

SASCHAS LIEBLINGSAKROBATEN

Was wären Metroidvanias ohne Doppelsprünge, Action-Rollenspiele ohne Ausweichrolle oder Mario 64 ohne Walljump? Langweilig! Richtig umgesetzt machen diese Mechaniken tierisch Laune. Manchmal müssen Spielhelden einfach mehr draufhaben als nur Rennen und Springen. Von Sascha Penzhorn



Der Autor

Sascha Penzhorn verachtet jedwede Form von Sport und körperlicher Ertüchtigung. Wann immer er versucht, sich sportlich zu betätigen, sondert seine Haut eine klare, salzige Flüssigkeit ab – fast so, als würde sein gesamter Körper weinen. Darum überlässt er das Rumgehüpfe lieber Mario, Sonic, dem Doomslayer und überhaupt jedem, der ihm auf Knopfdruck gehorcht. Denn das ist der wahre Grund, Videospiele zu spielen. Absolute Kontrolle, die Herrschaft über eine willenlose Spielfigur, die ihm vollkommen ausgeliefert ist. Lebst du oder stirbst du? Bringe ich dich über den Abgrund oder lasse ich dich in dein Verderben laufen? Ich allein entscheide über dein Schicksal, denn ich bin dein Herrscher, dein Gott und niemand kann sich mir ... ähem, wo war ich?

Bundesjugendspiele, Mainz-Laubenheim, 20. Jahrhundert

Im richtigen Leben stehe ich mit Akrobatik seit meiner Geburt auf Kriegsfuß. Als ich zur Welt kam, bewegte ich mich zunächst überhaupt nicht fort, später dann erst mal nur auf allen Vieren. Laufen war überhaupt erst mal nur für den Weg zum Kühlschrank wichtig, für alles andere hat Gott das Automobil erschaffen, wovon meine Eltern glücklicherweise eines besaßen. Und dann wurde ich eingeschult. Schule ist an und für sich relativ simpel. Du prägst dir überwiegend unnützes Wissen ein, um dich irgendwie durch einen Test zu mogeln, um in den folgenden Tagen alles wieder zu vergessen. Ich habe im Laufe der Jahre endlos viele Dinge in meinem Gehirn abgespeichert und direkt wieder gelöscht: lateinische und französische Vokabeln, die Anatomie der Quastenflosser, dominante und rezessive Gene bei Fruchtfliegen. Du kannst noch so blöd sein – wenn du dir kurzzeitig genug Kram einprägen kannst, um ihn halbwegs akkurat in einer Klassenarbeit wieder abzusondern, ist alles okay. Das funktioniert in jedem Fach. Außer beim Sport. Ich hasse Schulsport.

Hochverdient: »Trostrkunde«

Du kannst dich noch so anstrengen, du kannst es wollen, du kannst hochmotiviert bei der Sache sein. Wenn du (wie ich es war) ein fettes Kind mit Entenfüßen bist, läufst du die 100 Meter nicht so schnell, wie es dein Sportlehrer von dir verlangt. Hochsprung kannst du vergessen, denn du leidest an verminderter Gravitationsresistenz. Wenn du jetzt auch noch wirfst wie Isaac Newtons Baum seinen Apfel, ist dir die Trostrkunde bei den Bundesjugendspielen sicher. Jedes verdammte Jahr. Ich habe es aus tiefster Seele gehasst.

Wenn du dir deine Lunge aus dem Hals keuchst, die dämliche Ziellinie einfach nicht schnell genug näherkommt, und am Ende steht so ein Penner mit Schimanski-Bart und Nylon-Jogginganzug, der genervt auf seine Casio-Stoppuhr glotzt. Glaub mir Schimanski, ich habe genauso wenig Freude dran wie du! Was war ich dankbar, als ich die Schule hinter mir hatte und niemand mehr meine sportlichen »Leistungen« bewertet hat! Zumindest bis zu meiner Ausbildung ...

