Terrorbane

MACHT ES KAPUTT!

Genre: **Action-Adventure** Publisher: **Whisper Games** Entwickler: **Bitnine Studio**
Termin: **1.4.2022** Sprache: **Englisch, deutsche Texte** USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **10 Stunden** Preis: **16 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: **–**

In Terrorbane sucht ihr nach Fehlern und absichtlichen Bugs und nutzt diese aus, um das Spiel zu gewinnen. Das ist total clever, aber nicht für jeden geeignet. Von Sascha Penzhorn

Wenn ihr erst mal nur die Screenshots betrachtet, wirkt Terrorbane wie ein JRPG, das an klassische Rollenspiele auf dem SNES oder Megadrive erinnern soll. Vielleicht etwas aus dem RPG-Maker. Doch dann überfällt euch beim Spielstart erst mal der Entwickler, der euch darüber vollschwallt, wie stolz er auf sein Spiel sei, für wie perfekt er es halte und dass er kaum noch abwarten könne, bis ihr endlich damit loslegt. Also wortwörtlich. Es ploppt ein Fenster auf, der Entwickler spricht euch an, komplett mit englischer Sprachausgabe und deutschen Bildschirmtexten, falls ihr sie braucht.

Ein paar Augenblicke später stellt sich der Dev als wahrer Kontrollfreak heraus. Intro übersprungen? Dann rastet er komplett aus und setzt das Spiel zurück. Sagt ihm der Name nicht zu, den ihr für euren Helden verwenden möchtet, überschreibt er ihn kurzerhand. Kommt am besten gar nicht erst auf die Idee, an dieser Stelle irgendwas Anstößiges einzugeben! Nebenher stellt sich heraus, dass das Spiel wohl noch ein paar Macken hat und noch nicht ganz rundläuft. Der Herr Entwickler möchte natürlich, dass ihr das möglichst ignoriert. Es wäre doch ein Jammer, wenn ihr jetzt damit anfangt, gezielt nach Fehlern zu suchen und das Spiel mit allen Mitteln entgleisen zu lassen, oder?

Einmaliges Spielprinzip

Statt Terrorbane wie ein herkömmliches Rollenspiel anzugehen, verlassen wir also in voller Absicht umgehend das Startgebiet und erkunden Orte auf der Karte, an denen wir noch gar nichts verloren haben. Wir stellen die Kollisionsabfrage auf die Probe, klicken alle Menüpunkte durch und verursachen so allerlei große und kleine Probleme im Spiel, während der Entwickler komplett den Verstand verliert. Das fängt relativ harmlos an, indem wir beispielsweise durch eine Wand spazieren, um einfach den Level zu verlassen, und wird mit der Zeit immer abgedrehter. Zum Beispiel indem wir so lange Krempel auf die Benutzeroberfläche fallen lassen, bis die »8« in unserer Mana-Anzeige umkippt und zum Symbol für Unendlichkeit wird und wir fortan uneingeschränkt Zauber einsetzen können.

Um in Terrorbane siegreich zu sein, müsst ihr mit allen Mitteln versuchen, das Spiel zum Aussetzen zu bringen.

Eignet sich für euch, wenn ...
... ihr ausgefallene Spielmechaniken mögt.
... ihr gerne die Spielregeln ignoriert.
... ihr experimentierfreudig seid.

Eignet sich für euch nicht, wenn ...
... ihr es einfach nur »korrekt« spielen möchtet.
... ihr keinen Meta-Humor mögt.
... ihr hier ein richtiges Rollenspiel erwartet.

Auf eurer Reise stoßt ihr auf Bekanntes wie eine Fallout-Vault und den Fortnite-Bus.

Terrorbane sieht oft wie ein klassisches JRPG aus, spielt sich aber fast nie so.

