HAPPY COMPUTER SPECIAL

DAS GROSSE COMPUTER- UND VIDEO-SPIELE-MAGAZIN

POWER PLAY

Markt&Technik

AUSGABE 4

öS 55,-/sfr. 6,50
Lit. 6.600/hfl. 8,-
DM 6,50



DIE COMPUTER-SPIELE VON MORGEN

- Trends aus der Spielhalle: Frisch und fetzig

EXKLUSIV: BARD'S TALE 3

- Rückkehr des Fantasy-Klassikers

VIDEO-SPIELE

- Brandheiße Tests für Sega, Nintendo, Atari VCS
- Rad Racer: Tolles Autorennen
- Zaxxon für 3D-Brille

SUPER-BEILAGE
RIESEN-SPIELEPOSTER

POWER AT SEA

NICHT NUR EINE SIMULATION. DAFÜR GIBT'S ZUVIEL ACTION. UND MEHR ALS NUR EIN ARKADENSPIEL. WEGEN DER VIELEN ENTSCHEIDUNGEN.





SIE ÜBERNEHMEN DEN BEFEHL ÜBER DIE GEWALTIGEN SCHLACHTSCHIFFE IM PAZIFIK. JEDER EINSATZ ERFORDERT BLITZSCHNELLE REAKTIONEN UND TAKTISCHES GESCHICK.



BEVOR DIE LEDERNACKEN AUSGESANDT WERDEN, KOMMT DAS SCHWERE GESCHÜTZ ZUM EINSATZ. ES GILT, DIE JAPANISCHEN PANZERKOLOSSE ZU TORPEDIEREN.

ERHÄLTLICH FÜR:
C64 DISKETTE
C64 KASSETTE

Jetzt im Handel

ELECTRONIC ARTS®

Vertrieb: RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH

ACCOLADE™

ACCOLADE & POWER AT SEA SIND WARENZEICHEN VON ACCOLADE, INC., CUPERTINO, CA. USA. ELECTRONIC ARTS LTD, FREUT SICH, DIE PRODUKTE VON ACCOLADE AUF DEN EUROPAISCHEN MARKT ZU BRINGEN. WIR PRODUZIEREN SOFTWARE FÜR EINE GROSSE AUSWAHL VON COMPUTERN. SCHREIBEN SIE UNS: C/O RUSHWARE, BRUCHWEG 128-132, D-4044 KAARST, TEL. 0 2101 607 0.

Eine Redaktion hebt ab

Es versprach ein ruhiger Software-Monat zu werden. Und dann prasselten ganz plötzlich eine Reihe von Flugsimulationen auf uns nieder. »Stealth Mission«, »Jet«, »Falcon«, »Jump Jet«, »ThunderChopper« und »Gunship« kamen innerhalb weniger Tage in unser Büro. So haben wir in vielen Stunden, die meisten davon nachts, den Luftraum im Computer erobert, uns per DFÜ-Verbindung gegenseitig vom Himmel geholt und auch so manche Bruchlandung gebaut. Freunde von Simulationen werden also in dieser Ausgabe besonders berücksichtigt, aber auch die »normalen« Computer- und Video-Spiele wurden von uns fleißig getestet.

An solchen Überraschungen sieht man, daß es keinesfalls langweilig in der Power Play-Redaktion geworden ist. Allerdings ist das Lampenfieber der ersten drei Ausgaben verschwunden. An dieser Stelle nochmals vielen Dank für die tollen, aufmunternden Briefe, aber auch für die Kritik. Jeder Brief wird von uns genau gelesen, jede Anregung mit den Redakteuren durchdiskutiert.

Ein besonderes »Dankeschön« an die Leute, die uns für unsere guten Fotos loben. Dies ist ein günstiger Augenblick, um den Mann hinter der Kamera vorzustellen. Unser Fotograf Jens Jancke sorgt für das gute Aussehen der Spiele-Tester, denn er knipst jeden Monat die Bilder für die Einleitung und setzte auch die Stellenanzeige in Power Play 2 ins Bild. Aber nicht nur Menschen geraten vor seine Kamera; wenn wir mal ein Foto von einer neuen Lichtpistole oder einem neuen Computer brauchen, sorgt Jens ebenfalls für ein scharfes Bild.

Um eines kümmert sich Jens aber nicht: die Bildschirmfotos. Da unsere Tester die Spiele am besten kennen, machen sie die Fotos grundsätzlich selber. Das kostet jeden von uns zwar einige Stunden Arbeit im Monat, Ihr seht dafür aber ganz genau, was im Spiel los ist.

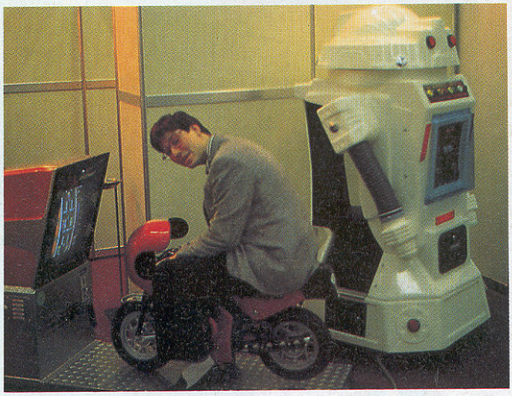
Den Titel »Besucher des Monats« erhält diesmal John Forrest aus der englischen Niederlassung von Electronic Arts. Nur auf den ersten Blick scheint es sich bei John um einen typisch kühlen, britischen Geschäftsmann zu handeln. Sein schauspielerisches Talent und sein Humor wurden von uns innerhalb von wenigen Minuten entdeckt und schamlos für ein Foto ausgenutzt. John kam auf Besuch, um mit uns über die neuesten Electronic Arts-Produkte zu diskutieren. So könnt Ihr in dieser Ausgabe beispielsweise neue Informationen über »Bard's Tale III« finden.

Aber auch wir waren wieder mal auf Reisen und haben eine wichtige Messe besucht. Anatol und Martin machten zwei Tage lang die »IMA« in Frankfurt unsicher, die sich mit Spielautomaten aller Art beschäftigt. Die zwei scheuten keinerlei körperlichen Einsatz, um einen aktuellen Messe-Bericht abzuliefern: Sie ließen auch die Automaten mit der wildesten Hydraulik über sich ergehen.

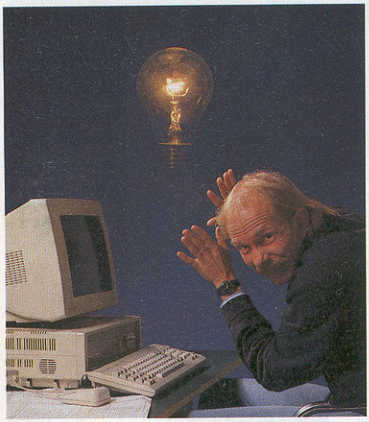
Poster-Freunde werden mit dieser Ausgabe gleich zweimal beschenkt: Zum einen gibt es ein großes, vierfarbiges Poster zu »Ferrari Formula One« von Electronic Arts, zum anderen gibt es in der Heftmitte den ersten offiziellen Starkiller-Kalender zum Raustrennen. Jetzt könnt Ihr die »Geißel der Galaxis« über Eure wichtigsten Termine wachen lassen.

Und wo wir gerade beim Thema Termine sind: Die nächste Power Play gibt es erst wieder in acht Wochen. Das gibt uns eine kleine Verschnaufpause; außerdem haben wir dann mehr Zeit, einige ganz heiße Themen vorzubereiten. Bis dahin wünscht das Power Play-Team Euch »Maus- und Joystickbruch«!

Eure
Power Play-Crew



Spielautomat statt Dreirad: Anatol versetzt sich gerade in die Lage eines fünfjährigen »Enduro Racer«-Spielers.



»Immer gut belichtet!« ist der Leitspruch unseres Fotografen Jens Jancke.



»Wanna' buy a game?« – John Forrest von Electronic Arts beweist Humor und Verkaufstalent.

HAPPY COMPUTER SPECIAL
AUSGABE
•4•
POWER PLAY

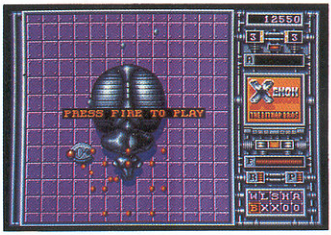
INHALT

Aktuell

Nadelstreifen und Extrawaffen – Ein Bericht von der Automaten-Messe in Frankfurt	8
Previews: Sarcophaser und Carrier Command	11
Aller guten Barden sind drei: Bard's Tale III-Preview	12
Nach dem Atomkrieg: Wasteland-Preview	13
Kurzmeldungen und Neuheiten	16
Spiele-Hitparaden	18

Computerspiele-Tests

Oids	20
The Train	21
Roadwars	22



22 »Xenon« ist die 1:1-Umsetzung des gleichnamigen Spielautomaten. Ob der Spielspaß so hoch ist, wie die schicke Grafik vermuten läßt, verrät unser Test.

Xenon	22
Fire-Fly	24
Task III	25
Knight Games II	25
Morpheus	26
Hunter's Moon	28
Octapolis	28
Thundercross	29
Traz	29
Ball Raider	32
Jet Bike Simulator	32
Black Lamp	33
I Ball II	34
Slaygon	34
Mandroid	36
Volleyball-Simulator	36
Tour de Force	37
Grand Prix Tennis	37
Return to Atlantis	38
Ports of Call	39
King of Chicago	40
Police Quest	40
Shadowgate	41
Strike Fleet	44
Jack the Ripper	45
Falcon	64
Stealth Mission	65
Thunderchopper	66

Neue Umsetzungen von Computerspielen

Gunship	66
Jet	68
Jinxter	70
Great Giana Sisters	70
Jinks	71
Time Bandit	71
Gryzor	72

Kurz-Tests

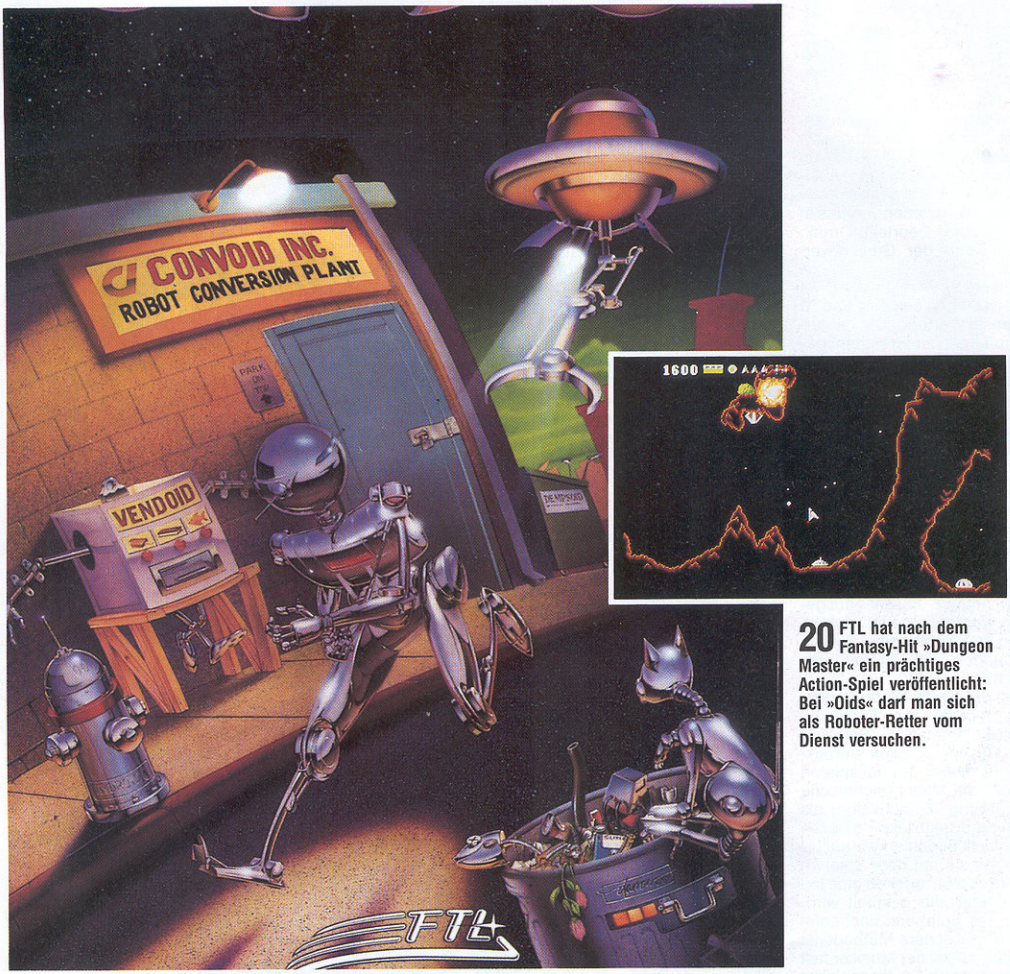
Teakwondo, Rocky, Brainstorm, Garrison II, Karting Grand Prix, Kwasimodo	76
The Wall, Speed, Bob Moran, Mewilo, Trivia Trove, Jump Jet	77
California Games, Flying Shark, Street Sports Basketball, Wizball, Tomahawk	80

Videospiele-Tests

Punch Out	84
Rad Racer	85
Pro Wrestling	87
Volleyball	87
Gradius (Nemesis)	88
Castlevania	90
Metroid	91
Zaxxon 3D	92
Zillion II: The Tri Formation	92
Global Defense	93
Ghost House	95
Kung-Fu Master	95
Skateboarding	97



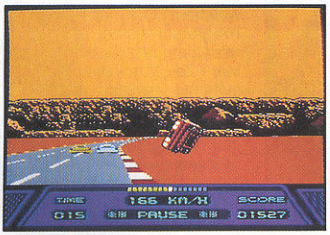
98 Der neue Atari-Automat »Dragon Spirit« hat einen ungewöhnlichen Helden: ein feuerspeiender Drache flammt sich hier durchs Leben. Mehr dazu im Automatenspiele-Teil.



20 FTL hat nach dem Fantasy-Hit »Dungeon Master« ein prächtiges Action-Spiel veröffentlicht: Bei »Oids« darf man sich als Roboter-Retter vom Dienst versuchen.

Automatenspiele-Tests

Dragon Spirit	98
Blasteroids	99
Blades of Steel	101
Super Contra	102



85 Ganz heiß im Videospiele-Teil: »Rad Racer«, das Autorennen mit der starken 3D-Grafik fürs Nintendo-System. Ist es besser als die Sega-Version von »Out Run«?

Power-Tips – Hilfen für schwere Spiele

Garrison, Nebulus	46
Airbone Ranger, Exolon	48
Terrorpods, Grand Prix Simulator, Hyper Blob	49
Superstar Ice-Hockey, Dungeon Master, Jagd auf Roter Oktober	50
Choplifter, Wing War, Zillion	50
Krakout, Star Trek	51
The Bard's Tale leichtgemacht (4)	57

Story

Geburt eines Spiels: Das Programmierer-Tagebuch von Andrew Braybrook	61
Lichtschnell zur Spitze: die FTL-Story	82

Wettbewerbe

BMX-Fieber live: BMX-Rad und 30 Computerspiele zu gewinnen	74
Sega-Action: 3D-Brillen, Lichtpistolen, Cartridges	96

Allgemeines

Einleitung	3
Das Wertungssystem von Power Play	6
Leserbriefe	56
Starkiller	52, 59/60, 72
Poster-Kalender	54
Power-Classic: Dropzone	105
Vorschau	106
Impressum	106

Die Power Play-Wertungen

In Power Play wimmelt es nur so von Spiele-Tests. Die Geheimnisse unseres Bewertungssystems, der Skala von 1 bis 10 und der drolligen Redakteursgesichter lüften wir auf dieser Seite.

In Power Play gibt es ein einheitliches Bewertungssystem, das wir bei Tests von Computer-, Video- und Automatenspielen verwenden. Alle Programme werden von uns in drei Kriterien beurteilt: Grafik, Sound und der Gesamtwertung.

Unsere Skala reicht von 0 bis 10. 0 ist die schlechteste und 10 die beste Wertung. Um feinere Abstufungen zu erreichen, bewerten wir in 0,5er-Schritten (zum Beispiel 8,5).

Bei allen Wertungen berücksichtigen wir die Hardware-Fähigkeiten. Bei Amiga-Programmen kann man zum Beispiel bessere Grafik erwarten als beim Atari VCS-Videospiel. Die Wertungen sind also relativ zu den Fähigkeiten der Hardware. Der Zahn der Zeit spielt ebenfalls eine Rolle, da im Lauf der Jahre die einzelnen Computer immer besser ausgenutzt werden. Das ist wichtig, wenn man später einmal neue Wertungen mit älteren vergleicht.

Bei der Grafik-Wertung werden Aspekte wie Farbwahl, Sprites, Animation, Scrolling und Geschwindigkeit berücksichtigt. Beim Sound spielen sowohl die Musik (technische Ausführung, Komposition) als auch die Effekte eine Rolle. Bei der Musik beachten wir außerdem, ob sie mit dem Spiel im Speicher steht oder ob eine tolle Titelmelodie gespielt wird, aber das Spiel erst nachgeladen wird. Letztere Methode ist einfacher, weil der Musiker fast den gesamten Arbeitsspeicher für seine Spielerien zur Verfügung hat.

Am wichtigsten ist jedoch unsere abschließende Gesamtwertung. Sie sagt schlicht und einfach aus, wieviel Spaß ein Spiel macht und wie hoch die Motivation ist. Grafik und Sound fließen ebenfalls in die Gesamtwertung ein, doch der Spielspaß ist für sie letztendlich entscheidend.

Die Wertungen werden mit einem Balken verdeutlicht, in dem je mehr Kästchen ausgefüllt sind, desto besser die Wertung ist. Bei den Computerspiel-Tests dienen Disketten als Füllbildchen, bei Videospielen sind es Joysticks und bei Automatenspielen Münzen. Diese Symbole haben keine tiefere Bedeutung und dienen ausschließlich der optischen Unterscheidung.

Alle Tests werden von unserem festen Spiele-Team geschrieben. Die Wertungen entstehen schön demokratisch in einer Konferenz, an der alle Redakteure teilnehmen. Im Lauf der Zeit werdet Ihr sicher herausfinden, welcher Spiele-Tester am ehesten Euren Geschmack hat.

Bei dieser Ausgabe hat sich Gregor »gn« Neumann für ein paar Tests zu unserem Team gesellt. Lesern der Happy-Spiele-Sonderhefte dürfte er noch in Erinnerung sein. Sein Schwerpunkt liegt beim Simulations-Genre.

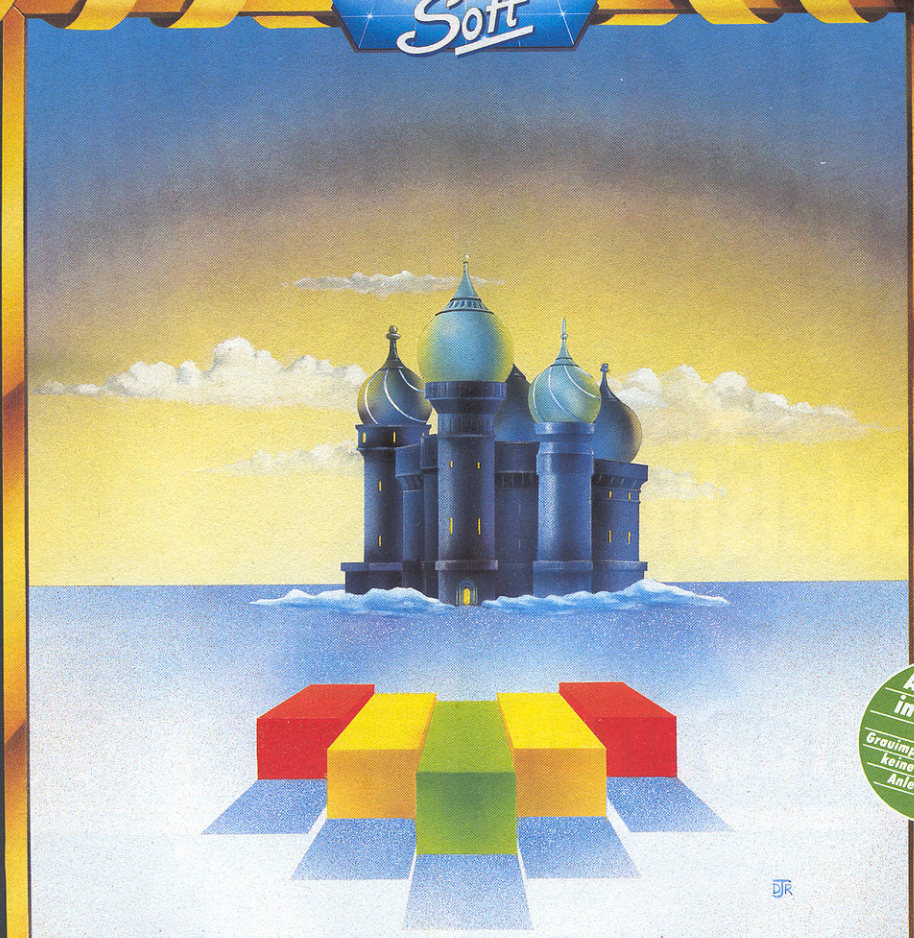
Besonders gute oder namhafte Spiele testen wir ausführlicher. Auf mindestens einer Seite geben hier mehrere Tester ihre unabhängigen Meinungen zu einem Programm ab. Die Qualität der Spiele ist von Version zu Version oft sehr unterschiedlich. Wir geben immer in einem Kasten an, auf welchem Computer wir ein Programm testen. Alle anderen Computer, für die in nächster Zeit Umsetzungen erscheinen sollen, stehen in Klammern. Es kann auch vorkommen, daß wir ein Spiel für mehrere Systeme gleichzeitig bekommen. In diesem Fall erhält jede Version ihren eigenen Bewertungskasten. Besonders interessante Umsetzungen werden im Rahmen der Computerspiele-Rubrik noch einmal extra getestet. Hier werden für die neue Version eigene Wertungen vergeben. (hl)





TETRIS

MIRROR Soft



Anleitung in Deutsch
Vorsicht! Grauimporte enthalten keine deutschen Anleitungen

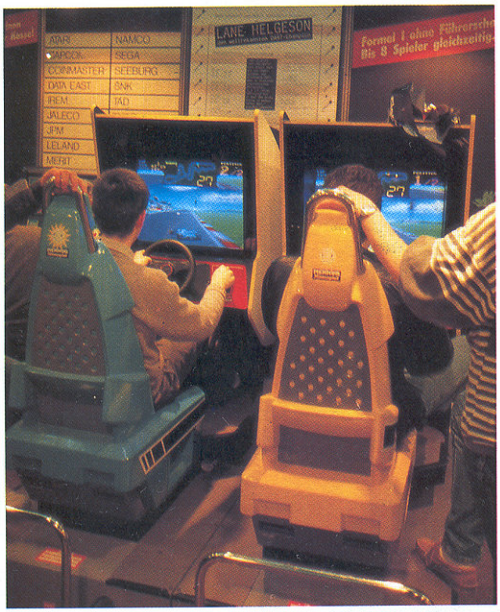
Erhältlich für
Commodore 64
Schneider CPC
Commodore Amiga
Atari ST
IBM PC

Perfekt einfach und einfach perfekt!

aha. Eine Epidemie, die ihren Ursprung in der Sowjetunion fand, scheint jetzt auf bundesdeutsches Gebiet überzugreifen. Der Virus, dem führende Köpfe der Wissenschaft den Namen „Tetris" gaben, ist in hohem Maße ansteckend und verbreitet sich daher rasch. Auffällig ist, daß bisher ausschließlich sogenannte „Computerfreaks" von der Krankheit ergriffen wurden. Erste Anzeichen sind tagelanges Verharren vor dem Bildschirm verbunden mit einer krampfartigen Umklammerung des Joysticks. In fortgeschrittenem Stadium ist der Patient kaum noch ansprechbar und verweigert jegliche Nahrung. Experten vermuten eine Ausweitung der Seuche auf sämtliche Bevölkerungskreise innerhalb der nächsten Wochen.

Ariolasoft GmbH, Postfach 1350, 4830 Gütersloh, Vertrieb Österreich: Karasoft, Vertrieb Schweiz: Thali AG

ariolasoft



Nadelstreifen und Extrawaffen

Vier Tage lang wurde in Halle 5 des Frankfurter Messegeländes ununterbrochen gespielt, gezockt und geflippert. Das Fachpublikum zeigte sich vor allem an den neuen TV-Spielen sehr interessiert.

Einmal im Jahr findet in Frankfurt die IMA (Internationale Fachmesse für Unterhaltungs- und Warenautomaten) statt, auf der alle Neuheiten im Bereich Automaten (von TV-Spielen bis zu Kaugummi-Automaten) gezeigt werden. Seriöse Herren in grauen Anzügen scharen sich um hunderte von Spielautomaten. Erfreulicherweise waren alle TV-Spiele auf Freispiel geschaltet. Jeder konnte sich nach Belieben austoben, ohne seine Ersparnisse opfern zu müssen.

Neben allen nur denkbaren Arten von Automaten wurde auch Show-Prominenz präsentiert. Popgruppen wie »Bad Boys Blue« trällerten ihre Lieder und gekrönte Häupter wie Miss Hessen posierten freundlich lächelnd neben den spektakulärsten Spielautomaten.

Realistischer wurde noch nie geboxt: »Heavy Weight Champ« von Sega

Autorennen mit Atmosphäre: »Final Lap« von Namco

Die Hauptattraktion der Messe war zweifellos der neue 3D-Hubschrauber-Simulator von Sega. Nach »Out Run«, »Space Harrier« und »Afterburner« sorgt nun »Thunder Blade« für Furore. Sega hat eindrucksvoll bewiesen, daß sie ihren Konkurrenten um einige Monate, wenn nicht Jahre voraus ist, wenn es sich um 3D-Action handelt. So ein digitales Wunderding wie Thunder Blade kann im Moment nur von Sega kommen. Im Vergleich zu Thunder Blade sieht Afterburner wie ein Modellflugzeug aus. Man fliegt unter anderem durch Städte, übers Meer, durch Höhlen und liefert sich mit feindlichen Flugzeugen erbitterte Luftgefechte. Rasante, absolut fließende, farbige 3D-Grafik, Action satt und ein fantastisches Fluggefühl – unbeschreiblich, die Kiste.

Daß Sega immer für Überraschungen gut ist, zeigt auch »Heavy Weight Champ«. Diese neue Box-Simulation verblüfft mit zwei sehr ungewöhnlichen Bedienungselementen. An die Stelle des Joysticks treten zwei bewegliche Metallrohre mit Griff, die aus dem Automaten herausragen. Diese Dinger sollen die beiden Arme des Boxers darstellen. Zudem ist das Automaten-Oberteil mit dem Bildschirm schwenkbar. Sie sehen Ihren Boxer von hinten und steuern ihn mit den Metall-Armen. Wenn Sie zuschlagen wollen, müssen Sie einfach eines der beiden Rohre in den Automaten hineindrücken. Wie lange das Gerät die Tortur aushält, ohne dabei Schaden zu nehmen, ist eine andere Frage.

Im Gegensatz zu Sega und allen anderen Automaten-Herstellern, deren Spiele man nur an den Ständen der Großhändler und Distributoren fand, war Konami mit einem eigenen Messestand vertreten. Nicht weniger als zehn Neuheiten wurden präsentiert. Zwei davon, »Super Contra«, der Nachfolger von »Gryzor«, und das ungewöhnliche Eishockey-Spiel »Blades Of Steel«, testen wir bereits in dieser Ausgabe (siehe Arcade-Rubrik).

Blickfang bei Konami war der Fahrsimulator »Wec Le Mans 24«. Ob mit Hydraulik oder als »normaler« Automat mit Lenkrad – er spielt sich einfach hervorragend.

Bei »Hyper Crash« handelt es sich zwar ebenfalls um ein Autorennen, allerdings um ein sehr ungewöhnliches. Je mehr Autos Sie von der Straße drängen, desto besser für die Punktzahl. Die Aufgabenstellung erinnert etwas an »Spy Hunter«, doch Sie sehen die Straße nicht aus der Vogelperspektive, sondern aus dem Cockpit Ihres Wagens heraus. Uns hat dieses Crash-Rennen jedoch nicht gefallen. Sowohl Grafik als auch Sound sind enttäuschend.

Spielwitz im Vormarsch

Vom »Castlevania«-Nachfolger »Haunted Castle« (siehe Videospiel-Test von Castlevania in dieser Ausgabe) waren wir dagegen recht angetan. Gute Grafik, zahlreiche Extrawaffen und Natur-Phänomene wie Regen samt Blitz und Donner zeichnen ihn aus. Doch





Immer noch ein Hit: »Wec Le Mans 24« von Konami



Schlagtechniken en masse: »Street Fighter« von Capcom



Muß man gesehen haben: »Thunder Blade« von Sega

Messe-Splitter

– Der Traum jedes Arcade-Maniacs ging auf der IMA in Erfüllung: Alle Spiele waren auf Freispiel eingestellt. Die Messe war zwar nur für Fachbesucher zugänglich, doch wenn man genau hinsah, entdeckte man viele ältere Herren, die mit wachsender Begeisterung an den Joysticks herumfuhrwerkten. Kinder, haltet Eure Väter fest...

– Viele Automatenspiele zeigen recht gewalttätige Szenen. Da wird auf menschliche Sprites geschossen, Aliens mit dem Flammenwerfer angezündet und Bazookas auf Gebäude gefeuert. Um Indizierungen vorzubeugen, unterziehen sich alle Hersteller-Firmen einer freiwilligen Selbstkontrolle. Spielautomaten mit gewalttätiger Handlung werden nicht an Orten aufgestellt, die Personen unter 18 Jahren zugänglich sind. Deshalb klebte auch an jedem Bildschirm eine Altersfreigabe. Sollten sich nicht auch die Softwarefirmen etwas ähnliches überlegen?

– Auf der Messe gab es alle Arten von Automaten zu entdecken, die man sich vorstellen kann. Man sah Zigarettenautomaten, Musikboxen, Kaugummi- und Kondomautomaten, Flipper und natürlich Geldspielautomaten in allen Variationen. Wurlitzer, die durch ihre Musikboxen bekannt geworden sind, zeigten eine riesige Videoclip-Wand, an der man sich seinen Lieblings-Clip auswählen konnte.

– Auch bei den Geld-Spielautomaten versucht man, neue Wege zu finden, um das Publikum zum Spielen zu bewegen. Für ein neues »Groschen-Grab« stand der Fußballverein Bayern München Pate: Auf dem Automaten ist die Mannschaft in der typisch siegessicheren Pose abgebildet. Spielerische Kniffe wie Elfmeter sucht man bei »F.C. Bayern« vergeblich, einzige Glücksspiel-Variante ist das Kombinationsspiel. Ob das für einen Automaten-Pokal ausreicht?

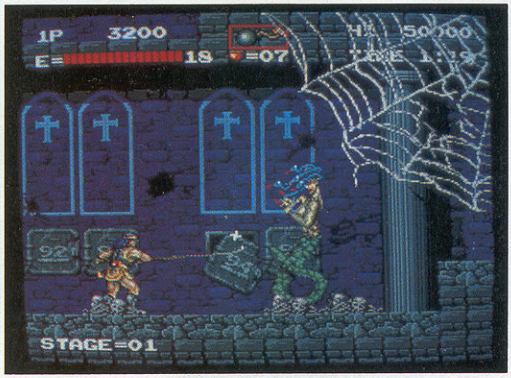
Vorsicht, mit Graf Dracula ist nicht zu spaßen.

Weniger gruselig ist die neue Billard-Simulation »Rack'em Up«, die wir im nächsten Power Play ausführlich testen werden. Man sieht den Spieltisch von oben und die Kugeln aus der »Queue«-Perspektive. Obwohl Rack'em Up eigentlich ein recht simples Spiel ist, hat es uns gut gefallen.

»Devil World« und »Labyrinth Runner« sind zwei Action-Adventures, die sich allerdings durch nichts von der Masse der Neuheiten abheben. Leider nur magere Durchschnittskost. Genauso trist hat sich »City Bomber« präsentiert. Eigentlich müßte der Automat »Bump'n Jump II« heißen, denn er sieht diesem Oldie schon sehr ähnlich. Auch hier sind sowohl Grafik als auch Spielwitz nicht sonderlich aufregend.

Einen besseren Eindruck hinterließ dagegen »Typhoon« (nicht zu verwechseln mit dem gleichnamigen Computer-Spiel). Sie fliegen abwechselnd in einem modernen Jet (dreidimensionales Luftgefecht) beziehungsweise in einem Kampfhubschrauber (Vogelperspektive, also 2D). Das Action-Spiel bietet acht Levels und sechs verschiedene Extrawaffen (von Dreifachschuß bis Luft-Boden-Raketen).

Einer der faszinierendsten Neuheiten war »Gemini Wings« von Tecmo. Das vertikal scrollende Ballerspiel hat mit fantastisch gezeichneter und toll animierter Grafik beeindruckt. Bis zu zwei Spieler gleichzeitig kämpfen Seite an Seite gegen hunderte von abenteurlichen Pflanzen und Lebewesen. Endlich hat sich jemand neue Extrawaffen einfallen lassen: Von dem Riesen-Scheibenwischer bis hin zur Feuerwand gibt's spektakuläre Effekte am laufenden Band. Die Oberschurken am Ende jeden Levels schauen atemberaubend aus. Besonders witzig fanden wir es, daß man sich ge-



Gruselige Action: »Haunted Castle« von Konami

genseitig die Extrawaffen, die in Form von Kapseln aufzusammeln sind, abjagen kann. Kurz gesagt: Gemini Wings ist eines der unterhaltsamsten Arcade-Spiele, die wir jemals gesehen haben.

Eine neue Kampfsport-Simulation durfte natürlich nicht fehlen. Neben dem Joystick müssen bei »Street Fighter« von Capcom sage und schreibe sechs Feuerknöpfe bedient werden. Die Vielfalt der Karate-Schläge läßt nichts zu wünschen übrig. Man kann entweder gegen den Computer antreten oder einen Freund zum Zweikampf herausfordern. Street Fighter wird demnächst von Go! für einige Heimcomputer umgesetzt.

Aufgepeppte Klassiker sind nach wie vor gut im Geschäft. Neben dem erstklassigen »Blasteroids« von Atari, das wir bereits in dieser Ausgabe testen, wurde »Galaga 88« von Namco vorgestellt. Der Traum eines jeden Galaga-Freaks geht in Erfüllung. Edel-Grafik, neue Angriffs-Formationen, Asteroiden, witzige Musik, Bonus-Level und unglaublich viel Spielspaß machen Galaga 88 zu einem würdigen Nachfolger. Die zweite Namco-Neuheit ist das ungewöhnliche Autorennen »Final Lap«. Auf den ersten Blick sieht es wie ein verbessertes »Pole Position« aus. Der Witz dabei ist, daß man bis zu acht Automaten miteinander vernetzen kann. Die Spieler fahren dann gegeneinander und sehen die anderen Autos auf dem eigenen Bildschirm.

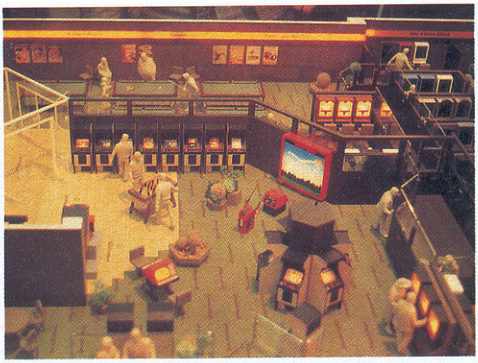
Das waren die Highlights der Frankfurter Messe. Es gab natürlich weitaus mehr Automaten zu sehen, doch die anderen Spiele waren mehr schlecht als recht. Den 249.ten »Ikari Warriors«-Clone muß man wirklich nicht mehr erwähnen. Eines steht jedenfalls fest: Die Spielhallen-Freaks können sich auf sehr interessante Neuheiten freuen. (mg)

Die Musterspielhalle – Glanz und Gloria für kommende Arcade-Zeiten

In den Augen vieler Leute haben Spielhallen etwas Verruchtes und Schmuddliges an sich. Daß Automatenhersteller und Großhändler auf der Messe kräftig an ihrem Image polieren mußten, ist klar. Einer der größten Vertreter von Automatenspielen, die Firma Gauselmann, stellte deshalb auf der Messe einen Teil einer »Muster-Spielhalle« vor, die allen kritischen Ansprüchen gerecht werden sollte.

Natürlich war der Platz auf der Messe zu klein, um dort eine ganze Spielhalle aufzustellen. Ganz zu sehen bekam man die Spielhalle nur in einem kleinen Modell. Generell sollen die Spielhallen der Zukunft freundlicher und viel gemütlicher gestaltet werden, was man hier beim Testspielen schnell merkte.

Die Geldspiel-Automaten waren zu einer gemütlichen Sitzgruppe zusammengefaßt, so daß viel Platz für TV-Spiele blieb. Ein paar Flipper und ein gut ausgeleuchteter Billardtisch durften natürlich nicht fehlen. Außerdem kommen auch andere Spielgattungen zum Zug. Man zeigte einen Schachcomputer, der in den Spielhallen aufgestellt werden soll. Als Computergegner fungiert kein Unbekannter: in den Tisch ist ein Mephisto-Schachcomputer montiert. (al)



Noch als Modell: die Spielhalle der Zukunft

Die neue Automaten-Generation – Trends und Tatsachen

– Ein wichtige Neuerung, die bald in den Spielhallen erscheinen wird, sind die »Mehrfachautomaten«. Da das Gehäuse und die Verarbeitung meist teuerer sind als die Platinen, steckt man mehrere Spiele in einen Automaten. Der Spieler kann selber wählen: Man hält einfach mehrere Tasten ein paar Sekunden lang gedrückt oder wählt mit dem Joystick seinen Favoriten aus.

– Es gibt kaum etwas Frustrierenderes als ein schweres Automatenspiel. Sie wollen unbedingt noch den letzten Level sehen und haben noch ein einziges Schiff übrig – und nach »Murphys Gesetz« der Computerspiele zerreißt es sie gerade beim letzten Gegner. Damit Sie nicht fluchend gegen den Automaten treten, haben fast alle neuen Automaten einen »Continue«-Modus. Man darf damit an der Stelle weiterspielen, an der man sein letztes Bildschirmleben ausgehaucht hat.



»Gemini Wings« ist ein Vertreter der neuen Action-Spiel-Generation: farbenfrohe Grafik und viele Extras.

Es gab auch einen Automaten-Typ, der zusätzlich mit vier kleinen Bildschirmen aufwartete. Die Monitore waren über dem eigentlichen Spielautomaten montiert und zeigten Demos der vier Spiele. Den größten Clou lieferte Nintendo: Sie steckten die Hardware des »Nintendo Entertainment System« mit zehn Modulen in einen Automaten. So kann jetzt jeder auch in der Spielhalle in den Genuß von »Super Mario Brothers« oder »Castlevania« kommen – und alle Nintendo-Besitzer können endlich mal ihre Bekannten mit einem saftigen High-Score beeindrucken, wenn sie zuhause fleißig geübt haben.

– Kriegerische Schießspiele sterben nicht aus. Auf der Messe entdeckte man an jedem Stand mindestens einen Automaten dieser Gattung. Allerdings haben die Programmierer an viele spielerische Feinheiten und Extras gedacht, so daß die Ballerei nicht schnell langweilig wird.

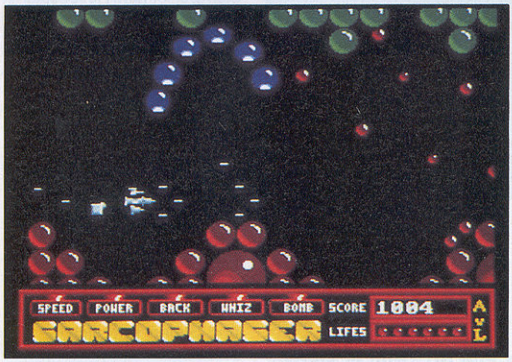
– Alte Ideen scheinen immer noch beliebt zu sein. Das wurde besonders klar, wenn man sich die neuen Spiele betrachtete. »Blasteroids« ist eine Neuauflage des berühmten »Asteroids«, »Galaga 88« eine neue »Galaga«-Version und sogar »Pac Man« präsentiert sich im neuen dreidimensionalen Gewand. Alle waren grafisch kräftig aufgepeppt und brachten den alten Spielspaß mit vielen neuen Extras.

– Sega hat technisch klar die Nase vorne. Das beginnt mit der aufwendigen Hydraulik im Stil von Afterburner. Die Sega-Grafiken sind farbenfroher, schneller und realistischer. Einziger Hersteller, der sich auf der Messe präsentierte, war Konami. Alle anderen Firmen wie zum Beispiel Sega, Tecmo und Capcom ließen sich durch ihre Distributoren vertreten. (al)

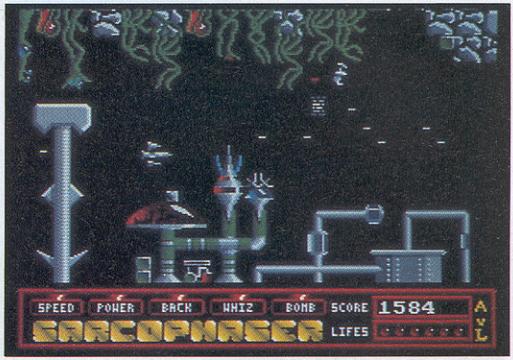
Amiga-Action mit Sarcophaser

Demnächst erscheint ein Action-Spiel, auf das viele Amiga-Freaks schon sehnlichst warten: »Sarcophaser« heißt die erste Ballerei im »Nemesis«-Stil für diesen Computer. Wir durften bereits eine fast fertige Version des Programms probespielen.

Das horizontal scrollende Action-Spektakel bietet nicht weniger als 30 verschiedene Level. Die Grafik machte einen guten und abwechslungsreichen Eindruck. Während der Odyssee durch den Weltraum sorgen unter anderem organische Kugeln, die munter vor sich hin wachsen und Spiegel, die die eigenen Schüsse reflektieren für Spannung.



Das Beiboot »Whiz« ballert kräftig mit



Grüne Schlingpflanzen machen dem Spieler zu schaffen

Bei so einem Spiel dürfen die Extrawaffen natürlich nicht fehlen: Von der Smart Bomb, die alle Gegner auf dem Bildschirm zerfetzt, über den Rückwärts-Schuß bis hin zum Beiboot »Whiz«, das um das Raumschiff kreist und fleißig mitballert. Die melodische Titelmusik rundet den positiven Gesamteindruck, den wir beim Probespielen gewonnen haben ab.

Erfreulicherweise wird während des Spieles nicht von Diskette nachgeladen. Alle Levels stehen komplett im Speicher. Als kleine Zugabe liegt dem Spiel ein englischsprachiger Kurzroman bei. Wenn jemand alle 30 Levels geschafft hat, ist das Spiel noch nicht zu Ende. Eine Art Computer-Adventure muß anschließend noch gelöst werden... (mg)

3D im Geschwindigkeits-Rausch

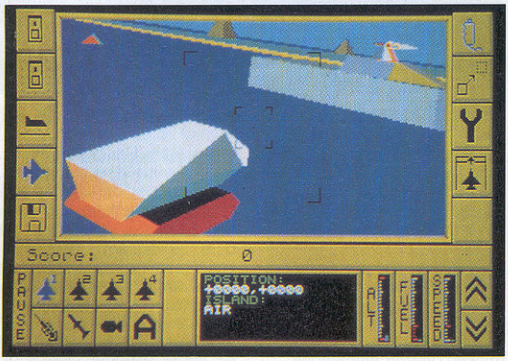
Interessiert an superschneller 3D-Grafik? Nicht einfach nur ein paar Linien, die über den Bildschirm huschen – wir reden hier von soliden Flugzeugen, die absolut fließend über eine Landschaft gleiten und auf einem Flugzeugträger landen, von amphibischen Panzern, die sich durch die Wellen pflügen und sich an Land genauso zielstrebig bewegen. Realtime Software will mit »Carrier Command« dieses Kunststück auf dem Atari ST und später auch auf Amiga, MS-DOS-PCs, Schneider CPC und Spectrum fertigbringen. Klar, daß hinter der tollen Grafik auch ein komplexes Spiel steht.

Im 21. Jahrhundert hat der Krieg all seine Schrecken verloren. Wenn zwei Länder sich um etwas streiten, dann werden nicht Menschen, sondern Maschinen auf die Schlachtfelder geschickt. An einem Krieg sind nur zwei Menschen beteiligt, denn jede Roboter-Armee hat einen menschlichen Befehlshaber, der gut gegen feindliche Angriffe gesichert ist.

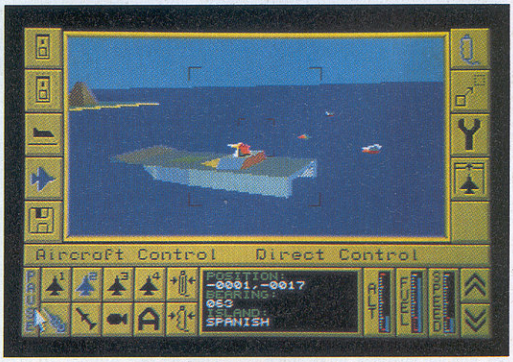
Bei »Carrier Command« liegt ein solcher Konfliktfall vor. Ein Archipel mit 64 kleinen Inseln wird von zwei Nationen beansprucht, weil es reich an Rohstoffen ist. Um den Streit zu klären, erhalten beide Parteien einen Flugzeugträger, ein paar Panzer und Flugzeuge und eine Insel als Hauptquartier.

Das Ziel all Ihrer Aktionen sollte sein, die Heimatinsel des

Fortsetzung auf Seite 17



Einer Ihrer Panzer treibt auf den Träger zu (Atari ST)



Dieselbe Szene aus der Perspektive eines Jets (Atari ST)

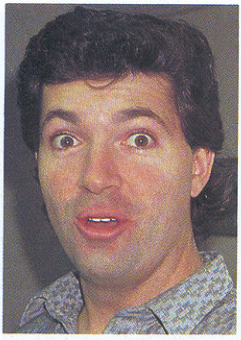


◀ Üble Sache: gleich zwei Ober-Vampire auf einmal

Aller guten Barden sind drei

Wo »The Bard's Tale II« aufhörte, beginnt »The Bard's Tale III: Thief of Fate«. Bei einem Besuch beim Programmier-Team Interplay erhielten wir Informationen aus erster Hand über den neuen Rollenspiel-Hammer.

Sie fanden die Teile des »Destiny Wand« und besiegten den bösen Archmage Lagoth Zanta. Müde von den vielen Schlachten machte sich die Gruppe von Kämpfern und Zauberern auf den Heimweg. Nach einer langen Wanderung stehen die Helden kurz vor den Toren ihrer Heimatstadt Skara Brae – und treffen auf ein Flüchtlingslager. Alle Einwohner sind aus der Stadt geflohen, keiner will Ihnen sagen, was passiert ist.

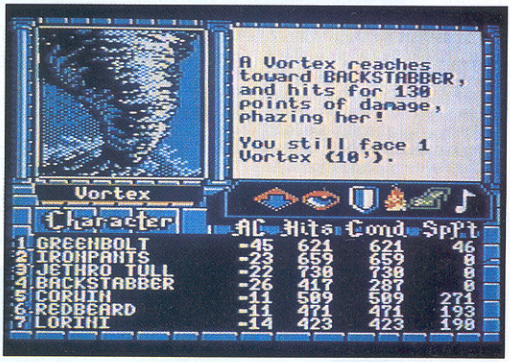


»Hoppla, jetzt schon?« Brian Fargo, Boß bei Interplay, ist sichtlich erstaunt über unseren Bericht.

Am nächsten Morgen betritt die Party Skara Brae. Die Männer blicken auf ein schreckliches Szenario: Die Stadt ist völlig verwüstet, Häuser und Gebäude sind zerstört. Überall stößt man auf Ruinen. Kein Stein steht mehr auf dem anderen. Was ist geschehen, seit unsere Helden Skara Brae verließen?

Die Party sucht verzweifelt nach alten Kampfgefährten. Doch Roscoes Haus ist spurlos verschwunden; wo einst der Laden von Garth stand, ist jetzt nur noch ein Krater zu sehen. Als sie schon die Hoffnung, jemanden zu finden, aufgegeben haben, betreten die Mitglieder der Party das Haus des Review Board. Hier treffen sie einen alten Mann, der ihnen eine Geschichte erzählt. Die Geschichte vom Bösen, das Skara Brae heimgesucht hat. Kaum hat der alte Mann seine Erzählung beendet, da wird die Party in eine andere Dimension teleportiert...

Das ist der Auftakt zu »The Bard's Tale III: Thief of Fate«.



Ungewöhnliche Monster: eine wütende Windhose macht mit

Dieses Fantasy-Rollenspiel ist der heiß ersehnte Nachfolger zu den Klassikern »The Bard's Tale« und »The Bard's Tale II: Destiny Knight«. Auch der dritte Teil der erfolgreichen Rollenspiel-Serie stammt vom Programmier-Team Interplay und wird von Electronic Arts vertrieben. Die C 64- und Apple II-Versionen sollen im Mai oder Juni diesen Jahres erscheinen. Zu Redaktionsschluß war The Bard's Tale III noch nicht fertig programmiert. Alle Informationen in dieser Preview gelten deshalb nur unter Vorbehalt, da sich einige Details noch ändern könnten.

Auto-Mapping:

Viele Rollenspiel-Fans werden sich über das neue »Auto-Mapping«-Feature freuen. Wer sich bei einem Rollenspiel in riesigen Dungeons herumtreibt, muß eine Karte zeichnen, um sich nicht zu verlaufen. Es gibt aber gar nicht wenige Spieler, die das Kartenzeichnen nur zähneknirschend erledigen, weil sie zu dieser Fummelei mit Karopapier und Bleistift keine große Lust haben. Bei Bard's Tale III hat man's leichter: Drückt man eine bestimmte Taste, erscheint rechts oben auf dem Bildschirm ein Kartenausschnitt. Er zeigt den Teil eines Dungeons, in dem man sich gerade befindet. Wände, Türen und Stufen sind sichtbar. Gemeinheiten wie zum Beispiel Drehscheiben (Spinners) zeigt diese Karte aber nicht an. Man wird also nicht ganz drum herumkommen, sich selber Detailpläne zu zeichnen. Die langweiligste Arbeit beim Kartenzeichnen, das Austüfteln der Umrisse eines Dungeons, entfällt aber. Die Karte, die auf dem Bildschirm erscheint, kann man abzeichnen und dann auf ihr Besonderheiten eintragen. »Auto-Mapping« ist eine sehr praktische Sache. Es geht aber das Gerücht um, daß es einen lästigen »Anti-Mapping«-Zauber geben wird...

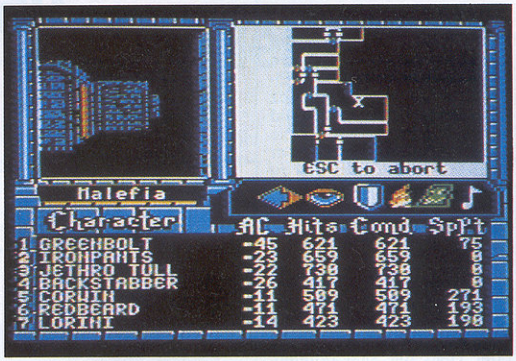
Dungeons:

Die Dungeons werden es in sich haben: Bei Bard's Tale I & II waren alle Labyrinthe viereckig und hatten dieselben Ausmaße. Bard's Tale III wird da wesentlich abwechslungsreicher sein: Dungeons können mal größer, mal kleiner sein und viele Winkel haben (ein Labyrinth in »L«-Form ist denkbar). Dungeon-Etagen können sich jetzt auch zum Teil überlappen. Zwei Beispiele: Dungeon-Levels, die übereinander liegen, können sehr viele Verbindungstüren haben. Es wäre auch denkbar, daß zwei Level nebeneinander liegen. Man kann aber nicht von Level A direkt in Nachbarlevel B spazieren. Von Level A geht's runter in Level C, wo man an einer anderen Stelle einen Aufgang zu Level B findet. Das sind zwar nur Beispiele, aber man kann davon ausgehen, daß die Tüftler bei Interplay aus diesem erweiterten Dungeon-Layout einige herrlich gemeine Labyrinthe basteln werden.

Charaktere:

Es soll neue Charakter-Klassen geben; vielleicht sogar eine neue Magier-Klasse, die sogar über dem Archmage steht. Bei weitem nicht alle Zaubersprüche werden im Handbuch stehen; viele muß man im Laufe des Spiels lernen. Ähnlich wird es beim Barden aussehen: Er kann im Laufe des Spiels neue Barden-Lieder dazulernen und gewinnt so noch mehr an Wichtigkeit.

Man wird Charaktere von The Bard's Tale I & II übernehmen können. Wenn der Level einer Spielfigur allerdings zu hoch ist, wird sie beim Transferieren degradiert. Würde man das Spiel mit zu guten Charakteren beginnen, wäre es zu einfach. Der Reiz, sich ganz neue Spielfiguren zuzulegen, ist ohnehin hoch, da es bei Bard's Tale III ja neue Charakter-Klassen geben wird.



Rechts oben wird eine Karte automatisch gezeichnet

Grafik:

Grafik und Animation werden verbessert. Dank eines neuen Packers passen noch mehr Animationsstufen in den Speicher. Die Monster, denen man im Spiel begegnet, werden dank dieser Fortschritte noch realistischer aussehen.

...und sonst:

Die C64-Version wird einen neuen Fast Loader haben. Alle Diskettenzugriffe werden schneller als bei den ersten beiden Bard's Tales sein, was dem Spielfluß sehr zugute kommt.

Bei C64 und Apple II wird man das Programm wie die 16-Bit-Versionen von Bard's Tale I komplett mit Joystick oder Maus steuern können.

Das Spiel wird mehr Puzzles haben als seine Vorgänger. Auch beim Kämpfen muß man flexibler sein: je nachdem, in welcher Dimension sich die Party aufhält, ändert sich die ideale Kampf-Taktik.

Großes Aufatmen zum Schluß: Um einen Spielstand zu sichern, muß man nicht unbedingt in die Adventurer's Guild marschieren. Jetzt kann jederzeit im Spiel gespeichert werden. Um Charaktere auszutauschen, muß man allerdings die Guild aufsuchen.

Wir werden in einer der nächsten Ausgaben natürlich einen ausführlichen Test von The Bard's Tale III bringen. Der Veröffentlichungs-Termin – Mai oder Juni – wird hoffentlich eingehalten werden. Das Programm wird zunächst nur für C64 und Apple II auf Diskette erhältlich sein und zirka 60 Mark kosten.

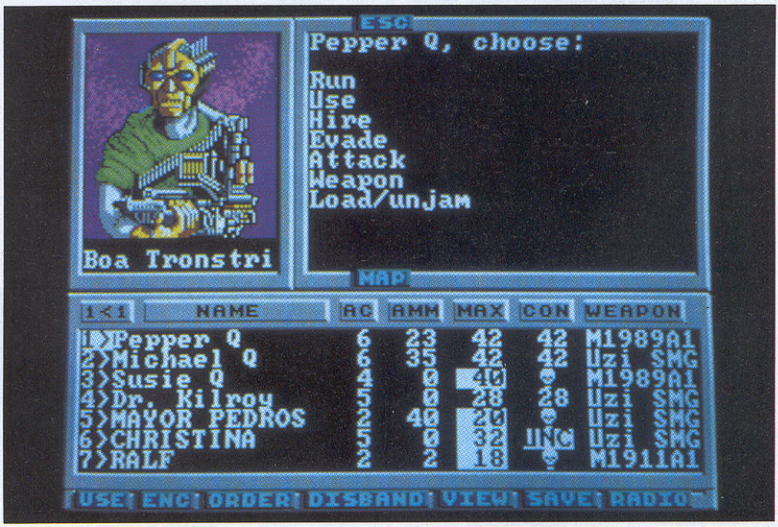
Von Interplay, dem Bard's-Tale-Programmierteam, wird in Kürze ein weiteres Rollenspiel erscheinen. Es heißt »Wasteland«, hat eine dramatische Science-fiction-Handlung und wird von uns im Anschluß an diese Bard's-Tale-III-Preview extra vorgestellt – bitte weiterlesen! (hl/bs)

Wasteland – Nach dem Atomkrieg

Es muß nicht immer Fantasy sein: Wer Magie noch nie ausstehen konnte, dem bietet Interplay mit »Wasteland« ein neuartiges Rollenspiel-Vergnügen.

Das Jahr: 2087. Der dritte Weltkrieg hat die Menschheit hart getroffen. In Amerika herrschen Anarchie, Gewalt und Verbrechen. Religiöse Fanatiker haben in vielen Gegenden die Macht. Die radioaktive Strahlung hat Tiere mutieren und sie zu Ungeheuern werden lassen.

Sie sind ein Wüsten-Ranger, ein freiwilliger Kämpfer gegen Verbrechen und für Humanität. Doch in dieser Welt erreichen Sie nichts mit schönen Worten. Ihr schlagkräftigstes Argument ist die MAC-17-Maschinenpi-



Hoffentlich ist die MP geladen – der Typ sieht nicht sehr freundlich aus (MS-DOS, EGA)

stole. Zusammen mit Ihrem sechsköpfigen Team bekämpfen Sie Killer-Roboter, mähen brutale Motorrad-Banden nieder und suchen nach den Männern im Hintergrund, die aus all dem Elend Vorteile ziehen und die Menschen terrorisieren lassen.

»Wasteland« wird sicherlich kein Spiel für Kinder. Nach Aussage von Brian Fargo von Interplay ist es ein Rollen- und Strategie-Spiel für alle Leute, die mit Magie und Zauberei wenig am Hut haben. Hier wird fleißig gekämpft: mit Maschinenpistolen, Granaten, Pistolen, Raketen und anderem Inventar aus modernen Waffenlagern.

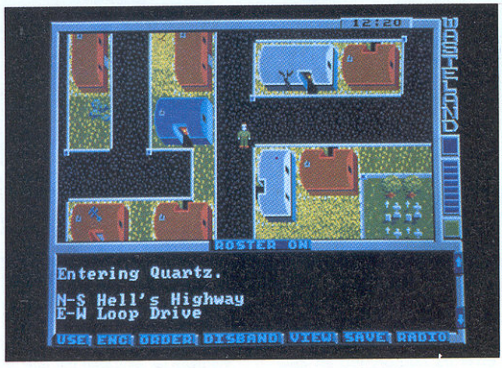
Wasteland verbindet grafische Elemente aus der »Ultima«-Serie und aus »The Bard's Tale«. Wenn Sie Ihre Charaktere durch die Gegend bewegen, sehen Sie eine Landkarte mit Bildsymbolen. Sobald aber etwas Besonderes passiert oder die Gruppe jemand anderen trifft, werden die Charaktere ähnlich wie bei The Bard's Tale in großer, animierter Grafik gezeigt.

Was soll Wasteland noch von anderen Rollenspielen unterscheiden? Das Kampfsystem ist ausgefeilter als bei vielen Fantasy-Spielen. Sie können Ihre Gruppe von sieben Abenteurern in Untergruppen aufteilen, die dann aus verschiedenen Richtungen angreifen. Sie können beispielsweise einen Scharfschützen etwas von Ihrer Hauptgruppe entfernt aufstellen, damit er dann die Gruppe bei Nahkämpfen aus der Ferne unterstützt. Wenn Sie Waffen einsetzen, können Sie einzelne Schüsse abgeben, eine kleine Salve feuern oder in einer verzweifelten Situation auch das ganze Magazin leerschießen. In Fantasy-Spielen haben die Charaktere recht abstrakte Eigenschaften wie Intelligenz oder »Level«. Bei Wasteland geht es etwas konkreter zu: Die Charaktere lernen Schlösser zu knacken, Raketenwerfer zu bedienen, Bomben zu entschärfen oder geheime Nachrichten zu entschlüsseln.

Viele verschiedene Missionen warten auf ihre Gruppe. Immer wieder erhalten Sie spezielle Aufträge, die bei ordentlicher Erfüllung viele Vorteile wie bessere Ausrüstung oder Geld mit sich bringen. Das Spektrum der Missionen reicht von einer Geiselbefreiung über die Suche nach einer Sibermine bis zur Rettung eines Wasserlagers, das vergiftet werden soll.

Die teilweise romanartige Handlung von Wasteland macht es notwendig, sehr viel Text im Spiel unterzubringen. Da der Text jedoch nicht mehr in den Speicher paßt, liegt dem Programm ein Buch mit vielen Texten bei. An vielen Stellen im Programm werden Sie aufgefordert, den Text bei einer bestimmten Nummer nachzulesen. Spicken ist allerdings verboten. Wer versucht, Passagen im voraus zu lesen und so frühzeitig an Informationen zu kommen, wird sein blaues Wunder erleben. So manche Information ist nämlich schlicht und einfach falsch und wird im Spiel auch gar nicht benutzt.

Wasteland kommt für Apple II, C64 und MS-DOS-PCs. Unsere Bilder zeigen die MS-DOS-Version mit EGA-Grafik. Voraussichtlicher Erscheinungstermin für Wasteland wird Ende Mai, Anfang Juni sein. Das Programm soll etwa 60 bis 70 Mark (nur Diskette) kosten. (bs)



Auf einer scrollenden Landkarte bewegen Sie die Gruppe

Happy-Computer im Überblick

Mit diesen Sammelboxen sind Ihre Ausgaben immer sortiert und griffbereit. Eine Sammelbox faßt einen vollständigen Jahrgang mit 12 Ausgaben und kostet 14,– DM.



Diese Happy-Computer-Ausgaben bekommen Sie noch bei Markt&Technik für jeweils 6,50 DM.

Tragen Sie die Nummer der gewünschten Ausgabe (z. B. 01/88) in den Bestellabschnitt der Zahlkarte auf Seite 54 ein.

4/85: Modelleisenbahn-Steuerung mit dem Computer / Test: Commodore-Floppy am Spectrum	**12/86:** Joysticks: Großer Vergleichstest Hardware: So arbeiten Laser- und Matrixdrucker KI: Lisp und Prolog für den Schneider CPC
5/85: Alles über Monitore Construction-Sets unter der Lupe	**1/87:** Prozessoren: So »denkt« ein Computer Digitalisierung: Bild und Ton im RAM Bauanleitung: Computer-Stereo-Verstärker
8/85: Großer Schwerpunkt Massenspeicher Listing: Grafik-Compiler für den C64	**6/87:** Fantastische Fractals / Recycling: Ein Schrottplatz für Computer und Peripherie Von der Idee zum Bild: So entsteht ein Kunstwerk
11/85: Vergleich: Klangfähigkeiten der Heimcomputer / Steuern und Kegeln mit dem Computer	**7/87:** Massenspeicher: 10000 Programme auf einer CD / Schwerpunkt: Rund um Atari Test: Schachmatt mit dem Mephisto
12/85: Kaufberatung: Heimcomputer C64-Grafik für Einsteiger	**8/87:** MIDI: Grundlagen, Software, Synthesizer Listing des Monats: Quadranoid Star-Net: Happy-Brettspiel zum Raustrennen
6/86: Hardware: Die Top-Ten der Matrixdrucker / Software: Die besten Druckprogramme, Listing des Monats: Tron Construction Set	**9/87:** DFÜ: Spiele per Telefon Recht: Diskussion zum Thema Raubkopierer Spectrum: Basic-Compiler zum Abtippen
8/86: Übersicht: Sportspiele für Heimcomputer Schwerpunkt: Rund um Commodore / Tips & Tricks für Hardware-Basteleien	**10/87:** Atari ST: Grafik- u. Animationsprogramme Test: Nintendo-Spielkonsole und Software Vergleichstest: Amiga, Atari ST, MS-DOS
9/86: Zubehör: Was es gibt und was es kostet Schule u. Studium: Computereinsatz im Unterricht Grundlagen: Das Innenleben des Computers	**11/87:** Schwerpunkt: Pro und contra Indizierung Vergleichstest: 8-Bit-Computer
10/86: Premiere: Der Schneider-PC im Test Grafik: Hardware, Software, Kaufberatung. Heimanwendungen, Textverarbeitung, Dateiverwaltung	**12/87:** Spitzendrucker im Härtetest Kampfprogramme im Computer
11/86: Vergleichstest: Heimcomputer auf einen Blick / DFÜ: Mit Datex-P rund um die Welt Entscheidungshilfe: Hard- und Software	**1/88:** Amiga kontra Atari ST / Juxprogramme zum Abtippen.

Happy-Computer Sonderhefte im Überblick

Die »Happy-Computer«-Sonderhefte bieten Ihnen die Top-Themen zu Ihrem Computer: Spiele, Hardware, Programmieren, Anwendungen und vieles mehr.

Bestellen Sie bitte die gewünschten Sonderhefte zum Preis von jeweils 14,– DM mit der Zahlkarte auf Seite 54.

Atari XE/XL, Sinclair, Spectrum



SONDERHEFT 0002: ATARI 1
Hardware-Tests: Floppy-Speeder / Turbo Basic zum Abtippen



SONDERHEFT 0020: ATARI XL
Grundlagen Grafik-Programmierung / Dokumentation: Alles über den XL



SONDERHEFT 9902: SPECTRUM
Großer Maschinensprache-Kurs / viele Spiele- und Anwendungslistings



SONDERHEFT 9901: SINCLAIR
Utilities für den ZX81 / Bauanleitung: Spectrum-Centronics-Interface

Schneider-CPC



SONDERHEFT 9903: SCHNEIDER 1
Alle Schneider-Computer im Vergleich / Grafik- und Soundprogrammierung



SONDERHEFT 0001: SCHNEIDER 2
RS 232 Schnittstelle im Selbstbau / 3-D-Grundlagen / Listing: Maschinensprache-Monitor



SONDERHEFT 0004: SCHNEIDER 3
Basic für Einsteiger und Fortgeschrittene / Programmierkurs CP/M



SONDERHEFT 0007: SCHNEIDER 4
60 Seiten Listings / Alles über den Joyce / Kaufberatung: Diskettenlaufwerke



SONDERHEFT 0010: SCHNEIDER 5
Bastelei: Multifunktionskarte im Selbstbau / großer Maschinensprache-Kurs



SONDERHEFT 0013: SCHNEIDER 6
Einführung in MS-DOS / Vergleichstest: Textverarbeitung für den CPC



SONDERHEFT 0016: SCHNEIDER 7
Giga-CAD am CPC / Tuning am CPC 464



SONDERHEFT 0018: SCHNEIDER 8
EPROMer / Programmiersprachen

Atari ST, Amiga, Macintosh, QL



SONDERHEFT 0003: 68000er 1
Vergleichstabelle: alle 68000-Computer / Einführung in GEM und C



SONDERHEFT 0006: 68000er 2
Programmiersprachen für den Atari ST / Umfassende Amiga-Software-Übersicht



SONDERHEFT 0009: 68000er 3
Video-Digitizer: Bilder aus Bits und Bytes / Der Atari ST als Tonstudio



SONDERHEFT 0012: 68000er 4
Alle Malprogramme auf einen Blick / Golem: Programmier-Projekt für den Atari ST



SONDERHEFT 0019: ST-MAGAZIN
Infos für Umsteiger Assembler



SONDERHEFT 0022: ST-MAGAZIN
Kurse/ST-verständlich Spielelistings



SONDERHEFT 0023: ST-MAGAZIN
Neue Perspektiven in der Bildverarbeitung / 1st Word komfortabler machen / Simulationen

Hobby, Spiele



SONDERHEFT 0008: COMPUTER ALS HOBBY
Heimcomputer-Übersicht: Hardware, Software, Listings zum Abtippen



SONDERHEFT 0011: SPIELE-TESTS
Die Knüller des Jahres '86 / Spiele-Tips / Tests: Grafik- und Musik-Software



SONDERHEFT 0017: SPIELE-TESTS
Programme unter der Lupe / Spiele per DFÜ / Rückkehr der Video-Spiele



SONDERHEFT 0021: SPIELE-TESTS
Brandaktuelle Spiele-Tests / Hallo Freaks: Spiele-Tips für Insider

Programmiersprachen



SONDERHEFT 0005: PROGRAMMIER-SPRACHEN
Listings: Forth- und Pilot-Interpreter / Kurse: C, Pascal, Forth

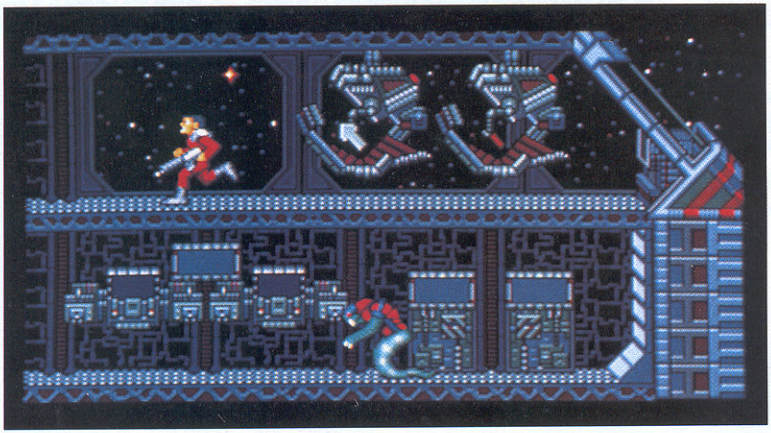
Software/Hardware



SONDERHEFT 0014: SOFTWARE-TESTHEFT
Grafik, Musik, Textverarbeitung, Datenverwaltung, Programmiersprachen u.v.m.



SONDERHEFT 0015: HARDWARE-TESTHEFT
Computer, Monitore, Drucker, Massenspeicher, Eingabegeräte, Akustikkoppler und...



◀ Ein Alien, das offensichtlich noch nicht gefrühstückt hat, wird auf den einsamen Kämpfer von der Erde aufmerksam (Amiga)

Obliterator schießt sich durch

Die Weltraum-Föderation hat große Sorgen: ein unbekanntes Alien-Raumschiff mit garantiert schlechten Absichten fliegt Richtung Erde. Die Antimaterie-Schilde des Eindringlings wehren alle Versuche ab, ihn aufzuhalten. Der Ältestenrat hat eine schlaue Idee: Mit dem Prototyp eines neuen Materietransporters könnte man versuchen, einen bis an die Zähne bewaffneten Einzelkämpfer an Bord des feindlichen Raumschiffs zu strahlen. Besagter Einzelkämpfer ist der »Obliterator«, zugleich Titelheld des neuen Psygnosis-Programms, das in Kürze für Amiga und Atari ST erscheint. Er muß den Antrieb, die Schutzschilde und die Waffensysteme des Raumschiffs vernichten, nebenbei noch Informationen sammeln und wieder heil entkommen.

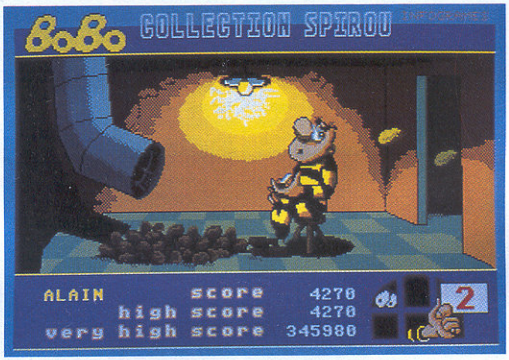
Wenn man unangemeldet in einem fremden Raumschiff materialisiert und die Einrichtung auseinandernehmen will, finden die Hausherren das weniger komisch. Der Obliterator muß sich deshalb durchs Leben ballern. Verschiedene Waffen (Vorsicht, die Munition ist begrenzt) und andere Extras helfen ihm bei seiner schwierigen Mission.

Einen Test dieses Action-Spiels findet Ihr in der nächsten Power Play. (hl)

Computer-Comic aus Frankreich

Zur Zeit taucht ein Comic-Held nach dem anderen in Computer-Spielen auf. Infogrames arbeitet gerade am Spiel zur Comic-Serie »Bobo«, die mit Dr. Bobo aus anderen Starkiller-Folgen nichts zu tun hat. Bobo ist ein Zuchthäusler, der in einem ziemlich merkwürdigem Knast einsitzt, wo auch die Wärter so ihre Macken haben. Bobos einziges Ziel: Ausbruch.

Das Programm wird aus mehreren Teilen bestehen, in denen der Spieler seine Geschicklichkeit beweisen muß. Bobo erscheint zunächst für Atari ST, C 64 und CPC. (hl)



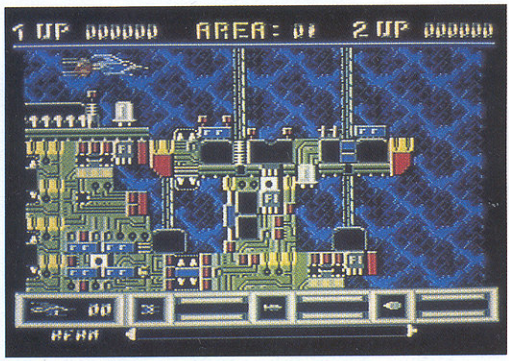
Bobo beim Küchendienst – doch der nächste Ausbruchversuch kommt bestimmt (Atari ST-Version)

Ärger mit dem bösen Buch

Ein Rollenspiel-Klassiker kehrt zurück: In »Questron« mußte sich der geplagte Rollenspieler gegen den bösen Mantor durchsetzen und ihm das Buch der bösen Magie entwenden. In »Questron II« versucht man, das Buch loszuwerden.

Natürlich wird es bei diesem Fantasy-Abenteuer eine große Welt zu erforschen geben, die mit über 60 Monstertypen bevölkert ist. Damit man sich auch kräftig wehren kann, gibt es jede Menge Waffen und deftige Zaubersprüche.

