

Rollerdrome

RUNNING (WO)MAN AUF ROLLSCHUHEN

Genre: **Shooter** Publisher: **Private Division** Entwickler: **Roll7** Termin: **16.8.2022**

In diesem Shooter geht es maximal verrückt, aber auch maximal spaßig zu. Von Peter Bathge

Dass ich nach Feierabend freiwillig auf ein Spiele-Icon auf meinem Desktop klicke, kommt 2022 immer seltener vor. Haushalt, Verlobte, Serien, andere Hobbys: Meine Zeit ist begrenzt, und wenn ich mich acht Stunden am Tag beruflich mit Videospiele beschäftigt habe, setzt auch bei mir eine gewisse Müdigkeit ein. Umso erstaunter war ich, als ich mir von meiner besseren Hälfte kürzlich »nur noch fünf Minuten« am PC erbat, als sie zum Abendessen rief. Denn da hatte ich gerade RollerDrome gestartet und war so richtig schön im Fluss.

Worum geht es?

Rollerdrome spielt in einer nahen Zukunft, die realistische (Megafirmen haben die Macht) und absurde Elemente (Bürger versuchen sich in einer tödlichen Skate-Arena von ihren Schulden zu befreien) miteinander verbindet. Protagonistin Kara Hassan ist die Neueinsteigerin in der prestigeträchtigen RollerDrome-Liga, wo ihr euch im Lauf einer Kampagne durch Viertel- und Halbfinale bis zum abschließenden Duell um die Krone des gleichnamigen Blutsports kämpft.

In Arenen, die in den ersten sechs Levels vom gewöhnlichen Indoor-Skatepark über

Skigebiete und Canyons bis hin zu Einkaufszentren reichen, seid ihr auf Rollschuhen unterwegs, um KI-Gegner zu besiegen. Dazu nutzt ihr Schießweisen, die von einfachen Doppelpistolen über die Schrotflinte bis hin zum Granatwerfer reichen. Zwischen den Levels könnt ihr in der Ego-Perspektive im Hauptquartier der RollerDrome-Liga herumlaufen und ein paar Lore-Texte lesen. Dialoge habe ich dagegen keine bemerkt, es gibt lediglich Ansagen vom Stadionsprecher, und insgesamt ist die Präsentation sehr unauffällig geraten; der »Sport« steht im Vordergrund, auch wenn die Steam-Seite von einer Verschwörung im Spielverlauf spricht.

Wie spielt sich das?

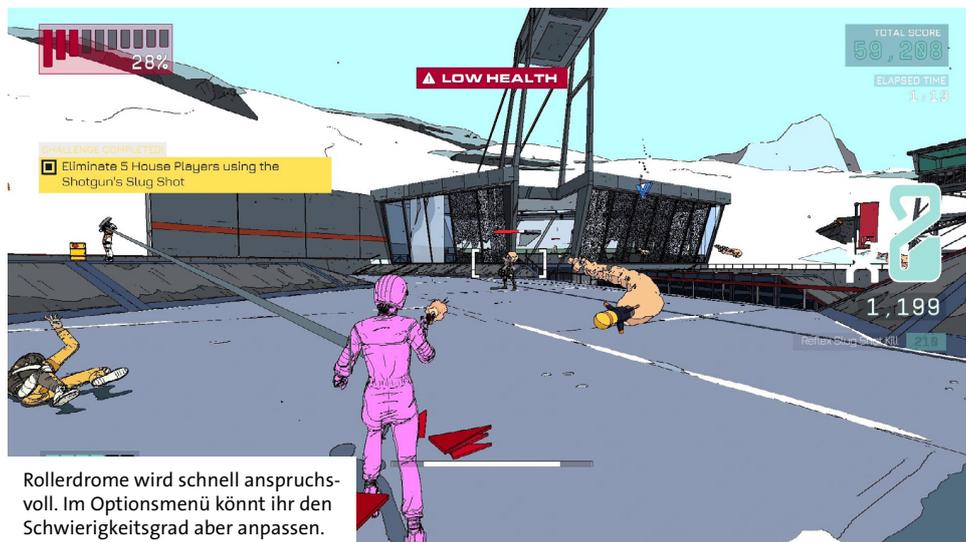
Ihr seid ständig in Bewegung; die Steuerung ist für Gamepads ausgelegt, funktioniert aber auch mit Maus und Tastatur prima. Heldin Kara ist unheimlich beweglich und würde sogar Tony Hawk ein respektvolles »Donnerwetter!« abtrotzen: Auf Rollschuhen vollführt sie nicht nur Tricks wie Sprünge, Grabs und Drehungen, sondern kann sich auch in alle Himmelsrichtungen verbiegen, um Gegner aufs Korn zu nehmen. Das erinnert sehr stark an Max Payne, zumal auch

noch eine Zeitlupenfunktion aktiviert wird, wenn ihr die rechte Maustaste drückt.

