

In solchen Momenten kommt die Zeitlupenfunktion wie gelegen. Ohne dieses Hilfsmittel wird es schnell unübersichtlich.



My Friend Pedro

BALLERBALLETT MIT BANANE

Genre: **Action** Publisher: **Devolver Digital** Entwickler: **Deadtoast Entertainment** Termin: **20.6.2019** Sprache: **Englisch, Deutsch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **5 Stunden** Preis: **14 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Das skurrile Actionspektakel mischt Elemente aus »The Matrix« und Max Payne mit einem psychedelischen Trip, in dem eine Banane namens Pedro unser bester Freund ist. Hinter Kugelhagel und sprechendem Obst steckt aber mehr, als man zunächst vermutet. Von Florian Zandt

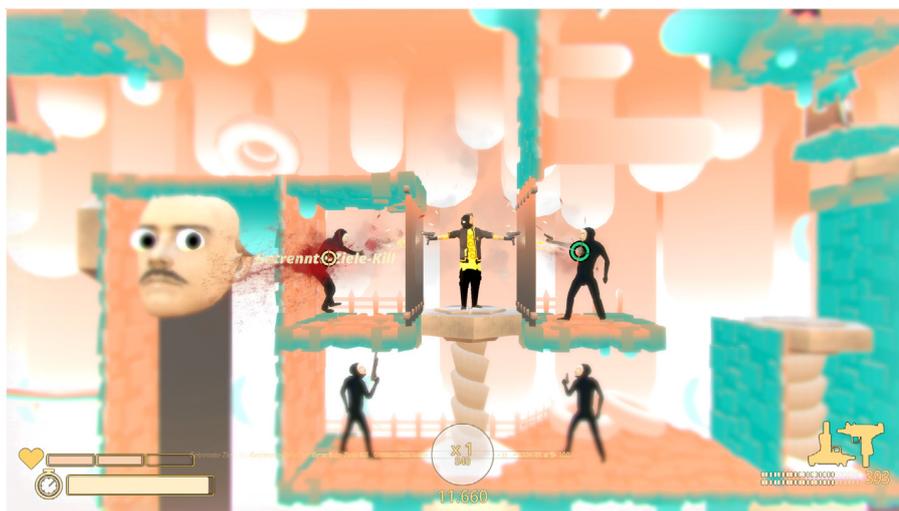
Bananen haben viele positive Eigenschaften. Magnesium, Vitamin C, Ballaststoffe. Eine Vorliebe für schlechte Wortwitze und die Fähigkeit zu fliegen gehören aber definitiv nicht dazu. Außer, die Banane heißt Pedro und ist heimlicher Star in einem abgedrehten Actionspektakel – so wie im passend betitelten My Friend Pedro. Die schwebende Südfrucht ist es auch, die den maskierten Protagonisten aus seinem Dornröschenschlaf weckt. Nur blöd, dass er sich

dafür den Keller eines kannibalistischen Metzgers ausgesucht hat, der von Trainingsanzug tragenden Rentnern bewacht wird. Klingt wirr? Willkommen in Pedros Welt.

Um diesem Schlamassel zu entkommen, müsst ihr dem maskierten Profikiller zur Hand gehen. Zu diesem Zweck vollführt ihr in 40, mal längeren, mal kurzen Levels mit Knarre im Anschlag akrobatische Sprünge, dreht Pirouetten und erledigt Horden von Gegnern auf kunstvolle Weise. Dieser Kugelhagel bietet die Kulisse für eine völlig irre, mit popkulturellen Witzeleien durchzogene Story. Die führt euch vom Keller der Metzgerei über eine Auftragskiller-Jahreshauptversammlung und quatschbunte Fieberträume bis ins Internet, das, wie schon lange vermutet, aus einem riesigen Netzwerk von Röhren besteht – und natürlich steht euch Pedro bei der Suche nach eurem Kidnapper stets mit Rat und Tat zur Seite. Dargestellt wird der psychedelische Trip in seitlich scrollendem 2,5D, wobei die fehlende halbe Dimension in diesem Fall ein Segen ist.