Questron II von S.S.I. erscheint zuerst für den C64. Umsetzungen sollen bald für Amiga, Apple II, Atari ST und MS-DOS-PCs folgen. Die Preise werden je nach System etwa zwischen 60 und 90 Mark liegen (nur Diskette). (al)



Ein Satellit fliegt mit – kein harmloser Bursche, sondern ein Baller-Begleiter, den man bei »Katakis« gut brauchen kann (C 64)

Peng! Zisch! Knall!

Das deutsche Software-Haus Rainbow Arts veröffentlicht demnächst den »R-Type«-Verschnitt »Katakis« für den C64. Zirka zehn verschiedene Extrawaffen, die man kombinieren kann, sollen für Action auf dem Bildschirm sorgen. Besonders witzig ist der Satellit, den man ans Raumschiff andocken kann. Wenn er abgestoßen wird, vernichtet er im Alleingang ganze Horden von Angreifern. Zudem sollen sich imposante Riesen-Sprites auf dem horizontal scrollenden Spielfeld tummeln.

Die einzelnen Level werden von Kassette beziehungsweise Diskette nachgeladen, damit aufwendige und abwechslungsreiche Grafik nicht durch Speicherknappheit gefährdet wird.

Einen Test des Spielautomaten R-Type, von dem der Katakis-Programmierer offensichtlich inspiriert wurde, kann man in Power Play 3 nachlesen. (mg)

Die Star Trek-Gewinner

Die Preisträger unserer Star Trek-Aktion aus Power Play 1 stehen fest. Bevor wir sie feierlich bekanntgeben, schnell noch die Antworten auf die Preisfragen:

1) Wie heißt der schlitzohrige Erste Offizier an Bord der Enterprise? Antwort: Mr. Spock.

2) Wie viele Star Trek-Kinofilme gibt es bis jetzt? Antwort: vier.

3) Wie heißt die berühmte Transportmethode, mit der Menschen durch Molekular-Zerbröselung von einem Ort zum anderen gestrahlt werden? Antwort: beamen.

Der 1. Preis, ein Atari ST komplett mit Diskettenlaufwerk und »Star Trek«-Spiel, geht an Uwe Blümmel in Ilvesheim.

Je ein Star Trek-Shirt haben folgende Leser gewonnen:

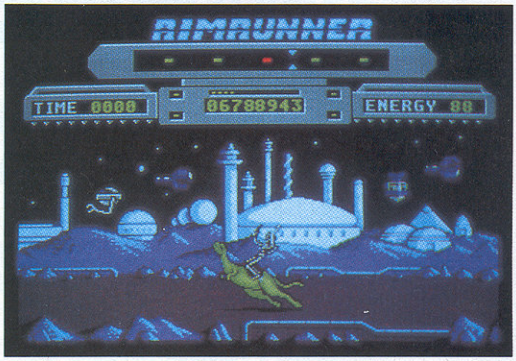
Holger Back, Hilden
Klaus Hartung, Bovenden
Volker Holloh, Salzgitter
Elsbeth Kiener, CH-Lansen
Markus Kukaszewski, Bochum
Manfred Maier, München
Bernd Quentin, Hann.-Münden
Thomas Reinhold, Mettmann
Bernd Schattenberg, Lampheim
Karl Schütz, A-Wien

Jeweils ein Star Trek-Spiel für den Atari ST geht an:

Ingrid Badenbach, Bad-Rappenau
Henning Bleikamp, Recklinghausen
Albert Brandmeier, Moosburg
Christian Hoschek, Büdingen
Andreas Kurz, Durlangen
Norbert Neisen, Rosdorf
Ulf Peters, Hamm
Christian Popp, Kist
Klaus Retat, Scheessel
Angela Wagner, Ebersbach

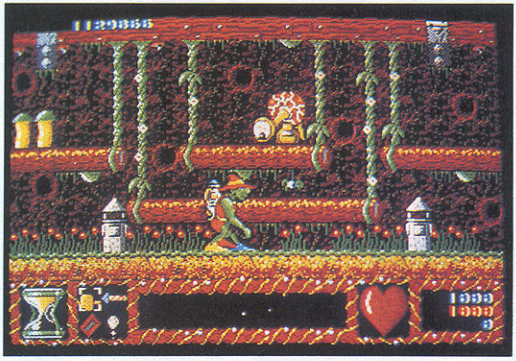
Vielen Dank an alle, die bei dem Wettbewerb mitgemacht haben! (hl)

Rimrunner kommt angetrabt



Mit etwas Verspätung erscheint jetzt »Rimrunner«, das neue Spiel von Palace für Amiga, Atari ST (von dieser Version stammt das Bild) C 64, CPC und Spectrum. Geboten wird Baller-Action mit einem putzigen Saurier als Reittier.

Verminator für Amiga und ST



Nur für Amiga und Atari ST erscheint in Kürze »Verminator« von Rainbird. Bei diesem Action-Spiel mit zirka 250 Bildern kann man sich Extras gegen Bargeld kaufen. Unser Vorab-Foto zeigt die ST-Version des Programms.

Trolle sind auch nur Menschen

Nach dem Erfolg mit dem »Shoot 'em up Construction Kit« bereitet das Softwarehaus Outlaw jetzt die Veröffentlichung seines zweiten Spiels vor. »Troll« stammt vom Programmier-Team Denton Designs, das der Software-Welt von »Frankie goes to Hollywood« bis »Eco« schon so manches interessante Spiel-Konzept bescherte.

Beim neuesten Denton-Streich schlüpft der Spieler in die Rolle eines kleinen Trolls. Seine Aufgabe: Kristall-Stücke in verschiedenen Zimmern aufsammeln. Sein Grund: Er will aus den Stücken Amulette formen. Der Haken an der Sache: Grimmige Goblins stapfen herum, um unserem Troll an die Wäsche zu gehen.

Die unfertige C64-Version, die wir bereits anspielen konnten, läßt auf ein starkes Programm hoffen.

Die Spielfelder werden ungewöhnlich aussehen (Troll und Goblins können auch an der Decke entlangspazieren). Die kleinen, sehr schön gezeichneten und animierten Sprites sehen sehr putzig aus. Sofern Outlaw nicht von einer Horde böser Goblins überfallen wird, werden wir Euch in der nächsten Power Play einen Test des fertigen Spiels präsentieren. (hl)

Fortsetzung von Seite 11

Gegners einzunehmen oder seinen Flugzeugträger zu versenken. Der Gegner wird natürlich das gleiche versuchen. Dieses Ziel läßt sich aber nur nach vielen Stunden, manchmal sogar Tagen verwirklichen. Bis dahin werden Sie viele Ihrer Flugzeuge und Panzer verlieren. Deswegen müssen Sie unbewohnte Inseln einnehmen und mit den Rohstoffen neue Waffen, Benzin und Ersatzteile produzieren.

Jedes Flugzeug und jeder Panzer ist mit einer Fernsteuerung ausgestattet, so daß Sie diese Geräte fliegen/fahren, als ob Sie im Cockpit säßen. Da Sie aber unmöglich zehn Objekte auf einmal steuern können, haben alle Panzer und Flugzeuge einen Autopiloten eingebaut. Außerdem gibt es einen Formationsmodus, bei dem Sie mehrere Flugzeuge in einer Formation anordnen und nur den Anführer steuern. Die anderen Flugzeuge folgen automatisch.

Neben Bomben und Lasern können Ihre Fahr- und Flugzeuge mit verschiedenen speziellen Waffensystemen ausgerüstet werden, darunter beispielsweise eine »Virus-Rakete«, die einen Computer-Virus enthält. Wird das Hauptquartier einer feindlich besetzten Insel mit dem Virus infiziert, wird der Computer umgepolt und gehorcht Ihren Befehlen. Außerdem hat die Fernsteuerung für Panzer und Flugzeuge nur begrenzte Reichweite. Fliegen Sie einen Jet zu weit weg, verlieren Sie die Kontrolle.

3D-Grafik mit Wahnsinns-Tempo

Die Programmierer versprechen, daß Carrier Command die bisher schnellste 3D-Grafik auf 16-Bit-Computern haben soll. Erste Grafik-Demos, die wir sahen, zeigten Grafik in der Geschwindigkeit von Starglider, aber mit ausgefüllten, mehrfarbigen Flächen. Die Programmierer von Realtime haben auf diesem Gebiet einen sehr guten Ruf, sie entwickelten beispielsweise »Starstrike II« für den Schneider CPC und setzten »Starglider« auf den Spectrum um.

An Carrier Command wird schon seit Februar 1987 gearbeitet, die ST-Version soll bei Rainbird Software im April erscheinen. Versionen für Amiga, Macintosh, MS-DOS-PCs, Schneider CPC und Spectrum sollen kurz darauf folgen. Der Preis wird um die 70 Mark liegen. (bs)

HITPARADEN

Ruhiger Monat in den Software-Charts

Neben den aktuellen Charts aus England, den U.S.A. und unserer Redaktions-Bestenliste, gibt es die gemeinsame Leser-Hitparade von Power Play und Happy-Computer. Um an ihr teilzunehmen, müßt Ihr uns eine Postkarte mit Euren drei aktuellen Lieblingsspielen schreiben (Unterteilt in 1., 2. und 3.). Es kann sich dabei sowohl um Video- als auch um Computerspiele handeln. Gebt bitte außerdem an, welchen Computer Ihr besitzt und ob Ihr einen Kassettenrecorder oder ein Diskettenlaufwerk habt. Videospiel-Besitzer sollten schreiben, welches System sie haben. Diese Angaben brauchen wir, um Euch im Falle eines Gewinns das richtige Spiel zu schicken. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Schickt Eure Karten bitte an:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion Power Play
Kennwort: Hitparade
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar

Alle Zuschriften, die Power Play und Happy-Computer erreichen, werden bei der Hitparade berücksichtigt. Unter allen Einsendungen werden außerdem jeden Monat zwölf Computerspiele verlost, damit sich das Mitmachen auch lohnt. Die Preisträger in diesem Monat sind:

Markus Bott, Dreieich
Volker Dietze, Trier
Karsten Härel, Halle
Jens Janke, Heilbronn
Manfred Kockmann, Ochtrup 3
Jürgen Leitz, Stuttgart 1
Albert Müller, Wiesenbach
Manuela Renneberg, Salzgitter 51
Mark-André Roth, Malente
Andreas Schneider, Brandscheid
Jörg Syberg, Rees 3
Mario Siepmann, Dierkshausen

Seit dem letzten Mal hat sich nicht allzuviel in den Charts getan. Vor allem Eure Leser-Hitparade erweist sich als sehr stabil: kaum Bewegungen in den Top 10 und insgesamt wenig Neuzugänge. »Out Run« und »Skate or die« haben einen Platz unter den ersten 20 nur knapp verpaßt.

Auch in den U.S.A. sind die »California Games« jetzt Spitze. Auffallend ist, daß ältere englische Programme, wie »Paperboy« und »Gauntlet«, erst vor kurzem in Amerika veröffentlicht wurden und jetzt munter die Charts hochklettern.

In England ist Out Run trotz vieler schlechter Kritiken ein Super-Verkaufserfolg geworden. Das Comeback des Monats schaffte der Prügelspiel-Klassiker »Way of the Exploding Fist«: Er ist jetzt bei Mastertronic als Billigspiel für 10 Mark zu haben und fegte prompt in die Charts zurück. (hl)

Leser-Hitparade

1. (1) **California Games** (Epyx/U.S. Gold)



Unverwüstlich: »California Games« sicherte sich erneut den 1. Platz bei der Leser-Hitparade

2. (2) **Wizball** (Ocean)
3. (3) **Pirates** (Microprose)
4. (4) **Maniac Mansion** (Lucasfilm/Activision)
5. (5) **Defender of the Crown** (Cinemaware/Mindscape)
6. (7) **World Games** (Epyx/U.S. Gold)
7. (6) **Gunship** (Microprose)
8. (8) **The Last Ninja** (System 3)
9. (9) **The Bard's Tale II** (Electronic Arts)
10. (13) **Superstar Ice Hockey** (Mindscape/Databyte)
11. (10) **The Bard's Tale** (Electronic Arts)
12. (11) **Arkanoid** (Imagine)
13. (16) **Test Drive** (Accolade/Electronic Arts)
14. (12) **Bubble Bobble** (Firebird)
15. (-) **International Karate +** (System 3)
16. (-) **Gauntlet** (U.S. Gold)
17. (18) **Indiziertes Spiel**
18. (15) **Elite** (Firebird)
19. (20) **Indiziertes Spiel**
20. (-) **Nebulus** (Hewson)

Hits der Redaktion

1. (-) **Oids** (FTL)
2. (-) **Dungeon Master** (FTL)
3. (4) **Tetris** (Mirrorsoft)
4. (-) **Great Giana Sisters** (Rainbow Arts)
5. (-) **Gradius** (Konami/Nintendo)

Die Redaktions-Hitparade ist selbstverständlich subjektiv. Es sind die aktuellen persönlichen Renner unserer Spiele-Tester Anatol, Boris, Heinrich und Martin.

Top 15 England

1. (4) **Out Run** (U.S. Gold)
2. (2) **Grand Prix Simulator** (Code Masters)
3. (9) **Match Day 2** (Ocean)
4. (-) **Kikstart 2** (Mastertronic)
5. (11) **Soccer Boss** (Alternative)
6. (1) **Combat School** (Ocean)
7. (6) **Star Wars** (Domark)
8. (14) **Fruit Machine Simulator** (Code Masters)
9. (-) **Magnificent 7** (Ocean)
10. (-) **Way of the Exploding Fist** (Ricochet/Mastertronic)
11. (-) **ATV Simulator** (Code Masters)
12. (-) **California Games** (Epyx/U.S. Gold)
13. (-) **Test Drive** (Accolade/Electronic Arts)
14. (-) **BMX Simulator** (Code Masters)
15. (12) **Joe Blade** (Players)

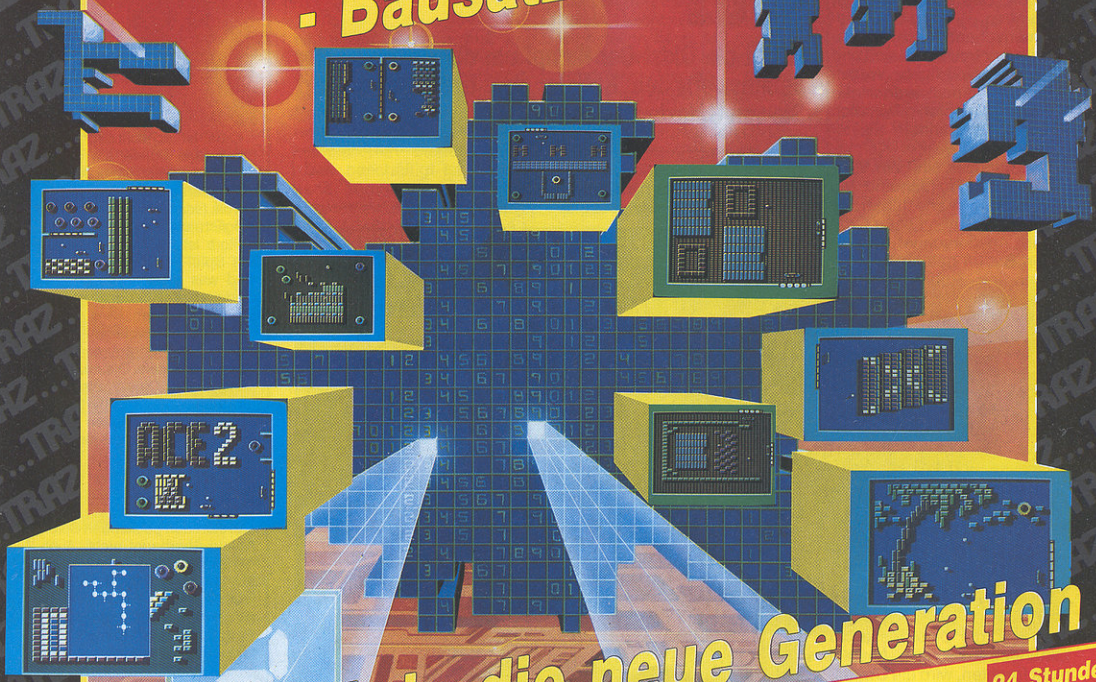
Top 15 U.S.A.

1. (2) **California Games** (Epyx)
2. (1) **Test Drive** (Accolade)
3. (4) **Maniac Mansion** (Lucasfilm/Activision)
4. (8) **Gauntlet** (Mindscape)
5. (-) **Skate or die** (Electronic Arts)
6. (5) **Echelon** (Access)
7. (-) **Mini-Putt** (Accolade)
8. (10) **Gunship** (Microprose)
9. (3) **Street Sports Basketball** (Epyx)
10. (-) **Paperboy** (Mindscape)
11. (6) **4th & Inches** (Accolade)
12. (-) **Beyond Zork** (Infocom)
13. (7) **3D Helicopter Simulator** (Sierra)
14. (11) **Sub Battle Simulator** (Epyx)
15. (15) **Earl Weaver Baseball** (Electronic Arts)

...TRAZ

EINE UMGESTAL TBARE ARKADENZONE

Bringt den ersten Ausbruch - Bausatz der Welt



Ausbruch in die neue Generation

DAS TRAZ SPIEL . . .
KAMPFEN 'Sie sich aus diesem Multi-Sohirm-Komplex heraus. Vermeiden Sie Ungeheuer - Schützen Sie sich gegen Fallen Benutzen Sie Backsteine und Stobstangen zu ihrem vorteil. Fangen Sie die verschiedenen Kraft - Tabletten ein - Doch vor allem. . . UBERLEBEN SIE!

TRAZ DER BAUSATZ . . .
Schaffen Sie sich Ihre eigenen, einmaligen varianten dieses unterhaltsanan Spiels, das zur sucht werden kann! SIE konnen mit den enzelnen Komponenten des TRAZ SPIELS Ihren eigenen Komplex entwerfen. Einzelspiel order Gruppenspiel - es wird Ihnen stundenlang Unterhaltung bieten!

Commodore 64 Kassette	34,95DM
Spectrum 48/128 Kassette	29,95DM
Spectrum Plus 3 Disk	43,25DM
Commodore 64 Disk	49,95DM
IBM PC und kompatible Systeme	59,95DM

CASCADE

24 Stunden Versandauftrag
Tel.: 0044/423/525352

© 1987 Cascade
Games, 1-3 Haywra Crescent Harrogate HG1 5BG. England
Tel: (0423) 525325
Telex 265871 MONREF G Quotieren 72: MAG 31320

Einen Simulations-Schwerpunkt hatten wir für diese Ausgabe nicht geplant. Daß diesmal so viele neue Simulationen vorgestellt werden, ist reiner Zufall: Die verschiedensten Softwarehäuser veröffentlichten in den letzten Wochen Programme dieses Genres. Darunter befinden sich neue Titel wie »Falcon«, »Thunderchopper« und »Stealth Mission« ebenso wie die lang erwarteten 16-Bit-Versionen von »Jet« und »Gunship«.

Fans von Flug-Simulationen werden in diesem Monat besonders gut bedient: Programme, mit denen man Kampfhubschrauber und Jets fliegen kann, dominieren in unserem Computerspiele-Teil.

Action-Fans erwarteten mit Spannung die Umsetzungen der Arcadia-Spielautomaten »Road Wars« und »Xenon«, die wir uns auf Amiga und ST angesehen haben. Auch für MS-DOS-PCs erscheinen jetzt immer mehr kernige Ballerspiele: Die Umsetzung von »Gryzor« stellen wir Euch in dieser Ausgabe vor. Der angekündigte Test von »Rolling Thunder« mußte leider ausfallen, denn uns erreichte eine fertige Test-Version erst nach Redaktionsschluß. Die Besprechung wird natürlich in der nächsten Power Play nachgeholt.

Bei den Tests geht es ansonsten bunt gemischt zu: Strategie- und Abenteuerspiele wie »King of Chicago«, neue Sport-Simulationen und »Shadowgate«, der Nachfolger zu »Uninvited« runden den Computerspiele-Teil ab.

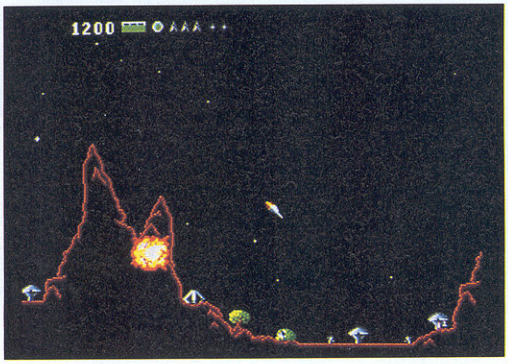
Ein auffallender Trend bei der Computer-Verteilung: Der Anteil von neuen Amiga-Spielen steigt weiterhin von Ausgabe zu Ausgabe. (hl)

Oids

Rettet die Oids! Der Kampf um die Befreiung der liebenswertesten Roboter des Universums führt Sie von Galaxis zu Galaxis.

Atari ST
69 Mark (Diskette) ★ FTL

Grafik	7.5	
Sound	6.5	
Power-Wertung	8.5	



Schlichte, aber detailreiche Grafik (ST)

Roboter sind zum Arbeiten da. Das gilt auch dann, wenn diese Roboter menschenähnlich aussehen, immer freundlich sind und ein liebenswürdiges Wesen haben. Aber muß man einen braven Roboter wirklich schlechter behandeln als einen Menschen?

Die Biocretes sind ein Volk, das eigentlich niemand so recht mag. Die Kerle haben alle einen ganz schön fiesen Charakter. Ausgerechnet diesen bösen Buben gelang es, eine einzigartige Roboter-Spezies zu bauen: die »Oids«. Oids sind kleine, fleißige Kerlchen, die zwar kein Herz, aber eine Roboter-Seele haben. Ausgerechnet diese feinfühligen Geschöpfe werden von den Biocretes zu härtesten Arbeiten in ihren Fabriken gezwungen. Für die Oids gibt es keine Mittagspause und keinen Weihnachtsfreibetrag; Tag und Nacht schuften sie und werden nicht einmal geölt. Die Biocretes kümmert das nicht: ein verrosteter Oid wird einfach eingeschmolzen.

Die Weltraum-Förderation hat die Biocretes oft genug aufgefordert, die Oids besser zu behandeln. Da alle Appelle nicht fruchten, wird die Organisation »Rettet die Oids!« gegründet, der auch Sie angehören. Mit einem kleinen Raumschiff statten Sie den Industrie-Planeten der Biocretes Besuche ab, um deren Fabriken zu vernichten und die Oids zu befreien.

Diese skurrile Hintergrund-Geschichte gehört zu einem neuen ST-Spiel, das man wohl am ehesten als Mischung aus »Gravitar«, »Thrust« und »Choplifter« bezeichnen kann. Das Kniffligste an Oids ist die Steuerung des dreieckigen Mini-Raumgleiters. Man kann ihn nach links und rechts steuern sowie Schub geben. Das Manövrieren durch enge Stellen wird zum Nervenkitzel, da das Raumschiff erst allmählich auf den Schub reagiert und außerdem durch die Gravitation des Planeten angezogen wird.

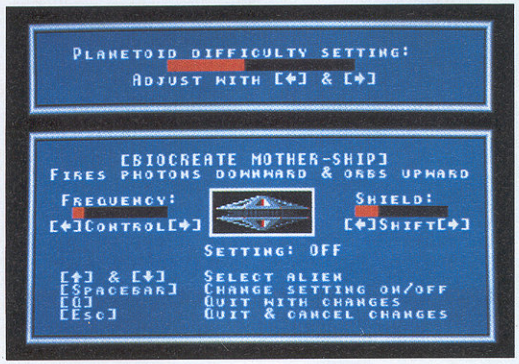
Oids zu retten ist eigentlich ganz einfach: Fliegen Sie über eine Fabrik, geben Sie einen gutgezielten Schuß ab und die Fabrik fliegt mit einer attraktiven Explosion farbenfroh in die Luft. Die Oids laufen nun aufgeregt auf der Planetenoberfläche herum. Schießen Sie nicht zu wild in der Gegend herum, ein Oid könnte getroffen werden! Nun muß man sachte landen; die Oids laufen dann auf Ihr Schiff zu.

Wenn alle Oids eines Planeten gerettet wurden, erscheint das Mutterschiff wieder. Es transportiert Sie einen Planeten weiter, bis schließlich die Oids einer ganzen Galaxis (entspricht einer Spielstufe) gerettet wurden. Dann fliegt man zum Oids-Hauptquartier in Oidromida und kassiert für jeden Geretteten nochmals Bonus-Punkte.



Oids ist schlichtweg eines der besten Spiele, die es für den Atari ST gibt. Dank der vielen, unterschiedlich schweren Levels (von einfach bis fast unmöglich) und des eingebauten Editors ist für beinahe endloses Spiel-Vergnügen gesorgt. Und was alles für Gags und Gemeinheiten in den späteren Galaxien stecken...

Für die effektvolle Grafik erhalten die Programmierer einen Sonderpreis. Die nur millimetergroßen Oids-Sprites laufen wundervoll animiert über den Bildschirm, winken Ihnen zu und brennen Pixel für Pixel ab, wenn man sie aus Versehen mit dem Bord-Laser streift. Scrolling und Sprite-Animation ruckeln zwar minimal, doch das stört den packenden Spiel-Ablauf überhaupt nicht. Auch die Sound-Effekte sind schlicht aber wirkungsvoll. Und daß für jede Galaxis die beste Punktzahl auf Diskette gespeichert wird, hat in der Redaktion das Oids-Fieber auf einen neuen Höchststand gebracht. Schließlich will jeder von uns der beste Oids-Retter sein...



Galaxien selbst gemacht per Editor (ST)

Glauben Sie aber nicht, daß die Biocretes ihre Industrieplaneten völlig unbewacht gelassen haben. Im Laufe des Spiels lernt man immer mehr erfreuliche und unerfreuliche Dinge kennen. Es gibt schußkräftige Abwehrbasen, die zum Teil mit Schutzschildern versehen sind. Hier kommt man nicht mit normalen Schüssen weiter, sondern muß eine seiner wenigen Nova-Bomben opfern. Andere Geschütze hetzen Raketen auf Ihr kleines Raumschiff – bevorzugt dann, wenn man gerade mit einem komplizierten Steuerungsmanöver beschäftigt ist. Es gibt auch Türme, die durch ihre Magnetstrahlung die Flugbahn Ihres Gleiters beeinflussen.

Energie-Silos sind hingegen gut Freund: landet man dicht genug neben ihnen, wird der Sprit-Vorrat aufgefüllt. Durch Teleporterfelder kann man sowohl sein Schiff als auch Schüsse in Sekundenschnelle an eine andere Stelle versetzen. Und der beste Freund des Oids-Retters ist ohne Zweifel der Energieschirm, der sein Schiff vor Schüssen und Kollisionen bewahrt. Sie sollten den Schild aber nur sehr kurz einsetzen, da seine Energie rasch verbraucht ist. Er kann dann zwar wieder aufgeladen werden, doch das dauert ein ganzes Weilchen.

Es gibt einen Editor, mit dem man eigene Planeten und Galaxien leicht selber zusammenstellen kann. Mit den Planeten, die bereits auf der Programm-Diskette gespeichert sind, ist man auch so ein ganzes Weilchen beschäftigt. An der Rettungsaktion können allerdings nur Atarianer teilnehmen, die ihren ST an einem Farbmonitor oder Fernseher angeschlossen haben.

(hl)



Super!

Oids ist eines der wenigen Computerspiele, die mich in diesem Jahr bisher so richtig begeistert haben. Es greift das ebenso alte wie gute Gravitar-Spielprinzip geschickt auf. Die Steuerung ist wunderbar vertrackt (und dabei nicht zu frustrierend). Die vielen unterschiedlich schwierigen Planeten und der Editor sorgen dafür, daß man zu diesem Programm immer wieder gerne zurückkehrt.

Oids ist einfach ein tolles Vergnügen, bei dem alles stimmt – von der Anleitung bis zum Spielwitz. Wer für seinen ST ein Geschicklichkeits-/Action-Spiel sucht, dessen Niveau über dem der »Schieß-alles-ab-was-sich-bewegt«-Programme steht, sollte sich dieses Prachtstück unbedingt zulegen.

The Train

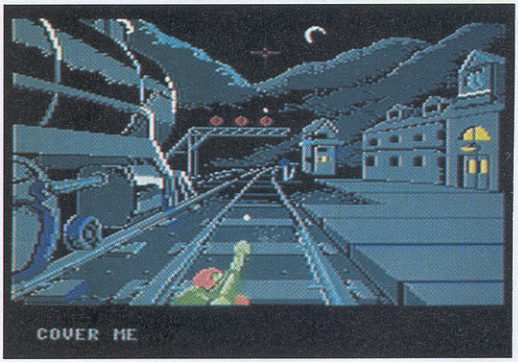
C64
49 Mark (Diskette) ★ Accolade

Grafik	7	
Sound	7	
Power-Wertung	6.5	

Frankreich, August 1944: die Besatzungszeit geht dem Ende entgegen. Alliierte Truppen bereiten die Befreiung des Landes vor. Die Nazis haben inzwischen die kostbarsten Gemälde Frankreichs in einen Zug verfrachten lassen, der um Mitternacht den Bahnhof von Metz verlassen und nach Berlin fahren soll. Die französische Widerstandsbewegung hat von diesem Plan Wind bekommen. Ihr waghalsiger Plan: den Zug zu entern, bevor er Metz verläßt und mit ihm gen Westen zu fahren. Dort warten bereits die Alliierten, um die kostbare Ladung in Empfang zu nehmen.

»The Train« ist eine spannende Mischung aus Action-Spiel und Lokomotiven-Simulation mit drei Schwierigkeitsstufen. Als furchtloser Kämpfer der Resistance klauen Sie den Nazis den Zug unter der Nase weg. Auf der Fahrt in den Westen müssen Stationen und Brücken eingenommen werden. Das bedeutet im Klartext, daß man gegnerische Heckenschützen oder Kanonenboote abschießen muß. Während der Zugfahrt greifen deutsche Flieger an. In den Stationen erfährt man einige nützliche Informationen und kann Hilfe von den Resistance-Kollegen anfordern. Das Lokführer-Talent ist auch gefragt, denn bei zu heftigen Bremsmanövern oder Überdruck kann es den Zug zerbröseln.

(hl)



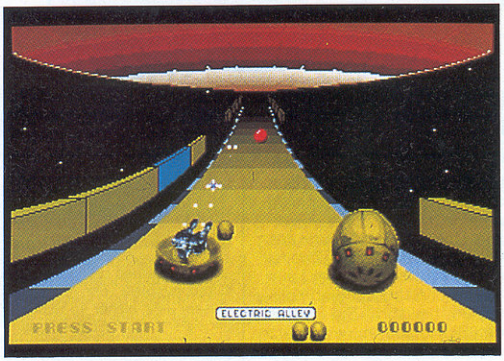
Keine Fahrkarte? Macht nichts – klauen wir halt den ganzen Zug! (C64)

Heinrich: »Ganz schön was los«

Tolle Grafik, gute Sound-Effekte, viel Abwechlsung und zunächst eine hohe Motivation: The Train ist ein Spiel, das einen eine ganze Weile in Atem hält.

Hat man die nicht allzu schwere Mission erst einmal geschafft, sinkt der Anreiz merklich ab. Man kann dann immerhin noch versuchen mehr Punkte zu sammeln. Bei der Disketten-Version werden die High Scores gespeichert; vor der Kassetten-Version wird gewarnt, denn sie spielt sich wegen der Nachladezeiten recht zäh.

Wer ein nicht allzu schweres Spiel sucht, bei dem man eine Weile gut beschäftigt ist, wird an The Train seinen Spaß haben. Hätten die Programmierer mehr Zufalls-Elemente ins Spiel gebracht, wäre das Programm ein echter Spitzen-Titel geworden.



Bahn frei – die Highway-Rabauken kommen (Amiga)

Martin: »Das soll ein Spielautomat sein?«

Ich hätte bestimmt keine Mark in den Roadwars-Automaten gesteckt. Selbst als Computer-Spiel kann es mich nicht begeistern. Im Gegenteil, ich finde es recht langweilig. Der Zwei-Spieler-Modus kann auch nicht mehr viel retten. Die Motivation, sich längere Zeit mit Roadwars zu beschäftigen, geht gegen null. Der »Krieg auf der Straße« entpuppt sich als höchst simple Ballerei.

Das beste bei Roadwars ist die beinahe stufenlose Drehbewegung des Geschützes. Die übrige Grafik ist zwar ganz nett, doch auf Dauer ziemlich eintönig. Von Abwechslung und Spielwitz halten die Programmierer anscheinend nicht viel.

Als Action-Spiel ist Roadwars zu langweilig, als Geschicklichkeitstest zu eintönig und als Grafik-Demo zu teuer. Nein danke.

Roadwars

Amiga (Atari ST, C64, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette)
Melbourne House

Grafik	5.5
Sound	5
Power-Wertung	2.5

Im 25. Jahrhundert werden fast alle Arbeiten von Robotern erledigt. Die Menschheit lebt in Frieden und braucht sich um nichts mehr zu kümmern. In diese Idylle platzt eine Hiobsbotschaft: Auf einigen Straßen kam es zu Massenunglücken. Die Computer, die normalerweise den Verkehr regeln, spielen verrückt. Harmlose Sicherheits-Systeme wurden zu Todesfallen umprogrammiert. Irgend jemand muß nun die Straßen entlang fahren, und sie von dem Technokram säubern.

Sie schnappen sich also eines der kleinen, wendigen Raumschiffe, das mit Schutzschirm und Schnellfeuergewehr ausgestattet ist. Zum Glück kann man das Geschütz in alle Richtungen drehen, denn die außer Kontrolle geratenen Sicherheits-Systeme befinden sich auf beiden Seiten der Straße. Sobald sie alle defekten Einheiten zerstört haben, wird die nächste Straße in Angriff genommen.

Kleine, rote Kugeln, die sich auf den Straßen tummeln, sollten gemieden werden. Der Schutzschirm kann nur eine Kollision verkraften. Vorsicht vor den Satelliten, die am Straßenrand auftauchen. Roadwars kann zu zweit gleichzeitig gespielt werden. (mg)

Xenon

Atari ST (Amiga)
69 Mark (Diskette) ★ Melbourne House

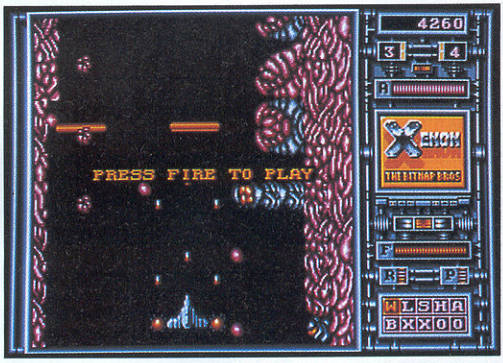
Grafik	7.5
Sound	7.5
Power-Wertung	4.5

Nichts als Ärger mit dem Weltraum: »Xenon« ist ein Fall für Action-Spieler mit gutem Joystick und noch besseren Reflexen. Die Schurken vom Dienst sind hier die Xenits, die in vier umfangreichen Levels bekämpft werden müssen. Das Spielfeld wird dabei von oben nach unten gescrollt. Das Gefährt, mit dem man ins Gefecht zieht, hat eine praktische Eigenart: Es verwandelt sich auf Leertastendruck von einem Bodenfahrzeug in einen Flieger und umgekehrt.

Wer Extras bei Ballerspielen liebt, wird reich beschert. Es gibt nicht weniger als elf verschiedene Dinge, mit denen man sein Schiff aufrüsten kann. Von der vorübergehenden Unsichtbarkeit über durchschlagkräftigere Laser bis hin zu Beibooten, die mit Extra-Feuerkraft helfen, ist einiges geboten.

Mitten in einem Level stößt man auf je einen Wächter, der sich als sehr harter Gegner entpuppt. Zu allem Überfluß werden einem beim Kampf gegen diesen dicken Brocken die meisten Extras abgezogen, die man sich vorher erarbeitete.

Bei Xenon ist oft soviel los, daß sich mancher Treffer gar nicht vermeiden läßt. Man verliert dann nicht gleich ein Leben, sondern bekommt Energie abgezogen. Unterwegs gibt es Energie-Extras, mit denen man diesen Vorrat wieder aufstocken kann. ST-Besitzer können das Programm nur mit einem Farbmonitor oder Fernseher spielen. (hl)



Mit vielen Extrawaffen gegen noch mehr Aliens – nur keine Panik (ST)!

Heinrich: »Kein Bund fürs Leben«

Es war Liebe auf den ersten Blick, doch die Beziehung hielt nicht lange: Xenon ist eines von den Spielen, die zunächst mehr versprechen als sie halten. Grafik und Sound sind gehobene ST-Klasse: gutes Scrolling, schön gezeichnete Gegner und starke Musik. Doch es gibt leider auch ein paar gesalzene spielerische Mängel.

Schon der erste Wächter, der einem im ersten Level begegnet, ist nur sehr schwer zu besiegen – vor allem deshalb, weil man hier unsinnigerweise die meisten Extrawaffen abgezogen bekommt. Nahezu unspielbar wird das Geschehen ab Level zwei, doch wenn man hier hängenbleibt, versäumt man nicht allzuviel: In den weiteren Spielstufen wird wenig Neues geboten.

Wer nicht gerade einen Hang zum Masochismus hat, wird mit Xenon nicht allzu glücklich werden – schade um die technischen Stärken.

Accolade™

Das ist

HardBall

Accolade™

„eine absolut unglaubliche Sportsimulation"
„...setzt neue Maßstäbe in Spielqualität, Umfang und Animation" (ZZAP 64)

„Spielbarkeit, optische Aufmachung, Vielseitigkeit, und außergewöhnlich realistische Darstellung – man wird über diese Sport-Simulation noch viel reden" (ATARI ST USER)

...UND JETZT KOMMT:

4TH & INCHES

„4th And Inches bringt Euch die ganze Action eines richtigen Football-Spiels: bombige Weitschüsse, Sturmangriffe, Abwehr an der Torlinie. Graphik und Animation werden Euch glauben lassen Ihr seid live dabei!



„Es ist schwer vorstellbar, daß es für einen Football-Fan zuhause etwas aufregenderes gibt, selbst wenn es sich um den Saisonhöhepunkt handelt...den **Superbowl"**

„Um bei 4th And Inches zu gewinnen braucht man nicht nur die Tricks eines Spitzen-Quarterback aus der obersten Liga, sondern auch das taktische Genie eines mit allen Wassern gewaschenen Top-Trainers!"



Strategie

Taktik



Action

Vorsicht vor Grauimporten!
Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm wirklich eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden.

U.S. Gold Computerspiele GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2

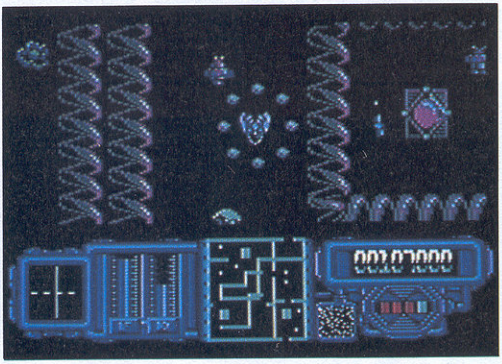
U.S. GOLD

Vertrieb: Rushware
Mitvertrieb: MICRO-HÄNDLER
Distribution: Österreich, Karasoft Schweiz, Thali AG

Fire-Fly

Hups, wer hat die Erde zerbröselt? Raumschiff Fire-Fly wird sich an den zuständigen Außerirdischen ordentlich rächen, solang der Joystick hält.

C64 (Spectrum)
35 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette) ★ Ocean



Das Weltraum-Insekt pirscht sich an einen Generator heran (C64)



Technisch gute Actionspiele können mich immer begeistern. Wenn dann auch noch das Spielprinzip stimmt, bin ich manchmal nicht zu halten. Und Fire-Fly hat technisch einiges drauf: sehr viel unterschiedliche und detailreiche Grafik, makelloses Scrolling, tolle Sound-Effekte und gut komponierte Melodien, die eine unheimliche Atmosphäre schaffen. Vor dem Spielen am besten das Zimmer abdunkeln.

Auch spielerisch gefällt mir Fire-Fly. Es ist kein typisches »Rein-und-alles-abballern«-Spiel, denn Ausweichen und sparsamer, gezielter Einsatz der Waffen spielen die Hauptrolle. Die tolle Stimmung wird allerdings durch das Daumen-Zwischenspiel in den Reaktoren angeknackst. In den ersten drei Reaktoren eines Sektors ist das Spiel mit Geschick zu schaffen; im letzten läuft es aber so schnell ab, daß nur noch Glück hilft. Dieser Fehler paßt nicht in das ansonsten sehr packende Spiel, das mich schon einige Stunden an den Monitor gefesselt hat.

Das Raumschiff »Fire-Fly« kehrt nach einer jahrzehntelangen Expedition in den Tiefen des Weltraums zur Erde zurück. Dummerweise ist dort, wo die Erde sein sollte, nur noch ein Haufen kleiner Gesteinsbrocken. Im Gegenzug hat es sich ein außerirdisches Völkchen in unserem Sonnensystem bequem gemacht. Da sich das die Jungs und Mädels von der Fire-Fly aber gar nicht gefallen lassen wollen, sucht man nach einer Chance, die Außerirdischen aus dem Sonnensystem zu vertreiben.

Wie schon in so vielen Science-Fiction-Spielen muß man auch diesmal einen Hauptreaktor vernichten. Der befindet sich am rechten Rand eines interplanetaren Gitters. Die Fire-Fly befindet sich natürlich am linken Rand dieses Gitters. Sie müssen sich also durch das Gitternetz hindurchschlagen, um an den Hauptreaktor zu kommen.

Jedes Gitter-Kästchen ist ein von den Aliens gesicherter Weltall-Sektor. Wenn Sie einen Sektor anwählen, wird die Fire-Fly in ihn teleportiert. Um einen Sektor zu räumen, müssen Sie vier Energie-Zellen aufspüren und zerstören. Haben Sie eine Energie-Zelle gefunden und deren Schutzschirm geknackt, entscheidet ein einfaches Reaktions-Spiel, was mit der Zelle geschieht: Auf dem Bildschirm erscheint ein Daumen, der abwechselnd nach oben und unten zeigt. Drücken Sie den Feuerknopf, wenn der Daumen oben ist, haben Sie die Zelle ausgeschaltet. Ansonsten heißt es: noch mal probieren. Sind alle vier Energie-Zellen zerstört, geht es zurück zum Gitternetz, wo Sie sich den nächsten Sektor aussuchen.

Manche Sektoren sind unüberwindbar (Planeten-Symbol), andere nur durch ein kurzes Reaktionsspiel zu gewinnen oder zu verlieren (Pfeil-Symbol).

Die Sektoren werden natürlich von einer Vielzahl seltsamer Alien-Raumschiffe bewacht. Außerdem schießen die Raumschiffe und die Energie-Zellen auf Sie. Kollisionen mit Alien-Schiffen beschädigen Ihr Schiff ebenso wie das Anrempeln von Reaktoren und anderen Weltraum-Hindernissen. Wird Ihr Raumschiff zu sehr beschädigt, verlieren Sie eines von drei Leben.

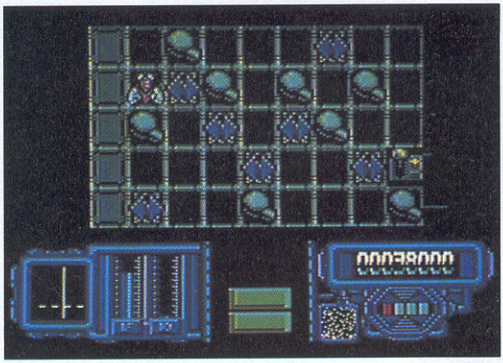
Zum Glück wird die Fire-Fly von acht kleinen Oct-O-Phonic-Plasma-Bällen umkreist, die Sie per Feuerknopf losschicken können, Gegner zu vernichten. Wie ein Bumerang kehren die Bälle nach einer Weile zurück. Manche Aliens verwandeln sich bei Beschuß in einen nützlichen Gegenstand, beispielsweise einen Benzinkanister, den man aufsammeln sollte. Erwischt man einen roten Fisch, wird eine Kettenreaktion ausgelöst: Von allen Installationen eines Sektors fallen blaue Tropfen. Sammelt man diese auf, wird die Fire-Fly teilweise repariert.

(bs)



Warum gebe ich mich eigentlich mit dieser feurigen Fliege ab? Spielerisch Bäume reißt sie keinesfalls aus: Viele labyrinthartige Levels, ein wenig Ballern und viel Reagieren stehen auf der Tagesordnung. Die technische Qualität reißt hier einiges heraus, wie das bei vielen Action-Spielen ja der Fall ist. Die acht Plasma-Bälle, die um die Fire-Fly kreisen und nach Geballer wieder zurückgeflitzt kommen, sehen zu süß aus.

Fire-Fly ist sicher ein überdurchschnittliches, aber keinesfalls ein überragendes Spiel. Trotz guter Aufmachung reißt es mich nicht zu stundenlangen Sessions hin. Wer ein Action-Spiel sucht, bei dem es weniger auf permanentes Geballer als auf geschicktes Steuern ankommt, sollte sich Fire-Fly einmal ansehen.



Das interplanetarische Gitter zeigt den langen Weg zur Lösung (C 64)

Grafik	8	
Sound	7	
Power-Wertung	7	

Task III

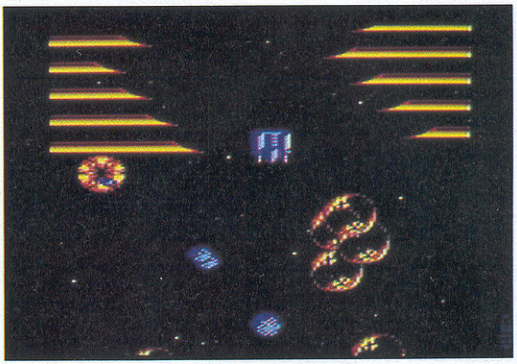
C64
35 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette) ★ Databyte

Grafik	6.5
Sound	7
Power-Wertung	4

Woran erkennt man, daß ein Spiel einer englischen Softwarefirma von deutschen Programmierern stammt? Ganz einfach: Der deutschsprachige Teil der Anleitung ist verständlich und provoziert keine ungewollten Lacher! So geschah's bei Databyte, wo das bundesdeutsche Programmierer-Trio Hemmer, Roth und Endler sein Action-Spiel »Task III« veröffentlichte.

Ein böser Sternen-Kaiser hat eine komplette Galaxis erobert. Der Spieler übernimmt die Rolle des unverzagten Helden Prinz Troma, der mit seinem Raumschiff durch 16 Levels sausen muß, um den Kaiser zu besiegen.

Das Ende jedes Levels muß innerhalb eines Zeitlimits erreicht werden. Für jede Sekunde, die man weniger braucht, erhält man Bonus-Punkte. Im Weltraum trifft man auf die verschiedensten gegnerischen Raumschiffe, Hintergrundgrafik-Teile, an die man nicht stoßen darf und natürlich auch Extrawaffen. Man kann für sein Raumschiff mehr Geschwindigkeit, flottere Schüsse nach vorne, hinten und den Seiten erwischen. Es gibt auch einen kleinen Satelliten, der vor Angreifern beschützt. Hat man die »Notreserve«, kann man Extras auf Vorrat sammeln. Ein weiteres Extra macht die Gegner langsamer und fetzige Smart Bombs löst man durch Druck der Leertaste aus. Extra-Raumschiffe bekommt man für jeweils 100 000 Punkte. Bei der Disketten-Version werden die High Scores gespeichert. (hl)



Nicht anrempeln, abschießen: im Weltraum nichts Neues (C64)

Heinrich: »Manche mögen's schnell«

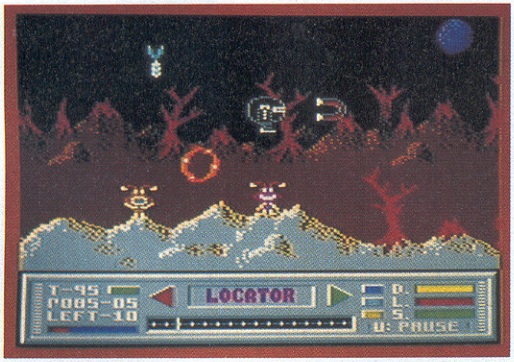
Spieler mit einer Vorliebe fürs Unmögliche werden an Task III ihre helle Freude haben. Scrolling und Gegner sind dermaßen schnell, daß man hier nur mit sehr guten Reaktionen einen Blumentopf gewinnen kann. Zahlreiche »Game Overs« lassen sich auf keinen Fall vermeiden, da man sich an vielen Stellen eine feste Route merken muß, um durchzukommen.

Technisch hat mir Task III gut gefallen. Die rasante, farbenprächtige Grafik, die spritzigen Sound-Effekte sowie die tolle High Score-Musik haben internationale Klasse. Das Spielprinzip ist allerdings ein wenig simpel und der ganze Ablauf für einen Normalspieler eine Spur zu schwierig. Fortgeschrittene, die ein geradliniges, effektreiches und herausforderndes Ballerspiel suchen, werden am ehesten ihren Spaß an Task III haben. Für meinen Geschmack ist es zu frustrierend.

Knight Games II

C64
35 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette) ★ English Software

Grafik	5
Sound	5.5
Power-Wertung	4.5



Der Magnet will dem Roboter an die ICs (C64)

Ritter sterben nicht aus: Auch im Jahr 3002 prügeln sich die tapferen Recken aus dem Mittelalter, was das Zeug hält. Allerdings wurden im Lauf der Jahrhunderte die schwertschwingenden Kämpfer durch Kampfroboter und Pfeil und Bogen durch Laserwaffen ersetzt.

In »Knight Games II« gibt es drei Teilspiele mit mehreren Levels, die einzeln geladen werden und dann komplett im Speicher stehen. Für den zweiten und dritten Teil des Spiels braucht man einen Zugangs-Code, den man bekommt, wenn man den vorherigen Teil geschafft hat.

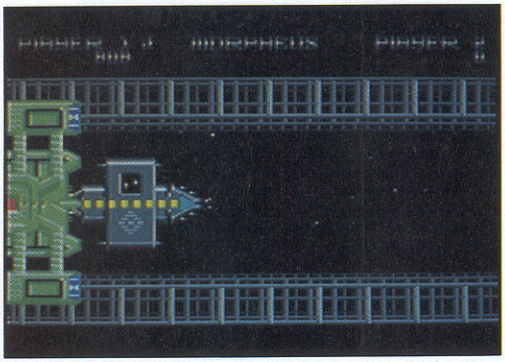
Im ersten Spiel klaubt man kleine Ritterfiguren mit einem Kampfroboter auf und muß sie zu einer Plattform bringen. Dabei versuchen allerlei Bösewichter, dem Roboter Energie abzuziehen. Der zweite Teil spielt im Weltraum, wo man Vorräte sammeln muß. Hier behindern den armen Robot ebenfalls verschiedene Gegner, die ihm Kraftreserven abzwacken wollen. Im letzten Teil kann man entweder gegen den Computer oder einen menschlichen Mitbewerber antreten. Es gilt, drei Turnierrunden durchzustehen. Die futuristischen Sportarten sind das Düsenturnier, ein beherztes Lichtsäbel-Duell und zu guter Letzt ein wenig Photonketten-Rasseln. (al)

Anatol: »Arme Rittersleut'«

Was das mit Rittern zu tun haben soll, ist mir schleierhaft. Einziger Bezugspunkt zwischen Rittern und Robotern ist das Blech – wobei wir gleich beim Spielprinzip wären.

Im ersten Spiel muß man Figuren aufsammeln und sie an einer Plattform abliefern. Hatten wir das nicht schon einmal? Eben. Das erste Spiel entpuppt sich schnell als ein »Defender«-Verschnitt. Leider ist das Vorbild um Klassen besser. Auch die anderen beiden Spiele hauen niemand aus der Rüstung.

Wer sich einen würdigen Nachfolger zu den acht Kampfsportarten von »Knight Games« erwartet, braucht sich Knight Games II erst gar nicht anzuschauen. Hier hat man einfach einen alten Namen mit drei mittelmäßigen Action-Spielen gemixt. Ein wenig Turnier-Stimmung kommt nur im dritten Teilspiel auf.



◀ Nach dem Andocken darf man Extras kaufen

Morpheus

C64
45 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette) ★ Rainbird

Grafik	7
Sound	6.5
Power-Wertung	5.5

Der Star der Action-Spiele macht jetzt in Strategie: Andrew Braybrooks neues Spiel »Morpheus« strengt neben der Joystick-Hand auch den Kopf an.

Immer Ärger mit den Intellektuellen: Die Super-Intelligenz »Morpheus« hat rausgekriegt, wie man aus dem Nichts ein kleines Universum erschafft. Indem er negative und positive Ladung voneinander trennt, kann Morpheus diese Universen stabil halten und sogar immer weiter ausdehnen. 50 solcher Mini-Universen gibt es und im fünfzigsten macht sich Morpheus ein schönes Leben.

Der Haken an der Geschichte: So ein Mini-Universum braucht Platz. Und dieser Platz wird unserem Universum abgezogen. Je mehr Platz Morpheus' Universen beanspruchen, desto enger wird es bei uns. Also gilt es, Morpheus zu vernichten, bevor unser Universum total zusammenfällt.

Doch da sich in der Zukunft die Politiker noch nicht mal einigen können, wenn das Universum auf dem Spiel steht, muß eine private Firma ran, um unsere Existenz zu retten. Sie übernehmen die Rolle des wagemutigen Piloten, der mit speziellen Raumschiffen durch die fünfzig Universen reisen und diese vernichten soll. Ihr wissenschaftlicher Stab entwickelt in der Zwischenzeit Extra-Waffen und neue Schiffe, die Sie sich bei Bedarf kaufen. Glücklicherweise kriegen Sie Geld für die Vernichtung der feindlichen Universen und der darin lebenden Wesen, so daß Sie sich die neue Ausrüstung auch leisten können.

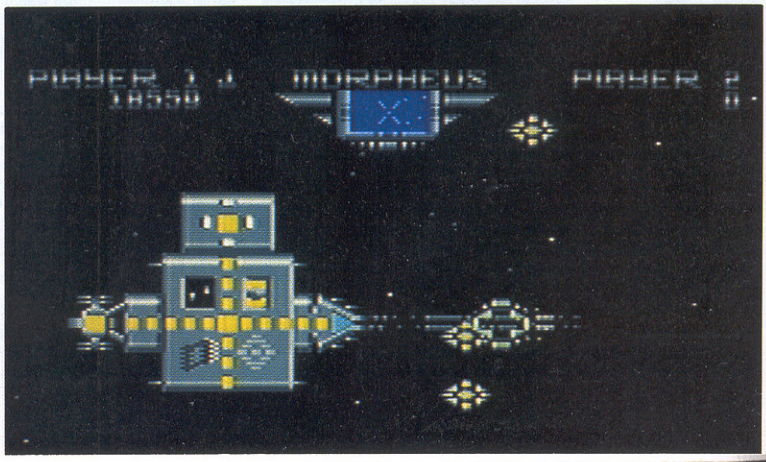
Wie vernichtet man aber nun ein Universum? Der Kern jedes Universums, Nukleus genannt, hat 32 Orbitale im Raum verstreut. Durch die Orbitale werden die Universen stabil gehalten. Wenn Sie genügend Orbitale (je nach Universum ein bis zehn) vernichtet haben, kann der Nukleus die Stabilität nicht mehr aufrechterhalten, vernichtet alle anderen Orbitale und schließlich sich selbst. Danach fällt das Universum zusammen.

Die Universen werden von den Morphai bewohnt. Morphai sind halbintelligente Wesen, die sich nicht um das Schicksal der Universen kümmern, aber einen Selbsterhaltungstrieb haben. Da die Morphai bei Kollisionen aber Energie aus Ihrem Schiff abziehen und es so zerstören könnten, müssen Sie manchmal die Morphai vernichten. Das setzt nun einen Lern-Prozeß der Morphai in Gang: Sie werden zum Feind der Morphai und diese beginnen sich zu verteidigen und Sie später sogar heimtückisch anzugreifen. Dadurch wird es natürlich immer schwerer, die Universen zu vernichten. Außerdem werden die Morphai langsam gegen Ihre Bewaffnung immun; also müssen Sie ab und zu Ihre Waffen wechseln. Angeschossene Orbitale können ebenfalls Morphai auf Sie hetzen, und ein verletzter Morphai kann zu einem Kamikaze-Angriff übergehen und wird so zu einer tödlichen Gefahr.

Die komplizierte Handlung von »Morpheus« wurde hier etwas vereinfacht dargestellt. Das neue Spiel von Andrew Braybrook hat viele Spezial-Regeln und wimmelt nur so von wichtigen Details. Das uns vorliegende, deutschsprachige Handbuch hat auch knappe 40 Seiten im DIN-A4-Format.

Das Spiel teilt sich in zwei Phasen, eine Action- und eine Einkaufs-Phase. In der Action-Phase steuern Sie Ihr Raumschiff durch das Universum. Das Schiff bleibt konstant an einer Stelle stehen, der Sternen-Hintergrund und alle Sprites bewegen sich aber so um das Schiff, daß der Eindruck von Bewegung entsteht. Das Schiff kann nicht gedreht werden und schaut immer mit der eingebauten Laser-Kanone nach rechts. Es ist sehr träge und braucht deswegen zum Beschleunigen und Abbremsen einige Zeit.





Vernichten Sie die Orbitale, die das Universum stabilisieren ▶



Geht so

Das Spielen und Testen von Morpheus war ein Wechselbad der Gefühle. Mal war ich begeistert von der Spielidee und wollte ein »Gut« geben, mal war ich stinkesauer wegen der unnötig komplizierten Regeln und der Anleitung, die mich total verwirrt hat.

Technisch ist Morpheus ein Meisterwerk: Pixelgenaue Grafik, detailreiche, mitreißende Sound-Effekte, sauberes Scrolling und dutzende von Sprites entzücken den Spieler. Aber ich wage zu behaupten, daß niemand ohne fremde Hilfe, nur mit der Anleitung ausgestattet, dieses Spiel verstehen wird. Auch ich habe das Spiel erst kapiert, nachdem ich einige Artikel aus englischen Zeitschriften gelesen und mich mehrere Stunden rätselnd mit Morpheus beschäftigt hatte.

Vieles ist einfach unnötig kompliziert. Dazu gehört auch die Steuerung: Das riesige Raumschiff steuert sich wie ein Tanklaster bei Glatteis. Kauft man sich Extra-Waffen ein, muß man diese jedesmal vor der Benutzung aktivieren. In dieser Zeit ist das Schiff für eine knappe Sekunde außer Kontrolle. Bedienung nur über Joystick in allen Ehren, aber bei dem komplexen Steuerungs-System hätte es wohl nichts ausgemacht, ein oder zwei Kommandos auf die Tastatur zu legen.

Wichtiger als Reaktions-Vermögen ist in jedem Fall der richtige Einkauf von Extra-Waffen und -Systemen. Wer sich hier keine genauen Strategien überlegt, wird ab dem 15. Universum in echte Schwierigkeiten geraten. Leider werden im Programm nur englische Abkürzungen für die 16 erhältlichen Systeme gegeben. So muß man regelmäßig in der Anleitung nachschlagen, was ein IC, was ein VP und was ein SD ist. Leider werden die Extras in der Anleitung in zufälliger Reihenfolge beschrieben. Die dauernde Sucherei geht schnell auf die Nerven und bald legt man sich selber eine Referenz-Karte an, die dem Programm nur in einer englischen Version beiliegt.

Obwohl hinter Morpheus ein gutes Konzept und brillante technische Qualität stehen, kann ich nicht ganz zufrieden sein. Unnötig viele Spielregeln und schlechte Kontrolle über das Schiff sowie die verwirrende Anleitung, die den Spieler teilweise im Regen stehen läßt, machen aus einem sehr guten Spiel ein Ärgernis für den Spieler.



Wenn Sie sich genügend Geld verdient haben, können Sie an einer Raumstation andocken und Extra-Systeme und -Waffen kaufen. Dabei geht es zu, wie im richtigen Leben: Wer einen Turbo-Laser bestellt, muß erst ein paar Zeiteinheiten (Timeslices) warten, bis er geliefert wird. Je nach Größe des Schiffs passen bis zu sieben Zusatzsysteme und vier Extra-Waffen an Bord. Es gibt 16 verschiedene Systeme, die wiederum in verschiedenen Stärken lieferbar sind. Systeme sind nur eine gewisse Zeitlang erhältlich, alte, überholte Systeme im Bestell-Katalog werden durch modernere, leistungsfähigere ersetzt.

Zu Spielbeginn hat man normalerweise kein Geld und muß sich durch die ersten Level ohne Extra-Waffen durchschlagen. Aber wer sein Raumschiff verloren hat und eine neue Partie beginnen will, kann das verdiente Geld aus dem vorherigen Spiel übernehmen. Allerdings gibt es hier ein Limit, über das hinaus keine Übernahme möglich ist. Wer über den achten Level hinausgekommen ist und sich dazu in die High-Score-Liste eintragen durfte, kann sich ab sofort aussuchen, in welchem Level das Spiel beginnen soll. Diese Information wird zusammen mit der High-Score-Liste bei der Disketten-Version gespeichert. Wer also einmal den 49. Level erreicht hat, braucht sich nicht mehr durch die ersten 48 zu schlagen. Leider geht diese Information bei der Kassetten-Version beim Auschalten des Computers verloren. (bs)

Ihr Typ wird verlangt!

Wir brauchen nämlich Verstärkung! Seit zwei Jahren produziert RAINBOW ARTS hochwertige Software für Heimcomputer. Unsere Produktpalette umfaßt Anwendungssoftware und Telespiele. Auch im nächsten Jahr sollen viele interessante und innovative Spiele veröffentlicht werden. Daher planen wir eine Erweiterung unserer Entwicklungsabteilung. – Machen Sie Ihr Hobby zum Beruf!
Wenn Sie gute Kenntnisse in den nachfolgenden Bereichen haben, können wir Ihnen die Mitarbeit in einem jungen unkonventionellen Team anbieten. Bei uns haben Sie die Möglichkeit, Ihre Creativität voll auszuleben!
Im einzelnen suchen wir:

1. Grafiker

Ihr Aufgabenbereich beginnt bei der Mitarbeit am Konzept eines Spiels. Danach wird in enger Zusammenarbeit mit dem Programmierer die Grafik erstellt. Sie sollten Erfahrung im Gestalten von Hintergrundmotiven und im Erstellen von bewegten Figuren haben. Sonderliche Programmierkenntnisse sind nicht erforderlich.

2. Programmierer

Das Programmieren in Assembler auf einem gängigen Homecomputer ist eine Ihrer leichtesten Übungen. Sie haben das Durchhaltevermögen auch komplexere Programme zu erstellen. Das ‚Tüfteln' an Problemen und Feinheiten liegt Ihnen ebenfalls. Dann sollten Sie sich schnellstens mit uns in Verbindung setzen!

3. Ihr Programm

Sie haben schon ein Spiel geschrieben? RAINBOW ARTS ist auch am Ankauf von fertigen Produkten sehr interessiert. Wir können Ihnen eine weltweite erfolgreiche Vermarktung garantieren. Unsere Honorierung besteht aus fairen Festzahlungen und Umsatzbeteiligungen. – Lassen Sie sich von uns ein Angebot machen!

Rainbow Arts

Wenn wir Ihr Interesse geweckt haben, dann setzen Sie sich bitte schriftlich oder telefonisch mit uns in Verbindung:

RAINBOW ARTS Software GmbH
Münsterstr. 27 · 4830 Gütersloh 1
Telefon 05241-16888/26688

Hunter's Moon

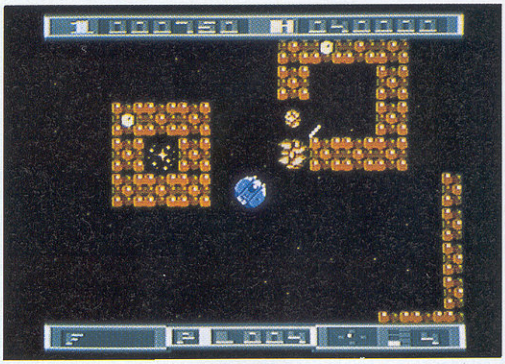
C64
35 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette) ★ Thalamus

Grafik	5.5	
Sound	7	
Power-Wertung	6	

Das hat man nun davon, wenn man zu nahe an einem schwarzen Loch vorbeifliegt. Sie sind dabei mit Ihrem schnittigen Raumschiff »Hunter« durch eine Raum-Zeit-Dimensionsfalte in ein anderes Universum katapultiert worden. In diesem Universum wimmelt es von außerirdischen Arbeitern, die nichts anderes zu tun haben, als seltsame Strukturen im Weltall zu bauen. Dummerweise bauen die Arbeiter die Strukturen genau um die »Starcells« herum, kleine Energiezellen, die Ihrem Raumschiff die Kraft geben, von Universum zu Universum zu hüpfen. Ihre Aufgabe ist es also, sich einen Weg durch die Strukturen zu schießen und auf jedem Level alle Starcells einzusammeln.

Sie können zwar die Strukturen zerstören, nicht aber die Arbeiter selber, die in Windeseile wieder aufbauen, was Sie zerschossen haben. Deswegen müssen Sie trotz aller Feuerkraft ständig auf der Hut sein, nicht in eine frisch aufgebaute Struktur zu fliegen. Jedesmal, wenn Ihnen das passiert, verlieren Sie eines Ihrer sechs Leben.

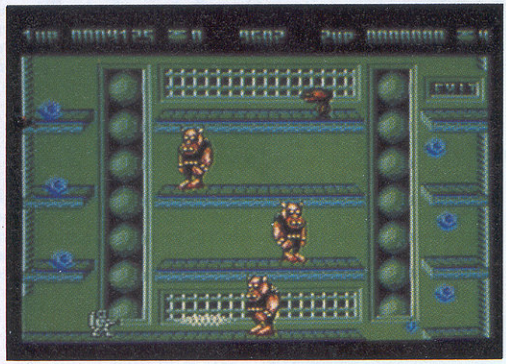
»Hunter's Moon« hat insgesamt 128 Levels, die auf 16 Sonnensysteme verteilt sind. Jedesmal, wenn Sie ein System beenden, gelangen Sie in eine Bonus-Runde in der man sich Extra-Leben und Schutzschilde verdienen kann. (bs)



Abstrakte Grafik, solide Ballerei (C64)

Boris: »Gutes Konzept mit technischen Schwächen«

Schade, daß sich das Raumschiff bei Hunter's Moon so schlecht steuern läßt. Sonst würde mir das Spiel noch mehr Spaß machen. So ist Hunter's Moon aber nur ein Action-Spiel mit einem guten Konzept und durchschnittlicher Ausführung. Richtig gut sind nur die Musik und Soundeffekte. Die Titelmusik erinnert an Horror-Streifen von John Carpenter und schafft sanftes Gruseln. In den höheren Levels gibt es sehr ungewöhnliche Sound-Effekte, die man niemals von seinem C64 erwartet hätte. Das Scolling der Grafik ist zwar OK, trotzdem sieht alles recht langweilig aus. Die außerirdischen Aufbauten sind blockhaft und phantasielos. Auf höheren Levels kommt wenig Neues dazu. Spielerisch wird viel Action und Geschick, eine Prise Logik und auf Dauer leider nur wenig Abwechslung geboten.



Gefährliche Pixel-Pracht im Plattform-Teil (C64)

Martin: »Nur zur Hälfte gutgegangen«

Die Absicht, zwei unterschiedliche Spielarten miteinander zu koppeln, ist im Prinzip lobenswert. Leider ist den Programmierern der Action-Teil mißglückt. Bis auf die Besonderheit mit den beiden Blickwinkeln, aus denen man das Raumschiff sieht, ist die Ballerei ausgesprochen dürftig. Das Plattformspiel dagegen hat mich positiv überrascht. Die Grafik ist zum Teil atemberaubend. Vor allem die Monster-Sprites sind sehr eindrucksvoll.

Der Geschicklichkeits-Teil ist der weitaus interessantere von beiden. Mir wäre es lieber gewesen, die Programmierer hätten die Ballerei weggelassen, und dafür das ohnehin eindrucksvolle Plattformspiel noch weiter verfeinert. Dieser Misch-Masch aus zwei total verschiedenen Spielarten ist nicht ganz mein Fall.

Octapolis

C64
35 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette) ★ English Software

Grafik	7.5	
Sound	6.5	
Power-Wertung	6	

Das Galaktische Imperium hat beinahe die ganze heimische Galaxis erobert – bis auf den winzigen Planeten »Octapolis«. Acht Städte auf dessen Oberfläche trotzten bis heute erfolgreich den Flotten des Imperiums. Hunderte von erfahrenen Söldnern wurden angeworben, die Städte zu vernichten. Alle haben versagt. Nun sind Sie an der Reihe.

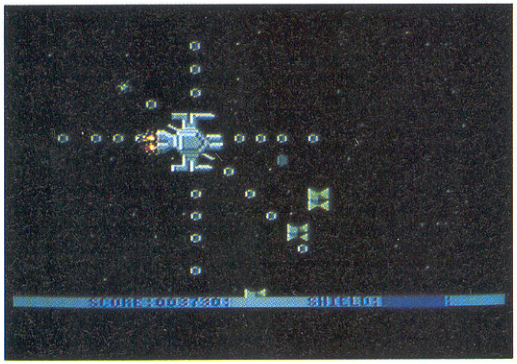
Sieht man von der dramatischen Hintergrundgeschichte ab, präsentiert sich Octapolis als ungewöhnliche Kombination aus Action- und Geschicklichkeits-Spiel. Der Action-Teil erinnert auf den ersten Blick an das Ballerspiel »Sanxion«. Das Gefecht wird aus zwei Blickwinkeln gezeigt. Zu diesem Zweck ist der Bildschirm in der Mitte geteilt. Sie sehen Ihr Raumschiff sowohl von oben als auch von der Seite. Feindliche Abfangjäger machen Ihnen das Leben schwer. Nach kurzer Zeit dürfen Sie landen.

Nachdem man die Action-Sequenz überstanden hat, geht es im Untergrund weiter. Gutes Timing und Fingerspitzengefühl beim Springen sind gefragt. Innerhalb eines Zeitlimits müssen Sie fünf Räume mit unzähligen Plattformen und Monstern durchqueren. Ein Laser ist Ihre einzige Waffe. Leider sind die Monster dagegen immun. Meistern Sie auch diese Aufgabe, wartet schon die zweite Stadt. (mg)

Thundercross

C64
35 Mark (Kassette), 39 Mark (Diskette) ★ CRL

Grafik	2.5
Sound	6.5
Power-Wertung	1



Der Spielwitz wurde das erste Opfer dieser Lasersalve (C64)

Zuerst begann es ganz harmlos: Die Triebwerke hatten einen kaum merklichen Leistungsabfall. Nicht einmal Scotty hätte eine Erklärung dafür gehabt. Die Crew des Raumkreuzers achtete nicht besonders darauf.

Dann wurde es schlimmer. Die Düsen verloren an Schubkraft, obwohl sie auf voller Leistung liefen. Dann wurde es der Besatzung der »Thundercross« schlagartig klar: Ein Traktorstrahl hatte das Schiff erfaßt. Da zischten auch schon Massen von feindlichen Schiffen am Heck vorbei. Kurz darauf wird im Weltraum wieder kräftig geballert.

Die »Thundercross« ist ein kreuzförmiges, ziemlich großes Schiff, mit vier Bordkanonen, die nach oben, unten, rechts und links feuern können. Zusätzlich ist noch eine weitere diagonale Kanone zu bedienen, die immer in die Richtung feuert, in die man den Joystick drückt.

Thundercross ist ein einfaches Action-Spiel: Ein Raumschiff fliegt von links nach rechts durchs All und muß sich gegen anfliegende Gegner wehren, die von allen Seiten kommen. Hin und wieder muß auch auf sehr große Turmaufbauten geballert werden, die sich kräftig wehren. Das Schiff hat einen Schutzschild, der langsam in die Knie geht, wenn er beansprucht wird. Ist der Schild weg, ist es beim nächsten Treffer um die Thundercross geschehen. (al)

Anatol: »Trauer in der Galaxis«

Da wollten die Programmierer besonders originell sein: Um zu schießen, muß man den Feuerknopf gedrückt halten und am Joystick rütteln, was das Zeug hält. Spätestens nach 20 Minuten schmeißt man ihn voller Wut in die Ecke und massiert sich den schmerzenden Arm.

Es gibt keine Extrawaffen, grobe Grafik, kümmerliche Sprites und Farb-Delikatessen wie grüne Schüsse auf grünem Hintergrund (!), die dementsprechend gut zu erkennen sind. Grafik und Spielwitz sind bei Thundercross völlig verlorengegangen. Zur Ehrenrettung gibt es eigentlich nur wenig zu sagen: Die Musik ist sehr anständig und das Spiel hat eine High-Score-Liste. Ob das jemandem 40 Mark wert ist?

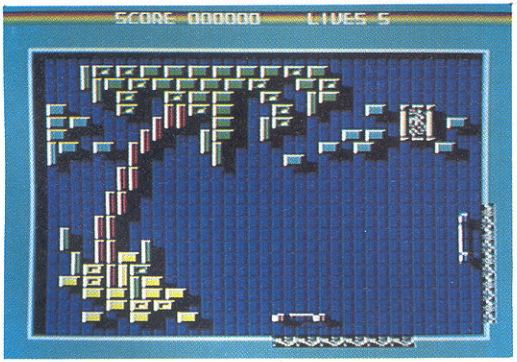
Boris: »Ausbruch aus dem Alltags-Trott«

Während auf dem Amiga laufend Arkanoid-Clones erscheinen, die sich gleichen wie ein Ei dem anderen, können die C64-Besitzer nicht klagen. Wenn hier das Breakout-Thema erneut aufgegriffen wird, dann stattet man es auch mit neuen Ideen aus.

