

Runner2

Future Legend of Rhythm Alien

Wer Frust sucht, der wird ihn hier finden. Profis wie auch Anfänger testen ihr Nervenkostüm an diesem Kleinod. Von Benjamin Schäfer

Genre: **Jump&Run** Publisher: **Gaijin Games** Entwickler: **Gaijin Games (Bit.Trip Beat, nicht getestet)**
Termin: **26.2.2013** Spieler: **einer** Sprache: **Englisch** Preis: **14 Euro**

GameStar.de/Quicklink/8270 Auf DVD-XL: Video-Special

Liebe und Hass, Freud und Leid, Erfolg und Versagen, all das sind Stadien, die wir beim Spielen des Jump&Runs **Runner2: Future Legend of Rhythm Alien** permanent durchlaufen.

Und das in einer ähnlichen Geschwindigkeit wie der Held Commander Video. Freuen wir uns auch nur eine Sekunde lang, dass wir gerade eine komplizierte

Sprungkombination erfolgreich gemeistert haben, klatschen wir bereits mit voller Wucht gegen die nächste Wand.

Es wird uns empfohlen, **Runner2**, ähnlich wie **Super Meat Boy**, ausschließlich mit dem Gamepad zu spielen. Es stehen zwar verschiedene Tastaturbelegungen zur Auswahl, aber auf einen grünen Zweig kommen wir damit nicht, da sie allesamt zu kompliziert ausfallen. Also legen wir das bei diesem Spiel zu einer modernen Daumenfolter mutierende Gamepad in unsere Hände und spielen los. Dabei führt uns **Runner2** behutsam an alle Aktionen heran. Zuerst lernen wir das Springen, kurz darauf das Gleiten, dann das Rutschen – und so weiter. Unsere Aufgabe ist dabei immer, erfolgreich das

rechte Ende des Levels zu erreichen. Auf dem Weg dorthin sammeln wir idealerweise Goldbarren und Multiplikatoren auf, weichen Hindernissen aus und versuchen, nicht in den Abgrund zu stürzen.

Im Vergleich zum Vorgänger können wir in **Runner2** die Grundbewegungen von Commander Video verknüpfen, was zum einen zu mehr Hinderniskombinationen in den Levels führt und zum anderen zu einem Knoten in unseren Daumen. Müssen wir nämlich hintereinander rutschen, aufstehen, springen, im Rutschen springen, eine Wand zertreten, rutschen, springen, im Rutschen eine Wand zertreten, springen, mit unserem Schild einen Quader abblocken und dann eine Sprungplattform rechtzeitig benutzen,

➕ Stärken

- + anpassungsfähiger Schwierigkeitsgrad
- + über 120 Level

⊖ Schwächen

- Bosslevel zu leicht
- Story nicht präsent genug



Checkpoints dienen als neue Rücksetzpunkte und erleichtern uns das Spielen. Aktivieren müssen wir sie aber nicht.



Auf **Schienen** gleitet Commander Video anstatt zu rennen, um den Hindernissen auszuweichen müssen wir uns aber an die Stange hängen und an unseren Händen weiterrutschen.



Hier sind schnelle Reaktionen gefragt. Die kurze Abfolge der **Hindernisse** zeigt, wie schwierig **Runner2** sein kann.



Schließen wir ein Level perfekt ab, springt unser Held in eine Kanone und wir müssen ihn auf eine **Zielscheibe** schießen.



In den Levels sind unter anderem 25 **Retro-Challenges** versteckt, die uns in eine 2D-Version von Runner2 versetzen.

Wo kaufen?

Runner2: Future Legend of Rhythm Alien und die anderen vier Spiele der Bit.Trip-Collection werden ausschließlich über Valves Online-Plattform Steam vertrieben, eine Packungsversion gibt es nicht. Einmal aktiviert ist das Spiel mit Ihrem Konto verknüpft, kann also nicht mehr weiterverkauft werden.

gar noch Bonuspunkte. Ebenfalls cool: Beenden wir ein Level perfekt, sprich: sammeln wir alle Goldbarren ein, springt unser Held in eine Kanone, und wir müssen versuchen, ihn möglichst in die Mitte einer überdimensionalen Zielscheibe zu schießen.

Innerhalb der Areale hat Entwickler Gaijin Games zudem mehrere Wege eingebaut. So können wir beim Spielen zwischen einem leichteren grünen Weg oder einer schwereren roten Variante wählen. Zusätzlich gibt es noch blaue Wege, die uns zu einem ande-

kann es schon mal vorkommen, dass wir die ein oder andere Taste vergessen. Doch warum tun wir uns den Stress eigentlich an? Nachdem wir im Vorgänger **Bit.Trip Runner** den Bösewicht Mingrawn Timbletot in Grund und Boden gelaufen haben, werden wir von eben diesem mit einem ruchlosen Realitäts-Unfusionsstrahl in eine andere Welt teleportiert. In **Runner2** angekommen müssen wir wieder gegen Timbletot vorgehen und versuchen, in unsere gewohnte Wirklichkeit zurückzukehren. Dazu treten und springen wir durch insgesamt fünf Welten, mehr als 70 Level und fünf Bosskämpfe, die überraschenderweise zu anspruchlos geraten sind und uns weniger fordern als so manches normale Level.

