

Celeste

BERGSTEIGEN FÜR JEDERMANN

Genre: **Jump&Run** Publisher: **Matt Makes Games** Entwickler: **Matt Makes Games** Termin: **25.1.2018** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Das pixelige Jump&Run tritt den Beweis an, dass auch fordernde Spiele für alle da sein können.

Von Daniel Ziegner

Celeste ist nichts anderes als ein Überraschungshit, der sich mühelos mit Klassikern wie Super Meat Boy, Ori and the Blind Forest und The End is Nigh messen kann. Das liegt vor allem daran, wie Celeste seine Spielmechanik und seine Hintergrundgeschichte sowie seine Intention nahezu perfekt verwebt.

Absturzgefahr

Auf den ersten Blick ist Celeste ein klassisches Hüpfspiel, das kluge, genaue Navigation verlangt und Fehler gnadenlos bestraft. Gemeinsam mit Heldin Madeline erklimmt ihr den namensgebenden Berg Celeste. Der Weg führt durch Ruinen und über Steilhänge. Dabei begegnet ihr nicht nur Figuren wie dem Selfieschießenden Touristen Theo, sondern auch Madelines böser Zwillingsschwester, die sie um jeden Preis am Aufstieg hindern will. Aufgeteilt ist die Kletterpartie in acht Kapitel mit jeweils Dutzenden Levels, die in der Regel einem Bildschirm entsprechen. Stirbt Madeline, startet der



Auf ihrer Reise durchquert Madeline auch ein verlassenes Hotel, in dem es spukt.

Abschnitt sofort neu. Und das passiert oft. Denn Hunderte Male stürzt Madeline in Abgründe, berührt tödliche Stacheln oder wird von Plattformen zerquetscht. Um das zu verhindern, müsst ihr mit zwei knappen Ressourcen haushalten. Die erste ist Madelines Ausdauer. Sie kann per Schultertaste an Wänden hinaufklettern, aber sich nur für wenige Sekunden dort halten. Sobald sie erschöpft den Halt verliert, stürzt sie ab. Die

zweite und wichtigste Ressource ist das Dash-Manöver. Mit diesem kann Madeline in der Luft einen großen Sprung in eine beliebige Richtung ausführen – aber nur ein einziges Mal! Erst wenn sie den Boden berührt oder einen besonderen Kristall aufammelt, wird der Dash erneut aufgeladen.

Einfach, nicht leicht

Drei Tasten für Springen, Dash und Klettern reichen aus. Statt Madeline mit immer weiteren Fähigkeiten auszustatten kommt die Abwechslung über das Leveldesign ins Spiel. Jedes Kapitel führt neue Elemente ein. In einem Abschnitt gibt es bewegliche Plattformen, die sich gleichzeitig mit dem Dash bewegen. Andere bieten Luftblasen, die euch in der Luft einen weiteren Sprung ausführen lassen. Der simple Dash muss so immer ein bisschen anders eingesetzt werden. Wichtiger als eine punktgenaue Landung ist die Suche nach der besten Route. Jeder Abschnitt ist ein kleines Puzzle, das mit der richtigen Kombination aus Madelines Bewegungsrepertoire und der Umgebung (Dash-Kristalle!) gelöst werden kann. Trotz Hunderten Abschnitten wiederholt sich keine Idee. Ihr müsst immer wieder umdenken, um den Berg zu bezwingen.



Die Farbpalette von Celeste kennt nicht nur düstere Töne.



GameStar
Platin-Award



GameStar
für Spieldesign



Madelines dunkle Seite ist keine gute Motivationsrednerin.

Nur nicht aufgeben

Je weiter man sich vom Meeresspiegel entfernt, desto steiler steigt auch der Schwierigkeitsgrad an. Die Lernkurve wirkt dabei perfekt abgestimmt. Celeste stellt euch stets vor Herausforderungen, die genau das richtige bisschen härter als die vorhergehenden sind. Zwar hüpf man ein ums andere Mal ins Verderben, kann aber sofort erneut sein Glück versuchen. Dank der äußerst präzisen Steuerung und des fordernden, aber fairen Schwierigkeitsgrades kommt auch nach Dutzenden Anläufen kein Frust auf. Wenn ein Versuch scheitert, ist stets klar, wo man einen Fehler gemacht hat.

Wer nach dem Durchspielen des knapp achtstündigen Hauptpfades noch nicht genug hat, kann sich auf die Jagd nach versteckten Erdbeeren machen. Diese haben zwar keinen Effekt auf das Spiel, bieten über weit entfernten Abgründen schwebend oder

hinter unsichtbaren Wänden versteckt aber eine weitere Herausforderung für wagemutige Spieler. Und selbst danach gibt es mit den sogenannten B-Seiten noch besonders schwierige Versionen aller vorhandenen Levels. Das sollte jedoch niemanden abschrecken. Beim Spielstart lässt sich, ähnlich wie in neueren Nintendo-Spielen, ein Hilfemodus aktivieren, der die Spielgeschwindigkeit reduziert oder Madeline unsterblich macht.