Der Zwei-Spieler-Modus bietet einiges an Spielspaß und eine Menge Überraschungen. Wagt man sich alleine an das Programm, ist Traz manchmal etwas zu schwer. Schade auch, daß alle einsammelbaren Extras durch ein und dasselbe Sprite repräsentiert werden.

Grafik, Musik und Sound-Effekte sind für einen Arkanoid-Clone gut, erreichen aber keine Spitzenklasse. Die Joystick-steuerung ist nicht optimal, ich wünsche mir, die Schläger etwas schneller bewegen zu können.

Traz läßt kurzzeitig das Breakout-Fieber noch einmal aufflammen, auf Dauer gibt es aber bessere Spiele.



Palmenstrand als Breakout-Spielfeld (C64)

Traz

C64 (MS-DOS, Schneider CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 49 bis 59 Mark (Diskette) ★ Cascade

Grafik	6
Sound	6.5
Power-Wertung	6.5

Weit draußen, im letzten Winkel der Galaxis, schwebt ein Gefängnis durchs All, das die schlimmsten Schwerverbrecher beherbergt. Sie wollen aus diesem Gefängnis ausbrechen. Ihre einzige Chance ist es, in den 64 Zellen die Wände und Mauern zu zerstören und den Ausweg zu finden.

Hinter dem Deckmantel einer spannenden Hintergrund-Story verbirgt sich eine weitere »Breakout/Arkanoid«-Variante mit einigen neuen Ideen. Allerdings wußten die Programmierer von »Traz« auch nicht so recht, wie sie Story und Spiel zusammenbringen sollten, weshalb sich die Anleitung sehr komisch liest (hier ein Original-Zitat: »Beim Eintritt in eine aktive Zelle teilt sich Ihr polymorpher Körper in Plasma-Schläger und Plasma-Bälle auf.« Das klingt nicht gerade gesund...).

Die Besonderheiten von »Traz«: Sie steuern bis zu vier Schläger gleichzeitig. Die Schläger können entweder seitwärts oder auf- und abwärtsbewegt werden. Außerdem gibt es einen Zwei-Spieler-Modus, bei dem beide Personen gleichzeitig spielen, wenn mehrere Schläger auf dem Bildschirm sind. Ist nur ein Schläger im Level vorhanden, kann nur eine Person spielen, allerdings wechselt nach einigen Sekunden immer die Kontrolle: Mal ist der eine Spieler dran, mal der andere, was für viel Verwirrung sorgt. Ein Editor für eigene Level ist auch dabei. (bs)


Von Jenseits
Ihrer
Dunkelsten Träume

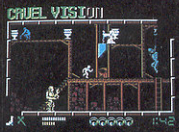
Frightmare

"Aus der Tiefe des Schlafs Kommt der Schreaken - FRIGHTMARE... Werden Sie überleben?











Frightmare - Ein Computerspiel fur den Commodore 64, Spectrum Schneider und bald auf dem IBM PC, Kassette 34, 95 DM, Disk 49, 95 DM (IBM 59, 95 DM).

Cascade Games Ltd., 1-3 Haywra Crescent, Harrogate, North Yorkshire, England, Tel.: 0044/423/525352, Fax: 0044/423/530054

Ball Raider

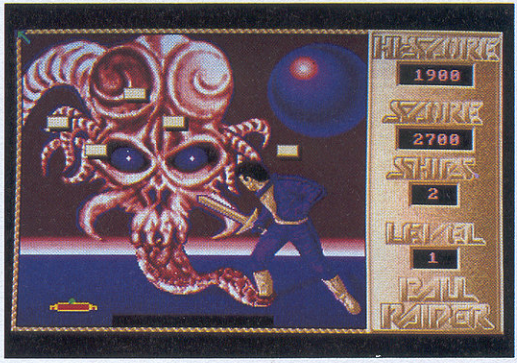
Amiga
69 Mark (Diskette) ★ Robtek/Diamond

Grafik	7	
Sound	5	
Power-Wertung	1.5	

Der Packungstext kündigt Großartiges an: »Das Spiel der Zukunft... Stell' dich dieser äußersten Herausforderung und setze all dein Geschick und deine Geistesgegenwart ein...« Klingt das nicht nach einer neuen, innovativen Spielidee? Falsch geraten! Hier war lediglich ein neuer, innovativer Texter am Werk. »Ball Raider« ist nämlich nicht mehr und nicht weniger als die x-te »Breakout/Arkanoid«-Neuzeit-Version für den Amiga.

Sie steuern wieder einmal einen Schläger, mit dem ein Ball im Spiel gehalten werden muß. Auf jedem der 25 Bilder wimmelt es nur so von Steinen, die mit dem Ball abgetragen werden müssen. Hat man das geschafft, folgt die nächste Stufe. Dem Programmierer ist anscheinend die Tatsache, daß an den Amiga eine Maus angeschlossen werden kann, nicht geläufig: Ball Raider kann nur mit Joystick gespielt werden.

Jeder Level zeigt eine andere Grafik. Die Steine sehen alle gleich aus, doch manche von ihnen haben eine spezielle Auswirkung, wenn sie getroffen werden. Es gibt Extras, die den Ball schneller und langsamer machen, einen Extra-Ball spendieren, dem Schläger Haft-Kraft verleihen oder das vorzeitige Verlassen des Levels erlauben. (hl)



Ball-Tragödie vor schönen Bildern (Amiga)

Heinrich: »Breakout, daß es mir graut«

Hier hat ein guter Grafiker sein Talent verschwendet: Die Hintergrundbilder der einzelnen Spielstufen sehen sehr schön aus. Doch bunte Bilder allein machen kein gutes Spiel. Und was einem bei Ball Raider in spielerischer Hinsicht geboten wird, ist reichlich dünn.

Warum kann ich den Schläger nur mit dem Joystick steuern? Wie wär's denn mit einer Maus-Abfrage gewesen? Wieso werden die High Scores nicht auf Diskette gespeichert? Und warum, um alles in der Welt, traut sich jemand, einen derart müden Breakout-Clone zu veröffentlichen?

Der Spielwitz hat sich hier unauffällig aus dem Staub gemacht. Wer ein gutes Programm dieses Genres für seinen Amiga sucht, sollte »Impact« kaufen.

Jet Bike Simulator

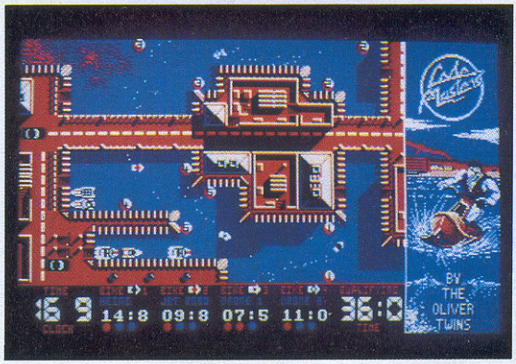
Schneider CPC (Spectrum)
zirka 20 Mark (Kassette) ★ Code Masters

Grafik	7	
Sound	6.5	
Power-Wertung	7	

Code Masters, eines der führenden englischen Budget-Softwarehäuser, hat sich etwas Neues einfallen lassen: Ab sofort gibt es »Code Masters Plus«-Programme, die etwas teurer sind als herkömmliche Billigspiele. Dafür bekommt man aber auch besonders viel geboten.

Der erste Titel dieses neuen Labels nennt sich »Jet Bike Simulator« und stammt von den Gebrüdern Oliver, die mit dem »Grand Prix Simulator« seit Monaten in den englischen Hitlisten vertreten sind. Spielerisch sind die beiden Titel eng miteinander verwandt: Bei Jet Bike Simulator steuert man sein Jet Bike über insgesamt 24 Rundkurse und muß innerhalb eines Zeitlimits ans Ziel kommen, um weiterfahren zu dürfen. Es können auch zwei Spieler gleichzeitig antreten; außerdem fahren noch zwei bis drei Computergegner mit. Insgesamt tummeln sich vier Fahrzeuge auf dem Wasser. Jedes absolvierte Rennen kann man sich noch einmal in einer Wiederholung ansehen.

Für 20 Mark erhält man zwei doppelseitig bespielte Programm-Kassetten. Auf ihnen befindet sich das Spiel gleich in zwei Ausführungen: in einer Standard- und einer Experten-Version, damit auch geübte Jet Biker noch gefordert werden. Auf der zweiten Kassette sind die Zusatzkurse gespeichert. Ein Mini-Poster und ein Code Masters-Aufkleber sind auch mit dabei. (hl)



Schau nur wie die Fische flieh'n, wenn Jet Bikes ihre Runden zieh'n

Heinrich: »Ein starkes Konzept«

Hier bekommt man wirklich eine Menge für sein Geld geboten: das Spiel macht Spaß (vor allem zu zweit), die Experten-Version ist höllisch schwierig und Zusatzkurse sowie Poster sind natürlich auch gerne gesehen. Mich stört eigentlich nur die große spielerische Ähnlichkeit zum Grand Prix Simulator: das Prinzip »Im Kreis fahren und möglichst schnell ans Ziel kommen« erfreut sich zur Zeit übertriebener Beliebtheit.

Jet Bike Simulator hat trotzdem viel für sich und die technische Ausführung der CPC-Version ist ordentlich. Für wenig Geld bekommt man wirklich einiges geboten. Wer sich ein Rennspiel dieser Art kaufen will, sollte zugreifen. Ich bin jedenfalls schon auf weitere Titel der Code Masters Plus-Reihe gespannt: der »BMX-Simulator«-Nachfolger »Professional BMX« soll bald erscheinen.

Black Lamp

Atari ST (C64, Schneider CPC)
35 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Firebird

Grafik	8	
Sound	7	
Power-Wertung	6.5	

Wenn Jolly Jack nicht schleunigst alle Zauberlampen findet, gehen in Allegorien die Lichter aus.

Im Königreich von Allegorien geht's ganz schön rund: Ein böser Zauber der gehässigen Sorte hat die Bevölkerung – Husch! – einfach weggehext. Finstere Monster, Trolle und Dämonen beherrschen jetzt die Szenerie. Beim Wegzaubern wurde aber der Hofnarr Jolly Jack vergessen, der sich jetzt ganz alleine mit den Eindringlingen herumärgern darf. Doch noch ist Allegorien nicht verloren: In den Häusern, Straßen und Burgen des Königreichs sind neun Lampen in verschiedenen Farben versteckt. Gelingt es Jolly Jack, die neun Lampen in einem speziellen Behälter zu sammeln, ist er der Befreiung von Allegorien einen Schritt nähergekommen. Das Spiel geht dann schneller und schwieriger weiter, aber nach dem neunten Durchgang ist es schließlich geschafft.

Unser Held kann laufen, klettern, springen und schießen. Er wird diese Talente auch einsetzen müssen, wenn er alle Lampen erreichen will. Es gibt noch andere nützliche Dinge, die man einsammeln sollte: Nahrungsmittel ersetzen kostbare Lebensenergie. Sammelt man je fünf Musikinstrumente, Waffen oder Juwelen auf, wird für eine gute halbe Minute lang ein Extra aktiviert: Jack kann dann entweder unbeschadet tief fallen sowie schneller klettern, wird unverwundbar oder erhält einen Super-Zapper, der jedes noch so dicke Monster mit einem Schuß wegputzt.

Die Liste der Gegner ist sehr umfangreich: Von relativ harmlosen Kalibern wie Werwölfen über Hexen bis hin zu ausgewachsenen Drachen ist alles vertreten, was Rang und Namen hat. Die Drachen haben eine besondere Funktion, denn sie bewachen jede schwarze Lampe im Spiel. Um einen Drachen auszuschalten, muß man jeden Körperteil einzeln schwarz schießen. Da das liebe Tierchen Ihnen dabei Feuerbälle entgegenschnaubt, gehören diese Duelle zu den kniffligsten Situationen. (hl)



Viele Monster, schöne Grafik (ST)



Gut!

Hmm, feine Grafik! Black Lamp ist eines von den Spielen, die das Herz jedes ST-Freaks stürmisch pochen lassen. Zusehen macht fast genauso viel Spaß wie Spielen. Die sehr sorgfältig gezeichneten Bilder und Spielfiguren sind eine echte Augenweide.

Das Spielprinzip ist nicht minder interessant: Action-Adventure mit viel Action, Extras und Abwechslung. Da bei jedem neuen Spiel Räume und Lampen per Zufall neu verteilt werden, wird man immer aufs Neue herausgefordert.

An die etwas schwierige und langsame Steuerung von Jolly Jack muß man sich allerdings erst gewöhnen.



Gut!

Die Programmierer von Black Lamp haben leider ein paar spielerische Schwachstellen nicht ganz ausgebügelt. Einerseits geben sie sich soviel Mühe und tüfteln ein hervorragendes Spiel aus. Dazu kommt die wirklich sehenswerte Top-Grafik. Andererseits haben sie die Chance vergeben, neue Maßstäbe bei Action-Adventures auf Computern zu setzen.

Kritikpunkt Nummer eins ist, daß die Animation des Titelhelden ruckhaft und langsam ist. Zum zweiten erscheinen die Gegner öfters so schnell und zahlreich, daß es unmöglich ist, alle abzuschießen oder ihnen auszuweichen. Und genau solche Stellen, bei denen der Erfolg nicht nur vom spielerischen Können abhängt, mag ich nicht.

Trotzdem, Black Lamp ist ein tolles Action-Adventure; auf jeden Fall das bislang beste auf dem Atari ST. Langeweile ist hier für unbestimmte Zeit so gut wie ausgeschlossen. Und die High-Score-Liste – Lohn für alle Mühen – wird sogar brav auf Diskette gespeichert.



Feuer und Flamme: Der Drache verteidigt die schwarze Lampe (ST)

I Ball II

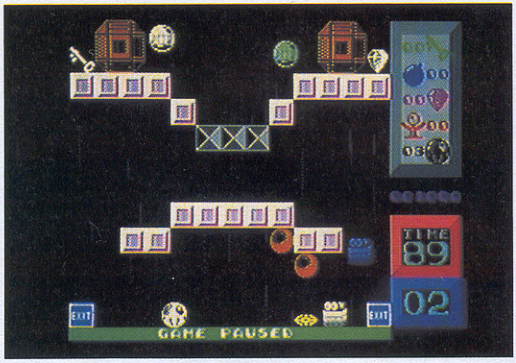
C 64 (Schneider CPC, Spectrum)
10 Mark (Kassette) ★ Firebird

Grafik	4	
Sound	6	
Power-Wertung	4	

Wenige Monate nach Erscheinen des Billigspiel-Hits »I Ball« legt Firebird jetzt den Nachfolger vor. Das Spielprinzip hat sich geändert: War I Ball (der Erste) eine Mischung aus Action- und Schieß-Spiel, so entpuppt sich I Ball (der Zweite) als nicht gerade einfaches Hüpf-/Geschicklichkeits-Spiel.

Die bestens bekannten Ball-Burschen haben alle in der Schule nicht aufgepaßt und wollen jetzt endlich was über ihre Vergangenheit erfahren. Was hat die Evolution dazu veranlaßt, eine Rasse von hüpfenden Bällen mit Grinsgesichtern ins Universum zu pusten? Die Antwort auf diese Frage liegt in radioaktiv verstrahlten Minen (gleich neben dem schnellen Brüter) des Planeten Sowieso verborgen.

Der Ball-freundliche Spieler läßt seinen kugelrunden Helden auf dem Bildschirm hüpfen und schießen. Herumhuschende Sprites und bestimmte Gegenstände dürfen keinesfalls berührt werden. Um ein Bild weiterzukommen, muß sich unser Ball zunächst einen Schlüssel schnappen und dann in den nächsten Ausgang hüpfen. Extras wie Smart Bombs (per Leertastendruck zerlegt man dann alle Aliens auf einmal) können aufgesammelt werden. Zeit spielt eine wichtige Rolle: Oft muß man warten, bis sich einige Barrieren von selber auflösen. (hl)



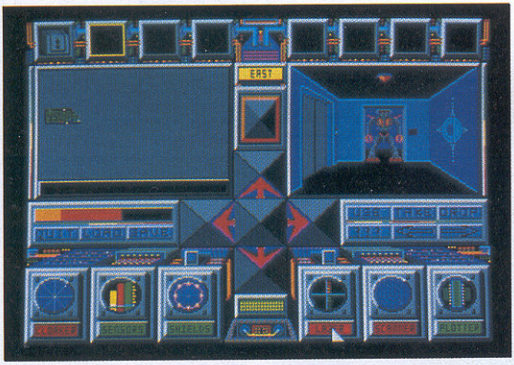
Ei, ei, ei, unser »I Ball« ist wieder da (C64)

Heinrich: »Die Luft ist ein wenig raus«

Eines muß man dem Programmierer hoch anrechnen: Er hat nicht einfach das alte I Ball mit neuen Levels versehen, sondern auf ein ganz anderes (wenn auch altes) Spielprinzip zurückgegriffen.

Obwohl ich solche Hüpf- und Kletterspiele durchaus schätze, konnte mich »I Ball II« nicht sonderlich begeistern. Viele Levels sind zu biestig oder nur mit Glück zu lösen. Die Grafik – schnell, aber schlicht – reißt auch keine Bäume aus und wer eine super Musik wie bei der C64-Version des Vorgängers I Ball erwartet, wird enttäuscht. Es gibt zwar eine gut verständliche Sprachausgabe, aber keine kernigen Disco-Rhythmen zu hören.

Selbst für 10 Mark ist I Ball II ein allenfalls mittelmäßiges Vergnügen. Nur wer auf solche Spiele wirklich steht, wird den Kauf nicht bereuen.



Hoppla, ein Roboter! Kann er den Spieler vorm Eindösen bewahren? (ST)

Anatol: »Wenig Abwechslung«

Slaygon sieht auf den ersten Moment recht interessant aus: Futuristische Grafik, viele Instrumente und ein riesiges Labyrinth. Doch wenn man es ein paar Minuten gespielt hat, merkt man, daß sich das Spielprinzip schnell erschöpft: Man fährt durch das Labyrinth, biegt links ab, biegt rechts ab, rennt wieder ein Weilchen, versucht Türen zu öffnen, biegt links ab... Das wird auf Dauer zum echten Schlafmittel.

Noch etwas ist mir unangenehm aufgefallen: Die Karte ist so winzig, daß man nur mit einer Lupe etwas erkennen kann. Wie man sich da zurechtfinden soll, ist mir schleierhaft. Außerdem ist die Energie sehr schnell weg, wenn man sich mit einem Roboter anlegt.

Wer riesige Labyrinth-Spiele ohne große Extras mag, sollte sich nicht zurückhalten lassen. Warnung an alle anderen: Vorsicht!

Slaygon

Atari ST
69 Mark (Diskette) ★ Microdeal

Grafik	4	
Sound	2	
Power-Wertung	4.5	

Die High-Tech-Firma »Cybordynamics Laboratory Inc.« hat einen Virus gezüchtet, der so gefährlich ist, daß er die ganze Welt ausrotten könnte. Da die Herren von Cybordynamics natürlich nichts Geringeres als die absolute Weltherrschaft im Auge haben, wollen sie den Virus verbreiten und dann mit Hilfe von Roboter-Truppen auf der halb ausgerotteten Welt kräftig absahnen. Klingt wie die Geschichte zum neuesten James Bond-Film, was?

Der Virus wird, von Robotern streng bewacht, im Labor-Labyrinth von Cybordynamics versteckt gehalten. Der Geheimdienst sieht nur eine Chance: in den Komplex eindringen, den Haupt-Computer und das Kühlsystem für den Reaktor ausschalten, um so Gebäude und Virus zu zerstören. Für diese gefährliche Mission gibt es den »Slaygon«, der als Festung, Fahrzeug und Computer dient. Er hat neben dem Bordcomputer einen magnetischen Schild, eine Auto-Mapping-Funktion und einen Laser, mit dem man den Robotern eines über die platingeschützte Rübe brennen kann.

Die Laborräume entpuppen sich als riesiges Labyrinth, in dem viele Gegenstände liegen. Man muß also die Funktionen der einzelnen Dinge kennen, um sie richtig anzuwenden. Jedesmal, wenn man ein neues Spiel beginnt, rechnet der Computer ein neues Labyrinth aus. (al)

THE TRAIN

SIE WOLLTEN SCHON IMMER BEI DER FRANZÖSISCHEN RÉSISTANCE DABEISEIN? HIER IST IHRE CHANCE.





ENEMY FIGHTER ATTACKING FRONT

DEN ZUG ÜBERNEHMEN, VERTEIDIGEN, ÜBERLEBEN! GENAU DAS RICHTIGE FÜR ACTION-FREAKS MIT EINEM FAIBLE FÜR LOKOMOTIVEN.



FALLEN, HINTERHALTE, SABOTEURE LAUERN AUF JEDER BRÜCKE, JEDEM BAHNHOF, JEDEM ÜBERGANG. SORGEN SIE DAFÜR, DASS IHNEN KOHLE NICHT AUSGEHT UND ENTSCHLÜSSELN SIE DIE MELDUNGEN DER FEINDLICHEN NACHRICHTENDIENSTE, BEVOR SIE IHRE FAHRTSTRECKE PLANEN.

ERHÄLTLICH FÜR:
C64 DISKETTE
C64 KASSETTE

Jetzt im Hande

EA ELECTRONIC ARTS®

Vertrieb: **RUSHWARE** Microhandelsgesellschaft mbH

ACCOLADE™

ACCOLADE & THE TRAIN: ESCAPE TO NORMANDY SIND WARENZEICHEN VON ACCOLADE, INC., CUPERTINO, CA, USA. ELECTRONIC ARTS LTD. FREUT SICH, DIE PRODUKTE VON ACCOLADE AUF DEN EUROPÄISCHEN MARKT ZU BRINGEN. WIR PRODUZIEREN SOFTWARE FÜR EINE GROSSE AUSWAHL VON COMPUTERN. SCHREIBEN SIE UNS: C/O RUSHWARE, BRUCHWEG 128-132, D-4044 KAARST, TEL. 0 2101 607 0.

Mandroid

C64 (Schneider CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 Mark (Diskette) ★ CRL

Grafik	3	
Sound	4	
Power-Wertung	2	

Vor zwei Wochen verschwand Top-Agent Chris Auker spurlos und nahm die streng geheimen Pläne des Mandroid-Designs mit sich. Man vermutet, daß Auker bei einem gewissen Max untertauchen will, der ihn zum Überlaufen bewegt hat. Max ist ein suspekter Zeitgenosse und sehr an neuer Technologie interessiert. An höherer Stelle wird befürchtet, daß er versuchen könnte, selbst Mandroiden herzustellen. Ihr Auftrag: Finden Sie Auker und verhindern Sie die Übergabe der Pläne. Sie sind dazu geeignet, denn Sie wissen worum's geht: Sie sind selbst eine Mischung zwischen Mensch und Roboter. Eben ein Mandroid.

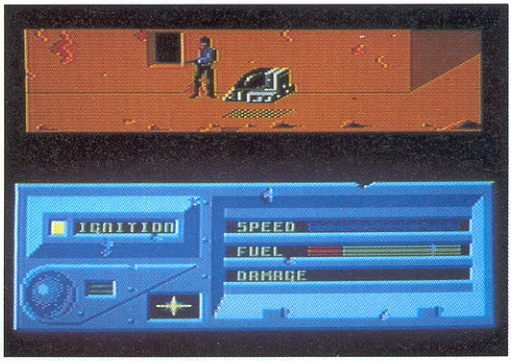
Im oberen Drittel des Bildschirms ist ein Ausschnitt der Straße zu sehen, auf der man sich bewegt. Im unteren Teil kommt man auf Tastendruck in zwei Menüs, von denen aus man Waffen und Kommunikation steuert. Man bekommt ein hübsches Sortiment an Ballermännern geboten: Gewehre, MGs, Handgranaten, Puls-Laser und Puls-Gewehre. Trotzdem sollte man nur dann schießen, wenn man angegriffen wird.

Reden bringt meistens mehr: Man kann Personen grüßen, sie etwas fragen, bestechen, ihnen drohen oder mit ihnen verhandeln. Mit etwas Glück erfährt man etwas über Auker oder Max. Besonders interessant sind die Gebäude der Stadt, in denen man viele Informationen bekommen kann. (al)

Anatol: »Lieber Mandarinen als Mandroiden«

Mandroid ist der Nachfolger zu »Cyborg«, das ja auch nicht sonderlich berühmt war. Aber das hier ist hart: Mandroid sieht ziemlich verheerend aus. Das Sprite bewegt sich, als ob es fußkrank wäre, das Scrolling ruckt in 10er-Blöcken und die Steuerung ist teuflisch unpräzise. Und das auf dem Commodore, bei dem man in dieser Hinsicht eigentlich nicht viel falsch machen kann – Igitt.

Aber das ist noch nicht alles, Die Programmierer scheinen eben erst den Rasterinterrupt entdeckt zu haben: Die Grafik flackert verheerend, wenn man sich bewegt. Vom technischen Standpunkt ist Mandroid – besonders für heutige Verhältnisse – eine mittlere Katastrophe. Da kann weder die einigermaßen intelligente Story noch das mittelmäßige Spielprinzip irgendetwas retten.

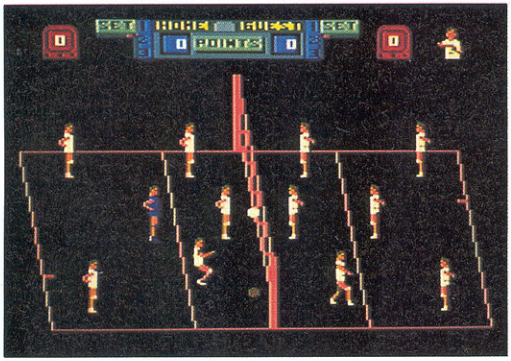


An Bord eines Gleiters erforscht Mandroid die Stadt (C64)

Volleyball-Simulator

C64 (Amiga, Atari ST, Schneider CPC)
35 Mark (Kassette), 39 bis 59 Mark (Diskette) ★ Rainbow Arts

Grafik	2	
Sound	5.5	
Power-Wertung	3.5	



Da hilft kein Baggern und kein Klagen, dieser Ball ist schnell verschlagen (C64)

Anatol: »Lasches Gehüpfe«

Die Grafik der C64-Version ist technisch auf dem Stand von 1984: trostloser Hintergrund, wenig Farben und klobige, mittelmäßig animierte Sprites. Die Lade-Musik ist ein kleines Bonbon, aber die Soundeffekte während des Spiels lassen zu wünschen übrig.

Eine gute Idee ist das Taktik-Menü. Leider kann man hier zu wenig Feinheiten einstellen und legt den Spielverlauf genau fest. Wenn man den Ball bekommt und ihn zu einem anderen Spieler als seinem vorgegebenen Partner schlagen will, steht der dumm rum und macht keinen Finger krumm. Von Künstlicher Intelligenz kann man hier nicht gerade reden. Außerdem wird der Spielverlauf berechenbar und dadurch schnell langweilig.

Ein Stündchen Sport gefällig? Diesmal heißt die schweißtreibende Disziplin Volleyball. Schwingen Sie sich in Ihren Trainingsanzug, joggen Sie zu Ihrem C64 und nehmen Sie den Joystick in die gestählte Hand. Wenn Sie alleine sind, spielen Sie gegen die Computermannschaft. Ist man zu zweit, tritt man entweder mit vereinten Kräften gegen den Computer oder auch gegeneinander an.

Man steuert sein Spieler-Sprite frei über den Bildschirm. Wird man angespielt, rennt die Figur automatisch zum Ball. Jetzt muß man nur im richtigen Moment den Feuerknopf drükken, um ihn abzuspielen. Je nachdem, wie man zum Ball steht, paßt man ihn zum nächsten Mitspieler oder schlägt ihn über das Netz.

Man kann baggern, pritschen, schmettern, blocken und sogar einen stilechten Hechtbagger hinlegen. Dabei gibt es aber auch Einschränkungen. So wäre es zum Beispiel nicht sinnvoll zu blocken, wenn man nicht am Netz steht. Deshalb funktionieren Schläge an bestimmten Positionen nicht.

Beim »Volleyball-Simulator« wird Taktik großgeschrieben: In einem Menü darf man auswählen, wer welchem Spieler zustellt. Dabei wird zwischen Angriff und Verteidigung unterschieden. Außerdem kann man bestimmen, wer welchen Schlag bevorzugt ausführt. (al)

Tour de Force

Schneider CPC (C 64, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 Mark (Diskette) ★ Gremlin

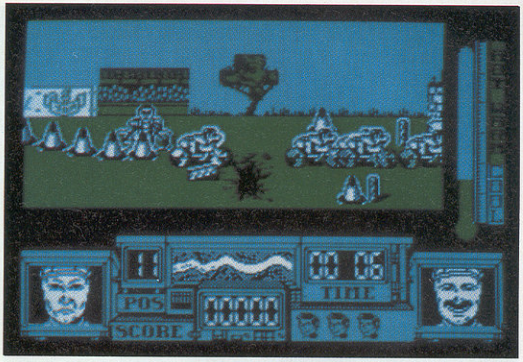
Grafik	3											
Sound	2.5											
Power-Wertung	2.5											

Autorennen gibt es zur Zeit wie Sand am Meer – wie wär's denn zur Abwechslung mal mit einem Radrennen? »Tour de Force« führt Sie, den hoffnungsvollen jungen Rennradler, durch fünf Strecken, die sich in verschiedenen Ländern befinden. Bei der getesteten CPC-Version passen die Strecken nicht in den Speicher: Hat man eine geschafft, wird die nächste erst mal gemütlich nachgeladen.

Daß dieses Radrennen seine Tücken hat, bekommt man schnell zu spüren. Um weiterzukommen, muß man als erster das Ziel erreichen. Gleich zehn Konkurrenten gilt es zu besiegen.

Der Bildschirm wird von rechts nach links gescrollt. Man kann seine Spielfigur nach oben, unten, links (bremsen) und rechts (Gas geben) steuern. Auf den Strecken gibt es Hindernisse, bei deren Berührung eine Kollision droht. Nach fünf Stürzen wird das Spiel abgebrochen.

Auf den Strecken gibt es auch segensreiche Gegenstände, die Punkte bringen. Limo-Flaschen muß man ab und zu unbedingt mitnehmen, da der Radler sonst einen Hitze-Kollaps erleidet. Wer keine Skrupel hat, kann seinen Mitfahrern auch einen kleinen liebevollen Schubs geben. Im Verlauf des Spiels sollte man Ramm-Manöver mit äußerster Vorsicht einleiten – es könnte schließlich zurückgerempelt werden. (hl)



Mit müdem Scrolling auf dem Weg ins Ziel (CPC)

Heinrich: »Tour der Leiden«

Da hat jemand eine starke Spielidee gehabt, denn eine Radrenn-Simulation mit allen Schikanen fehlt der Software-Welt noch. Was bei Tour de Force herausgekommen ist, hat mich schwer enttäuscht. Von einer Sport-Simulation kann man beim besten Willen nicht reden; eher von einem lahmen Geschicklichkeits-Spiel. Das ist ja an und für sich nichts Schlechtes, aber technisch ist die getestete Schneider-Version dermaßen laienhaft, daß die Rennerei keinen Spaß macht.

Alle Radfahrer sehen gleich aus, damit man seine eigene Spielfigur möglichst schlecht erkennt, wenn sie in einem Pulk von Fahrern untergeht. Da artet die ganze Sache in einen großen, unübersichtlichen Sprite-Klumpen aus. Tour de Force ist zudem furchtbar langsam. Daß die fünf wenig aufregenden Strecken nachgeladen werden, hat mir den Rest gegeben.

Grand Prix Tennis

Schneider CPC (C 64, Spectrum)
15 Mark (Kassette) ★ Mastertronic

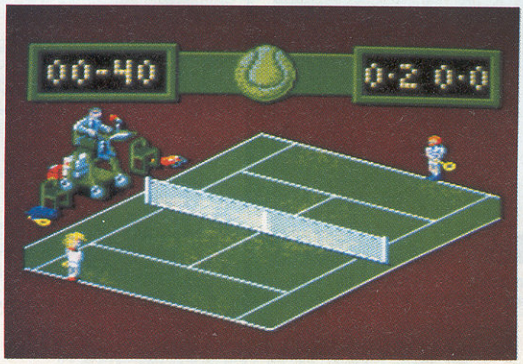
Grafik	4											
Sound	1											
Power-Wertung	2.5											

Boris, Steffi... Steffi, Boris! Die Tennis-Jahreszeit hat wieder begonnen und um langsam in Wimbledon-Stimmung zu kommen, schickt Mastertronic ein Tennis-Billigspiel auf den Platz. Keine schlechte Idee, denn eine rundum befriedigende Tennis-Simulation gibt es eigentlich noch nicht.

Der Name von »Grand Prix Tennis« läßt vermuten, daß man hier unter Turnier-Verhältnissen antreten und Grand-Slam-Turniere bestreiten kann. Aber mitnichten: Hier wird einfach Tennis gespielt ohne irgendwelche Schnörkel. Entweder hauen sich zwei Spieler gegenseitig den Ball um die Ohren, oder man spielt alleine gegen den Computer. Leider wird nur ein Schwierigkeitsgrad geboten.

Gespielt wird nach den »richtigen« Tennis-Regeln, die in der Anleitung sogar extra erklärt werden. Wer zuerst zwei Sätze gewinnt, ist der Sieger. Im dritten Satz gibt es keinen Tie-Break.

Je nachdem, in welche Richtung man den Joystick drückt, sind acht Schläge möglich. Vorhand, Rückhand, Smash und Lob sind mit von der Partie. Der Platz wird von schräg oben gezeigt. Das ist eine etwas gewöhnungsbedürftige Perspektive, aus der man ein Tennis-Spiel normalerweise nie zu Gesicht bekommt. Obwohl der Ball einen Schatten wirft, ist es nicht leicht, die Flugbahn genau abzuschätzen und ihn zu treffen. (hl)



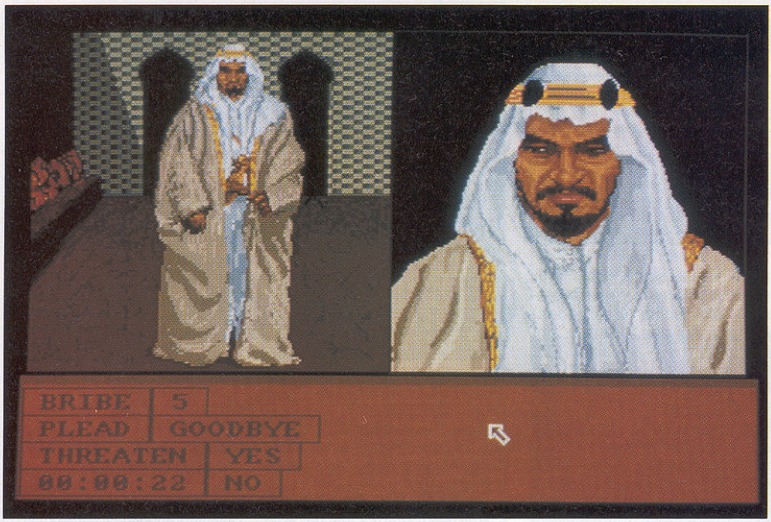
◀ Bis zum bitteren Tie-Break: Tennisstunden für 15 Mark (CPC)

Heinrich: »Meilenweit ins Aus«

Man sollte meinen, daß es nicht weiter schwierig ist, eine Tennis-Simulation zu programmieren. Aber denkste – da kann man einiges falsch machen.

Das Sympathischste an der CPC-Version von Grand Prix Tennis ist der niedrige Preis. Doch man bekommt nicht sehr viel für sein Geld geboten. Außer der Wahl »Zwei Spieler gegeneinander oder Computergegner« kann man nichts einstellen. Durch die 3D-Schräg-Perspektive und die Schnelligkeit, mit der der Ball angerauscht kommt, werden gelungene Returns teilweise zur Glückssache. Das sieht bei der wenig elegant animierten Grafik so aus, als wolle jemand mit einem Kochlöffel eine angreifende Albino-Hummel erschlagen. Merkwürdig ist auch der spärliche Sound: Dem Scheppern nach zu urteilen, das aus dem Lautsprecher dröhnt, ist der Ball aus solidem Felsgestein.

Wer nicht gerade sehnsüchtig nach einer Tennis-Simulation lechzt, sollte dieses Programm lieber nicht auf seinen Spielplan setzen. Spaß und Motivation halten sich sehr in Grenzen.



◀ **Beim lockeren Plausch kommt einiges raus. Dieser freundliche Scheich könnte Informationen auf Lager haben. (Amiga)**

Return to Atlantis

Freiheit für die Ölsardinen! Wer nicht gerade wasserscheu ist, darf sich als Weltmeer-Wächter vom Dienst versuchen.

Amiga
zirka 80 Mark (Diskette) ★ Electronic Arts

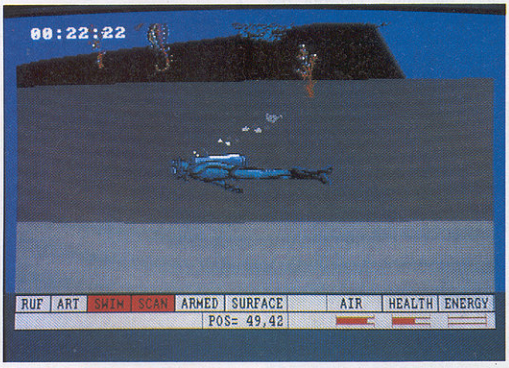
Grafik	5	●●●●●
Sound	3	●●●
Power-Wertung	3	●●●

Gut Ding will Weile haben: Mit zwei Jahren Verspätung liegt jetzt ein sehnsüchtig erwartetes »Amiga-only«-Spiel von Electronic Arts endlich vor. »Return to Atlantis« ist ein feuchtes Action-Adventure mit leichtem Rollenspiel-Einschlag und 14 verschiedenen Missionen.

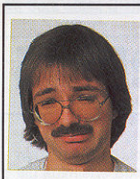
Die Erde in nicht allzuferner Zukunft: Sie sind Mitglied der »Foundation«, die es sich zur Aufgabe gemacht hat, die Meere und deren Lebewesen zu beschützen. Das Spiel beginnt im Foundation-Hauptquartier auf Isla Perdida. Hier können Sie bestimmen, welche besondere Stärke Ihre Spielfigur haben soll. Der Boß der Organisation stellt sich in Hologramm-Form vor und plappert (in Englisch) allerlei Informationen aus.

Der Reihe nach müssen 14 Aufgaben bewältigt werden. Bald findet man heraus, daß die Foundation einige arge Erz-Feinde hat. Diese Burschen hetzen Ihnen Gegner wie die Roboter-Krabbe auf den Schnorchel.

Zu Beginn jeder Mission kann man die Besucher einer Hafenkneipe auf Isla Perdida ausfragen. Stellt man sich hier geschickt an, kann man viele nützliche Informationen sammeln. Dann geht's ins Wasser: Mit Maus- oder Joystick-Steuerung können Sie herumschwimmen, Dinge untersuchen, beschießen oder in Ihr Fahrzeug beamen, um es dort analysieren zu lassen. Die Leistungen und Eigenschaften Ihrer Spielfigur werden auf einer Extra-Diskette gespeichert, damit man nicht jedesmal von vorne anfangen muß. (hl)



Fern von allen Ölpesten blubbert man durch die Weltmeere und trifft auf friedliche Fische und gemeine Gegner (Amiga)



Jahrelang mußte man auf dieses Programm warten, erwartete wahre Wunderdinge (vielleicht endlich mal ein Spiel, das den Amiga besonders gut ausnutzt)... und dann so etwas!

Return to Atlantis ist ein mäßiges Action-Adventure. Die überflüssige Sprachausgabe hat Amiga-Basic-Qualität; die Unterwasser-Grafik ist ein schlechter Witz. Da rucken die Objekte langsam über den Bildschirm – der Taucher leidet wohl unter Sauerstoffmangel? Die Steuerung ist außerdem recht umständlich (von Untermenü zu Untermenü... Gähn!).

Die gute Grafik beim Plaudern mit den Kneipengästen und die reizvolle Spielidee sind die Pluspunkte von Return to Atlantis. Technische und spielerische Ausführung sind aber bescheiden. Wer nicht gerade versessen auf Action-Adventures ist, sollte im großen Bogen um dieses Programm herumpaddeln.



Return to Atlantis ist ein Kandidat für ein tiefes Seemannsgrab. Die Programmierer haben so ziemlich alles hineingepackt, was es an Spiel-Elementen gibt. Herausgekommen ist eine Echtzeit-Strategie-Action-Geschicklichkeits-Simulation. Nur eines haben sie nicht bedacht: Das Spielprinzip lockt einfach keine Seejungfrau aus ihrer Höhle. Die meiste Zeit verbringt man schwimmend auf dem Meeresgrund, umgeben von nervös zuckenden Fischen. Daß sich da mal ein Hummer ins Eismeer verirrt, stört nur am Rande.

Die eintönige Unterwasser-Suche nach diversen Gegenständen ist so anregend wie ein drei Wochen alter Fisch. Das einzige was das Programm vor einer Katastrophe bewahrt hat, sind die guten Grafiken beim Geplauder mit den Kneipen-Gästen.

Ports of Call

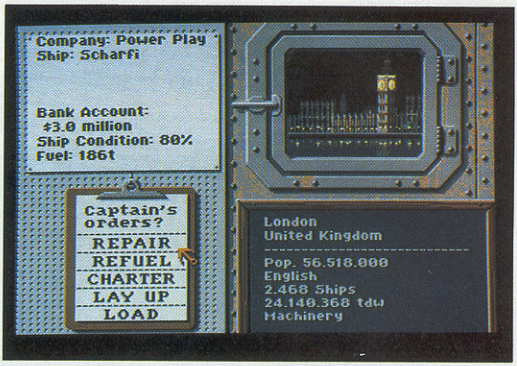
Amiga
zirka 80 Mark (Diskette) ★ Aegis

Grafik	7
Sound	4.5
Power-Wertung	5

Handels- und Gesellschafts-Spiele wie »Hanse« oder »Vermeer« sind auf dem Amiga noch rar. Wie gut, daß es jetzt »Ports of Call« gibt. Bei dieser Handels-Simulation mit Geschicklichkeits-Einlagen dürfen ein bis vier Spieler mitmachen. Unser Test-Muster war in Englisch, doch Ariolasoft, der deutsche Distributor des Programms, kündigt eine komplett übersetzte Version an.

Der Spieler wird zum Besitzer einer Reederei. Zu Beginn kauft er sich ein paar Schiffe zusammen, um Güter über die sieben Weltmeere zu transportieren. Man muß nicht nur ein glückliches Händchen beim Handel und der Wahl der Frachter haben; ein wenig Geschicklichkeit ist auch gefragt. Um ein Schiff im Zielhafen anzudocken, greift man selber zur Maus und kontrolliert bei diesem heiklen Manöver Geschwindigkeit und Steuerung. Herzhafte Kollisionen verursachen Schäden, deren Reparatur einiges kostet. Wer auf diesen Geschicklichkeits-Test verzichten will und, kann das Einparken gegen Bezahlung vom Computer erledigen lassen.

Der Spieler, der am meisten Geld verdient und das höchste Prestige errungen hat, gewinnt. Prestige erreicht man durch gute Verbindungen zu allen wichtigen Häfen. (hl)



Nach langer Fahrt geht der Frachter in London vor Anker (Amiga)

Heinrich: »Handel ohne Wandel«

Schön anzusehen ist das Programm allemal: Ein Teil der Grafiken stammt von Jim Sachs, der auch die tollen Bilder von »Defender of the Crown« malte. Nicht ganz so edel, aber solide ist das Spielprinzip: Handel, Entscheidungen, Zufälle und ein wenig Geschicklichkeit sind angesagt. Im Spielverlauf wird häufig auf Diskette zugegriffen, was um so mehr nervt, je mehr Spieler mitmachen.

Mein Fall ist Ports of Call nicht unbedingt, da der Spielablauf auf Dauer keine Überraschungen bietet. Anhänger von solchen Handels-Spielen werden da sicher anderer Meinung sein: Wer schon Spiele wie Hanse mochte, wird mit Ports of Call zufrieden sein.

ESG

Ankündigung

Nachfolgende Programme erscheinen zum 01. 03. 1988

TWICE	Spiel
ACT OUT	Spiel
INTERSECT	Spiel
PENETRATOR	Spiel
BASIC COLLECTION	Anwendung
BALANCE GRAPHIC	Anwendung
DIGITAL COLLECTION I	Anwendung

Händlerlisten bei:
BSG-Digitale Illustrationen · Robert-Perthel-Straße 3 · D-5000 Köln 60
Telefon 02 21/17 10 33-34 · Telefax 02 21/17 23 32

Diamond Soft – Mönchengladbach

C64 Games	Disk	Kass
Airborne Ranger	54,95	44,95
Basket Master	39,95	29,95
Chuck Yeagers AFT	56,95	
Gauntlet II	44,95	34,95
Gryzor	44,95	34,95
Int. Karate plus	39,95	29,95
Impact	39,95	29,95
Jagd a.d. Rot. Okt.	54,95	44,95
Jinxter	56,95	
Out Run	44,95	34,95
P.H.M. Pegasus	54,95	44,95
Platoon	44,95	34,95
Pirates	54,95	44,95
S.E.U.C.K.	54,95	44,95
Sub Battle Sim.	44,95	
Superstar Icehockey	44,95	34,95
Superstar Soccer	44,95	34,95
Str. Sport Basketb.	44,95	34,95

C64 Strategie (SSI-SSG-PSS)	
Battlegroup	69,95
Bismarck deutsch	44,95
Colonial Conquest	69,95
Carrier Force	79,95
Computer Ambush	69,95
Carriers at War	59,95
Europe Ablaze	59,95
Gettysburgh	69,95
Kampfgruppe	79,95
Mech Brigade	69,95
Panzer Grenadier	69,95
Russia (SSG)	69,95
Shilo	59,95
U.S.A.A.F.	69,95
Warship	79,95
War i.t. South Pacific	69,95
Wargame Constr. Set	59,95
Wargame Greatest	59,95

68000er Games	Amiga	ST
Bard's Tale	89,95	89,95
Clever & Smart	59,95	59,95
Crazy Cars	59,95	59,95
Defender o. t. Crown	79,95	79,95
Dungeon Master		69,95
Faery Tale Advent.	99,95	
Gunship		69,95
Garrison II	69,95	
Jagd a.d. Roten Okt.	69,95	69,95
King of Chicago	79,95	
Ports of Call	89,95	
Roadwars	59,95	
Shadowgate	69,95	
Test Drive	79,95	79,95
Terramex	59,95	59,95
Univ. Military Sim.		69,95
Western Games	59,95	59,95
Winter Olymp. 88	59,95	59,95

VERSAND PER NN + DM 5,- PORTO/VERPACKUNG
LASSEN SIE SICH VON UNSERER SCHNELLIGKEIT ÜBERZEUGEN!
24 STD. BESTELLANNAHME
LADENLOKAL: 4050 MÖNCHENGLADBACH 1, REGENTENSTRASSE 178
02161 / 21639

Interfunk FACHGESCHÄFT
RADIO WEISS
COM PLAY
Hohenzollernring 29 · 5000 Köln 1
Telefon 02 21/25 24 57
Hand drauf!



Amiga 500/1000 Spiele	
NEU...Leaderboard...NEU	65,-
Flightsimulator II deutsch	134,-
King of Chicago	84,-
Kampfgruppe	79,-
Balance of Power	69,-
Testdrive	69,-
Crazy Cars	44,-
Leisure Suit Larry	52,-
Western Games dt.	52,-
Moebius	63,-
Quintette	89,90
Ogre	63,-
Garrison	55,-

Amiga 500/1000 Anwender	
CLI Mate	79,-
Deluxe Paint II	229,-
Aegis Sonix	148,-
Aegis Animator	264,-
Digi Paint dt.	138,-
Digi View	448,-
Butcher dt.	119,-

IBM	
Balance of Power	69,-
Gunship	79,90
3D Helicopter	52,-
etc.	

C 64 alle z.Zt. verfügbaren Toptitel lieferbar

King of Chicago

Amiga (Atari ST, C64, Mac, MS-DOS)
zirka 80 Mark (Diskette) ★ Cinemaware/Mindscape

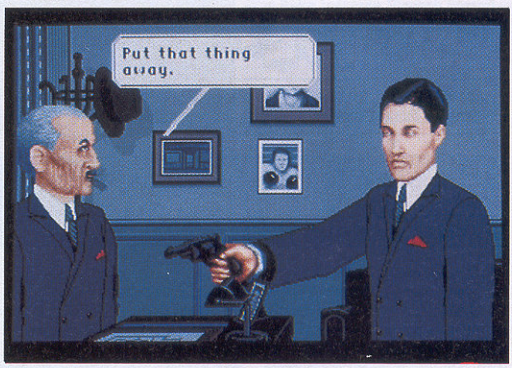
Grafik	4.5	
Sound	5.5	
Power-Wertung	3	

Chicago 1931: Al Capone, der König der Unterwelt, wandert in den Knast. Sofort beginnt ein munteres Gerangel um seine Nachfolge. Einer der hoffnungsvollen Nachwuchs-Gangster ist Pinky Callahan, dessen Rolle Sie in »King of Chicago« übernehmen. Pinky hat im Spiel drei Jahre Zeit, um die Stadtviertel Chicagos nach und nach unter seine Kontrolle zu bringen.

Das Spielprinzip läßt sich am besten als »Multiple Choice«-Adventure beschreiben: Es gibt immer wieder Stellen, an denen Sie entscheiden können, was Pinky als nächstes anstellen soll. Er kann zum Beispiel eine andere Spielfigur entweder ignorieren, bestechen oder mit Blei vollpumpen. Alle Entscheidungen beeinflußen den weiteren Spielverlauf, der drei unterschiedliche Lösungswege bietet.

In wenigen Szenen muß man auch etwas Geschicklichkeit beweisen. Zum Beispiel beim Überfall einer anderen Bande (»das Michigan-Massaker«) oder wenn man eine Bombe in das Fenster des Hauptrivalen werfen will.

Zwei Diskettenlaufwerke und eine Speichererweiterung sind bei der Amiga-Version sehr empfehlenswert. Man verbringt sonst fast mehr Zeit mit Diskettenwechseln und Warten aufs Nachladen als mit Spielen. Angehende Kings of Chicago sollten außerdem gut Englisch können, da viele Bildschirm-Dialoge in schönstem Slang-Amerikanisch stattfinden. (hl)

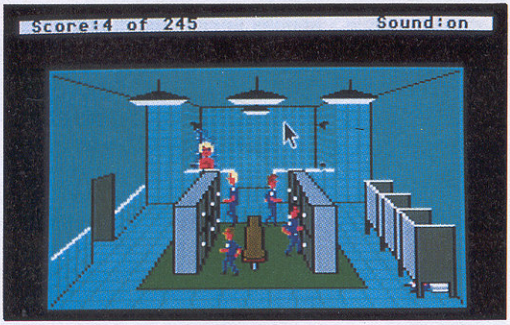


Wer Boß werden will, muß über Leichen gehen (Amiga)

Heinrich: »King der Langeweile«

Bei Cinemaware-Programmen wird das Spielprinzip gerne zugunsten der Effekt-Hascherei vernachlässigt. King of Chicago ist da keine Ausnahme – ganz im Gegenteil.

Die Grafik sieht über weite Strecken ganz gut aus, hat aber auch ihre schwachen Seiten (die meisten Spielfiguren haben wohl denselben Schneider: Sie tragen alle den gleichen schlecht sitzenden Anzug). Es gibt ein paar gute Musikstücke und eine Handvoll digitalisierte Sound-Effekte, aber das Programm wird sehr schnell eintönig und ist leicht zu lösen. Der Spieler ist in seiner Entscheidungsfreiheit zu beschränkt und langweilt sich kräftig, wenn er bekannte Szenen zum x-ten Male durchspielt. Wer keine Speichererweiterung für seinen Amiga hat, wird außerdem an den sehr langen Nachladezeiten verzweifeln.



Frisch geduscht ist halb gewonnen (ST)

Anatol: »Cop zum Anbeißen«

»King's Quest« & Co. konnten mein Abenteurerherz nicht sonderlich erwärmen, aber Police Quest gefällt mir recht gut. Einerseits jagt man den typischen »Miami Vice«-Bösewicht und verhaftet rücksichtslose Raser. Andererseits bekommt man viel über die Polizeiarbeit mit: Hier kann man fast von einer kleinen Polizei-Simulation sprechen. Schade ist nur, daß man viele Rätsel durch einfaches Herumprobieren lösen kann. Für Einsteiger mit Englischkenntnissen, die noch nicht viel mit Adventures zu tun hatten, ist »Police Quest« genau richtig, um in das Genre einmal hineinzuschnuppern.

Die Puzzles sind einfach und mit dem Handbuch schnell zu lösen. Profi-Knobler haben die leichtere Übung schnell durchgespielt – trotzdem bleibt Police Quest unterhaltsam.

Police Quest

Atari ST (Amiga, MS-DOS)
79 Mark (Diskette) ★ Sierra

Grafik	5	
Sound	2.5	
Power-Wertung	6	

Lytton ist nicht gerade New York: knapp 21 Quadratmeilen groß, drei Parks, kein Zoo – aber Sie mögen diese verschlafene Atmosphäre. Außerdem haben Sie einen verantwortungsvollen Job in der Stadt: Sie sind ein waschechter amerikanischer Cop.

Aber auch Kleinstädte haben ihre Probleme: Irgendwo läuft ein Dealer frei herum; kein kleiner Fisch, sondern der Hauptverteiler von Kokain. Sein Spitzname ist »Death Angel«, und den hat er sich auch redlich verdient. Also machen Sie sich auf die Suche nach dem Miesling. Aber vergessen Sie Ihre »Dirty Harry«-Manieren – hier wird saubere Polizeiarbeit gefordert.

»Police Quest« ist ein Grafik-Adventure, in dem man ein kleines Polizisten-Sprite wie in einem Action-Spiel steuert. Wenn man auf Streife fährt, bekommt man eine Übersichtskarte der Stadt gezeigt, in der man sich frei bewegen kann – wenn man sich an die Verkehrsregeln hält.

Selbstverständlich kann man auch Kommandos über die Tastatur eingeben. Will man beispielsweise ein Radio vom Tisch holen, steuert man sein Sprite zum Tisch und tippt »Get Radio« ein. Wenn man ein Bild verläßt, wird schnell ein weiteres nachgeladen. Neben drei Disketten liegen ein Stadtplan von Lytton, ein Handbuch für Polizisten und eine Anleitung zum Poker-Spielen bei. (al)

Shadowgate

Grafik	6	
Sound	5.5	
Power-Wertung	7	

Atari ST (Amiga, Macintosh)
79 Mark (Diskette) ★ Mindscape

Zauberer, Dämonen, Schwerter und Schätze sind die Zutaten zu »Shadowgate«. Doch in diesem Adventure kommt auch der Humor nicht zu kurz.

Immer, wenn in einem Spiel ein guter Zauberer auftaucht, muß auch irgendwo ein böses Gegenstück versteckt sein. Diesmal heißt der gute Zauberer Lakmir und er versucht verzweifelt, den »Warlock Lord« daran zu hindern, unser schönes Land zu verwüsten. Der Warlock Lord droht nämlich damit, in Bälde den super-gefährlichen und ultra-gemeinen »Behemoth« in unsere Dimension zu rufen. Behemoth ist ein titanisches Monster, das sich bei uns sicher wohl fühlen wird. Wie das aber mit den guten Zauberern nun mal ist, hat Lakmir schon ein paar Jahre auf dem Buckel, zittert ein wenig und ist auch mit dem Schwert nicht mehr der schnellste. Sie hingegen sind ein tapferer Kämpfer mit viel Grips und damit der geeignete Typ, um den Warlock Lord auf Eis zu legen. Aber noch während Sie überlegen, ob die ganze Sache nicht doch etwas gefährlich ist und Sie lieber zwei Wochen Urlaub vom Heldentum nehmen, murmelt Lakmir einen Zauberspruch. Ehe Sie sich umgucken können, stehen Sie in einer finsteren Gegend vor einem Tor. Wie sich am phantasievollen Türschmuck (ein Totenkopf) zeigt, gehört dieses Tor zum Schloß des Warlock Lords, genannt »Shadowgate«. Sie haben zwar überhaupt keine Ahnung, was Sie da drinnen sollen und wie der Warlock Lord zu besiegen ist, aber wo Sie schon mal da sind, können Sie genausogut reingehen.



Gevatter Tod lacht sich ins Fäustchen – das war wohl nichts (ST)

»Shadowgate« ist der Nachfolger zu »Deja Vu« und »Uninvited«. Besonderes Merkmal dieser drei Adventures: Man muß kein einziges Wort auf der Tastatur tippen, das Spiel wird komplett mit der Maus bedient. Herumliegende Gegenstände können mit dem Mauszeiger angeklickt und untersucht, mitgenommen oder geöffnet werden. (bs)



Warnung: Schreiende Dämonen verursachen Ohrenschmerzen (ST)



Gut!

Das jetzt fast drei Jahre alte Menü-System von »Deja Vu« hat bei »Shadowgate« ein wenig von seiner Frische verloren. Nach »Dungeon Master« ist man ja ein wenig verwöhnt, was man mit einer Maus so alles anstellen kann. Trotzdem spielt man immer noch gerne in der Gewißheit, niemals die Tastatur zu benötigen.

Als Adventure hat Shadowgate keine großen Chancen auf den Komplexitäts-Preis. Geübte Spieler werden in wenigen Tagen alle Puzzles gelöst haben, was nicht zuletzt an den eingeschränkten Kommandos liegt. Trotzdem macht Shadowgate viel Spaß. Wer nach einem nicht zu schweren, einfach zu bedienenden Adventure sucht, Englisch kann und nichts gegen Dämonen auf der Diskette hat, greife zu Shadowgate.



Gut!

Shadowgate bietet eine ganz gelungene Mischung aus sanftem Horror und Fantasy plus ein paar lockeren Sprüchen. Die Qualität des waschechten Grusel-Charmes von »Uninvited« wird aber nicht ganz erreicht. Bei den Puzzles hapert's auch ein wenig: da man sich alle Kommandos aus Menüs zusammenklicken kann, ist der Spieler ein wenig eingeschränkt.

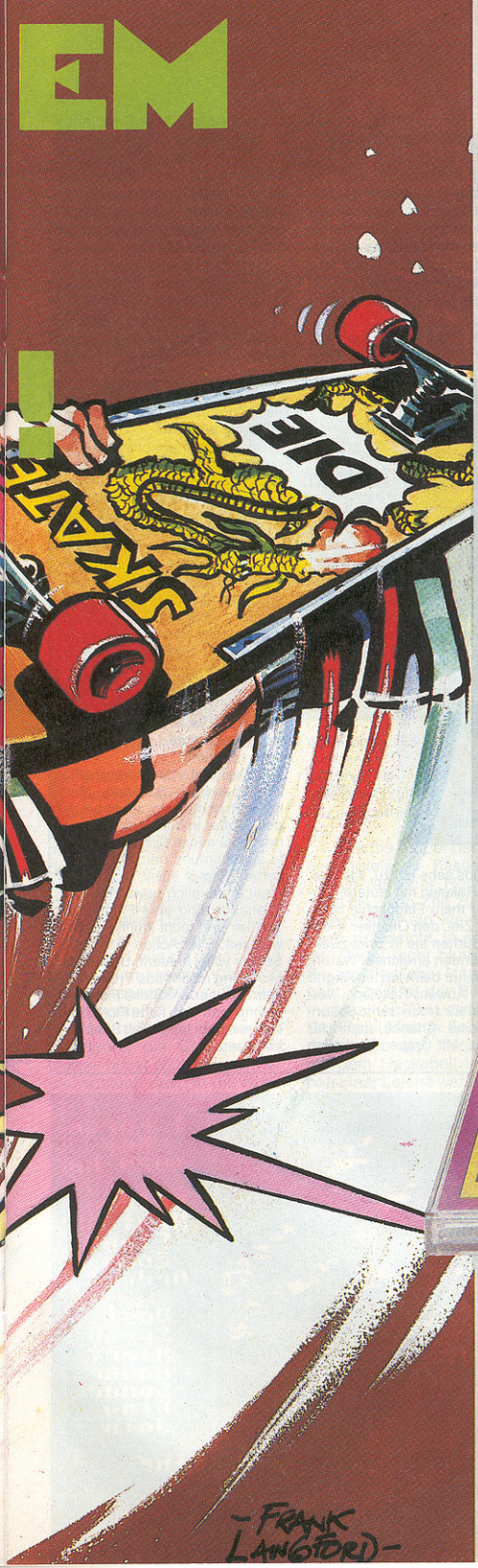
Die Benutzerführung macht aber wirklich Spaß. Die Bilder sind zwar keine Meisterwerke, aber ganz ordentlich gezeichnet. Die spärlichen, guten Digi-Sounds (wie die fiese Lache vom Bösewicht) sorgen für Atmosphäre. Shadowgate bietet keine wesentlichen Verbesserungen gegenüber den beiden Vorgänger-Adventures. Wer diese jedoch schätzte, wird mit dem neuen Programm zufrieden sein.

VORBEI MIT D GEPLANKEL. SKATE OR DIE



EM

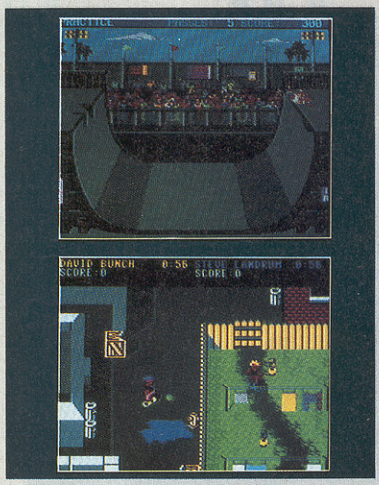
!



Jetzt wird es ernst, jetzt geht es um die Wurst und um Wettkämpfe. Sei es beim Pool-Stoßen, beim Abfahrtsrennen, auf der Freistilrampe, im Hochsprung oder im Abfahrts-Jam. Es kann im Alleingang oder zu zweit gespielt werden oder man nimmt es mit Lester auf. Skate or Die – ein echtes Vergnügen, aber ernst zu nehmen!

MIT SCHWUNG IN DIE WANNE

Die Rampe runter für richtiges Tempo und hoch zur Kante auf der andern Seite. Dort nach Belieben Rock'n'Roll, Handstände (vgl. Abbildung) und andere waghalsige Manöver und Luftsprünge ausführen.



CHAOS UND KARATE

In rasendem Tempo durch die anrüchigsten Quartiere ... kannst Du Karate? Konservendosen, Flaschen, Latten, Zäune – und Deine Rivalen – alles wird kurz und kleingeschlagen. Für echte Könner gibt der Streifenwagen 'ne tolle Rampe ab!



LASS DEINER FANTASIE FREIEN LAUF!

Electronic Arts Software gibt es für die meisten Heimcomputer, u.a. für Commodore C64, Commodore Amiga, Atari ST, IBM, Spectrum und Schneider. Nicht alle Titel sind notwendigerweise für alle Systeme erhältlich. Unsere Produkte sind bei jedem guten Softwarehändler zu haben, ganz besonders dort, wo Sie dieses Signet sehen:

ELECTRONIC ARTS®
AUTHORISED DEALER

Wenn Sie mehr über unsere Produktpalette und die Anschrift Ihres nächsten Fachhändlers erfahren möchten, verlangen Sie unsere Broschüre. Schreiben Sie an: Electronic Arts, 11-49 Station Rd., Langley, Slough, Berkshire SL3 8YN ENGLAND oder rufen Sie unseren Kundendienst unter der Nummer +44 753 48486 an.

Vertrieb: **RUSHWARE** Microhandelsgesellschaft mbH.

ELECTRONIC ARTS™

Strike Fleet

»PHM Pegasus« war erst eine Kostprobe: In der Nachfolge-Simulation von Lucasfilm Games namens »Strike Fleet« geht's jetzt richtig los.

C64 (Apple II)
59 Mark (Diskette) ★ Lucasfilm Games/Electronic Arts

Grafik	7	
Sound	5.5	
Power-Wertung	7	



Brücke an Kapitän: Bösewicht versenkt! (C64)

In »PHM Pegasus« waren Sie der Kapitän eines schnittigen Tragflügel-Bootes. »Strike Fleet« geht eine Ecke weiter: Hier haben Sie eine ganze Flotte zu kommandieren.

Zehn verschiedene Missionen stehen zur Auswahl. In der einfachsten bewachen Sie einen kuwaitischen Öltanker im persischen Golf. Andere Szenarios haben ebenfalls einen aktuellen Bezug (Tagesschau läßt grüßen): Man kann mit der britischen Flotte argentinische Schlachtschiffe angreifen oder man schlägt sich als Amerikaner mit iranischen Schnellbootangriffen im Golf herum.

Wenn man sich für eine Mission entschieden hat, wählt man die dazugehörigen Schiffe aus. Für die leichteren Übungen braucht man nur ein oder zwei Zerstörer, während es bei den schwereren Missionen schon einer geballten Feuerkraft bedarf. Eine sorgfältige Planung zahlt sich während des Spiels aus: Nichts ist ärgerlicher, als dringend Torpedos zu brauchen, aber keine dabeizuhaben. Hat man die Qual der Wahl hinter sich, sucht man sein Flaggschiff aus und die Mission beginnt.

Auf der Karte, die man in jedem Abschnitt heranzoomen kann, legt man die Route der Flotte fest. Während der Reise richten sich alle Schiffe automatisch an der Geschwindigkeit des Flaggschiffs, soweit sie nicht fernab vom Pulk fahren.

Richtig interessant wird es erst auf der Brücke der einzelnen Schiffe, zwischen denen man jederzeit umschalten kann. Hier wird alles gesteuert, was für das Boot wichtig ist, also die Geschwindigkeit, Kurs, Radar und Sonar und viele andere Dinge.

Von der Brücke aus aktiviert man alle Waffensysteme. Waffen gibt es in dieser Simulation in rauhen Mengen. Man muß über jede Bescheid wissen und ihre Wirkung kennen, um zum Ziel zu kommen. Zum Zielen bekommt man die Gestalt des feindlichen Schiffs durch ein Fernglas gezeigt.

Hat man seine Mission abgeschlossen oder läuft die Zeit ab, bekommt man eine Bilanz über sein Handeln. Vielleicht schaffen Sie es sogar bis zum Admiral? (al)



Geht so

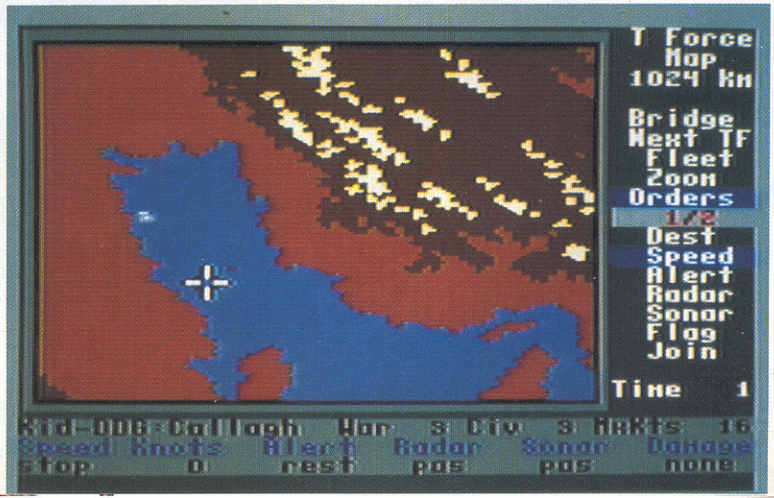
Strike Fleet ist oberflächlich eine Simulation, bei der man Schiffe über den Bildschirm steuert. Aber einer der wesentlichen Aspekte eines Simulations-Spiels, der Umgang mit einem komplizierten Fahrzeug, ist hier so vereinfacht worden, daß er fast wegfällt. Was bleibt, ist ein Strategie-Spiel, bei dem man seine Flotte möglichst günstig verteilt und Schach mit dem Gegner spielt. Nicht, daß dies ein schlechtes Konzept wäre – mir liegt diese Art von Spiel einfach nicht. Der Vorgänger, »PHM Pegasus«, hat mir wesentlich besser gefallen. Dort muß man auch Strategie beweisen, hat aber das Gefühl, ein richtiger Kapitän zu sein, und nicht einfach Kommandos an eine Handvoll Schiffe zu geben.



Gut!

Wehrlos sehe ich zu, wie zwei Exocet-Raketen mit lautem Heulen über mein Flaggschiff brausen. Ihr Ziel, den Öltanker »Princess«, dürften sie in zirka zwanzig Sekunden erreichen. Warum habe ich nur beim letzten Angriff meine Abwehr-Raketen verschwendet? Noch zehn Sekunden. Keine Chance mehr für Princess. Mit Grauen denke ich an die ökologischen Schäden, die diese Ölpest erzeugen wird. Noch drei... zwei... Bye, bye Princess - Bumm!

Strike Fleet erzeugt wahrhaftig ein lebendiges Szenario. Man lebt sich richtig rein, zittert bei jedem Treffer und freut sich, wenn man eine miese Silkworm-Rakete abgeräumt hat. Trotz simuliertem Kampf spielt sich Strike Fleet erstaunlich gewaltfrei. Die Szenarios sind eine Freude für Taktiker und recht knifflig zu bewältigen; die Action hält den Spieler völlig in Atem. Und diese Mischung macht das Programm sehr spielbar. Mit Strike Fleet bekommt man eine flotte Flotte, mit der man über lange Zeit Spaß haben kann.

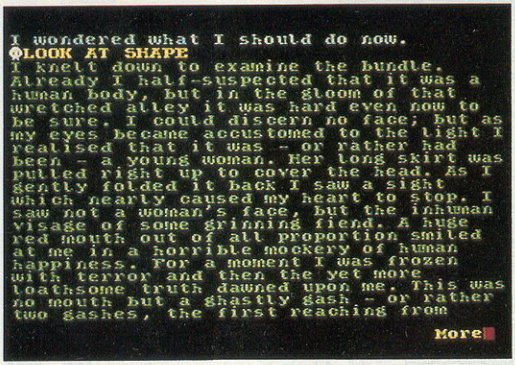


Eine Urlaubsreise durch den Golf wird das nicht werden (C64) ▶

Jack the Ripper

C64 (Schneider CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette) ★ CRL

Grafik	4	
Sound	0	
Power-Wertung	5	



Der Schatten entpuppt sich als Opfer des Rippers (C64)

London vor 100 Jahren. Seit Wochen erschüttern mysteriöse Morde die englische Hauptstadt. Die Opfer – meistens Prostituierte – werden entsetzlich verstümmelt aufgefunden; Tatwaffe ist fast immer ein Skalpell. Scotland Yard ist ratlos. Doch nach einiger Zeit hörten die Morde so schnell auf, wie sie gekommen waren. Man hat den Killer mit dem Spitznamen Jack the Ripper nie gefaßt.

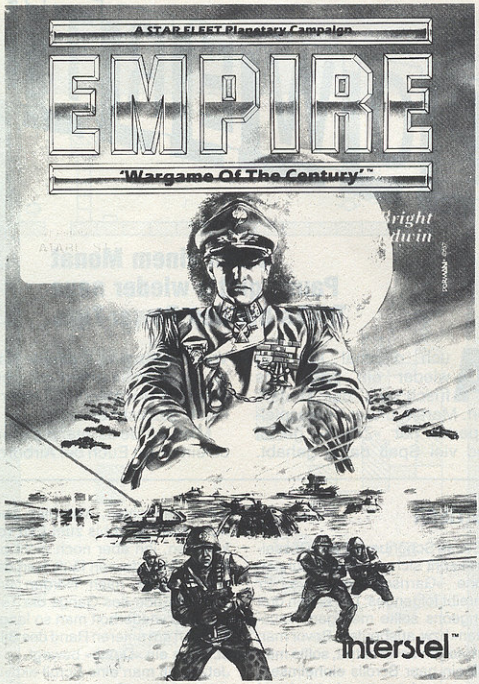
Jetzt hat der begnadete Abenteurer die Chance, den Mörder hinter Gitter zu bringen und schlüpft dazu in die Rolle eines unbescholtenen Londoner Bürgers. Auf dem Weg nach Hause begegnet Ihnen ein freundlich aussehender Mann. Sie grüßen, biegen um die Ecke und sehen eine waschechte, frisch aufgeschlitzte Leiche. Sie sind gerade Jack the Ripper begegnet...

»Jack the Ripper« ist ein neues dreiteiliges Kassetten-Adventure aus der Horror-Serie von CRL. Von Zeit zu Zeit bekommt man ein kleines Bildchen zu Gesicht, in dem es in der Regel recht blutig (nichts für empfindliche Mägen!) zugeht; Sonst ist der Bildschirm meist reinem Text vorbehalten. Das Spiel läuft in Echtzeit ab; man sollte also besser nicht mit dem Hackebeil lange neben einer Leiche warten, wenn man nicht in Verdacht geraten will. Außerdem bietet das Programm einen RAM-Save-Modus, in dem man einen Spielstand im Computer speichern kann. (al)

Anatol: »Ripper für einsame Stunden«

Nach dem Horror-Flop »Frankenstein« wurde ich schon nervös, als ich sah, daß CRL dem geplagten Adventuremarkt noch einen Schocker bescheren wollte. Ich wurde allerdings relativ angenehm überascht. Das Adventure ist zwar nicht das technische Nonplusultra, aber der Parser läßt sich für ein Kassetten-Adventure sehen und gibt bei kniffligeren Eingaben nicht sofort den Geist auf.