Die Zielerfassung erfolgt dabei halbautomatisch; RollerDrome lenkt Geschosse automatisch ins Ziel, solange ihr halbwegs in Richtung Gegner schaut. Wer die Distanz richtig abschätzt, kann aber auch schon Feinde aufs Korn nehmen, noch bevor der weiße Kasten um die Pixelwidersacher erscheint. Es gibt also dennoch mehr als genug Raum für coole Moves, die nur Experten draufhaben. Im wahrsten Sinne des Wortes, denn typische Skater-Tricks sind ein wichtiges Element von RollerDrome.

Die Trickserien treiben nicht nur euren Highscore in die Höhe und verlängern zusammen mit Gegnerabschüssen euer Kombometer, sondern regenerieren auch Karas stets knappe Munition. Im Ergebnis hängt ihr dadurch einen coolen Move an den anderen und staunt schon bald darüber, was für ein cooler Hecht ihr seid:

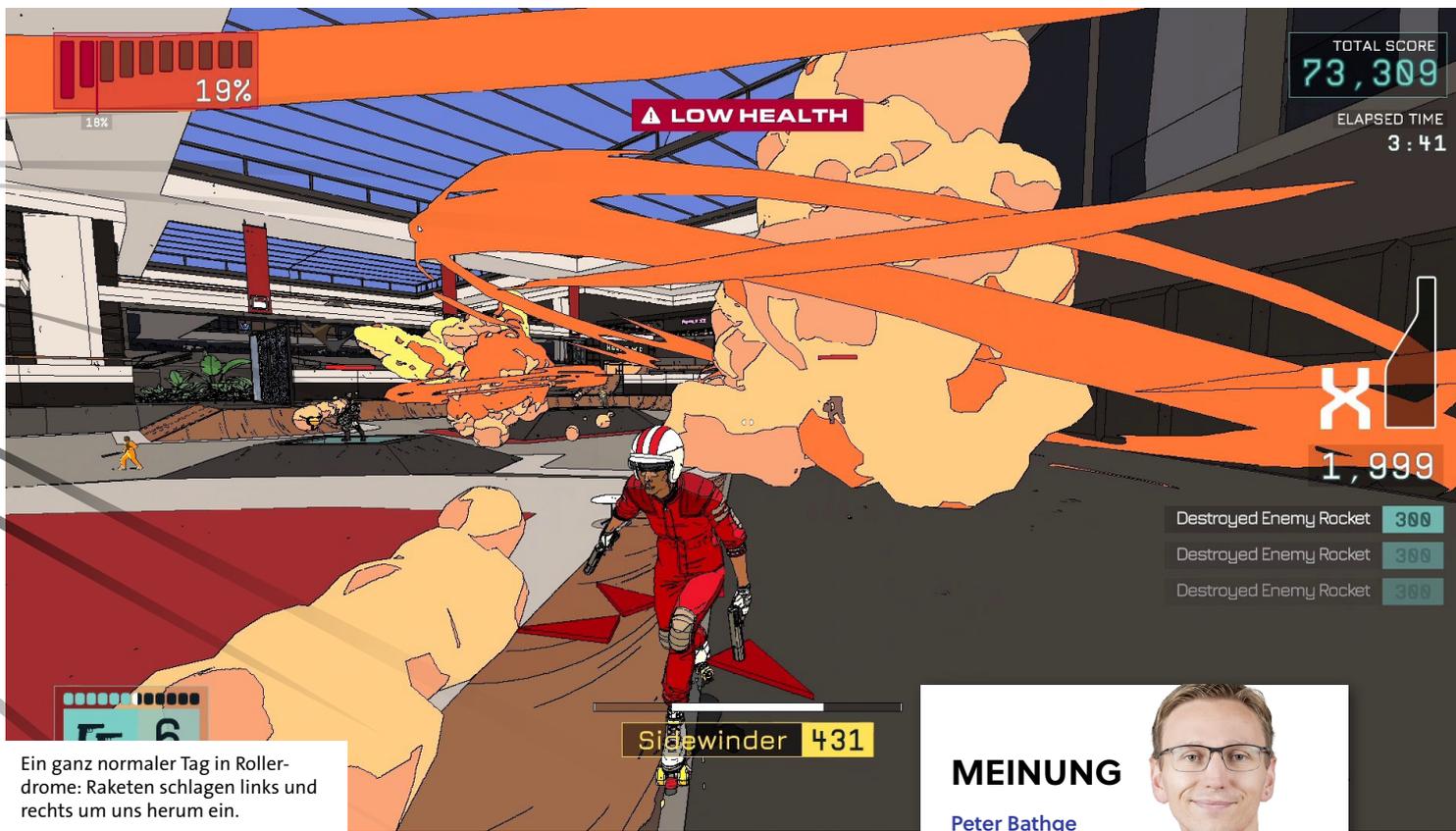
Kara fährt seitlich an Wänden entlang, springt von der Halfpipe, legt sich quer in die Luft und schießt einen Gegner ab, um anschließend ein Gelände entlang zu grinden. Zwei, drei abgeschossene Raketen später passt ihr den richtigen Zeitpunkt ab, um



Rollerdrome wird schnell anspruchsvoll. Im Optionsmenü könnt ihr den Schwierigkeitsgrad aber anpassen.