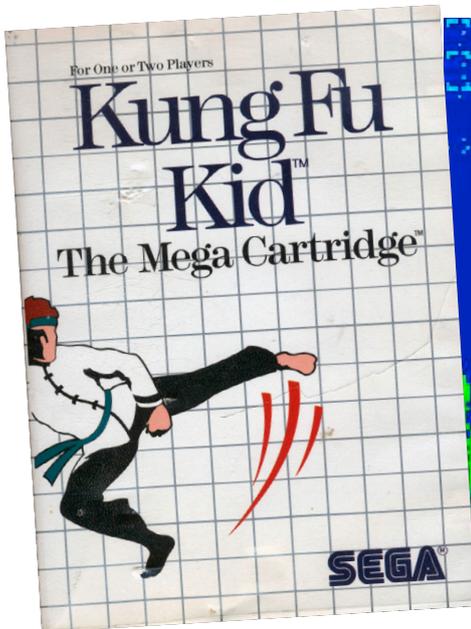
Kung Fu Kid, Sega Master System, 1987

Zurück zu erfreulicheren Dingen – dem Zocken! Kung Fu Kid ist ein objektiv grottiges Spiel, das bis heute zu meinen absoluten Lieblingstiteln auf dem Master System gehört. Die Grafik ist miserabel, die Musik verursacht bleibende Schäden und selbst das Cover-Artwork auf der Box wirkt lächerlich amateurhaft. Mit fünf Jahren war mir das

vollkommen egal, denn im Spiel konnte ich abartig hoch durch die Luft springen und endlos respawnende Gegner aus dem Bild kicken. Viel mehr hatte Kung Fu Kid nicht drauf, wir hatten damals ja nur zwei Tasten am Controller. Mit fünf Jahren war ich einfach noch nicht besonders anspruchsvoll, den Rest erledigt heute die Nostalgie. Ich war happy! Zumindest bis zum dritten Level, denn der hört einfach so vor einer Wand auf. Da geht's nicht weiter. Kann nicht sein! Das Spiel ist kaputt! Mein Vater, mein Bruder und ich haben es allesamt probiert, immer wieder von vorne angefangen, doch das Spiel endete jedes Mal abrupt im dritten Level vor dieser bescheuerten Wand. Was aus heutiger Sicht selbstverständlich klingt, ist etwas, worauf wir in den 80er-Jahren erst nach einer gefühlten Ewigkeit kamen: Wall-jump! Springt man gegen die Wand, stößt sich der Held auf Tastendruck davon ab,



Mae Borowski aus Night in the Woods hat einen Dreifachsprung, spaziert auf Überlandleitungen herum und ist akrobatischer, als ich es in meiner Schulzeit jemals war.



Das Cover zu Kung Fu Kid ist so unglaublich hässlich, das hätte ich selbst als Fünfjähriger mit ein paar Buntstiften besser hinbekommen! Das Spiel selbst sieht nicht viel besser aus.

dann scrollt der Bildschirm hoch und dort geht Level 3 dann weiter. Einige Tage später war Kung Fu Kid das erste Spiel, das ich komplett bis zum Ende durchgezockt hatte. Hammer! Als Kind die 100 Meter gelaufen wie ein Rentner im Sterbebett, aber Sega-Spiele komplett bis zum Ende durchkellern, das hatte ich drauf. Prioritäten, Baby! Fun Fact: In der brasilianischen Version des Spiels ist die Hauptfigur ein Frosch.

Küchendienst

Wenn Eltern mal für ein paar Stunden ihre Ruhe haben wollen, schicken sie ihre Kinder auf den Spielplatz oder zu irgendwelchen Nachbarskindern und Schulfreunden zum Spielen. Meine Eltern haben mich in Hechtsheim vor dem ProMarkt abgesetzt.

Unser ProMarkt hatte sich das Gebäude mit Ticco Küchen geteilt, also habe ich bei jedem Besuch erst mal zusammen mit meinem Bruder dort aufgeräumt. Immerhin lagen in jeder Küche Einkaufskörbe und Schalen voller Obst, Fleisch- und Wurstwaren aus Plastik herum, also haben wir das Dekozeug in den Schränken verstaut, damit es nicht

einfach so offen rumlag – übrigens sehr zur Freude der Mitarbeiter dort!

