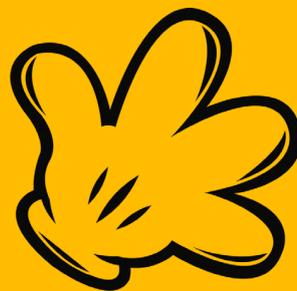


Disney Epic Mickey: Rebrushed



# EPISCHE NEUAUFLAGE?



Genre: **Jump&Run** Publisher: **THQ Nordic** Studio: **Purple Lamp** Termin: **24.9.2024** Sprache: **Deutsch, Englisch**  
 USK: **ab 6 Jahren** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam, Humble Store), nein (GOG)** Enthalten in: –

Designerlegende Warren Spector hat nicht nur Deus Ex, Thief und Ultima Underworld gemacht, sondern auch ein knuffiges Hüpfspiel – von dem es jetzt eine Neuauflage gibt. Von Paul Kautz



Ihr könnt viele Objekte und Figuren mit Farbe oder Verdünnern behandeln, mit sehr unterschiedlichen Resultaten.

Epic Mickey war 2010 ein echt gutes Spiel, allerdings exklusiv für Nintendos Fuchtelkonsole Wii. Von unseren Kollegen bei der GamePro bekam es damals eine Wertung von 88 Punkten, Kollegin Jenny Roßberg meinte: »Dieses Spiel überzeugt durch viel Liebe zum Detail und einen Micky, den man

endlich richtig gern haben kann.« Das von der Designerlegende Warren Spector und seiner damaligen Firma Junction Point entwickelte Spiel wurde zum Hit und erhielt im Jahr 2012 nicht nur einen offiziellen Nachfolger namens Micky Epic: Die Macht der 2, sondern auch den 2D-Plattformer-Ableger Disney Micky Epic: Macht der Fantasie, der sich inhaltlich und spielerisch sehr stark am hervorragenden 1990er Mega-Drive-Klassiker Castle of Illusion orientierte.

### Mickys magischer Malkasten

Jetzt feiert das Original eine unerwartete Wiederauferstehung: Nicht mehr exklusiv für die Wii, sondern für alle möglichen modernen Systeme. Und sowohl grafisch als auch

inhaltlich erheblich aufgemöbelt, was wir dem Wiener Entwicklungsstudio Purple Lamp zu verdanken haben. Das nicht zuletzt mit dem vor anderthalb Jahren veröffentlichten SpongeBob SquarePants: The Cosmic Shake bewiesen hat, dass es sich mit 3D-Jump&Runs echt gut auskennt!

Es gibt übrigens kein Namensgewürfele mehr, das neue Spiel heißt jetzt überall nur noch Epic Mickey: Rebrushed. Und es ist inhaltlich nach wie vor eines der wohl ungewöhnlichsten Spiele mit der Maus überhaupt. Denn wie im charmant inszenierten Intro gezeigt wird, geht es hier nicht darum, Minnie Maus zu befreien oder kooperative Abenteuer mit Donald Duck zu erleben. Stattdessen ist Micky ein neugieriger Toll-

#### PASST ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr Micky mal anders kennenlernen wollt.
- ... ihr große Fans von Tim Burtons Filmen seid.
- ... ihr ungewöhnliche 3D-Plattformer mögt.

#### PASST NICHT ZU EUCH, WENN ...

- ... euer Disney-Universum keine Risse haben darf.
- ... ihr geradlinige Plattformer bevorzugt.
- ... ihr keine Farbleckse mögt.

patzsch, der im Atelier des aus der Kingdom-Hearts-Serie bekannten Zauberers Yen Sid eine Katastrophe auslöst: Nicht nur erschafft er mit einem magischen Pinsel ein düsteres Monster, obendrein kippt er eine Flasche Verdünner über einer friedlichen Welt aus und stürzt sie damit in die Dunkelheit. So was passiert, wenn man einfach ungenehmigt magisch leuchtende Dinge anfasst!

