

Crash Bandicoot 4

WURDE AUCH ZEIT!



GameStar
Gold-Award



GameStar
für Spieldesign

Genre: **Jump&Run** Publisher: **Activision Blizzard** Entwickler: **Toys for Bob** Termin: **26.3.2021** Sprache: **Deutsch**
USK: **ab 6 Jahren** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **40 Euro** DRM: **ja (Battle.net)** Enthalten in: –

Mit ungebändigtem Jump&Run-Spaß hat Crash Bandicoot 4: It's About Time die Konsolen gerockt. Die PC-Fassung bietet nicht mehr – und muss das auch nicht. Von Alex Ney

Die N. Sane Trilogie brachte uns die ewigen Streithähne Crash Bandicoot und Neo Cortex positiv in Erinnerung. Und jetzt – 23 Jahre nach dem letzten Teil – gehen die Quereilen zwischen dem trottelligen Beuteldachs und dem verrückten Wissenschaftler in die nächste Runde. Ja: Crash Bandicoot 4: It's About Time ist ein echter Nachfolger, der die spielerischen Stärken der klassischen Jump&Run-Reihe adaptiert und erweitert.

Crash läuft, springt und rotiert linear durch kreisbunte 2,5D-Welten, hat dabei aber so manchen neuen Kniff im Beutel. Und weil die Entwickler beim Leveldesign tief in die Trickkiste gegriffen haben, macht das Ganze genauso viel Spaß wie 1996.

Cortex' Rache, die Vierte

Als wären seit dem letzten Hauptteil nur ein paar Jahre vergangen, knüpft It's About Time

ans Ende von Crash Bandicoot 3: Warped an. Damals wurden Crash's Erzfeinde Uka Uka, Neo Cortex und Doktor N. Tropy durch eine Zeitmaschinenimplosion in Babys verwandelt und eingesperrt.

Die bekackten Schurken hocken noch immer in ihrem Gefängnis, haben inzwischen jedoch ihr ursprüngliches Alter erreicht – und jede Menge Wut angestaut. Uka Uka (eine alberne, aber sehr mächtige Tanz-



Sei es wegen eines Dinos oder eines Dschinns: Manchmal muss Crash einfach weglaufen.



Dass der vierte Teil mit einem sehr detaillierten Dschungel-Level beginnt, ist Ehrensache.

MULTIPLAYER-NOSTALGIE

So frisch und kreativ sich die PC-Fassung von Crash Bandicoot 4: It's About Time auch präsentiert – in Sachen Multiplayer belässt es (fast) alles beim Alten. Wer also zusammen mit einer Freundin oder einem Freund spielen möchte, der wird wohl oder übel die Tastatur – oder besser den Controller – weiterreichen müssen. Es stehen zwei Mehrspielermodi zur Verfügung: Beim Pass N. Play treten die Spieler nacheinander an, wobei nach jedem Checkpoint oder vorzeitigem Ableben gewechselt wird. Das Programm hält derweil fest, wer sich am besten schlägt. Der Bandicoot Battle ist zweierlei: ein Checkpoint-Rennen auf der einen und eine High score-Jagd auf der anderen Seite. Highscores werden durch das Zerstören von Kisten erzielt; gespielt wird wie beim Pass N. Play nacheinander.

maske) ist darüber so knatschig, dass sie in einem magischen Kraftakt einen Riss durch Raum und Zeit erzeugt. Da lassen sich Cortex und N. Tropy natürlich nicht zweimal biten und machen sofort den Sittich; den völlig erschöpften Uka Uka lässt das Duo Infernale lachend zurück.

Primär in der Rolle von Crash müssen wir verhindern, dass die bösen Forscher die Kontrolle über die Dimensionen erlangen. Die Geschichte wird mittels farbenfroher, knackscharf gerenderter Cutscenes erzählt, vereinzelt übermitteln die Herren Doktoren uns ihren Groll auch über die in den Levels platzierten Lautsprecher. Eine wirklich spannende Handlung gibt es nicht, aber sie ist angemessen bekloppt. Und Fans von Crash Bandicoot wollen sowieso etwas anderes: nämlich eine kräftige Portion Slapstick gepaart mit groteskem Humor. Und genau das ist es, was wir in It's About Time bekommen.

