

Alice

Madness Returns

Electronic Arts' Hüpf-Actionspiel fühlt sich an wie sein elf Jahre alter Vorgänger American McGee's Alice. Madness Returns ist technisch wie spielerisch in der vergangenen Dekade hängen geblieben. Von Daniel Matschijewsky

Genre: Actionspiel Publisher: Electronic Arts Entwickler: Spicy Horse (American McGee's Grimm, GameStar 10/09: 48 Punkte)
Termin: 16.6.2011 Spieler: einer Sprache: Deutsch Preis: 45 Euro

GameStar.de/Quicklink/6980 Auf DVD: Test-Video

Beim Test von **Alice: Madness Returns** des chinesischen Entwicklers Spicy Horse haben wir so manche Strichliste geführt. Etwa darüber, wie oft man unfreiwillig in den Tod stürzt. Oder auf wie viele hin- und herschwebende Plattformen die junge Heldin im Spielverlauf springen muss, selbst-

redend unterteilt in die möglichen Richtungen »horizontal« und »vertikal«. Denn nachdem wir Electronic Arts' mit Spannung erwartete Fortsetzung des grandiosen Hüpf-Klassikers **American**

Erstens ist da die spannende Geschichte, die uns bereits in den ersten Minuten förmlich ins Spiel saugt. **Madness Returns** setzt zehn Jahre nach dem Ende des Vorgängers an (den man nicht zwangsläufig gespielt haben muss) und erzählt von der zwar älter gewordenen, aber nach wie vor psychisch sehr labilen Alice Liddell, die den Tod ihrer Eltern zu verarbeiten sucht. Die sind bei einem Hausbrand ums Leben gekommen, und nun gibt Alice sich die Schuld an der Tragödie. Um mit ihrem Schmerz klar zu kommen, flieht das Mädchen abermals ins Wunderland, nur um festzustellen, dass dort eine ominöse Macht in Form eines riesigen, brennenden Zuges alles zu vernichten droht. Schnell wird klar: Die Geschehnisse in dem Fantasiereich stehen in direkter Verbindung mit Alice' realer Vergangenheit. In den Levels verteilte Erinnerungsfetzen und in cooler Scherenschnitt-Optik gehaltene Zwischensequenzen enthüllen uns nach und nach, wie es zu dem folgenschweren Feuer kam und – vor allem – wer wirklich dahinter steckt. Die erzählerisch mutige Auflösung überrascht uns, das hätten wir so nicht erwartet. **Madness Returns** spinnt vor allem durch seine undurchsichtigen Figuren eine faszinierend verschrobene Geschichte, die im Zusammenspiel mit dem schrägen

Stil das Herz des Hüpfabenteurers bildet. Schade nur, dass die Handlung zur Mitte hin an Tempo verliert und sich dadurch unnötig zieht. Ein vergleichsweise kleines Manko in der ansonsten sehr gut präsentierten Story.

Zweiter Pluspunkt – und da steht **Madness Returns** seinem in dieser Hinsicht legendären Vorgänger in nichts nach – ist das düster-morbide, durchweg stimmige und vor allem höchst kreative Artdesign. Was auch immer die Entwickler für bizarre Fantasien haben, sie fanden ihren Weg ins Spiel. Da wandern wir durch quietschbunte Märchenwälder, hüpfen zwischen Schäfchenwolken über riesige Spielkarten, rutschen eine Murmelbahn entlang oder kämpfen uns unter Wasser durch groteske Korallenformationen. Dieses hohe künstlerische Ni-

+ Stärken

- + fantasievolles Artdesign
- + spannende Geschichte

- Schwächen

- hakelige Steuerung
- frustrierende Stellen
- auf Dauer ödes Gehüpf

McGee's Alice (2000) durchgespielt hatten, beschlich uns das Gefühl, nichts anderes geleistet zu haben, als über gefühlt eine Million Plattformen zu hüpfen. Oder eben daneben. Spieldesign von vorgestern wollten wir mit dickem Rotstift unter unsere Listen schreiben. Wären da nicht zwei elementare Aspekte, die **Alice: Madness Returns** vor dem Absturz bewahren.

