

Tony Hawk's Pro Skater 1+2

EINE GEILE PARTY MIT ALTEN FREUNDEN

Genre: **Sportspiel** Publisher: **Activision** Entwickler: **Vicarious Vision** Termin: **4.9.2020** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **ab 6 Jahren** Spieldauer: **25 Stunden** Preis: **45 Euro** DRM: **ja (Epic Store)** Enthalten in: –

Auf DVD: Test-Video

Activision liefert ein nahezu perfektes Remake der Funsport-Legende, was gleichermaßen große Stärke wie Schwäche des Skateboard-Spiels ist. Von Heiko Klinge

Nein, früher war nicht alles besser! Schon gar nicht die Spiele. Trotzdem steht gefühlt unter jedem fünften GameStar-Artikel der sinngemäße Kommentar: »Eigentlich müsste man Spiel X nur mit moderner Grafik herausbringen – fertig ist der Hit!«

Mit Tony Hawk's Pro Skater 1+2 bekommen zumindest Sportfans jetzt die spielbare Probe aufs Exempel. Denn viel besser als hier kann man ein Remake eines legendären Klassikers eigentlich kaum umsetzen, obwohl oder gerade weil die Entwickler von Vicarious Visions das Original nicht nur technisch, sondern auch spielerisch an ein paar entscheidenden Stellen aufpolieren. Im Kern handelt es sich trotzdem noch um das gleiche Spiel wie vor 20 Jahren, mit allen Vor- und Nachteilen, die dies mit sich bringt.

Zwei Minuten Highscore-Hatz

»Wie vor 20 Jahren« heißt im Fall von Tony Hawk's Pro Skater vor allem: gute alte klassische Highscore-Jagd. Ihr habt in der Kampagne genau zwei Minuten, um in den 17 unterschiedlichen Skate-Arealen der ersten beiden Tony-Hawk-Spiele möglichst abwechslungsreiche Trickkombinationen abzufeuern und so euren Punktestand mit Multiplikatoren in immer neue Höhen zu schrauben. Ja, nur zwei lächerliche Minuten! In Zeiten, in denen wir gern mal allein zwei Minuten benötigen, um in der Open World zum nächsten Questziel zu latschen, wirkt das tatsächlich um ein Vielfaches kürzer, als wir es in nostalgischer Erinnerung hatten.

Entsprechend blöd schauen wir aus der Wäsche, als unser erster Run in der Lagerhalle mit kläglichen 15.378 Punkten plötzlich endet. Und starten direkt unseren zwei-



Mit Skaterin Leticia Bufoni rollen und springen wir den Abwasserkanal »Downhill Jam« hinab.



Leere Skateparks: Wir machen die coolsten Tricks, aber niemand schaut uns dabei zu. Schade.

ten Versuch. Dann den dritten, vierten, fünften ... huch, so spät schon? Ja, zwei Minuten sind verflucht wenig und wir hätten uns fürs Remake zumindest eine Option für längere Runs gewünscht – ohne Zeitdruck lassen sich die Levels nur abseits der Kampagne im neuen Free-Skate-Modus erkun-

den. Und ja, das harte Zeitlimit kaschiert, dass die Areale nach heutigen Maßstäben ziemlich winzig sind.

Nur warum können wir dann einfach nicht aufhören? Zum einen, weil sich die Steuerung unseres Skateboarders im Remake genauso knackig-präzise anfühlt, wie wir es



Damals und heute

Hier seht ihr Tony Hawk's Pro Skater (bzw. Tony Hawk's Skateboarding) in der ursprünglichen PlayStation-Version (oben) und als aktuelles Remake (unten) im Vergleich.



vom Original in Erinnerung haben. Wir spüren förmlich, wie uns Grabs, Plants, Ollies sowie die jeweiligen Spezialmanöver der Skater mit jedem Run mehr in Fleisch und Blut übergehen. Kombinationen und Punktevorgaben, die anfangs unmöglich erscheinen, entlocken uns ein paar Stunden später nur noch ein entspannt-müdes Lächeln. Wer sich trotzdem aufs Fressbrett packt, weiß immer ganz genau, woran es liegt ... und probiert es gleich nochmal.

Die Grenzen eines Remakes

Zum anderen können wir nicht aufhören, weil die Skate-Areale zwar winzig sein mögen, Kennern der Originalspiele aber ein nostalgisches »Ach ja, so war das!« nach dem anderen beschern. Neben der klassischen Highscore-Jagd motivieren uns pro Skatepark nämlich sieben weitere, teils sogar neue Missionsziele zum Erkunden und Experimentieren – vom Einsammeln oder Zerstoren bestimmter Gegenstände bis zum Vollziehen besonders spektakulärer Tricks wie dem Überspringen von drei parkenden Autos. Und natürlich sind da noch die vielen versteckten Geheimnisse, wir sagen nur »Grind über die Hubschrauber-Rotorblätter«.

