

Rennstrecke in 3D: »Enduro Racer«

und Berge und durch geheimnisvolle Schlösser. Überall lauern Gefahren für Wonderboy. Da sind erst einmal giftige Schnecken, Fische und Fledermäuse zu nennen, dann die zahlreichen Felsbrocken, Lagerfeuer und Abgründe. Außerdem versuchen an manchen Stellen die Schergen des Kings Sie mit Waffengewalt loszuwerden.

Viele der Hindernisse kann Wonderboy überspringen oder mit seiner Steinzeit-

**Enduro Racer** 

7 9 11 13 15

Activision

35 Mark (K)

49 Mark (D) Ariolasoft Postfach 1350

4830 Gütersloh

Titel

Spielidee Grafik Sound

Motivatio

Hersteller

Schwieriakeit

Bezugsquelle

axt aus dem Weg räumen. Diese Axt und einige andere nützliche Dinge, wie etwa ein Skateboard oder eine Glücksfee, erhält Wonderboy aus Steinzeit-Eiern. Außerdem muß Wonderboy stets um sein leibliches Wohl besorgt sein und Früchte und andere Nahrungsmittel einsammeln.

Wonderboy ist nicht allzu schwer zu spielen und ist technisch gut, aber nicht aufsehenerregend. Negativ aufgefallen ist uns eigentlich

nur die Hintergrundmusik, die ein nerviges Gedudel ist, das man nach einigen Minuten freiwillig abstellt.

## **Enduro Racer**

Unsere letzten drei Vorstellungen befassen sich mit Renn-Spielen sehr unterschiedlicher Art. Als klassisches Rennspiel läßt sich »Enduro Racer« bezeichnen. Sie steuern ein Motorrad über eine Motocross-Strekke, die aus fünf einzelnen Abschnitten besteht. Jeder Abschnitt muß innerhalb eines bestimmten Zeitlimits bewältigt werden, sonst ist das Rennen für Sie zu Ende. Behindert werden Sie bei der wilden Hatz von den Mitfahrern, zahlreichen Hindernissen am Straßenrand und auf der Straße sowie der Rennstrecke selber. Die Strecke ist nämlich dreidimensional angelegt, das heißt, sie hat Hügel, Abhänge, Steigungen und sogar Sprungschanzen. Fahren Sie einen Hügel hinauf, können Sie nicht sehen, wie die Strecke hinter diesem Hügel weitergeht

Vergleicht man die Umsetzung von Enduro Racer mit dem Automaten, muß man sehr viele Abstriche ma-

Road Runner

U.S. Gold

39 Mark (K)

4044 Kaarst 2

59 Mark (D) Rushware Bruchweg 128-132

7 9 11 13 15

Titel

Spielidee Grafik Sound

Motivation

Hersteller

Preis

Schwieriakeit

Bezugsquelle

chen. Der C 64 wurde leider nicht für flotte 3D-Grafik gebaut, was sich hier recht deutlich zeigt. Der 3D-Effekt der Strecken ist nicht sehr gut getroffen worden, auch sonst zeigt das Programm leichte spielerische Mängel. Man sollte sich also nicht allzuviel von Enduro Racer erwarten, interessanter als andere Motorrad-Spiele auf dem C 64 ist es aber schon.

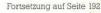
## Metrocross

In der Zukunft werden Wettrennen ganz anders aussehen, als heute. Sogar beim Wettlauf, bei dem der schnellste Mensch ermittelt wird, der keinerlei technischen Hilfsmittel benutzt, wird sich einiges ändern. Wie so ein Wettlauf der Zukunft aussehen könnte, zeigt »Metrocross«.

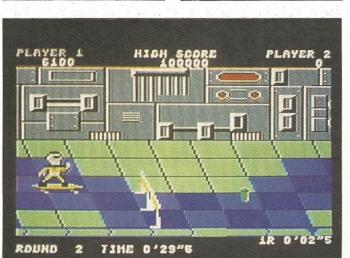
Dieser Hindernislauf über 24 Strecken steigender Schwierigkeit wird in den unterirdischen Gängen ehemaliger U-Bahn-Schächte und Fußgänger-Tunnel abgehalten. Jeder Läufer muß die Strecken innerhalb eines Zeitlimit zurücklegen. Schafft er dieses Limit nicht, ist das Rennen für ihn zu Ende.

Die Hindernisse auf den Strecken, die von rechts nach links über den Bildschirm scrollen, reichen von simplen Hürden und Sprungschanzen über Wasserlöcher, klebrigen Fußboden, grüne Raten und große, rollende Würfel. Wenn der Läufer eines dieser Hindernisse nicht überwindet, verliert er wertvolle Sekunden.

Natürlich warten auch po-







Zukunfts-Wettlauf: »Metrocross«



Zeichentrick-Spiel: »Road Runner«

AREA