Alice ist ganz schön durchgeknallt.

veau hält das Programm von Anfang bis Ende aufrecht; schon lange nicht mehr waren wir in einem Spiel so sehr darauf gespannt, was uns wohl hinter der nächsten Ecke erwartet. Ärgerlich indes, dass **Madness Returns** zwar stilistisch überzeugt, aber im Kern technisch veraltet ist. Leveldetails, Beleuchtung, Weitsicht, Charakteranimationen und Polygonanzahl sind nicht zeitgemäß, manche Gebiete wie die Eistundra zu Beginn des dritten Kapitels sind regelrecht hässlich, und was uns das Spiel bisweilen als Textur hinklatscht, könnte aus seinem elf Jahre alten Vorgänger stammen. Das stimmige Artdesign macht dieses Manko zumindest teilweise wieder wett.

Der grandiose Fantasiereichtum täuscht allerdings nicht darüber hinweg, dass **Madness Returns** im Kern ein Hüpfspiel der ganz simplen Art ist, das uns in der zehn bis zwölf Stunden umfassenden Kampagne nicht viel mehr vorzusetzen weiß, als variantenarme Sprungeinlagen. Während wir



In den (oft unübersichtlichen) Kämpfen geht es recht blutig zur Sache.



Typisch Alice: Wir ballern mit einer Pfeffermühle auf Teergeister und Schraubenfliegen.



Nur die geschrumpfte Alice kann unsichtbare Plattformen erkennen.



Alice' Waffen lassen sich stufenweise aufrüsten. Das motiviert.

uns zum Beispiel in der Fabrik des verrückten Hutmakers durch aufgedrehte Dampfventile in luftige Höhen katapultieren, um Vorsprünge zu erreichen, sind es im Korallenriff eben sprudelnde Quellen. Zudem beschränken sich die seltenen Rätsel lediglich darauf, Gegenstand A zu Punkt B zu bringen, Alice an vorgegebenen Stellen kurzzeitig zu schrumpfen oder Schalter umzulegen, damit sich Plattformen in Bewegung setzen, die garantiert wieder durch Dampfventile oder sprudelnde Quellen verbunden sind.

Und wenn **Madness Returns** versucht, aus seinem Spielkonzept auszubrechen, etwa durch eine Sequenz, in der wir wie in einem Seitwärts-Shooter der Marke **Jets'n'Guns** auf Feinde ballern, wirkt das gänzlich fehl am Platz. Das abwechslungsarme und dadurch sehr nervige Missionsdesign wird durch die hakelige Steuerung noch verschlimmert, egal ob mit Gamepad oder Tastatur. Wegen der störrischen Kamera lassen sich Entfernungen oft nicht gut einschätzen, wodurch wir all zu häufig unser Ziel

verfehlen. Da stört es doppelt, dass **Madness Returns** präzise Sprünge voraussetzt; ein paar Zentimeter zu wenig oder zu viel bedeuten das sofortige Aus.

Wie im Vorgänger wird nicht nur gehüpft, sondern auch gekämpft. Die Actioneinlagen erinnern entfernt an THQs Apocalypse-Hit **Darksiders**, ohne aber dessen Raffinesse zu erreichen. So gibt es in **Madness Returns** weder Kombos noch Blocks. Dennoch reicht pures Tastenhämmern nur in den selten-

Hintergrund Alice im Wunderland

Alice im Wunderland (englischer Originaltitel: *Alice's Adventures in Wonderland*) vom britischen Schriftsteller Lewis Carroll erschien als Kinderbuch erstmals im Jahr 1865. Angeblich inspirierte den Autor eine Spazierfahrt, auf der er seinen Geschwistern eine Geschichte erzählt haben soll. Später schenkte er seiner Schwester Alice die Geschichte in einem handgeschriebenen Büchlein. Zur Veröffentlichung sah er sich erst gedrängt, als auch die Kinder eines Freundes begeistert auf das Werk reagierten. Nach dem Erscheinen trat das Werk einen weltweiten Siegeszug an. Mit seiner packenden Geschichte, den satirischen Anspielungen und einem geschickten Spiel mit der Logik

war das Buch bei Kindern ebenso beliebt wie bei Erwachsenen.

