

2. SPIELE-SONDERHEFT

# HAPPY COMPUTER

Markt & Technik

DAS GROSSE HEIMCOMPUTER-MAGAZIN

# SPIELE-TESTS

Spaß mit Grafik und Musik

Software-Tests

Kaufen Sie richtig!

Die wichtigsten Spiele des Jahres

Tolle Tips für schwere Spiele

Viele Informationen zur Fernsehserie **COMPUTERZEIT**



in Zusammenarbeit mit **64'er**

# RUSH WARE

## Software für sportliche Globetrotter

Online with the trend.

# Warum nur eine Goldmedaille?

Reisen Sie rund um die Welt und erringen Sie Goldmedaillen in 8 außergewöhnlichen Sportarten.



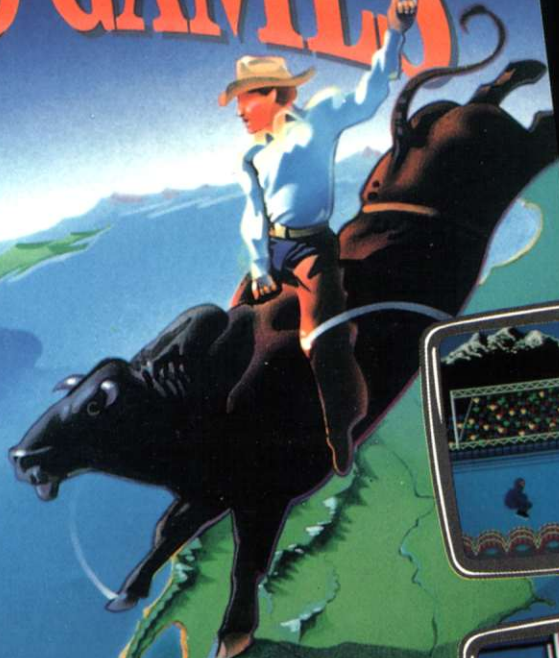
**EPYX**  
COMPUTER SOFTWARE

**RUSH  
WARE**  
Online with the trend

Strategy Games for the Action-Game Player.

Japan USA Mexico Germany USSR Canada X France

# WORLD GAMES



Deutsch/Englisch

- BAUMSTAMMLAUFEN
- BAUMSTAMMWERFEN
- KLIPPENSPRINGEN
- GEWICHTHEBEN
- FASS-SPRINGEN
- BULLENREITEN
- SUMOKAMPF
- SKI-SLALOM

WORLD GAMES ist für Commodore mit ausführlicher deutscher und englischer Anleitung erhältlich.

In Kürze auch lieferbar für Atari ST, Schneider CPC, Spectrum, Commodore C16, Apple und IBM.



Wir wünschen Ihnen viel Erfolg bei dieser schweren Aufgabe.

# EPYX

COMPUTER SOFTWARE

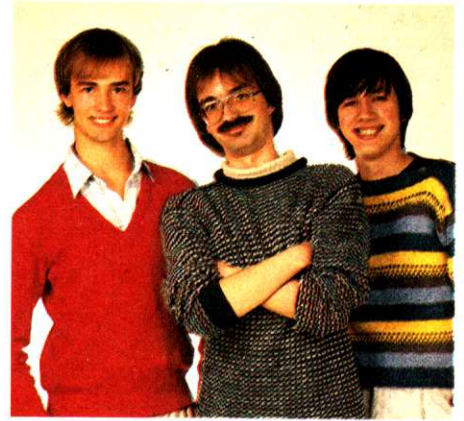
RUSHWARE Produkte erhalten Sie in den Fachabteilungen von **Horsten**, **KAUFHOF**, **Quelle**, **KARSTADT** sowie in allen gutsortierten Computershops und im guten Versandhandel.

Vertrieb: RUSHWARE · Mitvertrieb: Micro-Händler · Distribution in Österreich: Karasoft

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

WORLD GAMES is a Trademark of Epyx, Inc. Sunnyvale, CA 1986 Epyx, Inc.

# Hallo, Spiele-Freaks



**Heinrich:** Da sind wir wieder. Vielleicht erinnert sich der eine oder andere noch an das Spiele-Sonderheft, das wir vor einem Jahr gemacht haben. Genau zwölf Monate sind seit dem vergangen, und so manch einer wird sich schon gedacht haben, daß wir die Spiele-Fans völlig vergessen haben.

**Boris:** Keine Bange, Leute, wir haben uns noch nicht zur Ruhe gesetzt. Wie sollten wir auch: Das erste Spiele-Sonderheft war ausgesprochen erfolgreich, und die positive Resonanz hat uns sehr ermutigt. Wir haben die vielen Anregungen unserer Leser alle diskutiert und versucht in die Tat umzusetzen. Deshalb sieht das Spiele-Sonderheft Jahrgang 1986 etwas anders aus, als das vom letzten Jahr.

