

Action in Skate-City

64'er
Test

Rollbahnen für Skateboards hat es bei uns nie gegeben. »720°« behebt dieses Manko auf dem C 64.

Mitten in »Skate-City« stehen Sie mit Ihrem Rollbrett. »Skate-City« ist, wie der Name schon sagt, das Eldorado für Skateboard-Fahrer. Hier gibt es Sprungschancen, Einbuchtungen, kleine Seen und Bäche und Geschäfte, in denen es hilfreiche Dinge gibt.

Ziel des Spieles ist, soviel Tricks wie möglich mit dem Skateboard zu vollziehen. Doch das Toben in der Stadt findet schnell sein Ende. Ist eine gewisse Zeit verstrichen, macht ein Schwarm Mörderbienen dem Sportler das Leben schwer. Es gibt nur eine Chance, ihnen zu entfliehen — die Flucht in ei-

Das Geld wird gebraucht, um die Ausrüstung zu erweitern beziehungsweise zu verbessern. Dazu müssen die Geschäfte, die einem Kiosk ähneln, in der gekennzeichneten Weise angefahren werden.

Eine schöne Spielidee steckt hinter »720°«. Die Realisierung wirkt ein wenig lieblos. In höheren Levels ändert sich nichts an der Beschaffenheit der Parks. Ein paar mehr Extras, gerade auf diesen Strecken, hätten gut getan.

Die Bewegung und Steuerung der Spielfigur wirkt unrealistisch. Interessant wird es, wenn man das endgültige



In »Skate-City« wird das Können auf dem Skateboard getestet

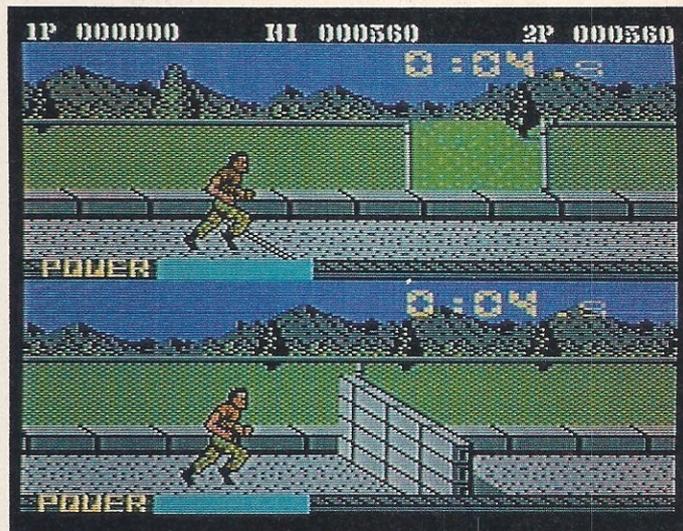
nen der vier Parks, die eigens für Rollbrettfahrer angelegt wurden. Dorthin können Sie nicht folgen und man ist vor ihnen sicher.

Jeder Park kann nur einmal pro Level besucht werden. In jeder Himmelsrichtung gibt es einen. Das Problem ist, daß der bienenflüchtige Fahrer nur drei Eintrittskarten besitzt. Es gilt also, in den ersten drei Parks ausreichend Punkte zu sammeln. Extra-Tickets gibt es bei 5000, 15 000, 25 000, 35 000 Punkten und so weiter. Eine gute Darbietung wird mit einer Medaille und ein paar Dollars belohnt.

Ziel des Spieles verfolgt, einen Sprung mit dreifacher Drehung. Das Spiel reißt zwar nicht vom Hocker, sorgt aber für ein paar Stunden angenehmer Unterhaltung.

(ad)

Titel	720°
	5 7 9 11 13 15
Spielidee	■ ■ ■ ■ ■
Grafik	■ ■ ■ ■ ■
Sound	■ ■ ■ ■ ■
Schwierigkeit	■ ■ ■ ■ ■
Motivation	■ ■ ■ ■ ■
Besonderheiten	■ ■ ■ ■ ■
Hersteller	Original Spielhallen-
Preis	musik auf Kassette
	US Gold
	35 Mark (K),
	49 Mark (D)
Bezugsquelle	Rushware
	Bruchweg 128-132
	4044 Kaarst



Nicht nur der Soldat in »Combat School« muß Sport treiben

Sport bei der Armee

64'er
Test

Lang schien die Zeit der Joystick-Rüttelerei vorbei — bis »Combat School«: Sport vor dem Monitor.

Sieben Disziplinen muß der Spieler bestehen, bevor die Ausbildungszeit seiner Spielfigur beendet ist. Das ist, bevor's vorweg: Durch »Combat School« könnte sich der Tennisarm bei Computer-Spielern wieder verbreiten. Hier trainiert nicht nur die Spielfigur, nein, der Spieler selbst kommt ganz schön ins Schwitzen. Über eines sollte man sich im klaren sein: Nur wer die aktuelle Disziplin bewältigt, darf an der nächsten teilnehmen.

Der Kampf mit dem Joystick beginnt bereits mit der ersten Disziplin, einem Hindernislauf. Ähnlich wie bei »Decathlon« läuft die Figur schneller, je wilder der Joystick hin- und hergerüttelt wird. Mit einem Druck auf Feuer wird gesprungen.

Am Schießstand kann der Arm entspannen. Eine unbestimmte Anzahl an Schießscheiben oder bewegende Hindernisse tauchen willkürlich im Feld auf. Blitzschnell muß man reagieren, um alles abzuschießen, denn die Ziele verschwinden ebensoschnell, wie sie kommen.

Beim »Iron Man Race« (das Rennen des stahlharten Mannes), gibt es zum Rütteln von oben nach unten zur Steigerung der Geschwindigkeit die Variante der Steue-

rung von rechts nach links. Dem noch nicht genug, hält auch der Feuerknopf eine nützliche Funktion parat. Der Soldat springt. Steiniges Gelände und ein Fluß lassen sich so bewältigen. Beim Armdrücken kommen wieder die Freunde des Rüttelns voll auf ihre Kosten. Letzte Prüfung ist der Zweikampf mit dem Ausbilder.

»Combat School« ist eine gelungene Umsetzung des gleichnamigen Automaten-Spiels. Für Liebhaber von Sportsimulationen, die sowohl auf als auch vor dem Bildschirm Schweiß und Action schätzen, ist dies genau das richtige. Schön ist, daß »Combat School« zu zweit gespielt werden kann — und da geht's erst richtig rund. Nur zwischendurch sollte eine Pause eingelegt werden. Die Arme werden es danken.

(ad)

Titel	Combat School
	5 7 9 11 13 15
Spielidee	■ ■ ■ ■ ■
Grafik	■ ■ ■ ■ ■
Sound	■ ■ ■ ■ ■
Schwierigkeit	■ ■ ■ ■ ■
Motivation	■ ■ ■ ■ ■
Besonderheiten	■ ■ ■ ■ ■
Hersteller	Joystickrütteln pur
Preis	Ocean
	35 Mark (K),
	49 Mark (D)
Bezugsquelle	Ariolasoft
	Postfach 1350
	4830 Gütersloh