## Teenage Mutant Ninja Turtles: Shredder's Revenge

# EIN **KINDHEITSTRAUM**

Genre: **Beat 'em up** Publisher: **Dotemu** Entwickler: **Tribute Games** Termin: **16.6.2022** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **25 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **PC Game Pass**

Retro-Look hin, Nischengenre her: Diese Liebeserklärung ans Couch-Koop-Prügeln haut Heiko aus den Latschen und ist schon jetzt einer der größten Überraschungs-Hits 2022. Von Heiko Klinge

**Eignet sich für euch, wenn ...**
... ihr Lust auf ein gutes Beat 'em up habt.
... ihr die Turtles-Spiele früher schon mochtet.
... ihr Couch-Koop mögt.

**Eignet sich für euch nicht, wenn ...**
... ihr ein Umfangsbiest erwartet.
... ihr eine filmreife Turtles-Geschichte sucht.
... ihr kein Herz für Beat-'em-up-Stumpfsinn habt.

Falls ihr von mir einen sachlich nüchternen Test zu Teenage Mutant Ninja Turtles: Shredder's Revenge erwartet: Könnt ihr komplett vergessen! Denn das würde diesem Spiel nicht gerecht werden. Wie sehr ihr das Beat-'em-up ins Herz schließt, hängt nämlich entscheidend davon ab, wie und womit ihr aufgewachsen seid. Wenn ihr Schildkröten lediglich als niedliche Haustiere und Spielautomaten vor allem aus »Stranger Things« kennt, dann werdet ihr mit Shredder's Revenge zwar Spaß haben, aber womöglich nur schwer nachvollziehen können, warum Kollege Dimi und ich so begeistert von diesem auf den ersten Blick simplen Prügelspiel erzählen. Falls aber eure Augen bei Spieletiteln wie Double Dragon, Final Fight oder eben Turtles in Time zu leuchten beginnen und ihr euch noch daran erinnern könnt, wie wunderbar es sich angefühlt hat, gemeinsam mit den besten Freunden auf dem Wohnzimmerboden vor dem Röhrenfernseher zu hocken und die Gamepads rumzureichen, dann werdet ihr dieses Jahr kaum ein Spiel so sehr ins Herz schließen wie Shredder's Revenge. Versprochen. Im Test erkläre ich euch, warum Teenage Mutant Ninja Turtles: Shredder's Revenge solch eine gelungene Liebeserklärung ist.

### Im Bauch des Schiffs

Um zu verstehen, warum Shredder's Revenge bei mir solche Gefühle auslöst, muss ich euch eine kleine Anekdote aus meiner Kindheit erzählen. Im Urlaub ist meine Familie Ende der 80er und Anfang der 90er in nahezu jeden Sommerferien mit der Fähre von Dänemark nach Schweden gefahren. Aber während meine Eltern und Geschwister die Aussicht und Seeluft genossen, verbrachte ich die rund vier Stunden lange Überfahrt fast ausschließlich unter Deck und jedes Jahr am gleichen Ort: dem Raum mit dem Spielautomaten! Dabei hatte ich nicht mal das Geld, um selbst zu spielen – mir reichte es vollkommen, anderen dabei zuzuschauen. Damit sind wir beim ersten Punkt, warum Shredder's Revenge meine Augen so zum Leuchten bringt: Es sieht exakt so aus, wie ich es mir als Kind immer erträumt habe – und zwar einschließlich all der Details, die aus technisch Gründen seinerzeit ausgelas-

Interaktive Levelobjekte wie dieser Einkaufswagen hauen die meisten Feinde bereits mit einem Treffer aus den Puschen.

Koop-Mechaniken wie das High-Five fördern, dass ihr miteinander statt nebeneinander spielt.

sen wurden, meine kindliche Fantasie aber hinzugedichtet hat. Denn natürlich waren die Animation seinerzeit nicht so geschmeidig, die Levels viel weniger belebt, die Bossattacken weitaus unspektakulärer, als es Shredder's Revenge jetzt zelebriert. Vollendet wird die liebevolle Hommage mit unzähligen Gags und Anspielungen, die Dimi und mich beim Durchspielen der Kampagne immer wieder laut auflachen lassen.

### So geht Koop

Das Spielen von Shredder's Revenge hat mich außerdem daran erinnert, warum ich mich seinerzeit ausgerechnet in Beat 'em ups verliebte, obwohl ich schon damals vor allem im eigentlich gegenteiligen Strategie- und Rollenspielgenre unterwegs war: Koop-Spaß gepaart mit Zugänglichkeit. Ich kann wirklich jeder Person ein Gamepad in die Hand drücken (vergesst die Tastatursteuerung!), und sie wird in Shredder's Revenge gemeinsam mit mir eine großartige Zeit verbringen. Ein Knopf für Angreifen, einer für Ausweichen, einer für Spezialattacken – mehr braucht es nicht, um auf dem leichtesten der drei Schwierigkeitsgrade ordentlich Backenfutter zu verteilen und sich dabei wie ein mächtiger Ninja zu fühlen.