### Schwingt den Pinsel!

Micky findet sich schnell selbst in dieser Welt wieder (dem sogenannten Wasteland), und muss da die Dinge nun irgendwie wieder in Ordnung bringen. Dafür hat er den magischen Pinsel dabei, mit dem er entweder Farbe oder Verdünner versprühen kann. Das ist der Kern des Spielprinzips, denn die meisten Objekte und viele Figuren reagieren unterschiedlich auf eine entsprechende Behandlung: Ihr könnt zum Beispiel einem halb verschwundenen Gebäude per Farbe wieder zu alter Pracht verhelfen, wodurch sich vielleicht seine Eingangstür öffnet, die zu einer der vielen Nebenmissionen führt. Ihr könnt aber auch den noch vorhandenen Rest des Gebäudes mit dem Verdünner endgültig auflösen, wodurch vielleicht ein Bonusobjekt für Micky greifbar wird.

Auch bei den Gegnern spielt es eine wichtige Rolle, womit ihr sie angreift: Ihr dürft natürlich ganz normal auf sie draufspringen oder über Mickys Drehattacke ordentliche Backpfeifen verteilen. Aber ihr könnt sie auch bemalen, wodurch ihr sie auf eure Seite zieht. Das sorgt nicht nur dafür, dass sie euch in Ruhe lassen, sie greifen sogar selbstständig andere Feinde an. Dieses farbenbasierte Umpolen dauert jedoch seine Zeit. Schneller geht es, sie direkt mit dem Verdünner zu beseitigen.

### Willkommen im Ödland

Die Wahl zwischen Farbe und Verdünner hat nicht nur Auswirkungen auf die Umgebung und Mickys Gegner, sondern auch auf die Art und Weise, wie die Bewohner von Wasteland auf den Helden reagieren. Ganz generell gilt: Farbe = gut, Verdünner = eher schlecht. Gehört ihr mehr der Farbfraktion an, habt ihr meist die Sympathien auf eurer Seite, die Figuren geben gerne und bereitwillig Auskunft. Folgt ihr eher dem zerstörerischen Pfad, kann es durchaus passieren, dass so mancher Bewohner Angst vor euch hat und abhaut, wenn ihr euch nähert.

Selbst bei den aufwendig inszenierten Bossfights macht es auf lange Sicht einen Unterschied, ob ihr die riesige Uhr oder Captain Hook mit Farbe zukleistert und so schlussendlich zu euren Freunden macht oder ob ihr sie so lange mit Verdünner bearbeitet, bis sie auseinanderfallen.

### Die Macht der Entscheidung

Ganz generell ist das Spiel (ganz typisch für Designer Warren Spector) sehr stark darin, euch wieder und wieder vor Entscheidungen zu stellen, auch wenn diese nicht immer mit



Epic Mickey: Rebrushed spielt in einer sehr ungewöhnlichen Welt, die gar nicht Disney-typisch ist.



Die vielen NPCs haben oftmals Aufträge für Micky. Jedoch sind das oftmals simple Fetch-Quests.

**KLARABELLA**

Hier gab es einen Kobold-Handwerker, aber er wird schon seit einer Weile vermisst.

A Fortfahren



Ihr könnt eure Gegner regulär bekämpfen oder sie über den Einsatz von Farbe auf eure Seite ziehen.



Über Portale darf Micky in seine eigene Cartoon-Vergangenheit reisen und die als 2D-Levels durchhüpfen.



Gelegentlich gibt es auch Rätsel: Wie kommt Micky über diese Plattformen auf die andere Seite?

## MEINUNG

Paul Kautz  
@gamenotoverde



Epic Mickey: Rebrushed war eine wirklich ungewöhnliche Wahl für ein so aufwendiges Remake – aber ich bin sehr froh darüber, dass THQ Nordic und Purple Lamp sie mutigerweise getroffen haben. Das Original ist auch heute noch ein sehr einzigartiges Spiel, das zwar durchaus so seine Schwächen hat, aber auch wahnsinnig viel Persönlichkeit und tolle Ideen bietet. All diese in einem schicken, stark erweiterten neuen Gewand wiederzusehen, ist toll. Mickys magischer Malkasten hat seine Schwächen im repetitiven Missionsdesign und bei der Kamerakontrolle, es ist als 3D-Jump&Run an sich keine Meisterleistung und trägt wenig zur Fortentwicklung des Genres bei. Aber es bietet ein abgefahrenes Szenario, eine unerwartet düstere und ernsthafte Handlung, jede Menge Wiederpielwert und Tonnen an Inhalt. Selbst wenn ihr das Original schon kennen solltet, hat das Remake mehr als genug frische Inhalte zu bieten. Es ist kein »Epic Win«, aber nach wie vor ein wunderbar ungewöhnliches Abenteuer, das sich diese zweite Chance mehr als verdient hat.

