

»Fliegen-der Sarg« nannten die Piloten der 30er Jahre das Rennflugzeug »GeeBee«. Genau auf diesem Flugapparat basiert »Air Ralley«.

von Andrew Draheim

Eine »aufregende Simulation«, die auf »wirklichen Heldentaten und Flugrennen basiert«, verspricht die Anleitung zu »GeeBee Air Ralley«. Wie der Name schon sagt, handelt es sich um ein Rennen mit Flugzeugen. Kann jedoch das Spiel halten, was die Anleitung verspricht?

Positiv fällt zunächst auf, daß der Spieler nicht mit Instrumenten und Bedienungselementen unnötig überfordert wird. Er hat nicht auf Landeklappen, Fahrwerk und ähnliches zu achten. Schalten und Gas geben geschehen von selber, wie sich der Sound interpretieren läßt. Lediglich Lenkung und Steuerung der Flughöhe sind dem Spieler überlassen. Damit kann er sich voll auf das sportliche Geschehen konzentrieren.

Die Spielidee, die »Air Ralley« zugrunde liegt, ist absolut nichts Neues. Früher waren es Autorennen, die auf dem C 64 gefahren wurden, jetzt ist es ein Flugzeugrennen nach dem gleichen Prinzip. Früher wurden die Spieler in einen Formel-1-Wagen versetzt. In der »Air Ralley« sind es GeeBees, von denen in den 30er Jahren behauptet wurde, sie hätten ein Flugverhalten wie eine Apfeltonne mit Flügeln.

Rennen wie »Air Ralley« hat es in den 30ern wirklich gegeben. GeeBees wurden laut Anleitung tatsächlich für Flugrennen entwickelt. Viele — besonders die jungen Piloten — rechneten sich bei jedem Rennen gute Gewinnchancen aus. Gegner dieser Rennen beklagten vor allem die Unsicherheit dieser Flieger, denn das »unsicherste Flugzeug, das je gebaut und zum Fliegen eingesetzt wurde, kostete vielen Piloten das Leben«.

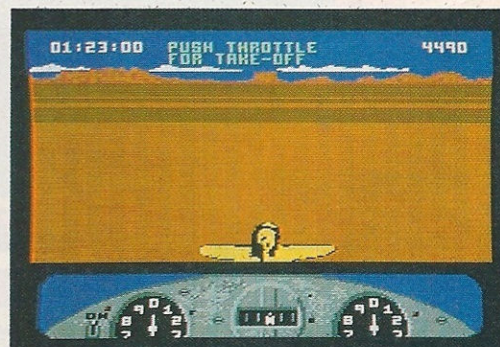
So dramatisch, wie es in der



Duell in der Luft



Der Bruchpilot landet an den seltsamsten Orten. Manchmal auch im Schweinepferch.



Die Landschaften der Flugbahnen unterscheiden sich nur wenig

Anleitung klingt, ist dieses Spiel jedoch nicht. Der entscheidende Unterschied zu den alten Autorennen ist, daß es neben einer Rechts-/Links-Steuerung nun auch die Bewegung in die Senkrechte gibt.

Das Rennen ist ein »Flug« gegen die Zeit. Die Teilnehmer werden in jeweils vier verschiedenen Kursen auf acht Schwierigkeitslevels antreten. Punkte gibt es für die geflogene Strecke. Wird das Ziel vor Ablauf der Zeit erreicht, multipliziert sich die Restzeit. Das Ergebnis addiert sich zu den Punkten. Der vierte Kurs eines jeden Levels ist etwas Besonderes. Es müssen entweder im Tiefflug eine Reihe von Ballons abgestochen oder ein Slalomkurs gemeistert werden.

Der zu fliegende Kurs wird vom C 64 vorgegeben, das

heißt, auf dem Monitor entsteht immer der Eindruck, es ginge nach links oder rechts. Das eigene Flugzeug fliegt im Vordergrund. Es kann vom Kurs abkommen und den Bildschirm verlassen, verschwindet jedoch nie ganz. Es ist schnell wieder auf den richtigen Kurs gebracht. Eine hohe Punktzahl wird nur dann erreicht, wenn möglichst nicht vom Kurs abgekommen wird, denn die Uhr tickt in diesen Momenten schneller. Auch Zusammenstöße mit anderen Fliegern sollten vermieden werden. Nicht nur, daß sie viel Zeit kosten, häufig ist ein Absturz die Folge.

GeeBee ist eines der Spiele, das man einlädt und ohne Probleme spielen kann. Zunächst ist es relativ einfach, wird in höheren Levels aber ganz schön

schwierig zu meistern. Nach Abstürzen erscheint zur Aufmunterung eine nette Grafik. Leider ist die Hintergrundgrafik im Spiel ungleich simpler. Der Sound hält sich ebenso in Grenzen. GeeBee ist jedoch ein schönes Spiel für weniger erfahrene Spieler. Für Anhänger von Rennsimulationen hat es seinen Reiz.

Titel	GeeBee
	5 7 9 11 13 15
Spielidee	■
Grafik	■
Sound	■
Schwierigkeit	■
Motivation	■
Besonderheiten	Flug-Renn-Simulation
Hersteller	Activision
Preis	49,95 Mark (D)
Bezugsquelle	Ariola Soft Postfach 1350 4830 Gütersloh