

Rückkehr des Skateboard-Königs

Tony Hawk's 4

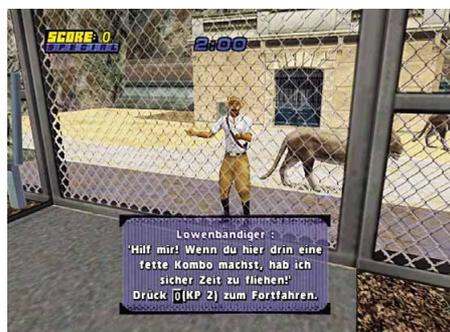


Für dieses Funsport-Spektakel sollten Sie wunde Fingerkuppen in Kauf nehmen – sonst entgeht Ihnen das bisher beste PC-Skateboard-Spiel.

WWW

www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder in
Screenshot-Galerie

Das gemeinste, was ein Konsolero einem PC-Sportfan bisher antun konnte, waren die Worte »Ätschbätsch, ich zocke jetzt eine Runde Tony Hawk's Pro Skater 4.« Die Folgen bei Funsport-begeisterten Maus-klickern: Heulkrämpfe oder sogar Nerven-Zusammenbrüche. Doch das hat jetzt ein Ende, denn endlich versorgt uns Aspyr mit der PC-Umsetzung des erfolgreichen Spiels. Von Altersschwäche merkt man bei **Tony Hawk's Pro Skater 4** ein Jahr nach den Konsolenversionen nichts, im Gegenteil: Der König der Rollbretter zelebriert in seinem vierten Auftritt Skateboard-Kunst vom Allerfeinsten und Allerschwierigsten.



Im Zoo bittet uns ein eingesperrter Löwenbändiger um Hilfe.

Zeitloses Skaten

Das einfache und doch so erfolgreiche Spielprinzip bleibt unverändert: Sie zeigen halbsbrecherische Tricks, erfüllen Missionen und kassieren dafür Punkte. Im Gegensatz zu den Vorgängern zwingt aber kein Zwei-Minuten-Zeitlimit pro Lauf dazu, die Levels immer wieder neu zu starten, um alle Aufgaben zu erfüllen. Vielmehr düst Ihr Rollbrettfahrer nach Lust und Laune durch die Gegend. Gekennzeichnete NPCs versorgen Ihren Skater per Knopfdruck mit Aufgaben, für die erst dann der jeweilige Countdown startet.

Neben den üblichen Missionszielen wie Buchstabensammeln oder High-Score-Jagd verlangen die Auftraggeber in den neun erstklassigen Levels amüsante und mitunter bizarre Sachen. Einige Beispiele: Im Zoo müssen Sie Pinguine fangen, Nilpferde füttern und einen ausgebüchsten Löwen zurück in den Käfig locken. In Alcatraz schubst Ihr Skater 30 Touristen ins Wasser und springt über einen fahrenden Bulldozer. Auf dem Jahrmarkt sammeln Sie Erinnerungsfotos und sollen eine komplette Achterbahn »grinden«.

Nichts ist unmöglich

Insgesamt sind die Aufgaben genauso abwechslungsreich wie im Vorgänger, aber deutlich anspruchsvoller. Selbst Veteranen werden viele Missionen anfangs mit einem »Das geht niemals!« kommentieren. Mit viel Übung und Geduld gelingen aber irgendwann auch die unmöglichsten Manöver, was ein fantastisches Triumphgefühl auslöst. Praktisch dabei: Angenommene Aufträge können Sie je-



Mit Jackass-Skater **Bam Margera** machen wir den Bonus-Level »Jahrmarkt« unsicher.

derzeit direkt per Menü neu starten, ohne noch einmal zum Aufgabensteller fahren zu müssen. Auf jeder der weitläufigen Karten verstecken sich neben den NPC-Missionen auch zahlreiche »Gaps«. Das sind Sprünge, Grinds und Transfers zwischen speziellen Gebäuden, Rampen, Half-Pipes oder Geländern.

Fahren statt Hopsen

Als wichtigsten neuen Trick beherrschen die Rollbrett-Stunt-

men jetzt den sogenannten »Spine-Transfer«. Damit fahren Sie über Rampen und Kanten (statt drüber zu springen) und vollführen gleichzeitig Tricks. Klingt unspektakulär, ist aber extrem nützlich. Beispielsweise, um eine Half-Pipe zu verlassen und erhöhte Levelbereiche wie Dächer zu erklimmen. Darüber hinaus können sich die Skater nun auch an das Heck von Autos, Motorrädern oder gar den Schweif eines Elefanten

Heiko Klinge



Rockt und rollt

Ja, ich geb's zu: Für Tony Hawk's 4 bin ich fremd gegangen und habe auf der Konsole gedaddelt. Aber ich werde Buße tun und auch auf dem PC tricksen, bis die Rollen glühen. Denn obwohl ich jeden der grandios gestalteten Levels mittlerweile mit verbundenen Augen durchskate, lässt die Tony-Faszination keine Sekunde nach.

Ein gutes Gamepad vorausgesetzt, haben PC-Skater genauso viel Spaß wie ihre Konsolenkollegen. Kein Sportspiel rockt härter!



Am Pier von **San Francisco** entfernen wir die Angler per Grind vom Geländer.