Farbe und Verdünner zu tun haben. Das hat zum Teil direkte Auswirkungen auf den Spielverlauf: So ist es zum Beispiel euch überlassen, ob ihr einem unschuldigen kleinen Telefon helft oder nicht. Oder ob ihr das Logbuch eines gesunkenen Schiffes findet oder es auf dem Meeresgrund liegen lasst. Oder ob ihr eine Kuhdame und einen raubbeinigen Piraten zusammenbringt, indem ihr entweder ein Softeis oder einen Strauß Blumen ihre Magie wirken lasst.

Für die meisten Aufgaben gibt es mehrere Lösungswege, und viele der Quests, die ihr von den mannigfaltigen NPCs erhaltet, sind optional. Diese Aufgaben sorgen nicht nur für ein gut gefülltes Portemonnaie, sondern beeinflussen auch die Art und Weise, wie Figuren mit Micky umgehen. Und abhängig von euren Entscheidungen verändert sich im Laufe des Abenteuers sogar sein Äußeres sowie die Hintergrundmusik. All das sorgt dafür, dass es sich lohnt, Rebrushed mehr-

mals durchzuspielen, um selbst zu erleben, was für Auswirkungen all die vielen kleinen und großen Entscheidungen haben. Wobei euch der erste Durchlauf schon locker zehn bis 15 Stunden beschäftigen dürfte.

### »The Happiest Place On Earth«?

Disneyland beziehungsweise Disneyworld werden ja gerne als »The Happiest Place On Earth« beworben, und das Design von Epic Mickey: Rebrushed basiert zu einem großen Teil auf den Attraktionen und Themen dieser Erlebnisparks. Aber »happy« ist echt nicht die Vokabel, die an dieser Stelle wirklich gut passt. Denn zum einen ist Wasteland schon vor Micky unabsichtlicher Verdünnerflut das Altersheim der Disneywelt: Hier landen alle Figuren, die in früheren Cartoons mal die eine oder andere kleine Rolle spielten; Namen wie Klarabella Kuh oder Rudi Ross, denen nur die Erinnerungen an glorreiche, längst vergangene Tage geblieben sind und

die in modernen Abenteuern keinen Platz mehr haben.

In unserer Welt würden sie sich ins Dschungelcamp begeben, hier ist es eben Wasteland – die Resterampe für B- und C-Charaktere. Und dennoch wirkt alles vertraut: Micky rennt und springt unter ande-



Die Handlung wird vor allem über stilistisch sehr ungewöhnliche Cutscenes vorangetrieben.

Before that, I used to be popular - a star!



Mean Street ist der Hub des Spiels, über den ihr andere Bereiche des Abenteuers erreicht.

rem durch eine Piratenwelt, eine klassische Geistervilla, einen sehr europäisch angehauchten Vergnügungspark oder den abgefahrenen »Mickeymüll Mountain«, eine Welt, die traurigerweise aus abgestoßenem Mickey-Maus-Merchandise besteht.

### Tim Burtons Micky Maus

All das sorgt für ein sowohl inhaltlich als auch optisch eher düsteres Abenteuer, das – vom Helden mal abgesehen – nicht besonders viel mit früheren Plattform-Großtaten wie Castle of Illusion oder Mickey Mania zu tun hat. Dieser Stil, der sich beeindruckend konsequent durch das ganze Spiel zieht, war schon zur Ursprungsveröffentlichung im Jahr 2010 sehr ungewöhnlich und ist es auch heute noch.

Der Duster-Look sorgt aber auch dafür, dass Epic Mickey: Rebrushed trotz seiner Hauptfigur kein klassisches Familienspiel ist. Mal ganz abgesehen davon, dass sich das komplette Abenteuer an Einzelspieler richtet, kann es für Kinder durchaus etwas zu gruselig sein – und das trotz einer Altersfreigabe ab sechs Jahren.