Clevere Koop-Mechaniken sorgen dafür, dass es auch dann Spaß macht, wenn eure bis zu fünf Krötenkollegen völlig unterschiedliche Erfahrung mitbringen. In Atempausen feuert ihr eure Partner per High-Five an, was ihnen Lebenspunkte spendiert, und wer ins Gras beißt, kann innerhalb eines kurzen Zeitfensters wiederbelebt werden, entsprechende Freudenschreie und Dank-

## MEINUNG

Heiko Klinge
@HeikosKlinge

Ja, ich habe mittlerweile Elden Ring mit Begeisterung durchgespielt, also darf ich ausnahmsweise Äpfel mit Birnen vergleichen und sagen, dass Teenage Mutant Ninja Turtles: Shredder's Revenge bis jetzt mein persönliches Spiel des Jahres ist, noch vor From Softwares düsterem Meisterwerk. Denn die entscheidende Maßeinheit für mein persönliches Spaß-O-Meter ist die Breite des Grinsens, die mir ein Spiel ins Gesicht meißelt. Und was soll ich sagen: Shredder's Revenge meißelt nicht nur die maximale Breite vom linken bis zum rechten Ohr, das Grinsen kehrt auch immer wieder zurück, wenn ich an meine Koop-Partie mit Dimi zurückdenke. Was haben wir gelacht über die vielen liebevollen Gags! Wie sehr haben wir bei jedem Wiederbelebungsversuch gezittert! Und was haben wir bei jedem besiegten Boss gejubelt!

Ja, natürlich wird das Spaß-O-Meter ein wenig durch meine persönliche Gaming-Historie und eine Extraportion Nostalgie verfälscht. Aber ich würde trotzdem behaupten, dass Shredder's Revenge wirklich allen gefällt, die Lust auf actionreiche Koop-Kurzweil haben. Denn das Beat 'em up zitiert eben nicht nur das Gefühl von damals, sondern modernisiert es derart behutsam, dass es selbst diejenigen nachvollziehen können, die anders als ich nicht mit diesen Spielen aufgewachsen sind.

Das einsteigerfreundliche, aber dennoch überraschend tiefe und präzise Kampfsystem zündet sofort, die smarten Koop-Mechaniken motivieren, auch wirklich miteinander, statt nur nebeneinander zu spielen. Und die Retro-Optik mag auf den Screenshots hier altbacken wirken, entwickelt in Bewegung aber selbst für mich einen unwiderstehlichen Charme, obwohl ich mit Pixelgrafik normalerweise wenig anfangen kann. Nein, Shredder's Revenge ist kein großes Spiel. Aber eines, das ganz genau weiß, was es will, und dies nahezu perfekt und mit ganz viel Herz umsetzt.

barkeit inklusive. Außerdem skaliert Shredder's Revenge die Gegner- mit der Spielermenge, es bleiben also immer mehr als genug Prügelportionen für jeden. Mein heimliches Highlight ist aber das Achievement nach Levelabschluss. Denn das stellt eben nicht automatisch die beste Punktezahl ins Rampenlicht, sondern auch mal die Kröte, die am meisten Schaden kassiert hat oder am häufigsten gesprungen ist. Spielerisch irrelevant, aber dennoch oder gerade deswegen eine Gute-Laune-Garantie.

Auf einer simplen Map seht ihr die Spielwelt und könnt bereits absolvierte Levels ein weiteres Mal angehen.

## Die Spieltiefe steckt im Detail

Trotz aller Zugänglichkeit: Wer sich wirklich reinfuchsen – pardon – reinkröten möchte, findet mehr als genug Spieltiefe, um die eingerosteten Beat-'em-up-Skills wieder auf Hochglanz zu polieren. So bleibt die Steuerung der sieben spielbaren Charaktere zwar prinzipiell gleich, allerdings machen die jeweils eingesetzten Waffen in der Praxis einen gehörigen Unterschied. Donatello verfügt mit seinem Bo-Stab über die größte Reichweite, muss dafür aber häufiger zuschlagen als Raphael mit seinen Sai-Dolchen. Auch die Sprung- und Spezialmanöver unterscheiden sich je nach gewählter Figur. Zusätzliche taktische Würze kommt durch die ebenso abwechslungsreichen wie interaktiven Levels in Spiel. Ihr weicht Tierherden aus, werft Ninjas vom Hochhaus oder pfeffert ihnen Einkaufswagen entgegen. Wer also sämtliche optionalen Challenges erfüllen oder eine 250er-Kombo fürs entsprechende Achievement aneinanderreihen möchte, bekommt einiges zu beißen. Und so schafft Shredder's Revenge das Kunststück, dass Einsteiger wie Profis den gleichen Spaß haben, selbst wenn sie gemeinsam prügeln. Beziehungsweise gerade dann!