Atmen, Madeline!

Was Celeste darüber hinaus zu einem echten Kleinod macht, ist die herzergreifende Geschichte. Dabei wird es trotz pastelligem Pixel-Look erstaunlich düster. Es geht um Depressionen und Selbstzweifel. Die Berg-Metapher ist nicht zufällig gewählt. Umso schöner ist es dann, diese Schwierigkeiten gemeinsam mit ihr zu meistern. Celeste gelingt das seltene Kunststück, Spielgefühl und Geschichte in nahezu perfekten Einklang zu bringen. Was Madeline in der Geschichte erlebt – das Überwinden einer schier unmöglichen Herausforderung – spiegelt sich auch im Gameplay wieder.

Lohnende Aussicht

Die Figuren und Levels strotzen trotz grober Pixel vor Details. Schweißtropfen warnen vor dem nahenden Absturz, und Madelines Haarfarbe zeigt, ob sie das Dash-Manöver einsetzen kann. Jedes Kapitel hat eine eigene Identität, die sich nicht nur in den Spielmechaniken, sondern auch in vielfältigen Farben und Hintergründen zeigt. Manchmal sind Letztere sogar einen Hauch zu verspielt, sodass die Lesbarkeit der Plattformen etwas leidet. Besonders erwähnenswert ist der Soundtrack von Lena Raine (Guild Wars 2). Mal melancholisch, mal treibend, mal triumphal unterstreicht die Mischung aus Elektrosound und Chiptune die emotionale Achterbahnfahrt des Spiels.

Ein kleines Meisterwerk

Der große Unterschied zu anderen Hardcore-Plattformern ist Celestes Einstellung gegenüber denjenigen, die am Spiel scheitern. Ih-

nen wird hier gesagt, dass es absolut in Ordnung ist, um Hilfe zu bitten. Madeline hat sich das Ziel gesetzt, den Berg zu erklimmen, und das darf jeder in seinem eigenen Tempo tun. Diese Philosophie ist es, die Celeste so besonders macht. Man kämpft nie gegen das Spiel, sondern begibt sich mit ihm auf eine Reise. Wer es zu Ende bringt, wird nicht nur mit der Aussicht vom Berggipfel, sondern einer spielerischen wie erzählerischen Meisterleistung belohnt – ganz egal, wie geschickt ihr mit dem Controller seid. ★

CELESTE

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 Duo E4400 / Athlon 64 X2
GeForce GTX 460 SE / Radeon HD 5670
2 GB RAM, 1,2 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core 2 Duo E4400 / Athlon 64 X2
GeForce GTX 460 SE / Radeon HD 5670
2 GB RAM, 1,2 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- lebendige Welt trotz grober Pixel
- herausragender Soundtrack
- abwechslungsreiche Umgebungen
- kurze Ladezeiten
- Hintergründe nicht immer perfekt lesbar

SPIELDESIGN



- einfache Mechanik, viele Möglichkeiten
- abwechslungsreiches Leveldesign
- präzise Steuerungen
- direkter Wiedereinstieg beim Tod
- kaum Wiederholungen und Backtracking

BALANCE



- fairer Schwierigkeitsgrad
- motivierende Lernkurve
- individuell einstellbarer Hilfemodus
- größte Herausforderungen sind optional
- neue Mechaniken werden selbsterklärend eingeführt

ATMOSPHERE / STORY



- Story und Gameplay stärken sich gegenseitig
- ernsthafte und reife Themen
- liebesswerte Charaktere
- stimmige Musikuntermalung
- emotional mitreißendes Finale

UMFANG



- 8 Stunden Hauptstory
- mehrere Bonuswelten
- Wiederspielwert dank versteckter Geheimräume
- Potenzial für Speedrunning
- Prototyp als Minispiel enthalten

FAZIT

Celeste ist nicht nur ein herausragender Plattformer, sondern auch ein gefühlvolleres Abenteuer voller intimer Momente.



Daniel Ziegner
@sofakissen

Celeste muss sich nicht hinter den modernen Genreklassikern verstecken. Im Gegenteil: Die Art, wie hier eine zeitgemäße Story und cleveres Gamedesign verbunden werden, macht es vielleicht sogar noch ein bisschen besser. Celeste ist aber auch deshalb wichtig, weil es nach der Debatte um den Schwierigkeitsgrad von Cuphead beweist, dass die Lust an der motorischen Herausforderung und ein für Anfänger zugängliches Spielerlebnis durchaus ohne Abstriche vereinbar sind. Die Entwickler lassen ihren Stolz nicht in die Quere kommen und machen Celeste so zu etwas ganz Besonderem. Lange hat mich kein Spiel so berührt wie die Mut machende Geschichte von Madeline und die Art, wie sie nicht nur in Dialogen, sondern auch durch das Spieldesign erzählt wird. Davon können andere Spiele noch viel lernen.