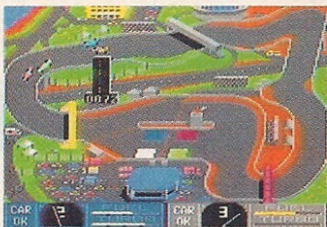


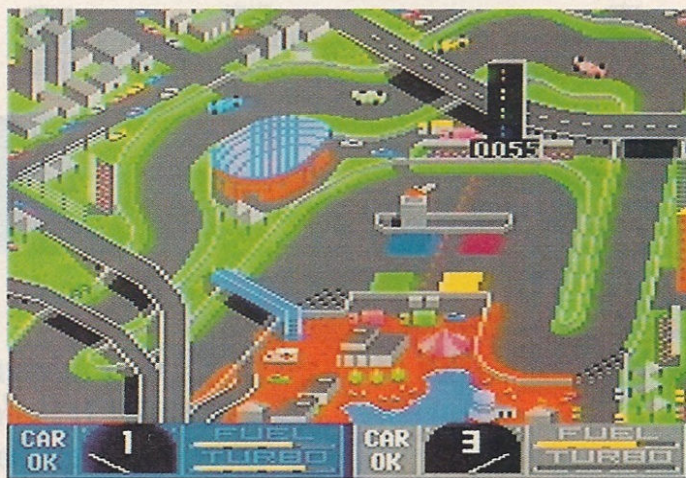
von Jörn-Erik Burkert

Das Thema Autorennen reizt immer wieder Programmierer, ein neues Game zu coden. Im Fall »Indy Heat« von Storm-Software wurde eine altbekannte Form dieser Spielart wieder aufgegriffen. Die Fahrstrecke wird schräg von oben dargestellt



Schräg von oben: die Ansicht bei »Indy Heat«

und man lenkt sein Gefährt mit mehr oder weniger Geschick, die Gegner im Nacken, über die Piste. Ab und an muß man die Servicebox aufsuchen und seinen Boliden wieder auf Vordermann bringen lassen. Selbst wenn das eigene Gefährt einmal brennt, kann man den Schaden an der Box richten. Hat man seinen Tank auffüllen lassen und neue Slicks auf der Felge, donnert man wieder über die Piste



Einige Levels weiter noch mehr Kurven und Hindernisse

um die zehn Rennen zu gewinnen und den Siegerpokal entgegenzunehmen. Bevor es aber so weit ist, muß man erst einmal alle Gegner in den einzelnen Rennen besiegen. Vor dem ersten Start erhält man vier Münzen und kann diese

bei verlorenen Rennen einsetzen, um weiterzuspielen. Zwischen den einzelnen Rennen kann man seinen Wagen in einem Shop aufmotzen und z.B. eine neue Maschine kaufen. Zum Spielen hat man zwei Steuermodi zur Verfügung. Einmal

Bleifuß

den »normalen« und zum zweiten den »alternativen« Modus. Genauere Erklärungen findet man in der ausführlichen Beschreibung, die in deutscher Sprache dem Spiel beiliegt. Auf den ersten Blick ist man bei »Indy Heat« enttäuscht, aber bei längeren Spielen kommen Suchterscheinungen auf. Die Grafik der Sprites und Hintergrundbilder ist unspektakulär und beim Spielen donnern nur einige Sounds bei Zusammenstößen aus den Lautsprechern. Trotzdem macht die Raserei Spaß. Das vor allem, wenn man mit einem Freund am zweiten Joystick versucht, das Feld aufzurollen.

Titel: Indy Heat, Preis: 49,95 Mark, Vertrieb: United Software, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2

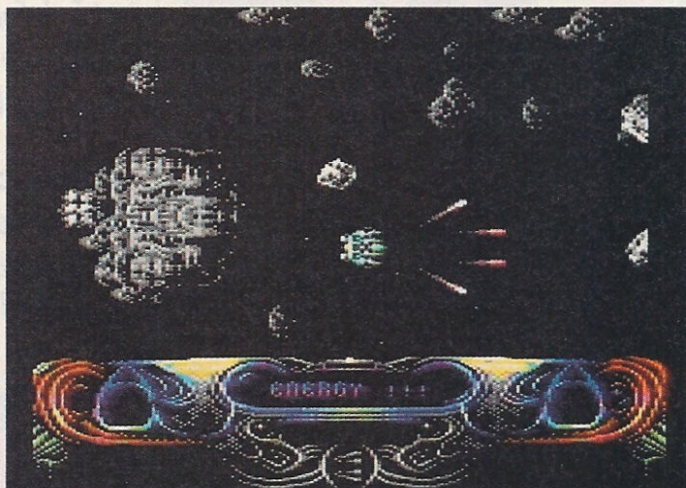
Indy Heat	
64'er	8
WERTUNG	von 10
Spielidee	<input type="checkbox"/>
Grafik	<input type="checkbox"/>
Sound	<input type="checkbox"/>
Schwierigkeit steigend	