Der Zoo ist der schönste und belebteste Level. Bei NPCs mit Pfeilen über dem Kopf erhalten Sie Missionen.

hängen und ziehen lassen – je länger, desto mehr Punkte hält es. Dieses Festhalten brauchen Sie auch in Missionen, um etwa Wagendiebe aufzuhalten.

Im Vergleich zum Vorgänger erschwerten die Entwickler die sehr leichten »Flatland-Tricks«, mit denen geübte Spieler den Multiplikator und damit die Punktzahl nahezu beliebig hoch schrauben konnten. Das soll vor allem mehr Spaß in Mehrspielerpartien bringen, die in **Tony Hawk's 3** meist zum »Flatland-Trick-Spam« verkamen. In acht abwechslungsreichen Modi wie Trick-Turnier, Lord of the Boards oder Internet gegen bis zu sieben menschliche Spieler an.

Skater-Shopping

Erfolgreiche Missionen und in den Levels eingesammelte Dollar füllen im Lauf der Skater-Karriere Ihr Konto. Das Geld investieren Sie in Klamotten wie ein eher albernes Clown-Outfit, Cheats und Bonus-Skater. Die zwei Kurse Jahrmarkt und Chicago müssen Sie ebenfalls freikaufen. Wie im Vorgänger steuern Sie neben dem Titelhelden andere Skateboard-Ikonen, darunter etwa Steve Caballero, Bob Burnquist und Jackass-Mitglied Bam Margera. Jeder dieser Experten beherrscht einzigartige, besonders spektakuläre Stunts, die Sie für die so genannten Profi-Challenges brauchen. Die-

se beinhalten Sonderprüfungen schalten Sie erst frei, wenn Sie die jeweils 16 normalen Levelziele geschafft haben. Alle Skater müssen dann spezielle Herausforderungen bewälti-

gen, etwa auf einer bestimmten Strecke genau vorgegebene Tricks zeigen. Das Spiel unterstützt keinen Surround-Sound, begeistert aber dafür mit einem passenden Soundtrack. **GV**



Skater können sich ans Heck von Fahrzeugen hängen – hier ein Londoner Bus.

Georg Valtin



Nennt mich Tony!

Frust und Triumph liegen bei Tony Hawk's Pro Skater 4 dichter beieinander als die Rollen eines Skateboards: Jede erfüllte Mission lässt mich wie ein Honigkuchen-

pferd grinsen und erzeugt die Illusion, dass ich der tollste Skateboard-Hecht der Welt bin. Doch wenn ich den Abschluss einer Hundert-tausender-Kombo nur vergeige, weil ich Trottel die Grab-Taste einen Wimpernschlag zu spät loslasse, will ich vor Wut am liebsten ins Gamepad beißen. Aber dieser Ärger nervt nicht, er motiviert – es war schließlich mein Fehler.

Allerdings ist der Schwierigkeitsgrad der coolen Missionen stellenweise zu hoch. Einsteiger werden Stunden brauchen, ehe sie den Sprung vom ersten ins zweite Level packen. Ein dickes Sonderlob verdient sich einmal mehr der rockige Soundtrack, der das Skateboard-Spektakel stimmungsvoll untermalt.

Tony Hawk's Pro Skater 4

Sportspiel



Publisher: Aspyr, (06221) 300 002 Release (D): 9.10.2003
 Sprache: Deutsch Preis: ca. 40 Euro
 Ausstattung: DVD-Box, 2 CDs, 33 S. Handbuch USK-Freigabe: ab 6 Jahre

Einsteiger			Fortgeschrittene				Profis		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Eingewöhnung: 3 Stunden Solo-Spaß: 100 Stunden Multiplayer-Spaß: 20 Stunden

DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

Pro	Kontra
+ grandioses Leveldesign	- teils enorm schwierige Missionen
+ abwechslungsreiche Missionen	- Clipping-Fehler
+ neue Tricks	- nur mit 8-Tasten-Gamepad optimal spielbar
+ hochwertiger Soundtrack	
+ Skaten ohne Zeitlimit	
+ viele Boni	

MULTIPLAYER

Internet (8 Spieler) Netzwerk (8 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)

Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Trick-Turnier, Graffiti und neun andere

HARDWARE-KONFIGURATION

Geforce 1/2 MX Geforce 2/4 MX Radeon 9000 Geforce 3/3 Ti Geforce 4 Ti
 GF FX 5600/Ultra Radeon 9500 Pro Radeon 9700/Pro Radeon 9800 Pro GF FX 5800/5900

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 800 MHz	CPU mit 1,2 GHz	CPU mit 1,6 GHz
256 MByte RAM	512 MByte RAM	512 MByte RAM
700 MByte Installationsgröße	700 MByte Installationsgröße	700 MByte Installationsgröße
Geforce-Karte	Geforce-2-Karte, Gamepad	GF-4-Karte, 8-Tasten-Gamepad

ALTERNATIVEN

Tony Hawk's 3 (90%, GS 05/02)

In Sachen Trickvielfalt, Bedienung und Soundtrack gleichwertig, aber weniger spielerische Freiheit.

Matt Hoffman's BMX (83%, GS 12/01)

Rad-Fahren für besonders Wagemutige: ähnlich spektakuläre Levels, aber uncoole Stunts.

WERTUNG

Grafik:	Gut
Sound:	Gut
Bedienung:	Sehr Gut
Spieltiefe:	Sehr gut
Multiplayer:	Gut

Anspruchsvolle Funsport-Referenz mit tollen Levels.

