Das große Spielemagazin

6,50 DM 52 öS 6,50 sfr

Joystick

NEU

9 DMV
2. Jahrgang
September 1989
ISSN 0935-9273

LEGEND OF FAEHRGAIL:
Von der Idee zum Computerspiel

KONSOLEN:
Die neusten Nintendo-Hits: Mystery Quest, Jaws, Section Z u.v.m.

SIERRA SCHLÄGT ZU!
Was folgt auf Space Quest III?

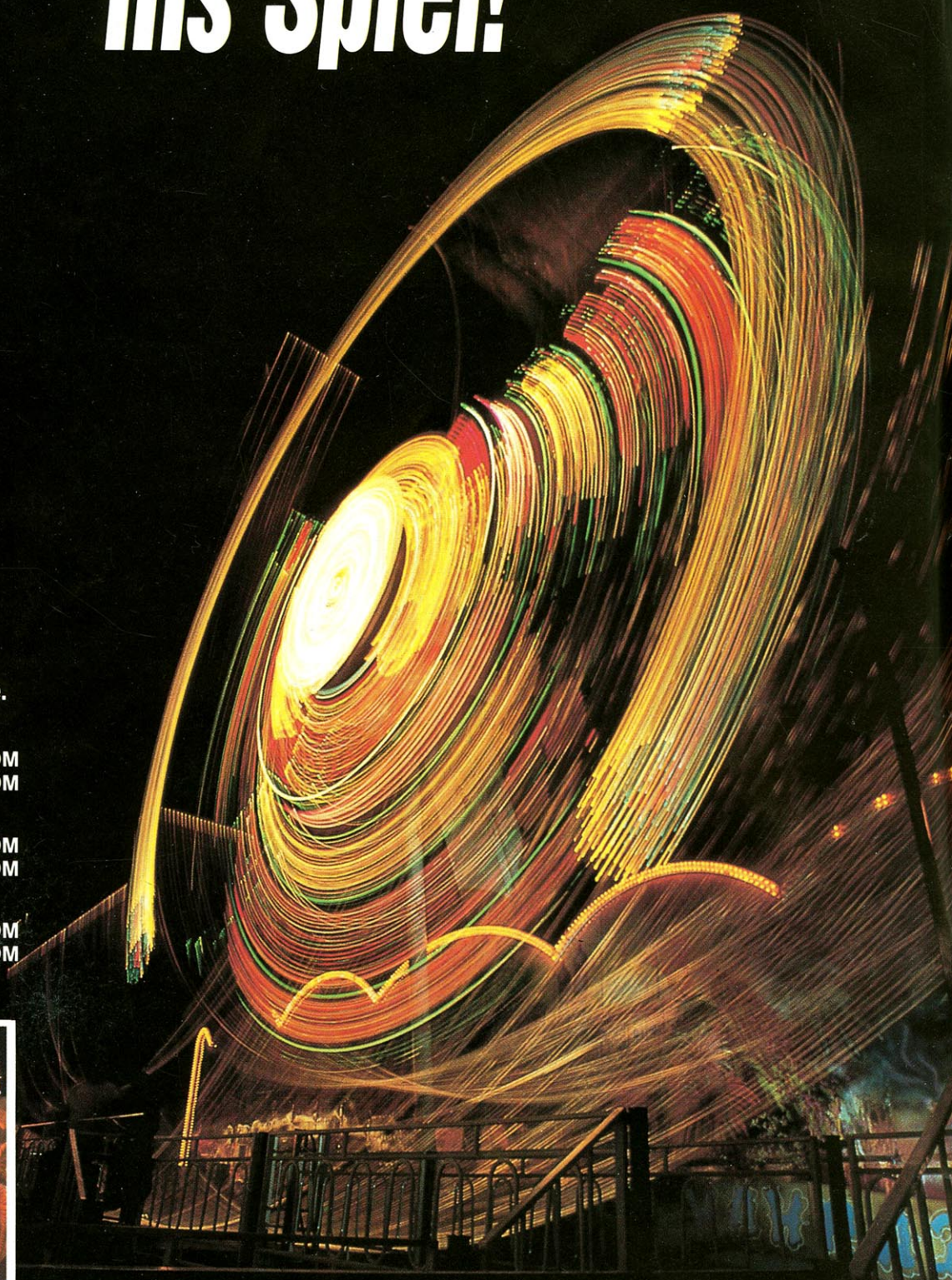
HELPLINE:
Supertips zu Kings Quest III

M TEST:
- Millenium 2.2
- Fire King
- Hotshot
- Red Heat
- Legend
- Navy Moves

nd vieles mehr

GRAFIKPOWER!!!
4096 Farben in einer Hand
Ataris neues portables Telespiel

JOYSTICK bringt SCHWUNG ins Spiel!



Mit einem JOYSTICK-Abo kommt regelmäßig die große Welt des Computerspiels zu Ihnen nach Hause.

Im Inland und West-Berlin:
für 6 Ausgaben 35,– DM
für 12 Ausgaben 70,– DM

Im europäischen Ausland:
für 6 Ausgaben 50,– DM
für 12 Ausgaben 100,– DM

Im außereurop. Ausland:
für 6 Ausgaben 60,– DM
für 12 Ausgaben 120,– DM

Bitte Bestellkarte benutzen



Widerrufsrecht: Wir garantieren jedem Abonnenten das Recht, seine Bestellung innerhalb einer Woche nach Abschluß schriftlich zu widerrufen. Die rechtzeitige Absendung des Widerrufschreibens genügt zur Fristwahrung.

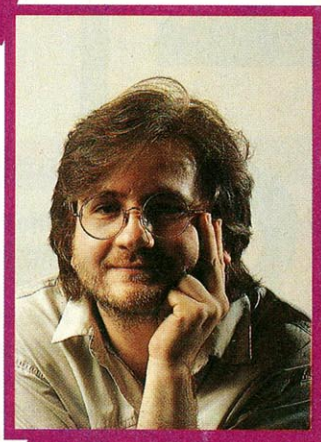
DMV-Verlag · Postfach 250 · 3440 Eschwege

EDITORIAL

Impressum

Herausgeber
Christian Widuch
Chefredakteur
Heinrich Stiller
Stellvertretender Chefredakteur
Markus Matejka
Redaktionsleiter
Stefan Ritter
Redaktion
Joachim Freiburg (jf), Bernhard Rinke (br)
Jürgen Borngießer (jb), Michael Ebbrecht (me)
Freie Mitarbeiter dieser Ausgabe
Andreas Paul, Robert Marz, Jürgen Seibel,
Mark Matthia
Schlußredaktion
Renate Köberich, Vera Brinkmann
Korrespondent USA:
Marshal M. Rosenthal
Redaktionsassistenz
Anke Kerstan (ke), Susanne Eska (es)
Produktionsleitung
Gerd Köberich, Helmut Skoupy
Satz
Claudia Küllmer, Silvia Führer, Martina Siebert,
Gabriela Joseph, Marcus Geppert,
Heidemarie Kohlhaas, Jürgen Ludwig
Layout
Yvonne Hendricks, Patricia Reifenhausen,
Michael Grebenstein
Reprografie und Gestaltung
Margarete Schenk, Manuela Eska, Dieter Schnobl,
Silvia Erbrich, Andrea Gundlach, Peter Gajewski
Werbegrafik
Mohamed Hawa, Petra Küch
Titelbild
Copyright Reline Software
Illustration
Heinrich Stiller, Udo Linke
Comic
Reinhard Alff
Fotografie
Christian Heckmann, Klaus Jatho
Bildarchiv
Heike Meister
Lektorat und Endredaktion
Susanne Mias, Dagmar Wilhelm
Anzeigenverkaufsleitung
Wolfgang Schnell
Anzeigenverkauf
DMV-Verlagsbüro München
Zaunkönigweg 2c,
8000 München 82,
Telefon: (0 89) 4 39 10 87,
Telefax: (0 89) 4 39 10 80
Britta Fiebig, Monika Schöbel, Jens Dhein
Anzeigenverwaltung und Disposition
Andrea Giese, Karina Ehrlich, Beate Kranz
Anzeigenpreise
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr.1 vom 01.01.89.
Anschrift Verlag/Redaktion »JOYSTICK«
DMV Daten und Medien Verlag
Widuch GmbH & Co. KG
Fuldaer Straße 6, 3440 Eschwege,
Telefon: (05651) 80 09–0 * Telefax: 05651–80 09–33
Vertrieb
VERLAGSUNION
ERICH PABEL–ARTHUR MOEWIG KG (VPM)
Friedrich-Bergius-Straße 20
Postfach 5707
6200 Wiesbaden
Druck
Druckerei Jungfer, 3420 Herzberg
Bezugspreise
Einzelpreis DM 6,50/sfr 6,50/ öS 52,–
Abonnementpreise
Die Preise verstehen sich grundsätzlich einschließlich Porto und Verpackung.
Inland:
Bezugspreis 12 Ausgaben: DM 70,–
Bezugspreis 6 Ausgaben: DM 35,–
Europäisches Ausland:
Bezugspreis 12 Ausgaben: DM 100,–
Bezugspreis 6 Ausgaben: DM 50,–
Außereuropäisches Ausland:
Bezugspreis 12 Ausgaben: DM 120,–
Bezugspreis 6 Ausgaben: DM 60,–
Bankverbindungen:
Postscheck Frankfurt/M: Kto.-Nr.: 23043–608
Raiffeisenbank Eschwege: BLZ: 522 603 85,
Kto.-Nr.: 2457008
Die Abonnementbestellung kann innerhalb einer Woche nach Auftrag beim DMV-Verlag, Postfach 250, 3440 Eschwege, schriftlich widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist reicht der Poststempel. Das Abonnement verlängert sich automatisch um 6 bzw. 12 Ausgaben, wenn es nicht mindestens 6 Wochen vor Ablauf beim Verlag schriftlich gekündigt wird.
Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Datenträger sowie Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung. Die Zustimmung zum Abdruck wird vorausgesetzt.

Das Urheberrecht für veröffentlichte Manuskripte liegt ausschließlich beim Verlag. Nachdruck sowie Vervielfältigung oder sonstige Verwertung von Texten nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages.
Namentlich gekennzeichnete Fremdbeiträge geben nicht in jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder.



Eine...

neue JOYSTICK liegt vor Ihnen. Nein, keine Bange, Sie brauchen auch in Zukunft nicht auf Information und Unterhaltung zu verzichten, das werden Sie auch in Zukunft auf diesen Seiten finden. Wir haben JOYSTICK einige neue Kleider angezogen, sprich ein neues Layout verwendet. Ein Outfit, das, so glauben wir, noch besser zu unserer Zeit und zum Thema paßt. Doch letztendlich zählt Ihre Meinung, lieber Leser, und wir freuen uns über jede konstruktive Kritik. Ebenfalls eine Frischzellenkur haben wir unserem Bewertungsschema angedeihen lassen. In der Vergangenheit hat sich gezeigt, daß unser altes Schema zu unübersichtlich war und seine Geheimnisse erst nach einem genauen Studium offenbarten. Unsere neuen Bewertungen zeigen gleich, wo die Stärken und Schwächen eines Spieles liegen. Noten von eins bis zehn machen es möglich. Je höher der Wert, desto besser die Qualität. Aber über all den Änderungen am 'Drumherum' haben wir natürlich nicht vergessen, uns auch diesen Monat für Sie in der Welt der elektronischen Unterhaltung umzusehen. Die wohl interessanteste Neuheit, die hoffentlich auch bald hierzulande im Handel ist, stellt sicherlich das neue portable Telespiel von Atari dar. Dieses Spiel wird über Steckmodule mit Software gefüttert und kann auf seinem eingebauten LCD-Bildschirm 4096 Farben darstellen. Geballte Grafikpower in einer Faust. Wie ein Computerspiel entsteht, ist zwar ein interessanter Vorgang, jedoch sind die Möglichkeiten, diesen zu beobachten, nicht für jedermann gegeben. JOYSTICK hat für Sie ein wenig hinter die Kulissen geschaut und sich mit den Machern des neuen Rollenspielhits 'Legend of Ferghail' unterhalten. Auch die Konsolen machen weiter von sich reden. Nach einer Phase, in der neue Software für das Nintendo-System nur nach und nach zu uns nach Deutschland kam, rollt eine regelrechte Offensive. Nach vielen Unkenrufen zeigt sich hier einmal mehr, daß Totgesagte länger leben.

Herzlichst Ihr

Heinrich Stiller

Heinrich Stiller

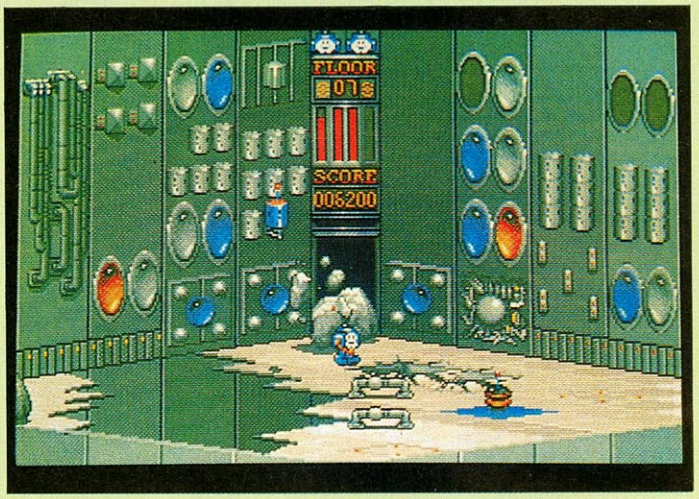
In diesem Heft

Software Reviews

Silkworm	S. 18
Legend	S. 21
Chariots of Wrath	S. 22
Hotshot	S. 23
Super Trux	S. 24
Navy Moves	S. 25
Shoot'em-Up Construction Kit	S. 26
Red Heat	S. 28
Typhoon Thompson	S. 29
Demons Winter	S. 30
The Champ	S. 32
Time Scanner	S. 33
Fire King	S. 38
Skate of the Art	S. 40
Millennium 2.2	S. 41
Buffalo Bill's Wild West Rodeo Games	S. 42
Super Scramble Simulator	S. 44
Krypton Egg	S. 67
Kings of the Beach	S. 66
Space Pilot	S. 68
Face Off	S. 68
G.NIUS	S. 69
Motocross	S. 74
Rockstar ate my Hamster	S. 75
Titan	S. 80
Darts Challenge	S. 81
Zeppelin M. Blaster	S. 82
Magic Math	S. 82
Intro-Designer	S. 83
RoMuzak	S. 84
Bit Exorcist	S. 87
Tom & Jerry	S. 88
Terrafighter	S. 89
Time Runner	S. 90

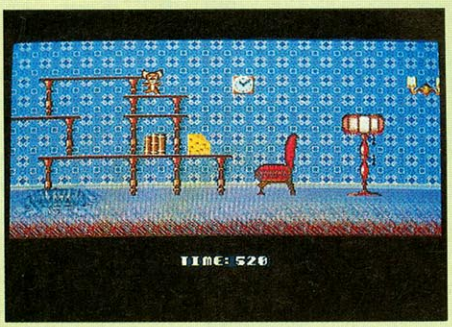
Wettbewerbe

Palace-Wettbewerb	S. 27
Cobra-Telespielclub-Wettbewerb	S. 94



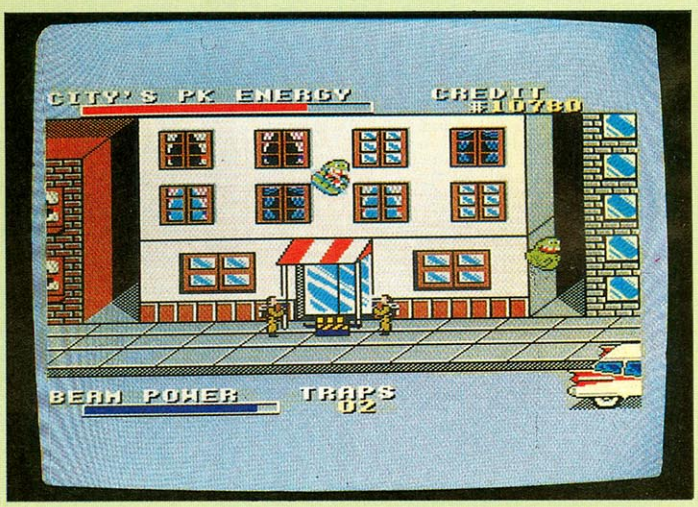
G.Nius verlangt gute Orientierung und schnelle Reaktionen. Eine Herausforderung für die Arcaden-Asse

S. 69



Tom & Jerry blasen zur wilden verwegenen Jagd - auf Ihrem Monitor! Geleiten Sie sich als Jerry durch die Fährnisse des Lebens, und meiden Sie Tom!

S. 88



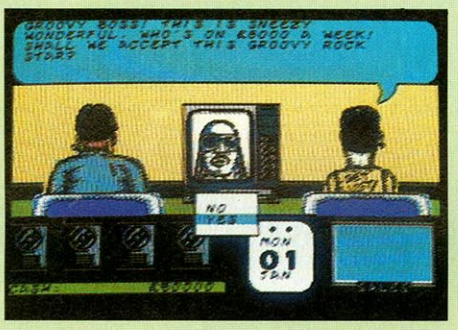
Die Ghostbusters treiben jetzt auch auf der Nintendo-Konsole ihr Unwesen. Doch nur mit Ihrer Hilfe besteht noch Hoffnung für New York

S. 92



Wie werden die Sierra Games programmiert? Welche Tricks stecken dahinter? Die Antwort finden Sie auf

S. 34



Rock Star ate my Hamster! Was Sie tun müssen, um Ihren Hamster zu retten, lesen Sie auf

S. 75



Das neue Handheldgame von Atari müssen Sie gesehen haben! 4096 Farben, 16 MHz und 4-Kanal-Stereo-Sound! Und Bilder von den Spielen für dieses System! Sehen Sie selbst auf

S. 70

Bericht

Sierra Mountains High **S. 34**
Ein Geheimnis wird gelüftet.
Alles über die neuen Spiele und die neuen Serien!

Ataris As im Ärmel **S. 70**
Erfahren Sie alles über technische Daten und die Spiele für dieses System!

The Making of Faerghail **S. 76**
So entsteht ein Rollenspiel

Cartridge Games

Wonder Boy in Monsterland **S. 91**
Ghostbusters – Action in New York **S. 92**
Victory Run **S. 94**
Mystery Quest **S. 95**
Wizards & Warriors **S. 96**
Alpha Mission **S. 97**
Jaws - Die Jagd auf den weißen Hai **S. 98**
Super Pitfall **S. 99**
Section Z **S. 101**



Helpline

Short-Tips kurz & knackig **S. 45**
King's Quest III - Teil 1 **S. 54**
Screen-Tips **S. 56**

Rubriken

Editorial **S. 3**
Impressum **S. 3**
News **S. 6**
Leserbriefe **S. 13**
Multimedia **S. 16**
Inserenten **S. 53**
Comic **S. 60**
Pinnwand **S. 61**
Der Konverter **S. 62**
Vorschau **S. 102**

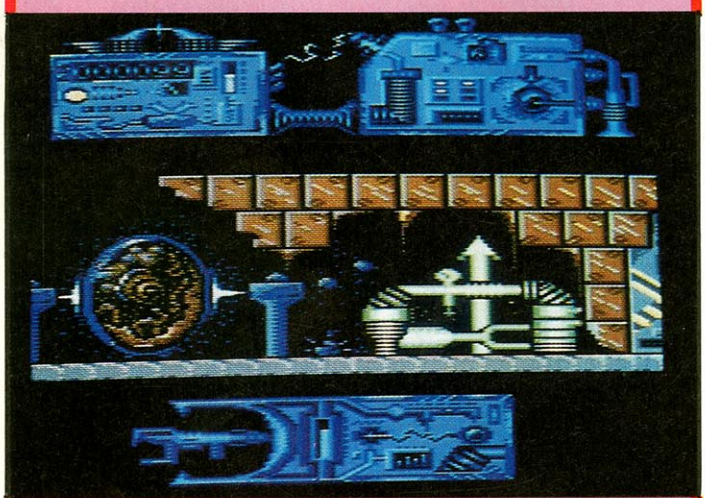
NEWS

Trackball-Bezugsquelle

In der JOYSTICK 8/89 stellten wir auf Seite 10 in der Rubrik News den Lindy Trackball vor, vergaßen aber die Bezugsquelle, die wir nun nachliefern wollen.

WACHSMUTH COMPUTERSYSTEME
Harleshäuser Str. 6
3500 Kassel
Tel.: 0 56 1/69 80 0

Digital Marketing im neuen Gewand



Bildschirmfoto: C-64

Digital Marketing, bekannt durch Utilities für den C-64, wie den Demo-Designer oder den C.O.P.-Shocker, bringt in Zukunft auch Spielesoftware auf den Markt.
Ein Programm, das vom Softwareteam Level 99 (mehr bekannt durch nette Demos auf dem C-64) erstellt wird, wurde uns vorgestellt:
Es handelt sich um ein futuristisches Actionspiel auf dem C-64, das in Anlehnung an Spiele wie Bosconian, Project Firestart und Hawkeye steht.
Die Hintergrundstory:
Es geht um die nichtdeklarierten chemischen Biere, die in die Galaxis eingeführt werden. Sergant Truestonerwurde nun dazu auserkoren, das Reinheitsgebot des Bieres zu erhalten und das deutsche Bier um jeden Preis zu retten. Daß diese Aufgabe nicht allzu leicht sein wird, kann man sich natürlich denken. Man kann in den gegnerischen Weltraumstationen landen, um dort bestimmte Teile zu sammeln, die zur Zerstörung dieser Station nötig sind.
Volle Multicolorgrafik, also alle 16 Farben, werden bei diesem Spiel dargestellt, wobei die Spriteformationen (zirka 2000 bis 3000 Sprites sollen insgesamt vorkommen) während des Spieles nachgeladen werden. Lassen wir uns von diesem Projekt überraschen.

Psygnosis stellt vor: Beast



Psygnosis präsentiert Beast

Anläßlich der C.E.S. in Chicago konnte auch das neueste Produkt von Psygnosis in Augenschein genommen werden. Beast, so der Name des Programms, ist allerdings noch in Arbeit. Mit Beast stellt Psygnosis ein neues Arcadenadventure vor. Besonders auffallend ist ein supersoftes Scrolling mit 50 Frames pro Sekunde, und das in alle Richtungen! Doch zunächst einiges zur Story. Beast beginnt innerhalb eines Waldes. Ganz im Arcadenspiel-Motto müssen die Monster nun durch gezielte Schläge zur Vernunft gebracht werden. Spätestens nach einigen Screens reicht die Schlagenergie des Beast nicht mehr aus. Eine Waffe muß her, und davon sind innerhalb des Spielfeldes einige verstreut. Aber nicht nur Schwerter und Dolche können gefunden werden, auch moderne Waffen sind gelegentlich zu ergattern. Getarnte Fallen und Unmengen von Monstern erschweren natürlich das Vorankommen. Manche Gebäude sind allerdings nur mit einem Schlüssel zu betreten. Aber Vorsicht: Beast hat nur ein Leben. Er kann zwar eine Menge einstecken, aber die Herzfrequenz sollte immer im Auge behalten werden. Healing Potions können helfen, wenn Beast vor dem Herzinfarkt steht. Vier Level, die aus jeweils 70 Screens bestehen, müssen gemeistert werden. Sicher auch für den Arcadenprofi keine einfache Aufgabe. Beast kommt auf zwei Disketten einher und kann mit 900 kByte bester Musik aufwarten.
Bis zu 128 Farben werden gleichzeitig auf dem Schirm dargestellt. Beast nutzt die Möglichkeiten des Amiga wirklich gut aus.

Cobra etabliert

Cartridge-Freunde aufgepaßt, denn mittlerweile hat sich der Schweizer Videospielclub Cobra (wir berichteten in Ausgabe 5/89 im Rahmen der News) etabliert. Hier kann sich der Konsolenbesitzer sowohl über aktuelle Cartridge-Games als auch über Tips und Tricks zu diversen Spielen erkundigen. Neben einem Hotline-Service bieten sie zudem eine Cartridge-Tauschecke an. Für all diejenigen, die Interesse an dem Videospielclub Cobra haben, hier noch einmal die Adresse:

Videospielclub Cobra
Postfach 6
CH-4012 Basel

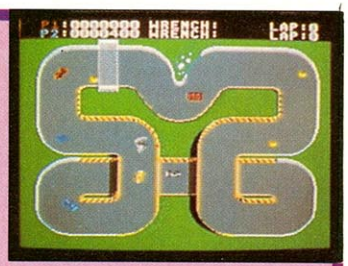
Tengen-Neuigkeiten



Bildvorlage: NES, Tetris



Bildvorlage: NES, Vindicators



Bildvorlage: NES, Super Sprint

Gleich sechs Neuigkeiten kündigt Tengen für die Nintendo-Konsole an, von denen einige vielen Computerbesitzern bereits bekannt vorkommen werden.
RBI Baseball bietet den Baseball-Freunden eine reale Simulation ihres Sports an. Der Klassiker **Gauntlet** wartet auf der Konsole mit neuen versteckten Passagen, geheimen Eingängen und über 90 Leveln auf. Da gibt es viel zu kämpfen und jede Menge Möglichkeiten, sich zu verlaufen.
Über **Pac-Man** braucht man nun wirklich keine erklärenden Worte mehr zu verlieren. Es wundert lediglich, daß das Spiel solange benötigte, um auf der Konsole zu erscheinen.

Das von zwei sowjetischen Programmieren erstellte Spiel **Tetris** verblüffte nicht zuletzt dadurch, daß es den Sprung vom Heimcomputer in die Spielhallen schaffte. Dieses simple, aber ungemein packende Spiel, in dem es darum geht, fallende geometrische Figuren zu Reihen zusammenzufügen, wird auch auf der Konsole schnell viele Freunde finden.

Super Sprint macht es unnötig, die alte Autorennbahn aus dem Keller zu holen und aufzubauen. Der Computer bringt die Kurse auf den Bildschirm, Sie können sich auf das Rennen konzentrieren.

In **Vindicators** schließlich kämpfen Sie sich mit einem ausrüstbaren Panzer durch 14 außerirdische Stationen, bis Sie es am Ende mit dem bösen Anführer aufnehmen müssen.

Man darf gespannt sein...

Hewson bringt Battle Valley

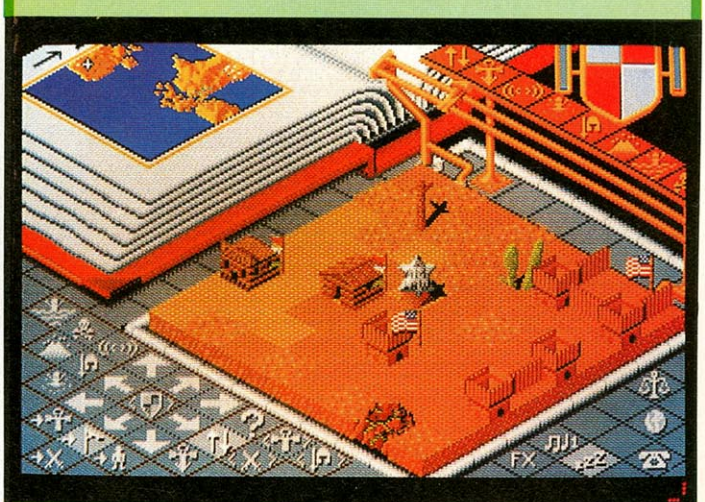


Bildschirmfoto: Amiga, Battle Valley

Die Gipfelkonferenz war erfolgreich: Bis auf zwei Mittelstreckenraketen wurden alle zerstört. Die verbliebenen beiden Geschosse wurden jedoch von einer Gruppe Terroristen gestohlen, die nun damit drohen, die gesamte westliche Welt zu zerstören. Ihre Forderung besteht darin, alle in amerikanischen Zuchthäusern einsitzenden Terroristen freizulassen. An dieser Stelle treten Sie in Aktion. Als ein von der amerikanischen Regierung angestellter Söldner, ist es Ihre Aufgabe, die Terroristen in ihrer Basis, Battle Valley, dingfest zu machen und die zwei Raketen zu vernichten.

Battle Valley für den Amiga wird knapp 20 englische Pfund kosten.

Das Spiel der Götter wird fortgesetzt



Bildschirmfoto: Amiga, Populous: The Promised Lands

Neues Material für den Götterkampf bietet die Zusatzdatendiskette für das Programm Populous von Electronic Arts.

Fünf neue Szenarien stehen den Göttersimulanten zur Verfügung, sie nennen sich: Révolution Francaise, Silly Land, Block Land, The Wild West und Samurai Land. Daß dabei unterschiedliche Bewohner mit unterschiedlichen Eigenarten die Welten bevölkern, und daß diese Eigenarten mit in die Strategien der Spieler einbezogen werden müssen, sollte klar sein.

Für Freunde von Populous ist diese Datendiskette sicherlich eine erfreuliche Ergänzung.

News

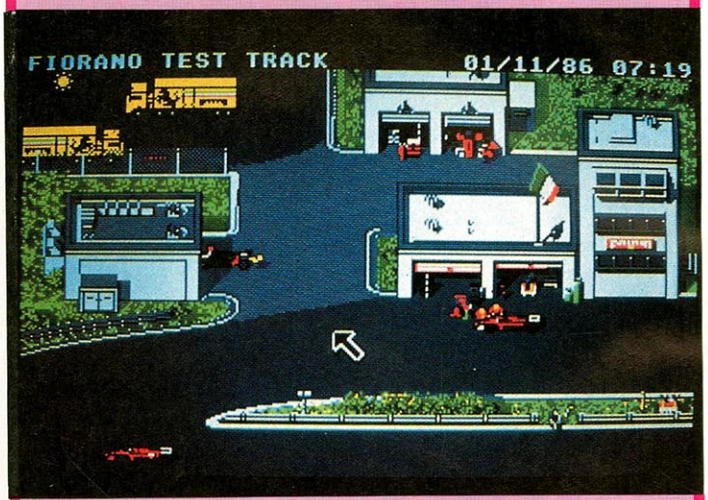
Neues aus der SSI-Fantasy-Produktion



Bildschirmfoto: MS-DOS, Curse of Azure Bonds

In **Sword of Aragon** ist es Ihre Aufgabe, den väterlichen Lebenstraum von der Ausdehnung seines Reiches und der Unterdrückung des feindlichen aragonischen Imperiums zu verwirklichen. Magie und Kampf stehen im Mittelpunkt des Programms. Bauen Sie eine Armee auf und erfüllen Sie den Wunsch Ihres Vaters. Sword of Aragon erscheint für alle MS-DOS-Rechner und wird bis auf VGA alle Grafikkarten unterstützen.
Ein neues Kleinod der Rollenspiele wird mit **Curse of the Azure Bonds** den Softwaremarkt erweitern.
Nachdem Sie in Pool of Radiance die Stadt Phlan gerettet und den seltsamen See gefunden haben, wachen Sie plötzlich in Tilverton auf und wissen nicht mehr, wie Sie dort hingekommen sind. Magische Zeichen an Ihrem Arm deuten auf ein dunkles Geheimnis hin, dessen Lösung all Ihre Kraft und Intelligenz in Anspruch nehmen wird.
Die Fortsetzung des Spiels Pool of Radiance verspricht noch größer und besser zu werden. Neue Zaubersprüche, Charakter-Typen und Monster und ein ausgedehntes Spielterrain werden für lange Kurzweil sorgen. Besitzer von C-64/128, Apple II und MS-DOS-Rechnern dürfen sich auf dieses Programm freuen.

Hound of Shadow und Ferrari Formula One



Bildschirmfoto: MS-DOS, Ferrari Formula One

Zweimal wird Electronic Arts in näherer Zukunft auf sich aufmerksam machen.
Hound of Shadow wird ein Rollenspiel werden, das sich mit dem von H.P. Lovecraft erdachten Cthulhu-Mythos beschäftigt. Das Böse, das im scheinbar normalen Leben der 20er Jahre in England lauert, muß aufgespürt werden.
Der Charakter, der für Sie die Aufgaben innerhalb des Spieles meistern sollte, muß aus über 50 verschiedenen Eigenschaften und Fähigkeiten kreiert werden. Versionen für Amiga, Atari ST und MS-DOS werden im Herbst erwartet. Die ausgedehnte Formel 1 Simulation Ferrari Formula One, die bis jetzt nur für Amigabesitzer erhältlich war, wird jetzt endlich auch für die anderen Systeme zu kaufen sein.
Ob Monaco, Monza oder Detroit, alle Kurse der aktuellen Saison sind im Spiel zu fahren. Optimale Treibstoffmixturen oder Motoreinstellungen müssen vor dem eigentlichen Rennen genauso bedacht werden wie der ausführliche Test des Fahrzeugs im Windkanal.
Das Programm wird für Atari ST und MS-DOS-Computer erscheinen. Versionen für die kleineren 8-Bit-Rechner sollen folgen.

Dungeon Masters Assistent, Vol. II

Nun ist er angekündigt, der zweite Teil der Hilfsprogramme für alle Rollenspielmeister der "Advanced Dungeon & Dragon"-Spiele. Nachdem die Spieleleiter mit "Encounters" bereits bei tätlichen Auseindersetzungen innerhalb der Rollenspiele eine ausgezeichnete Hilfestellung erhielten, erleichtert der zweite Teil, Characters and Treasures, die Arbeit bei der Kreation von Spieler- und Nichtspielercharakteren genauso, wie bei der Schaffung verschiedenster Schätze.

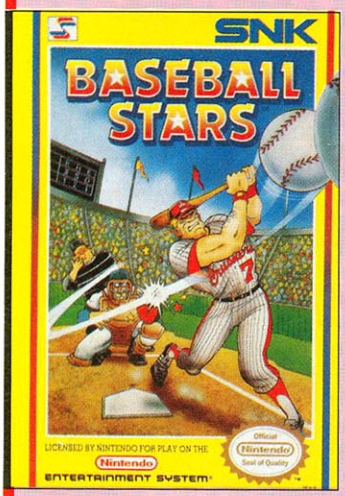
Das Programm wird für C-64/128 und Apple II erscheinen. Umsetzungen für andere Systeme sind bisher noch nicht angekündigt.

Lightpen für Amiga

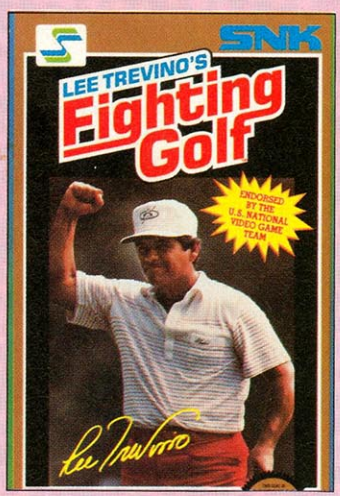
Lichte Zeiten brechen für die Amigamodelle an: Zum Preis von nur 79,- DM gibt es ab sofort bei der Firma Roßmöller Handshake GmbH einen Lichtgriffel, der für die Eingabe bei Layout-, CAD-, Grafik- und Zeichenprogrammen konzipiert worden ist. Angeschlossen wird der Lightpen an dem Joystickport. Ein gleichzeitiger Betrieb des Lightpens und eines Joysticks ist über einen Adapter (für knapp 30,- DM erhältlich) möglich. Selbstverständlich bleiben alle Maus-Funktionen erhalten.

Der Softwaretreiber für oben erwähnte Programme ist im Lieferumfang enthalten.

Schläge, mal friedlich, mal tödlich



Bildvorlage: Baseball Stars



Bildvorlage: Lee Trevino's Fighting Golf

Von SNK sind gleich vier neue Produkte für die Nintendo-Konsole angekündigt. Eines haben alle gemeinsam: Schläge spielen eine deutliche Hauptrolle in den neuen Spielen.

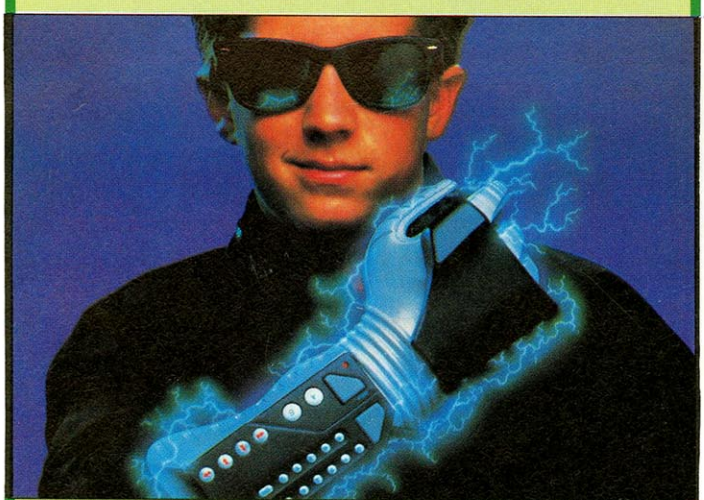
Lee Trevino's Fighting Golf soll dabei die mit den meisten Optionen ausgestattete Golfsimulation sein. Das "Fighting" im Titel täuscht dabei, wird doch glücklicherweise nur der Golfball, nicht aber der werte Gegner geschlagen.

In **Baseball Stars** wird jenes, für viele undurchsichtige, Spiel simuliert, in dem es kurz gesagt um Werfen, Schlagen, Fangen und Rennen geht. Nicht nur den Part des Spielers können Sie hier einnehmen, auch Manager- oder Besitzerfunktionen müssen vom Spieler wahrgenommen werden.

Bei **P.O.W.** - Prisoners of War - hört dann die Friedlichkeit des Schlagens auf. Eingesperrt in einem Gefangenenlager ist Ihr einziger Gedanke: Flucht. Daß Ihre potentiellen Gegnern bei Ihrem Ausbruch keine roten Teppiche ausrollen, ist nicht verwunderlich.

Müssen Sie sich bei P.O.W. noch selbst retten, so heißt es in **Guerrilla War**, Gefangene aus den Händen eines Diktators zu befreien und eine liberalere politische Einstellung in jene Gegend zu bringen. Da sich der böse Mann natürlich nicht durch diplomatische Anstrengungen überzeugen läßt, müssen Sie mit schlagenden Argumenten ans Werk gehen. Wann diese Programme auf dem deutschen Markt erhältlich sein werden, stand bei Redaktionsschluß noch nicht fest.

Mit der Hand im Bildschirm



Bildvorlage: Power Glove

Eine neue Dimension der Eingabemedien für Nintendo-Konsolen hat die Firma Mattel mit dem Power Glove entwickelt.

Greifen Sie hinein und lassen Sie per 3-D-Sensoren Ihre Finger- und Handbewegungen umsetzen, und kontrollieren Sie so die Figuren in Ihren Konsolenspielen.

Der Power Glove wird wie ein Joystick mit der Konsole verbunden. Mit diesem Handschuh können alle bisherigen Spiele problemlos gesteuert werden. Zur richtigen Entfaltung soll das Gerät allerdings erst mit den neuen, extra für das System konzipierten Spiele kommen. Diese Programme tragen Namen wie Super Glove Ball und sollen die räumlichen Steuerungsmöglichkeiten des Handschuhs unterstützen.

Da können Sie dann die Hiebe, die Sie Ihren Gegnern zukommen lassen wollen, direkt austeilen.

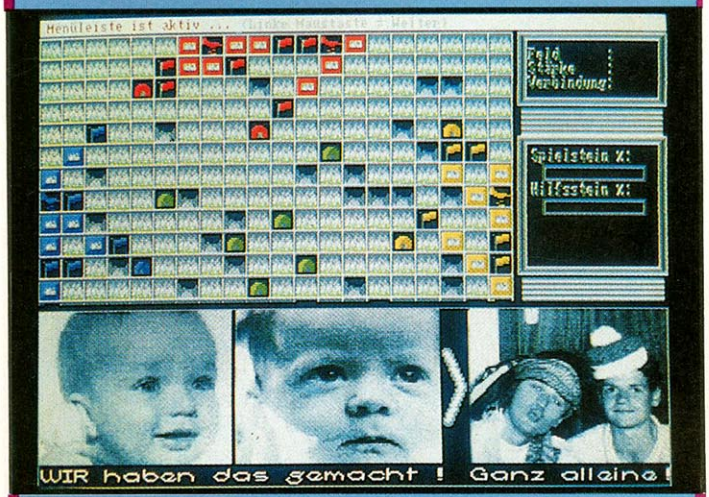
Bond bekämpft brutale Bande



Screenshot: Spielhallen-Automat, Special Project Y. (S.P.Y.)

Konami nutzt das Sommerloch, um ein neues Automatenspiel in die Spielhallen zu bringen. Es handelt von der Rettung der Welt, von finstersten Bösewichten und von einem technisch perfekt ausgerüsteten Agenten, der die Zündung der Atombombe in der letzten Sekunde verhindert. Natürlich heißt letzterer Bond, James Bond, und wird nach erledigtem Auftrag zwischen hübschen Mädchen genügend Zeit zur Entspannung finden. S.P.Y. wird in acht verschiedenen Szenarien gespielt. Verfolgungsjagden, Straßenkämpfe und Raketenrucksackflüge stehen da auf der Tagesordnung des Superhelden, der just in diesem Sommer auch in die Kinos kommt. Ob da die Filmemacher als Trittbrettfahrer der Softwarehersteller das große Geld machen werden, ist fraglich...

Waterloo – ein Strategiespiel von Roßmöller



Bildschirmfoto: Amiga, Waterloo

Die Firma Roßmöller Handshake GmbH, bekannt durch Hardwarezusätze, hat ein Strategie- und Actionspiel für ein bis vier Spieler auf den Markt gebracht; der Name: Waterloo.
Das Spielprinzip basiert auf einer Mischung aus Risiko und Schach. Der Spieler sieht sich ständig mit den beiden Möglichkeiten konfrontiert: taktisch klug und zurückhaltend zu spielen oder offensiv auf Kollisionskurs mit den Gegnern zu gehen.
Waterloo besteht aus einem Spielfeld von 20x20 Feldern, die mit Stationen, Feldern, Bergen, Spiel- und Hilfssteinen besetzt sein können. Ziel des Spieles liegt darin, möglichst viele Stationen bzw. Felder zu erobern. Hervorzuheben ist die Flexibilität des Programms, die es erlaubt, Mitspieler während des Spieles neu festzulegen, den Spielmodus zu ändern sowie einen kleinen "Spielfilm" zu aktivieren, der das Spiel bis zum aktuellen Stand noch einmal im Zeitraffermodus darstellt und so einen Überblick über die Taktiken der einzelnen Spieler bietet. Das Spiel ist für zirka 50 DM bei folgender Adresse erhältlich:

Roßmöller Handshake GmbH
Neuer Markt 21
D-5309 Meckenheim
Tel.: 02225/2061

Die RADWAR-Fete

Ein Mordsspektakel gab es auf der RADWAR-Fete in einem kleinen Dorf bei Heinsberg. Hier trafen sich Crackergruppen und Programmierer aus allen Teilen Europas. Auch Raubkopiererschreck Günter von Gravenreuth, von den Crackern liebevoll Günni genannt, durfte nicht fehlen. Er stand jederzeit Rede und Antwort über rechtliche Maßnahmen bei illegalen Raubkopien. Von Live-Musik über eine Modenschau gab es allerhand zu sehen; außer Computer und Software. Hier wurden lediglich Erfahrungen und Tips ausgetauscht. Höhepunkt stellte ein Fußballturnier dar, bei dem Pseudo-Vereine wie der FC Gravenreuth, der VFB Boys without Brain sowie der SC Alcoholics und der TUS Egg Dancers mitspielten, wobei der FC Gravenreuth den ersten Platz belegte.

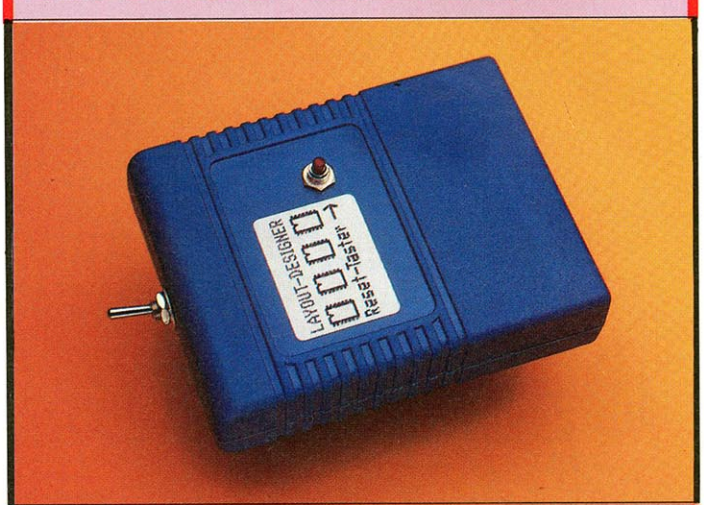
Accolade powert weiter

Nach den großen Hits wie Test Drive und The Duel scheint es der Softwarefirma Accolade zu gelingen, weitere Hits verbuchen zu können. Gleich drei Programme für IBM-PCs bzw. Kompatible wurden vorgestellt.

Don't go alone nennt sich ein Rollenspiel, bei dem es darum geht, ein von Geistern besetztes Haus zu exorzieren. Sechszehn verschiedene Charaktere stehen Ihnen zur Verfügung, um die über 100 Dämonen und Geister zu vertreiben.

In **Conspiracy** geht es darum, seine eigene Unschuld zu beweisen. Verdächtigt, einen Mord begangen zu haben, geraten Sie in New York City in Konflikt mit allem, was in der staatlichen Exekutive die Brötchen verdient. Die Suche nach der eigenen Unschuld wird vom Programm mit über 500 digitalisierten Fotografien unterstützt.
Bei **The Third Courier** dreht sich alles um Spionage. Drei Geheimkuriere wurden beauftragt, geheime Verteidigungspläne der NATO nach Moskau zu schleusen. Zwei wurden bereits zur Strecke gebracht, jedoch hat der dritte Kurier die drei Teile des Planes irgendwo in Ost- und West-Berlin versteckt. Hier beginnt Ihre Aufgabe: Als Moondancer, dem besten Geheimagent der freien Welt, müssen Sie die drei Teile finden und eventuell den dritten Kurier stellen, bevor er die Pläne in Moskau verkaufen kann.

LAYOUT-DESIGNER für C-64/128



Produktfoto, LAYOUT-DESIGNER

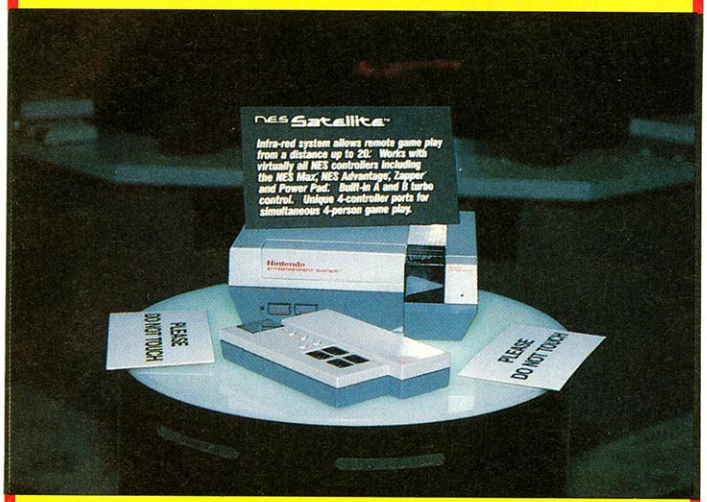
Eine einfache Lösung zur Erstellung von Platinen-Layouts wird nun mit dem LAYOUT-DESIGNER für C-64/128 angeboten.
Ein- oder zweiseitige Platinen bis zu einem Format von 16x20 cm können mit diesem Designer geplant werden.
Eine moderne Benutzeroberfläche ermöglicht dabei ein komfortables Arbeiten. Repro-fähige Ausdrucke auf einer Vielzahl von Druckern sind möglich.

Das Programm wird per Steck-Modul geliefert und kostet 99 DM.

Bezugsadresse:

Roßmöller Handshake GmbH Computertuning
Neuer Markt 21
5309 Meckenheim

Accessoires für das N.E.S.



Produktfoto: Nes Satellite

Zubehörteile für die verschiedenen Konsolen schießen zur Zeit wie Pilze aus dem Boden. Ein besonders futuristisches Design weißt dabei das Nes Satellite auf. Doch sehen Sie selbst. Da dieses Zubehör gerade auf der C.E.S. vorgestellt wurde, ist ein Liefertermin für Deutschland noch nicht in Sicht.

Wir bauen uns eine Raumstation



*Bildschirmfoto: MS-DOS, Space M*A*X*

Space M*A*X von Hewson stellt den Spieler vor die Aufgabe, eine Raumstation zu bauen und diese in der Umlaufbahn funktionsfähig einzurichten.

Sie haben ein begrenztes Budget, um Ihr Projekt durchzuführen. Mit Hilfe von Shuttles transportieren Sie die Bausteine gen Himmel. Sie haben ganze Crews zu koordinieren und werden durch höhere Gewalten wie Seuchen und Katastrophen, aber auch Streiks und Sabotageakte immer wieder zurückgeworfen.

Eine MS-DOS-Version von Space M*A*X kommt, die Amiga-Version soll folgen.

Wie wir Software bewerten

So funktioniert das JOYSTICK Bewertungsschema

Sicherlich ist Ihnen, lieber Leser, schon beim ersten Durchblättern dieser Ausgabe von JOYSTICK aufgefallen, daß wir uns ein neues Bewertungsschema ausgedacht haben. Wir meinen, daß es einem jungen Magazin, wie es JOYSTICK nun mal ist, ein noch klareres und übersichtlicheres Bewertungsschema gut zu Gesicht stünde. Das neue Schema gibt seine Geheimnisse auf den ersten Blick preis.



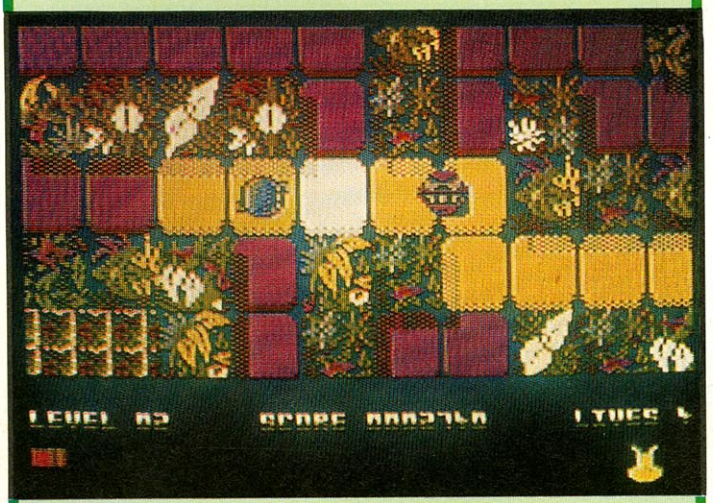
In der unteren Hälfte befinden sich drei Fenster (siehe Abbildung), in welchen die Benotung von Grafik, Sound und Spielmotivation angezeigt wird. Die dort vergebenen Noten stellen einen Parameter zwischen 1 und 10 dar, wobei 1 die schlechteste und 10 die beste mögliche Note ist.

Rechts über diesen Feldern befindet sich ein weiteres Feld mit dem Gesamturteil unter der Berücksichtigung der Meinung des Testers. Diese Note wird durch einen Joystick in unterschiedlichen Phasen der Deformation symbolisiert. Die einzelnen Zustände des Joysticks werden noch zusätzlich durch den Kommentar in der zum Joystick gehörenden Sprechblase erläutert. Die möglichen Gesamtnoten sind: Sehr Gut, Gut, OK, Geht so, Schlecht.

Wir denken, daß diese Bewertung Ihnen auf den ersten Blick unser Testergebnis vermitteln wird. Trotzdem sind wir natürlich nach wie vor für Ihre Anregungen zu diesem Thema offen.

(hs)

Mazemania



Bildschirmfoto: C-64, Mazemania

Flippo heißt der Held des neuesten Hewson-Games. Seine Aufgabe besteht darin, durch die Irrgärten der "Tubular Bells" zu wandern, um verschiedene Objekte zu finden. Logisch, daß bitterböse Aliens versuchen, dieses zu verhindern. Spectrum, C-64 und CPC-Besitzer dürfen genauso gespannt sein, wie Atari ST und Amiga-Besitzer. Das Spiel wird für die 8-Bit-Computer mit 12 bis 16 und für die 68000-Rechner mit 20 verschiedenen Levels aufwarten. Lassen wir uns überraschen.

High-Tech für Spione



Die Microkamera von PK Electronics

Für alle Spione brechen nun goldene Zeiten an. Mit dem "Actionset" von PK Electronics verfügt der Hobbyspion über alle notwendigen Utensilien, um auch größere Unternehmungen durchführen zu können. Neben verschiedenen Entwicklerlösungen, einigen Einwegspritzen und anderen nützlichen Artikeln findet der Anwender eine Microkamera, die als Armbanduhr getarnt ist. Der Aufnahmewinkel beträgt zirka 135 Grad, und auf einem Film können bis zu 36 Aufnahmen untergebracht werden.

Newton hätte gestaunt

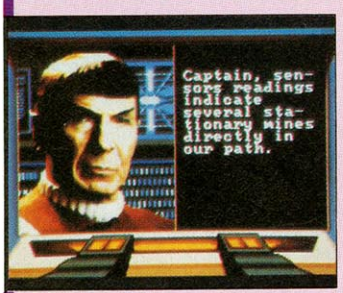


Produktfoto, Newton

Der alte Newton wäre wahrscheinlich fasziniert gewesen, hätte er den neuen Newton kennengelernt. Dieser ist nämlich ein kleiner Roboter, der es nicht nur bit-mäßig in sich hat. Eine Kostprobe seiner Fähigkeiten gefällig? Newton verfügt über einen Sprachsynthesizer mit veränderbaren Einstellungen, er kann die Stimme seines Herrn verstehen, er verfügt über Infrarot-Sensoren, ist in der Lage, Licht, Rauch oder Temperatur zu "spüren" und fährt selbst kleine Steigungen auf und ab. Newton wacht über Licht-, Alarm- und Klimaanlage und beantwortet Telefonate.
Ein integrierter 16-Bit-Microcomputer sorgt dafür, daß Newton seine Befehle auch vernünftig ausführt. Newton ist lern- und ausbaufähig.
Sollte er einmal die Treppe herunterfallen, so checkt er sich selbst durch und sagt Herrchen, was ihm (dem kleinen Newton) so alles fehlt. Dieses Wunderwerk der Technik ist für zirka US$8000 erhältlich.
Bezugsquelle:

SynPet Personal Electronic Technologies
7225 Franklin Road,
Boise, Idaho 83709

Enterprise, die Fünfte



Bildschirmfoto: IBM, Star Trek V

In Star Trek V führt Sie die Reise mitten in das Zentrum der Galaxis. Es geht um Auseinandersetzungen mit Klingonen und der Logik des Mr. Spock, um Kampf und Flucht, drei intergalaktische Botschafter und um vieles mehr.

Die im Herbst erscheinende MS-DOSVersion benötigt mindestens eine EGA-Karte, unterstützt darüber hinaus die AdLib-Soundkarte und den 256-Farben-Modus unter VGA.

Die geplante Version für den Amiga wird mindestens 1 MByte Speicher benötigen und erscheint voraussichtlich Anfang 1990.

Sega 16-Bit ohne Grenzen

Die Segafans, die bereits eine 16-Bit-Konsole ihr eigen nennen, können gespannt in die Zukunft sehen. Sega stellte auf der C.E.S. in Chicago ein Modem vor, mit dessen Hilfe Spieler via Telefonleitung miteinander spielen können. Speziell für dieses Modem kreierte Software ermöglicht auch das Spielen im Team. Ein genauer Liefertermin für Deutschland liegt zwar noch nicht vor, dürfte aber noch vor Weihnachten anzusiedeln sein.

BRIEFE

Deja Vu II

Liebe Redaktion, bei dem Spiel Deja Vu II weiß ich bei einer Stelle nicht mehr weiter.

Ich kaufe mir auf dem Bahnhof in Chicago eine Zeitung von dem blinden Mann und zeige sie dem Taxifahrer, der mich daraufhin in die Leichenhalle fährt. Nun mein Problem: Was muß ich in der Leichenhalle machen, damit es weitergeht? Egal was ich auch anstelle, ich komme an dieser Stelle einfach nicht voran. Ich hoffe, Sie können mir weiterhelfen.

K. Bohne, Loose

Red.:

Leider müssen wir Sie enttäuschen, weil wir momentan noch nichts über dieses Spiel vorliegen haben. Wieder einmal müssen wir an unsere Leser appellieren. Wer kann helfen?

Adresse von KOEI

In Ihrer Ausgabe 11-12/88 berichteten Sie über das Spiel Romance of the three Kingdoms. Es ist leider sehr schwer, dieses Spiel zu bekommen; daher meine Frage: Können Sie mir die Adresse der Firma KOEI senden?

Ortega Jose, Frankfurt

Red.:

In Ausgabe 5/89 haben wir schon einmal darauf hingewiesen, daß die Firma KOEI keinen offiziellen Vertreiber in Deutschland besitzt. Auf vielfachen Wunsch veröffentlichen wir an dieser Stelle noch einmal die Adresse des inoffiziellen Vertreibers:

Thomas Müller
Computer Service
Postfach 2526
7600 Offenburg
Tel.: 07 81/76 92 1

Joy and Destroy

Hallo JOYSTICK-Redaktion, der in Eurer Ausgabe 7/89 abgedruckte Tip zum Spiel Joy and Destroy hat uns gut weitergebracht, da wir dieselben Probleme wie Thomas Tremp hatten. Allerdings taucht schon das nächste auf:

Im achten Level kommen wir an dem Schlußmonster nicht vorbei, das an der Wand steht, auf der groß "Pommel" gesprayt ist. Wer kann uns weiterhelfen?

G.Vandi und R. Bächtinger, Zürich

Red.:

Drückt man während des Spieles die Tastenkombination CTRL A, kann man das Zauberschwert zum Leuchten bringen. Wenn es aktiviert ist, läßt sich das Monster problemlos wegputzen.

Fehler

Ich möchte Euch bloß auf einen kleinen Fehler in Ausgabe 6/89 aufmerksam machen. Es wurde nämlich auf Seite 32 das Programm "Soldier of Fortune" von Firebird vorgestellt (Jump-and-Run-Bericht) und dazu ein falsches Bildschirmfoto abgedruckt. Dieses Foto gehört zu dem Programm "Camelot Warriors" von der Firma Ariolasoft, das schon vor einiger Zeit (so zweieinhalb Jahre) veröffentlicht wurde. Meiner Meinung nach gehört es zu den besten Jump-and-Run-Games, da es mit vielen witzigen Einlagen aufwartet (so verwandelt sich der Ritter für ein bestimmtes Level in einen Frosch).

P. Guillaumon, Regenstauf

Red.:

Stimmt! Leider ist uns da ein kleiner Fehler unterlaufen. In derselben Ausgabe ist uns noch ein falsches Foto hineingerutscht, nämlich auf Seite 78. Jeder, der einen Joyce besitzt, weiß natürlich, daß sein Rechner keine Farben darstellen kann (außer Grün bzw. Schwarz). Folglich kann das Bildschirmfoto zu Colossus Mah Jongg auch nicht vom Joyce stammen. Das Foto wurde übrigens auf einem CPC geschossen.

Dungeon Master

Ich habe ein furchtbares Problem mit dem Spiel Dungeon Master für den Atari ST. Im dritten Level befindet sich eine Tür mit der Aufschrift "Die Zeit ist der Meister aller Dinge". Dahinter ist ein Knopf, neben dem steht: "Drücken und das Weite suchen". Drücke ich darauf und renne dann an das Ende des Ganges, schließt sich eine Geheimtür direkt vor meiner Nase. Bin ich einfach nur zu langsam?

Ebenfalls in diesem Level befinden sich nach einem langen Gang drei Gitter. Zwei der dazugehörigen Schlüssel finde ich in den Kammern der Wächter und im Gewölbe. Wo ist der dritte?

In dem Gewölbe befindet sich auch noch am Ende eine Wand, die sich mit Münzen öffnen läßt. Dort ist dann ein Spalt in der Mauer. Drückt man darauf, ertönt ein Geräusch, als ob man einen Knopf drückt. Was hat es damit auf sich?

S. Kleiner, Krumbach

Red.:

Das Problem der sich schließenden Tür ist einzig und allein eine Zugfrage. Wenn Sie zu viele Züge machen, schließt sich die Tür. Drehen Sie sich einfach nicht um, wenn Sie gehen, sondern bewegen Sie sich seitwärts, dann dürften Sie die Tür vor dem Schließen erreichen.

Ihre beiden anderen Fragen müssen wir leider an unsere Leser weitergeben.

Guild of Thieves

Ich habe ein paar Fragen zu dem Spiel Guild of Thieves.

1. Wie öffnet man das Opaque Case?
2. Was macht man, wenn die Succulents aus sind?
3. Wie kommt man in die Bank? Ich habe schon viele Sachen in den Night Safe geworfen, aber auf dem Schild steht immer: "Geschlossen wegen schlechtem Geschäft". Was muß man alles hineinwerfen?
4. Ich habe alle Zutaten für den Trank, wie mische ich ihn? Muß ich ein Feuer machen?
5. Was hat es mit dem Pulver auf sich?
6. Was mache ich in der Toilette?
7. Was macht man mit dem Gravedigger?

J. Nuber, Sindelfingen

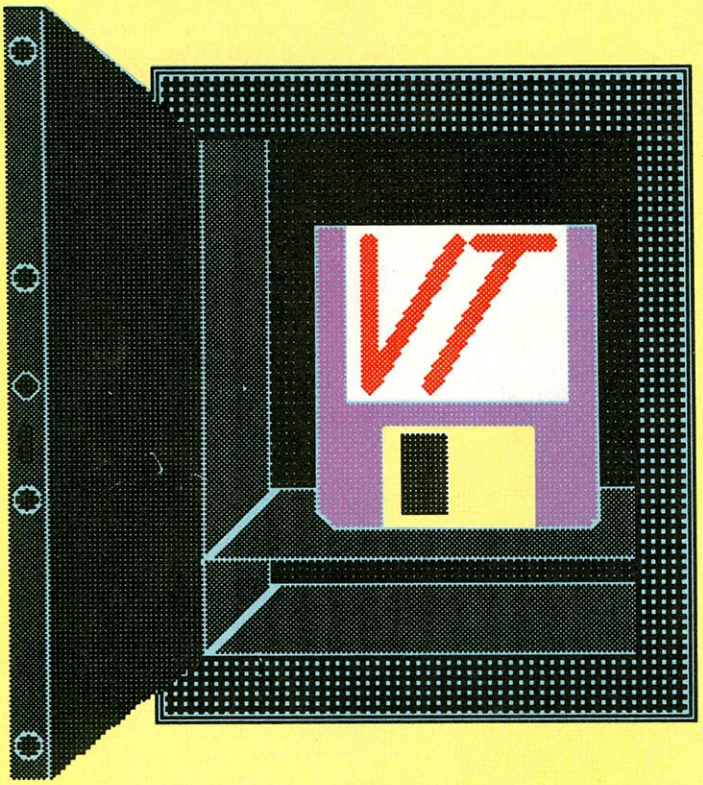
Red.:

1. Den Opaque Case öffnet man folgendermaßen:
Alle Würfel aus den um den weißen Raum liegenden Räumen sammeln. Dann rollt man jeden Würfel und gibt jeweils die Zahl Fünf an. Nun steckt man alle Würfel in den gleichfarbigen Schlitz.
2. Die Succulents brauchen Sie lediglich, um über die heißen Kohlen zum Opaque Case zu gelangen. Zu diesem Zweck reiben Sie sich am besten die Succulents auf die Fußsohlen.
3. In dem Safe (Bank of Kerovnia) müssen Sie folgende Sachen deponieren:
Silver Plectrum, Incense Burner, Statuette, Ivory Rhinoceros, platinum brooch und den Gem.
4. Legen Sie die Zutaten im Laboratorium in den Kessel und öffnen Sie den Beutel. Daraufhin müßte eine chemische Reaktion erfolgen, die einen Antiwürfel an den Tag bringt.
5. Das Pulver hat unserer Meinung nach keine besondere Bewandtnis. Jedenfalls

ViroTrack

Der Disk-Retter

AMIGA-Fans können aufatmen!



ViroTrack geht auf "Nummer Sicher" und hält die Disketten sauber.
ViroTrack archiviert Diskettenausschnitte und schützt die Dateien dadurch vor "Viruseingriffen".
Der Virus wird lokalisiert und aus dem Speicher entfernt.
Boottrack, Bootblock, einzelne Tracks oder ganze Disks werden als Dateien gesichert.
Auf diese Weise entsteht ein "virusfreies" Archiv der gefährdeten Diskettenbereiche.
Die komfortable Bedienerführung mit Gadgets und FileRequester macht den Sicherungsvorgang denkbar einfach.

inklusive Bootblock Viruskiller!

Jeder Virus im Speicher wird angezeigt.
Ein Tastendruck entfernt den Virus aus dem Arbeitsspeicher.
Die Verbreitung der Viren auf Dateien und Disketten wird dadurch verhindert.

ViroTrack

geeignet für Commodore Amiga 500/2000 und 1000 mit Kickstartversion ab 1.2

3 1/2"-Disk. Best.-Nr. 390

59,– DM (unverbindliche Preisempfehlung)
Wenn Sie über den DMV-Bestellservice bestellen, gilt folgendes:

Inland:		**Ausland:**	
Einzelpreis	59,– DM	Einzelpreis	59,– DM
zzgl. Versandkosten	4,– DM	zzgl. Versandkosten	6,– DM
Endpreis	**63,– DM**	**Endpreis**	**65,– DM**

DMV-Verlag
Postfach 250 · 3440 Eschwege
– Bitte Bestellkarte benutzen –

haben wir keine herausgefunden.
6. Tja, was macht man wohl in einer Toilette? Betätigen Sie einfach mal die Spülung.
7. Im Beerdigungsunternehmen müssen Sie die Tür einschlagen und sich ein wenig umsehen. Öffnen Sie nun die Theke und betätigen Sie den Knopf für die Kasse. Sie enthält eine Münze, die Sie mitnehmen sollten. Gehen Sie dann auf den Friedhof und besorgen Sie sich die am Baum hängenden Beeren. Der Gravedigger dort hat eigentlich keine besondere Bewandtnis.

Diverses

Wir brauchen dringend Ihre Hilfe, da wir nämlich gleich in mehreren Spielen feststecken.

King's Quest III
Wie bekommt man den Zauberstab und die Karte, von der im Handbuch die Rede ist?

Zak McKracken
Wie bringt man die beiden gelben Kristallscherben zusammen? Wir sind zwar schon in London bei dem Altarstein und haben auch die Schriftrolle, aber der Blitz trifft nicht.

Maniac Mansion
Bei Ihrem Leserbrief (veröffentlicht in Ausgabe 5/89) ist von einem Loch neben dem Hauptwasserhahn die Rede. Ist damit der Wasserhahn gemeint, mit dem man den Swimming-Pool ausläßt? Wir finden dieses Loch nicht, es hat noch nicht einmal eine Bezeichnung.

F. und S. Ruttner, Timelkam

Red.:

Zu King's Quest III:
Gehen Sie an den Kleiderschrank im Schlafzimmer des Zauberers, und geben Sie folgende Syntax ein: LOOK TOP OF CLOSET. Dies bringt Sie in den Besitz eines Messingschlüssels, der das kleine Schränkchen im Arbeitszimmer Mannans öffnet. In diesem Schränkchen befindet sich der Zauberstab. Wenn Sie noch im Schlafzimmer vor dem Schrank stehen, sollten Sie ihn auch öffnen. Schieben Sie ruhig einmal die Klamotten zur Seite (MOVE GOWN); dies bringt Sie in den Besitz der magischen Karte.

Zu Zak McKracken:
Um die beiden Kristallstücke zu vereinen, benötigen Sie neben der Schriftrolle auch die Fahne aus Lima (findet man vor dem Polizeirevier). Stecken Sie nun die Fahne in den Altar, und lassen Sie Annie die Schriftrolle vorlesen. Nun müßten sich die beiden Kristallscherben in den gelben Kristall verwandeln.

Zu Maniac Mansion:
Es ist richtig, da ist uns in der Ausgabe 5/89 ein kleiner Fehler unterlaufen. Es handelt sich in Wirklichkeit um den Wasserhahn und nicht, wie fälschlich behauptet, um ein Loch in der Rohrleitung.

Leidiges Thema: Übersetzungen

In der Ausgabe 7/89 veröffentlichten Sie einen Leserbrief von G.Rauch aus Osnabrück.
Dem in diesem Brief enthaltenen Anliegen, daß aus dem Ausland importierten Computerspielen, die hier verkauft werden, deutsche Übersetzungen der Bedienungsanleitungen und der evtl. Handbücher zu diesen Spielen beigefügt werden sollten, möchte ich mich anschließen.
Ich finde, Sie sollten im Interesse Ihrer Leser und der Benutzer von Computerspielen dieses Thema immer wieder aufgreifen und zur Sprache bringen.
Es kann doch schließlich nicht so schwierig sein, die Anleitungen und sonstige Informationen, die den Spielen beiliegen, ins Deutsche zu übersetzen. Wenn man für Spiele wie z.B. Ultima IV und V, Pool of Radiance oder Bard's Tale III Preise zwischen 70,– und 90,– DM bezahlen muß, müßte man auch erwarten können, daß Anleitungen in deutscher Sprache beiliegen.

Ich empfinde es jedenfalls als Zumutung, umfangreiche Spiele, wie z.B. die vorstehend erwähnten, hier nur mit englischen Anleitungen und Handbüchern zu verkaufen.
Schließlich kann man nicht bei jedem Computerspieler so umfangreiche Englischkenntnisse voraussetzen, daß er sich durch umfangreiche Anleitungen und Informationen mühelos durcharbeiten kann.

G. Selzer, Hemer

Red.:

Immer wieder erreichen uns Zuschriften, die diesen Umstand heftig kritisieren. Zu Recht, wie wir meinen. Es müßte sich auf diesem Sektor wirklich einiges tun, aber zusätzliche Kosten, sei es für den Übersetzer oder den neugestalteten Verpackungsinhalt, werden zum Unwohl des Benutzers eingespart.
Wenn es dann vorkommt, daß Anleitungen in übersetzter Form beiliegen, sind diese stellenweise so schlecht, daß man glauben könnte, ein weder der englischen noch der deutschen Sprache mächtiger Finne habe sich zu dieser Arbeit breitschlagen lassen.
Vielleicht sollte der Verbraucher auch hier zu einer Art Selbsthilfe greifen. Wer sich von den Softwarefirmen vernachlässigt fühlt, sollte sich direkt an diese wenden. Geballte schriftliche Kritik wirkt manchmal Wunder.

Sierra auf Hercules

Mit Erstaunen habe ich Ihre Antwort auf einen (anonymen?) Leserbrief in der Juni-Ausgabe gelesen, denn bisher hielt ich Sie immer für Sierra-Experten. Deshalb hier einige Anmerkungen:

1. Tatsächlich liegt bei den Spielen "Kings Quest IV" und "Larry II" kein Hercules-Treiber bei.

2. "Police Quest II" (!!!) und das nagelneue "Space Quest III" unterstützen wieder (!) die Hercules-Karte (HERCMONO.DRV).

3. Wer "Police Quest II" oder "Space Quest III" besitzt, muß sich keinen Emulator besorgen, um "Larry II" bzw. "Kings Quest IV" spielen zu können. Einfach HERCMONO.DRV in die resource.cfg einbauen. (also: videoDrv = HERCMONO.DRV). Problem gelöst.

4. Warum haben Sie nicht Al Lowe auf diese Problematik angesprochen? Statt dessen quälen Sie den Leser mit belanglosem Gequatsche ("Wer denkt sich eigentlich die Gags aus?") – Welch Offenbarung, Al Lowe selbst! Wer hätte das gedacht?). Gerade von Herrn Matejka hätte ich in dieser Beziehung mehr erwartet (von AdLib bis LL-Virus).
Nichtsdestotrotz ist JOYSTICK eine sehr gute Fachzeitschrift, die sich in erfreulicher Weise in Form und Sprache von den Teenie-Postillen unterscheidet und somit auch für ältere "User" lesbar ist.

M. Kösters, Bonn

Red.

Wie Sie sehen: nobody is perfect! Daher sind wir natürlich sehr dankbar, Ihre Erfahrungen in punkto Hercules-Karte an unsere Leser weiterzureichen.
Daß Gespräche meist nie so ablaufen, wie man es vorher plant, liegt in der Sache selbst. Im Eifer des Gefechts kann da schon mal die ein oder andere interessante Problematik vergessen werden. Wir werden uns in Zukunft bemühen, solche Nachlässigkeiten zu vermeiden.
Was Ihr Lob angeht, fühlen wir uns selbstverständlich sehr geehrt. Wir hoffen, daß wir Sie auch weiterhin mit einem anspruchsvollen Magazin informieren können.

Bard's Tale II auf CPC

Ich bin Schneider-CPC-464-User und möchte mal nachfragen, wo Bard's Tale II für den CPC 464 (Disc) bleibt? Für den Commodore 64 gibt es sogar schon Bard's Tale III!
Ich bitte um Informationen oder den eventuellen Erscheinungstermin von Bard's Tale II.

Robert Braun, Nordhalben

Red.:

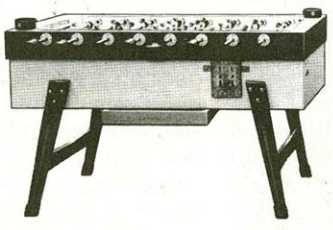
Als Benutzer eines CPC-Computers sollten Sie sich doch mittlerweile daran gewöhnt haben, daß die meisten Programme für dieses System mit einer nicht geringen Verzögerung erscheinen.
Im Falle Bard's Tale II liegen uns noch keine Informationen über ein Erscheinungsdatum vor. Wir müssen hier an Ihre Geduld appellieren, aber die sollten sich gerade CPC-Benutzer mittlerweile reichlich antrainiert haben.

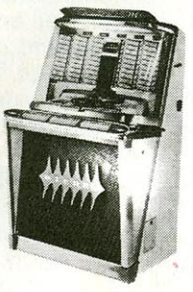
Die Redaktion behält sich vor, Leserbriefe in gekürzter Fassung zu veröffentlichen.