Für Dauermotivation ist gesorgt, da wir uns in jeder Welt auch durch Bonus-Level manövrieren können. In denen warten Belohnungen auf ihre Entdeckung; so schalten wir beispielsweise neue Charaktere oder Outfits

Das Gamepad mutiert zur Daumenfolter

frei. Insgesamt hat **Runner2** acht verschiedene Helden, die wir in jeweils acht Kleidungsvarianten über Stock und Stein hetzen können. Aber abgesehen von den unterschiedlichen Animationen spielen sich die Charaktere (anders als zum Beispiel in **Super Meat Boy**) nicht unterschiedlich. Als Schmankerl werden die amüsanten Zwischensequenzen von Charles Martinet gesprochen, der seine Stimme unter anderem auch dem weltbekannten Klempner Mario aus Nintendos **Super Mario**-Reihe leiht.

Im Gegensatz zur Story fährt **Runner2** beim Leveldesign die großen Geschütze auf. Die drei Schwierigkeitsgrade beeinflussen die Hindernis- und Gegnerdichte der Level spürbar. Damit wird ein einfacher Einstieg für Anfänger gewährleistet, und gleichzeitig bekommen Veteranen auf der höchsten Stufe ausreichend Herausforderungen spendiert. In jedem Level gibt es auf halbem Weg einen Checkpoint – das erleichtert das

Durchspielen immens. Aber auch hier haben die Entwickler an eingefleischte Profis gedacht, denn wir müssen den Checkpoint gar nicht aktivieren. Hüpfen wir mit einem gezielten Sprung drüber, bekommen wir so-

Bit.Trip Collection: Quasimodo in Spielform

Die vier Spiele der Bit.Trip-Reihe bescheren uns die volle Retro-Dröhnung. Pixel-Grafik, Chiptune-Musik und simples, aber kniffliges Gameplay. Zwischen acht und zehn Euro müssen wir auf Steam für die kurzweiligen Ableger berappen.



Bit.Trip Core

Mit einem Lichtstrahl zerschießen wir Blöcke, die aus allen Richtungen auf uns zukommen. Dabei zählt Timing und die richtige Reihenfolge, damit wir keinen Block verpassen. Was sich relativ einfach liest, gestaltet sich in der Praxis schwieriger als gedacht. Die Übersetzung von der räumlichen in die zeitliche Dimension wirft uns permanent aus dem Spielfluss, und vermasseln wir mal über längere Zeit nichts, gibt es leider keine befriedigende Belohnung.

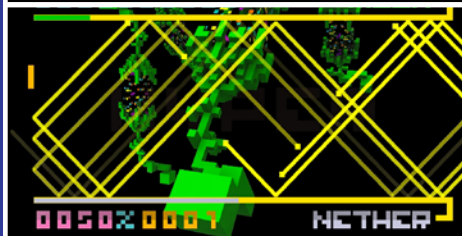
Fazit: Verlangt zu viel, bietet zu wenig.



Bit.Trip Runner

Als Commander Video, seines Zeichens Hauptcharakter der Bit.Trip-Spiele, hüpfen, rutschen und treten wir uns durch über 30 Level. Dabei sammeln wir Multiplikatoren und Goldbarren auf. Der Schwierigkeitsgrad des direkten Vorgängers zu **Runner2** ist allerdings nicht so anpassungsfreudig, was unseren Frust stellenweise in die Höhe schnellen lässt. Die Retro-Challenges im Pitfall-Dschungel-Stil sind dabei keine Ausnahme.

Fazit: Schnell und schwierig – unser Favorit.



Bit.Trip Beat

Viele verschiedene Blöcke versuchen laufend an unserem Paddel vorbeizuhuschen. Das wissen wir zu verhindern und erzeugen dabei Töne, die sich nahtlos in die Hintergrundmusik einfügen. Nahezu problemlos meistern wir anfangs das Geschehen, um schon bald jäh aus unserem Siegeszug gerissen zu werden. Neue Bewegungsmuster und mitunter fiese Kombinationen zerstören unser musikalisches Genie in nur wenigen Sekunden.

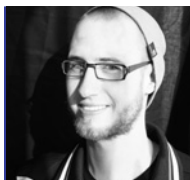
Fazit: Motiviert, verzeiht, belohnt am meisten.



Bit.Trip Void

Wir sind ein Kreis. Verschlingen wir schwarze Blöcke, werden wir größer, bis wir uns entweder per Tastendruck zu unserer Ausgangsgröße zurück schrumpfen oder mit einem weißen Block in Berührung kommen und zwangsweise eine Diät durchführen. Bei Letzterem verlieren wir allerdings unseren Multiplikator und Punkte. Ob das Anwachsen einen spielerischen Vorteil bringt, ist uns auch nach längerem Spielen nicht völlig klar.

