



Bouncing Hero

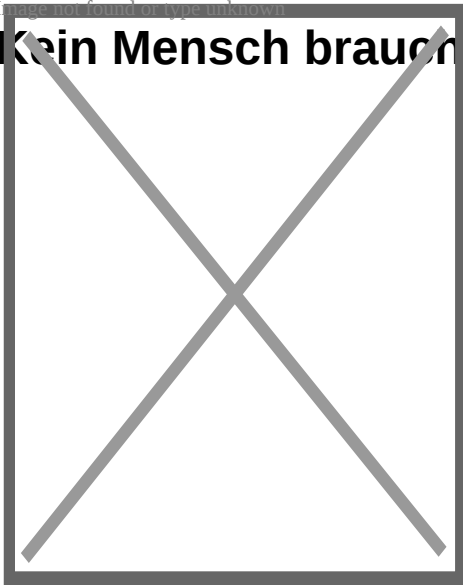
Description

Wie erklimmt man eine Burg mit dreizehn Stockwerken? Genau: Als Ritter mit einem Pogo! Bouncing Hero ist ein Auto-Jumping-Plattformer auf Steam, ursprünglich für Smartphones konzipiert. Letzteres merkt man dem Spiel leider zu stark an.

Wenn man Commander Keen mit Castle Vania – Feeling und Asia-Gaming-Snacks kombiniert, kommt wahrscheinlich Bouncing Hero heraus. „Leicht zu erlernen und doch so schwer zu meistern“ ist ein beehrtes Rezept in Spielen, das in Bouncing Hero nur so halb gelingen will.

Image not found or type unknown

Kein Mensch braucht eine Handlung



Die Aufgabe besteht lediglich daraus, als Ritter, mit einem Pogo

bewaffnet, eine Burg zu erklimmen. Warum wir das tun und was das Ziel ist, verrät das Spiel nicht. Und Waffen? Die hat uns der Entwickler mit der Handlung gleich ebenso vorenthalten. Auf dem PC können wir lediglich mit Tastatur oder Gamepad nach links oder rechts drücken, die Figur springt von selbst. Doch die simple Steuerung täuscht über die großen Herausforderungen hinweg, die uns

erwarten.

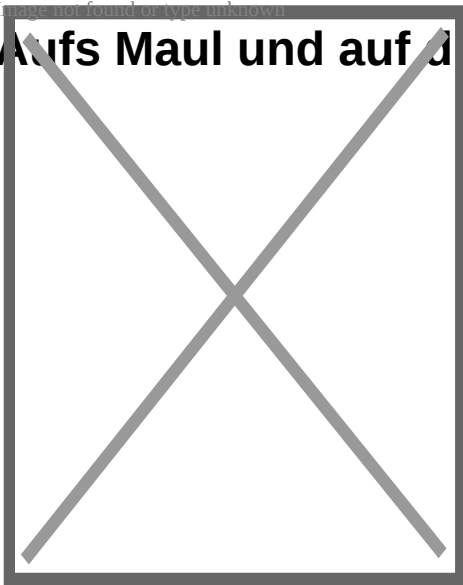
Eine Burg mit Tücken

Jedes der 13 Stockwerke ist in mehrere Level unterteilt. Am Ende eines Stockwerks kommt immer ein Endgegner. Der Schwierigkeitsgrad steigt dabei, sowohl im Level als auch beim Bosskampf, von „War das schon alles?!“ bis hin zu „Wer soll das schaffen?!“ an. Wer das Prinzip beherrscht, hat die kleinen Level in wenigen Sekunden durch. Das Problem ist aber: Wir haben für das gesamte Stockwerk nur drei Herzen – und die sind an manchen Stellen schneller verschwunden als ein Sportwagen im Italien Urlaub.