Der Stoff fand seinen Weg ins Theater und auf die Kinoleinwand. Bereits im Jahr 1903 wurde die Geschichte erstmals verfilmt. Mittlerweile gibt es 36 bekannte Verfilmungen, die sich auf viele Genres verteilen. Neben bekannten Umsetzungen wie Walt Disneys Zeichentrickfilm (1951) und Tim Burtons 3D-Abenteuer (2010) gibt es unzählige Fernsehfilme, einige Musical-Filme, Animationsabenteuer sowie eine Anime-Serie.



Illustration der ewigen Teeparty von John Tenniel für die ursprüngliche Ausgabe von Lewis Carrolls **Alice im Wunderland**.

ten Fällen aus, da jeder Gegnertyp eine spezielle Taktik erfordert. Fliegende Geisterwesen etwa wollen erst aus dem Himmel geballert und dann zügig mit dem Messer zersäbelt werden. Zu diesem Zweck greifen wir auf ein zwar kleines, aber cooles Waffenarsenal zurück. So nimmt die Pfeffermühlen-Minigun Feinde aus der Distanz aufs Korn, das Steckenpferd durchschlägt gegnerische Panzerungen, und mit ihrem Schirm schleudert Alice Feuerbälle zurück. Allerdings ist nicht jede Waffe sinnvoll. Die ferngezündeten Hasenbomben des Hutmachers etwa haben wir im Kampf nie eingesetzt. Cool: Bei erledigten Feinden und in Kisten findet Alice Zähne (!), die sie in Waffenboni

investiert. Das motiviert, weil jede Ausbaustufe spürbare Auswirkungen auf den ausgeteilten Schaden hat.

Weniger gelungen ist auch hier die Steuerung. Kommt es in engen Räumen zu Kämpfen, fehlt wegen der störrischen und zu nahen Kameraperspektive oft die dringend benötigte Übersicht. Zudem nimmt die automatische Zielhilfe meist genau den Feind ins Visier, den wir in dem Moment eben nicht angreifen wollen. Statt taktisch vorzugehen, bleibt uns oft nur frustrierendes Glückspiel. Da stört es doppelt, dass uns **Madness Returns** immer wieder teils unfair viele Gegner vorsetzt. Bizarrr dabei, dass die Rücksetzpunkte bei Abstürzen zwar allesamt fair verteilt sind. Beißt Alice aber in einem Gefecht ins virtuelle Gras, müssen wir oft minutenlange Abschnitte erneut spielen, inklusive aller potenziellen Herunterfall-Möglichkeiten – frustrierend für Einsteiger wie Genreprofis gleichermaßen.

Überhaupt hätten **Madness Returns** zwei, drei Monate Entwicklungszeit mehr ganz gut getan. Unsichtbare Levelgrenzen, kleinste Hindernisse, an denen Alice bisweilen hängen bleibt, unerklärliche Leistungseinbrüche sowie die schwankende Balance offeneren den fehlenden Feinschliff. Wegen solcher Macken hält sich auch der Wiederpielwert der Kampagne arg in Grenzen, obwohl das Programm jede Menge teils raffiniert versteckter Geheimnisse bietet, die man erst beim zweiten Anlauf erreicht und

so weitere Erinnerungen freischaltet. Wir bezweifeln, dass die Entwickler die größten Fehler durch Patches beheben, selbst wenn wir ihnen unsere Strichlisten schicken. **DM**