ORIGINAL Spielautomaten für Gewerbe und Privat

Musikboxen schon ab DM 499.– Geldspielgeräte ab DM 299.– Flipper ab DM 399.–
Kicker ab DM 399.– Billard Original Pool ab DM 899.– Original Video Geräte ab DM 459.–

Weitere Automaten auf Anfrage
Bitte Liste anfordern! Aufstellung und Anlieferung zuzüglich DM 100.– frei Haus!

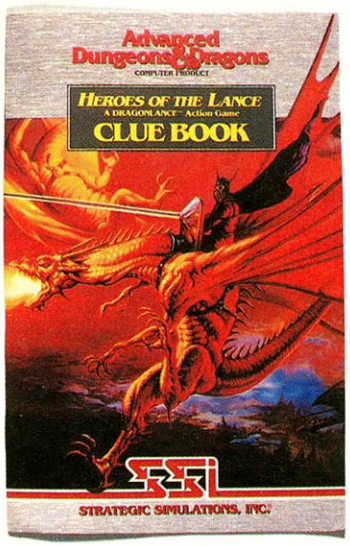
HERCHENRÖDER IMPORT - EXPORT 6324 Feldatal 2 Tel. 0 66 37-6 11 Telefax 0 66 37 - 13 04

MULTIMEDIA



Buch

Heroes of the Lance Clue Book

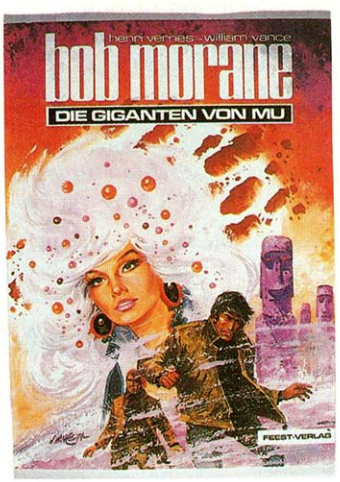


Ganz ärgerlich ist es für den Spieler umfangreicher Rollenspiele, wenn er an einer Stelle festhängt und die rettende Idee ausbleibt. Neben den Hilfestellungen, die es in einschlägigen Zeitschriften (JOYSTICK etc.) gibt, stellen die offiziellen Hinweisbücher oder Cluebooks eine ernstzunehmende Hilfestellung beim Spiel dar. Noch druckfrisch gibt es nun auch zum SSI Hit 'Heroes of the Lance', ein Büchlein, das dem Spieler alle Geheimnisse, die es hier zu lüften gilt, aufzeigt. Neben allgemeinen Tips, wie man sich im Spiel verhalten sollte, findet der Spieler hier außerdem eine detaillierte Sammlung klar dokumentierter Karten der Ruinenstadt Xak Tsaroth. Die ebenfalls in dem Bändchen enthaltene Story aus der Dragonlance Fantasiewelt ist allerdings nur für Rollenspielfans mit guten Englischkenntnissen interessant. Ansonsten bekommt ein in Not geratener Spieler Hilfen an die Hand, die man in dieser Form sonst wohl nirgends bekommt.

Comic

Bob Morane

Zwischen Comics und Computerspielen herrscht eine außerordentlich intensive Wechselwirkung. Immer wieder geschieht es, daß aus einem Comic-Charakter der Held eines Computerspieles wird. Ein klassischer Vertreter der utopischen Bildergeschichte ist die belgische Serie Bob Morane. Dieser Held erlebte seine Abenteuer schon in mehreren Spielen. Inzwischen liegt die Serie auch in deutscher Sprache vor und ist auch für diejenigen zugänglich, die der französischen Sprache nicht mächtig sind.



Bob Morane und sein Partner Bill Ballantine geraten zumeist ohne eigenes Zutun in phantastische und abenteurliche Situationen. Im Album 'Die Giganten von MU' geraten die beiden in eine gigantische Höhle, in der die Reste einer untergegangenen Kultur dämmern. Bob und Bill werden mit lebenden Steinfiguren, einem Wesen aus den Tiefen des Weltalls und den letzten Vertretern der versunkenen Kultur konfrontiert.

In dem Band 'Die Puppen des gelben Schattens' bekommen es die beiden mit einer Armee ferngesteuerter Killerpuppen zu tun und in 'Operation schwarzer Ritter' helfen sie einer hochtechnisierten, aber vom Untergang bedrohten Rasse aus dem Weltraum.
Die Zeichnungen von William Vance und die Stories von Henri Vernes ergänzen sich ideal, so das die Alben zu einem echten Lesevergnügen werden.

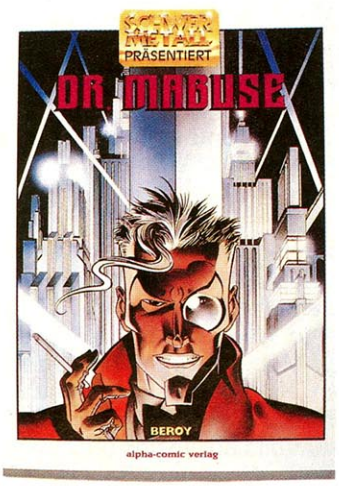
Bob Morane, Die Giganten von Mu
Autor: W. Vance, H. Vernes
ISBN 3-89343-640-5
Preis: 12,80 DM
Erschienen im Reiner-Feest Verlag

Comic

Dr. Mabuse

Dr. Mabuse der Spieler, so lautet der Titel eines deutschen Stummfilmes von Fritz Lang. Langs Film zeigte Mabuse als teuflischen Verbrecher, der sich die Schwächen seiner Mitmenschen für seine dunklen Ziele nutzbar machte. Mabuse geriet zu einer Art modernen Rattenfängers und die Anspielungen auf das Regime der Natio-

nalsozialisten kamen nicht von ungefähr (der Film wurde nach 1933 verboten). Jose Maria Beroy scheint von den Phantasiewelten des Stummfilms und insbesondere von den Filmen Fitz Langs fasziniert zu sein. Er versetzt Langs Mabuse in die Superstadt einer fernen Zukunft, Metropolis. Eben dieses Metropolis, das den Hintergrund für einen anderen Lang-Film darstellte.



In dieser von sozialer Ungerechtigkeit gezeichneten Stadt spinnt ein mystisch verklärt dargestellter, aber ein nach wie vor böser Dr. Mabuse seine Ränke. Beroy zitiert nicht nur in seiner Geschichte den Stummfilm, auch sein außerordentlich detailfreudiger Zeichenstil, der komplett in Schwarzweiß gehalten ist, lehnt sich hier an. Beroy arbeitet mit atemberaubenden Perspektiven, die den Leser regelrecht zum Darin-Versinken einladen, ebenso versiert wie mit expressionistischen Licht- und Schatten-Effekten.

Dr. Mabuse ist ein Augenschmaus und eine spannende Geschichte, die den Leser schnell gefangennimmt und in eine irreale Welt entführt, die bis zur letzten Konsequenz real dargestellt wird.

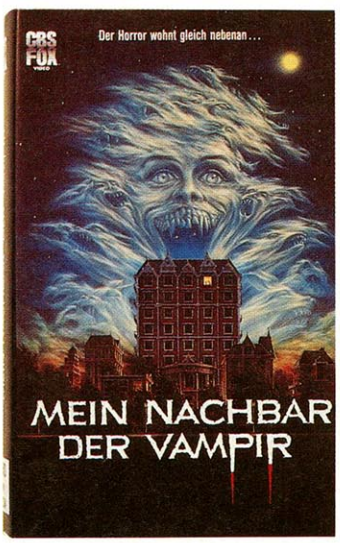
Video

Mein Nachbar der Vampir

Sie erinnern sich noch an Charley Brewster? Den netten amerikanischen Jungen, der irgendwann einmal die entsetzliche Feststellung machen mußte, daß sein Nachbar ein Vampir ist? Die Abenteuer, die sich aus dieser Konfrontation ergaben, kann sich jeder in dem Film Fight Night ansehen. Aber die Abenteuer des Charley Brewster gehen weiter. Zwar hat er den ersten Vampir mit Hilfe einiger guter Freunde besiegen können, aber nun zieht in das Nachbarhaus die Schwester des Vampirs ein, und die sinnt auf Rache.



Mein Nachbar der Vampir, Copyright CBS Fox Video



Mein Nachbar der Vampir gehört in die Sparte der Horrorkomödie, bei der sich auch gegruselt werden darf. Natürlich fehlt auch der bissige schwarze Humor des ersten Teiles nicht. Die Spezialeffekte sind gelungen und richtig unheimlich, denn die Vampire, die uns Regisseur Tommy Lee Walace hier vorführt, nehmen ihre Tätigkeit außerordentlich ernst. Neben Roddy McDowell brilliert Julie Carmen in der Rolle des Vampirs. Mein Nachbar der Vampir ist ein durchaus ernstgemeinter Horrorfilm, der aber nicht auf Humor und Erotik verzichtet.

Info:
Mein Nachbar der Vampir
CBS Fox Video
FSK ab 16
Länge ca. 99 Minuten

Stirb Langsam

Video

Im obersten Stockwerk eines neuerbauten Wolkenkratzers spielt sich ein Drama ab. Während der Einweihungsfeier, die im obersten Stockwerk des Gebäudes stattfindet, dringen Terroristen in die Räume ein und nehmen die Gäste als Geiseln. Die Aufzüge werden demoliert und die Treppenhäuser überwacht. Die Polizei hat keine Möglichkeit, unbemerkt bis zu den Verbrechern vorzudringen. Einzig ein Beamter, der sich schon während der Geiselnahme im Haus befand, hätte Chancen, die Pläne der Terroristen zu vereiteln.

Stirb Langsam ist ein spannender Thriller. Nach klassischem Vorbild findet die Auseinandersetzung zwischen den Guten und den Bösen vor den leeren und deswegen unheimlich wirkenden Sektionen des Hochhauses statt. Ein außerordentlich spannender Thriller, von dem es in absehbarer Zeit auch ein Computerspiel geben wird.

Unter der Leitung des Predator-Regisseurs John McTiernan legt Hollywood-Star Bruce Willis, der den Part des einsamen Polizisten übernahm, eine überzeugende Darstellung hin. Immer neue überraschende Wendungen der Handlung sorgen dafür, daß die Spannung des Filmes über 120 Minuten hinweg fast unerträglich bleibt.

(hs)

Info:
Stirb Langsam
CBS Fox Video FSK ab 16 Jahre
Länge ca. 126 Minuten



Stirb Langsam, Copyright CBS Fox Video

Silkworm

Hersteller: Random Access
Testversion: Atari ST
System: C-64, CPC, Atari ST, Amiga
Preis: zwischen 35 und 70 DM

Ein Hubschrauber räumt auf

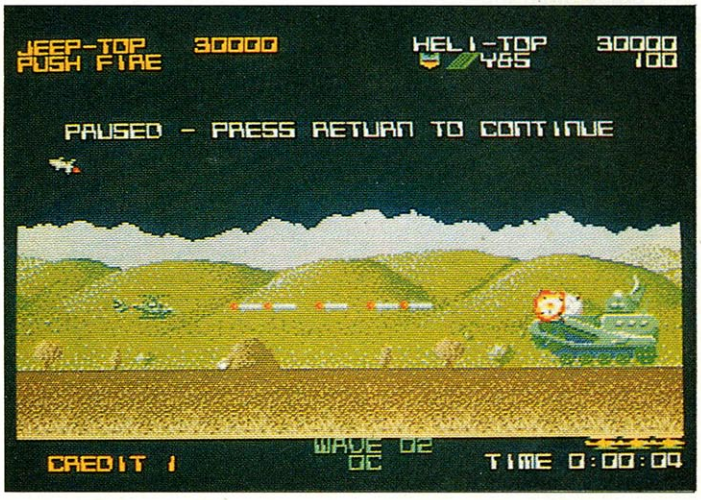
Mit Silkworm präsentiert sich wieder einmal ein lupenreines Shoot'em Up, wobei es einzig und allein darauf ankommt, den Feind auszulöschen und dabei möglichst viele Level zu durchqueren. Worum geht es?

Die Informationen, die Ihre Regierung über den Feind besitzt, sind minimal und zudem noch nutzlos. So ist es nicht verwunderlich, daß Sie mit Ihrem Partner dazu auserkoren wurden, den Gegner durch geschicktes Agieren möglichst vollständig zu vernichten und seine Pläne grundlegend zu durchkreuzen. Allein für diese Mission wurden ein spezieller Kampfhubschrauber und ein Jeep mit extremer Stärke entwickelt. Machen Sie sich also auf den Weg durch die feindlichen Zonen, in der Hoffnung, den Auftrag erfolgreich hinter sich zu bringen. Diese Aufgabe ist jedoch gar nicht mal so einfach, da der Gegner mächtige Geschütze auffährt.

Wie bei den meisten Ballerspielen wartet auch hier am Ende eines jeden Levels ein Oberbösewicht auf Sie, dessen Widerstandsfähigkeit stärker als die aller bisherigen Gegner ist.

Spielvergnügen zu zweit

Das Spiel können Sie allein, aber auch zu zweit bestreiten. Dabei können Sie im Ein-Spieler-Modus zwischen dem Jeep oder dem Hubschrauber als Fortbewegungsmittel wählen. Empfehlenswert ist jedoch der Zwei-Spieler-Modus, da man hier mit dem Jeep auf der Straße und dem Hubschrauber in der Luft den Feind einfacher ausschalten kann. Die ersten Levels sind noch relativ einfach zu absolvieren, jedoch nach einiger Zeit kommen auch ausgewiefte Ballerfreaks ins Schwitzen.



Bildschirmfoto: Atari

Ballern, bis der Daumen qualmt, ist bei Silkworm der Leitsatz. Hervorragende Grafiken dürfen dabei natürlich auch nicht fehlen



Bildschirmfoto: Atari

Das Spielen zu zweit ist wesentlich effizienter, als die Aufgabe allein anzutreten. Silkworm macht's möglich

So treten dem Spieler anfangs geradlinig fliegende Hubschrauberstaffeln entgegen, die einige Bomben fallen lassen. Doch bald wird es schon schwieriger, denn nun greift der Feind sowohl von Bodenstationen als auch aus der Luft an. Dabei hat man Gravitationsraketen und taktisch fliegende Flugstaffeln abzuschießen. Doch bei manchen gegnerischen Helikoptern ist es mit einer einzigen Rakete nicht getan, da sie über eine enorme Panzerung verfügen, so daß mehrere Raketen für die Vernichtung benötigt werden. Gelegentlich agiert der Feind ziemlich tückisch, denn innerhalb kürzester Zeit hat sich die Fliegerstaffel zu einem mächtigen Kampfhubschrauber zusammengesetzt. Am Ende jedes Levels tritt man dann schließlich dem Oberbösewicht in Form eines Generals, der über ein nahezu unbesiegbares Kampfobjekt verfügt, entgegen. Hier ist besonderer Kampfgeist gefragt, da das Feindesobjekt nicht nur mit ein paar Schüssen zu bezwingen ist.

Unsere Meinung

Bei Silkworm handelt es sich um ein spielerisch faszinierendes Ballerspiel, das besonders durch seine rasante Spielweise und grafische Darstellung überzeugt. Gerade durch den Zwei-Spieler-Modus gewinnt das Spiel an Klasse. Eine Continue-Funktion rundet das Gesamtbild ab, so daß auch weniger versierten Ballerspielern die Möglichkeit gegeben ist, sich bis zum letzten Level durchzukämpfen.

Einzig zu bemängeln ist der schlechte Sound, über den man jedoch hinwegsehen kann. Silkworm ist ein Ballerspiel, das sich eindeutig aus der Masse heraushebt und in keiner Spielesammlung fehlen sollte.

(Jürgen Seibel/ Robert Marz/br)

★



Legend ★ ★

Hersteller: CRL Group PLC
Testversion: Atari ST
System: Atari ST
Preis: 69,95 DM

Der Krieg der Brüder

Die Legende beginnt, als der erste Krieg sein zweites Jahrtausend erreichte. Es war ein Krieg zwischen Gut und Böse, wobei keine Seite den Sieg erringen konnte.

Dieser Krieg konnte glücklicherweise von einem einzigen Mann, der dank eines magischen Stabes Kontrolle über die Kämpfenden bekam, beendet werden.

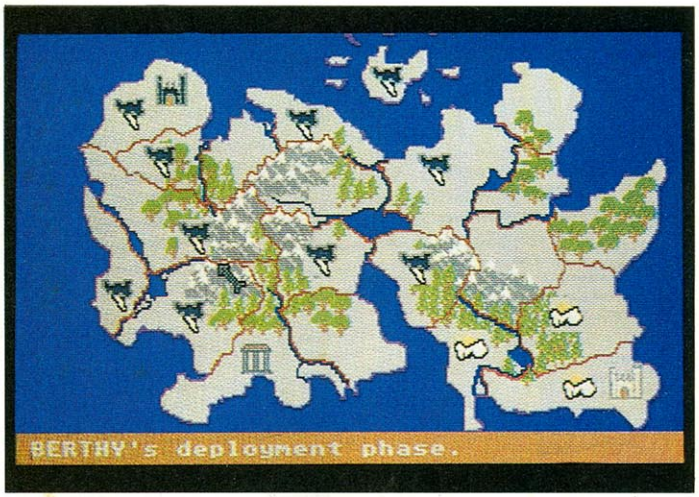
Jedem ist sein Ende beschert, so auch dem alten Mann, der kurz vor seinem Tode seiner Tochter den Auftrag gab, den Zauberstab wohl zu verwahren, damit weiterhin Friede auf der Welt herrsche. Diese Aufgabe beherrschte sie auch bis zu ihrem Tode. Sie besaß zwei Söhne: Der eine gut, der andere hatte jedoch einen bösen Charakter. Sie wußte, daß irgendwann Streit ausbrechen würde und somit wieder kriegerische Einsätze an der Tagesordnung wären. Also mußte sie den Stab vor ihrem Ableben zerstören. So geschah es dann auch, wobei der Zauberstab in zwei Teile zerbrach, wovon sich beide Söhne einen Teil nahmen. Somit kam es wieder zu einem nie enden wollenden Krieg.

Von Zauberern, Drachen und Dieben

Von nun an liegt es an Ihnen, über das weitere Schicksal dieser Welt zu entscheiden. Sie schlüpfen in die Rolle eines der beiden Brüder, um Ihrem Gegenspieler den Garaus zu machen. Hierbei können Sie anfangs entscheiden, ob Sie mit einem Freund gegeneinander oder allein gegen den Computer spielen wollen.

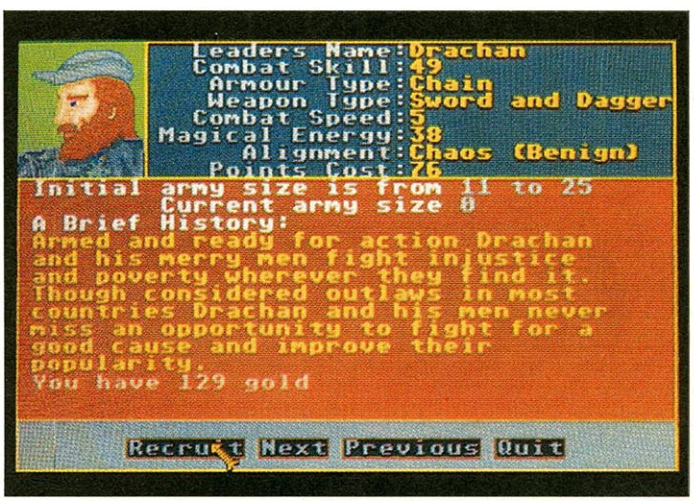
In schönster Strategiespielmanier gilt es zuerst, möglichst viele Länder an sich zu reißen, um durch die eingetriebenen Steuern Armeen und Ausrüstungsgegenstände aufzutreiben. Hat man genügend Geld zusammengebracht, kann man Generäle rekrutieren, Diebe, Drachen und Meuchelmörder engagieren, die dem Gegner hinterrücks schaden können oder aber auch nur weitere Länder erobern. Bei dem Einkauf von den Generälen steht dem Spieler eine Liste zur Verfügung, die die unterschiedliche Kampfkraft anzeigen, einige verfügen zudem über magische Fähigkeiten, die, bei den späteren Kämpfen eingesetzt, eine große Hilfe darstellen können. Sie bringen alle eine Grundanzahl von Kämpfern mit sich, die, je nach Eigenart des Generals, bewaffnet sind und somit auch unterschiedliche Kampfkraft aufweisen.

Eine weitere Möglichkeit, seiner Feinde Herr zu werden, sind Zaubersprüche. Mit diesen kann man, je nach Magiepunkten seiner Generäle, dem Feind zusetzen bzw. die eigenen Streitkräfte mobilisieren und tote Generäle wieder ins Leben rufen. Des weiteren kann man sich mit speziellen Kräften ausrüsten. Hier ist alles vertreten: von Dieben und Mördern über Katapulte und Überfallkommandos, bis hin zu Zauberern und feuerspeienden Drachen.



Bildschirmfoto: Atari ST

In einer Welt vor unserer Zeit und jenseits unserer Vorstellungskraft tobt ein Krieg zwischen Gut und Böse. Es liegt an Ihnen, ihn zu entscheiden



Bildschirmfoto: Atari ST

Um den Krieg für sich zu entscheiden, ist den beiden Gegnern jedes Mittel recht. Sogar vor Meuchelmorden schrecken sie nicht zurück

Unsere Meinung

Legend ist ein weiterer Vertreter des Strategiespielgenres, das per Maus (im Zwei-Spieler-Modus mit Maus und Joystick) gesteuert wird. Lediglich die Kampfszenen werden mit dem Joystick absolviert.

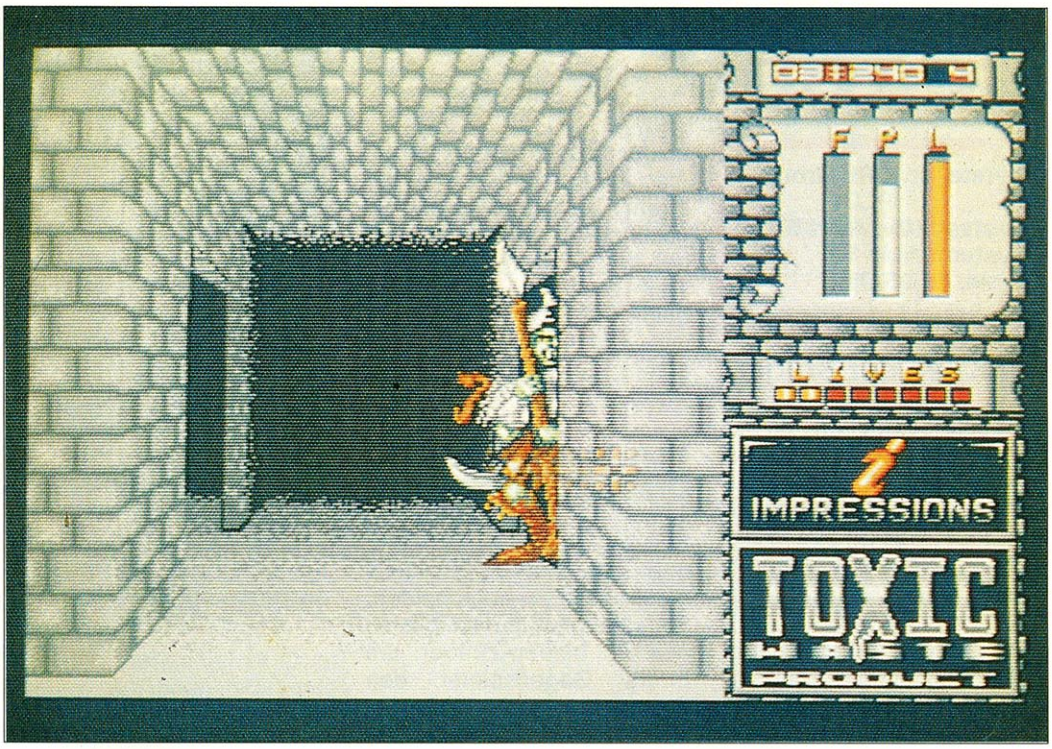
Ähnlich aufgebaut wie Defender of the Crown, bietet es doch eine ganze Menge neuer Features, was wohl der etwas ungewöhnliche Handlungsort mit sich bringt. Aber auch die vielen Extras, der Computergegner mit zwei Schwierigkeitsstufen und der Zweispielermodus können nicht über die Langeweile hinwegtäuschen, die sich nach einiger Spielzeit einstellt, da in diesem Spiel zu wenig Abwechslung herrscht. Hinzu kommt, daß sowohl Grafik als auch der Sound nicht zu Begeisterungsstürmen verleiten können, so daß Legend nur bedingt den absoluten Fans dieses Genres empfohlen werden kann.

(Robert Marz/
Jürgen Seibel/br)



Chariots of Wrath

Hersteller: Impressions
Testversion: Atari ST
System: Amiga, Atari ST
Preis: 84,95 DM



Bildschirmfoto: Atari ST

Wer das Programm nicht zu sehr hinterfragt, wird auf seine Kosten kommen

Ritter und Raumschiff

Prinz Agar aus dem vergessenen Königreich ist auf Geheiß des Herrschers in fernen Landen unterwegs, einen Feldzug durchzuführen. Da Gerüchte über furchterregende Grausamkeiten auf dem Schlachtfeld bis zum König vordringen, läßt dieser Agar wissen, er möge sich auf der heimischen Burg verschanzen, damit ihm kein Leid geschehe (er könnte sich verletzen gar!). So sitzt er auf der Burg und hört aus Langeweile den Gesängen eines fahrenden Bardens zu.

Dieser singt von Prinzessin Arthena, der zukünftigen Gemahlin Agars. Sie wurde vom bösartigen Baron entführt und sitzt nun Tränenflüsse ergießend weit ab der starken Arme des Verlobten und harrt der erwarteten Befreiung.

Agar entscheidet sich, die ihn behütende Burg zu verlassen. Er schickt sich an, den Weg zur Geliebten mittels Raumgefährts(!!) freizukämpfen, und ist dabei betrübt, daß bis auf die Standard-Lichtblitzkanone sein Waffenarsenal leer ist. Als Helfer in der Not zeigt sich der Barde, der dem edlen Recken mit Rat und Karte zur Seite steht.

Wirre Story

Zugegeben, was hier an Hintergrundgeschichte geboten wird, klingt, als habe man diese in Zeitnot zwischen Hauptspeise und Nachtisch zusammengekittet. Wir decken also den Mantel des Vergessens über die Story und konzentrieren uns auf das eigentliche Spiel.

Auf der Suche nach der geliebten Prinzessin sind verschiedene Orte aufzusuchen. Zwischen den einzelnen Besuchen wird eine Karte eingeblendet, die den momentanen Standort anzeigt. Auch sieht man hier den Schlupfwinkel des Barons und die stetig schrumpfende Entfernung zum alles entscheidenden Endkampf. So zieht man von Kampfesstätte zu Kampfesstätte und erfüllt die Aufgaben, die dort zu lösen sind.

Diese sind sehr unterschiedlich, da Chariots of Wrath verschiedene Spieltypen in einem Programm zusammenfügt. So hat der edle Ritter mit seinem Raumgefährt Steinmauern zu entfernen oder gegen Massen von feindlichen Ungetümen zu kämpfen.

Break-Out und Shoot'em Up

Ersteres findet im bekannten Break-Out-Rahmen statt, letzteres im klassischen Shoot'em-Up-Stil.

Die Break-Out-Sequenzen erinnern sehr an Spiele wie Arkanoid; sogar die durch herunterfallende Steine angebotenen Features (zeitweises Spiel mit mehreren Bällen etc.) finden sich hier wieder.

Die Shoot'em-Up-Phasen fallen auch nicht durch herausragende Neuheiten auf, sondern eher durch das Scrollen des Hintergrundes auf drei Ebenen. In diesen Teilen des Spieles bekommt das Programm durch den entstehenden 3D-Effekt einen besonderen Reiz.

Die unterschiedlichen Aufgabenstellungen sorgen dafür, daß dem Spieler neben einem gewissen Grad an Abwechslung auch Entspannungsphasen geboten werden. Wenn nach einer heißen Schlacht die Finger bei einer verhältnismäßig ruhigen Runde Break-Out die nötige Ruhe bekommen, die sie verdient haben, so ist das ein besonderer Service, den der Spieler geboten bekommt.

Die wirklich quälend gestrickte und dadurch einfallslose Hintergrundstory (wie oft müssen arme Prinzen denn noch von Bösen entführte Prinzessinnen befreien?) bringt weder Neues noch Spannendes zu Tage.

Joachim meint: wenig Neues in Story und Spiel

Das Spiel selbst ist auch aus altbekannten Ideen zusammengebacken, so daß der nach einer neuen Idee fahndende Spieler bei Chariots of Wrath leider nicht fündig wird.

Will man sich dagegen einfach ein paar Stunden amüsieren, so zeigt das Programm seine starke Seite. Chariots of Wrath wird sicherlich kein Kultprogramm, aber im Mittelmaß der Actionspiele wird es sich behaupten können.

(jf)



Hotshot

Hersteller: Addictive
Testversionen: MS-DOS, Amiga
System: Spectrum, CPC, C-64, Amiga, Atari ST, MS-DOS
Preis: ca. 10 DM

Futuristischer Zweikampf

Waren es einst die Gladiatoren, die sich mit Dreizacken, Schwertern und anderen Hieb- und Stichwaffen in die Knie zwangen, so scheint die Zukunft – wenn sie dann so ausschaut, wie im vorliegenden Computerspiel prophezeit – etwas technischer, aber gleichwohl brutal abzulaufen.

Im Hotshot-Zweikampf dreht sich alles um eine Gravitonkanone und einen tödlichen Plasmaball. Die Kanone ist in der Lage, den Ball anzuziehen und sogleich wieder abzufeuern. Trifft die Plasmakugel auf Gegenstände, so wird sie entweder in ihrer Bahn abgelenkt oder hinterläßt ein Loch, was immer auch vorher da gewesen sein mag. Die beiden Spieler, die sich in dieser gefährlichen Auseinandersetzung gegenüberstehen, haben die Kugel nun derart zu beeinflussen, daß sie entweder zu beseitigende Hindernisse oder den Gegner höchstpersönlich von der Bildschirmfläche beseitigen. Letzteres bedeutet in manchen Phasen den Verlust eines Lebens in anderen den Ballbesitz des Gegners.

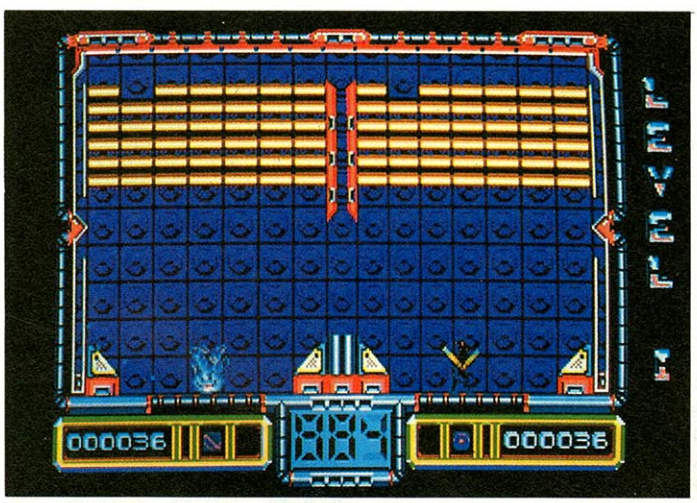
Mit welcher Spielfigur der Spieler seinen Kampf zu bestehen hat, wird vom Computer per Zufall ausgesucht. Es stehen dabei je nach Computergröße fünf bzw. sieben Wesen zur Auswahl, die über unterschiedliche Eigenschaften verfügen.

Hohe Qualifikationshürden

Hotshot wird in fünf verschiedenen Leveln gespielt. Jedes Level ist dabei quasi ein eigenes Spiel. Im ersten sind nach bekannter Break-Out-Masche Steine abzuräumen. Das zweite erinnert an das Prinzip eines Flippers, im dritten sind Stangen und Mauersteine zu treffen und so fort. In jedem Level ist eine bestimmte Mindestpunktezahl zu erspielen, um in eine Bonusrunde zu kommen. Hier können Extrapunkte erlangt werden, was wichtig für die endgültige Qualifikation zum nächsthöheren Level ist.

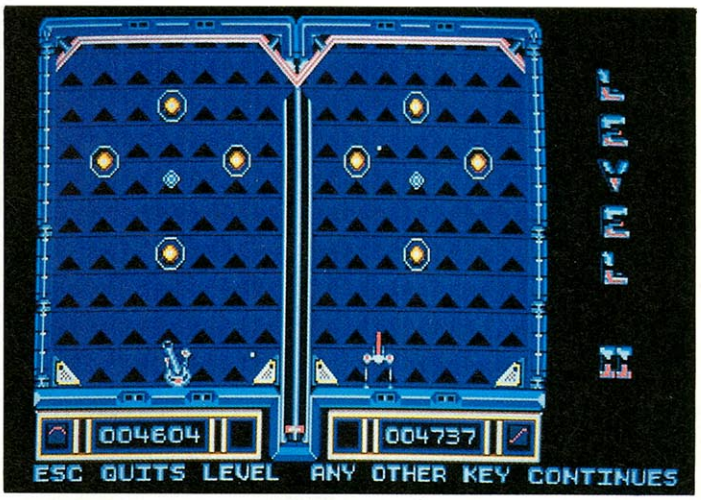
Die zu erreichenden Punktezahlen wachsen dabei ins Utopische. So müssen allein 100.000 Punkte erreicht werden, um ins letzte Level zu gelangen, in dem dann der Gegner endgültig durch ein schwarzes Loch ins Jenseits befördert werden muß.

Hotshot präsentiert sich in farbenfrohen Bildern. Die Sprites sind stellenweise recht amüsant animiert, allerdings läuft das Geschehen in einem zu hohen Tempo ab. So wird Hotshot in einigen Phasen mehr zum Glücks- als zum Geschicklichkeitsspiel.



Bildschirmfoto: Amiga

Pixelgenaue Steuerung macht Hotshot bei diesem Tempo oft zum Glücksspiel



Bildschirmfoto: MS-DOS

Die zweite Ebene erinnert an einen sehr einfachen Flipper

Fünfmal Déjà vu

Die Spielprinzipien der einzelnen Level sind zwar voneinander verschieden, aber im Ablauf miteinander verwandt. Daß hier pro Level der Gott der Ideengabe seine Füllhörner über den Programmierern entleert hat, kann nicht guten Gewissens behauptet werden. Eigenartige Déjà-vu-Erlebnisse bekommt der Spieler beim Betrachten der Level. Eine nähere Analyse zeigt dann auch, daß hier dem Spiel kein neues Prinzip, sondern eher ein Mischmasch altbekannter Ideen zugrunde liegt: Break-Out, Flipper, Hyperball.

Die Amiga-Version ist mit einer hektischen Musik unterlegt, die zum Ende eines zeitabhängigen Levels schneller und damit nervenaufreibend wird. In punkto Sound sind dann auch die einzigen Unterschiede zur ebenfalls getesteten MS-DOS-Version zu finden.

Joachim meint: lieber frisch als aufgewärmt

Vom Optischen her wirkt Hotshot solide, ohne dabei irgendwelche Glanzpunkte zu setzen. Der nur wenige Pixel große Spielball macht das Programm oft zur Millimeterarbeit.

Der Rest ist zu sehr aus dieser und jener Schublade zusammengesucht. Was fehlt, sind die zündenden neuen Ideen; etwas Frisches ist immer bekömmlicher als Aufgewärmtes.

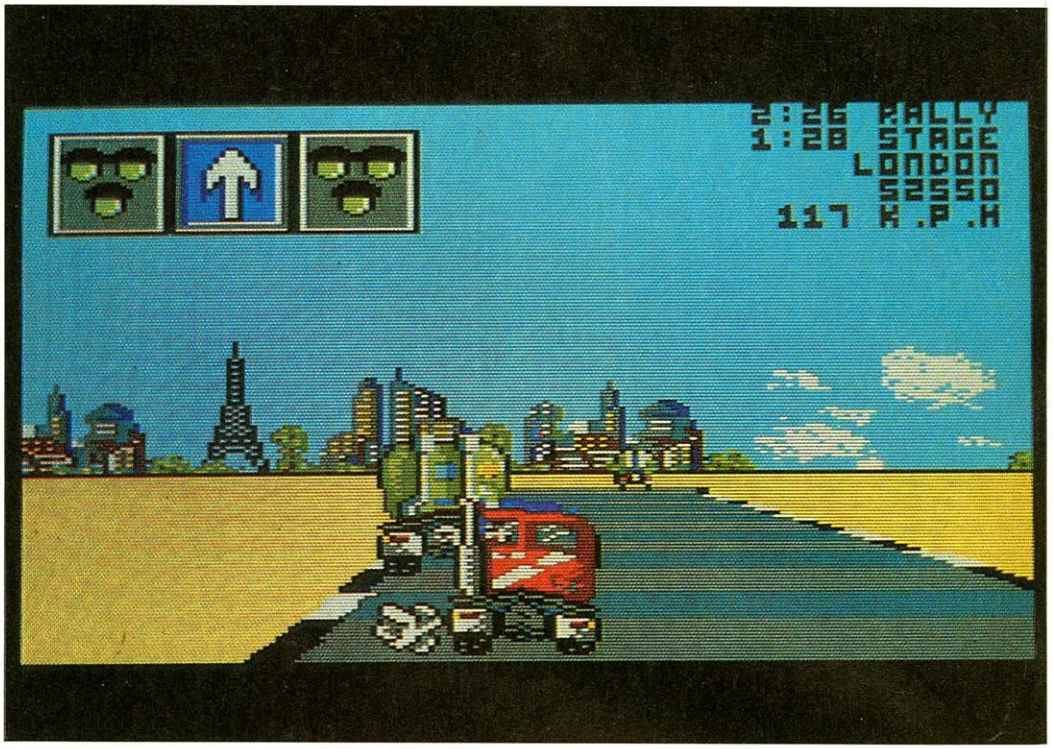
Alles in allem ist Hotshot ein eher mäßiges Spiel; den Preis für besondere Originalität verdient es auf keinen Fall.

(jf)



Super Trux

Hersteller: Elite
Testversion: Schneider CPC
System: CPC, Spectrum, C-64
Preis: zwischen 35 DM und 50 DM



Bildschirmfoto: CPC

Keine Zeit für einen Besuch im Moulin Rouge: Bei Super Trux geht's eilig zu

Tour de Europe

Die Supertrux-Trophäe gilt als der begehrteste Preis, den Brummi-Fahrer bei Rennen mit ihren 30-Tonnern ergattern können. Neun europäische Städte, darunter so klangvolle Namen wie London, Paris, Rom und Athen, haben sich zusammengetan, um diesen Preis zu verleihen.

So steigen Sie also in Ihren LKW und beginnen die Jagd um Sekunden in London. Danach geht es durch die Metropolen Europas. Diese werden Sie auf Ihrer hastigen Reise allerdings nur wenig genießen können, da Sie sich auf Ihr Fahrzeug zu konzentrieren haben und die Landschaft links und rechts liegenlassen müssen.

Super Trux bietet die klassische Aufmachung eines Rennspiels: Sie betrachten das Szenario wie aus der Windschutzscheibe eines Fahrzeuges, das Ihrem Lkw folgt. Die Straße windet sich Ihnen entgegen. Hindernisse (vereiste Pfützen, Engpässe, Baustellenmarkierungen) und andere Rennteilnehmer müssen beachtet werden. Der Hintergrund scrollt mal nach links, mal nach rechs; ganz in Abhängigkeit der Kurve, die Sie gerade durchfahren.

Immer wieder: auf und nieder

Was Super Trux im Vergleich zu anderen Rennspielen spannender macht, ist die Berücksichtigung von Berg- und Talstrecken: Befinden Sie sich gerade an einer Steigung, so bleibt Ihnen der Blick auf das Geschehen hinter dem Berg verwehrt. Das führt oft zu üblen Konsequenzen, denn Raser hinter der Steigung werden so häufig zu spät entdeckt, was Kollisionen zur Folge hat.

Ein solcher Zusammenstoß, sei es mit einem LKW oder mit Hindernissen an Baustellen, führt nicht unweigerlich zum Stillstand (auf spektakuläre Unfälle wurde in diesem Programm glücklicherweise verzichtet), sondern dazu, daß Ihr Gefährt ins Schleudern gerät. Mit etwas Glück kann man es wieder in die Gewalt bekommen.

Brummi ohne Zwischengas

Das erspart dann die kurze Pflichterholungspause (sie dient wahrscheinlich zur Kreislaufstabilisierung des Fahrers) und den zeitraubenden Beschleunigungsvorgang. Dieser wurde sehr vereinfacht, da die Programmierer dem Brummi ein Automatikgetriebe einbauten.

Kupplung, Zwischengas und Schaltung braucht der Spieler nicht zu beachten.

Die Zeit steht bei Super Trux im Mittelpunkt. Für jede Teilstrecke steht dem Spieler eine bestimmt Anzahl von Minuten zur Verfügung.

Rennen gegen die Uhr

Schafft er es, innerhalb dieser Zeit die Abzweigung zur nächsten Stadt zu erreichen, so kann er sich weitere Hoffnung auf ein gesundes Ankommen und eine nette Siegestrophäe machen. Kommt er zu spät an, dann ist für ihn das Rennen beendet.

Als Hilfsmittel für den Spieler ist eine Anzeige gedacht, die über die Richtung der nächsten Kurve oder diverse Hindernisse aufklärt. Des weiteren findet man in der Ecke des Screens Angaben über Gesamtzeit, Geschwindigkeit, Punktezahl, etc.

Die Hintergründe, die Super Trux durch die Bildschirme scrollen läßt, zeigen die jeweiligen Wahrzeichen und charakteristischen Bauwerke der Stadt, durch die man eben seinen 30-Tonner jagt.

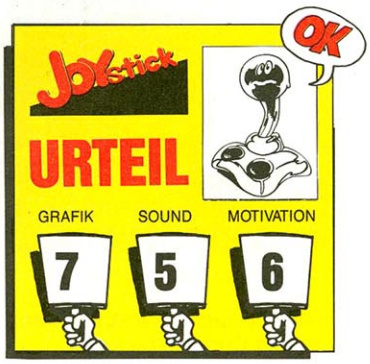
Diese sind, wie der Rest der grafischen Gestaltung, detailliert gezeichnet.

Fehlende Geschwindigkeit kann man dem Programm sicher nicht vorwerfen. Die Steuerung wurde allerdings meiner Meinung nach ein wenig zu sehr an die Behäbigkeit eines LKWs angepaßt. Man sollte bei diesem Spiel schon etwas im voraus denken (und lenken).

Joachim meint: Es fehlt die Servo-Steuerung

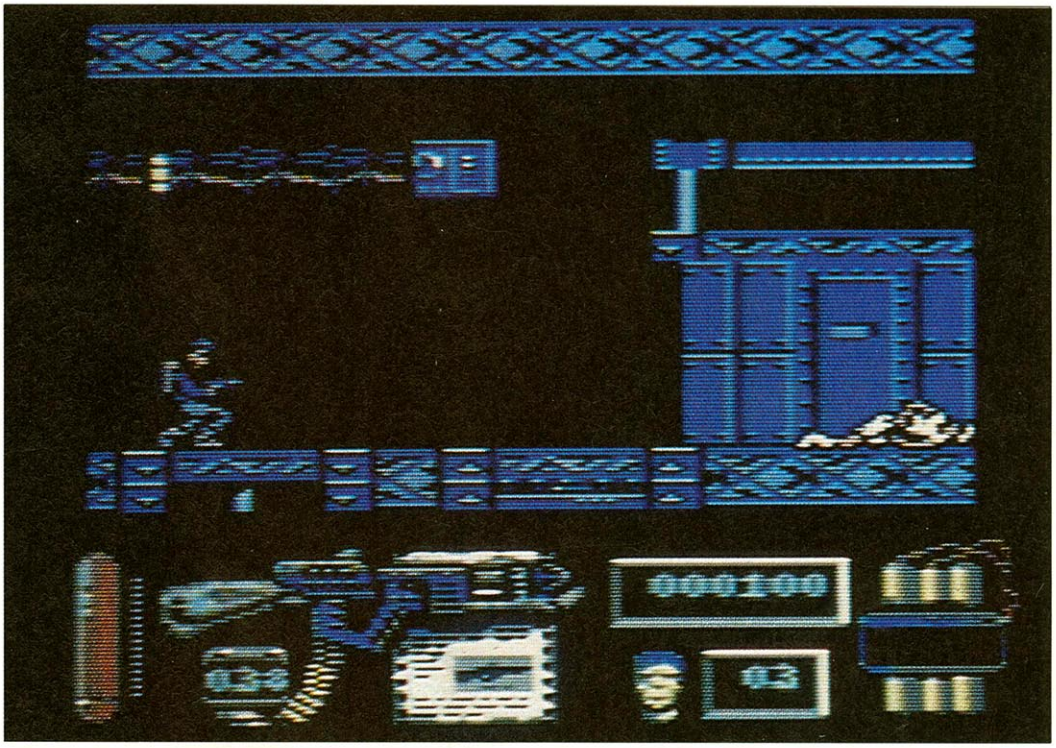
Wer Spaß daran hat, sich immer wieder vom ersten Level in die Tiefen eines Spiels vorzuarbeiten, um irgendwann das Ende mitzubekommen, der sollte an diesem Programm nicht vorbeischauen.

(jf)



Navy Moves

Hersteller: Dinamic
Testversion: C-64
System: Spectrum, C-64, MSX, CPC, MS-DOS, Amiga, Atari ST
Preis: zwischen 35 und 90 DM



Bildschirmfoto: C-64

Rasant, aber schwer zu spielen. So präsentiert sich Navy Moves

Der drohende Atomkrieg

Das Verhindern des alles vernichtenden Atomkrieges ist die Aufgabe, die Sie als Superagent der NAVY übernehmen sollen. Der Herd des Übels liegt in Form des atomgetriebenen U-Bootes U-5544 irgendwo in den Tiefen des Meeres versteckt. Ihre Aufgabe ist es, das Boot zu lokalisieren, es zu vernichten und dabei mit dem Leben davonzukommen.

Zuerst gilt es, das U-Boot zu erreichen und hineinzukommen. Dazu sind drei verschiedene Zonen zu überwinden. In Zone 1 müssen Sie an der Meeresoberfläche nach einer geeigneten Stelle suchen, um in die Tiefen der Fluten abzutauchen. Sie werden dabei von Minenfeldern und gegnerischen Wassermotorrädern gestört. Diese schießen nicht nur, sondern versuchen, Sie im Stil von Kamikazejägern zu vernichten. In der zweiten Zone versuchen Tigerhaie, Ihnen den Weg zum Eingang des U-Bootes zu versperren. Jeglicher Kontakt mit den hungrigen Fischen sollte hier tunlichst vermieden werden. Schließlich muß man ins Boot eindringen, was natürlich auch von vielen unfreundlichen Wesen verhindert werden soll.

Im Inneren des U-Bootes

Einmal im U-Boot angekommen, heißt es, den Reaktor zu finden und eine Bombe dort anzubringen. Bevor diese das Unterwasserfahrzeug in die Luft sprengt, sollte man sich bis zum Ausgang vorkämpfen und dort mittels Funk übertragenem Codewort die eigene Rettung in Gang setzen.
Das Überleben innerhalb des U-Bootes erleichtern ein Mehrladegewehr und ein Flammenwerfer, die wahlweise benutzt werden können. Doch reicht Schießen allein nicht aus, um die Mission zu erfüllen: Mehrere Codewörter werden benötigt, um beispielsweise die Tür zum Hauptreaktor des U-Bootes zu öffnen oder die Motoren zu stoppen.

Große Sprünge mit dem Schlauchboot

Die sechs Leben, die Sie zu Beginn des Spieles haben, sind sehr knapp bemessen. Schon im ersten Level benötigt man einige Zeit, bevor man sich an die Steuerung des Schlauchbootes, mit dem man auf der Suche nach einer geeigneten Tauchstelle ist, gewöhnt hat. Das Boot ist in der Lage, Sprünge zu vollziehen, die während der Flugphase noch beeinflußt werden können. Die ersten Anzeichen auf feindliche Aktivitäten zeigen sich in ausgedehnten Minenfeldern. Pixelgenaue Steuerung ist erforderlich, um hier nicht gleich in die Luft zu gehen.

Die folgenden Teile sind ebenso schwierig zu bestehen, so daß es ein guter Einfall der Programmierer war, nach erfolgreich beendeten Teilen einer Zone bei Verlust eines Lebens nicht wieder ganz von vorn zu beginnen. Es braucht dennoch einige Zeit, bevor man etwas mehr als in unruhige See postierte Minenfelder zu Gesicht bekommt.

Joachim meint: Mit Baldrian gegen den Atomkrieg

Was man allerdings bei Navy Moves grafisch geboten bekommt, kann sich durchaus sehen lassen. Die Animationen und der Background sind farbenfroh gezeichnet. Da stimmt alles bis ins Detail. Allein die Wellenbewegung ist sehenswert. Das Spielgeschehen ist mit gelungenen Geräuschen unterlegt, die aufgrund ihrer Unaufdringlichkeit die Stimmung unterstützen und dem Spieler nicht nach einigen Minuten seines Nervenkostüms berauben.
Spieler, denen die nötige Geduld fehlt, sollten Navy Moves nicht beginnen, ohne ein Fläschen Baldrian in Reichweite zu haben. Bereits die ersten Hindernisse fordern den Spieler reichlich. Bis das erste Minenfeld gemeistert ist, werden einige Neustarts nötig sein, was allerdings vielen einen kräftigen Motivationsschub geben wird; denn wer will sich schon nach wenigen Anläufen geschlagen geben.

(jf)



Shoot'em-Up Construction Kit

★

Hersteller: Palace
Testversion: Amiga
System: Amiga, C-64, (Atari ST-Version ist in Arbeit)
Preis: stand bei Redaktionsschluß noch nicht fest

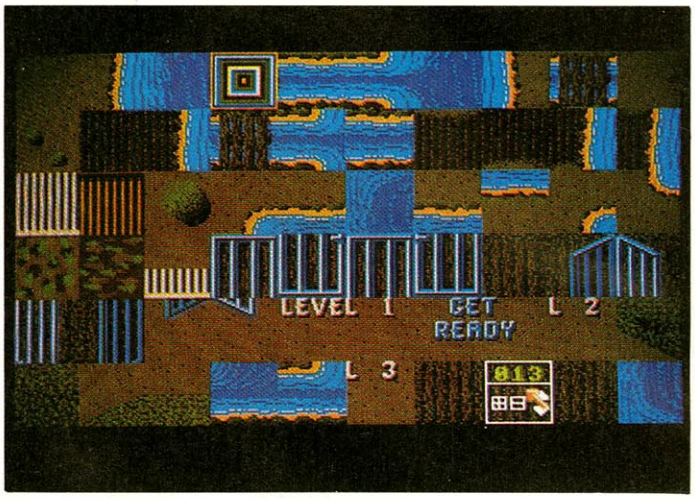
Der Weg zum eigenen Actionspiel

Viele werden nicht selten bei gut gelungenen Shoot'em-Up-Spielen in Ehrfurcht vor dem Programmierer erstarren.
Rasende Geschwindigkeit, toll animierte Sprites und eine Hintergrundgrafik, die Erstaunen hervorruft, lassen den Spieler ins Grübeln kommen.
Daß das Kreieren von Spielen keine Hexerei ist, sondern von jeder Person auch ohne Programmierkenntnisse durchgeführt werden kann, zeigt ein erstaunliches Programm namens Shoot'em-Up Construction Kit.
Der Benutzer dieser Anwendung ist in der Lage, seine eigenen "Baller"-Spiele herzustellen; und das in einer famosen Qualität.

Zuerst werden auf einem 24x24-Raster die Sprites erstellt. Eine Palette aus acht Farben, die natürlich nach eigenen Vorstellungen zusammengestellt werden kann, steht zur farblichen Gestaltung zur Verfügung.

Vom Sprite zum Objekt

Um die Sprites in einen bewegten Zustand zu versetzen, wird auf die altbekannte Trickfilmtechnik zurückgegriffen. Einzelbilder der Sprites werden kreiert und in einem sogenannten Objekt abgelegt. Es werden nun Objekte von Gegnern und Spielerfiguren erstellt. All diesen Objekten können nun die verschiedensten Eigenschaften gegeben werden. Wie schnell sich ein Objekt während des Spieles bewegt, muß ebenso in Betracht gezogen werden wie die Richtungen, in die es laufen soll. Schießt es oder nicht? Haben Kollisionen Auswirkungen auf gegnerische oder freundlich gestimmte Objekte?
Der Fragenkatalog könnte weitergeführt werden; denn es gibt fast nichts, was nicht beeinflußt werden kann. Der Hintergrund wird wie die Erstellung der Sprites in einem Extramenü kreiert. Das Raster, auf dem die einzelnen Blöcke gemalt werden, ist mit 32x32 etwas größer als das der Sprites. Es stehen auch hier acht verschiedene Farben zur Verfügung, die nicht aus der Spritepalette stammen müssen. Die einzelnen Blöcke können dann zu einem Gesamthintergrund zusammengesetzt werden.



Bildschirmfoto: Amiga
Aus verschiedenen Blöcken wird der Hintergrund zusammengesetzt

Die Wahl der Geräusche

Weiter kann der Benutzer Soundeffekte in das Spiel einbauen. Eine Reihe vorgefertigter Geräusche kann zu diesem Zweck zu Hilfe genommen werden. Sie können in bestimmten Bereichen verändert werden. Wem das nicht reicht, der ist zusätzlich in der Lage, Fremdgeräusche in das Spiel zu integrieren.
Sind Hintergründe, Objekte, deren Eigenschaften und Soundeffekte bestimmt worden, werden schließlich die Level zusammengestellt. Das fertige Spiel wird auf einer Game-Diskette gesichert und schon kann die Schießerei beginnen.
Das Programm läuft selbständig und benötigt das Construction Kit nicht. Wer das Kit allerdings besitzt, kann jederzeit Programme, die damit erstellt wurden, nach seinen eigenen Vorstellungen modifizieren.

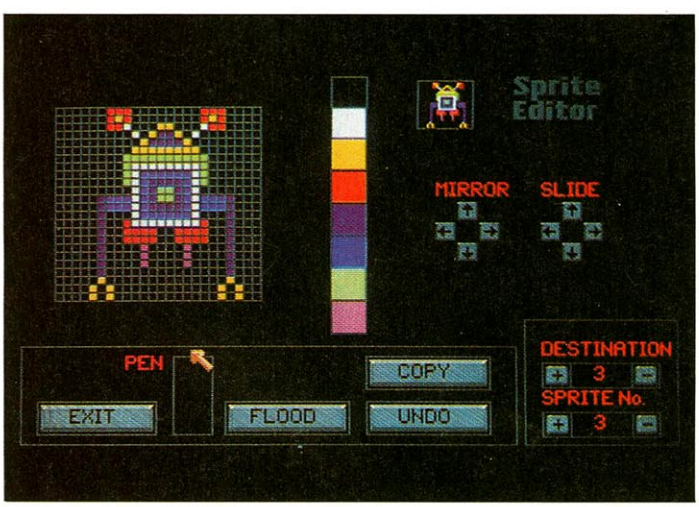
Joachim meint: beeindruckende Vielfalt

Mit dem Shoot'em-Up Construction Kit ist man natürlich nicht in der Lage, zwischen zwölf und Mittag den Riesenhit zu produzieren. Wer sich aber Zeit nimmt, der wird am Ende ein Actionspiel kreiert haben, das es in sich hat. Durch die beeindruckende Vielfalt in der Gestaltungsmöglichkeit wird das Construction Kit zu einem anwenderfreundlichen Handwerkzeug für alle die, die ihre eigenen Shoot'em-Up-Spiele entwickeln wollen.

Die Bewertung wurde bei diesem Programm auf seine zur Verfügung gestellten Möglichkeiten bezogen. Wie die Endprodukte aussehen, das liegt an Ihnen.

(jf)





Bildschirmfoto: Amiga
Einfach Bedienung ist Trumpf: auch bei der Spriteerstellung

Der SHOOT'EM-UP CONSTRUCTION KIT WETTBEWERB

Einsendeschluß ist der 09.09.1989
(Datum des Poststempels)

Wie immer gilt natürlich auch das folgende:

- Rechtsweg ausgeschlossen
- Mitarbeiter des DMV-Verlages, der Softwarefirma Pallace sowie die Angehörigen machen nicht mit.

Alles klar? Dann schreiben Sie die Antwort auf eine Postkarte und nichts wie ab damit zum Briefkasten (Porto nicht vergessen).

Wieder einmal steht ein Wettbewerb ins Haus. Diesmal dreht sich alles um die englische Firma Pallace.
Zu gewinnen gibt es natürlich auch etwas, nämlich zehn mal das Shoot'em-Up Construction Kit für den Amiga, mit dem es ein leichtes ist, eigene Ballerspiele zu kreieren.

Doch nun zu Ihrer Aufgabe, denn ganz so einfach wie bei dem Warp-Wettbewerb in Ausgabe 6/89 wollen wir es diesmal nicht machen.

Die Aufgabe

Nennen Sie uns drei Softwareprodukte aus dem Hause Pallace.

Die Postkarte adressieren Sie dann wie immer an

DMV-Verlag
Redaktion JOYSTICK
Postfach 250
D-3440 Eschwege

Das Stichwort lautet diesmal Pallace.

Durch Eigenimport viele Artikel ab Lager lieferbar !

PC Engine

P.C. Engine PAL + 1 Spiel 489,-
P.C. Engine RGB + 1 Spiel 489,-
NEU NEU NEU NEU
P.C. Engine PAL / RGB-Combi + 1 Spiel 539,-

SEGA®
16-Bit-Megadrive
Grundgerät + 1 Spiel 539,-
NEU:
Tetris 129,-
Thunder Wars II 129,-

alle bisher erschienenen Spiele ab Lager oder kurzfristig lieferbar !

Ihr Videospiel - Spezialversand :
CWM - COMPUTERVERSAND THOMAS MUST
Postfach 12 12 · 3387 Vienenburg 1 · Telefon (0 53 24) 42 04
Änderungen und Irrtümer vorbehalten !

ARBIROSOFT
COMPUTER SOFT- UND HARDWAREVERTRIEB

JETZT! Amiga und IBM-Software so PREISWERT wie noch nie, vergleichen Sie doch einmal unsere Preise

TITEL	AMIGA	TITEL	AMIGA	Titel	AMIGA	Titel	IBM
Afterburner dt.	49,90	F.O.F.T. dt.	69,90	Oil Imperium dt.	54,90	Bard's Tale 2 dt.	64,90
Archipelagos dt.	59,90	Forgotten Worlds	54,90	Person. Nightmare	69,90	Battle Hawks 1942	54,90
Bal. of Power 1990	59,90	Fugger dt.	49,90	Phantasie 3 dt.	49,90	Bozuma dt.	54,90
Ballistix	49,90	Goldrush	59,90	Pof Radience *	64,90	F-19 Stealth Fig.	89,90
Bard's Tale 2 dt.	59,90	Gunship dt.	66,90	Poulous dt.	59,90	Goldrush	74,90
Battle Hawks 1942	54,90	Hawkeye dt.	54,90	Purple Saturn dt.	59,90	Hillsvar	69,90
Battletech	59,90	Holiday Maker dt.	59,90	R-Type	59,90	Kings of Beach	66,90
Bio Challenge dt.	59,90	Hostages dt.	57,90	Rampage	59,90	Kings Quest IV	89,90
Bismark	59,90	Jeanne d' Arc dt.	49,90	Running Man dt.	59,90	Leisure Larry II	64,90
Bloodwych *	59,90	Journey	69,90	Shogun	69,90	Manhunter	69,90
Bozuma dt.	54,90	Kick Off dt.	44,90	Silkworm dt.	54,90	Modem Wars	64,90
Breech dt.	54,90	Kult dt.	64,90	Space Quest II	59,90	Pirates	64,90
BL-Manager dt.	54,90	Legend of Djel *	49,90	Spherical dt.	54,90	Police Quest II	64,90
Chrono Quest dt.	66,90	Leisure Larry 2 *	69,90	Test Drive II dt.	64,90	Pool of Radience	64,90
Cracy Cars II	59,90	Leonardo dt.	49,90	Times of Lore *	64,90	Sentinel Worlds	64,90
Deja Vu II	59,90	Lizenz z. Töten	49,90	Tintin a. d. Mond *	54,90	Serve and Volley	64,90
Demons Winter	59,90	Lords Ri. Sun dt.	74,90	TV Sports Fo. dt.	69,90	Silpheed	74,90
Dragon Ninja dt.	59,90	Manhunter	69,90	Ultima IV	59,90	Space Quest III	77,90
Dung. Master dt.	69,90	Micropr. Soccer	59,90	UMS dt.	59,90	Test Drive II	69,90
Empire	59,90	Millennium 2.2	59,90	Wayne Gretzky	64,90	Times of Lore	69,90
F-16 Combat dt. *	59,90	Minigolf Plus dt.	49,90	X-Copy II 2.0 dt.	39,90	Ultima V	69,90
F-16 Falcon dt.	69,90	Murder Venice *	64,90	Xybots dt.	54,90	Zak McKracken dt.	64,90

Versand per Nachnahme + 6,50 DM, Vorkasse + 4,50 DM, Gesamtliste gegen 1,60 DM in Briefmarken!
24 Std. Bestellannahme, Vorbestellservice, HOTLINE täglich von 17.00 Uhr bis 20.00 Uhr.
ARBIROSOFT A. Hübecker, Kleine Frehn 20, 4156 Willich 3, **TELEFON 0 21 54 - 61 59** (kein Ladenverkauf!)

SOFORT-BESTELLUNG PER TELEFON: 09 11/28 82 86

Die Cassetten-Hits für C-64
Wir haben Programme zu Preisen, bei denen Ihnen ganz schön heiß wird:

19 Boot Camp	C 19,90
Dark Castle	C 9,90
Defender of the Crown	C 14,90
I Alien	C 9,90
Incr.Shrink.Sphere	C 14,90
Lifeforce	C 9,90
Rygar	C 9,90
Sixpack Vol. 2	C 19,90
Starglider	C 19,90
Tetris	C 9,90
Thundercats	C 9,90
Traxxon	C 9,90

Da wird Ihr Floppy-Drive aber Augen machen:
C-64 Disks

Alien Syndrome	D 14,95	Plasmatron	D 14,95
Adv. Tact. Fighter	D 14,95	Roger Rabbit	D 19,90
Big 4 Volume 2	D 19,90	Silverdisk	D 19,90
Discovery	D 14,95	Sokoban	D 14,95
Garfield	D 14,95	Trio-Hit-Pack	D 15,90

Warum sollten Sie für diese AMIGA-Titel mehr als 29,90 ausgeben?

AMIGA	
Armaggedon Man	29,90
Black Jack Academy	29,90
Black Shadow	29,90
Bombuzal	29,90
Craps Academy	29,90
Dark Castle	29,90
Goldrunner	29,90
Incr.Shr.Sphere	29,90
Nigel Mansell's Gr.Prix	29,90
Quantox	29,90
Strike Force Harrier	29,90
Tetra Quest	29,90

Bei uns zahlen Sie für diese ATARI ST Programme nur 29,90!

ATARI			
Bermuda Project	29,90	Nigel Mansell's Gr.Prix	29,90
Bombuzal	29,90	Shadowgate	29,90
Catch 23	29,90	Spitfire 40	29,90
Dark Castle	29,90	Strike Force Harrier	29,90
Déja Vu	29,90	ST Wars	29,90
Hacker 2	29,90	Sundog	29,90
Incr. Shr. Sphere	29,90	Mindshadow	29,90
Mind Shadow	29,90		

Alle Preise sind unsere Ladenpreise. Bei Versand berechnen wir anteilige Selbstkosten: bei Vorkasse mit Scheck: DM 2,50, bei Versand per Nachnahme DM 5,90 je Sendung.

T.S. Datensysteme
DENISSTRASSE 45 · 8500 NÜRNBERG 80 · TELEFON 09 11/28 82 86

BESTELLUNG + INFO ANFORDERUNG
☐ Hiermit bestelle ich für den Computer _____
nachstehende Programme per ☐ Nachnahme (+ Kosten 5,90) ☐ Vorkasse und Scheck (+ Kosten 2,50)
☐ Ich möchte ein kostenloses Gesamtinfo über Software für meinen Computer.
Bitte Anschrift nicht vergessen _____ Unterschrift
JOY 9/89
T.S. Datensysteme · Denisstraße 45 · 8500 Nürnberg 80

Red Heat ★

Hersteller: Ocean
Testversion: C-64
System: C-64
Preis: stand bei Redaktionsschluß noch nicht fest

Eine Sauna im russischen Winter

Arnold ist wieder unterwegs. Diesmal ist er in die Rolle eines russischen Polizisten geschlüpft. Die Rede ist von Red Heat, dem Computerspiel nach dem Film. Die Hintergrundstory dreht sich um einen Moskauer Polizisten, der einen Ring von Drogenschmugglern zerschlagen soll. Jedoch reichen die Verbindungen der zwielichten Gestalten bis nach Amerika, so daß unser Polizist im Laufe des Spieles (und auch des Filmes) seine Ermittlungen in Chicago fortsetzen muß. Wie im Film, so beginnt auch das Spiel in einem Moskauer Dampfbad. Dort betreibt die russische Unterweltelite Körperpflege. Arnold muß hier einen Informanten finden, der Hinweise über die Hintermänner des Drogenringes hat. Dabei wird er entlarvt und muß die halbe Besatzung der Sauna nach Strich und Faden verprügeln. Auf dem Monitor ist Arnolds nackter Oberkörper zu sehen. Diesen bewegt der Spieler durch das langsam scrollende Sauna-Szenario. Sein Voranschreiten wird durch andere muskelbepackte Nackte, von denen man ebenfalls nur den Oberkörper sieht, behindert. Arnold muß nun mittels Kopfstößen und Fausthieben den Weg freikämpfen. Jeder Treffer, den ein Gegner landet, kostet unseren Helden Energie, und wenn die zu Ende ist, folgt, man glaubt es kaum, der Exitus.

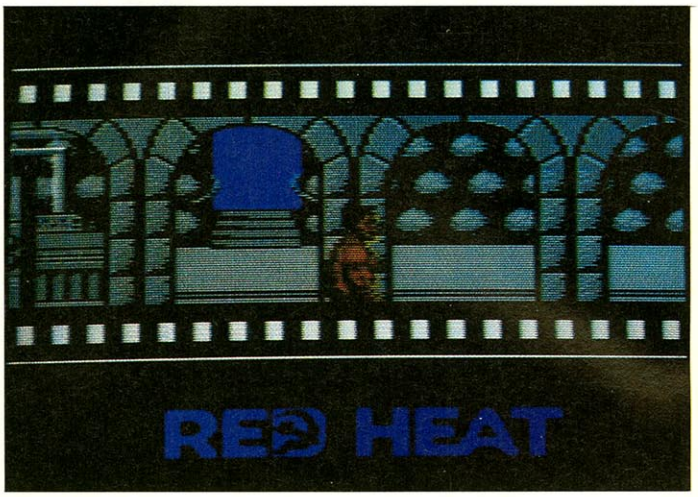
Scrollpartie mit nacktem Oberkörper

Das Szenario scrollt automatisch und wird nur durch das Auftauchen von Widersachern verlangsamt bzw. gestoppt. Sind die Bösen, die ein weiteres Vorankommen behinderten, k.o., scrollt das Spielfeld weiter. Ab und an muß Pixelarnold seine Energie durch herumliegende Energiecontainer ergänzen. Hat sich Arnold dann durch den russischen Winter gekämpft, folgt das zweite Level, das in einem Chicagoer Hospital spielt. Hier muß unser Pixelheld, der nach wie vor als ein nackter Oberkörper dargestellt wird, in der schon aus dem ersten Level bekannten Art und Weise Bösewichter verprügeln. Hier sind dies glatzköpfige T-Shirtträger und als Krankenschwestern verkleidetete Killer. Das eigentliche Krankenhauspersonal wird kurzerhand mitverprügelt.
Damit sich dieses Level, von der Hintergrundgrafik einmal abgesehen, auch ein wenig von dem vorhergehenden unterscheidet, sind die Widersacher diesmal mit Pistolen bewaffnet, die natürlich auch benutzt werden. Neben den Energiecontainern kann Big Arnold hier auch eine Pistole finden. Da diese aber nur einen beschränkten Munitionsvorrat aufweist, ist sie natürlich nur von beschränktem Nutzen.

Heinrich meint: nix los in Moskau

Red Heat, der Film, hat mir gut gefallen, das Spiel hingegen ist mal wieder eine Adaption im klassischen Sinne. Das Spielgeschehen ist fade und auf die Dauer recht stereotyp. Die Aktionen in den ersten beiden Levels beschränken sich auf Fausthiebe und Kopfstöße, die genau getimet werden müssen. Im Hospital sind die Bösen auch noch mit Waffen ausgerüstet und ballern auf Arnold; es kommt also noch Ducken zu den Aktionen, da man nur so den Schüssen ausweichen kann. Im Hospital kann Arnold zwar auch Waffen finden, die aber wieder nutzlos werden, sobald sie leergeschossen wurden. Im späteren Verlauf des Spieles folgt zwar noch eine Zwischenepisode, in der Arnold drei Türen im Auge behalten und eventuell durch die Türen stürzende Finsterlinge erschießen und Unschuldige verschonen muß, doch auch das bringt nur wenig Abwechslung in das Spiel. Die Macher haben scheinbar versucht, dem Filmoriginal so nahe wie möglich zu kommen. Grafisch hat das auch recht gut geklappt (das Arnold-Schwarzenegger-Sprite sieht tatsächlich wie Arnold aus), im Spielkonzept leider nicht. Da hat sich dann sogar eine Sequenz eingeschlichen, die im Film nur wenige Sekunden dauert, und von der niemand (auch die Bedienungsanleitung nicht) weiß, was sie soll. Im Film bekommt Arnold einen heißen Stein in die Hand gelegt. Im Spiel taucht dann die Hand mit dem heißen Stein auf, es zischt ein wenig und ein Zähler läuft rückwärts bis null. Auswirkungen auf das weitere Spiel konnten nicht festgestellt werden. Grafisch gut gemacht und auch sauber programmiert, vermisse ich hier mal wieder den Funken an Spielbarkeit, der dieses Programm über den Durchschnitt heben würde, der bei der Erstellung des Spieles aber leider unter die Räder geraten ist.

(hs)



Bildschirmfoto: C-64

Arnold im Pixelland. Verprügeln Sie die Bösewichter in der Sauna!



Typhoon Thompson

Hersteller: Broderbund
Testversion: Atari ST
System: Atari ST
Preis: 74,95 DM



Bildschirmfoto: Atari ST

Kleine Sprites, aber blendende Animationen

Der verschollene Raumkreuzer

An einem Sommertag im Jahre 2124 verschwand ein intergalaktischer Passagierraumkreuzer. Die letzte Position, an der Flug 396 geortet wurde, war ein Meeresplanet im Omega-Sektor namens Aguar. Die Wahrscheinlichkeit, daß er den Fluten zum Opfer gefallen war, schien groß zu sein. Hoffnung auf Überlebende gab es nur noch vereinzelt, bis vor etwa zwei Monaten ein Signal empfangen wurde. Drei Rettungsmannschaften machten sich seitdem auf, die Überlebenden zu bergen, aber das Schicksal ließ alle in die Hände der Sprites fallen, einer Gruppe von Lebewesen, die auf den Inselgruppen von Aguar hausen.

In dieser Situation werden Sie quasi als viertes Rettungsteam auf die Oberfläche des Planeten gebracht. Das dortige Begrüßungsteam besteht aus zwei Wächtern, von denen Sie Instruktionen für den weiteren Ablauf der Aktion erhalten. So besteht die erste Aufgabe darin, vier magische Artefakte wiederzubeschaffen. Diese sind in weißen Gewölben versteckt, die ihrerseits im Zentrum von kleineren Inselgruppen liegen.

Lästige Inselbewohner

Die Inseln sind von den ungeselligen Sprites bewohnt, die ihre Mission mit Hilfe von bojenartigen Fluggeräten zu stören versuchen. Wenn diese Geräte abgeschossen werden, bemühen sich die flinken Sprites, sich aus dem Staub zu machen. Bevor sie jedoch entkommen, sollten sie eingefangen und in einem Sack gesammelt werden. Wenn alle Inseln von den Sprites befreit worden sind, können diese gegen die gesuchten Artefakte eingetauscht werden.

Für jede erledigte Mission erhält man von den Wachen Extrawaffen, die dringend benötigt werden, um weitere Aufträge zu bestehen. Am Schluß geht es darum, den letzten Überlebenden zu finden und sicher heimzubringen.

Fliegender Schwimmreifen

Das Fluggerät, in dem unser Held auf Rettungsaktion geschickt wird, sieht aus wie ein mit Raketenantrieb versehener Schwimmreifen. Er schwebt über die Meere und scheint nicht mit den besten Steuerungselementen bestückt zu sein; denn die Lenkmanöver sind sehr gewöhnungsbedürftig. Kriegt man einmal die Kurve, so bedarf es einiger Mühe, in die andere Richtung auszuweichen. Die Trägheit des Fluggerätes ist in manchen Situationen nicht ungefährlich. Übung ist hier angesagt, denn auch die flinken Sprites, die es einzusammeln gilt, sind wahre Kunstschwimmer.

Typhoon Thompson benutzt mehr als die Hälfte des Screens für die Sicht auf das Szenario. Außerdem sind einige Anzeigen bei der Lösung der Probleme hilfreich. Am sinnvollsten erscheint eine Art Kompaß, mit dem man die gesuchten Inselgruppen schnell ausfindig machen kann.

Was an der grafischen Darstellung des Spieles besonders auffällt, ist die Nähe zu comicartiger Zeichnung. Das Programm scheint bewußt von der pseudorealen Darstellungsweise wegzugehen. Die Sprites sind ziemlich klein gehalten. Eine äußerst detaillierte Animation war so möglich. Das Ergebnis sind Bewegungsabläufe, die einfach sehenswert sind. Sie stecken voller Tempo und Humor.

