

Aspyr Tony Hawk's Pro Skater 2 (VGA)

Beigesteuert von The14given
Thursday, 13 April 2006

für Dell Axim X50v

Tony Hawk Pro Skater 2 auf Pocket PC - das geht? Das war meine erste Frage, die ich mir bei der naja, sagen wir fertigen Version stellte. Denn das Spiel ist in den USA schon käuflich zu erwerben - ein Import eben. Und genau diese stellte Aspyr uns, Pocketgaming, zur Verfügung. Der erste Eindruck war überwältigend. Ich war von allem positiv überrascht, bis auf die Voraussetzungen, zu denen wir im Verlauf des Testberichtes kommen werden.

Die Spielbarkeit dürfte zumindest bei den meisten an der ersten Stelle stehen. Man fragt sich dabei zwingend: Wie zum Teufel schaffen sie es die ganzen Knöpfe eines Playstation Pads auf einen Pocket PC zu verbannen, der über ein 5-Wege Pad verfügt und höchstens sechs schlecht erreichbare Tasten besitzt. Nun die Lösung ist ebenso simpel wie effektiv. Man reserviere einen Teil des Touchscreens als Software Knopf, der unsichtbar ist. Diese Idee findet in der letzten Zeit sehr oft ihre Anwendung, so auch bei dem von uns getesteten Geo Rally EX. So bietet der Port vier dieser emulierten Tasten und ermöglicht das Spiel in der klassischen Landschaftsdarstellung mit der Auflösung 640x480. Überraschenderweise lässt sich der Skater auch problemlos steuern, bei groß angesetzter Fläche auf die Software Knöpfe gibt es ab und zu Ruckler, aber zu der grafischen Darstellung kommen wir gleich. An die virtuellen Knöpfe gewöhnt man sich recht schnell und schlägt auch schon mal die 200000 Punktegrenze.

Zwingend fragt man sich gleich nach der Umsetzung der Grafik und des Sounds. Dieser Punkt ist bis auf einige kleinere Ausnahmen meisterhaft gelöst worden. Die Grafik erreicht zwar nicht ganz PSP Niveau, bietet jedoch ein noch nie dagesehenes Ereignis auf dem Pocket PC. Doch diese fordert auch ihren Tribut - sage und schreibe 65MB sind für die Installation nötig und ganze 28MB freien Programmspeicher muss der Zocker freiräumen, um das in den Skaterhimmel zu kommen. Eine horrende Größe für den Pocket PC, die höchstens durch WM5 gelöst werden kann, obwohl das Spiel auch auf WM2003SE lauffähig ist. Zwar wurde vom Hersteller inoffiziell eine unbeschleunigte Version nicht abgelehnt worden, jedoch kommt man bei dieser um den Intel 2700G Beschleuniger nicht herum. Das Prädikat Dell Axim x50/51v only lässt sich somit nicht vermeiden. Die VGA Auflösung lässt sich ebenfalls nicht reduzieren, was aber nicht weiter schlimm ist. Die Sichtweite ist aufgrund der Ressourcen, die der Pocket PC leider nur begrenzt bietet, ebenfalls begrenzt, hindert den Spieler aber nicht das Spiel flüssig zu spielen. Alle nötigen Hindernisse können rechtzeitig gesehen werden, die Ferne wird durch einen milchigen Nebel verhüllt und offenbart sich erst wenn man näher kommt. Wie wir bereits erwähnt haben, stört das keineswegs die Spielbarkeit. Die Texturen erscheinen recht eckig, die Skater auch, doch im Vergleich zu anderen beschleunigten Spielen ist dieses Spiel absolute Referenz. Die Levels sind vom Aufbau, sowie den Texturen größtenteils gleichaussehend, denn schließlich handelt es sich um einen Port. Lediglich in einigen Levels wurden manche Blöcke aus Performancegründen aus den Levels entfernt. Auch der Sound und die Hintergrundmusik können sich sehen lassen und berechtigt damit das große Volumen des Spiels. Denn wie auch bei allen Tony Hawk Teilen stehen hier eine Reihe punkiger und rockiger Tracks zur Verfügung, die das Skaten zur Freude machen.

Hat man sich erst mit der Steuerung abgefunden, steht der nächste Schritt an - die Bewältigung der Aufgaben in jedem Level, die Entwicklung des Skaters und der Einkauf neuer Boards, sowie die freischaltung neuer Levels. Natürlich dürfen wir nicht vergessen, dass es sich um einen Port der PS1 Version auf den PC und von da aus auf den Pocket PC handelt. Deshalb ist es kein Wunder, dass die Spielbarkeit, sowie der Inhalt größtenteils gleich geblieben sind. Der Umfang ist für ein Pocket PC Spiel umfangreich und bereitet dem Spieler viele Stunden Spielspaß. Bis auf den Multiplayer sind alle Features erhalten geblieben. Man kann sich sowohl selbst einen Skater kreieren, als auch mit dem integrierten Park-Editor selbst neue Skateparks erstellen. Dass der Multiplayer fehlt ist recht schade, denn über Bluetooth oder WLAN könnten interessante Matches via Ad-Hoc oder im Internet stattfinden. Wahrscheinlich ist aber, dass dies weniger wegen der Programmierschwierigkeiten, sondern aus Performancegründen gestrichen worden ist. Abgesehen von dieser Tatsache bietet das Spiel alles, was das mobile Spielerherz begehrt.

Durch die komfortable Steuerung, einen großen Umfang, phänomenale Grafik und den einmaligen Fun-Faktor bietet das Spiel einen nahezu unbegrenzten Spielfluß und wird eigentlich nie langweilig. Es ist absolut nicht auszuschließen, dass ein Level mehrmals gespielt werden muss, um alle Ziele zu erfüllen. Und hat man einen Skater "geskillt", also auf die

maximalen Werte trainiert, hat man wieder Lust das ganze mit den restlichen zu machen.

Fazit: Phänomenale Grafik, einzigartige Steuerung, großer Spielspaß. - Die Referenz in dem Sport-Genre und dem Grafikvermögen des Pocket PC. Berechtigt erhält das Spiel den Pocketgaming Award.