



In seichtem Wasser kann auch der kleine Bismo stehen. In tieferem würde er ertrinken.

Shift Happens

GEMEINSAM RUMSCHLEIMEN

Genre: **Jump&Run** Publisher: - Entwickler: **Klonk Games** Termin: **22.2.2017** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: ab **0 Jahren** Spieldauer: **12 Stunden** Preis: **15 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Ein kunterbunter Koop-Rätsel-Plattformer mit innovativem Blitzdiät-Feature: Ist Shift Happens der neue König der Couch-Koopspiele?

Von Michael Herold

Ein Koopspiel mit einem orangen und einem blauen Helden, die mit einer innovativen Gameplay-Mechanik und viel Humor aus einer Fabrik voller Rätsel-Räume fliehen müssen? Klingt nach Portal 2, nicht wahr? Statt zwei Robotern steuern wir in Shift Happens aber zwei Geleekreaturen namens Bismo und Plom.

Was bitte sind Geleekreaturen?

Bismo und Plom stammen aus einer Fabrik, in der am Fließband Wesen produziert werden, die aus einer Art Gelee bestehen und ihre Körperform ändern können. Mal sind sie groß und voluminös, mal wechseln sie in eine kleine und schlanke Form. Bei der Massenproduktion geht aber eines Tages etwas schief. Durch einen Unfall fallen ein oranger

und ein blauer Farbtropfen in die Geleemasse, und so erblicken Bismo (orange) und Plom (blau) das Licht der Welt. Als bunte Vögel unter einem Haufen farbloser Geleekreaturen schließen die beiden direkt Freundschaft und machen sich auf den Weg, um aus der Fabrik abzuhausen. Unglücklicherweise werden Bismo und Plom kurze Zeit später erneut Opfer eines Fabrikunfalls. Shift happens bei den beiden eben ganz schön häufig. Denn als Plom versehentlich eine Maschine aktiviert, werden die zwei Geleekreaturen miteinander verknüpft und sind von da an gezwungen, ihre Körpermassen und damit auch ihre Fähigkeiten zu teilen. Wir können nun die Körperformen unserer Helden nicht mehr frei wählen, sondern sie nur noch miteinander tauschen. Und hier tritt das wichtigste Element des Spiels auf den Plan: das Shiften. So wird das Wechseln der Körperform von Bismo und Plom genannt.

Wir jumpen, wir runnen, wir shiften

In den folgenden Jump&Run- und Rätsel-Passagen müssen wir den Körperwechsel ständig einsetzen. Während der kleinere der

beiden schneller ist, weiter springen kann und in engere Durchgänge passt, kann der größere in tieferem Wasser stehen sowie Objekte hochheben und werfen (zum Beispiel Kisten oder aber den kleineren Mitspieler). In bester Plattformer-Mannier hüpfen und rennen wir durch 2D-Levels in vier verschiedenen Welten: dem Labor und den drei Holodecks Wald, Canyon und Grotte. Im Koopmodus sind mehr als 40 Rätselräume verfügbar plus vier extra knackige Bonuslevel, die wir allerdings zunächst freischalten müssen.

Anders als in Portal 2 fordern uns die Rätselräume aber nur selten zu logischen Meisterleistungen heraus, vielmehr machen eher die Hüpf- und Geschicklichkeitspassagen Shift Happens zu einem anspruchsvollen Spiel. So müssen wir beispielsweise im richtigen Moment shiften, um uns auf Trampolinen hochzukatapultieren, koordiniert Hebel aktivieren oder schnell über Plattformen springen, die sich in Säurebäder senken.



Einzelspieler können immer nur einen Helden steuern, den anderen sollte man sicher positionieren.

Ein-Mann-Koop im Singleplayer

Besonders in der separaten Solokampagne zieht der Schwierigkeitsgrad ab der zweiten Hälfte der 30 Level ganz schön an. Denn hier müssen wir beide Helden auf einmal steuern. Das funktioniert aber nicht wie im melancholischen *Brothers: A Tale of Two Sons*, wo wir die beiden Figuren jeweils mit einem Analogstick des Gamepads ansprechen. Stattdessen wechseln wir in *Shift Happens* mit einem Tastendruck den Helden, den wir kontrollieren wollen. Die Geleefigur, die wir gerade nicht lenken, bleibt dann einfach an Ort und Stelle stehen, kann aber immerhin noch Knöpfe drücken, Hebel bedienen und uns sogar auffangen.