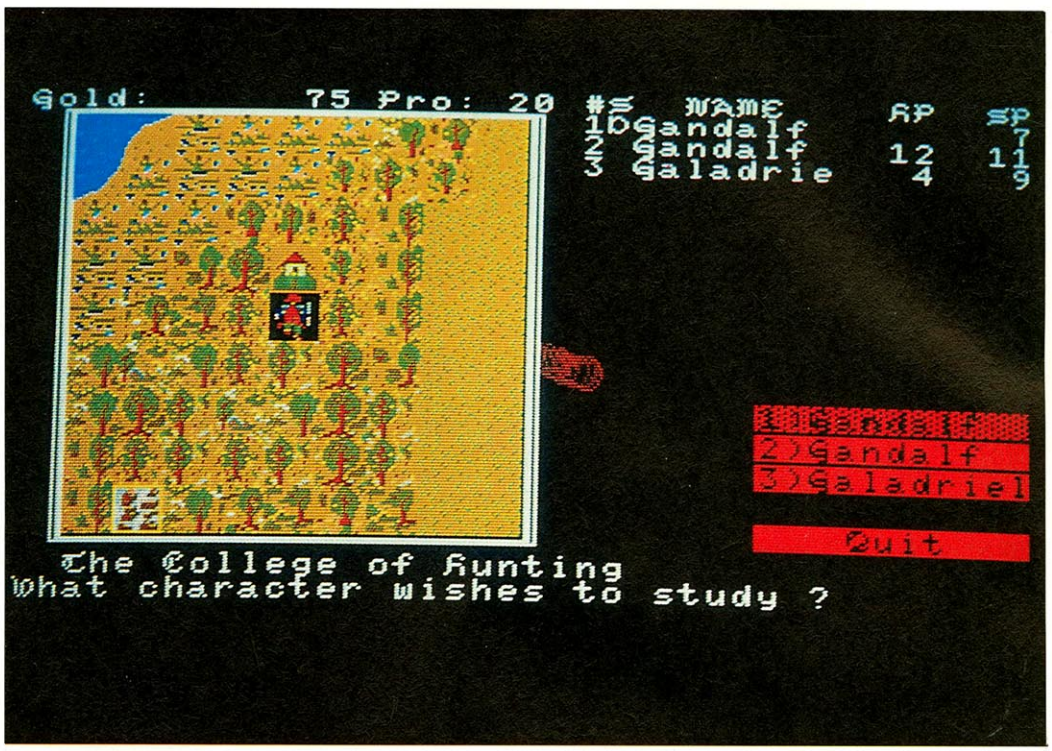
Joachim meint: Ein sympathisches Spiel

Beeindruckend an Typhoon Thompson ist meiner Meinung nach die Art der grafischen Präsentation. Man hat nie das Gefühl jenes Bierernstes, die manche Produkte schwer im Magen liegen lassen. Typhoon wirkt durch seine Lockerheit ungemein sympathisch. Wenn hier auch mit Laserkanone oder anderen Waffen geschossen wird, Verletzungsgefahr besteht für keinen. (jf)



Demons Winter

Hersteller: SSI
Testversion: Amiga
Systeme: Amiga, C-64, MS-DOS, Atari ST
Preis: 79,95 DM



Bildschirmfoto: Amiga

Ja, wo laufen Sie denn? Die Party auf der Suche nach Abenteuern

Der Winter des Dämonen

Hintergrundgeschichten, gerade die der Rollenspiele, haben die Eigenart, recht gleichförmig zu sein. Zumeist geht es um einen mächtig bösen Finsterling, der gleich die ganze Spielwelt ins Verderben stoßen will. Allein eine kleine Truppe widerstandsfähiger Kämpfer kann es schaffen, dem Bösen Paroli zu bieten. So verhält es sich auch mit Demons Winter, so daß wir uns die Details sparen können. Nachdem mit dem entsprechenden Programmteil eine Gruppe von Helden erstellt wurde, kann es losgehen. Die Truppe findet sich in der Nähe einer Ruinenstadt wieder. In bekannter Rollenspielmanier ist das Gelände in der Draufsicht zu sehen. Alle Gruppenmitglieder werden als eine Figur dargestellt. Während die Helden durch das Land laufen, können sie nur ihre Umgebung sehen, aber nicht, ob eventuelle Gegner in den Büschen versteckt sind. Erst wenn es wirklich zum Kampf kommt, meldet der Computer dieses und blendet in das Kampfmenü um. Das Landstück, auf dem es zum Kampf kommt, wird vergrößert dargestellt, und nun sind auch alle Helden einzeln zu sehen. Der Spieler muß nun die Krieger bewegen und sie kämpfen lassen. Es gibt auch eine Möglichkeit, vor Feinden, die zu mächtig sind, zu fliehen. Dazu müssen die Abenteurer das Kampfgelände verlassen, und zwar alle an derselben Stelle. Haben sie den Kampfplatz verlassen, ist die Flucht gelungen.

1 Pfund Hausmacher Verlies

Schon nach wenigen Schritten durch die Landschaft stößt die Party auf die ersten fremden Baulichkeiten, die es zu erkunden gilt. Da gibt es einmal ein Koboldcamp und eine Höhle. Betritt die Gruppe die Höhle, entdeckt sie dort eine unterirdische Stadt, Pirates Cove. Hier können die Helden sich ausruhen oder heilen lassen – wie in den meisten überirdischen Städten auch. An einer anderen Stelle der Höhle lauern schon einige Diebe auf die Truppe. Im Camp der Kobolde können die Abenteurer eine Prinzessin (?) befreien und einen Hinweis auf ein geheimes Passwort erlangen, das an anderer Stelle den Zugang zu einem versteckten Schauplatz öffnet.
Wie bei Rollenspielen üblich, hängt auch bei Demons Winter vieles von den individuellen Fähigkeiten der einzelnen Charaktere ab. Im Laufe des Spiels können sich die Partymitglieder in den weit verstreuten Tempeln und Gilden in den unterschiedlichsten Fächern unterrichten lassen. Man kann das Jagen erlernen, hilft bei der Nahrungsmittelbeschaffung, oder sich im Aufspüren von Fallen unterweisen lassen. Je mehr Fähig- und Fertigkeiten die Spielfiguren lernen und anwenden können, desto leichter und weniger gefahrvoll wird die weitere Erkundung des Terrains. Natürlich gibt es auch ein Magiesystem, das hier über die Kenntnis bestimmter Runen organisiert wird. Nach und nach können Magieanwender in der Abenteurertruppe diese Runen erlernen. Jeder Satz Runen (es gibt Wind-, Feuer- und Geistesrunen), befähigt den Magier, ein gewisses Sortiment an Zaubersprüchen anzuwenden.

Heinrich meint: Ein mageres Rollenspiel

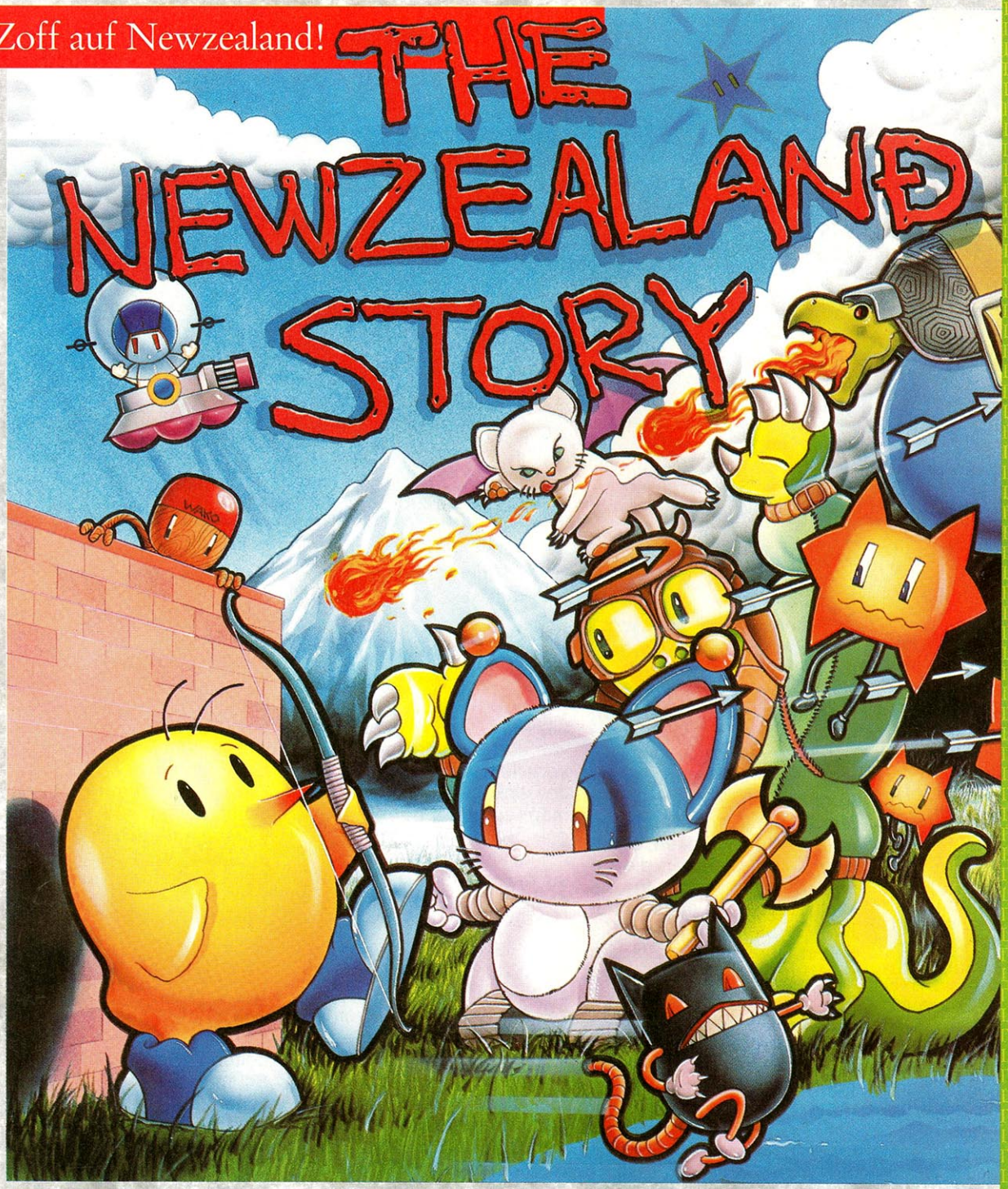
Eigentlich ist in Demons Winter alles, was zu einem interessanten Rollenspiel gehört. Aber die Art und Weise, wie das Ganze in ein Programm umgesetzt wurde, erscheint im Angesicht von Spielen wie Hillsfar oder Bards Tale ein wenig veraltet.
Die Grafik und der Sound sind absolut nicht überzeugend und können bestenfalls als zweckmäßg bezeichnet werden. Das Spiel selbst ist von seiner Logik und der Handhabung recht spielbar geworden. Alles in allem aber kann der Amiga viel mehr, und von SSI sind wir einiges mehr gewohnt. Ein netter Versuch, der für die Zukunft hoffen läßt.

(hs)

★



Zoff auf Newzealand!



Tiki und seine Freunde haben es satt, immer nur in Spielhallen auftreten zu müssen und sind daher in die Homecomputerszene abgewandert.

Alle, die bis dato noch nichts von der Newzealand-Geschichte gehört haben, können das jetzt nachholen.

Die brillante Taito Coin-up-Umsetzung — das wird ein Sommerhit!

Also auf nach Newzealand mit dem C 64, Amstrad CPC, Amiga und Atari ST!

Informationen?
Coupon ausfüllen und abschicken

Name:_____

Straße:_____

PLZ:____ Ort:_____

JOY 9/89

An: Ariolasoft GmbH,
Haupstraße 70, 4835 Rietberg 2

ocean

Ariola Soft
Das Programm

The Champ

Hersteller: Linel
Testversion: Amiga
System: Amiga, Atari ST, C-64, CPC
Preis: stand bei Redaktionsschluß noch nicht fest

Vom "Wilden Stier" zum "Italienischen Hengst"

Eine der umstrittensten Sportarten ist und bleibt das Boxen. Solange Ringrichter aus Unfähigkeit oder finanziellen Überzeugungsmitteln nicht in der Lage sind, simple Trefferzahlen zu addieren, solange skrupellose Manager junge Boxer verheizen, anstatt diese vernünftig aufzubauen, solange bei internationalen Tunieren heimische Boxer mit einem uneinholbarem Sonderbonus bedacht werden, solange wird sich dieser an sich interessante Sport niemals etablieren.

Wenn die guten Seiten des Boxsports dann wenigstens in einem Computerspiel herausgestellt werden, kann das als Balsam für die Wunden der Boxfreunde angesehen werden. Champ, so heißt die Jagd nach dem Titel des Besten der Faustkämpfer, bietet fairen Boxsport und ermöglicht es einem oder zwei Spielern, sich nach oben zu kämpfen.

Training, Sparring, Kampf

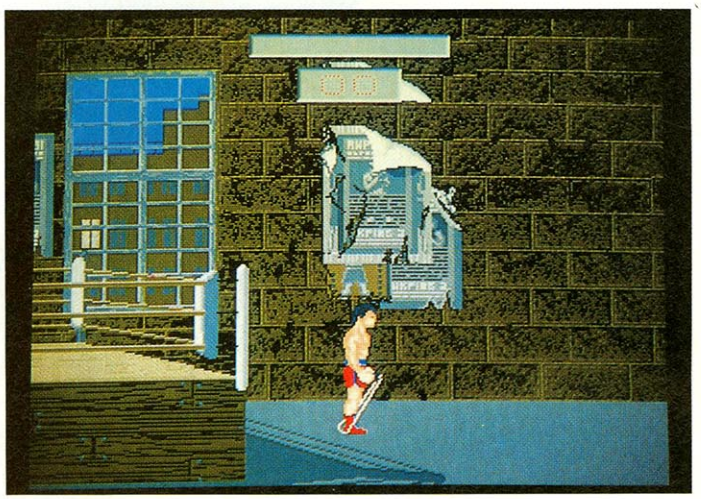
In The Champ können Sie Ihren eigenen Boxer aufbauen und versuchen, ihn in der Weltrangliste an eine möglichst hohe Position zu bringen. Dabei finden die ersten Kämpfe im Hinterhof statt. Besiegen Sie Ihre Gegner, so wird ein Manager auf Sie aufmerksam. Sie können nun in einem Trainingszentrum Kondition, Technik und Moral durch Seilspringen oder Sandsackboxen erlangen. Danach stehen die ersten Kämpfe an, die für die Weltrangliste relevant sind. Ihre Gegner haben, wie Sie selbst, bestimmte Stärken und Schwächen, die es zu ergründen und während des Kampfes auszunutzen gilt.

Dem Spieler stehen eine Reihe von Schlag- und Verteidigungsvarianten zur Verfügung. Er kann rechte und linke Geraden, Haken oder Bauchschläge auf den Gegner loslassen, tänzeln oder in die Klammerung gehen und von dort aus leichte Schläge verteilen. All dieses wird per Joystick gesteuert und verlangt aufgrund der einsichtigen Belegung vom Spieler keine stundenlange Übung, so daß dieser sich voll auf seine Kampftaktiken konzentrieren kann.

Das Bewertungsschema besticht durch seine Nachvollziehbarkeit. Trifft ein Boxer seinen Gegner, so werden ihm Punkte gutgeschrieben. Außerdem verliert ein getroffener Boxer Kraftpunkte. Sinken diese auf null, so geht der betreffende Kämpfer k.o.; sind beide Boxer nach Beendigung der letzten Runde noch bei Kräften, so entscheiden die "erschlagenen" Punkte über Sieg und Niederlage. Die entscheidende Kampfphase wird in zweifacher Zeitlupe wiederholt, denn aus Fehlern wird man klug. Und genaues Studium der Kombination des Gegners, die den eigenen Boxer in die Knie zwang, ist der erste Schritt auf dem Weg zur Verbesserung des eigenen Kampfstils. Natürlich darf man umgekehrt auch den eigenen Sieg in Zeitlupe ausgedehnt begutachten.

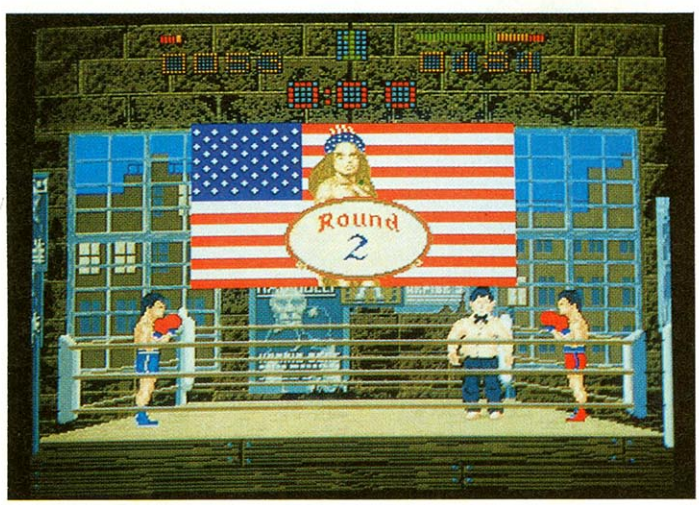
Über die Animation der Boxer brauchen nicht viele Worte verloren zu werden: Sie ist bestens, und das ist auch gut so, denn die Unterscheidung der einzelnen Schlagvarianten ist unerläßlich für die Verwirklichung der eigenen Kampfstrategie.

Die wenigen Worte, die der Kampfrichter von sich gibt, werden natürlich per Sprachausgabe den Ohren der Spieler zugeführt.



Bildschirmfoto: Amiga

Vor dem großen Kampf kann Seilspringen dem Körper nur guttun



Bildschirmfoto: Amiga

Daß Boxen keine sinnlose Prügelei sein muß, beweist The Champ

Meine Meinung: Boxsport, wie er sein sollte

The Champ könnte als Vorbild für den realen Boxsport gelten. Hier zählen keine Schmiergelder und Effekthaschereien. Hier zählen Treffer und Kombinationen.

Grafik und Sound stimmen bei diesem Produkt ebenso wie die Motivation. Der Käufer dieses Programms wird ein Stück Langzeitunterhaltung bester Güte erwerben, mehr kann er nicht verlangen.

(jf)



TIME SCANNER

Hersteller: Activision
Testversion: Atari ST
Systeme: Atari St, Amiga, C-64
Preis: zwischen 69,95 und 84,95 DM



Bildschirmfoto: Atari ST

Verloren in der Zeit

Wie es den armen Pinball in die fremde Zeitdimension verschlagen hat, das weiß der Ball selbst nicht mehr. Auf jeden Fall sitzt er nun dort fest und würde gerne in seine Heimatzeit zurück. Doch allein, so einfach ist das nicht.

Die neue Welt, in der der Ball nun festsitzt, sieht erstaunlicherweise wie ein Flipperspielfeld aus. In diesem Spielfeld gibt es Zeit-Tunnels, die den Ball in andere Zeitzonen versetzt, die auch wie Flipperspielfelder aufgebaut sind. Um in seine eigene Zeit zurückzukehren, muß der Ball in jeder einige Aufgaben erledigen. Gelingt es ihm, in jeder der vier Zonen alle gestellten Aufgaben zu meistern, kann er in seine eigene Zeit zurückkehren. Die so zu bewältigenden Aufgaben entsprechen dann auch ganz einem Pinballhorizont, Schildchen umlegen, Lichter zum Aufleuchten bringen und Buchstaben sammeln.

Jedoch haben die einzelnen Dimensionen etwas Besonderes. Jedes dieser Flipperfelder besteht aus zwei Spielfeldern. Der Ball taucht nach dem Übergang durch den 'Time Tunnel' in der ersten Hälfte des Spielfeldes auf. Hier findet sich dann alles, was zu einem kompletten Flipper gehört. Geht der Ball im ersten Bild ins Aus, rollt er nach unten und gelangt hier in den zweiten Teil der Flipperdimension. Geht der Ball hier aus, ist Finto, und ein neuer Ball muß in das Spiel gebracht werden.

Der Flipper war lange Zeit der Inbegriff des Spielautomaten. Mit dem Aufkommen der Videospiele tauchten nach und nach die ersten Versuche auf, einen Flipper als Viedeospiel herauszubringen. So entstanden dann auch einige recht interessante Varianten.

Pinball Wizard

Time Scanner ist anders. Das grundsätzliche Spielgeschehen des Flippers ist auch hier vorhanden, allerdings nicht nur auf einem Flipper, sondern gleich auf sechsen. Trifft der Pinball bestimmte Stellen in einem Spielfeld, erfolgt ein Transfer in den nächsten Flipper bzw. die nächste Zeitzone.

Wer schon einmal einen richtigen Flipper gespielt hat, der weiß, daß sich so mancher hoffnungslose Ball durch einen kleinen Ruck am Gerät doch noch in richtigen Bahnen gelenkt werden kann. In Timescanner wurde auch dieses Rütteln eingebaut, das mittels der Leertaste ausgelöst wird.

Genau das war er. Ich mag Flipper für mein Leben gerne, und das Konzept hinter Timescanner versprach viel Vergnügen beim Spiel. Als ich dann jedoch das Ganze auf dem Monitor einem Test unterzog, kamen mir die Tränen.

Der Tester war enttäuscht

Nur selten habe ich ein Spiel gesehen, das derartig unsinnige Sachen tut wie Timescanner. Die Programmierung des Balles, dessen Roll- und Abprallverhalten, läßt viel zu wünschen übrig. Nicht selten kommt es vor, daß Ihre Kugel geradewegs durch den Schläger hindurch geht, was immer dann besonders ärgerlich ist, wenn man dadurch einen Ball verliert.

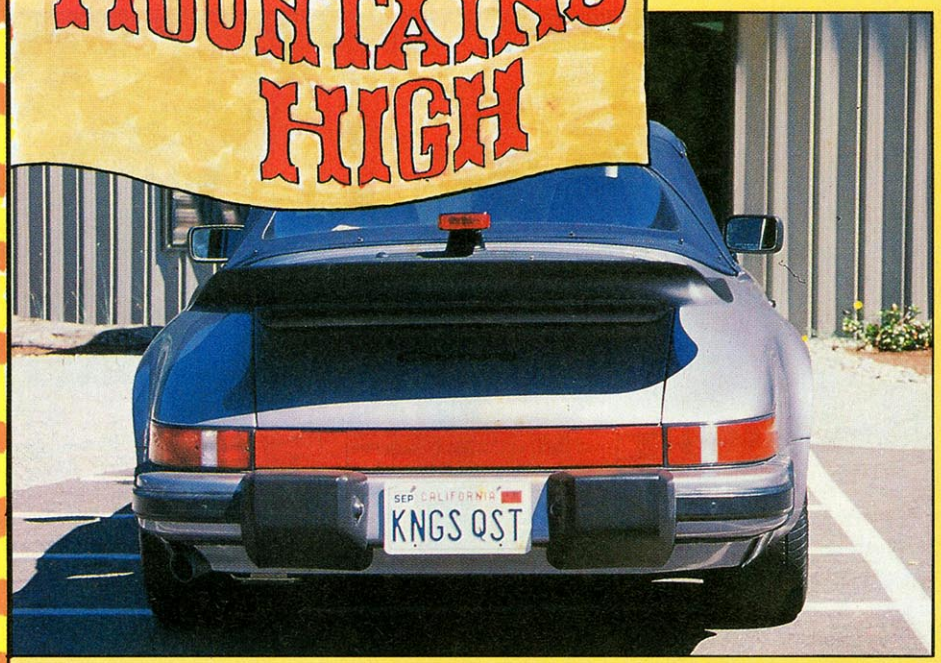
Auch passiert es öfters, daß ein Ball bewegungslos irgendwo auf dem Spielfeld liegen bleibt. Mit der schon erwähnten Rütteloption kann der Ball nun wieder in Bewegung versetzt werden. Nur, auch wenn es auf dem Bildschirm so aussieht, als sei nur ein winzig kleines Hindernis zu überwinden, um den Ball wieder ins Rollen zu bekommen, bedarf es mehrerer heftiger Rüttelattacken, bis der Ball wieder im Spiel ist. Man könnte meinen, daß einige Stellen des Spielfeldes mit Superkleber präpariert wurden. Angesichts solcher Mängel wundert es den Spieler dann auch wenig, wenn der Ball ohne ersichtlichen Grund bergauf rollt, das glauben Sie nicht? Das macht er.

(hs)

★



SIERRA MOUNTAINS HIGH



Fast jeder kennt sie. Die meisten PC-Besitzer haben sich schon mindestens einmal damit beschäftigt. Aber auch Spielern anderer Systeme sind Sie ein Begriff. Die Rede ist von Sierra-Online, die mit zahlreichen Adventures schon von sich reden gemacht haben. Aber wer steckt hinter den Spielen? Was geschieht in dem Gebäude, daß noch nicht einmal einen Schriftzug trägt? Was für Spiele werden wir in Zukunft erwarten können, und wie genau entstehen diese Spiele? Wir sind für Sie diesen Fragen nachgegangen und haben zum Teil verblüffende Einsichten bekommen. Und dies nicht nur in Hinsicht auf die neuen Softwaretitel von Sierra...

Wer, wo, wann, was?

Sierra Online wurde im Jahre 1980 von Ken und Roberta Williams gegründet. Getreu dem amerikanischen Traum wurde das erste Spiel, Mystery House, mit Hilfe eines 48K Apple Computers auf dem Küchentisch entwickelt und programmiert. Roberta entwickelte die Story Line, während Ken die Umsetzung auf den Apple realisierte. Mystery House war übrigens das erste Spiel, das Grafik mit einer komplexen Storyline verband. Aufgrund des Erfolges erschien dann zu Weihnachten das zweite Programm, The Wizard and the Princess, das als bedeutende Verbesserung Colorgrafiken vorweisen konnte. Zu diesem Zeitpunkt beschlossen Ken und Roberta Williams, den Wohnsitz aus Los Angeles in die Randgebirge der Sierra Mountains, nach Oakhurst, zu verlegen. Ken gab seinen Job auf, und beide widmeten sich fortan dem Gestalten und Programmieren von Computerspielen.

Parallel dazu wurde ein ausgedehntes Vertriebsnetz erschlossen und verdrängte nach und nach die Mailorder, die noch in Beuteln mit Reißverschluß ausgeliefert wurden. Nach und nach folgten Time Zone und The Dark Crystal. 1983 bahnte sich dann ein Durchbruch an, als in Zusammenarbeit mit IBM King's Quest – Quest for the Crown für den damals noch geheimen PCjr programmiert wurde. Kings Quest wartete schon mit den für Sierra bekannten 3D-Grafiken auf, und aufgrund des größeren Speichers war der Held des Abenteuers auch in der Lage, sich fortzubewegen. Dies wurde auch erst möglich, nachdem die Programmierer von Sierra einen brauchbaren Parser entwickelt hatten. Heute sind bei Sierra Online zirka 200 Personen beschäftigt. 40 von diesen sind in der Produktion, das heißt mit dem Kopieren und Verpacken der Spiele beschäftigt. Der Rest der Beschäftigten ist dann entweder in der Verwaltung, der Spieleentwicklung, als Programmierer oder Grafiker tätig. In der Produktion, in der auch alle Disketten selbst kopiert werden, war auch Interessantes zu sehen. Die Kopierstationen fertigen in einer Stunde 1600 Kopien im 5,25-Zoll- und 800 Kopien im 3,5-Zoll-Format!

Selbstentwickelte Software macht's möglich

Animierte 3D-Adventure sind natürlich sehr speicheraufwendig. So verwundert es dann auch nicht, daß so manches Spiel – wie z.B. King's Quest IV – auf bis zu sechs 5,25-Zoll-Disketten einherkommen. Zieht man nun in Betracht, daß ein EGA-Bild mit 16 Farben in der Auflösung 320 * 200 co 32 kByte Speicherplatz in Anspruch nimmt, kommt man unwillkürlich ins Rechnen. Denn auch das Hauptprogramm, der Sound und ähnliches müssen auf den Disketten mit untergebracht werden. Die Lösung des Rätsels: Sierra verwendet eine Eigenentwicklung, die nur zirka fünf kByte pro Bild an Speicherplatz verbraucht. Dabei kommt ein raffiniertes System zum Einsatz, das wir kurz umreißen wollen. Ein Bild besteht grundsätzlich aus drei übereinandergelegten Screens. Zunächst muß man folgende Überlegungen in Betracht ziehen. Da ist zunächst ein Objekt-Screen, der nur aus einigen wenigen Linien besteht. Diese Linien, im späteren Spiel natürlich nicht sichtbar, gibt an, ob die Spielfigur vor oder hinter einem Objekt sichtbar ist. Auf diese Weise werden Effekte erreicht, daß Roger Wilco in Space Quest z.B. vor und hinter Geröllbrocken entlanglaufen kann. Als zweites ist dann der Walkscreen von Bedeutung. Dieser besteht aus Flächen, die kennzeichnen, wo der Charakter überhaupt langgehen kann. Es wäre undenkbar, z.B. durch besagte Felsen hindurchzugehen. Weitere andersfarbige Flächen kennzeichnen Triggerfelder, die bei Berührung den Transport in den nächsten Raum auslösen. Der dritte Screen ist schließlich derjenige, den wir als Spieler zu Gesicht bekommen. Allerdings liegt dieses Bild

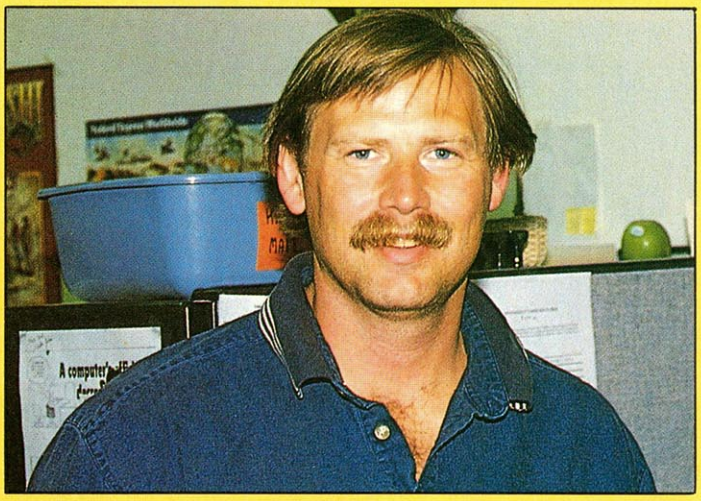
nicht als gewöhnlicher EGA Screen mit 32 kByte vor, sondern als monochrome Vectorgrafik, in die an geeigneter Stelle sogenannte Fillpoints eingesetzt werden. Die Vectorgrafik wird also zunächst geladen, dann werden die Fillpunkte abgefragt, und mit den entsprechenden Farben bzw. Fillmustern ausgefüllt. Da ist natürlich Planung vonnöten, da jede Fläche nur einmal gefüllt werden kann. Der Spieler merkt von alledem natürlich nichts, da einerseits die nicht sichtbaren Screens maskiert sind, und andererseits die Fillroutinen derart schnell sind, daß man nichts von diesem Vorgang bemerkt. Auch für die Animation steht ein selbstentwickeltes und außergewöhnlich benutzerfreundliches Animationsprogramm zur Verfügung, mit dem Bewegungsvorgänge mit bis zu 24 Phasen pro Sekunde realisiert werden können. In aller Regel reicht es jedoch völlig aus, eine Bewegung mit acht Phasen pro Sekunde auszuführen, die z.B. zweimal in der Sekunde wiederholt werden. Als Beispiel wäre da Rosellas Hüftschwung (King's Quest IV) beim Gehen gut geeignet. Dieses Grafiksystem wurde übrigens von Doug Herring entwickelt und stellt nur eines der selbstentwickelten Tools dar.

Zukunftsmusik

Was ist nun von Sierra in der Zukunft zu erwarten? Die neuen Spiele haben uns in diesem Zusammenhang natürlich besonders interessiert. Und was aus dieser Softwareschmiede auf uns zukommt, ist weit mehr als die eine oder andere Fortsetzung bestehender Adventure-Serien. Neben Larry III und Manhunter San Francisco wollen wir das Augenmerk zunächst auf völlig neue Spiele richten, die jedes für sich gesehen durchaus den Startpunkt zu einer neuen Serie darstellen könnten.

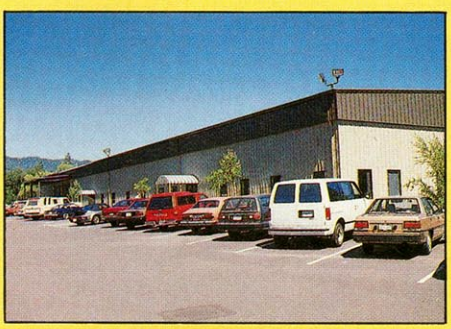
The Colonel's Bequest

Colonel's Bequest präsentiert sich als eine Mixtur aus Komödie, Mord und Mysterien. Wie ein Film aufgemacht, erhält der Spieler zunächst einen grafisch edlen Vorspann, indem alle zur Handlung gehörenden Personen vorgestellt werden. Da wären unter anderem Ethel Prune, Rudy Dijon, Dr. Wilbur C. Feels, der Butler Jeeves, das französische Stubenmädchen Fifi und natürlich der reiche



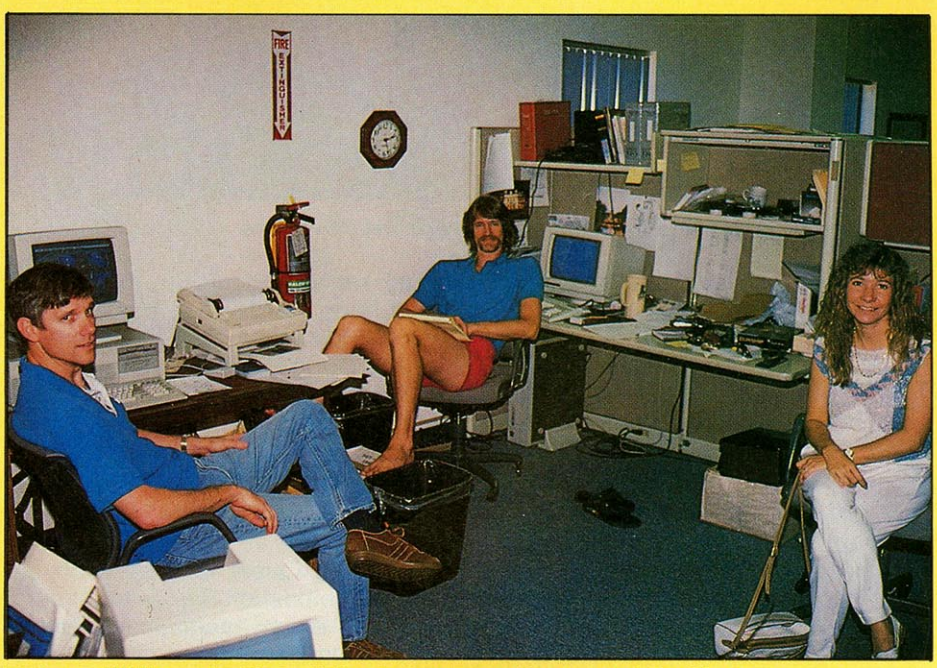
Ken Williams, einer der Gründer von Sierra-Online

und betagte Erbonkel Colonel Henri Dijon. Die ganze Geschichte spielt auf einer Plantage in der Nähe von New Orleans in den Roaring Twenties. Sie verkörpern in diesem Mörderspiel Laura Bow, die eine Collegefreundin der Nichte des Onkels ist. Ihre Aufgabe in diesem Realtime Adventure ist es, herauszufinden, wer wen warum ermordet.

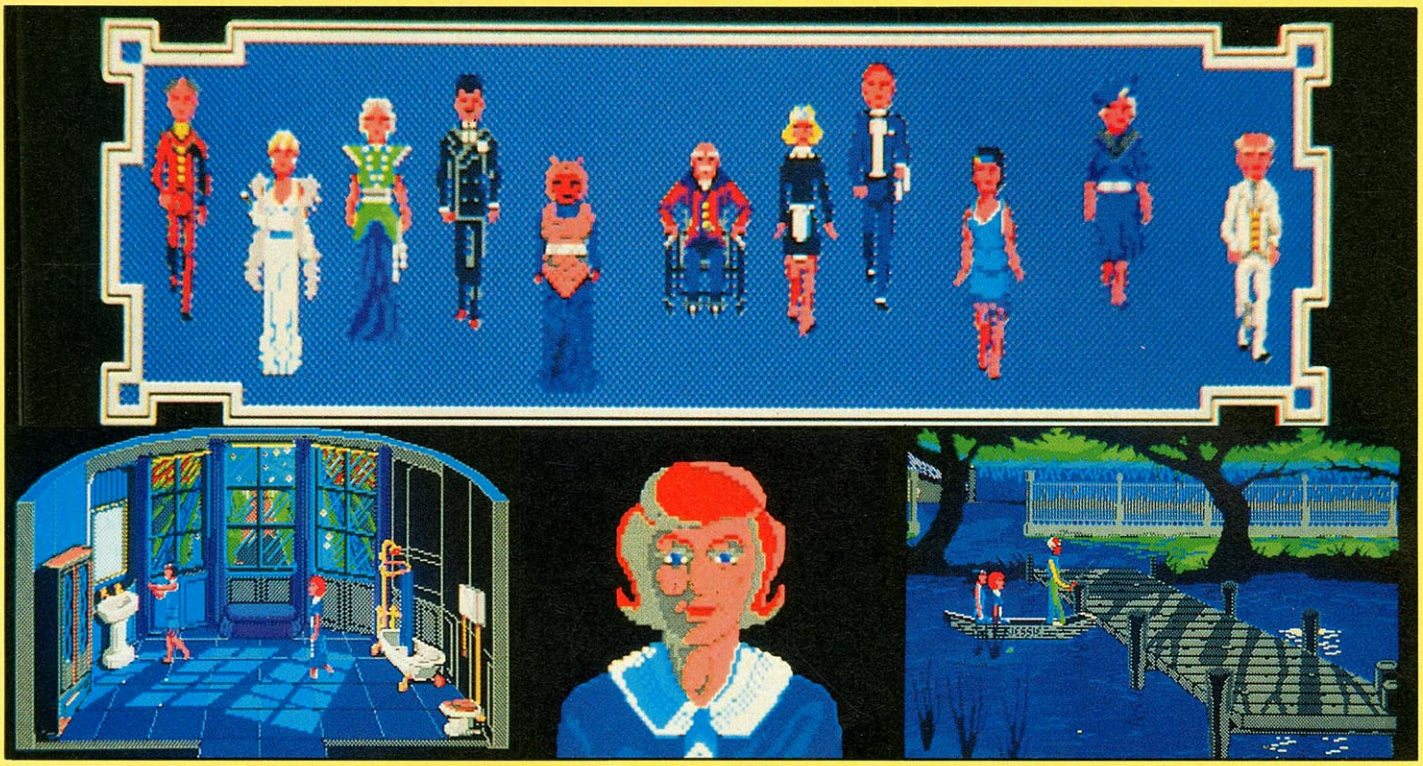


Wer würde hinter diesen Mauern Sierra-Online vermuten?

Zu guter Letzt gilt es natürlich auch, einen Fluchtweg zu organisieren, um das Haus, das auf einer Insel in der Mitte eines Sumpfes liegt, auch wieder verlassen zu können. Alle anderen Personen mit Ausnahme des Onkels scheinen Erbschleicher zu sein, zudem kann keiner der anderen freundschaftliche Gefühle anderen gegenüber entwickeln. Nebenbei können noch Schätze aus dem Bürgerkrieg sowie notwendige Hinweise auf die mysteriösen Vorgänge gefunden werden. Das verzweifelte Raten, um den Namen eines Gegenstandes herauszufinden, gehört auch der Vergangenheit an. Mit Hilfe der Shift-Taste und der Maus kann jeder Gegenstand zweifelsfrei identifiziert werden. Dieses Verfahren wird übrigens in allen zukünftigen Projekten von Sierra enthalten sein. Mit zirka 75 verschiedenen Räumen wird es auch in diesem Adventure viel zu sehen und zu entdecken geben.



Roberta Williams im Gespräch mit Programmierern und Grafikern



Die "Ahnengalerie" macht den Spieler mit allen beteiligten Personen bekannt (Colonels Bequest)



Hero's Quest – erste Einblicke in das Rollenspiel von Sierra

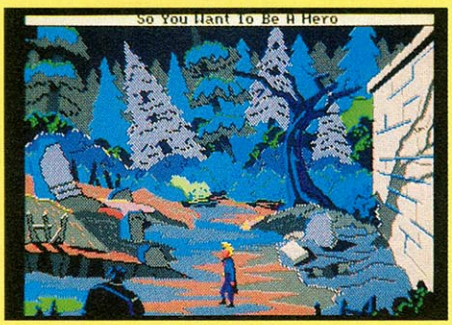
Unerläßlich ist jedoch die Befragung und Diskussion mit allen anderen zur Verfügung stehenden Personen, um Hinweise auf die Morde zu bekommen. Spricht man mit einer Person, so öffnet sich ein Fenster mit dem Portrait der Person.

Nun können Sie ihre Fragen im Format (ask.... about.....) formulieren. Fortschritte werden aller Wahrscheinlichkeit nach nicht mehr über eine Score-Anzeige realisiert. Vielmehr gibt das Schlagen der Wanduhr darüber Aufschluß. Je nach Geschick stehen verschiedene Ausgänge der Story zur Verfügung. An Ihrer Rangeinstufung werden Sie dann sehen, wie gut Sie der Aufgabe gewachsen waren. Doug Herring und Jerry Moore zeichnen für das Artwork von Colonels Bequest verantwortlich. Grafiken mit enormem Tiefeneffekt und eine ausgefeilte Sounduntermalung begleiten den Spieler bei seiner Quest.

Mit Hero's Quest ist nun auch die Rollenspielbastion Sierra anheim gefallen. In einem magischen Land in den hohen Bergen, mit dichten Wäldern und reißenden Strömen beginnt der Kampf zwischen Gut und Böse. Briganten haben die Tochter des Barons gekidnappt, und Sie sollen sie wohlbehalten retten und zurückbringen. Da die Briganten ihre Geisel wohl nicht so ohne weiteres herausrücken werden, müssen Sie sich einen Schlachtplan zurechtlegen.

Hero's Quest – ein Rollenspiel von Sierra

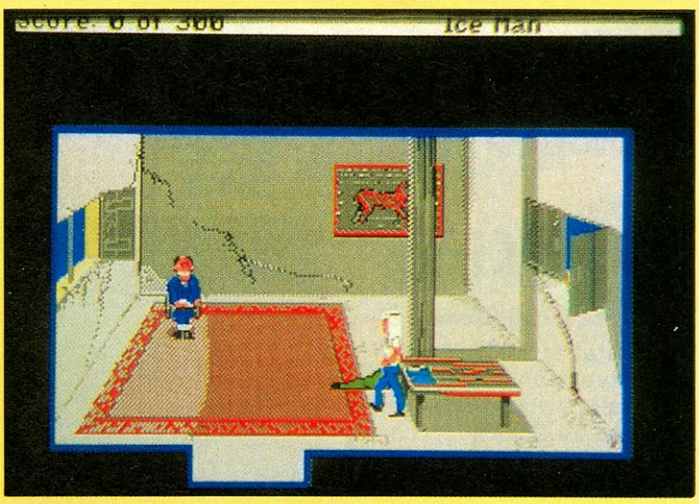
Nutzen Sie die magischen Kräfte, über die Sie verfügen, und vergessen Sie nicht, auch Ihre Kampfskills zu verbessern. Dies stellt jedoch nur einen kleinen Ausschnitt aus den Aktivitäten dar, die Sie zu überstehen haben. Aber egal, was Sie vorhaben, achten Sie auf Ihre Skills. Und geben Sie nicht auf, wenn etwas nicht auf Anhieb gelingt. Die Felswand mit den drei Pflanzen können Sie nur erklettern, wenn Ihr Climbing Skill groß genug ist. Schaffen Sie es, die Briganten zur Ruhe zu bringen und die Tochter des Barons zu retten, winkt



Screenshot: Hero's Quest



Die U-Bootzentrale läßt Sie ein Atom-U-Boot alleine managen (Codename Ice Man)



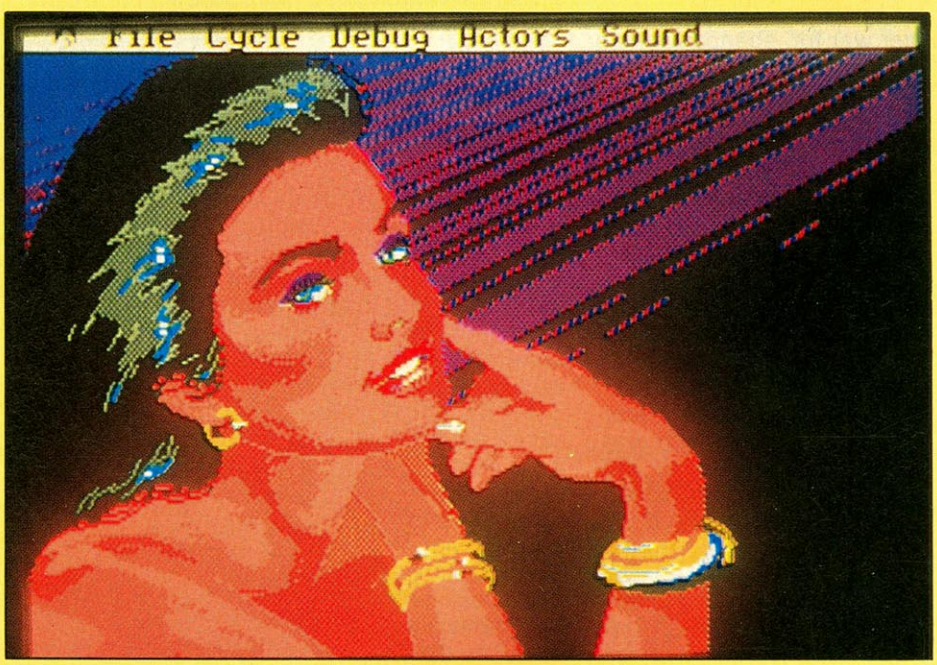
Ice Man, die Befreiung des Botschafters

Ihnen der Titel Hero. Doch ist dies nicht das Ende des Adventures, vielmehr ein Startover. Glühendheiße Wüsten, Halloween in einem dunklen, endlosen Wald und die exotischen Inseln von Silmaria gilt es noch zu erkunden. Die Pfade zu diesen Stätten sind allerdings mit den Überresten der Möchtegernhelden übersäht, die vor Ihnen diesen Weg gegangen sind. So ist es ratsam, seine Skills genau im Auge zu behalten, um nicht deren Schicksal zu teilen.

Codename Ice Man – Adventure und Simulation

Eine neue Zusammenstellung des Adventure und Simulationsgenres liegt mit Ice Man vor. Ihre Mission: Retten Sie einen amerikanischen Botschafter aus der Gewalt einer fanatischen Terroristengruppe. Als Johnny Westland, Mitglied der U.S. Elitetruppe Navy SEALS (Sea, Air, Land) steht Ihnen ein modernes Atom-U-Boot zur Verfügung, um den Botschafter zu finden und zu befreien. Selbstverständlich müssen alle Reisen und Aktionen unbemerkt erfolgen, um nicht den Erfolg der Mission zu gefährden. Ihre Reisen werden Sie unter anderem von den Stränden Tahitis unter der Polkuppe hindurch zu den Wüsten Nordafrikas führen. Code Name Ice Man wurde übrigens von Jim Walls geschrieben, der vielen von Ihnen als Designer von Police Quest bekannt sein dürfte. Neben der bekannt guten Qualität der Sierra-Adventures hat hier außerdem eine Simulation Einzug gehalten, die auch allein für sich bestehen könnte. Das U-Boot ist nach real existierenden Leistungsdaten gestaltet worden. Als Kommandant haben Sie Zugang zu allen Schaltstellen und Bedienungselementen, die in irgendeiner Form zur Führung des Bootes wichtig sind. Mit Hilfe der Maus kann jeder Hebel, jedes Rad und jedes Kontrollpult bedient werden, entsprechend verändern sich nicht nur die Stellungen der Hebel und Knöpfe, sondern auch sämtliche Angaben auf den Instrumenten. Unterwasserkämpfe lassen sich kaum vermeiden, ob gegen andere U-Boote oder auch gegen Taucher, denen Sie begegnen, wenn Sie selbst den Meeresgrund mit Hilfe einer Tauchausrüstung absuchen. Wer die Tauchszenen aus Police Quest II kennt, dem sind sicher auch die ruckligen Drehungen und die teilweise etwas unsanften Schwimmbewegungen aufgefallen. In Ice Man wurde diese Sequenz dahingehend perfektioniert, daß die Bewegungen des Tauchers viel fließender sind, und Richtungsänderungen nicht einfach ruckartig durchgeführt werden. Interessant ist auch die Periskopoption, die zuweilen ganz untypische Einblicke ermöglicht... Gelingt es Ihnen, das Versteck des Botschafters ausfindig zu machen, müssen Sie diesen nur noch befreien. Er wird allerdings von zwei Terroristen bewacht, die nach dem Motto: Erst schießen – dann fragen, handeln. Sicherheit im Umgang mit der Waffe ist also vonnöten, doch einem Mitglied einer Elitetruppe sollte dies nicht zum Problem werden. Ice Man, an dem zur Stunde noch gearbeitet wird, hat sehr gute Grafiken aufzuweisen, die von Sheri Lovid gestaltet werden. Programmiert wird Ice Man von Pablo Ghenis. Weiterhin interessant ist natürlich die Fortsetzung von Larry's Abenteuern, die sich aber in Larry III in einem etwas anderen Stil präsentieren werden. Denn Sie werden Bekanntschaft mit Larry's weiblichem Gegenpart machen, der berüchtigten Passionate Patty. Doch kein Abschied von Larry! Im Gegenteil, in diesem Adventure schalten Sie zwischen Larry und Patty hin und her, Sie spielen also praktisch zwei Abenteuer zur gleichen Zeit. Sehen Sie selbst.

(mm)



Zum Schluß noch ein Portrait der Passionate Patty

Fire King

Hersteller: Micro Forte
Testversion: C-64
Versionen: C-64
Preis: 14,95 DM



Bildschirmfoto: C-64

Werden Sie das Schicksal Ihres Vorgängers teilen? Schließlich sind Sie nicht der erste Abenteurer, der auf Nimmerwiedersehen in den dunklen Gängen der Katakomben verschwand...

Die Herrschaft der Magier

In einem kleinen Tal lebt eine schläfrige Gemeinschaft von Menschen in tiefem Frieden. Da die Menschen nicht so gerne an unangenehme Dinge denken, sind die Überfälle der Barbaren und die Schleimplage aus der jüngeren Vergangenheit so gut wie vergessen. Beherrscht wird dieses Land von vier mächtigen Zauberern, die jeweils die Elemente Feuer, Wasser, Erde und Luft repräsentieren. Von diesen ist der Feuermagier als König über das ganze Land anerkannt. Beim letzten Treffen der Magier jedoch erschütterte ein Ausbruch von zügelloser Gewalt die Harmonie. Ein menschenähnliches Monster von übernatürlicher Größe und Stärke verwickelte die Magier in einen gnadenlosen Kampf. Als der Staub sich wieder gelegt hatte, gab es einige Verluste zu beklagen. Der Feuermagier war tot, ebenso wie das Monster. Der Windmagier war schwer verwundet, der Wassermagier verschwunden und der Erdmagier war in die Höhlen des Waldes geflohen. Nachdem der Erdmagier wieder halbwegs genesen war, kehrte er mit dem toten Feuermagier in die Stadt zurück. Als das Grab jedoch in den Katakomben versiegelt wurde, erschien wieder ein Monster der Art, das für den Tod des Feuermagiers verantwortlich war. Diesmal wagte jedoch niemand, den Kampf aufzunehmen, alle flohen, doch die wenigsten erreichten noch einmal das Tageslicht. Das Monster treibt nun immer noch sein Unwesen in den Katakomben, und steigt gelegentlich hinauf, um die Einwohner zu überfallen. Auch die Umgebung wird seit diesem Ereignis von Monstern und wilden Tieren heimgesucht, und damit nicht genug, auch die Schleimplage ist wieder ausgebrochen. In dieser Situation haben Sie sich vom Bürgermeister überreden lassen, doch einmal in die Katakomben hinabzusteigen und dort nach dem Rechten zu sehen...

Die Katakomben

Sie beginnen Ihr Abenteuer in einem bequemen Zimmer, das man Ihnen zur Verfügung gestellt hat. Die herumliegenden Schlüssel und Schriftrollen stellen die ersten Ausrüstungsgegenstände dar, die Sie kostenlos ergattern können. Die mitgenommenen Gegenstände erscheinen nach dem Aufnehmen in der linken unteren Ecke der Statusanzeige und werden durch einen Druck auf die Commodore-Taste aktiviert. Der einzige Weg führt über Treppen hinunter in die Stadt. Anhand des beiliegenden Stadtplanes empfiehlt es sich, zunächst die beiden Armouries aufzusuchen, und sich dort kostenlos mit den notwendigen Utensilien einzudecken. Danach geht es mutig in die Katakomben. Dieser Teil des Spieles präsentiert sich ähnlich wie Gauntlet, das vom Spielprinzip her hier eindeutig Pate stand. In der Draufsicht bewegt sich der Charakter durch das scrollende Szenario. Zunächst gilt es, die Monster und Generatoren zu beseitigen, um so Freiraum für gründliche Nachforschungen zu schaffen. Denn des öfteren gibt es in Winkeln und Ecken Interessantes zu entdecken. Seien es Zaubersprüche oder Stiefel, mit deren Hilfe man über das Wasser gehen kann(!), Supershots oder Unsichtbarkeitszauber, alles lohnt sich mitzunehmen. Gelegentlich sind auch kleine Schalter zu entdecken, mit denen Brücken ausgefahren oder sonstige Gegebenheiten des Labyrinths verändert werden können.

Nach einer Fülle von Gauntlet-Clonen waren wir auf die Realisation von Fire King besonders gespannt. Der soundsovielte Aufguß von Gauntlet? Weit gefehlt!

Des Testers Freund

In Fire King haben einige Rollenspielelemente Einzug gehalten, die für eine klare Abgrenzung sorgen. Das Steuerungssystem ist einfach und durchdacht, die zur Verfügung stehende Magie nicht zu kompliziert und die Aufgabenstellung nicht zu schwierig. Grafik und Sound passen sich harmonisch in den guten Gesamteindruck ein. Unser Prädikat: Empfehlenswert!

(mm)



KNOW

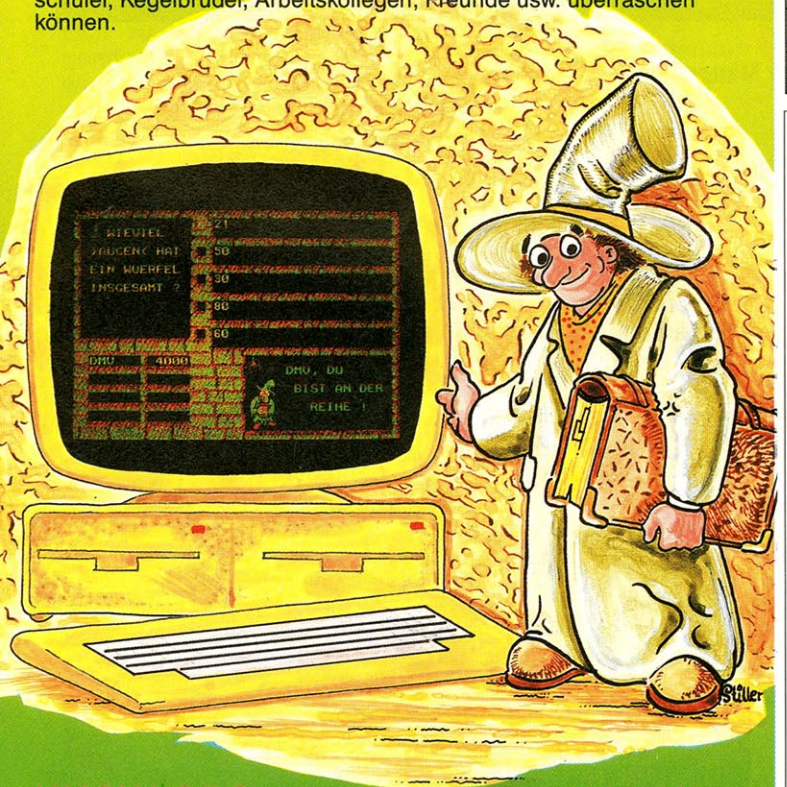
Das Spiel für die ganze Familie!

KNOW – mehr als nur ein Spiel

- kann eine **unbegrenzte** Anzahl von Fragen und Antworten verwalten!
- bietet die Möglichkeit, **eigene** Fragen in einem **selbstgewählten** Wissensgebiet einzugeben, und zwar mit einem **komfortablen** Editor!
- ist vollkommen **menuegesteuert**!
- besitzt eine **Supergrafik**! Die *CPC*-Version zeigt bis jetzt noch nie dagewesene Tricks mit dem **Videocontroller.**
- stellt zu jeder Frage wahlweise 5 oder 1 Antwort zur Auswahl!
- verhindert, daß eine **richtig** beantwortete Frage nochmals erscheint!
- gibt alle Fragen und Antworten sowie sämtliche Aufforderungen für **jeden** Spieler und für **jedes** Wissensgebiet mit Angabe der jeweiligen Plazierung aus!
- ist spielbar mit 1 – 4 Einzelspielern oder in Gruppen mit einem Vielfachen davon!
- kann man mit der ganzen Familie spielen, da jeder eine Mindestchance von 1 : 5 hat!
- muß man mit Strategie spielen, da der Beste in jedem Wissensgebiet am Ende noch Zusatzpunkte bekommt!
- verlangt **keinerlei** Programmierkenntnisse!
- kann auch für andere Zwecke Verwendung finden, z.B. als Vokabeltrainer.
- Die Version Know-*PC* wird mit 13 verschiedenen Wissensgebieten ausgeliefert! In der *CPC*-Version befinden sich ständig ca. **400** Fragen **plus** Antworten im Speicher.

KNOW – was ist das?

KNOW ist ein Frage- und Antwortspiel der Extraklasse, denn es bietet Ihnen nicht nur kurzweilige Unterhaltung, sondern ist darüber hinaus hervorragend dazu geeignet, eigene Fragen einzugeben, mit denen Sie Ihre Familie, Ihren Skatverein, Ihre Mitschüler, Kegelbrüder, Arbeitskollegen, Freunde usw. überraschen können.



KNOW-CPC	*Best.-Nr. 106 3" Disk.*	**29,– DM***
KNOW-PC	*Best.-Nr. 161 5 1/4" Disk.* *Best.-Nr. 162 3 1/2" Disk.*	**49,– DM***
Ergänzungsdiskette für PC-Version	*Best.-Nr. 1293 5 1/4" Disk.* *Best.-Nr. 1294 3 1/2" Disk.*	**29,– DM***

Konfiguration:
– PC XT/AT mit 512 kByte oder mehr, 1 Diskettenlaufwerk oder Festplatte, MS-DOS ab Version 2.0 oder größer, für Farbgrafik, Monochrom, Hercules oder EGA.
– CPC Amstrad 464/664/6128 mit 3"-Diskettenlaufwerk.

*** Unabhängig von der Anzahl der bestellten Programme berechnen wir für das Inland 4,– DM bzw. für das Ausland 6,– DM Porto/Verpackung.**

Bestellen Sie noch heute mittels unserer Bestellkarte

DMV-Verlag · Postfach 250 · 3440 Eschwege

Okay Soft

688 Attack Sub	76.20	Maniac Mansion	61.40
Abrams Battle Tank	59.90	Might and Magic II	64.00
American Civil War	69.80	Millenium 2.2.	68.80
Arnhem	52.30	Miniputt	58.50
B-24 Bomber	61.20	Modem Wars	62.90
Bard's Tale I	63.90	Murder in Venice	64.90
Bard's Tale II	59.20	Nebulus	63.90
Battle of Antietnam	79.30	Operation Neptune	58.60
Battlehawks 1942	51.80	Outrun	64.00
Battletech	72.50	Peter Pan	52.20
Capone	68.60	Phantom Fighter	59.20
California Games	58.70	Pirates	57.90
Captain Blood	55.90	Police Quest II	61.20
Circus Attractions	53.80	Prophecy dt.	68.70
Chuck Yeagers AFT 2	68.50	Quest f.th.Timebird	64.20
Crazy Cars II	62.80	Roadwar 2000	58.20
Cut Troats	73.00	Red Storm Rising	82.90
Deja Vu 2	69.90	Robocop	53.60
Defender f.th.Crown	59.20	Savage	61.40
Demons Winter	66.80	Sentinel	61.90
Driller	49.70	Silpheed	73.00
Elite	66.80	Sinbad	73.00
Emmuelle	51.00	Skweek	47.90
Empire	59.20	Skyfox 2	61.50
Espionage	52.20	Sorcerer Lord	68.60
F16 Combat Pilot	64.20	Space Quest II	52.30
F19 Stealth Fighter	89.70	Space Quest III	68.20
Falcon F16	83.40	Speedball	58.90
First over Germany	65.90	Stargoose	57.90
Fish	62.80	Startreck	58.70
Flight Sim.V 3.0	106.20	Starflight	57.90
Scenery Disk 9	39.20	Superski	49.90
Forgotten Worlds	52.30	Teenage Queen	49.50
Gold Rush	76.20	Test Drive II	69.30
Grand Monster Slam	54.80	Scen.Disk Supercar	32.90
Grand Prix Circuit	56.60	The Deep	52.30
Gunship	80.70	Trivial Pursuit Gen.	57.80
Halls of Montezuma	64.10	Thunderchopper	61.30
Hillsfar	63.90	Titan	67.30
Hot Shot	18.90	Ultima Trilogy	62.50
Iron Lord	66.80	Ultima V	69.80
Jeanne d'Arc	46.80	Univ.Military Sim.	65.40
Joan of Arc	49.00	UMS Scen. Disk 1	34.70
Kings Quest Triplep.	66.80	Vision of Aftermath	64.00
Kings Quest IV	86.90	Wallstreet Wizzard	58.90
Kings of the Beach	68.80	War in Middle Earth	64.10
Kult	59.90	Wasteland	59.20
Legend of Djel	48.90	Where Time stood st.	53.40
L.S. Larry II	72.80	Wizard Wars	42.90
Lombard Rac Ralley	64.90	Yuppi's Revenge	68.50
Lords of Conquest	46.20	Zak Mc Kracken dt.	56.10
Manhunter NY	73.00	Zany Golf	59.20

**** Achtung: Nur PC-Software ****
Fordern Sie kostenlose Gesamtliste an !!

Nachnahme + DM 6.00 Vorauskasse + DM 3.50
Ausland: NN + DM 9.50 Vorauskasse + DM 5.00

Am Graben 2a
D-8471 Weiding
Tel.09674/1279 * Fax 09674/1294

Play Nintendo!



Superangebot für Einsteiger

Grundgerät + Zappa oder
Grundgerät + Spiel* **230,–**

* wahlweise: Donkey Kong, DK 3, DK jr. Tennis, Super Mario, Kung Fu

Neuheiten !!!

Castlevania		**83,– DM**
Super Mario II	**nur**	**89,– DM**
Trojan	**nur**	**83,– DM**
Goonies II		**83,– DM**
Ghost'n' Goblins		**83,– DM**

Sparpakete !!!

Sportpaket
(Tennis, Golf, Slalom, Soccer) **220,–**

Adventure-Paket **240,–**
(Kid Icarus, Meteroid, Advent of Link)

Fitness-Paket **150,–**
(Fitnessmatte + Modul mit 5 Spielen)

* Versandkosten: 5,– Vorkasse/7,– NN

*** Alle Spiele im Angebot ***
*** laufend Neuheiten ***
*** Gratis-Info anfordern ***

LEX-VERSAND
HERZOG-OTTO STR. 4
8200 ROSENHEIM
☎ **0 80 31/1 36 92**

Für heiße Sommertage im Garten:

Funktelefon bi-phone* 200m nur 198,–
Stabo ST 930 nur 998,–

oder ein Anrufbeantworter * ab DM 195,–

Wir liefern Ihnen selbstverständlich auch gern ein Designtelefon *:

Ferrari 148,– / Bikiniphone 29,90
Siemens Miniset 280 (Dallas) 159,–
Mickey Mouse 198,–

Wir wissen: Nicht nur das Aussehen ist wichtig, auf die Technik kommt es an!

Was Sie auch bei uns bestellen, wir beraten Sie vor und nach Ihrem Kauf!

Testen Sie uns!!!

Mit * gekennzeichnete Geräte sind nur für den EXPORT bestimmt. Der Anschluß in der BRD und in West-Berlin ist verboten!

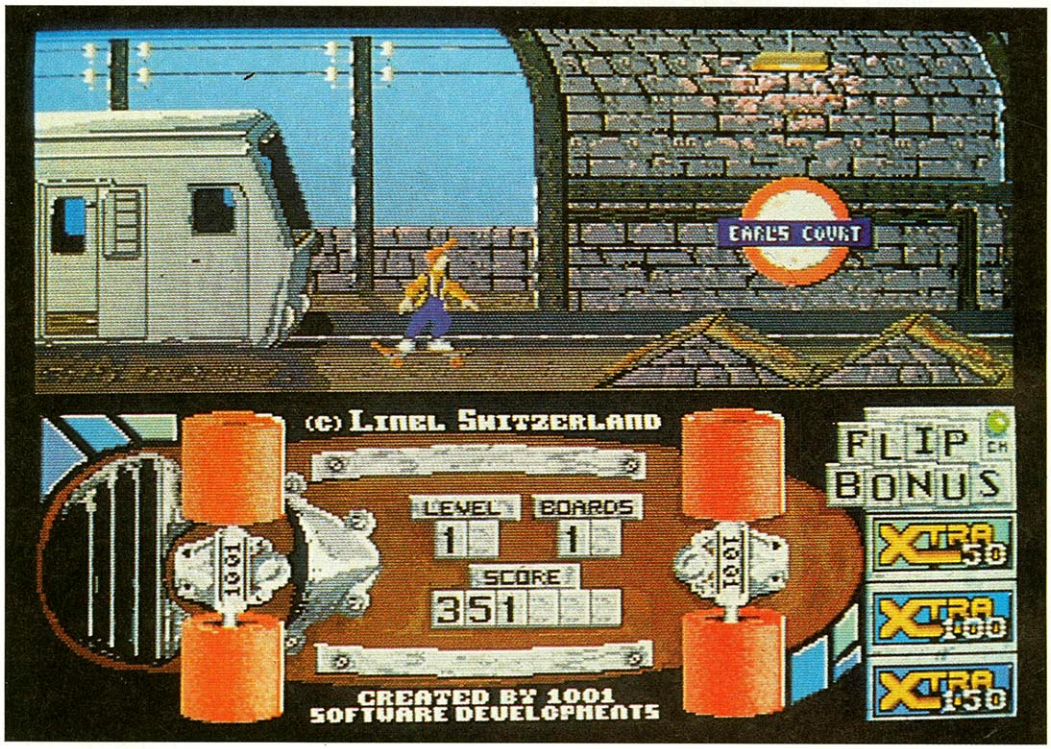
Das Mitbringsel für die Grillparty: nur 39,–
....Die Tanzblume reagiert auf Sprache & Bewegung und tanzt zur Musik

MiLeBo

Tel: 02 34/86 41 84
Postfach 10 17 09, 4630 Bochum

Skate of the Art

Hersteller: Linel
Testversion: Amiga
Systeme: Amiga
Preis: stand bei Redaktionsschluß noch nicht fest



Bildschirmfoto: Amiga
Glänzende Präsentation aber Mängel in der Motivation: Skate of the Art

Bretter wider Naturgesetzen

Was in den Staaten begann, kann mittlerweile auch in unserem Lande in fast jedem Städtchen bewundert werden. Da scheint es Personen zu geben, die, gepolstert wie Eishockeyspieler, den Gesetzen der Schwerkraft widerstehen. Als Hilfsmittel haben sie nichts anderes als ein kleines Brettchen, unter dem vier Rollen befestigt sind, das sogenannte Skateboard.

Wer nie auf so einem wackligen Gefährt gestanden hat, der wird ungläubig jenen artistischen Figuren zusehen, die mit diesem Skateboard vollführt werden können. Bei Sprüngen oder kleineren Flügen scheint das Brett an den Füßen der Skateboardfahrer zu kleben. Sie fahren damit senkrechte Wände hoch und kommen nach einigen Momenten ohne Bodenkontakt tatsächlich heil wieder unten an.

Das Schweizer Softwarehaus Linel bringt nun mit Skate of the Art ein Programm auf den Markt, das es erlaubt, auch ohne Knie- und Ellbogenschützer einige Kunststücke auf dem Skateboard zu wagen.

Vorspann wie im Film

Ein Linel-typischer Vorspann - Musik und Auflistung der Macher des Programms erinnern an den Anfang von Spielfilmen - führt den Skater in das Geschehen ein.

Danach erscheint unsere Spielfigur mit Latzhosen und roter Schirmmütze, sein Skateboard lässig unter dem Arm tragend, auf der Bildschirmfläche und wartet darauf, daß wir ihn durch die verschiedensten Hindernisstrecken geleiten. Zu diesem Zwecke sind die unterschiedlichsten Bewegungsabläufe per Joystick abzurufen. Ein Extrascreen klärt den zukünftigen Skateboardmeister darüber auf.

Bonuspunkte durch Schnelligkeit

Unser Held fährt nun durch einen von rechts nach links scrollenden Bildschirm. Er kann beschleunigen, abbremsen und verschiedene Sprünge machen.

Die einzelnen Level sind überschaubar. Je schneller man sich durch sie hindurcharbeitet, um so mehr Bonuspunkte können erwartet werden. Bei erfolgreichem Abschneiden folgt das nächste Level und so fort.

Was die Motivation bei Skate of the Art nach unten drückt, ist eine Unart, die bei vielen Programmen dieser Sorte für Verdruß sorgt. Es ist nicht möglich, das Spiel zu sichern, was zur Folge hat, daß sich der Spieler stets vom ersten Level an nach oben arbeiten muß. Hat man einmal soviel Übung, daß die ersten Hürden des Programms keine Schwierigkeiten mehr bereiten, so wird der Weg zu neuen Anstrengungen unnötig in die Länge gezogen. Besonders lästig wird dieser Umstand, wenn man in einem hohen Level an einem Hindernis feststeckt und an dessen Überwindbarkeit arbeitet.

Meine Meinung: Guter Durchschnitt

So bleibt das Hauptziel des Programms die Jagd auf den High-Score. Diese kann – besonders wenn man zu mehreren spielt – zu einer recht interessanten Sache werden; insgesamt müssen aber doch einige Defizite in der Motivation bescheinigt werden. Was mich bei Skate of the Art besonders beeindruckt hat, ist die ungewöhnlich professionelle Aufmachung. Grafik und Sound sind sehens- bzw. hörenswert. Die Steuerung ist präzise und die Aufmachung tadellos. Insofern weiß das Programm zu überzeugen. Was mich stört, ist der permanente Neubeginn, wenn man seine Skateboards aufgebraucht hat. Das beeinträchtigt die Motivation leider sehr zu deren Nachteil. Letztlich bleibt das Programm dadurch im guten Durchschnitt stecken. (jf)



MILLENNIUM 2.2

Hersteller: Electric Dreams
Testversion: Amiga
System: Amiga, Atari ST, MS-DOS
Preis: zwischen 84,95 und 89,95 DM

Die Vernichtung der Erde

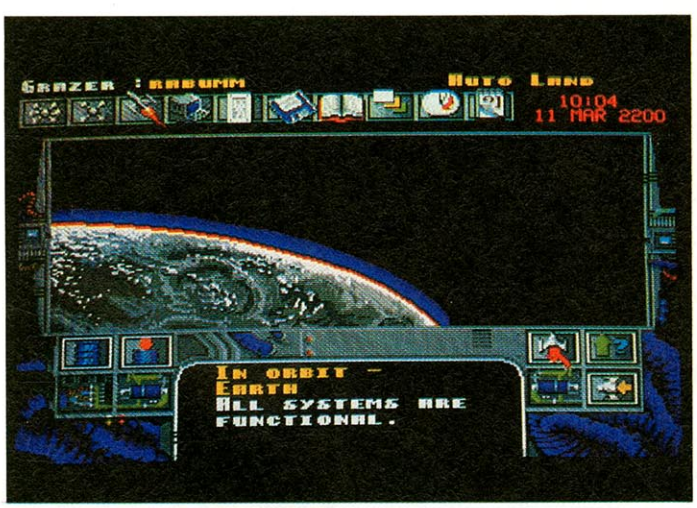
Im September des Jahres 2200 A.D. entdeckten die astronomischen Beobachtungsstationen auf der Erde und die, die in Umlaufbahnen stationiert waren, ein sich auf die Erde zubewegendes Objekt. Die Daten wurden gesammelt und von den fähigsten Köpfen ausgewertet. Die Wissenschaftler stellten erschreckende Tatsachen fest: Die Masse des Objektes, das fast vollständig aus Eis bestand, betrug etwas 20 Milliarden Tonnen. Weiter ergaben die Berechnungen, daß bei anhaltender Geschwindigkeit eine Kollision mit der Erde in genau 17,4 Stunden stattfinden würde. Der Aufschlagpunkt sollte in der nördlichen Hälfte des pazifischen Ozeans liegen. Man schickte dem Meteor einen Raumgleiter entgegen, der mit einer nuklearen Sprengladung bestückt war, doch wurde die Flugbahn nach der Explosion nicht verändert. Andere atomare Sprengkörper konnten nicht mehr auf das tödliche Objekt ausgerichtet werden, so daß die Katastrophe eintrat.

Der Meteor schlug in den Ozean und zerriß die Erdkruste. Magma begann auszuströmen, Erdbeben verwüsteten die bewohnten Gebiete, Unwetter besorgten der guten alten Erde den Rest.

Als Kommandant der Mondbasis Luna 1 konnten Sie die Katastrophe nicht abwenden und stehen nun vor den spärlichen Überresten einer einstmals hochentwickelten Lebensform, der des Menschen. Ihre Aufgabe ist es nun, die wenigen Überlebenden der Katastrophe in eine überlebensfähige Zukunft zu führen.

