

OlliOlli

Die Tony Hawk-Reihe ist de facto tot, da kommt OlliOlli wie gerufen. Auf der PS Vita ist der Skateboard-Sidescroller längst ein Klassiker. Und die PC-Version ist mindestens genauso gut. Von Benjamin Wojkuvka

Genre: **Geschicklichkeitsspiel** Publisher: **Devolver Digital**

Entwickler: **Roll7 (OlliOlli ist das Erstlingswerk)**

Termin: **22.7.2014** Spieler: **einer** Sprache: **Englisch** Preis: **11 Euro**

Fakten

- ✗ innovative Steuerung
- ✗ über 100 Abschnitte
- ✗ fünf Settings
- ✗ tägliche Herausforderungen

Neon City, 23:37 Uhr: Auf unserem Skateboard spiegeln sich die bunten Reklametafeln der Stadt, während wir in 50 Metern Höhe über eine 300 Meter lange Rail grinden, abspringen und gekonnt mit einem Laserflip auf einem riesigen Plastik-Godzil-

la landen. Da uns unser Leben lieb ist, versuchen wir uns an solchen waghalsigen Stunts aber lieber nur im 2D-Skateboard-Spiel OlliOlli und nicht im echten Leben. Denn auf den Straßen der zweidimensionalen Welt legen wir Kombos hin, bei denen selbst die alternde Skatelegende Tony Hawk vor Neid erblassen würde.

Um den Skatostar im Ruhestand in seine Schranken zu weisen, brauchen wir aber fast zwingend ein Gamepad, die Tastatur-Steuerung wird nämlich der fließenden Spielmechanik einfach nicht gerecht. Und selbst mit dem Controller dauert es ein Weilchen, bis wir uns an die spezielle Tastenbelegung gewöhnen. Tricks führen wir mit dem linken Analogstick aus: Für den klassischen Kickflip drücken wir den Stick etwa nach links. Anspruchsvollere Bewegungen vollführen wir mit Viertel-, Halb- und Ganzkreisbewegungen fast so wie bei Street Fighter. Was hier zunächst abstrakt klingt, geht uns nach etwas Übung in Fleisch und Blut über.

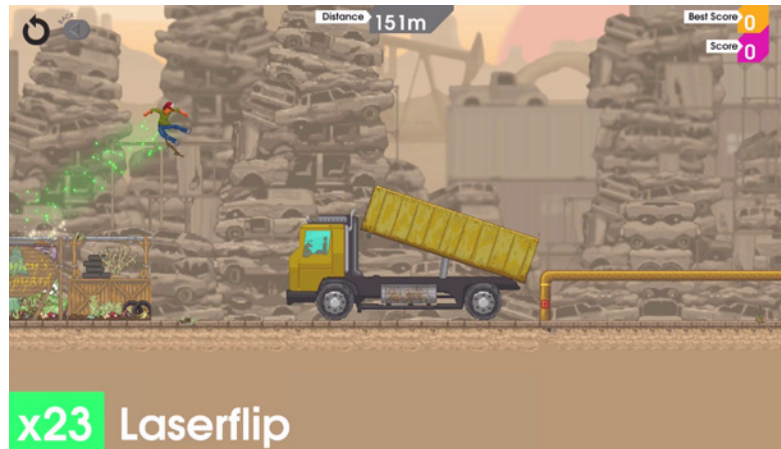
OlliOlli lebt von seinem brillanten Streckendesign. Viele der Level sind darauf ausgelegt, dass wir sie in einer einzigen, gigantischen Kombo fahren. Da reihen wir schon mal 20 Tricks aneinander: Während wir durch eine Militärbasis rollen, springen wir mit einem Laserflip auf einen Helikopter, wechseln dann in einen Nosebluntslide,

Auf die Bretter!

Ich war schon auf der Playstation Vita eine großer Fan von OlliOlli. Die kurzen, aber gut designten Level sind perfekt für zwischendurch. Auf dem PC macht die zweidimensionale Skate-Orgie genauso viel Spaß. Die Daily Grinds, Spots und natürlich der Karriere-Modus laden immer wieder zu noch einer Runde ein. Obendrein hat der Entwickler Roll7 ein paar kleine Unstimmigkeiten ausgebessert, zum Beispiel kann ich Lieder überspringen, die mir so gar nicht gefallen. Kurzum: Jeder, der mal wieder das Verlangen nach digitalem Skateboard-Fahren verspürt, sollte unbedingt zugreifen. Alle anderen übrigens auch.



Benjamin Wojkuvka



Die Levels sind auf extreme Kombos ausgelegt, da ist ein 20- bis 50-facher Multiplikator keine Seltenheit.

hüpfen via Impossible auf einen Panzer und so weiter; für jeden aneinandergereihten Trick steigt unser Punkte-Multiplikator. Perfekte Landungen geben Extrapunkte. Aber es geht nicht nur um lange Kombos und die höchste Punktzahl. Wie in Tony Hawk's Pro Skater stellt uns jedes Gebiet vor spezielle Aufgaben. Wir sammeln beispielsweise Sprühdosen auf oder müssen besonders knifflige Tricks ausführen. Durch die abwechslungsreichen Gebiete gepaart mit den interessanten Missionen kommt so schnell keine Langeweile auf. Außerdem können wir im Spot-Modus antreten. Dort haben wir nur einen Versuch, um die längste Trickkette aus den Strecken herauszukitzeln. In der Daily Challenge messen wir uns mit den besten digitalen Skatern der Welt. Die täglichen Herausforderungen bieten immer ein frisches Level, doch auch hier haben wir nur einen Versuch, um uns mit einem Highscore in die Online-Bestenlisten einzutragen. Man merkt OlliOlli an, dass es ursprünglich für eine portable Spielekonsole gemacht worden ist. Die Strecken sind oft schon nach wenigen Sekunden vorbei, perfekt für ein paar flote Versuche im Bus oder der U-Bahn. Dennoch entwickelt es ein unvergleichliches »Das muss noch besser gehen«-Gefühl, das uns auch am PC immer wieder an den Monitor fesselt.

Der Soundtrack ist leider weniger gut gelungen. Die ruhigen Elektro-Jazz-Klänge passen nicht recht zur flotten Skateraktion. Auch die pixelige Optik erinnert auf den ersten Blick eher an kostenlose Flash-Games. Insbesondere die urbane Startwelt und die nukleare Basis sind grau, langweilig und wenig einladend. Der Rest übertrifft dafür mit vielen netten Details: vom bunten Schrottplatz, auf dem liegengeliebene Autos neben riesigen Kränen stehen, über den Hafen, wo Schiffe im Hintergrund schwanken und Möwen kreischen, bis hin zu Neon City, die mit Reklametafeln und riesigen Plastikstatuen zugekleistert ist. Auch wenn optische und musikalische Untermalung dem Leveldesign hinterherhinken, ist OlliOlli ein gelungenes Paket und verwandelt uns in tollkühne Skateprofis – wenn auch nur in der digitalen Welt. **BW**



Neon City ist mit Abstand die schönste Gegend. Viele bunte Reklametafeln machen die Szenerie trotz Pixelgrafik lebendig.

OlliOlli

Publisher Devolver Digital

Entwickler Roll7

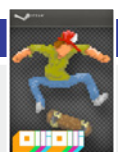
Sprache Englisch

Ausstattung – (Download)

PRO / KONTRA

- viele Level
- innovative Steuerung
- abwechslungsreiches Leveldesign
- gutes Flow-Gefühl

- Pixelgrafik ist Geschmackssache
- Musik manchmal unpassend



2D-Skaten mit hohem Suchtpotenzial.