Wir hatten keinen Kabelanschluss, vom Internet hatte noch keiner was gehört – wir hatten Ticco Küchen und eben ProMarkt. Nach getaner Arbeit belohnten wir uns in Letzterem mit ein paar Stunden Unterhaltung in der HiFi-Abteilung. Dort wurden immer riesengroße Glotzen vorgeführt. An ein paar davon waren die aktuellsten Spielekonsolen angeschlossen. Da war noch nix mit Let's Plays – wenn du wissen wolltest, wie die neuesten Spiele aussehen, musstest du immer erst ein fremdes Kind aus einem Elektroladen abdrängen (notfalls mit sanfter Gewalt) und dir das Gamepad schnappen.

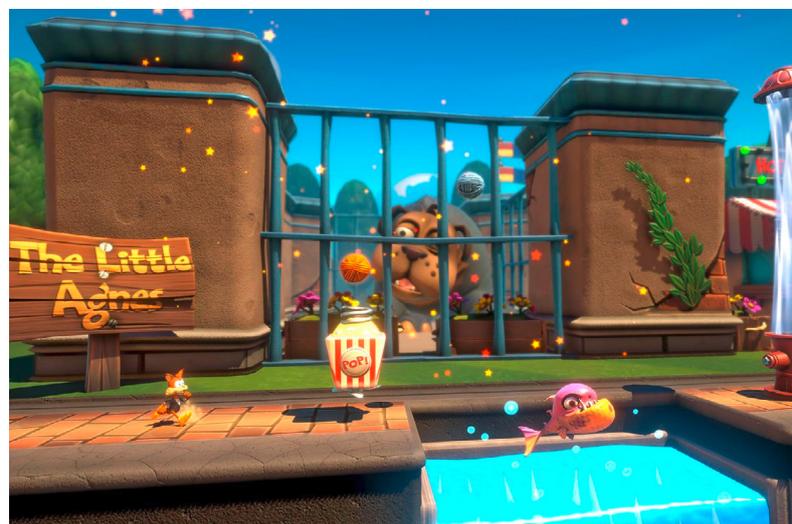
Busy, SNES, 1993

Und so spielten wir damals bei ProMarkt zum ersten Mal Busy – das Spiel, bei dem ich mich so richtig über beschissenes Level-design geärgert habe, viele Jahre, bevor es mein Job war. Überhaupt war an Busy vieles nervig: verlorene Leben durch hüpfende Gullydeckel und Kaugummiautomaten, die tödliche, kaum mehr als einen Pixel große

Kaugummis verschossen. Unzählige Sprünge ins Ungewisse. Wenn man aus zu großer Höhe auf dem Boden landete und an Fallschaden starb. Trotzdem hat uns das Spiel damals total geflasht, denn Busy kann gleiten. Durch die Luft, quer durch die Levels. Zugegeben, auch das führte in den meisten Fällen zum Tod, weil man absolut keine Ahnung hatte, wohin der Gleitflug geht. Aber es war ein cooles Spielelement, das wir so noch nicht kannten. Dabei hatte Mario schon 1990 mit seinem Cape gezeigt, wie es richtig geht. Auch Sonics Kollege Knuckles zeigte 1994, dass Gleiten als Spielmechanik durchaus funktionieren kann, wenn man keine komplett lausig zusammengeklöppelte Spielwelt hat. Aus unerfindlichen Gründen ist Busy inzwischen trotzdem zurück und kommt jetzt mit Paws on Fire! Sogar für die Switch. Ich kann es kaum erwarten, es niemals zu spielen! ProMarkt hat im selben Jahr kurz vor Weihnachten trotzdem Kohle für mein Busy-Spielmodul bekommen. Obendrauf gab's Jurassic Park für Segas Megadrive. Das konnte man wahlweise als Raptor oder als pixeliger Sam Neill (Grant) spie-



Die Mehrfachsprünge aus Brawlhalla hätte ich im Sportunterricht echt gut gebrauchen können. Oder überhaupt die Fähigkeit zu springen.



Busy ist in Paws of Fire wieder da. Aber wieso eigentlich? Das Ding war doch schon damals eher unteres Mittelmaß.

len – Letzterer zog sich immer bildschön an irgendwelchen Klippen und Plattformen hoch, wenn man einen Sprung nicht ganz gepackt hat und er noch gerade so ein Stück Land zu fassen bekam. Damit war er akrobatischer als andere 16-Bit-Helden seines Zeitalters. Schade nur, dass er im folgenden Jahr in Jurassic Park: Rampage Edition endgültig durchgedreht ist und mit Maschinengewehren, Handgranaten und Raketenwerfern hundertfach Leute und Dinos in die Luft gejagt hat. Die Filme hatte ich irgendwie anders in Erinnerung.