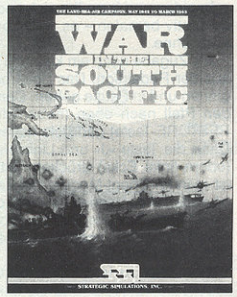
Die Gewalt-Bilder sind unnötig brutal: Echten Grusel erzeugt man eben nicht mit Strömen von Blut. Anfänger dürften mit dem ziemlich anspruchsvollen Text Probleme bekommen. Außerdem sind die Puzzles im Spiel auch nicht sehr originell. Nach Frankenstein ist Jack the Ripper schon ein kleiner Fortschritt, aber von einem wirklichen Spitzenadventure noch ein paar Leichen entfernt.





Taktische Gefechtssimulation
3600 Felder großes Spielfeld
mit topografischem Gelände
70 Waffensysteme aus WKII
1-2 Spieler, Spieldauer 5 Std.
Deutsches Handbuch

Apple, C64, Atari, IBM, Amiga
DM 99,-



Strategische Simulation im
Südpazifik 1942-1943
79 Schiffsklassen, Träger,
Schlachtschiffe, Zerstörer etc.
Deutsches Handbuch
1-2 Spieler, Spieldauer 50 Std.

Apple, C64 DM 99,-

THOMAS MÜLLER
COMPUTER—SERVICE
Postfach 2526 · 7600 Offenburg
☎ 0781/76921

POWERTIPS



Nach einem Monat Pause gibt's wieder neue Tricks bei den Power-Tips.

Vielleicht gibt es einen Spezialauftrag? Wenn Ihr weitergekommen seid oder Fragen habt, schreibt doch einfach an:

Verlag Markt & Technik
Redaktion Power Play
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München

Ich freue mich schon auf Eure Briefe!
Bis nächsten Monat
Euer

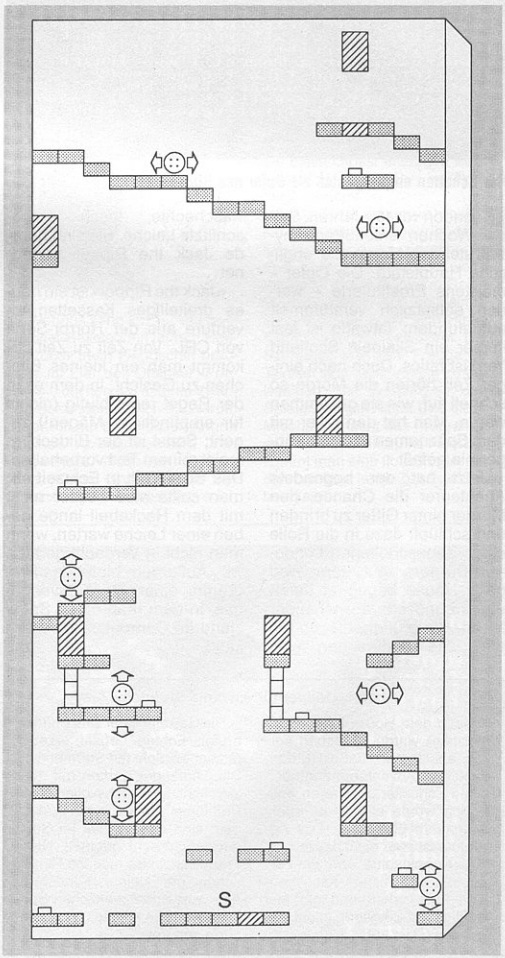
Auch diesmal kommen wieder ein paar Tips frisch aus der Redaktion. Martin, unser Videospielexperte, hat »Zillion« gelöst und viel Spaß dabei gehabt. Von ihm stammt auch die Karte, die er zusammen mit dem »Happy«-Redakteur Henrik Fisch gezeichnet hat.

Mich würde es interessieren, ob einer von Euch bei Airborne Ranger schon weitergekommen ist. Mein Score liegt bei 124.500 Punkten und ich habe den Rang eines Colonels ohne Schummeln erreicht. Habt Ihr noch etwas Neues entdeckt?

Garrison

Stefan Schönberger aus Düsseldorf kennt sich mit dem Gauntlet-Clone »Garrison« gut aus. Er schreibt folgendes: Die ersten drei Dungeons sollte man ganz »ausrotten« bzw. ausbeuten. Bevor man den vierten Level betritt, sollte man sich ein paar Scrolls einheimsen. Wenn man jetzt den vierten Level mit einem Sorcerer betritt und sich in nördlicher Richtung vorkämpft, lauert hinter einer Türe ein »Death«. Man kann ihn mit einer Scroll vernichten, was man aber nicht muß. Jetzt bis zum Exit vorkämpfen, ihn aber noch nicht betreten. Statt dessen läuft man den Gang weiter nach Norden und schießt Ende des Gangs die Türe ein. Das wiederholt man so lange, bis man am unteren Rand des Bildschirms ein »Death« bewegt.
Jetzt muß man eine Scroll aktivieren und dem Gang bis zu einem Magic Block folgen. Nach dem Auflösen erwartet einen ein Raum voller Tränke, Schätze, Scrolls und Health. Mahlzeit!





Der zweite Turm birgt einige Tücken ▶

Tip des Monats

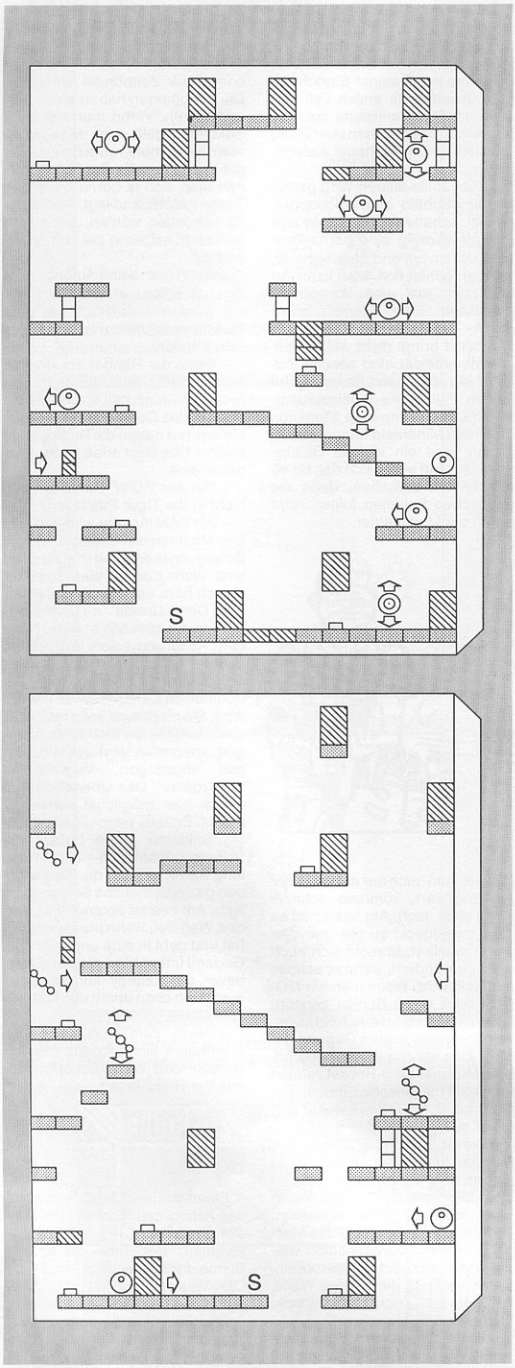
Nebulus

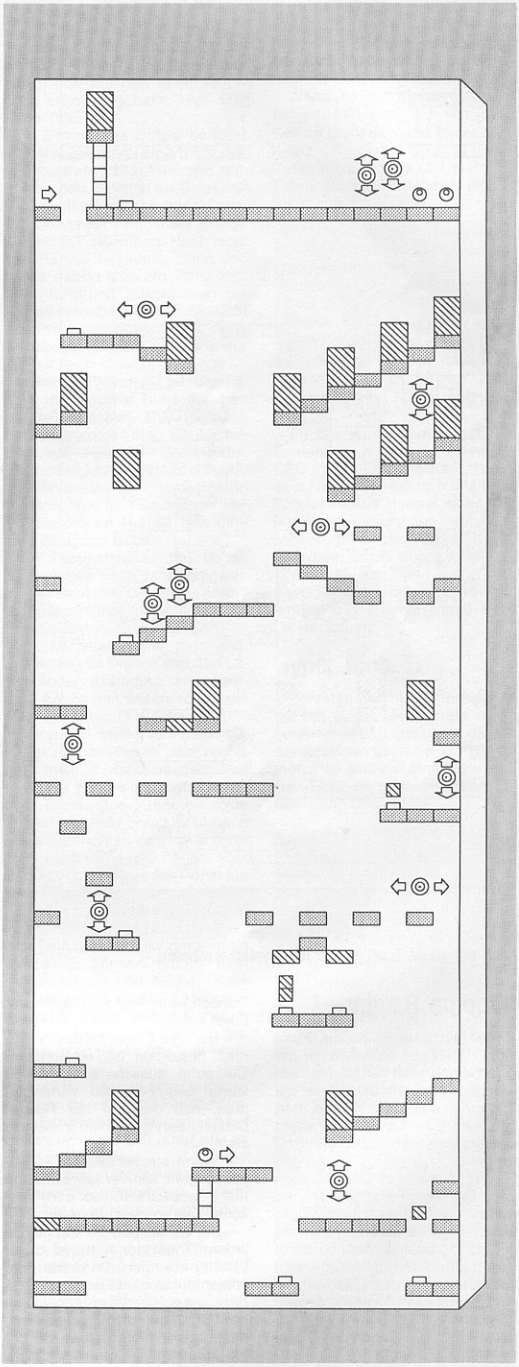
Sebastian Kurz aus Rednitzhembach hat nicht nur gute Karten zu den ersten fünf Level von »Nebulus«, sondern auch noch eine tolle Idee, wie man die Karten einmal anders verwenden kann.

Fotokopiert Euch die Seiten mit den Karten, außer Ihr wollt das Heft zerschnippeln (Wehe!). Dann schneidet Ihr einfach die fünf Türme mit einer Schere aus, biegt die Karten ein wenig um und klebt die beiden Seiten an der Klebelasche zusammen. Damit bekommt man einen richtigen kleinen Turm, den man sich auf oder neben den Monitor stellen kann. Der Zeitaufwand beträgt maximal 5 Minuten. Wer das echte Turmgefühl haben will, braucht nur noch die Türen mit einem scharfen Messer auszuschneiden und kann ihn sich noch dekorativ bemalen – es geht aber auch ohne.

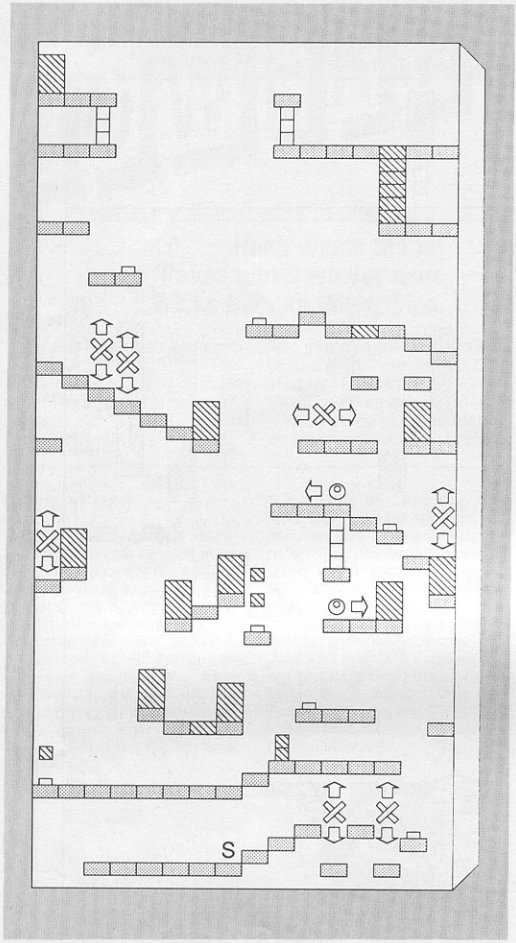
Als Zugabe noch ein kleiner Tip aus der Redaktion: Das Spiel beginnen und in Pause gehen. Dann den Pfeil nach oben (neben der RESTORE-Taste) gedrückt halten. Dann die Taste »J« und Linkspfeil (obere linke Ecke) drücken. Jetzt ist man im Cheat-Modus: Die Zeit ist angehalten, man hat unendlich viele Leben und die Tasten »1« bis »8« führen zu den entsprechenden Türmen.

Wem das zu leicht sein sollte, drückt die »SPACE« und die linke SHIFT-Taste, um als Normalsterblicher weiterzuspielen.





Leider geht's mit der Numerierung etwas durcheinander, da wir die Türme in der richtigen Größe abdrucken. Hier also die Turm-Reihenfolge damit Ihr nicht durcheinander kommt: Der erste Turm ist links oben. Direkt darunter folgt Turm Nummer 3. Der große auf der rechten Seite ist der fünfte.



Auch der vierte Turm ist nur für Joystickakrobaten.

Airborne Ranger

Hier ein paar taktische Tricks von D. Vaitl aus München zu der Action-Simulation von Microprose:

– Unbedingt die Lautstärke am Computer aufdrehen. Wenn man nichts hört, weiß man nicht, wann ein Gegner kommt – das kann fatal werden.

– Wenn man bei einer Mission den Schwierigkeitsgrad erhöht, werden die Gegner schießwütiger und intelligenter. Zuerst werfen sie mit Handgranaten, dann braucht man mehrere Schüsse, um sie zu treffen und zu guter Letzt wehren sie sich mit allem, was sie haben. Im höchsten Level kann ein einziger Gegner den Ranger in Sekundenschnelle erledigen – also Vorsicht. Am besten schaut man sich die Missionen in Ruhe auf der niedrigsten Stufe an, bis man alle Funktionen und Abläufe versteht. Danach kann man sich an höhere Level wagen.

– Ein Mini-Cheat Modus: Wenn man gestorben ist, einfach den Computer ausschalten und von vorne beginnen. So verhindert man, daß das auf der Roster-Diskette nervige »Killed in Action« steht.

– Wenn ein Ranger auf »Campaign« geht, kann er keine Mission mehr auswählen, sondern bekommt sie vorgeschrieben.

– Die Vorräte und die Munition in jedem Drittel der Karte (also gut verteilt) abwerfen. Dann hat man immer Munition und genügend Medizin, um zu überleben. Das hat einen Nachteil: Je mehr man schleppt, desto langsamer wird man und desto schneller ist man erschöpft. Wenn man also sehr schnell ans Ziel kommen will, wirft man seine Säcke im oberen Drittel ab und hofft, daß die Medizin ausreicht.

– Wenn man vom schnellen Laufen erschöpft ist, unbedingt ausruhen oder in den Gräben krabbeln.

– Vorräte nicht in Gräben oder in der Nähe militärischer Einrichtungen abwerfen. In ersten Fall verschwinden sie meistens spurlos. Im zweiten braucht man viel Glück, um sie sich unbeschadet abzuholen.

– Man sollte seinen Weg genau planen. Sobald man abgesprungen ist, schaltet man auf die Karte (die gleichzeitig eine prima Pausenfunktion ist) und überlegt sich, wo man gehen soll. Man kann zur Not auch mal eine Vorratskiste auslassen. Eine »Rambo bricht durch« - oder »Ich schaff' Sie alle«-Mentalität bringt nicht viel.

– Minenfelder sind absolut tödlich. Man sollte beim Absprung auf keinen Fall in sie hineinsteuern. Mit Präzision kann man allerdings an einem Minenfeld knapp vorbeigehen, was ein kleines Glücksspiel ist. Man sollte sich das für einen Notfall aufheben, denn die feindlichen Soldaten folgen nicht durch die Minenfelder.



– Hat man auch nur einen Soldaten alarmiert, kommen schnellstens viele nach. Am besten ist es also, unentdeckt zu bleiben. Wer viel rumballert, braucht sich auch nicht zu wundern, wenn er schnell entdeckt wird. Wenn man ein MG-Nest oder einen Bunker zerstört, lenkt man die ganze Aufmerksamkeit der umliegenden Gegend auf sich. Das kann auch Vorteile haben: Mit einer LAW-Rocket zerstört man eine militärische Einrichtung, läuft möglichst schnell weiter und bleibt so unentdeckt.

– Die Gräben bieten einen guten Schutz. Um von Graben zu Graben zu kommen, einfach schnell laufen und sofort wieder ducken. Wenn man entdeckt wird, aufstehen, zum Gegner rennen und das Messer benutzen. Danach sofort wieder hinlegen und weiterrobben. Das Messer ist die einzige Waffe, bei der man sicher unentdeckt bleibt.

– Beim Überqueren eines Flusses muß man unbedingt auf die angeknacksten Stellen im Eis achten, denn Ranger sind sehr wasserscheu.

– Bunker kann man nur mit einer Zeitbombe oder einer Rakete zerstören, während für MG-Nester eine Handgranate genügt. Zäune entweder mit einer Handgranate oder einer Zeitbombe sprengen. Die Zeitbomben haben einen kleinen Haken: Wenn man sie auf 5 Sekunden stellt, kann es sein, daß man nicht mehr wegkommt. Das gilt besonders für Bunker, bei denen man sich ja gerne bei einem Treffer in den Sand legt. Also lieber 10 Sekunden wählen, wenn man sich nicht selber in die Luft sprengen will.

– Wenn man seine Aufgabe erledigt hat, sollte man nicht leichtsinnig werden. Lieber auf ein paar Punkte verzichten und seine Mission erfüllen.

– Wenn der Ranger am »Pickup Point« steht, färbt er sich blau (wahrscheinlich hält er die Luft an).

– Um das Codebuch zu stehlen, einfach nur neben die Radiostation stellen. Den Rest erledigt der Ranger alleine.

– Bei der P.O.W. Camp-Mission nicht in die Tiger Pits fallen.

– Die SAM-Anlage wird von kleinen Minibunkern bewacht, die mit Bewegungssensoren gekoppelt sind. Wenn man ein surrendes Geräusch hört, sofort stehenbleiben.

– Die »Create a Diversion«-Mission ist ziemlich schwer. Nach dem Absprung sofort in Deckung gehen, flach atmen und hoffen, daß man nicht erwischt wird. Die Countdown Clock ist etwas irreführend. Sie piept zwar, man muß aber abwarten, bis sie mehrmals Alarm gibt, ansonsten wird der feine Bonus abgezogen. Vorsicht im Grenzgebiet: Das Überleben wird einem hier möglichst schwergemacht. Erstens patrouillieren massig Soldaten, dann ballern die Selbstschußanlagen alle Nase lang Salven ab und die Turrets geben gezielte, tödliche Schüsse von sich. Am besten sprengt man sich den Weg frei, wenn man noch Zeit hat und geht in eine ungefährliche Gegend unterhalb des Zauns. Kurz bevor der Osprey kommt, rennt man nach oben durch und läßt sich abholen.

– Nach dem Abschalten des Computers wieder ganz friedlich werden und das Küchenmesser aus der Hand legen.

Exolon

Einen netten Cheat-Modus für das Actionspiel »Exolon« hat Christof Pukal aus Höfer herausbekommen. Der Trick gilt für die Schneider, Spectrum und die C64-Version. Man lädt das Spiel und wartet bis das Menü erscheint. Jetzt drückt man die Taste »2« zum Tastendefinieren und gibt hintereinander die Buchstaben »ZORBA« ein. Er ertönt eine kleine Melodie (Spectrum und Schneider) und schon hat man unendlich viele Leben.

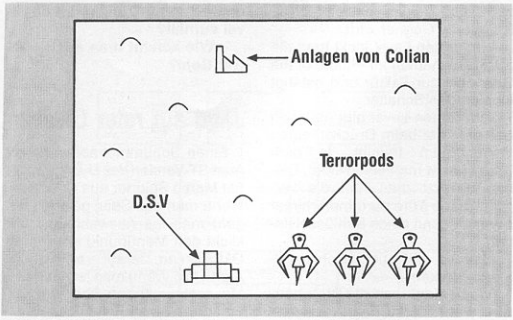


Bild 1: Drover reinholen und auf Karte schalten. Abwarten, bis die Terrorpods auf einer Linie mit dem D.S.V. sind.

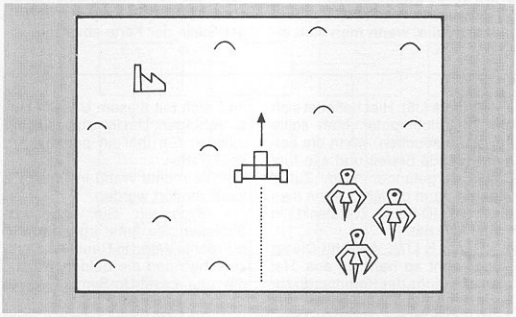


Bild 2: Nach oben fahren und die Terrorpods nach oben locken.

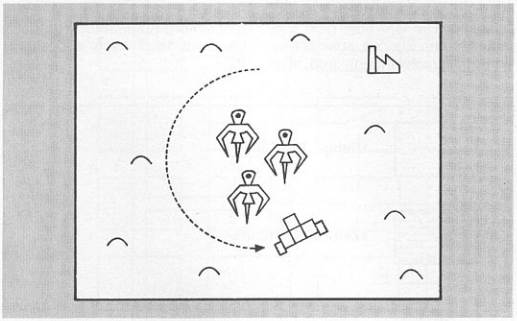


Bild 3: Sind die Terrorpods weit genug entfernt von dem untersten Strich der Karte, umrundet man die Terrorpods in einem Halbkreis.

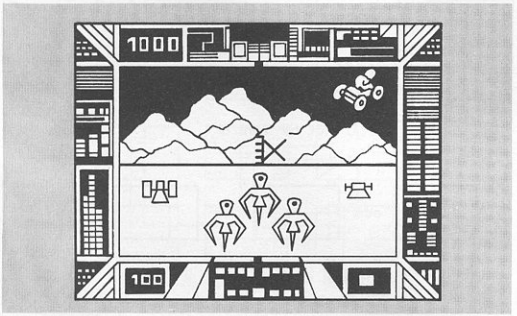


Bild 4: Jetzt schnell wieder auf Cockpit schalten und die Terrorpods mit Raketen abschießen.

Terrorpods

Andre Kasper fährt seit geraumer Zeit sein D.S.V. auf Colian spazieren und hat das Spiel Terrorpods schon geschafft. Hier sind seine Tips:

- Zu Beginn des Spiels befindet man sich genau vor einem Fabrikationszentrum 6/106. Als erstes sollte man drei Raketen im Gefechtskopf »bunkern«. Dann schickt man den Drover los, um mit der Station Kontakt aufzunehmen. Noch nicht den Handel beginnen, denn von rechts nähert sich ein Terrorpod. Dem Terrorpod schickt man die Rakete entgegen. Man sollte nicht den Phasorstrahl benutzen, denn er beschädigt die Terrorpods nur leicht.
- Wenn der Terrorpod erledigt ist, kann man in aller Ruhe mit dem Handel beginnen. Dem Fabrikationszentrum gibt man 100 Aluma-Einheiten gegen Brennstäbe. Wenn man jetzt den Handel bestätigt, verwandelt sich das »Bauteil in Herstellung« in »Bauteil fertig«. Beim erneuten Handel bekommt man dann das Bauteil.
- Die Fabrikationszentren behalten meistens nach dem Fertigstellen der Bauteile noch etwas Aluma übrig. Unbedingt im Austausch gegen die Brennstäbe besorgen.
- Als nächstes sollte man sich möglichst viel Detonit von den Lagern oder Abbauphasen besorgen. Am besten wären so um die 4000 Einheiten (Tip: Lager 58).-
- Wenn das Mutterschiff schießt, immer mit dem Drover nach rechts oder nach links ausweichen. Auf diese Art spart man Sprit, Detonit oder Brennstäbe. Generell sollte man mit seinem Schiff nicht nach oben fahren. Man kann zwar nicht mehr nach vorne oder hinten, aber der Drover kann ja jeden Punkt auf dem Bildschirm erreichen. Außerdem: wenn sich mal ein Terrorpod von hinten anschleicht ...
- Um mit den Fabrikationszentren handeln zu können, braucht man große Mengen von Aluma. Diese bekommt man in den Abbauzentren (sehr wenig), in den Rohstoffzentren (mehr) und in den Fabrikationszentren (mal mehr, mal weniger).
- Zum Handeln mit allen anderen Anlagen benutzt man Brennstäbe, da das ja das einzige ist, was es auf Colian umsonst gibt (aber nur an den Tankstationen).
- Wenn man nun durch viel Handel die sechs Terrorpod-Teile zusammen hat, kommt es zum großen Endkampf.

Das Imperium hat die Nase voll und schickt eine Armee von 15 (!) Terrorpods. Diese greifen jetzt nicht mehr die Einrichtungen, sondern das D.S.V. an. Man hat 8 Minuten Zeit, um sie mit 18 Raketen zu vernichten. Vier Fehlschüsse, und es bleibt nur noch der Druck auf den Reset-Knopf.

Wenn die Terrorpods mit dem D.S.V. unten auf der Karte in einer Linie sind, wird es ganz schön haarig. Erst wird man von ihnen eingeholt, dann nehmen sie einen von der Seite auseinander, ohne daß man sie zu Gesicht bekommt.

Wenn es zu dieser Situation kommt, hilft nur noch ein Trick. Schaut Euch dazu die Bilder 1 bis 4 an.

- Hier ist noch eine Übersicht der Fabrikationszentren und ihr Bedarf an Aluma.

Station 6/106	100 Einheiten
Station 7/125	300 Einheiten
Station 9/157	400 Einheiten
Station 10/175	400 Einheiten
Station 1/26 500	Einheiten
Station 3/60 200	Einheiten

Grand Prix Simulator

Für alle, die auf dem »Grand Prix Simulator« auf dem Schneider CPC auch die letzten Rennstrecken sehen wollen, hat Markus Schneider aus Hennef einen Tip. Man tippt, wenn das Menü erscheint, blind das Wort »TRACK« und dann einen Buchstaben von »A« bis »N« ein. Dann startet man das Spiel mit »1« oder »2«. Wer sich amüsieren will, sollte einmal »Track O« versuchen.

Hyper Blob

Fahrettin Kutyol aus Pirmasens hat mit einem Monitor ein wenig herumgestöbert und die Codes für die einzelnen Level herausbekommen. Hier sind erst einmal ein paar zum Einüben, nächstes Heft kommen dann noch mehr.

The First Screen
Pink pyjamas
Green Screen
Midnight Rambler
Yuk!
Quick!
Honk Honk
Not too hard
Screen nine
Sam/s Hairstyle
Quicker
Wibblies
Brown Scauce
Beefburger n Rice
Charlie Farley
Indiana Blob
Izoplomkin
Jacky Wacky
Clever Joystick
Bisquit
Easy!
Pick it up!
Put it down!
Wobble it about!
Smelly Arms..
Jim the Germ
Final Cut
Reassembly
Digital Clock
Seaside
Jims Hamster
Deja Vu

Superstar Ice-Hockey

Hier ein Tip von Holger Joneleit aus Dinker. Man schnappt sich den Puck und schießt einen schönen Weitschuß aus einiger Entfernung auf das gegnerische Tor. Wenn der Ball in der Luft ist, drückt man die RESTORE-Taste. Um das Spiel weiterzuführen, drückt man SPACE und siehe da: meistens geht der Ball ins Tor. Man sollte diesen Trick ruhig ein paarmal probieren, um zum Ziel zu kommen.

Dungeon Master

Die ersten Tips zu Dungeon Master sind da! Allerdings hoffe ich, daß es nicht die einzigen bleiben. Sie stammen von Christian Pathak aus Schweich.

- Man sollte auf jeden Fall 2 Kämpfer und 2 Zauberer mitnehmen
- Bei Zauberern sollte man auf Mana, bei Kämpfern auf Strength und Dexterity achten.
- Boris Wizard of Baldor, Tiggy Tamai und Wuuf the Bika sind magisch gut bewandert.
- Besonders gute Kämpfer sind Stamm Bladecaster, Hissa Lizard und Halk the Barbarian. Stamm sollte man auf jeden Fall mitnehmen, denn er hat eine Axt im Handgepäck (beste Waffe).
- Reinkarnierte Charaktere haben einen Vorzug gegenüber Wiederbelebten: sie werden schneller befördert. Im zweiten Level kann man sie schnell ausrüsten.
- Monster besiegt man sehr schnell, wenn man das Member mit der höchsten Dexterity/Strength anklickt und einfach alles auf die Gegner wirft.
- Im dritten Level lockt man die zwei Steinhaufen im »Room of the Gem« bis zur Falltür und betätigt einfach den Schalter.
- Im dritten Level gibt es einen Schalter, der beim Drücken einen Geheimraum freigibt. In dem Raum findet man einen Gem. Diesen benutzt man, um die verschlossene Türe zu öffnen, hinter der man dann einen Schlüssel findet.

Aber es gibt auch noch ungeklärte Fragen:

– Wie besiegt man die Steinhaufen, wenn keine Falltüre in der Nähe ist?

– Kann man einen Charakter ohne eine Potion heilen?

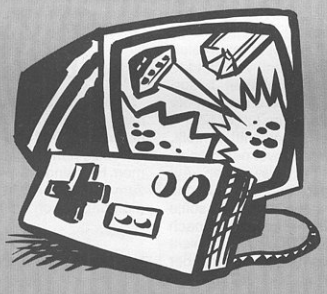
– Warum sterben alle Members plötzlich alle, wenn man sich eine bestimmte Zeit im dritten Level aufhält?

– Wie kommt man an den Power Gem?

Jagd auf roter Oktober

Einen Schummelmodus für die Atari ST-Version des U-Boot-Spiels hat Marco Spinner aus Offenburg. Wenn man das Spiel geladen hat, geht man ins Auswahlmenü und klickt den Menüpunkt »Über roter Oktober« an. Darauf erscheint eine Alert-Box. Wenn man jetzt mit dem Mauszeiger knapp über der OK-Box den Namen Peter Stevens anklickt, wird der Namen umrahmt. Jetzt ist man im Cheat-Modus und kann das Schiff durch einen einfachen Mausklick an jeder beliebiger Stelle der Karte absetzen.

Videospiele



Choplifter (Sega)

Ein prima Tip für den Sega-Klassiker kommt von Rolf Janssen aus Leer. Es gibt einen kleinen Kniff, wie man ein einige Geiseln retten kann, auch wenn man abgeschossen wird.

Man sammelt ein Paar Geiseln auf und behält sie im Hubschrauber. Sobald man von einer Kugel getroffen wird, drückt man schnell sooft wie möglich beide Feuerknöpfe. Wenn man genau hinsieht, fliegen aus dem brennenden Wrack Fallschirme Richtung Heimatbasis. Das geht so lange, bis der Hubschrauber am Boden aufschlägt. Alle Geiseln, die so aus dem Choplifter entkommen, gelten als gerettet und sorgen für Bonuspunkte. Man muß allerdings ziemlich flott sein, um mehr als 5 Geiseln zu retten. Dieser Trick klappt auch auf dem Choplifter-Automaten, wenn man Feuer- und Richtungswechslerknopf gleichzeitig drückt.

Wing War (Coleco)

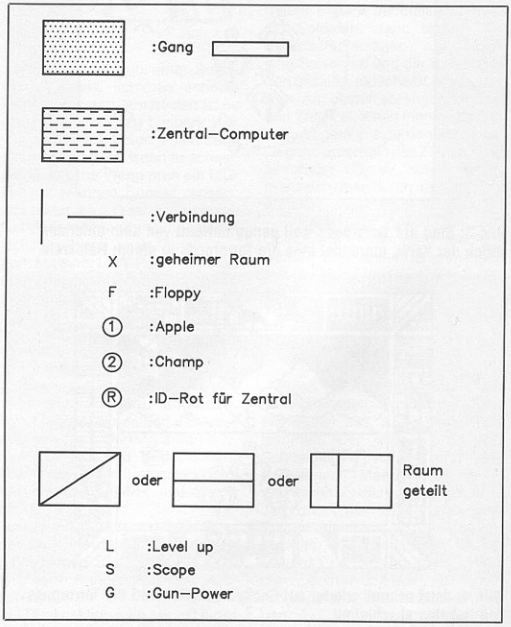
Harald Kessler aus Wien hat ein Problem mit dem CBS Coleco-Modul »Wing War«. Bei dem Spiel muß ein Drache Kristalle einsammeln, die in richtiger Reihenfolge einen Superkristall ergeben. Wenn man das geschafft hat, taucht ein Geheimgang auf, der zu einem Superdiamanten führt. Soweit alles klar; aber jetzt weiß Harald nicht mehr weiter. Vor dem Geheimgang sitzt ein Felsengeist und wirft Feuerbälle. Seine Frage: Wie kommt man an dem Felsengeist vorbei?

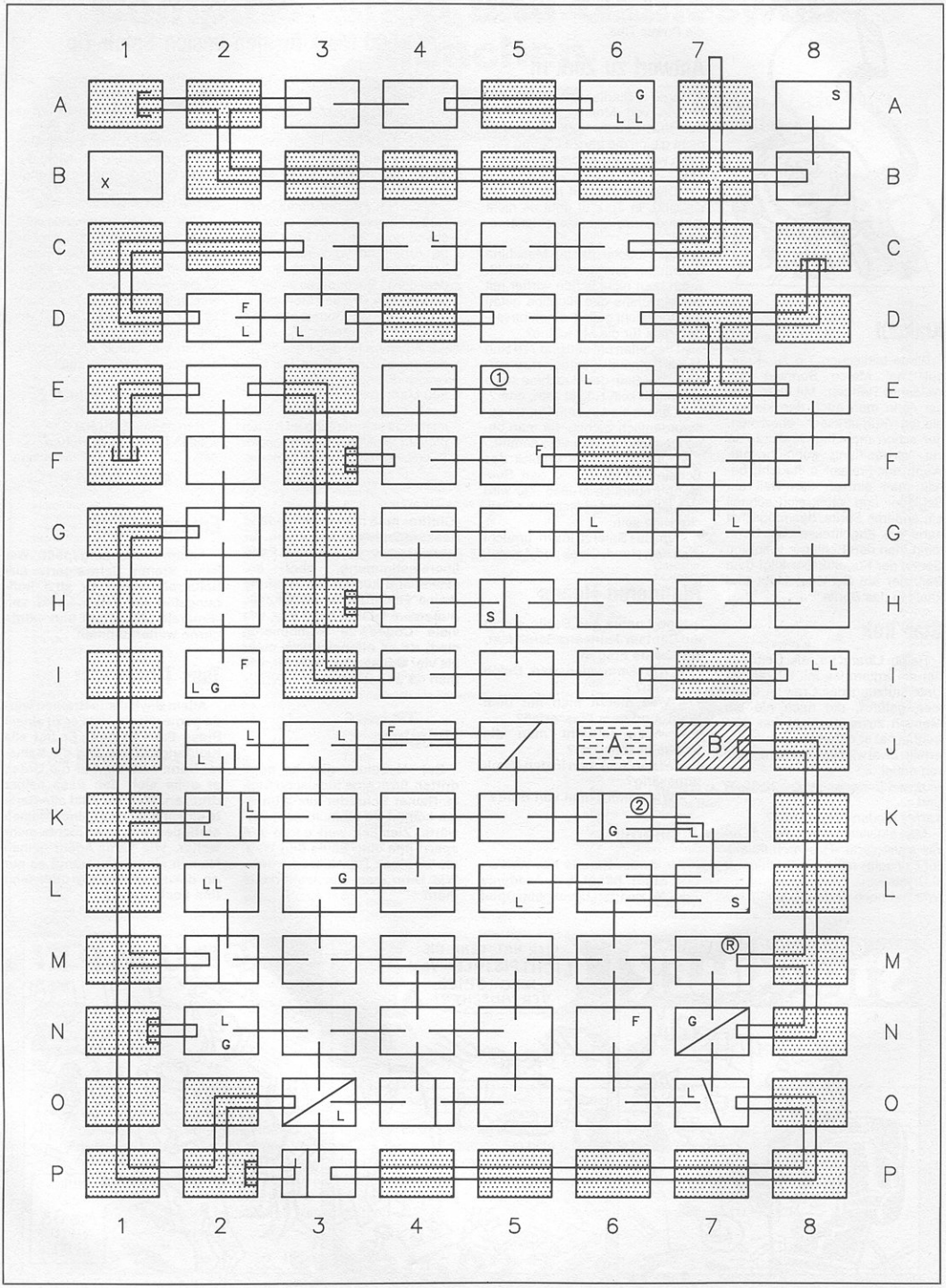
Zillion (Sega)

Erklärungen zur Karte und allgemeine Tips:

- Nicht alle Verbindungen zwischen zwei Räumen sind von vornherein offen. Manchmal muß man erst in einem anderen Zimmer etwas Bestimmtes machen, damit woanders ein Durchgang freigegeben wird.
- Raum A (J6): Hier befindet sich der Zentralcomputer. Man sollte ihn erst aufsuchen, wenn die beiden Freunde befreit und alle fünf Disketten gefunden sind. Zutritt wird nur dann gewährt, wenn man die rote ID-Karte (versteckt in Raum M7) hat.
- Raum B (J7): Vorsicht! Dieser Raum sieht so harmlos aus. Hat man allerdings das Kommando zur Vernichtung der Station in den Zentral-Computer eingegeben, versperrt ein riesiger Drache (er sieht übrigens fantastisch aus) den Ausgang. Die Uhr tickt (300 Einheiten haben Sie Zeit, aus der Station zu verschwinden), und man muß sich mit diesem Urviech herumschlagen. Um ihn zu besiegen, müssen Sie ihn ein paarmal am Kopf treffen.
- Die rechte Wand in Raum P2 kann zerstört werden.
- Probieren Sie folgendes: Schießen Sie 8mal irgendwo auf die rechte Wand in Raum A3. Dann verschwinden die beiden Wände, die das Level-Up-Symbol rechts oben einschließen.
- Die Anleitung stimmt nicht hundertprozentig: Geben Sie in Raum C4 nur nicht das Selbstmord-Kommando ein, denn das wird tatsächlich ausgeführt.

(mg)




1 2 3 4 5 6 7 8
A B C D E F G H I J K L M N O P
X
S
G
L L
L
F
L
①
②
A
B
®



Krakout

Einen taktischen Tip zu »Krakout« hat Marco Sonntag aus Waldshut-Tiengen: Mit dem Kleber kann man auch den kleinen blauen Kugelfresser überlisten, der schon manchen Krakout-Fan zur Verzweiflung gebracht hat. Wenn der Fresser auftaucht, behält man einfach den Ball am Schläger und sucht sich schnell ein anderes Sprite, das möglichst nahe am Kugelfresser ist. Dann lenkt man den Schläger Richtung Sprite, der Kugelfresser folgt dem Ball, der am Schläger klebt und knallt in das Sprite.

Star Trek

Ralph Lämmche aus Delbrück hat die Enterprise mit tatkräftiger Unterstützung der Crew in Galaxien geführt, die noch nie ein Mensch zuvor gesehen hat. Nebenbei hat er dabei seine Aufgabe erfüllt. Zwei wichtige Stationen waren dabei

Verkaz (Independent) 32.55.25 und

Larray (Federation) 44.30.37.

Man aktiviert einfach die auf Larraz stationierte »Research Psimitter Console« mit dem »Dilithium D 6 Crystal«.

Wer hat noch andere Lösungswege entdeckt? Schreibt einfach an die Power Tips.

Antwort zu Zork III

Bernd P. Stadler war so nett, die Fragen von Monika Tischer zu Zork III zu beantworten. Da er aber nicht gleich die ganze Lösung verraten will, hier die verschlüsselten Tips.

– Die Juwelen läßt man da, wo sie sind. In Zork III geht es nicht mehr darum, Schätze einzusammeln.

– Der Roboter, der die Maschine wegräumt, tut nur seine Pflicht, wenn man nicht schon vorher mit der Maschine das Richtige getan hat. Vielleicht gibt es einen besseren Platz für die Maschine?

– Die Zeiten um 950 und 770 sind es wert, einmal ausprobiert zu werden – der Sinn der Maschine sollte eigentlich kein Rätsel sein, oder?

– Leitern sind in dem Puzzle außerordentlich wichtig, da man ohne sie nicht mehr hinaus kommt.

– Einfach nur am Anblick des Schiffes erfreuen und den Seemann freundlich grüßen – er wird sich lohnen und später eine nützliche Hilfe sein.

– Um das Spiel zu lösen, braucht man Key, Hood, Cloak und Amulet.

Plundered Hearts

Ingo Loema aus Berlin steckt auf Captain Jamisons Schiff fest. Hier seine Fragen:

– Wie kann man den Dolch schärfen?

– Was macht man mit dem Wein- und dem Wasserfaß?

– Wozu braucht man die Schweineschwarte?

– Wie kommt man in den Munitionskäfig?

– Wie kommt man von Bord?

Academy

Alexander Kühnle aus Weil an der Stadt hängt bei Academy fest. Im zweiten Level beim Spiel »Chiffre« muß man verschiedene Reaktor-Codes kombinieren. Er erreicht zwar immer eine Farbübereinstimmung, aber anschließend kommt die Meldung »keine Felderübereinstimmung«. Außerdem ist ihm nicht klar, wie viele Codes zu kombinieren sind, da es offensichtlich mehr als vier Codes gibt. Wißt Ihr, wie man da weiter kommt?

Nebulus

Bei »Nebulus« gibt es beim dritten Turm eine tückische Stelle. Rainer Schröder aus Wünselen kommt da einfach nicht vorwärts. Ziemlich weit unten versperrt ihm eine Säule den Weg, die zu einer Türe führen würde. Wie kann man hier weiterkommen?

500 Mark für den besten Spiele-Tip

Das braucht wohl jeder Spieler: Tips, Tricks und Karten. Und genau hier brauchen wir Eure Hilfe. »Powertips« wird von der Mitarbeit der Leser leben. Wenn Ihr also einen Tip oder Fragen zu einem bestimmten Spiel habt, schreibt uns einfach.

Natürlich wird prinzipiell jeder veröffentlichte Beitrag entsprechend honoriert. Um Eure fleißige Arbeit richtig würdigen zu können, haben wir uns außerdem etwas Besonderes einfallen lassen: den »Tip des Monats«.

Der »Tip des Monats« ist eine besondere Auszeichnung in jeder Ausgabe für den besten Tip, den wir erhalten haben. Der Einsender dieses Supertips wird mit 500 Mark belohnt.

Aber keine Angst, Ihr müßt jetzt nicht stundenlang an Karten pinseln, Speicherbereiche nach POKEs durchkämmen oder besonders viel schreiben, um dieses Geld zu verdienen. Es spielt keine Rolle, ob es nun ein ganz besonderer POKE, ein Listing, eine interessante Karte oder eine Adventure-Lösung ist. Nicht der größte Beitrag, sondern der originellste oder nützlichste Tip gewinnt.

Alles kommt in die Auswahl. Die Redaktion wird sich die Einsendungen genauestens ansehen und dann den Sieger küren. Wobei wir uns vorbehalten müssen, auch einmal den Preis nicht zu vergeben, wenn in einem Monat kein toller Tip kommt.

Also viel Glück mit dem »Tip des Monats« und schreibt an:

Verlag Markt & Technik
Redaktion Power Play
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München

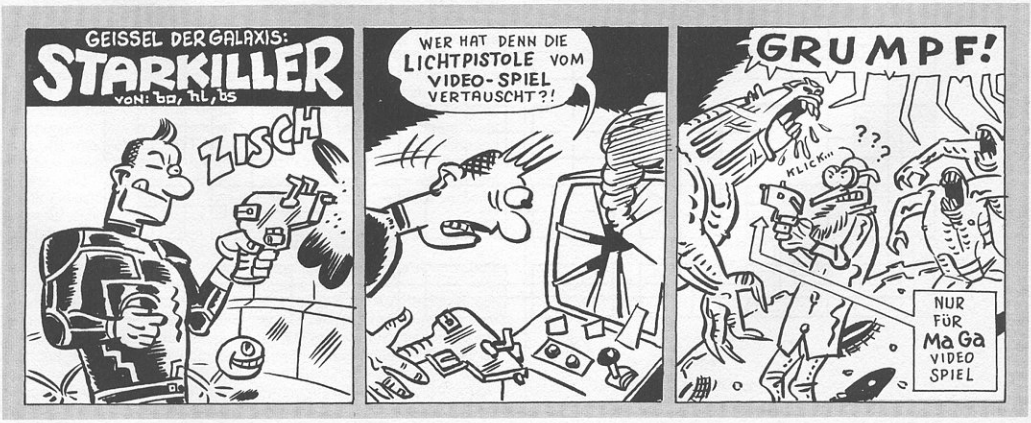
(al)

Emerald Mine

Amiga-Profis aufgepaßt: Wer kann Stefan Schweigartz aus Scharrel helfen? Er sitzt hoffnungslos im 71ten Level von »Emerald Mine« fest und würde gerne weiterkommen.

Tass Times

Adem Baykal aus Bremen würde gerne wissen, wie er zu einem Press Pass kommt. Er hat alle Kleidungsstücke und die Kamera. Dann bekommt er die Order, er solle sich den Pass selber drucken. Wenn er jetzt alle Geräte einschaltet und seinen Namen eintippen will, geht nichts mehr weiter. Wie kann Adem seinen Namen eingeben? Hängt es nur an der Formulierung oder fehlt ihm noch etwas?



Computer shop und Gamesworld München

Trillogic Expert-Cartridge 119,–
Freeze Machine 99,–

VERSAND ODER IM LADEN ERHÄLTLICH!

Ankündigungen für März/April bei Anzeigenschluß

Super Hang On		Amiga
Captain Blood		Atari ST/Amiga
Obliterator		Atari ST/Amiga
Interceptor		Amiga
ECO	59,—	Amiga
Mars Cops		Atari ST/Amiga
Hotball	69,—	Atari ST/Amiga
Wizball	59,—	Amiga
Ancient Mariner		Atari ST
Impossible Mission II		Atari ST/C64
Bard's Tale II		Amiga
Down at the Trolls		Atari ST/Amiga
Footballmanager II		Atari ST/Amiga/C64
Gunship	79,—	Amiga
Frightnight	69,—	Atari ST/Amiga
ST Soccer	69,—	Atari ST/Amiga
Bard's Tale III		C64
Ferrari Formula One	79,—	Amiga
Great Giana Sisters	59,—	Atari ST/Amiga
Red Storm Rising	49,—	C64
Strike Fleet	59,—	C64
Predator (lieferbar)		Atari ST

C64-Neuheiten

	Kass. / Disk.
Ikari Warriors (endlich)	29,— / 39,—
Morpheus	39,— / 49,—
Vampires Empire	29,— / 39,—
Predator	29,— / 39,—
Blood Valley	29,— / 39,—
Victory Road	29,— / 39,—
IO	29,— / 39,—
Wizard Warz	29,— / 39,—
Jinx	35,— / 39,—
Nigel Mansells GP	29,— / 39,—
Pink Panther	35,— / 39,—
Down at the Trolls	35,— / 39,—
Super Hang On	29,— / 39,—
Venom	29,— / 39,—
Volleyball Simulator	35,— / 39,—
ATF	29,— / 39,—
Demon Stalker (dt.)	— / 59,—
19 Part 1 Boot Camp	29,— / 39,—
Charlie Chaplin	29,— / 39,—
Rim Runner	29,— / 39,—
Rolling Thunder	29,— / 39,—
The Train (dt.)	— / 59,—
Power at Sea (dt.)	— / 59,—

C64 Bestseller-Classics

Airborne Ranger	39,— / 49,—
Gryzor	29,— / 39,—
Tetris	29,— / 39,—
Platoon	29,— / 39,—
Mini Putt	— / 59,—
Shoot'em up Const. Kit	39,— / 49,—
Superstar Icehockey	29,— / 39,—
Chuck Yeagers adv. Flight Trainer	39,— / 49,—
Bard's Tale II	— / 59,—
Stealth Fighter	39,— / 49,—
Gunship	35,— / 45,—
Pirates	35,— / 45,—
Subattle Simulator	— / 39,—
Jinxter	— / 59,—
Skate or Die	— / 59,—
Great Giana Sisters	35,— / 39,—
Echelon	— / 89,—
To be on Top	29,— / 39,—

C64

Test Drive	35,— / 59,—
Thunder Chopper	— / 59,—
Combat School	29,— / 39,—
Apollo 18 Mission	— / 59,—
Defender of the Crown	29,— / 39,—
Gary Linnekers Soccer	25,— / 35,—
Alt. Reality the Dung.	— / 39,—
Jagd nach roter Oktober	39,— / 49,—
Chamonix Challenge	29,— / 39,—
Matchday II	29,— / 39,—
Garfield	29,— / 39,—
Nebulus	29,— / 39,—
Frightmare	29,— / 39,—
Sidearms	29,— / 39,—
Bard's Tale I	— / 49,—
Legacy of the Ancients	— / 49,—
PHM Pegasus	— / 49,—
Last Ninja	25,— / 35,—
Up Periscope	— / 59,—
Bangkok Knights	29,— / 39,—
Games Set Match Comp.	29,— / 39,—
Dan Dare II	29,— / 39,—
California Games	29,— / 39,—
Solid Gold	29,— / 39,—
Fight Night	10,— / —
Bmx Simulation	25,— / —
Dambusters	10,— / —
Octapolis	29,— / 39,—
Firefly	29,— / 39,—
Championship Sprint	29,— / 39,—
Manic Mansion	— / 39,—
Gauntlett II	29,— / 39,—
Buggy Boy	29,— / 39,—
Out Run	29,— / 39,—
Alternative World Games	29,— / 39,—
Task III	29,— / 39,—

Strategie (SSI-SSG-PSS-Microprose)

Eternal Dagger	— / 79,—
Realms of Darkness	— / 59,—
Pegasus Bridge	29,— / 39,—
B-24	— / 59,—
Halls of Montezuma	— / 59,—
Shiloh	— / 59,—
Bismarck	29,— / 39,—
Tobruk	25,— / 35,—
Guadalcanal	25,— / 35,—
Power Struggle	25,— / 35,—
Kolonialmacht	25,— / 35,—

und natürlich alle anderen Spiele dieser Hersteller

Atari ST

Predator (lieferbar!)	59,—
Gunship (wirklich)	79,—
Tetris	59,—
Ultima IV	79,—
Gauntlet II	59,—
Tanglewood	69,—
Oids	59,—
Wizards Crown	69,—
Dungeon Master	69,—
Out Run	69,—
Bard's Tale I	79,—
Defender of the Crown	69,—
Leathernecks	69,—
Jagd nach roter Oktober	59,—
Epyx on ST (4 Spiele)	59,—
Sky Blaster	59,—
ST Replay	199,—
Pro Sound Designer	149,—
Chamonix Challenge	59,—
Star Trek	49,—
Star Wars	59,—
Footballmanager I	49,—
Black Lamp	59,—
Xenon	59,—
Mach 3	59,—
Police Quest	59,—
Crazy Cars	59,—
ECO	59,—
Test Drive	69,—
Jinxter	69,—
Wizball	59,—
Roadwars (Melbourne House)	69,—
Universal Military Simulator	69,—
Carrier Command	69,—
Enduro Racer	59,—
Rockford	59,—
Buggy Boy	59,—
Charlie Chaplin	59,—

IBM

Elite	79,—
F-16 Falcon	89,—
Police Quest	69,—
Chuck Yeagers adv. Flight Train.	69,—
Superstar Icehockey	69,—
Space Max	125,—
Gunship	89,—
Star Flight	79,—
Test Drive	69,—
Bard's Tale	79,—
Pirates	79,—
Gauntlet	69,—

Amiga

Rockford	59,—
Xenon	59,—
Sky Blaster	59,—
Port of Calls	89,—
Crazy Cars	59,—
Moebius	69,—
Test Drive	69,—
Return to Atlantis	109,—
Bard's Tale I	79,—
Garrison II	59,—
Leathernecks	69,—
Dark Castle	69,—
XR - 35	29,—
Insanity Fight	69,—
Destroyer	79,—
Tetris	59,—
Roadwars (Melbourne House)	69,—
Jagd nach roter Oktober	59,—
Western Games	59,—
Dick Special	69,—
Land of Legends	99,—
One on One Turbo	69,—
Galactic Invasion	69,—
Gee Bee Air Rally	89,—
Shadowgate	72,—
King of Chicago	72,—
Winter Olympics '88	59,—
Star Wars	59,—

Brett- u. Rollenspiele ohne Comp.

Pattons Best	60,—
Platoon	45,—
Raid on St. Nazaire	60,—
Chirocco	70,—
Nightmare on Elm St.	60,—
Hedgerow Hell	70,—
Central America	65,—
ADD Robin Hood Adventures	35,—
ADD Forgotten Realms	30,—
ADD World of Greyhawk	30,—
ADD Dragonlance Adventures	35,—
ADD Wilderness Survival Guide	35,—
TV Wars	65,—
Thunder at Casino	60,—
Fire Power	60,—
Gammarauders Game	30,—
Top Secret	30,—
Adv. Squad Leader	95,—
Yanks	85,—

und viele andere mehr, bitte fordern Sie Liste mit frankiertem und adressiertem Rückumschlag an.

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

Bei Preislistenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen. Versand per NN oder Vorkasse plus 5,- Versandkosten, Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse. Bei Vorkasse erfragen Sie bitte telefonisch ob die gewünschten Titel lieferbar sind.

Computer shop · Landsberger Str. **135** · 8000 München 2

Achtung! Jetzt sind wir auch in Nürnberg. Neue große Filiale am Jakobsplatz. Versandzentrale weiterhin in München.

Versandanschrift: Computer shop/Gamesworld, Landsbergerstr. 135, 8000 München 2

Telefon München + Versand: 089/5022463 Telefon Nürnberg (Kein Versand): 0911/203028

089/5022463

1 Freitag	2 Samstag	3 Sonntag	4 Montag	5 Dienstag		
6 Mittwoch	7 Donnerstag	8 Freitag	9 Samstag	10 Sonntag		
11 Montag	12 Dienstag	13 Mittwoch	14 Donnerstag	15 Freitag		
16 Samstag	17 Sonntag	18 Montag	19 Dienstag	20 Mittwoch		
21 Donnerstag	22 Freitag	23 Samstag	24 Sonntag	25 Montag		
26 Dienstag	27 Mittwoch	28 Donnerstag	29 Freitag	30 Samstag		

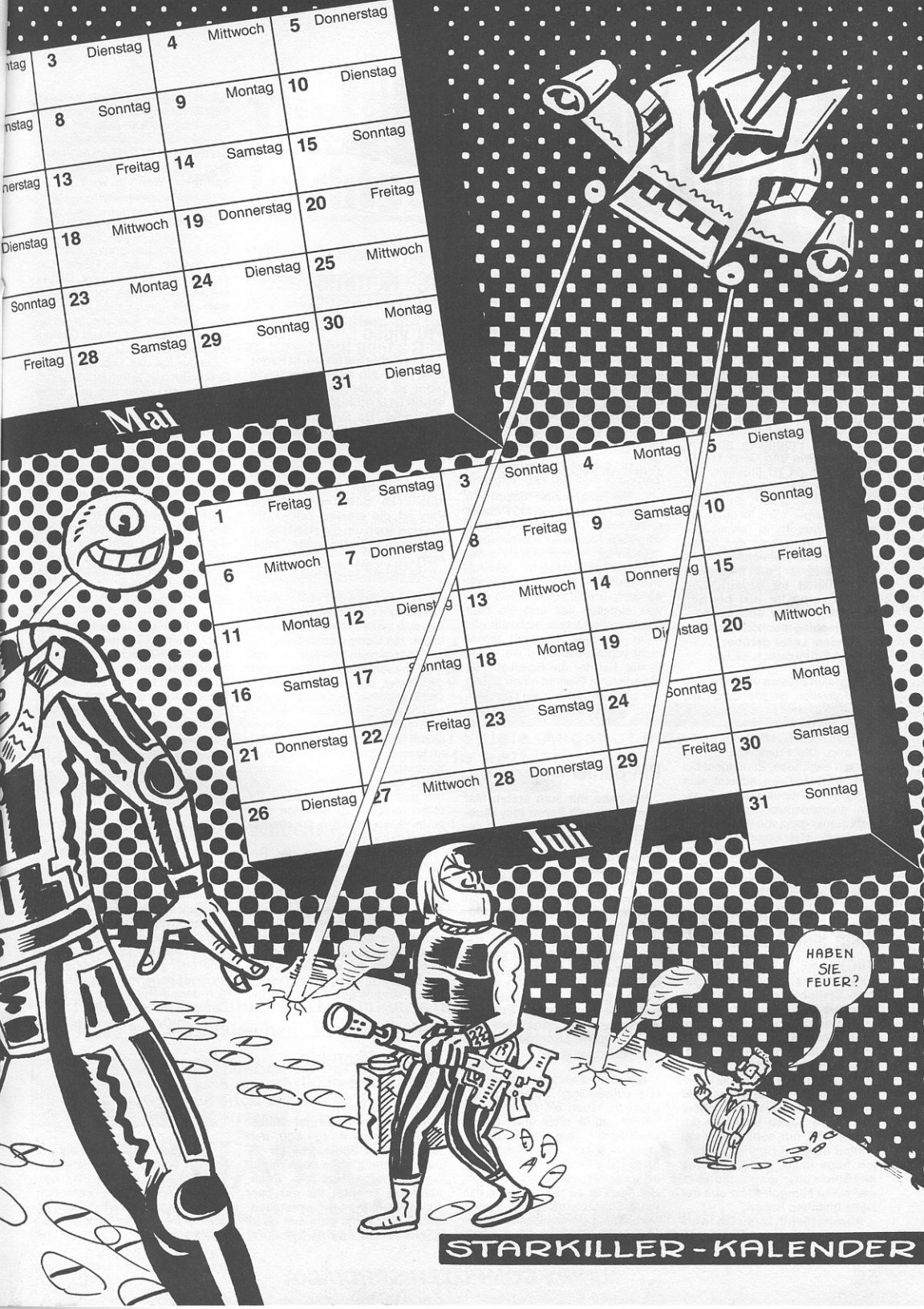
April

1 Mittwoch	2 Donnerstag	3 Freitag	4 Samstag	5 Sonntag		
6 Montag	7 Dienstag	8 Mittwoch	9 Donnerstag	10 Freitag		
11 Samstag	12 Sonntag	13 Montag	14 Dienstag	15 Mittwoch		
16 Donnerstag	17 Freitag	18 Samstag	19 Sonntag	20 Montag		
21 Dienstag	22 Mittwoch	23 Donnerstag	24 Freitag	25 Samstag		
26 Sonntag	27 Montag	28 [illegible]stag	29 Mittwoch	30 Donnerstag		

Juni

1 Sonntag	2					
6 Freitag	7					
11 Mittwoch	12 D					
16 Montag	17					
21 Samstag	22					
26 Donnerstag	27					




ntag 3 Dienstag 4 Mittwoch 5 Donnerstag
nstag 8 Sonntag 9 Montag 10 Dienstag
nerstag 13 Freitag 14 Samstag 15 Sonntag
Dienstag 18 Mittwoch 19 Donnerstag 20 Freitag
Sonntag 23 Montag 24 Dienstag 25 Mittwoch
Freitag 28 Samstag 29 Sonntag 30 Montag
31 Dienstag
Mai
1 Freitag 2 Samstag 3 Sonntag 4 Montag 5 Dienstag
6 Mittwoch 7 Donnerstag 8 Freitag 9 Samstag 10 Sonntag
11 Montag 12 Dienstag 13 Mittwoch 14 Donnerstag 15 Freitag
16 Samstag 17 Sonntag 18 Montag 19 Dienstag 20 Mittwoch
21 Donnerstag 22 Freitag 23 Samstag 24 Sonntag 25 Montag
26 Dienstag 27 Mittwoch 28 Donnerstag 29 Freitag 30 Samstag
31 Sonntag
Juli
HABEN SIE FEUER?
STARKILLER-KALENDER

LESERBRIEFE

Meinungen, Anregungen, Kommentare

Harte Zeiten

Ich ärgere mich über die oft unsinnig hohen Schwierigkeitsgrade, welche mir ein unnötiges Überbleibsel von den Münzautomaten zu sein scheinen. Für das teure Geld würde ich aber gerne das ganze Programm spielen, ohne Krämpfe und Gelenkrheuma befürchten zu müssen. Die Schwierigkeitsgrade müßten beliebig einstellbar sein, die Punktzahlen könnte man in allen Levels entsprechend anpassen. Ich finde, so würde der Spielspaß um ein Vielfaches erhöht werden und der Frust fiele weg.

Was haltet Ihr davon? Vielleicht könntet Ihr mal bei den Herstellern einen entsprechenden Vorschlag machen. Wie denken andere Leser darüber?

(GUNNAR BATHOLOMAY, Remscheid)

Bei vielen Spielen versucht man die Motivation gerade durch die hohe Schwierigkeit aufrechtzuerhalten; hat man alle Levels einmal gesehen, ist ein Großteil des Anreizes weg. Die Frustgefahr ist da wirklich sehr hoch. Zumindest bei Videospiel-Modulen scheint sich jetzt die »Continue Game«-Funktion durchzusetzen, damit man nicht immer ganz von vorne anfangen muß. Bei Computerspielen wird sie anscheinend auch langsam Mode (»Rasten«, »Athena« und »Flying Shark« sind drei aktuelle Beispiele). (hl)

Nicht jedermanns Putt

In diesem Brief möchte ich zum Test des Programms »Mini-Putt« Stellung nehmen. Mit dem Ergebnis bin ich nicht ganz einverstanden. Da ich selber in einem Verein aktiv Miniatur-Golf spiele, habe ich dieses Spiel natürlich mit besonderer Freude erwartet. Als ich es mir dann besorgt hatte, traf mich fast der Schlag! Die zur Auswahl stehenden Kurse haben teilweise gar nichts oder nur sehr wenig mit echten Minigolf-Bahnen zu tun. Ich frage mich, ob die Macher des Spiels überhaupt schon einmal einen Minigolf-Platz aus der Nähe gesehen haben.

Abschließend kann ich wohl behaupten, daß das Programm für solche, die nicht aktiv in einem Verein Bahnengolf spielen, ganz lustig ist; bei mir löste es allerdings mittlere Wutanfälle aus. Übrigens, das Schlägerzerbrechen oder auf den Boden schlagen wird in der Realität mit Strafpunkten oder Disqualifikation bei Wiederholungstätern geahndet.

(ULF-DIETER DAHM, Sinzig)

Die Programmierer haben mit Mini-Putt sicher keine 100 Prozent realistische Minigolf-Simulation vorgelegt. Sie haben zum Minigolf-Spielprinzip noch einige neue Sachen dazugemixt, um für mehr Abwechslung zu sorgen. Wir fanden es ganz gut, daß Accolade sich was einfallen lies und ein paar spielerische Details einbaute, die beim »echten« Mini-Golf sicher nicht vorkommen. Und die kleine Grafik, bei der die Spielfigur mit säuerlichem Gesicht einen Schläger zerbricht, ist nur ein Gag, den man nicht zu ernst nehmen sollte. (hl)

DM-Burner

Ich habe mir zum ersten Mal Eure Zeitschrift Power Play (Ausgabe 2/88) gekauft. Ich muß sagen: echt spitze! Besonders neugierig habt Ihr mich mit dem Bericht über das Automaten-Spiel »Afterburner« gemacht. Bis zu diesem Zeitpunkt kannte ich dieses Spiel noch gar nicht. Sofort habe ich mich auf den Weg in die nächste Spielothek gemacht. Leider bin ich mit 10 Mark Einsatz nur bis Stufe 12 gekommen. Nun kommt aber meine Frage: Mich würde interessieren, wie teuer die Original-Automaten von Sega sind und wo man diese beziehen kann.

(ROLAND HELMIS, Herten)

Für Normalsterbliche sind solche aufwendigen Automaten ein wenig zu teuer: ein neuer »Afterburner« dürfte nicht unter 30000 Mark kosten (von diesem Betrag kann man sich 3000 Billigspiele kaufen; die haben allerdings keine so schöne Hydraulik). Bei solchen Beträgen ist es kein Wunder, daß neue Spielautomaten keine hohe Verbreitung in heimischen Wohnzimmern haben. (hl)

Pro Video

Ich möchte Sie bitten, in Power Play noch ein paar Videospiele mehr zu testen, denn die Zeitschrift ist ja »nur« für Spiele-Tests zuständig. Da zur Zeit laufend neue Module herauskommen, finde ich, daß Sie noch ein paar mehr testen sollten. Wenn nicht, ist es auch nicht so schlimm, aber streichen Sie die Videospiel-Ecke bitte nicht. Power Play ist die einzige Zeitschrift, die sich auch um die sicher nicht schlechten Videospiele kümmert.

(FRANK SÄNGER, Lüdenscheid)

Der Videospiel-Teil wird in vielen Zuschriften eifrig diskutiert. Es haben sich mittlerweile drei Lager gebildet: die Computer-Besitzer, die alle Videospiele-Beiträge aus Power Play verbannen wollen, die Videospieler, die verständlicherweise mehr wollen, und zwischen diesen beiden Blöcken gibt es noch die »Gemäßigten«: Computerbesitzer, die sich am Videospiel-Teil nicht weiter stören und ihn ganz interessant finden. Hier werden schließlich immer wieder Programme getestet, die erst später für Heimcomputer zu erwarten sind (zum Beispiel »Alien Syndrome« und »Afterburner«).

Kompromiß-Vorschlag der Redaktion: Der Videospiel-Teil bleibt auf jeden Fall und wird in etwa den Umfang beibehalten, den er in dieser Ausgabe hat. Innerhalb des Videospiele-Teils kann es natürlich immer Verlagerungen Richtung Sega, Nintendo oder Atari geben – je nachdem, für welches System es in einem Monat die meisten neuen Module gibt. (hl)

Amiga, Murmeln, High Score-Buch

Hallo Power Play!

Ich bin ein 14jähriger stolzer Besitzer eines Amiga 500, den ich seit den Sommerferien '87 habe. Leider gibt es noch relativ wenig Amiga-Tests bei Euch, vielleicht könntet Ihr ein paar Amiga-Spiele mehr vorstellen. Dafür habt Ihr ja eine fast überreiche Palette an C64-Spielen.

Das High Score-Buch in Power Play 2 war sehr schön. Weiter so! Eine Frage: Kann man bei »Marble Madness« auf dem Amiga wie bei der Atari ST-Version im ersten Level ein paar Spielstufen überspringen? Wenn ja, wie?

(BOJE KIESIEL, Travemünde)

Es gibt zur Zeit wesentlich weniger neue Amiga-Spiele als C64-Neuerscheinungen. Klar, daß die meisten Tests in Power Play deshalb für den C64 sind. Daß es mit dem Amiga aber langsam aufwärtsgeht, merkt man zum Beispiel an dieser Ausgabe, in der relativ viele Tests für diesen Computer sind.

Danke für das Lob. Das High-Score-Buch ist Euren Briefen nach zu urteilen allgemein gut angekommen. Der Marble Madness-Trick für die ST- und C64-Versionen klappt beim Amiga leider nicht. (hl)

Altes Eisen

Bei der Leser-Hitparade sollte ein Spiel höchstens fünf Monate die Nummer 1 sein. Für solche sehr beliebten Spiele könnte man ja noch eine Ewigen-Bestenliste einführen.

(RAINER AU, Hamburg)

Der Reiz der Leser-Hitliste besteht zu einem Teil auch darin, festzustellen, wie sich Oldies gegen Neuerscheinungen durchsetzen können. Ich halte es zum Beispiel für sehr interessant, daß sich das 2½ Jahre alte »Elite« immer noch in den Top 20 hält. Eine Trennung von alten und neueren Spielen fände ich deshalb schade. (hl)

Bitte nicht anonym

Was mich ein wenig ärgert, sind einige anonyme Briefe, die auf meinen Schreibtisch flatterten. Den einen oder anderen hätte ich gerne veröffentlicht und zur Diskussion gestellt, aber ohne Absender geht bei uns leider nichts. Wer uns anonym schreibt, kann natürlich auch keine Antwort erwarten. Wenn jemand nicht will, daß sein Brief oder sein Name veröffentlicht werden, dann nehmen wir natürlich darauf Rücksicht. Ein kurzer Vermerk im Brief genügt.

Wer seine Meinung loswerden will, schreibt bitte an

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion Power Play
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Unter den Leserbriefen der letzten vier Wochen waren zahlreiche Abo-Anfragen. Power Play kann man momentan leider noch nicht abonnieren. Wir werden Euch natürlich informieren, sobald sich das ändert. (hl)

ELECTRONIC ARTS™

The Bard's Tale leichtgemacht (4)

Exklusiv in Power Play findet Ihr die offiziellen Tips und Karten zu The Bard's Tale, die von Electronic Arts stammen. In jeder Ausgabe drucken wir die Pläne und Hilfen, die Ihr braucht, um dieses Spiel zu lösen. Auf geht's zum vorletzten Teil!

Unsere Bard's-Tale-Party erweckte den Mad God in Harkyn's Castle zum Leben und erhielt so Zutritt zu Kylearan's Tower. An dieser Stelle setzen wir die Tagebuch-Aufzeichnungen von Lord Garrick fort:

Der verrückte Tarjan, unsere gefallenen Kameraden und die gesamte Umgebung sind verschwunden. Wir werden den Tower betreten und nach einer Erklärung verlangen, warum wir hierher geschafft wurden. Soriac erzählte uns von einem Ritual, das man ausführen muß, um in den Tower zu gelangen. Wir machten einen Schritt nach Westen und einen Schritt nach Süden. Nur so konnten wir den Tower betreten.

Wir entdeckten zwei Botschaften: »Made of earth, without soul, as living statue, he is whole« (»Aus Erde gemacht, ohne Seele, als lebende Statue wird er zum Ganzen«) und »As a guardian he must walk, the first part of his name means rock« (Als Wächter muß er gehen, der erste Teil seines Namens bedeutet »Felsen«).

Wir erinnerten uns an eine Nachricht in den Sewers, als wir an ein Magic Mouth herantraten. Es forderte uns heraus, dieses Rätsel zu beantworten: »Name the one of cold, foretold, twofold« (»Benenne denjenigen aus Kälte, der vorher zweifach genannt wurde«). Die Antwort fiel uns leicht: »Stone Golem«.

Wir wurden in eine finstere Gegend von enormer Größe teleportiert, wo wir über ein zweites Magic Mouth stolperten. »Name the endless byway« (»Nenne den endlosen Schleichweg«) verlangte es von uns. Ich erschauderte und antwortete: »Sinister Street«. Obwohl die Antwort korrekt war, schien es, als ob sie keine Wirkung hätte. Erst später entdeckten wir eine Tür, die vorher nicht zu sehen gewesen war.

Wir fanden ein silbernes Dreieck (Triangle), das mit dem silbernen Würfel verwandt zu sein scheint, den wir in Harkyn's Castle fanden. Ich gab beide dem Rogue. Vielleicht wird er unser Vertrauen mit Treue beantworten. Vielleicht aber auch nicht – das Silber hat einen gewissen Wert und ich bin mir sicher, daß er sich dessen bewußt ist.

Eine Inschrift warnt uns vor einem Stachel am Ende des Schlangenschwanzes. Ghaklah sagt uns, daß sich diese Botschaft auf einen Raum bezieht, der am Ende eines schlangenähnlichen Labyrinths von Korridoren liegt. Wir werden diese Gegend meiden.

Im Kampf erschlugen wir einen Golem aus Kristall. Es sah zunächst schlecht für uns aus, bis unser Paladin Isli mit seinem Crystal Sword zuschlug. Nach ein paar Hieben verwandelte sich der Golem in klimpernde Scherben.

Wir stolperten in drei identisch aussehende Räume, die Türen in alle Himmelsrichtungen hatten. Einer von ihnen führte in einen kleinen Durchgang. Als wir ihn erforschten, wurden wir teleportiert und standen plötzlich vor dem Wizard Kylearan. Wir waren zum Kampf bereit, aber seine Absichten waren friedlich. Er billigte unsere Mission und bot uns Hilfe in Form eines Schlüssels aus schimmerndem Onyx an. Ein wahrlich nobles Geschenk; kein anderer Schlüssel könnte die Tür zu Mangar's Turm öffnen!

Mangar, erster Level

Und nun auf zum endgültigen Test. Wir sind geheilt, ausgeruht und unsere Kampfstärke ist wieder

Entscheiden Sie selbst, ob Ihnen unser Spiele-Angebot einen kurzen Anruf oder DM 0.60 für eine schnelle Postkarte wert ist.

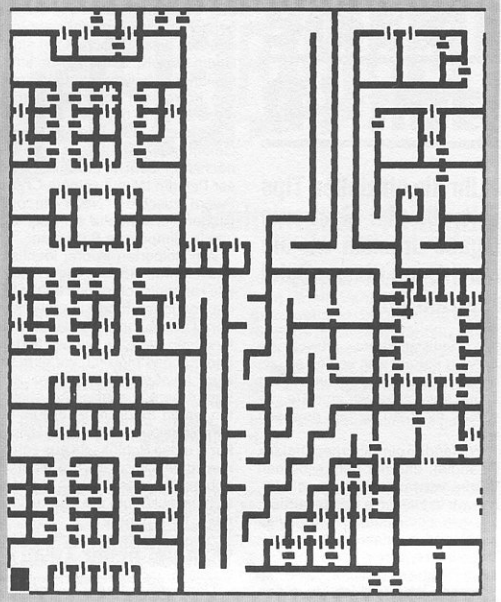
Die Fakten sind schlicht & ergreifend - und sie sprechen für sich:

1. Wir liefern Ihnen schnellstmöglich jedes Spiel.
2. Per Briefträger/Nachnahme, direkt an Ihre Haustür gebracht.
3. Das meiste ab Lager - und falls mal vergriffen, innerhalb von ein paar Tagen.
4. Alle neuen Titel*), sobald sie vom Hersteller herausgebracht worden sind.
5. Das gesamte Sortiment der internationalen Marken und Hersteller für C64, Atari 800/130XL, Amiga, Atari ST und Personal Computer.
6. Alles zu "funtastischen" Preisen, die Ihren Vergleichen sicher standhalten.