## Wenn wenig genau richtig ist

Egal ob auf meinem C64 oder beim 80s-Let's-Play: Bis zur Endsequenz dauerte es bei den historischen Turtles-Spielen seinerzeit gerade mal 40 Minuten. Shredder's Revenge hat zwar deutlich mehr Umfang, für die 16 Levels haben Dimi und ich dennoch nur etwas mehr als zwei Stunden benötigt.

Und es mag angesichts meiner Liebeserklärung komisch klingen, aber es hätte auch nicht länger sein dürfen. Zum einen nutzt sich das Spielkonzept genrebedingt recht schnell ab: von links nach rechts laufen, Gegner vermöbeln, weiterlaufen, Bosskampf, wieder von vorn. Ja, in Shredder's Revenge gibt's getreu der Retro-Vorlage auch eine Handvoll Fahr- beziehungsweise Fluglevels, die ihr mit dem Hoverboard absolviert. Die spielerische Varianz hält sich dennoch in Grenzen. Zum anderen sind zwei bis zweieinhalb Stunden exakt die richtige Länge für eine vergnügliche Koop-Runde mit Freundinnen und Freunden, ohne dass sich Shredder's Revenge dabei wiederholen oder die Spielzeit mit Nervkram füllen muss. Es gibt von Anfang bis Ende voll auf die Zwölf, wirklich jeder Level bringt neue Ideen und Gags und überrascht mit einem ebenso einzigartigen wie spektakulären Bosskampf.

Wer mehr Zeit in Shredder's Revenge stecken möchte, startet den Storymodus, der die 16 Levels um eine Oberweltkarte, Challenges und Sammelaufgaben erweitert. Gerade letztere wirken allerdings ziemlich aufgesetzt, weil sich die Herausforderung letzten Endes darauf beschränkt, sämtliche Gegenstände zu Klump zu hauen. Spannender ist da schon die Möglichkeit, einmal freigeschaltete Levels mit anderen Charakteren zu spielen und diese sukzessive aufzuleveln, wodurch ihr mehr Lebenspunkte oder zusätzliche Manöver für sie freischaltet. Aber selbst im Storymodus ist Shredder's Revenge nichts, an dem ihr euch ein Wochenende festbeißen könnt. Sondern eines, das ihr immer mal wieder für ein bis zwei Stündchen hervorkramt, wenn euch der Sinn nach Fratzengeballer steht. Oder wenn die Freunde vorbeischauen, mit denen ihr damals auf dem Wohnzimmerfußboden vor dem Röhrenfernseher gehockt habt. ★

Wo Shredder ist, ist der Foot Clan nicht weit.

## SHREDDER'S REVENGE

### SYSTEMANFORDERUNGEN

| MINIMUM | EMPFOHLEN |
|---|---|
| i3 2100 / AMD FX-4300 | i5 2400 / FX-6300 |
| GT 320 / Radeon HD 5570 | GTS 450 / Radeon R7 250 |
| 4 GB RAM, 2 GB Festplatte | 4 GB RAM, 2 GB Festplatte |

### PRÄSENTATION ★★★★★

+ stilsicherer Retro-Look + detailverliebte Animationen + großartiger Soundtrack + fängt Cartoon-Vorlage ein − unvertonte Zwischensequenzen

### SPIELDESIGN ★★★★★

+ simples, aber trickreiches Kampfsystem + spektakuläre Bosskämpfe + interaktive Levels + gelungene Koop-Mechaniken − etwas uninspirierte Story

### BALANCE ★★★☆☆

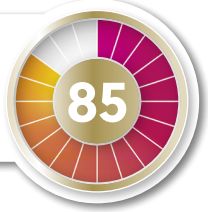
+ schnell erlernbar + drei Schwierigkeitsgrade + skaliert mit Spielerzahl − ab vier Spielern leidet Übersicht − Balanceschwankungen bei Bossen

### ATMOSPHÄRE / STORY ★★★★★

+ bringt Gefühl von früher in die Neuzeit + unzählige Anspielungen + viele Gags + großartiges Koop-Gefühl − Story passt auf einen Bierdeckel

### UMFANG ★★★☆☆

+ 16 Levels + Storymodus + Couch-Koop − Arcade-Modus in zwei bis drei Stunden durchgespielt − Sammelaufgaben und Challenges strecken

### FAZIT

Shredder's Revenge erinnert mit ganz viel Herz und toller Spielbarkeit daran, warum gute Koop-Prügler zeitlos sind.