Kirby's Dream Land, Game Boy, 1992

Bei modernen Spielen wird gerne mal gemotzt, weil immer alles massentauglich, kinderleicht und möglichst »casual« sein muss, damit es auch der letzte Vollpfosten gebacken kriegt. Dabei schließe ich mich selbst nicht aus, denn auch ich lästere gerne mal, wenn gefühlt alles immer mehr vereinfacht wird und möglichst simpel sein soll. Dabei sind »leichte« Spiele streng genommen nicht wirklich neu und auch nicht zwingend schlecht. Mit Kirby's Dream Land wollte der Designer Masahiro Sakurai beispielsweise ganz bewusst ein Spiel machen, mit dem jeder locker zurechtkommt, auch wenn man sonst mit Spielen nichts am Hut hat. Aus diesem Grund hat Kirby eine Eigenschaft, die in den meisten Jump&Runs eher selten war: Er kann fliegen. Und das nicht nur für kurze Zeit oder mit einem speziellen Power-up. Wo Helden in vergleichbaren Spielen nach einem verpatzten Sprung in irgendwelchen bodenlosen Löchern endeten, kann die Schwerkraft Sakurais kugeligem Helden nichts anhaben.

Gegner saugt er einfach ein und schluckt sie runter oder verwendet sie als Munition. Und in weniger als einer Stunde hat man eines der leichtesten und zugleich besten Spiele für den Game Boy durchgespielt. Kirby hat einfach universell begeistert, obwohl oder gerade weil es wirklich jeder schaffen konnte. Meine damalige Freundin, die sonst keine Spiele angerührt hatte, hat Kirby



Cool: In Gargoyle's Quest und Demon's Crest spielen wir als Monster!

durchgespielt. Meine kleine Schwester hat im Grundschulalter Kirby durchgespielt. Immerhin gibt's zur Belohnung Codes für einen schweren Modus und für Einstellungen, mit denen man Kirbys Leben und Energie herabsetzen kann, wenn man das Abenteuer etwas anspruchsvoller machen möchte.

Übrigens: Ursprünglich war Kirbys Charakterdesign nur ein Platzhalter. Doch dann wuchs den Entwicklern der Blob so sehr ans Herz, dass es einfach dabei blieb.

Konrad-Adenauer-Berufsschule, Kriftel

Nach ein paar Jahren in undankbaren Minijobs und Arbeit im Call-Center hatte ich einen Ausbildungsplatz gefunden. Die Berufsschule war ein Witz – ich hatte einen 1,5er-Notenschnitt, ohne mich großartig dafür anzustrengen. Das sollte sich schlagartig ändern, als für das kommende Jahr Sport in den Lehrplan zurückkehrte. Wieder rumrennen, springen, Sachen werfen und mit dem Kajak über den Schulteich rudern – kein

Scherz! Eben alles, was man für eine kaufmännische Ausbildung können sollte. Mein Skill-Level im akrobatischen Bereich tendierte aber weiterhin gegen null. Und du kannst noch so gut in sämtlichen anderen Fächern sein – mit einer Fünf in Sport bleibst du schlimmstenfalls sitzen. Wieso zur Hölle ist Sport plötzlich Pflichtfach an kaufmännischen Berufsschulen?! Meine Lösung war so dämlich wie unorthodox. Es gab noch eine weitere kaufmännische Klasse in der Schule, die war meiner um ein Jahr voraus. Und die richtete sich noch nach dem alten Lehrplan und hatte folglich keinen Sport im Programm. Ich bat um meine Versetzung und verklickerte meinem Ausbildungsbetrieb, dass ich meine Ausbildungszeit gern um ein Jahr verkürzen und meine Abschlussprüfung entsprechend vorziehen möchte. Der Chef ließ mir das durchgehen, weil es ja schon irgendwie beeindruckend ist, wenn jemand so selbstbewusst und motiviert ist, ein Jahr schneller ins Berufsleben einzusteigen. Und so zog ich meine Ausbildung in insgesamt 18 Monaten statt der vorgesehenen 30 Monate durch, nur um dem Sportunterricht zu entgehen. Das war halb so schlimm, wie es vielleicht klingt. Wirtschaftsenglisch hatte ich sowieso besser drauf als meine Lehrer, Buchhaltung beherrschte ich im Schlaf, und alles, was ich für die IHK-Prüfung wissen musste, habe ich in den letzten Tagen kurz absorbiert – wenigstens das hatte ich in der Schule gelernt! Nach bestandener Prüfung hab ich selbstverständlich direkt alles wieder vergessen. Das war okay, denn mein Ausbildungsbetrieb hat mich ohnehin nicht übernommen. Ansonsten würdet ihr jetzt nicht diesen Artikel lesen.

