

Spaß auf dem Skateboard

Tony Hawk's Pro Skater 3

Rein in die Schlabberhose und rauf aufs Brett:
In der nächsten Version des Kult-Programms
mutieren ganze Städte zur virtuellen Halfpipe.



Auf Video-CD:
Video-Special

Auf dem Kickboard hasten mittlerweile allein Trendverschläfer noch zur Eisdielen. Wer als Vertreter der rollenden Fortbewegung Wert auf einen hohen Coolness-Faktor legt, darf seine Sneakers sowieso nur auf einen Bretttyp stellen: das Skateboard. Das ist ein wenig gefährlicher, erlaubt bei viel Übung und normaler gesunder Wundheilung aber wildere Kunststücke. Kein Wunder, dass das vorher auf Konsolen erfolgreiche **Tony Hawk's Pro Skater 2** auch für hippe Computerspieler längst ein Muss ist. Ursprünglich wollte Activision nur mal ausprobieren, ob sich die PC'ler mit Sportarten jenseits des Fußballs von Echtzeit-Schlachtfeldern oder Monsterhöhlen weglocken lassen. Las-

sen sie sehr wohl: Die Verkaufszahlen stimmten – entsprechend werkeln die Entwickler jetzt auch an einer PC-Variante von Teil 3. Die soll neben dem unübertroffenen Fahrgefühl des Vorgängers sowie runderneuerter Pracht-Grafik und flotter Mucke vor allem spielerischen Fortschritt bringen.

Sinnvoll skaten

Die Zeit spektakulärer, aber weitgehend sinnloser Stunts und des zweckfreien Dahingleitens ist für Skatekünstler vorbei. Künftig bekommen Sie im Karriere-Modus Aufgaben, für deren erfolgreiches Absolvieren das Punktekonto erst so richtig anschwillt. Ein normaler Wallride bringt nur wenig Belohnung. Der gleiche Mauerrut-



Geschafft: Ein Stunt hat die Feuerwehr angelockt, Sie rollen stolz weiter.

scher am richtigen Ort lässt in 3D-Engine-Sequenzen die Erde beben, Wolkenkratzer einstürzen oder ein Verkehrschaos entstehen und pusht die Level-Freischalt-Laufbahn besonders schnell voran. Was genau Sie zu vollbringen haben, müssen Sie weitgehend selbst herausfinden – das Programm stellt Ihnen lediglich zum Levelstart alle relevanten Stellen kurz vor.

Frisuren-Tuning

Künftig skaten Sie in lebendiger aufgebauten Schauplätzen. Deutlich mehr Autos fahren

über die Straßen, »mobile Weichbremspfeiler« – sprich: Fußgänger – schlendern durch die Städte. Derzeit basteln die Entwickler an zehn großen 3D-Umgebungen, die sich an Metropolen wie Los Angeles, Rio, Tokyo und Paris orientieren. Wie gehabt rollen Sie in Form von Legenden à la Tony Hawk oder Chad Muska übers Pflaster. Immerhin dürfen Sie denen ganz nach persönlichen Vorlieben Brillen, Tätowierungen, Armbänder und sogar unterschiedliche Frisuren verpassen. **PS**



Die neue Grafik-Engine kommt selbst auf größere Distanz ohne Sichtnebel-Einschränkungen aus.

Tony Hawk's Pro Skater 3

Genre: Sportspiel

Entwickler: Activision

Termin: 1. Quartal 2002

Ersteindruck: Sehr gut

Peter Steinlechner: »Echte Fans des PC-Skatens polieren für Tony Hawk's Pro Skater 3 schon mal die Festplatte. Denn mit den neuen Features und der schicken Aufmachung verspricht es Walzensport vom Feinsten.«