Egal wo sich Kara gerade befindet, sie kann jederzeit auf Gegner zielen.



Ein ganz normaler Tag in Rollerdrome: Raketen schlagen links und rechts um uns herum ein.

einem gepanzerten Feind eine Ladung Schrot auf den Pelz zu brennen, dann braust ihr durch eine Fensterscheibe, weicht in der Luft dem Angriff eines Scharfschützen aus und streckt in Zeitlupe mehrere Bösewichter nieder, die glücklicherweise bei ihrem Ableben Lebenspunkte hinterlassen.

Über die Landung nach all der Airtime müsst ihr euch übrigens keine Sorgen machen; in Rollerdrome könnt ihr nicht stürzen, Kara bleibt immer auf den Füßen. Nur manchmal fiel ich beim Spielen versehentlich in einen Abgrund, für den anschließenden Respawn musste ich eine Lebenspunktestrafe abstottern. In diesen Situationen hätte ich mir noch mehr Kontrolle über Kara gewünscht, während sie sich in der Luft befindet. Außerdem kam es manchmal dazu, dass sie von Scharfschützen getroffen wurde, obwohl deren auf die Heldin gerichteter Laserstrahl grau und nicht mehr rot war. Das fühlte sich unfair an, weil ich mir sicher war, mich außer Gefahr zu befinden.

Für wen eignet sich das?

Ihr fandet Hotline Miami super? Ihr liebt Max Payne? Dann ist Rollerdrome wahrscheinlich ideal für euch, sofern ihr damit leben könnt, dass die Story hier keine allzu große Rolle spielt. Langzeitmotivation verspricht Rollerdrome insbesondere dann, wenn ihr gerne die vom Spiel gestellten Herausforderungen abschließen und bei jedem Level den höchsten Rang in der internen Bewertung eurer Shooter-Leistung erreichen wollt. Online-Leaderboards geben euch zudem die Gelegenheit, euch mit anderen Skate-Profis zu messen, hier spielt auch die Abschlusszeit einer Arena eine Rolle.

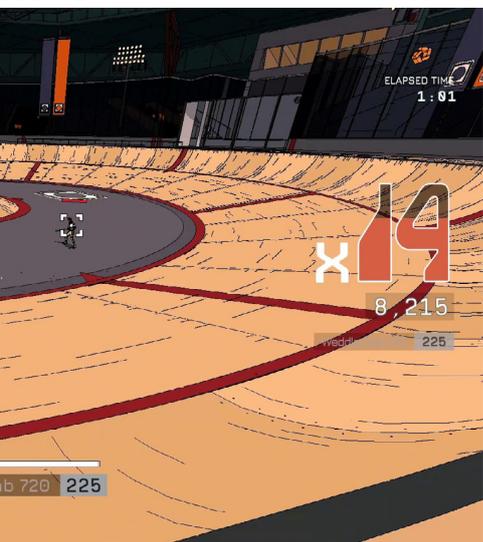
Shooter-Profis können Rollerdrome allem Anschein nach gut dafür nutzen, Höchstleistungen aus sich herauszukitzeln. Gleichzeitig gibt's umfangreiche Optionen, um den Schwierigkeitsgrad anzupassen. Sogar ein Gottmodus existiert, falls ihr zu oft scheitert – aber wer den aktiviert, darf sich natürlich nicht an den Leaderboards beteiligen. ★

MEINUNG

Peter Bathge
@GameStar_de



Rollerdrome stammt von denselben Entwicklern, die mit OlliOlli bereits das Genre der Skateboard-Spiele revolutioniert haben. Jetzt versucht sich Roll7 also an einem Third-Person-Shooter – und das passt so gut zusammen, wie ich es nie für möglich gehalten hätte. Das Rumtricksen auf Rollen macht Spaß, ohne mich zu überfordern, weil Stürze unmöglich sind. So kann ich mich darauf konzentrieren, Kara cool aussehen zu lassen, während sie Gegner umnietet, als gäbe es kein Morgen. Auch wenn ich am Ende des Levels nur eine durchschnittliche C-Note bekomme: In den Minuten zuvor habe ich so viele abgefahrene Moves abgespult, dass ich mich wie der größte Shooter-Held seit Max Payne fühle. Und wenn ich Lust habe, kann ich das Ganze ja immer noch wiederholen, um mich zu verbessern. Wenn ihr ebenfalls darauf steht, solltet ihr euch den Rollerdrome-Release dick im Kalender ankreuzen.



Zwischen den einzelnen Turnieretappen kann ich etwas mehr über die Spielwelt in Erfahrung bringen.