Gargoyle's Quest, Game Boy, 1990

Deutlich akrobatischer als ich während meiner Ausbildungszeit ist Gargoyle Firebrand, der sein Dasein ursprünglich als Gegner in



Kirby macht auch heute noch eine gute Figur auf der Switch. Ursprünglich sollte der kugelige und offenbar allzeit hungrige Held mal gelb und nicht rosa werden.



Meine Guild Wars-2-Gilde konnte von der angeblichen ach so lustigen Super Adventure Box nie genug kriegen. Ich war dafür immer zu blöd und zu ungeduldig.



Von Doom kriege ich bis heute einfach nicht genug, vor allem von der knackigen 2016er-Neuaufgabe. Ich kann den Release von Doom Eternal kaum noch abwarten!



Mirror's Edge und der diskussionswürdige Nachfolger Catalyst (im Bild) setzen ebenfalls auf eine akrobatische Heldin, die ihr aus der Ego-Perspektive steuert.

Ghosts 'n Goblins begann. Übrigens: Sir Arthur, der Held aus Ghosts 'n Goblins, bekam im Nachfolger Super Ghouls 'n Ghosts einen Double-Jump spendiert! Ganz so fit war Firebrand in Gargoyle's Quest zwar nicht, dafür konnte sich der mit seinen Klauen an Wänden festkrallen und sie so erklettern. Außerdem hatte er die Fähigkeit, für kurze Zeit zu fliegen, um so gefährliche Fallen und Hin-

dernisse zu überwinden. Auf den ersten Blick war das Teil ein merkwürdiger, bockschwerer Sidescroller mit relativ wenig Substanz. Doch erledigte man den ersten großen Boss, öffnete sich plötzlich eine riesige Weltkarte mit Menüs, Charakterwerten und Speicherfunktion. Gargoyle's Quest war ein waschechtes Action-RPG, komplett mit Upgrades, freischaltbaren Angriffen und Spezi-

alwaffen und immer mächtigeren Schwingen, mit denen Firebrand weitere Strecken zurücklegen konnte.

1992 erschien Gargoyle's Quest 2 auf dem NES, 1994 folgte Demon's Crest für SNES. Dort wandelte Firebrand seine Gestalt über die namensgebenden Crests und nutzte die Macht der Elemente. So konnte er beispielsweise nicht nur fliegen, sondern mit der richtigen Verwandlung auch schwimmen und unter Wasser atmen und vieles mehr. Beide Spiele machen auch heute noch tierisch Laune, wenn man Lust darauf hat, einfach mal ein Monster statt immer nur einen Helden zu spielen. Und wer keinen Bock hat, die Module gebraucht auf irgendeinem Flohmarkt zu erstehen, findet die Spiele auch zum kleinen Preis als Download auf der Virtual Console, etwa für Nintendos 3DS.

Guild Wars 2, PC, 2012

Nanu? Ein MMO in einer Liste über Videospiele mit Akrobatikeinlagen? Kann das stimmen? Das tut es tatsächlich – denn ein wichtiger Bestandteil in Arenanets Online-Abenteuer ist das actionlastige Echtzeit-Kampfsystem, bei dem Ausweichmanöver eine ganz entscheidende Rolle spielen. Wer im richtigen Moment ausweicht, vermeidet eingehende Angriffe für einen Sekundenbruchteil komplett. Richtig eingesetzt rettet dieses Manöver Leben. Überhaupt sind die Helden Tyrias eine Ecke gelenkiger unterwegs als ihre Genre-Kollegen. Das weiß jeder, der die Spielwelt mal aus der Luft mit einem Gleiter erforscht hat. Gutes Timing und Fingerspitzengefühl fordert Guild Wars 2 seinen Spielern bei Inhalten wie den unzähligen Sprungpuzzles oder der nostalgischen Super Adventure Box ab.