Krawallopas und Internetbeschützer

Könntet ihr den Maskenmann nicht nur nach oben, unten, links und rechts steuern, sondern auch in die Tiefe des Raumes, würde es schnell unübersichtlich werden. In jedem der optisch oft einseitigen, aber mit Sinn



Wenn My Friend Pedro den Irrsinnregler aufdreht, dann mal so richtig. Hallo Halluzinationen!



Florian Zandt
@zandterbird



Seit den ersten Screenshots hatte es mir My Friend Pedro angetan. Vermutlich, weil meine Jugend durch Gun-Fu-Filme von John Woo geprägt war und ich Max Payne seit seinem ersten Neo-Noir-Abenteuer die Treue halte. Kurz: Bullet-Time-Action war für mich immer schon die beste Action. Deswegen rennt der skurrile Sidescroller bei mir offene Türen ein, da er alles bietet, was ich an Actiontiteln liebe: guten Spielfluss, kreativen Einsatz von Hilfsmitteln und natürlich jede Menge Zeitlupengeballer. Da ist es auch nur halb so schlimm, dass die Charaktere zwar mit Liebe zum Detail designt wurden, aber genau wie die restliche Grafik eher altbacken wirken, oder die Bossgegner keine wirkliche charakterliche Tiefe aufweisen. Denn der Kern von My Friend Pedro ist seine ästhetisierte, cartoonige Action, ergänzt durch erstaunlich gut ins Spieldesign integrierte Rätsel und eine herrlich trashige Story – und damit trifft das Bananenballett bei mir voll ins Schwarze.

und Verstand zusammengebauten Levels beharken euch die zahlreichen Gegner in Überzahl von allen möglichen Seiten. Das Charakterdesign ist absichtlich überzeichnet – ob in der Darstellung von Rentner-Gangstern mit Halbglätze, Nerds mit Vollbart und Gaming-Pullis oder den robotischen Internetdienst-Aufpassern, die den Bahnsteig in Richtung Internet bewachen.

Während ihr Schrotflinten und Gewehre beidhändig bedient, dürft ihr Pistolen und Uzis im Akimbo-Stil führen. Mit Drücken und Halten der rechten Maustaste visiert ihr dann getrennte Ziele für jede Hand an, was euch in einem kleinen Ingame-Tutorial beigebracht wird. Setzt ihr zusätzlich die Zeitlupenfunktion des Spiels ein, klappt das auch mehr als gut. Wenn es allerdings hektischer wird, ist die Steuerung manchmal etwas überfordernd. Vor allem dann, wenn ihr die Umgebung mit einbezieht. Ein Beispiel: Ihr düst auf einem Skateboard durch die Gegend, tretet dieses im Sprung gegen den Kopf eines Gegners, landet Pirouetten drehend auf einem Fass und feuert dabei in Zeitlupe zwei Maschinenpistolen in verschiedene Richtungen ab. Klingt in der Theorie ziemlich cool, ist in der Praxis gar nicht so einfach. Dafür bestraft euch das Spiel aber auch nicht, wenn ihr auf der Suche nach dem perfekten Abschuss mal das Zeitliche segnet, denn fair platzierte Checkpoints gibt es reichlich.

Versuchen solltet ihr solche Kunststücke dennoch. Zum einen, weil es maßgeblich zur Ästhetik des Spiels beiträgt. Zum anderen, weil zwar jeder Abschuss Punkte einbringt, sich diese mit verrückten Tricks allerdings



Am Ende jedes Levels bekommt ihr eine Auflistung eurer Punkte und eine Note von S bis C.

multiplizieren und aneinanderreihen lassen – quasi Tony Hawk's Pro Skater mit Kugeln. Am Ende jedes Levels erhaltet ihr eine Punktauswertung, bei der auch die Zeit eine Rolle spielt, sowie eine Bewertung zwischen S und C. Letzteres ist der Standard, die S-Wertung ist für die besten Läufe reserviert. Wenn ihr gut genug seid, landet ihr auf einer Online-Bestenliste. Wer es anspruchsvoller haben möchte, darf zudem jeden absolvierten Level im Menü einzeln anwählen und sich in drei gut ausbalancierten Schwierigkeitsgraden daran versuchen.

