen, der Farbe ihrer Pixelklamotten und dem irgendwo verlorenen Gegenstand, den sie gerne wiederhätten.

Sobald ihr euer heimisches Schloss verlasst und euch im ersten Level durch einen mit passend gruseligem Soundtrack unterlegten Friedhof kämpft, ist mit dem kindlichen Charme ohnehin Schluss und ihr greift zu den im Spielverlauf freischaltbaren Waffen. Dazu gehören ein Speer, den ihr von Anfang an mit euch herumtragt, ein Dolch oder ein magisches Schwert. Damit beharkt ihr in klassischer 16-Bit-Manier abwechslungsreiche Gegner, die von Standard-Zombies über Giftkügelchen spuckende Anemonen, untote Gangster-Piranhas bis hin zu von bösen Geistern besessenen Schneemännern reichen. Eine echte Herausforderung stellt aber keiner dieser Standardgegner dar.

Der beste Freund des Menschen

Das wird spätestens ab dem Punkt deutlich, an dem ihr für euren Geisterhund Fritzzy Fähigkeiten freischaltet, die beispielsweise einen gesamten Bildschirm von Gegnern befreien. Das kostet Energie, die ihr wiederum mit dem Erledigen von Monstern auffüllt. Zudem dienen die Widersacher als Geldautomat und Upgrade-Katalysatoren. Denn habt ihr in einer der Sammelquests erst mal den Hammer des Schmieds gefunden, wertet der euch im Tausch gegen Rüstungs- und Wafenkristalle sowie Gold euer Arsenal auf.

Das kommt euch vor allem in den späteren Bosskämpfen zugute, die definitiv das Highlight von Battle Princess Madelyn sind. Die Endgegner sind knackschwer, dafür aber mit viel Liebe zum Detail gestaltet. Die übergroße Skelettwaache, das Tentakelmonster

oder das feuerspuckende Riesen-Wildschwein sind echte Hingucker. Ohnehin ist die Optik ein Augenschmaus, vor allem für Fans von Retro-Plattformern. Abgesehen von den leicht abgehackten Animationen atmet die Welt von Battle Princess Madelyn liebevollen 16-Bit-Chic aus der SNES-Ära.

Knallhart kopiert

Wenn ihr euch für den eher klassischen Arcade-Modus entscheidet, bekommt ihr im Zweifel weniger von der wunderschönen Welt mit – einfach, weil der Schwierigkeitsgradregler von Haus aus auf 11 steht. Das Leveldesign wird umgekrempelt, die Quests und der Fokus auf die Geschichte der Charaktere fällt weg, und neue Ausrüstung bekommt ihr durch zufällige Drops. In diesem Modus kommt Battle Princess Madelyn der Vorlage am nächsten – so nah, dass es fast schon zum Reskin von Capcoms Ritter-Hüpfspiel aus den 80ern wird.

Eines haben allerdings beide Modi gemeinsam: die verbesserungswürdige Hüpfphysik und die mangelhafte Zugänglichkeit. Allzu oft wirken die Hitboxen von Madelyn unglaublich groß, und selbst mit Controller ist die Steuerung hakelig – das ist ärgerlich und frustrierend. Zudem sorgt der fehlende Schwierigkeitsgradregler dafür, dass nicht ganz so fingerfertige Spieler prinzipiell außen vor gelassen werden. Wie man es anders macht, hat das ähnlich gelagerte Celeste mit dem großartigen Assist Mode gezeigt.

Letztendlich ist aber die Kreativdirektion seitens seiner Tochter das, was Obritschs Spiel aus der Masse heraushebt, auch wenn es in der Ausführung an manchen Stellen hakt. Denn obwohl Battle Princess Madelyn die Spielelandschaft nicht bereichert, ist es doch ein herzergreifendes Monument dafür,

dass es für charmante Ideen keinen fünfzigköpfigen Thinktank, sondern manchmal nur ein siebenjähriges Mädchen mit einer Faszination für Retro-Plattformer braucht. ★

BATTLE PRINCESS MADELYN

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 Duo E7400 / Phenom II X3 720
Geforce GTX 770 / Radeon HD 7970
4 GB RAM, 2 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 2500 / FX-6300
Geforce GTX 960 / Radeon R7 260X
8 GB RAM, 2 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- tolle 16-Bit-Optik
- zwei unterschiedliche Soundtracks
- detaillierte Charaktere
- stimmiges Sounddesign
- ruckelige Animationen

SPIELDESIGN



- fordernde Retro-Action
- schlüssiges Upgrade-System
- stellenweise Grind-lastig
- Steuerung selbst mit Controller hakelig
- pingeliges Platforming

BALANCE



- knackiger Schwierigkeitsgrad
- Bossgegner erfordern Taktik
- Fritzzy's Fähigkeiten bereichern Spielfluss
- miese Gegner-KI
- Respawn von Kanonenfutter wird schnell dröge

ATMOSPHÄRE / STORY



- fantasievolle Spielwelten
- charmante Story
- schlüssige Inszenierung
- Diskrepanz zwischen Comic-Gewalt und kindlichem Wortschatz
- Nebenquests zerstören Immersion

UMFANG



- zehn Levels
- geheime Verluste in jedem Level
- elf Bosse und weitere Mini-Bosse
- zwei stark unterschiedliche Spielmodi
- zahlreiche Waffen und Hunde-Fähigkeiten

FAZIT

Ein bockschwerer, aber fairer Retro-Plattformer mit eigenwilligem Charme, der erst im Arcade-Modus richtig Fahrt aufnimmt.