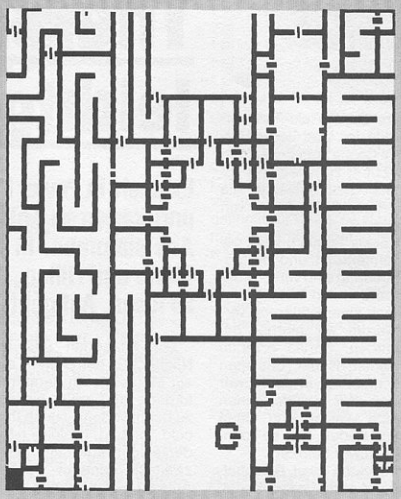
*) Grau-Importe suchen Sie bei uns vergebens:
Wir vertreiben ausschließlich die Original-Produkte.
Selbstverständlich mit der vollen Hersteller-Garantie.
Viel Spaß mit unserer Liste.

FUNTASTIC ComputerWare®

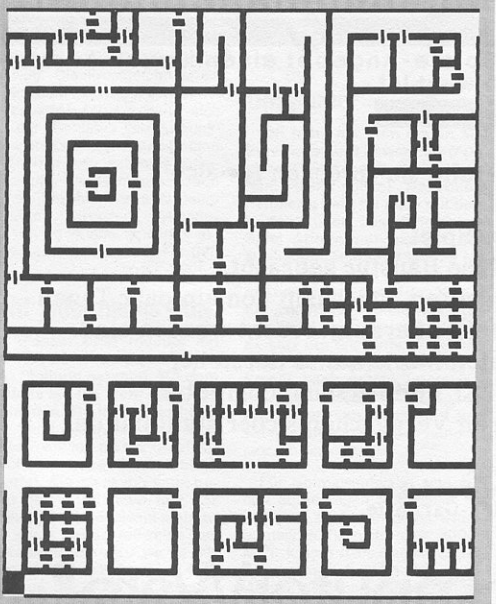
D-8000 München 5. Müllerstraße 44. Telefon 089 - 260 95 93. Mo-Fr, von 10 -17 Uhr.
Fordern Sie noch heute die Liste für Ihren Rechner an ! Kostet nix und kommt sofort.



Mangar, Level One



Kylearan's Tower



Mangar, Level Two

beachtlich. Wir sind bereit, den gemeinen Zauberer in seinem Nest aufzusuchen. Mich beunruhigt nur eine Sache – der Rogue ist verschwunden und hat die silbernen Figuren mitgenommen. Unsere Suche nach ihm blieb ohne Erfolg. Wir haben jetzt keine Zeit mehr und machen uns auf den Weg zum Turm.

Wir betraten Mangar's Reich mit dem Onyx-Schlüssel über die Treppe, die im dritten Level der Sewers ist. Hier treffen wir auf Horden von Kreaturen, die ihren Meister vor Eindringlingen beschützen wollen. Hier gibt es auch Tricks und Illusionen, aber das haben wir von einem Zauberer erwartet. Wir riechen seinen üblen Gestank und seine Nähe verleiht uns Flügel.

Ein Magic Mouth belehrte uns über den Wert der Ausdauer. Soriac informierte mich, daß die Worte bedeuten, daß man eine Tür im Nordosten öffnen muß, um in den nächsten Level teleportiert zu werden.

Mangar, zweiter Level

Ein Magic Mouth stellte uns dieses Rätsel: »Two shapes yours, and one's around, speak the shape, and final found« (»Zwei Formen sind dein, eine weitere ist rund, sprich die Form und du wirst sie finden«). Soriac gab schließlich die Antwort: »Circle« (Kreis). Er wurde mit einem flachen, silbernen Kreis belohnt, der zu den Silberfiguren paßte, die der verwünschte Rogue gestohlen hatte. Könnte es sein, daß diese Figuren sehr wichtig sind? Möge der elende Rogue in der Hölle schmoren!

Die Dämonen, Vampire und Furien, die hier entfesselt sind, setzen der Party hart zu. Die Schätze sind von ungeheurem Wert. Wir nehmen sie sehr hastig mit, denn wir brauchen die Zeit für unsere eigentliche Aufgabe.



Bild: Electronic Arts

Wir werden ständig angegriffen und unsere Sinne schwinden dahin wir die Anzahl unserer Kameraden. Mit eisernen Füßen schreiten wir voran. Die Tür zum nächsten Level finden wir im südöstlichen Teil dieses Stockwerks. Mangar persönlich treffen wir in der nächsten Power Play, in der das letzte Kapitel des Bard's-Tale-Tagebuchs aufgeschlagen wird. (hl)

STAR KILLER

4. FOLGE: DER KLEINE BRUDER

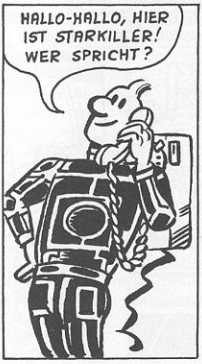
STARKILLER SOLL EINEN ANTIMATERIE-JOYSTICK NACH SEGA IV BRINGEN. LEIDER HAT DER JOYSTICK BEIM KAMPF GEGEN DIE RAWARAMER ETWAS ABBEKOMMEN

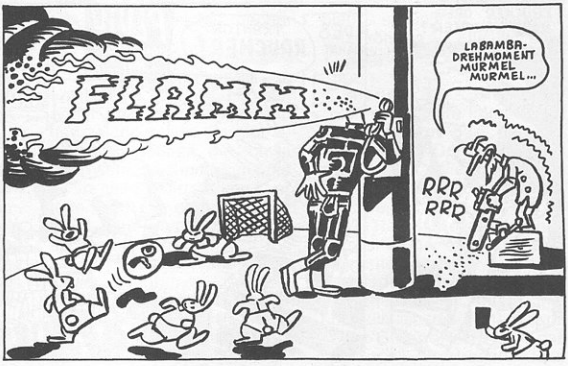
VON: ROLF BOYKE, HEINI LENNARDT, BOBO SCHNEIDER



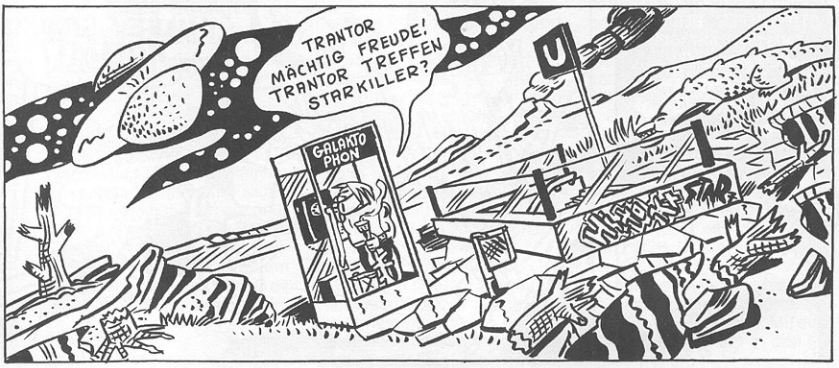




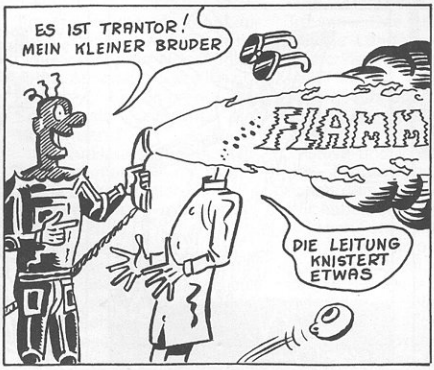















OH JA! VIER BRÜDER: TRANTOR, RYGAR, GRYZOR UND RASTAN. ICH WAR DAS SCHWARZE SCHAF DER FAMILIE!
TRANTOR IST SEHR WARMHERZIG, SIE WERDEN IHN MÖGEN!
GRUMMEL...
TRANTOR BESORGT SICH INZWISCHEN DAS FLUG-TICKET...
TRANTOR WILL TICKET!
SEHR WOHL
KNISTER
RAUCHER ODER NICHTRAUCHER?
TRANTOR RAUCHER!
PLUTO BEI NACHT MIT RAUMTOUR
TRUCHEN AUF NEPTUN!
GALAXIS RUNDREISE
Mars TRECKING
...UND MACHT SICH AUF DEN WEG NACH SEGA IV.
HABEN SIE FEUER?
1. KLASSE
STARKILLER BEGINNT INZWISCHEN MIT DEM LANDE ANFLUG!
FALLSCHIRME AUSFAHREN!
SEGA IV
KLAPPER
BUM
BONG!
HILFE! STARKILLER KOMMT!
HOPPLA...
... MEIN LETZTER WILLE...
PERFEKTE LANDUNG! ICH ÖFFNE DIE TÜRE...
POLTER
WIR SOLLTEN DIE RANARAMER WIRKLICH LANGSAM LOSWERDEN!
WIRD STARKILLER DIE SPIELEMEISTERSCHAFT RETTEN KÖNNEN?
WO WERDEN DIE HASEN ENDGELAGERT?
WIRD AUCH DIE NÄCHSTE POWER PLAY VON DIESEM COMIC HEIMGESUCHT?

Geburt eines Spiels

Wie entsteht ein Computerspiel? Power Play bringt die umfassende Antwort in Form von Tagebuchauszügen. Andrew Braybrook beschreibt, wie er »Morpheus« programmiert hat.



Andrew Braybrook (27), hat schon so manches tolle Computer-Spiel auf die Beine gestellt. Sein Tagebuch erzählt von den Höhen und Tiefen im Alltag des Programmierers.

Wenn es um bekannte englische Programmierer geht, fällt sofort der Name Andrew Braybrook. Mit »Paradroid« wurde Andrew 1985 schlagartig bekannt. Das 1986 erschienene »Uridium« zählt heute noch zu den besten Action-Spielen für den C64. Im Dezember 1986 wagte er sich an ein besonders großes und langwieriges Projekt. Andrew hat in dieser Zeit fleißig Tagebuch geführt und die Entstehung von »Morpheus« gründlich dokumentiert. Die Redaktion von Power Play freut sich, Auszüge aus diesem Tagebuch drucken zu dürfen.

Zu Beginn noch einige Vorbemerkungen. Andrew arbeitet bei der Firma »Graftgold«, die sich nur um die Programmierung von Computerspielen kümmert. Bisher sind die Graftgold-Spiele bei Hewson Software erschienen, doch seit kurzem hat Graftgold Verträge mit Firebird und Rainbird, so daß die neuen Spiele bei diesen beiden Firmen erscheinen werden.

4. Dezember 1986

Steve Turner, mein Boß bei Graftgold, hat heute zwei MS-DOS-kompatible PCs bestellt. Auf diesen wollen wir ab sofort die Programme eingeben, assemblieren und dann auf den C64, Spectrum oder Schneider CPC übertragen. Sie sollten Mitte Januar eintreffen.

Inzwischen habe ich mir erste Gedanken über ein neues Spiel gemacht. Ich weiß nur eines: Diesmal werde ich den Bildschirm nicht scrollen, aber vielleicht durch einen sich bewegenden Sternen-Hintergrund den Eindruck von Scrolling erzielen. Ich denke auch darüber nach, das erste Mal 32 Sprites gleichzeitig darzustellen, ohne Flackern und andere Kompromisse.

10. Dezember

In den letzten Tagen habe ich ein Sprite-System für bis zu 32 Sprites auf dem Papier entwickelt, heute wird es eingetippt und ausprobiert.

Ich starte das System, ohne irgendein Sprite anzuzeigen. Kein Absturz. Wenn das Programm später abstürzt, liegt es an den Sprites. Ich schalte das erste Sprite ein... es erscheint. Wunder gibt es halt immer wieder. Versuchen wir zwei, dann drei, vier Sprites. Alles klappt. Als nächstes acht. Soviel kann der C64 sowieso darstellen, also funktioniert alles. Und nun das Neunte. Es funktioniert. Brilliant! Wie wär's mit zehn, elf, 15. Besser noch: 23! Alles klappt perfekt. Ich bin zufrieden.

19. Dezember

Meine vorläufige endgültige Version vom Sprite-System läuft. Aber es ist zu langsam. Ich kann nur 22 einfache Sprites auf dem Bildschirm bewegen und dann hat der C64 Zeit für nichts anderes mehr. Ich muß effizienter programmieren.

> **„Totale Sackgasse, weil beide Computer ewig aufeinander warten."**

5. Januar 1987

Nach einem verdienten Weihnachts-Urlaub und einem Gespräch mit meinem Freund Gary Liddon habe ich ein paar neue Ideen für das Sprite-System. Jetzt sollten 32 Sprites gleichzeitig kein Problem sein. Außerdem hat der C64 dann noch Zeit für andere Dinge wie beispielsweise ein Spiel.

9. Januar

Unsere PCs sind da! Steve Turner versucht, sie zum Laufen zu bringen. Außerdem liegen jede Menge Handbücher dabei. Ansonsten habe ich nur kleinere Korrekturen am Sprite-System gemacht.

12. Januar

Bin zu Hause eingeschneit. Glücklicherweise habe ich meine Disketten hier. Unglücklicherweise sind meine Notizen im Büro. Programmiere trotzdem weiter.

19. Januar

Habe am Wochenende das Sprite-System von Gary Liddon gesehen. Ich verstehe nicht, wieso seins schneller ist als meins. Aber sein Programm benutzt einige fiese Tricks, die ich aus Kompatibilitäts-Gründen nicht machen will.

20. Januar

Diskutierte mit einigen Leuten die Idee, daß die Gegner im neuen Spiel eine Art von Evolution zeigen sollen. Es gibt zufällige Mutationen, die schwachen werden schnell vom Spieler vernichtet, die starken überleben und vermehren sich, das Spiel wird dadurch automatisch schwerer.

Ansonsten schreibe ich an einem Programm, das die Kommunikation zwischen dem PC und dem C64 ermöglichen soll. Wir gehen nicht über RS 232 (das ist zu langsam), sondern benutzen den Druckerport des PC und den Userport des C64.

21. Januar

Habe mir überlegt, wie ich die Punkte-Anzeige auf den Bildschirm bekomme. Keine Sprites im Bildschirm-Rahmen! Dieser Trick nutzt einen Fehler im Video-Chip aus und ich weiß nicht, ob er total kompatibel ist und ob er nicht vielleicht doch den Chip beschädigen kann.

22. Januar

Ein Spiel braucht früh einen Namen, denn der Name legt die Atmosphäre fest, in der das Spiel geschrieben wird. Blätterte durch ein Wörterbuch, fand »Morpheus – Gott der Träume«. Das hat genau die richtige Länge, klingt gut, ist mysteriös und kann sehr einfach falsch ausgesprochen oder geschrieben werden. Also heißt das Spiel »Morpheus«.

28. Januar

Steve und ich kämpfen mit der Datenübertragung zwischen dem PC und dem C64. Wir haben eine ganze Sammlung von Fehlern wie etwa: Der C64 verpaßt ein paar Byte, weil er zu langsam ist, der C64 verdoppelt ein paar Byte, weil er zu schnell ist, totale Sackgasse, weil beide Computer ewig aufeinander warten, und so weiter. Mit einem Lötkolben, einer Pinzette und einem großen Ziegelstein haben wir das Problem schließlich geknackt. Jetzt können wir Files mit etwa 1,5 KByte pro Sekunde übertragen.

4. Februar

Ich verbessere immer noch die Software der C64-PC-Verbindung. Der Leser wird sich fragen: »Wieso brauchen zwei Programmierer so lange, um zwei Computer zu verbinden?« Haben Sie jemals einen Menschen getroffen, der zwei Computer parallel verbunden hat? Jedermann verwendet die einfache serielle Übertragung, aber die ist uns zu langsam. Wenn Gott gewollt hätte, daß wir seriell übertragen, dann hätte er jedem Byte nur ein Bit gegeben und nicht acht. Und bei der parallelen Übertragung müssen wir alles selber ausknobeln.

5. Februar

Das Assemblieren und Übertragen meiner Morpheus-Routinen braucht mit dem PC etwa 30 Sekunden. Das ist nicht überragend, aber ein Fortschritt gegenüber den fünf Minuten, die es vorher ohne den PC gedauert hat. Wenn alles zehnmal schneller ist, bin ich zufrieden. Ein ganzes Spiel zu assemblieren dauerte bisher eine halbe Stunde. Mit dem PC sollte das dann in drei Minuten gehen.

18. März

Kam gestern aus Chicago wieder, wo ich mich einige Wochen lang um amerikanische Versionen von meinen Programmen und Umsetzungen auf andere Computer gekümmert habe.

25. März

Erster Entwurf für das Spielprinzip: Am Anfang war ein kleiner Stern in der Mitte des Nichts. Etwas in diesem Stern teilt sich in zwei Partikel, die vom Stern ausgestoßen werden. Diese Partikel teilen sich wieder und deren Teile teilen sich auch noch mal. Dann hat man 32 Partikel, die sich jetzt aufeinander zubewegen und

wenn zwei sich treffen: Feuerwerk! Deine Mission ist es, die Partikel so vorsichtig zusammenzuführen, daß nichts passiert.

26. März

Während ich aus Spaß einige Sprites auf dem Amiga mit Deluxe Paint male, kippe ich aus Versehen Kaffee in die Amiga-Tastatur. Die Tasten klemmen jetzt alle ein bißchen. Die Sprites muß ich auf dem C64 sowieso neu malen.

27. März

Ich mache mir immer mehr Gedanken über die Spielstruktur. Im Spiel wird man oft an eine Raumstation andocken müssen, um sich neue Informationen zu holen, das Schiff zu reparieren. Extra-Waffen wird man sich kaufen müssen. Ich will das etwas realistischer machen, deswegen wird es Lieferzeiten geben, bis die Waffen da sind. Bezahlt wird trotzdem im voraus.

Für die Einkaufs-Sequenz benötige ich Grafik und Text gleichzeitig auf dem Bildschirm. Also brauche ich entweder eine Handvoll Rasterinterrupts oder ich benutze den im C64 eingebauten NMI (Not maskable interrupt). Der hat den Vorteil, daß er die ganzen Kopier- und Knack-Cartridges durcheinanderbringt. »Supadupahack'em MK 999 – die Cartridge, die alle Programme bis ins Jahr 1997 knacken kann und automatisch 26 Kopien an deine Freunde verschickt.« Aber bis heute kann keine Cartridge automatisch »Uridium Plus« knacken.

30. März

Mein Amiga scheint wieder entkoffeiniert zu sein.

7. April

Ich habe einen schwachen Punkt in meinem Entwurf für das Spielprinzip gefunden. Ich wollte, daß sich in einem Stern zwei Partikel entgegengesetzter Ladung bilden, diese auseinanderfliegen und sich wieder und wieder teilen. Doch ein negatives Teilchen kann sich nicht in ein positives und ein negatives teilen. Ich könnte in jedem Teilungsprozeß neue Eigenschaften einführen (Materie/Anti-Materie, Uhrzeigersinn/Gegenuhrzeigersinn, Rot/Blau, usw.) aber das macht alles viel zu kompliziert. Also wird am Anfang der Zentralstern 32 Partikel in zwei verschiedenen Ladungen ausstoßen.

Ansonsten geht es jetzt in die harte Arbeitsphase. Alle Konzepte der letzten Wochen werden umgesetzt, die Grafik wird gemalt, Steve Turner kümmert sich in der Zwischenzeit um die Sound-Effekte.

27. Mai

Habe ein paar Probleme mit den fernsteuerbaren Mini-Raumschiffen. Ich muß verhindern, daß zwei gleichzeitig abgehoben sind, aber wenn ein Minischiff verlorengegangen ist, muß ein zweites starten können. Zusätzlich darf das Schiff nicht auf einem anderem als seinem Landeplatz landen, denn meine Programmlogik teilt einem Minischiff seine Waffe nach dem Landeplatz zu. Einfacher ausgedrückt: Wenn ich meinen Fiat in die Garage meines Nachbarn fahre, der einen Porsche hat, verwandelt sich mein Fiat nicht in einen Porsche. Das Leben ist halt nicht so. Ich bin mir ganz sicher, denn ich hab's ausprobiert.

> **„Das Leben ist halt nicht so. Ich bin mir ganz sicher, denn ich hab's ausprobiert."**

1. Juni

Weil das Raumschiff in Morpheus Energie verbraucht, ist es wohl logisch, daß das Spiel zu Ende ist, wenn keine Energie mehr da ist. Was passiert dann? Nun, normalerweise fliegt das Schiff in die Luft. Ich habe zwar niemals ganz verstanden, warum die elektrische Ausrüstung eines Raumschiffs mit Sprengstoff versehen ist, der alles in die Luft jagt, wenn der Strom wegbleibt, aber ich vermute, daß dieses System vom selben Typen stammt, der bei »Scramble« die Idee hatte, daß sich die Benzintanks wundersamerweise füllen, wenn man die Benzin-Kanister abschießt.

Dazu kommt ein zweites Problem: Ich finde keine praktische Lösung, ein so großes Raumschiff explodieren zu lassen. Es wird einfach im Raum verglühen, also erst rot, dann gelb, dann weiß und schließlich tiefschwarz werden.

22. Juni

Heute habe ich einen Programmierer-Fitneß-Kurs gemacht. Ich wollte meine Sprites auf den Amiga übertragen und dort grafisch etwas aufpolieren, um sie für das Handbuch zu fotografieren. Also habe ich mir im Erdgeschoß auf dem C64 die Grafiken angesehen, rannte die Treppe hinauf in den ersten Stock, malte dort aus dem Gedächtnis auf dem Amiga. Ich wette, das ist immer noch scheller als eine RS 232-Schnittstelle.

1. Juli

Morpheus hätte gestern fertig sein sollen. Aber ich will, daß dieses Spiel etwas Besonderes wird und deswegen wird es erst auf den Markt kommen, wenn es wirklich fertig ist. Dies ist schließlich ein Kunstwerk, keine Fließband-Arbeit.

7. Juli

Das Haupt-Problem mit Morpheus scheint zu sein, daß es kurze actionreiche Phasen gibt und dann lange langweiligere, in denen man das nächste Orbital sucht. Die Zusatz-Navigations-Geräte, die bei der Suche nach Orbitalen helfen, muß man sich erst zusammenkaufen. Einzige Lösung: ein Radar-Schirm muß her. Ich wollte nie einen Radar-Schirm einbauen, aber wenn das Spiel einen braucht, dann kriegt es einen.

16. Juli

Dachte mir heute ein brillantes neues Zusatz-System aus. Ein Notfall-Entmaterialisations-System, welches den Spieler zur Raumstation bringt, wenn die Raumschiff-Energie unter einen kritischen Level fällt. Doch kurz nach dieser Idee fiel mir ein, daß der Spieler in der Station keine neue Energie kriegt. Er würde also sofort wieder zur Raumstation transportiert werden und wieder und wieder und wir haben eine nette Endlos-Schleife. Die Lösung des Programmierers? Das System zerstört sich selbst, wenn es die Entmaterialisierung auslöst. Die Entschuldigung für den Spieler? Das System braucht so schnell so viel Energie, daß es sofort ausbrennt. Nicht schlecht, wie?

30. Juli

Ich habe begonnen, Steves Sound in mein Programm einzubauen. Das macht immer eine Menge Spaß, denn meistens kommt der Sound zum falschen Zeitpunkt, dauert zu lange oder ist gar nicht erst zu hören. Hier hilft nur probieren, bis alles sitzt.

3. August

Habe das Spiel über das ganze Wochenende gespielt und zwei große Probleme entdeckt. In den hohen Levels kann man kaum noch getötet werden, weil die Extra-Waffen stärker werden als die Gegner. Also lernen die Gegner ab sofort schneller dazu. Das andere Problem sind die Extra-Waffen, die kleine Geschosse abfeuern. Sie sind absolut nutzlos. Sie sind zu langsam, feuern zu wenig Geschosse und man muß verteufelt genau schießen, um was zu treffen.

Mein Programm kann maximal acht Geschosse gleichzeitig auf dem Bildschirm darstellen, mit sehr exakter Kollisions-Abfrage. Also habe ich einfach die Geschosse rausgeschmissen. Jetzt gibt es Geschützfeuer an der Mündung der Kanone, man sieht die Geschosse aber nicht. Sie werden natürlich im Programm intern verwaltet und dort kann ich sie so schnell und groß machen wie ich will. Wenn ich die Kugeln unsichtbar mache, dann löse ich alle Probleme und spare sogar noch Rechnerzeit.

5. August

Habe heute das Konzept aufgegeben, daß der Spieler Ladung zwischen positiven und negativen Orbitalen transportieren muß. Man mußte viel zu oft zwischen den Phasen wechseln. Nun kann man die Orbitale auch so zerstören, aber wer brav Ladungen austauscht, kriegt Extra-Punkte.

12. August

Heute ist der große Tag. Ich muß mir noch ein paar Namen für die Gegner ausdenken und die High-Score-Liste-Routine schreiben, aber dann ist Morpheus fertig. Kaum zu glauben, daß ich letztes Weihnachten damit angefangen habe. Dank der PCs ist Morpheus das komplexeste Programm, das ich je geschrieben habe. Uridium hatte 18 KByte Code, Alleykat 20. Morpheus braucht fast 30. Natürlich haben alle meine Spiele den Speicher des C64 bis aufs letzte Bit gefüllt, mit Sprites, Zeichensätzen und Daten für die einzelnen Level. Aber durch die Grafik-Packer in Morpheus habe ich mehr Platz für das Programm gehabt und zusätzlich 350 verschiedene Sprites integrieren können, das sind mehr als in Uridium und Alleykat zusammen.

Ich persönlich bin sehr zufrieden mit dem Spiel. Es ähnelt dem, das ich mir vor einigen Monaten vorgestellt habe. Klar, einige Ideen sind wieder rausgeflogen, wie auch neue dazugekommen sind. Aber das passiert jedesmal, wenn ich ein Spiel programmiere.

(Andrew Braybrook/bs)

Dieses Tagebuch erschien 1987 in mehreren Ausgaben der englischen Zeitschrift »Zzap 64«. Wir bedanken uns bei Newsfield Publishing und Rainbird Software für die freundliche Hilfe.


Dieses Lebewesen
ist die perfekte Synthese
aus Kraft, Intelligenz
und Mut...
RIMRUNNER
Das neue Action-Game von Palace mit hinreißender Graphik, schnellem Scrolling und tollem Sound.
Anleitung in Deutsch
Vorsicht! Grauimporte enthalten keine deutschen Anleitungen
Ariolasoft GmbH
Postfach 1350
4830 Gütersloh
Vertrieb Österreich:
Karasoft
Vertrieb Schweiz:
Thali AG
ariolasoft
Erhältlich für Commodore 64.
Jetzt auch für Schneider CPC und Atari ST.
PALACE SOFTWARE

Falcon

MS-DOS (Macintosh) ★ 79 Mark (Diskette)
Spectrum Holobyte/Mirrorsoft

Grafik	8	
Sound	1.5	
Power-Wertung	8	

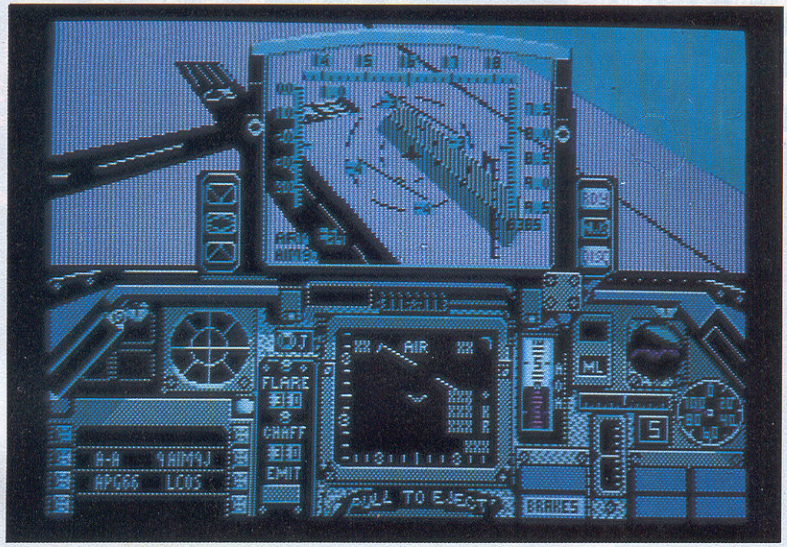
Langeweile am Arbeitsplatz? Dann verwandeln Sie Ihren Büro-PC in der Mittagspause in einen schnittigen und waffenstrotzenden F-16-Jet!

In der Anleitung steht ganz unbescheiden, daß die Programmierer von »Falcon« ihr geistiges Kind für die beste Jagdflieger-Simulation auf MS-DOS-PCs halten. Und wenn man sich das Programm einige Minuten lang ansieht, ist man geneigt, den Programmierern Recht zu geben.

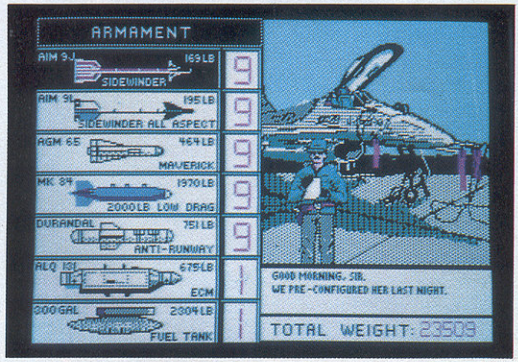
Wer einen ersten Probeflug unternimmt, wird recht schnell zum Handbuch greifen. Das Cockpit wurde dem eines echten Jets ziemlich genau nachgebildet und wimmelt daher nur so von Anzeigen. Besonders komplex sind das »Head-Up-Display« und der Radar- und Computermonitor. Diese Instrumente zeigen manchmal bis zu einem Dutzend Informationen gleichzeitig. Damit nicht genug: Wer rechts und links aus dem Cockpit sieht, findet unter dem Cockpit-Fenster weitere, nicht ganz so wichtige Instrumente und Anzeigen. Doch keine Angst; im Handbuch wird alles genau mit wenigen Worten und vielen Bildern erklärt. Uns lag nur ein englischsprachiges Handbuch vor, ein genauso ausführliches deutsches soll in Kürze folgen.

Langeweile kommt mit Falcon so schnell nicht auf: 15 recht unterschiedliche Missionen in fünf Schwierigkeitsgraden sorgen für monatelanges Spielvergnügen. Das Fluggelände ist dagegen recht klein und kann in wenigen Stunden komplett überflogen werden. Falcon speichert auf der Diskette die Punktzahlen und Auszeichnungen von bis zu zehn Spielern. Man kann solange Punkte sammeln, bis man einen Absturz baut oder hinter den feindlichen Linien landet und gefangengenommen wird.

Als besonderen Leckerbissen gibt es auch einen Zwei-Spieler-Modus für packende Duelle in der Luft. Hier werden zwei PCs über die RS232-Schnittstelle miteinander gekoppelt. (bs)



Anflug auf einen militärischen Flughafen – entsichern Sie die Waffen (MS-DOS)



Vor dem Abflug an die Ausrüstung denken (MS-DOS)



Gut!

Man hat bei Falcon versucht, einen Kampfjet so gut wie möglich zu simulieren. Deswegen war ich am Anfang auch nicht übel verwirrt und fand mich nur langsam zurecht. Das wirklich ausführliche Handbuch läßt jedoch keine Fragen offen und ist zudem sehr einfach zu verstehen. Die Autoren drücken sich klar und einfach aus und zeigen lieber mit Bildern, als mit Worten, was gemeint ist. Genauso hätte ich meine Schulbücher gewünscht.

Weil Falcon aber so realistisch ist, vermißt man einige spielerische Details, die man von anderen Simulationen kennt. So muß man immer vom selben Flugplatz aus starten und kann auch nicht den Flug aus anderen Perspektiven als der Cockpit-Perspektive betrachten.



Super!

Uff, das ist die anspruchsvollste Simulation, die ich je auf einem Heimcomputer geflogen bin. Man braucht einige Flugstunden, um alles zu verstehen und nicht durch die Masse der Instrumente die Übersicht zu verlieren. Die Lektüre des Handbuchs zahlt sich also aus.

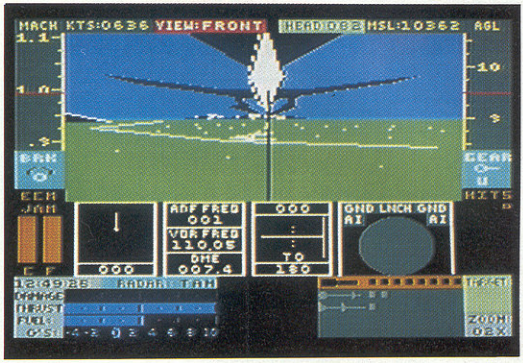
Die Grafik ist auf einem PC mit 8 MHz (unser Test-PC ist ein Schneider PC 1512) nicht berauschend schnell, aber auch nicht zu langsam. Falcon ist für mich die Über-Simulation, die allerdings manchen Leuten zu schwer sein wird. Wer wenig Erfahrung mit Flugsimulatoren hat, sollte sich lieber ein weniger komplexes Programm aussuchen. Simulations-Fans hingegen finden in Falcon eine echte Herausforderung. Ich wünsche guten Flug.

Stealth Mission

C64
zirka 70 Mark (Diskette) ★ Sublogic

Grafik	5	
Sound	3.5	
Power-Wertung	4.5	

Drei hypermoderne Flugzeuge warten auf mutige Computer-Piloten mit eisernen Nerven.



Wer nicht landen will, tankt bei Stealth Mission in der Luft auf (C64)

Militärische Geheimnisse sind auch nicht mehr das, was sie mal waren. Während das amerikanische Militär noch versucht, die technischen Daten des neuesten Kampfjägers zu verheimlichen, haben schon zwei Softwarehäuser Simulationen dazu herausgebracht. Entweder sind Sublogic und Microprose einem riesigen Schwindel zum Opfer gefallen, oder die Amerikaner sollten sich überlegen, ob sie nicht ihre Sicherheitsexperten feuern sollten.

Der »F 19 Stealth«, das erwähnte Geheimflugzeug, gab dem Programm den Namen. Doch bei Stealth Mission können Sie im Gegensatz zu »Stealth Fighter« von Microprose nicht nur den neuen Wunderflieger probefliegen. Zwei weitere Modelle stehen zur Auswahl: der ältere Schwenkflügler F 14 und das Experimental-Flugzeug X-25. Das Flugzeug muß man je nach Einsatz wählen, da jedes spezifische Vorteile hat.

Reiche Auswahl gibt es bei den Missionen. Auf einem 10000 x 10000 Meilen großen Gelände erwarten Sie vier verschiedene Aufgaben: Angriff auf ein feindliches Hauptquartier, Kampf über dem Meer, Zerstören von Guerilla-Stellungen in den Bergen und ein Langstreckenangriff, wobei zivile Gebäude verschont und ein feindlicher Flugplatz eingenommen werden müssen. Für jede Mission gibt es zwei unterschiedliche Aufgaben und einen individuellen Schwierigkeitsgrad von null bis neun. Wem das noch nicht langt, kann auch zusätzliche Landschafts-Disketten verwenden, um friedlich durch die Gegend zu fliegen. Vor dem Flug müssen Sie die Bewaffnung auswählen. Neun moderne Waffensysteme, die in der Anleitung gut beschrieben werden, warten auf den Einsatz. Wichtig ist nicht nur die richtige Mischung der Waffen, da Boden- und Luftziele andere Systeme erfordern. Der Bildschirm ist mit Anzeigen vollgepackt, so daß nur ein kleines Feld für die Sicht aus dem Flugzeug übrigbleibt. Ein Teil der Instrumente ist ausblendbar, um das Sichtfeld zu vergrößern. Um den Bildaufbau zu beschleunigen, haben Sie die Wahl zwischen gefüllten Flächen, Liniengrafik und einer Minimalgrafik ohne Details. Die Bordinstrumente helfen in jedem Fall, die Ziele zu finden. Sehr elegant sind die verschiedenen Perspektiven. Sie können den Flieger zum Beispiel vom Tower oder aus einem Begleitflugzeug heraus sehen.



Berge sind ein guter Schutz beim heimlichen Zielanflug (C64)

Die Tastatur ist mit über 80 Kommandos belegt. Auf einer Taste liegen bis zu drei Funktionen, die je nach gewähltem Modus Verschiedenes bewirken. Wer nicht selbst landen möchte, kann das vom Computer übernehmen lassen. Neu für die Heimcomputer-Version eines Flugsimulator ist das Auftanken in der Luft.

In der Packung liegen neben einer ausführlichen englischen Anleitung drei Übersichtskarten für die Missionen und eine Referenzkarte für die Bedienung bei. (gn)



Geht so

Die Bewertung von Stealth Mission fällt mir ungeheuer schwer, denn es ist kein langweiliges Programm. Nur ist der C64 als Computer für ein so komplexes Programm völlig ungeeignet. Fliegen mit Stealth Mission auf dem C64 ist manchmal wie das Betrachten einer Diashow. Selbst wenn alle optischen Hilfen ausgeschaltet sind, ist die Grafik noch zu langsam. Das Gefühl, in einem superschnellen Flieger zu sitzen, hat man dabei nicht. So schön Flugsimulatoren auch sind, wenn man sie auf einem Computer nicht richtig umsetzen kann, sollte man es besser lassen. Von der C64-Version kann ich nur abraten, wenn Sie kein eingefleischter Simulationsfan sind. Doch die Ideen, die in dem Programm stecken, sind hervorragend und benutzerfreundlich. Ohne die langsame Grafik wäre Stealth Mission einer der besten Flugsimulatoren für den C64. Das hat mich dazu bewogen, als Kompromiß eine durchschnittliche Wertung zu geben.



Na ja...

Trotz des »Top Secret«-Flairs fliegen sich alle drei Jets wie Seifenkisten – ein richtiges Fluggefühl kommt nicht auf. Die Grafiken sind detailliert, aber zu langsam. Überhaupt ist die Detailbesessenheit auf Kosten des Spielwitzes gegangen. Ein Beispiel ist der Sternenhimmel, in dem alle wichtigen Sternkonstellationen detailgetreu abgebildet sind. Das paßt hervorragend zu einem Astronomie-Programm, ist aber hier völlig überflüssig, da es das Programm noch langsamer macht. Hätte man solche Kinkerlitzchen weggelassen und sich um schnellere Grafiktreiber gekümmert, wäre Stealth Mission ein tolles Programm geworden.

Was mich besonders ärgert, ist das Fehlen einer Zeitkompression. Man ist nur damit beschäftigt, zu warten, bis man an seinem Ziel angekommen ist. Dann schmeißt man eine vollautomatische Bombe und wartet wieder, bis man zu Hause angekommen ist. So wird Stealth Mission schnell zur Öd-Mission.

Thunderchopper

C64 (Apple II)
59 Mark (Diskette) ★ Actionsoft

Grafik	6.5
Sound	3.5
Power-Wertung	6.5

Hobby-Piloten aufgepaßt! Bei »Thunderchopper« darf man einen Hubschrauber per Computer fliegen.

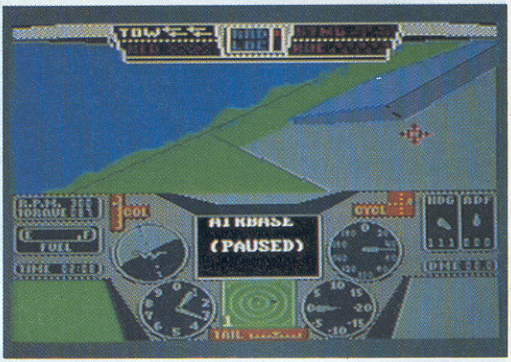
Das Hauptmenü bietet dem Spieler fünf verschiedene Missionen in jeweils drei Schwierigkeitsgraden. Die erste Mission, »Flight Training« ist ein einfacher Trainingskurs, bei dem Sie lernen, einen Hubschrauber zu steuern. Der Bordcomputer gibt Ihnen Anweisungen und wertvolle Tips. Wenn Sie sich mit der Bedienung des Choppers vertraut gemacht haben, können Sie die anderen Missionen in Angriff nehmen. Bei »Rescue Alert« geht es darum, abgestürzte Piloten zu lokalisieren und mitzunehmen. In »Combat Alert« erhalten Sie den Auftrag, einige feindliche Fahrzeuge und Gebäude zu zerstören. In »Armed Escort« muß ein Convoy aus Lastwagen begleitet und beschützt werden. Die schwierigste Mission ist »Rescue at Sea«. Hier sollen Sie Piloten retten, die in feindlichen Gewässern abgestürzt sind, während Sie von Feinden angegriffen werden.

Thunderchopper liegt ein präzises, 60seitiges Handbuch bei, das ins Deutsche übersetzt wurde. Auch eine Zusammenfassung der Tastaturfunktionen ist beigelegt. Thunderchopper kann mit Joystick und Tastatur oder nur mit der Tastatur geflogen werden. (bs)

Boris: »Ideal für Anfänger«

Bei Hubschrauber-Simulationen bietet sich der Vergleich mit dem Klassiker »Gunship« an. Einem Simulations-Profi kann Thunderchopper sicher nicht soviel bieten wie Gunship. Aber wer sich erst in dieses Gebiet einarbeiten möchte und auch nicht gleich militärische Flüge unternehmen will, für den ist Thunderchopper das Richtige.

Die 3D-Grafik ist nicht die allerschnellste, vermittelt aber trotzdem ein gutes Fluggefühl. Da nur die wichtigsten Funktionen in das Programm integriert wurden, ist es einfach zu bedienen und macht von Anfang an Spaß. Wer nach vielen Flugstunden dann etwas Komplexeres möchte, kann immer noch zu Gunship aufsteigen.



Anflug auf einen Landeplatz (C 64)

Gunship

Atari ST (C64, MS-DOS, Amiga)
59 bis 79 Mark (Diskette) ★ Microprose
Bereits getestet in: Happy-Computer 2/87 (C64)

Grafik	8
Sound	4.5
Power-Wertung	8.5



Kurz vor dem Abheben von der eigenen Basis (Atari ST)

Der AH-64-A-Hubschrauber, Spitzname »Gunship«, ist im wahrsten Sinne des Wortes ein Schlachtschiff der Lüfte. Ausgedacht von amerikanischen Waffen-Experten wird er in den Krisengebieten der Welt eingesetzt, um Ziele am Boden und andere Hubschrauber zu bekämpfen. Eine dicke Panzerung und mehrere Abwehrsysteme machen ihn zwar nicht unverwundbar, aber der Gegner hat es ganz schön schwer, mit einem Gunship fertig zu werden.

Sie können mit dem Hubschrauber über fünf verschiedene, fiktive Gelände fliegen, die sich allerdings an Gegebenheiten der echten Welt orientieren. So fliegen Sie Einsätze, wie sie in Zentral-Amerika, Südost-Asien, dem fernen Osten oder gar in Westeuropa nach einem Einmarsch des Warschauer Pakts vorkommen könnten. Zu jedem Gebiet gibt es eine Vielzahl unterschiedlicher Missionen, die vom Computer per Zufall und eingestelltem Schwierigkeitsgrad ausgewählt werden.

Gunship wird entweder mit Joystick, Maus oder Tastatur gesteuert. Die Joystick-Steuerung ist allen anderen vorzuziehen. Viele Zusatz-Funktionen sind auf der Tastatur zu finden. Zur leichteren Orientierung liegt dem Programm eine Tastaturschablone bei. Das Handbuch ist mit knapp 80 Seiten ungewöhnlich umfangreich, liegt aber nur in englischer Sprache vor. (bs)

Boris: »Völlig neues Fluggefühl«

Letztes Wochenende habe ich mehrere Stunden lang Gunship auf dem Atari ST gespielt und mir dann nochmal die C64-Version angesehen. Und die kam mir dann irgendwie schäbig vor, obwohl Gunship eine der schnellsten und besten Flugsimulationen für den C64 ist. Die schnelle 3D-Grafik der ST-Version sowie die klarere Darstellung schaffen ein viel besseres Fluggefühl, als ich es gewohnt war. Lediglich der Sound ist nicht so gut wie auf dem C64.

Der einzige Haken an Gunship ist ein inhaltlicher: Ohne Schießen geht hier nichts. Wer nur mal eine gemütliche Runde mit einem Hubschrauber drehen will, muß sich eine friedlichere Simulation suchen.

PARANOIA

DER PARANOIA-KOMPLEX

BRUTAL! Das Leben im Paranoia-Komplex ist hart. 354 Jahre nach dem atomaren Holocaust drängeln sich die Überlebenden in unterirdischen, computerverwalteten Großstadtkomplexen. Dies ist die Geschichte der sogenannten „Troubleshooter", die im Auftrage des Computers freiwillig und furchtlos ihr Leben auf's Spiel setzen, um dem Computer zu dienen, denn der Computer ist dein Freund. Der Computer sagt, daß er das ist; würdest du an den Worten des Computers zweifeln? Sicher nicht, denn sonst könnte Freund Computer beschließen, dich zukünftig als Reaktorabschirmung zu verwenden. Das Leben im Paranoia-Komplex ist hart.

GEMEIN! Herzlichen Glückwunsch, Bürger! Ab sofort bist du freiwilliger Troubleshooter im Auftrage des Computers. Gefährliche Verräter treiben ihr Unwesen in den Gängen und Schächten von Paranoia-Komplex. Geheimorganisationen untergraben die Autorität von Freund Computer. Bildschirme wurden beschmiert. Computerwitze machen die Runde. Sucht die Verräter! Jagt sie! Lähmt sie! Liefert sie an Freund Computer aus! Und merkt euch: Mißerfolg ist Verrat! Verräter werden eliminiert. Gelobt sei der Computer, er schützt euch vor Verrätern und sorgt für eure Sicherheit.

HINTERHÄLTIG! Verräter sind brutal, gemein und hinterhältig. Das Leben im Alpha-Komplex ist brutal, gemein und hinterhältig. Freund Computer ist zensiert.
Trotzdem: Es macht Spaß, ein Troubleshooter zu sein. All die Beförderungen, die einen erwarten; all die Credits, die man sich verdienen kann; all die schöne, neue High-Tech-Ausrüstung, die man dafür kaufen kann — es ist schön, ein Troubleshooter zu sein. Der Computer sagt, das es so ist, würdest du an den Worten des Computers zweifeln?

ariolasoft



ATARI ST



C 64

FREIGEGEBEN VON FREUND COM BRÜDER AMIGA, ATARI ST, C 64,

MAGIC BYTES

PUTER FÜR SEINE KLEINEN SCHNEIDER CPC UND SPECTRUM.

Der Computer ist dein Freund, er wird dich glücklich machen. Du solltest ihm deshalb deinen Namen und Adresse schicken. (Nebenstehendes Formular ist mit einem weißen Stift auszufüllen — dies nicht zu tun, ist Verrat).
Als Bestätigung deiner computerverwalteten Erfassung erhältst du umgehend einen Katalog mit weiteren Spielen, die du kaufen sollst. Preist den Computer!

Name _____

Straße _____

PLZ _____ Ort _____

Jet

Exklusiv aus den USA: »Jet«, der Nachfolger zum »Flight Simulator II« für den Amiga. Wie fliegt sich eine F-16 mit 68000-Power?

Amiga (Atari ST)
zirka 100 Mark ★ Sublogic

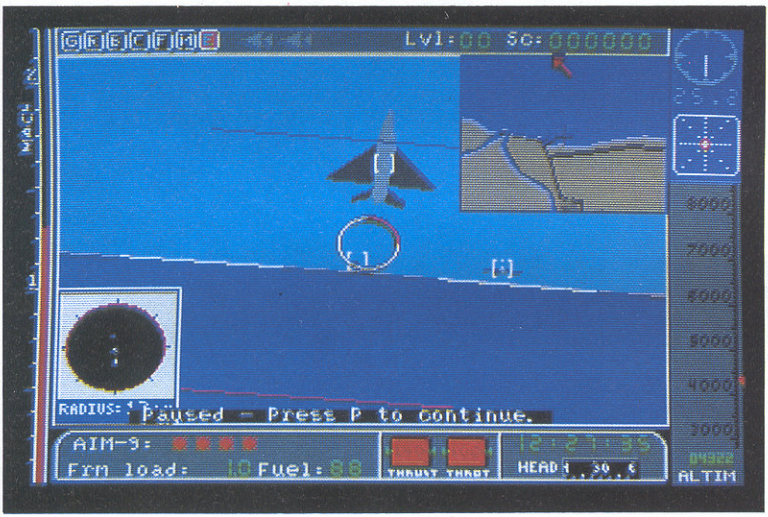
Lassen Sie sich in die Welt der modernen Düsenjäger entführen. Bei »Jet« beweisen Sie in zwei aktuellen Kampffliegern Ihr Geschick als Flieger-Ass. Zur Auswahl stehen die wendige F-16 für Einsätze an Land und die behäbigere F-18, die von einem Flugzeugträger aus operiert.

Ein Flug beginnt mit der Auswahl einer Mission. Für jedes Flugzeug gibt es deren zwei: Luftkampf mit feindlichen Fliegern und Angriff auf Bodenziele (wie beispielsweise ein Kraftwerk). Mit der F-16 kann man sogar eine dritte Situation durchspielen, einen gemischten Luft-Boden-Kampf. Nur bei dieser Mission muß man auch die Kunst des Landens beherrschen, um den Flieger aufzutanken und die Waffen nachzuladen. Wer nur friedlich durch die Gegend fliegen will, kann die Landschafts-Disketten von Flight Simulator II benutzen, um zum Beispiel eine Runde um das Space Shuttle auf Cape Carnaveral drehen.

Für jede Mission gibt es zehn Schwierigkeitsgrade von 0 bis 9. Im Schwierigkeitsgrad 0 sind die Feinde harmlos und der eigene Flieger zerschellt nicht, selbst wenn man sich nach 10000 Meter Sturzflug mit der Nase voran in den Boden bohrt. Schwierigkeitsstufe 9 ist dagegen nur echten Könnern zu empfehlen. Jede Mission besitzt ihre eigene Landschaft. Trotzdem befindet sich Jet auf einem Amiga mit 512 KByte komplett im Speicher und muß niemals nachladen.

Wer friedfertige Simulationen bevorzugt, kann mit den teuren Superflitzern auch nur zum Spaß durch die Gegend fliegen. Das ist ideal, um sich mit den Flugzeugen vertraut zu machen und Sicherheit beim Manövrieren und Landen zu gewinnen. Wenn einem ständig Raketen um die Ohren fliegen, hat man für solche Feinheiten meist keine Zeit.

Bevor es ans Fliegen geht, sollte man mindestens eine halbe Stunde zum Lesen des Handbuchs einplanen. Das knapp 60 Seiten dicke Heft ist eine gute Einführung in das Programm. Uns lag nur ein englisches Handbuch vor, in Deutschland soll Jet in einigen Wochen mit einem deutschen Handbuch ausgeliefert werden. Das Handbuch erklärt alles Wesentliche in kompakter Form und verzichtet darauf, bei einzelnen Dingen zu sehr ins Detail zu gehen. Am Ende des Handbuchs befinden sich Landkarten zu den Missionen sowie technische Informationen über die beteiligten Düsenjäger und deren Bewaffnung.



◀ **Luftkampf mit feindlichen MIGs ist nichts für Piloten mit schwachen Nerven**



Geht so

Tausende von Amiga- und ST-Besitzern fiebern seit über einem Jahr dem Eintrudeln von »Jet« entgegen. Das fertige Produkt wird aber viele Leute enttäuschen. Die superschnelle Grafik, die das Demo »Radar Raiders« (eine Vor-Version von Jet) hatte, sucht man hier vergebens. Mir kam Jet langsamer als Flight Simulator II vor.

Die beiden Flugzeuge von Jet fliegen sich sehr einfach. Die kompliziertesten Manöver gelingen immer. Beim Start kann man schon wenige Zentimeter nach dem Abheben steile Kurven ziehen. Da habe ich schon den Verdacht, daß es mit aerodynamischer Simulation nicht allzuweit her ist.

Viel Abwechslung bietet Jet nicht. Die fünf verschiedenen Missionen auf recht einfachem Gelände können auf Dauer nicht fesseln. Sehr viel Spaß hat hingegen der Zwei-Spieler-Modus gemacht, bei dem zwei Amigas per Kabel gekoppelt werden und man versucht, sich gegenseitig abzuschießen. Leider kann man nicht zusammen gegen computergesteuerte Flieger kämpfen und muß in diesem Modus auch mit einer sehr kargen Landschaft vorlieb nehmen.

Jet ist gewiß kein schlechtes Programm. Aber meiner Meinung nach hat es nur einen begrenzten Langzeit-Wert, anders als beim Flight Simulator II, der mir immer noch Spaß macht.

Grafik	6	
Sound	4	
Power-Wertung	6.5	



Die Schule für künftige Bruchpiloten: Jet

Bei der Wahl der Waffen gibt es nicht viel Auswahl. Jet begnügt sich mit fünf verschiedenen Waffensystemen. Es gibt zwei verschiedene Luft-Luft-Raketen gegen Flugzeuge und zwei verschiedene Bomben gegen Ziele auf der Erde. Fest eingebaut ist in jedem Flugzeug eine automatische Kanone. Je nach Mission wird automatisch eine gute Ausstattung für das Flugzeug vorgeschlagen. Perfektionisten können der Planung den letzten Schliff geben und die Bewaffnung frei einteilen.

Gesteuert wird das Flugzeug über Maus oder Joystick. Außerdem ist die Tastatur mit vielen wichtigen Zusatz-Funktionen belegt. Eine Tastatur-Schablone wäre wünschenswert, ist aber nicht vorhanden.

Der Bildschirmaufbau ist funktionell und übersichtlich. Die Programmierer haben sich auf die wichtigsten Cockpit-Instrumente beschränkt, so daß man sich schnell zurechtfindet. Die Instrumente lassen sich auf Wunsch ausblenden, so daß man den gesamten Bildschirm als Sichtschirm benutzen kann. Am rechten und linken Bildschirmrand ist stets die Flughöhe und die Geschwindigkeit ablesbar. Außerdem läßt sich in das Cockpit-Fenster ein Radar-Schirm, eine Landkarte und eine Art »Künstlicher Horizont« auf Wunsch einblenden. Diese verlangsamen aber die 3D-Grafik. Um die Grafik zu beschleunigen, existiert eine Funktion, um alle überflüssigen Details auszublenden. Berge verschwinden dann einfach, was die Grafik zwar nicht mehr so ansehnlich, dafür das Berechnen der Bilder wesentlich schneller macht.

Ein optischer Leckerbissen sind die vielen Perspektiven, aus denen der Pilot die Szene betrachten kann. Es macht Spaß, vom Tower aus zu beobachten, wie die F-18 vom Flugzeugträger startet oder wie man mit dem Schleudersitz aussteigt und am Fallschirm langsam zur Erde sinkt. Auch die Perspektive, bei der man sein eigenes Flugzeug von hinten sieht, ist nicht nur nette Beigabe, sondern auch sinnvolle Flughilfe. Als makabre Besonderheit kann man auch aus der Sicht einer Rakete beobachten, wie diese ihr Ziel sucht und zerstört.

Eine besonders interessante Funktion ist der Multi-Player-Modus. Hier treten zwei Spieler gegeneinander im Luftkampf an. Man braucht dazu zwei Amigas, die über ein Modem verbunden sind.

Jet ist keine Flugsimulation im klassischen Sinne, sondern enthält viele Elemente aus dem Bereich der Action-Spiele. So hat man mehrere Flugzeuge (Leben) zur Verfügung und erhält Punkte für das Vernichten von Zielen.

Für hohe Punktzahlen gibt es weitere Flugzeuge, für besonders heldenhafte Leistungen auch mal einen Orden. Eine High-Score-Liste gibt es nicht.

(gn)



Jet erinnert mich an Weihnachten: Man fängt früh an, sich darauf zu freuen. Dann zieht es sich schrecklich lang hin, bis wirklich die Bescherung stattfindet, und kaum liegt das lang erwartete Paket auf dem Tisch, fragt man sich, ob es wirklich das ist, was man haben wollte.

Jet hinterläßt bei mir zwiespältige Gefühle, da die Grafik oft zu langsam ist und das Spiel darunter leidet. Außerdem ist es im Gegensatz zum Flight Simulator II keine »reine« Simulation. Es bewegt sich im Grenzbereich zwischen Simulation und Action-Spiel. Es ist der Versuch, eine spielerische Simulation zu schaffen, wobei die Betonung mehr auf Spiel als auf Simulation liegt. Die Mischung wird sicher weder dem reinen Action-, noch dem eingefleischten Simulations-Fan behagen. Wer nicht so dogmatisch denkt, kann an Jet gefallen finden. Realitätsnähe ist nämlich nicht immer gleichbedeutend mit größerem Spielspaß. Aber um ehrlich zu sein: ich brauchte einige Flugstunden, um mich an den besonderen Charme von Jet zu gewöhnen.

INTERNATIONAL SOFTWARE KÖLN

Inh. Elke Heidmüller

	AMIGA	ST
Asterix im Morgenland	*64,90	58,90
Bard's Tale I dt.	75,—	75,—
Bad Cat	49,—	49,—
Blueberry, Das Gespenst	*64,90	58,90
Backlash	54,90	54,90
Buggy Boy	59,90	59,90
Bubble Bobble		49,90
Chessmaster 2000 dt.	75,—	75,—
Chamonix Challenge		53,90
Destroyer*	a.Anf.	
Defender of the Crown	69,—	69,—
Dungeon Master dt.		69,—
Emerald Mine	27,—	*27,—
Eco	54,90	52,90
Enduro Racer engl.		49,90
Gunship	*68,90	68,90
Garrison I + II	je 59,—	
Gauntlet II*		54,90

	AMIGA	ST
California Games dt.*	64,90	64,90
Clever & Smart	a.Anfr.	49,90
Jagd a.r. Oktober dt.	64,90	64,90
Jinks	49,90	
Star Wars	*57,90	57,90
Shadowgate	69,90	
Western Games	49,90	49,90
Witzball	*64,90	53,90

★ Versand per NN plus 6,50 DM
★ Unsere aktuelle Preisliste erhalten Sie gegen 80 Pfg. in Briefmarken (Computertyp angeben)
24 Std. Bestellannahme (Anrufbeantworter)
*Preisänderungen vorbehalten

	AMIGA	ST
Gokard Racing	27,—	27,—
Giana Sisters*	54,90	54,90
International Karate / Jinxter dt.	*58,90	58,90
Out Run	69,—	69,—
Power Play	a.Anfr.	a.Anfr.
Roadwars	49,90	49,90
Uni.Military Sim. dt.	49,90	49,90
Rampage		58,—
Space Baller	28,90	49,90
Street Gang dt.	49,90	28,90
Soccer King	45,90	49,90
Superstar Icehockey*		45,90
Tanglewood dt.		64,90
Terrorpods	59,90	54,90
Winter Olympiade 88	49,90	59,90
Xenon	53,90	49,90

* bei Drucklegung noch nicht lieferbar

Weitere Neuerscheinungen vorrätig! Bitte nachfragen!

Computer Softwarevertrieb

Heidenrichstr. 10, 5000 Köln 80, Mo.-Fr. 14-19 Uhr, ☎ 0221/604493

AstroVersand

Preisfrühling 88

C64:

Freeze-Machine neueste Version	77 DM
Utility-Disc für FM (nachl. Pgme.)	27 DM
Final Cartridge III Supermodul	87 DM
Expert Cartridge 3.5 ganz neu	127 DM
Video-Digitizer eintausend (382x288)	247 DM
Sound-Sampler de Luxe f. Modulport	187 DM
Super-Sound-Digitizer preisgesenkt!	97 DM

Amiga:

A500 **Speichererw., 512 K** + Uhr	217 DM
Midi-Interface 3 Output-Kanäle	117 DM
Midi-Keyboard Superpreis	257 DM
Digiview V.2, Color-Digitizer	317 DM

Neue Liste und weitere Artikel auf Anfrage. Module mit deutscher Anleitung und Software. Preise bei Vorkasse ohne Zuschläge. Nachnahme Inland zuzügl. 5,00 DM.

WANTED!

Der Astro-Versand sucht Leute, die **eigene Programme** haben und sie nicht für ein Butterbrot verkaufen wollen. Wir bieten faire Vermarktung. Außerdem suchen wir noch Leute, die im Postleitzahlbereich 35 für uns kleinere Auftragsprogrammierungen ausführen wollen (speziell Amiga C-Assembler).

Wer Interesse hat, der schreibe uns bitte mit dem Stichwort POWERPLAY. Natürlich könnt Ihr uns auch Muster/Demos Eurer **selbstgebauten Hardware** für Amiga, C64, PC usw. schicken.

Bitte teilt uns **Euro Konditionen** mit, und auch, ob Ihr an einer Commodore/PC-**User-Group mit vielen Vorteilen** (Einkauf, Infos) interessiert wäret.

ASTRO-VERSAND ★ Postfach 1330 ★ 3502 Vellmar ★
Tag & Nacht-Bestelltelefon (0561) 880111

GO-TO DATACENTER

HOT ACTION GAMES!

Im GO-TO DATACENTER geht die Saison für Actiongames, Segasystem und aktuelle Softwares los.

Bestellen Sie oder nehmen Sie bei diesen 10 Adressen alles sofort mit:

Hamburg 1, Klosterwall 4-6, Tel. 040/337966
Hannover 1, Berliner Allee 13, Tel. 0511/343543
Berlin 12, Windscheidstraße 6, Tel. 030/3241941
Dortmund 1, Hohestraße 84, Tel. 0231/102634
Düsseldorf 1, Karl-Rudolf-Straße 167b, Tel. 0211/379676
Köln 1, Hansa-Ring 102, Tel. 0221/136244
Frankfurt 1, Mainzer Landstraße 127a, Tel. 069/242757
Freiburg, Malteserordenstraße 1, Tel. 0761/472966
Stuttgart 1, Schwarenbergstraße 106, Tel. 0711/265806
München 40, Schleißheimer Str. 207, Tel. 089/3006689

Jinxter

C64 (Amiga, Apple II, Atari XL/XE/ST, Joyce, Macintosh, MS-DOS, Schneider CPC 6128)
69 bis 89 Mark (Diskette) ★ Magnetic Scrolls/Rainbird
Bereits getestet in: Power Play 1 (ST)

Grafik	7.5	
Sound	0	
Power-Wertung	8	

In Aquitanien gibt es ein Armband, welches das Glück im Land hält. Genau das will die miese Oberhexe Jannedor für ihre üblen Machenschaften haben. Das Armband, vor langer Zeit aus Magie geschmiedet, ist in acht Teile gebrochen und an Wächter gegeben worden. Die Wächter haben die strikte Weisung, diese »Charms« an niemanden weiterzugeben. Durch Zufall geraten Sie in den Strudel der magischen Ereignisse und müssen die Charms den Wächtern entwenden, bevor es Jannedor tut – ein happiger Auftrag. Jinxter ist das neueste Adventure von Magnetic Scrolls.

Alle Jinxter-Grafiken wurden speziell für den C64 neu gezeichnet. Manche sind im Vergleich zur Atari ST-Version schlechter ausgefallen, andere wiederum sind für den C64 eine technische Sensation. Am Parser oder an der Handlung wurde nichts geändert, so daß man in den Spielgenuß der »großen Brüder« Amiga und ST kommt, wenn auch der Spielablauf deutlich langsamer ist.

Auch bei der C64-Version liegt eine deutsche Anleitung bei. Trotzdem sollte man sich nur an Jinxter wagen, wenn man ein gutes Wörterbuch und fundierte Englischkenntnisse hat. (al)



Dieses possierliche Tierchen versperrt den Weg zu Xams Haus (C64)

Anatol: »Prima Umsetzung«

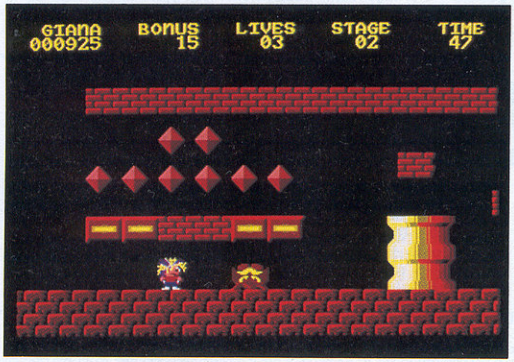
Daß Magnetic Scrolls neben Infocom wohl die besten Adventures programmiert, dürfte sich inzwischen herumgesprochen haben. Auch Jinxter ist wieder ein kleiner Meilenstein in der Adventure-Geschichte. Mir persönlich gefällt es sogar ein wenig besser als »Guild of Thieves«; das liegt an der etwas schrägen Geschichte, der Komplexität des Adventures und der guten Atmosphäre.

Die C64-Umsetzung ist im Vergleich zu den anderen Versionen gut gelungen, hat aber auch einige Mucken. Ein altbekanntes Problem sind die langen Ladezeiten der Bilder. Wenn man aber auf die Grafiken verzichtet, geht es wesentlich flotter voran und die Wartezeiten behindern den Spielfluß nicht sonderlich. Für anspruchsvolle Adventure-Freunde ist Jinxter ein Muß – auch auf dem C64.

Great Giana Sisters

Amiga (Atari ST, C64)
35 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Rainbow Arts
Bereits getestet in: Power Play 2 (C64)

Grafik	7	
Sound	8	
Power-Wertung	8	



Gianas Dickschädel hält kein Felsen stand (Amiga)

Die C64-Version von »The Great Giana Sisters« hatte uns recht gut gefallen. Nun ist die Amiga-Version dieses »Super Mario Bros.«-Clones erschienen.

32 Levels einer wundersamen Welt muß Giana, die Heldin dieses Spiels, durchqueren. In den verschiedenen Szenen hat das tapfere Mädchen einiges zu tun. Sie läuft über Brücken, die sich unter ihren Füßen auflösen, muß sich durch geheimnisvolle Höhlen kämpfen und über tiefe Abgründe springen.
Dummerweise gibt es noch die Bewohner dieser Welt, die Giana gar nicht mögen. Als ob sie nicht schon genug Probleme hätte, arbeitet auch die Zeit gegen sie. Der einzige Lichtblick sind die vielen Felsbrocken in dieser Welt. Indem Giana gegen Steine springt, die mit einem Stern markiert sind, kann sie ihnen wertvolle Extras entlocken. Erwischt Giana ein Feuerrad, hat sie die Kraft, auch die anderen Felsbrocken zu zerbröseln. Ein Blitz sorgt für eine wirkungsvolle Bewaffnung, mit Wassertropfen kann Giana Feuer löschen, eine Zauberbombe läßt alle Lebewesen vom Bildschirm verschwinden und ein Lolli verhilft zu einem Extraleben.

Wenn Giana genug Diamanten aufsammelt, erhält sie zur Belohnung ebenfalls ein zusätzliches Leben. Wie auch bei der C64-Version werden die High Scores auf Diskette gespeichert. (mg)

Martin: »Variantenreiches Geschicklichkeits-Spiel«

Am besten hat mir die Titelmusik der Amiga-Version gefallen. Sie ist sowohl technisch als auch musikalisch erstklassig. Aber auch sonst kann sich Giana Sisters sehen lassen. Bis auf Grafik und Sound hat es sich gegenüber der C64-Version zwar nicht verändert, doch das muß man nicht negativ sehen – im Gegenteil. Obwohl Giana Sisters nicht die Klasse von Super Mario Bros. erreicht, ist es ein recht kurzweiliges Vergnügen. Viele Levels, zahlreiche Extras, Warp-Zonen und Geheimgänge garantieren für Spielspaß.

Giana Sisters ist eine gelungene Umsetzung und somit eines der bislang besten Amiga-Spiele. Ein Extra-Lob gebührt dem tollen Titelbild im Interlace-Modus.

Jinks

Amiga (C64)
39 Mark (Kassette), 49 bis 69 Mark (Diskette) ★ Rainbow Arts
Bereits getestet in: Happy-Computer 10/87 (C64)

Grafik	7
Sound	7
Power-Wertung	7



Ball, Schläger, Cola-Dosen (Amiga)

Vor knapp einem halben Jahr wurde »Jinks« für den C64 veröffentlicht. Nun ist die witzige Variante des beliebten »Breakout/Arkanoid«-Themas auch für den Amiga erhältlich. Sie steuern hier den obligatorischen Ball mit einem Schläger-ähnlichen Dreieck, das man nach links, rechts, oben und unten bewegen kann. Im Gegensatz zu allen bisherigen Amiga-Breakouts ist ein Level zirka acht Bildschirme breit. Das Spielfeld scrollt nach rechts oder links, so daß der Schläger immer zu sehen ist. Dagegen kann der Ball schon mal aus dem Sichtfeld verschwinden.

Auf dem Spielfeld tummeln sich neben Steinen auch andere seltsame Gegenstände wie Staubsauger oder Energiesperren. Einige davon sollte man nicht berühren. Passiert es doch, wird der Schläger kleiner. Nach der zweiten Karambolage ist das Spiel vorbei. Zum Glück gibt es Erste-Hilfe-Kästchen. Trifft der Ball eines der Symbole, erhält der Schläger seine volle Größe zurück.

Auf der rechten Seite befindet sich der Ausgang. Schaffen Sie es, den Ball dort hinein zu plazieren, gelangen Sie in das Level-Auswahl-Bild. Jede der vier Spielebenen ist nun zu erreichen. (mg)

Martin: »Erfrischend anders«

Endlich mal ein Arkanoid-Verschnitt, bei dem sich die Programmierer etwas Neues haben einfallen lassen. Um so erfreulicher, daß Jinks von deutschen Computer-Freaks geschrieben wurde. Sogar die Grafik hat teilweise Amiga-Format, was leider nicht selbstverständlich ist. Sehr angetan war ich von den digitalisierten Soundeffekten. Ein grunzendes Schwein hört man schließlich nicht alle Tage. Jinks ist zwar kein Top-Titel, aber ein unterhaltsames und wenigstens am Anfang abwechslungsreiches Spiel. Wenn man alle vier Levels (etwas mehr hätten im übrigen nicht geschadet) einmal gesehen hat, läßt die Motivation natürlich nach. Für die nicht gerade mit guter Software gesegneten Amiga-Freaks sicherlich ein heißer Tip.

Time Bandit

Amiga (Atari ST)
69 Mark (Diskette) ★ Microdeal
Bereits getestet in: Happy-Computer 8/86 (ST)

Grafik	6.5
Sound	3
Power-Wertung	7.5

Eines der ersten vernünftigen Spiele, die es 1986 für den Atari ST gab, war das mittlerweile klassische »Time Bandit«. Es gilt heute noch als eines der besten Action-Spiele für den ST und wurde jetzt endlich für den Amiga umgesetzt.

Die Reise durch verschiedene Zeitepochen (vom alten Ägypten bis Raumschiff Enterprise) muß man nicht allein antreten. Es können zwei Spieler gleichzeitig antreten. Der Bildschirm wird in zwei Hälften geteilt und jeder Spieler kann sich unabhängig vom anderen auf den Weg machen. Wer keine Gnade kennt, darf seinen Mitspieler auch abschießen.

Die zahlreichen Monster, die Sie in den Labyrinthen der Zeitzonen erwarten, sorgen für pausenlose Action. Jedes Zeitland besteht aus vier Etagen und kann bis zu viermal betreten werden. Natürlich wird es von Durchgang zu Durchgang schwieriger. Das große Endziel ist es, alle Abschnitte der Zeitländer viermal erfolgreich zu absolvieren. Sobald man in einem Zeitland angekommen ist, muß man allerdings einen Schlüssel suchen, um wieder herauszukommen...

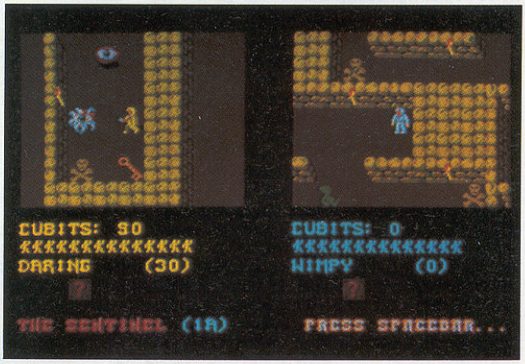
Time Bandits bietet einige spielerische Überraschungen. Meistens wird solide Action-Kost geboten, doch kleine Adventure-Sequenzen tauchen auch auf. Um das Spiel ganz zu lösen, braucht man deshalb Englisch-Grundkenntnisse.(hl)

Heinrich: »Immer noch ein Spielchen wert«

Time Bandits ist auf dem ST heute noch eine Augenweide: gutes Scrolling, Action, Abwechslung und Spielwitz, so weit der Joystick reicht. Knapp zwei Jahre hat man sich für die Amiga-Umsetzung Zeit gelassen. Das Resultat ist eine 1:1-Kopie der ST-Version und damit leider nicht ganz befriedigend.

Ein paar Verbesserungen wären keine schlechte Sache gewesen: Auf dem Amiga hätte man superweiches Scrolling, mehr Farben und tollen Sound realisieren können, doch das war dem Programmierer anscheinend zu viel Arbeit.

Time Bandit ist trotzdem empfehlenswert, denn es macht vor allem zu zweit immer noch einen Heidenspaß. Wer bei anderen Amiga-Ballereien schon das Gähnen kriegt, sollte dieses spritzige Action-Spiel mal ausprobieren.

