*Travis Strikes Again: No more Heroes* Test – schwacher Teaser

*Travis Strikes Again: No more Heroes* stammt aus der Feder von Goichi Suda alias Suda 51 und ist ein Spiel über Spiele. An sich eine gute Idee, wäre es nicht ein so plumper Versuche geworden. Spielerisch ist es außerdem eine Einöde und ohnehin nur eine Art großer, 40 Euro teurer Teaser, auf eine etwaige „echte“ Fortsetzung eines *No more Heroes 3*.

Eingesaugt in ein Videospiel

Gerade vor kurzem habe ich meine Liebe für kuriose, japanische Spiele mit *Yakuza Kiwami* entdeckt, warum also nicht weitere neue Dinge ausprobieren? Mit dieser Einstellung und dem Wissen sechs verschiedene Spiele in *Travis Strikes Again: No more Heroes* bin ich mit Vorfreude an die Sache herangegangen und wurde ziemlich enttäuscht. Dabei war mir aber schon vorher bewusst, dass ich hier keinen echten dritten Teil vor mir habe und sich das Spiel ganz anders, als die beiden Vorgänger spielt. Darin erhält auch Hauptcharakter Travis Touchdown einen Neustart und wird mit Bad Man, einem ehemaligen Baseballspieler in eine alte Konsole gesaugt, wo die beiden Killer (auch im Koop) ihre Diskrepanzen bei Seite legen und sich durch sechs bzw. sieben Videospiele prügeln müssen.

Hartes Namedropping

Schon im Intro sieht man, wie Travis in seinem Campingwagen an der Konsole sitzt und *Hotline Miami* spielt und ein Unreal T-Shirt trägt. Suda hat für einige Kooperationen gesorgt und betreibt pausenloses Indiegame Namedropping. *Hyper Light Drifter*, das angesprochen *Hotline Miami*, *Enter the Gungeon* und viele, viele mehr werden in der ca. achtstündigen Spielzeit genannt und teilweise sogar gezeigt. Das ist ein bisschen so, als würde ein in die Jahre gekommener Rapper noch ein letztes Mal eine Single auf den Markt bringen und in dem einen Song ein Feature mit 30 anderen Rappern machen, die jünger, fresher und erfolgreicher sind und über einen viel geileren Flow verfügen. Aber nicht nur das, bei Grasshopper Manufacture (von Suda gegründet) hat man anscheinend mitbekommen, dass Spiele wie *The Stanley Parable* oder *Pony Island* mit ihren augenzwinkernden Meta-Erzählungen über Games eine hohe Stückzahl verkaufen konnten. Das Problem bei *Travis Strikes Again: No more Heroes* ist aber, dass man auf das Augenzwinkern vergessen hat und auch das mit der Meta-Kritik über Computerspiele nicht hinbekommt.

Übertriebene Referenzen

Z.B. gibt es da sechs, bzw. ja sogar sieben Death Balls, die wenn man sie alle besitzt, einen Wunsch erfüllen. Das erinnert ja total lustig an *Dragon Ball*! Oder dann das Pferd Epona, dass euch eigentlich zu Draculas Schloss bringen soll und dann aber den falschen Weg erwischt und zum Schloss von Hyrule reitet – absolut köstlich! Wenn ihr nämlich gerade nicht in ein Videospiel eingesogen werdet, dann fährt Travis mit seinem Moped durch die halbe Welt, unterhält sich mit anderen Menschen und macht eben solche Anspielungen.

Mit dem Holzhammer

Nur spielerisch könnt ihr in diesem Fall nichts machen, denn der Titel schaltet dann in eine Art Text Adventure mit grüner Schrift und schwarzem Hintergrund. Das ist ist stilistisch ganz schön gemacht und es gibt sogar vereinzelt sehr oldschoolige Grafiken und sehr schöne, passende Melodien. Das Problem ist nur, es gibt hier spielerisch für euch nichts. Ihr könnt einfach nur unvertonte Dialoge lesen, die relativ lang sind und erklären wie Travis an den nächsten Death Ball rankommt. Wenn man schon eine Art Text Adventure macht, hätte man ja eine Eingabe inklusive Parser oder zumindest Dialogoptionen einbauen können, aber nichts davon hat es ins Spiel geschafft. Nur Anspielungen auf Spiele, Filme, Serien und Bücher, die euch im Minutentakt mit dem Holzhammer eingeprügelt werden.

Schnelles Gameplay

Apropos Prügeln, das ist die Aktivität, womit ihr 80% bis 90% der Zeit verbringen werdet. Ausgestattet mit einem schwachen und einem festen Schlag, einer Ausweichrolle und einem Sprung schnetzelt sich Travis und/oder Bad Man durch die Levels. Hält man den schwachen Schlag gedrückt fuchtelt Travis wie wild damit herum und kann so große Gegnergruppen angreifen. Der harte Schlag ist zwar langsamer, aber auch deutlich stärker und durchbricht die gegnerische Deckung. Nach einer bestimmten Anzahl an Schlägen geht Travis Lichtschwert der Saft aus und es muss der Joy-Con geschüttelt werden. Das fällt leider manchmal etwas fummelig aus, ansonsten steuert sich das Spiel aber ganz gut.