**Heinrich:** Sehr viele Leser meinten zum Beispiel, daß ein Bildschirmfoto pro Spiel etwas wenig sei. Das ist sicherlich richtig, da die meisten neueren Spiele viele verschiedene Bilder und Spielszenen bieten. Außerdem wurde beklagt, daß die Tests alle etwas knapp ausgefallen waren. Wir spendieren in diesem Sonderheft deshalb jedem Spiel eine ganze Seite und zwei Bildschirmfotos.

**Boris:** Aber das beste kommt noch: Wir haben jeden Test in eine Beschreibung und zwei Meinungen unterteilt. Zu jedem Spiel gibt es also zwei voneinander unabhängige Stellungnahmen. Zusammen mit einer Punkte-Wertung versuchten wir so, alle Spiele möglichst fair zu besprechen.

**Gregor:** Seid ihr schon bei der Einleitung?

**Boris:** Ja.

**Heinrich:** Die Leser warten die ganze Zeit schon auf Dich.

**Gregor:** Oh, tut mir leid.

**Boris:** Heinrich und ich waren ja schon beim letzten Spiele-Sonderheft dabei. Dieses Jahr ist unser tauflicher Jung-Redakteur Gregor zu unserem Team gestoßen.

**Heinrich:** Zurück zu den Wertungen. Die sind nämlich noch lange nicht alles.

Ebenfalls auf vielfachen Wunsch bieten wir Euch diesmal einen besonders umfangreichen Teil mit Spiele-Tips.

**Gregor:** Wir haben Petras »Hallo-Freaks«-Ecke, die Stammlesern von Happy-Computer sicher ein Begriff ist, in diesem Sonderheft viele Seiten reserviert. Hier wimmelt es nur so von garantiert neuen Spiele-Tips, Strategien und vielen Karten.

**Heinrich:** Unser Konzept für die vielen Einzeltests ist recht einfach: Dieses Sonderheft soll ein Nachschlagewerk sein, in dem Ihr Tests der besten Spiele des Jahrgangs 1986 findet, darunter von brandneuen, die erst zum Jahresende auf den Markt kommen.

**Boris:** Außerdem stellen wir auch schwächere Programme vor, die wir in Happy-Computer nie getestet haben.

**Gregor:** Und wer mit Spielen nun überhaupt nichts anfangen kann, der findet Tests der wichtigsten Heim-anwendungs-Programme mit den Schwerpunkten Grafik und Musik. Außerdem gibt es viele begleitende Informationen zur Fernsehserie »Computerzeit«. Und wenn der eine oder andere Leser uns ein paar Zeilen schreibt, wie ihm dieses Sonderheft gefallen hat, werden wir uns sehr darüber freuen.

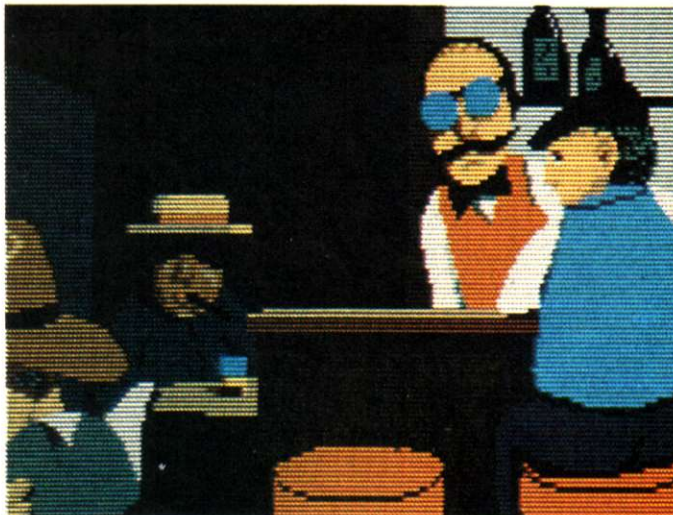
**Boris:** Schließlich soll dies nicht unser letztes Spiele-Sonderheft sein, und wir wollen von mal zu mal besser werden, indem wir auf Eure Anregungen eingehen. Wer es bis zum nächsten Sonderheft partout nicht aushält, der sei daran erinnert, daß wir jeden Monat in Happy-Computer einen großen Spiele-Teil bringen.

**Heinrich:** Damit bleibt uns nur noch eins übrig: Wir wollen uns abschließend bei allen Lesern dieses Sonderhefts bedanken und wünschen viel Vergnügen bei der Lektüre.