Um ein Level abzuschließen, muss man grüne (und später andersfarbige) Steine an den Wänden einsammeln. Hat man alles eingesammelt, hören die Gegner auf zu schießen, die Bullets gehen kaputt und es öffnet sich eine Tür, die wir passieren dürfen. Um die Herzen aufzufüllen, gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder man berührt eines der selten auftauchenden Heilbrunnen oder man sammelt genug grüne Steine ein, damit sich ein Herz auffüllt. Wenn das nicht gelingt, steht man mit einem Herz und somit mit heruntergelassener Ritterrüstung vor einem mächtigen Bossgegner. Stirbt man, so kann man das Stockwerk neu anfangen. Da die grünen Steine eher seltener werden und nicht viel Energie bringen, kann das teils sehr frustrierend sein.

Image found on pixabay.com

Aufs Maul und auf die Ohren



Alle Bossgegner haben ihre eigenen Angriffsmuster. Will man länger

als ein paar Sekunden überleben, muss man diese auswendig lernen und sich entsprechend bewegen. Da wir keine Waffen tragen und drauf springen auch nichts bringt, bleibt nur ausweichen und Steine einsammeln übrig. Das klingt etwas öde, ist aber mit steigender Levelzahl sehr herausfordernd. Der Tod ist ein ständiger Begleiter und wird vom Spiel entsprechend gezählt.

Die Musik hält dabei angenehm bei der Stange. Sie lässt ihren Retro-Charme spielen und klingt ein wenig wie ein Mix aus Zelda und Doom. Für schmales Geld lässt sich der Soundtrack ebenfalls kaufen. Aufgrund der Technik (dazu gleich mehr) sind die Stücke im Spiel meist nur kurze Schleifen,

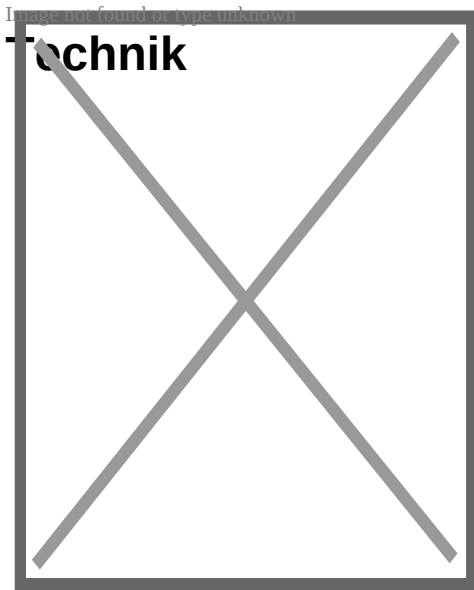
aber keinesfalls eintönig. Den Soundtrack mit 18 Stücken und drei Bonus Tracks kann man als DLC beziehen. In der Summe erhält man 40 Minuten angenehmen Spielesound.

Abwechslung ist Zufall

Wie so oft bei kleinen Spielen, ist nach circa einer Stunde etwas die Luft raus. Ein Mittel, um dem entgegen zu wirken, ist die zufällige Levelanordnung. Bei jedem Start eines Stockwerks saust einmal der Zufallsgenerator durch und gibt eine andere Levelanordnung vor. Das ist gut, falls man immer an der gleichen Stelle stirbt, aber eben nicht der ganz große Griff aus der Gamedesign-Kiste.

Neben dem Storymodus gibt es noch die Challenge, die einen etwas bei Laune hält. Hierbei kämpft man nacheinander gegen die Bossgegner und sammelt Punkte ein. Diese kumulieren in einer Online-Highscoreliste, in der momentan noch nicht so viel los ist. Das Ganze bietet aber eine weitere Stunde Spaß, so dass man dem kleinen Spiel eine Vergnügungszeit von zwei bis drei Stunden zugestehen kann.

Die Grafik kann man als „klassischen Retro-Style“ bezeichnen. Liebevoll gepixelt sind vor allem Spielfigur, Wände und Statuen, die Bullets hingegen passen grafisch nicht so recht in das Setting. Was mit der Zeit fehlt, sind üppige Animationen. Die Bossgegner sind leblose Statuen, aus denen die Geschosse kommen. Der Entwickler betitelt dies als „Magie“, wir würden es eher als „arm“ bezeichnen. Immerhin gibt es einige nette Effekte, die optisch für Abwechslung sorgen. Besonders gefällt das Wasser, wenn das Level geflutet wird und sich das auch auf die Physik auswirkt.