Querfeldein über Spieß und Stein

Um Neo Cortex die Meinung zu geigen, schlagen wir uns in plastischer Cartoon-Optik durch irre detaillierte Settings – darunter eine sonnige Karibikinsel (Piraten inklusi-



In Crash Bandicoot 4: It's About Time schenkt die magische Tanzmaske Uka Uka den Bösewichten Cortex und N. Tropy die Freiheit.



Über Weltkarten können die Kampagnenlevel erneut besucht werden.

ve), ein karger Wüstencanyon, eine asiatische Mythenwelt sowie eine eindrucksvolle Großstadt der Zukunft. Hinzu kommen viele Innenbereiche, zu denen abgeranzte Fabriken genauso zählen wie leicht gruselig angehauchte Untergrundabschnitte.

Die faszinierend lebendigen Levels (in fast jedem Winkel herrscht Bewegung) sind mit Hindernissen nur so vollgestopft. Abwechselnd in der Seitenansicht oder aus der Verfolgerperspektive rennen wir mit gutem Timing vorbei an riesigen Flammenwerfern,

Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr Atempausen in Spielen für überflüssig haltet.
- ... es für euch nicht abgedreht genug sein kann.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr in Jump&Runs auf düstere Szenarien steht.
- ... ihr von Spielen Highend-Grafik erwartet.

im Halbkreis rollenden Felsbrocken oder balierenden Kanonen. Wir überspringen Hochspannungsfelder oder rutschen darunter hindurch, heizen mit Flugzeugen oder auf Reittieren durch die Gegend, werden von turmhohen Monstern fast aus dem Bildschirm gejagt und lösen puzzleartige Hüfpassagen mithilfe der neuen und ziemlich cleveren Quantum-Masken.

Diese Masken verleihen Crash nämlich besondere Fähigkeiten, sie sind aber nur in darauf zugeschnittenen Bereichen verfügbar. Die Maske Lani-Loli macht beispielsweise durchlässige Objekte solide und umgekehrt; Kupuna-Wa verlangsamt die Zeit, damit wir entspannt auf eigentlich viel zu schnelle Plattformen springen können; Ika Ika lässt uns sprichwörtlich unter der Decke hängen, und Akano ermöglicht uns weite Rotationssprünge. Die neuen Extras bringen jede Menge Abwechslung und vor allem zusätzlichen Spaß ins Jump&Run-Treiben. Denn sie wurden sehr ideenreich in die Levels integriert und stellen uns vor immer neue Herausforderungen.



In Höhlen bekommen wir es mit bewaffneten Eingeborenen und heißen Kerzen zu tun

MEINUNG

Alex Ney
@AlexNey18



Ganz ehrlich? Ich habe Crash Bandicoot auf der PS1 mehr oder weniger ausgelassen und stattdessen lieber Spyro gespielt. Verstehen kann ich das allerdings nicht mehr. Denn nun bin ich in Crash Bandicoot verliebt. Und das darf ich angesichts dieser – wie ich mittlerweile sagen kann – authentischen Fortsetzung auch sein. Es hat mir unendlich viel Spaß gemacht, mit den Quantum-Masken herumzuexperimentieren. Oder Crash einfach nur – mit diesem Weltrekord von einem dämlichen Gesichtsausdruck (!) – vor einem riesenhaften Dschinn davonlaufen zu sehen.

Ich habe schon einige Jump&Runs gespielt, aber ein Leveldesign wie in Crash Bandicoot 4: It's About Time habe ich selten zu Gesicht bekommen. Hier jagt wirklich eine gute Idee die nächste, besonders in Verbindung mit der Lani-Loli-Maske, die durchlässige Plattformen verfestigt. Dass die Optik kaum über PS4-Niveau rangiert, ist mir persönlich egal – für mich sieht das Spiel prima aus. Einen Negativpunkt hätte ich vielleicht: Die Checkpoints waren mir manchmal zu bestrafend. Allerdings habe ich vor dem Test auch Die Sims 4 gezockt.

