

Bud Spencer & Terence Hill: Slaps and Beans

SCHELLE LINKS, SCHELLE RECHTS!

Genre: **Action** Publisher: **Buddy Productions** Entwickler: **Trinity Team** Termin: **20.4.2018** Sprache: **Deutsch, Englisch, Italienisch**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **2 Stunden** Preis: **20 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Endlich darf das schlagkräftigste Duo der Filmgeschichte auch auf dem PC Backenfutter verteilen. Doch hätte das wirklich sein müssen? Von Kai Schmidt

Jeder kennt sie, (fast) jeder liebt sie: Bud Spencer und Terence Hill. Das Klamauk- und Prügelgespann in einen Brawler der Marke Double Dragon zu stecken, ist eigentlich ein No-Brainer. Doch all die Jahre blieb es unrühmlich ruhig um die beiden Haudraufs, abgesehen vom Rohrkrepiere We are Angels, der Spielumsetzung der TV-Serie »Zwei Engel mit vier Fäusten« (mit »Miami Vice«-Star Philip Michael Thomas). Zumindest bis Ende 2016 die Kickstarter-Kampagne zu Slaps and Beans auftauchte, einem scrollenden Prügler im Pixel-Look. Das Fan-Projekt wurde erfolgreich unterstützt, und nun ist das fertige Spiel endlich auf Steam erhältlich. Statt einen bestimmten Film aus dem Schaffenswerk des Kultduos zu adaptieren, steckt Slaps and Beans (auch aus Lizenzgründen) die beiden Haudegen in ein brandneues Abenteuer um eine entführte Dame und einen ebenfalls abhandengekommenen Koffer voll Geld. Die Suche nach der süßen Mullemaus und den Kohlen führt das ungleiche Gespann durch bunte 2D-Kulissen, die aber den Rechtenproblemen zum Trotz selbstverfreilich von den bekanntesten Filmen der beiden inspiriert sind.



Mit dem sogenannten Batman-Move kann sich Bud einer ganzen Gruppe Feinde entledigen.

Mit dem Vorschlaghammer 'nen Scheitel ziehen

Beim Anblick des Titelschirms tritt Fans unweigerlich das große Grinsen ins Gesicht, werden sie doch vom Titellied zu Bud Spencers »Sie nannten ihn Mücke« empfangen. Und da hätten wir auch schon den größten Pluspunkt des Spiels: Die kultigen Originalsoundtracks gehören nun mal zu den Filmen dazu wie die gusseiserne Pfanne auf den Schädel von Dauer-Prügelknabe Riccardo »Silberlocke« Pizzuti. Von »Zwei Asse trumpfen auf« über »Zwei außer Rand und Band« bis hin zu »Zwei Himmelhunde auf dem Weg zur Hölle« gibt's die eingängigen Lieder und Melodien der Haus- und Hofkom-

ponisten Oliver Onions auf die Horchlappen. Und nicht nur das, denn was wären Backpfeifen, Dampfhammer und Schwinger ohne die typischen Prügelgeräusche? Eben! Deshalb gibt's die passenden Soundeffekte noch obendrauf. Und zwar eine ganze Menge davon, denn Pixel-Bud und Pixel-Terence verbiegen auf ihrem Weg durch die liebevoll gezeichneten Kulissen unzähligen Dunkelmännern die Gesichtserker. Dafür gibt's den normalen Schlag und die Spezialattacke, die ihr nur einsetzen könnt, wenn die entsprechende Anzeige aufgefüllt ist: Buddy zieht graziös wie ein Stahlwerk seinen patentierten ansatzlosen Dampfhammer durch, und Terence verpasst den Schurken eine schneller werdende Backpfeifenserie, wodurch sie wie ein nasser Sack zu Boden gehen. Wer bei einem gegnerischen Schlag im richtigen Moment die Blocken-Taste nutzt, drückt dem Angreifer zudem einen Konter rein, der sich gewaschen hat. Weil das so unkompliziert ist, kann man dem Gangsterpöbel bei Slaps and Beans auch gut mit der Tastatur die Raupen aus der Nuss hauen, wir empfehlen für das richtige Arcade-Feeling aber ein Gamepad.

