

# Cloudberry Kingdom

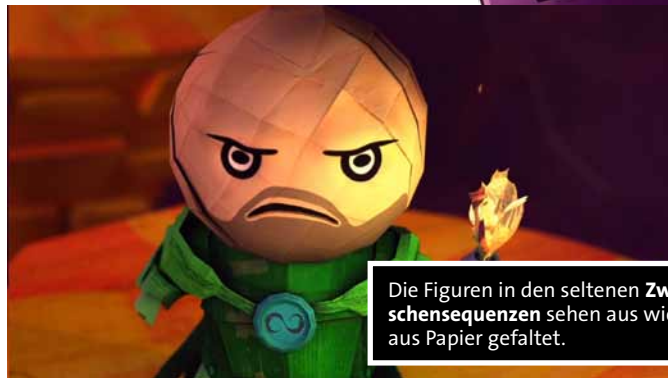
Cloudberry Kingdom serviert uns einen endlosen Nachschub zufallsgenerierter Jump&Run-Levels, kann damit aber nicht endlos motivieren.

Von Maurice Weber

Genre: **Jump&Run** Publisher: **Ubisoft** Entwickler: **Pwnee Studios (Cloudberry Kingdom ist das Erstlingswerk)**  
Termin: **2.8.2013** Spieler: **1-4** Sprache: **Englisch, deutsche Untertitel** Preis: **10 Euro**

Weitere Infos auf [GameStar.de](http://GameStar.de)

In manchen Levels müssen wir vor einer vorrückenden **Mauer** fliehen.



Die Figuren in den seltenen **Zwischensequenzen** sehen aus wie aus Papier gefaltet.

Die Entwickler von **Cloudberry Kingdom** hauchen ihrem Jump&Run ewiges Leben ein: Hinter den Kulissen werkelt ein Levelgenerator, der endlos neue 2D-Hüpfparcours ausspuckt – kaum einer davon länger als eine Minute, aber viele der

art zum Haareräufen knifflig, dass sich selbst Experten eine gefühlte Ewigkeit darin verbeißen können. Unser Held Bob ist so ein Experte. Er hat die Prinzessin schon Dutzende

Male gerettet und dafür nicht mehr gekriegt als einen Stoppelbart und eine Midlife-Crisis, die sich gewaschen hat. Aber es hilft nichts, als die holde Dame erneut vom bösen König entführt wird, springt Bob eben wieder los – und wir gleich mit.

Die Story von **Cloudberry Kingdom** wäre gern eine clevere Satire auf die von Mario so oft durchgekauften Rettungsmissionen, fällt mit ihren belanglosen Figuren und Rohrkrepierer-Witzen aber völlig flach. Da ist es fast schon ein Segen, dass sie so gut wie keine Rolle spielt: In der Kampagne könnten wir fast vergessen, dass es überhaupt eine Handlung gibt. Sie beschränkt sich auf eine Mini-Zwischensequenz alle paar Dutzend Levels und wird im eigentlichen Spielverlauf

## Steam-Pflicht

**Cloudberry Kingdom** ist momentan ausschließlich über Steam erhältlich und kostet dort 10 Euro. Nach der einmaligen Online-Aktivierung lässt sich das Spiel auch offline starten, aber nicht weiterverkaufen.

## Stärken

- + fordert selbst Genreprofis
- + zufallsgenerierte Levels

## Schwächen

- auf Dauer abwechslungsarm
- miserable Technik

## Mehr Spezialfähigkeiten, mehr Anspruch



Im **Raumschiff** fliegen wir beliebig nach oben und unten, brausen aber stetig vorwärts.



Das **Hüpfpferd** steht niemals still, erlaubt dafür allerdings kräftigere Sprünge.

nie bemerkbar. So hüpfen wir zusammenhanglos von einem Zufallslevel zum nächsten und sammeln die obligatorischen Kristalle ein. Die Motivation dazu kommt aus der spielerischen Ecke, denn nach einem sanften Einstieg zieht **Cloudberry Kingdom** die Schwierigkeitsschrauben schnell an. Wie schnell, das hängt von unserer eigenen Leistung ab. Das Spiel passt sich unserem Können an – aber nicht auf die nette Tour, sondern immer so, dass wir den Hürdenlauf mit Blut, Schweiß und Tränen gerade noch schaffen. Dazu brauchen wir vor allem Geschwindigkeit und schnelle Reflexe. Wer zwischen zwei Sprüngen mal stehen bleibt, ruiniert sich oft das Timing und macht Bekanntheit mit der nächsten Feuerfalle. Sich trotzdem in einem ersten meisterlichen Anlauf durch die Hindernisse zu fädeln, ist ein glorreiches Gefühl. Und ein seltenes, viel häufiger pfeffern wir die Tastatur (oder besser das Gamepad, damit steuert sich das Spiel präziser) in die Ecke, weil wir