Schöne Gäste

Das alles erleben wir nicht nur im Dachsfell: So steuern wir zuweilen einen der drei Gastcharaktere, deren besondere Fähigkeiten das Levelgeschehen um zusätzliche Puzzle-Elemente erweitern. Der erste ist Dingodile, ein schwerfälliger Wampendrache. Mit seinem Megastaubsauger kann er über Abgründe schweben und Objekte ansaugen, um sie dann auf Gegner zu feuern. Anders als Crash erledigt Tawna Feinde nicht mittels Rotationsbewegungen, sondern mit deftigen Tritten. Außerdem verschafft ihr ein Greifhaken Reichweitenvorteile. Zu guter Letzt übernehmen wir mit Dr. Neo Cortex sogar den Gegenpart: Der Fiesling kann mit seiner Laserpis-



Irgendwann landet Crash sogar in der Postapokalypse. Dieser stattliche Kerl möchte uns gerade seine etwas größere »Handsäge« näherbringen.

tole unnachgiebige Plattformen gewissermaßen in Trampoline verwandeln.

Trotz aller vermeintlichen Hilfsmittel ist der Schwierigkeitsgrad selbst im sogenannten modernen Modus nicht ohne. Crash verfügt hier zwar über unbegrenzt viele Bildschirmleben, wird nach seinem »Tod« aber ein Stück zurückgesetzt. Außerdem ist es uns nach drei Toden nicht mehr möglich, neue Skins für Crash und dessen Schwester Coco freizuschalten. Wenn wir im klassischen Modus dreimal abknippen, müssen wir das jeweilige Level ganz von vorn beginnen. Immerhin: Die Steuerung per Tastatur ist selten schuld daran. Dennoch bleibt der Controller natürlich das Eingabegerät der Wahl.

Fazit: Maximum Gaudium

Die insgesamt 43 Kampagnenlevels lassen sich zusätzlich im sogenannten Spiegelmodus erleben, der teils mit neuen Aufgaben daherkommt. So müssen wir etwa ein in Schwarzweiß dargestelltes Level peu à peu wieder einfärben. Zusammen mit den allorts versteckten Flashback-Tapes, die spielbare Erinnerungen an Crashes Zeit bei Neo Cortex freischalten, ergibt sich ein Umfang von 107 Levels. Über Weltkarten können wir außerdem nachträglich auf die einzelnen Abschnitte zugreifen, um optionale Collectibles einzusammeln.



Nicht alle Abgründe können ohne Weiteres übersprungen werden. Hier wollen uns einige in Käfige gesperrte, wild herumhüpfende Eingeborene in die Tiefe reißen.

Crash Bandicoot 4: It's About Time bedient Nostalgie, müsste das aber nicht. Das späte Sequel wartet nämlich mit so vielen guten Ideen auf, dass Jump&Run-Fans gern im Hier und Heute verweilen. Und zwar viele Stunden. Ein Wermutstropfen könnte für manchen sein, dass die Leveloptik kaum das Niveau von Last-Gen-Konsolen übersteigt. Oder dass einige der Sprungpassagen nur mit Geduld zu meistern sind. Unter dem Strich bleibt trotzdem ein sehr gelungener Nachfolger, der sich in unseren Augen anschickt, das bislang beste Crash Bandicoot zu sein. ★

CRASH BANDICOOT 4

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

i3 4340 / AMD FX-6300
GTX 600 / Radeon HD 7950
8 GB RAM, 30 GB Festplatte

EMPFOHLEN

i5 4670K / AMD FX-8370
GTX 1060 / Radeon RX 580
16 GB RAM, 30 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- sehr hübsche Cutscenes
- abgefahrenes Gegnerdesign
- gute Animationen
- nette Umwelteffekte
- Leveloptik auf PS4-/Xbox-One-Niveau

SPIELEDISIGN



- tolles Leveldesign
- viele Bewegungsmechaniken
- Gastcharaktere
- Masken schaffen Abwechslung
- recht gute Steuerung per Tastatur

BALANCE



- zwei Schwierigkeitsstufen
- guter Spielfluss
- faire Checkpoints
- sehr schwere Passagen optional
- Landepunkt manchmal schwer abschätzbar

ATMOSPHERE / STORY



- authentische Fortsetzung
- einige alte Bekannte
- herrlich bescheuerte Haupthandlung
- lebendige Levels
- nicht alle Dialoge zünden

UMFANG



- zehn Settings
- 43 Kampagnenlevels
- Spiegelmodus mit neuen Aufgaben
- 21 Flashback-Missionen
- freischaltbare Outfits für Crash und Coco

FAZIT

Herausragendes Leveldesign und genial beknackter Humor machen Crash 4 zu einem mehr als würdigen Nachfolger.