Das Spiel wurde in GameMaker Studio entwickelt und vor allem auf

Smartphones angepasst. Das merkt man an allen Ecken und Enden, vor allem aber an der geringen Auflösung und dem Hochkant-Format. Da die Sektionen auch recht klein sind, sieht man auch sehr oft den schwarzen Außenbereich. Das mag auf Smartphones den Akku schonen, wirkt aber auf dem PC doch recht öde und uninspiriert.

So kommt es, dass das Spiel auch nur rund 29 MB auf der Platte belegt. Das erklärt auch die sehr

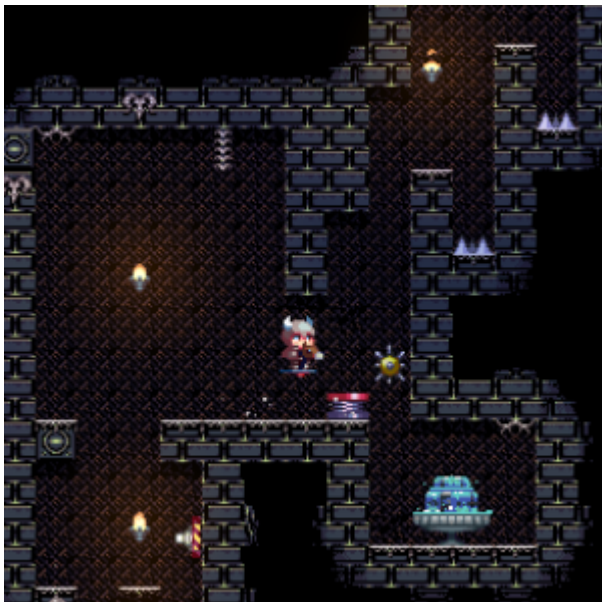
kurzen Stücke im Spiel. Hätte man sich etwas mehr Zeit für die PC-Portierung genommen, wäre mehr möglich gewesen als Gamepad und eine völlig unnütze Maussteuerung im Menü. Immerhin kann man zwischen drei Auflösungen umschalten, wobei Vollbild die Grafik nur streckt und an den Seiten stilistisch unpassende Comicbilder anzeigt.

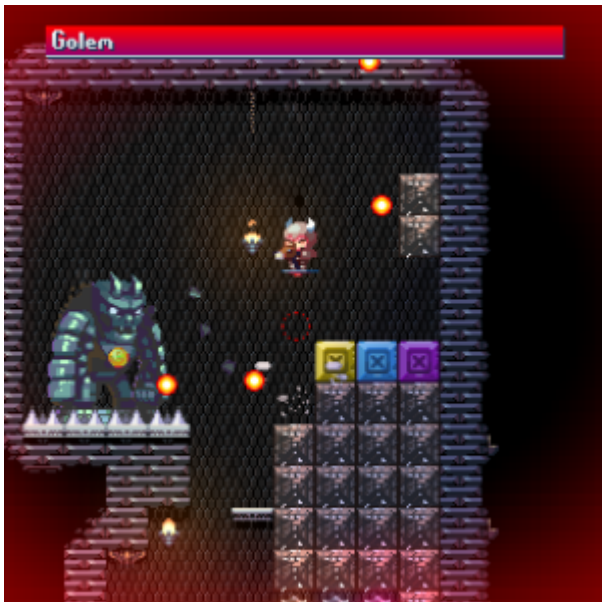
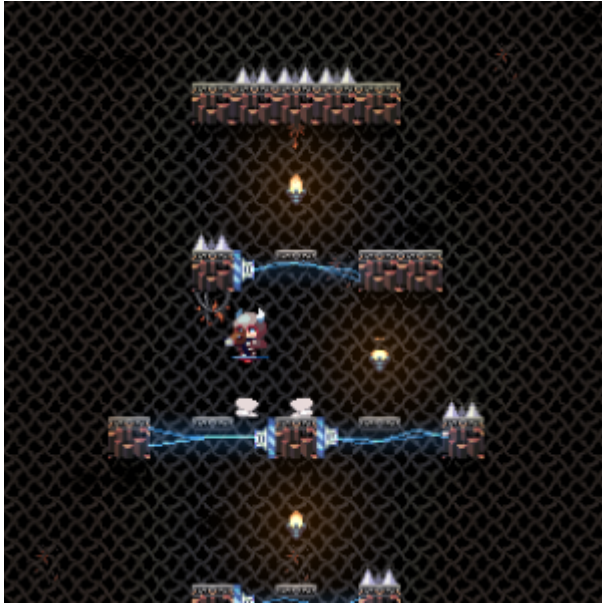
Die lieblose Portierung merkt man auch an der Tastenbelegung. Was auf der Tastatur Enter ist (für Menü) ist auf dem Gamepad lediglich „Start“ statt bspw. „A“ oder „X“, wie es eigentlich sein sollte. Da das im GameMaker nur wenige Zeichen Code sind, lässt die Priorität der Entwickler für Steam erahnen. Außerdem springt das Spiel immer wieder in den Startbildschirm statt dort hin, wo man her kommt. Ist man im Challenge-Modus gestorben, muss man wieder durch das (zugegeben kurze) Menü, um sich die Bestenliste anzusehen.