MEINUNG

Sascha Penzhorn
@Berserkerkitten

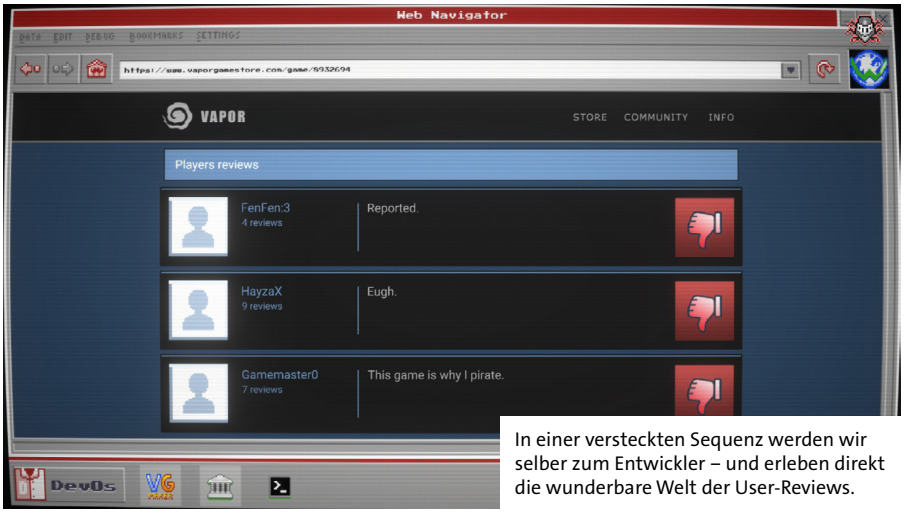
Ich beneide die Terrorbane-Entwickler für ihre Kreativität. Wenn die gerettete Dame in Not überhaupt keinen Bock mehr darauf hat, ihre Rede zu halten oder irgendwie Dankbarkeit vorzuspielen, weil sie eh direkt wieder entführt wird, sobald jemand das Spiel neu startet. Oder wenn du im obligatorischen Luftschiffbosskampf mal kurz auf die Bremse trittst und dir der Endgegner mit dem Gesicht voran ins Heck klatscht. Fehler und Aussetzer als Spielprinzip, die man finden und maximal zu seinem Vorteil ausnutzen muss – eigentlich sollte das jeder spielen, der sich irgendwo als QA-Tester bewirbt.

Die Fehlersuche erfordert einiges an Geduld und Experimentierfreudigkeit, die Rollenspielelemente im vorgegaukelten JRPG sind hauchdünn und kaum der Rede wert. Nicht alle Gags sind gelungen, die Quick-Time-Events hätte ich auch nicht gebraucht. Trotzdem ist Terrorbane sehr clever, lustig und einfach eine grandiose Idee. Ich finde das Teil klasse, einige von euch werden sich bei diesem Test aber vermutlich verwirrt am Kopf kratzen und fragen, was diese Art Spiel überhaupt bringen soll. In dem Fall könnt ihr es einfach ignorieren und verpasst dann auch nichts.

Okay, zugegeben, manche dieser »Bugs« könnten in dieser Form natürlich niemals wirklich in einem Spiel existieren, aber etwas kreative Freiheit erhöht hier den Spielspaß.

Die Glitches und Aussetzer sind sogar Teil der Hintergrundmusik, die dadurch manchmal fast wie 16-Bit-Dubstep klingt. Kann man machen. Ein Spieldurchlauf besteht aus vier Levels und ist nach zwei bis drei Stunden erledigt. Tatsächlich gibt es in Terrorbane aber insgesamt zwölf Levels – welche ihr davon zu sehen bekommt, hängt davon ab, wie viele Bugs ihr findet und wie ihr sie ausnutzt, um das Spiel umzukrempeln.

Eine komplett neue Umgebung findet ihr beispielsweise, indem ihr nach dem Tod einfach den Geistheiler ignoriert und dann auf Entdeckungsreise geht. Mehr wollen wir hier nicht spoilern, aber es gibt einige echt kreative Möglichkeiten, die Spielwelt zu verändern, zu verlassen und zu zerstören.



