

Jazzpunk



Das schräge Ego-Abenteuer ist kaum Spiel, sondern fast gänzlich eine Aneinanderreihung interaktiver Gags. Das sieht eher krude aus, entpuppt sich aber als erstaunlich unterhaltsam.

Das bizarre Indie-Adventure **Jazzpunk** versetzt uns als Spion in ein Kalter-Krieg-Szenario, in dem wir Datenkassetten stehlen, uns verkleiden, Koffer vertauschen und am Ende im Duell gegen den Oberbösewicht bestehen. Klassisches 007-Handwerk also.



Seichte Gags wie dieses Furzkissen gibt es in Jazzpunk zuhauf.



Benutzen wir einen Toaster, ballern wir damit in einer Schießbude.

Aber eigentlich stimmt das gar nicht. Ja, es gibt diese Agentenhandlung. Ja, am Ende stellen wir uns einem fiesen Fiesling. Doch würden wir **Jazzpunk** spielen, nur um den Abspann zu sehen, wären wir in einer halben Stunde fertig und hätten den Witz an der Sache nicht verstanden. Haben wir aber! Drum brauchten wir für unseren Test ganze drei Stunden bis zum Abspann. Dass wir so trödeln, liegt an der schrulligen Eigenheit des Spiels, voller Gags zu stecken. Auf Schritt und Tritt stolpern wir über alberne Situationen, Charaktere und Aufgaben. Das Gros davon ist komplett irrelevant für den

Spielfortschritt und doch sind diese spielbaren One-Liner das Herz und die Seele von **Jazzpunk**. Wir wissen nie, mit welchem Unfug wir als Nächstes konfrontiert werden. Mal fahren wir mit Saucieren ein Wettrennen in Bratensoße, mal klicken wir eine Schildkröte am Strand an und werfen ihr daraufhin kurzerhand Dolche, Kopftuch und Pizza zu. Ein Ninja-Turtles-Gag! Anderorts verwandeln wir Passanten in Fliegen, und wenn wir eine Hochzeitstorte anklicken, landen wir in einem Hochzeits-Shooter namens »Wedding Qake«. Das ist angenehm verrückt. Aber nicht alle Gags zünden, denn kein Wortwitz ist den Entwicklern zu abstrus, keine Pointe zu flach. Spaß macht es dennoch, die verschiedenen Schauplätze nach Lachern abzuklappern. Geschmacksache bleibt **Jazzpunk** jedoch unbedingt – und Verständnissache. Denn ohne gute Englisch-Kenntnisse bleibt der Spaß völlig auf der Strecke. You have been warned! **SST**

Sebastian Stange | Redakteur | sebastian@gamestar.de



Objektiv gesehen ist das Adventure ganz schöner Murks. Es ist lächerlich einfach, es ist technisch ziemlich lachhaft, und ihm fehlt der rote Faden komplett. Kann das durch Nonstop-Gags auf Furzkissen-Niveau ausgeglichen werden? Ich war skeptisch, musste im Spielverlauf aber immer öfter schmunzeln und teils sogar laut auflachen. Jazzpunk ist in seinen hellsten Momenten superclever und erfreulich surreal. In seinen schwachen Momenten nervt es aber ähnlich schlimm wie ein pubertierender Klassenclown im Zuckerrausch.

Jazzpunk

Adventure

Publisher Adult Swim Games Sprache Englisch Preis 14 Euro USK nicht geprüft Quelle Steam Hardware CPU mit 2,0 GHz, Grafikkarte mit 512 MB VRAM, 2,0 GB RAM, 2,0 GB Festplatte

Stärken | Schwächen + überdrehte, schrille Spielwelt + Gags und Unsinn ohne Ende + bis zum Schluss überraschend - es fehlt der rote Faden - Humor teils plump - kaum echte Rätsel

Fazit: Irres Nonsens-Adventure voller alberner Klamauk. Muss man mögen!



Strider



Nach fast 15 Jahren Ruhestand meldet sich High-tech-Ninja Hiryu zurück, um sich erneut im Eiltempo durch Gegnerhorden zu meucheln – mit vielen Tugenden und so mancher Schattenseite.

Strider Hiryu hat nach zahlreichen Gastauftritten in anderen Capcom-Spielen endlich wieder die Hauptrolle! In der Neuauflage des Spielhallen-Klassikers stürmt er die Hauptstadt des fiesigen Imperators Meio, um die Welt aus dessen totalitären Klauen zu befreien. Das fasst die Handlung auch in ihrer Gänze zusammen. In **Strider** geht's hauptsächlich um blitzschnelle Arcade-Action. Wir laufen, schlagen und springen in einem Affenzahn durch die sechsstündige Kampagne. Mal müssen wir Feindhorden zerlegen, dann wieder steil in die Höhe klettern, um am Ende einen Boss zu bekämpfen. Das gibt uns als Spieler keine Verschnaufpause, immer passiert was. Besonders die Boss-Kämpfe sind spannend inszeniert (wenn wir etwa auf einer riesigen Roboschlange durch die Luft reiten), fallen aber meist zu leicht aus. Auch Erkundung spielt in **Strider** eine Rolle: Hiryu findet neue Gegenstände, mit denen er vorher verschlossene Passagen betreten kann, um versteckte Upgrades zu finden. Die Erkundungselemente sind aber nur eine nette Nebensache. Da **Strider** als »Metroidvania«-Spiel vermarktet wird, hätten wir uns mehr Spieltiefe in diesem Bereich gewünscht. Optisch hat's Held Hiryu dafür gut ins 21. Jahrhundert geschafft – prägnante Charakterdesigns und knallige Effekte (die mit satten Soundeffekten unterlegt sind) bieten was fürs Auge. Weniger gelungen die Umgebungen mit ihrem Einerlei aus Lagerhallen, grauen Straßen und Abwasserkanälen. Da konzentriert man sich lieber auf den dynamischen Spielfluss und einen Strider Hiryu, der dank des gelungenen Reboots in Zukunft hoffentlich noch häufiger die Hauptrolle ergattern wird. **DH**



Die **Fußsoldaten** fallen wie die Fliegen. Nur in großer Masse werden sie Hiryu gefährlich.



Die **Boss-Amazonen** wollen uns andauernd ans Leder – vergeblich.

Dimitry Halley | Redaktion | redaktion@gamestar.de



Strider Hiryu hat's einfach verdient, dass ihn mehr Leute kennen! Andere Ninja müssen schleichen, Strider pfeift drauf. Und das stellt er zum Glück auch im Reboot unter Beweis. Zwar liefert er wenig Genre-Innovationen, hievt aber dafür das, was Strider schon damals groß gemacht hat, mit sinnvollen Ergänzungen ins 21. Jahrhundert: blitzschnelle Arcade-Action, präzise Bedienung, ständige Bewegung und zahlreiche Gadgets, mit denen ich am Ende selbst den dicksten Boss übertrumpfen kann. Wer würde da noch die leise Tour wählen?

Strider

Actionspiel

Publisher Capcom Sprache Englisch, deutsche Untertitel Preis 15 Euro USK ab 12 Jahren Quelle Steam Hardware Core 2 Duo E6650 2,33GHz, Radeon HD 5670, 4,0 GB RAM, 4,0 GB Festplatte

Stärken | Schwächen + flotter Spielfluss + knallige Effekte + motivierende Action + abwechslungsreiche Kampagne - manchmal zu leicht - nervige Arena-Passagen - farbarme Level

Fazit: Kurzweilige Ninja-Action, die auf Tempo setzt, aber im Anspruch spart.