In diesem Zusammenhang will ich aber auch The Elder Scrolls Online nicht unerwähnt lassen. Das hat zwar keine bockschweren Sprungrätsel oder fescche Gleiter, aber auch hier gibt's ein Echtzeit-Kampfsystem mit Ausweichrolle. Auch die kann besonders im PvP-Modus oder in Bosskämpfen den Unterschied zwischen Leben und Tod bedeuten. Einen Charakterwert, mit dem der Held automatisch blockt, pariert oder ausweicht, gibt es nicht. Hier zählt noch echte Handarbeit!

Doom, alle Plattformen, 2016

Jawoll, auch der Doomslayer springt seit 2016 doppelt – erklärt wird das im Spiel durch die Raketenstiefel, die man in den ersten Stunden einsammelt. Dann gibt's auf der Höhe eines Double-Jump die volle Packung mit dem Raketenwerfer und bei der Landung wird zur Not ein wenig mit der Schrotflinte nachgeholfen. Wenn man die Bewegungsabläufe erst mal gemeistert hat, gleitet man unaufhaltsam durch die Levels und hinterlässt ganz easy allerorts ein Bild der Verwüstung. Doom (2016) ist einer dieser Titel, in denen ich einen Level durchspiele und anschließend direkt noch zwei Durchläufe starte, bevor ich den nächsten Level



Super Mario Odyssey übertrifft Mario 64 noch um Längen und ist ein Pflichtkauf für jeden Besitzer einer Switch. Aber das wisst ihr natürlich schon lange.

anfang, einfach weil es so herrlich ist. Kaum ein anderes Spiel macht so deutlich, wie sehr ein an sich simples und uraltes Feature wie ein Doppelsprung so abartig unterhaltsam sein kann. In den ersten beiden Teilen konnte der Protagonist überhaupt nicht springen. Oder sich mit der Maus umschauen. Oder nach oben und unten zielen. Das hat uns in den 90er-Jahren überhaupt nicht interessiert. Uns packte das nackte Grauen beim Anblick der Horden aus der Hölle. Aus heutiger Sicht kaum zu glauben.

Ich kann es kaum erwarten, Doom Eternal in die Finger zu kriegen, denn das setzt noch einen drauf und verpasst dem Doomslayer einen Grappling Hook, also eine Art Kletterhaken, mit dem er sich kreuz und quer durch die Landschaft und seinen Feinden entgegen katapultiert. Das zusätzlich zum Double-Jump? Es wird so endgeil! Das Teil lege ich mir auch direkt noch mal für meine Switch zu, damit ich es immer und überall spielen kann. Das Movement in den Trailern ist so unglaublich flüssig, geschmeidig und befriedigend – beinahe wie bei Mario!

Super Mario 64, N64, 1996

Als ich eines Tages nach der Schule den Elektronikfachhändler meines Vertrauens aufsuchte, stellte ich überrascht fest, dass Nintendo eine neue Konsole entwickelt hatte. Die war dort an einem Glotzophon angeschlossen und darauf lief den ganzen Tag Mario 64. Und das war komplett in 3D und völlig anders als jedes Mario-Spiel zuvor. Bisher kannte ich den rundlichen Klemper nur in der zweidimensionalen Variante, die springen, rennen, Feuerbälle furzen und komische Kostüme anziehen konnte. Mario 64 war Akrobatik pur! Ein Doppelsprung war hier nicht genug. Mario hatte plötzlich den Triple-Jump. Und der veränderte alles! Bis zu diesem Zeitpunkt kannte ich nur den Gammel-Controller meines Sega Saturn und vergangener Konsolengenerationen. Das zugegeben etwas klobige Gamepad des N64 hatte einen Analog-Stick. Und mit dem eiert man erst mal draußen vor dem Schloss herum wie ein Höhlenmensch, der zum ersten

