

Spy Hunter



George Gomez' Spielautomat Spy Hunter wurde 1983 von Bally Midway auf den Markt gebracht. Noch im selben Jahr erschien das Spiel für den Acorn BBC B, den Apple II und den Commodore 64. In den folgenden Jahren erschienen weitere Versionen u. a. für Atari-Rechner, das ColecoVision und den Spectrum.

Der Spieler steuert den Wagen eines Geheimagenten durch vertikal scrollende Level und muß während der Fahrt Autos feindlicher Spione zerstören. Dafür stehen zunächst nur zwei Maschinengewehre zur Verfügung, bestimmte Fahrzeuge liefern aber Extrawaffen in Form von Raketen, Ölteppichen und Rauchwänden. Außerdem kann man seine Gegner auch von der Straße rammen. Für die Zerstörung feindlicher Fahrzeuge und die Länge der zurückgelegten Strecke erhält der Spieler Punkte. Bestimmte Punktwerte werden mit Extraleben belohnt, und Ziel des Spiels ist ein hoher Highscore, denn ein zu erreichendes Ende existiert in Spy Hunter nicht.



Das Spiel wechselt zwischen Straßen- und Wasserabschnitten, denn das Agentenauto ist ein Amphibienfahrzeug und kann auch auf dem Wasser gefahren werden. Vereister Asphalt erschwert manchmal die Fahrt auf der Straße.

Neben gegnerischen Fahrzeugen tauchen auch feindliche Hubschrauber und Motorboote auf. Der Spieler muß aufpassen, daß die feindlichen Spione das eigene Auto nicht von der Straße rammen, dessen Reifen aufschlitzen oder es unter Beschuß nehmen. Die Effizienz der eigenen Waffen wechselt von Gegner zu Gegner. Neben den Gegnern befinden sich auch zivile Fahrer auf der Straße, für deren Ableben man mit Punktabzug bestraft wird.

Am Automaten wurde die Steuerung per Lenkrad, Gangschaltung und Gaspedal einem realen Wageninneren nachempfunden, außerdem konnte man mittels Knöpfen die Waffen aktivieren oder diese anliefern lassen. In manchen Spy Hunter-Automaten konnte man sogar wie in einem Auto sitzen. Verschiedenen Quellen zufolge diente entweder der 1983er Chevrolet Camaro Z28 oder der Nissan 280Z als Vorbild für das Auto im Spiel. Die Bezeichnung des Autos, "G-6155 CIA Prototype Interceptor", nimmt auf George Gomez' Geburtstag Bezug.



Das Spiel war zunächst mit der James Bond-Titelmusik ausgestattet worden, jedoch konnte Midway für die finale Veröffentlichung nicht die Rechte daran erwerben. Stattdessen wurde Henry Mancinis Musik aus der amerikanischen Fernsehserie Peter Gunn eingesetzt.

Spy Hunter war eins der ersten Spiele, in denen man gleichzeitig Auto fahren und schießen konnte, eine Verbindung, die später z. B. in Super Cars wiederkehrte und bis heute Verwendung findet.

1987 kam der Nachfolgeautomat Spy Hunter II auf den Markt, der aber nicht an die Beliebtheit des Originals heranreichte. George Gomez war an der Fortsetzung nicht beteiligt.

Geschrieben von „Herr Planetfall“.