Neben den Geschicklichkeitsherausforderungen, dem Einsatz von Farbe beziehungs-

weise Verdüner und den vielen meist sehr leichten Kämpfen verbringt ihr einen großen Teil eurer Zeit in der Welt von Rebrushed damit, anderen Figuren zu helfen: Micky muss dauernd irgendwelche Gegenstände finden oder Maschinen bedienen; hole mir dies, besorge mir das, man wird von einer Figur zur nächsten geschickt. Das war vor 14 Jahren schon nicht wahnsinnig interessant, und das ist es auch heute noch nicht.

Ihr könnt euch das Leben etwas einfacher machen, wenn ihr die Augen nach in glitzernden Käfigen gefangenen Kobolden offen haltet. Denn befreit ihr diese, erledigen die so manche Beschäftigungstherapie ganz automatisch für euch. Trotzdem ist das Missionsdesign keine große Stärke des Spiels. Immerhin erhaltet ihr jetzt deutlich mehr Tipps zur Vorgehensweise als noch im Original, das einen gerne mal etwas planlos zurückließ. Außerdem ist das Questlog im Remake jetzt sehr viel übersichtlicher aufgebaut als früher.

### Mickey Mania 2!

Eine Sache, die 2010 schon für sehr viel Freude sorgte, waren Mickys ständige Ausflüge in seine eigene Vergangenheit: An spe-

ziellen Portalen dürft ihr in kurze, meist seitwärts scrollende Levels springen, die sich inhaltlich und optisch an frühen Mickey-Mouse-Cartoons wie »Steamboat Willie«, »Mickey and the Beanstalk« oder »Mickey's Steam Roller« orientieren – im Falle der ganz ollen Schinken sogar stilecht in Schwarzweiß, mit radioknacksender Musik und wackelnden Filmstreifen an der Seite.

Etwas Ähnliches hat 1994 schon der ganz exzellente Mega-Drive-Plattformer Mickey Mania versucht, und genau wie dort sind diese Levels auch in Rebrushed reine 2D-Angelegenheiten, in denen ihr nicht nur eure Jump&Run-Fähigkeiten unter Beweis stellen müsst, sondern auch die Augen nach mal mehr, mal weniger gut versteckten Filmrollen offen halten solltet. Von diesen Levels gibt es im Remake mehr als im Wii-Original, und sie sind auch noch umfangreicher und anspruchsvoller – sehr gut!

Apropos: Purple Lamp hat bei seiner Arbeit am Abenteuer ganz ordentlich am Erweiterungsbaum geschüttelt und das Remake mächtig vollgestopft. So erwartet euch jede Menge Sammelkram, zum Beispiel 112 Bronze-, Silber- und Gold-Anstecker, für die ihr (wenn ihr wirklich alle haben möchtet) das Abenteuer auf jeden Fall mindestens zwei mal durchspielen müsst.

Es gibt Kostüme für Micky, viele neue versteckte Items, jede Menge frischer Konzeptzeichnungen sowie einen brandneuen Fotomodus, den ihr jederzeit aktivieren dürft, um coole Schnappschüsse zu machen – und die ihr auch noch mit zum Teil wirklich abgefahrenen Filtern verschönern könnt.

### Der Kobold, dein Freund und Helfer

Auch die Rolle des dauerpräsenten Helfers namens Gus wurde erweitert: Früher war er meistens nur eine Texteinblendung, jetzt ist er ein komplett ausgearbeiteter Charakter, der sich genau wie seine Koboldkumpels ständig hilfreich zu Wort meldet. Wenn auch wie schon im Original nicht mit richtiger Sprachausgabe, sondern mit eher merk-

Die abwechslungsreichen Szenarien des Spiels sind zum Teil extrem abgefahren inszeniert.