Mal in seinem Leben ein Videospiel zu Gesicht bekommt. Aber nach ein paar Minuten hatte man sich daran gewöhnt und dann rannte Mario wie ein geölter Blitz, absolvierte Walljumps und Triple-Jumps, steuerte sich präziser als in jedem vergleichbaren Spiel seiner Zeit. Ach, was sage ich, »seiner Zeit«! Spielt doch einfach mal für zehn Minuten einen aktuellen Titel wie Yooka Laylee mit seiner schwammigen Steuerung, dann Mario 64, und dann sagt mir, was sich besser anfühlt. Es ist ohne jede Übertreibung eines der absolut besten Spiele aller Zeiten.

Eigentlich hatte ich zu diesem Zeitpunkt bereits jegliches Interesse an Konsolenspielen verloren. Am PC sahen die Dinge nun mal wesentlich besser aus als auf der PlayStation und Sega Saturn war ... nun ja, Sega Saturn. Und dann kam Nintendo und zeigte mit Mario 64, dass Jump&Run auch in 3D funktionieren kann. Und ich hatte absolut kein Geld für das Teil!

Glück im Unglück: Ein paar Tage später brachen mir zwei Halbstarke aus einer anderen Schule am Busbahnhof vor Zeugen das Nasenbein. Das tat weh, aber vom Schmerzensgeld kaufte ich mir dann mein eigenes N64 und musste nicht mehr jeden Tag anderen Kids beim Zocken im Laden zuschauen.



Pixel Art kann so schön sein! Hinter dem heimeligen 8-Bit-Charme von Shovel Knight steckt auch noch ein sehr gutes, wenn auch ziemlich kniffliges Hüpfspiel.

Shovel Knight, alle Plattformen, 2014

Shovel Knight ist etwas für absolute Vollspaten. Der namensgebende Held verwendet sein Schaufelwerkzeug nämlich nicht nur als Grabgerät und Hiebwaaffe, sondern bewegt sich damit auch wie auf einem Pogo-Stick durch die Levels. Zugegeben: Diese Mechanik hat er sich vermutlich von Onkel Dagober abgesehen, der schon 1989 auf seinem Gehstock durch die Levels hüpfte. Das macht Shovel Knight aber nicht weniger großartig und unterhaltsam, ganz besonders im Couch-Koop. Ebenso beweglich wie der Titelheld sind die Figuren aus den Download-Inhalten. Plague Knight aus dem DLC Plague of Shadows zum Beispiel verfügt nicht nur über einen Doppelsprung, sondern katapultiert sich mit seinen Bomben in die Luft, was ihn einerseits beweglicher, andererseits aber auch höllisch schwer zu steuern macht.

Specter Knight aus dem DLC Specter of Torment gleitet derweil mit Sprungattacken durch die Lüfte, wenn er Feinde mit seiner Sense in Stücke hackt. Er verfügt über Walljumps und kann sprichwörtlich die Wände hochgehen. Und dann ist da noch King Knight aus dem DLC King of Cards. Der stürmt mit seinem Dash-Attack auf Gegner zu und kann diesen Angriff auch in der Luft anwenden. So spielt sich jede der Figuren in Shovel Knight und seinen Erweiterungen völlig anders, was für immer wieder neue Spielerlebnisse sorgt.

Auf Steam erfreut sich der schaufelnde Ritter völlig zu Recht an 96 Prozent positiven User-Wertungen. Das Spiel kostet weniger als neue Hosen (braucht man ohnehin nicht) und ist ein absoluter Pflichtkauf für jeden, der auf Jump&Runs steht. Und wer so gar keinen Bock auf Hüpferei am Rechenkecht hat, bekommt das Spiel auch auf jeder erdenklichen Konsole vom 3DS bis zur PS4.

Ihr merkt, in Spielen hüpfte ich ziemlich oft, privat dagegen eher selten. Oder nie. Außer natürlich, die lieben Menschen bei GamePro und GameStar beauftragten mich, solche Artikel zu schreiben. Dann hüpfte ich natürlich vor Freude, logisch. Aber nur kurz und auch nicht sehr hoch. ★