

Cuphead

AUF SCHERBEN ZUM ERFOLG

Genre: **Jump&Run** Publisher: **Studio MDHR** Entwickler: **Studio MDHR** Termin: **29.9.2017**
 Sprache: **Deutsch, Englisch** USK: **ab 6 Jahren** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **ja (Steam)**



Dieses schräge Jump&Run ist wahrlich nichts für schwache Nerven. Wer den Deal mit dem Teufel jedoch eingeht und dabei genug Durchhaltevermögen beweist, wird am Ende reich belohnt.

Von Linda Sprenger

Danke, Cuphead! Weil du kleiner Tassenkopf ja unbedingt eine Wette mit dem Teufel eingehen musstest und die dann auch noch

verloren hast, mussten wir sterben, sterben und nochmals sterben, nur um deine Schuld zu begleichen. Wir haben uns wohl in dir getäuscht. Du mit deinem hübschen Grafik-Gewand im Stil alter Disney- und Fleischer-Cartoons aus den 1930er Jahren; du mit deinen witzigen Animationen, charmant gezeichneten Charakteren, du bist alles andere als ein entspannter, nostalgischer Nachmittag vor dem Fernseher mit Mickey Mouse, Popeye dem Seemann und Co. Hinter deiner schicken Schale verbirgt sich ein Kern, der so hart ist, dass wir beinahe daran zerbrochen wären. Für dich stiegen wir wortwörtlich in

die Hölle hinab – und hatten dabei einen Heidenspaß. Danke, Cuphead!

Bosskampf-Parade

Unsere Hauptaufgabe ist simpel: Wie in klassischen 2D-Jump&Runs müssen wir unseren kleinen Helden (und seinen Kumpel Mugman, wenn ein zweiter Spieler im Koop steuert) über eine Oberweltkarte manövrieren, um einen Bossgegner nach dem anderen anzusteuern, die mit Shoot-'em-up-, Bullet-Hell- oder Platforming-Mechaniken aufwarten. Dazwischen lockern kurze Run&Gun-Levels das Geschehen auf, in denen wir rennend und schießend von (in der Regel) links nach rechts gelangen müssen. Gewinnen wir einen Bosskampf oder schließen eine Run&Gun-Passage ab, schalten wir Wege auf der Map frei, die uns zu neuen Levels führen. Haben wir die alle geschafft, öffnen sich wiederum die Tore zu einer zweiten und dritten Welt, die wir vor dem großen Finale ebenfalls abschließen müssen.

3, 2, 1 ... Wallop!

Dieses Ziel zu erreichen ist allerdings alles andere als einfach. Die gnadenlosen Fakten auf den Tisch: Wir können für gewöhnlich nur drei Treffer einstecken, bevor wir den Level von vorn beginnen müssen. Dafür haben wir aber un-



Ein Boss kommt selten allein: In manchen Bosskämpfen müssen wir es mit zwei Gegnern aufnehmen. Einen großen Unterschied macht das aber nicht – alle Endgegner sind schwer, aber schaffbar.



In den Run&Gun-Abschnitten sammeln wir Münzen, die wir später im Shop ausgeben dürfen.



In Cuphead laufen wir auf einer Oberweltkarte zu den Levels und können außerdem Shops besuchen.





Im Shop können wir uns mit Münzen Buffs kaufen, mit denen wir Cuphead ausrüsten dürfen. Empfehlenswert ist die Rauchgranate, durch die wir beim Dashing keinen Schaden nehmen.



Nicht alles ist fies in Cuphead. Dieser Charakter überreicht uns unseren ersten von insgesamt drei »Super Arts« – extrem mächtige Angriffe, die großen Schaden austeilen.

endlich viele Leben und unbegrenzt Munition, einen stärkeren Spezialangriff sowie eine mächtige »Super Art«-Attacke, die wir allerdings nur mit voll aufgefüllter EX-Leiste ausführen können.

Unser Move-Set erscheint bescheiden, wenn wir uns anschauen, was die Bosse so auf dem Kasten haben. Die stecken so viele Treffer ein, wie ein Sack Sandkörner aufnehmen kann, und verfügen meistens über drei unterschiedliche Formen innerhalb des Kampfes, die jeweils eine andere Herangehensweise erfordern und uns damit zum Umdenken zwingen.

Sterben, lernen, erneut versuchen

Schon unser erster Bosskampf gegen ein mörderisches Trio aus einer Kartoffel, einer Zwiebel und einer Karotte stellt sich als so knifflig heraus, dass wir nach drei erfolgreichen Runden fast schon so weit sind, den Controller in die Ecke zu feuern. Einmal kräftig am Riemen gerissen starten wir jedoch einen erneuten Versuch, und statt wild draufloszuballern, beginnen wir damit, uns die Bewegungs- und Angriffsmuster unserer Gegner genau einzuprägen, bis wir irgendwann kapiert haben, wie wir die Phasen des Kampfes angehen müssen.

In Phase eins einfach über die Dreckkugeln springen, die uns die Kartoffel entgegenspuckt, und gleichzeitig auf sie schießen; in Phase zwei in die linke Ecke stellen, weil wir hier am besten vor den Tränen der Zwiebel geschützt sind. Und in der finalen Phase besser in Bewegung bleiben, um den Psystrahlen und fliegenden Möhrchen-Raketen des dreiäugigen Karotten-Kolosses auszuweichen und seine Lebensleiste langsam stückweise abzuarbeiten.