Fazit: Spaßig, aber unausgewogen.



Rennen, nicht laufen!

Benjamin Schäfer
Praktikant
redaktion@gamestar.de

Ich hab mich auf Runner2 gefreut und wurde nicht enttäuscht. Es ist zugänglicher und verbessert seinen Vorgänger in entscheidenden Punkten. Die vielen Möglichkeiten, die Schwierigkeit der Levels individuell zu beeinflussen, gefallen mir sehr. Auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad setzt bei mir auch wieder diese »Das muss doch zu schaffen sein«-Motivation ein, und mein Ehrgeiz überlagert den Frust für eine längere Zeit. Irgendwann allerdings werde auch ich vom Frust übermannt und muss das Gamepad zur Seite legen, weil meine Daumen sich fragen, ob ihre Oppositionsstellung für solche Torturen überhaupt gedacht ist. Eine innige Hassliebe!

ren Ausgang führen und ein neues Level zugänglich machen. Eines davon ist der sogenannte Schlüssel-Safe. Bezwingen wir diese Ebene, dann schalten wir in allen Arealen

Tänzelnd zum Highscore

der jeweiligen Welt Schlüssel frei. Auf unserer Weltkarte sehen wir dann, in welchen Levels wir einen Schlüssel und somit auch ein Schloss finden können. Dahinter verborgen sich Belohnungen wie die bereits angesprochenen Bonus-Charaktere oder insgesamt 25 Retro-Challenges. Das sind komplett in 2D gehaltene, bockschwere



Für kleine **Tanzeinlagen** kassieren wir Punkte, die uns einen entscheidenden Vorsprung in der Rangliste geben können.

Hommagen an die Atari-2600-Zeit, die genauso funktionieren wie die normalen Abschnitte, uns aber nur drei Versuche pro Durchgang geben und ohne Checkpoint daherkommen. Retro eben.

Die interessanteste Neuerung bei **Runner2** ist aber das Tanzen. Richtig gelesen: das Tanzen. Auf Tastendruck führt unser Held nämlich eine kleine Tanzanimation aus. Dabei laufen wir zwar Gefahr, mit allem zu kollidieren, was sich in unserem Weg befindet, aber pro Tanz erhalten wir Punkte. Interessant ist das Ganze, da jedes Level eine festgelegte Höchstpunktzahl hat. Die setzt sich aus den Hindernissen, Goldbarren und Multiplikatoren, die es in einem Abschnitt gibt, zusammen. Durch das Tanzen können wir weitere Punkte sammeln, die so nicht in den Arealen vorgesehen sind. Damit ist es uns möglich, individuell mehr Punkte zu sammeln als unsere Freunde oder andere Kontrahenten, die sich in der Rangliste tummeln. Zwar macht eine Tanzeinlage im Endeffekt nur einen kleinen Unterschied, der ist aber bei der Hatz auf den Highscore genauso unerlässlich wie eine Zehntelsekunde in der Formel 1. **BS**



Je höher der Schwierigkeitsgrad, desto mehr Hindernisse stellen sich in unseren Weg.

TERMIN 26.2.2013 PREIS 14 Euro USK nicht geprüft

Runner2

Future Legend of Rhythm Alien

Publisher Gaijin Games
Entwickler Gaijin Games
Sprache Englisch
Ausstattung – (Download)

Kopierschutz Steam

GRAFIK

- weiche Animationen
- fünf verschiedene Umgebungen
- detaillierte Texturen

SOUND

- dynamischer Soundtrack
- passende Soundeffekte
- sehr guter (englischer) Sprecher

BALANCE

- neue Elemente werden behutsam eingeführt
- gutes Checkpoint-System
- Profis werden durch alternative Wege gefordert

ATMOSPHÄRE

- belebte Spielwelt
- motivierendes Spielprinzip
- skurrile Hintergründe

BEDIENUNG

- reagiert direkt
- hervorragend mit dem Gamepad
- fummelig mit Tastatur

UMFANG

- drei Schwierigkeitsgrade
- mehr als 120 Levels
- freischaltbare Areale und Charaktere
- Ranglisten

LEVELDESIGN

- nie unfair
- unterscheidet sich je nach Schwierigkeit
- unterschiedlich schwere Wege

RÄTSEL

- wenige unterschiedliche Hindernisse
- knifflige Hindernis-Kombinationen
- Bosskämpfe nicht fordernd genug

WAFFEN & EXTRAS

- Tanz-Funktion
- viele Bewegungen
- viele verschiedene Hindernisse
- freischaltbare Charaktere spielen sich gleich

HANDLUNG

- lustig erzählte ...
- ... aber dünne Rahmenhandlung
- existiert nur außerhalb der Level

