

## Monster Boy and the Cursed Kingdom

# DER WUNDER-WONDER-BOY



Genre: **Action** Publisher: **FDG Entertainment** Entwickler: **Game Atelier** Termin: **25.7.2019** Sprache: **Deutsch, Englisch**  
 USK: **ab 6 Jahren** Spieldauer: **20 Stunden** Preis: **30 Euro** DRM: **ja (Steam)**

### Der wundersame Monster Boy mit seinen tierischen Verwandlungskünsten hüpf endlich auf dem PC durch das verfluchte Königreich und mausert sich auch dort zum besten Teil der Wonder-Boy-Serie.

Von Manuel Fritsch

Was für eine haarige Angelegenheit! Unser Onkel hat alle Bewohner des Königreichs inklusive unseres Bruders in Tierwesen verwandelt. Wir selbst finden uns ausgerechnet in der Haut eines, nun, »stättlich gebauten« Schweins wieder. Nicht gerade die idealen Voraussetzungen, um die fünf magischen Steine zu organisieren, die das Chaos wieder in Ordnung bringen.

Trotz der familiären Verstrickung bekommen wir jedoch vom Hofmagier den Retterjob und machen uns auf die lange und gefährliche Reise in die abwechslungsreichen und toll ausgestalteten Gebiete des handgezeichneten 2D-Jump&Runs. Das Spielgefühl erinnert dabei nicht nur zufällig an die altgediente Wonder-Boy-Serie aus der Arcade

bzw. auf frühen Sega-Konsolen wie dem Mega Drive. Offiziell gehört dieses Spiel zwar zum gleichen Universum, allerdings verhindern Lizenzstreitigkeiten, dass der Serienname auch im Titel stehen darf. Kenner werden sich dennoch sofort heimisch fühlen und auch die ein oder andere Referenz auf die vorherigen Teile finden.

#### Konferenz der Tiere

Zentrales Spielelement sind die insgesamt sechs Tierformen, in die sich der Held Jin nach und nach verwandeln kann. Nach jedem erledigten Bosskampf steht uns eine neue Gestalt zur Verfügung. Damit verbunden sind diverse Spezialfähigkeiten, die es uns wie in einem typischen Metroidvania-Titel erlauben, neue Orte zu erreichen und komplexere Manöver auszuführen. Als Schlange können wir uns beispielsweise an klebrigen Wänden emporschlingeln oder durch noch so kleine Schlupflöcher kriechen. Als Frosch nutzen wir unsere lange Zunge wie ein Lasso, um über Abgründe zu

schwingen, und in Löwenform rennen wir mit Anlauf Barrikaden ein. Als Schwein können wir zwar keine Rüstung tragen, dafür aber magische Blitz- und Feuerattacken zaubern und mit unserer feinen Nase die Geheimnisse erschnüffeln.

Aufgelockert werden die Action- und Hüpfpassagen durch teils richtig knifflige Rätsel. Mal müssen wir Seile durchbrennen, um aus dadurch herabfallenden Kisten Stufen zu bilden. Oder Statuen durch Stampftackten in eine bestimmte Reihenfolge bringen. Die Mischung aus sehr schneller Kampfaktion, präzisen Hüpfen und Nachdenken ist hervorragend austariert und sorgt für einen extrem motivierenden Spielfluss. Lediglich an einer Stelle der rund 20 Stunden Gesamtspielzeit suchen wir im Test verzweifelt nach einem Ausgang aus einem Gebiet und bleiben wortwörtlich in einer Höhle stecken. Der entscheidende Greifhaken zur Rettung liegt unfairerweise außerhalb des sichtbaren Bereichs. Eine Möglichkeit, solche schweren Situationen zu



**Manuel Fritsch**  
@manuspielt

Ich liebe dieses Monster Boy! Trotz einigen kleinen Schwächen und Frustrationsmomenten bietet es genau die richtige Mischung aus Erkunden, Rätseln und fordernden Actionpassagen, die ich von einem modernen Metroidvania-Spiel erwarte. Die Animationen und handgezeichneten Welten sind unfassbar liebevoll und bilden zusammen mit dem stimmungsvollen Soundtrack eine wahre Wohlfühl-Oase. Zwar gefällt mir der künstlerische Stil des Remakes von Dragon's Trap noch einen Tick besser, aber spielerisch hat das verfluchte Königreich eindeutig die Nase vorn. Der freie Wechsel zwischen den Figuren und das geschickte Einsetzen der Fähigkeiten ist spannend und ich bin stets motiviert, die nächste Tierform zu finden und einzusetzen.



umgehen oder den Schwierigkeitsgrad zu verändern, gibt es nicht.