Wer die Nostalgiebrille absetzt oder die Vorlagen erst gar nicht kennt, stößt allerdings früher oder später an die Grenzen ei-

nes im Kern 20 Jahre alten Spiels. 17 Levels aus zwei Spielen klingen nach viel, dennoch habt ihr nach spätestens fünf Stunden prinzipiell alles gesehen, was Tony Hawk's Pro Skater 1+2 bietet. Denn ob ihr nun über das Treppengeländer eines Einkaufszentrums oder den Fahnenmast eines Schulgeländes grindet (also mit der Unterseite eures Skateboards drüber rutscht), macht spielerisch keinen Unterschied. Die Levels und Aufgaben von Tony Hawk's Pro Skater 3 und 4 waren da schon deutlich abwechslungsreicher.

Dem Remake ist dies bewusst, weshalb es jetzt ein neues Challenge-System gibt, das euch mit Freischaltgedöns geradezu bombardiert, teils spezifisch für jeden Skater. Für jede Kleinigkeit im Spiel – und sei es das Anpassen der Spezialtrick-Tastenkombination – erhalten wir Erfahrungspunkte sowie ein paar Dollar. Je höher unser Spiellevel, desto mehr Gegenstände schalten wir im Shop frei, die wir wiederum mit unserer verdienten Ingame-Kohle kaufen können. Die Motivation, noch unbedingt diese Challenge zu absolvieren, um auch das zehnte T-Shirt zu kaufen, hält sich allerdings in engen Grenzen. Man kann ja nur eins tragen.

Legendäre Levels im neuen Unreal-Glanz

Die offensichtlichste Neuerung von Tony Hawk's Pro Skater 1+2 ist aber natürlich die

von Grund auf neue Optik auf Basis der Unreal Engine. Sämtliche Skater wurden zudem neu eingescannt, was den witzigen Nebeneffekt hat, dass wir nun mit einem 52-jährigen Tony Hawk durch die Halfpipes fliegen. Neben den Altstars der Originalteile gibt's im Remake aber auch neue Skateboard-Profis wie die Brasilianerin Letícia Bufoni (3,4 Millionen Instagram-Follower) oder Tony Hawk's Sohn Riley.

Für Kenner des Originals ist es tatsächlich ein echtes Erlebnis, legendäre Serienschauplätze wie den Downhill Jam, den Flugzeughangar oder die Stierkampfarena in moderner Grafik und mit den alten Helden wiederzuentdecken. Allerdings übertüncht auch hier die neue Technik ein teils veraltetes Leveldesign. So skaten wir etwa durch die zwar hübsch beleuchtete, aber bis auf ein paar umherbrausende Taxis komplett leere New Yorker Innenstadt. Und in den ins-

Exklusiv im Epic Store

Zum Release könnt ihr Tony Hawk's Pro Skater 1+2 ausschließlich im Epic Store erwerben. Anders als bei Xbox One und PS4 gibt es auch keine physische Version. Wir haben bei Activision nachgefragt, wie lange die Epic-Exklusivität gilt, der Publisher möchte hierzu aber noch kein Statement abgeben.



Wie anno 1999 rutschen wir im Hangarlevel per Grind mit unserem Skateboard über die Rotorblätter eines Hubschraubers.

gesamt vier Wettbewerbsarenen sehen wir weder Publikum noch die konkurrierenden Skateboard-Profis. Ja, das mag originalgetreu sein, aber auch Originalgetreues lässt sich behutsam erweitern – und sei es nur als optionale Levelvariante.

Splitscreen-Punkrock-Party

An anderer Stelle waren die Entwickler rigoroser beim Abschneiden alter Zöpfe. So kommt im Remake der ersten beiden Tony Hawk-Spiele nämlich in allen Levels bereits das erweiterte Tricksystem des dritten Serienteils zum Einsatz. Dies erlaubt uns mittels Halfpipe-Reverts (Drehung des Skateboards) theoretisch endlose Kombos, so uns das Tempo nicht ausgeht. Eine überaus sinnvolle Verbesserung, die zudem deutlich bessere Highscores als in den Originalspielen ermöglicht, sich in den Optionen aber auch deaktivieren lässt. Für Puristen also.