Einen Sprint, den ihr mit einem flächendeckenden Angriff kombinieren könnt, gibt's auch noch. Und natürlich hat jede der beiden Spielfiguren ihre Eigenheiten. Während das sportliche Blauauge Terence auf Hindernisse klettern kann, packt sein zweischläfriger Kumpel Bud schnorchelnde Gegner am Gürtel, um sie dann als Schlagwerkzeug oder Wurfgeschoss einzusetzen.



Gegen Buddys Special-Move, den durchgezogenen Dampfhammer, ist kein Gras gewachsen.

Würstchen und Bier

Die ganze Zeit nur Senge verteilen wäre angesichts des mehr als simplen Kampfsystems und der planlos eingesetzten Gegnerhorden schnell langweilig. Das wussten auch die Macher, und deshalb findet ihr über das Pixelgekloppe verteilt immer wieder Minispiele und Konzeptänderungen, die Abwechslung bringen und für Frohsinn sorgen sollen. So sattelt ihr bereits im zweiten (Western-)Level die Zossen, um auf dem Rücken eures Langnasenhirschs einen Zug einzuholen. Dabei ist simples Hindernisausweichen angesagt. Es folgt ein Buggy-Rennen, das an »Zwei wie Pech und Schwefel« angelehnt ist (»Er muss rot sein und ein gelb Häubchen haben.«). Die Steuerung orientiert sich dabei am Klassiker Micro Machines, ihr schlittert mit eurem Töfföff also mehr über die Strecke, als ihr fahrt. Schon nach kurzer Zeit wünscht man sich das Ende des nur schwammig steuerbaren Rennens herbei. Ein weiterer Fahrlevel ist hingegen an Einfalls- und Sinnlosigkeit kaum zu überbieten: Im »Zwei bärenstarke Typen«-Cabrio (»Sechs Fanfaren! Goldfarben!«) fahrt ihr über einen Highway und weicht anderen Kaleschen aus, um kurz darauf im Finale der »nervenaufreibenden« Verfolgungsjagd völlig ereignislos hinter einem LKW her zu tuckern. Deutlich besser gelungen ist das



Das Buggy-Rennen leidet unter der äußerst schwammigen Steuerung.

Würstchen-und-Bier-Minispiel, bei dem ihr nach dem Dance-Dance-Revolution-Prinzip passend zu den am Bildschirmrand herablaufenden Symbolen zur rechten Zeit die richtige Taste drücken müsst.

Ansonsten ist der Spielverlauf geradlinig. Ihr trottet von links nach rechts und haut uninspiriert antrabenden Gegnerhorden die Vorderzähne gerade. Immerhin gibt es eingestreute Passagen, in denen ihr die Fähigkeiten der Figuren einsetzen müsst: Entweder räumt ihr dank Buds Körperkraft Hindernisse aus dem Weg oder klettert mit dem athletischen Terence auf Kisten, um Schalter zu erreichen. Das ist wie gemacht für den lokalen Koop (einen Online-Modus gibt's nicht), doch auch Einzelspieler sind nicht aufgeschmissen: Mit einem simplen Tastendruck wechselt ihr jederzeit zwischen den Spielfiguren hin und her.

Verbockte Schnodderdialoge

Zu einem guten Spencer/Hill-Film gehören nicht nur ordentlich Bambule, sondern auch die schnoddrigen Dialoge, die in den Filmen meist aus der Feder von Synchronlegende Rainer Brandt stammten. Wer sich allerdings auf Originalaufnahmen freut (»Wenn du mich nochmal duzt, hau ich dir 'ne Delle in die Gewürzgurke!«), ist schief gewickelt. Slaps and Beans verzichtet komplett auf Sprachausgabe und setzt uns die Dialoge als schnöde Textkästen vor. Einerseits ist das schade, da die deutschen Sprecher einen großen Teil des Charmes ausmachen, andererseits wäre es wohl auch etwas merkwürdig gewesen, unseren dicken Gesichtsmatratzenträger immer wieder mit anderer Stimme sprechen zu hören – in den Filmen hatte Bud Spencer gleich drei Stammsprecher, die sich abwechselten. Neuaufnahmen wären abgesehen vom Kostenfaktor (wir reden hier immerhin von einem Indie-Spiel) aber ebenfalls schwierig gewesen, da sich von der alten Garde nur Hills Sprecher Thomas Danneberg die Radieschen noch nicht von unten beguckt. Und dann ist da natürlich noch die Tatsache, dass Slaps and Beans keine rein deutsche Produktion ist, son-

