

**64'er
TEST**

Mit dem kommenden Sommer sind sie wieder zu sehen — junge Leute auf Brettern mit vier Rädern. Wer nicht weiß, welche Möglichkeiten ein Skateboard liefert, kann sich mit »Skate or die« schlaumachen und begeistern.

von Andrew Draheim

Alleine die außergewöhnliche deutsche Bedienungsanleitung ist bemerkenswert. Ein blauer großer Zettel, bei dem man zunächst nicht weiß, wo die Anleitung beginnt. Tatsächlich muß sie schon mal rumgedreht werden, um weiterzulesen. Irgendwann hat man es raus: es gibt fünf Disziplinen, die mit dem Joystick gesteuert werden.



Freiheit auf Brettern



Auf der Freistil-Rampe zeigt sich, wie gut das Skateboard beherrscht wird

Bevor es richtig losgeht, muß sich der Skateboard-Fahrer erst einmal im Skate-Shop anmelden. Doch dann wird es ernst. Vom Skate-Shop aus wird mit dem Brett zu den jeweiligen Austragungsorten gefahren.

Die Freistil-Rampe ist ein Gebilde in Form eines Us. Der Skater steht links oben und fährt im Halbrohr auf die andere Seite. Hierbei kann er ein paar Tricks machen, die nach Schwierigkeit bewertet werden. »Wenn Du mal drinne bist,« behauptet die Anleitung, »hast Du zehn Durchläufe durch die Rampe.«

Das Abfahrtsrennen findet an einem wunderbar ruhigen Tag statt. »Keine vorlauten Gö-



Die Regeln im Pool Joust sind einfach: Zwei gehen rein, einer kommt raus

ren. Keine Straßenarbeiter. Keine Hüter der öffentlichen Ordnung«. Es muß eine Strecke gegen die Zeit gefahren werden. Das Bewältigen von Hindernissen bringt Punkte. Sie können über-, unter- und durchfahren werden, »so wie es gerade kommt.« Zur Steuerung des Skateboards gibt es zwei Möglichkeiten: »Goofy« und »Regular«. Erstere manövriert den Skater so, als stände man selbst auf dem Brett, letztere sieht das Geschehen aus Sicht des Spielers.

Abfahrts-Jam ist von den Straßenverhältnissen her gesehen nicht so freundlich wie der Park. Hier liegen »Cola-Dosen, Gerümpel und Müll aller Art«, die einem das Fahren

schwer machen. Es ist ein Rennen gegen die Zeit und gegen den Partner, der es liebt, was auch mal vom Brett zu stoßen. Miese Tricks sind erlaubt. So gibt es Fauststöße und Fußtritte in jeweils drei Höhen. Sogar unter die Gürtellinie wird geschlagen.

Rauh geht es zu bei den Skateboard-Fahrern. Ganz deutlich wird dies bei der Disziplin Pool Joust. In einem leeren Schwimmbecken treffen sich zwei Skateboard-Fahrer. Die Regeln sind einfach: »Zwei gehen rein, einer kommt raus.« Einer hat einen Stock in der Hand und versucht den anderen damit vom Skateboard zu fegen. Fünf Versuche hat er, danach wird der Spieß umge-

dreht. Aber wahre Nerven braucht man laut Anleitung für den High Jump (Hochsprung). Dieser findet in dem uns schon bekannten U statt. Ich behaupte, man braucht einen soliden Joystick und kräftige Arme. Joystickrütteln pur könnte diese letzte Disziplin heißen. Der Skater braucht für einen hohen Sprung viel Schwung; und den kriegt er durch Rütteln des Steuerhebels.

Grafisch ist »Skate or die« ein Genuß. Die Figuren sind ausgezeichnet animiert. Leider sind die beiden Steuerungs-Modi »Goofy« und »Regular« stark gewöhnungsbedürftig. Die einzelnen Disziplinen sind jedoch sehr originell und schnell ist die Steuerung »drinne«. Für Fans von Sport-Simulationen ist »Skate or die« ein unbedingtes Muß. ■

Titel	
	Skate or die
	5 7 9 11 13 15
Spielidee	■
Grafik	■
Sound	■
Schwierigkeit	■
Motivation	■
Besonderheiten	schöne Grafik und peppige deutsche Anleitung
Hersteller	Electronic Arts
Preis	49,95 Mark (D) 29,95 (K)
Bezugsquelle	Rushware Bruchweg 128-132 4044 Kaarst 2