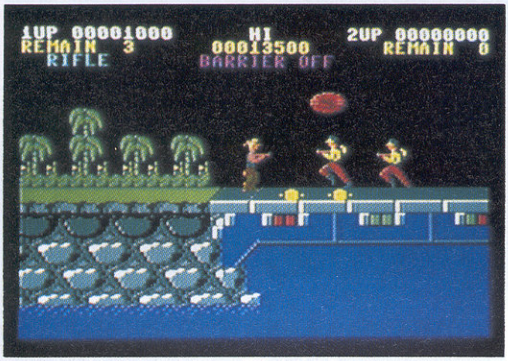


Zu zweit ballert's sich leichter durch die Zeitländer (Amiga)

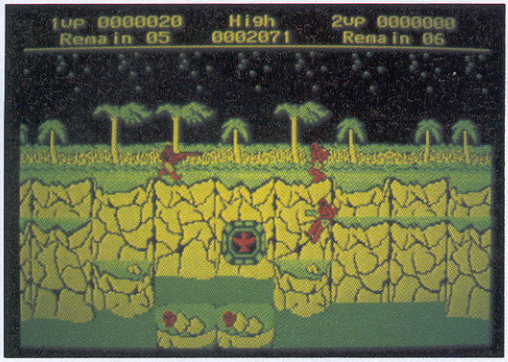
Gryzor

Alien-Vernascher Gryzor ist wieder da: Jetzt sorgt er auch auf C64 und MS-DOS-PCs für qualmende Feuerknöpfe.

C64, MS-DOS (Amiga, Schneider CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 bis 79 Mark (Diskette) ★ Ocean
Bereits getestet in Power Play 3 (CPC)



Gryzor auf dem Commodore: schnell, aber sehr schwierig (C64)



Heiße PC-Feuergefechte im ersten Level (MS-DOS)

In Power Play 3 sahnte »Gryzor« auf dem Schneider CPC ordentlich ab: Spannendes Spielprinzip, raffinierte Steuerung und fantastische Grafik verhalfen dieser Version zu tollen Wertungen. Die Umsetzungen des rauhen Action-Spiels für MS-DOS und C64 sind jetzt erschienen. Sie bieten die gleiche Story: Böse Buben landen auf der Erde, doch Einzelkämpfer Gryzor pustet sie alle weg. Mal wird der Bildschirm horizonzal gescrollt, mal steht Gryzor an einer Art 3D-Schießstand und muß Generatoren vernichten, die eine Energie-Barriere erzeugen. Ballern in allen Lebenslagen mit Extrawaffen ist angesagt.

Die C64-Version kann leider nicht mit dem Joystick allein gespielt werden. Um Gryzor springen zu lassen, muß man die Leertaste drücken.

Die PC-Umsetzung benötigt eine CGA-Grafikkarte. EGA-Grafik wird nicht unterstützt. PC-Gryzor kann mit einem analogen Joystick oder der Tastatur gespielt werden. Die Joystick-Steuerung ist dank der beiden Feuerknöpfe (einer fürs Ballern, einer fürs Springen) zufriedenstellend. Mit der Tastatur wird die Angelegenheit merklich schwerer. Der Digital-Joystickport der Schneider-PCs wird leider nicht unterstützt.

Tempo und Scrolling der MS-DOS-Version sind auf einem 8-MHz-PC (wie dem Schneider PC 1512) relativ gut. Wer Gryzor gar auf einem AT spielt, wird ein Tempo-Wunder erleben: Der Spielablauf ist hier dank der feudalen Hardware sogar schneller als beim Commodore 64.

(hl)

Heinrich: »Auf dem Schneider gryzort's am besten«

Beide Umsetzungen erreichen keineswegs die Qualität der CPC-Version. Auf dem C64 ist Gryzor zu schwer, woran vor allem die eklige Joystick/Tastatur-Steuerung schuld ist. Auf dem Schneider war die Steuerung wesentlich intelligenter programmiert.

Die MS-DOS-Version ist technisch recht ordentlich, wenn man sich die bescheidenen Möglichkeiten der CGA-Karte vor Augen hält. Auch hier bleibt der Spielwitz deutlich hinter der Schneider CPC-Version zurück. Außerdem kann die MS-DOS-Umsetzung nur Besitzern eines Analog-Joysticks empfohlen werden. Die Tastatur-Steuerung ist eine Pein. Da es kaum gelungene Action-Spiele im Stil von Gryzor für PCs gibt, ist diese Umsetzung unter den oben genannten Einschränkungen noch empfehlenswert.

Grafik	6.5	
Sound	6	
Power-Wertung	4	

Die Wertungen für die C64-Version...

Grafik	6.5	
Sound	3	
Power-Wertung	5	

...und die Wertungen für die MS-DOS-Version von Gryzor



Soyka
DATEN TECHNIK

Hardware-Katalog anfordern

Literatur

Amiga 3D-Grafik und Animation	69.-
Amiga Assembler Buch	59.-
Amiga C in Beispielen	69.-
Amiga DOS Manual	79.90
Amiga Programmier Handbuch	69.-
Amiga Superbase Personal Praxis-Buch	59.-
Amiga Systembefehle Programmierung in C	59.-
Amiga Systemprogrammierung mit MS Basic	49.-
Amiga Programmierpraxis mit MS Basic	59.-
Amiga 500 Buch	79.-
Amiga Handbuch	49.-
Das Amiga-DOS-Handbuch	60.-
Das Amiga Buch	49.-
Der C-Buch	62.50
DELUXE Grafik auf dem Amiga	62.50
Der Einstieg in C	69.-
Grafik auf dem Amiga	79.-
Hardware Reference Manual	69.-
Intuition Reference Manual	260.-
Kommentiertes ROM-Listing Amiga 1	59.-
Kommentiertes ROM-Listing Amiga 2	89.-
M 68000 Familie Bd. 1	62.50
M 68000 Familie Bd. 2	
Manual Paket 4 Stck.	
Programmieren in Amiga-Basic	
ROM KERNEL Ref. Manual Libr. & Dev.	
ROM KERNEL Reference Manual: Exec	



Programmiersprachen

AC Basic	377.-
AC Fortran	467.-
AMIGA C	247.-
AMIGA Macro Assembler	177.-
Aztec C Commercial V3.4B (V3.6)	883.-
Aztec C Developers Version V3.4B (V3.6)	477.-
Aztec C Personal V3.4B (V3.6)	367.-
Aztec C Professional	397.-
C Seka Assembler	147.-
Cambridge LISP	137.-
Devpac Assembler	697.-
Lattice C V4.0 (neu)	387.-
Lattice C Professional Pkg	167.-
MCC Macro Assembler	227.-
MCC Pascal	977.-
Modula II Commercial	277.-
Modula II Developers	177.-
Modula II Regular Version	97.-
Profimat Assembler	297.-
True Basic	



Textverarbeitung

City Desk	277.-
Deluxe Print	187.-
Deluxe Print II	177.-
Deluxe Write	237.-
Dynamic World	97.-
Flipside	197.-
LPD Writer	287.-
Page Setter	247.-
Printmaster Art Gallery 1+2	97.-
Printmaster Plus	237.-
Prowrite	187.-
Publisher 1000	147.-
Publisher 1000 Plus	197.-
Scribble Plus	587.-
TV Text	147.-
UBM Text V2.2	
Vizawrite V1.05	
Word Perfect V4.1	
Write & File	



Musik-Programme

Aegis Sonix	147.-
Audiomaster Aegis	97.-
Deluxe Music Construction Set	167.-
Deluxe Music Construction Set (deutsch)	167.-
Hot and Cool Jazz (Datendisketten 3 Stück)	57.-
Instant Music	87.-
Music Studio	87.-
Music X	487.-
Rock and Roll (Datendisk)	97.-

Grafik & Animation

Aegis Animator mit Images	217.-
Aegis Art Pak	57.-
Aegis Draw	237.-
Aegis Draw Plus	437.-
Aegis Images	67.-
Aegis Impact	147.-
Aegis Titler	187.-
Aegis Video	557.-
Animate 3D	197.-
Apprentice Animation	197.-
Gallagrabber	247.-
Deluxe Paint II (deutsch)	227.-
Deluxe Paint II Art Disk V2	87.-
Deluxe Paint III	387.-
Deluxe Video V1.2	157.-
Deluxe Video V1.2 (deutsch)	87.-
Digi Paint	357.-
Dynamic CAD	177.-
Express Paint	277.-
Forms in Flight	
Page Flipper	
Pro Video CGI	
Sculpt 3D	
Sculpt 3D Amiga	
Videoscape 3D Amiga	



FB1	(Bausatz einer 3,5" Einzelfloppy)	275.-
FB1	(s. o. jedoch mit Gehäuse)	297.-
F1	(anschluß. 3,5" Einzelfloppy)	329.-
F2	(anschluß. 3,5" Doppelfloppy)	599.-

Lehrprogramme

Aesop's Fables	97.-
Fraktion Aktion	87.-
Keyboard Cadett	77.-
Mathtalk Fractions	87.-
Typing Tutor / Word Invader	67.-
Word Master, Vocabulary Builder	87.-

Tools und Utilities

Award Maker	87.-
Business Card Maker	107.-
DGA Mate V1.2	67.-
DICA	127.-
Grabbit	61.-
Logic Works	127.-
Marauder II	97.-
Metacomco Shell	497.-
Metacomco Toolkit	97.-
Newio	117.-
Newio Developer Version	87.-
Pitmate	147.-
Project D	87.-
Zing	67.-
Zing Keys	
Zumafonts VOL I-III	

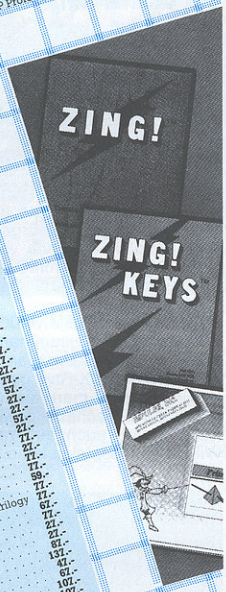


Dateiverwaltung

Acquisition	597.-
Analyse V2.0	277.-
Brainstorm	137.-
db man	377.-
Logistix	247.-
LPD Filer	941.-
LPD Planer	297.-
Maxiplan	197.-
Organize	377.-
Superbase Professional	292.-
TIP Professional	487.-

Unterhaltungs-Software

A Mind Forever Voyaging	57.-
Adventure Construction Set	47.-
Alien Fires	107.-
Alternate Reality the City	67.-
Amiga Karate	37.-
Arazok's Tomb	87.-
Archon	67.-
Archon II	87.-
Arctic Fox	87.-
Arena & Brattacas	87.-
Autodel	87.-
Backlash	67.-
Bad Cat	87.-
Balance of Power	87.-
Bard's Tale	67.-
Beat It!	87.-
Bio Timer	57.-
Black Cauldron	87.-
BMX Challenger	87.-
Borrowed Time	87.-
Bridge 4.0	87.-
Bureaucracy	87.-
California Games	87.-
Challenger	87.-
Championship Baseball	87.-
Championship Basketball 2 on 2	87.-
Championship Football	87.-
Championship Golf	87.-
Chessmaster 2000	87.-
City Defence	87.-
Cogan's Run	87.-
Cruncher Factory	87.-
Dark Space	87.-
Deep Space	87.-
Defender of the Crown	87.-
Deja Vu	87.-
Demolition	87.-
Der Hauch des Todes (007)	87.-
Detonator	87.-
Donald Duck's Playground	87.-
Dr. Fruit	87.-
Earl Weaver Baseball	87.-
Emerald Mine	87.-
Emerald Skimmer	87.-
Ferry Tale	87.-
Ferrari Formula One	87.-
Feud	87.-
Fire Power	87.-
Flight Path 737	87.-
Flightsimulator II	87.-
Fuji Flop	87.-
Fortress Underground	87.-
Galactic Invasion	87.-
Garrison	87.-
Garrison II	87.-
Gauntlet	87.-
Gee Bee Air Rally	87.-
Goldrunner	87.-
Grand Slam	87.-
Grid Start	87.-
Gridiron Football	87.-
Guild of Thieves	87.-
Guship	87.-
Hacker	87.-
Hacker II	87.-
Hailey Project	87.-
Hardball	87.-
Hitchikers Guide to Galaxy	87.-
Hole in one Golf	87.-
Hollywood Hijinx	87.-
Hollywood Poker	87.-
Indoor Sports	87.-
Insanity Fight	87.-
International Karate	87.-
Into the Eagle's Nest	87.-
Jinks	87.-
Jump Jet II	87.-
Kamplgruppe	87.-
Karate Kid II	87.-
Karate King	87.-
King of Chicago	87.-
King's Quest I	87.-
King's Quest III	87.-
Knight Orc	87.-
Land of Legends	87.-
Las Vegas	87.-
Leader Board	87.-
Leisure Suit Larry	87.-
Leviathan	87.-
Little Computer People	87.-
Marble Madness	87.-
Mean 18	87.-
Mike - The Magic Dragon	87.-
Mind Shadow	87.-
Mindbreaker	87.-
Mission Elevator	87.-
Mobius	87.-
Mouse Trap	87.-
Ninja Mission	87.-
OGRE	87.-
One on One	87.-
00 Topos	87.-
Phalanx II	87.-
Pac Boy	87.-
Phalanx	87.-
Phalanx II	87.-
Phamasie	87.-
Phantasie II	87.-
Phantasie III	87.-
Pinball Wizard	87.-
Planetarium	87.-
Plutos	87.-
Porta	87.-
Powerpack	87.-
Programm des Lebens	87.-
Q Ball	87.-
Quintett	87.-
Quiwi	87.-
Return to Atlantis	87.-
Rocket Attack	87.-
Shadowgate	87.-
Shanghai	87.-
Shooting Star	87.-
Sinbad	87.-
Sky Fighter	87.-
Space Battle	87.-
Space Fight	87.-
Space Port	87.-
Space Ranger	87.-
Star Glider	87.-
Strip Poker	87.-
Strip Poker (Artworx)	87.-
Super Huey	87.-
Swooper	87.-
Tass Times	87.-
Temple of Apshai Trilogy	87.-
Terrorpods	87.-
Testdrive	87.-
Thai Boxing	87.-
The Final Trip	87.-
The Pawn	87.-
The Surgeon	87.-
Turbo	87.-
Typhoon	87.-
Ultima IV	87.-
Ultima III	87.-
Unmvised	87.-
Video Vegas	87.-
Western Games	87.-
Winter Games	87.-
World Games	87.-



Soyka
DATEN TECHNIK

Wir führen die komplette Amiga Soft- und Hardware

Bitte beachten:
Wir nehmen kurzfristige Preissenkungen vor!!!
Weitere Artikel in unserem Gesamtkatalog.
Neuerscheinungen aus unserer Sonderliste

Hattinger Str. 685 · 4630 Bochum 5
Telefon 0234/41 19 13
41 19 47

Druck + Entwurf: PUM, Kerpen-Sindorf, Tel. 0 22 73 / 5 30 91

POWER WETTBEWERB

BMX-Fieber live

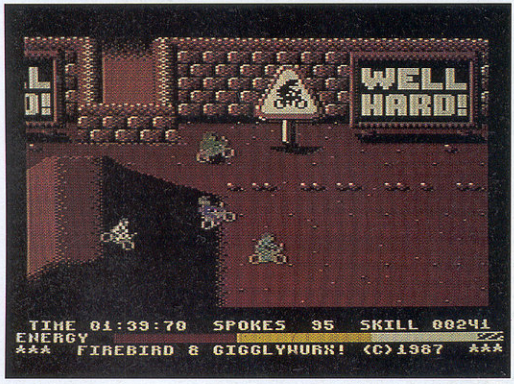
Wer sich für BMX-Rennen interessiert, kann Firebirds Budget-Programm »BMX Kidz« spielen – und bei uns ein echtes BMX-Rad gewinnen.

Wem ein VW-Käfer zu langweilig ist, der spart (lange) auf einen schnieken Porsche. Und wer angesichts eines gutbürgerlichen Straßen-Fahrrads das große Gähnen bekommt, legt sich ein geländegängiges BMX-Rad zu.

Bei unserem »BMX Kidz«-Wettbewerb in Zusammenarbeit mir Firebird kann man ein leibhaftiges BMX-Rad gewinnen, mit dem man die am Computer-Bildschirm gewonnene Übung auch auf freier Wildbahn ausspielen kann.



BMX Kidz-Programmierer Jo Bonar schwenkt das BMX-Rad, das dem Sieger winkt (den Programmierer gibt's leider nicht zu gewinnen)



30 Kassetten mit »BMX Kidz« gibt es als Trostpreise zu ergattern

Das gibt's zu gewinnen

1. Preis
Ein fetziges BMX-Rad und eine C64-Kassette mit dem Spiel BMX Kidz.

2. bis 25. Preis
je eine Kassette mit BMX Kidz für den C64.

Um an der Verlosung teilzunehmen, müßt Ihr den Namen eines klassischen Firebird-Billigspiels erraten. Es war vor gut einem Jahr ein echter Hit. Besondere Kennzeichen: Gravitation, Raumschiff, Kugel und Schub. Wie heißt dieses Spiel?

Schickt Eure Postkarte mit dem Lösungswort bitte an folgende Adresse:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion Power Play
Kennwort: BMX
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Einsendeschluß ist der 1. Mai 1988. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Vergeßt bitte nicht, Euren Absender anzugeben. (hl)

Markt&Technik

64'er SOFTWARE EXTRA

Software der Extra-Klasse

Ab sofort kommen alle Besitzer eines C64 und C128 in den Genuß unschlagbarer Software. Mit unserer neuen Produkt-Reihe 64'er-EXTRA erhalten Sie brandaktuelle Top-Programme zu den beliebtesten Themen: Super-Spiele, Tools, Anwendungen sowie Best-of-Pakete. Mit jedem Software-Paket wird ein Bedienungshandbuch für alle Programme mitgeliefert. Sie erhalten so das beste und interessanteste Werkzeug für Ihren Computer und können es sofort einsetzen.



Best of Grafik Vol. 1

Giga-CAD Unschlagbare 3D-Konstruktion auf dem C 64 · *Hi-Eddi* Das Super-Zeichen- und Malprogramm · *Title Wizard* Giga-CAD-Filme für eigene Vorspänne · *Pic-Loader* Verwenden Sie Hi-Eddi-Grafiken für eigene Programme · *Hi-Maus* Maus-Treiber für Hi-Eddi · *Hi-Spiegel* Spiegeln Sie beliebige Ausschnitte einer Grafik · *Filmconverter* Giga-Cad-Filme können mit diesem Programm in das Hi-Eddi-Format umgewandelt werden · *Druckeranpassungen für Hi-Eddi:* Printer/Plotter VC 1520, MPS-801/802/803, Seikosha GP 700VC, Star NL-10, Commodore-Plotter VC 1520, C.Itoh-8510, C.Itoh Riteman C+
1 Programmdiskette für C 64/ C 128
1 Demonstrationsdiskette für Giga-CAD
Bestell-Nr. 38701 sFr 44,90*/öS 499,- **DM 49,90***



Best of Grafik Vol. 2

Grafik 2000 43 neue Grafikbefehle für Ihren C 64 · *Provic 64* 32 Sprites gleichzeitig auf dem Bildschirm · *Grafic-Calc* Professionelle Business-Grafik – vom Säulen- zum Kuchendiagramm · *3D-Grafik-Master* Drehen dreidimensionaler Körper in Echtzeit · *MPS-Support* Profi-Auflösung für MPS-Drucker · *Epson-Support* Grafik-Befehls-erweiterung für Ihren Drucker · *Scroll-Machine* Ruckfreie Scroll-Routine zum Einbinden in eigene Spiele · *Pseudo-Scroll* Eine Routine, mit der Sie Bewegung ins Spiel bringen · *Fractal-Berge* Bizarre Land-schaften aus dem Computer · *Grafik-Wandler* Rechnet Hires-Grafiken in Lores-Bilder um · *Lores zu Hires* Transportiert Textbild-schirme in hochauflösende Grafik · *Pic-Loader* Grafikdieb für Prints-hop und Printmaster · *Hardmaker* Raubt und druckt Zeichensätze und Hires-Grafiken aus professionellen Programmen · *Hardcopy-Routinen* Super-Treiber für MPS 801, Epson, VC 1520 und CP-80X
1 Diskette für C 64/ C 128
Bestell-Nr. 38702 sFr 34,90*/öS 399,- **DM 39,90***



Best of Grafik Vol. 3

Hires-Master Die wohl schnellste Grafikerweiterung · *Sprite+ Grafik-Basic* Mehr als 100 neue Befehle für Ihren C 64 · *3D-Schach-Grafik* Tolle Befehle zur Schachprogrammierung · *IRQ-Basic* Grafik und Musik im Interrupt · *Game-Basic* Neue Befehle zur Programmie-rung von Spielen · *Kudi 64* Mathematische Funktionen grafisch dar-gestellt · *Shapes 64* Bringen Sie Bewegung ins Bild · *Apfelmännchen* Bilder aus einer anderen Dimension · *3D-Movie-Maker* Trickfilme in der vierten Dimension · *Chartset-Master* Zeichensatzgenerator mit über 100 Befehlen · *Graphic-Art* Editor als Antwort auf das Sprite-Problem · *Super-Hardcopy* Unschlagbare Druckqualität für Epson-Drucker · *Epson-Plotter* Matrixdrucker simuliert Plotter · *Hardcopy-Programme* für Epson-Drucker, Star SG-10, MPS 801/802/803
1 Diskette für C 64/ C 128
Bestell-Nr. 38703 sFr 34,90*/öS 399,- **DM 39,90***

Jetzt lieferbar:

Adventure-Pack Vol. 1

Robox
Fesselndes Grafik-Science-Fiction-Adventure
Der Herrscher eines fremden Planeten ließ sein Gehirn nach seinem Tod künstlich weiterleben – in einem Körper ohne Seele. Aus dieser Kombination, halb Roboter und halb Mensch, halb lebend und halb tot, die Robox genannt wurde, erstand der Haß auf alles lebende. Er befahl daher seiner Roboter-Armee, sämtliches Leben des Universums zu vernichten. Ihre Aufgabe ist es, zu Robox zu gelangen und ihn unschädlich zu machen, um die Erde vor ihrem sonst sicheren Tod zu bewahren. Wie Sie dies tun, bleibt Ihnen überlassen.

Scotland Yard
Spannendes Kriminal-Adventure
Begeben Sie sich auf spannende Verbrecherjagd in das London des 19. Jahrhunderts, und lassen Sie sich engagieren bei Scotland Yard. Verhören Sie Tatverdächtige, prüfen Sie deren Alibis und verfolgen Sie die Spuren zurück zum Täter. Als Belohnung für die Lösung der zehn ungeklärten Fälle wartet Ihre Beförderung zum Oberinspektor.
Mit dem mitgelieferten Fall-Editor konstruieren Sie weitere Verbrechen und geben damit Ihren Freunden harte Nüsse zu knacken.
3 Disketten (beidseitig bespielt) für den C 64/ C 128
Bestell-Nr. 38704 sFr 24,90*/öS 299,- **DM 29,90***

The Best of Floppy Tools Volume 1

Lieferumfang: Anleitungsheft · 5¼"-Diskette (1541-Format)
Disc-Wizard Directory-Sort, Diskmonitor, Text-Search u.v.m. · *Copy +* Parallel-Backup-Kopierprogramm · *Super-Copy* Komfortables File-Kopierprogramm · *Thirty Seconds* Blitzschnelles Backup-Kopierprogramm für C128 · *FMON 1541* leistungsfähiger Floppy-Monitor · *Disk-Monitor* kurzer Disk-Monitor für C64 · *Ultraload/ - boot Plus* Software-Speeder und Autostart-Generator für Schnellader · *EX-SMON-DOS* brennfähige EPROM-Version des Betriebssystems · *Datawork Basic* Komfortable Befehlserweiterung für Floppy- und Dateizugriffe · *Disk-Manager* Verwaltet bis zu 6500 Programme · *CP/M <-> CBM* Einfacher Datenaustausch zwischen CP/M- und 1541-Format · sowie weitere Super-Utilities
Hardware-Voraussetzung: C64/C128, Floppy1541/1570/1571
Bestell-Nr. 38706 sFr 44,-*/öS 490,-* **DM 49,-***

The Best of Floppy Tools Volume 2

Lieferumfang: Anleitungsheft · 5¼"-Diskette (1541-Format)
ProDisc Komfortable Diskettenverwaltung in Assembler · *Master-Copy* Backup-Kopierprogramm · *Dual-Filecopy* File-Kopierprogramm für zwei Laufwerke · *Trackcopy* Einfaches Kopieren und Formatieren von einzelnen Tracks · *Tornado-Copy* Schnelles Backup-Programm für ein-seitig bespielte Disketten · *Disk Mon 64* Professioneller Floppy- und Diskettenmonitor · *Hypra-Load/Save* Software-Speeder für C64 · *Hypra-Perfekt* Hypra-LOAD/SAVE eingebunden ins Betriebssystem · *EXOS V3* Leistungsfähiges Betriebssystem für den C64 · *Disk-Searcher* Findet sehr schnell beliebige Zeichenketten auf Diskette · *File-Manager* Befehlserweiterung zur Verwaltung von Disketten · *Super-Autostart* Autostart-Generator mit Verschlüsselungs-Routine · sowie weitere Super-Utilities
Hardware-Voraussetzung: C64/C128, Floppy1541/1570/1571
Bestell-Nr. 38707 sFr 44,-*/öS 490,- **DM 49,-***

*Unverbindliche Preisempfehlung

Markt&Technik
Zeitschriften · Bücher
Software · Schulung

Dieses Markt&Technik-Softwareprodukt erhalten Sie in den Fachabteilungen der Warenhäuser, in Computer-Fachgeschäften oder im Buchhandel.

710267

Markt&Technik Verlag AG, Buchverlag, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon (089) 4613-0

Bestellungen im Ausland bitte an: SCHWEIZ: Markt&Technik Vertriebs AG, Kollerstrasse 3, CH-6300 Zug, Telefon (042) 41 56 56 · ÖSTERREICH: Rudolf Lechner & Sohn, Heizwerkstraße 10, A-1232 Wien, Telefon (0222) 677526 · Ueberreuter Media Verlagsges. mbH (Großhandel), Laudongasse 29, A-1082 Wien, Telefon (0222) 48 15 43-0.

Taekwondo (Amiga)

Mit »Taekwondo« gibt es ein neues Kampfsport-Spiel für den Amiga. Ein oder zwei Spieler können sich hier vergnügen. Spielen Sie alleine, müssen Sie nacheinander gegen sechs Computergegner kämpfen, die zwar identisch aussehen, aber immer schwerer zu besiegen sind. Unterliegen Sie in einem Kampf, ist das Spiel beendet. Der Zwei-Spieler-Modus geht über zeitlich begrenzte Runden. Wird ein Spieler K.O. geschlagen, gewinnt der andere, ansonsten wird der Sieger nach Punkten ermittelt.



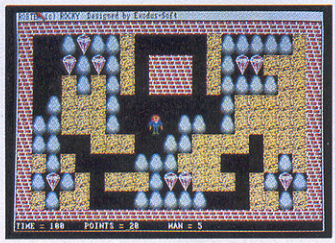
Das Spiel bietet für den Amiga unterdurchschnittliche Grafik und sehr ruckhafte Animation. Es gibt digitalisierte Sound-Effekte zu hören, doch es wird nur einer der vier Sound-Kanäle des Amigas benutzt. Die ersten beiden Gegner lassen sich sehr einfach durch ständiges Treten besiegen, danach wird das Spiel etwas anspruchsvoller. (bs)

POWER-Wertung: 3.5
Amiga
29 Mark (Diskette) ★ Anco

Rocky (Amiga)

Wer hinter dem Namen »Rocky« eine spannende Boxkampf-Simulation vermutet, liegt falsch. Hier wird vielmehr ein neuer Clone des Klassikers »Boulder Dash« auf die Menschheit losgelassen. In 20 Bildern müssen Sie Diamanten aufsammeln, ohne von herunterpurzelnden Felsbrocken erschlagen zu werden. Mit einem Editor kann man neue Levels zusammenbasteln.

Mit »Emerald Mine« gibt es bereits eine sehr gute und preiswerte Boulder Dash-Variante für den Amiga. Rocky ist wahrlich kein ernsthafter Konkurrent; technisch gehört es zum Schlimmsten, was ich je auf dem Amiga erlebt habe: häßliche Grafik, langsamer Spielablauf, quälende Sound-Effekte. Besondere spielerische Ideen? Weit gefehlt! Rocky ist ein Spiel, das man tunlichst meiden sollte. (hl)



POWER-Wertung: 0.5
Amiga
29 Mark (Diskette) ★ King Size/Robtek

Brainstorm (Amiga)

Wer das klassische Brettspiel »Memory« mal ohne Brett, aber dafür mit seinem Amiga erleben möchte, sollte sich »Brainstorm« zulegen. Das simple Gedächtnistraining hat in Software-Form nur einen wesentlichen Vorteil: der Computer bietet sich als Spielpartner an. Brainstorm ist nur etwas für hartgesottene Memory-Fans, da das dünne Spielprinzip sehr leicht langweilig wird. (hl)

POWER-Wertung: 2
Amiga
29 Mark (Diskette) ★ King Size/Robtek

Garrison II (Amiga)

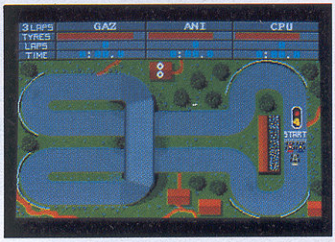
Bis zu fünf Spieler können an dem »Gauntlet«-Clone »Garrison II« teilnehmen. Davon dürfen allerdings nur zwei gleichzeitig spielen. Der einzige Unterschied gegenüber dem Vorgänger »Garrison I« sind die neuen Labyrinthe. Spielerisch hat sich leider nichts geändert.



Die Grafik ist immer noch ansehnlich. Einige Monster schauen recht schnucklig aus. Das Scrolling ist zwar ruckfrei, aber dafür äußerst langsam. Darunter leidet auch der Spielspaß. Musikalisch wird nur Durchschnittliches geboten. Wer Garrison I nicht hat und eine Gauntlet-Variante für seinen Amiga sucht, ist mit dem abwechslungsreichen Action-Spiel Garrison II sicherlich ganz gut bedient. Garrison I-Besitzer sollten die Finger davon lassen. (mg)

POWER-Wertung: 6.5
Amiga
69 Mark (Diskette) ★ Rainbow Arts

Karting Grand Prix (Amiga)



Wieder einmal stand ein Automatenhit für ein Computerspiel Pate: »Karting Grand Prix« ist eine abgespeckte »Super Sprint«-Version mit Gokarts. Auf verschiedenen Kursen, die man aus der Vogelperspektive sieht, wird um die Wette gefahren (auch zwei Spieler gleichzeitig).

Während die Amiga-Version mit tollen Digi-Sounds, die sogar zum Spiel passen, überrascht, hören sich die ST-Sounds wie Katzenjammer an. Auch die Grafik auf dem ST fällt gegenüber dem Amiga deutlich ab.

Amiga-Freaks würde ich raten, ruhig mal einen Blick auf dieses Spiel zu riskieren. Einen gewissen Unterhaltungswert kann man ihm nicht absprechen. (mg)

POWER-Wertung: 6
Amiga
29 Mark (Diskette) ★ Anco

Kwasimodo (Amiga)

In der heutigen Folge der Serie »Spielideen, die wir schon längst verdrängt hatten« stellen wir den »Hunchback«-Clone »Kwasimodo« vor. In 25 Bildern hat der Spieler nichts besseres zu tun, als jeweils vom linken an den rechten Bildschirmrand zu kommen. Dabei wird er von Gräben oder anschwirrenden Pfeilen behindert. Durch Hüpfen und gutes Timing weicht man diesen Widrigkeiten aus. Wer sich durch die angemoderte Spielidee nicht aus der Fassung bringen läßt, ergreift spätestens angesichts der Grafik die Flucht: für C 16-Verhältnisse Mittelklasse, aber auf dem Amiga? Bäh! Fazit: scheußlich von vorne bis hinten. (hl)

POWER-Wertung: 0.5
Amiga
29 Mark (Diskette) ★ King Size/Robtek

The Wall (Amiga)

Der tägliche »Arkanoid«-Verschnitt für den Amiga kommt diesmal aus Deutschland. »The Wall« ist nicht mehr und nicht weniger als der x-te Clone des bekannten Spielautomaten. Einfallsloser geht es kaum mehr. Nicht einmal alle Extras des Arcade-Vorbilds wurden übernommen; von neuen Ideen ganz zu schweigen.

The Wall spielt sich zwar ganz anständig, aber für den Amiga gibt es inzwischen wesentlich bessere Arkanoid-Versionen (zum Beispiel »Impact«). Grafik und Sound sind ebenfalls unterdurchschnittlich. Auf die Hintergrundbilder hätte ich zugunsten eines besseren Spiels liebend gerne verzichtet. Außerdem ist The Wall viel zu teuer. (mg)

POWER-Wertung: 3
Amiga
69 Mark (Diskette) ★ Rainbow Arts

Speed (Amiga)

Ist das ein April-Scherz oder die bittere Wahrheit? Ein Softwarehaus traut sich, diesen mißglückten »Tron«-Abklatsch für stolze 29 Mark anzubieten?

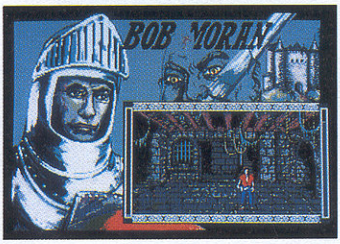
Zwei Autos fahren bei »Speed« durch die Gegend und hinterlassen eine Spur, die man nicht berühren darf. Mit der Zeit füllt sich der Bildschirm und es wird immer schwieriger eine Lücke zu finden. Wer zuerst einen Fehler macht, hat verloren. Auf der Diskette sind verschiedene, allerdings miserabel gezeichnete Hintergrundgrafiken gespeichert, die man während des Spiels laden kann. Das Spielprinzip ist sehr mager; die Ausführung noch dürftiger. Die Autos reagieren viel zu langsam auf die Joystick-Kommandos. Das einzig Gelungene an diesem Spiel sind die Sound-Effekte. Alles andere kann man getrost vergessen. (mg)

POWER-Wertung: 0.5
Amiga
29 Mark (Diskette) ★ Softgang

Bob Moran (ST)

Bob Moran ist ein smarter Bursche – sonst wäre er wohl kaum bei der Zeitpatrouille angestellt. Dieser nette Verein hilft alten Damen über die Straße, beschäftigt sich ausschließlich mit dem Guten, Wahren und Schönen und hat nicht einmal vor der Steuerprüfung Angst. Heute muß Clubmitglied Moran ausnahmsweise mal nicht die Welt retten, sondern nur ein heiliges Grabtuch aus einer mittelalterlichen Burg entwenden.

»Bob Moran – Rittertum« entpuppt sich als reinrassiges Action-Adventure, in dem



der Spieler Gegenstände aufsammeln und Monster verkloppen muß, um an das heilige Tuch zu kommen. Bob höchstpersönlich präsentiert sich als ansehnlich animiertes Sprite, das sich in einem Mini-Kasten im unteren Teil des Bildschirms tummelt. Irgendwie scheinen die Programmierer trotz guter Grafik die Größenverhältnisse Spielfläche – Hintergrund verwechselt zu haben, denn das Spielfeld ist ziemlich mickrig geraten.

Mit »Bob Moran – Science Ficton« und »Bob Moran – Dschungel« sind zwei weitere Programme mit dem Comic-Star angekündigt. Man kann nur hoffen, daß dieser augenfeindliche Superheld bis dahin etwas vergrößert wird. (al)

POWER-Wertung: 3.5
Atari ST (Schneider CPC, MS-DOS)
39 Mark (Kassette)
49 bis 69 Mark (Diskette) ★ Infogrames

Mewilo (ST)



Ein Bewohner der gemütlichen Antilleninsel Malavoi hat ein Problem: Im Gemäuer seines Hauses spukt ein Zombie und nervt Tag und Nacht die Hausbewohner. Verständlicherweise will der gute Mann den Untoten tot sehen. Und da Sie ein weltberühmter Parapsychologe sind und mit Geistern ein glückliches Händchen haben, wendet er sich an Sie.

Der Spieler kann in diesem Adventure mit der Maus verschiedene Orte anklicken, um sie zu besuchen und sich dort Informationen holen. Leider krankt »Mewilo« am »Reisende im Wind«-Syndrom: Viel Bilder, kaum Aktion. Die Grafiken sind sehr bunt, aber teilweise etwas wirr ausgefallen. Auch das Spielprinzip ist nicht sehr verlockend: Man entscheidet sich von Zeit zu Zeit, wohin man gehen will, dann klickt man ein wenig mit der Maus herum und beantwortet ein paar Fragen um Land und Leute. Das war's auch schon wieder. (al)

POWER-Wertung: 3
Atari ST (Amiga, C64, MS-DOS, CPC)
zirka 70 Mark (Diskette) ★ Bomico

Trivia Trove (ST)

Quiz-Spiele sind weiterhin gefragt. Anco legt mit »Trivia Trove« ein solches Programm jetzt in einer komplett deutschen Version vor, die auf dem ST sowohl mit Farb- als auch mit Monochrom-Monitor läuft. Ein Spieler kämpft hier allein um Punkte. Um einen guten Platz in der High-Score-Liste zu erhalten, muß man Fragen aus Wissensgebieten wie »Musik« oder »Mathematik« beantworten.

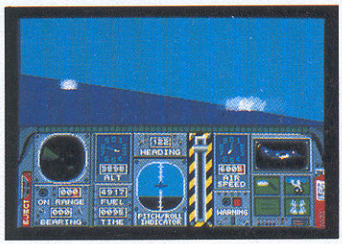
Schade, daß nicht mehrere Spieler gegeneinander antreten können. Außerdem wiederholen sich die Fragen im Laufe der Zeit, aber dieses Manko haben die meisten Programme dieses Genres. Wer ein preiswertes Quiz-Spiel ohne große spielerische Neuheiten für seinen ST oder Amiga sucht, wird mit Trivia Trove ganz gut bedient. (hl)

POWER-Wertung: 5.5
Atari ST (Amiga)
29 Mark (Diskette) ★ Anco

Jump Jet (ST)

Mit »Jump Jet« bezeichnen Piloten liebevoll ihre Senkrechtstarter. Nun gibt es eine Senkrechtstarter-Simulation gleichen Namens für Atari ST und demnächst auch Amiga.

Das Fluggeschehen wird bei Jump Jet immer aus verschiedenen Perspektiven gezeigt. Starts und Landeanflüge sieht man grundsätzlich in einer Seitenansicht oder Vogelperspektive, 3D-Darstellungen kann man nur während des Fluges bewundern. Auch sonst erinnert Jump Jet nicht




The great
GIANA SISTERS



Heinrich und Martin (Powerplay) meinen: Neben den bekannten Extras wimmelt es in dem Spiel nur so von verborgenen Schatzräumen und gut versteckten Geheimnissen... Die 32 Level bieten enorm viel Abwechslung... Great Giana Sisters spielt sich gut. Die Wertungen im einzelnen: Grafik: 7 · Sound: 8 · Power-Wertung: 8 · Diese Punkte wurden von 10 möglichen erreicht.

TRÄUME SIND DOCH KEINE SCHÄUME!

Als die kleine Giana eines Nachts tief und fest am schlafen war, fand sie sich in einer geheimnisvollen Traumwelt wieder. Hier scheint alles fremd und anders zu sein. Viele unglaubliche Kreaturen, Tücken, Geheimnisse und weit verzweigte Labyrinthe begegnen ihr hier. Doch die Rückkehr aus dieser fremden Welt ist nur mit einem wundersamen Diamanten möglich...
Diskette einlegen und Wohlfühlen! Giana Sisters hat ein packendes und einfaches Spielprinzip. Langer Spaß und viel Abwechslung sind garantiert. Lassen auch Sie sich von funfstimmiger Musik und lustiger Grafik verzaubern.

Erhältlich für C64, ST, AMIGA
Vertrieb: RUSHWARE
Mitvertrieb: MICROHÄNDLER

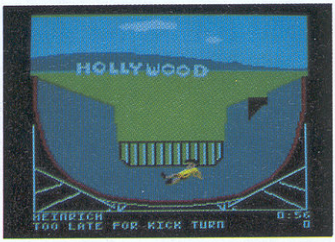
RUSHWARE

Rainbow Arts

an eine professionelle Simulation, sondern an ein Action- und Geschicklichkeitsspiel. Da man ständig nur über Wasser fliegt und immer von denselben Gegnern angegriffen wird, kommt schnell Langeweile auf. Im Vergleich zu den anderen Simulationen, die wir in dieser Ausgabe testen, macht Jump Jet eine schlecht Figur. (bs)

POWER-Wertung: 3
Atari ST (Amiga)
49 Mark (Diskette) ★ Anco

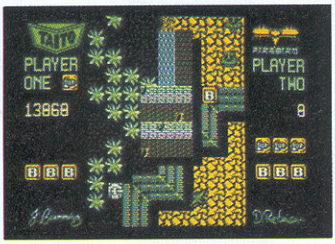
California Games (CPC)



Die Spiele der »Games«-Serie von Epyx sind immer sehr stark auf den C64 zugeschnitten. Umsetzungen für andere 8-Bit-Computer gingen bisher mit Ausnahme von »Winter Games« so ziemlich in die Hose. Das gilt auch für die Schneider CPC-Version von »California Games«. Spielerisch sind die sechs Disziplinen mit dem C64-Original identisch, doch Grafik und Tempo haben merklich gelitten – und damit auch der Spielwitz. (hl)

POWER-Wertung: 2.5
CPC (Amiga, C64, MS-DOS, MSX)
35 Mark (Kassette), 39 bis 79 Mark (Diskette) ★ Eqyx/U.S. Gold
Bereits getestet in Happy-Comp. 10/87 (C 64)

Flying Shark (CPC)



Jetzt wird auch auf dem Schneider CPC geflogen und geballert: die Spielautomaten-Umsetzung »Flying Shark« ist jetzt erschienen. Lufkampf mit viel Peng-Peng und ein paar Extra-Waffen ist angesagt.

Vertikales Scrolling ist nicht gerade eine CPC-Stärke. Das sieht man dem Spiel auch an, das recht langsam scrollt. Von der superschnellen Action des Automaten bleibt da nicht allzuviel übrig, obwohl sich die Programmierer Mühe gegeben und relativ viel aus der Hardware geholt haben. Im Gegensatz zur spannenden C64-Umsetzung macht die Schneider-Version aber nicht sonderlich viel Spaß. Ein langsames Action-Spiel hat's nicht leicht im Leben. (hl)

POWER-Wertung: 5
Schneider CPC (Atari ST, C64, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 bis 59 Mark (Diskette) ★ Firebird
Bereits getestet in Power Play 3 (C64)

Street Sports Basketball (MS-DOS)

Die Basketball-Simulation »Street Sports Basketball« ist jetzt auch für MS-DOS-PCs erschienen. Unterstützt wird die CGA-Grafikkarte. Hier zeigen sich wieder mal die Schwächen der PC-Grafik, denn die Farben können überhaupt nicht überzeugen. Insbesondere die Hautfarben der Spieler wirken absolut scheußlich.

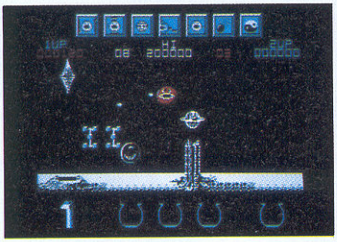


Spielerisch ist das Programm fast identisch mit der C64-Version, allerdings vermißt man das saubere Scrolling. Die Animation der Spielfiguren ist recht flott. Auf gute Sound-Effekte muß man, wie bei PCs üblich, verzichten.

Diese Umsetzung leidet klar unter den schlechten Grafik-Eigenschaften der CGA-Karte. Durch das mangelhafte Scrolling und die mickrigen Farben macht es kaum Spaß, Street Sports Basketball zu spielen, auch wenn fast alle spielerischen Details der C64-Version übernommen wurden. (bs)

POWER-Wertung: 5 ★ MS-DOS (C64)
49 Mark bis 79 Mark (Diskette) ★ Epyx
Bereits getestet in Power Play 1 (C64)

Wizball (MS-DOS)



Ganz schön mutig, ein C64-Spiel, das mit Farben nur so um sich wirft, auf MS-DOS-PCs mit CGA-Grafik umzusetzen. Doch Ocean hat es gewagt, »Wizball« umzusetzen. Wenn man mal von der fehlenden Farbenpracht absieht, kann sich Wizball auf dem PC sehen lassen. Flottes Scrolling, schnelle Sprites und sogar eine digitalisierte Titel-Melodie (Gesang und Schlagzeug mit dem PC-Piepser!) machen Wizball zu einem der besten Action-Spiele für diese Maschinen. Zwei Nachteile seien nicht verschwiegen: die MS-DOS-Version ist ganz schön schwer und der Team-Modus, bei dem zwei Spieler gleichzeitig antreten können, fehlt leider.

Besitzer eines Schneider-PC können bei diesem Spiel auch den digitalen Joystick-Anschluß benutzen, analoge Joysticks und Tastatur-Steuerung werden ebenfalls unterstützt. (bs)

POWER-Wertung: 7.5
MS-DOS (Amiga, Atari ST, C64, Schneider CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Ocean
Bereits getestet in Power Play 3 (ST)

Tomahawk (MS-DOS)

Von der Kampfhubschrauber-Simulation »Tomahawk« ist jetzt auch eine Umsetzung für MS-DOS-PCs eingetroffen.

Erfreulicherweise läuft das Programm sowohl mit Hercules-, CGA- als auch einer EGA-Grafikkarte. Leider fliegt sich der Hubschrauber nicht sehr realistisch. Man hat das Gefühl, in einem aufgezogenen Spielzeug zu sitzen. Viele kleine Aspekte wie das Luftkissen, das sich bei einem Hubschrauber knapp über dem Boden bildet, wurden nicht berücksichtigt. Wer gerne Simulationen auf seinem PC spielt, sollte lieber zu »Gunship« greifen. Wer aber nur ein wenig rumdüsen und ballern will, ist mit Tomahawk gut ausgestattet.(al)

POWER-Wertung: 5
MS-DOS (Atari XL/XE, C64, Schneider CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Digital Integration
Bereits getestet in Happy-Sonderheft 11 (CPC)

Nintendo®
ENTERTAINMENT SYSTEM

FACHVERTRIEB: JOYtronics
J. ROSENER
Postfach 4153
4005 Meerbusch 1
Tel. 02150/1848

UNSERE FRÜHJAHRS-OFFENSIVE
★ NEUHEITEN
★ ERWEITERUNGEN
★ SONDER-ANGEBOTE

Bestell-Menge	Artikel-Nummer	Artikel-Bezeichnung, Merkmale, evtl. Zusatz	Einzel-Preis
		GRUNDGERÄT – N.E.S. SYSTEM	
	641 7001	Grundgerät mit Kassette Ice Climber 2 Controllern, Netzgerät, Antennenkabel	298,00
		SPIEL-KASSETTEN/STANDARD	
	641 7101	Popeye	69,00
	641 7102	Donkey Kong Junior	69,00
	641 7103	Donkey Kong	69,00
	641 7104	Donkey Kong 3	69,00
	641 7105	Mario Bros.	69,00
	641 7106	Super Mario	69,00
	641 7107	Kung Fu	69,00
	641 7108	Clu Clu Land	69,00
	641 7109	Balloon Fight	69,00
	641 7110	Pinball/Flipper	69,00
	641 7111	Urban Champion	69,00
	641 7112	Wrecking Crew	69,00
	641 7113	Ice Climber	69,00
	641 7114	Soccer/Fußball	69,00
	641 7115	Tennis	69,00
	641 7116	Golf	69,00
	641 7117	Excite Bike	69,00
	641 7118	Mach Rider	69,00
	641 7125	Volleyball	69,00
	641 7126	Ski-Slalom	69,00
		ERWEITERUNG mit ZIELGERÄT	
	641 7005	Zielgerät/Zapper	69,00
	641 7119 *	Duck Hunt	69,00
	641 7122 *	Hoogan's Alley	69,00
	641 7123 *	Wild Gunman	69,00
		* spielbar nur mit Zielgerät	

Bestell-Menge	Artikel-Nummer	Artikel-Bezeichnung, Merkmale, evtl. Zusatz	Einzel-Preis
		... NEUHEITEN '88 ... NEUHEITEN '88 ...	
	641 7127	Legend of Zelda (1 Megabyte)	99,00
	641 7128	Punch Out (1 Megabyte)	89,00
	641 7129	Pro-Wrestling (1 Megabyte)	79,00
	641 7130	Metroid (1 Megabyte)	89,00
	641 7131	Kid Icarus (1 Megabyte)	89,00
	641 7132	Adventure of Link (1 Megabyte)	99,00
	641 7133	Rad Racar (1 Megabyte, 3D)	89,00
	641 7124 *	Gumshoe (1 Megabyte)	79,00
		* spielbar nur mit Zielgerät	
		ERWEITERUNG mit FITNESS CENTER	
	642 7188	Fitness-Center mit 1 Kassette Athletic-World mit 5 verschiedenen Spielen	189,00

Weitere Kassetten für Fitness Center in Vorbereitung, Lieferung Mitte '88:

- Leichtathletik
- Aerobic
- Marathon-Läufe
- Irrgarten

SONDERANGEBOT

	641 7099 **	**Test- und Vorführgeräte (wie Pos. 641 7001) komplett, mit voller Garantie** **Sonderpreis 269,00**	
		** Lieferung solange Vorrat reicht!	

BESTELLUNG
(Einfach Bestellmenge(n) eintragen, Seite herausstrennen und in Umschlag stecken)

Ich erteile hiermit **JOYtronics, J. ROSENER,** Postfach 4153, D-4005 Meerbusch 1, einen Auftrag zur Lieferung der in der Spalte »**Bestell-Menge**« von mir eingetragenen Anzahl je Artikel.

ZAHLUNGSWEISE
(Zutreffendes bitte ankreuzen)

☐ **Vorauszahlung**
Gesamt-Warenwert DM ____
zzgl. Versandpauschale DM 5,80
Scheck über total ist beigefügt DM ____

☐ **Nachnahme**
Gesamt-Warenwert DM ____
zzgl. Versand/Nachnahmegebühr DM 9,00
Nachnahmebetrag total DM ____

Besteller: Name: _____ Straße: _____
PLZ/Ort: _____ Telefon: _____

STORY

Lichtschnell zur Spitze



Wie soll der Dungeon denn aussehen? Der Dungeon-Editor von FTL

Sie fühlen sich in tiefen Dungeons genauso wohl, wie auf der Oberfläche von fremden Planeten: die Programmierer von FTL, die mit »Oids« und »Dungeon Master« zwei 16-Bit-Hits gelandet haben.

Wenn man an Kalifornien und an Computer denkt, dann fällt einem als erstes das Silicon Valley im Süden von San Francisco ein. Vielleicht erinnert man sich noch an die eine oder andere Software-Firma in Los Angeles. Aber auf San Diego, nur wenige Kilometer von der mexikanischen Grenze entfernt, kommt man nicht. Dabei gibt es in San Diego einige Firmen, die sich mit modernster Computer-Technik befassen. Hier findet man auch die Entwickler eines neuen Rollenspiel-Systems, das die Fähigkeiten der 16-Bit-Computer optimal ausnutzt. Die Rede ist von FTL Games, den Schöpfern von »Dungeon Master«, »Oids« und »SunDog – Frozen Legacy«.

FTL steht für »Faster than Light«, übersetzt: »Schneller als das Licht«. Manche Rollenspiel-Freaks waren da etwas anderer Ansicht, weil sie über eineinhalb Jahre auf Dungeon Master warten mußten. Aber der Erfolg scheint den Namen zu rechtfertigen, denn Dungeon Master schnellte in den USA bei den Verkäufszahlen für ST-Spiele praktisch sofort in die Spitzengruppe.

Ganz korrekt heißt die Firma eigentlich Software Heaven, denn unter diesem Namen gründeten Russ Boelhauf und Wayne Holder vor sieben Jahren ihr eigenes Unternehmen, das heute unter dem Label FTL Games/Software Heaven eigene Spiele produziert.

Was macht Software Heaven außer Rollenspielen? Wayne Holder, Präsident und aktiver Programmierer zeigt uns, womit er und Russ angefangen haben und heute noch Geld verdienen: Spellchecker, Programme, die Texte auf Rechtschreibfehler untersuchen. Die Spellchecker gibt es für manche Computer bei Software Heaven direkt zu kaufen, oft werden aber auch Spellchekker für andere Firmen produziert, die diese dann in eigene Programme oder Computer einbauen. Im Augenblick arbeitet Wayne an einem Spellchecker für einen Magnavox-Schreibcomputer. Für dieses Projekt hat er sogar einen total zerlegten Magnavox-Computer auf seinem Arbeitstisch stehen.

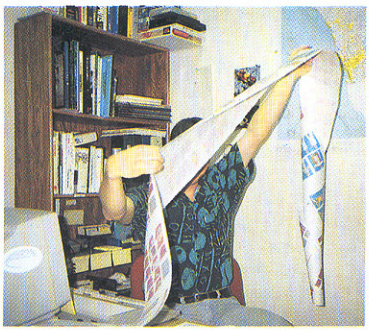
Kampf mit der Papierschlange

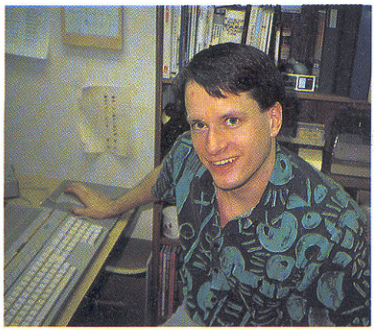
Als Wayne uns durch die Büros von FTL führt, erzählt er, daß wir großes Pech haben, gerade jetzt auf Besuch zu kommen. Viele der Programmierer haben zur Zeit Urlaub genommen. In den letzten Monaten hatten alle auf Urlaub verzichtet, um »Oids« und »Dungeon Master« fertigzustellen.

Beim Gang durch die Büros treffen wir einen jungen Mann, der mit einer meterlangen Papierschlange kämpft, die aus einem Farbdrucker quillt. Andy Jaros ist der Grafiker, der alle Bilder für Dungeon Master gemalt hat. Im Augenblick ist er dabei, all die Bilder, die er für Dungeon Master gemalt hat, auszudrucken und zu katalogisieren – daher die Papierschlange in Andys Büro. »Ich habe ein gutes Jahr für die Dungeon Master-Grafik gebraucht, weil ich erst mal den Computer erkunden mußte. Jetzt würde ich wohl nur noch einige Monate brauchen. Aber an einem einzigen Monster sitze ich schon mal ein paar Tage.« Andy zeichnet alle Grafiken skizzenhaft auf Papier, bevor er sie auf dem Computerschirm entstehen läßt. Seine Grafik-Files für Dungeon Master beanspruchen gemeinsam weit über ein Megabyte Speicherplatz. Trotzdem paßt Dungeon Master auf eine einseitige ST-Diskette (das sind nur 400 KByte), und da ist ja nicht nur die Grafik, sondern auch das Programm und digitalisierte Sounds drauf.

Wayne meint dazu: »Die meiste Arbeit bei Dungeon Master war, Methoden zu entwickeln, alles auf die Diskette und in den Speicher zu quetschen. Gleichzeitig muß das Entpacken der Daten sehr schnell von sich gehen, denn Dungeon Master sollte ja ein Echtzeit-Spiel werden. Doug Bell und Dennis Walker schrieben die Grafik-Routinen und achteten dabei peinlichst genau darauf, daß alles so schnell wie nur möglich abläuft.«

Projekt-Leiter Doug Bell scheint eine schillernde Persönlichkeit zu sein. Er war zwar





Verstecken nützt nichts! Power Play findet jeden Programmierer, so auch Andy Jaros, FTL-Grafiker.

leider gerade auf Urlaub, doch seine Kollegen wußten einiges über ihn zu erzählen. Doug ist »adrenalin-süchtig« und hält es für einen Freizeitspaß, sich mit einem Paar sehr langer Skier von hohen Klippen zu stürzen. Doug gibt angeblich offen zu »Ich mag das Gefühl, mein Leben zu riskieren«. Sieben Jahre lang trampte er mit seinem Vater durch den Westen Amerikas und scheute auch nicht vor der Benutzung von Dynamit, um sich durch unwegsames Gelände durchzusprengen. Nicht umsonst hat er den Spitznamen »The Wild Man« weg.

Wir wollen so sein wie Infocom

Dougs Job als Projekt-Leiter, technischer Direktor und Chef-Designer war keine neue Erfahrung für ihn. Er war schon für die ST-Version von »Sun-Dog: Frozen Legacy« verantwortlich. Trotzdem gibt er, wenn man ihm nach seinem besten Programm fragt, eine verblüffende Antwort: Ein Daten-Compiler in Pascal, den er an der Universität geschrieben hatte. »Ich schrieb ihn auf Papier, tippte ihn ein, er funktionierte sofort, ich ging heim. Und das bei einem 500-Zeilen-Programm.«

Der dritte Meister der Dungeons ist Mike Newton. Er ist verantwortlich für große Teile des Spielfelds sowie viele Puzzles, und schrieb außerdem eine Reihe von Hilfsprogrammen wie etwa den »Dungeon-Editor«. Mit dem Dungeon-Editor kann man am Bildschirm einen kompletten Dungeon mitsamt allen Monstern, Schätzen und Rätseln entwerfen. Der Editor erzeugt daraus automatisch Daten, die recht einfach in den Programm-Code von Dungeon Master eingebaut werden können. Den Editor kann man nicht kaufen, denn man braucht immer noch einen Programmierer, um die Dungeons in ein Spiel einzubauen. Der Sinn des Editors ist, andere Leute, die keine Programmierer sind, zu FTL zu holen und Rollenspiele entwerfen zu lassen. Denn mehr Rollenspiele im Stil von Dungeon Master wird es sicherlich geben.

Wayne Holder umreißt die nähere Zukunft von FTL Games etwas genauer: »Wir haben ein hochgestecktes Ziel. Wir wollen auf dem Gebiet der Rollenspiele etwa das werden, was Infocom bei Text-Adventures geschafft hat: Die technisch Besten, die auch noch das beste Spielprinzip haben und, im Gegensatz zu Infocom, auch die beste Grafik. Deswegen haben wir mehrere Monate nur daran gesessen, die Bedienung von Dungeon Master zu verfeinern und zu vervollkommnen. Wir haben Dutzende von Leuten spielen lassen, vom Voll-Profi bis zu demjenigen, der noch nie einen Computer und ein Dungeon gesehen hat, uns jeden Vorschlag angehört und die Benutzeroberfläche mehrer Male umprogrammiert. Wir haben uns auch viele Gedanken über Sachen gemacht, die in Dungeon Master gar nicht vorkommen, die wir aber in anderen Rollenspielen brauchen werden, und haben diese gleich mitprogrammiert. Jetzt haben wir ein komplexes Programm-System, mit dem wir relativ schnell Rollenspiele mit der Benutzerführung von Dungeon Master schreiben können. Und es wird nicht bei Fantasy-Spielen bleiben. Wir denken an Science-fiction-Spiele, an Krimis und an einige neue Sachen, die bisher niemand gemacht hat.«



Ein dicker Wälzer: Der Sourcecode zu Dungeon Master.

Gleichzeitig hat FTL mit »Oids« ein Action-Spiel der Spitzenklasse produziert. Wayne meint dazu: »Wir wollen nach allen Richtungen hin offen bleiben und uns keinesfalls auf Rollenspiele festlegen. Dan Hewitt wollte unbedingt ein Action-Spiel für uns programmieren, also haben wir das Experiment Oids gestartet. Wenn es sich gut verkauft, machen wir mehr Action-Spiele.

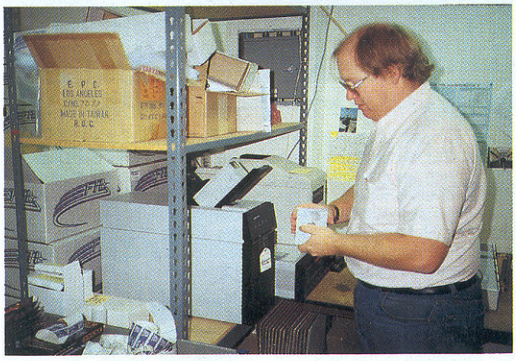
Die rechtzeitige Fertigstellung von Dungeon Master wurde durch das Auftauchen der ersten Oids-Version bedroht: Alle Programmierer spielten lieber noch eine Runde Oids, als ihr Projekt zu beenden. Wayne mußte damit drohen, Oids im Büro zu verbieten, damit die Arbeit voranging. Wayne meint schmunzelnd: »Ich hätte es zwar nie übers Herz gebracht, es ihnen wirklich zu verbieten, aber sie haben verdammt viel Oids gespielt!«

Obwohl FTL nur knapp ein Dutzend Mitarbeiter hat, werden die Spiele hier nicht nur programmiert, sondern auch kopiert, verpackt und verschickt. Da bleibt auch Wayne trotz seines Präsidenten-Titels nicht verschont, für ein paar Stunden Disketten zu kopieren. Zum Glück hat sich FTL eine Kopiermaschine vom Typ »Formaster« angeschafft, in die man immer wieder mal 100 Disketten einlegt. Den Diskettenwechsel übernimmt die Maschine von selbst.

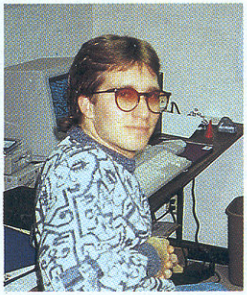
Für uns war es eine große Überraschung, daß mit der deutschen Übersetzung von Dungeon Master begonnen wurde. »Es ist nicht besonders viel Arbeit«, meint Wayne, »und außerdem ist der deutsche Markt einer der wichtigsten auf der Welt. Schließlich stehen in Deutschland fast so viele STs wie in Amerika, und auch der Amiga verkauft sich bei Euch ja nicht schlecht.«

Da Dungeon Master jetzt für den Amiga und Apple II GS umgesetzt wird, kann man da auch mit Versionen für 8-Bit-Computer rechnen? »Auf gar keinen Fall! Unter 512 KByte RAM geht gar nichts, und einen schnellen Prozessor wie den 68000er braucht man auch. Doch die englische Firma, die Dungeon Master vertreibt, fragt alle paar Wochen nach, ob wir wirklich keine Kassetten-Version für den Spectrum machen könnten.« Zum Beweis, daß da wirklich nichts zu machen ist, zeigt uns Wayne den kompletten Sourcecode zu Dungeon Master: ein Computer-Ausdruck, der dicker ist als so manches Telefonbuch. Etwa 100000 Zeilen Assembler-Code sollen es insgesamt sein.

Die viele Arbeit, die in Dungeon Master steckt, scheint sich ausgezahlt zu haben. Während wir im Büro von FTL mit den Programmierern plauschen, klingelt ab und zu das Telefon. Dungeon-Master-Spieler aus den ganzen USA rufen an und fragen, wie man denn bei einem bestimmten Puzzle weiterkommt oder ein Monster besiegt. Und praktisch jeder, der anruft, beglückwünscht FTL zu diesem Spiel und sagt, wie toll er es findet. Daß sich die Programmierer darüber freuen und dann natürlich einen kleinen Hinweis geben, ist klar. Sollten aber noch mehr Leute anrufen, dann wird sich FTL wohl eine andere Methode überlegen müssen, den Spielern zu helfen, denn die Programmierer sollen ja schon den nächsten Rollenspiel-Hit schreiben. (bs)



Wayne Holder, Präsident von FTL, legt selber Disketten in den Kopierer



Mike Newton schrieb FTL's Dungeon Editor und andere Tools.

Die Softwareflut für das Nintendo Entertainment System schwappt nun auch nach Deutschland: die Chartbreaker kommen!

Endlich ist es soweit: Die neuen Nintendo-Module kommen. Nachdem Nintendo zunächst die amerikanischen Videospiel-Freaks mit Modulen versorgt hat (und das nicht zu knapp, wurden doch in Amerika bis Ende '87 knapp fünf Millionen Nintendo-Systeme verkauft), kümmert man sich nun um die deutschen Fans. Neben »Legend of Zelda« und »Kid Icarus«, die wir schon getestet haben, erscheinen in diesen Tagen das Super-Autorennen »Rad Racer«, »Mike Tyson's Punch-Out«, das momentan überlegen die amerikanischen Videospiel-Charts anführt und »Metroid«, ein weiteres Mammut-Action-Adventure. Alle Neuheiten besprechen wir in dieser Ausgabe von Power Play. Darüber hinaus präsentieren wir exklusiv die ersten beiden Konami-Module für das NES: den Superknaller »Gradius« (auch unter dem Namen »Nemesis« bekannt) und »Castlevania«. Zwei Sportspiele, »Volleyball« und »Pro Wrestling« sind auch mit von der Test-Partie.

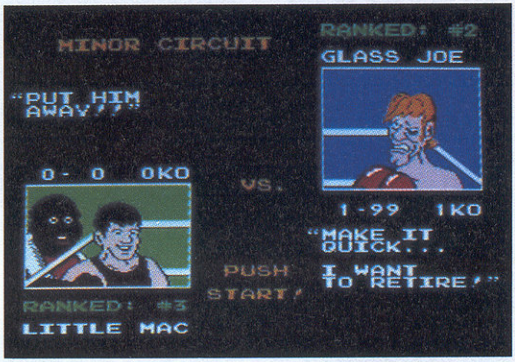
Für das Sega-System stellen wir unter anderem das zweite 3D-Spiel vor: »3D-Zaxxon«. Des weiteren haben wir »Zillion II: The Tri Formation«, die Spielautomaten-Umsetzung »Global Defense« und »Ghost House« unter die Lupe genommen.

Frohe Kunde für die Atari VCS-Besitzer: Die neuen Activision-Titel sind auch in Deutschland zu haben. Die Firma Vidis aus Hamburg hat sich die Vertriebsrechte gesichert. Diesmal stellen wir die Automaten-Umsetzung »Kung-Fu Master« und das Skateboard-Spiel »Skateboarding« vor. Übrigens: Die alten Imagic-Titel für das Atari VCS werden demnächst wiederveröffentlicht. (mg)

Mike Tyson's Punch-Out

Nintendo Entertainment System
89 Mark (Modul) ★ Nintendo

Grafik	8
Sound	7.5
Power-Wertung	8



Schon die erste Runde hinterläßt deutliche Spuren im Gesicht

Die Nintendo-Version des Spielhallenhits »Punch-Out« wurde gegenüber dem Original merklich aufgemöbelt. Neben mehr Gegnern (allen voran Schwergewichts-Weltmeister Mike Tyson) wurden auch andere Details verbessert.

Wie jeder aufstrebende junge Boxer müssen Sie sich langsam hocharbeiten. Zunächst wird im »Minor Circuit« gegen drei leichtere Gegner geboxt, ehe Sie – drei Siege vorausgesetzt – das erste Paßwort erhalten. Dieses kann man zu Beginn des Spieles eingeben und anschließend gleich den »Mayor Circuit« angehen. Die schwersten Brocken erwarten Sie später im »World Circuit«.

Um den Gegner auf die Matte zu legen, stehen vier verschiedene normale Schläge, zum Beispiel der Aufwärtshaken, bereit. Ein Super-Punch, der sich allerdings nur ab und zu aus den Fäusten schütteln läßt, ist die wirkungsvollste Waffe. Zur Verteidigung kann man nach rechts oder links ausweichen, sich ducken und sogar den gegnerischen Schlag blocken. Neben Ihrer Kraft, die mit jedem eingesteckten Treffer abnimmt, sind vor allem die Herzchen zu beachten. Jedesmal wenn Sie in die Deckung des Gegners schlagen, wird ein Herz abgezogen. Sind alle Herzchen aufgebraucht, kann der Boxer für kurze Zeit nur noch ausweichen, aber nicht schlagen. (mg)



Viel Feind, viel Ehr' – Gegner Nummer vier steht bereit

Martin: »Volltreffer«

Punch-Out ist das bislang beste Boxen für Heimcomputer oder Videospiel. Es hat vor allem in spielerischer Hinsicht überzeugt. Man kann wirklich allen Schlägen ausweichen, wird für jeden Treffer belohnt und für jeden Schlag in die Deckung des Gegners bestraft. Einfach wild darauflosschlagen schadet nur. Im Gegensatz zu vielen Box-Simulationen entscheiden bei Punch-Out allein die eigene Geschicklichkeit und das Reaktionsvermögen über Sieg und Niederlage. Dazu kommen viele Gegner, die nicht nur unterschiedlich aussehen, sondern auch spezielle Stärken und Schwächen haben, das intelligente Paßwort-System und sogar Training mit dem Coach. Zum ersten Mal hat mir ein Boxspiel wirklich Spaß gemacht. Viele Gags (die Mimik der verschiedenen Kämpfer ist eine Pracht) während der Matchs sorgen auch dann für Erheiterung, wenn man gerade zusammengeprügelt wird. Die tolle Atmosphäre wird durch gelungene Soundeffekte und kurze aber knackige Musikstücke zusätzlich aufgeheizt. Zum Glück haben die Programmierer sehr viel Wert auf Details gelegt. Punch-Out ist ein Muß für alle Sportspiel-Freaks. Unbedingt ansehen!

TEST

Rad Racer

Nintendo Entertainment System
89 Mark (Modul) ★ Nintendo

Grafik	8.5	
Sound	7	
Power-Wertung	7.5	

Eine abenteuerliche Reise quer durch die Vereinigten Staaten erwartet Sie bei »Rad Racer«, einem neuen Autorennen mit sensationeller 3D-Grafik.

Für das Sega Master System gibt es bereits seit geraumer Zeit die Umsetzung des Arcade-Hits »Out Run«. Nintendo zieht nun nach und präsentiert mit »Rad Racer« ebenfalls ein 3D-Autorennen mit einigen Extras für das NES.

Sie müssen sich entscheiden, mit welchem Auto Sie die lange Reise von der West- bis zur Ostküste Amerikas antreten wollen. Ein schneller Formel 1-Flitzer und ein schicker Sportwagen stehen bereit. Dann geht's schon los mit dem ersten Teilstück. Es gibt acht dieser Abschnitte, die wiederum aus mehreren Etappen bestehen. Für jede Etappe ist ein Zeitlimit festgesetzt, das man unterbieten muß.

Per Joypad wird gelenkt, Gas gegeben und gebremst. Zudem können Sie ab einer bestimmten Geschwindigkeit den Turbo anwerfen und schneller beschleunigen. Leider sind die kurvenreichen Straßen nicht leer. Da Sie mit einem mörderischen Tempo durch die Gegend rasen, sind gewagte Überholmanöver an der Tagesordnung. Je weiter Sie 'gen Osten fahren, desto mehr Autos stören auf den dreispurigen Highways.

Während der Fahrt kann man jederzeit zwischen drei Musikstücken wählen. Dazu gesellen sich Soundeffekte wie zum Beispiel quietschende Reifen, wenn Sie mit über 300 km/h eine scharfe Kurve nehmen. Doch Vorsicht: Neben anderen Autos, die man besser nicht berührt, sollten Sie auf Verkehrsschilder oder Plakatwände achten, die den Straßenrand zieren. Bei einer Kollision überschlägt sich Ihr Flitzer in hohem Bogen und wertvolle Sekunden verrinnen.

Das Besondere an Rad Racer ist allerdings die schnelle, vollkommen fließende perspektivische 3D-Grafik. Die rasante Fahrt geht über Berg und Tal. Besonders gemein ist es, wenn Sie gerade auf einer Anhöhe sind, und die anderen Autos erst im letzten Moment sehen. Immer nur mit Bleifuß zu fahren, ist deshalb garantiert die falsche Taktik.

Als kleine Zugabe liegt dem Spiel eine Rot-Blau-Brille bei. Während der Fahrt kann man jederzeit auf einen speziellen Bildschirm-Modus wechseln, der zusammen mit der Brille einen echten 3D-Eindruck vermitteln soll. (mg)



Halsbrecherische Nachtfahrt auf dreispurigen Highways



Gut!

Rad Racer hat mich mit seiner sensationellen perspektivischen 3D-Grafik wirklich überrascht. Ich hätte nicht gedacht, daß irgendein Programmier-Team eine so fließende und vor allem so schnell animierte Berg- und Talfahrt auf dem Nintendo-System hinbekommt. Es fehlt zwar die Farbenpracht, die zum Beispiel Out Run für das Sega Master System auszeichnet, dafür ist Rad Racer technisch wesentlich besser und es spielt sich hervorragend. Der Sound ist tadellos und sehr atmosphärisch.

Logischerweise wird jedes Autorennen irgendwann langweilig; zumeist dann, wenn man es geschafft hat. Doch acht grafisch unterschiedliche Strecken, die wiederum in mehrere Etappen unterteilt sind, sollten Anreiz genug sein, sich längere Zeit mit diesem Spiel zu beschäftigen. Rad Racer ist ein Leckerbissen für Autorenn-Freaks. Ich rate allen Nintendo-Besitzern, sich dieses Spiel genau anzusehen. Bislang findet man auf keinem anderen Videospiel oder Computer eine so gelungene 3D-Raserei.



Sonne im Herzen, Wolken am Himmel und Country-Music im Radio – was will man mehr?