Soweit die Theorie. Nach unserem Aha-Erlebnis brauchen wir aber immer noch einige Anläufe, um unsere Taktiken erfolgreich in die Tat umzusetzen. Gerade in der letzten Phase des Kampfes erfordert jeder Ausweichsprung Präzision und jeder Schuss das richtige Timing, was dank der hervorragenden Steuerung im Grunde einfach zu bewerkstelligen ist. Wir hingegen scheitern, weil wir entweder zu langsam reagieren, Bewegungsabläufe in der Hitze des Gefechts durcheinanderbringen, auswendig gelernte Angriffe des Gegners nicht vorhersehen oder einfach unkonzentriert sind. Wir stellen hier außerdem fest: Cuphead ist bockschwer, aber trotzdem zu jeder Zeit fair.

Mit Geduld und Spucke zum süßen Erfolg

Wieder und wieder sterben wir; und mit jedem Tod lernen wir ein wenig dazu, werden besser und schicken das Gemüse dann doch ins Erdloch zurück: »Hurra, geschafft!« Das Gefühl, nach vielen gescheiterten Versuchen siegreich vom Feld zu stolzieren, überwältigt uns und wird sogar noch intensiver, je herausfordernder die Kämpfe werden.

Nach vielen weiteren überwundenen Bossen kommt uns der erste im Vergleich wie ein Klacks vor. Bereits in der letzten Stage der ersten Welt zieht der Schwierigkeitsgrad nochmals so weit an, dass wir nicht mehr sieben, sondern vielleicht 27 Versuche brauchen, um einen Endgegner zu erledigen. Wir können nicht leugnen, dass uns einige Kämpfe oder Run&Gun-Levels frustriert haben, dass wir kurz davorstanden, einfach aufzugeben. Aber das liegt letztendlich nur an uns selbst. Pause, durchatmen, weiter-

machen. Alles, was man braucht, ist ein hohes Maß an Durchhaltevermögen und der Wille zu lernen, was beides am Ende mit einem wahnsinnig euphorisierenden wie befriedigenden Spielgefühl belohnt wird.

Fest am Henkel gekrallt

Cuphead, du bist ein gewitztes Bürschchen. Du lehrst uns nicht nur, die Hindernisse zu überwinden, die du uns selbst in den Weg legst, sondern auch unsere eigenen Schwächen in den Wind zu schießen. Du schickst uns durch die Hölle, knurst uns dazu, die Haare zu raufen und knurrend die Fäuste zu ballen, beflügelst uns aber nach jeder Hürde so sehr, dass wir uns am Ende – zumindest für kurze Zeit – unbesiegt vorkommen. Ein Deal mit dem Teufel? Den würden wir jederzeit noch einmal eingehen. ★



Linda Sprenger
@lindalomaniac



Ist Cuphead ein schweres Spiel? Ja. Ist Cuphead unschaffbar? Nein. Mit Ehrgeiz und Ausdauer ist jeder Bosskampf und jede Run&Gun-Passage machbar. Cuphead ist nicht nur ein Hüpfspiel mit knackigen Shoot'em-up- und Run&Gun-Levels sowie einem stimmigen, bizarr und witzig animierten Cartoon-Grafikstil, der so atemberaubend ist, dass ich am liebsten fast jede Szene als Gif abgespeichert hätte – sondern letztendlich ist Cuphead auch ein Spiel mit unserer Geduld. Würdet ihr mich jetzt nach meinem heißesten Tipp für das Spiel fragen, dann wäre meine Antwort: Malt euch zu Beginn eines Bosskampfes oder Run&Gun-Levels keine großen Erfolgchancen aus, sondern lernt stattdessen, Niederlagen zu akzeptieren und als Chance anzusehen. So hat es zumindest bei mir funktioniert. Ich fange bei null an und arbeite mich nach jedem Bildschirmtod ein Stückchen weiter zur Ziellinie vor. Ein Häppchen für Zwischendurch ist Studio MDHRs Deal mit dem Teufel ganz sicher nicht. Wer aber gewillt ist, genügend Zeit und Nerven zu investieren, wird in Cuphead ein wahnsinnig spaßiges und befriedigendes Spielerlebnis finden.

CUPHEAD

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 Duo E8400 / Athlon 64 X2 6000+
Geforce 9600 GT / Radeon HD 3870
2 GB RAM, 20 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i3-3240 / Phenom II X4 40
Geforce GT 740 / Radeon R7 250 v2
4 GB RAM, 20 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- hervorragende, handgezeichnete Grafik
- witzige Animationen
- stimmiger Soundtrack
- tolles Boss- und Gegnerdesign
- läuft sehr flüssig

SPIELDESIGN



- extrem belohnendes Spielgefühl
- präzise Steuerung
- kreative, abwechslungsreiche Bosskämpfe
- auflockernde Run&Gun-Passagen
- Waffen laden zum Experimentieren ein

BALANCE



- fängt knackig an und wird stetig schwieriger
- fordern, aber nie unfair
- einfacher Modus zum Üben
- Bufs, die Vorteile gewähren
- zuweilen frustrierend

ATMOSPHÄRE / STORY



- nostalgischer Rückblick auf alte Cartoon-Zeiten
- abwechslungsreiche Settings
- cooler Held
- charmanten Nebencharaktere
- belanglose Story

UMFANG



- freischaltbare Waffen & Spezialangriffe
- Bosskämpfe fordern immer andere Taktiken
- lokaler Koop-Modus
- freischaltbare Filter
- nur drei Welten plus Finale

FAZIT

Bockschweres Jump&Run mit wunderhübschem Cartoon-Look, das viel Geduld erfordert, am Ende aber umso reicher belohnt.

