

**64'er
TEST**

Einmal ein »richtiges« Auto fahren, etwa einen Porsche, Ferrari oder Lotus — der Traum vieler. Für die meisten wird es wohl ein Wunsch bleiben, es sei denn, sie haben einen C 64 und »Test Drive«.

von Andrew Draheim

Mit quietschenden Reifen geht es um die Kurve. Schnell mal runterschalten, um den LKW zügig zu überholen. Manöver abbrechen, denn es kommt jemand entgegen. Vorsicht! Dort liegt Öl auf der Fahrbahn. Jetzt, auf gerader und übersichtlicher Strecke, kann gefahrlos, aber rasch überholt werden.

Nein, wir rauschen nicht mit einer Chevrolet Corvette über



Fahren wie der Teufel



Ein Unfall passiert schneller, als man glaubt

die Landstraßen Amerikas, sondern sitzen mit dem Joystick bewaffnet vor dem C 64 und spielen Testfahrer. »Test Drive« simuliert fünf verschiedene Auto-Typen, die über eine Landstraße »gedroschen« werden müssen. Gedroschen deshalb, weil es nicht nur darum geht, die Strecke zu bewältigen, sondern das Ganze auch, wie könnte es anders sein, in möglichst kurzer Zeit geschehen sollte.

Deshalb machen wir, was in der Wirklichkeit unterlassen werden sollte — fahren, als säße der Teufel im Nacken. Oft gerät der Höllenfahrer in prekäre Situationen, zum Beispiel durch ein entgegenkommendes Fahrzeug während des Überholens. Eine böse Falle ist die Radarkeule. Als notori-

scher Zuspätkommen-Fahrer ist man gefundenes Fressen für den Freund und Fallensteller Polizei, der nur darauf wartet, daß jemand mit 100 oder gar 150 Meilen pro Stunde vorbeifährt. Der Testfahrer, nicht dumm, hat Vorsorge getroffen. Sein Wagen ist mit einem Detector ausgerüstet. Akustisch und optisch meldet er rechtzeitig Radarkeulen an. Dann heißt es bremsen, sonst ist der Wagen der Polizei schnell da.

Es gibt natürlich auch eine Alternative zum Bußgeld. Sie ist aus vielen Krimis bekannt — Gas geben und abhauen.

Unfälle äußern sich durch ein heftiges Krachen und gesprungene Fensterscheiben. Ganze fünfmal ist ein Unfall möglich, beim sechsten ist Sense. »Game over« heißt es

auch, wenn der Polizeiwagen überholt und uns zum Halten zwingt, der Fahrer dem ungeachtet weiterfährt und hinten auffährt.

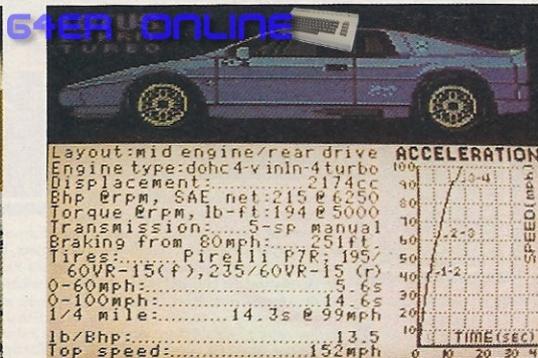
Da schwere und schnelle Autos bekanntlich große Benzin-Schlucker sind, muß zwischendurch getankt werden. An den Tankstellen erhalten wir meist einen Kommentar über unsere Fahrweise. Abhängig von der hingelegten durchschnittlichen Geschwindigkeit werden Punkte verteilt.

Grafisch ist »Test Drive« sehr schön simuliert. Fahrerkabine und Schaltung sind sehr realitätsnah dargestellt. Alleine der Rückspiegel ist Beweis für die hervorragende Simulation. Entgegenkommende Autos erscheinen dort zum Beispiel von der Rückansicht und wer-

den immer kleiner, bis sie dann verschwinden. Überholte Fahrzeuge tauchen wieder auf, fährt man eine Zeitlang sehr langsam.

Die »Bewegung« der Straße wirkt ein wenig ruckhaft, was aber nicht allzusehr ins Gewicht fällt. Viel störender ist die Landschaft. An ihr ändert sich im wesentlichen nichts. Die Streckenabschnitte sind zwar unterschiedlich, wirken jedoch ziemlich gleich, da sich nichts an der Umgebung ändert.

Sehr schön ist auch die Idee, zwischen fünf verschiedenen Modellen wählen zu können. Schnell merkt man Vor- und Nachteile der Wagen. Jeder muß selbst ausprobieren, welches Auto ihm am besten liegt. Hat man die Liebe zu einem bestimmten Wagen entdeckt, kann es richtig rund gehen.



Fünf »heiße Kisten« können gefahren werden

Titel		Test Drive					
		5	7	9	11	13	15
Spielidee		■	■	■	■	■	■
Grafik		■	■	■	■	■	■
Sound		■	■	■	■	■	■
Schwierigkeit		■	■	■	■	■	■
Motivation		■	■	■	■	■	■
Besonderheiten	Fünf verschiedene Autotypen	■	■	■	■	■	■
Hersteller	Electronic Arts	■	■	■	■	■	■
Preis	49,95 Mark (D) 39,95 Mark (K)	■	■	■	■	■	■
Bezugsquelle	Rushware Bruchweg 128-132 4044 Kaarst 2	■	■	■	■	■	■