## Bis zur Unendlichkeit?

Maurice Weber  
Redaktion  
redaktion@gamestar.de

Cloudberry Kingdom liefert, was es verspricht: Einen ewigen Nachschub an Jump&Run-Levels, an denen sich selbst hartgesottene Veteranen noch die Zähne ausbeißen können. Solche bockschweren Spiele entfalten ihre ganz eigene Sogwirkung, ein trance-artiges Hochgefühl, wenn es gut läuft, und den Drang, es besser zu machen, wenn es mal nicht klappt. Mir reicht das aber nicht aus, um auf Dauer zu motiviert zu sein. Die Levels sind zwar jedes Mal neu, aber doch immer wieder derselbe Reaktions- und Geschwindigkeitstest in anderer Form, anstatt auch mal unterschiedliche Ziele oder interessante Entdeckungen zu bieten. Auch das gehört schließlich zu klassischen Jump&Runs dazu.

beim zehnten Mal schon wieder daneben-gehüpft sind. **Cloudberry Kingdom** richtet sich an Spieler, die das nur als Ansporn nehmen, ihr Steuergerät wieder aufzuklauben und solange weiterzuspielen, bis der richtige Weg ins Fingergedächtnis übergeht.

Dass **Cloudberry Kingdom** einen endlosen Nachschub an Levels liefert, die noch dazu selbst hartgesottene Hüpfen und Renner fordern, ist beeindruckend. Es sorgt aber auch für einige der größten Schwächen des Spiels, denn wir haben schon bald die meisten Versatzstücke gesehen. Und kein Level bietet mal eine völlig eigene Herausforderung, die so clever ausgetüftelt ist, dass sie uns im Gedächtnis bleibt – so etwas müssten die Entwickler ja von Hand basteln. Auch versteckte Geheimnisse oder sonstige Zerstreuungen wie Bossgegner fehlen, es geht immer in Sekundenschnelle zum nächsten Ausgang. Das unterscheidet **Cloudberry Kingdom** auch vom ähnlich harten, aber liebevoll gebauten **Super Meat Boy**. Für Abwechslung sorgen dafür einige Spezialfähigkeiten, auch wenn die Kampagne uns diese völlig willkürlich auftischt. Da hüpfen wir mal mit einem Doppelsprung, danach kriegen wir ein Jetpack, und kurz

darauf ist unser Held eben an ein rollendes Rad gekettet. Schön: Der Zufallsgenerator passt die Levels an unseren Prinzessinnenretter an, damit wir unsere neuen Fähigkeiten auch nutzen müssen. Wobei die meisten Eigenschaften uns das Leben eigentlich eher schwer machen: Selbst dem einfachsten Hindernis auszuweichen wird plötzlich höllisch schwer, wenn unsere Spielfigur lauffähiger und wieder kleiner wird.

Noch kniffliger und motivierender als die Kampagne sind die vier Minispiele, in denen wir die Spezialeigenschaften der Reihe nach freischalten. Bei jedem neuen Durchlauf wählen wir eine davon aus und versuchen unter erschwerten Bedingungen, so viele Levels wie möglich zu schaffen, um uns einen Platz in der Rangliste zu erkämpfen. Beim Wettlauf gegen die Zeit etwa tickt ein Countdown, den wir durch das Einsammeln von Kristallen verlängern müssen, während wir bei »Hektische Mischung« gleich mehrere Spezialeigenschaften auf einmal zugewürfelt kriegen. Extra-Gamepads vorausgesetzt können wir jeden Spielmodus auch im Koop bestreiten, dann wird es noch chaotischer und noch fordernder. Außerdem gibt es noch das freie Spiel, wo wir sämtliche Variablen von **Cloudberry Kingdom** ganz nach unseren Wünschen anpassen. Die Sprungphysik unseres Helden, die Anzahl der Hindernisse pro Level und natürlich die Schwierigkeit dürfen wir so absurd hochschrauben, dass die Ergebnisse völlig unschaffbar aussehen. Aber die KI beweist uns jederzeit gerne, dass es doch einen Weg gibt: Wir

dürfen eine Computerfigur vorturnen lassen, einen Weg anzeigen und sogar die Zeit verlangsamen. Dieses Hilfsmittel stehen in jedem Spielmodus zur Verfügung, um den knallharten Anspruch etwas zu entschärfen – solange wir genug Kristalle gesammelt haben, um sie zu bezahlen.