Commodore Sachbücher

Exklusiv bei Markt&Technik

F. Müller/T. Petrowski

C64 – GEOS 1.3 deutsch

1988, 571 Seiten, inkl. Diskette
Brandaktuell: das Anwendungs-, Programmier- und Systemhandbuch jetzt für die neueste GEOS-Version 1.3.
Bestell-Nr. 90570, ISBN 3-89090-570-6

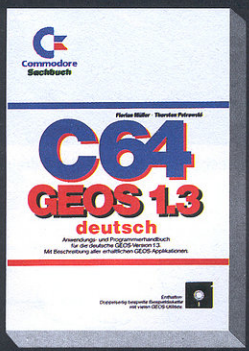
DM 59,- sFr 54,30/öS 460,20

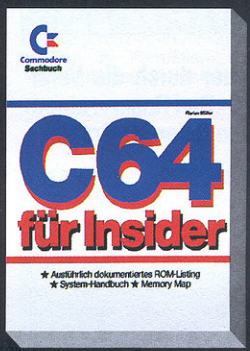
F. Müller/T. Petrowski

C64 – Alles über GEOS 1.2

1987, 461 Seiten, inkl. Diskette
Das umfassende Buch über Anwendung und Programmierung der grafischen Benutzeroberfläche GEOS mit vielen Hilfs- und Beispielprogrammen auf Diskette. Die Diskette enthält auch einen Makroassembler und Monitor zur Programmierung, Manipulation und Analyse von GEOS.
Bestell-Nr. 90461, ISBN 3-89090-461-0

DM 49,- sFr 45,10/öS 382,20



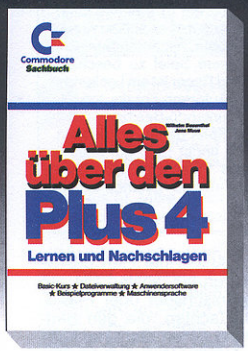


F. Müller

C64 für Insider

1988, 550 Seiten
Das ROM-Listing ist eines der wichtigsten Werkzeuge des ernsthaften Programmierers. Ebenso benötigt er eine komplette Beschreibung der RAM-Speicherzellen, die von Betriebssystem und Basic-Interpreter verwendet werden.
Die Besonderheit dieses Werkes liegt in der einzigartigen Aufbereitung der ROM-Routinen, der dokumentierten Speicherbelegung (Memory Map) und einem Begleittext, der die internen Zusammenhänge selbst einem Anfänger verständlich macht. Auch wenn Sie schon ein C64-ROM-Listing besitzen – dieses neue Werk sollten Sie sich nicht entgehen lassen. Selbst ausgefuchsten Profis bietet es noch neue Informationen.
Bestell-Nr. 90481, ISBN 3-89090-481-5

DM 59,- sFr 54,30/öS 460,20









W. Besenthal/J. Muus

Alles über den Plus/4

1987, 373 Seiten
Das Buch enthält übersichtlich gegliedert alle Informationen, die für die praktische Arbeit am Computer notwendig sind. Ausgangspunkt ist ein kompletter Basic-Kurs, der anhand vieler Beispiele in die Arbeit mit der Programmiersprache einführt.
Bestell-Nr. 90410, ISBN 3-89090-410-6

DM 39,- sFr 35,90/öS 304,20

Commodore Sachbuchreihe

Alles über den C64

2. Auflage 1986, 514 Seiten
Dieses umfangreiche Grundlagenbuch enthält neben einem umfassenden BASIC-Lexikon alle Informationen und Tips, die der Spezialist zur Grafik- und Musikprogrammierung benötigt. Mit Anhang zum Betriebssystem GEOS.
Best.-Nr. 90379, ISBN 3-89090-379-7

DM 59,- sFr 54,30/öS 460,20

Ch. Spitzner

ROM-Listing C16, C116, Plus/4

1987, 436 Seiten
Ausführlich dokumentiertes ROM-Listing des BASIC-Interpreters, Betriebssystems und Monitors. Mit Beschreibung der wichtigsten Kernal-Routinen, Zero-Page-Adressen und Schnittstellen.
Best.-Nr. 90425, ISBN 3-89090-425-4

DM 49,- sFr 45,10/öS 382,20

H.-R. Henning

Programmieren mit Amiga-Basic

1987, 348 Seiten, inkl. Diskette
Einführung in die Programmierung des Amiga-Basic: Grafik, Sprites, Sprachausgabe, sequentielle Dateien, Fenstertechnik, Musik, Tips und Tricks.
Dem Buch liegt eine 3½"-Diskette mit über 100 Programmierbeispielen bei.
Hard- und Software-Anforderungen:
Amiga 500, 1000 oder 2000 mit 512 Kbyte Arbeitsspeicher, gegebenenfalls ein grafikfähiger Matrixdrucker und ein Joystick.
Amiga-Basic von Microsoft.
Bestell-Nr. 90434, ISBN 3-89090-434-3

DM 59,- sFr 54,30/öS 460,20

W. Besenthal/J. Muus

Alles über den C16

1986, 292 Seiten
Alle Informationen, die für die praktische Arbeit am Computer notwendig sind: BASIC-Kurs mit Beispielen, strukturiertes Programmieren, Dateiverwaltung, Grafikprogrammierung, Tips und Tricks.
Best.-Nr. 90385, ISBN 3-89090-385-1

DM 39,- sFr 35,90/öS 304,20

Markt&Technik
Zeitschriften · Bücher
Software · Schulung

Markt&Technik-Produkte erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler, in Computerfachgeschäften oder in den Fachabteilungen der Warenhäuser.

801123

Markt&Technik Verlag AG, Buchverlag, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon (089) 4613-0

Bestellungen im Ausland bitte an: SCHWEIZ: Markt&Technik Vertriebs AG, Kollerstrasse 3, CH-6300 Zug, Telefon (042) 415656 · ÖSTERREICH: Rudolf Lechner & Sohn, Heizwerkstraße 10, A-1232 Wien, Telefon (0222) 677526 · Ueberreuter Media Verlagsges. mbH (Großhandel), Laudongasse 29, A-1082 Wien, Telefon (0222) 481543-0.

Pro Wrestling

Nintendo Entertainment System
69 Mark (Modul) ★ Nintendo

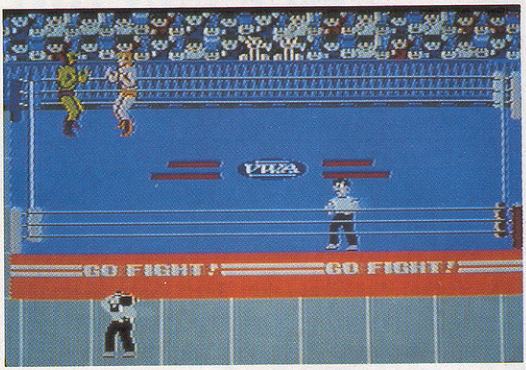
Grafik	5.5	
Sound	4	
Power-Wertung	6.5	

King Slender schleudert Fighter Hayabusa gegen die Seile. Dieser prallt zurück und läuft direkt in die ausgestreckten Fäuste seines Gegners. Mit schmerzerfülltem Gesicht stürzt er zu Boden. King Slender nimmt Anlauf und wirft sich, die Knie voran, auf den ausgelaugten Körper seines Herausforderers. Klingt interessant, nicht wahr? Mit »Pro Wrestling« dürfen nun auch die Nintendo-Besitzer dieser ausgefallenen Sportart fröhnen.

Sechs verschiedene Catcher, vom Mann aus dem Weltraum bis hin zum unbekannten Champion, fordern Sie zum Kampf. Ein Fight dauert höchstens fünf Minuten, denn in der Regel geht einer der beiden Kontrahenten zu Boden, ehe die Zeit abgelaufen ist.

Nicht weniger als zwölf Grundschläge sind zu erlernen. Dazu kommen noch Spezialwürfe, die von Gegner zu Gegner variieren. Insgesamt zehn dieser Supertechniken wie Kreuzbrecher oder Piranha-Biß, sollten Sie beherrschen. Genau wie beim richtigen Catchen kann der Kampf durchaus auch außerhalb des Ringes fortgesetzt werden. Neben den begeisterten Zuschauern verfolgen der Ringrichter und ein Kameramann des Fernsehens aufmerksam jeden Fight.

Pro Wrestling kann auch zu zweit gespielt werden. (mg)

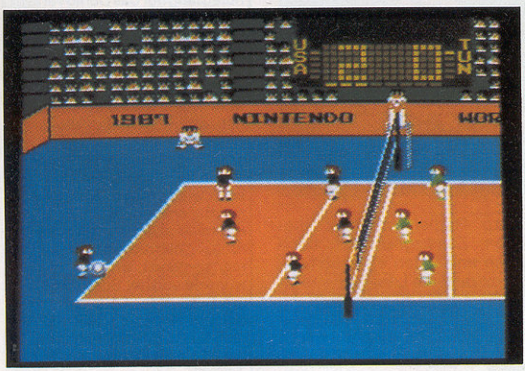


Der Ringrichter geht lieber schon einmal auf Distanz

Martin: »Unterhaltsame Klopperei für Fans«

Im Vergleich zum gleichnamigen »Pro Wresling« für das Sega-Videospiel ist die Nintendo-Version um Längen besser. Wer sich für diesen Sport begeistert, wird mit Pro Wrestling sicher zufrieden sein. Sechs verschiedene Gegner und viele, viele Schlagtechniken und Spezialwürfe zeichnen es aus. Die Animation der Kämpfer läßt allerdings etwas zu wünschen übrig.

Ich habe einige Zeit gebraucht, um mich mit der nicht unkomplizierten Steuerung zurechtzufinden. Manchmal war ich knapp davor, das Joypad in die Ecke zu feuern. Wenn ich mich für ein Prügelspiel entscheiden müßte, würde ich »Punch-Out« gegenüber Pro Wrestling ganz klar den Vorzug geben. Wer nur an einer Catch-Simulation interessiert ist, der soll sich Pro Wrestling ruhig genau ansehen.



Wenn der Platz im Wohnzimmer nicht reicht, spielt man halt mit dem Videospiel eine Runde.

Gregor: »Volleyball für Techniker«

Ich hätte nicht gedacht, daß man eine schnelle Sportart wie Volleyball auf das Nintendo-System umsetzen kann. Die Steuerung ist gut gelöst, obwohl es drei bis vier Partien dauerte, bis ich die Aktionen auswendig konnte. Neun Kombinationen mit Joypad und zwei Feuerknöpfen machen Volleyball anfangs mehr zu einem Gedächtnistraining als zu einem Sportereignis.

Am meisten stört mich, daß man beim Turnier-Modus nicht sieht, welche Spielfigur man steuert. Das führt zu Punktverlusten, da sich das Programm bei verworrenen Situationen mit schöner Regelmäßigkeit für einen anderen Spieler entscheidet, als den, mit dem ich rechne.

Die Grafik ist gut, nur sind die Spieler-Sprites für meinen Geschmack etwas zu klein.

Volleyball

Nintendo Entertainment System
69 Mark (Modul) ★ Nintendo

Grafik	6.5	
Sound	2.5	
Power-Wertung	6.5	

Volleyball ist ein relativ einfaches Spiel: Man nehme zwölf Mann, ein Netz und ein Spielfeld, sage allen Mitspielern, daß nur das Team mit Aufschlagsrecht Punkte machen kann, der Ball nach höchstens drei Ballberührungen über das Netz in das gegnerische Feld geschlagen werden muß und beginne zu spielen. Wem das zu kompliziert ist, kann jetzt auch mit dem Nintendo spielen. Hier kennen alle Spieler die Regeln, Netz und Spielfeld werden gestellt.

Es gibt zwei Spiel-Modi: Turnier und Training. Trainingsspiele sind für alle Volleyball-Neulinge unerläßlich. Hier wird noch angezeigt, welche Spieler unter Ihrer Kontrolle sind. Im Tunier-Modus fehlt diese Hilfestellung; man muß herauskriegen, wann man die Kontrolle über welchen Spieler hat. Außerdem fliegt der Ball im Training langsamer.

Das Programm beherrscht alle Volleyball-Feinheiten: Blocken, Stellen, Mannschaftsspiel und Schmettern. Alle Kommandos werden durch die beiden Feuerknöpfe ausgelöst. Das Programm entscheidet je nach Situation, welche Aktion sinnvoll ist.

Es gibt zwei Schwierigkeitsstufen. Wer allein spielt, kann sich seinen Gegner aussuchen. Zur Wahl stehen sieben unterschiedlich starke Computer-Teams. (gn)

Gradius (Nemesis)

Nintendo Entertainment System
89 Mark (Modul) ★ Konami/Nintendo

Grafik	8.5	
Sound	8	
Power-Wertung	8.5	

Ein Action-Klassiker ist für das Nintendo-Videospiel im Anflug: »Gradius« (auch unter dem Namen »Nemesis« bekannt) wird hier in echter Automaten-Qualität gespielt.

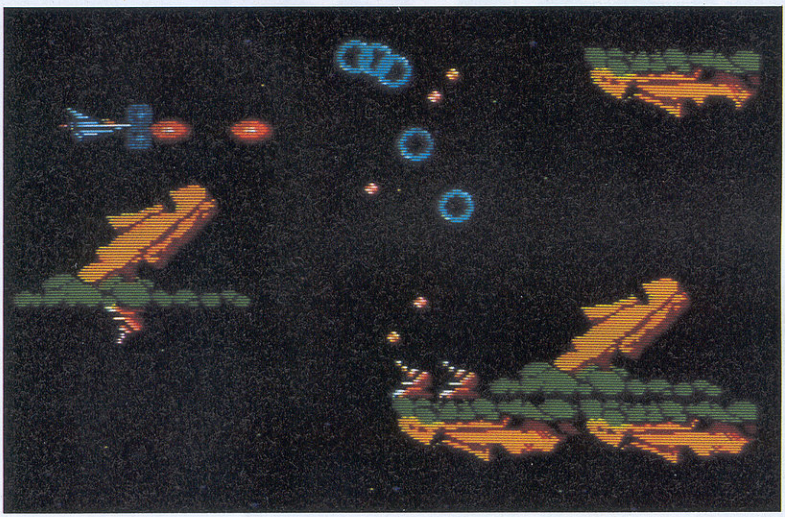


Super!

Fantastisch! Die Gradius-Version für das Nintendo Entertainment System ist mit dem Spielautomaten vollkommen identisch. Der Sound ist toll, die Grafik super und das Spielgefühl phänomenal. Sämtliche Objekte auf dem Bildschirm sind erstklassig animiert; nichts ruckt, nichts zuckt.

Es ist wirklich alles vorhanden, was eine erstklassige Weltraum-Ballerei ausmacht: Nützliche Extrawaffen, die man miteinander kombinieren kann. Viele Levels – übrigens alle mit unterschiedlicher Grafik, deren Qualität sich von Runde zu Runde steigert. Und nicht zuletzt nervenzerfetzende Action, die das Blut zum Kochen bringt. Manchmal tummeln sich so viele Sprites auf dem Bildschirm, daß man erst einmal die Pausetaste drückt, um sich etwas zu orientieren.

Der hohe Schwierigkeitsgrad sorgt dafür, daß man das Ende des siebten Levels so schnell bestimmt nicht sieht. Kurz und bündig: Gradius ist brilliant.



◀ **Unser Raumschiff (links oben) ist reich mit Extras gesegnet**



Super!

Ich liebte Gradius/Nemesis schon auf dem C64 heiß und innig – aber bei der Nintendo-Version habe ich erst mal fünf Minuten lang nur das Demo verfolgt und dabei kräftig gestaunt. Diese Grafik! Diese Farben! Dieser Sound! Ich liebe es!

Eine viel bessere Umsetzung des Automaten kann man sich wohl kaum wünschen. Gradius hat alle Elemente, die dem Spielhallen-Original zum Riesenerfolg verhalfen. Spielwitz und Abwechslung sind hier so hoch wie bei kaum einem anderen Ballerspiel. Zwei Dinge stören mich allerdings: Die Steuerung mit dem Joypad ist nicht immer so genau, wie man es sich wünscht und der Schwierigkeitsgrad ist eine Spur zu hoch. Schon im ersten Level wird einem hart zugesetzt; der dritte Level ist ein Fall für echte Könner.

Ein echter Trendsetter stellt sich vor: Als der Spielautomat »Nemesis« herauskam (in Amerika unter dem Namen »Gradius«), löste er eine ganze Welle von Nachahmern aus. Vor einem Jahr erscheinen Heimcomputer-Umsetzungen dieses Programms, von denen die Adaptionen für C64 und MSX viel Lob ernteten. Die Umsetzung für das Nintendo-Videospiel wird in Kürze unter dem Namen Gradius in Deutschland erscheinen. Das Programm ist spielerisch mit Nemesis identisch; der andere Name ist der einzige Unterschied.

Der Planet Gradius, eine erdenähnliche Welt, wird von ekligen Kreaturen angegriffen. Um Gradius zu retten, wird der Warp Rattler ins Gefecht geschickt. Der Spieler ist die letzte Hoffnung der Bewohner von Gradius – er steuert mit seinem Joypad den Warp Rattler durch sieben umfangreiche Levels.

Von der ersten Sekunde an ist bei Gradius die Hölle los: Die verschiedensten Gegner greifen Ihr Schiff aus allen Richtungen an, Bodengeschütze spucken ihre tödliche Fracht aus und gewaltige Mutterschiffe lauern am Ende jedes Levels.

Für das Abräumen bestimmter gegnerischer Formationen erscheinen rote Kapseln auf dem Bildschirm. Nur durch diese Kapseln kann man mit dem zweiten Feuerknopf die wichtigen Extras aktivieren. Je schöner das Extra, desto mehr Kapseln benötigt man, um es zu wählen. Man kann den Warp Rattler schneller machen, Zusatzgeschütze nach oben und unten erwerben, eine extrastarke Laserkanone installieren, bis zu zwei Beiboote herbeizaubern, die ebenfalls munter auf die Gegner ballern und einen Schutzschild aktivieren. (hl)



Schon im ersten Level ist ordentlich was los – Ballern pur ▶

ANTI-BUSINESS-PROGRAMME!

King's Quest I, II, III
3-D Grafik-Adventures
im Anti-Business-Superpack
Alle 3 Programme DM **99,90**
Für Amiga, Atari St, IBM PC

C-64

FINAL Cartridge III	C 29,90	D 99,00	Flunky	D 39,90	Rygar**	C 29,90	D 35,90
720 Degrees	C 29,90	D 35,90	Gato	D 39,90	Shanghai	C 29,90	
A.C.E. II	C 25,90	D 39,90	Gauntlet I	D 39,90	Shaolin's Road	C 29,90	D 35,90
Action Pack II	C 39,90	D 49,90	Gettysburg	D 69,90	Sidewize		D 39,90
Airb. Ranger	C 25,90		Golden Oldies	D 39,90	Solid Gold	C 25,90	
Aliens US	C 29,90	D 39,90	Gunship	D 45,90	Solomon's Key	C 29,90	D 35,90
Annalen d. Römer	C 29,90	D 49,90	Hyperbowl	D 59,90	Spellbreaker	C 25,90	D 39,90
Armaggedon Man	C 39,90	D 49,90	Hysteria	C 25,90	Star Wars**	C 29,90	D 39,90
B24	C 29,90	D 39,90	Im 80 Tagen um die Welt	D 35,90	Stiffip & Co.		D 39,90
Bad Cat		D 49,90	Implosion	C 29,90	Sub Battle Sim.	C 29,90	D 39,90
Bard's Tale I	C 25,90	D 35,90	Intern. Karate +	C 25,90	Summergames II	C 29,90	
Basil the Mouse	C 9,90		Intro to Basic	C 9,90	Summer Gold	C 29,90	
Beam Rider		D 35,90	Knight Orc	D 35,90	Superhury II		D 39,90
Bobsleigh	C 25,90	D 35,90	Last Mission	C 29,90	Supersprint	C 29,90	D 39,90
Bubble Bobble	C 25,90	D 35,90	Legacy of the Ancients	D 25,90	Tank	C 25,90	
California Games	C 25,90	D 29,90	Livingstone I presume	D 35,90	The L. Daylights		D 59,90
Captain Americal	C 25,90	D 35,90	Lucas Film Comp.	D 25,90	The Guild of Thieves	C 25,90	
Centurions		D 35,90	Mask	D 35,90	The Tube		D 39,90
Chessmaster 2000		D 49,90	Manic Mansion	C 25,90	Taipan		D 39,90
Chuck Yeager's AFT		D 35,90	Mega Apocalypse	D 59,90	Time Tunnel	C 25,90	D 39,90
Coconut Capers			Meebluis	D 35,90	Track and Field	C 25,90	D 29,90
Combat School	C 25,90		Mr. Weemse	C 25,90	Trantor	C 45,90	D 55,90
Com. Bastard**	C 25,90	D 49,90	Nebulus**	D 59,90	Trivial P. Baby	C 45,90	D 55,90
Decision in Dessert	C 29,90	D 39,90	OGRE	D 35,90	Trivial P. Genius		D 55,90
Deep Strike	C 9,90		On The Tiles	C 29,90	Trivial Pursuit Young	C 9,90	D 59,90
Destructo	C 19,90		Outrun dt.	D 25,90	Up Periscope		D 69,90
Diabolo	C 29,90	D 39,90	Peter S. Handball Mar.	D 39,90	Vampire		D 39,90
Dragon's Lair II**	C 39,90	D 49,90	Pile Up	C 25,90	Wishbringer		D 39,90
Driller	C 49,90		PIR 2	D 35,90	World Class Leaderboard	C 29,90	D 39,90
Elite (deutsch)	C 25,90	D 35,90	Quedex	C 29,90	World Tour Golf	C 25,90	D 39,90
Englightenment	C 29,90	D 39,90	Re-Bounder	D 39,90	X 15 Alpha	C 25,90	D 39,90
Evening Star	C 29,90		Red Led	C 29,90	Yogi Bear**	C 9,90	
Exolon	C 29,90	D 39,90	Red October	C 39,90	Zenji		D 39,90
Field of Fire	C 109,90	D 119,90	Renegade	C 25,90	3 Musketeers	D 49,90	
Flightsim. II							

PC-Software neu!!

A.C.E. 2	49,90	Jinxter	79,90	Sapiens	79,90
Ace of Aces	69,90	Knight Orc	49,90	Soko.Ban	59,90
Artic Fox	69,90	L'Affaire	59,90	Solitaire	89,90
Balance of Power	79,90	Lurking Horror	89,90	Sorcerer	99,90
Beyond Zork	59,90	Marble Madness	79,90	Space MAX	59,90
Blueberry	79,90	Minddance 2	79,90	Space Quest II	79,90
Border Zone	29,90	Moebius	99,90	Space Quest III	79,90
Brucx Lee	59,90	Mushroom Mania	79,90	Strike	29,90
Crazy Cars	89,90	Pakbak	79,90	TEN DTP Organiser	99,90
Deadline	69,90	Planetfall	59,90	TEN Mailing List	59,90
Elite	79,90	Police Quest	79,90	The Pawn	59,90
File Rescue Plus		Pub Pool	29,90	Theseus	59,90
				Wishbringer	

SAMANTHA FOX
Strip Poker

Bei diesem neuen und wirklich aufregenden 7 Card Stud Poker müssen Sie schon ganz cool bleiben. Ob Sie es schaffen, ihre Spielkarten stets im Auge zu behalten? Digitalisierte Videos – und bluffen kann Samantha auch!

Für Spectrum 48K/128K	29,90
Für Schneider 464/664/6128	13,90
Für Schneider (Disk)	19,90

Public-Domain Software

Wir haben über 1300 Disks mit mehr als 5000 IBM-PC Programmen, die wir ab DM 5,– weitergeben. Kurzbeschreibungen und Directories sind auf 5 (fünf!) Disketten, die Sie gegen DM 10,– bei uns anfordern können.

IBM und Kompatible

PC Joystick	39,90	GFL Champ. Footb.	59,90
3D Helikopter	49,90	Gunship	69,90
Ability (engl.)	298,00	Hacker II	89,90
Ability Plus (dt.)	399,00	Helical Ace	59,90
Ancient Art of War	79,90	Hunt for Red Oct.	59,90
Archon	59,90	Hitchhiker's Guide	59,90
Arkanoid	59,90	Hollywood Hijinx	89,90
Art-Studio	79,90	Icon Quest f.t. Ring	49,90
Artic Fox	69,90	Impact	59,90
Ballyhoo	89,90	Indoor Sports	59,90
Blackjack	39,90	Infiltrator	59,90
Borrowed Time	59,90	Jewels of Darkness	69,90
Bouldercash 2	29,90	Kampfgruppe	99,90
Breakers	79,90	Leath God. of Phob.	89,90
221B Baker Street	69,90	Leisure Suit Larry	49,90
Brimstone	79,90	Lunar Explorer	69,90
Bureaucracy	69,90	Macadam Bumper	59,90
Championship Golf	79,90	Micro Trivia	59,90
Chessmaster 2000	79,90	Mindshadow	69,90
Conflict in Vietnam	59,90	Mindwheel	69,90
Crusade in Europe	69,90	Monte Zuma's Rev.	39,90
Cyrus II Chess	69,90	MS-DOS St. Pack	249,00
Dambusters	89,90	Newsroom	109,90
Decision in Desert	69,90	Newsroom PRO	249,00
Defend. o. t. Crown	69,90	Nightmission Pinb.	89,90
Destroyer	69,90	ORGE	59,90
Eden Blues	59,90	Passeng. o.t. Wind	69,90
Fahrenheit 451	59,90	Pit Stop II	59,90
Five a Side Soccer	39,90	Poker	39,90
Fightsimulator	129,90	Portal	69,90
Fortune Teller	49,90	Psi 5 Trading	59,90
Gato	79,90		

Psion Chess	69,90	Roadwar 2000	69,90
Rock'n Wrestle	59,90	Saboteur II	59,90
Shanghai	59,90	Sidewalk	59,90
Silkon Dreams	49,90	Skyrunner	59,90
Solo Flight	49,90	Space Quest	59,90
Spellbreaker	59,90	Spitfire Ace	89,90
Starflight dt.	89,90	Starglider	69,90
Strip Poker	59,90	Sub Battle Simul.	59,90
Summergames II	59,90	Super Sunday	59,90
Superst. Iceh. dt.	69,90	The Guild of Thiev.	59,90
Tomahawk	59,90	Top Gun	59,90
Tracer Sanction	89,90	Two o. t. Basketball	69,90
Ultima 3	69,90	Wilderness	69,90
Wintergames	85,90	Witness	59,90
World Cl. Leaderb.	59,90	World Games	59,90
World Tour Golf	89,90	Zork I	89,90

MULTIFACE (neue Versionen)

Sicherungskopien von jedem Programm, das in Ihren Computer geladen wurde; – kopiert auf Disk oder (beinahe) jedes andere anschließbare Speichermedium. Einfach ansteckbar; – mit ausführlicher Anleitung.

MULTIFACE ONE für Spectrum 48K & 128K	169,90
MULTIFACE TWO für Schneider 464, 664, 6128	169,90

Brandneue 64'er-Software

Asterix im Morgenland	D 49,90	Exolon	D 39,90	Phantom & Hektik	D 19,90
Basketmaster	C 29,90	Four Smash Hits	C 29,90	Platoon	C 29,90
Bismarck dt.	C 29,90	Gryzor	D 39,90	Project Stealth Fighter	C 39,90
Blueberry		Hunter Patrol & Ad Inf.	D 49,90	Renegade	D 49,90
Buggy Boy	C 29,90	Ice Palace & Hopto	D 19,90	Sidewize	D 35,90
Chuck Yeager's AFT	D 49,90	Jinxter	D 59,90	Solomon's Key	D 39,90
Clever & Smart	C 29,90	Kane & Human Race	D 39,90	Starfox	D 19,90
Combat School	D 39,90	The Living Daylights	D 39,90	Summergames II	D 39,90
Cosmic Causeway	D 39,90	Lucky Luke Nitroglycerin	D 49,90	War i. th. South Pacific	D 59,90
Diablo	D 35,90	Lurking Horror	D 75,90	Western Games	C 29,90
Elite Collection	C 49,90	Marble Madness	D 39,90	World Class Ldb. FC1	C 14,90
Exaliba & Big Mac	D 19,90	One man & Nonterraque.	D 19,90		D 19,90

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

Spectrum neu!

Carnage einzeln		Flying Shark	25,90
Druid	6,90	Four Smash Hits	29,90
Druid II Enlerface	16,90	Gryzor	19,90
180 Duell Fighter	19,90	Hysteria	25,90
Dark Tidings	9,90	The Living Daylights	19,90
Dark Sceptor	23,90	Mag Max	25,90
BMX Simulator	25,90	Mighty Bomb Jack	25,90
Combat School	25,90	Nightshade	19,90
Combat School	29,90	Ranarama	25,90
Cosmic Causeway	25,90	Six Pack II (neu)	29,90
Druid	25,90	Rasputin	25,90
Dynamite Dan	29,90	Six Pack II (neu)	29,90
Dynamite Dan II	29,90	Sorcerer	29,90
Exolon	29,90	Super Sports	29,90
Eye	29,90	Thundercats	25,90
Fighter Collection		Tornados	25,90
Exolon			
Eye			

Spectrum +3

Multiface 3	169,90	HiSoft Devpac	69,90
+3-Hits	19,90	Live Ammo	49,90
A.C.E. II	29,90	Magnificent 7	59,90
+3 Arcade-Hits	39,90	Matchday II	49,90
California Games	35,90	Renegade	49,90
Colossus Chess 4.0	39,90	Solid Gold	49,90
Driller	49,90	+3 Sports Hits	49,90
Eye	49,90	Starglider	59,90
Football Manager	59,90	Starwars	35,90
Game Set Match	49,90	Tasword Plus 3	49,90
Gauntlet	35,90	The Pawn	59,90
Gunship	39,90	Thundercats	49,90
HiSoft C-Compiler	49,90	Tomahawk	49,90
	79,90	World Class Leaderboard	39,90

Neu für Schneider

Adv. Tact. Fighter	C 29,90	D 39,90	
Bubble Bobble	C 29,90	D 39,90	
Driller	C 39,90	D 49,90	
Fire Zone	C 29,90	D 39,90	
Flying Shark	C 29,90	D 39,90	
Gauntlet II		D 39,90	
Gryzor	C 29,90	D 35,90	
Inside Outing 3D!		D 39,90	
Laser Basic dt.		D 39,90	
Masters of the Universe	C 29,90	D 49,90	
Pegasus Bridge		D 39,90	
Terramex	C 29,90		

SCHNEIDER CPC

Armaggedon Man	29,90		Mr. Weems	25,90	D 35,90
Back to Reality	29,90		Nick Faldo Golf	29,90	
Bobsleigh	25,90		Road Runner	29,90	D 39,90
California Games		D 39,90	Rygar	29,90	D 39,90
Catch 23	25,90		Sidewalk	25,90	
Centurions	29,90	D 39,90	Six-Pack II (neu)	29,90	D 39,90
Cholo	39,90	D 49,90	Slap Fight		D 39,90
Classic Axiens	29,90	D 39,90	Solomon's Key	25,90	D 35,90
Coconut Capers	25,90	D 39,90	Spy vs Spy Arktic Ant.		D 39,90
Evening Star	29,90	D 39,90	Star Games II	29,90	
Exolon	29,90	D 45,90	Star Wars	25,90	
Flunky	25,90	D 35,90	Summer Gold	29,90	
Game Over	25,90		Table Football	9,90	
Hybrid	25,90	D 39,90	Taipan		D 39,90
Indiana Jones	29,90	D 39,90	Tank	29,90	D 39,90
Kentilla	29,90		Throne of Fire	29,90	
Livingstone	29,90		World Class Leaderboard		D 39,90
Mask	25,90			29,90	

ATARI ST

221B Bakerstreet	79,90	Missing one Droid	29,90
3D Galax	49,90	Moebius	69,90
Airball Constr. Kit	59,90	Mortville Manor (dt.)	69,90
Altair	69,90	OGRE	99,90
Annalen der Römer	49,90	PC Ditto	39,90
Arkanoid	59,90	Perfect Match	59,90
Auto Duell	59,90	Pinball Factory	69,90
Backlash dt.	89,90	Psion Chess	39,90
Bard's Tale I dt.	69,90	Rampage	49,90
Boulderd. Konstr. Kit	49,90	Rana Rama	59,90
Bubble Bobble	49,90	Red October	59,90
Bubble Ghost	99,90	Rings of Zilfin	59,90
Chessmaster 2000	39,90	Solomon's Key dt.	69,90
Deathstrike	89,90	Space Quest	39,90
Deep Space	49,90	Sprite Constr. Kit	59,90
ECO	129,90	Spy versus Spy	59,90
Flightsimulator 2	79,90	Star Trek	49,90
Gato	59,90	Star Wars	39,90
Gauntlet	49,90	Super Sprint	49,90
Golden Path	49,90	Swooper dt.	49,90
Indiana Jones	59,90	Taipan	59,90
Jinxter	69,90	Tanglewood	69,90
Karate Kid 2	39,90	Terrorpods	69,90
Karate Master	29,90	The Guild of Thieves	59,90
Karting Grand Prix	59,90	T.N.T.	69,90
Knight Orc	29,90	Two on two Basketball	59,90
Las Vegas dt.	79,90	Vegas Gambler	59,90
Marble Madness dt.	69,90	Vokabeltrainer	69,90
Mercenary Compend.	39,90	Wizard's Crown	
Metropolice			
Microleague Wrestling	69,90		

Neue ST-Titel

Dizzy Wizard	49,90
Sky Rider	49,90
Trash Head	49,90
Asterix im Morgenland	59,90
Bad Cat	59,90
Black Cauldron	119,90
Blueberry	59,90
Brian Cl. Footballfort.	79,90
Catch 23	69,90
Chamonix Challenge	59,90
Defender of the Crown	89,90
Enduro Racer	49,90
Gnome Ranger	49,90
Gunship	59,90
HEX	39,90
L'Affaire	49,90
Leisure Suit Larry	59,90
Lucky Luke Nitroglycerin	59,90
Macro-Assembler	99,90
Phonix	49,90
Powerplay	59,90
RAM-Disc-Spooler	39,90
Roadrunner	79,90
Saplans	59,90
Skull-Diggery	59,90
Space ACE	59,90
Trivial Pursuit Genus	59,90
Ultima IV	69,90
Western Games	59,90
Wizzball	49,90

Vorsicht vor BLAU-IMPORTEN

denn da handelt es sich wohl mehr um einen Zustand als eine Farbe.

ABER:

Alle Programme, die Sie bei uns kaufen sind Originale vom jeweiligen Hersteller mit allen Drum und Dran

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

AMIGA

7 Cities of Gold	89,90	Phantasie III	59,90
Barbarians (Psygnosis)	59,90	Planetfall	89,90
Deep Space	89,90	Portal	99,90
Defender of the Crown	99,90	Red October	59,90
Deja Vu	79,90	Sinbad	99,90
Diablo	89,90	Space Quest	59,90
Flightsimulator II	49,90	Starglider	79,90
Grand Slam Tennis	129,90	Surgeon	69,90
Hollywood Poker	69,90	Swooper	69,90
Karate	59,90	Ultima III	118,90
Knight Orc	39,90	Uninvited	59,90
Mousetrap	69,90	Wintergames	79,90
OGRE		World Games	89,90

Neue Amiga-Titel

Bard's Tale 1	79,90	Lurking Horror	
Bratacasa	39,90	Mercenary Compendium	79,90
Chessmaster 2000	79,90	Quiwi dt.	79,90
Eagles Nest	49,90	Roadwars	79,90
Gnome Ranger	29,90	Tasstimes in Tonetown	49,90
Kilstart 2	59,90	Typhoon dt.	59,90
Leaderboard	89,90	XR 35	39,90
Leaner God. of Phobos			49,90
			29,90

TIME TRAX

In 8 verschiedenen Zeitzonen müssen Sie aktionsgepackte Adventures bestehen; – tolle Graphik; – vielfältige Spielmöglichkeiten; – Test in ASM 7/86 S. 11

für C-64 (Cass)	9,90
für Spectrum	9,90

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

1 P

T.S. Datensysteme · Denisstraße 45 · 8500 Nürnberg 80

T.S. Datensysteme

DENISSTRASSE 45 · 8500 NÜRNBERG 80 · TELEFON 0911/28 82 86

Castlevania

Nintendo Entertainment System
89 Mark (Modul) ★ Konami/Nintendo

Grafik	8	
Sound	7.5	
Power-Wertung	8	

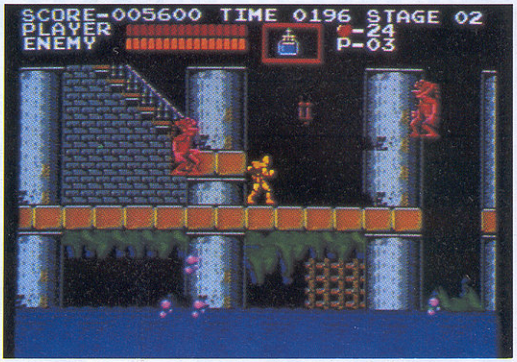
Ein geheimnisvolles Schloß sorgt für gruselige Stunden vor dem Bildschirm. Kein Fall für ängstliche Zeitgenossen.

Willkommen im Geisterschloß! Da haben Sie sich aber was aufgehalst. Im Alleingang wollen Sie mit der Schreckensbrut aufräumen? Sie haben ja keine Ahnung, wie gewagt dieses Vorhaben ist. Einen schlechteren Zeitpunkt für Ihren Besuch beim Fürst der Finsternis könnte es gar nicht geben. Dummerweise ist gerade die ganze Familie zu Besuch. Doch Ihr Entschluß steht fest.

Ausgerüstet mit einer magischen Peitsche machen Sie sich auf den Weg nach »Castlevania«. Als sehr wichtig entpuppen sich die zahllosen Fackeln, die in dem Schloß alle paar Meter auftauchen. Ein kraftvoller Peitschenhieb, und schon schwebt ein nützliches Extra oder ein Herzchen nieder. Je mehr davon aufgesammelt werden, desto öfter kann man das Beil, den Bumerang, die Uhr oder den Morgenstern, um nur einige der Extrawaffen zu nennen, einsetzen.

In dem Schloß wimmelt es nur so von Fledermäusen, Skeletten, Zombies, Geistern und Vampiren. Jede Berührung mit einem dieser Geschöpfe kostet Energie. Zum Glück kann man unterwegs neue Kraft tanken – natürlich nur, wenn einem die Geheimverstecke bekannt sind. Das alte Gemäuer ist ziemlich brüchig und manchmal findet man hinter einem Ziegel wertvolle Dinge.

Im Lauf des Spiels wird ab und zu eine Karte des Schlosses eingeblendet. Spätestens dann wird Ihnen bewußt, wie weit Sie noch vom Ziel entfernt sind. Das Spielfeld scrollt mal von oben nach unten, mal von links nach rechts. Ein Continue-Modus ist zum Glück auch mit von der Partie. (mg)



Von wegen stille Wasser: Angriff aus dem Tümpel



Gut!

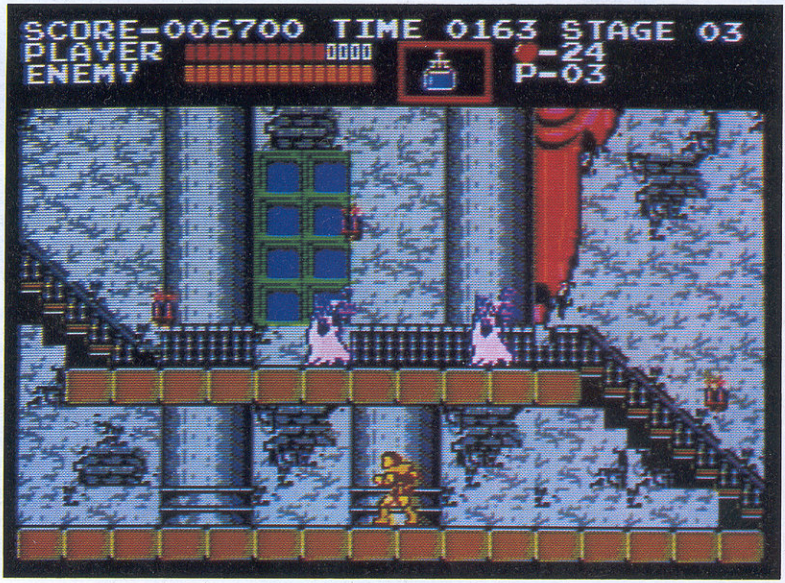
Castlevania ist eines von den Nintendo-Spielen, die in ihrer Art einmalig sind. Ich habe auf keinem Heimcomputer bisher etwas gesehen, was sich mit diesem Programm vergleichen ließe. Die Grafik- und Sound-Fähigkeiten des Nintendo-Systems werden ebenso gut ausgenutzt wie das Joypad: Dank ausgeklügelter Steuerung kann man laufen, springen, sich ducken, mit der Peitsche zuhauen und die Extrawaffe einsetzen.

Ich gehöre zu den Leuten, die bei Action-Adventures normalerweise wild schreiend das Zimmer verlassen. Castlevania ist eher ein Action-Spiel mit vielen versteckten Extras und Features als ein Action-Adventure im üblichen Sinne. Es macht zwar nicht den allerumfangreichsten Eindruck, wird aber so ab dem dritten Level schön schwer, so daß man eine ganze Weile beschäftigt bleibt.



Gut!

Es ist immer wieder beeindruckend, wie sorgfältig die Japaner ihre Spiele programmieren. Es paßt einfach alles zusammen. Ein intelligentes Spielprinzip, spannende Action, stimmungsvolle Musikstücke und detail- sowie abwechslungsreiche Grafik. Man kann zum Beispiel jederzeit umkehren, und sich eine passende Extrawaffe besorgen, wenn sich ein Gegner als zu schwierig entpuppt. Es macht einfach unheimlich viel Spaß, sich durch die vielen verschiedenen Räume des Schlosses zu kämpfen. Alles in allem ein tolles Spiel.



In Draculas Schloß wimmelt es nur so von Geistern ▶

Metroid

Nintendo Entertainment System
89 Mark (Modul) ★ Nintendo

Grafik	7	
Sound	6	
Power-Wertung	8	

Eine unbekannte Lebensform bedroht die Milchstraße. Können Sie eine ganze Galaxis vor dem drohenden Untergang retten?

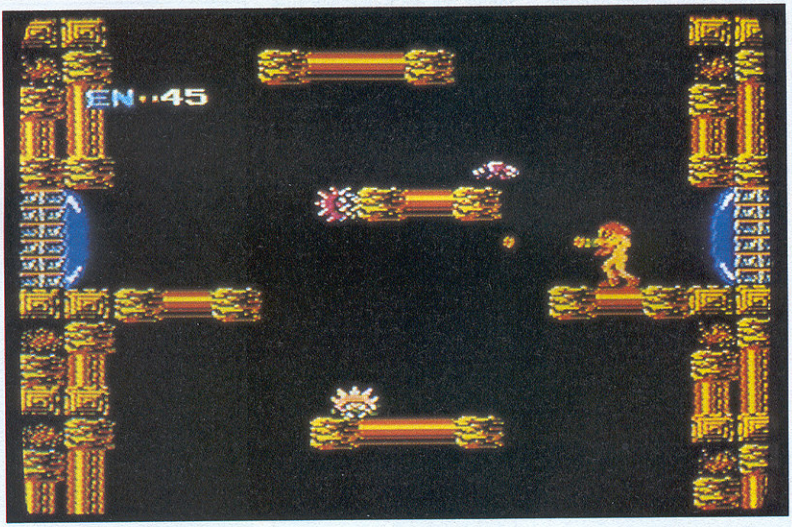


Obwohl ich kein Fan von Action-Adventures bin, hat mich Metroid einige Zeit vor das Joypad gebannt.

Dieses Spiel ist genau das Richtige für alle, die große Labyrinthe lieben und gerne Karten zeichnen. Das Höhlensystem ist riesig und birgt einige Überraschungen. Um so viel Grafik in das Modul zu quetschen, mußte der Programmierer natürlich mit Tricks arbeiten. So setzt sich das Labyrinth aus vielen Szenen zusammen, die sich immer wiederholen. Da es genug verschiedene Aufgaben gibt, fällt das nicht sonderlich ins Gewicht. Doch gerade bei den Schächten zum Wechseln der Stockwerke mangelt es mir an Abwechslung.

Ein dickes Lob gebührt übrigens der ausführlichen Anleitung. Die vielen Zeichnungen der Monster und der Extra-Waffen machen schon beim Durchblättern Appetit auf das Spiel.

Sie befinden sich auf Zebes. Ein Planet, durchzogen von endlosen Gängen und zugleich das Hauptquartier von »Mother Brain«, dem Oberhaupt der Weltraumpiraten. Durch einen unglücklichen Zufall hat es die »Metroids«, eine ungewöhnliche Lebensform, nach Zebes verschlagen. Eigentlich sind sie harmlos, doch in den falschen Händen können sie Verderben über eine ganze Galaxis bringen. Es liegt an Ihnen, sich bis zu Mother Brain vorzukämpfen und zu verhindern, daß die Piraten die Metroids gegen die Völker der Galaxis einsetzen.

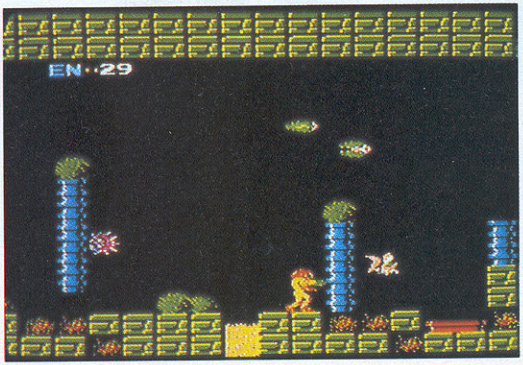


Ist das nicht goldig? Ein Schacht verbindet zwei unterirdische Anlagen.

Das Labyrinth innerhalb des Planeten Zebes ist gigantisch. Auf der Suche nach Mother Brain begegnen Sie unzähligen exotischen Tieren, Dutzenden von Mother Brains Handlangern und etlichen »Mini-Bossen«, die sich ihrer Haut zu wehren wissen. Am Anfang der Odyssee sind Sie recht schwach bewaffnet. Doch im Lauf des Spieles kann man sich einige Extras, wie zum Beispiel Raketen oder Sieben-Meilen-Stiefel aneignen.

Jede Berührung mit einem feindlichen Wesen kostet etwas Lebensenergie. Wenn Sie dagegen einen Schurken oder eines der seltsamen Tiere abschießen, erscheint des öfteren eine Energiekapsel, die wieder für frische Kräfte sorgt.

Die Hintergrundgrafik ändert sich von Szene zu Szene. Das Spielfeld scrollt mal vertikal, mal horizontal. Jedesmal, wenn der Held stirbt, erhalten Sie ein Paßwort, das zu Beginn des nächsten Spiels eingegeben werden kann. So behält man alle erbeuteten Extras und muß nicht immer wieder von vorne beginnen. (mg)



Je tiefer man in den Planeten eindringt, desto gefährlicher ◀ wird das Spiel.



Uff, Nintendo-Besitzer kommen aus dem Abenteuern nicht mehr raus. Nach »Kid Icarus« und »Legend of Zelda«, die in Power Play schon getestet wurden, wartet mit Metroid das dritte Mammut-Action-Adventure auf sie. Genau wie die beiden anderen Spiele verblüfft Metroid mit vielen Extras, riesigen Labyrinthen, Hunderten von Gegnern und einem gut durchdachten Spielprinzip. Wer einmal Mother Brain den Kampf angesagt hat, läßt nicht eher locker, bis er es geschafft hat. Dazwischen liegen mit Sicherheit einige Monate, denn Metroid ist unglaublich komplex. Zum Glück sorgt das tolle Paßwort-System dafür, daß man nicht immer von vorne beginnen muß.

Mir gefällt Metroid zwar nicht ganz so gut wie Legend of Zelda, dafür etwas besser als Kid Icarus. Die Grafik von Metroid ist wesentlich beeindruckender. Liebhabern von Action-Adventures mit viel Action, die gerne Karten zeichnen, sich Notizen machen, grübeln und kombinieren wollen, sei Metroid ans Herz gelegt.

Zaxxon 3D

Sega Master System + 3D-Brille
79 Mark (Zwei Mega Cartridge) ★ Sega

Grafik	4	
Sound	3.5	
Power-Wertung	3	



Zaxxon 3D fliegt auch in 2D – unserem Bildschirmfoto zuliebe

Vor einigen Jahren war ein Automat in den Spielhallen ständig umlagert. Es ist nicht schwer zu erraten, um welches Spiel es sich handelt: Das gute alte »Zaxxon« ist gemeint. Nun gibt es eine Neuauflage des Klassikers in 3D.

Mit dem Original hat die neue Version nicht mehr viel gemeinsam. Das Spiel besteht im wesentlichen aus drei verschiedenen Szenen. Zu Beginn müssen Sie sich den Weg zur Weltraumfestung freikämpfen. Zahlreiche feindliche Abfangjäger kreuzen durch das All und schießen ab und zu. Wenn sich Ihr Raumschiff auf gleicher Höhe mit den Robotschiffen befindet, erscheint ein Fadenkreuz. Jetzt sollen Sie feuern, was das Zeug hält. Manchmal löst sich von einem zerstörten Raumschiff eine Tonne, die ein Extra, wie zum Beispiel bessere Beweglichkeit oder einen schnelleren Schuß bereithält.

Nachdem Sie sich in diesem Gefecht bewährt haben, fliegen Sie auf die Weltraumfestung zu. Während des dort in den ersten drei Runden recht friedlich zugeht, hindern ab dem vierten Level Elektro-Gitter am zügigen Durchfliegen. Zum Schluß wartet noch ein etwas größeres Raumschiff, das man mit einigen gezielten Treffern zerstören muß. (mg)

Martin: »Das Original ist besser«

Wofür hat das Cartridge 256 KByte? Das bißchen Grafik hätte man auch auf eine kleine Sega Card quetschen können. Anfangs war ich von Zaxxon 3D recht angetan, doch je länger ich es gespielt habe, desto größer wurde die Enttäuschung. Auf Dauer ist es nämlich recht langweilig. Da sich in den höheren Runden kaum etwas ändert, schwindet die Spielmotivation recht schnell. Die mickrigen Extras machen den Braten auch nicht fett. Auf keinen Fall lohnt sich deswegen die Anschaffung der 3D-Brille.

Der 3D-Effekt bei Zaxxon 3D ist zwar etwas besser als der bei »Missile Defense 3D«, aber zufriedengestellt hat er mich nicht. Wenn nicht endlich mal gute 3D-Spiele erscheinen, dann sehe ich für die 3D-Brille schwarz. Das Original-Zaxxon wäre mir in jedem Fall wesentlich lieber gewesen als dieser verunglückte Nachfolger. Wollen wir hoffen, daß »Space Harrier 3D« oder »Blade Eagle 3D« besser sind.

Zillion: The Tri Formation

Sega Master System
59 Mark (Mega Cartridge) ★ Sega

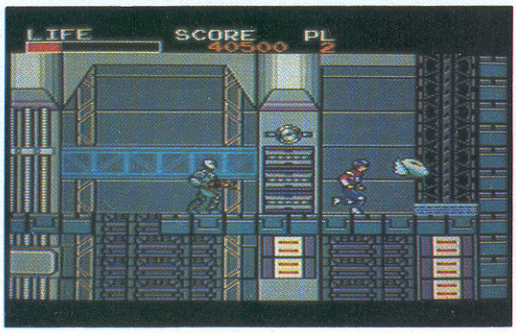
Grafik	7.5	
Sound	5	
Power-Wertung	4.5	

Die furchtlosen Drei aus »Zillion« sind wieder unterwegs. In ihrem neuesten Abenteuer müssen sie allerdings mehr von den Schußwaffen als von ihren grauen Zellen Gebrauch machen. Acht Runden lang wird actionreiche Kost geboten.

Ein handlicher Laser und ein Motorrad, mit dem man sogar springen kann, gehören diesmal zur Grundausstattung. Während Sie mit dem Feuerstuhl einen Gang entlangdüsen, versuchen Roboter und fliegende Opa-Opas (bekannt aus »Fantasy Zone«) mit Laserschüssen und Tretminen Ihre Fahrt zu stoppen. Jeder Treffer kostet wertvolle Energie. Ist der Vorrat aufgebraucht, verlieren Sie ein Leben.

Ab und zu tauchen Symbole auf, die man einsammeln sollte. Neben den Verwandlungs-Extras verbessern unter anderem auch noch Energiekapseln und wirkungsvollere Waffen Ihre Chancen, sich gegen die Übermacht der Roboter zu behaupten.

Am Ende des Ganges müssen Sie zu Fuß weitergehen. Ein paar Stockwerke höher warten Ihre Freunde sehnsüchtig auf Hilfe. Nur noch ein paar Wachen ausschalten, und schon geht's mit der dritten Szene weiter. Erneut besteigen Sie das Motorrad. Bis auf andere Hintergrundgrafik sowie neue und gefährlichere Gegner hat sich gegenüber dem ersten Level nicht viel geändert. Das trifft auch auf Runde vier zu, die stark an die zweite Szene erinnert. In diesem Rhythmus geht es bis zur achten und letzten Runde weiter. Neue Spielelemente werden leider nicht mehr geboten.(mg)



◀ Opa-Opa kann's nicht lassen: Er mischt auch in Zillion II mit.

Martin: »Enttäuschender Nachfolger«

Schade, ich hatte mich so auf ein neues Abenteuer mit den Zillion-Helden Apple, Champ und J.J. gefreut. Leider hat Zillion II mit seinem Vorgänger so gut wie nichts gemeinsam. Auf ein hervorragendes Action-Adventure folgt ein mittelmäßiges Ballerspiel. Das ist um so tragischer, weil die Grafik deutlich verbessert wurde. Zum Teil ist sie sogar Spitzenklasse.

Wenn man einmal alle acht Levels gesehen hat, verliert Zillion II deutlich an Reiz. Ähnlich wie bei »Kung Fu Kid« ist das Spielprinzip zu mager, um mich Wochen oder gar Monate an den Bildschirm zu fesseln. Am Anfang spielt sich Zillion II zwar ganz gut, doch wegen mangelnder Abwechslung ist bald die Luft raus. Leider nur Mittelmaß.

Global Defense

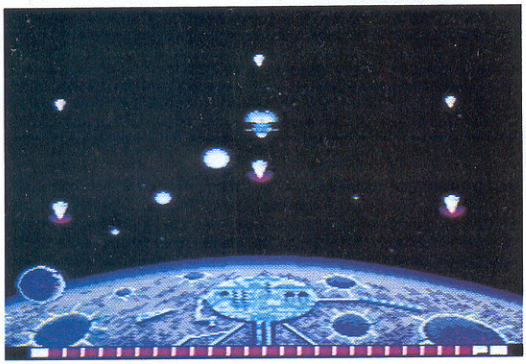
Sega Master System
59 Mark (Mega Cartridge) ★ Sega

Grafik	6.5	
Sound	6	
Power-Wertung	6.5	

Anfliegende Atomraketen bedrohen die westliche Hemisphäre. Jetzt darf man gespannt sein, ob das teure SDI-Projekt auch wirklich funktioniert.

Ein Politiker hat für sein Land das beste Verteidigungs-System der Welt ausgeheckt: Ein kleiner Satellit mit einer großen Laser-Kanone soll alle anfliegenden Raketen im Falle eines Atomkriegs zerstören. Nach der Installation dieses »SDI« genannten Systems gibt es auch prompt Ärger: Ein politischer Gegner findet SDI gar nicht komisch und schickt all seine Atomrakten, Killer-Satelliten und Weltraum-Basen auf einmal auf den Weg, um sowohl SDI wie auch das Land des Politikers zu atomisieren. Dummerweise ist es heute Ihr Job, den SDI-Satelliten zu steuern und die westliche Welt zu retten.

Das Spiel »Global Defense« ist in zwei verschiedene Phasen aufgeteilt. In der offensiven Phase fliegen Sie den Satelliten durch das Gebiet, in dem der Gegner seine Atomrakten stationiert hat. Hier müssen Sie sowohl möglichst alle feindlichen Raketen wie auch die Raketen-Basen vernichten. Die Steuerung ist nicht einfach. Wenn Sie das Joypad bewegen, steuern Sie ein Fadenkreuz über den Bildschirm. Ein Druck auf Feuerknopf 2 schickt eine Laserbombe auf den Weg. Drücken Sie Feuerknopf 1, bewegen Sie mit dem Joypad nicht mehr das Fadenkreuz, sondern den SDI-Satelliten über den Bildschirm.



Retten Sie den Planeten in der defensiven Phase

Zwei Dinge können das Spiel vorzeitig beenden: Kollisionen des Satelliten mit Raketen oder Basen des Gegners (Hier haben Sie drei Leben) oder das Durchlassen von zuvielen feindlichen Raketen. Wie viele Raketen schon vorbeigerauscht sind, wird am unteren Bildschirmrand angezeigt.

Haben Sie die etwa zwei Minuten lange offensive Phase abgeschlossen, beginnt die defensive Phase. Hier beziehen Sie einfach Stellung über der Erde und versuchen, die anfliegenden Raketen rechtzeitig zu vernichten. Haben Sie auch diesen Teil beendet, wird in Prozenten abgerechnet, wie viele Ziele Sie vernichtet haben. Dementsprechend gibt es Bonus-Punkte. Danach geht das Spiel mit einem höheren Schwierigkeitsgrad und anderer Grafik mit der nächsten offensiven Phase weiter. Damit man mit den beiden Feuerknöpfen nicht andauernd durcheinander kommt, hier noch ein Tip aus der Redaktion: Mit einem Streifen Tesa-Film den Feuerknopf Nummer 2 auf dem Joypad fixieren. Prompt hat man Dauerfeuer und muß nur noch Feuerknopf 1 drücken, um den SDI-Satelliten zu bewegen. Lediglich wenn man ein neues Spiel starten will, muß man manchmal das Klebeband entfernen.

(bs)



Zerstören Sie die Angreifer in der offensiven Phase



Geht so

Erde retten – kein Problem! Flinken Fingers greift man in das muntere Weltraum-Geschehen ein. Die interessante Steuerung hat mich zwar anfangs eine ganze Weile bei der Stange gehalten, doch bei dem munteren Raketen-Abschießen muß auch der Spielwitz etwas abbekommen haben. Global Defense ist eins von den Programmen, bei denen ich mich nach einer halben Stunde anfange zu langweilen. Die Grafiken von Gegnern und Hintergrund ändern sich im Lauf der Spielstufen, ohne daß dadurch die Monotonie des Spielprinzips beeinflußt wird.

Aufregung und Action halten sich trotz der Sprite-Vielfalt in Grenzen. Im Gegensatz zu Boris finde ich das Programm nicht übertrieben schwer. Mir fehlt hier einfach der Reiz, immer wieder ein neues Spiel zu versuchen. Missile Command-Fans werden das Cartridge am ehesten mögen; allen anderen würde ich empfehlen, es sich vor dem Kauf unbedingt erst einmal anzusehen. Wie man an unseren Meinungskästen sieht, ist das Spiel wirklich Geschmackssache.



Gut!

Global Defense ist die moderne Version von »Missile Command«. Mit Scrolling, einigen wenigen Extra-Waffen und guten Grafik- und Sound-Effekten wurde das ohnehin packende Spielprinzip gewaltig aufgepeppt. Und hier ist mächtig was los: Schon im ersten Level fliegen manchmal über ein Dutzend Gegner über den Schirm. Die ungewöhnliche Steuerung macht es einem Anfänger nicht gerade einfach, die Welt zu retten. Ich finde, daß Global Defense einen ziemlich hohen Schwierigkeitsgrad hat, solange man kein gewiefter Joystick-Profi ist. Aber man spürt, daß das Spiel zu schaffen ist. Deswegen ist Global Defense eine ständige Herausforderung, zu der ich gerne öfter zurückkomme.

Faszinierende Spielewelt



Laß' Dich in eine abenteuerliche Spielewelt entführen:

alles, was Du dazu brauchst, ist ein C64 oder ein C128, die Spielediskette – und schon kann die Reise losgehen!
Nutze Deine Joystick-Künste, indem Du sicher einen Weg aus dem Labyrinth findest. Bewahre Deinen kühlen Kopf in aufregenden Aktionszenen und Kampfduellen! Zeige Deine Fähigkeiten als Börsenmakler in lebensnahen Wirtschaftssimulationen! Beweise Deine Fähigkeiten als Präsident, Manager und Trainer eines Bundesligaclubs und und und...

Die 64'er-Spielesammlung, Band 1, 1987, 115 Seiten, inklusive Diskette



Mit den 15 spannenden Spielen, der ausführlichen Anleitung sowie den farbigen Bildschirmfotos ist Dir ein fantastisches Spielvergnügen gewiß:
Balliard: Einfallswinkel = Ausfallswinkel. Wer das nicht befolgt, hat es schwer bei dieser Mischung aus Tennis und Billard. **The Way:** Zu verschlungenen Pfaden gesellen sich Geldsäcke und böse Geister, die es zu bekämpfen gilt. **Vager 3:** Joystickprofis mit ungetrübtem Visierblick und Trefferinstinkt können ihr Punktekonto schwer mit Abschußprämien beladen. **Firebug:** Hoffentlich fängt Dein Joystick nicht ebenfalls Feuer, wenn es heißt, die wertvollen Koffer aus dem brennenden Haus des Professors zu erwischen. **Pirat:** Taktik, Timing und gute Navigationskenntnisse sind Voraussetzung für ein bis zu 25 Jahre langes Piratenleben. **Wirtschaftsmanager:** Simulation aus den höchsten Etagen der Wirtschaft; nicht 1000 Stück, sondern ganze Firmen gehen über den »Ladentisch«. **Vier gewinnt:** Einfach, aber gerade deshalb ein Spiel, das schnell zu Erfolgserlebnissen führt. **Brainstorm:** Mastermind stand Pate für dieses vielseitige Denkspiel. **Hypra-Chess:** Spiel' Schach gegen einen C64. **Maze:** Wer die Übersicht behält und nicht kopflos herumspringt, wird das Ziel erreichen. **Schiffe versenken:** Endlich eine faire Version dieses weitverbreiteten Spieles, mit zusätzlichen Spielvarianten. **Handel:** Hier kannst Du deinen Geschäftssinn und Deine Risikobereitschaft unter Beweis stellen, ohne wirklich später am Hungertuch nagen zu müssen. **Börse:** Diese Spiel bietet wirklich einen hervorragenden Einstieg ins Börsenkarussell. Außerdem sind noch die Spiele **Vier in vier** und **Magic-Cubs** enthalten.

Hardware-Anforderungen:
C64 oder C128 bzw. C128D (64er-Modus), Floppy 1541, 1570 oder 1571 und Joystick.

Bestell-Nr. 90429, ISBN 3-89090-429-7

DM 39,–* (sFr 35,90*/öS 304,20*)

64'er Extra Nr. 4, Abenteuerspiele, 1987, 17 Seiten, drei Disketten



Robox: Fesselndes Grafik-Science-Fiction-Adventure. Der Herrscher eines fremden Planeten ließ sein Gehirn nach seinem Tod künstlich weiterleben – in einem Körper ohne Seele. Aus dieser Kombination, halb Roboter und halb Mensch, halb lebend und halb tot, die Robox genannt wurde, enstand der Haß auf alles Lebende. Er befahl daher seiner Roboter-Armee, sämtliches Leben des Universums zu vernichten. Deine Aufgabe ist es, zu Robox zu gelangen und ihn unschädlich zu machen, um die Erde vor ihrem sonst sicheren Tod zu bewahren. Wie Du das tust, bleibt Dir überlassen. **Scotland Yard:** Spannendes Kriminal-Adventure. Begib Dich auf spannende Verbrecherjagd in das London des 19. Jahrhunderts, und lasse Dich engagieren bei Scotland Yard. Verhöre Tatverdächtige, prüfe deren Alibis und verfolge die Spuren zurück zum Täter. Als Belohnung für die Lösung der zehn ungeklärten Fälle wartet Deine Beförderung zum Oberinspektor. Mit dem mitgelieferten Fall-Editor konstruierst Du weitere Verbrechen und gibst damit Deinen Freunden harte Nüsse zu knacken.

3 Disketten (beidseitig bespielt) für den C64/C128

Bestell-Nr. 38704

DM 29,90* (sFr 24,90*/öS 299,–*)

Außerdem gibt es in der Software-Reihe »64'er Extra« noch folgende Programme: Best of Grafik Vol. 1, 3D-Grafik für C64, Grafik-Design, Tips & Tricks, Bestell-Nr. 38701, DM 49,90* (sFr 44,90*/öS 499,–*) • Best of Grafik Vol. 2, Scrolling für Spiele, Fractal-Landschaften, Business-Grafik, Grafik-Erweiterungen, Super-Drucker-Software, Bestell-Nr. 38702, DM 39,90* (sFr 34,90*/öS 399,–*) • Best of Grafik Vol. 3, Erweiterungen für Grafik und Spiele, 3D-Trickfilm, Apfelmännchen, Super-Hardcopies, Bestell-Nr. 38703, DM 39,90* (sFr 34,90*/öS 399,–*)

Die 64'er-Spielesammlung, Band 2, 1987, 98 Seiten, inklusive Diskette



Auch der zweite Band der Spielesammlung mit 14 spannenden Spielen entführt Dich in eine fantastische Action-Welt:
Billard: Banden- oder Lochbillard, allein oder zu zweit, das ist hier die eine Frage. Wie Du die Kugeln dann einlochst, eine ganz andere. **Tonti:** Ein schnelles Auge und geschickte Hände am Joystick werden verlangt, um auch einmal eine Tontaube zu treffen. **Freiheit:** Du bist auf einer Insel, gefangen im untersten Verlies. Wie flüchtest Du zur Nachbarinsel? Der Weg wird schwierig, denn bis zu hundert Räume sind zu meistern. Ein Textadventure besonderer Klasse. **Apokalypse Now:** Ein Hubschrauber-Klassiker, ein Spiel mit tödlichem Ausgang – nicht unbedingt für Dich – aber nur, wenn Du am Joystick Profiqualitäten vorweisen kannst **Black out:** Ein Spielhallenhit für den C64. Reaktionsvermögen, eine ruhige Hand und ein bißchen Glück gehören schon dazu, um alle Blöcke abzuschießen. **Aquantor:** Wasser, Wasser, Wasser, so weit der Bildschirm reicht. Nur schnell einen Damm errichten und fleißig pumpen, wenn man im Trockenen sitzt. **Tödliches Dioxin:** Du hast vier hochmoderne Hubschrauber und bist selbst ein wagemutiger, unerschrockener Pilot. Der Haken an der Sache ist die Fracht – tödliches Dioxin. **Libra:** Du fliegst für die intergalaktische Föderation der Raumritter und rettest ein unabhängiges Sonnensystem. **Dasher:** Pac-Man stand Pate für dieses Spiel. Zu den bekannten Funktionen, wie Punkte fressen und Gegener vernichten, erhältst Du die Möglichkeit, eigene Spielfelder zu entwerfen und aufzubauen. **Bundesliga Manager:** Einer der 18 Bundesligaclubs wartet auf Dein Multitalent und Du hast wirklich mächtige Mittel zur Hand, um erfolgreich zu agieren. Außerdem sind noch die Spiele **Golf, Zauberschloß, Steel Slab** und **Space Invader** enthalten.

Hardware-Anforderungen für Band 1 und Band 2:
C64 oder C 128 bzw. C128D (64'er Modus), Floppy 1541, 1570 oder 1571 und Joystick.

Bestell-Nr. 90428, ISBN 3-89090-428-9

DM 39,–* (sFr 35,90*/öS 304,20*)

* Unverbindliche Preisempfehlung

Markt&Technik
Zeitschriften · Bücher
Software · Schulung

Markt&Technik-Produkte erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler, in Computerfachgeschäften oder in den Fachabteilungen der Warenhäuser.

Markt&Technik Verlag AG, Buchverlag, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon (089) 4613-0

Bestellungen im Ausland bitte an: SCHWEIZ: Markt&Technik Vertriebs AG, Kollerstrasse 3, CH-6300 Zug, Telefon (042) 415656 · ÖSTERREICH: Rudolf Lechner & Sohn, Heizwerkstraße 10, A-1232 Wien, Telefon (0222) 677526 · Ueberreuter Media Verlagsges. mbH (Großhandel), Laudongasse 29, A-1082 Wien, Telefon (0222) 4815 43-0.

711125

Ghost House

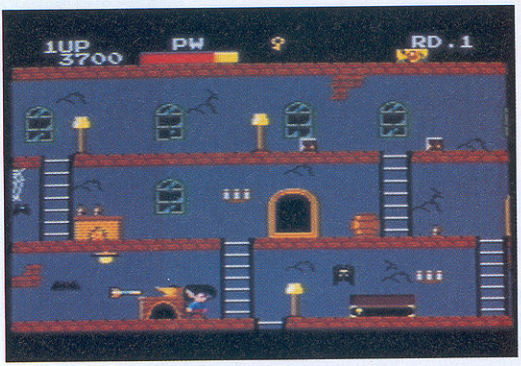
Sega Master System
49 Mark (Sega Card) ★ Sega

Grafik	4.5	
Sound	4	
Power-Wertung	4	

Die transsilvanische Plage Dracula ist wieder unterwegs. Diesmal hat sich der Vorzeige-Vampir in einem Spukhaus inklusive muffigem Kellergewölbe eingenistet. Da Mickey aus der Nachbarschaft ein mutiger Junge ist, macht er sich auf, um den Störenfried zu vertreiben. Aber Dracula schläft natürlich nicht. Er hat sein Haus mit Monstern bevölkert und sich in seinen Sarg zum Pennen gelegt. Aber nicht, ohne vorher vier Clones von sich anzufertigen und die Särge gut zuzuschließen.

Auf dem Spielfeld laufen viele Arten von Widerlingen herum, die bei Berührung Mickeys Energie abziehen. Der Spieler kann sich gegen die Monster verteidigen, indem er ihnen mehrmals kräftig auf die Nase boxt oder sie mit einem aufgesammelten Messer trifft. Wenn man Monster erledigt, verpuffen sie einfach. Hin und wieder findet man bei ihnen einen Schlüssel, mit dem man dann die Särge aufschließen kann.

In den Zimmern gibt es einige Durchgänge. Man stellt sich vor sie, drückt das Joypad nach oben, drückt den Feuerknopf und kommt in einen neuen Raum. An der Decke der Räume sind vereinzelt Lampen angebracht. Wenn man auf eine springt, geht im ganzen Raum ein grelles Licht an. Alle Monster auf dem Schirm werden für ein paar Sekunden eingefroren. (al)

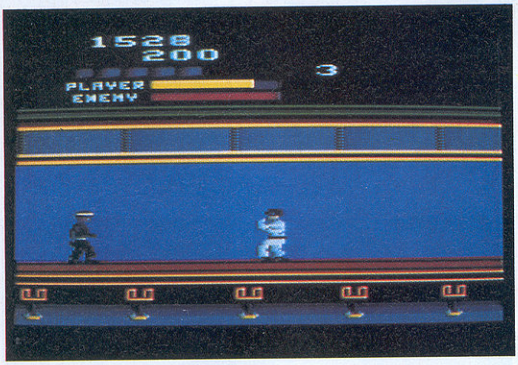


Dracula den Zahn gezogen: ein Spiel ohne rechten Biß

Anatol: »Blutleer und ein wenig ausgelaugt«

Ich habe heute eine leidvolle Erfahrung gemacht – es ist gar nicht so einfach, Dracula zu besiegen. Das Miststück läßt sich schwer treffen. Kaum hat man ihn am Wickel, bekommt man einen kräftigen Nasenstüber und schon ist die Energie flöten.

»Ghost House« ist für eine Weile recht unterhaltsam, fällt dann aber im Spielwitz stark ab. Dazu gibt es einfach zu viele ähnliche Spiele, in denen wesentlich mehr geboten wird. Da ist man von Sega Besseres gewohnt. Hauptsächlich läuft man herum, schlägt auf Fledermäuse ein und sammelt Schlüssel auf, um an die Blutsauger ranzukommen. Zusätzliche Extras plus mehr spielerische Abwechslung und Ghost House wäre sicherlich ein interessantes Spiel. So bleibt das Spukstück ein flacher Flattermann, bei dem niemand abheben wird.



Der Arcade-Hit kommt zu neuen Ehren: VCS im Turbo-Modus

Martin: »Reife Leistung«

Schon damals, so vor drei oder vier Jahren, als das VCS in aller Munde war, habe ich Activision geschätzt. Über die Qualität ihrer Computer-Spiele kann man sich streiten, doch die neuen VCS-Spiele dieser Firma sind genausogut wie früher: technisch hervorragend, gute Grafik und viel Spielwitz.

Die VCS-Version des Spielhallen-Hits Kung-Fu Master sieht dem Original verblüffend ähnlich: Das horizontale Scrolling ist makellos und man findet alle Spielelemente des Automaten wieder.

VCS-Besitzer sollten sich Kung-Fu Master unbedingt ansehen. Es ist ein unterhaltsamer Geschicklichkeits-Test, der sich toll spielt und nicht so schnell langweilig wird. Da es nicht allzu viele neue Spiele für das VCS gibt, kommt Kung-Fu Master gerade richtig.

Kung-Fu Master

Atari VCS 2600
39 Mark (Modul) ★ Activision

Grafik	7	
Sound	5.5	
Power-Wertung	7.5	

Die königliche Familie benötigt dringend Ihre Hilfe. Prinzessin Viktoria wurde entführt. Man hält sie im Tempel von »Wizard« gefangen. Nur Sie, als »Kung-Fu Master«, können das liebliche Mädchen aus den Klauen der Barbaren befreien.

Der Tempel hat fünf Stockwerke, auf denen sich allerhand Gesindel und gefährliche Tiere herumtreiben. Je weiter Sie sich vorankämpfen, desto gewieftere Gegner warten: von den hinterlistigen Messerwerfern über die Schlangen, die aus Körben hervorkriechen, bis zu den Drachen, die nur zu gerne mit Feuer spucken. Am Ende jedes Stockwerks versucht ein besonders gewitzter Schurke, Sie am Weitergehen zu hindern. Im Gegensatz zu den meisten anderen Ganoven muß er öfters getroffen werden, ehe er zu Boden geht.