Reif für die Klapsmühle
Daniel Matschijewsky
Redakteur
danielm@gamstar.de

Selten war ich von der gestalterischen Vielfalt eines Computerspiels so angetan wie bei **Madness Returns**. Die Kreativität, mit der Spicy Horse die Levels vollpackt, könnte für drei Programme reichen. Schade, dass das Spiel dahinter so einfallslos ist. Wenn ich nichts anderes zu tun habe, als ständig über schwebende Plattformen zu hüpfen (oder daran vorbei), hilft auch das ausgefeilteste Artdesign nicht. Wie die spannendste Geschichte ausgeht, wollte ich aber trotzdem wissen. Auch wenn ich dafür viel Frustrationsresistenz aufbringen musste.



So kreativ die Levels sind, so öde fallen die Sprungeinlagen aus.



Die seltenen Rutschpartien sehen kniffliger und spaßiger aus, als sie in Wahrheit sind.

TERMIN 16.6.2011 PREIS 45 Euro USK ab 16 Jahren

Alice Madness Returns Actionspiel

Publisher Electronic Arts
Entwickler Spicy Horse
Sprache Deutsch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD

Kopierschutz Online-Aktivierung

GENRE-CHECK ACTION

»Die öden Missionen nerven. Das Finale macht das teilweise wett.«

SPASS

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

SZENARIO	realistisch	fiktiv
FREIHEIT	linear	offene Welt
HANDLUNG	einfach	komplex
GEWALT	keine	brutal
SPIELABLAUF	Action	Taktik

GRAFIK

- hübsche Effekte
- oft hässlicher Texturrenbrei
- polygonarme Landschaften und Charaktere
- hakelige Animationen

SOUND

- dynamisch eingesetzte Musik
- gute Soundeffekte
- gewöhnungsbedürftig Sprachausgabe
- dünne Geräuschkulisse

BALANCE

- leichter Einstieg
- drei Schwierigkeitsgrade
- frustige Stellen
- Niveau der Kampagne schwankt
- generell arg anspruchlos

ATMOSPHERE

- düster-bizarres Wunderland
- bekannte Figuren
- stimmungsvolle Zwischensequenzen
- auf Dauer öde Missionen
- fehlender Feinschliff

BEDIENUNG

- frei konfigurierbar
- fummelige Kämpfe und Sprungeinlagen
- nerviges Speichersystem
- störrische Kamera

UMFANG

- rund zehn bis zwölf Stunden Spielzeit
- freischaltbare Extras
- geringer Wiederpielwert
- Kampagne künstlich gestreckt

LEVELDESIGN

- abwechslungsreich und kreativ gestaltet
- viele Geheimnisse
- doppelte Laufwege
- unlogische Levelgrenzen
- oft detailarm

KI

- jeder Gegnertyp erfordert eine spezielle Taktik
- Feinde spulen Standardangriffe ab
- agieren nicht im Team
- erscheinen sich gegenseitig

WAFFEN & EXTRAS

- angemessene Auswahl an coolen Waffen
- in mehreren Stufen ausbaubar
- nette Schrumpffähigkeit
- nicht jede Waffe nützlich

HANDLUNG

- spannender Auftakt
- überraschender Schluss
- gut gemachte Scherenschnitt-Sequenzen
- in der Mitte lässt das Tempo nach

71 SPIELSPASS

Preis/Leistung: Ausreichend

SPIELZEIT 12 Stunden

ANFÄNGER: MINIMUM C2 Duo E4300, A64 X2/4400+, AMD, Geforce 8800, 1,0 GB RAM, 7,7 GB Festplatte

PROFIS: STANDARD C2 Duo E4600, A64 X2/4400+ AMD, Geforce GTS 250, 2,0 GB RAM, 7,7 GB Festplatte

OPTIMUM C2 Duo 8600, Athlon II X2 260 AMD, Geforce GTX 460, 2,0 GB RAM, 7,7 GB Festplatte