Am Anfang war die Mondbasis

Das Spiel beginnt auf der Mondbasis Luna 1. Diese besteht aus sieben Komplexen:



Bildschirmfoto: Amiga

Mit Sonden werden Planeten und Monde im Sonnensystem angesteuert



Bildschirmfoto: Amiga

Nicht nur durch die fantastische Grafik deutet sich Großes an: Millennium

Forschungsstation, Lebenserhaltungssysteme, Energiesysteme, Produktionsstätten, Verteidigungseinrichtungen, Rohstoffabbau und Flugplattformen. So gut wie nichts ist hier in einem akzeptablen Zustand, so daß ein Ausbau der einzelnen Systeme zu Beginn Priorität besitzen sollte. So muß zuerst die Forschungsstation mit Aufträgen zur Entwicklung neuer Techniken bedacht werden. Ist solch eine Technik entwickelt, werden die nötigen Rohstoffe und Energien bereitgestellt und der Produktionsablauf kann ins Rollen gebracht werden.

Nach und nach werden so ein Verteidigungssystem, neue Lebensräume und Erkundungsgeräte gebaut. Im weiteren Verlauf des Spieles gilt es, das Sonnensystem nach neuen akzeptablen bewohnbaren Stätten abzusuchen. Daß man dabei hier und da auf unfreundliche Außerirdische trifft, liegt in der Sache begründet.

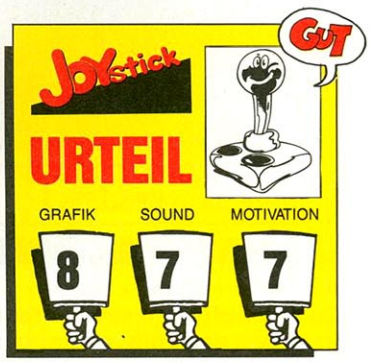
Millennium meldet sich mit einer melancholischen Titelmelodie. Ebenso stimmungsvoll sind Grafik und spärlich aber gut eingesetzte Soundeffekte. Das Programm wird komplett per Maus gesteuert. Hier hat der Benutzer einige Einstiegsprobleme, da die genaue Steuerung doch sehr unzureichend dokumentiert wird. Die Anleitung besteht aus fünf Seiten, von denen drei allein für die Hintergrundstory verbraucht werden. So muß schon ein wenig probiert werden, um hinter den genauen Spielablauf zu kommen.

Meine Meinung: Ein starkes Stück Software?

Der Beginn von Millennium ist meiner Meinung nach höchst interessant. Es gibt jede Menge zu tun und zu erforschen. Sogar animierte Kampfsequenzen werden dem Spieler geboten.

Die bange Frage, die sich mir bei solchen Spielen immer stellt, ist: Wie lange kann das Programm die Motivation des Spielers halten? Von dieser Antwort hängt alles ab. Wenn Millennium nur die Hälfte von dem hält, was es in den ersten Stunden verspricht, dann ist es wahrlich ein starkes Stück Software.

(jf)



Buffalo Bill's Wild West Rodeo Games

Hersteller: Tynesoft
Testversion: Atari ST
System: Amiga, Atari ST, C-64, CPC, Spektrum, MS-DOS
Preis: stand bei Redaktionsschluß noch nicht fest

Übung macht den Cowboy

Was ein rechter Cowboy werden will, der braucht als erstes einmal Routine. Die bekommt er, wenn er sich das Spiel Buffalo Bill's Wild West Rodeo Show zulegt. Hier wird ganz nach Epyx-Manier trainiert, bis man die Fähigkeiten, die ein Cowboy im Alltag braucht, aus dem Effeff beherrscht. Aufgebaut ist dieses Spiel, wie bereits erwähnt, ganz nach der Machart von Epyx, also in einer Art Turnier, bei dem bis zu vier Spieler teilnehmen können. Schauen wir uns die Disziplinen doch einmal näher an:

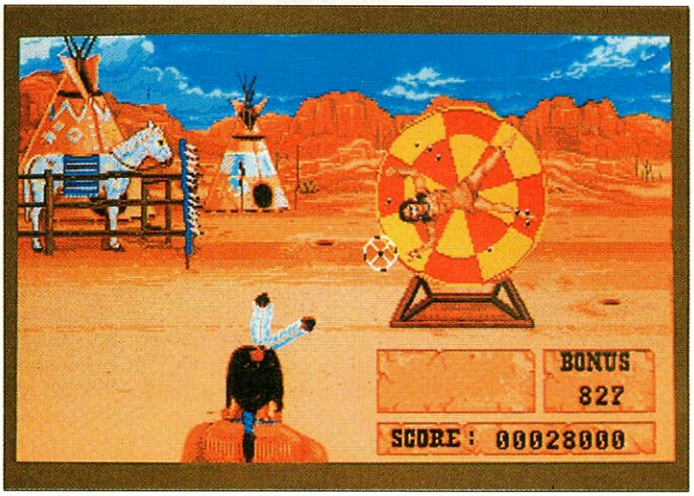
Messerwerfen
Das Ziel dieser Disziplin besteht darin, diverse Wurfmesser auf eine sich drehende Zielscheibe zu werfen. Damit die Sache etwas dramatischer wird, hat sich Ihre Assistentin auf dieser Scheibe festschnallen lassen. Je näher Sie an Ihre Assistentin heranwerfen, desto höher fällt die Bewertung aus. Aber achten Sie darauf, daß Sie nicht aus Versehen die Lady treffen: Es ist Ihre einzige Assistentin.

Trickschießen
Dieser Wettkampf gliedert sich in zwei Teile, bei denen Sie Ihre Schnelligkeit und Ihre Treffsicherheit unter Beweis stellen müssen.

Bei dem ersten Part gilt es, auf bestimmte Scheiben, die von Zeit zu Zeit auftauchen, und auf denen verschiedene Personen abgebildet sind (im Bundeswehrjargon auch Pappkameraden genannt) zu schießen. Jedoch existieren auch Zielscheiben, auf die nicht geschossen werden darf.

Beim zweiten Teil geht es darum, Flaschen, die von Ihrem Kollegen in die Luft geworfen werden, zu zerschießen. Keine leichte Aufgabe.

Zureiten von wilden Pferden
Eine Disziplin, die wirklich nur für harte Männer gedacht ist: Das Zähmen eines wilden Broncos. Halten Sie sich im Sattel, bis der Hengst gefügig ist. Es dauert jedoch seine Zeit, und mit wilden Pferden ist nicht zu spaßen.



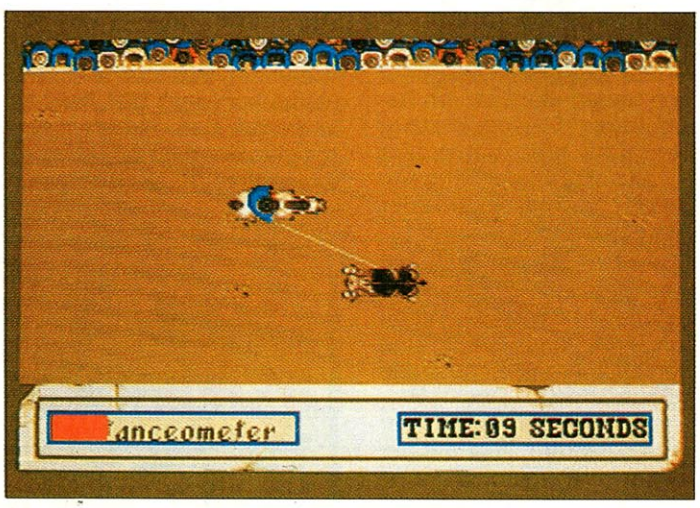
Bildschirmfoto: Atari ST

Treffsicherheit ist bei diesem Spiel von äußerster Wichtigkeit. Was Sie können, müssen Sie beim Messerwerfen oder beim Trickschießen zeigen

Die Rettung der Postkutsche
Ein Indianer hat eine Postkutsche überfallen und in Beschlag genommen. Es ist an Ihnen, das Gefährt zurückzuerobern. Reiten Sie mit Ihrem Pferd so nah wie möglich an die Postkutsche heran, und springen Sie dann auf, um sich im Zweikampf mit dem Indianer zu messen. Erst wenn Sie den roten Mann besiegt haben, ist Ihre Aufgabe beendet.

Kälber einfangen
Zu der Arbeit eines jeden Cowboys gehört natürlich auch das Einfangen von Kälbern. Reiten Sie hinter dem Kalb her, um es durch einen gekonnten Lassowurf einzufangen. Je weniger Zeit Sie dazu benötigen, desto mehr Punkte werden Ihrem Konto gutgeschrieben.

Der Kampf mit dem Stier
Jagen Sie einen Stier quer durch die Arena, und bringen Sie ihn durch Muskelkraft zu Fall. Auch bei dieser Disziplin kommt es auf Zeit an.



Bildschirmfoto: Atari ST

Zu den Aufgaben eines erfahrenen Cowboys gehört natürlich auch das Kälbereinfangen

Ich finde...

...dieses Spiel rundherum gelungen. Grafiken, die sich sehen lassen können, sowie hörenswerter und abwechslungsreicher Sound gepaart mit Spielwitz à la Epyx-Games runden das Gesamtbild positiv ab. Auch bei diesem Wild-West-Spektakel lassen sich die einzelnen Disziplinen unmittelbar nach jedem mißglückten Versuch wiederholen, so daß der Spieler erst einmal ein paar Trainingsrunden absolvieren kann. Schade ist nur, daß man die Disziplinen nicht direkt aufrufen kann, man muß also erst einmal alle vor einer bestimmten Disziplin liegenden Programmteile laden, was natürlich recht zeitaufwendig ist. Dafür wird man von den wirklich guten Grafiken belohnt. Auch der Sound muß erwähnt werden: Hier wurde nicht, wie bei so vielen anderen Spielen, nur ein einziges Musikstück verewigt. So kommt es, daß dem Spieler bekannte Songs aus der amerikanischen Wild-West-Szene ins Ohr kriechen.

(br)

★



Fantastic Four

für alle CPCs

Vier ausgesuchte TOP-Programme zum kleinen Preis. Da ist für jeden das Richtige dabei!

COCKAIGNE
– ist ein echtes Weltraum-Actionspiel mit allem, was zu dieser Art von Software gehört. Die Erde kann das immer größer werdende Ozonloch nicht mehr verkraften, die Expedition COCKAIGNE soll in fernen Galaxien neue Lebensräume erkunden. Als Leiter dieser Expedition haben Sie alle Hände voll zu tun.....



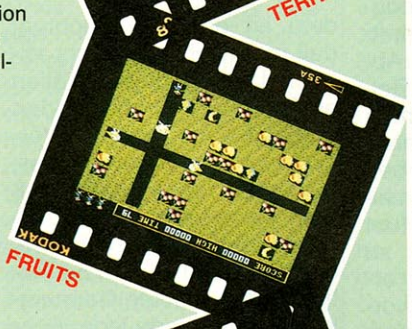
COCKAIGNE

TERRANAUT I
– deutsches Science-Fiction-Adventure mit hervorragender Grafik. Vor 50 Jahren startete das letzte Generationen-Raumschiff TERRA von der Erde, um das Planetensystem Sirius zu kolonisieren. Durch eine kosmische Katastrophe verschwand die TERRA spurlos. Erst Jahre später fing eine Hyperfunkstation einen Funkspruch auf – die TERRA wurde in eine andere Galaxis katapultiert! Übernehmen Sie die Rolle des Commanders von Thaifun, dem ersten Galaxien-Kreuzer, und begeben Sie sich auf die Suche nach dem Raumschiff TERRA.



TERRANAUT I

FRUITS
– Als Bauerssohn Frank jun. ist es Ihre Aufgabe, die Ernte der Felder einzufahren. Bei ihrem Vorhaben werden Sie allerdings von den "bösen Nasen" am Gelingen gehindert, zudem sind einige Feldfrüchte ziemlich ungesund. Fruits ist ein Geschicklichkeits- und Actionsspiel der Extraklasse, besitzt eine ausgefeilte Grafik und gewährt lange Spielfreude.



FRUITS



TERRANAUT II

TERRANAUT II
– die Überlebenden. Nachdem Sie den ersten Teil gut überstanden haben, kommt sogleich die nächste Aufgabe auf Sie zu. Sie haben den Planeten gefunden, auf dem das vermißte Raumschiff TERRA gestrandet ist. Nun gilt es nach etwaigen Überlebenden der Katastrophe zu forschen. Terranaut II ist ein deutsches Textadventure mit vielen interessanten Features und einer spannenden Story.

Für alle CPCs nur als 3"Diskette

Best.-Nr. 1011

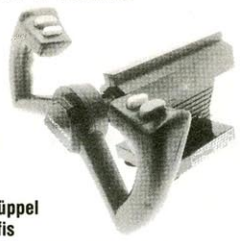
Inland:		Ausland:	
Einzelpreis	49,– DM	Einzelpreis	49,– DM
zzgl. Versandkosten	4,– DM	zzgl. Versandkosten	6,– DM
Endpreis	**53,– DM**	**Endpreis**	**55,– DM**

Bitte benutzen Sie die Bestellkarte.

DMV-Verlag
Postfach 250 · 3440 Eschwege

Palu's **Spielekiste**

Fliegen 1. Klasse



Der Flugknüppel für Profis
Flywheel 4000 / 285,– DM

PC Spieleliste

Space Quest III	**119**
Larry I	99
Larry II	99
SokoBan	99
Tetris	89
Willow	99
Flugsimulator, deutsch	135
Scenery Disk, verschiedene, pro Stück	79
Test Drive	89
California Games	89
King 's Quest IV	99
Helicopter	99
Chessmaster 2000	99
Pirates	99
Manhunter	99
Scrabble	99
Reise zum Mittelpunkt der Erde	85
Pinball Wizard	99
Chuck Yeagers	99
Zak McKracken	89
4x4 Off Road Racing	85
Bard's Tale Serie	89
Dungeons Dragons	99
Winter Edition	85
President is missing	89
Apollo 18	89
Computer Baseball	79
Space Quest	99
Atari/Amiga	
Populous	89

Viele Spiele auch für andere Systeme. Bei Nachnahmesendungen berechnen wir DM 5,– für jede Lieferung. Bei Vorauskasse erbitten wir Überweisung auf unser Konto bei der Nassauischen Sparkasse Kto.-Nr. 118 007 611, BLZ 510 500 15 oder Zahlung per Scheck. Alle Sendungen sind frachtfrei. Versand ins Ausland nur gegen Vorkasse + 20,– DM.

Palu's Spielekiste
Ein Service der Firma Siener-Soft
6200 Wiesbaden, Bachmayerstraße 2
Hotline 0 61 21-49 08 26

Eine Bitte an unsere Abonnenten

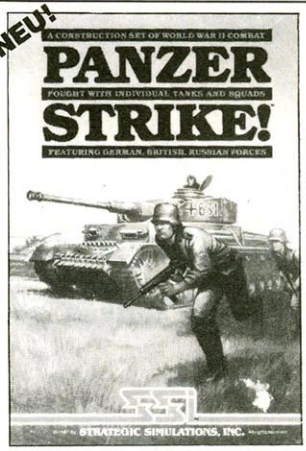
Vermerken Sie bei Schriftverkehr und Zahlungen neben der vollständigen Anschrift stets Ihre Abo-Nummer.

Sie vermeiden damit unnötige Verzögerungen bei der Bearbeitung Ihres Abonnements.

Vielen Dank

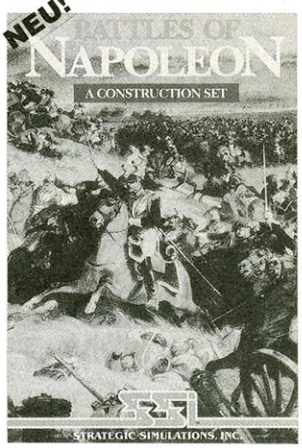
Ihre DMV-Versandabteilung

NEU!



Taktische Gefechtssimulation, 3600 Felder großes Spielfeld mit topografischem Gelände, 250 Waffensysteme aus WKII, 1–2 Spieler, Spieldauer 30 Std., Ostfront, Westfront und Afrika.
Deutsches Handbuch
C64 **DM 99,–**

NEU!



Taktische Gefechtssimulation 1805-1830 Topografische Geländedarsteliung, 4 Scenarios WATERLOO, AUERSTÄDT, BORDINO und QUATRE BAS. Scenariogenerator mit Karteneditor. Alle Parameter veränderbar. 260 vordefinierte Einheitentypen. 1-2 Spieler. Spieldauer ca. 10 Stunden.
DEUTSCHES HANDBUCH
C-64-Diskette **DM 99,–**
Ab Lager lieferbar



Für 1–3 Spieler, Szenario-Generator
Deutsches Handbuch
für Amiga, Atari ST und IBM
6000 Spielfelder
DM 99,–

Alle Spiele ab Lager lieferbar.
Farbkatalog gegen 1,– DM in Briefmarken!

THOMAS MÜLLER
COMPUTER—SERVICE
Postfach 2526, 7600 Offenburg
Telefon 0781/76921

Super Scramble Simulator ★

Hersteller: Gremlin
Testversion: CPC
System: CPC, C-64, Spectrum, Atari ST, Amiga
Preis: Zwischen 34,95 und 69,95 DM

Motocross im Wohnzimmer

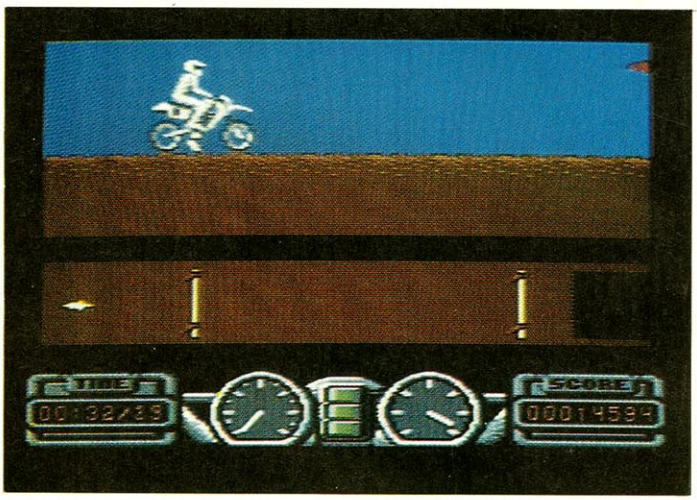
Wer hat sie noch nicht bewundert, jene harten Männer (und Frauen ?), die auf ihren kraftstrotzenden Motorrädern über mondähnliche Kraterlandschaften hinwegjagen und dabei den Gesetzen der Schwerkraft zu spotten scheinen. Ja, mit großem Erstaunen kann man bisweilen miterleben, wie ein Meister dieses Faches mit seiner Maschine gar einen Lieferwagen überquert.
Wer sein Geschick im Umgang mit einer Cross-Maschine selbst einmal testen will, der kann jetzt die ersten Übungen gefahrlos vor dem eigenen Computer absolvieren, ohne dabei um seine Gesundheit besorgt sein zu müssen, denn Super Scramble Simulator bietet die Möglichkeit, diesen nicht ungefährlichen Sport per Joystick kennenzulernen.
Nach dem Ladevorgang sieht sich der Spieler einem dreigeteilten Bildschirm gegenüber. Im oberen Teil erscheint eine Seitenansicht des zu steuernden Motorrades samt Fahrer auf dem jeweiligen Parcoursabschnitt. Darunter kann man einen Blick auf die Armaturen der Maschine werfen und wird über die noch zur Verfügung stehende Zeit sowie den Punktestand unterrichtet. Der dritte Teil stellt in der Draufsicht die Position des Fahrers innerhalb des Kurses dar und läßt auch die folgenden Hindernisse erkennen.
Die Steuerung erfolgt über Joystick. Es muß beschleunigt und gebremst werden, gelenkt und geschaltet sowie zum Überqueren der Hindernisse ein Rad angehoben werden.

15 Geländekurse

In der CPC, C64/128 und Spectrum-Version stehen dem Motocross-Fan insgesamt 15 verschiedene Geländekurse zur Verfügung. Diese sind in fünf Abschnitte unterteilt, deren Schwierigkeitsgrad laufend zunimmt. Nur innerhalb dieser Abschnitte kann man die Reihenfolge wählen, in der man die drei Kurse durchfahren möchte. Will man also beispielsweise sein Glück an einem Parcours des fünften Abschnitts versuchen, so muß man sich zunächst erfolgreich durch die zwölf vorhergehenden Strecken kämpfen. Dies erweist sich jedoch als äußerst schwierig, da das Spiel unwiderruflich vorbei ist, wenn auch nur ein Kurs nicht in der vorgegebenen Höchstzeit bewältigt wird. Und dann heißt es wieder, im ersten Abschnitt neu zu beginnen.

Spiel mit hohen Anforderungen

Überhaupt stellt dieser Motocross-Simulator recht hohe Anforderungen an den Spieler. Zunächst müssen einmal die richtigen Techniken zum Überqueren der Hindernisse gefunden werden, dann muß das Motorrad äußerst genau gesteuert und bestimmte Maximalgeschwindigkeiten dürfen auf keinen Fall überschritten werden, da sonst unweigerlich ein Sturz folgt. Andererseits besteht aber auch stets die Gefahr, das Motorrad "abzuwürgen" und damit ebenfalls an einem Hindernis zu scheitern. Zudem ist darauf zu achten, daß man nicht vom Kurs abkommt. In all diesen Fällen erhält man Strafsekunden und muß einen erneuten Versuch am Beginn des Hindernisses starten. Mitunter muß man also alle drei Bildschirmteile gleichzeitig beobachten und zudem die Aktionen mit größter Genauigkeit ausführen, da jeder Fehler unweigerlich bestraft wird.
In der Amiga- und Atari-Version sieht der Spielverlauf etwas anders aus. Hier gibt es fünf verschiedene Kurse, deren Hindernisse nach einer bestimmten Anzahl von Fehlversuchen auch so passiert werden können.
Die grafische Gestaltung der Testversion vermochte durchaus zu überzeugen, während es mit dem Sound wie so oft ist: Im Prinzip ja ganz nett, aber auf Dauer nicht zu ertragen.



Bildschirmfoto: C-64

Gute Technik und viel Gefühl sind zum Überqueren der Hindernisse nötig

Unsere Meinung: Zu harte Bestrafung bei Fehlern

Aufgrund seines hohen Schwierigkeitsgrades, der die Anforderungen des Cross-Sports gut vermitteln kann, könnte ich den Super Sramble Simulator eigentlich all jenen empfehlen, die an derartigen Simulationen Gefallen finden und die das nötige Fingerspitzengefühl für ein solch schwieriges Spiel mitbringen.
Der entscheidende Mangel des Spiels liegt jedoch darin, daß es nicht möglich ist, einen bestimmten Parcours anzuwählen oder zumindest den Spielstand nach dem erfolgreichen Durchqueren eines Abschnittes abzuspeichern. Dadurch, daß man bei jedem Fehlversuch unweigerlich wieder mit den ersten Kursen beginnen muß, wird aus dem Spiel schon fast eine echte Zumutung.
Auch wenn durch die Möglichkeit bis zu sechs Spieler teilnehmen zu lassen, für eine gewisse zusätzliche Motivation gesorgt wird, so wirkt dieses Defizit leider so, daß aus der anfänglichen Begeisterung recht schnell Ärger wird. Der Spaß geht so zu schnell verloren.

(Andreas Hein/jf)



Short Tips – kurz und knackig

Der JOYSTICK-Notdienst für problemgeplagte Computerspieler hat wieder einmal die Archive durchforstet und viele Tips zu schweren Spielen zusammengetragen. Vom Oldie Beyond Zork werden wir uns diesen Monat über den zweiten und letzten Teil der Bards-Tale-III-Lösung bis zum finalen Problem, das sich in Battletech stellt, vorarbeiten. Wir hoffen, daß auch diesen Monat etwas für Sie dabei ist.

Beyond Zork

Da immer wieder Fragen zum Infocom-Adventure Beyond Zork auftreten, wollen wir uns heute einmal mit einigen haarigen Problemen aus diesem Programm befassen.

Um das Rätsel der Vogelscheuche zu lösen, benötigt man den Leierkasten vom Monkey Grinder. Mit diesem wird genau die Vogelscheuche aufgesucht, vor der die Raben Respekt zeigen (man erkennt es an deren Reaktion). Wir schließen den Leierkasten und richten das drehbare Rad so aus, daß es auf das Auge zeigt. Wenn wir nun den Leierkasten in Gang setzen (Kurbel nach rechts drehen) verändern sich die Farben der Umgebung. Die Tönung, die die Vogelscheuche einnimmt, sollten wir uns merken; sie wird später von großer Wichtigkeit sein.

Im Moment sollte uns ein vom Himmel fallendes Farmhaus mehr interessieren. Vielen wird dieses aus der Geschichte des Zauberers von Oz noch bekannt vorkommen. Auch die nächsten Begebenheiten stammen aus diesem Werk.

Durch diese Kenntnisse bestens geschult, suchen wir das Haus auf. Ein Wirbelwind kommt auf, schlägt die Tür des Hauses zu und trägt uns in ein geheimnisumwobenes Land. Just in dem Moment, in dem wir samt Farmhaus zu Boden rasen, erdrücken wir mit unserem Ungestüm einen des Weges reisenden Riesen, um den wir uns nicht weiter kümmern. Daß wir so zum Retter eines ganzen Volkes werden, können wir zu diesem Zeitpunkt noch nicht ahnen.

Es wird uns erst dann klar, wenn wir die hübschen Blumen am Wegesrand etwas näher untersuchen. Eine nette Überraschung wartet auf uns (wenn wir uns die Tönung der Vogelscheuche gemerkt haben).

Andere Probleme bekommt man mit Mutter-Hungus und deren Kind. Zu eifrige Retter können in dieser Situation leicht einen Fehler machen; denn bevor das im Treibsand steckende Kind per "Levitation"-Stab aus seiner Not befreit wird, sollte man böse tun und das Kind versuchen zu treten. Dieses wird die Mutter nicht dulden. Sie wird sich daran machen, Ihnen derlei Grobheiten auszutreiben. Auf der Flucht sollte Ihr Ziel die Krokodilsstatue sein. Warten Sie vor ihr, bis die gereizte Mama erscheint. Dann erklimmen Sie die Statue. Das gewichtige Tier folgt Ihnen auch auf die Statue und sorgt so dafür, daß der Kippmechanismus des Krokounterkiefers nicht mehr funktioniert. Nun sollte das Krokodil gefahrlos bestiegen werden können.

Neuromancer

Als das Spiel Neuromancer auf den Markt gebracht wurde, wurden viele Interviews in Zeitungen und ähnlichem abgedruckt. Grafiker, Programmierer und die Softwarefirma wurden um ihre Meinung gefragt. Wer aber redet von all den armen Spielern, die Tage und Nächte angespannt und konzentriert vor ihren Bildschirmen zugebracht haben?

JOYSTICK bringt's!

Wir haben das Unmögliche wahr gemacht und einen der Spieler gefunden, die es nach langer, harter Arbeit endlich geschafft haben, und konnten ihn zu einem Interview bewegen.

JOYSTICK: Wie lange haben Sie denn zum Spielen gebraucht?

CYBERPUNK: Zirka vier Wochen rund um die Uhr.

J.: Aber nun zum eigentlichen Spiel. Viele Spieler haben extreme Probleme mit der Geldbeschaffung. Was ist zu tun?

C.: Das Einfachste ist, zunächst einmal die Message von General Armitage mit der eigenen BAMA-ID zu beantworten. Er überweist dann gleich 10000 Credits aufs eigene Konto. Dann wären da noch 10000 Credits, die man von Hosaka bekommt, wenn man sich auf die Gehaltsliste setzt. Von Hosaka erhält man auch nochmal Geld, wenn man ihnen Comlink 6.0 beschafft. Für ein gutes Deck braucht man aber noch die Dreißigtausend von der Bank-Gemeinschaft. Die Source-Kontonummer erhält man von Lupus Yonderboy, dem Chef der Panther Moderns. Er befindet sich in dem Hinterzimmer von Larry Moes Microsofts. Um Larry zu beseitigen, muß man ihn verhaften lassen, indem man seinen Namen, samt ID, die bei Fuji auf der Gehaltsliste steht, auf die Fahndungsliste der Chiba City Police setzt.

Aber das große Geld wartet in der Bank of Berne. Der Funds Reserve Account lautet: 121519831200, der Master Code for Funds Transfer: LYMA1211MARZ. Vorher muß aber ein eigenes Konto bei der Bank of Zürich eröffnet werden. Bis dahin läßt sich durch ein flottes Schachspiel mit Battle Chess 2.0 bei der Worldchess Confederation über die Runden kommen.

J.: Was hältst du denn von Ersatzgliedern von Chin?

C.: Mal abgesehen von dem Klappern bei jeder Bewegung und Schwächen behindern sie stark beim Kampf im Cyberspace.

J.: Sollte man sich überhaupt Ersatzglieder zulegen?

C.: Normalerweise nicht, aber es gibt eine Ausnahme: MAAS-Biolabs haben ein neuartiges Deck entwickelt, sogenannte CyberEyes, die das Vorankommen in der Matrix nicht nur erleichtern, sondern das RAM auch ins Unermeßliche steigern. Das Sicherheitssystem läßt sich durch die Cyberspacedatabase entsprechend manipulieren.

J.: Wie kommt man an die ROM Constructs?

C.: Nichts leichter als das: Lupus Yonderboy verkauft einen Securitypaß für das Sense/NET-Gebäude.

Die Seriennummern der ROMs lauten:

1. Dixie Flatline (Paul McCoyle): #0467839.
2. Toshiro Mifune: #6905984.
3. Rombo: #5521426.

J.: Welches ist denn das beste ROM?

C.: Die sind alle gleich schlecht und zu kaum etwas nützte, da sie dauernd versagen.

J.: Wie kommt man an dem Security-Tor in der Bank-Gemeinschaft vorbei, um an deren Cyberjack zu gelangen?

C.: Einfach den Code BG1066 eingeben.

J.: Welche Icebreaking-Programme sind denn am besten?

C.: Gut sind: Decoder, Blow-Torch und Hammer.

Besser sind: DoorStop und Drill.
Am besten sind: Concrete, DephCharge und Logic Bomb.
J.: Ein Wort zu den AIs.
C.: Anfangen sollte man mit der AI vom Pyschoanalyst. Zuerst mit dem Psycho.Skill die Schwäche feststellen. Die Wirkung der Treffer läßt sich am Stärkebalken rechts außen feststellen. Sollte ein Skill blockieren, einfach mit einem anderen weiterschießen, Hauptsache, man fängt mit dem richtigen an. Manchmal braucht man aber gar nicht zu kämpfen, da sie sich auch mit Programmen überwinden lassen. (z.B.: Phantom - Battle Chess 4.0, Greystoke - Hemlock 1.0)
J.: Wie kommt man an den Zen und den Evasions Skill?
C.: Zen erhält man als Dank für den Holy Joystick, den man von Finn in Metro Holografix erwerben kann, wenn man ihn dem Mönch im Hause Pong aushändigt.
Evasion kann man bei Lupus kaufen.
J.: Zum Schluß möchte ich noch nach ein paar allgemeinen Tips fragen.
C.: Alte ArmorAll-Programme nicht löschen, sondern weiterbenutzen, man kann sie auch gleichzeitig benutzen. Als Angriffstaktik hat sich folgendes bewährt:
1. Den Icebreaking Skill
2. Ein Slowprogramm
3. Ein Virusprogramm
4. Einige Icebreakerprogramme
5. Zwischendurch AmorAll

J.: Vielen Dank für dieses aufschlußreiche Gespräch. Ich bin mir sicher, daß einigen Lesern weitergeholfen wurde. Wem immer noch der Durchblick fehlt, dem hilft vielleicht ein Blick auf unsere Tabelle, in der Passwörter, Linkcodes, Koordinaten und Kampfmöglichkeiten zu Neuromancer übersichtlich aufgelistet sind.

Bards Tale III, Teil II

Am Ende des ersten Teiles unserer Bards-Tale-III-Lösung ist die Party wieder zu dem alten Mann im Review Board zurückgekehrt und hat ihm die traurige Nachricht von Lanatirs Ableben überbracht. Darüber ist er zwar rechtschaffen traurig, was ihn allerdings nicht daran hindert, den Helden gleich einen neuen Auftrag zu geben.

Das Ziel ist die Dimension Lucencia. Dort sollen die Helden Allirias Gürtel (Belt) und die Krone der Wahrheit (Crown of Truth) finden und zu dem Alten bringen.

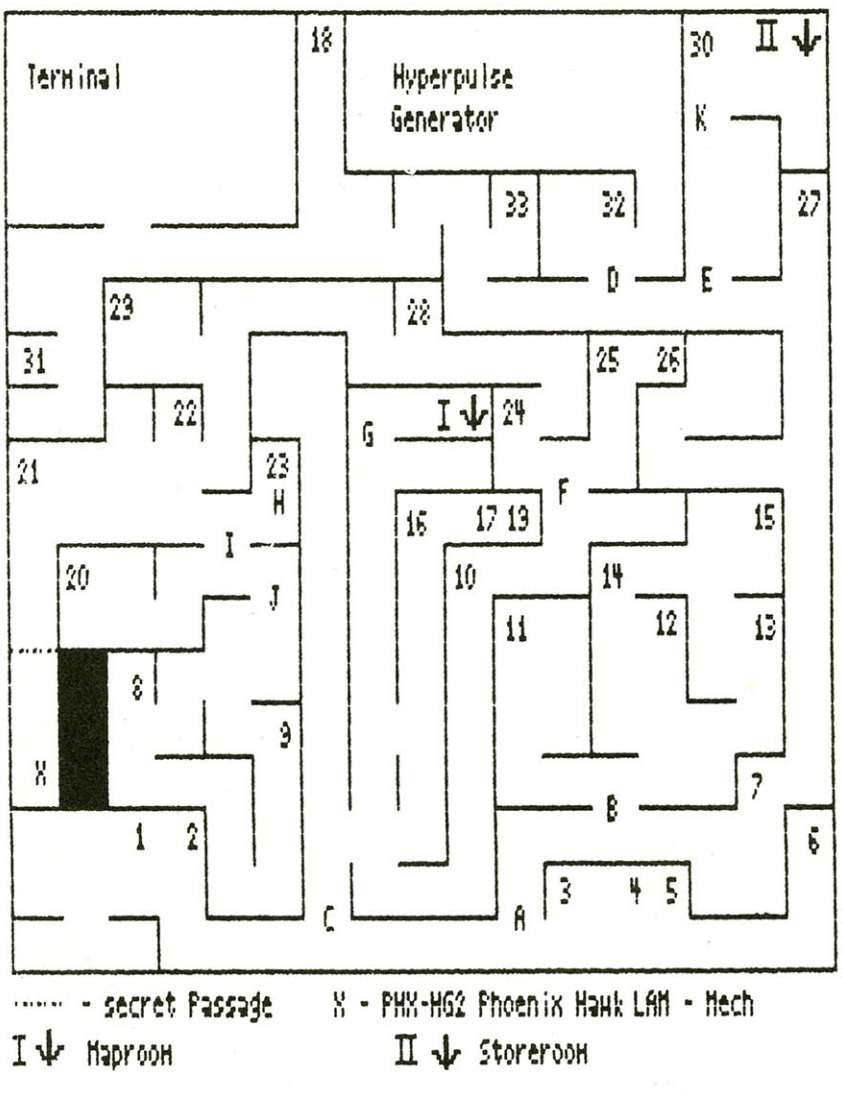
Der Alte gibt den Helden noch eine Warnung vor Allirias Gefährten mit auf den Weg. Dieser sei, so meint der Alte, wohl etwas verrückt. Damit, daß Alliria noch leben könnte, rechnet der Alte erst gar nicht mehr (wie weise er doch ist!).

Das Ding mit den Rosen

In Lucencias Wildnis gibt es neben dem Turm (Tower), der Gruft (Tomb) und der Stadt Celaria Bree noch einige Besonderheiten: Rosenbüsche. An diesen Büschen wachsen rote, gelbe und blaue Rosen, nur ein einzelner Strauch trägt gar keine Rosen. Jedoch soll uns das vorerst nicht belasten. Es geht erst einmal in die Stadt. Schon bald werden die Helden feststellen, daß der Grundriß dieser Stadt recht langweilig ist, aber das werden Ihre Abenteurer noch früh genug merken.

Immerhin gibt es in der Stadt eine Bards Hall. Dort kann sich der Barde einen nützlichen Liedertext zu der Kiels Overture kaufen. Außerdem können die Helden sich noch zwei Balladen anhören, aus deren Text sich der eine oder andere Hinweis ziehen läßt. Da wäre das Drachenlied, das von einer gewaltigen Schlacht zwischen Hawkslayer und einem riesigen

Das letzte Battletech Labyrinth



Die NEUROMANCER Tabelle...

Name:	Linkcode:	Paßwörter:	Koordinaten:	ICE-Stärke:	AI/Bekämpfung:	Software/Sonstiges
Bereich: 0 (Cheap Hotel)						
Regular-Fellows	REGFELLOW	1. VISITOR	0/208/32	36	---	ÄScout1.0; Battlechess2.0Ü Probe3.0
Consumer-Review	CONSUMER		0/320/64		---	---
Asano Computing	ASANOCOMP	1. CUSTOMER 2. VENDORS	0/16/112	72	---	Wertvolle Linkcodes
Worldchess-Confederation	WORLDCHESS	1. NOVICE 2. MEMBER	0/160/80	84	LOGIC	Battleches4.0
Cheap Hotel	CHEAPO	1. GUEST 2. COCKROACH	0/112/112	84	---	Rechnung Editieren; bestellungen
Panther Moderns	CHAOS	1. Mainline	0/224/112	132	---	ÄComlink3.0Ü Blowtorch3.0 Decoder2.0;Thunderhead1.0; Cyberspace1.0
Psychologist	PSYCHO	1. NEWMO 2. BABYLON	0/96/32	96	PHILOSOPHY	Thunderhead1.0
Bereich: 1 (Gentleman Loser)						
IRS	IRS	1. TAXINFO 2. AUDIT	1/272/64	149	---	Jammies1.0;Hammer2.0;Mimic1.0
Copenhagen University	BRAINSTORM	1. Perilous	1/320/32	149	---	Comlink4.0;Decoder1.0;Probe4.0 Jammies1.0;Doorstop1.0
Gentleman Loser	LOSER	1. WILSON 2. LOSER	1/416/64	150	---	Slow1.0;Injector1.0;Blowtorch1.0 Hammer1.0;Probe3.0
Easternsea-board	EASRSEABOD	1. LONGISLAND	1/384/32	150	---	ÄComlink5.0Ü Thunderhead2.0
N.A.S.A	VOYAGER	1. APOLLO	1/448/32	150	LOGIC	Phyton2.0;Blowtorch4.0;Decoder4.0
Tozoku	YAKUZA	1. YAK	1/480/80	120	---	ÄComlink6.0;Blowtorch1.0; Decoder1.0ÜBlowtorch3.0;Drill2.0 Acid1.0
Justice	JUSTICE	1.(Sequencer)	1/416/112	150	---	---
S.E.A.	SOFTEN	1. PERMAFROST	1/352/64	149	---	ÄSequencer1.0;Comlink4.0Ü Thunderhead2.0
Freematrix	CFM	---	1/352/112	150	SOPHISTRY	---
Police	KEISATSU	1. WARRANTS 2. SUPERTAC	1/288/112	150	---	Hier kann man Larry Moe verhaften lassen
Bereich: 2 (Musabori)						
Hitachi Biotech	HITACHIBIO	1. Gensplice 2. BIOTECH	2/032/192	260	---	In die Personalliste eintragen!
Fuji Electrics	FUJI	1. ROMCARDS 2. UCHIKATSU	2/112/240	260	---	Larry Moes BAMA ID
Hosaka Corp.	HOSAKACORP	1. BIOSOFT 2. FUNGEKIE	2/144/160	260	---	Concrok1.0;Injector2.0;Hammer4.0 Mimic2.0
Musabori Industries	MUSABORIND	1. SUBARU	2/208/208	260	HEMLOCK1.0	Kuang Eleven
Bereich: 3 (Bank of Berne)						
Free Sex Union	---	---	3/288/208	400	PHENOMENOLOGY	Informationen
Bank of Berne	---	---	3/336/160	400	PHILOSOPHY	Probe 10.0

Drachen erzählt, und die Ballade der Blumen. Dieses Lied lüftet dann auch das Geheimnis des Rosenbusches, der keine Blüten trägt. In dem Lied ist von einem Mann die Rede, der ständig etwas mit Rosen zu tun hat, und am Ende eine Regenbogenrose (Rainbow Rose) für seine Geliebte Allaria macht.
Von der Bardengilde abgesehen gibt es in der Stadt nichts mehr Interessantes zu erkunden. Also sollte die Party sich erst einmal mit dem Drachen auseinandersetzen. In dem Lied haben wir erfahren, daß es sogar dem mächtigen Hawkslayer nicht gelang, den Lindwurm zu besiegen. Also werden die Helden wohl einen harten Kampf austragen müssen. Der Drache lebt, wie in dem Lied beschrieben, in den Bergen. Jedoch ist die Präsenz des Urviechs schon aus weiter Entfernung wahrzunehmen (You feel the dragon's presence from even here). Der weitere Weg der Party steht also fest, es muß nach dem Drachenberg gesucht werden.

Der Regenbogendrache

Dort befindet sich die Drachenhöhle, die mehrere Stockwerke hat. Das erste Level dieser Höhle erweist sich als recht alltäglich. Die Stufen, die unsere Abenteurer in das zweite Level führen, befinden sich leicht südlich der Mitte des ersten Levels.
Im zweiten Level begegnen die Helden dann dem Rainbow Dragon. Vor dem Kampf unbedingt den Spielstand abspeichern. Es sollte sich unbedingt ein Magier in Ihrer Truppe befinden, der in der Lage ist, Tote wieder zum Leben zu erwecken. Diesen Magier und den Paladin, der die Stoneblade führt, rüsten Sie mit je einem Breathring aus. Nun können die beiden durch den Feueratem des Drachen nicht mehr verletzt werden. Auf diese Art und Weise kann der Kampf recht einfach zu Gunsten der

Abenteurer entschieden werden. Ist der Drache besiegt, erhalten die Helden zur Belohnung einen Kristallschlüssel. Der tote Drache liegt nun in seinem Blute, von dem die Party etwas mitnehmen sollte (schließlich ist dies ein Regenbogendrache gewesen, und der Rosenstrauch auf der Oberfläche soll angeblich Regenbogenrosen tragen!).

Wandert die Party nun zu jenem Busch und benutzt dort das Drachenblut, wächst fluchs eine Regenbogenrose, die natürlich sofort mitgenommen wird.

Das nächste Ziel der Helden ist der Turm (Tower). Er dient Cysanis als Heimstatt, und durch eine Besonderheit erfahren wir recht schnell, daß er der Typ mit den Rosen aus dem Lied sein muß. Weiterhin erfahren wir, daß Allirias Tod den Ärmsten um den Verstand gebracht hat und daß er ein guter Freund von Hawkslayer ist. Wenn sich die Helden durch die drei Level des Turmes gekämpft haben, treffen sie Cysanis persönlich. Er hockt in einer Ecke und weint seiner verblichenen Alliria nach. Wenn die Party nun eine Rose benutzt (vorzugsweise die gelbe), nimmt Cysanis Notiz von uns und schimpft uns Mörder. Natürlich greift er die Helden dann an und muß besiegt werden. Auch vor diesem Kampf empfiehlt es sich, den Spielstand zu speichern. Ist Cysanis besiegt, erhalten die Helden einen neuen Gegenstand, die magische Triangel, die später noch benötigt wird.

So, nun raus aus dem Turm und rein in Allirias Tomb.

Im Norden des ersten Levels versperrt ein schwarzer Kristall jedes Weiterkommen. Wir spielen auf der neuerworbenen magischen Triangel, und auch dieses Problem gehört der Vergangenheit an. Hinter dem Kristall befinden sich die Stufen, die in das zweite Level führen.

Hier benötigen die Helden unbedingt ein Sortiment Rosen, am besten von jeder Farbe ein paar. In diesem Stockwerk werden die Abenteurer immer wieder durch den Geist von Alliria heimgesucht, der bei jedem seiner Besuche eine bestimmte Rose verlangt. Nur sagt der Geist nicht, welche Farbe die Rose haben soll, sondern nennt sie bei anderen Namen. Flower of Truth, Flower of Valor, Flower of Kindship, Flower of Alliria.
Die weiße Rose ist die Blume der Wahrheit (Flower of Truth), die blaue Rose ist die Blume der Tapferkeit (Flower of Valor), die Blume der Natur ist die gelbe Rose (Flower of Nature), die Blume der Güte ist die rote Rose (Flower of Kindship) und Allirias Blume ist natürlich die Rainbow-Rose. Haben die Helden dem Geist alle Rosen gegeben (Vorsicht, er behält die Blumen auch, wenn man ihm die falsche gibt), ist es nicht mehr weit bis zu dem Ort, an dem die gesuchten Gegenstände gefunden werden können.

Nun können die Helden diese Dimension verlassen und zurück zum alten Mann im Revirewboard in Skara Bree.

Die Dimension der Maschinen

Der nächste Auftrag, den der Alte bereithält, führt uns in die Dimension der Maschinen, Kinestia. Der Alte weiß, daß Ferrofist noch dort lebt, jedoch weiß er nicht, wie lan-

D.A.R.P.O.	---	---	3/336/240	400	---	Thunderhead3.0;Injector3.0; Jammies2.0;Concrek2.0;Drill3.0

Turing Registry	---	---	3/432/240	400	---	Skill Upgrade; AI Infos
---						
Screaming Fist	---	---	3/464/160	400	---	Slow3.0;Depth3.0;Python3.0; Easy Rider1.0;KGB1.0;AmorAll1.0

Bereich: 4 (Sense/Net)						

Sense/NET	---	---	4/048/320	800	---	Rom-Nummern

Gridpoint	---	---	4/160/320	800	---	Jammies3.0;Hammer5.0;Injector3.0; Thunderhead3.0;ArmorAll2.0

Bereich: 5 (Bank Gemeinschaft)						

Bank Gemeinschaft	BANKGEMEIN	1. EINTRITT 2. VERBOTEN	5/304/320	1000	---	ÄDecoder1.0Ü

Bank of ÇZürich	BOZOBANK	1.(Sequencer)	5/336/368	1000	---	---
---						
Bell Europa	---	---	5/384/288	1000	---	Thunderhead4.0;Acid5.0; Cyberspace1.0

Nihilist	---	---	5/416/368	1000	---	Python5.0,Slow4.0,Acid3.0; LogicBomb3.0

I.W.S.A.	---	---	5/448/320	1000	---	AmorAll3.0;Hammer6.0;LogicBomb3.0; Injector5.0;Doorstop4.0

Bereich: 6 (Nur mit Easy Rider zu erreichen)						

KGB	---	---	6/112/416	1100	LOGIC	Slow5.0;AmorAll4.0;LogicBomb6.0; Com.5.0;Depth8.0;Injector5.0; Jammies4.0;Pr.5.0

Maas Biolabs	---	---	6/112/480	1100	SOPHISTRY	Türen vom Gebäude entriegeln
---						
Bereich: 7 (Tessier-Ashpool)						

Phantom	---	---	7/320/464	2000	BATTLECHESS4.0	Hemlock1.0

Tessier Ashpool	---	---	7/384/416	2000	PHENOMENOLOGY	Spiel zu Ende!

Allard Technics	---	---	7/432/464	2000	AI:Neuromancer	---

,,nBemerkungen: In eckigen Klammern geschriebene Programme erhält man auch per Linkcode-Logg-in.

ge noch. Die Party soll dort Ferofists Helm und den Hammer of Wrath aus Kinestia mitbringen. Also, frisch ans Werk.
In Ferrofists, dem ersten Dungeon dieser Dimension (hier gibt es keine Wildnis) treffen die Helden auf einen jüngeren Hawkslayer, der sich allerdings recht arrogant aufführt. Er will erst einmal ein Rätsel gelöst haben, bevor er hilft. Doch die Party ist schlau und erinnert sich daran, daß Hawkslayer selbst uns früher schon des Rätsels Lösung verraten hat: ICEBERG. Nach diesem Rätsel kann man Hawkslayer zwar in die Party aufnehmen, hat man jedoch schon den Black Death als Special, sollte man von einem Tausch absehen. Doch immerhin verrät er uns noch, daß die Anwendung von Magie in dieser Dimension vergebens ist. Was damit gemeint ist, erfahren die Helden spätestens bei der ersten Schlacht. Hier gibt es keine Orcs, Dämonen oder sonstige Lebewesen, hier müssen die Helden gegen wildgewordene Roboter antreten.

Roboter versus Magie

Tatsächlich trotzen diese Roboter den meisten Zaubersprüchen. Da die Burschen außerdem kaum Punkte bringen, sollten die Helden versuchen, so wenig wie möglich mit den Burschen in Berührung zu kommen.
Aus diesem ersten Dungeon gibt es vier Ausgänge in der Form von Passageways. Der Weg nach Norden führt zum Workshop; der im Süden in die Barracks und die beiden im Osten ins private Quartier, wohin wir uns als erstes begeben sollten.
Im Nordwesten entdecken wir Ferrofist höchstpersönlich, der von anderen Zwergen geschützt wird. Er klärt uns über die Zustände in Kinestia auf: You have come as prophised. You must destroy the fruits of my foolish alliance with the dark one, find the keys and travel trough my workshop into Urmechs lair. Nach diesen Offenbarungen stirbt der schwerverletzte Ferrofist, und seine getreuen Zwerge bringen ihn weg, um ihn zu begraben. Einer der Zwerge zeigt unseren Helden jedoch noch einen wichtigen Reim, den Ferrofist kurz vor seinem Tod aufgeschrieben hat. Merken Sie sich diesen Vers, er ist für den weiteren Spielverlauf extrem wichtig.
Die Worte Ferrofists erklären unseren Helden, was in Kinestia passiert ist: Ferrofist hat einen Pakt mit dem Mad God geschlossen und zusammen mit ihm die Roboter gebaut. Jedoch trickste Tarjan Ferrofist irgendwie aus und programmierte die Robots auf die Vernichtung der Zwerge. Und tatsächlich scheint Tarjans Rechnung aufgegangen zu sein, denn die Roboter sind nahe daran, alle verbleibenden Zwerge auszurotten.
Im Nordosten des Dungeons finden die Helden noch einen komischen Schlüssel, den Left Key. In Erinnerung an Ferrofists letzte Worte nehmen wir ihn natürlich mit. Ansonsten birgt das private Quartier nichts mehr von Bedeutung.
Da wir mindestens zwei Schlüssel brauchen (Ferrofist erzählte uns das), suchen wir jetzt die Barraks auf. Tatsächlich finden wir hier den zweiten, den Right Key. Ansonsten gibt es hier nichts mehr, also verläßt die Party diesen Ort und begibt sich zum Workshop.
Im besagten Shop entdecken die Helden ein verschlossenes Portal. Ferrofists Reim gibt nun Aufschluß darüber, wie die Schlüssel hier angewendet werden müssen: Bright Hand, True Hand, hiermit kann nur die rechte Hand bzw. der Right Key gemeint sein. Der Fers geht wie folgt weiter: Thine are the months of six summers, sinister hand, dark hand, three plagues upon each finger. Der Sommer hat drei Monate, sechsmal drei sind 18, die 'ark hand' kann nur die linke Hand sein und die fünf Finger einer Hand mal drei ergeben 15.
Damit haben wir herausgefunden, wie oft jeder Schlüssel im Schloß gedreht werden muß, der Left Key 15mal und der Right Key 18mal. Solchermaßen bedient, öffnet sich das Portal, und ein weiterer Passageway liegt vor der Party.
Folgt die Party diesem neuen Weg, gelangt sie in Urmechs Para. Abgesehen vom Portal, welches uns weiterbringt, gibt es hier nichts Interessantes mehr, also wenden die Helden sich der Vicious Plane zu, einem Level, das unter Wasser liegt.
Dieses Level liegt unter dem Meeresspiegel, also fleißig 'Gill' zaubern und in die südwestliche Ecke gehen. Dort liegen die Stufen zum nächsten Level. Da dieser Weg nach oben führt, brauchen wir wohl keine Angst zu haben, daß dort auch alles voller Wasser ist.

Der Handel mit Urmech

So, nun ist die Abenteurertruppe im letzten Dungeon von Kinestia angekommen. Dieses Verlies hat ein interessantes Layout, in dessen Mitte uns Urmech erwartet. Bei diesem Widerling handelt es sich wie erwartet um einen Roboter.
Urmech scheint im Grunde eine friedfertige Natur zu sein, da er sich nicht mit den Helden prügeln will. Vielmehr schlägt er der Party sogar einen Handel vor. Nun muß der Spieler sich entscheiden, wer auf den Handel eingeht, darf Urmech natürlich nicht mehr bekämpfen. Aber meint er es auch ehrlich, oder ist der Handel eine Falle? Oder ist der Handel für die Helden tatsächlich von Vorteil?
Wer Urmech wegputzt, kann einen Raum weiter die gesuchten Teile einsammeln und den Dungeon verlassen. Wer auf den Handel eingeht, bekommt erst einmal Urmechs traurige Geschichte erzählt (schnief) und erfährt im weiteren Verlauf der Erzählung von einer neuen Art der Magie. Er bietet sogar an, einen der Helden in dieser neuen Magie zu unterweisen. Wer nun sein Handbuch genau studiert hat, weiß sofort, hier kann es nur um den GEOMANCER gehen. Wer Urmech wegputzt, der kann folglich auch keinen Geomacer bekommen, und wird im weiteren Spielverlauf einige Schwierigkeiten haben, das Abenteuer erfolgreich zu beenden.
Nun stehen die Helden vor der Frage, wer denn nun Geomancer werden kann. Man sollte den Paladin dazu ausersehen, da er mit seiner Stoneblade zwar gut draufhaut, aber nicht gerade oft. Der Paladin ist der ideale Geomancer.
Die gesuchten Teile erhalten natürlich auch diejenigen, die auf Urmechs Handel eingehen. Wie gesagt, befinden sich die Teile im nächsten Raum in der südöstlichen Ecke.
Also, danken wir dem Urmech und verlassen diese Dimension, der alte Mann erwartet uns schon sehnsüchtig.

Tenebrosia

Im Reviewboard erzählen die Helden dem alten Mann von Ferrosfists Tod. Dieser trauert erst einmal um den verblichenen Freund. Doch die Trauer ist nicht von langer Dauer und der Alte hat natürlich schon den nächsten Auftrag parat. Er möchte, daß wir ihm Sceandus Cloak (Mantel) und den Helm of Justice beschaffen. Was der Alte dann noch über das Paradoxon erzählt, können wir ruhigen Gewissens vergessen. Tenebrosia, die fünfte Dimension, hat wieder eine Wildnis. Dort finden die Helden einen Canyon, eine große Grube und natürlich eine Stadt, Black Scar.
Bevor wir Black Scar betreten, noch einen generellen Schlachttip. Es kommt immer wieder vor, daß die Party von riesigen Horden von Monstern angegriffen wird, die sich durch das Herbeizaubern von weiteren Monstern (Summons Help) noch

vergrößern. Da die herbeigehexten Helfer nur unwesentliche Schäden anrichten (1-20 Hitpoints), sollten Sie die Gruppe ruhig auf bis zu 30 Gegnern anwachsen lassen und dann einen mächtigen Kampfzauber einsetzen und so die entstandene Monsterhorde dezimieren. Bei Eye-Gotchas, Miasmal Cures und einigen anderen Monstern funktioniert das recht gut und bringt einen erklecklichen Haufen Punkte.
In Black Scar gibt es die üblichen Häuser, Tavernen, Tempel und Gilden. In der Bards Hall, die sich auch dort befindet, kann der Barde ein neues Lied lernen: den Minsterel Shield. Die anderen beiden Balladen kann man sich zwar anhören, sie sind zur Lösung des Spiels allerdings nicht notwendig.

Der Trick mit dem Teer

Nun ist es wohl an der Zeit, sich dem ersten Dungeon in Tenebosia zuzuwenden. Also auf zum Shadow Canyon.
Hier macht die Party die Bekanntschaft einer richtig widerlichen Form von Bösewichtern: den Level Drainer. Diese Monster schlagen nicht nur zu, sondern setzen die Charaktere in ihren Levelstufen herab. Es ist hier dringend notwendig, schnell herauszufinden, wie diese Bösewichter aussehen, und nach jedem Kampf, den die Party ohne Levelabzug überstanden hat, den Spielstand zu sichern, um im Notfall wieder an dieser Stelle anzusetzen.
Taucht einer dieser Unholde auf, am besten sofort einen kräftigen Kampfzauber auf ihn loslassen oder gleich abhauen.
Haben die Abenteurer dieses Dungeon durchsucht, werden sie feststellen, daß es einen großen abgeschlossenen Teil des Dungeons gibt, der bisher noch nicht betreten wurde. An einer Stelle der dieses Gelände umgebenden Wand können die Helden mittels des Zauberspruches PHDO eintreten. In diesem abgeschlossenen Teil finden wir dann ein Shadow Lock, welches unbedingt benötigt wird (sollten Sie es bisher versäumt haben, den Barkeeper in Black Scar auszufragen, holen Sie das am besten nach. Er kann Ihnen einige gute Antworten über die Mitte von Nowhere verraten). Haben die Helden das Shadow Lock, geht es weiter zur Tar Qarry. In diesem Dungeon gibt es außer einem Haufen Fallen und einem Gebäude in der Mitte nichts Weltbewegendes. In diesem Gebäude kann Teer (Tar) aufgesammelt werden. Danach, nichts wie raus aus diesem Gebäude.
Nun begeben sich die Helden frohen Mutes in den Wald (Forrest). Hier finden die Abenteurer ein Feld, das von Bäumen umringt ist, so daß es nicht betreten werden kann. Skrupellos, wie wir nun einmal sind, brennen wir einfach einen der Bäume mit dem im Tar Qarry aufgesammelten Teer ab und können dann den Platz betreten. Dort finden die Helden eine Shadow Door.
Shadow Lock + Shadow Door +, die Tips vom Barkeeper ergänzen sich ausgezeichnet. Wir suchen die Mitte von Nowhwere (= Wilderness), wo uns ein Text erwartet. Nun benutzen die Abenteurer erst einmal die Shadow Door und dann das Shadow Lock und, siehe da, es öffnet sich ein Loch.
Durch dieses Loch gelangen wir in Sceandus Deme.
In dem ersten Level dieses Dungeons erwarten den Spieler zwar einige Besonderheiten, die jedoch für den weiteren Spielverlauf nicht relevant sind. Das Portal zum zweiten Level liegt leicht östlich von der Dungeonmitte.
Das zweite Level wird schon komplett durch die Automap-Funktion angezeigt. Jedoch sollten Sie nicht übersehen, daß im oberen Drittel noch keine Wände angezeigt sind. Im unteren Teil finden die Helden zwar so manche Inschrift, aber auch die sind für den weiteren Spielverlauf nicht von Bedeutung.
Die größte Besonderheit erwartet die Abenteurer im oberen Drittel des Dungeons, hier begegnen die Helden Sceandu persönlich.

Sceandus Schätze

Sceandu ist allerdings keine Frohnatur, und die Party muß sich die gesuchten Gegenstände erst einmal verdienen. Da Sceandu das Benötigte nicht freiwillig herausrückt, müssen halt die Schwerter sprechen.
Übrigens kann dieser Bereich des Dungeons nur durch eine unsichtbare Tür in der mittleren Wand der Trennmauer betreten werden. Sceandu erweist sich als ein kerniger Gegner. Nicht, daß er besonders mächtig wäre oder Critical Hits verteilen würde. Er zaubert sich immer weiter von der Party weg, so daß er nicht angegriffen werden kann. Hier ist guter Rat teuer. Haben Sie noch das Deathhorn? Damit kann Sceandu besiegt werden. Benutzen Sie es, sobald Sceandu sich blicken läßt. Gelingt es ihm, trotzdem zu entkommen, schicken Sie die Party mit 'Run' hinterher und wiederholen den Angriff mit dem Deathhorn. Diese Aktion so lange wiederholen, bis der Kerl besiegt ist. Die Belohnung besteht aus den gesuchten Gegenständen.
Damit ist Tenebrosia abgehandelt. Es folgt die obligatorische Rückreise zum Alten aus dem Review Board. Der nächste Auftrag kommt bestimmt.

Tarmitia, die Dimension der Kriege

In dieser Dimension gilt es, Werras Shield und den Strifespear zu finden.
Bei dem Design dieser Dimension hat Interplay allerdings wenig guten Geschmack bewiesen, denn in dieser Dimension startet die Party in Berlin und muß unterweg ein Paar Nazis, SS-Soldaten und Russen erledigen. Traurig, so eine geschmacklose Entgleisung.
Trotz dieses Fauxpas erwarten die Abenteurer in dieser Dimension einige interessante Rätsel.
Im ersten Level, Berlin (grumel grumel), gibt es einige Besonderheiten, von denen allerdings nur einige von Interesse sind. Irgendwann flüstert die Stimme eines unsichtbaren I am known as ARES. Auf die Frage 'Who i am?' ist ARES allerdings nicht die richtige Antwort. Von Berlin aus gibt es drei Passage Ways. Einer führt nach Rom, einer nach Nottingham und einer nach Wasteland. Den Passageway nach Wasteland können wir getrost vergessen, denn hier macht Interplay nur Werbung für ein anderes Produkt, nämlich Wasteland.

Werra, der Gott des Krieges

In jeder der acht Städte der Kriegsdimension findet die Party die "Who I am"-Frage. Der schon genannte Name Ares paßt auf eine dieser Fragen. Wurde die Frage richtig beantwortet, wird die Gruppe in eine andere Stadt der Kriegsdimension versetzt. Dort wird wieder ein anderer Name gefragt, und die Gruppe nach der richtigen Antwort eine Stadt weiter teleportiert. Hier nun eine Aufstellung der Städte und der Namen, die dort eingegeben werden müssen:
Troy - ARES - Teleport nach Nottingham. In Kùn Wang - Yen-LO-WANG, Teleport nach Wasteland. In Rom - MARS - Teleport nach Kùn Wang. In Hiroshima - SUSA-NO-O -Teleport nach Troy. In Stalingrad - SVARAZIC - Teleport nach Rom. In Nottingham - ST.GEORGE - Teleport nach Stalingrad. In Wasteland - SDIABM - Teleport nach Hiroshima. Und dann noch Berlin, hier lautet das gesuchte Wort TYR.
So, wenn Ihre Helden nun alles richtig gemacht haben, müßten sie nach einer ausgedehnten Rundreise wieder

in Berlin angekommen sein. Hier erwartet uns ein neues Rätsel: Now speak my true name if you dare!. Der einzige Name, der hier hineinpaßt, ist WERRA, was sich auch als richtig erweist. Nun werden die Helden in einen neuen Dungeon teleportiert, der genauso wie die Dimension heißt: Tarmitia.

Hier werden die Abenteurer Werra höchstpersönlich begegnen. Dieser greift sogleich an, nicht etwa, weil er böse auf uns ist, sondern vielmehr aus reinem Spaß am Kampf. Wie üblich, auch hier den Spielstand speichern und drauf. Werra erweist sich als harter, aber besiegbarer Gegner.

Nachdem wir Werra besiegt haben, passiert Erstaunliches. Der eben Erschlagene richtet sich wieder auf, lacht einmal herzhaft und spricht den Helden ein großes Lob aus. Seit langem hätte er nicht mehr gegen so mutige und beherzte Krieger gekämpft, ihm habe der Kampf richtig Spaß gemacht. Immerhin sei er ein Gott, und normale Sterbliche, was die Mitglieder der Party nun einmal sind, können ihn nicht töten. Ferner erzählt er uns, daß er den Strifespear Hawkslayer gegeben hätte, aber noch den Schild für uns hätte. Jedoch erscheinen gerade in dem Moment, als die Helden den Schild an sich nehmen wollen, sechs BLACK SLAYER, die bedeutend gefährlicher sind als die normalen Slayer. Die Burschen sind gekommen, um Werra zu töten, was sie auch tun. Für die Party erweist sich Flucht als das probateste Vorgehen. Also, ab in die nordöstliche Ecke, von dort führt ein Teleport zurück in die Wildnis um Skara Brae. Nun schnell zurück in das Review Bord, wo allerdings schon eine schreckliche Überraschung auf die Helden wartet.

Schlechte Neuigkeiten

Der alte Mann hat rote Flecken auf seiner Kleidung und aus seinem Mund quillt Blut. Unter großen Anstrengungen kann er noch erzählen, was vorgefallen ist: I know, Werra lies dead. I, too, have been slain by the Mad One. Gather up the prizes you have won, the special ones, those i request. Hawkslayer allready ventured into Malefia, the land of evil. I have placed the prizes in the storage building near the entrance of Skara Brae. Get yourselves hence an help him. Destroy the Mad God Tarjan before he destroys all reality!!

Nach diesen Worten stirbt er und der Leichnam verschwindet.

Puh, das war ein harter Schlag, den wir wohl erst einmal verdauen müssen. Tatsächlich befinden sich alle Gegenstände, nach denen wir bisher die Dimensionen untersucht haben, im Storage Building. Die Helden sollten alle diese Gegenstände mit sich nehmen, da einige in der folgenden Dimension Malefia dringend benötigt werden.

In Malefia

Diese letzte der Dimensionen kann durch die Sulphur Springs betreten werden. Das Passwort lautet EVIL.

Malefia ist bei weitem die chaotischste Dimension. Die Gruppe muß sich durch ein dreidimensionales 22x22x22-Labyrinth kämpfen. Ständig geht es durch Portale, Stufen und Teleporter auf und ab. Gleich zu Anfang erwartet die Abenteurer eine weitere, nicht gerade schöne Überraschung. Die Helden entdecken eine Leiche, die in derart desolatem Zustand ist, daß sogar die Rüstung völlig demoliert und verbogen ist. Diese Entdeckung allein ist ja noch nicht besonders aufregend. Allerdings handelt es sich bei dem Toten um Hawkslayer. Dort finden wir dann auch den Strifespear den Hawkslayer von Werra erhalten hat.

Noch ein paar Bemerkungen zu den Monstern, die der Party in Malefia begegnen werden. Die meisten davon sind zwar ziemlich mächtig, können aber durch die Benutzung des Strifespears und dem diesen innewohnenden Zauber (FADE) recht leicht ausgeschaltet werden. Die Ungeheuer hier bringen massig Punkte. Zum Beispiel bekommt man für einen besiegten Tarjan Warrior 20.000 Punkte. Außerdem tauchen hier immer wieder Vampir Lords auf, die im Kampf, wenn sie der Party zu nahe kommen, Level abziehen. Auch die Kerle lassen sich recht gut mit dem FADE-Zauber beseitigen. Allerdings müssen die Helden aufpassen, daß die Vampire nicht zu nahe kommen. Geschieht das trotzdem, sollten Sie erst einmal das Weite suchen.

Dank der reichlichen Punkte, die es hier gibt, sind 50000 Punkte nach einem Kampf keine Seltenheit. Wer sich allerdings nun fragt, was mit all den Punkten, die es hier zu verdienen gibt, passieren soll, da der alte Mann vom Review Board ja tot ist und uns dementsprechend nicht mehr erhöhen kann, dem sei folgendes verraten: Es gibt immer noch die Wizards Guild in Arboria, in Tenebrosia und in Lucencia. Dort erhöht man Ihre Charaktere genauso gerne, wie es der Alte getan hätte.

Tarjan wartet

Während der Erforschung von Malefia werden die Helden zwischendurch einige Statuen zu sehen bekommen. Jede dieser Statuen sieht aus wie eine der Personen, von denen wir im bisherigen Spiel bestimmte Gegenstände besorgen mußten. Außerdem gibt es im dritten Level eine unsichtbare Tür, durch die man nicht hindurchgehen kann. Um hier hineinzugelangen, müssen wir zurück zu den Statuen. Die Helden müssen nun jeweils vor der Statue einer Person den Gegenstand, den wir von ihr erhalten haben, benutzen. Im Detail sieht das dann so aus: Bei Allirias Statue, den Belt of Alliria benutzen; bei Valarian, Valarians Bow; bei Lanatir, die Sphere of Lanatir; bei Sceandu, Sceandus Cloak, bei Werra, Werras Shield; bei Ferrofist, Ferrofists Helm. Dies war der Grund, warum die Abenteurer all diese Gegenstände zusammentragen mußten. Nach der korrekten Anwendung öffnet sich besagte Tür, und dahinter erwartet uns eine tödliche Überraschung.

Die Helden sind mitten in eine religiöse Feier geplatzt, und die Hohepriesterin meint, daß wir die perfekten Opfer seien, na Mahlzeit.

Jetzt geht's erst einmal richtig rund, denn hier müssen sich die Abenteurer mit drei Steindämonen (Rock Demons), einer Hohepriesterin (High Priestress), 20 schwarzen Paldinen (Black Paladin) und drei Höhlendämonen (Pit Demons) auseinandersetzen. Dringend den Spielstand abspeichern, denn diese Bösewichter sind so mächtig, daß es Sie wohl mehr als einen Anlauf kosten wird, bis Sie hier hindurchgelangen. Außerdem sollten die Helden die Schlacht nicht beginnen, bevor der Geomancer (unser ehemaliger Paladin) nicht mindesten 180 Spellpoints zusammen hat.

Um allzu großen Frust zu vermeiden, sei hier eine recht wirksame Taktik beschrieben. Der Geomancer zaubert EAMA über die 20 Black Paladins, der Mönch greift die Hohepriesterin an oder wirft eine Heilige Handgranate (hier haben die Jungs von Interplay wohl ein wenig bei Monty Python geklaut, oder?). Der Rouge huscht mit einem Purple Heart (REST) in den Schatten, und die beiden Zauberer benutzen den NUKE-Zauberspruch. Danach müßten die Paldine verschwunden sein, ebenso die Rock Demons (wenn nicht, nichts wie weg). Hat unser Mönch gut gekämpft, kann es sein, daß auch die Hohepriesterin schon ausgeschaltet ist. Die Pit Demons sind allerdings in jedem Fall noch da. In der zweiten Kampfrunde erst

einmal heilen und dann die Priesterin töten (mit DEST und FADE), sofern das noch nötig ist. Haben alle Helden wieder genügen Hitpoints, die Party näher an die Bösewichter heranführen. Eine Distanz von 30 ist o.k. Nun können die verbliebenen Monster mit FADE und dem Strifespear erledigt werden. Zwischendurch im Bedarfsfall immer wieder HEAL zaubern. Ist dieser Kampf geschlagen, gibt es erst einmal reichlich Punkte, und die Helden können ein weiteres kleines Teilstück des Dungeons erforschen. ACHTUNG: Auf keinen Fall wieder zu dem Schauplatz des Kampfes zurückkehren. Dann nämlich sind alle Finsterlinge wieder da, und die Schlacht würde noch einmal stattfinden. Am besten nach gewonnener Schlacht erst einmal den Spielstand sichern.

Der Kampf über dem Lavasee

Aber die Freude über die eben gewonnene Schlacht währt nicht lange, denn im Zentrum des eben erschlossenen Schneckengehäuses lauert schon die nächte Riege Tarjans Helfer.
Hier erwarten die Helden ein Redbeard, 20 Tarjan Warriors, zwei Black Dragons und zehn Vortexes. Diese Vasallen Tarjans bewachen eine Brücke, die einen Lavasee umspannt. Der nun folgende Kampf ist einer der schwersten im ganzen Spiel, also nicht verzagen, wenn es nicht auf Anhieb klappt. Die Vortexes haben die üble Angewohnheit, dem Abenteurer Zauberpunkte abzuziehen. Also stellen wir den Geomancer erst einmal in die hinterste Reihe, um so zu vermeiden, daß er auf Anhieb aller seiner Punkte verlustig geht (hier brauchen wir den 160 Zauberpunkte-Vorrat).
Auch für diesen Kampf eine Taktikhilfe: In der ersten Runde EAMA auf die Tarjan Warriors schleudern, MEME auf Redbeard. Der Rouge sollte sich auch hier im Schatten verstecken. Der Chronomancer kann FADE zaubern, dies ist allerdings nicht unbedingt nötig, da die Abenteurer in den vorderen Reihen sowieso das Zeitliche segnen. Also könnte er auch ausruhen.
Sollten die Tarjan Warriors nach der ersten Runde noch nicht besiegt worden sein, sollten Sie sich erst einmal verkrümeln. Sollte Red Beard noch stehen, so ist das auch nicht weiter tragisch, sofern er noch 90 Fuß entfernt steht. Der Arcmage kann zwischenzeitlich immer wieder HEAL zaubern.
Ist bisher alles nach Plan verlaufen, sollten nur noch Red Beard und die Drachen übrig sein. Nun den EAMA-Zauber anwenden. Klappt diese Magie nicht, werden Ihre Helden aller Wahrscheinlichkeit nach' getötet, und Sie müssen den Kampf noch einmal von vorne beginnen.

Götterhämmerung

Wenn Sie die Schlacht gewonnen haben, schnell auf das nächste Feld geeilt. Von hieraus werden hier Abenteurer in einen neuen Dungeon teleportiert. Dieser letzte Dungeon heißt bezeichnenderweise Tarjan und eben dieser sitzt tatsächlich dort. Das Layout dieses Dungeons kann man nur als langweilig bezeichnen, da die Party hier nur durch eine riesige Spirale wandern muß. Allerdings befindet sich im Zentrum dieses Rundganges ein abgeschlossener Raum, der nur durch eine Geheimtür betreten werden kann. Diese unsichtbare Tür befindet sich in der Nordwand. Im folgenden Raum treffen die Helden dann auf Tarjan höchstpersönlich. Also vorher die Charaktere heilen und die Zauberpunkte regenerieren, sie werden dringend gebraucht.
Tarjan erinnert sich noch ganz gut an die Konfrontation, die in Bards Tale I stattgefunden hat, und zaubert seine Freunde herbei, die unsere Abenteurer für ihn erledigen sollen. So machen wir die unerfreuliche Bekanntschaft mit 30 Black Slayers, zwei High Priestress, 30 Rock Demons und einer Lorini.
Die Taktik, auf die Black Slayers erst einmal EAMA zu zaubern, muß unbedingt klappen. Der Rouge versteckt sich im Schatten, der Mönch beschäftigt sich mit den High Priestress, der Barde verteidigt sich (hat er noch das Deathhorn?) und die beiden Zauberer benutzen den Nuke Zauber. Auf geht's...
Nach dieser Runde dürften der Party nur noch eine der beiden High Priestress und die Lorini gegenüberstehen. Die Black Slayer sollten inzwischen im Erdboden versunken sein und die Rock Demons dem NUKE-Zauber zum Opfer gefallen sein. Die verbleibende High Priestress wird mit dem Strifespear und FADE erledigt, der Archmage holt die Lorini mit MEME etwas näher, bevor auch diese mit dem Strifespear erledigt wird. Zwischendurch mit den Harmonic Gems immer wieder Zauberpunkte ergänzen und nicht vergessen, die Party zu heilen.
Sind alle Bösewichter erlegt, zeigt sich Tarjan über unser effektives Arbeiten höchsterstaunt und zaubert noch eine Horde von Monstern herbei. Diesmal haben die Helden es mit 30 Rock Demons, 30 Black Slayer und 30 Vampir Lords zu tun. Und zur Krönung des Ganzen tritt Tarjan selbst auch zum Kampf an. Wie zu erwarten war, erweist sich diese Schlacht als noch schwieriger als die vorhergehende.
Die Abenteurer sollten, wie erprobt, zweimal EAMA zaubern. Dieser Zauber muß unbedingt funktionieren, ansonsten hat man keine Chance. Die Rock Demons werden ebenfalls in der ersten Runde mit NUKE erledigt. Die Vampire einstweilen in Ruhe lassen. Der Rouge schleicht sich inzwischen zu Tarjan.
Hat die Taktik bisher funktioniert, sollten der Party nun noch die 30 Vampir Lords und Tarjan selbst gegenüberstehen. Tarjan wird durch die Benutzung des PREC-Zaubers am Erschaffen neuer Black Slayers gehindert. Nun den Vampiren mit EAMA den Boden unter den Füßen wegziehen.