dern auch in beispielsweise Englisch und Italienisch spielbar ist. Das ändert allerdings nichts an der Tatsache, dass die Textdialoge eher gewollt als gekonnt wirken. Viele Zitate sind ziemlich plump in die wirren Gesprächs zwischen Helden und Schurken eingestreut. Da wäre mehr drin gewesen. Und das gilt generell für das komplette Spiel. Fans des dynamischen Duos haben zwar zunächst Spaß, doch schnell tritt Gleichgültigkeit ein. ★

BUD SPENCER & TERENCE HILL SLAPS AND BEANS

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core 2 Duo E4500/Athlon 64 X2
Geforce GT 640M/Radeon HD 3800
2GB RAM, 2 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core 2 Duo E4500/Athlon 64 X2
Geforce GT 640M/Radeon HD 3800
2GB RAM, 2 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- charmanter Pixelstil
- Originalsoundtracks
- liebvolle Haudrauf-Animationen
- Levels thematisch an Filme angelehnt
- keine Sprachausgabe

SPIELDESIGN

- Minispiele und Fahr-/ Reitlevels
- vorlagentreues Kampfsystem
- kleine Schalterrätsel
- kaum spielerische Abwechslung
- variantenarmes Kampfsystem

BALANCE

- drei Schwierigkeitsgrade
- automatische Speicherpunkte
- gute Tastatursteuerung
- ohne Bedacht eingesetzte Gegnerhorden
- Übersicht geht schnell flöten

ATMOSPHÄRE / STORY

- bekannte Umgebungen aus den Filmen
- passende akustische Untermauerung
- Gegnerdesign an Filme angelehnt
- wirre Handlung
- ungelenk eingestreute Filmzitate

UMFANG

- lokaler Koop-Modus für zwei Spieler
- zwölf Levels
- schnell durchgespielt
- kaum Wiederspielwert
- kein Online-Koop

FAZIT

Gar nicht mal so gut – die Pixel-Prügelei mit Bud und Terence punktet zwar mit Originalsoundtracks, ist ansonsten aber ein Griff ins Klosett.

50



Als glühender Fan, der jeden Film der beiden mitsprechen kann, habe ich die Kickstarter-Kampagne natürlich unterstützt (und bin im Abspann verewigt). Allerdings stößt selbst mir das unausgegorene Spiel ziemlich sauer auf. Ich ärgere mich nicht nur über den einfallslos-primitiven Spielablauf (selbst Double Dragon war damals anspruchsvoller), sondern vor allem über die komplett vergeigten deutschen Texte. Da hat jemand völlig ohne Sinn und Verstand die liebgewonnenen Sprüche aus den Filmen über das Spiel verstreut. Dass dabei auch noch Textfetzen aus beispielsweise »Ghostbusters« und »Terminator 2« auftauchen, lässt mich entsetzt die entzündeten Klüsen reiben. Nein, so funktioniert das einfach nicht, selbst bei mir.

Auch die Minispiele und Fahrlevels sind zwar nett gemeint, aber in der Ausführung ein Desaster. Das »Zwei wie Pech und Schwefel«-Buggy-Rennen steuert sich unglaublich mies, und die Verfolgungsjagd mit dem gehörnten Cabrio aus »Zwei bärenstarke Typen« gehört mit zum Sinnlosesten und Langweiligsten, was mir in meiner langen Spielerkarriere in die Griffel kam. Klar, es gibt einen Bud- und Terence-Bonus, der das Spiel nicht komplett in der Fäkalientonne untergehen lässt – doch da wäre deutlich mehr möglich gewesen.