Knobelei und Knarren

Unabhängig von den Wettkampf- und Baller-aspekten überzeugt My Friend Pedro allerdings noch auf anderer, unerwarteter Ebene. Obwohl man schon das möglichst trickreiche Ausschalten von Widersachern als Puzzle begreifen kann, haben die Entwickler auch echte Umgebungsrätsel in ihr Spiel eingebaut, die durchaus etwas Geschick erfordern und physikbasiert funktionieren. Um eine verschlossene Tür zu öffnen, müsst ihr beispielsweise einen Hebel von der linken auf die rechte Position schieben. Dafür schließt sich an anderer Stelle der Zugang zum nächsten Levelabschnitt. Um diesen wieder zu öffnen, müsst ihr den Hebel wieder von rechts nach links bugsieren, was nur durch Abpraller oder einen Schuss von der anderen Seite funktioniert. Das ist nur ein einfaches Beispiel für die einfallreichen Rätsel, die nie überfordern und immer schlüssig in den lückenlosen Spielfluss eingebaut sind.

Selbst in den Bosskämpfen, in denen ihr gegen Mechs, Fluggeräte und, ernsthaft, Lieferwägen voller Fleisch antreten müsst, erhält My Friend Pedro diesen Flow aufrecht. Das gelingt dem Spiel auch dank B-Movie-Verzatzstücken wie einer Verfolgungsjagd auf

dem Motorrad – jede Menge Explosionen und Salti inklusive. Weniger spektakulär präsentieren sich Charaktere mit Sprechrollen, die eher uninspiriert daherkommen. Der gruselige Metzger, der leicht trottelige Chef, der Auftragsmörder oder die Herrin des Internets – alles Figuren, denen es an Tiefe fehlt. Dem Kern des Spiels schadet das allerdings nicht. Denn der ist mit seinem Mix aus Action und Puzzle-Platforming nicht nur mechanisch, sondern auch spielerisch ein fröhliches Highlight. ★

MY FRIEND PEDRO

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i5 530 / Phenom II X4 945
Geforce GT 440 / Radeon R5
4 GB RAM, 4 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i3 4160 / FX-6300
Geforce GTX 760 / Radeon HD 7950
4 GB RAM, 4 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- + tolle B-Movie-Ästhetik
- + abwechslungsreicher Soundtrack
- + detailliertes Figurendesign
- + Umgebungen oft relativ ähnlich
- etwas altbackene Optik

SPIELDESIGN



- + durchgängig motivierender Spielfluss
- + Kreativität wird belohnt
- + abwechslungsreiche Bosskämpfe
- + simples, aber effektives Spielprinzip
- Steuerung manchmal überfordernd

BALANCE



- + drei Schwierigkeitsgrade
- + faire Checkpoints
- + Waffen mit Vor- und Nachteilen
- + stetig ansteigende Schwierigkeitskurve
- höchste Wertungen schwer zu erreichen

ATMOSPHÄRE / STORY



- + abstruse Story
- + abgefahrenes Setting
- + gelungene Actionstreifen-Parodie
- + stylisches Kugelballett
- mittelmäßig ausgearbeitete Charaktere

UMFANG



- + 40 Levels
- + umfangreiches Waffenarsenal
- + keinerlei Längen
- + Wiederspielwert durch Bestenliste
- manche Levels recht kurz

FAZIT

Das Südfrechtspektakel überzeugt nicht nur mit cartooniger Action, sondern auch mit smarten Puzzles und seiner herrlich irren Story.

