

# Auf zwei Rädern

von Jörn-Erik Burkert

**N**och heute ist »Grand Prix Circuit« von Accolade eines der beliebtesten Autorennspiele auf dem C64. Zwar hat das Programm, auf Grund der geringen Rechengeschwindigkeit, den Charme eines Kolbenfressers, aber das realitätsnahe Spiel begeistert trotzdem. Das neueste Produkt von Accolade für den C64 ist im gleichen Stil gehalten und kommt für den kleinen Commodore reichlich ein Jahr später, als zu den großen Rechenknechten der Konkurrenz.

»The Cycles« ist ein Motorradrennspiel und wartet mit allen Optionen auf, die man schon vom Formel-1-Vorbild »Grand Prix Circuit« kennt. Die Maschine ist wählbar, wobei man nur zwischen der Halbliterklasse, 250 und 125 Kubikzentimeter unterscheidet. Es können probeweise alle Strecken mit und ohne Gegner gefahren werden oder die komplette Weltmeisterschaft.

Die Grafik ist korrekt gezeichnet und entspricht dem gewohnten



Richtige Kurvenfahrt will gelernt sein

Accolade-Standard. Im Spiel hört man nur das Brummen des Motors. Dafür sind aber von den Intro-Melodien entschädigt. Ebenso beeindruckend ist der Aufbau der Menüs, was aber für Grand-Prix-Circuit-Kenner keine Überraschung sein dürfte. Lade- und Speicheramenüs sind wie bei »Grand Prix Circuit« vorhanden und ermöglichen die Spielstands-

speicherung. So ist das längere Pausieren während einer Weltmeisterschaftsrunde kein Problem und die Fortsetzung der Saison nach Ein- und Ausschalten möglich.

Die Steuerung geht in Ordnung, denn das Motorrad reagiert auf Joystick-Bewegungen gut. Das Spiel selbst erscheint auf den ersten Blick wie ein Abklatsch des

»Grand Prix Circuit«, da die Szenarios scheinbar übernommen wurden. Trotzdem unterscheidet sich das Spiel von seinem Vorgänger, da man nach einigen Runden auf der Piste merkt, daß man doch auf einem Zweirad sitzt und nicht im Formel-1-Boliden. Wer seine Geschicklichkeit am Joystick als Motorrad-Pilot beweisen will, findet bei »The Cycles« eine gute Möglichkeit. Wer aber mehr Action will, der sollte »Cycle Races« von Epyx vorziehen. Da geht nämlich die Post ab.

Name: The Cycles, Preis: 24,95 Mark, Vertrieb: United Software, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2

<b>The Cycles</b>	
<b>64'er</b>	<b>6</b>
<b>WERTUNG</b>	<b>von 10</b>
Spielidee	<input type="checkbox"/>
Grafik	<input type="checkbox"/>
Sound	<input type="checkbox"/>
Schwierigkeit	variabel

64ER ONLINE



# Held mit Raketentrucksack

von Jörn-Erik Burkert

**D**ie Abenteuerlust der Menschen kennt seit Urzeiten keine Grenzen. Eine gefahrenreiche Freizeitbeschäftigung ist die Höhlenforschung. Nur mit dem Nötigsten ausgerüstet steigen mutige Menschen unter die Erde und erkunden Höhlensysteme. Den Gedanken, sich dabei zu verlaufen oder durch unbekannte Gefahren sein Leben zu verlieren, ignorieren diese Personen. So auch der kleine mutige Mann mit dem Backpack in »Hero« von Activision aus dem Jahre 1984. Er macht sich auf, um ein immer tiefer in die Erde führendes Labyrinth zu erkunden.

Der Höhlenforscher muß vor Spinnen und anderen widerwärtigen Kreaturen auf der Hut sein. Aber er hat ja seine spezielle Laserpistole dabei, die er gegen die Krabbeltiere einsetzen kann. Mit



Gleich bekommt der Vielfüßer Feuer

speziellen Bomben sprengt er Hindernisse auf seinem Weg in die Tiefe frei. Springt er auf versteckte Lichtschalter, wird es auf dem Bildschirm zappenduster und der kleine Held muß sich durch die Dun-

kelheit kämpfen. Dabei kann er seine Gegner nur noch als Umrisse in der Nacht unter der Erde erkennen und muß sich durch die Gänge tasten. Nach jedem geschafften Tunnelabschnitt kommt der Hero an

ein Energiedepot, an dem er seine Bomben- und Kraftreserven auf-tanken kann. Hat er nämlich zu wenig Saft auf den Knochen, verliert der Mann sein Leben.

Ebenso ergeht es ihm, wenn er die in den Gängen lebenden Tiere berührt oder sich selbst in die Luft sprengt.

»Hero« glänzt aufgrund seines fortgeschrittenen Alters nicht mit Supersound und Bombengrafik. Das Spiel hat nur einfache Sounds und schlichte Grafik. Das Helden-Sprite sieht eher aus wie ein kleiner Wichtelzweig, und die Hintergrundgrafik ist auch nicht auf dem neuesten Stand. Spielprofis werden beim Schwierigkeitsgrad nur abwinken, aber nach der fünften Runde bleibt man trotzdem am Joystick, weil man immer wieder verführt ist, den Gangabschnitt zu erforschen. Wer ältere Computerbesitzer in der Familie hat, sollte ruhig mal in der Diskettenbox kramen.