von Jörn-Erik Burkert

Zehn Jahre nach der Jahrtausendwende bewegt sich ein Asteroid auf die Erde zu und umkreist unseren Planeten. Astronomen, Weltraumexperten und Astrophysiker stehen vor einem Rätsel und beginnen das fremde Objekt zu untersuchen. Es wird eine Sonde ausgeschickt, die Näheres über den Asteroiden herausfinden soll. Die Wissenschaftler bekommen durch den Satelliten die Information, daß der Asteroid Höhlen besitzt, die von Außerirdischen angefertigt wurden, um in ihnen wertvolle Artefakte zu lagern. Die Höhlen sind durch ein ausgeklügeltes Sicherheitssystem geschützt und es scheint nicht möglich diese genauer zu untersuchen, da die Sonde nach einer gewissen Zeit keine Signale mehr von sich gibt. Die Menschen wissen, daß der Asteroid vier Höhlen hat und daß die Sonde vor ihrer Zerstörung noch die Existenz einer fünften geheimen Kammer gemeldet hat. Ein Pilot soll nun das Rätsel des fremden Raumkörpers entschlüsseln und bis in die fünfte, geheimnisumwitterte Höhle vordringen. Die NASA stellt das beste Raumschiff zur Verfügung und rüstet den Shuttle mit Extrawaffen aus. Ab geht es in Richtung Asteroiden, wo viele Gefahren warten.

Die Grafik von »Eon« verlockt sofort zum Gedanken, daß man es mit einem weiteren Shoot'em up

Asteroidenhatz



Mit dem Streuschuß fegt man die Gegner vom Himmel

im Stil von »Armalyte« oder »IO« zu tun hat. Aber das Spiel hat weit mehr zu bieten als man am Anfang denkt. In jedem Level kann man nach rechts und links fliegen und muß mit den vorhandenen Waffen die Energiereaktoren ausschalten. Dann kommt man ins nächste Level. Zuvor muß man noch einen Obermotz ausschalten. In den Spielstufen wimmelt es nur so von Gegnern, die ziemlich heimtückisch und intelligent sind. Die

Steuerung ist perfekt, nur das Wechseln der Flugrichtung ist ungewöhnlich. Wer ein Sega-Joypad hat kann sich freuen, denn die zweite Feuertaste ist bei diesem Spiel ebenfalls belegt und sorgt für das Wenden des Raumleiters. Diese kleine »Welt-Neuheit« funktioniert aber nur mit dem Sega-Pad und man sollte keine zum Sega-Pad kompatiblen Joysticks anschließen, denn diese erweisen sich beim Drehen des Raum-

schiffs als CIA-Killer (CIA heißt Complex Interface Adapter, er ist ein Chip im C64 und ziemlich teuer). Besonderes Lob an die Grafiker und Musiker, denn ihre Arbeit ist einfach super und erfreut das Spielerherz. Die Hintergrundbilder der Levels, die Gegner und das Raumschiff sind sehr gut gestaltet. Die Musik im Intro und während des Spiels ist vom Feinsten und kann überzeugen.

Trotzdem hat der Spieler mit einigen Problemen zu kämpfen. Man kann nur nach einigen Proberunden erkennen, welche Gesteinsbrocken und Hindernisse dem Schiff Schaden zufügen. Nebenbei muß man einen flinken Finger am Feuerknopf haben, da die Gegner zahlreich sind. Deshalb ist das Spiel nur für Fortgeschrittene und Profis, die genügend Erfahrung und Übung haben.

Titel: Eon, Preis: 49,95 Mark, Vertrieb: Kingsoft, Grüner Weg 29, 5100 Aachen

Eon	
64'er	8
WERTUNG	von 10
Spielidee	<input type="checkbox"/>
Grafik	<input type="checkbox"/>
Sound	<input type="checkbox"/>
Schwierigkeit hoch	