An vielen Stellen verlangt uns das eine extrem gute Hand-Augen-Koordination ab, um im rechten Moment zu shiften, zu springen oder zwischen den Helden zu wechseln. Bei längeren Hüpfpassagen müssen wir im Solomodus die Tasten-Kombos geradezu einstu-

dieren, um Abschnitte zu überwinden. Nach einigen Versuchen schafft man das aber für gewöhnlich, sobald man sich ans passende Timing gewöhnt hat. Trotzdem: Der Schwierigkeitsgrad ist nicht zu unterschätzen, aber auch niemals unfair.

Ähnliches Spiel, andere Zielgruppe

Kommen wir also zurück zum Vergleich mit *Portal 2*. Gemein haben die beiden Spiele ohne Frage die Ausgangssituation und den hohen Grad an Humor. Wobei der Humor von *Shift Happens* weitaus weniger schwarz ist und mehr auf visuellen Slapstick und Kindertauglichkeit setzt. Auch die innovative Spielmechanik vereint beide Titel. Das Shiften mag nicht ganz so revolutionär und technisch beeindruckend sein wie seinerzeit die Portale aus Valves Puzzlespiel, dennoch ist die Idee sehr interessant und ungewöhnlich. Zudem ist sie witzig und simpel genug, dass sie sich sehr gut für ein vergleichsweise ein-



Der größere kann den kleineren Helden locker hochheben und werfen.



Michael Herold
@michiherold

Beim Testen von *Shift Happens* wurde ich positiv überrascht. Denn auf den ersten Blick erschien mir das Abenteuer von *Bismo* und *Plom* wie ein simpler 2D-Plattformer für eine junge Zielgruppe. Doch je länger ich gespielt habe, desto mehr musste ich umdenken. Die Shift-Mechanik und die Hüpferei sind anspruchsvoll genug, dass ich das Spiel inzwischen nicht mehr als Kinderkram abtue, sondern mit Ehrgeiz angehe.

Natürlich könnte der Humor anspruchsvoller sein und die Rätsel ein wenig mehr Herausforderung bieten, aber *Shift Happens* ist eben für ein sehr breites Publikum ausgelegt. Speziell für Freunde von lokalen Couch-Koopspielen ist es genau richtig.

steigerfreundlicheres 2D-Jump&Run eignet. Ein neuer Couch-Koop-König ist *Shift Happens* damit nicht, aber es reiht sich ohne weiteres in die Liste der aktuell besten Spiele zum lokalen Zocken für zwei Spieler ein. Denn gerade bei einem Spieleabend mit einem Freund oder dem Partner zeigt sich der Plattformer von seiner spaßigsten Seite. ★

SHIFT HAPPENS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core 2 Duo T7700 / Phenom II X4 N930	Core i5-4460 / AMD FX-6350
Geforce GTX 250M / Radeon HD 5650	Geforce GTX 750 / Radeon R7 260X
2 GB RAM, 8 GB Festplatte	4 GB RAM, 8 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- charmante Comic-Grafik
- witzige Charakteranimationen
- vier abwechslungsreiche Welten
- angenehm entspannter, passender Soundtrack
- wenige Zwischensequenzen

SPIELDESIGN

- innovative Shift-Mechanik
- clever designte Kooplevel
- simple, aber spaßige und nachvollziehbare Spielphysik
- Geschwindigkeit häufig wichtiger als Logik
- wenig spielerische Abwechslung

BALANCE

- Test-Areale als Tutorials
- angenehme Lernkurve
- scheitern stets nachvollziehbar
- nur ein Schwierigkeitsgrad
- spätere Level erfordern teils frustrierend präzises Timing

ATMOSPHÄRE / STORY

- witzige und liebenswerte Helden
- Slapstick-Humor für alle Altersklassen
- rundum fröhliche Atmosphäre
- Story passt auf einen Bierdeckel
- unterschiedliche Welten werden nicht erklärt

UMFANG

- 40 Kooplevel
- separate Solokampagne mit 30 Leveln
- Zeitangriff-Modus erhöht den Wiederspielwert
- kein Level-editor
- Solo- und Koopkampagne erzählen die gleiche Story

FAZIT

Herrlich gut gelaunter Physik-Puzzler, der vor allem im Couch-Koop bestens unterhält. Im Solomodus geht die Magie aber ein wenig flöten.

