

# Super Time Force Ultra

Dolphin Lundgren und Jean Rambois retten die Welt! Nein, das ist nicht der Titel eines C-Movies aus den 80er-Jahren, sondern eine kurzweilige Retro-Ballerei mit viel Humor und Grips. Von Patrick Mittler und Dimitry Halley



Die verlassen U-Bahn-Schächte der 80er sind nur ein Szenario von vielen – wir reisen auch ins Mittelalter und zu den Dinosauriern.

Genre: **Action** Publisher: **Microsoft Game Studios**

Entwickler: **Capybara Games**

Termin: **25.8.2014** Spieler: **1** Sprache: **Deutsch, Englisch, Russisch** Preis: **14 Euro**

## Fakten

- X fünf Stunden Spielzeit
- X 19 Charaktere
- X 50 Challenge-Maps
- X sechs Epochen

Was würde man wohl mit einer Zeitmaschine machen? Im Lotto gewinnen? Berühmten Persönlichkeiten die Hand schütteln? Die Weltherrschaft an sich reißen? Langweilig! Colonel Repeatski hat in Super Time Force Ultra ganz andere Pläne mit seinem zeitreisenden Raumschiff. Zum Beispiel die Dinosaurier vor dem Aussterben retten – denn was wäre cooler als eine Mensch-Dino-Gesellschaft? Oder den Heiligen Gral finden und im Internet verscherbeln, um mit der Kohle sein liebstes Mittelalter-Restaurant vor der Pleite zu retten. Für diese immens wichtigen Aufträge schickt Repeatski seine Super Time Force durch die Zeit. In klassischer Sidescroll-Shooter-Manier schießt die Truppe aus wandelnden Action-Klischees sechs Epochen in Stücke. Von links nach rechts ballern wir uns mit Typen wie Jean Rambois oder Shieldy Blockerson durch detailverliebte Pixel-Level mit treibender Chiptune-Musik.

Jedes Mitglied der Super Time Force hat dabei einen schwachen Standard-Angriff und eine spezielle Auflade-Attacke in petto. Besagter Franzosen-Rambo kann einen praktischen, flächendeckenden Spreadshot vom Stapel lassen, Kollege Blockerson reflektiert Projektile, und Scharfschützin Aimy feuert wiederum durch Wände und erledigt die meisten Gegner mit einem Schuss. Im Lauf des Spiels rekrutieren wir aber noch deutlich skurrilere Gesellen, beispielsweise einen Skateboard fahrenden Dinosaurier, der Säure spuckt. Als PC-Spieler kann man sich sogar über einige Extra-Figuren freuen, die in der Konsolenfassung fehlen: Muskelpaket Saxton Heavy und Feuerteufel Pyro aus Team Fortress 2 sowie die Überlebenskünstlerin Zoey aus Left 4 Dead. Jede Figur kann zusätzlich die Zeit beliebig weit zurückdrehen, wahlweise bis an den Anfang des Levels, und sich ab diesem Punkt wieder mit einem Squad-Mitglied ins Getümmel stürzen. So können wir etwa unser eigenes Ableben ungeschehen machen. Der spannen-



Unser Team ist am Anfang noch überschaubar, später ermöglichen neue Helden mit eigenen Spezialfähigkeiten vielseitige Spielstile.

de Kniff ist allerdings ein anderer: Wenn wir uns an einen früheren Punkt im Level versetzen, um in die Haut einer neuen Figur zu schlüpfen, dann ist unser bisheriger Fortschritt nicht ungeschehen. Stattdessen läuft unser alter Versuch parallel zu unserem neuen ab. Wer sich also beispielsweise bei einem Durchgang auf geheime Gegenstände konzentriert und damit kostbare Zeit verliert, spult einfach zurück, sobald es knapp wird, und stürmt mit seiner neuen Figur durch Gegnerhorden. Währenddessen sammelt unser altes Ich brav die Geheimnisse ein. So tummeln sich bald Dutzende verschiedene »Zeitlinien« gleichzeitig im Level, knallen Feinde ab, sammeln Gegenstände und unterstützen sich. Ein grandioses Tohuwabohu – das aber erstaunlich intuitiv funktioniert und vom Fleck weg mordsmäßig viel Spaß macht.

In jeder Mission sitzt uns ein knappes Zeitlimit im Nacken, das das komplette Erkunden mit einer Figur unmöglich macht. Um zu siegen, müssen wir arbeitsteilig vorgehen, verschiedene Zeitstränge kombinieren und nach Möglichkeit kein Power-Up auslassen. Dass das mit mehr als sechs Helden im Rennen gelegentlich sehr unübersichtlich werden kann, stört zwar, wir können unsere Fehler aber zum Glück durch Rückspulen korrigieren. Die knapp 30 Versuche, die wir dabei haben, sind sehr großzügig, führen aber auch dazu, dass manchen Leveln der Anspruch abhanden kommt. Wer sich deshalb intensiver fordern will, stürzt sich abseits der Kampagne in die Herausforderungskarten: 50 Missionen, die ähnlich wie in Portal 2 aus Testkammern bestehen, in denen wir die Zeit clever einsetzen müssen.

Die zwei Kernelemente – der überdrehte Humor und das Spiel mit der Zeit – tragen Super Time Force Ultra erstklassig und motivieren ungemein. Der witzige Charme punktet mit Anspielungen auf moderne Pop- und Internetkultur und sorgt dafür, dass sich die abgedrehte Story an keiner Stelle zu ernst nimmt. Die Zeit-Trickserei hingegen macht aus dem Spiel weit mehr als ein launiges 2D-Retro-Geballer, denn das Beherrschen von einem Dutzend Zeitsträngen fordert neben irrem Geschick auch mindestens genauso viel Grips – jede abgeschlossene Mission fühlt sich wie ein Sieg von beidem an. **DH**

## Herr der Zeit

Ich geb's zu: Da ich langsam genug von dieser Welle an Retro-Pixel-Spielen habe, war ich auf den ersten Blick alles andere als begeistert. Zum Glück habe ich dem Spiel trotzdem eine Chance gegeben, denn Super Time Force bietet deutlich mehr: Die Zeit-Trickserei ist ein frisches Konzept, das den Knobler in mir fordert – wenn mein altes Ich mein neues deckt, während ein dritter Held von hinten zuschlägt, dann fühle ich mich tatsächlich wie ein Herr der Zeit in einer irrwitzigen Welt.



Dimitry Halley

## Super Time Force Ultra

Publisher Microsoft Game Studios

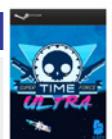
Entwickler Capybara Games

Sprache Deutsch, Englisch, Französisch

Ausstattung - (Download)

### PRO / KONTRA

- + abwechslungsreiche Level
- + clevere Zeitmanipulation
- + viele Figuren
- + schräger Humor ...
- ... der vereinzelt übers Ziel hinaus-schießt
- recht kurz



Irrwitzige Retro-Ballerei mit kongenialen Zeitreisen.