Zum Glück sind Sie durchtrainiert, so daß ein Treffer Ihrer Gegner nicht gleich das Aus bedeutet. Doch Vorsicht, allzu viele Schläge verkraftet selbst der beste Kung-Fu-Kämpfer nicht. Ihr Energievorrat schwindet mit jeder Feind-Berührung. Außerdem arbeitet die Zeit gegen Sie. Für jedes Stockwerk stehen nur wenige Minuten zur Verfügung.

Gegen die Angreifer können Sie sich sowohl mit Hand- und Fußtritten wehren, als auch über Hindernisse springen und sich ducken. (mg)

POWER WETTBEWERB



Wer ein Sega-Videospiel besitzt, kann bei unserem Quiz was Feines gewinnen: Zusatz-Hardware, Module nach Wahl und LPs mit heißen Spielautomaten-Songs sind zu haben.

Sega-Action: Gewinnen Sie Lichtpistolen und 3D-Brillen



Auf geht es zum ersten Power Play-Wettbewerb speziell für Videospiel-Fans: Die Besitzer des Sega Master Systems können bei unserem kleinen Quiz ganz schön abräumen.

Die Beantwortung der beiden Preisfragen sollte Sega-Fans eigentlich keine Probleme bereiten. Sie beziehen sich auf zwei Spiele, die wir Euch auf dieser Seite im Bild zeigen. Fragen und mögliche Antworten stehen direkt neben den Bildern.

Schickt Eure Postkarte mit den beiden Lösungsbuchstaben (zum Beispiel »AC« oder »BD« und so weiter) an folgende Adresse:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion Power Play
Kennwort: Sega
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Einsendeschluß ist der 1. Mai 1988. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Vergeßt bitte nicht, Euren Absender anzugeben. (hl)

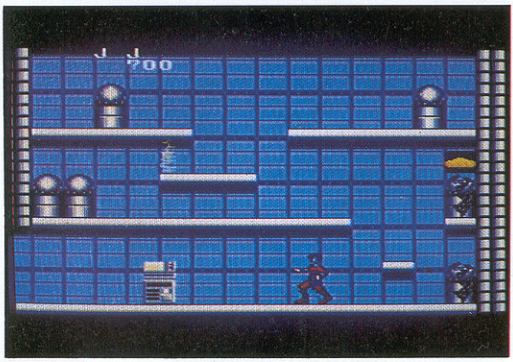
Das gibt's zu gewinnen

1. bis 3. Preis: je

eine Lichtpistole oder eine 3D-Brille komplett mit je einem passenden Modul. Schreibt bitte auf Eure Karten, ob Ihr im Falle eines Gewinns lieber eine Lichtpistole oder eine Brille wollt. Dazu gibt es noch je einen Dauerfeuer-Adapter fürs Joypad und – eine echte Rarität für Sammler – je eine LP aus Japan mit den besten Musikstücken von Sega-Spielautomaten.

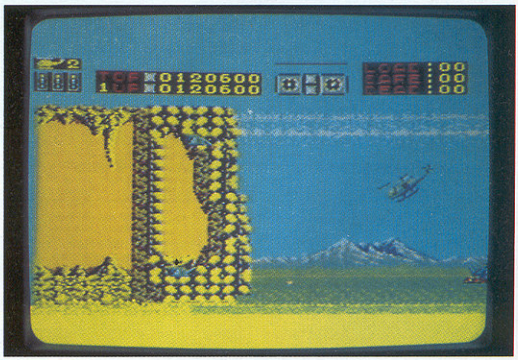
4. bis 23. Preis je

ein Sega-Spiel nach Wunsch zu gewinnen. Gebt bitte auf Euren Karten deshalb an, welches Modul Ihr haben möchtet. Es kann auch ein Cartridge sein, das noch gar nicht in Deutschland erschienen ist. Wir schicken es Euch dann, sobald es veröffentlicht wird.



Frage 1. Hier steht ein aktuelles Cartridge im Mittelpunkt. Fortsetzungs-Spiele sind auch beim Master System keine Seltenheit. Oben zeigen wir Euch ein Bildschirmfoto von einem der beiden »Zillion«-Module. Stammt es...

A - vom ersten Zillion-Cartridge oder
B - von »Zillion II: The Tri Formation«?



Frage 2. Viele Sega-Module sind Umsetzungen von Spielautomaten. Wie sieht es mit »Choplifter« aus? Ist es...

C - ein Original-Programm, das speziell für das Master System geschrieben wurde oder

D - die Umsetzung eines Spielhallen-Automaten, der auch von Sega stammt?

Skateboarding

Atari VCS 2600
39 Mark (Modul) ★ Activision

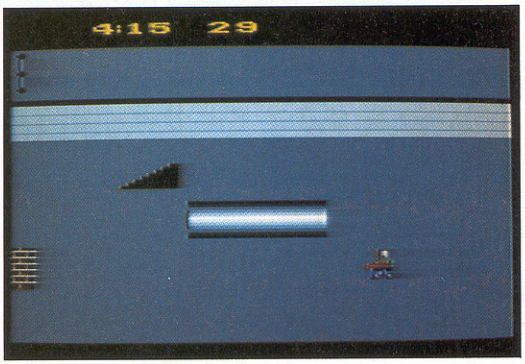
Grafik	6.5
Sound	5
Power-Wertung	7

Dieser doofe Wecker hat schon wieder nicht geklingelt. Gerade heute, wo Joe unbedingt pünktlich in der Schule sein muß. Er hat nur noch fünf Minuten Zeit.

Dummerweise hat Joe auf dem Weg in die Penne noch etwas zu erledigen. Er schnappt sich also sein Skateboard und macht sich auf die Socken. In den fünf Minuten muß Joe mit seinem Skateboard 30 Hindernisse überwinden. Pro Rampe, die er überspringt und pro Röhre, die er durchfährt, wird ihm ein Punkt abgezogen. Erst wenn Joes Punktekonto null anzeigt, darf er in die Schule. Es müssen allerdings 30 verschiedene Hindernisse sein. Sollte Joe dieses Husarenstück gelingen, muß er nur noch die Schule finden...

Das Grundstück, das er nach den Rampen und Röhren absuchen muß, ist ziemlich groß. Andere Hindernisse wie Mauern, Schienen oder eine Straße erschweren das Fortkommen. Auch die vielen Wiesen sollte Joe meiden, denn das Skateboard wird deutlich langsamer, wenn er durch das gepfegte Grün fährt. (mg)

Die beiden neuen Activision-Module für das VCS kann man nicht bei Activision Deutschland beziehen. Sie werden aber von Vidis, Neuhöfer Damm 110, 2102 Hamburg 93, importiert.



Skateboard-Fieber nun auch auf dem VCS

Martin: »Flotte Skateboard-Action«

Das Skateboard scheint wieder »in« zu sein. Nach »720°« und »Skate or Die« für diverse Heimcomputer, gibt es nun auch für das VCS ein Programm, in dem ein Skateboard die Hauptrolle spielt.

»Skateboarding« hat mir ziemlich gut gefallen. Natürlich kommt es nicht an die oben genannten Computer-Spiele heran, aber das ist auch kein Maßstab für VCS-Besitzer. Es spielt sich sehr flott (gute Steuerung) und macht grafisch keine schlechte Figur.

Natürlich verliert das Spiel deutlich an Reiz, wenn man das Gelände einmal komplett ausgekundschaftet hat. Die Motivation, es noch schneller zu schaffen, ist trotzdem da.

Computer Service
Michael & Joachim Maier GbR
Postfach 1304
7913 Senden / Iller
Tel.: 07307/6230

AMIGA 500/1000/2000		MSX		
GARISSON II	65,--	POLICE ACADEMY 2	K 27,90	D 34,90
PORTS OF CALL	99,--	MASK II	K 24,90	
RETURN TO ATLANTIS	89,--	JEWELS OF DARKNESS	K 44,90	
KING OF CHICAGO	79,--	INDY 500	K 24,90	D 29,90
ROADWARS	69,--	ALIENS	K 29,90	
MERCENARY COMPENDIUM	69,--	WINTER GAMES	K 32,90	
THUNDER BOY	59,--	BATTLE CHOPPER	K 24,90	D 29,90
520/1040 ST		**ATARI XL/XE**		
JINXTER	69,--	BASIL	K 27,90	
SLAYGON	59,--	ACE OF ACES	K 27,90	D 39,--
BLACK LAMP	59,--	THE PAWN		D 39,--
DUNGEON MASTER	69,--	ENCOUNTER		D 39,90
GUN SHIP	69,--	WARGAME CONSTRUCTION KIT		D 44,90
POLICE QUEST	69,--	DER LEISE TOD/ALPTRAUM JE		D 37,90
ULTIMA IV	69,--	FIGHTER PILOT		D 42,90

KATALOG/PREISLISTE GEGEN JE 0,80 IN BRIEFMARKEN (SYSTEM ANGEBEN)
VERSAND: BIS 150,- VORAUSKASSE 3,50 NACHNAHME 6,- AB 150,- FREI
ACHTUNG: IRRTÜMER, PREISANDERUNGEN UND STREICHUNGEN BLEIBEN VORBEHALTEN

H.G. DREESER, SOFT- und HARDWARE

Wir bekommen laufend die aktuellsten Produkte für folgende Computer: SPECTRUM, QL, ATARI 600/800/130/ST, AMIGA, IBM.
Nutzen Sie unseren **Telefon-** und **Auftragsservice** zu den angegebenen Zeiten, damit auch Sie über die Neuheiten informiert sind.

SPECTRUM:	DM	Dr. Fruit	29,90	**Hardware:**	
Renegade	24,90	Vador	29,90	QL (dt. Vers.)	399,00
Guadalcanal	29,90	Skyfighter	44,90	512 KB Upgrade QL	329,00
Indiana Jones	27,90	Alien Strike	44,90	TRUMP Card QL	629,00
Taipan	24,90			Cartridge-Box 20er	19,90
Spy Versus Spy 3	27,90	**ATARI ST:**		Centronics I/F QL	98,00
Supersprint	27,90	Fantasie 2	99,90	AMX-MOUSE Spectrum	189,00
Jack the Nipper 2	21,90	Rana Rama	59,90	IBM-Joystick	69,90
Implosion	24,90	Asterix	62,90	Cartridge 4er	28,90
Games Set	39,90	Blueberry	62,90	QL-Floppy kompl.	689,00
AMIGA:		Impact	44,90	QL-Floppy-Controller	299,00
Bad Cat	57,90	3D-Galaxy	54,90	QL-Floppy 720 KB einz.	399,00
Amegas	54,90			Monitor s/w 12"	389,00
Thunder Boy	54,90	**QL**		Monitor grün 12"	248,00
Drum Studio	79,90	Arcanoid	39,90	Printer-Buffer 64 KB	298,00
Firepower	74,90	Qwriter II	54,90	IBM-kompatibler	a.A.
Plutos	44,90	Wroom	49,00	**ATARI ST:**	
Impact	44,90	Assembler ab	49,90	Bad Cat	57,90
Gnome Ranger	44,90	JAM	54,90	Backlash	54,90
New Art Monitor	79,90	Pointer/Writer-Toolkit	39,90	Lucky Luke	59,90
Backlash	54,90	Mister Smith	49,00	Gnome Ranger	44,90
Final Trip	29,90	Super Croupier	45,90	Rings of Zilfin	69,90
		Psion Chess	59,90	Skyfighter	44,90

Fordern Sie unsere Gratisliste m. Angabe d. Computertypen an!

Dreeser Soft- u. Hardware, Im Rosenhag 6, D-5300 Bonn 1, Tel. 0228/254084
Mo. bis Fr. von 17.00 Uhr–19.00 Uhr, Sa. von 14.00 Uhr–18.00 Uhr oder Auftragsannahme rund um die Uhr.

Computer-Shop

Drawehner Straße 15 – 3130 Lüchow
Telefon (05841) 5499

C64	**K**	**D**
ICEHOCKEY	39,90	49,90
Evening Star		49,00
Bubble Bobble		44,90
Terramax		64,90
Power Pack	29,90	39,90
Hardcopy-Turbo-Modul		39,90
Drucker Star LC10		548,00
C16 Plus/4	**K**	**D**
Sextett	29,90	29,90
Power Pack	34,90	
Fire Galaxy	9,50	
Fortrees Und.	19,90	19,90
Soft 80	29,90	29,90
AMIGA		
Bad Cat		64,00
Power Pack		59,90
Art Chess		74,90
ATARI 800/130		
je Spiel		nur DM 7,90

Kikstart, Vegas Jackpot, Frenesis, Aktion Baker, Gun Law, Molecule Man

Wir führen Hardware, Software und Zubehör für Schneider, Atari und Commodore.

Bitte Gesamtliste unter Angabe des Rechnertyps anfordern.

Vier brandneue Spielautomaten, die erst kürzlich auf der IMA Premiere hatten, werden in dieser Ausgabe von Power Play getestet.

Wenn Ihr den Messebericht von der IMA (Internationale Fachmesse für Unterhaltungs- und Warenautomaten) im Aktuell-Teil gelesen habt, dann seid Ihr über die Spielautomaten-Hits '88 bereits bestens informiert. Vier Anwärter auf einen der vorderen Plätze in der Arcade-Top Ten stellen wir Euch an dieser Stelle ausführlich vor.

Ganz oben in den Hitlisten wird unserer Meinung nach der Nachfolger des legendären »Asteroids« zu finden sein. Ähnlich wie »Pac-Mania«, das wir in der letzten Ausgabe vorgestellt haben, vereint »Blasteroids« die Faszination seines Vorgängers mit den Errungenschaften der neuen Spielegeneration wie Team-Modus, Top-Grafik, Spitzen-Sound und Extrawaffen. Wollen wir hoffen, daß uns noch so mancher aufgemotzte Klassiker ins Haus steht.

Von Konami kommt ein Sportspiel, das neue Maßstäbe setzen wird. Die Eishockey-Simulation »Blades Of Steel« verblüfft in erster Linie mit digitalisierter Reporter-Stimme, die jede Aktion eines Spielers auf dem Eis kommentiert. Prügelszenen während des Matches und Penalty-Schießen sorgen für Stimmung.

Der Nachfolger von »Gryzor«, das gerade für einige Heimcomputer umgesetzt wurde, heißt »Super Contra«. Auch diese Neuheit bleibt im Trend, und bietet neben toller Grafik einen Zwei-Spieler-Modus.

Zu guter Letzt präsentieren wir eine weitere Neuheit von Atari Games. In »Dragon Spirit«, wo ein Drache die Hauptrolle spielt, kann man sich zu Beginn den Startlevel aussuchen. Über die tolle Musik wird uns Boris in seinem Test Näheres verraten. (mg)

Dragon Spirit

Grafik	6.5	
Sound	8.5	
Power-Wertung	6	

Fauch! Was sich ihm in den Weg stellt, wird niedergebrannt. Seine bis zu drei Köpfe sehen alles. Die prähistorische Welt gehört ihm.

Ungewöhnliche Spiele erfordern ungewöhnliche Helden. In »Dragon Spirit« ist der Held ein Reptil mit ungewöhnlichen Ausmaßen und feurigem Atem: ein ausgewachsener, fliegender Drache. Und der fackelt nicht lange und schleudert seinen Gegnern Feuerbälle entgegen (das Wort Feuerknopf erhält hier eine völlig neue Bedeutung).

Warum dieser Drache so viele Gegner hat, weiß keiner. Spiel-Automaten versorgen den Spieler (und den Tester) selten mit einer Hintergrundgeschichte. Sache ist, daß der Drache über eine horizontal scrollende Landschaft fliegt und sich laufend gegen Angriffe wehren muß.

Das relativ große Drachensprite ist zu Spielbeginn mit einem einzigen Kopf ausgestattet. Wenn der Drache aber bestimmte Extras aufsammelt, wächst ihm ein zweiter und manchmal sogar ein dritter Kopf. Erfolg dieser biologischen Sensation: Statt einem spucken jetzt drei Drachenmäuler Feuer, was für noch raschere Dezimierung der Gegner sorgt. Andere Extras versorgen den Drachen mit einer doppelten Tankfüllung feuriger Drachenpuste, so daß man schneller feuern kann.

Die Gegner kommen aus der Luft oder bleiben am Boden. Da gibt es zum einen viele verschiedene Vogel- und Reptilien-Formationen, die den Drachen umkreisen und manchmal auf ihn schießen. Ein Volltreffer oder eine Frontal-Kollision mit einem fliegenden Objekt kostet eines der drei Leben. Man darf diese Formationen bis zu dreimal mit dem Flügel streifen, dann ist ebenfalls ein Leben futsch. Die auf dem Boden stationierten Gegner sind etwas ungefährlicher, da sie den Drachen nicht berühren können. Dafür schmeißen sie aber mit Steinen, Bomben und anderen unangenehmen Dingen. (bs)



Der König der Lüfte – kein Adler, sondern ein Drache

Boris: »Super Musik, durchschnittliches Spiel«

Wie ich das erste Mal auf Dragon Spirit aufmerksam geworden bin? Ich ging durch eine Spielhalle, nichts Böses im Sinn, und hörte auf einmal eine laute Musik, die mir auf Anhieb gefiel. Ich folgte der Musik bis zum Dragon-Spirit-Automaten, sah dort zwei Spielern eine Weile lang zu und warf dann selber Geld in das Gerät – eigentlich mehr, um die Musik zu hören, als das Spiel zu spielen.

Dragon Spirit ist der siebzehntausendste Vertreter der Scroll-von-oben-nach-unten-Action-Spiele, hat mich aber trotzdem eine Zeit lang gefesselt. Die ungewöhnliche Handlung und viele der spielerischen Gags (mehr Feuerkraft = mehr Köpfe) sowie der nicht allzu hohe Schwierigkeitsgrad machen mir Spaß, auch wenn sonst nicht viel Neues geboten wird. Außerdem braucht man keine moralischen Bedenken zu haben, wie bei den meisten Spielen dieser Art, bei denen auf Flugzeuge und Soldaten geschossen wird.



◀ Der Galakto-Knödel linst schon grimmig

Blasteroids

Grafik	7.5										
Sound	7.5										
Power-Wertung	9										

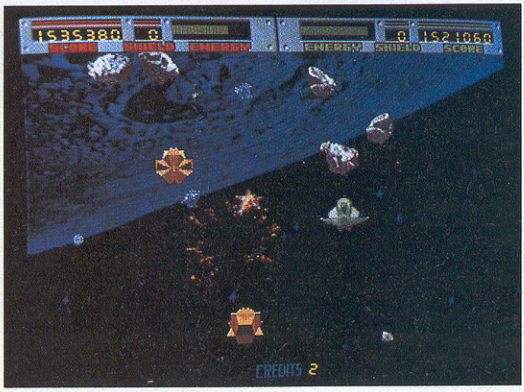
»Asteroids« war ein Spielautomat der ersten Stunde und entwickelte sich zum Millionen-Hit. Ob der Nachfolger »Blasteroids« auch ein Klassiker wird?

In einem Winkel der Galaxis ist unerwartet eine Asteroidenplage aufgetreten. Damit die herumschwirrenden Brocken die bemannte Raumfahrt gefährden, schwingen sich wahlweise ein oder zwei Spieler in die Gleiter, um den Weg freizuballern.

Der Spieler startet mit seinem Schiff in der Mitte des Bildschirms. Von allen Seiten wirbeln Asteroiden auf ihn zu, die er abballern muß. Hat man einen großen getroffen, zerspringt er in mehrere kleinere, die man dann wieder zu Galakto-Staub zerbröseln muß. Im Gegensatz zum Vorgänger »Asteroids« segnen Sie nicht sofort das Zeitliche, wenn Ihr Schiff mit einem Asteroiden kollidiert; lediglich der Schutzschirm geht etwas in die Knie.

Der Spieler hat drei Schiffe zur Auswahl, zwischen denen er jederzeit umschalten kann. Die kleinste Variante ist sehr wendig, kann schnell über den Schirm brausen, hat aber eine schlechte Panzerung. Besser ist es da schon um den zweiten Schiffstyp bestellt: Er ballert recht flott, ist etwas langsamer, und hält auch einige Stöße aus. In der Großausführung des Schiffs kann man zwar wunderbar als Rammbock rumholzen, aber kaum noch manövrieren und sehr wenig Schüsse abfeuern.

Der Automat wartet mit jeder Menge spielerischer Feinheiten auf. Es gibt Extrawaffen in rauhen Mengen, UFOs aller Arten, knackige Soundeffekten und eine farbenprächtige Grafik. Zu den Feinheiten des Automaten gehört auch ein spezieller Dockmodus. Beide Schiffe bekommen dann Superwaffen, mit denen man den Screen schnell abgeräumt hat. (al)



◀ Wüste Brocken-Ballereien mit feinen Extras



Super!

Ich war schon vor über fünf Jahren in Asteroids vernarrt. Es hat mich maßlos geärgert, daß es bis vor kurzem auf keinem Computer eine anständige Asteroids-Version gab (die VCS-Umsetzung ausgenommen, denn die war für damalige Verhältnisse wirklich gut). Als es dann endlich »Megaroids« für den Atari ST gab, saß ich tage- und nächtelang vor der Glotze und ballerte mich durch Asteroidengürtel.

Atari hätte mir keine größere Freude machen können. Mit Blasteroids ging einer meiner größten Wünsche in Erfüllung – fantastisch, dieses Spiel. Es ist alles da, was sich ein Asteroids-Fan nur wünschen kann. Zwei-Spieler-Modus, viele tolle Extras, Top-Grafik und knackige Sound-Effekte. Blasteroids spielt sich wie ein Traum (die Genauigkeit des Drehreglers trägt viel dazu bei). Die Idee mit den drei unterschiedlich großen Raumschiffen ist genial. Ein würdiger Nachfolger – traumhaft!



Super!

Ich hätte nie gedacht, daß man aus dem alten Asteroids ein derartiges Spitzenspiel rauskitzeln kann. Hier wirkt einfach alles zusammen: Grafik, Sound und Spielwitz. Schon die Steuerung verdient ein großes Lob: Sie ist schnell zu erlernen und sehr präzise. Die Grafik ist atemberaubend: Die Asteroiden drehen sich um sich selber und sind fantastisch schattiert.

Auch wenn der nächste Blasteroids-Automat eine Galaxis entfernt sein sollte, sollte man keinen Weg scheuen, um ihn einmal zu spielen.

HAPPY COMPUTER SONDERHEFT

DIE HEISSESTEN SPIELE

für C64/C128, Atari ST und Amiga

C64/C128

Spielstarkes Schachprogramm für C64

Happy-Chess: *Endlich ein Schachprogramm zum Abtippen für den C64. Die Grafik und Spielstärke dieses Programms ist durch Verwendung moderner Programmierstrategien überdurchschnittlich auf dem Markt der Schachprogramme für den C64.* ***Motocrash II:*** *Nach unserer Tron-Adaption gibt es das beliebte Programm endlich mit hochauflösender Grafik. Natürlich ist auch dieses Spiel für zwei Spieler gedacht und sehr rasant.* ***Krieg der Kerne:*** *Um selber Kampfprogramme zu entwickeln, braucht man einen leistungsfähigen Kampfprogramm-Interpreter. Durch reine Maschinensprache ist dieses Programm nicht nur schnell, sondern auch sehr flexibel einsetzbar.* ***Paradroid-Umsetzung:*** *Ist eine äußerst gelungene Umsetzung des beliebten Spiels »Paradroid« für den C64. Befreien Sie einen Raumfrachter von gefährlichen und außer Kontrolle geratenen Robotern. Die Beschreibungen der Programme befinden sich unter anderem in den Ausgaben 2 und 3/88 von Happy-Computer. Diskette für den C64/C128*

Bestell-Nr.: 20804 **DM 29,90*** sFr 24,90*/öS 299,-*

Spielhallenerfolge nun auf dem C64

Bomb-Runner: *Das beliebte Video-Spiel gibt es jetzt auch für den C64/C128 mit bestechender Grafik. Steuern Sie Bomb-Joey durch eine Vielzahl von Gefahren.* ***Omidar:*** *Mit einem Gorilla in einem Labyrinth eingeschlossen und dazu die Aufgabe, alle Wege abzufahren, bereitet Nervenkitzel. Das Programm unterscheidet sich nur in Nuancen von der Spielhallen-Version.* ***Ping-Pong:*** *Spielen Sie zu zweit Tischtennis gegeneinander – diesmal auf dem Bildschirm. Diskette für C64/C128*

Bestell-Nr.: 20801 **DM 29,90*** sFr 24,90*/öS 299,-*

Asteroids- und Trailblazer-Adaption für den Commodore 64 und 128

Asteroids 64: *(6/87) Asteroids 64 ist wohl die einzige Version des Spielhallenrenners Asteroids auf dem C64. Es zeichnet sich besonders durch seine aufwendige und sehr schnelle Grafik aus. Also ein packendes Weltraum-Spiel für den C64, das viele Stunden und Blasen an den Händen garantiert. Kämpfen Sie sich durch einen nicht enden wollenden Asteroidengürtel.* ***Print-Using:*** *(6/87) Endlich ein sehr wirkungsvoller Befehl zur formatierten Zahlenausgabe. Wer häufig mit Tabellen arbeitet, kann auf diesen Befehl nicht verzichten.* ***CHR-GEN:*** *(6/87) Ein weiteres, sehr kurzes und sehr wirkungsvolles Programm, mit dem man eigene Sprites nicht nur entwerfen, sondern gleichzeitig auch noch im Original und als Datazeilen ansehen kann.* ***Future Race:*** *(5/87) Eine fast perfekte Adaption des bekannten Automatenspiels Trailblazer. Fahren Sie auf einer bunten Straße durch das All. Aber auf der Straße erschweren verschiedenfarbige Felder den Weg erheblich.* ***Playfield:*** *(5/87) Eine Ergänzung zu dem beliebten Listing Robos Revenge. Erweitern Sie das Programm um einen weiteren Level.* ***Cover Print:*** *(5/87) Drucken Sie eine eigene Diskettenhülle mit dem Inhaltsverzeichnis der Diskette oder einem beliebigen Text.* ***Ultraload:*** *Floppy-Speeder für schnelles Laden. Mit Anleitung. Und viele weitere Tips und Tricks für den C64 und C128. Diskette für C64 und C128.*

Bestell-Nr.: 20706 **DM 29,90*** sFr 24,90*/öS 299,-*

Unsterblichkeit in professionellen Spielen

POKE-Finder: *(3/87) Sucht selbständig in Spielen POKEs für mehr Leben, Zeit, Unsterblichkeit etc. Verbesserte Version, auch für Datasetten-Betrieb.* ***Pull-down-Menü:*** *(3/87) Komfortable Programmroutinen, um eigene Programme mit Pull-down-Menüs zu versehen. Die einfache Handhabung erlaubt auch Einsteigern, diese ansonst schwer zu programmierende Menütechnik, in eigenen Programmen zu verwenden. Mit Beispielprogramm!* ***Fußball 3000:*** *(3/87) Ein Fußballspiel der Zukunft mit überraschenden Fähigkeiten. Schießen Sie Ihr Tor des Monats mit dem Computer! Sport-Spiel für zwei Spieler.* ***HICO:*** *(3/87) Wandelt ein HiRes-Bild oder einen Bildausschnitt in Zeichensatz um (LoRes). Die Bewegung und der Umgang mit HiRes-Grafik wird dadurch einfacher, und Sie können viel Speicher sparen.* ***Disk-Retter:*** *(3/87) Der Disk-Retter findet verlorene Daten auf Diskette wieder, wenn das Directory gelöscht wurde.* ***Largeprint:*** *(4/87) Ein sehr kurzes Programm, um Texte in Riesenschrift auf dem Drucker auszugeben. Breite und Höhe kann man selbst bestimmen! Funktioniert problemlos mit allen Druckern.* ***Weltendämmerung:*** *(4/87) Bei diesem Programm handelt es sich um ein Fantasy-Taktikspiel. Auf 3200 Feldern streiten zwei Spieler um die Herrschaft über ein gewaltiges Reich. Hunderprozentiger Maschinencode, gelungene Grafik und durchdachte Programmierung sorgen lange für Spielspaß.* ***Ultraload:*** *Floppy-Speeder für schnelleres Laden. Mit Anleitung! Diskette für C64/C128-Computer*

Bestell-Nr.: 20704 **DM 29,90*** sFr 24,90*/öS 299,-*

ATARI XL/XE

Heiße Spiele für den Atari XL/XE

U91 – Das Boot: *Sie sind Kapitänleutnant auf einem U-Boot. Vor der Straße von Gibraltar versuchen Sie, die Nachschubrouten des Feindes zu unterbrechen. Das Super-Simulation ist in Turbo-Basic für den Atari XL programmiert.* ***Quadromania XL:*** *Auf einem Spielfeld aus 38 mal 22 Felder werden neun Felder, die ein Quadrat bilden, invertiert. Versuchen Sie in einer festgelegten Anzahl von Zügen den Ursprungszustand wieder herzustellen. Das Programm belegte den 2. Platz in unserem Wettbewerb der Ausgabe 7/87.* ***Space-Ball:*** *In einem dreidimensionalen Raum spielen Sie gegen eine andere Person oder gegen den Computer eine Art Weltraum-Squash. Aber seien Sie nicht siegessicher. Der Computer spielt besser als Sie glauben.* ***Harvey:*** *Ein Geist versucht, in einer Obstplantage Früchte zu stibitzen. Dabei wird er von Bienen und Transportbändern gestört. Einige Früchte sind dazu ungenießbar. Helfen Sie dem kleinen Geist, an seine Lieblingsspeise zu gelangen.* ***Keyboard 2000:*** *Dieses Hilfsprogramm belegt beliebige Tastenkombinationen mit Zeichenfolgen. Ein Tastendruck, und Sie haben das Diskettendirectory, das Programmlisting oder was immer Sie wollen. Ein unentbehrliches Hilfsmittel beim Programmieren. Diskette für den Atari XL/XE*

Bestell-Nr.: 20802 **DM 29,90*** sFr 24,90*/öS 299,-*

Atari ST

Vom Super-Spiel bis zu nützlichen Utilities für den Atari ST

Wabaduu: *(5/87) Erleben Sie das galaktische Inferno im ST. Bei diesem schnellen Action-Spiel müssen Sie Ihre Verteidigungs-Basis gegen feindliche Laserstrahlen schützen.*

Zeitlupe: *(5/87) Ist Ihnen Ihr ST zu schnell? Mit diesem Assembler-Hilfsprogramm bremsen Sie ihn in zehn Stufen. Die meisten Spiele für den Atari ST laufen nun auf Wunsch in Zeitlupe.* ***Freezer:*** *(5/87) Per Tastendruck frieren Sie fast jedes Programm ein – egal ob für Bildschirmfotos oder für die Tasse Kaffee zwischendurch. Ein ideales Utility.* ***Fractals:*** *(6/87) Erzeugen Sie mit diesem Programm bizarre Fractal-Landschaften in der dritten Dimension.* ***Basic-Autostart:*** *(7/87) Besitzen Sie GFA-Basic? Mit einem kleinen Trick können beliebige GEM-Programme mit einem Autostart versehen werden.* ***Quadromania:*** *(7/87) Ein kniffliger Denksport. Vorausplanung und geschicktes Handeln müssen Sie bei diesem elektronischen Brettspiel mitbringen.* ***Deep Thought:*** *Ein spielstarkes Schachprogramm mit toller Grafik für den ST. Alle Züge werden mitprotokolliert und auf Wunsch ausgedruckt. Deep Thought ist eine Demoversion eines professionellen Programms, mit der aber bereits gespielt werden kann. Weiterhin viele Tips und Tricks für den Atari ST. Diskette für Atari ST*

Bestell-Nr.: 20708 **DM 29,90*** sFr 24,90*/öS 299,-*

Amiga

Aktuelle Superspiele für den Amiga

Helden sind gefragt: *Kämpfen Sie sich mit Ihrem Raumschiff Hero durch 99 actionbeladene Level. Es braucht viel Nerven, Glück und Reaktionsvermögen, gegen die Armada der Feinde zu bestehen.* ***Der Kampf im Amiga:*** *Eine neue Art von Spiel: Schreiben Sie Programme, die mit anderen im Speicher des Amiga um den Sieg kämpfen. Wer schreibt das trickreichste und stärkste Kampfprogramm?* ***Die Reise zum Apfelsee:*** *Mit diesem Programm entdecken Sie eine künstliche Landschaft an einem idyllischen See, die nur im Speicher des Computers existiert.* ***Ein lernendes Programm:*** *»Vier gewinnt« kennt jeder. Kennen Sie aber ein anderes Programm, das aus seinen Fehlern lernt? Diskette für Commodore Amiga*

Bestell-Nr.: 20712 **DM 29,90*** sFr 24,90*/öS 299,-*

Kettenreaktion: Strategie und Taktik sind Trumpf

Chain Reaction: *Ein spannendes Spiel, das viel Taktik erfordert und praktisch nur auf dem Computer realisierbar ist.* ***Raytracing:*** *Mit dem Programm des Monats können Sie fantastische Bilder berechnen lassen, wobei der Strahlengang des Lichts berücksichtigt wird.* ***Termin:*** *Sie vergessen nie wieder Termine mit diesem Programm, das die Daten der nächsten 15 Tage automatisch anzeigt.* ***EHB-Demo:*** *Wie man 64 Farben im LoRes-Modus benutzen kann, zeigt dieses C-Programm, das den Extra-Half-Brite-Modus verwendet.* ***Copper:*** *Auch von Basic aus kann der Copper für erstaunliche Effekte eingesetzt werden. Die Verwendung der nötigen Bibliotheken können Sie dabei erlernen.* ***Cursor Cycle:*** *Diese Utility macht Schluß mit dem unscheinbaren Cursor, indem es dessen Farbe ständig ändert.* ***MyCLI:*** *Eine unentbehrliche Hilfe für alle, die CLI-Fenster mit besonderen Voreinstellungen benötigen.* ***MEd:*** *Das Schreiben von C-Programmen für Pull-down-Menüs verkürzt sich auf wenige Minuten. Mit einem weiteren Teil können Sie dann CLI-Befehle im Pull-down-Menü verwenden. Diskette für Amiga-Computer*

Bestell-Nr.: 48704 **DM 29,90*** sFr 24,90*/öS 299,-*

** Unverbindliche Preisempfehlung*

Für Ihre Bestellung und Überweisung verwenden Sie bitte die eingeheftete Zahlkarte, die Überweisungsformulare der Post oder der Banken bzw. senden Sie uns einen Verrechnungsscheck. Sie erleichtern uns dadurch die Auftragsabwicklung und wir berechnen Ihnen dafür keine Versandkosten.

Markt&Technik
Zeitschriften · Bücher
Software · Schulung

Markt&Technik Verlag AG, Buchverlag, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Tel. (089) 4613-0

Bestellungen im Ausland bitte an: SCHWEIZ: Markt&Technik Vertriebs AG, Kollerstrasse 3, CH-6300 Zug, Tel. (042) 41 56 56 · ÖSTERREICH: Markt&Technik Verlag Ges.m.b.H., Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Tel. (0222) 5879455, Rudolf Lechner&Sohn, Heizwerkstraße 10, A-1232 Wien, Tel. (0222) 677526 Ueberreuter Media Handels- und Verlagsges. mbH (Großhandel), Laudongasse 29, A-1082 Wien, Tel. (0222) 481543-0.

71401

Blades of Steel

Grafik	7	
Sound	8	
Power-Wertung	7.5	

Knallharte Eishockey-Action gefällig? Bodychecks und Prügeleien sind bei Konamis »Blades of Steel« an der Tagesordnung.

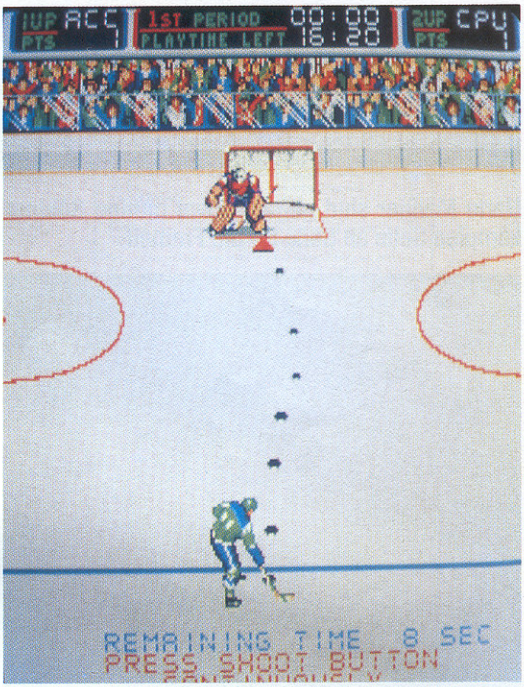
Gute Sportspiele sind in den Spielhallen immer noch recht selten. Um so erfreulicher, daß mit »Blades of Steel« endlich eine neue Eishockey-Simulation erschienen ist. Wie man es von Konami gewohnt ist, haben sich die findigen Japaner einige Gags zur Auflockerung des frostigen Spielgeschehens ausgedacht.

Sind Sie nicht auch der Meinung, daß die wirklich interessanten Eishockeyspiele diejenigen sind, die neben viel sportlicher Klasse auf dem Eis auch saftige Prügeleien bieten? Genau mit dieser Kombination wartet Blades of Steel auf. Wenn das Temperament mit Ihnen durchgeht, fliegen die Fetzen. Sollten sich zwei Spieler in die Haare kommen, werden sie in Großaufnahme gezeigt und der Boxkampf kann beginnen. Der Verlierer muß zur Strafe für 30 Sekunden auf die Strafbank und der Gewinner erhält den Puck.

Trotz dieser witzigen Einlage kommt das eigentliche Eishockey-Spiel nicht zu kurz. Lattentreffer, flottes Kombinations-Spiel und plazierte Schüsse – alles ist erlaubt. Die Steuerung per Joystick ist sehr realitätsnah. Plötzliche Richtungsänderungen des Spielers gibt es deshalb nicht. Neben dem Joystick stehen nicht weniger als drei Feuerknöpfe bereit. Damit wird geschossen, zum Mitspieler gepaßt und natürlich gerempelt beziehungsweise geboxt.

Damit auch Anfänger auf Ihre Kosten kommen, kauft man sich mit jedem Markstück keine Spielfiguren, sondern Spielzeit. Für jedes geschossene Tor gibt es ein paar Sekunden extra. Sogar in den beiden Drittel-Pausen können Sie sich Extra-Zeit ergattern. Je erfolgreicher Sie das »Penalty«-Schießen absolvieren, desto länger dauert das Spiel.

Während des Spiels wird jede Aktion auf dem Eis von einer Reporter-Stimme kommentiert. Zwei Personen können gegeneinander antreten. Sollte ein Partner fehlen, springt der Computer ein.(mg)



In den Drittelpausen wird eifrig Penalty-Schießen geübt



Gut!

Bei diesem Eishockey-Match bleibt kein Auge trocken und keine Faust in der Hosentasche. Hitzige Wortgefechte wie »Na warte, das zahl' ich Dir heim!« oder »Her mit dem Puck!« sind keine Seltenheit, wenn Blades of Steel gespielt wird. Zum Glück prügeln sich nur zwei Sprites auf dem Bildschirm.

Die Atmosphäre, die durch die ständigen Kommentare des Reporters zusätzlich aufgeheizt wird, ist einfach toll. Blades of Steel verdient die Bezeichnung »Simulation«. Bodychecks und harmlose Prügeleien gehören nun einmal zu diesem Sport.

Ausgesprochen fair finde ich es, daß auch blutige Anfänger mindestens vier Minuten spielen können. Schon nach kurzer Zeit bereitet die unkomplizierte Steuerung keinerlei Probleme mehr. Die drei Feuerknöpfe hat man schnell im Griff.

Alles in allem eine hervorragende Eishockey-Simulation, wie ich sie mir auf Computer oder Videospiel wünschen würde.



Gut!

Ich prügle mich ungern mit Martin. Aber bei Blades of Steel gab es kaum eine Minute, wo wir nicht mit Freuden aufeinander losgegangen sind. Die Prügelszene zwischen den beiden wütenden Eishockey-Spielern ist einfach zu schön, um sie auszulassen.

Alles in diesem Match ist mit viel Komik aufgezogen. Schon der ewig plappernde Sportreporter, der jedes Match live kommentiert (»ANA is on the win!«), ist ein Spielchen wert. Hut ab vor der Idee, daß man sich mit seiner Mark Spielzeit kaufen kann. So hat man vier Minuten ungetrübte Sportspielfreude.

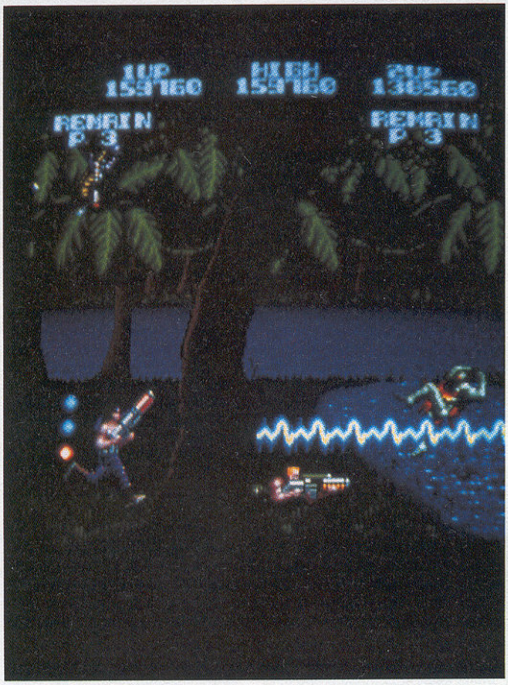


Der Computergegner im Angriffswirbel: Eine Glanzparade des Tormanns verhindert einen höheren Rückstand

Super Contra

Grafik	6	⊛	⊛	⊛	⊛	⊛	⊛			
Sound	4	⊛	⊛	⊛	⊛					
Power-Wertung	4.5	⊛	⊛	⊛	⊛	½				

Harte Männer sind gefragt: Zwei mutige Söldner kämpfen Seite an Seite für die Freiheit.



Mit Laserkraft gegen Schurkensprites

Erst kürzlich wurde »Gryzor« für einige Heimcomputer umgesetzt. Mit »Super Contra« stellt sich nun bereits sein Nachfolger in den Spielhallen vor. Diesmal kämpfen die beiden Helden Lance und Bill Seite an Seite gegen eine Übermacht von Rebellen.

Super Contra präsentiert sich als knallhartes Action-Spiel. Im ersten Level scrollt das Spielfeld von links nach rechts. Wer nicht gleich zu Beginn voll konzentriert ist, hat keine Chance. Dutzende von feindlichen Söldnern strömen von vorne und hinten auf Sie zu. Gezielte Schüsse sind in dieser Situation nicht angebracht. Dauerfeuer und blitzschnelle Reflexe allein können helfen.

Nach knapp einer Minute Spielzeit werden die wirklich schweren Geschütze ausgefahren. Zunächst sorgt ein Panzer für Unruhe. Wenn er außer Gefecht gesetzt wurde, krabbelt die Besatzung heraus und eröffnet das Feuer. Sollten Sie auch diese Hürde genommen haben, wartet wenige Meter weiter bereits ein Hubschrauber. Wenn Sie bis jetzt noch keine der nützlichen Extrawaffen erbeutet haben, sieht es schlecht aus. Ein Laser oder ein paar Handgranaten würden Ihre Chancen, den Hubschrauber zu vernichten, bestimmt verbessern. Während Sie erbittert gegen das Riesending (nimmt über die Hälfte des Bildschirms ein) kämpfen, springen laufend bewaffnete Soldaten vom Hubschrauber ab und greifen vom Boden aus an. In diesem Stil geht es weiter, bis Sie schließlich das Hauptquartier des Feindes zerstört haben.

Gesteuert wird mit Joystick und zwei Feuerknöpfen. Je einer dient zum Ballern und Springen. Bis zu zwei Spieler können bei Super Contra gleichzeitig antreten. (mg)



Geht so

Super Contra ist eines der Spiele, in denen man vor lauter Schüssen, Soldaten und Fahrzeugen auf dem Bildschirm seine eigene Spielfigur nicht mehr erkennt. Für meinen Geschmack ist das zu wüst. Die drei Leben sind verbraucht, ehe man einmal tief durchgeatmet hat.

Zu zweit spielt sich Super Contra schon ein ganzes Stück besser. Werden die Aufgaben richtig verteilt (einer hält den Rücken frei, der andere schießt sich langsam vorwärts), ist es durchaus möglich, die erste Minute zu überstehen. Doch spätestens wenn der Hubschrauber angeflattert kommt, und Dutzende von schwerbewaffneten Söldnern herunterspringen, hilft nur noch ein Stoßgebet.

Über mangelnde Action kann man sich bei Super Contra wirklich nicht beklagen. Ich frage mich allerdings, ob wenige Sekunden unterhaltsames Bumm-Bumm eine Mark wert sind.

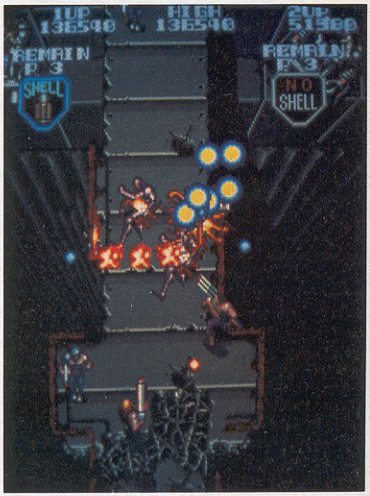


Geht so

Technisch ist Super Contra auf dem letzten Stand: Viele Sprites, viel Action und viele Extras, die die wüste Ballerei auflockern. Trotzdem habe ich so meine Bedenken: Wer auf Anhieb den ersten Level schafft, bekommt von mir die goldene Extrawaffe verliehen – Super Contra ist mir nämlich zu schwer.

Allein hat man da kaum eine Chance. Die Gegner kommen von oben, unten, hinten, vorne, aus Gräben, aus der Luft und aus Panzern. Gryzor war ja schon ein harter Brocken, aber hier wird's unspielbar. Auf dem Schirm ist soviel los, daß man die fremden Schüsse nicht mehr von den eigenen unterscheiden kann.

Für harte Männer mit Superwaffen habe ich immer weniger übrig. Da gab es in letzter Zeit interessantere Spielideen, bei denen weniger gekillt wurde. Ganz abgesehen davon stinkt mir die eindeutig politische Anspielung durch den Namen des Automaten – muß denn so was sein?



Wo ist denn meine Spielfigur? Bei diesem Getümmel kennt sich doch keiner mehr aus.

Joysoft

Inh. Gabriele Hartmann

laut Umfrage einer deutschen Software-Zeitschrift sind wir

DEUTSCHLANDS BELIEBTESTES SOFTWAREHAUS MIT DEM BESTEN SERVICE

UND DAS BEWEISEN WIR TÄGLICH

24 Std. Bestell-Annahme
24 Std. Eil-Lieferservice auf Anfrage
Eigene Lagerhaltung, deshalb prompte Lieferung

The Train
C64 Disk 39,90

Power at Sea
C64 Disk 39,90

Gunship
Atari ST 69,90

Blacklamp
Atari ST 54,90

C64	Cas.	Disk
Arkanoid II		39,90
Bangkok Knights	29,90	39,90
Bard's Tale II		44,90
Bedlam	29,90	34,90
Bloody Valley	29,90	44,90
Championship Supersprint		39,90
Firefly	29,90	39,90
Frightmare	29,90	39,90
Intrique		39,90
Morpheus		59,90
Octapolis	29,90	39,90
Predator	29,90	39,90
Terramex	29,90	39,90
Tetris		39,90

Atari ST	
Adv. Technical Fighter	59,90
Bermuda Project	69,90
Dungeon Master	64,90
Hot Ball	59,90
Oids	54,90
Down at the Trolls	49,90
Staygon	54,90
Soccer	54,90
Spaceace	59,90
Strippoker II	29,90
Terramex	54,90
Tetris	54,90
The Eye	44,90
Trivial Puruit	59,90

Ports of Call
Amiga 85,—

Jinks
Amiga 49,90

Miniputt
IBM 59,90

Pirates
IBM 69,90

Amiga	
Adventure Const. Set	59,90
Blackjack Academy	54,90
Blackshadow	59,90
Destroyer	59,90
Jet	99,90
Kikstart II	29,90
Leatherneck	54,90
Ralleymaster	29,90
Roadwars	54,90
Romantic Encounter	69,00
Superstar Eishockey	69,00
Terramex	54,90
Tetris	54,90
Thunderboy	49,90
XR 35	29,90

IBM	
Destroyer 3½"	69,—
Earl Weaver Baseball	69,90
F16 Falcon	89,—
Flightsimulator II 3½"	129,—
Grand Slam Bridge	69,90
Lords of Conquest	49,90
Macadam Bumper	59,90
Pirates	69,90
Sokoban	54,90
Summergames II	59,90
Wintergames	59,90
Gryzor	59,90
Badlam	59,90

Natürlich führen wir auch Programme für Schneider, C16 und Atari 800XL. Fordern Sie umgehend unsere neueste Preisliste gegen frankierten und adressierten Rückumschlag an.

WEITERE ANGEBOTE IN UNSERER
KOSTENLOSEN PREISLISTE!

WIR HALTEN STÄNDIG
EINIGE TAUSEND
PROGRAMME FÜR SIE AUF LAGER.

NEUERSCHEINUNGEN FAST WÖCHENTLICH!

Lieferung nach Verfügbarkeit.

Besucht uns doch mal (10 – 13 Uhr, 14 – 18.30 Uhr)

Laden und Versand:	Laden Köln 1:	Laden Düsseldorf:
Berrenrather Str. 159	Matthiasstr. 24–26	Pempelforterstr. 47
5000 Köln 41	**5000 Köln 1**	**4000 Düsseldorf 1**
Tel.: (0221) 41 66 34	Tel.: (0221) 23 95 26	Tel.: (0211) 36 44 45

ODER TELEFONISCH BESTELLEN UNTER

0221 – 41 66 34 10 – 18.30 Uhr
0221 – 42 55 66 24-Std. Service

AMIGA AMIGA

Software-Preise in DM per Stück

Spiele

Jinxter	68,95	King Quest 1-3	73,95
Ultima IV	68,95	Moebius	68,95
Hellowoon	64,95	Feud	25,90
Bard's Tale II	?		
Autoduel	73,50	Ferrari Formula One	90,00
Gunship	76,95	Jagd auf roter Oktober	68,95
Testdrive	81,95	Winter Olympic 88	54,50
Crazy Cars	44,00	Grid Start	30,50
Indoor Sports	68,95	California Games	68,95
Backlash	57,50	Artictox	59,80
Space Ranger	27,50	Into t. eagles nest	56,50
Fire Power	68,95	Kampfgruppe	80,95
Mercenary	68,95		
Amegas	51,00	Archon II	76,00
Bad Cat	51,90	Barbarian (Psygnosis)	68,95
Cruncher Factory	25,95	Impact	44,90
Pac Boy	27,50	Streetgang	51,90
Jinks	51,90	Giana Sisters	51,90
Garrison II	59,95	In 80 Tagen um die Welt	51,95
Tetris	57,00	Las Vegas	25,95

Bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar waren: Preise tel. erfragen! Spaceball, Gee Bee Air Rallye, To be on Top, Legend of Sword, A. d. Suche n. Spock, Carrier Command, ECO, Power Play, Chuck Yaegers Flight, Pac Land, OOZE I Android, Mars Cops, Super BMX, 4 x 4 Off Road, Interceptor, Return to Atlantis, Boot Camp, The Train, Power at the Sea und viele mehr.

Spiele aus Power Play Nr. 3

Pink Panther	?	Tetris	57,00
Emetic Scimmer	39,90	Thunderboy	57,00
Terramax	57,00	Backlash	57,50

Wir führen ca. 200 Spiele für den Amiga.
Videocassette E 240 mit 40 Spielen als Demo DM 29,95.
Bei einem Bestellwert ab DM 500,– wir dieser Betrag verrechnet.

PUBLIC DOMAIN-LISTE INHALTSVERZEICHNIS
DM 3,00 Bfm. (50 Seiten)
Lieferbar sind mehr als 400 Disks ab DM 1,00.

Anwendersoftware

AC Basic Compiler	377,00	True Basic	275,00
Marauder II	72,90	Vizawrite 1.05	198,00
Analyse 2.0	264,00	Aegis Draw	175,95
Videoscape 3D	328,00	Sculpt 3D	162,90

Versand per Nachnahme + 8,– Porto, Vorkasseversand ohne Porto. Ab DM 500,– Bestellw. oh. Porto, Vorkassevers. Rechnung abwarten.

Bestellungen schriftlich, telefonisch an:

AMIGA aktuell
Dieter Hieske · Schillerstraße 36
6700 Ludwigshafen · Tel. 0621/67 31 05

PREISE GELTEN NUR IM VERSANDHANDEL! KEIN LADENVERKAUF MIT OBIGEN PREISEN!

Inserentenverzeichnis

Ariola	7, 63, 67
Astro Versand	69
BSG	39
Cascade Games	19, 30/31
Complay	39
Computer Service Senden	97
Computer Shop, München	53
Computer Shop, Lüchow	97
Computing & Sound	103
Diamond Soft	39
Dreeser	97
Electronic Arts	2, 35, 42/43
Fun Tastic	57
GOTO IMT	69
International Software Köln	69
Joytronics	83
Kingsoft	108
Markt & Technik Buchverlag	75, 86, 94, 100
Müller	45
Radio Weiss	39
Rainbow Arts	27
Rushware	23, 78/79, 107
Soyka	73
T.S. Datensysteme	89

Mitspieler gesucht!



Mit 64'er Nr. 4/88 könnt Ihr spielen und noch vieles mehr:

- Der neue Monitor 1084 von Commodore im Test
- Entscheiden Sie mit der neuen Marktübersicht und einer hilfreichen Checkliste über das richtige Programm für Ihren C 64
- Tysmin 64 — der Drucker wird zur perfekten Speicherschreibmaschine mit allem Komfort

Bis 14. April beim Zeitschriftenhändler



Das bietet Euch der Spielepartner Happy-Computer Nr. 4/88

- Rettung vor Computer-Viren: Wir zeigen Wege wie diese kleinen Programme erkannt und neutralisiert werden können.
- Grafik, Gnome, Galaxien: gesucht wird das schönste gemalte Fantasy-Bild
- Die richtige Harddisk einfach ausgesucht

Bis 10. April beim Zeitschriftenhändler

Jetzt kennenlernen! Wenn Ihr unsere zwei Mitspieler testen wollt, dann füllt das nebenstehende Kennenlern-Angebot aus und Ihr bekommt je ein Gratisexemplar zum Probespielen.

HAPPY COMPUTER KENNENLERN-ANGEBOT 64'er

Bitte schicken Sie mir ein kostenloses Probeexemplar der angekreuzten Zeitschrift(en).

	Einzelpreis	Jahresabonnement
Happy-Computer	DM 6,50	DM 72,–
64'er	DM 6,50	DM 78,–

Wenn ich das Magazin weiterlesen möchte, brauche ich nichts zu tun. Ich erhalte es dann regelmäßig per Post frei Haus. (Ausland zzgl. Porto) Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen.

Ich bezahle mein Abonnement nach Erhalt der Rechnung für 12 Ausgaben im voraus.

Name, Vorname _____

Straße _____

PLZ, Ort _____

Datum, 1. Unterschrift _____

Mir ist bekannt, daß ich diese Bestellung innerhalb von 8 Tagen bei Markt & Technik AG, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar, widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift _____

PR4

Dropzone

Das drei Jahre alte »Dropzone« für C 64 und Atari XL macht heute noch vielen Action-Spielen vor, was das Wort »Action« eigentlich bedeutet.

Der Segen der interstellaren Raumfahrt hat, wie immer, einen kleinen Haken. Der Hyperraum-Antrieb funktioniert nur mit speziellen Kristallen, die es auf dem zweiten Jupiter-Mond Io gibt. »Wo liegt das Problem?«, denkt der unerfahrene Erdenmensch und düst gleich nach Io, um die Kristalle abzuholen. Aber da wurde die Rechnung ohne die Jovianer gemacht. Das sind die Bewohner vom Jupiter, die es gar nicht so gerne sehen, wenn Fremde so einfach ihren Mond bevölkern.

So werden dann auch die Minenarbeiter bei der Rückkehr in die terranische Siedlung immer häufiger von Jovianern überfallen, verschleppt und zu mordenden Androiden umgewandelt. Flugs wird ein Spezialist von der Erde herbeigerufen, der sich um dieses Problem kümmern soll. Mit Raketen-Rucksack, Laserkanone, Unsichtbarkeits-Schirm und Super-Bomben soll er den Jovianern die Überfälle ein für alle Mal vergällen.

In jedem der 99 Levels von Dropzone gilt es, acht Minenarbeiter (die im übrigen eher wie die Kristalle aussehen, die sie ausbuddeln) von der Planetenoberfläche aufzusammeln, bei der Basis abzusetzen und sich nebenbei die Jovianer vom Hals zu halten. Die mehrere Bildschirme breite Planeten-Oberfläche scrollt dabei rasant von links nach rechts und umgekehrt. Ein Radar am unteren Bildschirmrand verschafft dem Astronauten einen guten Überblick über das Spielfeld.



Farbenfroh und flott: Dropzone (Atari XL)

Der heimtückischen Aliens gibt es viele und jede Art hat ihre besonderen Eigenschaften. Die einen lassen sich problemlos vernichten, klauen aber ab und zu einen Minenarbeiter, um ihn in einen roten Killer-Androiden zu verwandeln, der dann auf die anderen Minenarbeiter losgeht. Bei der Entführung lassen die Arbeiter aber einen Hilfe-Pfiff los, so daß Sie noch rechtzeitig eingreifen könnten. Andere Gegner teilen sich bei Beschuß in viele kleine, nur schwer zu treffende Mini-Aliens auf. Wieder andere flitzen rasend schnell über den Schirm und sind nur mit viel Geschick und blitzschneller Reaktion aufzuhalten.

Mit einem kleinen Trick kann man die Levels etwas schneller beenden, verzichtet dabei aber auf Punkte: Schießen Sie die Minenarbeiter ab, anstatt sie zu retten. Allerdings muß mindestens einer überleben, sonst kommen Sie in eine besonders gemeine Anti-Materie-Runde.

Dropzone ist technisch beinahe perfekt. Würde das Spiel heute auf den Markt kommen, würde niemand merken, daß es schon fast vier Jahre alt ist. Schnelle, gut gezeichnete Grafik ohne jedes Ruckeln und Sound-Effekte in Spielhallen-Qualität (besonders gut: der Hilfe-Pfiff) lassen Dropzone ewig jung erscheinen.

Einziger Nachteil der flotten Ballerei: Das Spiel ist sehr schnell und damit auch sehr schwer. Selbst mit einiger Übung ist es noch ein kleines Kunststück, die ersten fünf Levels zu überleben.

Dropzone ist also kein Spiel für Joystick-Amateure, die sich leicht frusten lassen. Wer beim Spielen aber mal richtig Dampf ablassen und seine Reaktionen aufs äußerste testen will, der greife zu diesem vier Jahre alten Klassiker. Er ist zur Zeit für den C 64 als Billigspiel auf Kassetten erhältlich und auch auf mehreren Spiele-Sammlungen vertreten. XL-Besitzer müssen leider etwas suchen, bis sie irgendwo einen Dropzone-Restposten ergattern können.

(bs)



Auch auf dem C 64 macht Dropzone eine gute Figur

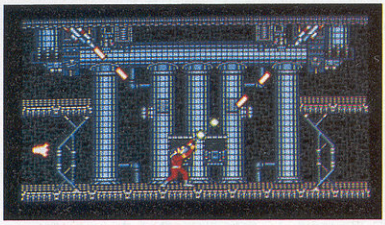
Ein Rollerskate mit einem Platten

Archer MacLean, der Programmierer von Dropzone, ist ein echter »Defender«-Fan. Vor Dropzone hatte er auf dem Atari XL schon Defender und »Stargate« pixelgenau nachprogrammiert. Aus rechtlichen Gründen kamen beide Programme niemals auf den Markt. Mit Dropzone schrieb er sein erstes kommerzielles Spiel, das auch gleich ein Hit in ganz Europa wurde.

Als er Dropzone auf dem XL fertig hatte, meinten einige Freunde, das ein so schnelles Spiel auf dem C 64 nicht möglich sei. Archer MacLean wußte es besser und programmierte die C 64-Umsetzung in acht Wochen. Beide Versionen spielen sich absolut identisch, allerdings mußte Archer auf dem C 64 etwas mehr tricksen. In einem Interview sagte er: »Wenn du den Atari XL mit einem Porsche vergleichst, dann ist der C 64 ein Rollerskate mit einem Platten. Es ist eine ganz schön harte Arbeit, schnelle Spiele für den C 64 zu schreiben, weil der Prozessor langsam ist.«

Archer MacLean läßt ansonsten selten von sich hören. Er programmierte nach Dropzone noch die XL- und C 64-Versionen von »International Karate« und meldete sich nach einer zweijährigen Pause wieder mit der C 64-Version von »IK+« zurück. (bs)

POWER PLAY VORSCHAU

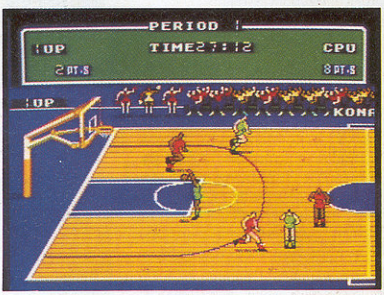


Computer-Action

Die neuen Computerspiele stehen auch in der nächsten Power Play im Mittelpunkt. Kritische Tests für die wichtigsten 8- und 16-Bit-Computer halten Euch auf dem laufenden. Wenn alles klappt, testen wir unter anderem »Obliterator« (oben die Amiga-Version im Bild), »Impossible Mission II« und vielleicht auch den »Winter Games«-Nachfolger »The Games: Winter Edition«.

Ein Korb für Nintendo

In den U.S.A. rangiert Konamis Basketball-Simulation »Double Dribble« für das Nintendo-Videospiel bereits hoch in den Charts. Einen Test findet Ihr im nächsten Videospiele-Teil.



Play it again, Paul

In dem Film »Die Farbe des Geldes« spielte Paul Newman einen mit allen Wassern gewaschenen Billard-Crack. Bei dem Spielautomaten »Rack lem up« kann man selber zum Queue greifen. Was es sonst noch an heißen neuen Spielautomaten gibt, verrät unsere nächste Ausgabe.



Außerdem:

Große Aktion mit tollen Preisen: * Alles, was Ihr schon immer über Adventures wissen wolltet * Pixel-Pracht: tolle Spiele-Grafiken zum satt sehen * Anatol hat frische Power-Tips * Stories: Insider-Informationen aus erster Hand * Starkiller: der chaotischste Comic des Universums

Die nächste Ausgabe von Power Play erscheint am 24. Mai 1988

Impressum

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber

Geschäftsführender Chefredakteur: Michael Scharfenberger

Chefredakteur: Michael Lang (lg)

Art-Director: Friedemann Porscha

Redakteure: Heinrich Lenhardt (hl, Projektleitung), Boris Schneider (bs), Anatol Locker (al), Martin Gaksch (mg), Gregor Neumann (gn)
Redaktionsassistenz: Rita Gietl (289)
Chef vom Dienst: Dorothea Ziebarth

Titelentwurf: Heinz Rauner Grafik-Design
Titelrealisation: Heinz Rauner

Fotografie: Jens Jancke, Sabine Tennstaedt (Ass.)

Layout: Erich Schulze (Chef-Layouter)
Rolf Boyke

Produktionsleiter: Klaus Buck

Gesamt-Anzeigenverkaufsleiter: Ralph Peter Rauchfuss

Anzeigenverkaufsleitung: Alexander Narings

Auslandsrepräsentation:
Schweiz: Markt & Technik Vertriebs AG,
Kollerstrasse 3, CH-6300 Zug,
Tel. (042) 41 56 56, Telex: 862329 mut ch
USA: M&T Publishing Inc., 501 Galveston Dr., Redwood City, CA 94063;
Tel. 415-366-3600, Telex 752-351

Manuskripteinsendungen: Manuskripte und Programmlistings werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung von Manuskripten und Listings gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen und zur Vervielfältigung der Programmlistings auf Datenträger. Mit der Einsendung von Bauanleitungen gibt der Einsender die Zustimmung zum Abdruck in von Markt & Technik Verlag AG verlegten Publikationen und dazu, daß Markt & Technik Verlag AG Geräte und Bauteile nach der Bauanleitung herstellen läßt und vertreibt oder durch Dritte vertreiben läßt. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Listings wird keine Haftung übernommen.

Anzeigenverkauf: Britta Fiebig

Anzeigenverwaltung und Disposition:
Patricia Schiede (172), Monika Burseg (147)

Marketingleiter: Hans Hörl (114)

Vertriebsleiter: Helmut Grünfeldt (189)

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie Österreich und Schweiz: Pegasus Buch- und Zeitschriften-Vertriebs GmbH, Hauptstätter Str. 96, 7000 Stuttgart 1, Tel. (07 11) 64 83-0

Bezugsmöglichkeiten: Leser-Service: Telefon (0 89) 46 13-2 49. Bestellungen nimmt der Verlag oder jede Buchhandlung entgegen.

Bezugspreis: Das Einzelheft kostet DM 6,50

Druck: SOV Graphische Betriebe,
Laubanger 23, 8600 Bamberg

Urheberrecht: Alle in diesem Sonderheft erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Anfragen sind an Michael Scharfenberger zu richten. Für Schaltungen, Bauanleitungen und Programme, die als Beispiele veröffentlicht werden, können wir weder Gewähr noch irgendwelche Haftung übernehmen. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind. Anfragen für Sonderdrucke sind an Alain Spadacini (185) zu richten.

**© 1988 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,
Redaktion »Happy-Computer«.**

Verantwortlich:
Für redaktionellen Teil: Michael Lang
Für Anzeigen: Britta Fiebig

Redaktionsdirektor: Michael M. Pauly

Vorstand: Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber

Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung und alle Verantwortlichen:
Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,
Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München,
Telefon (0 89) 46 13-0, Telex 5-22052

Telefon-Durchwahl im Verlag:
Wählen Sie direkt: Per Durchwahl erreichen Sie alle Abteilungen direkt. Sie wählen (0 89) 46 13 und dann die Nummer, die in Klammern hinter dem jeweiligen Namen angegeben ist.

ISSN 0931-5829

ELVIN ATOMBENDER IST ZURÜCKGEKEHRT!

IMPOSSIBLE MISSION II™

Ein überragender Spionage-Thriller…

Nach 2 Jahren Wartezeit ist sie jetzt endlich da – die Fortsetzung aller Fortsetzungen!

Impossible Mission II bringt Euch nochmals den Spaß und die strategische Herausforderung des Originals, wenn Ihr ein zweites Mal die gefährliche und scheinbar unlösbare Aufgabe übernehmt, Elvin Atombender zu finden, um ihm sein verbrecherisches Handwerk zu legen.

Sucht jeden Raum ab, findet Code-Nummern, Gegenstände und Schlüssel, die Euch bei der Lösung helfen. Aber achtet auf die Wachen und Roboter, die ständig innerhalb der 5 Türme patrollieren – sie dürfen Euch nicht entdecken!

Habt Ihr Elvin endlich gefunden, ist die Aufgabe allerdings erst halb bewältigt:

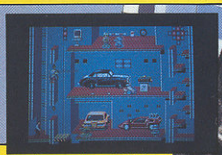
Denn jetzt wird es wirklich nahezu »impossible«, wenn Ihr die Flucht aus den 5 Türmen ergreift – ob Falltür, Roboter, Wachen, falsche Aufzüge, überall lauert Gefahr.



…Mit dem Aufzug kommt Ihr in den ersten Raum…



…Aber wohin jetzt?…



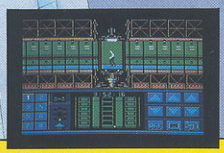
…Wer oder was lauert hinter diesen Autos?…



…Kommt Ihr in den nächsten Turm?…



…Ist hier die letzte Code-Nummer?…



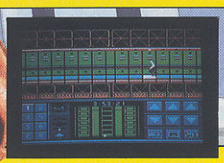
…Gefahr?…



…Warum bewacht der Roboter diesen Tisch?…



…Ist eine Nachricht auf dem Tonband?…



…Schnell! Fliehe vor Elvin!!…

erhältlich für:

Commodore 64/128
Schneider
Spectrum 48/128 K
Atari ST
IBM-PC&Kompatible

demnächst erhältlich
demnächst erhältlich

U.S. Gold Computerspiele GmbH
Bruchweg 128–132, 4044 Kaarst 2

Vertrieb: Rushware
Mitvertrieb: micro-illinois
Distribution in Österreich: Karasoft
Vertrieb Schweiz: Thali AG

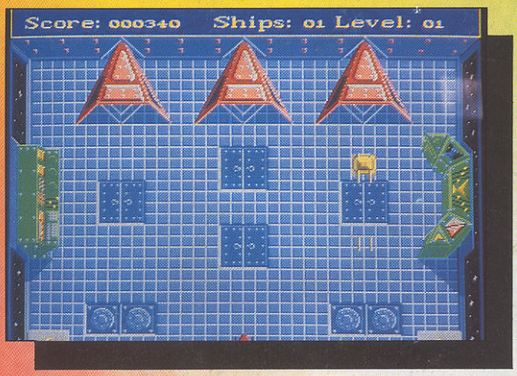
EPYX®

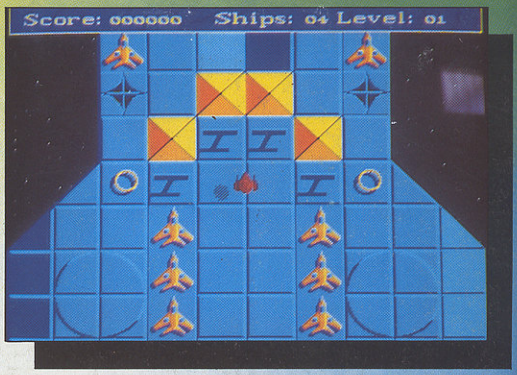
Vorsicht vor Grauimporten!
Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm wirklich eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden.

2x16=32

COMPUTER BIT TITEL

Diese Riesenauswahl an hochwertiger deutscher Software zu Taschengeldpreisen kann Ihnen nur KINGSOFT bieten!





IRIDON

Unser neuester Action-Renner für den AMIGA. Ein superschnelles, horizontal scrollendes Spiel mit prächtiger Grafik und vielen Digisounds. Der gesamte PAL-Bildschirm wird als Spielfläche ausgenutzt. Für AMIGA.

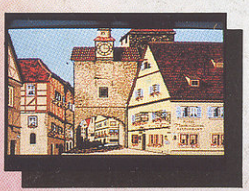
49.95



EMETIC SKIMMER

Ihre Aufgabe ist es, ein Raumschiff mit Spezialausstattung durch die Verteidigungslinien des Computers zu steuern und ihn zu zerstören. Für AMIGA.

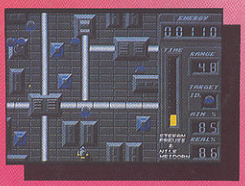
49.95



MIKE - THE MAGIC DRAGON

Mike ist ein kleiner Drachenjunge, der vom Professor Dragan Drachenklau entführt wurde, und einen Ausweg aus dessen Labor sucht.
Für AMIGA.

29.95



TERRA NOVA

Hervorragendes Weltraumspiel mit weich scrollender, schön gezeichneter Hintergrundgrafik und vielen verschiedenen, animierten Gegnern.
Für ATARI ST.

29.95

Weitere KINGSOFT-Hits für AMIGA

CHALLENGER	19.95	PHALANX	19.95
CITY DEFENCE	29.95	PHALANX II - The Return	29.95
CRUNCHER FACTORY	19.95	PINBALL WIZARD	49.95
DEMOLITION	19.95	QUIWI	49.95
EMERALD MINE	29.95	SOCCER KING	29.95
FLIP FLOP	19.95	SPACE BATTLE	19.95
FORTRESS UNDERGROUND	29.95	STRIP POKER	29.95
KARATE KING	49.95	TYPHOON	49.95
KARTING GRAND PRIX	29.95	WILLY THE KID	29.95

Weitere KINGSOFT-Hits für ATARI ST

EMERALD MINE	29.95	SOCCER KING	29.95
FLIP FLOP	19.95	SPACE PILOT	19.95
KARATE MASTER	19.95	STRIP POKER	29.95
KARTING GRAND PRIX	29.95	TYPHOON	49.95
QUIWI	49.95	WILLY THE KID	29.95

WANTED
KINGSOFT sucht
PRO GRAMMIERER
für fast alle Computer-Typen, die gegen erstklassige Bezahlung Spiele von internationalem Niveau schreiben. Wenn Sie Interesse haben, wenden Sie sich noch heute an uns.

SPITZEN-SOFTWARE MADE IN GERMANY

KINGSOFT

GRÜNER WEG 29 · D-5100 AACHEN
☎ 0241/15 20 51 · Fax 0241/15 20 54

Alle Spiele selbstverständlich mit ausführlicher deutscher Anleitung. *Grauimporte haben keine deutsche Anleitung!* Alle Preise sind unverbindliche Preisempfehlungen. Bei uns gibt's jeden Monat zahlreiche Neuerscheinungen für AMIGA und ST - am besten sofort unseren kostenlosen Gesamt-Katalog anfordern!

KINGSOFT-Produkte erhalten Sie unter anderem in ausgewählten Fachabteilungen von:

basar · Brinkmann · divi · Horten · Horten · Horten · KARSTADT computer-center · TOYS 'R' US · RATIO · VOBIS