Die Levels von **Cloudberry Kingdom** sind zwar unendlich zahlreich, aber keines davon ist schön anzusehen. Wir haben schon Hobby-Flashspiele im Browser gespielt, die detailliertere Grafik zu bieten hatten. **Cloudberry Kingdom** schafft es auch nicht, mit einem charmanten Comicstil über seine

technischen Schwächen hinwegzutäuschen – dazu gehört schon mehr, als dass uns jeder zweite Levelbaustein dümmlich angrinst. Einzig die seltenen Zwischensequenzen weisen einen netten Faltpapier-Stil auf, der aber genau wie der Rest der Story überhaupt nicht zum sonstigen Spiel passt. **MA**

|                           |                          |                  |
|---------------------------|--------------------------|------------------|
| TERMIN: 2.8.2013          | PREIS: 10 Euro           | USK: ab 6 Jahren |
| <b>Cloudberry Kingdom</b> |                          |                  |
| Publisher                 | Ubisoft                  |                  |
| Entwickler                | Pwnee Studios            |                  |
| Sprache                   | Englisch, dt. Untertitel |                  |
| Ausstattung               | Download                 |                  |
| Kopierschutz              | Steam                    |                  |

**MULTIPLAYER**

**SPIELMODI (SPIELER)** Koop-Kampagne (4), Koop-Minispiele (4), Koop-Freispiel (4) **SPIELTYPEN** Lokal DEDICATED SERVER Nein **SERVERSUCHS** Intern **MULTIPLAYER-SPASS** 20 Stunden

**WERTUNG** Gut

»Zusammen noch fordernder, aber langfristig nicht motivierender.«

|                                                                                                                                                                                                                                                                     |       |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
| <b>GRAFIK</b>                                                                                                                                                                                                                                                       | 4/10  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>sechs Umgebungs-Grafiksets</li> <li>durchweg detailarme 2D-Optik</li> <li>unattraktiver Grafikstil</li> <li>Levelbausteine wiederholen sich schnell</li> </ul>                                                               |       |
| <b>SOUND</b>                                                                                                                                                                                                                                                        | 4/10  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>ordentliche englische Sprecher</li> <li>kaum Effektgeräusche</li> <li>langweilige Musik</li> </ul>                                                                                                                           |       |
| <b>BALANCE</b>                                                                                                                                                                                                                                                      | 7/10  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>passt sich unseren Fähigkeiten an</li> <li>vom sanften Einstieg bis zur Herausforderung für Profis</li> <li>optionale Hilfestellungen</li> <li>Trial&amp;Error-Frustmomente</li> <li>schwankt durch Zufallslevels</li> </ul> |       |
| <b>ATMOSPHÄRE</b>                                                                                                                                                                                                                                                   | 6/10  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>motivierendes »ich krieg das noch hin!«-Gefühl</li> <li>leblose Spielwelt</li> <li>Humor fällt flach</li> <li>belanglose Figuren</li> </ul>                                                                                  |       |
| <b>BEDIENUNG</b>                                                                                                                                                                                                                                                    | 8/10  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>frei konfigurierbar</li> <li>kommt mit wenigen Tasten aus</li> <li>mit Gamepad präzise ...</li> <li>... mit Tastatur etwas weniger</li> </ul>                                                                                |       |
| <b>UMFANG</b>                                                                                                                                                                                                                                                       | 10/10 |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>endlose Zufallslevels</li> <li>Koop</li> <li>Minispiele mit Ranglisten</li> <li>freies Spiel</li> <li>zwölf Heldenfähigkeiten</li> </ul>                                                                                     |       |
| <b>LEVELDESIGN</b>                                                                                                                                                                                                                                                  | 8/10  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>keine zwei gleichen Levels</li> <li>zugeschnitten auf unsere Heldenfähigkeiten</li> <li>kaum etwas zu entdecken</li> <li>sehr kleine Levels</li> </ul>                                                                       |       |
| <b>RÄTSEL</b>                                                                                                                                                                                                                                                       | 7/10  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>Geschwindigkeit, Präzision und Timing gefragt</li> <li>Minispiele mit zusätzlichen Herausforderungen</li> <li>keinerlei abwechslungsreiche Aufgaben</li> <li>geringe Fehlertoleranz</li> </ul>                               |       |
| <b>WAFFEN &amp; EXTRAS</b>                                                                                                                                                                                                                                          | 7/10  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>unterschiedliche Heldenfähigkeiten</li> <li>jede erfordert andere Bewegungsmuster</li> <li>nicht frei wechselbar</li> <li>nicht alle Heldenfähigkeiten spaßig zu spielen</li> </ul>                                          |       |
| <b>KAMPAGNE</b>                                                                                                                                                                                                                                                     | 5/10  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>sehr lang</li> <li>eigentlich nette Satire-Idee ...</li> <li>... aber völlig uninspirierte Umsetzung</li> <li>zusammenhanglose Levels</li> <li>keinerlei Fortschrittsgefühl</li> </ul>                                       |       |

## Immer anders, immer gleich



So absurd, wie wir es uns wünschen: Der höchste Schwierigkeitsgrad stopft fast den ganzen Bildschirm mit Hindernissen voll.

