

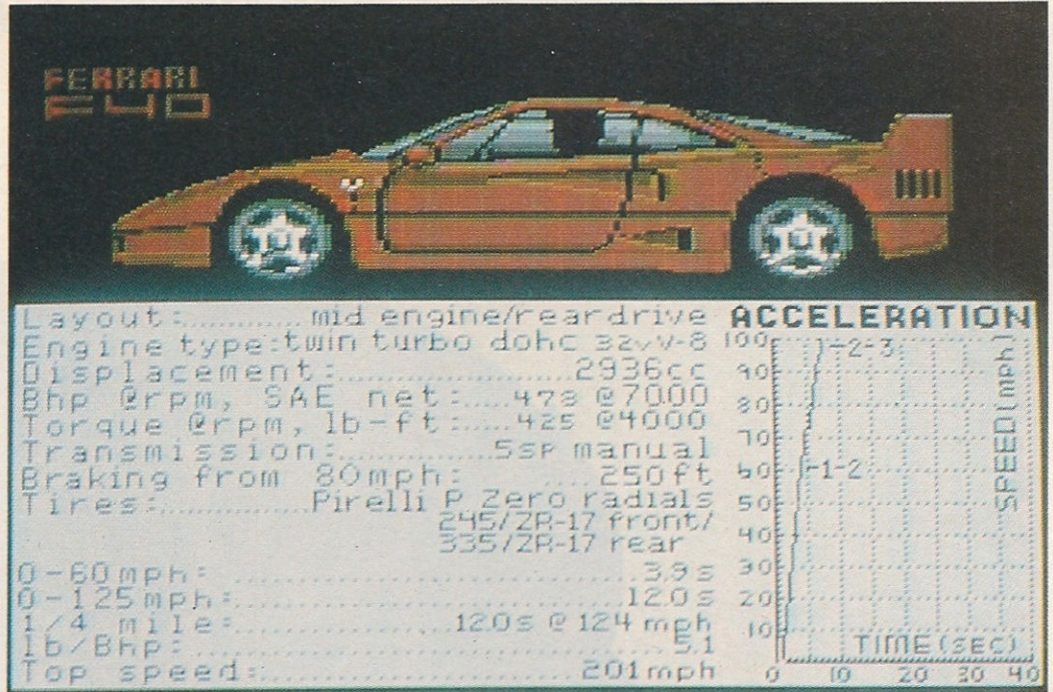
**64'er  
TEST**

Mit einem  
Porsche  
oder Ferrar

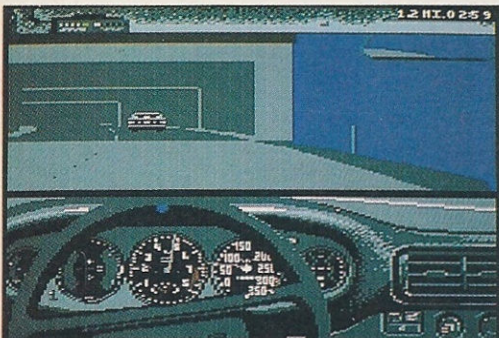
ri durch die Landschaft zu rasen, bleibt für viele ein unerfüllbarer Wunschtraum. »The Duel« verspricht die Simulation solchen Fahrgefühls.

von Andreas Friedrich

Gerade als ich mit 200 Sachen ein Auto vor mir überholen will, kommt mir ein Fahrzeug entgegen. Ich steige voll in die Eisen, die Bremsen quietschen und es gelingt mir gerade noch, mich wieder brav hinter dem vor mir fahrenden Fahrzeug einzuordnen. Endlich wird die Fahrbahn wieder etwas weniger kurvig



## Duell auf der Straße



Sogar Tunnels sind in die Strecke eingebaut



Neue Energie für Mensch und Maschine

und ich kann ein Überholmanöver mit 150 MPH starten (Meilen in der Stunde; ca. 240 km/h).

Doch bald darauf kommt vom Radarwarngerät schlechte Kunde; ich drossle mein Tempo auf die vorgeschriebenen 66 MPH, da ich keine Lust habe, mir ein Strafmandat einzuhandeln...

Nein, das war nicht der Bericht eines notorischen Rasers, der auf Kosten von Leib, Leben anderer und Umwelt das Gaspedal durchdrückt, dies ist ein Stimmungsbild von »The Duel - Test Drive II« von Accolade. Obwohl dem C64 von Geschwindigkeit und Grafik enge Grenzen gezogen sind, kommt - soviel vorweg - das Fahrgefühl »voll rüber«.

Bei diesem Spiel geht es um ein Wettrennen gegen die Uhr oder den Computer. Als Fahrzeuge stehen ein Porsche 959

und ein Ferrari F40 zur Verfügung. Zu Beginn besitzt man fünf Leben; wenn man Unfälle verursacht oder über Unebenheiten in der Straße hinwegdonnert, werden diese jedoch schnell weniger; schafft man eine unfallfreie Fahrt bis zur nächsten Tankstelle, so erhält man eines hinzu.

Das Programm an sich ist erfreulich schnell geladen, auch die Diskettenoperationen zwischen durch fallen zeitlich nicht übermäßig ins Gewicht. Vor dem Rennen kann der Schwierigkeitsgrad, das gewünschte Auto und die Fahrstrecke gewählt werden; vorausgesetzt, man kauft sich noch zusätzlich sogenannte »Scenery-Disks«. Weitere Fahrzeuge sind ebenfalls erhältlich. Mit dem Schwierigkeitsgrad kann man auch festlegen, ob man im Rennen Automatik- oder Normalgetriebe verwenden will.

Für die grafische Darstellung bei der Vorstellung der beiden Autos kann man nur Worte des Lobes finden. Auch bei der Darstellung der Fahrstrecke und der Armaturen wird das Letzte aus dem C64 herausgeholt. Klobig hingegen wirken die anderen Fahr-

zeuge. Auch kann man von der Größe des vor einem fahrenden Autos nur schwer auf den Abstand zu ihm schließen, da hier die Abstufungen der verschiedenen Autogrößen zu grob geraten sind.

In das Fahrverhalten wurden so ziemlich alle physikalischen Gesetzmäßigkeiten eingearbeitet, so daß man durchaus einen Unterschied im Fahrgefühl der beiden Fahrzeuge feststellen kann. Wer sich gerne mit anderen im Schnellfahren messen will, dies aber aus dem einen oder anderen Grund nicht kann oder will, findet in »The Duel - Test Drive II« eine technisch perfekte und empfehlenswerte Simulation.

»The Duel - Test Drive II«; Preis: 59,95 DM (D); Vertrieb: Rushware, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2

**The Duel**

**ACCELERATION**

Spielidee	0 2 4 6 8 10
Grafik	■■■■■■■■■■
Sound	■■■■■■■■■■
Schwierigkeit	■■■■■■■■■■
Motivation	■■■■■■■■■■
64'er-Faktor	■■■■■■■■■■

einstellbar

Diese Fahrsimulation besticht durch perfekte Darstellung der Realität. Riskante Überholmanöver, Ärger mit der Polizei und »Radarfallen«, alles was das Autofahren abwechslungsreich macht, wurde in das Spiel integriert. Aufgrund des einstellbaren Schwierigkeitsgrades und der Möglichkeit, Fahrzeuge und Fahrlandschaften nachzukaufen, dürfte dieses Spiel lange für Spielspaß sorgen.