Auf Dauer langweilig

Die Gegner, die ihr bekämpft werden Bugs genannt und können verschiedenste Gestalten annehmen, die euch unterschiedliche Herangehensweisen abringen. Mit gefundenen Chips könnt ihr bis zu vier Spezialattacken ausführen und so z.B. Blitze verschießen, Gegner lähmen oder wie der Barbar aus *Diablo* im Raum herumwirbeln. Das bringt ein bisschen Abwechslung, kennt man aus Spielen wie *Nier: Automata* aber deutlich besser und wurde dort außerdem wesentlich eleganter integriert. Immerhin macht das Coregameplay aber Spaß, zumindest am Anfang. Nach spätestens 30 Minuten wird es dann aber zu eintönig. Ein Beispiel: Im zweiten Level bekämpft ihr wieder die Bugs und dreht nebenher in einer Topdownansicht Straßenteile, um so zu einer Villa zu gelangen, wo ein Mord stattgefunden hat. An sich eine nette Idee und auch ein guter Einfall. Nach der ersten Villa kommt allerdings Villa Zwei und Villa Drei, wo ich im Prinzip dasselbe noch einmal machen muss. Nach Villa Zehn verwünsche ich das Spiel, da das eigentlich originelle Konzept eine Stunde lang ausgelutscht und kaum verändert wurde.

Teilweise gute Ideen, schlecht umgesetzt

Das gilt im Prinzip für alle Levels. Es gibt immer eine kleine nette Überraschung, die zu Beginn noch Spaß macht und dann so lange zu Tode geritten wird, bis sogar Travis selbst die Schnauze davon voll hat. Da gibt es z.B. ein Motorradrennen das vom Aussehen und der Aufmachung sehr an *Tron* erinnert. Endlich, dachte ich mir, der Rennspielpart muss doch etwas Abwechslung bringen. Auf einer komplett geraden Strecke durfte ich in einem Minispiel dann zur richtigen Zeit in der Gangschaltung nach oben schalten. Das Adrenalin blieb mir enttäuscht in meiner Nebennierenrinde stecken. Das zweite Rennen lässt mich das Spiel mit Absicht gar nicht gewinnen, weil mein Fahrzeug zu langsam ist. Da hilft dann nur sich ca. 15. Minuten um Ersatzteile prügeln und das vier Mal hintereinander. Ohne jede Abwechslung und ohne jegliches sinnvolles Spieldesign. Immerhin gibt es den schon angesprochenen Koopmodus, der jederzeit aktivierbar ist und die unfassbar repetitiven Kämpfe deutlich spaßiger werden lässt.

Die vierte Wand

Nach all den mühsamen Wiederholungen gibt es dann aber Momente, wo ich den Oldschool-Trashfaktor von *Travis Strikes Again: No more Heroes* zu schätzen weiß. Sobald man die Konsole anmacht, wechselt das Bildformat in ein stimmiges 4:3, ein Sega ähnliches Logo erscheint und ein ebenso ähnlicher Startscreen Sound ertönt. Weniger gelungen empfinde ich es, wenn Travis wieder einmal die vierte Wand durchbricht und mir z.B. erklärt, dass das Tutorial in diesem Spiel Scheiße ist, das aber sowieso in vielen Computerspielen der Fall ist. Diese Sprüche und Gags haben keinerlei tiefergehende Botschaft. Sie werden aus reinem Selbstzweck. Ausschließlich um ein paar schnelle One Liner abzufeuern. Da kann dann auch der eigentlich charmante Trashfaktor nicht mehr aushelfen.

Das Budget

Außerdem sieht das Spiel zu jeder Zeit sehr billig aus und es werden ständig Dinge recycelt und wiederholt. Das geht soweit, dass ich mich durch jedes einzelne Level am Ende durchquälen musste. Es gab allerdings eine Ausnahme, nämlich wenn gegen Ende hin. Dann konnte ein Level von der Spieledesignerin Dr. Juvenile nicht mehr fertig entwickelt werden und es gibt ein untexturiertes gerade einmal fünf Minuten langes Level, das aus ein paar Treppen besteht. Die Idee ist gut und wie man an *Pony Island* sieht, kann das auch fantastisch funktionieren. *Travis Strikes Again: No more Heroes* hingegen konnte meine Mundwinkel nicht einmal zum Zucken bringen. Vielmehr hinterlässt es einen fahlen Beigeschmack, dass hier kleine Gameplayideen zu einem repetitiven großen Ganzen verwurstet wurden und für überteuerte 40 Euro veröffentlicht wurden. Immerhin gab es in diesem kurzen Level aber keine qualvolle Wiederholung.

Es gibt zwar ein paar ganz schöne Momente, die aber in den Schwächen des Spiels deutlich untergehen. *Travis Strikes Again: No more Heroes* endet dann in der After Credit Scene auch am absoluten Tiefpunkt. Dort erklärt mir Travis bzw. Suda, dass möglicherweise schon bald ein echter Nachfolger, ein richtiges *No more Heroes 3* erscheinen könnte. Ich freue mich nicht darauf!