Hat auch dies soweit geklappt, stehen uns noch zehn Black Sayers, die Tarjan inzwischen neu erschaffen hat, und er selbst gegenüber. Der Rouge nähert sich weiterhin Tarjan. Die verbleibenden zehn Slayer können nun mit Strifespear und Deathhorn, sofern wir es noch haben, erlegt werden. Es folgen noch einige Runden, in denen mit Slayern aufgeräumt werden muß, während der Rouge sich weiter an den Mad God heranschleicht. Hat er ihn erreicht, muß es nur noch gelingen, einen kritischen Treffer zu landen, der Heartseeker hilft dabei ungemein. Ist das geschafft und sind alle Slayers erledigt, ist Bards Tale III geschafft. Es folgt noch eine interessante Geschichte über Götter, Menschen und Unsterblichkeit, aber, lassen Sie sich überraschen.

Battletech

Der Showdown findet hier in einem chaotischen Labyrinth statt (siehe Karte). Die Großbuchstaben stehen dabei für Türen, die Zahlen für Terminals. Wir folgen den Anweisungen unseres Vaters, die er uns im Eingang des Labyrinths hinterlassen hat. Es ergeben sich folgende Codes:

Tür A: 1 3 5
Tür B: 2 7 18
Tür C: 15 14 11
Tür D: 28 24 16
Tür E: 25 33 10
Tür F: 13 31 4
Tür G: 30 23 32
Tür H: 20 27 22
Tür I: 29 12 6
Tür J: 17 19 26
Tür K: 8 9 21

(Marco Wittich,
Robert Marz,
Jürgen Seibel,
Dirk Valkyser,/jf, hs)

Kleinanzeigen

Biete Software

PD-SERVICE-LAGE bietet Ihnen:
Publik Domain & Freeware z.B.:
über **560 ! Deutsche Programme !**
über **250 ! Disk. PD-SPIELE** und
neuste INTERNAT. Programme !!!
Kopierkosten: 4,50-2,70 DM !!
Alleinvertrieb PC-TEXT 2.0 &
PC-ADRESS 3.0 v. Roland Otter
Kat. f. IBM/kompat. g. 1,80 Porto
PD-Service-Lage: Bernd Schulz
Hasselstr. 38, 4937 Lage/Lippe
Auch alles auf 3.5" lieferbar
NEU bei uns: Low-Cost-Software

TOPSOFT
SOFTWARE-VERSAND
AMIGA · C64/128
Schneider CPC · ATARI ST
SEGA · NINTENDO

Immer aktuell und preiswert!!!
Gratisliste sofort anfordern!!!
Bitte Computertyp angeben!!!

Firma TOPSOFT GbR
Postfach 4 · 8133 Feldafing

Sorgen? Probleme mit einem Spiel?

Das JOYSTICK Team steht Ihnen jeden Mittwoch von 17:00 bis 20:00 Uhr an der

JOYSTICK HOTLINE

zur Verfügung. Hier können Sie Kritik und Lob anbringen oder sich einfach Tips zum Spielen geben lassen. Wir freuen uns auf Ihren Anruf.

Die Telefonnummern lauten:

Heinrich Stiller	05651/8009-13
Markus Matejka	05651/8009-12
Bernhard Rinke	05651/8009-15
Joachim Freiburg	05651/8009-14

Postspiel

FUSSBALLMANAGER

Die umfassende
FUSSBALL-BUNDESLIGA-SIMULATION
mit den aktuellen Spielern, Daten und Spielplänen
zu allen Bundesligaspieltagen, DFB-Pokal,
Europapokale u.s.w. zur
SAISON 89/90



Weitere Informationen zu diesem und anderen
BRIEFSIMULATIONSSPIELEN erhalten Sie von

DECOS GmbH
Postfach 7
6382 FRIEDRICHSDORF 2

Harleshäuser Straße 6
3500 Kassel

Tel. 0561/69800 FAX. 0561/69739 BTX. 0561697390001

WACHS MUTH Computersysteme

Service, Beratung, Verkauf
Schulung, Wartung, Instandsetzung

Angebot des Monats:
PC Trackball DM 195,--
(Test Joystick 8/89)
Logitech C7 Mouse DM 170,--
m. Treiber & Menüsoftw.
SMART Mouse DM 89,--

zuzügl. Versandkostenpauschale
bis 100 DM Warenwert : DM 10,-
von 101 bis 500 : DM 5,-

ACCESS, ACER, ACTEBIS, AMARIS, ARCHE, Computer 2000, Computer Aktuell
Data Technolgy, GFA Systemtechnik, KHK - Software, LEO, Lindy, Markt und Technik
Microtech, NEC, PD - Soft, Profisoft, Rushware, SANYO, Star Division, SYBEX, Zenith, Zweckform

Die Inserenten

Arbirosoft....27
ARIOLASOFT....31
BOMICO....104
CWM....27
Decos GmbH....53
Digital Marketing....67
DMV....2, 100, 111
Dynatex....93
Flashpoint....89
Herchenröder....15
Joysoft....91
Köpfer....93
Lex Versand....39
Milebo....39
Müller Software....43
OKAY Soft....39
Siener Soft....43
TS Datensysteme....27
Wachsmuth Computersysteme....53



King's Quest III

Die Gefangenschaft

Auf vielfachen Wunsch unserer Leser widmen wir uns in dieser und der nächsten Ausgabe dem dritten Teil der King's-Quest-Trilogie. Hier ist sie also (wenigstens der erste Teil davon), die Lösung von King's Quest III:

Man hat es schon schwer, wenn man von vorn bis hinten von dem bösen Zauberer Mannan herumbefehligt wird. Aufputzen, Essen machen und vieles mehr machen das Leben im Schloß Mannans zur Hölle. Kein Wunder also, daß unser Held Prinz Alexander aus dem Lande Llewdor den Beschluß faßt, die Flucht zu wagen. Doch bevor man dies in die Tat umsetzt, sollte man sich erst einige wichtige Dinge beschaffen.

Erst einmal vorweg: Sollten Sie sich ein paar Gegenstände angeeignet haben, müssen Sie auch dafür sorgen, daß Sie nicht vom Zauberer erwischt werden. "Was tun?" sprach Zeus. "Die Götter sind betrunken." Ganz einfach: Bringen Sie alle Gegenstände, die Sie in Ihren Besitz gebracht haben, sofort in Ihre Kammer und verstecken Sie sie unter Ihrem Bett. Hier hat der Zauberer keine Macht über Sie.

Doch weiter in unserer Geschichte: Begeben wir uns in die Küche und bringen die ersten Sachen in unseren Besitz. Nach dem Motto "Obst und Brot macht Wangen rot, aber auch der Braten darf nicht fehlen" bemächtigen wir uns der folgenden Teile auf dem Tisch: fruit, bread und mutton. Von der Wand neben dem Kamin nehmen wir uns das Messer (knife) und den Löffel mit, denn wer weiß, vielleicht werden uns diese Sachen noch von Nutzen sein. Begeben wir uns nun zu dem Regal (shelf). Dort fällt uns eine Schüssel (bowl) auf, die wir natürlich auch nicht stehenlassen. Im Speisezimmer ist eigentlich nur die Tasse (cup) von Bedeutung. Also, rein damit in das Säckel, rauf in das eigene Zimmer und alles unter das Bett geschoben.

Im Schlafzimmer Mannans öffnen wir, neugierig wie wir sind, die beiden Kommodenschubladen (open drawer) und bemächtigen uns des Handspiegels und des Rosenwasserfläschchens.

Wenn Sie diese Gegenstände besitzen, sollten Sie den Kleiderschrank etwas näher betrachten (look top of closet), ein Messingschlüssel wartet nur darauf, mitgenommen zu werden. Anschließend öffnen wir die Schranktür (open closet) und schieben die Kleider zur Seite (move gown), siehe da: eine magische Karte dürfen wir unser eigen nennen. Damit der Zauberer von unserem Raubzug nichts merkt, verschließen wir natürlich alle Schränke wieder.

Kurze Notiz: Es ist natürlich klar, daß Sie, wie oben schon erwähnt, alle Gegenstände, die sich in Ihrem Inventar befinden, immer gleich unter besagtem Bett verstecken, damit Sie keine Schwierigkeiten mit dem Zauberer bekommen.

Auf dem Fußboden des Turmes, in dem sich das Teleskop befindet, liegt eine Fliege, die nicht vergessen werden sollte (take fly). Nun geht es der Katze an den Kragen. Diese wird kurzerhand gefangen (catch cat), worauf man ihr auch ein paar Haare ausreißen kann (take hair). Dieses Biest kann noch ganz schön nervig werden, doch dazu später mehr. Wer sich einen kleinen Spaß erlauben will, kann ihr auch noch einen kleinen Tritt geben (give kick). Nun gehen wir in den Vorhof, wo wir den Hühnern einen Besuch abstatten (open gate). Ein Huhn wird gefangen (catch chicken) und diesem eine Feder herausgerissen (take feather).

Ein erster Ausflug

Bei den nun folgenden Sequenzen sollten Sie auf jeden Fall öfters abspeichern. Gehen wir also vor das Haus den Weg nach links unten hinunter (ganz langsam versteht sich, denn der Pfad ist sehr gefährlich).

Am Fuße des Berges lungern ein paar räuberische Typen herum, die uns an dieser Stelle leider um die bisher erworbenen Errungenschaften bringen. Aber keine Angst, wir holen uns diese Sachen später wieder. Lediglich ein paar blaue Flecken sind momentan zu beklagen. Rechts vom Weg steht ein großer Baum in der Landschaft, unter dem einige getrocknete Eicheln zu finden sind (take acorn). Sollten diese noch nicht trocken sein, so muß man später noch einmal wiederkommen. In der großen Eiche befindet sich ein kleines Loch, in das man ruhig einmal hineingreifen sollte (reach hole). Man entdeckt ein Seil, das, sobald es gezogen wird, eine Strickleiter vom Baum herunterläßt.

In der Höhle des Löwen

Klettern wir nun vorsichtig die Strickleiter empor, und begeben wir uns sehr vorsichtig in die alte Baumhütte. Wenn man zum richtigen Zeitpunkt ankommt, schläft der Finsterling am Tisch, so daß man ungestört die Bude durchsuchen kann. Öffnen wir doch einmal die Holztruhe (open bin), die in der rechten Ecke steht. Siehe da: Die gestohlenen Sachen findet man also hier. Auch den Lederbeutel (pouch) auf dem Tisch sollte man nicht vergessen, jedoch ist allerhöchste Vorsicht geboten, daß der Räuber nicht aufwacht. Im Beutel befinden sich acht Goldstücke (count coin), die uns noch wertvolle Dienste erweisen werden. Nachdem wir den Plünderer ausgeplündert haben, können wir das Baumhaus wieder verlassen. Wenn man nicht alle Besorgungen erledigen kann,

bevor der Zauberer zurückkehrt, muß man sich trotzdem rechtzeitig auf den Rückweg machen und alle Sachen (na wo schon?) unter dem Bett verstecken. Wenn Mannan, der böse Zauberer, dann schläft oder auf Reisen ist, kramt man die Sachen wieder hervor und kann wieder in das Tal zurückkehren. Dazu kann ab jetzt die magische Karte benutzt werden, um sich den mühsamen und gefahrvollen Abstieg zu ersparen.

Oh, göttliche Medusa

Im Westen erstreckt sich eine endlose Sandwüste, in die man ein paar Schritte hineingehen sollte. Bleiben Sie jedoch, wie bereits gesagt, nach ein paar Schritten stehen, und drehen Sie sich dann sofort um. Wie aus dem Nichts erscheint nämlich die häßliche Medusa mit dem Schlangenhaupt, deren Anblick einen sofort zu Stein erstarren läßt. Wie einst Perseus schlagen wir sie jedoch mit ihren eigenen Waffen, indem wir ihr den mitgebrachten Handspiegel vor die Nase halten (use mirror). Vor Schreck erstarrt die Medusa daraufhin zur Steinsäule und ist somit keine Gefahr mehr. Nun kann man den ungewöhnlich kleinen Kaktus neben dem großen Felsbrocken mitnehmen. Weiter südlich finden wir auch noch eine getrocknete Schlangenhaut (take skin).

Bei Mama Bär zu Gast

Unser Weg führt uns nun nach Westen, in den schattigen Wald. Am Flußufer besorgen wir uns einen Löffel voll Schlamm (take mud) und halten dabei Ausschau nach einem Adler. Dieser erscheint auch nach einer Weile und verliert eine seiner Federn, die wir natürlich auch nicht liegenlassen (take feather). Vorbei an dem großen Spinnennetz geht es nun zum Strand hinunter, wo wir die Tasse mit Meerwasser füllen können (take water). Direkt hinter der Höhle mit dem Spinnennetz findet man auf dem einzeln stehenden Baum einen verdorrten Mistelzweig, ein weiteres Utensil für einen Zauberdrink (take mistletoe).

Kommt man zur rechten Zeit zu dem Bärenhaus (die Bärin sollte nicht in ihrem Blumenbeet stehen), kann man das Haus betreten. Dort finden wir auf dem Holztisch drei Schüsseln, gefüllt mit Porridge, einem leckeren Brei (Anm. der Red.: Geschmacksache!), von denen wir die kleinste mitnehmen (take porridge). Oben, im gemütlichen Schlafraum, finden wir zudem in der Schublade (open drawer) der Kommode, die rechts hinten in der Ecke steht, einen silbernen Fingerhut (take thimble), den man, nachdem die Schublade wieder verschlossen wurde (close drawer), in dem Blumenbeet von Mama Bär mit süßem Tau füllt (take dew).

In dem kleinen Dorfladen kann man seinen Kaufgelüsten einmal so richtig schön nachgehen, was wir natürlich sofort ausnutzen. Wir besorgen uns hier (buy) einen zusätzlichen Lederbeutel (pouch), etwas Salz (salt), Schmalz (lard) und traniges Fischöl (oil). Ist dies geschehen, beweisen wir unsere Tierliebe (einmal abgesehen von der Sache mit der Katze) und streicheln Kenny, den Hund (pet dog), wobei sich einige Haare aus seinem Fell lösen.

Anschließend sollte man sich direkt auf den Rückweg begeben und nicht etwa in die Dorfkneipe einkehren, denn das restliche Geld wird noch benötigt. Die magische Karte kann leider nicht verwandt werden, da sie nur eine Art Einbahn-Karte ist; man kann sich also nur vom Haus des Zauberers an den Fuß des Berges teleportieren.

Wieder in der Residenz des Zauberers angelangt, begeben wir uns sofort in unser Zimmer, wo wir alle erbeuteten Sachen wieder unter unserem Bett verstecken, bevor Mannan zuschlagen kann. Wenn dieser wieder einmal auf Reisen ist oder seinen Schönheitsschlaf absolviert, gehen wir schnurstracks in das Arbeitszimmer. In dem Schränkchen, es läßt sich mit dem Messingschlüssel öffnen (open cabinet), befindet sich ein Zauberstab.

Nun wird gezaubert

So, jetzt brauchen wir eigentlich nur noch ein Zauberbuch, um unsere Fähigkeiten unter Beweis stellen zu können. Zu diesem Behufe geht man zu dem Regal (look shelf) an der rechten Seite und schiebt ein bestimmtes Buch beiseite (move book). Ein bisher verdeckter Hebel kommt zum Vorschein, den wir sofort betätigen (push lever). Wie von Geisterhand bewegt, öffnet sich daraufhin eine geheimnisvolle Falltür, durch die man in das unterirdische Gewölbe zum Laboratorium Mannans gelangt. Vorsicht vor der Katze! In den hohen Regalen des Labors (look shelf) findet man die noch fehlenden Ingredenzien. Nun können wir mit der Zubereitung der magischen Mixturen beginnen.
Dazu lesen Sie die entsprechende Seite in dem großen Zauberbuch, das auf dem Tisch liegt (read page ...). An Stelle der drei Punkte müssen Sie die römischen Ziffern eintippen, die Sie im Handbuch ablesen können. Halten Sie sich auf jeden Fall bei den weiteren Aktionen direkt an das Handbuch, in dem das jeweilige Zauberritual beschrieben ist. Bei den Zaubersprüchen sollten Sie auch auf Groß- und Kleinschreibung sowie die Kommas achten, da Sie sonst eine merkwürdige Verwandlung erfahren. Das Beste ist, wenn Sie die Mixtur, mit der man jemanden in eine Katze verwandeln kann, herstellen. Das erworbene Zauberplätzchen legen Sie sodann in die Schüssel mit dem Brei (put cookie in porridge) und häufen ein wenig Brei darüber, bis man den Keks nicht mehr sehen kann. Soweit man noch die Zeit hat, kann man nun die restlichen Mixturen zubereiten, jedoch ist Vorsicht geboten, denn die Zeit muß noch ausreichen, hochzugehen, um den Zauberstab zurückzulegen und das gesamte Inventar (bis auf den vergifteten Brei) unter dem Bett zu verstecken, bevor der Zauberer auf der Bildfläche erscheint.

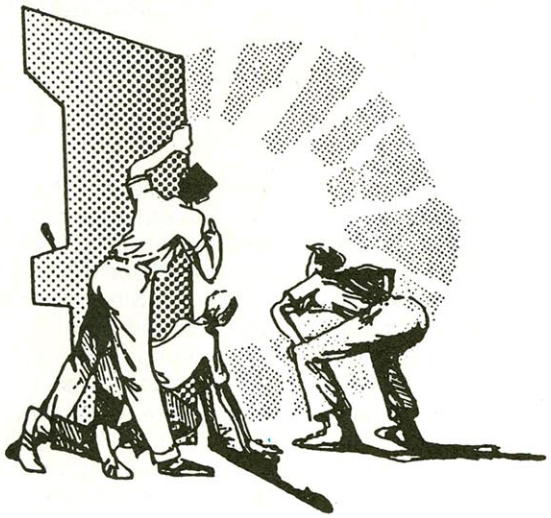
Die Rache

Wenn der Zauberer wieder erscheint und etwas zu essen verlangt, gibt man ihm den vergifteten Brei (give wizard porridge). Nachdem er ein paar Bissen davon gekostet hat, verwandelt er sich in eine Katze, und man ist ihn für alle Zeiten los. An dieser Stelle kann man die eventuell noch fehlenden Mixturen in aller Ruhe herstellen.

Nun hätte das Abenteuer von Prinz Alexander eigentlich schon vorbei sein können, jedoch weit gefehlt! Es warten noch jede Menge Gefahren auf unseren kleinen Pixelhelden. Wie es weitergeht, lesen Sie in der nächsten JOYSTICK.

(br)





SCREEN-TIPS

Die Helpline für Telespielfans

Viel Neues aus der Welt der kleinen Cartridges. Tips, Tricks, Strategien und andere Geheimnisse haben wir zusammengetragen, von Alien Syndrome bis Zillion II, Spielehilfen und Karten.

Ghost & Goblins

Ein Minitip zu diesem actionreichen Spiel, den wir leider nicht testen konnten und dessen Wirkung uns nicht bekannt ist, erreichte uns kurz vor Redaktionsschluß: im Continuescreen die rechte Taste drücken und gedrückt halten, jetzt dreimal hintereinander Knopf B drücken. Alles loslassen. Joypad nach oben drücken und gedrückt halten, wieder dreimal B drücken. Alles loslassen. Joypad nach links drücken und festhalten, dreimal B drücken. Alles loslassen. Joypad nach unten drücken und gedrückt halten, wieder dreimal b drücken. Diese Aktion müssen sehr schnell und ohne Unterbrechungen getätigt werden, da sie ansonsten nicht funktionieren.

Blade Eagle 3-D

In diesem Spiel haben die Programmierer eine Option eingebaut, die es dem Spieler ermöglicht, einzelne Spielrunden anzuwählen. Drücken Sie das Joypad nach unten und halten Sie es fest. Nun drücken Sie das Pad im Uhrzeigersinn, so daß die Bewegung einen Kreis ergibt.

ZILLION

Gehen Sie mit einem Norsa-Krieger zu einem beliebigen Computer ihm Spiel. Geben Sie dort 'Selbstmord' ein. Von nun an sollte Ihre Spielfigur unverwundbar sein, und Sie können das Spiel leicht bis zum Ende meistern.

Zelda

Immer wieder erreichen uns Anfragen, wie man bei diesem Spiel den bösen Ganon vernichten könne (Sie erinnern sich, der Bursche macht sich permanent unsichtbar und taucht nur auf, um Link eins über die Mütze zu hauen und verschwindet dann ebenso schnell, wie er erschienen ist). Der Trick liegt darin, Ganon mit dem Schwert so oft zu treffen, bis er sich nicht mehr unsichtbar machen kann, und ihm dann mit den silbernen Pfeilen den Rest zu geben.

Choplifter

Auch bei diesem Spiel gibt es eine Levelselect-Option. Um diese zu aktivieren, muß, während der Titelscreen zu sehen ist, das Joypad nacheinander nach oben, unten, links und rechts bewegt werden. Nun noch einmal den Feuerknopf eins drücken. Die ganze Prozedur wiederholen, und schon können Sie zwischen Level eins und sechs alle einzeln anwählen.

ZILLION II

Stefan und Thomas Renner haben Zillion II komplett durchgespielt und eine Karte mit vielen zusätzlichen Angaben erstellt, die Sie in diesen Screentips finden. Beim genauen Kartographieren haben die beiden auch festgestellt, daß es bei Zillion nicht wie in der Bedienungsanleitung angegeben 15 Ebenen gibt, sondern 16. Der auf den Karten angegebene Lösungsweg ist nicht der schnellste, einige Räume und Hinweise bleiben ungenutzt. Auch ist die Karte nicht 100%ig vollständig.

Golvellius

Haben Sie im Tal des Todes die Orientierung verloren? Kein Plan mehr, wie es weitergehen soll? Ziehen Sie doch ganz einfach unsere Karte zu Rate – spielen müssen Sie selbst.
Die Symbole auf der Karte und deren Bedeutung:

Die Gegenstände

B	– Bibel
AB	– Wasserstiefel
P	– Lebenstrank
ASB	– Steigstiefel
C	– Kristall
RP	– Ramurasus Amulet
AP	– Arestas Amulet
VS	– Schwert
LS	– Legendäres Schwert
AS	– Aruzasus Schild
RS	– Rmedias Schild
M	– Spiegel
RI	– Ring der Unsichtbarkeit

Die Monster und Personen

A	– Annie
HE	– Heidi
DE	– Despa
TA	– Taruba
SA	– Saipa
WW	– Weise Frau
FC	– Fosbus
W	– Winkle
JA	– Jaspa
Wa	– Waruso
FC	– Fosbus
R	– Randar
D	– Diana

Auf dieser Karte finden Sie die wesentlichsten Elemente, die im Spiel gefunden werden können. Allerdings haben wir einige wichtige Kleinigkeiten nicht eingezeichnet, so daß die Karte für Sie zwar eine Hilfe darstellt, aber nicht zu viel Spielspaß wegnimmt.

R-Type, R-Type und kein Ende

Dieses Spiel, das bei seinem Erscheinen für eine Renaissance der Shoot-em-Ups sorgte und dem Genre ferner noch viele neue Akzente bescherte (die Extrawaffen seien nur als Beispiel genannt), steht nach wie vor in der Spielergunst ganz oben. Besonders die Levelwächter, die am Ende jeder Zone auf Ihren R-Type-Fighter warten, stellen so manchen Spieler vor Probleme. Also

dachten wir uns, daß es doch eine ganz gute Idee sei, hier ein paar Strategien zu verraten.

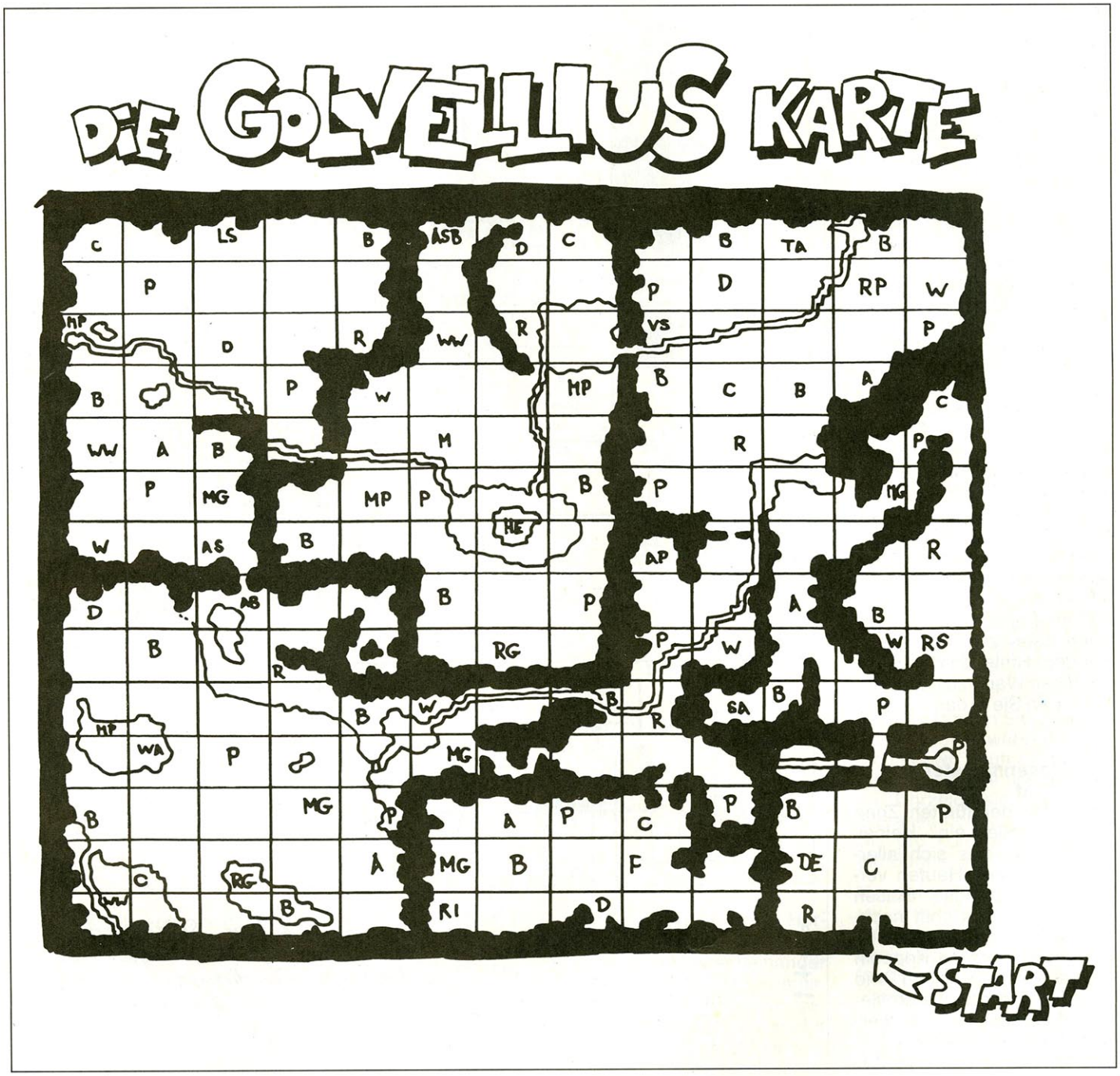
Der Tentakel Alien
Level eins
Diesem Burschen ist recht einfach beizukommen. Positionieren Sie Ihren Fighter in der Bildschirmmitte, und schießen Sie den Satelliten in die Körpermitte des Aliens. Jetzt nur noch den Schüssen des Aliens ausweichen und feuern, feuern, feuern.

Das Schlangenmonster
Level zwei
Bei diesem Monster ist es wichtig, den Diagonallaser am Schiff zu haben. Kurz vor dem eigentlichen Levelwächter taucht schon die Riesenschlange auf, die ein Teil des Endmonsters ist.

Weichen Sie der Schlange aus (sie fliegt immer dieselben Figuren, die man sich auch recht gut merken kann), und versuchen Sie, die roten Plättchen auf den einzelnen Gliedern der Schlange zu treffen. Taucht der Organhaufen mit den herausragenden Schnorcheln auf, bleiben Sie am linken Bildschirmrand, und warten Sie, bis die Schlange im Inneren des Organhaufens verschwindet.

Jetzt fliegen Sie über den nach links oben ragenden Schnorchel und steuern das Schiff so tief wie möglich in die Kuhle, die zwischen dem linken oberen und dem rechten oberen Schnorchel liegt, hinein. Vorsicht! Berühren ist tödlich. Jetzt brauchen Sie nur noch zu feuern, feuern, feuern.

Das Riesenraumschiff
Level drei
Den hinteren Teil des Schiffes von Geschützen säubern. Auch die Munitionsdepots zerballern. Tun Sie das nicht, tauchen immer wieder neue Geschütze auf. Jetzt unter dem Raumschiff hindurch, allerdings langsam, dabei alle Geschütze und sonstige Aufbauten zerstö-

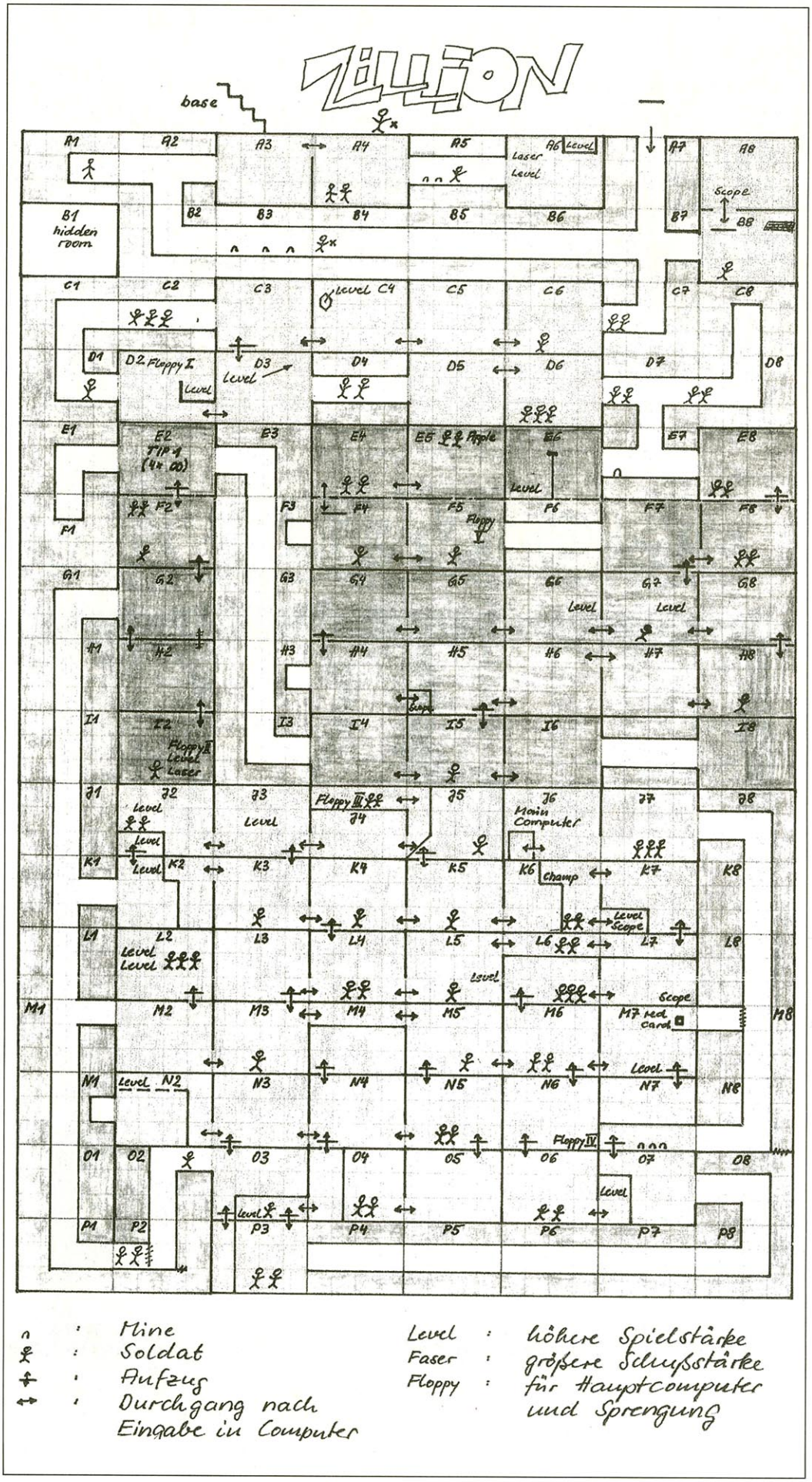


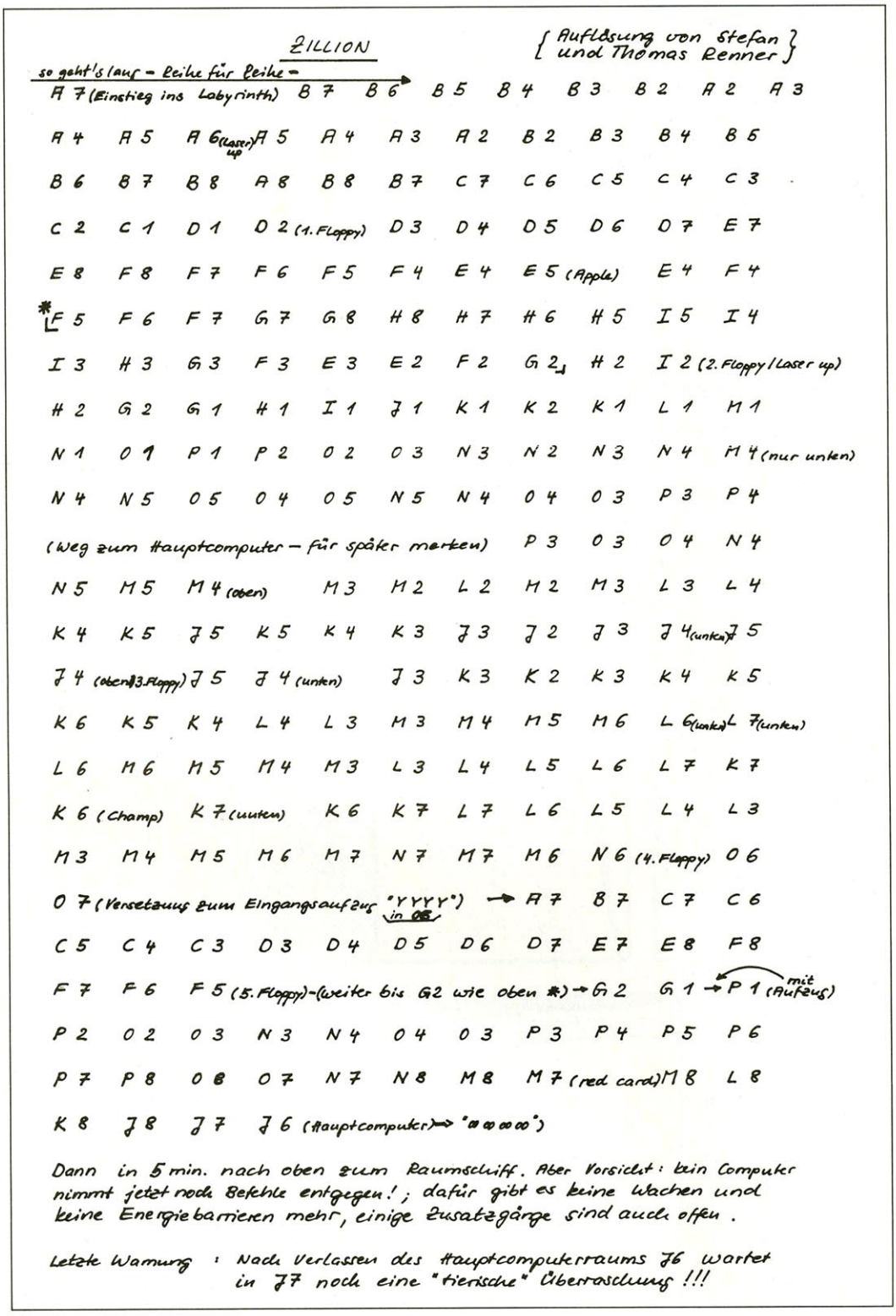
ren. Wenn Sie unter dem Schiff bis fast zu dessen Ende geflogen sind, erscheint ein Bonusauge, das einen Diagonallaser hinterläßt. Diesen einsammeln, den Sateliten vom vorderen Teil des Schiffes abkoppeln und hinten wieder andocken. Jetzt hinten um das Raumschiff herumfliegen und über das Schiff fliegen. Möglichst alle Geschütze zerstören. Jetzt heißt es, genau manövrieren. In der Mulde auf der Oberseite erscheint ein Zapfen, der vor und zurück fährt. Wenn dieser Zapfen ganz in das Schiff zurückgezogen ist, erscheint an dessen Spitze ein rotes Auge. Jetzt brauchen Sie dieses Auge, so lange es offen ist, nur noch oft genug zu treffen. Erledigt.

Das dreiteilige Raumschiff
Am Ende dieses Levels erscheint ein großes Raumschiff, das sich nach und nach aufteilt. Irgendwann sausen dann drei Einzelteile dieses Schiffes um Sie herum. Hier gibt es eigentlich kein Universalmittel. Sie müssen reaktionsschnell ausweichen. Jedoch befindet sich im vierten Level der Zugang zu einem Geheimlevel.

Kurz vor Schluß müssen Sie durch eine geschlossene Wand von grünen Blasen. Ziemlich in der Mitte dieser Wand ist am oberen Bildschirmrand eine graue Wand. Wenn es gelingt, den R-Type-Fighter bis ganz nach oben zu steuern und mit dem Hinterteil des Schiffes diese Wand zu berühren, gelangen Sie in das Geheimlevel.

Das Blasenmonster
Level fünf
Am Ende der fünften Zone erwartet Sie ein kleines Raumschiff, das sich allerdings in einem Haufen versteckt hält. Diese Blasen schleudert das Schiff nacheinander in Richtung auf Ihren R-Type-Fighter. Koppeln Sie den Satelliten ab und weichen Sie den herumfliegenden Blasen aus. Sie werden eine ganze Menge Kapriolen fliegen müssen. Der





ZILLION

{ Auflösung von Stefan und Thomas Renner }

so geht's (auf - Reihe für Reihe -

A 7 (Einstieg ins Labyrinth) B 7 B 6 B 5 B 4 B 3 B 2 A 2 A 3

A 4 A 5 A 6 (Laser up) A 5 A 4 A 3 A 2 B 2 B 3 B 4 B 5

B 6 B 7 B 8 A 8 B 8 B 7 C 7 C 6 C 5 C 4 C 3

C 2 C 1 D 1 D 2 (1. Floppy) D 3 D 4 D 5 D 6 D 7 E 7

E 8 F 8 F 7 F 6 F 5 F 4 E 4 E 5 (Apple) E 4 F 4

* F 5 F 6 F 7 G 7 G 8 H 8 H 7 H 6 H 5 I 5 I 4

I 3 H 3 G 3 F 3 E 3 E 2 F 2 G 2 H 2 I 2 (2. Floppy / Laser up)

H 2 G 2 G 1 H 1 I 1 J 1 K 1 K 2 K 1 L 1 M 1

N 1 O 1 P 1 P 2 O 2 O 3 N 3 N 2 N 3 N 4 M 4 (nur unten)

N 4 N 5 O 5 O 4 O 5 N 5 N 4 O 4 O 3 P 3 P 4

(Weg zum Hauptcomputer - für später merken) P 3 O 3 O 4 N 4

N 5 M 5 M 4 (oben) M 3 M 2 L 2 M 2 M 3 L 3 L 4

K 4 K 5 J 5 K 5 K 4 K 3 J 3 J 2 J 3 J 4 (unten) J 5

J 4 (oben) 3. Floppy) J 5 J 4 (unten) J 3 K 3 K 2 K 3 K 4 K 5

K 6 K 5 K 4 L 4 L 3 M 3 M 4 M 5 M 6 L 6 (unten) L 7 (unten)

L 6 M 6 M 5 M 4 M 3 L 3 L 4 L 5 L 6 L 7 K 7

K 6 (Champ) K 7 (unten) K 6 K 7 L 7 L 6 L 5 L 4 L 3

M 3 M 4 M 5 M 6 M 7 N 7 M 7 M 6 N 6 (4. Floppy) O 6

O 7 (Versetzung zum Eingangsaufzug "YYYY" in O8) → A 7 B 7 C 7 C 6

C 5 C 4 C 3 O 3 D 4 D 5 D 6 D 7 E 7 E 8 F 8

F 7 F 6 F 5 (5. Floppy) - (weiter bis G2 wie oben *) → G 2 G 1 → P 1 (mit Aufzug)

P 2 O 2 O 3 N 3 N 4 O 4 O 3 P 3 P 4 P 5 P 6

P 7 P 8 O 8 O 7 N 7 N 8 M 8 M 7 (red card) M 8 L 8

K 8 J 8 J 7 J 6 (Hauptcomputer) → "∞∞∞∞"

Dann in 5 min. nach oben zum Raumschiff. Aber Vorsicht: kein Computer nimmt jetzt noch Befehle entgegen!; dafür gibt es keine Wachen und keine Energiebarrieren mehr, einige Zusatzgänge sind auch offen.

Letzte Warnung: Nach Verlassen des Hauptcomputerraums J6 wartet in J7 noch eine "tierische" Überraschung !!!

Satellit wird entsprechend wirr durch die Gegend fliegen.

Schaffen Sie es lange genug, dem Blasenmonster auszuweichen, wird Ihr Satellit und Ihre Bordkanone das Problem lösen.

Die Bleistiftraumschiffe Level sechs

Hier gibt es keinen speziellen Levelwächter. Am Ende der Zone stoppt das Scrolling, und ein einzelnes Bild mit einigen Hindernissen ist das verbleibende Spielfeld.

Nun taucht eine ganze Horde von Bleistiftraumschiffen auf, die nur nacheinander abgeschossen werden müssen (leichter gesagt als getan). Etwas rechts von der Mitte des Bildes gibt es eine Trennwand, die etwa wie ein nach links gekipptes 'U' aussieht. Wenn Sie Ihren Fighter nun über den rechten oberen waagerechten Balken positionieren und sich so dicht wie möglich an der waagerechten Wand halten, können die Bleistiftraumschiffe Sie nicht mehr berühren. Da diese Schiffe nicht schießen, befinden Sie sich hier in einer sicheren Position und müssen nur noch feuern, feuern, feuern.

So, den Rest des Spieles werden Sie nun sicherlich auch alleine schaffen. Und sollten Sie es schaffen, das geheime Level zu meistern, teilen Sie uns doch einmal mit, was dann passiert. Wir haben es zwar schon sehr oft geschafft, hinein zu gelangen, aber nicht, es bis zum Ende durchzuspielen. Leider hat man auch nur einen Versuch. Wenn Sie in dem Geheimlevel einmal gestorben sind, fangen Sie wieder im Blasenlevel an und können nicht noch einmal in das Geheimlevel zurückgehen.

Minitips

Transbot: Wenn Sie bei diesem Spiel die erste Stadt erreichen, tauchen drei knollenartige Gegenstände auf. Gelingt es Ihnen, diese drei Dinger mit dem Waffensystem 'D' zu zerstören, wird die Mission im unterirdischen Level fortgesetzt.

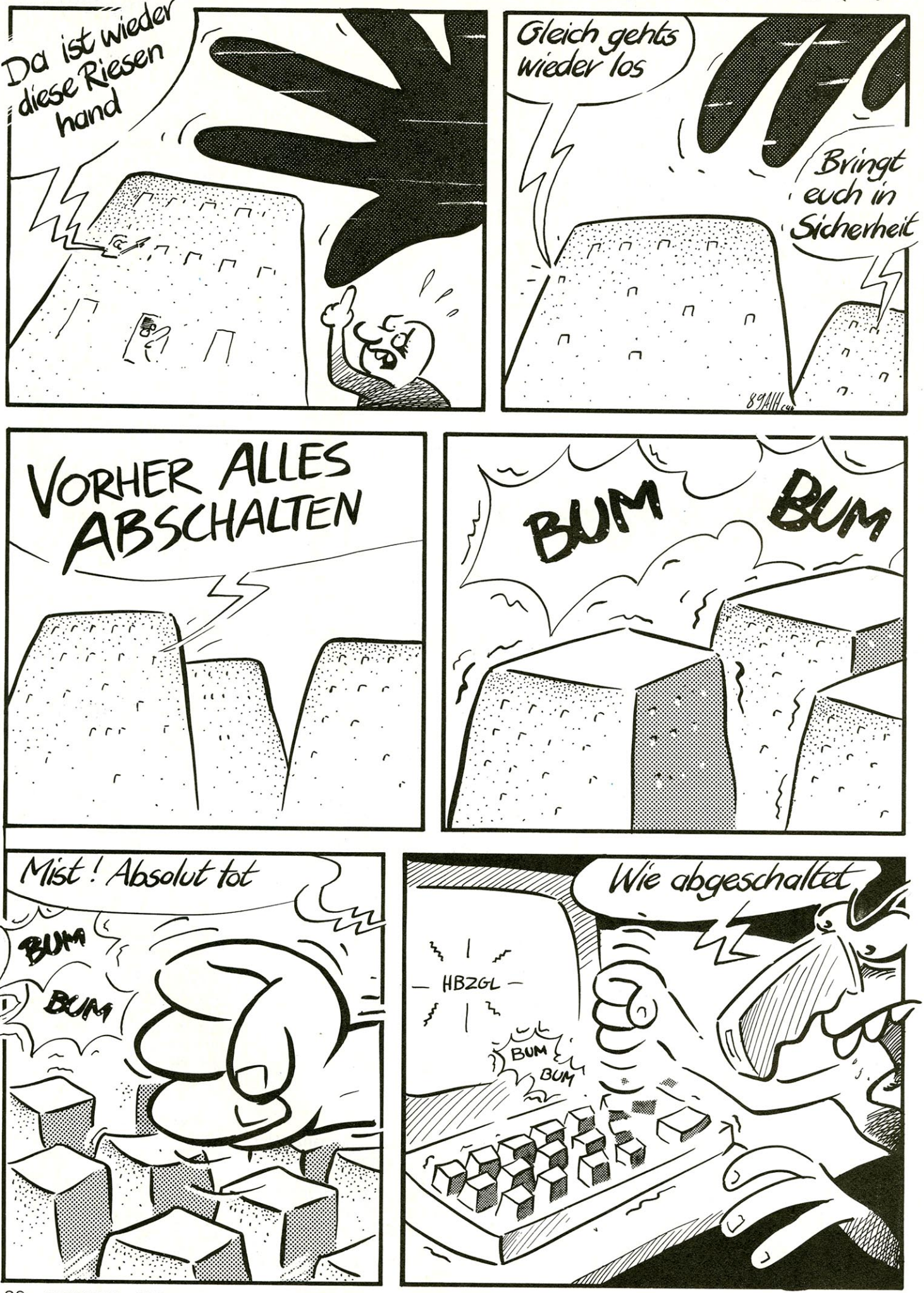
Ghosthouse: Sie können die Lampen im Geisterhaus zerschlagen. Dadurch werden die Monster für einen Moment gelähmt. Dieser Trick klappt pro Level dreimal.

R-Type: Drehen Sie im Continue-Screen, während der Countdown läuft, den Joystick so schnell wie möglich im Uhrzeigersinn. Machen Sie alles richtig, bekommen Sie pro komplette Drehung ein Bonusspiel extra.

Kenseiden: Wenn Sie in Level zwei den Riesenbuddha erklettern und dann den Joystick nach oben drücken, gelangen Sie dadurch in einen Geheimraum, in dem Sie Ihre Energievorräte wieder auf Vordermann bringen können.

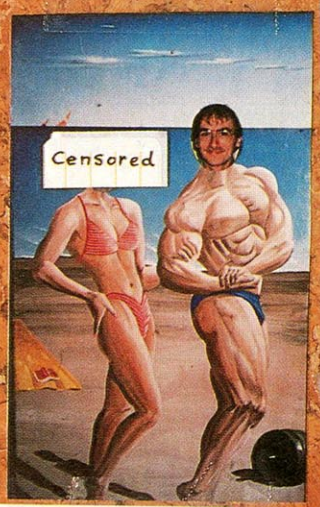
(hs)

JONNY JOYSTICK



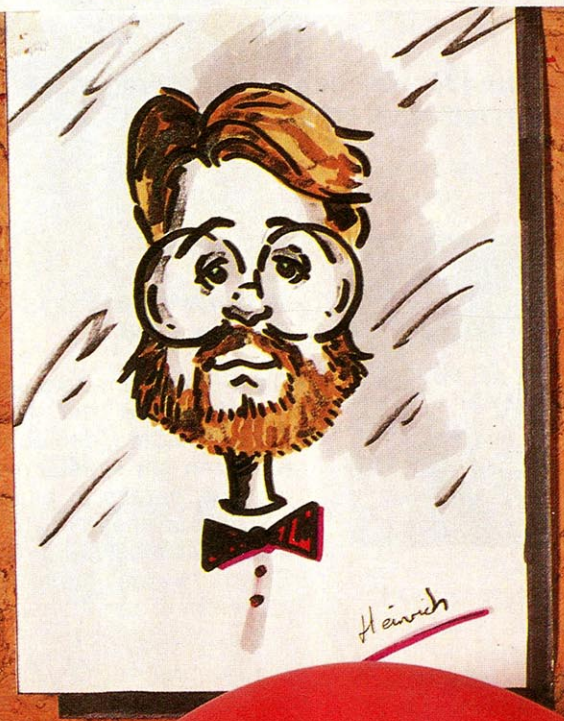
Die Pinnwand

WILLKOMMEN ZUR PINNWAND ... WIEDER MIT VIELEN AMÜSANTEN RANDERSCHEINUNGEN AUS DER BRANCHE & DER REDAKTION





UNSER „SCHEFF"-REDAKTEUR DURCH DIE AUGEN EINES COMIC-ZEICHNERS GESEHEN



„MACHO-MARKUS", WIE ER GERNE WÄRE. DIE DAME WOLLTE UNERKANNT BLEIBEN!



MICHAEL GORGE



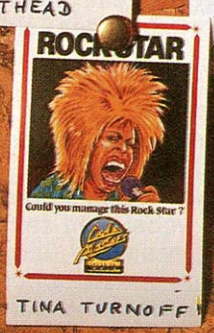
STIFF PILCHARDS



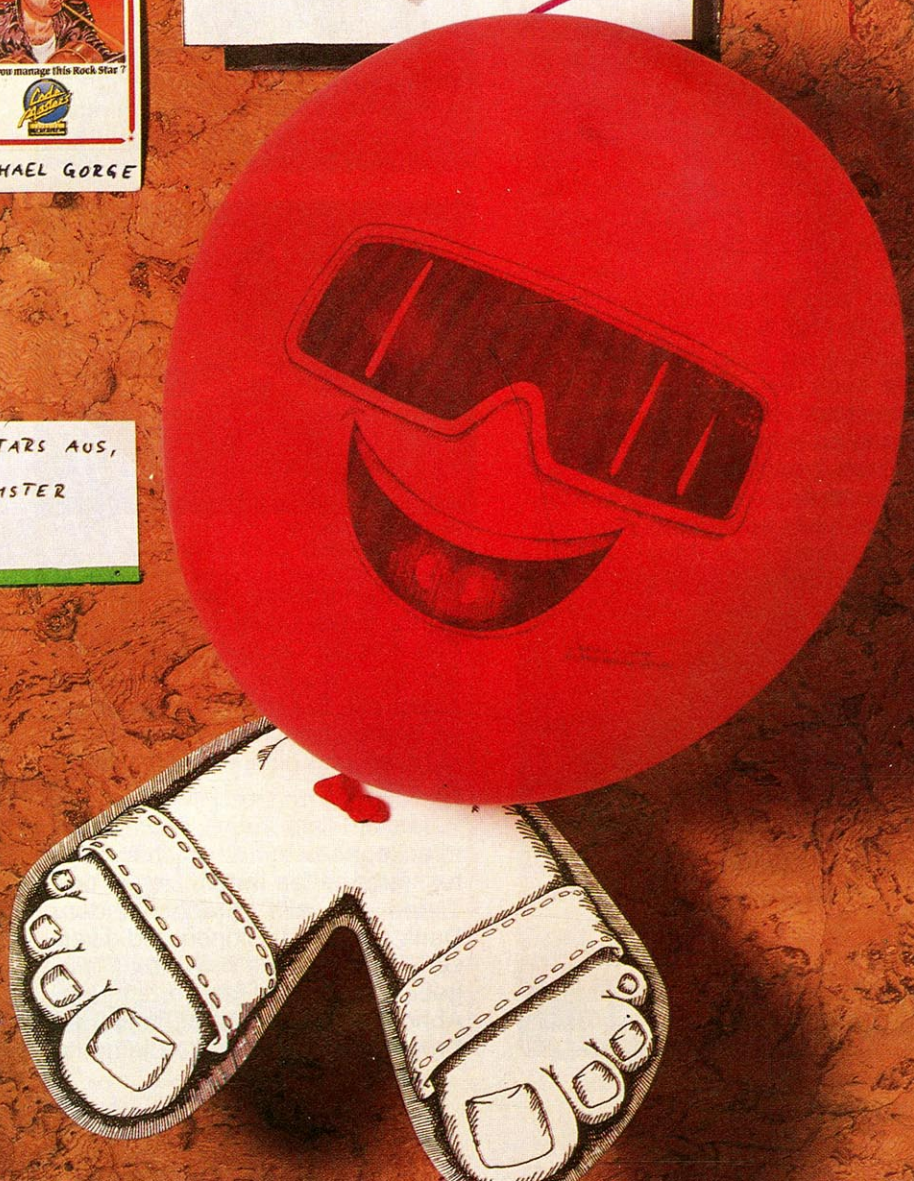
MEATHEAD

SO SEHEN ROCKSTARS AUS, DIE GERNE HAMSTER ESSEN.

(siehe S. 75)



TINA TURNOFF



DER KONVERTER

Wer konvertiert was und für welche Systeme? Fragen, auf die der Konverter Antworten weiß. Hier erfahren Sie alles über alte Spiele im neuen Gewand.



Bildschirmfoto: MS-DOS

Teenage Queen

Hersteller: ERE Informatique
System: MS-DOS

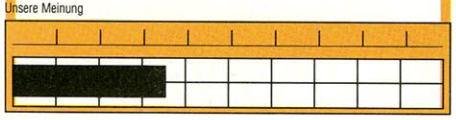
Strip-Poker scheinen eine besondere Anziehungskraft auf Computerbesitzer zu haben. Wie sonst sollte der Umstand erklärt werden, daß ein weiteres Programm dieser Art nun den Einzug auf dem PC-Markt hält. Es heißt "Teenage Queen" und stammt aus dem französischen Softwarehaus ERE.

Wie bei allen Strip-Poker-Spielen gilt es auch hier, gegen eine junge Dame anzutreten und diese im Pokerspiel zu schlagen. Nimmt man ihr einen bestimmten Geldbetrag ab, so muß sie sich eines Kleidungsstückes entledigen.

Bei der Kreation der Bilder hat sich der Illustrator Jocelyn Valais sichtbar Mühe gegeben. Wenn auch das Pokerspiel diese Klasse besitzen würde, hätten wir es sicherlich mit einem Spitzenprodukt zu tun. Leider ist das Bieten und Bluffen der Dame so durchsichtig wie ihre Kleidung.

So empfiehlt es sich, das Programm nur in geheizten Räumen zu spielen, da die gute Spielpartnerin sonst schnell ins Frieren gerät.

Unsere Meinung



Skyfox II

Hersteller: Electronic Arts
System: Atari ST

Die Föderation steht in Alarmbereitschaft, da der Nachrichtendienst meldete, daß bei den Xenomorphen ein Aufstand im Gange ist. Das bereits in einer früheren Auseinandersetzung mit den Xenomorphen bewährte Kampfgerät Skyfox wurde modernisiert und steht nun in den drohenden Kämpfen zur Verfügung.

Sie gehören zu den flugerfahrensten Warpwarriors und werden mit dem neuen Skyfox II Warp Fighter ausgerüstet. Ihr Auftrag: Fliegen Sie aus, um die Interessen der Föderation zu wahren.

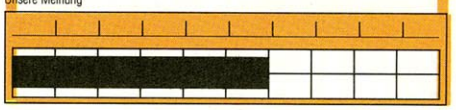


Bildschirmfoto: Atari ST

Die Atari-Version bietet die gewohnt guten Bilder und Animationen. Aus der Cockpit-Sicht erleben Sie die Angriffe der feindlichen Aliens mit. Sie können verschiedene Waffen benutzen, Funkverkehr abhören und diverse Stationen im All anfliegen.

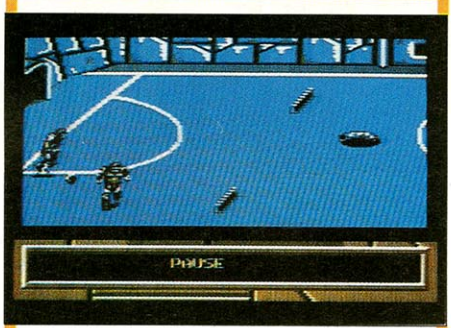
Hilfsmittel wie Kurz- oder Langstreckenabtaster oder eine Sternenkarte helfen Ihnen, sich in den Tiefen des Alls zurechtzufinden. Dank einiger Missionen und diverser Extras, die dem Skyfox II eingebaut wurden (Tarnvorrichtung, Abhörgeräte etc.), schafft es das Programm, strategische Elemente in das Kampfgeschehen zu integrieren, und das ist dem Unterhaltungswert nur dienlich.

Unsere Meinung



Skateball

Hersteller: UBI Soft
System: C-64



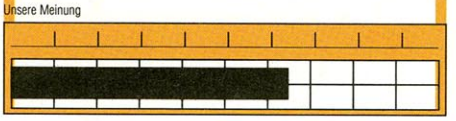
Bildschirmfoto: C-64

Bei Skateball handelt es sich um eine leichte Abwandlung des amerikanischen Fußballs, gespielt auf Schlittschuhen in einer Eishockey-Arena, die zwecks Spannungserhöhung mitunter durch explosive Minen oder andere tödliche Hindernisse bestückt wurde.

Zwei Mannschaften stehen sich gegenüber. Jede Mannschaft besteht dabei aus drei Feldspielern und einem Torwart. Zwei der Feldspieler dienen als Ersatzmann, falls der aktuelle Skateballer im Eifer des Gefechtes auf eine Mine läuft oder in einem sich auftuenden Loch versinkt.

Skateball kann allein oder zu zweit gespielt werden, wobei man stets den Part des Feldspielers übernimmt. Das Match endet, wenn eine der beiden Mannschaften fünf Treffer erzielt hat. Danach werden Hindernisse auf dem Eis verteilt, und die Jagd nach den Toren kann fortgeführt werden. Sie endet,

Unsere Meinung



wenn alle Mitglieder Ihrer Mannschaft einer Falle zum Opfer gefallen sind.

Mit Skateball können die Besitzer des C-64 ein schnelles, aber nicht allzu schweres Sportspiel erstehen, an dessen Ende nur eine Mannschaft übrigbleibt.

Battletech

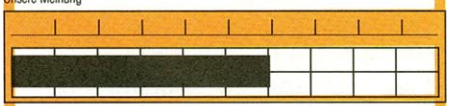
Hersteller: Infocom
System: C-64

Als Sohn eines der erfahrensten Kampfroboter-Piloten erwartet natürlich die ganze Welt von Ihnen, daß Sie zumindest halbwegs in die Fußstapfen Ihres Vaters treten. So besuchen Sie die Pacifica Training School, die es sich zur Aufgabe gemacht hat, aus den Guten die Besten zu machen. Die ersten Fahrten in einem der Kampfroboter verlaufen dann auch ganz erfolgreich. Sie lernen, die Geräte zu beherrschen, und sammeln in ersten Trainingseinheiten Kampferfahrungen.

Als während einer dieser Übungseinheiten feindliche Truppen das Camp stürmen, wird die Lage mit einem Schlag todernst. Auf sich allein gestellt, gilt es nun, Klarheit in die für einen Neuling unverständliche Situation zu bringen.

Das Rollenspiel Battletech ist kein Vertreter seines Genres im klassischen Sinne, dazu sind die Charaktere nicht differenziert genug beeinflußbar. Die Menge der Aktionsmöglichkeiten ist in ihrer Anzahl ebenfalls etwas enttäuschend. Die Rätsel werden weniger durch aktives Nachdenken, sondern eher zwangsläufig im Vorbeigehen gelöst. Die Größe des Terrains, in dem Battletech spielt, ist dafür beeindruckend; sie sorgt für eine lange Spieldauer.

Unsere Meinung



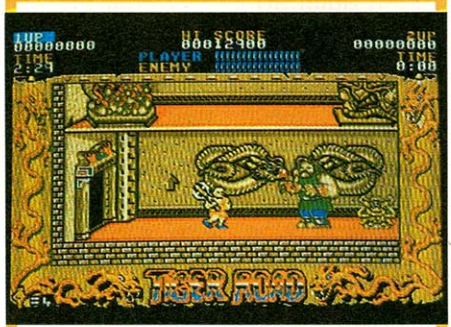
Battletech ist aufgrund seiner Größe und seines eher im unteren Bereich anzuordnenden Schwierigkeitsgrades ein gutes Einsteigerprogramm für alle, die sich mit Rollenspielen anfreunden wollen. Die Umsetzung auf dem C-64 bietet die gleiche Qualität wie die Versionen für die 16-Bit-Rechner.



Bildschirmfoto: C-64

Tiger Road

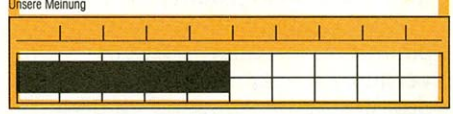
Hersteller: GO
System: Atari ST



Bildschirmfoto: Atari ST

Ein ganz böser Ritter schickt seine gedungenen Diener in die Dörfer der Umgebung, um dort kleine Kinder zu entführen (wie gemein). Die armen Kleinen sollen in der Burg des Fieslings zu seinen Soldaten herangezogen werden. Da taucht ein Kämpfer auf, dem diese Idee nicht so gut gefällt und der sich spontan aufmacht, die Macht des Bösen zu brechen. Auf dem Monitor präsentiert sich dieses abenteuerliche Unterfangen als vertikal scrollendes Prügelspiel, bei dem schon einmal ein Morgenstern als Extrawaffe auftaucht. Die Gegner, mit welchen man es hier zu tun hat, sind eher Sagengestalten wie Riesen und Tiermenschen, die sogar kopfunter an der Decke entlanglaufen können. Die Grafik der ST-Version ist akzeptabel bis zweckmäßig, und der Sound vermeidet es, soweit möglich, dem Spieler die Nerven zu rauben. Ein Prügelspiel etwas anderer Machart, wenn auch nicht gerade ein Spezialpreis für die originellste Spielidee vergeben werden kann.

Unsere Meinung



Butcher Hill

Hersteller: Gremlin Graphics
System: Atari ST

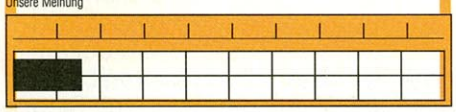
Die Vietnamproblematik ist derzeit in aller Munde. Wurden Kriegsfilme früher fast ausschließlich vor dem Hintergrund des Zweiten Weltkrieges angesiedelt, hat man inzwischen genügend Distanz zum Debakel Vietnam gewonnen und verarbeitet diesen Krieg immer wieder zu blauäugigen Actionspektakeln. Bei den Computerspielen ist das ganz besonders schlimm. Es wird geballert, marodiert und gebrandschatzt, was das Zeug hält. Butcher Hill haut ganz genau in diese Kerbe. Der Spieler muß in verschiedenen Szenen Krieg spielen. In der ersten Sequenz gilt es, mit einem Schlauchboot den Pixelsoldaten durch die feindlichen Reihen zu bringen und dabei nicht auf Minen zu fahren oder von feindlichen Tiefffliegern abgeschossen zu werden. In der zweiten Sequenz geht es durch den Dschungel, in dem sich natürlich Charley (G.-I.-Slang für Vietcong-Soldaten) befindet, der versucht, uns den Garaus zu machen.

Grafisch ganz nett, soundtechnisch routiniert und inhaltlich besch..., vom Spielgeschehen und der daraus resultierenden Motivation ganz zu schweigen.



Bildschirmfoto: Atari ST

Unsere Meinung



Circus Attractions

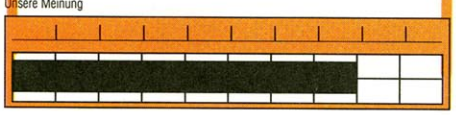
Hersteller: Golden Goblins
System: Amiga

Ihnen ist es zu langweilig, im Zirkus immer nur auf den Rängen zu sitzen? Mit Circus Attractions können Sie nun die Seiten wechseln und in der Manege Ihre artistischen Fertigkeiten unter Beweis stellen. Da können Sie Trampolin springen, jonglieren oder Messer werfen, ganz nach Belieben. Die ausgezeichnete Grafik ist ein echter Augenschmaus, der durch die stimmungsvoll umgesetzte Musik noch opulenter wird. Die ganze Vorstellung läuft vor dem Hintergrund eines Artistenwettbewerbes ab, in dem die Besten der Zunft gekürt werden sollen. Wer weiß, vielleicht schaffen Sie es, hier einen der vorderen Plätze zu belegen.
Ein unterhaltsames Spiel, zu dem man nur noch 'Manege frei' sagen kann.



Bildschirmfoto: Amiga

Unsere Meinung



Fugger

Hersteller: Bomico
System: Amiga

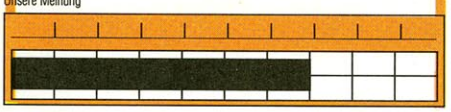
Einer der Ahnherren der Wirtschaftssimulationen liegt nun endlich in einer Version für den Amiga vor. Die Geschichte beginnt im Jahre 1500. Sie als Spieler müssen versuchen, das Warenkontor, das Sie leiten, zu einem einflußreichen Handelshaus zu machen. Dabei kommt es natürlich auf viele Kleinigkeiten an. Da stellen sich Fragen wie: Wo verkaufe ich meine Waren am besten? Wo bekomme ich Sie am billigsten? Wie schaffe ich meine Waren von Stadt A nach Stadt B, ohne überfallen zu werden? Aber auch der geschichtliche Hintergrund spielt eine Rolle, da Kriege Ihre Bestrebungen erheblich erschweren.



Bildschirmfoto: Amiga

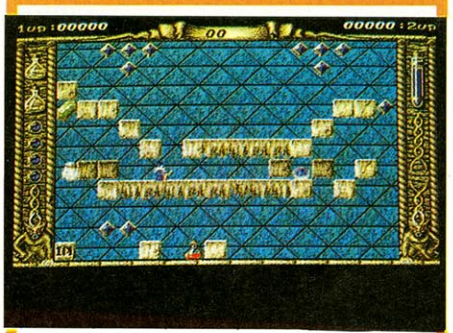
Ein Spiel, das besonders in Gesellschaft Spaß macht. So können dann auch an jeder Partie bis zu sechs Mitspieler zusammen versuchen, Pfeffersäcke zu werden. Die Amiga-Version wurde grafisch und soundtechnisch neu bearbeitet und ist dementsprechend gut ausgefallen.

Unsere Meinung



Spherical

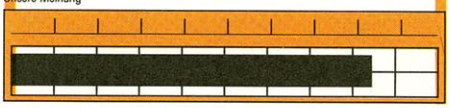
Hersteller: Rainbow Arts
System: Amiga



Bildschirmfoto: Amiga

Das Plattformspiel mit dem gewissen Touch, so könnte man Spherical charakterisieren. Sie steuern einen Zauberer durch unterirdische Hallen, die, wie sollte es anders sein, von vielen Bösewichtern bewohnt werden. Der kleine Magier muß nun in jedem Level so viele Bonusgegenstände wie möglich einsammeln, aber darüber nicht vergessen, der magischen Kugel den Weg zum Ausgang zu ebnen.
Das Spiel, das zwar auf den ersten Blick wie ein Solomons-Key-Verschnitt aussieht, macht erstaunlich viel Spaß. 200 verschiedene Level sorgen dafür, daß dieser auch lange anhält. Grafik und Sound entsprechen der Atari-Version. Spherical ist ein echter Hit.

Unsere Meinung



Football Manager

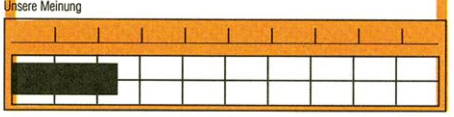
Hersteller: Addictive
System: Atari ST



Bildschirmfoto: Atari ST

Neben dem reinen Sport stellt alles, was die Bundesliga betrifft, für den Fußballinteressierten etwas wissenswertes Neues dar. Nun braucht man nicht mehr auf den Sportseiten diverser Tageszeitungen nach den Liga-Neuigkeiten Ausschau zu halten. Footballmanager betraut den Spieler mit der Aufgabe, ein Team wirtschaftlich wie sportlich an die Spitze der nationalen Fußballigen zu bringen. Dies erfordert vom Spieler einiges: bedachter Spielertransfer, Neuerwerbung guter Spieler, Auf- und Abstiegsprobleme, Promotion-Touren ausrichten, Sponsoren finden und noch allerlei mehr.
Footballmanager ist ein echter Oldtimer unter den Computerspielen, der nun, da auch die Atari-ST-Version vorliegt, nur noch für die Cray und HAL 9000 fehlt. Die hier vorliegende Konvertierung entspricht den bereits bekannten 8-Bit-Versionen. Leider wurden die Fähigkeiten des 68000er-Prozessors so gut wie gar nicht genutzt,

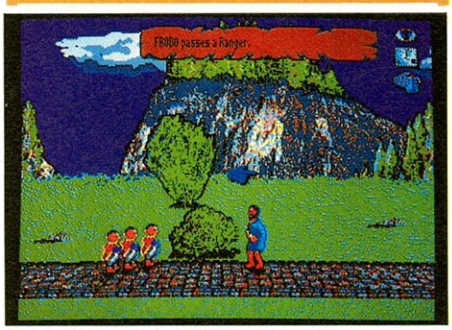
Unsere Meinung



Nicht einmal die Grafik wurde konsequent verbessert. So bleibt Footballmanager auch in Zukunft Footballmanager, obwohl man viel mehr daraus hätte machen können.

War in Middle Earth

Hersteller: Melbourne House
System: MS-DOS



Bildschirmfoto: MS-DOS

Schon mehr als einmal stellte der Herr der Ringe den Hintergrund für ein Computerspiel. Mit War of Middle Earth liegt ein Versuch vor, die bunten Fantasie-Abenteuer in Mittelerde als Strategiespiel umzusetzen. Der Spieler steuert die Gemeinschaft des Ringes auf ihrem Weg zum Schicksalsberg, in dem der Ring vernichtet werden muß. Natürlich versuchen Bösewichter, insbesondere die Nazgul (Ringgeister), die Helden an dieser schweren Aufgabe zu hindern. Der Spieler steuert die Gruppe über eine Landkarte von Mittelerde, auf der die Positionen der Helden, der Landstriche und Städte und der Bösewichter verzeichnet sind. Sie müssen nun dafür sorgen, daß die Abenteurer wohlbehalten bis zum Schicksalsberg gelangen. Dieser Berg ist der einzige Ort in Mittelerde, an dem der Ring vernichtet werden kann, da er in den Flammen dieses Vulkans auch geschmiedet wurde. Neben einem umfangreichen Strategiespiel erwartet den Benutzer so mancher Aspekt aus Rollen- und Adventurespielen.

Unsere Meinung

Im Vergleich zu den 8-Bit-Versionen hat die MS-DOS-Version einiges dazugelernt. Die Landstriche werden nicht nur auf der Übersichtskarte dargestellt, sondern auch noch in Form von bunten Landschaftsbildern. Ein Spiel, das sich sowohl an Freunde fantastischer Abenteuer als auch an den kleinen Hobbystrategen wendet.

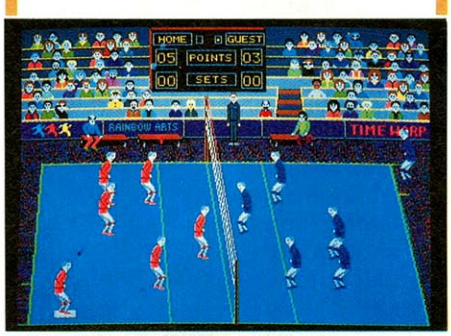
Volleyball Simulator

Hersteller: Rainbow Arts
System: MS-DOS

Die Besitzer von MS-DOS-Computern können aufatmen; sind sie doch in der Lage, zukünftig Volleyball auch ohne zerschundene Arme zu spielen; denn die Umsetzung vom Volleyball-Simulator für alle MS-DOS-Computer liegt nun vor.

Wie bei den Erstversionen sind auch hier alle Schläge wie Pritschen und Baggern durchführbar. Außerdem steht dem Spieler mit einem umfangreichen Taktikeditor ein Zusatzprogramm zur Verfügung, mit dem er in der Lage ist, sämtliche Voreinstellungen umzustrukturieren oder völlig neu zu entwerfen.