Wasteland mag wie Disneyland aussehen, aber es ist nicht »The Happiest Place On Earth«.

würdigen Lauten. Mickys Freunde bekommt ihr vor allem in den oft gezeigten Cutscenes zu sehen, die in einem sehr interessanten 2D-Scherenschnittstil gezeigt werden. Diese Filme haben die Entwickler direkt dem Original entnommen und sorgsam auf 4K hochskaliert. Die wichtigste Verbesserung betrifft aber die eigentliche 3D-Spielgrafik. Und die ist schlicht ... wundervoll! Man sieht dem Spiel keine Sekunde lang an, dass es einen 14 Jahre alten 480p-Wii-Titel als Basis nutzt; sämtliche Figuren und Texturen wurden komplett neu gezeichnet und 3D-modelliert, das Spiel läuft nativ mit 60 Bildern pro Sekunde und in einer Maximalauflösung von 4K. Es gibt jetzt sehr viel mehr Hintergrundobjekte, wodurch die Levels viel imposanter aussehen. Ganz generell enthalten alle Welten im Spiel deutlich aufwendiger gestaltete 3D-Architektur, so gibt es im European Ride zum Beispiel ein neues Wiener Riesenrad. Eine Gelegenheit, die sich die Wiener Entwickler von Purple Lamp natürlich nicht entgehen lassen durften.

### Das Ende der Bewegung

Einer der größten Kritikpunkte beim Original war die sehr fummelige Steuerung, und zwar sowohl von Micky selbst als auch der Kamera des Spiels. Die gute Nachricht ist: Die Zeiten von Wiimote und Nunchuk sind definitiv vorbei, Epic Mickey: Rebrushed funktioniert sowohl mit Gamepad als auch mit Tastatur und Maus ganz hervorragend – mit der Maus sogar noch etwas präziser als mit dem Pad. Wer also damals von der unterm Strich dann doch etwas ungenauen Wiimote-Fuchtelei abgeschreckt wurde, freut sich über den neuen Bedienungskomfort. Apropos neu: Micky darf jetzt auch einen Poklatscher auslösen, kurz nach vorn zischen oder gleich dauerhaft sprinten, was längere Laufwege spürbar verkürzt. Von denen es echt viele gibt. So richtig hundertprozentig zuverlässig ist die Kamerakontrolle aber leider immer noch nicht, was im Test ein paar mal für ungeplante Stürze in die grünen Schleimfluten von Wasteland gesorgt hat. Aber immerhin hat man sie jetzt über die klassische

Zwei-Stick-Steuerung jederzeit im Griff, was eine sehr klare Verbesserung gegenüber dem Original ist. Kurz: Wer vor 14 Jahren keine Wii hatte (oder schlichtweg noch zu jung war) und auch nur einen Funken Sympathie für die Disney-Maus im Leib hat, sollte sich Epic Mickey: Rebrushed unbedingt anschauen – zumal es auf Steam sogar eine Demo-Version zum Ausprobieren gibt. ★

## EPIC MICKEY: REBRUSHED

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

Core i3 4130 / FX 4300  
GTX 960 / R9 380  
8 GB RAM, 28 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

i5 3570K / FX 8300  
GTX 1050Ti / RX 570  
8 GB RAM, 28 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- 👍 sehr schicke Grafik
- 👍 inspiriertes Weltendesign
- 👍 exzellenter Soundtrack
- 👍 cool inszenierte Bosskämpfe
- 👎 gelegentliche Übersichtsprobleme

### SPIELEDISIGN



- 👍 Aufgaben mit mehreren Lösungen
- 👍 2D-Levels
- 👍 Farbe-/Verdünnungsprinzip
- 👍 keine Wii-Altlasten
- 👎 zum Teil etwas unpräzise Steuerung

### BALANCE



- 👍 Mix aus Hüpfen und Abenteuer
- 👍 angenehme Lernkurve
- 👍 gute Tutorials
- 👍 automatisches Speichern
- 👎 sehr niedriger Schwierigkeitsgrad

### ATMOSPHERE / STORY



- 👍 interessante Handlung
- 👍 viele charmante Figuren
- 👍 ungewöhnlich düsteres Szenario
- 👍 witziger Fotomodus
- 👎 nur sehr wenig Sprachausgabe

### UMFANG



- 👍 beeindruckender Umfang
- 👍 hoher Wiederspielwert
- 👍 sehr viel Freischaltmaterial
- 👍 optionale Nebenaufgaben
- 👎 unnötig lange Fetch-Quests

### FAZIT

Auch 14 Jahre nach dem Original ein sehr ungewöhnlicher 3D-Plattformer mit vielen cleveren Ideen und abgefahretem Design.



Der neue Fotomodus erlaubt für eure Werke die Nutzung von sehr verrückten Grafikfiltern.