

Tickt dieses Spiel noch richtig?

Digitales | Games: Alice: Madness Returns

Vor elf Jahren nahm ein fürchterliches Feuer Alice die Familie und hinterließ tiefe Narben in ihrem Geist. Sie wurde in der Rutledge-Irrenanstalt weggesperrt, wo sie sich mühte, ihre Dämonen zu bekämpfen, dabei aber immer tiefer in ihre Fantasiewelt abglitt - ins Wunderland. Jetzt, nach zehn Jahren, wird sie endlich entlassen - trägt jedoch noch immer schwer an der Last der Tragödie. **RUDOLF INDERST** gibt den Hutmacher und lädt zur Teeparty.



Keine leichte Aufgabe: In einem alpträumenhaften Wunderland muss sich Roman-Ikone Alice den Dämonen stellen, die sie in ihren Visionen heimsuchen. Die Reise beginnt in der harschen Realität des viktorianischen London und führt ins wunderschöne und zugleich entsetzliche Wunderland, um die Ursache von Alices Wahnsinn und die Wahrheit hinter einem lang verborgenen, tödlichen Geheimnis zu enthüllen. Der Leser ahnt es schon: Mit der allseits bekannten und beliebten Kinder-Zeichentrickserie hat dieses Comeback nichts zu tun. Schon die Romanvorlage allerdings ist mitnichten das Kinderbuch, für das es viele geneigte Leserinnen lange hielten.

Der Verstand des jungen Mädchens ist zerschmettert; sie kann die Angst, die durch seltsame Erinnerungen, Träume und Visionen genährt wird, nicht zähmen. Vielleicht ginge es ihr im Wunderland besser. So wie früher. Sie reist dorthin und sucht, was ihr die »Realität« nicht bieten kann: Sicherheit, Erkenntnis und die Wahrheit über die Vergangenheit.

Während ihrer Abwesenheit hat allerdings auch das Wunderland leiden müssen. Irgendetwas ist gehörig schiefgegangen, und jetzt sucht eine böse Macht ihren einstigen Zufluchtsort heim. Die Frage ist also: Kann Alice das Wunderland - und sich selbst - vor dem Wahnsinn bewahren, der beide zerfrisst?

Bevor sich Regisseur Tim Burton letztes Jahr in gewohnt eigenwilliger Art den Lewis Carroll-Klassiker vornahm (und immerhin zwei Oscars und zahlreiche andere Ehrungen einheimsen konnte), hatte bereits im Jahr 2000 der Spiele-Designer American McGee seine gierigen Finger auf dem jungen Ding und entwarf eine eigene, dunkle, symbolhaft-aufgeladene Welt, die bei der Fachpresse sehr gut, in der Käufergunst gefühlt mittelmäßig ankam.

Vor allem die ungewöhnliche Charakter- und Weltdesigns stachen hervor, während sich unter erwähnten

Tickt dieses Spiel noch richtig?

Hinguckern recht konventionelle Spielmechaniken tummelten. Ursprünglich dachten die kreativen Köpfe damals auch an eine Verfilmung des Spiels, doch nachdem einige Monate und Jahre ins Land gezogen waren, einigte man sich wohl lieber auf eine handfeste Fortsetzung des Titels.

Ich werd´ noch verrückt!

Strukturell heruntergebrochen wechseln sich in Alice: Madness Returns drei Tätigkeiten in der 3rd-Person-Perspektive nacheinander ab: Springen, forschen und kämpfen. Und während sich die Kämpfe tatsächlich recht dynamisch und in den besten Momenten kraftvoll anfühlen (das Ausweichmanöver verleiht der Göre eine kräftige Portion Ninja!), sind die beiden anderen Teile karger Durchschnitt. Wenig inspirierend und sich wiederholend wirken diese Plattform sowie Entdecker-Passagen und offerieren - nebenbei bemerkt - jede Menge technische Mängel des ansonsten so pittoresken Fantasielandes.

Die Präsentation des Spiels ist, das muss an dieser Stelle ausdrücklich unterstrichen werden, eine tolle Leistung. Auch abseits des Wunderlandes entschließt sich McGee, konsequent dem Hasen in seinen Bau zu folgen und eine fabeleske Cityscape zu zeigen, die in ihrer Tristesse und mit ihrem menschlichen Antihumanistentheater viel bedrückender und bedrohlicher wirkt, als jede imaginierte Welt.

| [RUDOLF INDERST](#)

Titelangaben

Alice: Madness Returns

Entwickler Spicy Horse

Publisher Electronic Arts

Release: Erhältlich seit 16. Juni 2011

Plattformen: PC (Windows), Xbox 360, Playstation 3

Genre: Jump 'n' Run

USK 16