In einer versteckten Sequenz werden wir selber zum Entwickler – und erleben direkt die wunderbare Welt der User-Reviews.

Viel Selbstironie

Terrorbane steckt voller Metahumor. Stellenweise ist der Entwickler so heiß darauf, euch alles im Spiel zu zeigen, ist so stolz auf seine Kreation, dass er, wenn ihr es richtig angeht, sogar einfach so den Endboss für euch killt, damit ihr die Endsequenz sehen könnt. Er erklärt euch auch, dass Spieler durch Exploits und Ausnutzen von Bugs die Macht haben, ein Spiel völlig auszuhebeln und kaputtzumachen, bis am Ende der Spielspaß auf der Strecke bleibt. In einem versteckten Level müsst ihr selbst ein Spiel erstellen, müsst Dinge wie Finanzen, Assets, Content und eine brauchbare Steuerung balancieren, nur damit euer Machwerk am Ende unter unzähligen negativen Steam-Wertungen begraben wird.

Ihr findet hier auch unzählige Anspielungen auf andere Spiele, von den Leuchtfeuern aus Dark Souls über eine beschworene Mimic Tear aus Elden Ring und ein rotes, blaues und grünes Ende bis zur unvermeidlichen Stadtwache, die auch mal ein Abenteurer war, genau wie ihr, aber bla, bla, bla. Das rangiert von witzig bis ausgelutscht. Grundsätzlich hilft es, absurden Humor zu mögen.

In diesem Quick-Time-Event müssen wir in Sekundenschnelle einen Angriffsbefehl finden, sonst segnen wir das Zeitliche.

Beispielsweise wenn sich eine Kiste voller Birnen eurer Gruppe anschließt, die im Kampf die Fähigkeit anwendet, Sonnenlicht aufzunehmen. Was Birnen halt so machen.

Quick-Time-Events sind doof

Ähnlich wie bei den Gags zündet auch beim Gameplay nicht alles. Kämpfe laufen später immer wieder als nervige Quick-Time-Events ab, in denen ihr nur wenige Sekunden habt, um zu verstehen, was das Spiel überhaupt von euch will. Dann müsst ihr meistens auf irgendeine Taste hämmern, und wenn ihr nicht schnell genug seid, sterbt ihr. Zwar gibt es unendlich Continues, und ihr verliert keinen Fortschritt, furchtbar spaßig sind diese Sequenzen dadurch aber trotzdem nicht. An anderer Stelle müsst ihr über ein Dev-Menü die Beschaffenheit und Funktionsweise unzähliger Objekte in einem Level verändern, während ihr von einem Endgegner verprügelt werdet. Auch hier ist der Tod nicht furchtbar tragisch, macht das Spielgeschehen aber fummelig und hektisch.

Um wirklich alles zu sehen, müsst ihr viele Teile des Spiels mehrfach angehen, übersehene Bugs suchen, euch anders verhalten, eben Trial & Error praktizieren. Immerhin gibt es dafür die sogenannte Warp Zone, in der ihr absolvierte Levelabschnitte noch mal besuchen und spielen könnt. So seid ihr nicht gezwungen, für jeden Durchgang komplett bei null anzufangen. Wenn ihr auf schrägen Meta-Humor, ungewöhnliches Gameplay und coole 16-Bit-Optik steht, macht ihr hier für 16 Öcken nicht viel falsch. ★

TERRORBANE

- ⊕ clevere, einzigartige Spielidee
- ⊕ sehr einfallsreich präsentierte Bugs
- ⊕ gespielte Levelabschnitte jederzeit wiederholbar
- ⊖ ein paar Frustmomente
- ⊖ Fehlersuche als Spielprinzip muss man mögen

FAZIT

Einzigartiges Indie-Abenteuer, in dem Spieler möglichst viele Bugs finden und maximal kreativ ausnutzen müssen.

Das Team ist so klein, dass es aktuell nicht mal einen sicheren HTTPS-Webauftritt hat.