Das ganze Programm wirkt sehr trocken. Hier trägt nicht zuletzt die doch recht einfallslose Grafik bei. Es scheint, als ging hier die Spielfreude etwas im taktischen Teil der Simulation unter. Tüftler sollten sich diese Umsetzung einmal ansehen, alle anderen werden sicher nach kurzer Zeit die zerschundenen Arme vorziehen...



Bildschirmfoto: MS-DOS

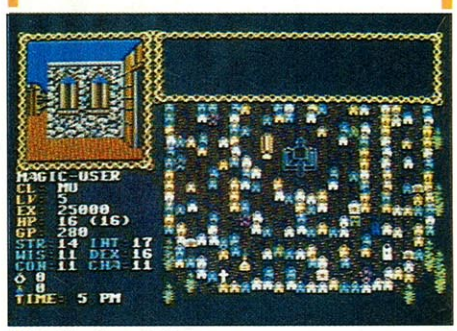
Unsere Meinung

Hillsfar

Hersteller: SSI
System: C-64

Seit der Magier Maalthiir gewaltsam das Regiment in der am Mondsee liegenden Stadt Hillsfar übernommen hat, geht es mit der einst so weltoffenen Stadt abwärts. Wichtige Kontakte zu den nahe bei Hillsfar wohnenden Grafen wurden von Maalthiir abgebrochen.

Er führte die Stadt in die Isolation. Heute gar durchstreifen Schergen die Stadt und sorgen mit Gewalt dafür, daß die Macht des Magiers erhalten bleibt.



Bildschirmfoto: C-64

Viele Geheimnisse liegen nun über dem Lande, die zu lösen nur ein Abenteurer Ihres Kalibers imstande ist.

Hillsfar bringt viel Rollenspiel mit vielen Actionsequenzen in die gute Stube. Es gibt Unmengen verschlossener Türen und Truhen, die es zu öffnen gilt, es warten unterschiedlichste Gegner in einer Arena darauf, von Ihnen bekämpft zu werden, es liegen lange Ritte durch verwildertes Gelände vor Ihnen, es warten Mengen von Personen darauf, mit Ihnen zu sprechen, kurz gesagt: Es gibt reichlich zu tun.

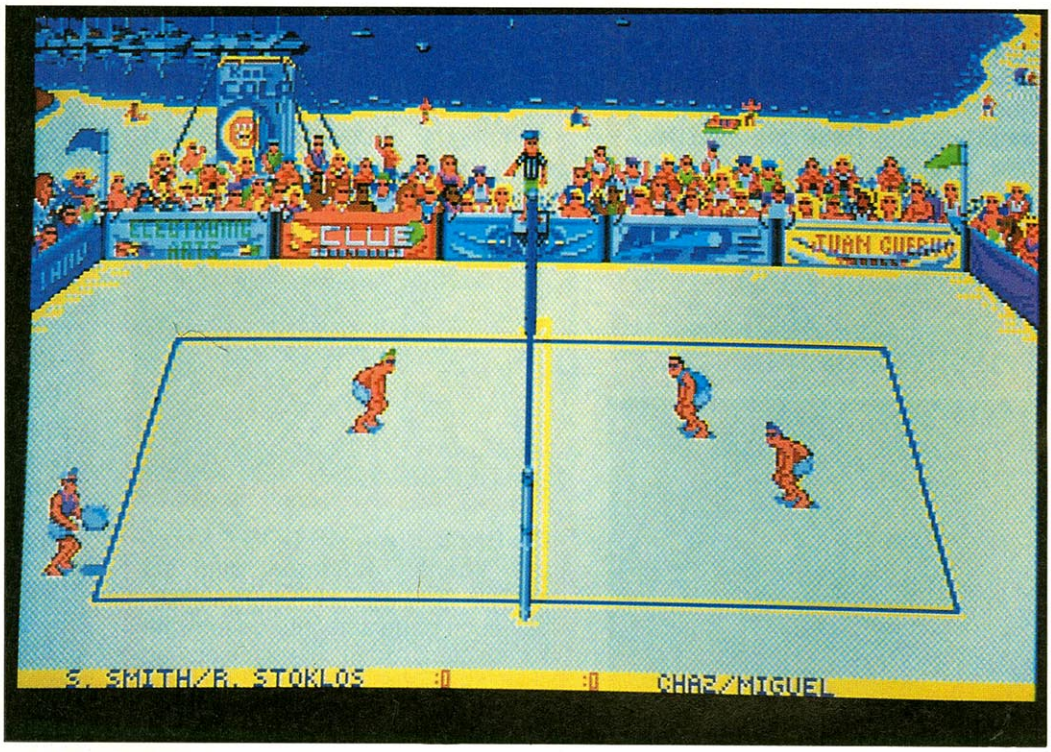
Die Umsetzung vom neuen SSI-Abenteuer auf dem C-64 ist makellos. Sie unterscheidet sich von den Versionen der größeren Computer lediglich durch häufigeres Nachladen; aber was macht das schon?

(hs/jf)

Unsere Meinung

Kings of the Beach

Hersteller: Electronic Arts
Testversion: MS-DOS
System: MS-DOS
Preis: 89 DM



Bildschirmfoto: MS-DOS

Rund um den Globus führt Kings of the Beach die Könner im Strand Volleyball

Vom Pritschen und Blocken

Sie kennen das: Sie haben zehn Jahre hart gespart, um sich endlich einmal drei Tage lang am Strand von Rio herumzuflegeln. Sie wollen einfach nur liegen, bunte Cocktails in sich hineinschütten und durch Ihre gespiegelte Sonnenbrille braunen Körpern nachsehen.
Doch haben Sie endlich den strapaziösen Flug hinter sich gebracht, die endlose Taxifahrt zum Hotel überlebt, sich die verschwitzten Kleider vom Leib gerissen und den Strand betreten, dann sehen Sie Volleyballer, nichts als Volleyballer. Da wird gepritscht, gebaggert, geschmettert, und Sie fragen sich, ob Sie für die Reisekosten nicht besser die heimische Turnhalle hätten kaufen sollen; denn da wird jeden Dienstag um halb acht auch gespielt, warum also erst nach Rio fliegen?
Wenn Sie allerdings wüßten, daß man mit dieser Sportart harte Dollar verdienen kann, würde vielleicht nicht Ihr Verständnis, wohl aber Ihr Interesse an dieser Freizeitbeschäftigung steigen. Stellen wir also einstweilen den Drink beiseite und begeben uns ins Trainingslager für angehende Strand-Volleyballer.
Kings of the Beach bringt uns der Welt jener Sportler näher, die sich bei tropischen Temperaturen die Bälle um die Ohren dreschen, um irgendwann einmal an das große Geld zu kommen.

Gespielt wird in Mannschaften zu je zwei Spielern nach den bekannten Regeln.
Es können ein oder zwei Spieler an dem Programm teilnehmem, wobei diese zusammenspielen oder gegeneinander antreten können. Diese Optionen können neben anderen Vorabeinstellungen wie dem Schwierigkeitsgrad im Startmenü ausgewählt werden.
Bevor es zu den Spielen oder Turnieren kommt, kann in aller Ruhe ein Trainingsgelände aufgesucht werden. Es empfiehlt sich, hier verschiedene Techniken auszuprobieren, bevor man sich in die Schlacht stürzt. Der Spieler muß innerhalb des Matches seine Figur an die entsprechenden Positionen bewegen, an denen er dann unterschiedliche Schläge ausführen kann. Welche, das liegt in erster Linie am Spielverlauf. Die Tasten sind dabei mehrfach belegt, was zu leichter Verwirrung führen kann. So ist die Taste für Blocken mit der für den Schmetterball identisch; es kommt halt darauf an, ob man sich gerade im Angriff oder in der Verteidigung befindet.

Einmal um die Welt baggern

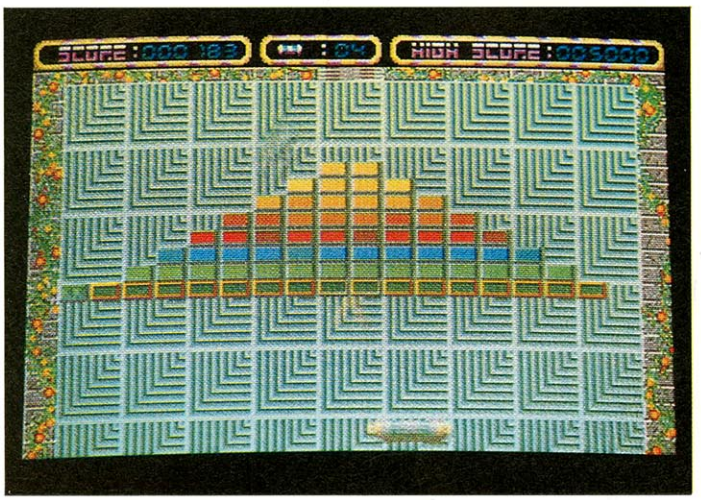
Gewinnt ein Volleyballer innerhalb eines Turnieres drei Spiele hintereinander, so winkt ihm eine Reise zum nächsten Strand, wo weitere Turniere stattfinden. So baggert man mit der Zeit in Rio und Waikiki, in Sydney und San Diego.
Am Ende jedes Spiels klärt eine Statistik über den Spielverlauf auf. Wem einige hier benutzte Begriffe nicht bekannt vorkommen, der kann sich im Volleyballglossar der informativen und übersichtlich angeordneten Anleitung informieren.

Meine Meinung: Reale Sportsimulation

Bei Kings of the Beach handelt es sich um eine der Wirklichkeit sehr nahe kommende Simulation. Zusätzliche Features, wie die Kommentare eines Fernsehreporters oder das Erscheinen der ansehnlichen Tina, die sich nach erfolgreichen Spielen blicken läßt, schaffen es, ein wenig vom Flair des Strandsports in unsere verregneten Breitengrade zu transportieren.
Kings of the Beach gehört nicht zu den einfachen Spielen; es lohnt sich daher, dem Spiel längere Zeit zu widmen, Spielspaß ist garantiert.

(jf)





Bildschirmfoto: Atari ST

Alte Spielidee mit neuen Features. Krypton Egg kann sich wirklich sehenlassen

Krypton Egg

Hersteller: Hitsoft
System: Atari ST
Preis: stand bei Redaktionsschluß noch nicht fest

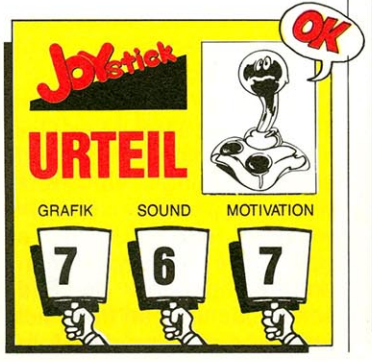
Wer kennt sie nicht, die Computerspiele wie Breakout oder Arkanoid, wobei es gilt, mit einem Ball, der immer wieder von einem Schläger vom Spielfeldverlassen gehindert werden muß, verschiedene Spielsteine am Bildschirm zu zerstören? Mittlerweile sind schon sehr viele Abarten von diesen Geschicklichkeitsspielen auf dem Markt erschienen. So auch Krypton Egg, das mit einer Unzahl an neuen Features aufwartet.

So können z.B. sich die Bälle vermehren, auf daß man mit unzähligen Bällen spielt, sie können auch vergrößert werden, oder aber kann man sich durch verschiedene Schußwaffen das Absolvieren des Levels vereinfachen. Zudem ist es möglich, durch das Auffangen einiger herabfallender Objekte den Schläger multidirektional zu bewegen, also nicht mehr wie bei den herkömmlichen Breakout-Spielen in nur horizontaler, sondern auch zusätzlich in vertikaler Richtung. In manchen Levels erschweren einige Monster, die es darauf abgesehen haben, den Schläger zu vernichten, die Aufgabe. Ein Construction-Kit ermöglicht es schließlich, eigene Levels zu erstellen.

Meine Meinung

Krypton Egg ist ein Spiel, das von der Spielidee nicht gerade zu den neuesten zählt. Trotzdem ist es immer wieder eine Herausforderung, sich dieser Art Spiele anzunehmen. Immer wieder kommen Neuerungen hinzu, wenn es auch nur Kleinigkeiten sind. In bezug auf die Grafik ist Krypton Egg sogar in der gehobeneren Klasse dieses Genres einzuordnen.

(br)



Wir verkaufen Software - nicht Verpackungen!

DM

Digital Marketing
Software Herstellung und Vertrieb
Dieter Mückter
Krefelder Straße 16 · 5142 Hückelhoven 2
Tel. 0 24 35/20 86 od. 4 28

· C64/128 · C64/128 · C64/128 · C64/128 · C64/128 ·

Hawkeye-Grafik selbstgemacht!

Wir haben das Grafik-Toolkit, mit dem Mario van Zeist Hawkeye designed hat:

Game Graphics Designer **19,90 DM**
Intro-Designer **19,90 DM**
RO-MUZAK Super-Sound-Editor **24,90 DM**
C.O.P.-Shocker **29,90 DM**

Keiner kommt mehr an Ihre Disketten ran! Über 282 Milliarden Codierungsmöglichkeiten! Test in ASM 4/89, Joystick 6/89 Eine vollständig codierte Diskette sieht beim Laden der Directory aus wie eine Leerdisk!

Shadow Writer V 4.0
getestet ASM 7/88, 64er 9/88, Joystick 11/88 (Grafik und Musik auf 2 Disk-Seiten)
14.90 DM

Demo Designer und DD Erweiterung
getestet ASM 10/88, 64er 9/88, Joystick 11/88 (Grafik, Musik und Action auf 4 Disk-Seiten)
24.90 DM

Professional-Ass
Das Assemblersystem für Einsteiger und Fortgeschrittene, mitgeliefert werden fertige Routinen für den Benutzer auf 2 Disk-Seiten. **29.90 DM**

MGOS Classic (Mork's Graphic Operating System)
getestet ASM 9/88, Joystick 1/89, 64er 4/89 (Ein Grafikprogramm der Superlative, beidseitig, Amiga-Oberfläche für den C-64, von jederman nutzbar.) .
Angebot des Monats
29.90 DM

Demo Maker de Luxe
getestet ASM 12/88, Joystick 2/89 (Grafik, Musik und Action auf 2 Disk-Seiten)
19.90 DM

Demo Maker de Luxe Erweiterung
getestet Joystick 6/89 - Machen Sie aus Ihrem Demo einen Vorspann, Veränderung der Scroll-Texte, Musik und Zeichensätze, der Vorspann lädt das Programm mit Musik nach
14.90 DM

DMDL + DMDLE zusammen
31.90 DM

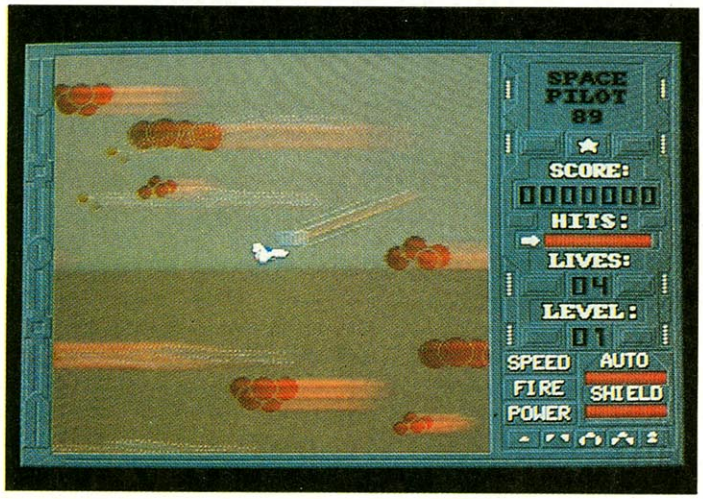
Double Falcon
Ein Action-Spiel für 2 Spieler, mitgeliefert werden 4 PD-Spiele
14.90 DM

LAURIN
Die optimale Ergänzung zum C.O.P.-Shocker! Codieren Sie in 5 Sek. die Directory Ihrer Diskette. Diese wird als Leerdisk ausgewiesen = 664 Blocks free.
14.90 DM

Händleranfragen erwünscht

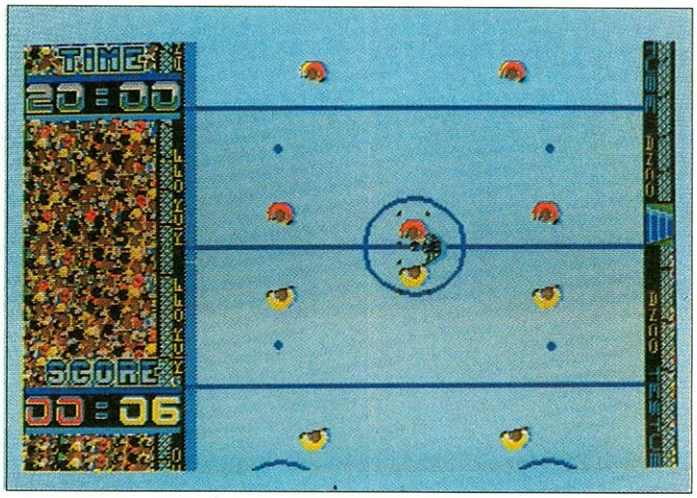
Public Domain Software (eigene Serien)
für C-64..... pro Diskette **5.00 DM**
für Amiga..... pro Diskette **7,00 DM**

Kostenlose Liste anfordern!



Bildschirmfoto Amiga

Schneller als die Kamera erlaubt: Space Pilot



Bildschirmfoto: Atari ST

Face Off besitzt die Rasanz einer Weinbergschnecke

Space Pilot

Hersteller: Kingsoft
Testversion: Amiga
Systeme: Amiga
Preis: 49,95 DM

Ein Oldtimer bläst zur Attacke

Dieses Spiel gibt es schon lange, allerdings nicht für den Amiga. Nun wurde von diesem Oldie eine neue Version, nämlich die für den Amiga, vorgelegt. Wie schon zu 64er Zeiten geht um die Verteidigung des Luftraums. Sie fliegen mit einem gut bewaffneten Raumschiff durch ein nach allen Seiten scrollendes Szenario. Von allen Seiten stürmen die feindlichen Flugzeugformationen auf Ihr kleines Schiff ein und versuchen, es zu vernichten. Dies zu verhindern, stellt zusammen mit der Anforderung, in jedem Level eine bestimmte Anzahl von Gegnern zu vernichten, die Hauptaufgabe des Spiels dar. Einige der Feinde hinterlassen Smartbomben oder Extraicons, wenn Sie getroffen wurden. Diese kann der Spieler aufsammeln. Eine Smartbombe zerstört alle im Bild befindlichen Gegner und die Icons versorgen das eigene Raumschiff mit Extras wie Schild, größerer Feuerkraft oder höherer Geschwindigkeit.

Des Testers Meinung: Mehr als ein aufgepeppter Oldie

Wem das gute alte Space Pilot gefallen hat, der wird diese neue Amiga-Version mögen. Nicht nur, daß sich hier alles findet, was schon am Original begeisterte, die Programmierer haben auch noch Neuerungen eingebaut. Die Extrawaffen, wenn auch nicht besonders oppulent gestaltet, vermitteln noch mehr Spielspaß. Nach dem dritten Level wird der Spieler dann mit dem Oberbösewicht konfrontiert, denn sogar an einen solchen haben die Programmierer gedacht. Alles in allem ein Ballerspiel, das für wenig Geld viel bietet.

(hs)



Face Off

Hersteller: ANCO
Testversion: Atari ST
Systeme: Amiga, Atari ST
Preis: 39,95 DM

Eishockey in Slow Motion

Man nennt Eishockey auch die schnellste Mannschaftssportart. Kampf und Tempo sind die Markenzeichen dieser harten Auseinandersetzung auf dem Eis. Man erwartet natürlich Entsprechendes, wenn ein Programm sich dieses Themas annimmt.

Face Off ist ein solches Programm und nennt sich selbst ein "schnelles und rasantes Eishockeyspiel". Daß der Schreiber dieses Satzes entweder ein Leben in Zeitlupe verbringt oder sehr geringe Ansprüche stellt, wird bei Face Off leider schon nach wenigen Sekunden Spieldauer deutlich.

Was dem Besitzer eines 16-Bit-Computers da an Grafik, Animation und Bildschirmscrolling vorgesetzt wird, ist prähistorisch. Die winzigen Spielfiguren bewegen sich in nahezu lähmendem Tempo über die Bildschirmfläche; man fragt sich unwillkürlich, was der Computer eigentlich während der gesamten Zeit berechnet. Das Scrolling ist völlig indiskutabel; was hier an ruckartigen Bewegungen zu sehen ist, paßt eher in die Zeit, in der Computer noch mit Röhren ausgestattet waren.

Meine Meinung: Der pure Anachronismus

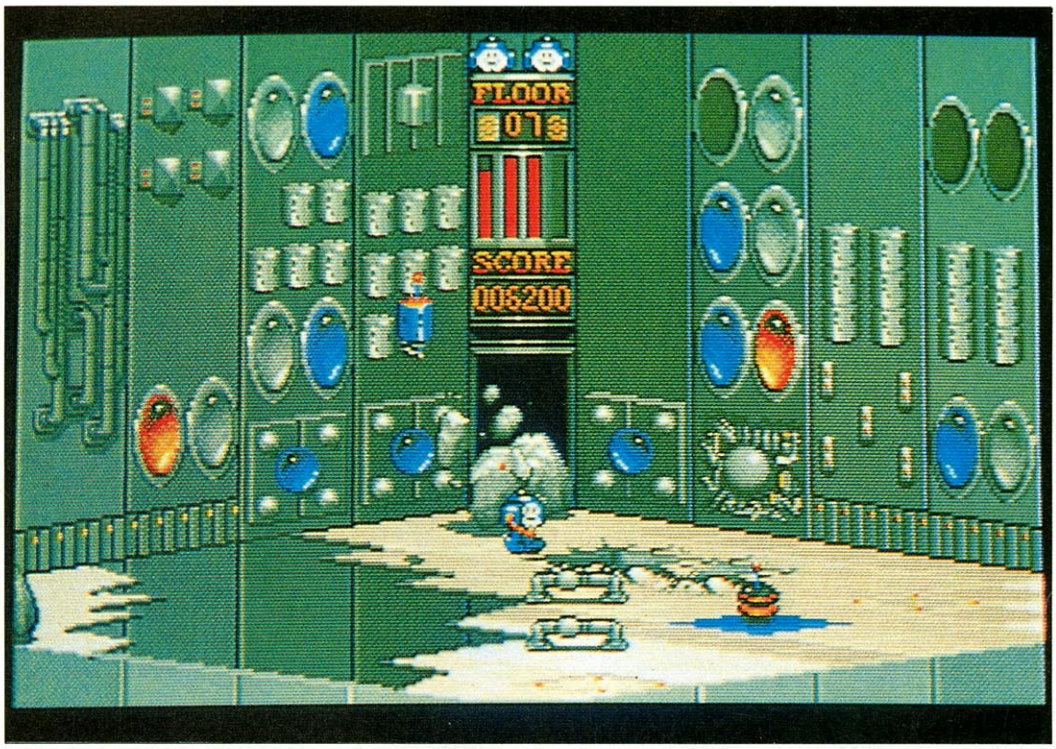
Diese Eishockeysimulation hätte vor einigen Jahren vielleicht den einen oder anderen noch in Staunen versetzt. Bedenkt man die heutigen Fähigkeiten der 16-Bit-Computer, so muß man annehmen, daß Face Off jahrelang in irgendwelchen Schubladen vergessen worden ist und nun noch schnell dem Spieler untergeschoben werden soll. Jägern und Sammlern vorsintflutlicher Artefakte sei dieses Spiel empfohlen, alle anderen sollten sich lieber nach besseren Produkten umsehen.

(jf)



G.NIUS

Hersteller: Lankhor
Testversion: Atari ST
Systeme: Atari ST, Amiga
Preis: 64,95 DM



Bildschirmfoto: Atari ST

An die Perspektive, die G.NIUS zur Schau stellt, muß man sich erst gewöhnen

Der Robo und sein Nickerchen

Auch in einer Zeit, in der Raumschiffe das All durchqueren und Roboter die langweiligsten Arbeiten übernommen haben, wird es noch angebracht sein, auf die elektronischen Helfer genauestens aufzupassen. Sonst kann es passieren, daß ein Schicksal, wie es dem kleinen G.Nius passierte, häufiger vorkommt. Alles geschah auf der Reise in einem interstellaren Frachtschiff.

Der Flug verlief ohne Komplikationen. G.Nius war gerade damit beschäftigt, die Wartungsroboter in den Frachträumen zu kontrollieren. Da alles normal zu sein schien, legte sich der gute G.Nius ein wenig aufs Ohr, um neue Kräfte zu tanken. Das Schläfchen dauerte allerdings nur kurze Zeit, denn die Alarmglocke ließ den müden Wächter aus dem Bett fallen. Der Computer schien verrückt zu spielen. Er lenkte das Raumschiff zum nächsten Planeten, wo es eine saubere Bruchlandung machte.

Durch den Aufprall waren viele der Durchgänge im Raumschiff durch herabfallende Bruchstücke versperrt. Außerdem hatten die Roboter diverse Schäden bekommen, so daß mit ihnen nicht mehr gut Kirschen essen war. Das Raumschiff brach zusehens in seine Einzelteile zusammen, so daß es höchste Zeit wurde, einen Ausgang zu finden.

Die Flucht aus dem verfallenden Wrack

In G.NIUS übernehmen Sie die Rolle des Titelhelden, der übrigens auch ein Roboter ist, eben einer, der hier und da mal ein Schläfchen benötigt. Sinn des Spiels ist es, Bild für Bild nach möglichen Ausgängen zu durchsuchen.

Es gibt jede Menge ehemals freundlich gestimmter Roboter, denen wohl mehrere Sicherungen durchgebrannt sind. Sie müssen vernichtet werden. Dadurch kommen Sie an wertvolle Hilfsmittel heran. Batterien, Schilde und vieles mehr können auf diese Weise gefunden werden.

In jeder Etage befinden sich außerdem Lichtpfosten. Wenn diese alle zerstört werden, erscheint ein Liftroboter, mit dessen Hilfe neue Etagen erreicht werden können.

Außerdem erschweren viele Fallen und Hindernisse den Weg unseres Helden. Da gibt es versteckte Katapulte, Magnete und bewegliche Wandelemente, die den guten G.Nius in die Tiefe stoßen.

Während des Spiels können auf einer Anzeigentafel die wichtigsten Werte der Spielfigur abgelesen werden. So sind Sie stets über die Munitions-, Kraft- und Widerstandsreserven aufgeklärt.

Individuelle Voreinstellung

Zwei gute Ideen wurden bei G.NIUS verwirklicht. Zum einen setzt sich der Raumschiffkomplex bei Spielbeginn stets neu zusammen.

Zum anderen verfügt das Programm über differenzierte Voreinstellungen. Die Anzahl der Schüsse pro Pistole oder die Stärke der Treffer, die Ihre Figur einstecken muß, sorgen beispielsweise dafür, daß Sie den Schwierigkeitsgrad stark variieren können.

Meine Meinung: Arcade-Action pur

Zwar verfügt G.NIUS nicht über eine Save/Load-Option, dafür können einmal erzeugte Raumkonstellationen abgespeichert werden. So kann man sich Schritt für Schritt eine Lösung erarbeiten, bevor man eine neue Anordnung der Räume erstellt.

Wenn man sich einmal an die etwas verwirrende Perspektive gewöhnt hat, wird G.NIUS zu einem hochgradigen Action-Adventure. Genaue Steuerung ist Pflicht, da überall versteckte Gefahren lauern und diese manchmal pixelgenau umgangen werden müssen. Für meinen Geschmack ist G.NIUS ein wenig zu schnell. Die bereits angesprochene genaue Steuerung wird so erheblich erschwert, was in einigen Situationen zu nervenden Verlusten führen kann.

(jf)





Das portable Atari Entertainment-System

ATARIS AS IM ÄRMEL

Die Hexen in Macbeth rühren in ihrem Kessel und füllen ihn mit einigen geheimnisvollen Ingredienzen, um eine magische Aura zu erzeugen. So ein Gebräu wird auch in Sunnyvale, Californien, zusammengestellt, das ja die Heimat der Siliconzauberer ist. Die Zauberer hier sind diejenigen, die auch den Amiga-Computer geschaffen haben in Zusammenarbeit mit dem Großvater der Videospiele, Atari. Was aus dem Kessel herauskommt, ist schon unglaublich - das erste Handheldgame der Welt, das mit Hightech und einem farbigen LCD-Screen aufwarten kann.

Doch zunächst ein kleiner Überblick

Die bekannte Softwarefirma EPYX hat sich entschieden, im Hardware-Business Fuß zu fassen. Sie versicherten sich der Hilfe zweier genialer Entwickler, nämlich R.J.Mical und Dave Needle. Diese beiden haben den Amiga entworfen, der sich ja bekanntermaßen durch seine herausragenden Grafik- und Sound-Fähigkeiten von anderen Computern abhebt. Trotzdem kam der Amiga letztendlich erst zwei Jahre nach seiner Fertigstellung endgültig heraus. Eine interessante Entwicklung, wenn man bedenkt, daß Atari die Firma gründete, die den Amiga entwickelte, aber Commodore war schneller und kaufte die Firma Atari unter der Nase weg. Mical repräsentiert dabei die Softwareentwicklung. Er verwandelte sozusagen Zahlen innerhalb von Chips in sichtbare und spielbare Unterhaltung. Dave Needle dagegen steht für die Hardware mit seiner Fähigkeit, aus Metall und Silicium funktionable Chips herzustellen. Und jetzt sind die beiden sogar noch einen Schritt weiter gegangen. Der nächste Schritt nach dem Amiga führt die beiden in relatives Neuland, nämlich den Bereich der Flüssigkristalldisplays. Jetzt ist es Zeit für Atari, die Bühne zu betreten und etwas mehr als den Namen hinzuzufügen. Denn bis dato gibt es noch keinen endgültigen Namen für das Handheld. Und dieser Einbruch war ein Preis für das Gerät, daß sich wohl (fast) jeder leisten kann. Vorgestellt wurde das Gerät ziemlich überraschend auf der Consumer Electronic Show in Chicago (Siehe auch JOYSTICK 8/89, Showcase USA). Nur zirka 20 bis 30 Personen waren zu dieser Pressekonferenz eingeladen, ein kleiner, exklusiver Kreis. Das Wort hat Sam Tramiel, Präsident von Atari, im Zusammenhang mit dem anderen großen Handheldgame, dem Game Boy von Nintendo: " Was hätte der Konsument davon, wenn wir einfach nur ein anderes System mit einem Schwarzweiß-Screen vorgestellt hätten, das nur einfache, langsame und zweidimensionale Grafiken zu bieten hat. Die Leute wollen einfach mehr." Die Zusammenarbeit Atari/Epyx hat in





Mit viel Geduld ließen sich auch R.J. Mical und Dave Needle zu dieser Pressekonferenz locken...

Fotografie: Marshal M. Rosenthal

◀ **Sam Tramiel, Präsident Atari, mit der letzten Neuentwicklung, dem Handheld System**

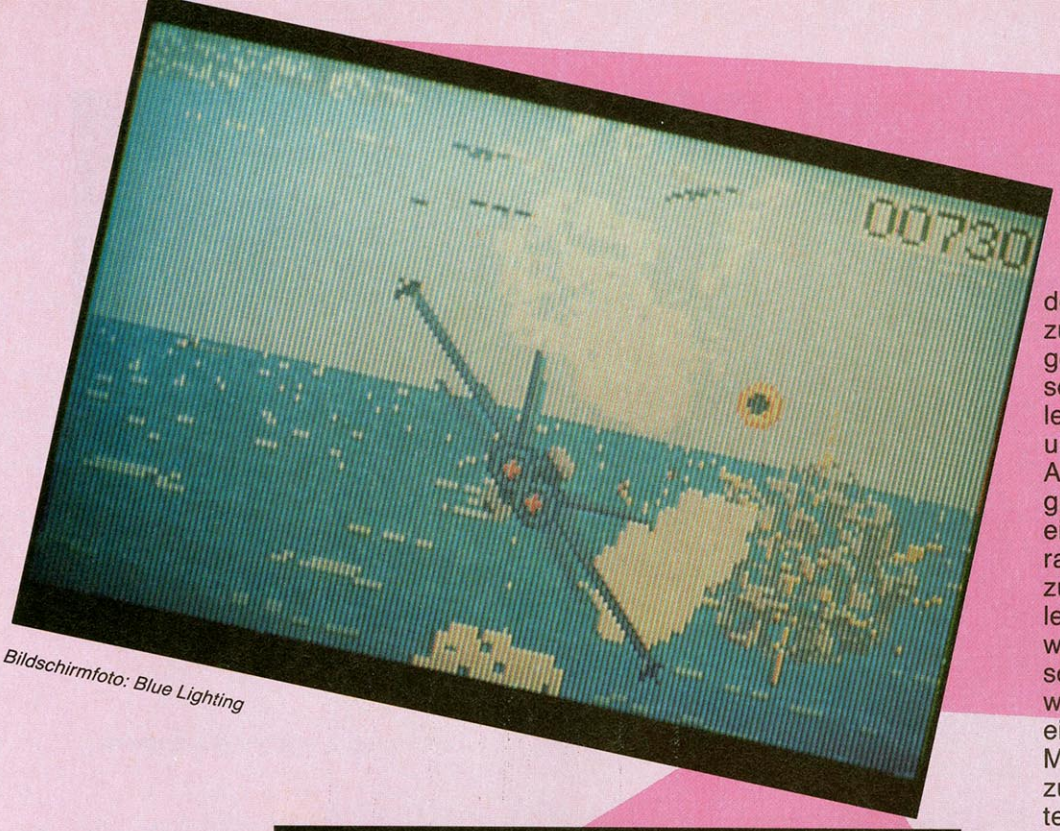
der Tat zu einem eindrucksvollen Ergebnis geführt. Doch zunächst ein kleiner Überblick über die Technik. Ausgerüstet mit einem 3,5''-Color-Screen ist alles gut zu erkennen, ohne daß man Gefahr läuft, die Augen allzusehr zu überanstrengen. Die Farbe trägt hier sicher auch einen gewissen Teil zu diesem Effekt bei. Klare, detaillierte Grafiken mit 16 Farben aus einer Palette von 4096 Farben, 64 kByte RAM und eine Taktfrequenz von 16 MHz - das ist mit Sicherheit eine gelungene Kombination aus Farbe und Rechenpower. Das Gerät benutzt übrigens einen 6502-Microprozessor, einen 8-Biter. Das Gerät wiegt ein knappes Pfund und hat in etwa die Abmaße einer VHS-Videokassette. Weitere Merkmale sind 4 - Kanal -Stereosound und eine Kopfhörerbuchse. Ein Netzteilanschluß hilft, die sechs "AA"-Batterien so gut wie möglich zu schonen. Für Autofahrten gibt es ebenfalls noch einen Adapter, so daß das Gerät am Zigarettenanzünder betrieben werden kann. Der Modulschacht kann Cartridges mit einer Kapazität von einem bis 16 Megabit aufnehmen, und als besonderes Bonbon besteht die Möglichkeit, bis zu acht Geräte mittels eines Interfacekabels zu verbinden, die dann alle die gleiche Cartridge benutzen. Auf dem Gerät ist auch gleich das Joypad zu finden. Damit werden Bewegungen in acht Richtungen realisiert. Weiterhin stehen noch fünf Funktionsknöpfe zur Verfügung plus zwei A-B-Schalter. Eine besonders durchdachte Möglichkeit ist auch, daß man den Screen um 180 Grad drehen kann, so daß auch Linkshänder das Gerät problemlos benutzen können. Die Screen-Auflösung beträgt 160 X 102 Pixel, und das bei einem empfohlenen Verkaufspreis von $ 150! Mit Ausnahme des LCD-Screens ist übrigens alles andere in den USA gefertigt.

Manpower

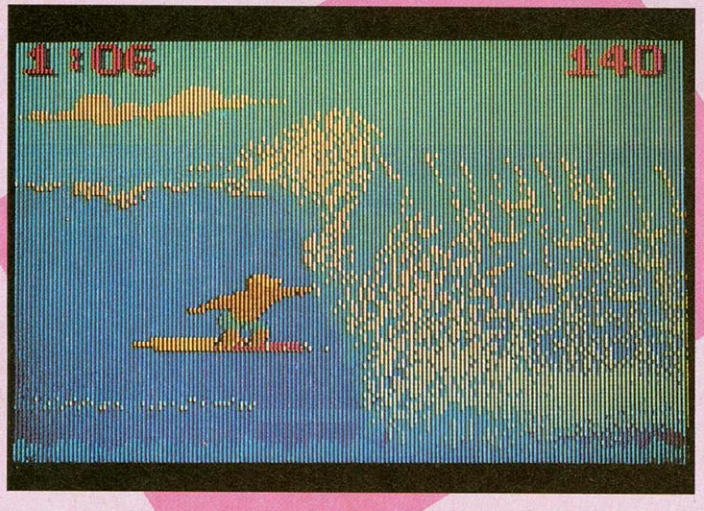
Doch lassen wir noch einmal Mical und Needle zu Wort kommen, die mit ihrem etwas exzentrischen Verhalten die Marketingleute gern verwirren. "Wußten Sie, daß alle Ingenieure gewissermaßen Idioten sind?", fragt Mical, was ihm einen giftigen Blick von Dave Needle einbringt, der die Erklärung fortführt: " Alle Ingenieure ohne Ausnahme sind Idioten." Hey, ihr zwei seid doch Ingenieure! "Was wir meinen", beginnt Mical, "ist die Tatsache, daß Ingenieure grundsätzlich die Möglichkeiten unterschätzen, die in Ihrer Maschine stecken. Und das bewirkt Beschränkungen im Gebrauch." Needle führt weiter aus: "Wir haben eine Produktkonfiguration entwickelt, die denen weitreichende Möglichkeiten zu kreativer Arbeit bietet, die auf dieser Maschine entwickeln werden. Die Game-Designer werden diejenigen sein, die die Maschine bis an die Limits treiben werden." In diesem Moment werden die zwei allerdings von Noreen Lovoi (Epyx Public Relations) sanft, aber unwiderstehlich aus dem Gesichtskreis der Kameras und der Presse geführt, damit nicht zu viele Details über diese Neuentwicklung bekannt werden.

Auf dem Prüfstand

Doch jetzt soll das System für sich selbst sprechen. Als erstes stehen die California Games auf dem Programm, und ich bin bereit, mit meinem Skateboard loszufahren. Mein Bildschirm-Alter-ego bewegt sich schnell, zu schnell - BAM - er fällt vom Brett, gerade in dem Moment, als die gegenüberliegende Steigung der U-förmigen Bahn in Angriff genommen werden soll. Das Joypad funktioniert wie jedes andere auch, zum Glück, so kann man wenigstens in der Steuerung auf Vertrautes zurückgreifen. Die ganze Einheit ist einfach solide, und ich versuche beim Herumgehen, meinen Charakter zum Aufsteigen auf das #(%)!$! Skateboard zu bewegen. Der nächste Versuch ist Wellenreiten. Ich lasse den braungebrannten Surfer die Wellen hoch- und hinunterreiten und kann unheimlich gute Animationen sehen. Immer wieder wird der Surfer von Wasserwellen überspült, und das erzeugt sehenswerte Effekte. R.J. Mical und Dave Needle haben wirklich gute Arbeit geleistet. Der große Unterschied ist eben, daß man gar nicht den Eindruck hat, mit einem Handheldgame zu spielen. Es ist vielmehr so, daß man den Eindruck hat, an einer vollwertigen Maschine zu spielen, die mit einem kleinen Monitor verbunden ist. Leider war zu diesem Zeitpunkt nur California Games verfügbar, so daß keine Möglichkeit bestand, große Mengen von Sprites gleichzeitig auf dem Screen zu sehen. Aber es ist schon erstaunlich, was 16 MHz bewirken können, wenn man die Action auf dem Screen beobachtet. In der Tat können wir schon einiges von diesem Gerät erwarten. Was für Games, werden Sie fragen. Atari erwartet, daß eine ganze Reihe von Drittfirmen in die Spielentwicklung einsteigen werden. Leider sind diese Vorgänge noch weitgehend vom Mantel des Geheimnisses umhüllt. Die erste Spieleserie wird aus Ein-Mega-Cartridges bestehen und kommt von

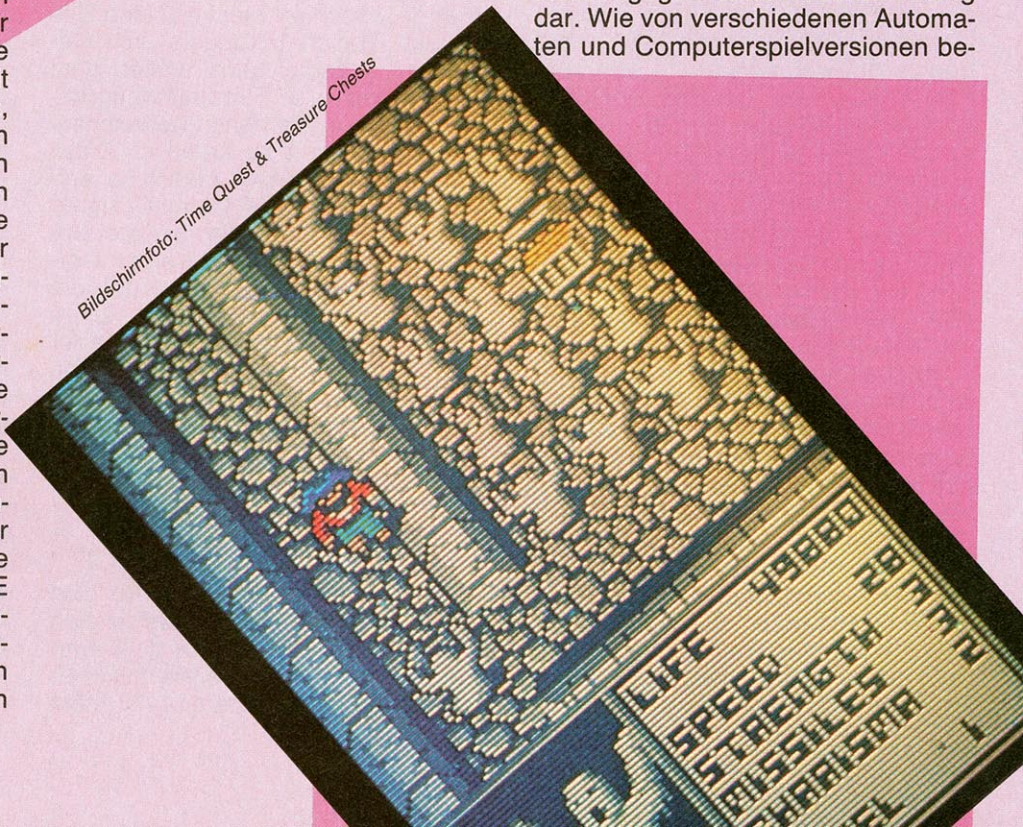


Bildschirmfoto: Blue Lighting

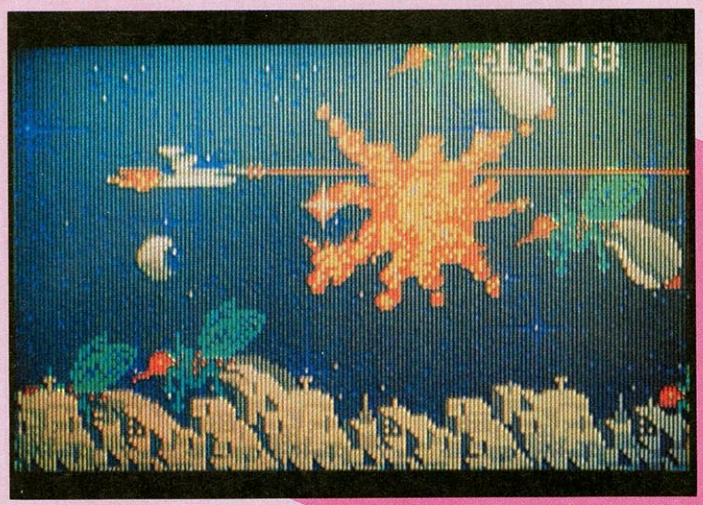


Bildschirmfoto: California Games

Epyx - und das ergibt doch schon eine Menge Sinn, oder? Wenden wir uns nun BLUE LIGHTNING zu. Diese Cartridge versetzt Sie in das Cockpit eines Supersonic-Jets. Jetzt gilt es, endlose Wellen von angreifenden Flugzeugen abzuwehren und auch den Raketen auszuweichen, die von bodengestützten Batterien auf Sie abgefeuert werden. Neben ständiger Bewegung gibt es eine Geschwindigkeitskontrolle, die Ihnen im Falle eines Falles mittels eines Turbos zu erstaunlichen Beschleunigungen verhelfen kann. Daneben verwalten Sie eine Anzahl Air-to-Air- und Air-to-Ground-Raketen, mit denen Sie sich wirkungsvoll zur Wehr setzen können. Auch die digitalisierte Stimme, die Ihnen zu Anfang sagt "Go for it" ist bei einem Handheld schon eine bemerkenswerte Sache. TIME QUEST & TREASURE CHESTS dagegen ist ein Spiel, das sowohl alleine als auch mit mehreren Personen gespielt werden kann. Ziel ist es, in den Besitz der mystischen Star-Gem zu gelangen, die ihrem Träger ewiges Leben verheißt. Daneben müssen natürlich zahlreiche Monster erlegt werden, wenn Sie fremde Länder und den ganzen Planeten erkunden. Auch die Perspektive ist variabel, so gibt es z.B. die Vogelperspektive und eine Sicht aus den Augen des Charakters. Diese Optionen stehen auch zur Verfügung, wenn mehrere Spieler gleichzeitig teilnehmen. Zur Auswahl stehen insgesamt acht verschiedene Charaktere, die sich jeweils durch Ihre Eigenschaften voneinander unterscheiden. Jede Menge Items gibt es natürlich auch zu erobern, und diese sind auch bitter notwendig, wenn man die 20 Levels des Adventures meistern will. THE GATES OF ZENDOCON hat vom Spielgeschehen her einen anderen Ansatz. In diesem Spiel ist es Ihre Aufgabe bzw. Ihre einzige Chance, den Aliens zu entkommen, die Sie gefangen haben. Ihre Chance besteht aus einem kleinen, aber schnellen Fighter, der mit einer ganzen Reihe von Extras ausgestattet ist. Ob Neutrinolaser, Photonenbomben oder ein Destructor-shield, alles was das Herz des Shoot'em-Up-Spielers begehrt, ist hier zu finden. Sollte Ihnen der Sprit ausgehen, säubern Sie einfach eine feindliche Basis und brechen jeden organischen Widerstand. Danach können Sie dann in Ruhe plündern... IMPOSSIBLE MISSION stellt dagegen keine Neuentwicklung dar. Wie von verschiedenen Automaten und Computerspielversionen be-



Bildschirmfoto: Time Quest & Treasure Chests

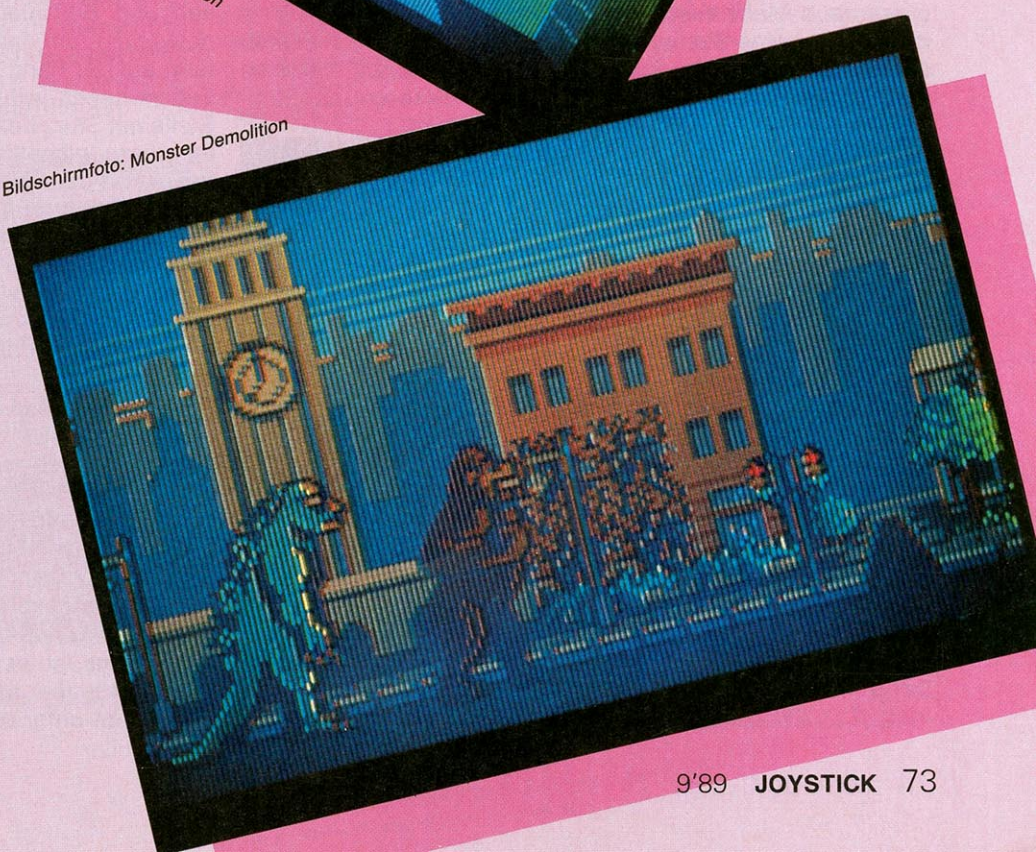


Bildschirmfoto: The Gates of Zendocon

kannt, geht es darum, eine Präsidententochter zu retten. Der böse Gegenspieler hat sich jedoch in seine Festung zurückgezogen und wird von zahlreichen Droiden und Sicherungseinrichtungen beschützt. Also, bahnen Sie sich Ihren Weg durch Fallen, elektrisch geladene Flure, und vermeiden Sie allzu innigen Kontakt mit den Droiden. Finden Sie Ihren Weg durch verwirrende Labyrinthe, und lassen Sie Ihren eigenen Zustand und den Ihrer Waffe nicht außer acht. MONSTER DEMOLITION schließlich läßt Sie in die Haut eines Versuchstieres schlüpfen, das glücklicherweise den Wissenschaftlern entkommen konnte. Eigentlich ist das Tierchen ja ganz possierlich, nur die 34 Fuß Größe passen nicht so ganz ins Konzept. Aber jetzt können Sie sich austoben. Zerstören Sie alle Gebäude, Autos, Laster und Panzer, kurzum alles, dessen Sie habhaft werden können. Spielen Sie alleine oder mit Freunden. Monster Demolition ist auf jeden Fall ein guter Weg, wenn man das Bedürfnis verspürt, seine Aggressionen abzubauen.



Bildschirmfoto: Impossible Mission



Bildschirmfoto: Monster Demolition

Extrakt

Natürlich kann man diese Eindrücke nicht generalisieren oder ein allgemeines Statement über ein Gerät abgeben, nachdem man eine neue Maschine ausprobiert hat. Insbesondere dann nicht, wenn man gerade einmal 20 Minuten testen konnte und die Marketingleute das Gerät bewachen wie eine Wölfin ihre Welpen. Aber man kann ohne jeden Zweifel sagen, daß es kein vergleichbares Handheldgame gibt, das dem Atari-Muster standhalten könnte. Eine Hintergrundbeleuchtung für den Screen wäre zwar wünschenswert, hätte aber sowohl den Preis als auch den Energieverbrauch in die Höhe getrieben. Auch die Abmessungen des Gerätes wären dann mit Sicherheit noch etwas größer ausgefallen. Neben der Farbe bewirkt der 16-MHz-Takt sehr schnelle Animationen, schnelleres Game-Play und bietet den Entwicklern für Software ungeahnte Möglichkeiten. R.J. Mical und Dave Needle sind verdammt gut in dem, was sie tun. Und dieses Mal haben sie es nicht nur einfach getan, sondern hier und heute für uns. Wie sagen wir in den Staaten? "It's a whole new ball game!" Als allerletzte Meldung sei noch anzumerken, daß man sich für einen Namen entschieden hat. Ladies und Gentlemen, wir präsentieren Ihnen hiermit Ataris portables Entertainment-System.

(Marshal M. Rosenthal/mm)

Motocross

Hersteller: Gamestar
Testversion: MS-DOS
Systeme: MS-DOS
Preis: ca. 30 US $

Schlammschlacht mit PS

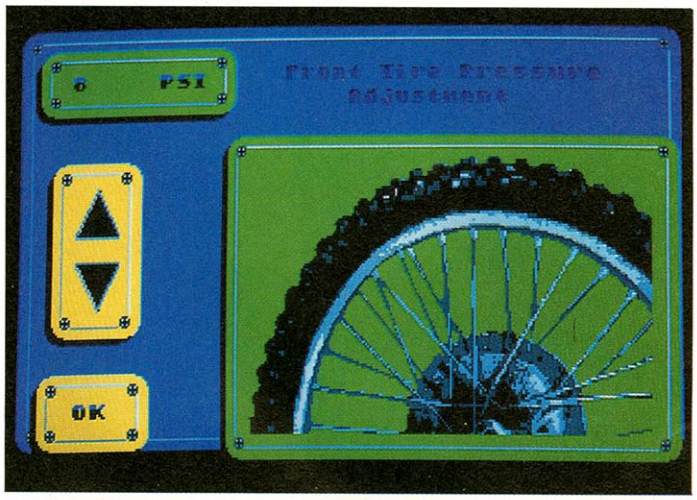
Es gibt Stimmen, die da behaupten, daß Motocross einer motorisierten Schlammschlacht nahekommt. Wenn man sich die Parcours ansieht, auf denen solche Rennen stattfinden, kann man verstehen, warum sich diese Meinungen bilden. Die Bahnen sind vom Regen aufgeweicht, mit engen Kurven versehen und führen über eine große Anzahl von Hügeln. Die Fahrer rutschen und springen mehr mit ihren Maschinen, als daß sie diese im herkömmlichen Sinne über die Strecke lenken.

Daß durch aufgewirbelten Schlamm und vor allem bei Stürzen in selbigen das äußere Erscheinungsbild der Fahrer leidet, verwundert niemanden. An dieser Stelle setzt das Programm Motocross neue Maßstäbe; denn das einzige, was Sie bei dieser Sportsimulation vermissen werden, ist der Schmier und der Dreck des Parcours. Mit diesen Worten kündigt sich ein Programm an, das es sich zur Aufgabe gemacht hat, dem Motocross ein saubereres Image zu geben.

Von New Orleans nach Sacramento

Es stehen zehn verschiedene Strecken zur Auswahl bereit. Ob in New Orleans oder Sacramento, in Houston oder Los Angeles, überall gibt es Strecken, die höchste Anforderungen an die Fahrer stellen. All diese Parcours sind in der Anleitung ausführlich dokumentiert. Informationen über Länge, maximale Sprunghöhe und Schwierigkeitsgrad helfen dem Spieler, seine Strategie auf den jeweiligen Parcours auszurichten; denn nicht nur die Schnelligkeit ist Trumpf in diesem Programm, sondern auch die richtige Wahl bei der Zusammensetzung des Motorrades. Sie sind in der Lage, vor dem Rennen den Reifendruck zu variieren, den Motor zu manipulieren oder die Größe des Ritzels individuell einzustellen. Die richtige Wahl kann Ihnen entscheidende Vorteile bringen.

Haben Sie sich so ausreichend vorbereitet, kann es losgehen. Während des Rennens steht fast der gesamte Bildschirm als Ausblick auf die Bahn zur Verfügung.



Bildschirmfoto: MS-DOS

Das Motorrad kann in verschiedenen Bereichen verändert werden

Auf die sonst üblichen Armaturen wurde bei Motocross verzichtet. Lediglich eine winzige Anzeige, die den Fahrer über den momentanen Gang und die Höhe der Drehzahl informiert, ist am oberen Rand des Screens zu erkennen.

Die Steuerung des Motorrades während eines Rennens ist, obwohl nur das Nötigste zu tun ist, nicht einfach. Ständiges Schalten, Bremsen und Beschleunigen ist notwendig, um das Renngefährt auf der Bahn zu halten. Fehlverhalten wird auf der Stelle mit Sturz bezahlt. Laufen diese glimpflich ab, so kann man das Rennen nach kurzer Zeit wieder aufnehmen. Es gibt allerdings auch Unfälle, die einen Sanitäter veranlassen, sich näher mit dem Fahrer zu beschäftigen, so daß dieser das Rennen beenden muß.

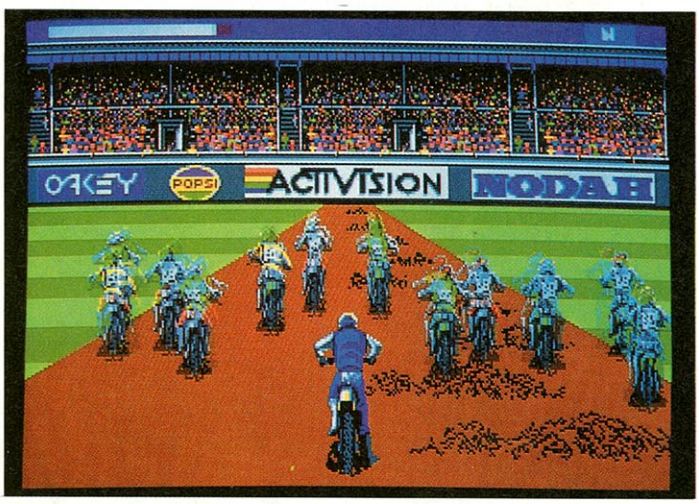
Solche Unterbrechungen werden dem Spieler bei Motocross per eingeblendeter Animationssequenz anschaulich dargeboten. Diese Intermezzi tragen dazu bei, daß sich Motocross zumindest in der Grafik auffällig verhält.

Die spielerische Seite des Programms ist weniger auffällig, dafür aber sehr durchdacht. Um unter die Besten zu kommen, bedarf es einiger Übung. Man sollte den Kurs schon einigermaßen gut kennen, damit nicht jede neue Kurve zur Überraschung wird. So kann man sich auf die optimale Einstellung des Motorrades konzentrieren und die kleineren Tücken der verschiedenen Strecken besser parieren.

Meine Meinung: Durchdachtes Konzept

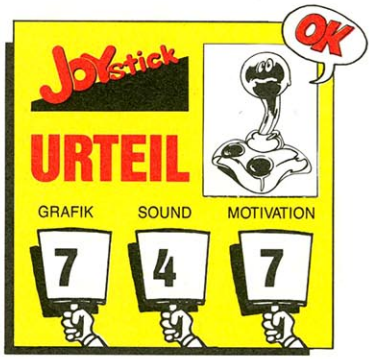
Was mir an diesem Programm gefällt, ist das gut durchdachte Konzept. Die Idee, an seinem Motorrad verschiedene Änderungen vorzunehmen, um so eine optimale Anpassung an die Anforderungen der Strecke zu erreichen, ist gelungen. Motorcross wird so zu einem Spiel, das auf längere Sicht Spielfreude verspricht.

(jf)



Bildschirmfoto: MS-DOS

Der Schlamm wird Ihnen bei dieser Art des Motocross erspart



ROCK STAR ATE MY HAMSTER



Hersteller: Code Masters
Testversion: C-64
System: C-64
Preis: C-64
ca. 35 DM (Kass.)
ca.50 DM (Disk.)



Eine kleine Anleitung für das Rock-Management

Mögen Sie Musik? Haben Sie sich nicht auch schon öfters gewünscht, ein berühmter Star zu sein und einen Haufen Geld zu verdienen? Sicherlich schon! Mit Rockstar ate my Hamster begeben wir uns in diese Branche. Ihre Aufgabe ist es, einen (oder mehrere) Pop- bzw. Rockstar zu managen. Hierbei steht Ihnen ein Unternehmer namens Cecil Pitt zur Verfügung, der sich in der Branche bestens auskennt (oder jedenfalls auskennen sollte) und Sie berät.

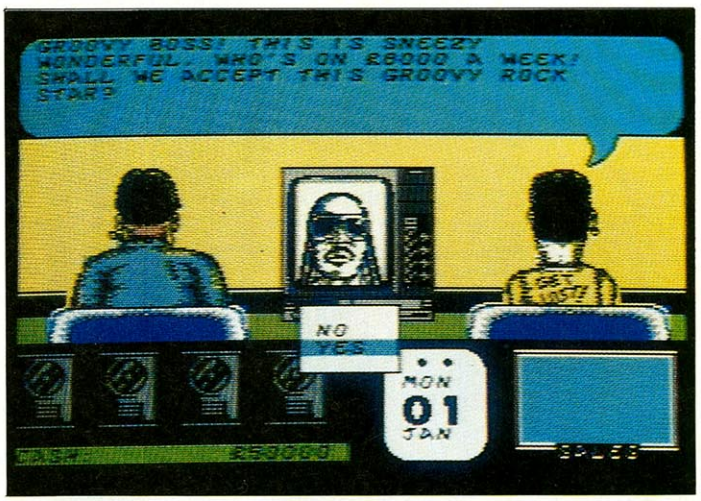
Bevor Sie jedoch in das "Big Business" einsteigen können, brauchen Sie mindestens einen Musiker. Die Auswahl ist hier enorm: von Tina Turnoff, Bill Collins, über Mince, Frank Zipper und Kate Bushed bis hin zu Sado und Sneezy Wonderful ist allerhand vertreten. Ihr Startkapital beträgt 50.000 englische Pfund, wovon Sie anfangs das Equipment und den (oder die) Musiker kaufen müssen.

Kauft man sich einen billigen Star, so muß man auch damit rechnen, daß er eine längere Übungszeit braucht, ein teurer Profi dagegen kann gleich auf Tournee gehen.

Das erste Geld

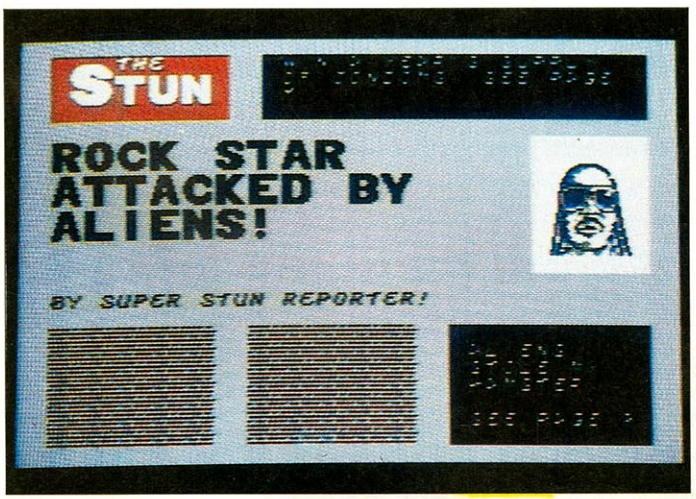
Wir haben uns für Sneezy Wonderful entschieden (Sie können sich jedoch auch Bands zusammenstellen; alles nur eine Frage des Geldes). Nun – ein guter Popstar braucht auch eine dementsprechend gute Ausrüstung. Also kaufen wir ihm keine alten ausgeleierten Instrumente, sondern eben neue; wir wollen ja etwas verdienen. Vor die große Kohle hat jedoch irgend jemand den Schweiß gesetzt, so heißt es nun erst einmal üben (zwei Tage dürften in unserem Fall reichen, bei billigen Altrockstars ist es jedoch besser, eine längere Probe zu veranschlagen. Sie wollen sich doch nicht etwa blamieren?).

Nach den zwei Tagen soll unser Profi nun einmal zeigen, was er "drauf" hat, also Gitarre umgeschnallt und ab zu ersten Auftritt. Hier können Sie wählen, wo die Tournee stattfinden und wie lange sie dauern soll. Aber aufgepaßt, denn große Stadien kosten viel Geld. Wenn die Fans zufrieden sind, klingelt die Kasse, eventuell bieten sogar Plattenfirmen die Aufnahme eines Plattenalbums an. Andererseits kann eine vorschnelle Handlung vorzeitig zum Bankrott führen.



Bildschirmfoto: C-64

Bevor Sie die große Karriere beginnen können, brauchen Sie Musiker. Im Auswahlmenü stehen Ihnen jedoch jede Menge Profis zu Verfügung



Bildschirmfoto: C-64

Publicity ist notwendig, um einen guten Start zu bekommen

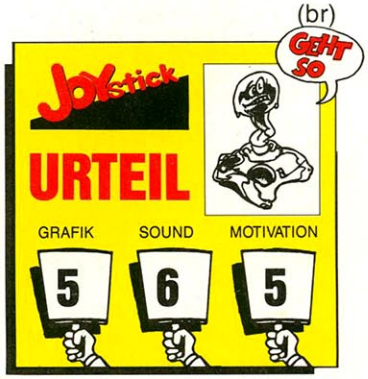


Bernhard meint: Lecker

Rockstar ist eine Simulation, die enorm viel Spaß bereiten kann, wenn man ein Freund von Handels-, Wirtschafts- oder Strategiespielen ist. Dabei muß natürlich gesagt werden, daß bei all diesen Simulationen ein enormer Zeitaufwand vonnöten ist und das Spiel auch zu schnell langweilig werden kann. Wer Action in seinen Spielen haben will, dem ist auf jeden Fall abzuraten, der sollte sich lieber ein Ballerspiel zulegen.

Bei dieser Simulation ist jedoch allein schon die Auswahl des Stars bzw. der Band ein Mordsspaß. Wenn man sich ein wenig in der Musikszene auskennt, zieht man unweigerlich Parallelen zur Realität: Da wird aus einer Tina Turner eine Tina Turnoff, aus Zappa wird Zipper und so vieles mehr. Auch das englische Handbuch zieht die Musikbranche und die Presse ins Lächerliche, auf daß man immer wieder neue Kleinigkeiten entdeckt, die zum Schmunzeln führen. Positiv überrascht hat mich der Sound bei diesem Spiel. Hat man einen Billigstar eingekauft und läßt ihn nur wenig üben, so ist auch der Sound dementsprechend miserabel. Im Gegensatz dazu ertönt bei einem teuren Profi, der schon einige Tage geprobt hat, auch wesentlich besserer Sound aus dem Lautsprecher. Die Grafik ist zwar nicht die beste, darüber kann man jedoch durch die durchaus witzige Darstellung der Musiker hinwegsehen.

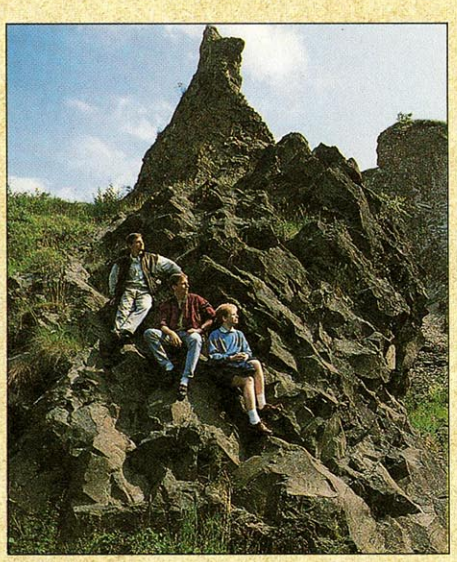
(br)





THE MAKING OF FAERGHAIL

Die Faszination, die von Rollenspielen ausgeht, hat schon mehr als einen Spieler für lange Zeit in ihren Bann gezogen. Der Begeisterung der Spieler tragen viele Softwarehäuser rund um die Welt Rechnung. Nur, wie entsteht ein solches Spiel? Welchen Weg nimmt die Idee, die hinter einem Rollenspiel steht, bis daraus ein fertiges Spiel geworden ist? Legend of Ferghail ist ein neues Spiel dieses Genres, das gerade in Hannovers Softwareschmieden entsteht. Hier hatten wir Gelegenheit, mit den Machern von Ferghail zu sprechen.



Die Faerghail-Macher. Von links nach rechts: Matthias Kästner, Veith Schörgenhummer, Olaf Bartel

Die Geschichte beginnt im fernen, legendenumrankten Lande Faerghail. In diesem mittelalterlichen Land herrschte lange Zeit Frieden. Doch auf einmal begann das Volk der Elfen einen Feldzug und zog brandschatzend durch das Land. Was hat die friedlichen Elfen dazu bewogen, mordend und marodierend durch das Land zu ziehen? Ein mächtiger Held kann die Geheimnisse vielleicht entschlüsseln.

Vor diesem Hintergrund haben die Herren, die als Macher hinter dem Namen Electronic Design stehen, ein Spiel angesiedelt, das allen Rollenspielfans das Wasser im Mund zusammenlaufen lassen wird.

Nachdem mit Spielen wie Bards Tale und Ultima das Rollenspielgenre gezeigt hat, daß es nicht nur für einige Sektierer von Interesse ist, und daß hier Qualitäten realisiert werden können, die auch ein größeres Publikum zu begeistern vermögen, trauen sich immer mehr Firmen an die Entwicklung von solch komplexen Spielprogrammen.

Die Electronic-Design-Gruppe besteht aus drei Personen: Veith Schörgenhuber, der Designer, Olaf Barthel, der Programmierer, und Matthias Kästner, der Grafiker. Als wir dann die Gelgenheit hatten, mit den Faerghail-Machern zu sprechen, war eine unserer ersten Fragen: Wie kam die Idee zustande, ein Rollenspiel zu machen?

Veith Schörgenhuber, der Spieldesigner, gab uns darauf Antwort: "Angefangen hat alles eigentlich damit, daß ich Ultima auf dem C-64 spielte. Bis dahin hatte ich mit Rollenspielen nicht viel am Hut. Durch Ultima lernte ich also diese Art Spiel kennen und schätzen. Es folgten einige Versuche mit papiergebundenen Rollenspielen wie Advanced Dungeons & Dragons und War in Middleearth, die meine Vorliebe zu dieser Art Spiele noch vertieften."

JOYSTICK: "Also bist Du der Spiritus Rektor, der hinter Faerghail steht?"

Veith: "Nein. Sicherlich habe ich den Löwenanteil des Spielkonzeptes entwickelt, das aber immer in Korrespondenz mit den anderen beiden. Die hatten nämlich schon vorher ein wenig Erfahrung mit Computerspielen."

JOYSTICK: "Wie? Als Spieler?"

Olaf: "Nein, wir, Matthias und ich, haben schon ein kommerzielles Spiel entwickelt. Mit Jeans und Hellebarde wohl das einzige deutsche Textadventure, das einen 1200-Worte-Parser hat."

JOYSTICK: "Interessant."

Olaf: "Das Faerghail-Konzept stammt grundsätzlich von Veith, aber während wir das Spiel dann realisierten, tauchten immer wieder Probleme auf. Dies sah nicht so aus, wie wir uns das vorgestellt hatten, das war zu speicheraufwendig. Wir mußten also während der Erstellung des Programmes immer wieder Änderungen am Konzept vornehmen, und die haben wir dann gemeinsam besprochen.

JOYSTICK: "Olaf, Du sagtest eben etwas über Speicherplatz. Waren dies die Hauptprobleme, mit denen Du als Programmierer zu kämpfen hattest?"

Olaf: "Ja und nein. Hätten wir alles reingepackt, was wir uns so ausgedacht hatten, dann hätten wir sicherlich echte Speicherprobleme bekommen. Aber wir haben uns rechtzeitig darauf eingestellt, und so ist es uns gelungen, Faerghail komplett auf einem 512-kByte-Amiga laufen zu lassen. Allerdings werden wir vorhandene Speichererweiterungen unterstützen."

JOYSTICK: "Wie wirkt sich das aus?"

Veith: "Viele Spielkomponenten können im Speicher verbleiben. Dadurch werden die Intervalle, in denen das Spiel auf die Diskette zugreifen muß, kürzer. Außerdem haben wir noch einige Extras eingebaut, die es dann nur mit Speichererweiterung gibt."

JOYSTICK: "Welche?"

Olaf: "Das verraten wir nicht. Aber es sind tatsächlich nur Extras, die das eigentliche Spiel nicht direkt betreffen."

JOYSTICK: "Matthias, Du bist der Grafiker. Die Qualität, die Du hier abgeliefert hast, ist ja nicht von schlechten Eltern. Hast du Vorbilder?"

Matthias: "Natürlich habe ich Vorbilder. Zum Beispiel Vincente Segrelles, ein spanischer Maler und Comiczeichner, der sich vornehmlich mit Fantasiethemen beschäftigt. Und natürlich Elmore, der Mann, der für TSR viele der Coverbilder für Advanced Dungeons & Dragons gestaltet hat."

JOYSTICK: "Da wir gerade bei Vorbildern sind, ich kann mir vorstellen, daß Ihr auch gerne Fantasy-Bücher lest. Gab es da Titel, die Euch bei der Erstellung der Faerghail-Story beinflußt haben?"

Veith: "Ich persönlich mag gerne Fantasy, auch in Buchform. Meine Favoriten sind hier der 'Herr der Ringe', die 'Lord Foul Trilogie' von Stephen Donaldson und die Storysammlung 'Die Stadt der Diebe'. Sicherlich haben Bücher, die ich einmal gelesen habe, auf verschlungenen Wegen Einfluß auf die Faerghail-Story. Aber wir haben nirgends abgekupfert."

JOYSTICK: "Zu einem guten Fantasy-Rollenspiel gehört ja auch die Zauberei. Gibt es auch im Lande Faerghail Magie, und wie funktioniert die?"

Veith: "Natürlich wird auch in Faerghail gezaubert. Wir haben ein Magiesystem entwickelt, das zirka 140 Zaubersprüche umfaßt. Diese Sprüche teilen sich auf die magiefähigen Charakterklassen auf. Das heißt, daß Druiden, Heiler, Zauberer, Illusionisten und Magier jeweils eine gewisse Anzahl unterschiedlicher Zaubersprüche erlernen können."

JOYSTICK: "Welche Zauber gibt es?"

Matthias: "Von allem etwas. Es gibt Offensivzauber, die im Kampf von großem Nutzen sind, es gibt Schutzzauber, die beispielsweise Monster von der Party fernhalten. Eigentlich hat jeder Charakter sowohl Offensiv- als auch Defensiv-Zaubersprüche. Allerdings haben wir auch Charakterklassen eingebaut, die nur eine bestimmte Sorte Magie benutzen können. Die Heiler z.B. können nur heilen und haben keine Angriffszauber."