Außerdem könnt ihr eure Skater wahlweise nun auch per Analogstick navigieren, was tatsächlich ähnlich präzise funktioniert wie mit dem gewohnten Digikreuz. Die vorbildlich sauber portierte PC-Version (samt Mausunterstützung in den Menüs!) ermöglicht sogar eine freie Tastaturkonfiguration, was euch aber schneller einen Fingerknoten beschert, als ihr »One Foot Tailgrab« sagen könnt und sich somit maximal als freiwilliges Handicap für den Multiplayer-Modus eignet. Und der liefert euch neben zwei Online-Spielmodi (Jam und Wettkampf) etwas, das es auf dem PC viel zu selten gibt: gescheite Splitscreen- und Hotseat-Action! Wenn ihr mit euren Freunden um die Wette Gegenstände einfärbt oder »Fangen« mit dem Skateboard spielt, bleibt kein Auge trocken ... vor Lachtränen.

Fehlt zur gelungenen Party nur noch der perfekte Soundtrack, und auch hier haut Tony Hawk's Pro Skater 1+2 richtig einen raus. Denn die Musik reaktiviert nicht nur die Punk- und Rap-Hymnen der Originalspiele, sondern packt noch 37 neue Songs obendrauf, die sich nahtlos einfügen und einen

der besten Spiele-Soundtracks der letzten 20 Jahre ergeben. Wie es sich für das Comeback einer FunSport-Legende gehört! ★

TONY HAWK'S PRO SKATER 1+2

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3 4340 / FX 6300
Geforce GTX 660 / Radeon HD 7950
8 GB RAM, 20 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 4670K / Ryzen 5 2400G
Geforce GTX 1650 / Radeon RX 570
8 GB RAM, 20 GB Festplatte

PRÄSENTATION



☑️ einer der besten Soundtracks der Spielegeschichte ☑️ toll animierte Skater ☑️ stimmungsvolle Beleuchtung ☑️ wenig authentische Charaktermodelle ☑️ teils unschöne Texturumlader

SPIELDESIGN



☑️ motivierende, nie endende Jagd nach dem perfekten Run ☑️ clever konstruierte Skate-Parks ☑️ großartiges, sinnvoll erweitertes Kombosystem ☑️ nur kurze Runs in kleinen Levels

BALANCE



☑️ mit jedem Run werden wir besser ☑️ sehr gutes Tutorial ☑️ Steuerung und Tricks umfangreich konfigurierbar ☑️ perfekte Lernkurve ☑️ Levels ohne Freischalten im Free Skate verfügbar

ATMOSPHÄRE / STORY



☑️ lizenzierte Skater und Klamotten ☑️ angenehme Reduktion aufs Wesentliche ☑️ fühlt sich an wie eine Party mit alten Freunden ☑️ Adrenalin Schub bei Kombos ☑️ nahezu leblose Skate-Areale

UMFANG



☑️ 17 abwechslungsreiche Levels ☑️ Skatepark-Editor ☑️ Skater mit individuellen Challenges ☑️ Multiplayer-Modi und Splitscreen ☑️ Freischaltorgie ☑️ nach fünf Stunden quasi alles gesehen

FAZIT

Tony Hawk's Pro Skater 1+2 feiert eine großartige Remake-Party für alle Kenner des Originals, auch wenn man dessen Alter durchaus spürt.



Meinung

Heiko Klinge
@HeikosKlinge

Nostalgie kann trügen, vor allem, wenn es sich um ein 20 Jahre altes Spiel handelt. Umso erstaunlicher, wie präzise Tony Hawk's Pro Skater 1+2 das Gefühl von damals wiederbelebt. Mit jederzeit spürbarer Liebe fürs Original erhalten die Entwickler von Vicarious Visions, was bleiben muss. Wie die präzise Steuerung oder das zeitlose gute Spielgefühl. Und überarbeiten, wo es Verbesserungsbedarf gab, allem voran das Kombo-System und natürlich die Optik. Wer die Originalspiele kennt und liebt, darf deshalb gern noch ein paar Wertungspunkte obendrauf packen. Aber bei einem 20 Jahre alten Spiel stößt selbst ein noch so gutes Remake irgendwann an Grenzen. Verglichen mit modernen Sportspielen habt ihr verflucht schnell alles gesehen, was auch die aufgesetzte neue Freischaltmechanik mit tonnenweise Klamotten kaum kaschieren kann. Und die kleinen wie leblosen Skate-Areale wirken etwas aus der Zeit gefallen. Das ändert aber nichts daran, dass Tony Hawk's Pro Skater 1+2 etwas liefert, was ich gerade auf dem PC seit Jahren vermisste: herrlich puristischen FunSport.