Um das Ganze zu krönen, hat der Entwickler am PC völlig darauf verzichtet, das Spiel mit einer entsprechenden Option zu beenden. Hier hilft nur Alt+F4 um es zu verlassen.

Immerhin gibt es auf Steam 15 Errungenschaften, an denen man sich abarbeiten kann.







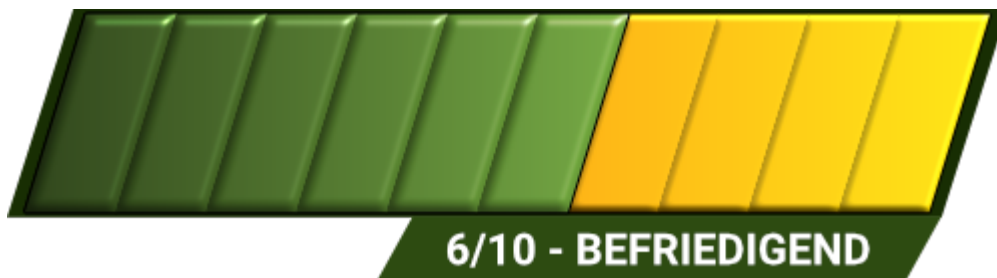


Fazit

Bouncing Hero kostet derzeit 3,99€ und ist zeitweise sogar günstiger zu haben. Dafür macht man im Prinzip nichts falsch. Das Spiel stellt keine hohen Ansprüche an die Hardware, dafür aber an den Spieler. Wer zwei bis drei Stunden Spaß haben in einem Retro-Spiel haben will und mit der Spielmechanik etwas anfangen kann, kann im Prinzip bedenkenlos zugreifen. Zu viel erwarten darf man aber nicht. Auch wenn die Level durchaus Abwechslung bieten, ödet das Spielprinzip mit der Zeit an, da es nicht genug abwechslungsreiche Herausforderungen gibt. Man kann zwar bereits durchgespielte Stockwerke beliebig auswählen, aber warum sollte man das tun? Die Online-Highscoreliste ist eine nette Dreingabe, fesselt aber auch nicht besonders lange. Eine bessere PC-Portierung, ggf. mit Zweispielermodus und mehr Abwechslung, hätten eine wesentlich höhere Wertung

gegeben.

Positiv	Negativ
+ hübsche Retro-Grafik mit teils guten Effekten	– ...die auf Dauer zu wenige Anreize bietet
+ tolle Musik	– unnütze Maussteuerung
+ Lernkurve ist recht gut	– nicht auf den PC individualisiert / schlechte Portierung
+ Levels teilweise sehr herausfordernd	– kein Beenden im Hauptmenü (Alt+F4 geht)
+ abwechslungsreiche Bossgegner	– insgesamt zu kurze Spielzeit
+ unkomplizierte Spielmechanik...	



Date Created
13. September 2019
Author
sven