



Análisis Travis Strikes Again: No More Heroes

Juego de autor. De esta forma se puede definir el último título de Suda 51 para Nintendo Switch. Ya sabíamos a lo que nos enfrentábamos tras dos entregas anteriores muy interesantes y también desconcertantes para algunos jugadores. Y es que el bueno de Travis no responde al modelo tradicional de héroe, bueno ni siquiera el título responde a un género en concreto. Algo de agradecer y arriesgado en los tiempos que corren. Aún así, el nuevo experimento (algo fallido) de Suda 51 da a los jugadores en Switch unas horas de diversión y algo un tanto refrescante, nuevo, que quizá no esperes desde el minuto uno.

Y es que no es menos cierto que lo absurdo de lo plasmado en lo técnico y del argumento del juego en sí desprende un cierto halo de distracción a lo que realmente importa: la jugabilidad. Ciertas cargas y planteamientos jugables no estás del todo conseguidos y aunque se intenta dar un aire muy desenfadado desde su desarrollo, lo cierto es que no terminó de engancharnos y a veces ni entenderlo. Creatividad siempre pero con un objetivo claro y si no se produce,

pues deja muy descolocado a los jugadores.



Por ello, este Travis Strikes Again: No More Heroes no se siente como una auténtica evolución de su predecesor, es más una historia paralela con ciertos toque de experimentación del estudio japonés. Por ello, volvemos a nuestra definición inicial: el juego de Travis no es más que la extensión de la creatividad de Goichi Suda, en el que ha plasmado su particular forma de entender el mundo de los videojuegos y la forma de expresarlo con ciertos toques vintage y aroma freak. Un juego de autor, en definitiva.

Expuesto todo, Travis Strikes Again: No More Heroes intenta hacer una oda al mundo de los videojuegos. Multitud de guiños, términos y cultura que recuera y mucho a los jugadores de la old school de los 80 y 90. Lógicamente, este guiño a los jugadores más 'viejunos' responde a un esquema de juego muy acorde su público, con un tono muy desenfadado y fresco, aunque escaso de notabilidad jugable. Puzzles, acción, conducción y hack'n slash estarán presentes a lo largo del título y serán la espinal dorsal de la jugabilidad.

Como telón de fondo, la conocida serie de Bola de Dragón, ya que tendremos que recuperar las Death Balls para poder cumplir un deseo. Todo ello tras ser absorbidos por una consola de la época y tener que pasar los seis cartuchos que ejecuta nuestra consola para obtener nuestro preciado tesoro tras abrimos paso por errores de programación que no hará la vida imposible. Todo ello aderezado con un nuevo toque friki con un lenguaje bastante elevado en su tono y un baño portátil como modo de guardar la partida. Todo ok.



Sin duda, la ejecución para poner todo en movimiento es igual de alocado con cambios de pantallas, colores, dinámicas y guiños a los juegos de plataforma de la época. Travis Strikes Again: No More Heroes no intenta poner el listón de lo técnico ni lo narrativo en un peldaño superior a otro juego que puedas comprarte de Switch. Suda 51 ha intentado imprimir algo muy diferente y rompedor a su fieles seguidores y el juego de Suda puedes adorarlo, odiarlo o simplemente no entenderlo, que suponemos es la vertiente más segura para aquellos compradores que lo adquirieron sin saber qué se iban a encontrar.

Sea como fuere, Travis Strikes Again: No More Heroes no es un juego largo, ni su planteamiento te invita a ello, con lo que sobre unas 10 horas puedes tener el

juego completado. Su mecánica no está mal ejecutada del todo y tiene ciertos momentos muy interesantes y a unas malas otros te sacarán una sonrisa con lo descabellado de ciertas situaciones.

Pero más allá de momentos interesantes, el juego de Suda 51 no termina de convencer en su planteamiento por más que su creador quiera hacerlo de manera intencionada. Si nos ceñimos a su jugabilidad, que es lo más importante, Travis Strikes Again: No More Heroes no aporta nada nuevo y con el paso de las horas se hace pesado, la verdad. Está muy bien ese guiño old school pero no es suficiente como engancharnos a los gatillos de la Switch.

Y eso que la cosa mejora con el cooperativo, ya que acepta dos jugadores en la misma consola y da momentos más interesantes, pero no termina tampoco de ser una razón de peso para jugarlo.

Por último, su apartado técnico es correcto. Hay que tener en cuenta que el juego de Suda 51 no intenta hacer ningún alarde y emula aquellas consolas de los 90 con gráficos muy simples y planos muy marcados dependiendo del género. Un guiño más que se enriquece algo con su música y su buena ambientación retro.