

von Rudolf Rönisch



Race'n'Fun

# Bouncing Cars

*Das Spiel "Bouncing Cars" beweist mal wieder, daß man auch mit wenigen KByte Spiel Spaß und Fun auf den Monitor bringen kann. Ein Autorennen, das für viel Spielespaß und Hektik am Joystick sorgt.*



Pfeile zeigen, wo man mit dem Boliden langrasen muß



Im Startmenü wird die Anzahl der Spieler und mit den Funktionstasten die Schwierigkeit im Spiel eingestellt

Mit schnellen Autos über die Piste zu jagen, ist für viele Menschen ein Wunschtraum. Bei unserem Programm "Bouncing Cars" kommt man in den Genuß von insgesamt 23 Kursen und kann da – ohne Schaden zu erleiden – mit Höchstgeschwindigkeiten über die Piste rasen. Zahlreiche Kurse sorgen für den Einzelspieler oder mit einem Partner für viel Spaß. Gute Reaktionen und einen "Blei-Daumen" am Joystick benötigt man aber schon, um die Strecken in den geforderten Zeiten zu schaffen.

Es geht darum, die Strecken in einer vorgegebenen Zeit zu absolvieren und keine Kurve auszulassen. Es kann allein gespielt werden oder mit einem Partner am zweiten Joystick. Nach dem Laden des Programms von Diskettenseite 1 mit:

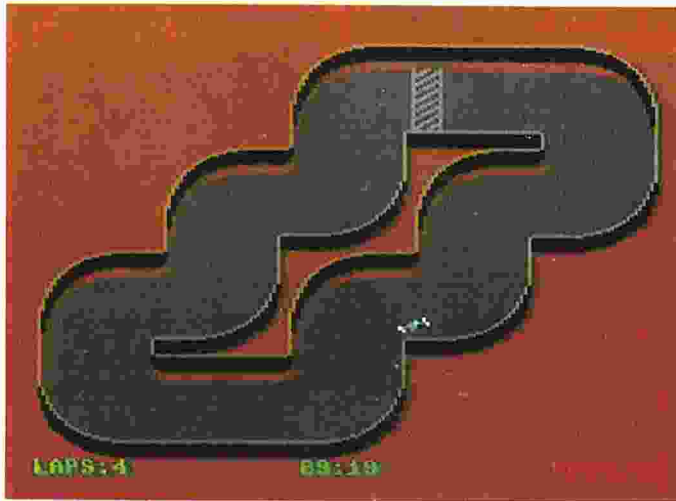
LOAD"BOUNCING CARS",8,1

kann das Spiel mit dem RUN-Befehl gestartet werden.

"Bouncing Cars" wird entpackt und der Titelscreen des Games erscheint. Hier kann man die Anzahl der Spieler per Tastendruck (1 oder 2) einstellen und gelangt an den Start der ersten Strecke. Außerdem kann im Titelscreen mit den Funktionstasten die Schwierigkeit eingestellt werden. Die Funktionstaste <F1> sorgt für viel Zeit und <F7> beschränkt das Limit und erschwert die Raserei auf dem Bildschirm extrem.

Mit dem Feuerbutton des Joysticks gibt der Pilot Gas und der Steuerknüppel manövriert den Rennwagen in die passende Richtung. Pfeile auf der Fahrbahn zeigen an, wie die Kurse durchfahren werden.

Ist eine Strecke geschafft, geht's sofort in die nächste Runde. Eine Pause ist nicht möglich, was die Raserei mit zunehmender Spieldauer zum Nervenkitzel macht. Viel Spaß! (lb)



Drei schnelle Runden am Joystick mit "Bouncing Cars" in 30 Sekunden sind ein Kinderspiel ...



... vier Runden auf diesem winkligen Kurs bringen den Spieler und den Partner am Bildschirm schon ins Schwitzen

## Neue Kurse gesucht!

Hat Ihnen "Bouncing Cars" von Rudolf Rönisch auch so viel Spaß und Freude bereitet wie uns? Dann überlegen sie sich doch, wie neue Rundkurse aussehen könnten und schicken sie uns entsprechende Dateien zu.

Am besten als Patch, um die neuen Strecken ins Originalspiel einzubinden. Besser aber noch ein Editor, mit dem auch Kurse anderer Freaks bearbeitet und eingebaut werden können. Das Ganze natürlich so komfortabel und kurz wie möglich. Das Tool sollte nicht größer als das Spiel sein (gepackt!). Folgende Ideen sollen zur Anregung dienen:

- Patch plus neue Rundkurse zum Einbinden ins Originalspiel
- Editor zum Erstellen und Zusammenführen neuer Kurse für "Bouncing Cars"
- Erweiterung von "Bouncing Cars" um einen integrierten Editor zum Erstellen neuer Kurse plus neuer Strecken für das Spiel

Die unser Meinung nach beste Einsendung wird mit 250 Mark in bar belohnt. Natürlich werden wir versuchen, so viel Kurse wie möglich zu veröffentlichen und so weiteren Spielespaß für die anderen Leser zu bieten.

Unter allen Einsendern verlosen wir zusätzlich ein Joystick von Quickshot. Hier ist natürlich wie immer der Rechtsweg ausgeschlossen.

Ihre Einsendungen schicken Sie bitte an folgende Adresse:

Redaktion 64'er  
Kennwort: Bouncing Cars  
MagnaMedia Verlag AG  
Postfach 1304  
85531 Haar bei München