

von Ralf Deperade

64'er TEST

Nachdem sich *Power Drift* schon längst in nahezu allen Spielhallen etabliert und Lorbeeren eingeheimst hat, kann die wilde Jagd jetzt auch auf dem C64 beginnen. Bevor jedoch der Start freigegeben wird, muß sich der Spieler erst einmal für einen der zwölf verwegenen Driver entscheiden. Die Qual der Wahl fällt hier nicht besonders schwer, denn »Jason the Skinhead« ist trotz strömungsgünstigerer Frisur (?) kein bißchen schneller, als »Jeronimo the Mohican«. Die fünf abrufbaren Rennstrecken hingegen unterscheiden sich aufgrund der sie umgebenden Landschaften ganz erheblich voneinander. Ab durch die Wüste führt bei



Schnell, bunt und dreidimensional: Grafik vom Feinsten.

fühlsmäßig das Tempo zusätzlich und erfüllt somit absolut seinen Zweck. Die grafische Umsetzung läßt sich ohne weiteres als gut gelungen bezeichnen, die interessanten Details bieten auch etwas fürs Auge. So schaut sich z.B. der eigene Pilot bei manchen Überholmanövern kurz nach dem zurückbleibenden Fahrzeug um – fehlt eigentlich nur noch, daß er zu winken anfängt. Während des Rennens sind im oberen Viertel des Bildschirms die Köpfe der übrigen Fahrer, die laufende Zeit, Punktzahl, gewählte Fahrstufe, und was besonders wichtig ist, die Position des gesteuerten Wagens zu sehen. Auf diese Weise ist der Spieler stets im Bilde, ob er ein wenig vorsichtiger fahren kann, oder aber alles auf eine Karte setzen muß, um noch zu gewinnen.

Insgesamt hat der Reifenwechsel vom Spielhallengerät auf den C64 recht ordentlich funktioniert und Langeweile kommt bei diesem Game wahrlich keine auf.

Am Joystick wird man so richtig zum Pisten-Punk und kann ordentlich die Sau rauslassen.

Power Drift, Activision, Preis: 34,95 Mark (K), 49,95 Mark (D), Bezugsquelle: Ariolasoft, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2

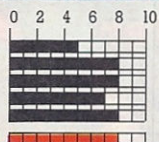


Power Drift

Power Drift ist ein abwechslungsreiches, mit ansprechenden Details gestaltetes Racing-Game. Die Grafik ist schnell und witzig und überzeugt durch horizontale und vertikale Animation. Sound und Geschwindigkeit sorgen für Spannung, die C64-Version ist absolut gelungen.

spielsweise eine der Pisten und nach jedem bestandenen Abschnitt – ein dritter Platz ist dazu ausreichend – variiert die Umgebung nochmals durch neue Fahrbahnmarkierungen, Hindernisse oder Nachtfahrten. Zwei Geschwindigkeiten stehen zur Verfügung und der Spieler muß sich wirklich konzentrieren, um nicht von der Straße abzukommen oder mit einem anderen Flitzer zu kollidieren. Der Sound ist nicht besonders aufregend, leigert aber ge-

Spielidee
Grafik
Sound
Schwierigkeit
Motivation
64'er-Faktor



von Ralf Deperade

64'er TEST

Startposition einnehmen, Gang rein, und ab geht die Post. Jetzt gilt es, innerhalb einer Minute die zunächst recht einfache Rennstrecke zu umrunden. Wie Ihr schon gemerkt haben werdet, ein weiterer Vertreter der schier unerschöpflichen Kategorie »Autorenn-Spiel«. Sein Name: *Continental Circus*. Aber zurück zum Spielgeschehen: Beim Überfahren bestimmter Markierungen lassen sich wertvolle Sekunden zurückgewinnen, die möglicherweise durch einen der zeitraubenden, aber leider nicht sonderlich spektakulären Crashes verlorengegangen sind. Nebst gegnerischen Fahrzeugen stehen dem Driver nämlich mitunter Hindernisse oder einfach die Fahrbahnbegrenzungen im Wege. Um rechtzeitig das Ziel zu erreichen, und sich damit für die nächste der insgesamt acht unterschiedlichen Pisten zu qualifizieren, muß man das Gaspedal eigentlich permanent bis zum Bodenblech durchtreten. Spannungssteigernde und im Grunde selbstverständliche Angelegenheiten wie z.B. das Herunterschalten vor einer Kurve, um den Wagen anschließend wieder vehement zu beschleunigen oder den Gegner mal ordentlich auszubremsen,



Rennen wie gehabt: nichts Neues im Circus

Lustlosigkeit breit. Was bleibt, ist der öde Kampf gegen die Stoppuhr, der schon seit Spielen wie *Pole Position* immer wieder praktiziert wurde.

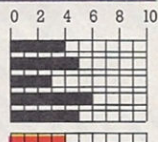
Letztenendes ist es schon ein wenig bedauerlich, daß hier nicht der Versuch unternommen wurde, wirklich neue Ideen zu entwickeln und ein mit anspruchsvollen Varianten bestücktes Racing-Game zu produzieren. Schließlich gehören Autorennen schon fast zu den ersten Computerspielen überhaupt und etwas mehr Dampf sollte heute einfach drin sein.

Continental Circus, Taito, Preis: 34,95 Mark (K), 49,95 Mark (D), Bezugsquelle: Virgin Games GmbH, Eiffelstraße 398, 2000 Hamburg 26

bleiben im wahrsten Sinne des Wortes auf der Strecke. Zu alledem hält sich auch die Qualität der Grafik in Grenzen. Einerseits wird das wachsame Auge des Spielers durch ständiges Flimmern des Horizonts gequält, zum anderen bleibt nach einem Unfall tatsächlich nur ein verunstaltetes, kaum wiederzuerkennendes Stückchen Auto zurück. Mit ansprechendem Sound wollte man offenbar auch nicht überraschen, und so macht sich beim Spieler relativ schnell



Spielidee
Grafik
Sound
Schwierigkeit
Motivation
64'er-Faktor



Continental Circus

Die Spielidee ist ebensowenig neu wie die Umsetzung derselben. Dem Sound und der grafischen Darstellung der acht Rennstrecken hätte etwas mehr Liebe zum Detail sicher gut getan. Was bleibt, ist ein Fahren gegen die Zeit und die Jagd nach dem High-Score. Nur was für Renn-Fanatiker.