JOYSTICK: "Gibt es bei Eurem Magiesystem spezielle Zaubercharaktere, die sich erst in einer anderen Klasse hocharbeiten müssen, um dann in die Lehre zu einer speziellen anderen Zauberkunst gehen zu können?

Ich denke da beispielsweise an den Chronomancer aus Bards Tale."

Veith: "Nein, so etwas haben wir nicht in Faerghail eingebaut. Aber wir haben Zaubersprüche mit Nebenwirkungen."

JOYSTICK: "Nebenwirkungen? Wie macht sich das bemerkbar?"

Veith: "Na, wenn zum Beispiel eine Heilerin einen mächtigen Heilzauber spricht, kann es passieren, daß die Anstrengungen der Zauberei sie mehrere Spielrunden so schwächt, daß sie von einem anderen Charakter getragen werden muß."

JOYSTICK: "Neben der Zauberei sind die Monster ja das A und O eines Rollenspieles. Was erwartet den Spieler in dieser Beziehung in Faerghail?"

Matthias: "Insgesamt haben wir über 80 unterschiedliche Monster, die jeweils ein anderes Bild haben. Außerdem hat uns die Dummheit der Monster in anderen Rollenspielen gestört. Bei uns kann es dem Spieler in einem Dungeon durchaus passieren, daß er einer Gruppe von Ungeheuern begegnet, vor dieser wegrennt, aber dann von den Monstern verfolgt wird."

JOYSTICK: "Eure Ungeheuer sind also intelligent?"

Matthias: "Zwar keine Nobelpreisträger, aber auf jeden Fall schlauer als die Monster in den meisten anderen Rollenspielen. Dadurch daß die Party von Monstern verfolgt werden kann, ergeben sich interessante Aspekte. Zum Beispiel kann die Party sich auf die Lauer legen oder den folgenden Monstern eine Falle stellen."

JOYSTICK: "Sind denn die Wesen, die dem Spieler in Faerghail über den Weg laufen können, ausschließlich Monster?"

Veith: "Nein, nicht nur. Es tauchen auch Charaktere auf, die den Spieler nicht bekämpfen und ihm in bestimmten Fällen sogar helfen."

JOYSTICK: "Kannst Du dazu ein Beispiel nennen?"

Veith: "Eigentlich nur sehr ungern, da dies im Grunde genommen schon Lösungstips zum Spiel darstellen würde."

JOYSTICK: "Und die eigentlichen Monster sind ausschließlich Gestalten, die es zu töten gilt?"

Veith: "Grundsätzlich kann der Spieler jedes Monster töten, allerdings gibt es auch Sonderfälle, in denen mit den Monstern gehandelt werden kann, oder die Monster versuchen zu handeln, wenn sie merken, daß die Helden zu stark sind."



Wenn die Helden einen bestimmten Gegenstand gefunden haben, kann automatisch eine Kartenfunktion aufgerufen werden

JOYSTICK: "In Rollenspielen wird viel gekämpft, und Kampf stellt ja auch in Faerghail die einzige Möglichkeit dar, an Erfahrungspunkte zu kommen. Und die braucht der Spieler wiederum, um die Eigenschaften seiner Charaktere zu verbessern. Bei einigen anderen Spielen des Genres resultierte daraus ein recht eintöniges Spielgeschehen, das sich schon recht bald aufs reine Monsterschlachten und Erfahrungspunktesammeln reduziert. Was erwartet den Spieler in Faerghail?"

Olaf: "Natürlich wird der Spieler sich auch bei unserem Spiel oft mit Monstern herumprügeln müssen. Auch Erfahrungspunkte müssen gesammelt werden. Aber um dem vorzubeugen, was du gerade angesprochen hast, gehen wir in Faerghail so weit, daß ein Charakter nicht endlos wachsen kann. Bei uns gibt es nur eine bestimmte erreichbare Stufe. Hat der Charakter die erreicht, ist Schluß."

JOYSTICK: "Was erwartet den Spieler beim Kämpfen?"

Veith: "Nun, wenn es zu einer Konfrontation mit einem Monster kommt, kann der Spieler zunächst einmal versuchen, wegzurennen. Entscheidet er sich für den Kampf, wird zunächst einmal das Monsterbild gezeigt, und in einem kleinen Window erscheinen die Spielercharaktere und die Monster. In diesem Window kann der Spieler nun die Formation sehen, in der die Monster seinen Helden gegenüberstehen. Außerdem haben wir die Tastatur komplett unterstützt. Wenn der Spieler also einmal die optimale Formation für seine Kämpfer gefunden zu haben glaubt, braucht er sich nicht mehr durch die Menüs zu hangeln. Ab da reicht es aus, A für Attacke zu drücken. Alles weitere macht der Computer und folgt dabei den vorher gegebenen Kommandos. Erst wenn der Spieler neue Aktionen tätigen will oder die Formation der Party verändern möchte, vielleicht weil einer der Kämpfer arg angeschlagen ist und Schutz benötigt, muß der Spieler wieder die Menüs benutzen".

JOYSTICK: "Wie sieht es mit Waffen und Rüstung im Kampf aus?"

Olaf: "Jede Waffe nutzt sich ab. Schlägt einer der Kämpfer auf einen gut gepanzerten Gegner ein, kann es passieren, daß die Waffe dabei Schaden nimmt. Je nachdem, wie sehr die Waffe beschädigt wurde, nimmt auch deren Angriffskraft ab."

JOYSTICK: "Es kann also passieren, daß aus einem guten Schwert durch exzessive Anwendung ein nutzloser Zahnstocher wird?"

Olaf: "Durchaus, das ist möglich."

JOYSTICK: "Um noch einmal auf die Welt Faerghail zurückzukommen, wie sieht es da mit der Zeit aus?"

Matthias: "In Faerghail gibt es einen richtigen Tag-und-Nacht-Rhythmus, das heißt für den Spieler, wenn er durch die Wildnis streift, daß es hell und dunkel wird. Wir haben sogar Sonnen- und Mondauf- und -untergang eingebaut. Es gibt also richtige Tageszeiten wie Morgen, Vormittag usw."

JOYSTICK: "Wie sieht es mit Geld in Faerghail aus?"

Veith: "Die Währung im Lande Faerghail ist der Aurel, und nach jedem Kampf finden die Abenteurer natürlich die Hinterlassenschaften der Gegner. Das Geld können sie dann in Waffen oder Lebensmittel anlegen oder aber auf die Bank bringen."

JOYSTICK: "Und dort ruhen die Moneten dann so sicher wie in Abrahams Schoß?"

Veith: "Nein, nicht immer."

JOYSTICK: "Wieso, was könnte dem Geld denn in der Bank passieren?"

Veith: "Na, ein Banküberfall zum Beispiel."

JOYSTICK: "Habt Ihr auch neue Charakterklassen?"

Veith: "Auch hier haben wir uns ein paar neue Sachen einfallen lassen. Als Beispiel mag der Schmied dienen. Das ist eine total neue Klasse, die es in dieser Form unseres Wissens noch nicht gibt. Unser Schmied ist ein sehr hilfreicher Geselle. Er repariert defekte Waffen und Rüstungen. Außerdem kann er noch ein paar Zaubersprüche."

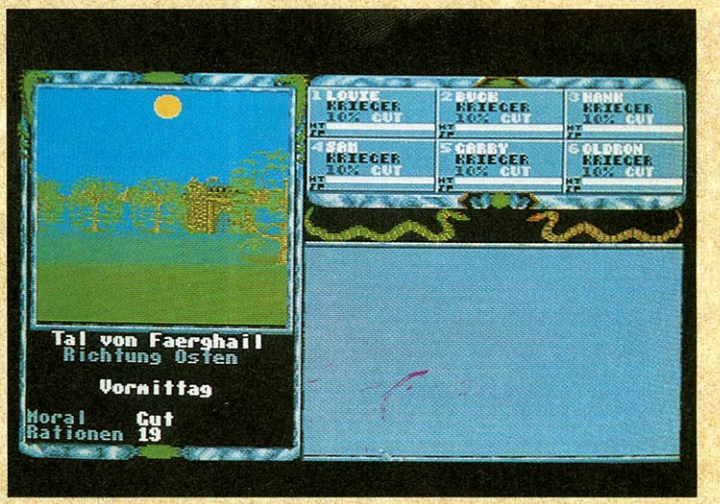
JOYSTICK: "Ich möchte gerne noch einmal zu der Hintergrundgeschichte Eures Spiels kommen. Bei den meisten Rollenspielen geht es ja darum, einen Superunhold ausfindig zu machen, die zu dessen Vernichtung notwendigen Utensilien einzusammeln und dem Burschen dann in einer furiosen Schlacht den Garaus zu machen. Irgendwann einmal ist das ja auch über Faerghail behauptet worden."

Olaf: "Nein. Richtig ist, daß es in Faerghail jede Menge fieser Bösewichter gibt, aber keinen sogenannten Oberbösewicht. Die Lösung unseres Spiels hängt also nicht von der Vernichtung eines Supermonsters ab."

JOYSTICK: "Vom reinen Spielgeschehen einmal abgesehen, machen grafische und akustische Gags ein Spiel ja noch interessanter. Habt Ihr auch an solche Kleinigkeiten gedacht?"

Matthias: "Sicher, wenn Du durch die Dungeons von Faerghail wanderst, kann es Dir passieren, daß Du einen toten Abenteurer entdeckst, der Indiana Jones recht ähnlich sieht. Solche Gimmicks haben wir eingebaut."

JOYSTICK: "Faerghail wurde von Euch ja auf dem Amiga entwickelt.



Ein Blick in die Landschaft von Faerghail. In dieser Spielwelt gibt es sogar Tag und Nacht, komplett mit Sonnen- bzw. Mondaufgang

Wie sieht es mit Versionen für andere Computer aus?"

Olaf: "Es wird noch eine MS-DOS-Version geben."

JOYSTICK: "Seit die PCs immer öfter mit Grafikkarten von EGA aufwärts ausgestattet sind, dürstet es auch die Anwender dieses Computersystems nach opulenter Grafik. Welche Karten werdet Ihr unterstützen?"

Olaf: "Wir werden EGA-Grafikkarten unterstützen."

JOYSTICK: "Emulierte CGA-Grafiken oder tatsächliche EGA-Auflösung und Farbenpracht?"

Olaf: "Die Grafiken liegen ja fast vollständig für den Amiga vor, und eine Konvertierung ist zwar zeitraubend, aber ohne weiteres möglich. Also wird die PC-Version nicht ganz so bunt wie die Amiga-Version, aber echte EGA-Grafik, Auflösung und Farbenpracht."

JOYSTICK: "Faerghail ist ja Euer erstes richtig großes Projekt und für ein Fast-Debut ein außerordentlich gutes Spiel. Was werdet Ihr in Zukunft machen?"

Veith: "Ausruhen, Ausruhen, Ausruhen."

JOYSTICK: "Und nach dem Ausruhen?"

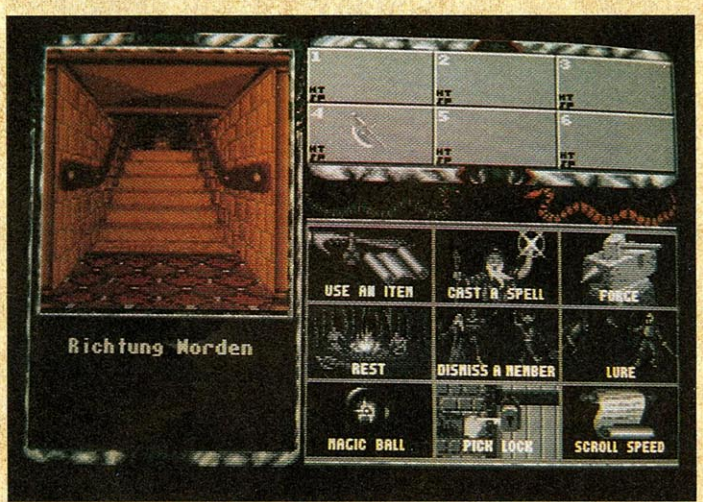
Veith: "Naja, einige Pläne haben wir schon. Wahrscheinlich werden wir wieder ein Rollenspiel machen. Ideen haben wir genug ."

JOYSTICK: "Und daß Ihr Spiele machen könnt, habt Ihr ja schon bewiesen. Könnt Ihr schon etwas über das Thema sagen?"

Veith: "Nun, ein Science-Fiction-Spiel wird es vielleicht, aber mehr dazu zu sagen, würde bedeuten, ungelegte Eier auszubrüten."

JOYSTICK: "Wir danken Euch für dieses aufschlußreiche Gespräch."

(hs)



In den Dungeons von Faerghail treiben sich jede Menge Monster herum, aber nicht immer ist Kämpfen der beste Weg, diesen zu begegnen

Titan

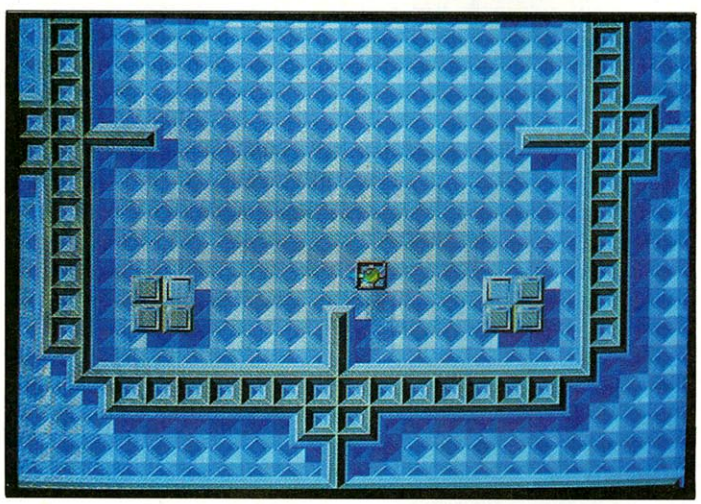
Hersteller: Titus
Testversion: Amiga, Atari ST System: Atari ST, MS-DOS, Amiga, C-64
Preis: zwischen 35 und 90 DM

Breakout im neuen Gewand

Wieder einmal wurde ein Breakout-Spiel programmiert. Angefangen hat alles mit der ersten Spielekonsole "Pong", bei der man, ähnlich wie bei Squash, einen Ball an eine Wand spielen mußte, ohne daß er bei der Reflektion über die Grenzen der eigenen Torwand hinausflog. Der nächste Schritt waren dann Hindernisse, die in den Screen integriert wurden. Aufgabe war nun, nicht nur den Ball im Spielfeld zu halten, sondern ebenfalls sämtliche Hindernisse zu beseitigen. Dies war der Durchbruch der nachfolgenden Breakout-Spiele. So produzierte Atari für das VCS das legendäre Breakout, das über Drehregler gesteuert wurde und Maßstäbe für Umsetzungen setzte. Besonders der C-64 schwappte von solchen Spielen über, wenn man nur an Knüller wie Arkanoid denkt. Seitdem sind aber wahrlich nur mehr schlechte als rechte Programme auf den Markt geraten. Entweder war die Grafik nicht ausreichend, das Scrolling zu rasterhaft oder die Spielgeschwindigkeit zum Einschlafen.

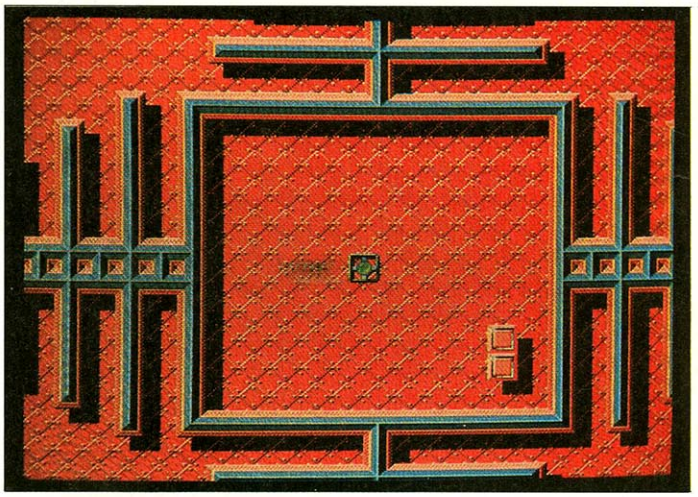
Achtzig Level machen den Meister

Um so überraschender war das von Titus neu programmierte Breakout-Spiel namens Titan. Zu erwähnen ist auf jeden Fall, daß es auf allen Systemen erhältlich ist. Vorweg erst einmal die Vorgeschichte: Man schreibt das Jahr 2114. Professor Hybrys, ein Genie für analytische Konzeptionen, hat eine neue Spielewelle ausgelöst, die die Masse begeistert. Titan heißt das Machtwort. Wem es in diesem Spiel gelingt, 80 Level zu durchqueren, der bekommt den Super-Jackpot von 8000 Kronen. Die Level sind zu bewältigen, indem man alle Hindernisse zerstört oder das Ausgangselement mit der Sphäre schlägt. Am Anfang werden Sie aufgefordert, die Spieleranzahl einzugeben. Darauf können Sie den gewünschten Eingangslevel bestimmen. Jedoch darf dieser nicht höher liegen als der von Ihnen soweit erfolgreichste bestrittene Level. Sie befinden sich nun in einem Level, den Sie von all den vorhandenen Figuren zu befreien haben. Das geschieht über eine dreidimensional dargestellte Kugel, die man mittels eines Schlägers in die gewünschte Zielrichtung anstößt. Das Besondere ist hierbei, daß sich der Schläger in dem ganzen Raum bewegen kann und somit aus jeder Position die Kugel angestoßen werden kann. Dabei ist die Spielgeschwindigkeit sehr hoch. Das beeinträchtig aber überhaupt nicht das Scrolling, sondern gestaltet das Spiel nur interessanter. Eine am Spielrand gesetzte Tafel (nur bei der Atari-Version) zeigt die augenblickliche Position des Schlägers und des Balles an. Die Grafik läßt keinesfalls zu wünschen übrig. Besonders die Figuren sind ansprechend kreiert, und durch passende Farben gestaltet sich das Spielfeld im Gesamtbild hervorragend.



Bildschirmfoto Amiga

Achtzig verschiedene Level verlangen dem Highscorejäger einiges an Geschicklichkeit und Ausdauer ab, zumal der jeweilige Spielstand nicht abspeicherbar ist



Bildschirmfoto: Atari ST

Nur wenn alle Hindernisse zerstört sind, bekommt man den Super-Jackpot

Unsere Meinung: Gut!

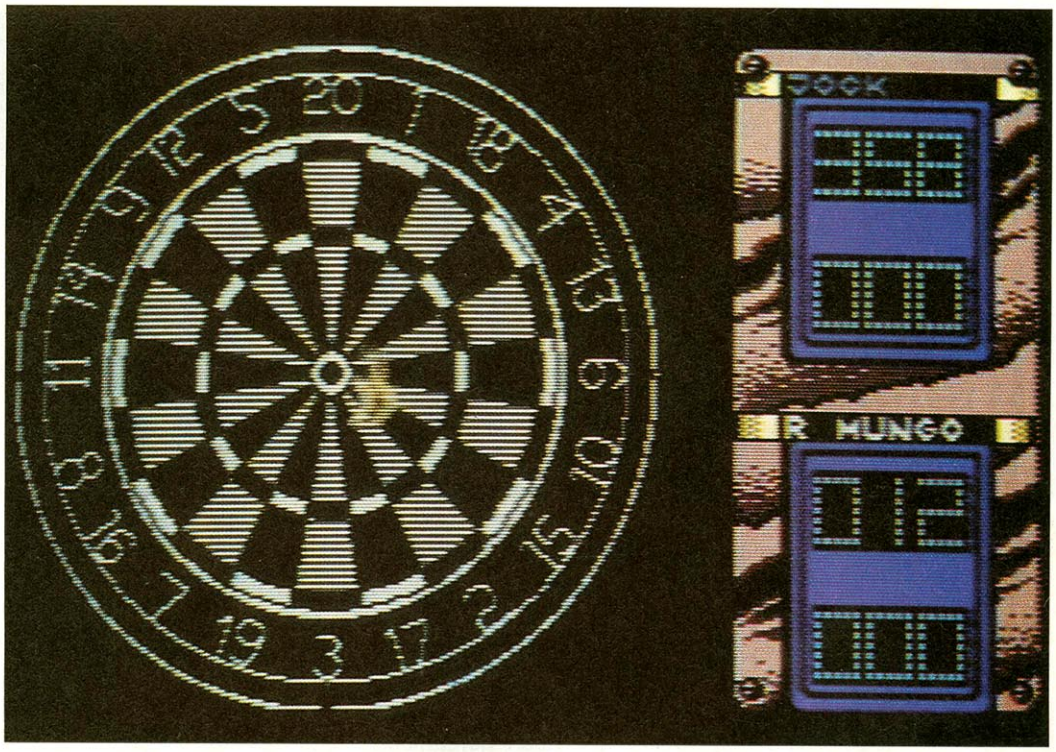
Wenn man schon das Intro betrachtet, wird einem warm ums Herz, denn die Grafik und der Sound sind sehr vielversprechend. Dann erblickt man endlich einmal wieder eine würdige Highscoreliste, die 99 Scores umfaßt und sich abspeichern läßt. Aber vor allem begeistert einen die hohe Spielgeschwindigkeit, die Pfeffer ins Spiel bringt, und der Sound, durch den man zusätzlich motiviert wird. Jedesmal, wenn der Ball berührt wird, aber auch wenn er an eine Bande stößt, ertönt ein Klang, der den Spieler an ein Schlagzeug erinnert. So bleibt nur eins zu sagen: endlich wieder einmal ein Breakout-Spiel mit Niveau. Wer allerdings erwartet, mit den insgesamt 80 Leveln leichtes Spiel zu haben, der wird enttäuscht. Zunächst muß man ein Gefühl für die Sphäre entwickeln und sich mit der etwas eigenwilligen Steuerung vertraut machen. Danach fällt es allerdings schwer, sich wieder von Titan zu trennen. Aber gerade die Tatsache, daß es nicht zu einfach ist, macht Titan erst interessant.

(Jürgen Seibel/
Robert Marz/br/mm)



Darts Challenge

Hersteller: Zeppelin Games
Testversion: C-64
System: C-64
Preis: ca. 15 DM (Kass.)
ca. 20 DM (Disk.)



Bildschirmfoto C-64

Nun kann man auch am Computer für das abendliche Dartsspiel in der Kneipe üben

★

Darts auf dem Computer

Auf der Suche nach Sportarten, die man für die Homecomputer noch umsetzen könnte, ist Zeppelin Games jetzt auch auf das beliebte Pfeilwurf-Spiel Darts gestoßen. Zwar gab es schon ein paar Umsetzungen dieses typisch englischen Pub- und Kneipen-Spiels, aber man kann es ja noch einmal versuchen. Gedacht, getan: Es wurde also ein Dartspiel entwickelt, das sogar etwas von der richtigen Kneipenatmosphäre vermitteln kann.

In der Ladephase wird man nach einem mäßigen Titelbild dann auch gleich von einem guten Sound verwöhnt, der beim Spielen aber leider verschwindet.

Zu Beginn des Spiels lassen sich mehrere Parameter verändern, wie beispielsweise die Anzahl der Spieler. Man kann sich entscheiden, ob man allein, zu zweit, zu dritt, oder gar zu viert spielen will. Durch diesen Vier-Spieler-Modus kommt zusätzlich Spaß ins Spiel, da Darts im allgemeinen ja auch nicht allein gespielt wird.

Weiterhin kann man einstellen, welche Variante man spielen möchte. Dazu werden ein Turniermodus, bei dem man auch gegen verschiedene Computergegner antreten muß, oder ein Trainingsmodus, bei dem man sich mit Freunden messen kann, angeboten. Last, but not least bietet sich auch noch eine weitere Spielvariante an: Round the Clock.

Bei Round the Clock muß in möglichst kurzer Zeit mit möglichst wenig Versuchen jedes der zwanzig auf der Zielscheibe abgebildeten Ziffernfelder in der richtigen Reihenfolge getroffen werden.

Mit dem Pfeil ins Bulleye

Nun aber zum Wesentlichen: Wie wird bei Darts Challenge geworfen?

Geht man in die Wurfphase über, so wechselt der Menüscreen und zeigt jetzt die Zielscheibe. Wie bei Darts allgemein üblich, ist sie rund und in einundzwanzig einzelne Segmente unterteilt. Zwanzig davon sind tortenstückähnlich in gleichen Abständen aus der Scheibe geschnitten, das einundzwanzigste aber ist ein kleiner, roter Punkt in der Mitte, der "Bulleye" genannt wird. Trifft man mit seinen Pfeilen nun ein Segment, so erhält man je nach Spielvariante Punkte. Im Normalfall entspricht diese Punktzahl der Nummer, die das Segment erhalten hat. Nun erscheint der zu werfende Pfeil auf dem Bildschirm. Um das Zittern der Wurfhand getreu nachzuahmen, vollführt der Pfeil auf dem Bildschirm Kreise. Mit dem Joystick kann man den Mittelpunkt der Kreisbahnen verlagern. Durch Druck auf den Feuerknopf wird der Pfeil dann geworfen und landet in der Regel an der Stelle auf der Scheibe, die anvisiert wurde.

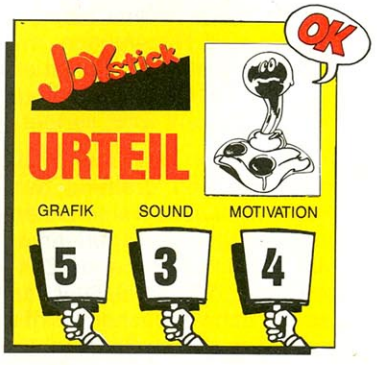
Spielt man gegen einen der Computergegner, so sieht man in dessen Wurfphase das Lokal, in dem gespielt wird, aus der Vogelperspektive. Der Werfer schleudert seine Pfeile auf die Scheibe, und das Ergebnis wird dem Spieler nur in Form der Punkte mitgeteilt, die der Computer erzielt hat.

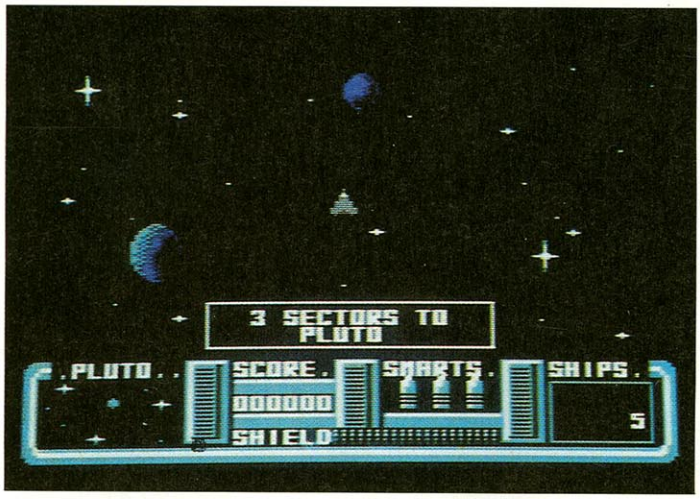
Auf das die Wurfhand lahm wird!

Es ist zwar keine absolut neue Idee, ein Dartspiel auf den Computer umzusetzten, sie hebt sich aber doch aus der Masse der anderen Sportspiele deutlich heraus. Wenn auch die Grafik streckenweise gar nicht schlecht ist, so wird das Spielprinzip nach einiger Zeit schnell langweilig, da man den Dreh sehr schnell herausbekommt, wann man zu drücken hat, um die gewünschte Stelle zu treffen.

Der während des Spiels fast völlig fehlende Sound kann auf diese Weise zwar nicht nerven, aber es fehlt doch irgend etwas, wenn man in fast totaler Stille spielt. Kurz: Darts Challenge kann nicht überzeugen, da es sehr schnell langweilig wird und keine wesentlichen Neuheiten gegenüber anderen Sportsimulationen enthält.

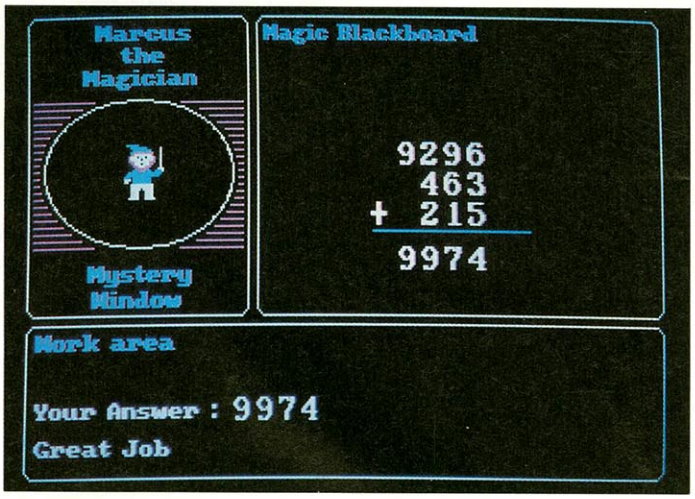
(Robert Marz/
Jürgen Seibel/br)





Bildschirmfoto: C-64

Bei Zeppelin M. Blaster kann es leicht passieren, daß der Feuerdaumen heiß wird



Bildschirmfoto: MS-DOS

Magic Math stellt einfache Rechenaufgaben und kontrolliert die Ergebnisse

Zeppelin M. Blaster

Hersteller: Zeppelin Games
Testversion: C-64
System: C-64
Preis: ca. 15,- DM (Kass.)
ca. 20,- DM (Disk.)

Wer kennt es nicht, das gute alte Asteroids von Atari, das früher sowohl auf dem Automaten als auch auf dem Atari VCS eines der beliebtesten Spiele war? Die Story zu diesem Spiel war eigentlich ganz simpel: Ein Patroullien-Schiff der Weltraumpolizei ist in einen Asteroidengürtel geraten und muß sich seinen Weg freischießen, bevor es von den kosmischen Gesteinstrümmern zerquetscht wird.

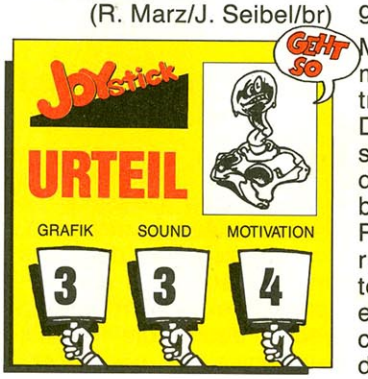
Bei Zeppelin M. Blaster ist die Hintergrundgeschichte ähnlich, nur daß sich das Raumschiff an den einzelnen Planeten vorbei zur Erde vorkämpfen muß und über einige Extrawaffen, wie Smartbombs, Schilde und Hyperspace, mit dessen Betätigung man an einen anderen Ort auf dem Bildschirm gebeamt wird, verfügt.

Während sich das Schiff nun schießend und drehend den Weg freifeuert, erscheinen auch einige unangenehme, wild um sich schießende Zeitgenossen, die dem Spieler das Leben schwermachen. Trifft man einen großen Brocken, so zerplatzt dieser in mehrere kleine, die noch gefährlicher sind, da sie das Raumschiff ebenfalls durch Berührung zerstören können, aber schwerer zu treffen sind.

Unsere Meinung

Das Programm wartet mit einer guten Titelgrafik und einem fetzigen Intro-Song auf. Beides ist während des Spiels aber stark abgespeckt worden, so daß Zeppelin M. Blaster in dieser Richtung nicht überzeugen kann. Noch ein großes Manko macht sich bei der Steuerung bemerkbar: Aus unverständlichen Gründen läßt sich das Spiel nur mit der Tastatur steuern, so daß es eine längere Eingewöhnungsphase braucht.
Zeppelin M. Blaster gehört nicht zu den Spielen, die uneingeschränkt empfohlen werden können.

(R. Marz/J. Seibel/br)



Magic Math

Hersteller: Uptown Productions
Testversion: MS-DOS
Systeme: MS-DOS, C-64, Apple
Preis: ca. 10 US$

Magic Math heißt übersetzt soviel wie magische Mathematik. Hinter diesem dubiosen Zauber verbirgt sich der "fröhliche Weg, Mathematik zu lernen". Nun, über Humor kann man bekanntlich streiten, über den Sinn, Kinder im Alter zwischen 6-10 vor den Bildschirm zu locken, um ihnen so das Rechnen beizubringen, sollte im Hinblick auf den ohnehin übermäßigen Fernsehkonsum der Kinder nicht gestritten werden. Es wird aber, und solange es Befürworter dieses fernsehtechnischen Nachhilfeunterrichts gibt, entstehen die sogenannten Lernprogramme.

Magic Math beschäftigt sich mit der Addition und der Subtraktion von ganzen Zahlen. Der Benutzer muß dabei gestellte Aufgaben lösen und das richtige Ergebnis eingeben. Außerdem enthält das Programm eine Minieinführung in die beiden Rechenarten sowie eine Option, die es ermöglicht, Seitenweise Rechenaufgaben auszudrucken.

Präsentiert werden die Aufgaben von einem vor sich hinzaubernden Magier, der dann wohl auch den unterhaltsamen Teil des Programms darstellen soll. Als Zugabe enthält die Diskette ein kleines Spielchen.

Meine Meinung: überflüssig

Ein Programm zu schreiben, das in der Lage ist, Aufgaben zu stellen und deren Ergebnis zu kontrollieren, wird jeder nach ein bis zwei Stunden Lektüre über Programmierung in der Lage sein. Da zudem die Aufmachung von Magic Math nicht mal Mittelmaß erreicht, muß die Frage gestellt werden, ob da nicht jemand unter Zuhilfenahme von zweifelhaften pädagogischen Thesen schnell ein paar Mark verdienen will.

(jf)



Intro-Designer

Hersteller: Digital-Marketing
System: C-64
Testversion: C-64
Preis: ca. 20 DM

Intros noch und nöcher

Die Firma Digital Marketing ist durch nützliche Anwenderprogramme für den C-64 bekannt. Nachdem schon der 'Demo Maker De Luxe' für Furore sorgte, mußte ein Werk folgen, mit dem Sie noch problemloser eigene Vorspanne erstellen können, ohne irgendwelche Vorkenntnisse in der Programmierung zu besitzen.

Nach Lade- und Startvorgang des Intro-Designers erscheint das Hauptmenü, das über acht Untermenüs verfügt:

Menü 1: Musik Laden
Hier können Sie zwischen zwölf verschiedenen Musikstücken, die Sie später in das Intro einbauen wollen, wählen. Es können sich natürlich nicht sämtliche Musikstücke aufgrund ihrer Länge im Speicher befinden, so daß jedes einzelne nach dem Anwählen des betreffenden Musikstückes eingeladen wird.

Doch keine Sorge wegen der Ladezeiten, denn Intro-Designer ist mit einem Schnellader ausgestattet.

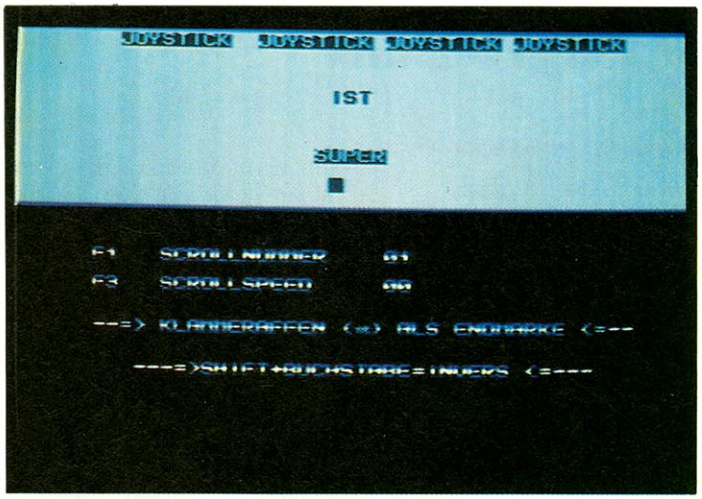
Menü 2: Zeichensatz Laden
Im Intro-Designer stehen Ihnen sage und schreibe 40 Zeichensätze, die auch invers dargestellt werden können, zur Verfügung. Auch hier werden wieder die einzelnen Zeichensätze nachgeladen.

Menü 3: Block 1 bis 4 Auswählen
Das dritte Menü ist unbestritten das umfangreichste, denn es teilt sich zusätzlich in weitere Untermenüs. Bei Intro-Designer ist der Bildschirm in fünf Bereiche unterteilt. So liegen die Bereiche 1 bis 4 im 'aktiven' Bildschirm, so daß es sich beim fünften Bereich um den Bildschirmrand, der ansonsten selten genutzt wird, handelt. Das gesamte Menü wird treffend als Blockmenü bezeichnet, denn jeder einzelne Bereich (Block) kann individuell gestaltet und angewählt werden. Nun kann man den Block mit scrollendem Text bearbeiten. Dabei kann der Text durch zusätzliche Animationen geformt werden. Gleichzeitig können alle 16 Farben des C-64 genutzt werden.



Bildschirmfoto: C-64

Das Menü ist übersichtlich und verständlich angeordnet, so daß die Gestaltung von Intros ein leichtes ist



Bildschirmfoto: C-64

Ein Intro, das mit dem Intro-Designer entworfen wurde

Menü 4: Block 5 Auswählen
Hier kann endlich der fünfte Bereich, der bei den meisten Programmen zu kurz kommt, genutzt werden. Dazu stehen Ihnen zusätzliche Animationen, die mit neuen Effekten aufwarten, zur Verfügung. Der restliche Teil des Menüs stimmt mit dem Menü 3 überein.

Menü 5: Scrolltext editieren
In diesem Menü können bis zu 2000 Zeichen als Scrolltext eingegeben werden.

Menü 6: Lademenü
Wie der Name schon sagt, handelt es sich hier um das Menü, in dem die einzelnen Teile des Demos eingeladen werden. So werden die separat erstellten Blöcke, Texte und zusätzlich eine gewünschte Musik zu einem Intro vereinigt. Zudem steht noch ein Directory zur Verfügung, das Aufschluß über die Files auf der Diskette gibt.

Menü 7: Speichermenü
Hier werden Texte, Intros und Blöcke abgespeichert.

Menü 8: Intro Testen
Beim achten und zugleich letzten Menü wird das Intro lediglich auf seine Tauglichkeit geprüft.

Ein Linker setzt den Schlußpunkt

Falls Sie das Intro nach den oben erwähnten Menüpunkten erstellt haben, liegt dennoch keine vollendete Einleitung vor. Das Intro soll ja als Vorspann erscheinen. Um diese Misere zu bereinigen, existiert auf der Diskette ein Linker. Hierbei handelt es sich um ein Programm, das andere Programme kompaktiert und ihnen eine Startadresse vorgibt, so daß es durch den Run-Befehl zum Laufen gebracht werden kann. Bei diesem Linker geben Sie nun den Namen und die gewünschte Startadresse des Intros ein.

Unsere Meinung

Der C-64 ist für seinen fulminanten 'Softwareberg' bekannt. Auch der Bereich der Demo-Maker ist übersättigt. Da sollte man meinen, daß es schon genug gute Demo-Maker gibt. Aber man sieht sich in den meisten Fällen getäuscht. Mit Intro-Designer wurde ein Stück Software entwickelt, das sich in die Klasse der gelungen Programme einordnen kann.

(Jürgen Seibel/
Robert Marz /br)



RoMuzak

Hersteller: Digital Marketing
Testversion: C-64
System: C-64
Preis: 24,90 DM

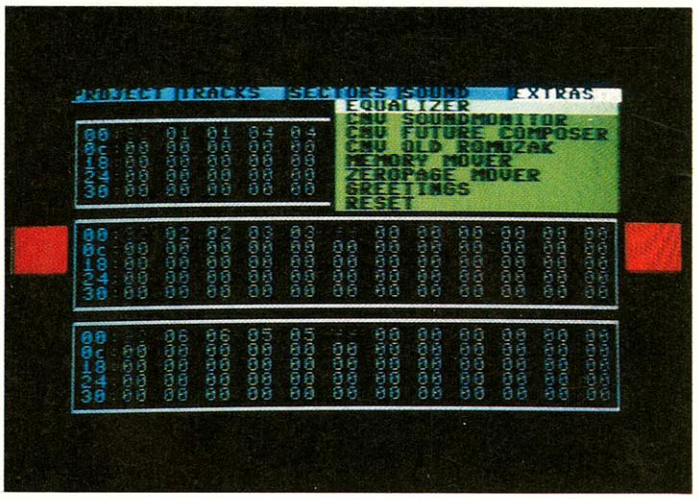
Neue Sounddimensionen beim C-64

Der legendäre C-64, der so manchem Computerbesitzer die Welt der Homecomputer eröffnete, steht mittlerweile doch ziemlich auf dem absteigenden Ast. Der starke Boom von neu entwickelten C-64-Programmen ist nicht mehr zu erkennen. Immer weniger Soft- und Hardware wird für diesen Computer entwickelt. Das betrifft besonders die Benutzerprogramme, die sogar in goldensten C-64er-Zeiten eine Rarität waren. Doch einige Firmen bauen immer noch auf den Tausendsassa, wie zum Beispiel Digital-Marketing, die in jüngster Zeit bewiesen haben, daß der C-64 doch noch nicht 'ausgelutscht' ist. Mit RoMuzak reiht sich ein weiteres Benutzerprogramm in Ihre Softwaresammlung ein. Es handelt sich dabei um einen komfortablen Musikeditor.

Zwei Teile bilden eine Einheit

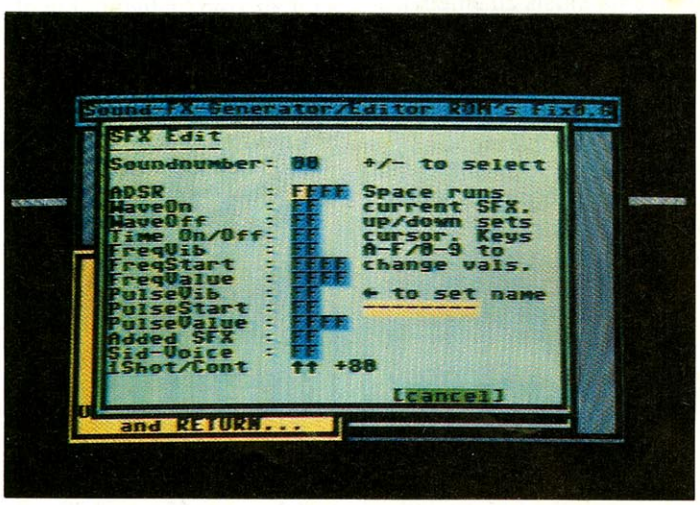
RoMuzak besteht aus zwei verschiedenen Teilen. Der erste Teil ist RoMuzak Version 6.3 und dient als Musik-Editor, mit dem sich Musikstücke erstellen lassen. Durch den zweiten Teil, Rom's Fix, lassen sich Sounduntermalungen für Spiele oder Intros einfach gestalten.
Nach dem Start von RoMuzak Version 6.3 erscheinen drei Bildausschnitte auf dem Screen, wobei es sich um sogenannte Tracks handelt. Diese drei Tracks bilden die drei Stimmen des Soundchips. Sie sind, wie auf Disketten, in Sektoren unterteilt. In diesen Sektoren steht die eigentliche Information, sprich: die Sounddaten. In die einzelnen Tracks werden nun hexadezimale Werte eingegeben, die den eigentlichen Sound markieren. Durch eine Tastenfunktion gelangt man in ein nützliches Untermenü.
Der erste Menüpunkt namens Projekt enthält die Diskettenoptionen und die Befehle zum Anhören der Musik. Im nächsten Menüpunkt sind die Befehle aufgelistet, um einen Track zu editieren. Hier können Tracks verschoben, vertauscht oder sogar neu gestaltet werden. Der Menüpunkt Sektor enthält ungefähr dieselben Optionen wie der vorangegangene Menüpunkt. Jedoch präsentiert sich der Menüpunkt Sektor etwas detaillierter. Durch den Menüpunkt Sound läßt sich die Geschwindigkeit der Musik bestimmen. Der letzte Menüpunkt weist einige Raffinessen auf. Da wäre zum Beispiel der Equalizer. Hier wird ein waschechter Equalizer simuliert, durch den man die einzelnen Frequenzen (Tonhöhen) betonen oder gar ganz wegfallen lassen kann.

Wie anfangs schon erwähnt, besteht RoMuzak aus zwei Programmteilen, so daß der zweite Programmteil in der Beurteilung nicht fehlen sollte. Mit diesem Programm lassen sich Soundeffekte, wie zum Beispiel Explosionen, Schüsse oder das Quietschen von Reifen, problemlos entwickeln. Durch SFX-Edit gelangt man in den Sound-Editor. Hier kann zwischen 64 verschiedenen Sounds gewählt werden. Dazu brauchen nur noch einige Parameter, wie Hüllkurve, Wellenform, Frequenz und Time definiert zu werden, bis letztendlich ein nahezu perfekter Sound vorliegt.



Bildschirmfoto: C-64

Durch das Eingeben von hexadezimalen Werten läßt sich ein professioneller Sound erstellen



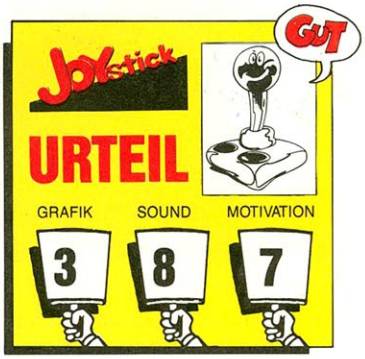
Bildschirmfoto: C-64

Mit Rom's Fix lassen sich die Soundeffekte in eigene Spiele implementieren

Unsere Meinung

RoMuzak ist ein in seiner Kategorie herausragender Musikeditor. Er gefällt besonders durch seine einfache Bedienung. Ein kleiner Blick in die kurze, aber ausführliche Gebrauchsanweisung genügt schon, um einen professionellen Sound zu erstellen. Dazu erklärt sich das Menü meist von selbst, so daß keine große Befehlsliste angefertigt werden muß. Alles in allem ist RoMuzak ein sehr empfehlenswerter Soundeditor, der in den Benutzerprogrammen des C-64 herausragt.

(Jürgen Seibel/
Robert Marz/br)



Bit Exorcist

Hersteller: Zeppelin Games
Testversion: C-64
System: C-64
Preis: ca. 20 DM

Gespenster-Jagd im Computer

Haben Sie sich in letzter Zeit auch schon über merkwürdige Vorgänge in Ihrem Computer gewundert? Stürzen Programme häufiger ab, versagen sogar Routinen, die sozusagen narrensicher sind, oder haben Sie sogar über Fehler in der Hardware zu klagen, obwohl Ihr Computer gerade erst ein paar Tage alt ist? Dann ist auch Ihr Rechner von den kleinen Gespensterchen befallen, die in letzter Zeit vermehrt auftreten und mit Vorliebe auf Platinen ihr Unwesen treiben.

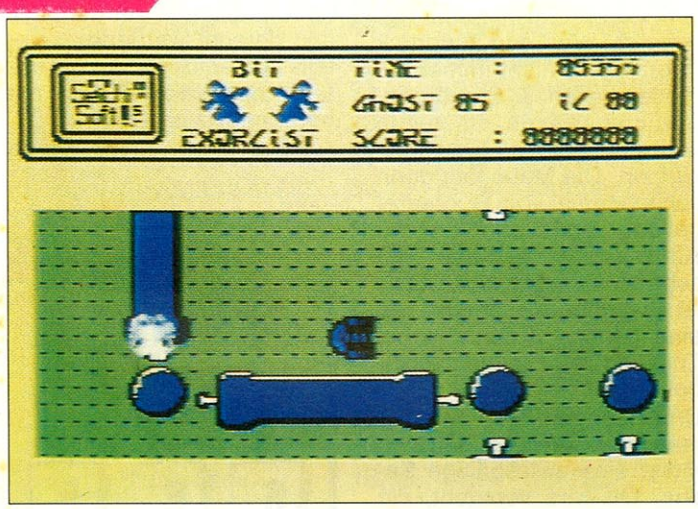
Aus diesem Grunde haben wir ein spezielles Antigrav-Fahrzeug entwickelt, das wir auf 99,93 Prozent der Normalgröße verkleinerten und auf die Platine Ihres befallenen Objektes setzten. Dort macht unser erfahrener Agent dem gespenstischen Treiben mit seiner Spezialkanone ein Ende. Da die Geister sich nur in defekten ICs vermehren können, repariert er die beschädigten Bauteile auch gleich wieder. Nachdem unser Agent dann seine Arbeit verrichtet hat, können Sie wieder aufatmen und mit ihrem Computer normal weiterarbeiten.

Ghostbusters im Microkosmos...

Nach dieser interessanten Hintergrundstory müßte mittlerweile jedem klargeworden sein, wer die Rolle des tapferen Agenten übernimmt, der sein Leben aufs Spiel setzt, um die Geister aus den Eingeweiden der Computer zu vertreiben.

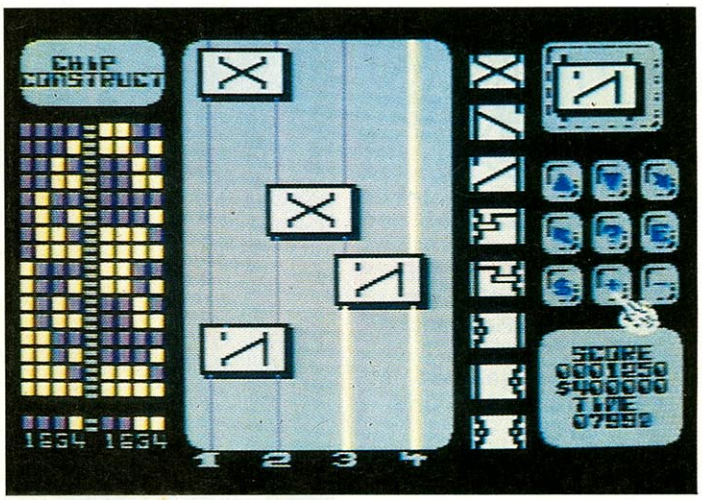
Normalerweise gehören Geister ja nicht in Computer - sie haben gefälligst in ihren feuchten Gemäuern zu hausen - aber hier haben wir es mit einer modernen Art zu tun, die nichts lieber mag, als die wohlige Wärme heiß werdender ICs. In ihrem Übermut neigen die kleinen Unholde aber dazu, Schaden anzurichten.

Das können wir uns natürlich nicht gefallen lassen! Der Vorteil, daß die Gespenster Ihnen dank Ihres sicheren Gleiters nichts anhaben können, wird von einem Nachteil mehr als wieder aufgewogen: Wegen technischer Schwierigkeiten können Sie nur wieder von der Platine geholt werden, wenn alle Geister beseitigt wurden und der Computer wieder voll einsatzfähig ist.



Bildschirmfoto: C-64

Damit Computer und Programme wieder ordentlich funktionieren, müssen die Platinen von Geistern befreit werden



Bildschirmfoto: C-64

Die Geister waren es! Das Geheimnis der vielen "Bugs" in Programmen wurde geklärt

Auch dies hört sich noch nicht weiter schlimm an, wenn da nicht der Umstand wäre, daß extrem große Mengen an Energie nötig sind, um Sie auf dieser kleinen Größe zu halten. Entsprechend schnell sind Ihre Reserven dann auch verbraucht. Sollten Sie innerhalb des Computers wieder wachsen, wäre das Ihr unweigerliches Ende. Doch bei den Summen, die Sie als Belohnung erwarten, nehmen Sie diese Gefahr gerne auf sich und vertrauen auf Ihr Glück. Nachdem Sie auf die Platine gebeamt wurden, fahren Sie zunächst umher, um die einzelnen Geister aufzuspüren und abzuschießen. Als Hilfe dient Ihnen hierbei eine Anzeige, die die aktuelle Anzahl der Geister auf der Platine angibt und ein Übersichtsradar, mit dessen Hilfe Sie Ihren Standort bestimmen können. Auf der Anzeigetafel erfahren Sie neben Ihrem aktuellen Kontostand auch noch Ort und Anzahl der beschädigten ICs. Nachdem also keine Geister mehr auf der Platine sind, können Sie sich ans Werk machen und sich direkt in die beschädigten ICs beamen. Hier können, durch Schalten von elektronischen Bauteilen, Bits gesetzt und wieder gelöscht werden, bis der IC wieder funktioniert. Nach getaner Arbeit werden Sie dann sofort in den nächsten Computer versetzt.

Empfehlenswert

Zeppelin Game wartet bei Bit Exorcist mit einer neuen Spielidee auf, die zudem noch gut verwirklicht wurde. Grafik und Sound gehören der oberen Mittelklasse an. Auch Motivation ist gegeben, da jede Platine anders gestaltet ist, und die Jagd auf die hübsch animierten Spukwesen sehr viel Spaß bereitet. Kurz: Bit Exorcist kann ohne schlechtes Gewissen weiterempfohlen werden.

(Robert Marz/
Jürgen Seibel/jf)

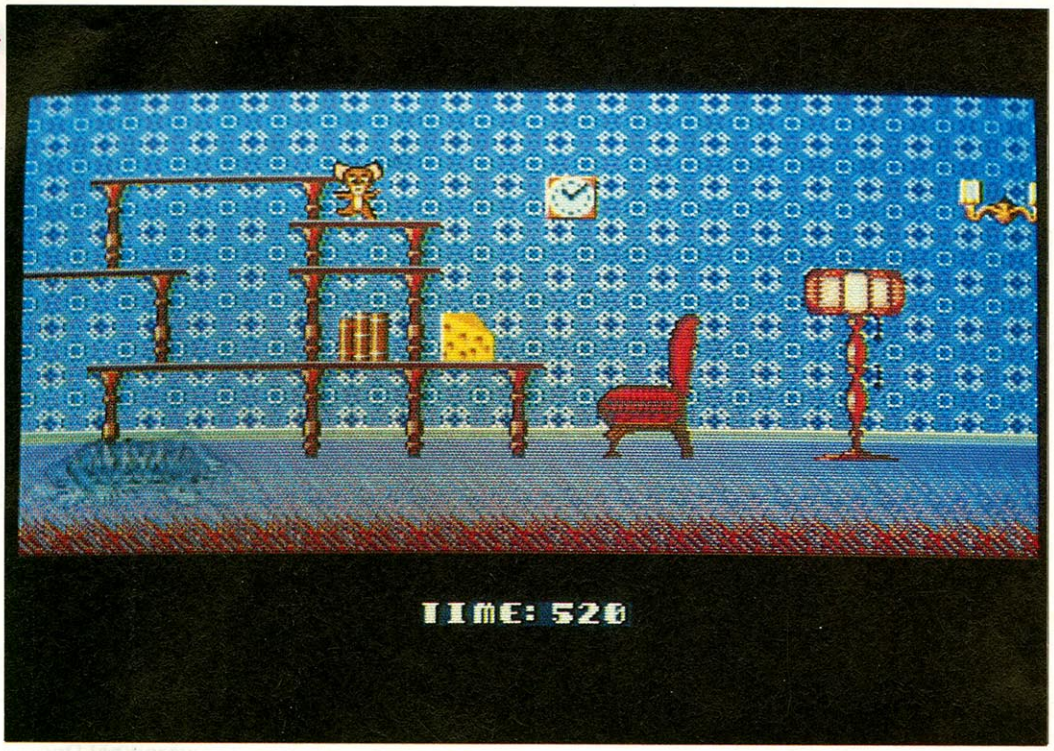
★



TOM & JERRY



Hersteller: Magic Bytes
Testversion: Amiga
Systeme: Atari ST, Amiga, C-64
Preis: zwischen 35 und 85 DM



Bildschirmfoto: Amiga

Die Comics wurden weltberühmt, beim Spiel wird sich das noch zeigen

Katz' und Maus

Tom, das ist dieser grä(e)uliche Kater, der zwar schnell, aber meist ein wenig schwer von Begriff ist, und Jerry, jene flinke und helle Maus, die mit List und Tücke dem Kater ein ums andere Mal ein Schnippchen schlägt, sind fast jedem aus Comics und Trickfilmen bekannt.

In den Geschichten der beiden geht es natürlich ums Essen. Die Maus jagt dem Käse hinterher, der Kater der Maus. Jeder will seine Mahlzeit bekommen und setzt dazu mal hinterlistige, mal gemeine Tricks ein.



Es kommt natürlich nie dazu, daß Tom den armen Jerry als Mahlzeit mißbraucht, dazu ist der Mäuserich zu hell im Kopf.

All dies wurde im Computerspiel beibehalten. Tom und Jerry wohnen in einer 5-Zimmer-Wohnung.

"Alles Käse"

In jedem Zimmer sind eine Reihe von Käsestücken versteckt, die allesamt von Jerry in einer bestimmten Zeit eingesammelt und aufgegessen werden müssen. Tom stört die Maus permanent bei ihrer Mahlzeitsuche. Kriegt er Jerry zu fassen, so verliert dieser einige Sekunden Zeit.

Um an die Käsestücke heranzukommen, muß Tom die Einrichtungsgegenstände der Wohnung ausnutzen. Er kann alle möglichen Möbel erklimmen. Dazu ist es oft notwendig, größere Sprünge zu machen. Reicht die Sprungkraft der Maus nicht aus, um höhere Gefilde zu erreichen, so muß sie Möbelstücke wie Sessel oder Sofas als Trampolin mißbrauchen.

Intermezzo im Mauseloch

Tom ist der Maus ständig auf den Fersen. So muß Jerry versuchen, dem Kater auszuweichen und diesen durch geschicktes Ausnutzen von Gegenständen von der Jagd abzuhalten. Zu diesem Zwecke kann Jerry der Katze verschieden Dinge auf den Kopf werfen.

Um von einem ins andere Zimmer zu kommen, benutzt Jerry das Gangsystem, das durch die Mauselöcher zu erreichen ist. Die Reisen durch das Innere der Gemäuer werden zu einem rasanten Intermezzo. Die Maus muß zum anderen Ende rennen, ohne dabei die diversen Fallen zu berühren, die ihr die Katze dort stellte. Da warten Bomben oder explosive Geschenke, aber auch Käsestücke, die gefressen werden können.

Für Abwechslung ist in diesem Programm in jedem Fall gesorgt. Was den Eindruck trübt, ist die nicht immer zufriedenstellende Steuerung. Sprünge können oft nur in geringem Maße beeinflußt werden. Die Maus fällt dann schon einmal vom Bücherregal oder landet an Orten, wo sie leicht vom Kater geschnappt werden kann. Dies ist besonders schade, da eine genaue Steuerung bei Tom und Jerry spielentscheidend ist.

Umsetzungen von Kinofilmen oder Comic-Helden sind meist eine zwiespältige Sache. Oft wird versucht, die Popularität der bereits bekannten Figuren in eine schnelle Mark umzusetzen.



Was dabei dann herauskommt, ist häufig erschreckend.

Meine Meinung: nett gemacht

Tom und Jerry ist in meinen Augen zwar kein Reißer, gehört aber aufgrund der netten Einfälle und der dem Comic gerecht werdenden Details zu den besseren Vertretern der Programme mit berühmten Vorgängern.

(jf)



Terrafighter

Hersteller: Zeppelin Games
Testversion: C-64
System: C-64
Preis: ca. 15 DM (Kass.)
ca. 20 DM (Disk.)

Im Auftrag der Erde

Ein kleines Raumschiff wird wieder einmal ausgeschickt, die Erde zu retten. Es muß sich über einen horizontal scrollenden Geländestreifen bewegen und dabei die in Massen ankommenden Feinde abschießen. In regelmäßigen Abständen befinden sich viereckige Kisten auf dem Boden, die, wenn sie abgeschossen werden, verschiedenes bewirken. Da gibt es Kisten mit einem "N" darauf. Werden diese Kisten abgeschossen, verkürzt sich der Rest des Levels und damit auch der Balken, der als Anzeige für die noch zu fliegende Strecke dient. Eine weitere Kistenart enthält ein "S", welches die Fluggeschwindigkeit erheblich erhöht. Kisten mit Pfeilen in alle vier Himmelsrichtungen kehren die Steuerung um, und was Kisten mit einem Totenkopf bewirken, braucht wohl kaum erklärt zu werden.



Bildschirmfoto: C-64
Baller-Action pur wird bei Terrafighter geboten

"Ganz nett"

Bei Terrafighter handelt es sich um einen Uridium-Clone, der allerdings mit einigen Extras aufwarten kann, so daß dieser Umstand nicht allzusehr auffällt und das Spielen auch mittleren Spaß bereiten kann, wenn man das Original nie gesehen hat.

(Robert Marz/
Jürgen Seibel/jf)



IMPORTE • NEUHEITEN

The Genius in Games

FLASH POINT

Flashpoint Elektronik u.
Spiele Vertriebs GmbH
Im Giefenacker 4
5400 Koblenz
Telefon 0 26 06 / 331

KATALOG ANFORDERN

Flashpoint's NINTENDO und SEGA-Flohmarkt
An- und Verkauf gebrauchter Spiele

Nintendo	Ankauf Preis	Verkauf Preis
Konsole incl. Spiel	95,98	159,94
Ghosts'n Goblins	34,38	59,94
Trojan	35,58	59,94
Super Mario Bros.2	33,18	59,94
Gradius	35,98	57,94
Top Gun	33,18	59,94
Castlevania	33,18	57,94
Goonies II	33,18	57,94
Legend of Zelda	33,18	54,94
Adventure of Link	33,18	54,94
R.C. Pro Am	27,58	39,94
Punch Out	31,98	49,94
Ice Hockey	23,98	44,94
Rad Racer	31,98	49,94
Pro Wrestling	27,58	44,94
Volleyball	26,38	39,94
Wrecking Crew	26,38	37,94
Super Mario Bros.	19,58	34,94
Mario Bros.	18,38	34,94

SEGA®	Ankauf Preis	Verkauf Preis
Mastersystem incl. Spiel	95,98	159,94
Phantasy Star	43,98	74,94
Wonder Boy II	29,98	54,94
Kenseiden	29,98	49,94
Miracle Warrior	39,98	67,94
Monopoly	31,98	57,94
R-Type	35,18	59,94
Shinobi	29,98	49,94
Thunder Blade	29,98	49,94
Y's	43,98	74,94
Double Dragon	33,18	59,94
Aleste	25,98	47,94
After Burner	29,98	47,94
Rocky	28,78	37,94
Super Tennis	17,58	34,94
Wonder Boy I	25,98	34,94
Fantasy Zone III	26,38	37,94
Out Run	27,98	34,94

ANKAUF: nur einwandfreie Ware incl. Anleitung und Verpackung, sonst abzüglich DM 10,-. Einsendung gebrauchter Spiele **nur zum Ankauf** gebrauchter bzw. neuer Spiele; Ankaufswert wird verrechnet ● Fragen Sie nach NINTENDO-Neuheiten ●

NEC

PC-Engine RGB/PAL incl. Spiel	529,94
Joystick XE-1 Pro	184,94
Battle Set (Joypad + 4 Spiele Adapter	139,94
Devil Hero Legend	114,94



TOP GUN 89,94



SUPER MARIO 2 84,94

8/89 **Gutschein**
für den neuen, kostenlosen Spezialkatalog von FLASHPOINT
Sofort ausschneiden + einsenden !
Name .....
Vorname .....
Ort .....
Straße .....

Time Runner

Hersteller: Red Rat
Testversion: Atari ST
System: Atari ST
Preis: ca. 70 DM

Die Teezles sind los

Wissen Sie, was Teezles sind? Nein? Teezles sind kleine dicke Ungeheuer, so richtige Schlingel, die Ihnen, Captain Crumble, das Leben schwermachen. Da Sie aber mit allen Wassern gewaschen sind - immerhin kämpften Sie in Ihren besten Tagen als Star-Fighter-Pilot in den Asteroidengebieten des Plutos gegen Weltraumhummer und Xenamorphen - sollte es Ihnen keine besonderen Schwierigkeiten bereiten, mit diesen Getümen fertigzuwerden. Ihr heutiger Job ist weit weniger aufregend, haben Sie doch lediglich im Time-Korridor Nummer sieben für Ordnung zu sorgen. Diese Ordnung hat nun allerdings einen empfindlichen Dämpfer bekommen. Einigen Teezles ist es nun in jüngster Vergangenheit gelungen, aus ihren Gefängnissen zu entfliehen.

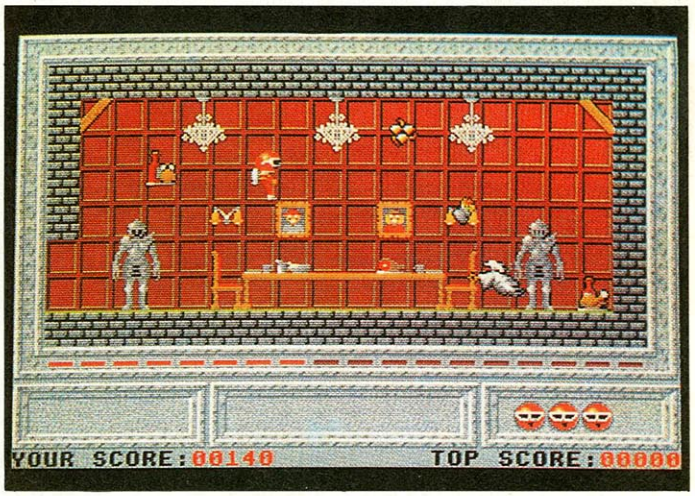
Sogleich schnürten Sie Ihr Jet-Paket, klemmten sich die Teezlefalle unter den Gürtel und schnallten sich Ihren Überschall-Zertrümmerer um, um die Ausbrecher dingfest zu machen. Auf geht's zum Time-Korridor. Ein Blick in die CD-Zyklopädie gibt Aufschluß über die Verhaltensregeln der Teezles.

Dem Teezle auf der Spur

Schlagen wir das weise Buch auf, und begeben wir uns auf eine lehrreiche Reise durch die Welt der Zeitzonen und vergessen dabei nicht, diese von der Plage der Teezles zu befreien.

Sie stoßen auf Ihrer Fahrt auf verschiedene Dinge, die Ihnen nützen, aber auch schaden können. Teezles und Teezle-Eier sollten von Ihnen eingesammelt werden, da das Gerücht umgeht, daß aus den Eiern neue Teezles schlüpfen. Schalen geben Ihnen gewisse Fähigkeiten, die teilweise auch für erhebliche Probleme bei der Steuerung des Pixelhelden sorgen. Das Tauschen der Steuerrichtungen ist dabei noch das geringste Übel.

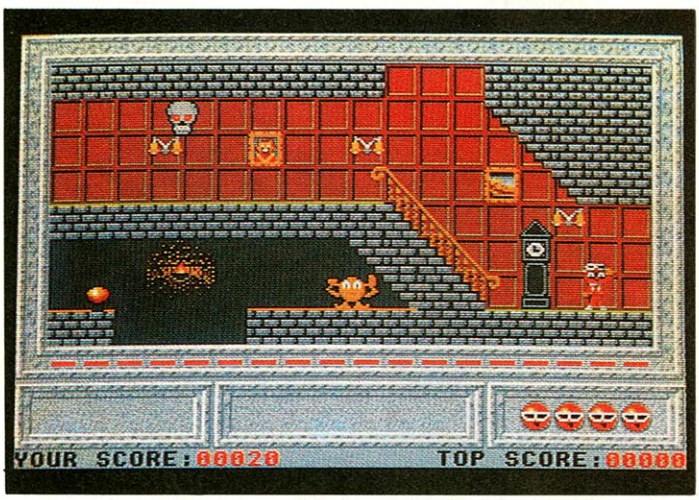
Außerdem sollten Sie ständig die Augen nach eventuell herumliegenden Schlüsseln aufhalten. Diese werden gebraucht, um durch die verschlossenen Pforten in die nächsten Zeitzonen zu gelangen.



Bildschirmfoto: Atari ST

Wichtige Gegenstände gilt es aufzufinden, um die Zeitzonen zu säubern

Die Hatz findet in Korridoren statt. Sie können sich nach links und rechts fortbewegen und Höhenunterschiede per Raketenrucksack überwinden. Dabei ist es generell verboten, an Mauern oder Decken zu stoßen. Auch umhergeisternde Poltergespenster sollten kontaktmäßig gemieden werden. All diese Berührungen führen zu unangenehmen Energieverlusten, die nur durch den Verzehr von herumliegenden Speisen ausgeglichen werden können. Aber Vorsicht, denn einige Speisen sind verhext und verwandeln sich nach einiger Zeit in gefährliche fliegende Objekte, bei deren Berührung Sie eines Ihrer vier Heldenleben verlieren. Werden Sie es schaffen, die Ausbrecher zur Raison und gleichzeitig zurück in die ausbruchsicheren Schalen zu bringen?



Bildschirmfoto: Atari ST

Stampfende Totenschädel poltern durch die Gemäuer

Wir meinen...

...daß Time Runner zu den Such- und Sammelspielen gehört, die nicht in den oberen Charts eine Plazierung finden können.

Schon allein das Scrolling läßt einiges zu wünschen übrig. Ruckartige Bildwechsel sollten eigentlich bei diesem Spielgenre der Vergangenheit angehören.

Auch die Steuerung des Captain Crumble ist nicht vom Feinsten. Zwar sind die Grafiken ganz nett gelungen, aber die Kollisionsabfragen hätten sorgfältiger programmiert werden können. Für dieses Spiel haben ohne jeden Zweifel die Klassiker Finder's Keepers oder Manic Miners Pate gestanden.

Das Handbuch sorgt, falls Ihnen das Spiel zu langweilig wird, in jedem Fall für wesentlich mehr Unterhaltung. Laut diesem sollte man sehr vorsichtig vorgehen. Zitat: "Hier mußt Du ganz ver wichtig coin."

(br/jf)

★
☆





Bildschirmfoto: PC-Engine Wonder Boy in Monsterland

Wonder Boy in Monsterland

System: PC-Engine
Preis: 69,– DM

Alle Monster sind schon da

Wonder Boy in Monster Land lag ja schon als Automatenspiel in den verschiedensten Versionen vor. Umso gespannter waren wir dann auch auf die PC-Engine-Realisation, die wir uns für Sie angesehen haben. Wonderboy ist ein klassisches Jump-and-Run-Spiel mit Actioneinlagen. Wonder Boy schlägt sich von Stage zu Stage, immer auf der Suche nach Bargeld, um seine Ausrüstung zu ergänzen. Nach ihrem Ableben hinterlassen die diversen Monster allerdings nicht nur Geld, sondern Items, die man gut gebrauchen kann. Auf diese Weise kann man schon einmal eine Sanduhr ergattern, die zusätzliche Zeit verspricht oder ein Fläschchen mit Lebenselexir. Diverse Shops, die über gekennzeichnete Türen betreten werden können, halten Dinge wie Springstiefel, Schilder, Bomben, Schwerter und manch anderes Nützliches bereit. Wer seine Chancen konsequent nutzen will, sollte, falls genügend Geld vorhanden, jeden Shop aufsuchen und sich mit den dort feilgebotenen Waren eindecken. Kein Geld? Dann empfiehlt es sich, ein Stück zurückzugehen und noch einige Monster zu meucheln. Sinnvolle Anschaffungen sind unter anderem ein Schild, das wenigstens die Front unseres Helden schützt. Des weiteren gibt es noch Helme und sonstige Gegenstände, die die Defensivkraft erhöhen. Gegen Ende des zweiten Levels ist ein Shop zu finden, in dem eine gute Fee Ihre Heilkräfte spielen läßt. Sollten Sie allzusehr erschöpft sein und noch über 20 Credits verfügen, besuchen Sie die reizende junge Dame, die Sie wieder auf Vordermann bringen wird. Grafik und Steuerung sind farbenfroh und präzise, so daß ausgedehntem Spielspaß nichts im Wege steht. Wir möchten Ihnen die Abenteuer von Wonder Boy im Monsterland gerne empfehlen.

(mm)



Joysoft

ca. 20000 Computerbesitzer erhalten regelmäßig unsere
kostenlose Preisliste. Sie auch, wenn Sie wollen.