Anders als das 2018er-Remake von *Wonder Boy 3: The Dragon's Trap* präsentiert sich *Monster Boy and the Cursed Kingdom* deutlich linearer und sehr viel zugänglicher. Die klar lesbare und jederzeit einblendbare Minimap zeigt uns jederzeit die Richtung unserer nächsten Aufgabe an. Teleportstationen und gegen Ende auch ein spezieller Gegenstand erleichtern uns die Reise und auch die Rückkehr in bereits abgeschlossene Gebiete. Teilweise sind dort noch weitere Schätze zu finden, die nur mit den neu erworbenen Tierfähigkeiten erreicht werden können. Ein zweiter oder dritter Besuch kann sich durchaus lohnen.

### Laufen wie auf Wolken

Der Schwierigkeitsgrad steigt gemächlich an und bietet auch Genre-Neulingen einen guten Einstieg. Erst im letzten Drittel des Spiels sorgt die Fülle an unterschiedlichen Charakter- und Item-Fähigkeiten für eine spürbar härtere Herausforderung. Gepaart mit stärkeren Gegnern und knappen Zeitfenstern entsteht hier auch bei geübten Spielern unter Umständen etwas Frust. Die faire Verteilung der Checkpoints fängt diesen Nachteil allerdings meist gut auf.

Die meisten der Ausrüstungsgegenstände sind rein optional und geben Boni auf die Charakterwerte oder lassen uns beispielsweise mehr Tränke finden. Allerdings sind manche Spezialfähigkeiten wie »Auf Wolken laufen« an bestimmte Items gebunden. Thematisch mag es zwar stimmig sein, dass die besagten »Wolkenschuhe« nicht von einer Schlange ohne Füße getragen werden können, allerdings sorgt das zusammen mit dem etwas unhandlichen Item-Management dafür, dass wir beim Durchwechseln der Tierformen mehrmals durch die Wolkendecke in den Tod fallen und diese Passage anschließend erneut versuchen müssen.

Aber das sind Kleinigkeiten, die den Spielspaß kaum trüben. *Monster Boy* sieht mit seinen handgezeichneten Figuren



Die Welt nimmt einen durch ihren bunten Comic-Look und den charmanten Charakteren sofort gefangen.



In kurzen Zwischensequenzen wird die Rahmenhandlung in Dialogen erzählt. Sprachausgabe gibt es keine, dafür sind alle Texte in Deutsch verfügbar.

und den liebevollen Animationen nicht nur wunderschön aus, sondern hat auch einen fantastischen Soundtrack mit über 40 Stücken. Die Fülle an kreativen Ideen bei den Rätseln und die fordernden Actionsequenzen trösten über die kleinen Balancing-Probleme gegen Spielende hinweg. *Monster Boy* war bereits 2018 ein klares Highlight auf Konsolen und ist auch auf dem PC der bisher beste Teil der Serie. Die Portierung ist einwandfrei und verbessert mit dem lobenswerten Support für Wide-Screen-Monitore und einer unbegrenzten Framerate die Performance sogar noch deutlich. ★



Die Bosskämpfe gehören zu den optischen Highlights des Actionspiels, sind allerdings im Vergleich zum restlichen Spiel eher einfach zu meistern.

## MONSTER BOY AND THE CURSED KINGDOM

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core i5 4460 / AMD FX-4350  
Geforce GTX 760 / Radeon R9 280X  
4 GB RAM, 4 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

Core i5 4590 / AMD FX-6300  
Geforce GT 960 / Radeon HD 570  
8 GB RAM, 4 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



farbenfroher, handgezeichneter Comic-Look charmante Charakteranimationen hübsche Parallax-Scrolling-Effekte stabile und konstant hohe Framerate fantastischer Soundtrack

### SPIELDESIGN



abwechslungsreiches Leveldesign guter Spielfluss kreative Tierformen und Spezialfähigkeiten viel zu entdecken und optionale Gebiete unhandliches Item-Management

### BALANCE



gutes Tutorial faire Speicherpunkte sanft ansteigender Schwierigkeitsgrad gegen Ende oft unverhältnismäßig schwer wichtige Objekte außerhalb des sichtbaren Bereichs

### ATMOSPHÄRE / STORY



humorvolle Dialoge sympathische Figuren nostalgische Anspielungen für Serienkenner atmosphärisch inszenierte Geschichte jedoch seichte Story ohne Spannungsbogen

### UMFANG



rund 20 Stunden Kampagne sechs verschiedene Tierformen viele Secrets und Bonusaufgaben etliche Items und Aufrüstungsmöglichkeiten große Spielwelt

### FAZIT

Kunterbunter und abwechslungsreicher *Metroidvania*-Plattformer mit einer nahezu perfekten Mischung aus Rätseln, Action und Erkunden.