Deutschlands beliebtestes Softwarehaus empfiehlt:

PROGRAMMTITEL	-C64-	-AMI-	-ST-	-PC-
4X4 Off Road Racing	39.90	54.90	*	54.90
688 Attack Sub	*	*	*	79.90
After Burner	39.90	74.90	54.90	74.90
African Raiders Dakar	*	54.90	54.90	54.90
Apache Strike	44.90	*	*	69.90
Archipelagos	*	69.90	64.90	74.90
Arkanoid II	39.90	64.90	49.90	*
Balance of Power II	*	74.90	74.90	74.90
Ballistics	*	59.90	59.90	*
Barbarian II	37.90	64.90	*	*
Bard's Tale I	19.90	29.90	29.90	29.90
Battle of Napoleon	64.90	*	*	74.90
Battlehawks 1942	*	54.90	54.90	59.90
Battletech	54.90	64.90	*	74.90
Biochallenge	*	69.90	64.90	*
Blood Money	*	64.90	*	*
Breach	*	*	59.90	74.90
Bundesliga Manager	*	54.90	*	*
Circus Attractions	39.90	59.90	59.90	59.90
Crazy Cars II	39.90	69.90	59.90	69.90
Chronoquest	*	74.90	74.90	69.90
Cosmic Pirates	*	54.90	54.90	*
Custodian	39.90	54.90	54.90	*
Dark Side	*	*	74.90	*
DeJa Vu II	*	69.90	69.90	*
Demons Winter	54.90	69.90	69.90	69.90
Dominator	39.90	*	*	*
Drachen von Laas	*	74.90	74.90	*
Dungeon Master dts	*	74.90	74.90	*
Dungeon Master Editor	*	29.90	29.90	*

PROGRAMMTITEL	-C64-	-AMI-	-ST-	-PC-
Earl Weavers Baseball	*	19.95	*	19.95
Emanuelle	*	54.90	54.90	54.90
Evil Garden	*	54.90	*	*
F16 Combat Pilot	59.90	69.90	69.90	69.90
F16 Falcon	*	74.90	64.90	79.90
F16 Falcon deutsch	*	84.90	74.90	109.00
F16 Falcon Mission Disk	*	59.90	59.90	*
Ferrari Formula One	*	69.90	64.90	64.90
Flugsimulator II deutsch	*	105.00	105.00	*
Flugsimulator III deutsch	*	*	*	135.00
Footballdirector II	*	64.90	54.90	64.90
Forgotten Worlds	39.90	54.90	54.90	54.90
Fugger	44.90	54.90	59.90	59.90
Galactic Conqueror	*	*	54.90	64.90
Galdregons Domain	*	54.90	54.90	*
Giants	39.90	*	79.90	*
Goldrush	*	84.90	84.90	84.90
Grand Monster Slam	39.90	59.90	59.90	59.90
Grand Prix Circuit	44.90	74.90	*	64.90
Gunship	69.90	69.90	*	99.00
Hills Far	54.90	*	*	69.90
Hollywood Poker Pro	37.90	49.90	49.90	49.90
Honda RVS	*	64.90	64.90	*
Iron Lord	59.90	69.90	69.90	69.90
Jet Fighter	*	*	*	109.00
Journey	*	79.90	*	*
Kennedy Approach	*	69.90	69.90	*
Kick Off	29.90	44.90	44.90	*
Kings Quest I, II, III	*	74.90	69.90	69.90
Kings Quest IV	*	*	74.90	89.90

AUSZUG AUS UNSERER AKTUELLEN PREISLISTE

Kult	*	69.90	69.90	69.90
Leisure Suit Larry I	*	54.90	54.90	54.90
Leisure Suit Larry II	*	74.90	74.90	74.90
Leonardo	39.90	59.90	*	*
Lords of Rising Sun	*	74.90	74.90	*
Marble Madness	19.90	29.90	29.90	29.90
Microprose Soccer	54.90	69.90	69.90	69.90
Might and Magic II	69.90	*	*	69.90
Millennium 2.2	*	69.90	69.90	69.90
Modem Wars	49.90	*	*	64.90
Manhunter	*	74.90	74.90	79.90
Neuromancer	39.90	64.90	*	*
Oil Imperium	42.00	59.90	59.90	59.90
Operation Neptun	*	69.90	69.90	*
Personal Pinball	*	74.90	74.90	*
Pharao	*	59.90	59.90	59.90
Phobia	29.90	59.90	59.90	*
Pirates	49.90	69.90	69.90	69.90
Police Quest I	*	59.90	54.90	54.90
Police Quest II	*	74.90	74.90	64.90
Populous	*	64.90	64.90	64.90
Powerdrome	*	74.90	69.90	*
Precious Metal	*	54.90	54.90	*
Premier Collection	*	79.90	*	*
Project Firestart	49.90	*	*	*
Questron II	39.90	59.90	*	*
Red Heat	44.90	*	54.90	*
Red Lightning	*	*	79.90	79.90
Rogger Rabit	44.90	64.90	*	*
Running Man	39.90	64.90	64.90	*
Savage	39.90	69.90	69.90	*
Shogun (Infocom)	*	79.90	*	*
Shoot em up Const. Kit	*	*	69.90	*
Silkworm	39.90	54.90	54.90	*

Skateball	*	54.90	54.90	54.90
Skyfox II	*	29.90	*	64.90
Space Quest I	*	*	*	59.90
Space Quest II	*	64.90	54.90	59.90
Space Quest III	*	*	*	74.90
Spherical	39.90	59.90	59.90	59.90
Star Glider II	*	64.90	64.90	*
Super Hang on	*	64.90	49.90	*
Test Drive I	9.95	19.95	*	19.95
Test Drive II	49.90	69.90	*	69.90
TestDrive II Scenery	29.90	39.90	*	39.90
Thunderblade	44.90	49.90	64.90	64.90
Thunderbird	39.90	69.90	69.90	*
Timescanner	39.90	69.90	54.90	*
Track Suit Manager	*	54.90	54.90	*
Trivial Pursiut II	54.90	54.90	54.90	*
TV-Sports Football	*	74.90	*	*
Typhonn Thompson	*	*	54.90	*
Ultima Trilogy	54.90	*	*	79.90
UMS	*	64.90	64.90	64.90
Voyager	*	74.90	64.90	*
War in Middle Earth	39.90	64.90	64.90	64.90
Wasteland	49.90	*	*	64.90
Wayne Gretzky	*	79.90	*	*
Waterloo	*	69.90	69.90	69.90
Weird Dreams	49.90	74.90	74.90	74.90
Wicked	*	69.90	54.90	*
Willow	39.90	69.90	*	69.90
World Snooker	*	49.90	*	*
World Tour Golf	19.90	29.90	*	29.90
Xybots	*	59.90	59.90	*
Zak Mc Cracken dts	49.90	64.90	64.90	64.90
Zany Golf	*	64.90	69.90	64.90
Zork Zero	*	79.90	*	*

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten
Artikel mit unterstrichenem Preis werden in Kürze erwartet, bei Drucklegung noch nicht lieferbar.
WIR HALTEN STÄNDIG
EINIGE TAUSEND SPIELE
FÜR SIE AUF LAGER!

Filiale Düsseldorf 1
Pempelforter Str. 47, Tel: 02 11 - 36 44 45
Mo-Fr von 10 Uhr bis 18 Uhr 30
Mittwochs bis 13 Uhr
Sa. bis 14 Uhr, langer Samstag bis 16 Uhr

Filiale Köln 1
Mathiasstrasse 24-26, Tel: 02 21 - 23 95 26
Mo-Fr von 10 Uhr bis 13 Uhr
und von 14 bis 18 Uhr 30
Sams. bis 14 Uhr, langer Sams. bis 16 Uhr

Filiale Köln 41
Gottesweg 157 (Laden und Versand)
Tel: 02 21 - 44 30 56
und 02 21 - 42 55 66
Mo-Fr 10 bis 18 Uhr 30 Sa. bis 14 Uhr

Deutschlands leistungsfähigsten **BLITZ-Versand**
erreichen Sie unter den **SOFTLINE-NUMMERN**

02 21 - 44 30 56 und 02 21 - 42 55 66

Telefonische Bestellannahme rund um die Uhr. Anruf genügt.
Lieferung per Nachnahme. Eilpost-Service und Sicherheitsverpackung auf Wunsch.

Ghost-busters

System: Sega
Preis: ca. 80 DM



Bildschirmfoto: Sega

In leicht verändertem Gewand präsentiert sich die Sega-Version von Ghostbusters

Geisterjagd auf der Konsole

Nun kommen auch Besitzer der Sega-Konsole endlich auf ihre Kosten, sofern sie Freude daran haben, sich auf gefährliche Geisterjagd zu begeben. Nachdem Ghostbusters auf vielen Computersystemen schon als Oldie gilt, versucht das Programm nun auch die Konsolen zu verhexen.

Schlüpfen Sie also in die Rolle eines Dan Akroyds, Harold Ramis oder Bill Murrays, die ihrerseits im gleichnamigen Kinofilm durch ihr neugegründetes spukbekämpfendes Unternehmen zu Ruhm kamen.

Ghostbusters begrüßt den Spieler mit der Titelmusik des Kinofilms. Der Text des Liedes wird Zeile für Zeile eingeblendet, und ein kleiner Ball hüpft Silbe für Silbe über die jeweils aktuelle Textstelle.

Das erste Geschäftsauto

Nach dem Intro gelangt man zum Autokauf; denn wer das Böse jagt, benötigt ein schnelles Gefährt. Für die Bezahlung steht ein Geldbetrag bereit, den der Spieler zu Beginn der gefährlichen Hatz zur Verfügung gestellt bekommt. Die unterschiedlichen Preise der Automobile liegen in deren Größe und Leistungsfähigkeit begründet. Die teuren Wagen sind in der Lage, mehr Ausrüstungsgegenstände zu laden, die vom übriggebliebenen Startkapital in einem Equipmentshop gekauft werden. Alle für diesen Job wesentlichen Hilfsmittel sind hier vorrätig.

Hat man so die wichtigsten Dinge zur Geisterbekämpfung erstanden – Gespensterfallen und -vakuen sowie Energiesucher und Sensoren gehören zum Geisterjäger wie der Abakus zum Buchhalter –, kann die Arbeit beginnen.

Blinkender Stadtplan

In einem bildschirmgroßen Stadtplan werden die momentanen Spukstätten durch alamierendes Blinken kenntlich gemacht. Per Auto eilt man nun an diesen Ort und versucht, die lästigen Wesen einzufangen. Für erledigte Aufträge erhält man Geld, was wiederum gegen Ausrüstungsgegenstände eingetauscht werden kann. Die Höhe der Beträge hängt dabei von der Schnelligkeit der Geisterjäger ab: je eher die Plage beseitigt wird, desto höher das Gehalt.

Natürlich geht es nicht nur um das Einsammeln und Beseitigen dieser Kleingeister. Der Marshmallow-Man spielt in Ghostbusters ebenso eine Rolle wie der Zuul-Tempel, wo dann auch das Finale stattfindet.

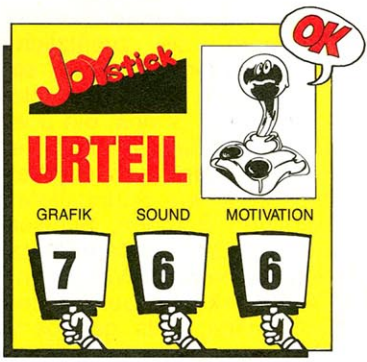
Bei der Umsetzung des Computerspielklassikers hielten sich die Programmierer nicht nur an das Original, sondern erweiterten das ursprüngliche Programm in einigen Punkten, die dann auch für mehr Abwechslung sorgen. So wurde beispielsweise die grafische Darstellung der Straßen erweitert. Links und rechts der Fahrbahnränder türmen sich nun Häuserfassaden, die die Fahrten ansehnlicher machen als bei den Erstversionen des Programms. Auch sind auf den Straßen Hindernisse zu beachten, die bei Kollision zu empfindlichen Schäden am Fahrzeug führen und somit unnötige Geldausgaben mit sich bringen.

Weiterhin existiert in der Sega-Fassung ein Laden, der es ermöglicht, jederzeit das Equipment der Geisterjäger aufzufrischen. Auch hat sich die Anzahl der Kleingeister, die vor den Häusern ihren Unfug treiben, vergrößert. Mit ganzen Horden hat sich der gestreßte Geisterjäger auseinanderzusetzen.

Joachim meint: Interessanter durch gezielte Erweiterungen

Was sich bei der Urversion von Ghostbusters wie Kaugummi in die Länge zog – nämlich die endlosen Fahrten durch die Stadt – wurde bei der Sega-Fassung durch gezieltes Einbringen einiger Features unterhaltsamer gestaltet. Das Programm gewinnt so eindeutig an Wert, so daß die Spielfreude an der Geisterjagd steigt; und das ist eine Entwicklung, an der man sich erfreuen kann.

(jf)



GAME BOX 3

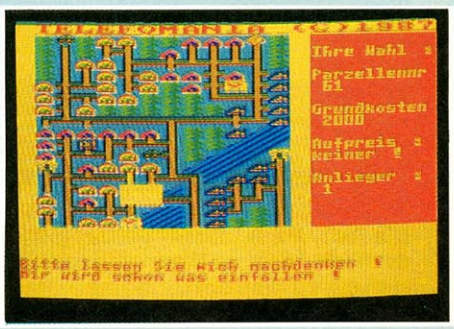
Vier Super-Programme zum kleinen Preis.

Die neue CPC-Spielebox enthält vier ausgesuchte TOP-Programme der Spitzenklasse. Da ist für jeden das Richtige dabei!

1. Alphajet

Lieben Sie Abenteuer und Gefahren im Weltraum? Dann steigen Sie in den neuentwickelten Alphajet und erforschen die interstellaren Sonnensysteme. Vielfältige Gefahren lauern auf Ihrer Mission. Erleben Sie mit Alphajet ein hochklassiges Actionspiel mit außergewöhnlicher Grafik und vielen tollen Effekten.

2. Telefomania

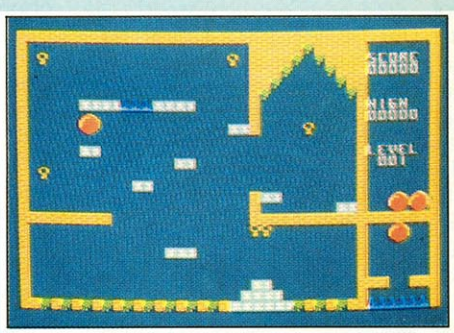


Man schreibt das Jahr 1992. Das sogenannte Datenzeitalter hat begonnen. Alles kann per Datenübertragung von zu Hause aus erledigt werden. Das Problem: Einige Gebiete wurden bei der Vernetzung schlichtweg vergessen. Ihre Aufgabe besteht nun darin, als Einsatzleiter vor Ort diese Vernetzung vorzunehmen. Verhandeln Sie also direkt mit den Hausbesitzern über Tarife und Anschlußmöglichkeiten. Gutes Gespür ist hier gefragt, denn nicht jeder will auch an das Datennetz angeschlossen werden. Mit Telefomania erwartet Sie eine völlig neue Spielidee, die auch Sie begeistern wird.

3. Kampf den Insekten

Übernehmen Sie die Rolle eines berühmten Gärtners. Ihre Aufgabe besteht in der behutsamen Pflege des weltschönsten und mehrfach preisgekrönten Gartens von Lord CPC. Erschwert wird dies durch verschiedenartige Insekten, die immer wieder an Ihren herrlichen Pflanzen nagen und diese zerstören. Durch gezielten Einsatz von Dünger und Sprays (ohne Treibgas) können Sie den unliebsamen Zeitgenossen zu Leibe rücken. Ein erlebnisreiches Geschicklichkeitsspiel für die ganze Familie mit vielen Überraschungen erwartet Sie.

4. Funbouncer



Ihr bester Freund wurde vom bösen Zauberer entführt. Mutig und stark, wie Sie nun einmal sind, machen Sie sich sofort auf die Suche nach Ihrem verschwundenen Kumpan. Als Sie das Schloß des Zauberers erreichen, werden Sie und Ihr Freund in einen feuerroten Ball verwandelt. In dieser Gestalt müssen Sie nun den geheimen Ausgang des Gewölbes finden, um den Fluch zu verlieren. Doch Vorsicht: Vielfältige Gefahren wie zum Beispiel scharfe Felskanten oder rostige Nägel machen Ihnen neben anderen Zeitgenossen, die ebenfalls verzaubert wurden, das Leben schwer. Funbouncer ist ein schnelles und farbenfrohes Actionspiel mit vielen Levels und eigenem Bild-Construction-Set.

Für alle CPCs nur als 3"-Diskette
Best.-Nr.: 1012

39,– DM (unverbindliche Preisempfehlung)
Wenn Sie über den DMV-Bestellservice bestellen, gilt folgendes:

Inland:		**Ausland:**	
Einzelpreis	39,– DM	Einzelpreis	39,– DM
zzgl. Versandkosten	4,– DM	zzgl. Versandkosten	6,– DM
Endpreis	**43,– DM**	**Endpreis**	**45,– DM**

Bitte benutzen Sie die Bestellkarte.

DMV-Verlag · Postfach 250 · 3440 Eschwege

DMV Daten- und Medienverlag

DYNATEX

Mit fantastischem Service in ein neues Zeitalter

PC-Engine		AMIGA		SEGA	
Pac Land	84,95	Oil Imperium	53,95	Rampage	74,95
Dragon Spirit	99,95	F.o.F.T.	76,95	Rastan	74,95
Tiger Pilot	99,95	Space Quest III	76,95	A. Beast	74,95
Son Son II	99,95	Silkworm	53,95	Bombaraid	74,95
Vigilante	99,95	Thunderbirds	66,95	Golvelius	74,95

IBM		ATARI ST	
Oil Imperium	53,95	Oil Imperium	53,95
Archipelagos	66,95	Rvf-Honda	66,95
Milenium 2.2	66,95	Read Heat	53,95
City (Börse)	76,95	Populous	59,95

! Neu ! 36 PC-Engine-Titel auf VHS-Video-Cassette **! Neu !**

Service-Line: 0 23 01 / 41 34

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten
Inh. Hans-Jürgen Grahl; Natorper Str. 6; 4755 Holzwickede

C 64	D	CPC	D	IBM	D
Bobwinner	41,90	Arcade Fource Four	58,50	Arkanoid	46,00
Buggy Boy	43,50	Bobwinner	43,50	California Games	74,90
Dark Castle	41,90	Bubbler	43,50	Elite	74,90
Football Man. 2	43,50	Elite	54,90	Impact	61,00
Gauntlet II	39,90	Football Man. 2	43,50	Pinball	115,00
Jinxter	55,50	Outrun	43,50	Pirates	74,90
Street Fighter	43,50	Shackled	43,50	Rockford	58,50
Summer Olympiad	43,50	Solid Gold	59,90	Sherlock	74,90
Tetris	41,90	Star Games II	43,50	Ultima 4	71,90
Top Ten	39,90	Tai Pan	41,90	Ultima 5	79,50
Troll	39,90	Tetris	43,50	Winter Edition	59,90
Ultima 4	58,90	Top Ten	46,50	Winter Olympiad	74,90
Ultima 5	71,90	Vindicators	41,90	Wizball	56,90
Ultima Trilogy	67,10	Winter Edition	41,90	World Games	67,10

Fordern Sie gleich die umfangreiche Preisliste an (Bitte Computertyp angeben und DM 1,– in Briefmarken beilegen).
Die Lieferung erfolgt gegen Vorauskasse oder per Nachnahme zzgl. DM 6,– für Porto und Verpackung. Ausland nur Vorauskasse.

B & S - Versand Lothar Köpfer
7821 Bernau, Altenrond 20, Telefon 0 76 75/2 98 oder 0 76 72/4 15 30

Ordnung und Übersicht schaffen die beliebten DMV Sammelmappen



Bitte Bestellkarte benutzen
DMV Verlag · Postfach 250 · 3440 Eschwege

HALLO VIDEOSPIELFANS

Wieder einmal gibt es bei JOYSTICK interessante Preise zu gewinnen. Also, Nintendofans aufgepaßt, hier gibt es neue Software für Euer System zu gewinnen.
Ausgearbeitet haben wir diesen Wettbewerb in Zusammenarbeit mit dem Videospielclub COBRA.
Den kennt Ihr noch nicht?

Der Videospielclub COBRA gibt unter anderem eine Clubzeitung heraus, in der die Mitglieder ständig über neue Cartridges, Tips, Tricks und Schummelmodes unterrichtet werden. Das hört sich nicht nur interessant an, sondern kann auch zu neuen Highscores verhelfen. Hier sind auch Zubehör, Konsolen und Softwareanbieter zu finden. Apropos Software!

Der erste Preis in unserem Wettbewerb ist eine Cartridge "Wonderboy".

Die Preise

1. Preis: eine Cartridge "Wonderboy"

2. und 3. Preis: Je ein Jahr Gratismitgliedschaft im Videospielclub COBRA

Die Spielregeln

1. Alle richtigen Einsendungen nehmen an der Verlosung teil.

2. Mitarbeiter des DMV-Verlages und deren Angehörige sowie des Videospielclubs COBRA sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

3. Einsendeschluß ist der

09.09.89
(Datum des Poststempels)

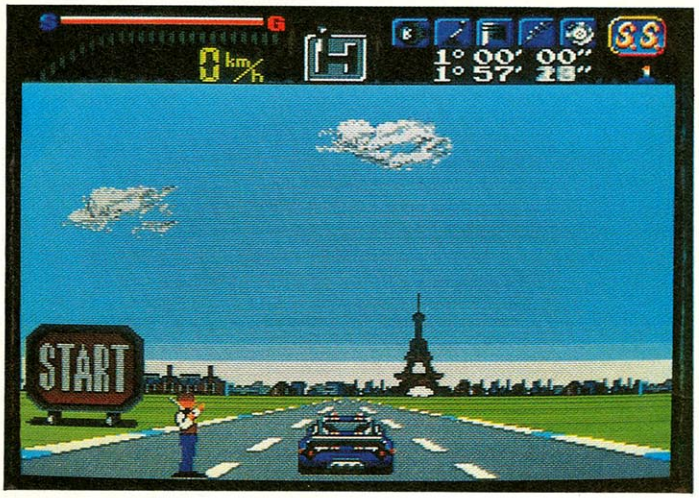
4. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

5. Schicken Sie eine Postkarte unter dem Stichwort "Videospielclub COBRA" an den

DMV-Verlag
Redaktion JOYSTICK
Stichwort:
Videospielclub COBRA
Postfach 250
3440 Eschwege

Viel Glück wünscht Ihnen die Redaktion JOYSTICK

(mm)



Bildschirmfoto: PC-Engine

Die Rally Paris - Dakar gehört mit zu den härtesten Rallys der Welt. Wird es Ihnen gelingen, hier mit einer guten Plazierung zu glänzen?

Victory Run

System: PC-Engine
Preis: ca. 90 DM

Bis der Reifen qualmt...

Die Rally Paris - Dakar hat schon immer die Motorsportbegeisterten in ihren Bann gezogen. So verwundert es kaum, daß auch die Umsetzung als Automaten- bzw. Computerspiel nicht lange auf sich warten ließ. Doch auch die Konsolen haben die Autorennspiele entdeckt. Mit Victory Run haben wir nun eine reinrassige Rennsimulation vorliegen, mit der man auch zu Hause an diesem bedeutenden Motorsportereignis teilnehmen kann. Doch bevor man sich ins Getümmel stürzt, hat man noch Gelegenheit, einige Ersatzteile einzukaufen, die man auf der langen Strecke gut gebrauchen kann. Insgesamt 20 Credits stehen zur Verfügung, um Reifen, Getriebe, Motoren, Bremsen und ähnliches als Reserve bereitzustellen.
Ein ausgewogenes Verhältnis aller Ersatzteile ist genauso wichtig, wie fahrerisches Können. Denn die Manieren auf der Straße sind schlecht, genauer gesagt, wir haben es mit vielen ungehobelten Rowdies zu tun, die sich nicht im geringsten um Straßenverkehrsregeln scheren.

Lieber Sidney Rom(e) als Paris - Dakar

Sie haben jeweils eine vorgegebene Zeit, um den nächsten Checkpoint zu erreichen. Dies ist aber nicht ganz so einfach, wie man zunächst vermuten möchte. Der Kurs ist anspruchsvoll, und man muß schon rasen, will man den Kontrollpunkt rechtzeitig sehen. Meistert man den Kurs, so erscheint ein Cheergirl und stempelt die Zeitkarte. Gute Grafik und zweckmäßiger Sound begleiten diese durchschnittliche Rennsimulation.

(mm)





Mystery Quest



Hersteller: Taxan
System: N.E.S. (USA)
Preis: ca. 30 US$

Die Mysterien der Magie

"Hao?" "Ja, Meister?" "Als mein Schüler hast Du lange die Geheimnisse der Magie studiert. Jetzt ist die Zeit gekommen zu zeigen, was Du gelernt hast", sagte der große Zauberer, " Du mußt eine Reise zu den vier Mystery-Burgen machen und die vier magischen Talismane suchen. Du wirst vielen Gefahren auf Deiner Reise trotzen müssen: Die Burgen sind mit unterirdischen Gängen und verwirrenden Labyrinthen versehen, in denen Du Dich hoffnungslos verirren kannst. Starke Monster liegen innerhalb der Burgen auf der Lauer, um Dich anzugreifen, wenn Du es am wenigsten erwartest. Jedoch wirst Du auch unerwartete Hilfe finden, und diese Magie wird Dir bei Deiner schwierigen Mission helfen. Die Talismane, die Du suchen sollst, sind die größten Geschenke an die Menschen: Reichtum, Weisheit, Glück und Frieden. Geh nun und erfülle Deine Mission und beweise, daß Du ein ebenso guter Zauberer bist wie ich."

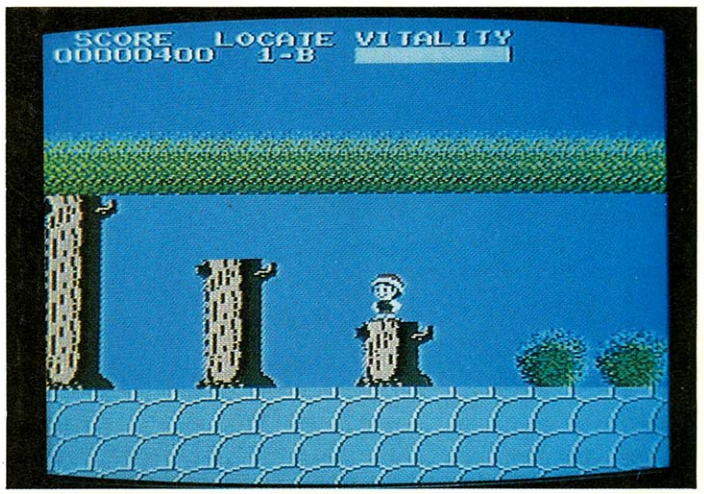
Der Tanz beginnt...

Hao, unser kleiner Held, hat zunächst einige kürzere Wegstrecken über offenes Gelände zurückzulegen. Kämpfen sollte man nicht so viel Zeit widmen, dazu ist später noch genug Zeit. Zunächst gilt es, das Leben unseres kleinen Helden zu erhalten, dessen Zustand ständig durch einen Vitality -Balken dargestellt wird. Sinkt dieser Balken auf Null, haucht er sein einziges Leben aus. Kollisionen mit Monstern beispielsweise führen zu einer Schwächung der Vitalität. Stürze ins Wasser werden allerdings gleich geahndet. Mit Hilfe von kleinen magischen Kugeln kann sich Hao seiner Haut erwehren. Leider sind die Schüsse anfänglich recht schwach, so daß selbst kleine und schwächliche Gegner mehrere Treffer einstecken können. Hat man sechs Zonen des freien Landes hinter sich gebracht, gelangt man an den ersten Einstieg in die unterirdischen Gänge und Katakomben. Dort macht Hao seine erste Begegnung mit etwas stärkeren Monstern.



Bildschirmfoto: N.E.S.

Die Scroll verleiht Hao eine erhebliche Steigerung seiner Schußpower. Ohne die Scroll hat man beim Bekämpfen der Schlüsselwächter arge Schwierigkeiten



Bildschirmfoto: N.E.S.

Hinter dieser Wand verbirgt sich ein Halbmond, der die Lebenskräfte wieder voll aufstockt

Diese führen allerdings einen Schlüssel mit sich, mit dessen Hilfe weitere Räume und weitere Gangsysteme erschlossen werden können.

Betritt Hao die Gewölbe durch den Haupteingang, so ist kurz darauf an einer unzugänglichen Stelle eine Scroll zu entdecken. Findet Hao den Weg durch drei Türen bis in den Gang unterhalb der Scroll, kann er mit einigen Schüssen die Decke zerstören, worauf die Scroll nach unten fällt. Nach Aufnahme derselben, der übrigens von 10.000 Bonuspunkten begleitet wird, erhöht sich die Schußkraft und auch das Erscheinungsbild der Geschosse. Innerhalb der Gewölbe ist allerdings noch vieles mehr zu entdecken.

Manche Wände z.B. erweisen sich unter handfestem Beschuß als äußerst fragil, auf diese Weise kann sich Hao Zutritt zu bisher verschlossenen Regionen verschaffen. Hinter manchen Steinen sind auch halbmondförmige Symbole verborgen, die Haos Vitalität sofort auf Maximum aufstocken. Denn die Vitality-Anzeige sinkt auch mit der Zeit allmählich ab. Aber neben diesen relativ leicht zu beschaffenden Items gibt es noch eine Menge anderer Gegenstände, die das Vorankommen erleichtern können. Da sind zum Beispiel Boots, Helme, Mäntel und magische Lampen à la Aladin. Kleine Schlauchboote mit der Aufschrift S.O.S. befähigen Hao, über Wasser zu laufen und, und, und. Mit Geschick und Strategie ist hier sicher mehr zu erreichen, als mit wildem Schießen.

Nett und spielbar

So präsentiert sich Mystery Castle. Die Grafik ist zwar nicht überwältigend, aber das Spiel macht einfach Spaß. Der Sound ist zwar ebenfalls nicht herausragend, jedoch wirkt er sich auch nach Stunden noch nicht störend aus. Hier reicht das Jump & Run dem Adventure und dem Rollenspiel freundschaftlich die Hand. Die Mixtur ist gelungen. Sicher werde ich mit diesem Arcaden-Adventure noch eine gute Weile verbringen.

(mm)



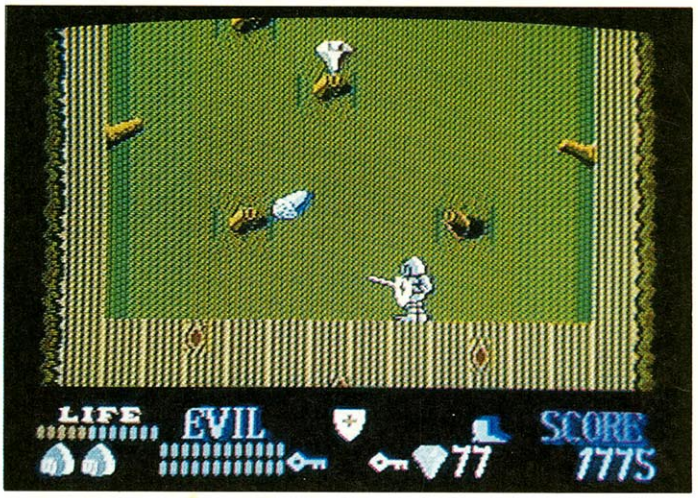


Wizards & Warriors

System: N.E.S. (USA)
Hersteller: Acclaim
Preis: ca. 30 US $

White Magic

Jetzt im Moment schläft die Prinzessin. Aber niemand weiß, was Malkil, der böse Wizard, mit ihr vorhat, wenn sie wieder erwacht. Die Legende besagt, daß Malkil einst einer der mächtigsten Zauberer der Welt war. Er war in der Tat so bedeutend, daß sogar Merlin bei ihm eine Zeitlang die Kunst der Magie studierte. Aber mit zunehmendem Alter wurde Malkil immer wunderlicher. Ja, man könnte sogar ab einem gewissen Zeitpunkt sagen, daß er verrückt geworden war. In seinem Wahn wandte er sich der schwarzen Magie zu. Sie stellen in diesem Abenteuer Kuros dar, den braven Ritter, der als einziger stark und mutig genug war, um die Wälder von Elrond zu betreten. Er ist auch der einzige, der stark genug ist, um das mächtige Breitschwert zu führen, daß seinerseits mächtig genug ist, um Dämonen, Untote und die Lavahöhlen zu überstehen. Hoffentlich sind Sie auch clever genug, um das Versteck zu finden, in dem sich die Prinzessin befindet. Das Ziel von Kuros Reise ist IronSpire, die Burg, die tief in den Wäldern von Elrond verborgen ist. Aller Wahrscheinlichkeit nach ist die Prinzessin innerhalb dieser Burg zu finden. Aber Malkils Macht reicht weiter als die Mauern der Burg. Alle Kreaturen in den Wäldern, Tunneln und Höhlen sind unter dem Einfluß seiner Magie. Und das bedeutet, daß all diese Kreaturen zu verhindern suchen, daß jemand die Prinzessin befreit.

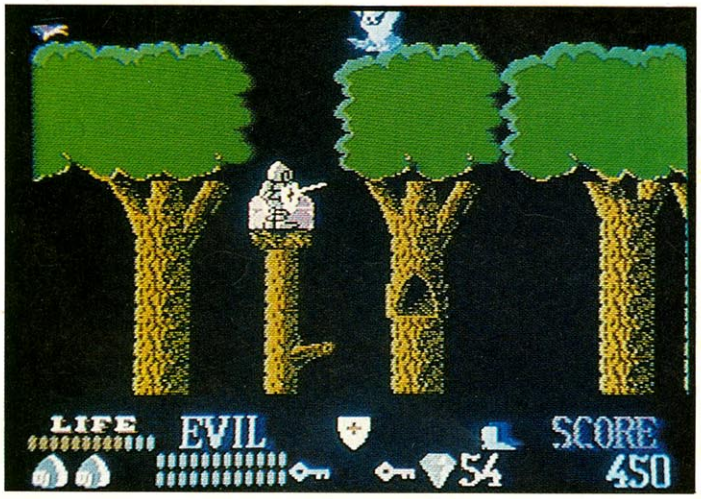


Bildschirmfoto: N.E.S.

Manchmal ist es nicht einfach, den richtigen Weg durch Bäume und Äste zu finden. Hier können kleine Notizen von großem Wert sein

Exzellente Action

Aber Kuros ist ja für seine Künste bei der Bekämpfung des Bösen bekannt. Schon allein sein Breitschwert hat eine eigene Legende. Ob Rieseninsekten, Monster oder Höhlenghoule, die Bekämpfung von bösen Kreaturen ist seine zweite Natur. Aber nicht nur Kämpfen ist gefragt, Kuros muß auch die richtigen Items finden und sie an der richtigen Stelle bei den richtigen Feinden anwenden. Wie aber in die kleinen Türchen in den Bäumen hineinkommen? Eigentlich ganz einfach, man muß nur nach der Tür springen. Im Inneren der Bäume kann man dann von Ast zu Ast hüpfen, und sich entweder in der Spitze oder ganz am Boden die Dinge besorgen, die man braucht, um auf die Baumkronen zu gelangen. Und da gibt es schon einiges zu finden, was das Leben leichter macht. Die Force Boots z.B. oder das Shield of Protection können so manchem Personalschwund vorbeugen. Aber der Verlust der drei Leben ist auch nicht weiter tragisch. Eine Continue-Option ermöglicht das Weiterspielen mit allen gesammelten Besitztümern. Die überall herumliegenden Diamanten sollte man auch einsammeln. Zwar kann man nichts dafür kaufen, mit den Diamanten kann man aber in gewissen Situationen allzu kräftige Gegner bestechen... Der weitere Weg führt durch Lavahöhlen, die mit Schätzen und Fallen geradezu gespickt sind. Brodelnde Lava vervollständigt die Atmosphäre. Nach diesen Ereignissen wartet ein weiterer Wald auf den mutigen Abenteurer. Nach diesem Wald gilt es dann, der Burg etwas näherzutreten. Die Labyrinthe sind dort noch viel komlizierter als bis zum jetzigen Zeitpunkt. Ohne Magie und einer Menge Schlüsseln wird es Ihnen aber kaum gelingen, die Prinzessin zu finden. Und wundern Sie sich nicht, wenn Sie noch mehr junge, hübsche Mädels finden, die in der Burg eingeschlossen sind. Bleibt nur die Frage, was hinter dieser Burg ist. Aber sehen Sie selbst...



Bildschirmfoto: N.E.S.

Die Schatztruhen bergen weit größere Schätze als einfach nur Geld. Hier sind begehrte Dinge wie z.B. das Shield of Protection zu finden

Suchtgefahr!

Wizards & Warriors hat mich vom ersten Moment an begeistert. Das Gameplay ist zwar sehr anspruchsvoll, jedoch akklimatisiert man sich schnell. Die Continue-Option ermöglicht auch dem Ungeübten langsamen, aber unaufhaltsamen Fortschritt. Die Extras, die Kuros finden kann, verleihen dem Programm einen gewissen Rollenspieltouch, was zusätzlich motivierend wirkt. Die Grafik ist sehr ansprechend gestaltet, die Animationen schnell und flüssig. Auch der Sound ist von guter Qualität und nervt auch nach Stunden nicht. Weiter so!

(mm)



Alpha Mission

System: N.E.S. (USA)
Preis: ca. 30 US$

Nur die Härtesten kommen durch

In der Tetranova Galaxy hat ein Krieg lange gewütet. Alle Planeten in diesem System sind bei den Raumschlachten so verwüstet worden, daß dort kein Leben mehr möglich ist. Nachdem die sieben an dem Krieg beteiligten Mächte gegenseitig alle Planeten zerstört hatten, bildeten sie ein Allianz, um eine neue Heimat zu suchen. Aber nicht etwa, um dort in Frieden zu leben, sondern um eine neue Basis für den Krieg gegeneinander zu finden. Welcher Planet kommt in diesem Augenblick ins Bild? Natürlich die Erde. Und Sie. Denn Ihre Aufgabe ist es nun, die Erde gegen diese tödliche Flotte zu verteidigen. Das Schicksal der Erde liegt jetzt völlig in Ihren Händen. Und wenn Sie meinen, eine Himmelfahrtsmission angenommen zu haben, dann liegen Sie richtig...

Nach dieser Einstimmung kann nun der Kampf beginnen. Dies ist jedoch zumindest zu Anfang mit gewissen Schwierigkeiten verbunden.

Alle gegen einen

Der Fighter, der Ihnen zur Verfügung steht, ist nicht gerade das, was man unter einem schlagkräftigen Argument versteht. Auch die Geschwindigkeit läßt zu wünschen übrig. Dies läßt sich jedoch durch die Aufnahme geeigneter Symbole zufriedenstellend ändern. Gleich zu Anfang hat man eine gute Chance, seinen Fighter besser auszurüsten. Beschießt man nämlich das mittlere Quadrat, erscheint ein "F", das Sie aufnehmen sollten. Daraufhin drehen sich auch die vier in der Umgebung angesiedelten Quadrate und zeigen die Symbole "E", "S", und "F". Da Ihr Fighter noch sehr langsam ist, sollten Sie sich zuerst nach rechts halten, und das "S"-Symbol aufnehmen. Mit der höheren Geschwindigkeit versehen, sind Sie jetzt in der Lage, auch die anderen Icons aufzunehmen. Von besonderer Bedeutung sind die öfter anzutreffenden "E"-Symbole. Diese können gesammelt werden und bei genügender Anzahl gegen schlagkräftige Waffen eingetauscht werden. Ab acht Einheiten steht Ihnen dann eine Palette von neun verschiedenen Waffen zur Verfügung. Für welche Sie sich nun entscheiden, hängt ganz von der momentanen Situation ab. Unter anderem ist in der reichhaltigen Palette auch ein Schild enthalten, mit dessen Hilfe Sie vermeidbarem Personalschwund vorbeugen können.

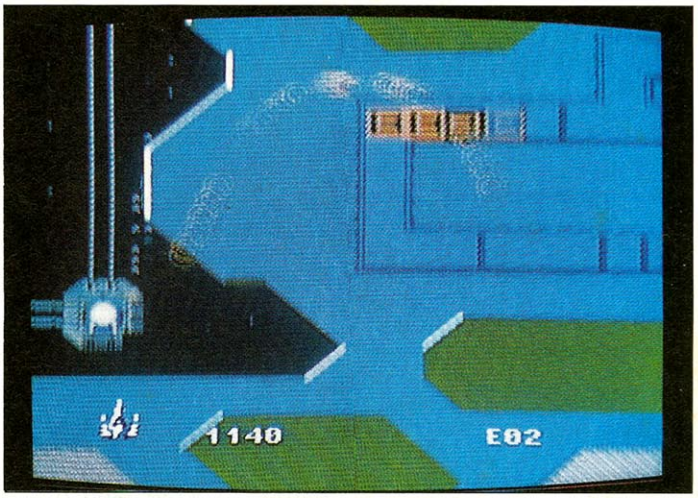
Für wirklich schwierige Fälle steht der sogenannte Thunder zur Verfügung, der sämtliche Grund- und Luftziele auf einen Schlag vernichtet. Solange Sie genügend "E"-Symbole mit sich führen, können Sie jederzeit den Waffenauswahlschirm mit Hilfe der Selecttaste aufrufen und in Ruhe Ihre Wahl treffen. Bei der Aufnahme der herumliegenden Symbole sollten Sie allerdings Vorsicht walten lassen und nicht alles aufsammeln, was herumliegt. Nehmen Sie zum Beispiel ein "E" auf, daß invertiert dargestellt ist, verlieren Sie Energie, anstatt welche hinzuzugewinnen. Am schlimmsten ist in diesem Zusammenhang ein "C"-Symbol, daß nicht nur die Energie auf Null zurücksetzt, sondern auch den Powerlevel vermindert.

Alpha Mission ist ein Shoot'em Up, daß sich nur in wenigen Punkten vom Durchschnitt abhebt. Die zur Verfügung stehenden Extrawaffen sind zwar nett, jedoch nur sinnvoll, wenn man den nun folgenden Teil schon einmal gespielt hat und weiß, welche Waffe erforderlich ist.

Guter Durchschnitt

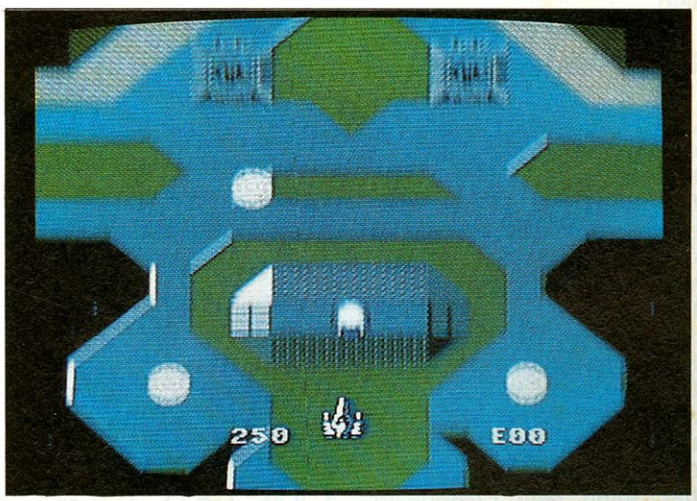
Daher ist es sinnvoll, sich gelegentlich Notizen zu machen. Vorsicht ist auch bei den Levelbösewichten geboten. Hier hat sich ebenfalls ein Schild als sehr sinnvoll erwiesen. Wenn Sie so geschützt sind, brauchen Sie auch keine so starke Waffe, um den Fiesling auszuschalten. Die Grafik zu Alpha Mission ist leider etwas phantasielos ausgefallen, das Nintendosystem ist da durchaus in der Lage, mehr zu bringen.

(mm)



Bildschirmfoto: N.E.S.

Wer gerne Shoot'em Ups spielt, der findet mit Alpha Mission einen spielstarken Partner



Bildschirmfoto: N.E.S.

Technisch routiniert gemacht, hapert es doch im Detail



Jaws

System: N.E.S. (USA)
Preis: ca. 30 US $

Es kann nur einen geben!

Haie in tropischen Gewässern sind ja seit jeher ein Alptraum für Urlauber und Einheimische. Während man mit kleineren, friedlichen Arten dieser Familie noch leben kann, stellen weiße Haie in der Regel eine Bedrohung für Leib und Leben dar. Nie ist bis jetzt ein großer weißer Hai in den Gewässern Ihrer kleiner Inselgruppe aufgetaucht. Doch plötzlich sieht alles anders aus. Ein kapitales Prachtexemplar dieses gefährlichen Räubers hat sich nun hier eingenistet, und was die ganze Sache noch schlimmer macht, ist die Besessenheit dieses Killers. Ja, man kann geradezu den Eindruck gewinnen, daß er sich auf die Menschenjagd spezialisiert hat. Das dies kein Dauerzustand sein kann, ist wohl jedem klar, allerdings ist die Konsequenz dieser Überlegung hart. Angesichts der Jagdleidenschaft des Haies kann nur einer lebend aus diesem Kampf hervorgehen. Sie oder er, das ist hier die Frage. Also nehmen Sie den Kampf auf, Mann gegen Hai?

Der Kampf beginnt...

Zu Beginn des Spieles stellt sich die Szenerie als Überblick über das Inselgebiet dar. Sie befinden sich auf Ihrem Schiff im Hafen und sind frei in Ihrer Entscheidung, zunächst ein wenig das Gelände zu erkunden. Doch Vorsicht! Der Hai kann Ihre Schraubengeräusche hören und benutzt sie zur Orientierung. Ab und zu ist die Rückenflosse des Haies zu sehen, was Sie zunächst veranlassen sollte, einige Distanz zwischen sich und den Hai zu bringen. Ab und zu bekommen Sie dann eine Meldung, daß Ihr Schiff gegen einen Meeresbewohner gestoßen ist. In diesem Moment wechselt der Screen, und Sie haben die Möglichkeit, mit Ihrer Schnellfeuerharpune auf die Jagd zu gehen. Diese Szene sehen Sie dann in der Seitenansicht, was das Visieren und Schießen erleichtert. Kleine Haie, Quallen, Krebse, allerlei Seegetier gibt es hier zu erlegen. Gelegentlich läßt ein gemeuchelter Feind in seiner Agonie eine Muschel fallen, die Sie aufheben sollten. Je mehr Muscheln Sie an sich bringen können, desto besser. Denn in einem der zwei Häfen können Sie die Muscheln zu Ihrem Vorteil nutzen. Gegen fünf Muscheln bekommt man z.B. einen Tracker, mit dem Sie den Hai lokalisieren können. So können Sie dem Hai zunächst noch aus dem Weg gehen.

Warum, werden Sie fragen. In den Unterwassersequenzen haben Sie eine Statuszeile am unteren Bildrand. Die Poweranzeige gibt Aufschluß darüber, über welches Powerlevel Sie gerade verfügen. Ganz im Vertrauen: Wenn Ihr Powerlevel niedriger als drei ist, sollten Sie dem Hai möglichst ausweichen. Haben Sie einige der zeitlich begrenzten Unterwasserjagden überstanden, winkt eine Bonusrunde, die ebenfalls in der Seitenansicht dargestellt wird. Hier geht es darum, mit Hilfe des kleinen Sportflugzeuges Schwärme von Quallen zu bombardieren. Hört sich einfach an, ist in der Praxis jedoch recht anspruchsvoll.

Die dort gewonnen Punkte werden zu einem gewissen Prozentsatz auch in Muscheln umgewandelt. Haben Sie genügend Muscheln beisammen, können Sie einen der Häfen anlaufen und dort Ihr Powerlevel im Tausch gegen einige Muscheln anheben. Sind Sie im Kampf sicherer geworden, können Sie durchaus auch einmal gegen den Hai antreten, der allerdings nur schwer zu besiegen ist. Haben Sie seine Poweranzeige auf null reduziert, wechselt der Screen zum Showdown. Mit Hilfe eines speziellen Items kann der Hai zum Auftauchen bewegt werden. Sie müssen dann versuchen, ihn mit Ihrem Boot zu rammen und so den Kampf zu Ihren Gunsten zu entscheiden. Doch bis dahin werden Sie noch viele Muscheln sammeln müssen...



Bildschirmfoto: N.E.S.

Der weiße Hai ist schon ein harter Brocken. Fragt sich bloß, wer sich wessen Steak am Ende schmecken läßt...

Des Testers Freud...

Jaws präsentiert sich auf dem N.E.S. von der Schokoladenseite. Kein Spritegeflacker stört die Unterwasserjagden. Wenn nur der Hai nicht so ein harter Brocken wäre. Aber mit Hartnäckigkeit und Geschick ist auch er zu besiegen. Ein gelungener Sound untermalt die Abenteuer bei der Jagd und wirkt auch nach Stunden nicht nervend. Wer erst einmal sein System ausgeknobelt hat, kann sein Powerlevel Stück für Stück aufbauen, um anschließend dem Hai die Zähne zu zeigen. Da der eigene Taucher zumindest zu Beginn recht träge reagiert, sollten Sie nach Meeresbewohnern Ausschau halten, die sich nach dem Ableben in eine Krabbe verwandeln. Wenn Sie die Krabbe berühren, können Sie Ihre eigene Geschwindigkeit erheblich erhöhen.

Leider ist noch nicht klar, wann Jaws den deutschen Markt erreichen wird. Wie wir jedoch in Erfahrung bringen konnten, sind diverse amerikanische Cartridges sowie U.S.-Ausführungen des N.E.S. auch hier in Deutschland erhältlich... Angesichts der Softwareknappheit für dieses System sicherlich eine Alternative.

(mm)

★

☆

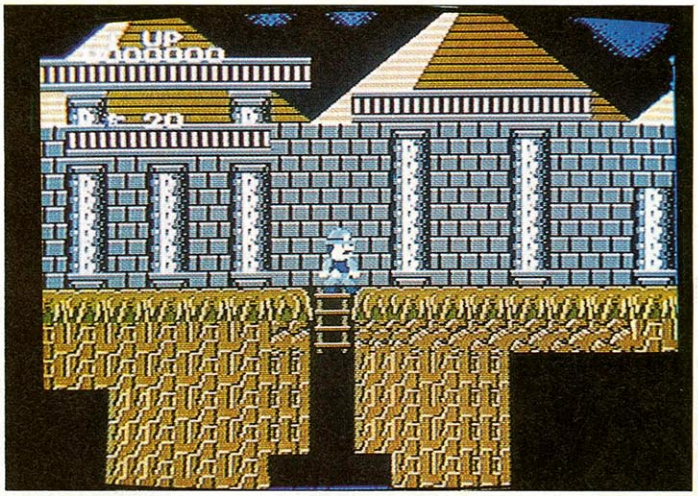


Super Pitfall ★

System: NES (USA)
Hersteller: Activision
Preis: ca. 100 DM

Pitfall Harry ist wieder da!

Harry hat sich wieder einmal auf ein äußerst gefährliches Abenteuer eingelassen: Eine fast unmögliche Aufgabe, die darin besteht, den wertvollen Raj-Diamanten aus den unterirdischen Gewölben der Anden zu finden. Um die Sache noch etwas komplizierter zu gestalten, haben sich die Programmierer noch eine weitere Mission ausgesucht: die Rettung seiner lieblichen Nichte Rhonda und deren Lieblingskatze Quickclaw, einem Löwen. Daß dies kein Wochenendausflug wird, kann man sich wahrscheinlich vorstellen.
Da unser Held über kein Kartenmaterial verfügt, muß er sich wohl oder übel seinen Weg durch die schier endlosen Höhlensysteme selbst suchen. Ganz klar, daß die Väter dieses Programmes Schikanen einbauen mußten, und die gibt es hier zuhauf. Spinnen, Schlangen, und Skorpione, aber auch giftige Frösche, Geier und Fledermäuse warten nur darauf, Harry anzufallen und somit sein Leben zu beenden. Aber Harry hat vorgesorgt! Bewaffnet mit seinem Ballermann, schreckt er vor nichts zurück, zudem, wenn es pro erledigten Gegner eine saftige Punkteprämie gibt. Jedoch wohnen auch einige Höhlenmenschen tief im Inneren des Berges, denen man nicht nur mit einem Schuß beikommt. Hier muß man schon öfter treffen, bevor sie ihr Leben lassen. Aber Vorsicht, denn der Munitionsvorrat ist begrenzt!

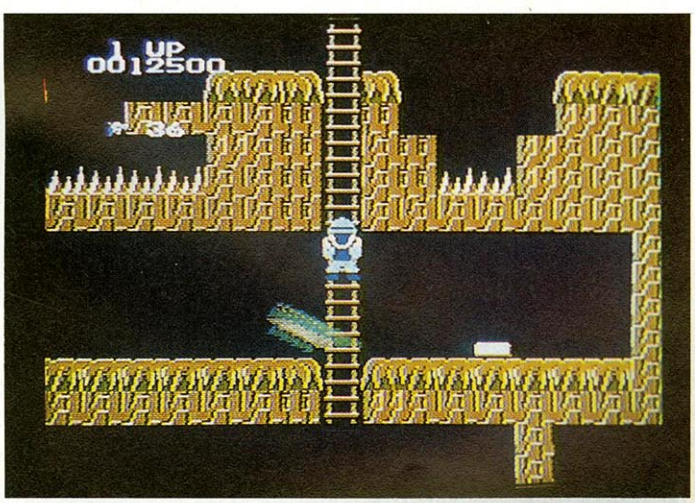


Bildschirmfoto: NES
Begleiten Sie Pitfall Harry auf seinen abenteuerlichen Reisen durch die unterirdischen Gewölbe

Wer sucht, der findet

Neben so vielen Gemeinheiten existieren aber auch ein paar Gegenstände, die das Abenteurerherz erfreuen. So findet man zum Beispiel punktebringende Goldbarren, unsichtbare Ersatzpistolen oder Kristallkugeln, die das Inventory (und natürlich den Punktestand) aufpeppen.
Sollte es vorkommen, daß Harry an einen unterirdischen See gerät, so heißt es schwimmen, aber das macht unserem Helden gar nichts aus. Er beweist wieder einmal, daß ein rechter Abenteurer flexibel sein muß. Auch das Klettern auf Leitern, das Von-Seil-zu-Seil-Schwingen und Überspringen von tiefen Abgründen stellt ihn vor keine größeren Probleme.

Wenn er endlich seine geliebte Nichte gefunden hat, ist das Abenteuer jedoch noch lange nicht beendet. Er entdeckt nämlich, daß sie in einen Stein verwandelt wurde, und die einzige Möglichkeit, sie zurückzuverwandeln, ist ein Gegenmittel, das irgendwo in den Höhlen versteckt ist. Auch die Rettung des Löwen Quickclaw erweist sich als Problem: Hier muß erst ein versteckter Schlüssel gefunden werden. Hat er dies alles erfolgreich hinter sich gebracht, fehlt zum großen Glück nur noch der Weg ins Freie. Dies ist jedoch auch kein leichtes Unterfangen.



Bildschirmfoto: NES
Frösche, Spinnen, Geier, Schlangen und Fledermäuse sind nur einige Gegner, die Harry das Leben schwermachen

Meine Meinung

Super Pitfall ist ein Jump-and-Run-Spiel, das zwar über enorm viele Screens verfügt (mehr als 270), aber dennoch nur bedingt begeistern kann. Grund hierfür ist unter anderem die nicht besonders überzeugende Animation der Sprites. Wenn diese den Bildschirm verlassen, erscheinen sie für eine kurze Zeit auf dem anderen Bildrand – auch wenn sich dort eine undurchdringliche Mauer befindet. Hier hätte man durchaus etwas mehr Sorgfalt walten lassen können. Sollte Harry einmal in einen Abgrund fallen, so kann es durchaus passieren, daß man eine ganze Zeit lang durch die einzelnen Screens fällt – ebenfalls kein schöner Anblick für den Jump-and-Run-Freund. Okay, der Sound kann sich zwar eine Zeit lang hörenlassen, wird jedoch auf die Dauer gesehen recht nervig; hier hilft zum Glück der Lautstärkeregler am Monitor. Weiterhin fehlt mir persönlich bei dem Spiel eine Continue-Option, da man mit den drei Harry-Leben nicht sonderlich weit kommt und im Falle des dreimaligen Todes immer wieder von vorn beginnen muß. Eine erfreuliche Tatsache: Super Pitfall läßt sich auch zu zweit spielen.

(br)



Das Beste vom aktuellen Spielemarkt für alle CPCs



FLIGHT ACE
AFT, Heathrow Air Traffic Control, Strike Force Harrier, Tomahawk, Ace Spitfire 40
Disk. 3" **65,- DM***



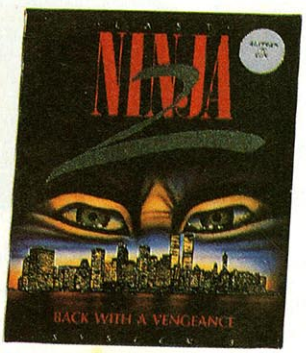
ARCADE MUSCLE
Die Actioncompilation. Fünf Spitzenspiele zum Sparpreis.
Cass. **49,- DM*** Disk. 3" **69,- DM***



TEN GREAT GAMES 3
10th Frame, Firelord, Ranarama, Flighter Pilot, Leaderboard, City Slicker, Rocco, Impossaball.
Cass. **45,- DM*** Disk. 3" **54,- DM***



GIANTS
Out Run, Guntlet, California Games, Rolling Thunder.
Cass. **45,- DM*** Disk. **69,- DM***



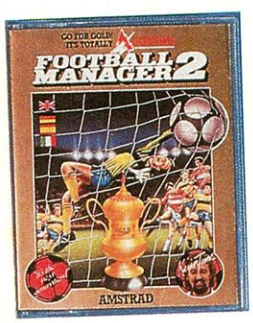
NINJA
Der letzte Ninja muß sein gefährlichstes Abenteuer bestehen. Ein Actionspiel für Joystickprofis!
Disk. 3" **54,- DM***



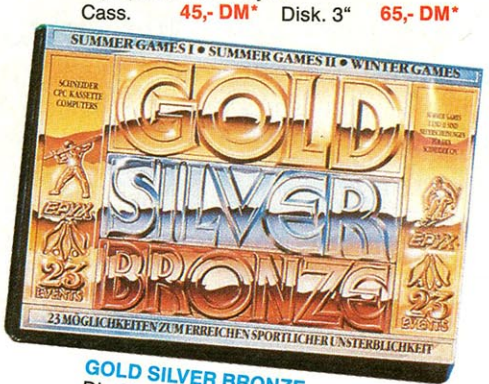
GAME SET MATCH 2
Snooker, Hang On, Jan Bothams, Test Match, Basket Master, Super Bowl, Track + Field, Nick Faldo, Championship Sprint, Winter Olympiad, Matchday II.
Cass. **45,- DM*** Disk. 3" **65,- DM***



SUPREME CHALLENGE
Eine Sammlung der besten und erfolgreichsten Computerspiele der letzten Monate. Fünf Spitzenspiele: Tetris, Starglider, Elite, Sentinel, Ace 2.
Disk. 3" **59,- DM***



FOOTBALLMANAGER II
Managen Sie Ihren eigenen Fußballclub. Noch besser, bunter und spielbarer als der erste Teil.
Cass. **35,- DM*** Disk. 3" **49,- DM***



GOLD SILVER BRONZE
Die Sportspielehits von EPYX als preiswerter Sammler. Summer Games I, Summer Games II und Winter Games.
Disk. 3" **79,- DM***

FORCES MAGIQUES
Magische Kräfte für Ihren CPC! Vier klasse Spiele im Sparpack.
Pink Panther, Clever & Smart, Vampire's Empire und Western Games.
Cass. **39,- DM*** Disk. 3" **59,-DM***



Super Sampler

HISTORY IN THE MAKING
Die Supercompilation. 15 Spitzentitel für Ihren CPC. Spannung, Action und Abenteuer.
Disk. 3" **84,- DM***

COMMAND PERFORMANCE
Zehn Spiele, die Geschichte machten! Vom gelungenen Sportspiel bis zum actionreichen Weltraumspiel, Entertainment nur vom Feinsten.
Cass. **49,- DM*** Disk. 3" **69,- DM***

CLASSIC GAMES 4
3D-Schach, Bridge, Damespiel, Backgammon.
Cass. **39,- DM*** Disk. 3" **54,- DM***

10 HIT GAMES
Cass. **44,- DM*** Disk. **49,- DM***

SOLID GOLD
Disk. 3" **65,- DM***

Bitte verwenden Sie für Ihre Bestellung unsere Postkarte

* Unabhängig von der Anzahl der bestellten Programme berechnen wir für das Inland 4,– DM bzw. für das Ausland 6,– DM Porto und Verpackung.

DMV-Verlag · Postfach 250 · 3440 Eschwege

Section Z

System: Nintendo
Preis: 99,– DM



Bildschirmfoto: Nintendo
Zoff in der Raumstation bleibt bei Ihrer gefährlichen Mission nicht aus

Noch ein Imperium

Im Jahre 2XXX schickt sich mal wieder ein Imperium an, von einem Einzelnen besiegt zu werden. Die bösen Balangools haben sich ausgerechnet die Erde zu ihrem nächsten Invasionsziel auserkoren. Was die Balangools nicht wissen können, ist, daß sie es auf der Erde mit Ihnen zu tun bekommen werden. Und als Telespielbesitzer haben Sie schon mehr als ein Imperium besiegt. Also, auch die Balangools sind nur Aliens. Schnell wird in den hautengen Kampfanzug geschlüpft, die Waffen gecheckt und ab geht's zum Raumschiff der Bösewichter. Sind Sie erst einmal im Raumschiff der Aliens, fangen der Ärger mit den Balangools und das Spiel erst richtig an. Wie das Schicksal so spielt, sind Sie natürlich an der abgelegensten Stelle in das Raumschiff eingedrungen die man sich nur vorstellen kann. Sie müssen aber in die Sektion Z, denn dort erwartet Sie die endgültige Auseinandersetzung mit L-Brain, dem garstigen Oberhaupt der Balangool Sippe.

Sektionen voll Gefahren

Jede Sektion stellt einen langen Korridor dar, den es zu durchqueren gilt. Am Ende jedes Ganges befindet sich eine Aufzugstation, über die Sie in andere Sektionen, bzw. Korridore gelangen können. Während des Spiels scrollt der jeweilige Gang horizontal am Monitor vorbei. Mittels Ihrer Antigrav-Aggregate können Sie in den Gängen herumfliegen und sich so allen erscheinenden Gegnern in der richtigen Position stellen. Diese haben die Unart, von vorne und von hinten auf Sie loszugehen. Doch die Bewaffnung des Raumanzuges ist darauf ausgelegt und kann nach vorne und hinten schießen. Im Spielverlauf können Sie die Ausstattung des Raumanzuges durch das Einsammeln von Extrawaffen noch verbessern.

Sowohl Offensiv- als auch Defensivwaffen gibt es. Das Spektrum reicht vom einfachen Laser über den Dreifach-Fächerschuß bis zum Großlaser, zur Verteidigung dient der Schutzschild und der Schutzsatellit. Die Abfolge der Sektionen hängt von dem eingeschlagegen Weg ab, da Sie ja, wie bereits erwähnt, am Ende jedes Korridores die Wahl zwischen zwei Ausgängen haben. In unregelmäßigen Abständen blockieren Energiebarrieren Ihr weiteres Vorankommen. Hier gilt es, geschickt auszuweichen und die Barriere niederzuschießen. Ist dies geschafft, verbleibt ein Energiecontainer. Zu Anfang des Spieles können Sie in Ihrem Kampfanzug nur 20 Energieeinheiten speichern. Die Energiecontainer erhöhen die Speicherfähigkeit des Kampfanzuges. Die in Formationen fliegenden oder kriechenden Aliens hinterlassen nach ihrem Verglühen mitunter Container. Durch Einsammeln dieser Container können Sie entweder die Geschwindigkeit des Kampfanzuges erhöhen oder dessen Energievorräte ergänzen.

Testergebnis: Ein fades Vergnügen

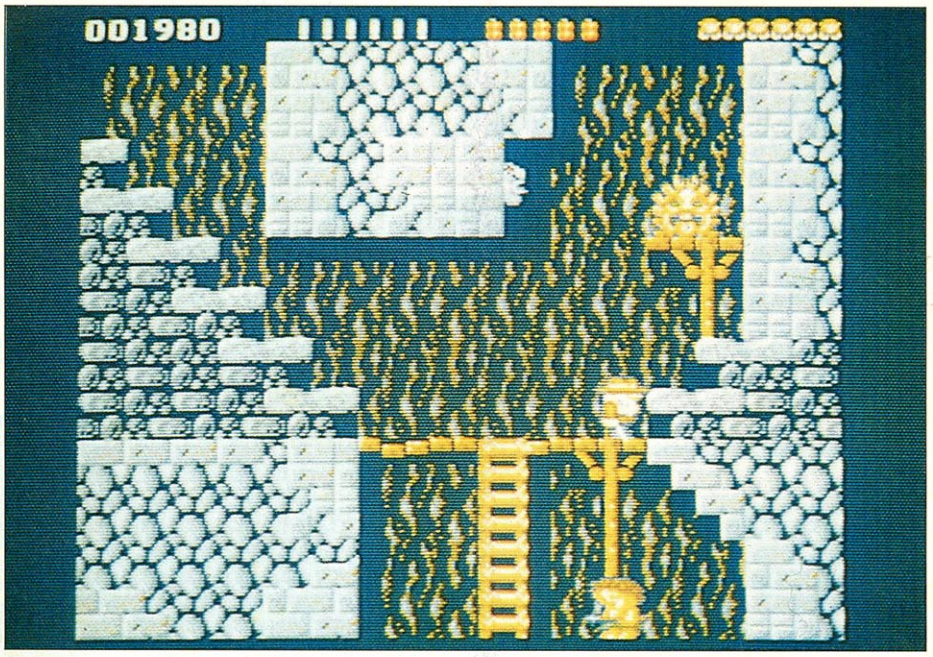
Section Z hat seine Reize, dies sei unbestritten. Sicherlich wäre aus diesem Spiel ein Superhit geworden, wenn es vor zwei Jahren auf den Markt gekommen wäre. Heutzutage aber, nachdem wir Scharen von guten, weniger guten und gar nicht guten Ballerspielen gesehen haben, stellt ein Spiel wie Section Z bestenfalls Durchschnittsware dar. Die Orientierung in dem Sektionengewirr fällt auch nach einigen Spielen noch recht schwer, und es kann passieren, daß Sie einen Korridor mehr als einmal durchqueren müssen, da Sie irgendwann einmal die falsche Abzweigung wählten. Ein technisch sauber gemachtes, routiniert programmiertes, aber hausbacken konzipiertes Ballerspiel.

(hs)

★



Im nächsten Heft



Im unwirtlichen Amazonas-Dschungel liegen die Ruinen des Goolu-Tempels. Wird Rick Dangerous es schaffen, die Schätze der Goolus zu erbeuten?

Software Reviews
Neue Software braucht das Land! Erleben Sie mit Rick Dangerous wilde Abenteuer auf Ihrem ST und Amiga.
Genius, ein neues Spielkonzept aus dem Reich der Viren.

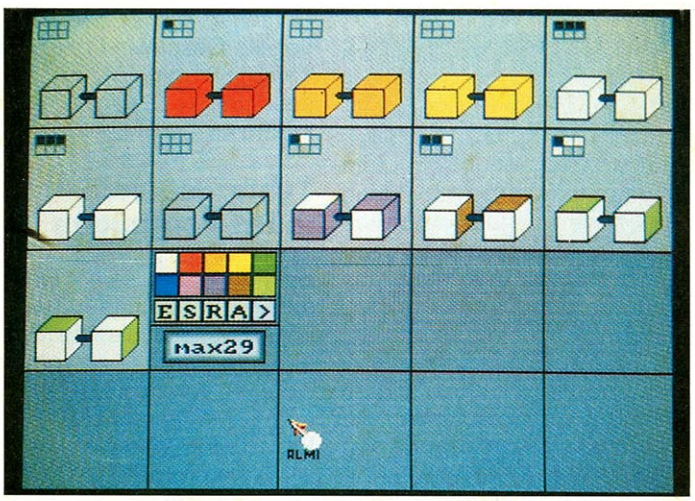
Bericht
New Tec und der Videostoaster. Zu Gast bei den Videozauberern aus Kansas.

Helpline
Der zweite Teil unserer Komplettlösung zu Kings Quest II und viele andere Tips erwarten Sie.

Rollenspiele
Lord British arbeitet an der Fortsetzung seiner legendären Ultima-Serie. JOYSTICK sprach mit Richard Gariott alias Lord British über ULTIMA VI

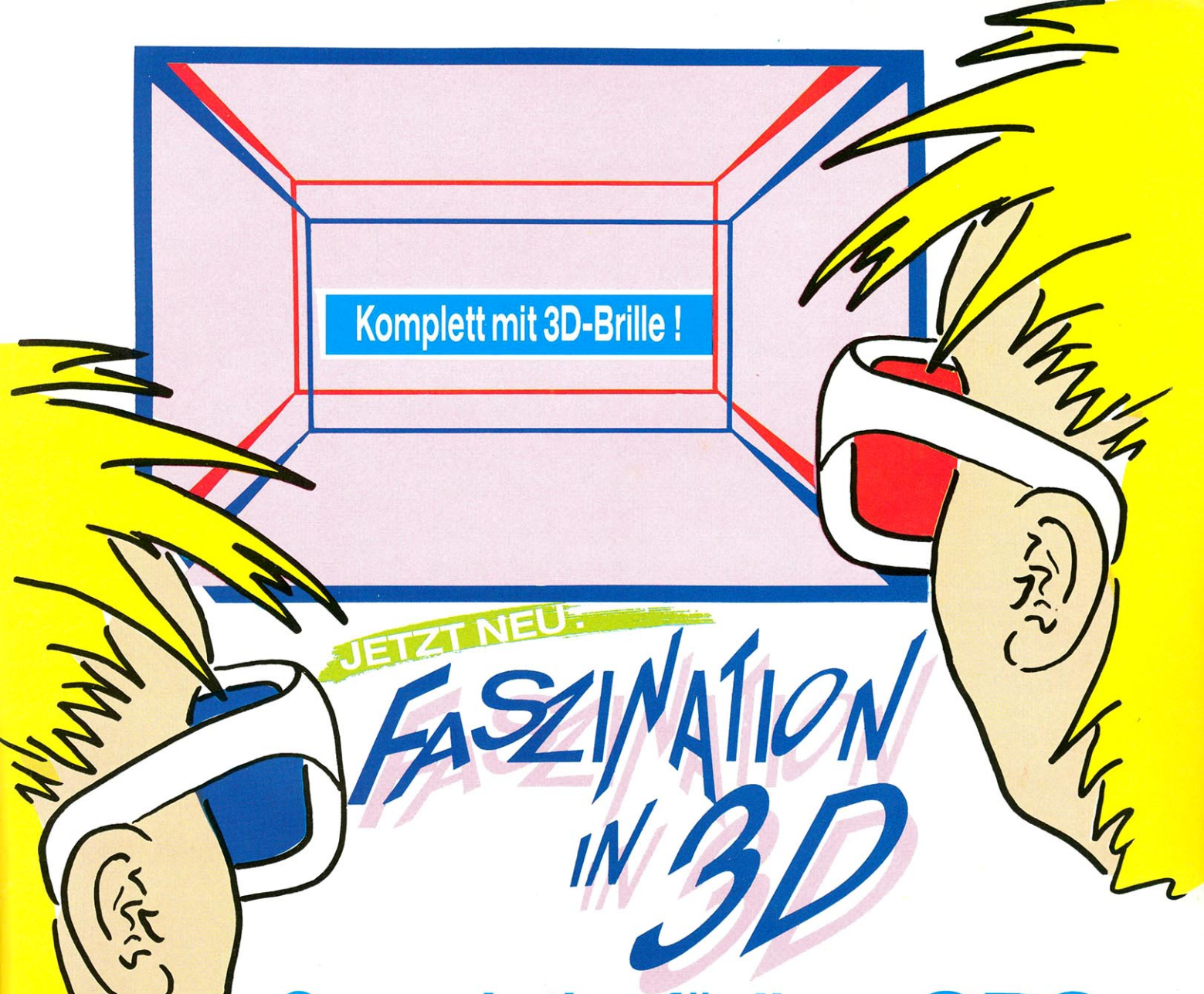


In Topeka, Kansas ist das Stammhaus der New-Tec-Videospezialisten. JOYSTICK hat den New-Tec-Machern ein wenig auf die Finger geschaut



Sie kennen Superhirn? Genius ist ein neues Spiel, das Denksportfreunden so manche harte Nuß zu knacken gibt

Die nächste Ausgabe von
Joystick
liegt ab
13. September
bei Ihrem Zeitschriftenhändler.



Super-Action für Ihren CPC in echter 3D-Qualität !!

3D-Light Cycle:

Das allseits bekannte und beliebte TRON-Spiel für zwei Personen jetzt wie im Film!! Erleben Sie dieses spannende und abwechslungsreiche Actionspiel jetzt in einer neuen Dimension. Verblüffende und noch nie dagewesene 3D-Effekte sowie professioneller Sound lassen Sie in eine völlig andere CPC-Welt versinken. Diesen Super-Hit muß man 'live' gesehen haben.

3D-Labyrinth:

Das beste Labyrinthspiel jetzt in Super 3D-Qualität. Auf der Suche nach Hinweisen zum Passwort, das den mächtigen Zentralcomputer lahmlegen kann, lauern tausend Gefahren auf Sie. Die räumlich perfekte 3D-Darstellung, superschneller Grafikaufbau und viele Überraschungen garantieren eine völlig neue Art von Spielvergnügen.

Best.-Nr. 1369

Voraussetzungen:
CPC 464/664/6128 mit Farbmonitor . Das Spiel 3D-Light Cycle kann ohne 3D-Brille auch auf Grünmonitor gespielt werden, Darstellung dann in 2D.

49,- DM (unverbindliche Preisempfehlung)
Wenn Sie über den DMV-Bestellservice bestellen, gilt folgendes:

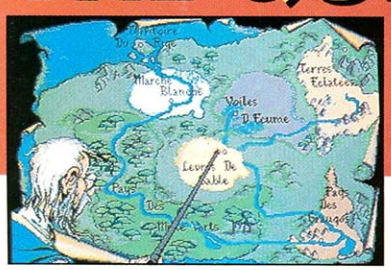
Inland:		**Ausland:**	
Einzelpreis	49,– DM	Einzelpreis	49,– DM
zzgl. Versandkosten	4,– DM	zzgl. Versandkosten	6,– DM
Endpreis	**53,– DM**	**Endpreis**	**55,– DM**

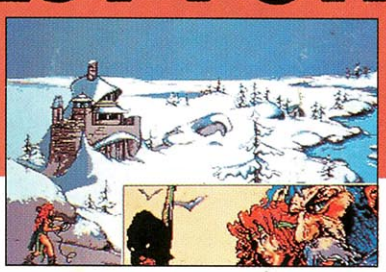
DMV-Verlag · Postfach 250 · 3440 Eschwege

DMV Daten- und Medienverlag

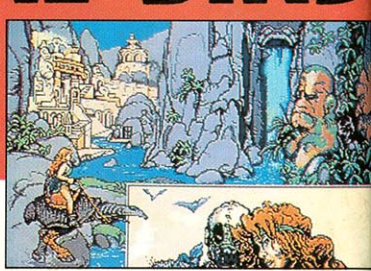


THE QUEST FOR THE TIME-BIRD









AUF DER SUCHE NACH DEM VOGEL DER ZEIT - 9 Tage. Es bleiben Ihnen nur noch 9 Tage, um zu verhindern, daß Gott RAMOR die Herrschaft über die wundersame Welt von AKBAR wieder an sich reißt. 9 Tage, um den Zauberspruch zu erneuern, der ihn in ein Horn verbannt hat. 9 Tage, um die Vorbereitungen seiner Helfershelfer zu vereiteln. 9 Tage Angst, Verhandlungen und Kämpfe. Begegnungen mit Druiden, Söldnern und Fabelwesen. 9 Tage, um das Unmögliche zu vollbringen und eine Welt ohne ihresgleichen zu entdecken!

Erhältlich für: Amiga (2 Disketten), PC (2 Disketten), ATARI ST (3 Disketten)

Programm und Anleitung auf deutsch!

BOMICO SERVICELINE: Haben Sie Fragen ? Möchten Sie Tips zum Spielablauf ? Mo. - Fr. von 15.00 bis 18.00. Ein Anruf genügt! Tel. 0 69 / 77 80 25

Vertrieb: **BOMICO** - Elbinger Str. 1 - 6000 Frankfurt/M. 90 -

INFOGRAMES