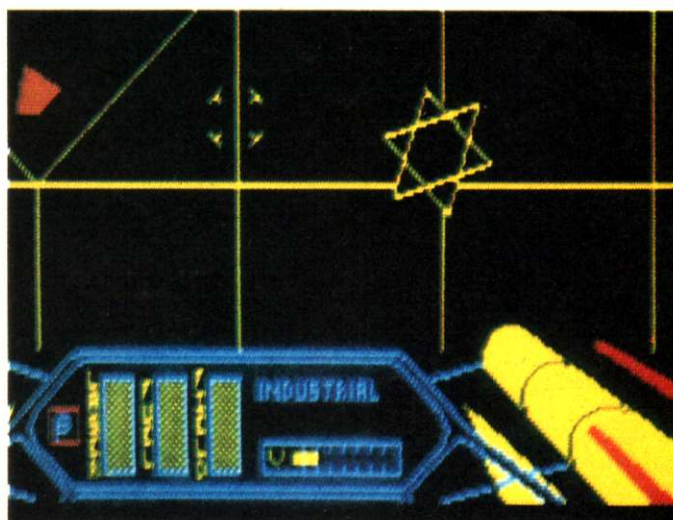
Euer Spieleteam:  
Heinrich, Boris und Gregor.



Es gibt eine ganze Reihe von Computerspielen, die man nicht in eine der üblichen Schubladen stecken kann. Wir haben aus der Not eine Tugend gemacht und eine Rubrik »Rest der Welt« eingerichtet. Mit dabei: Das Spionage-Drama »Hacker II«. **111**



Zwielichtige Gestalten, krumme Typen - in Abenteuerspielen wimmelt es von merkwürdigen Zeitgenossen. Eines der vielen Adventures, die wir testen, ist »Borrowed Time«. In diesem Computer-Krimi sind Ihnen ein paar Killer auf den Fersen. **52**



Aufbruch in der Galaxis: Um rebellische Sternenkrieger zu besänftigen, müssen Sie bei »Starstrike II« verschiedene Sonnensysteme anfliegen. Auch geizt dieses eindrucksvolle 3D-Action-Spiel nicht mit bösen Außerirdischen. **8**

## Action-Spiele

Starstrike II	8
Future Knight	9
Ghosts'n Goblins	10
Mission Elevator	12
Cyberun	13
Crazy Comets	14
Critical Mass	15
Paradroid	16
Uridium	17
Alleykat	18
Space Invasion	19
Articfox	20

## Geschicklichkeits-Spiele

Bomb Jack	24
Marble Madness	25
Bounder	26
Spindizzy	27
Trailblazer	28
Mermaid Madness	30
Batman	31
Pyracurse	32
Arac	33
Der Kürbis schlägt zurück	34

## Sportspiele

World Games	37
International Karate	38
Sai Combat	39
Golf Construction Set	40
Leader Board	41
Bounces	42
Fight Night	44
Super Bowl	45
Two-On-Two Basketball	46

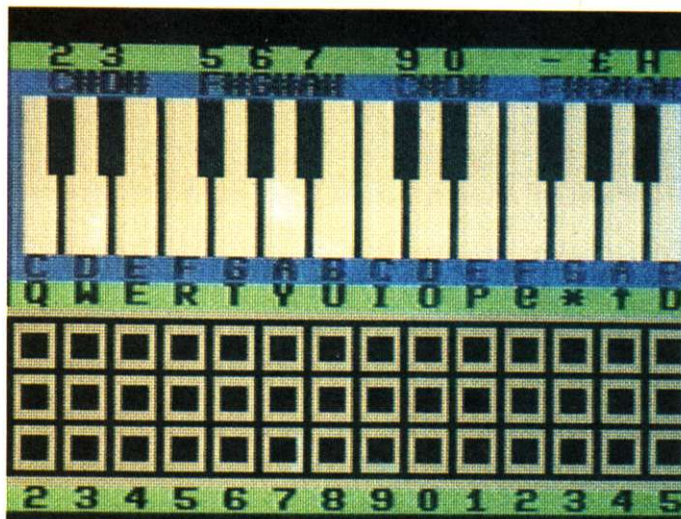
## Adventures & Rollenspiele

The Pawn	48
Star Trek	50
Jewels of Darkness	51
Borrowed Time	52
Perry Mason	53
The Boggit	54
Leather Goddesses of Phobos	56
Murder on the Mississippi	57
Das Herz von Afrika	58
Trinity	59
Alternate Reality: The City	60
The Bard's Tale	61
Phantasie	62
Heavy on the Magick	63

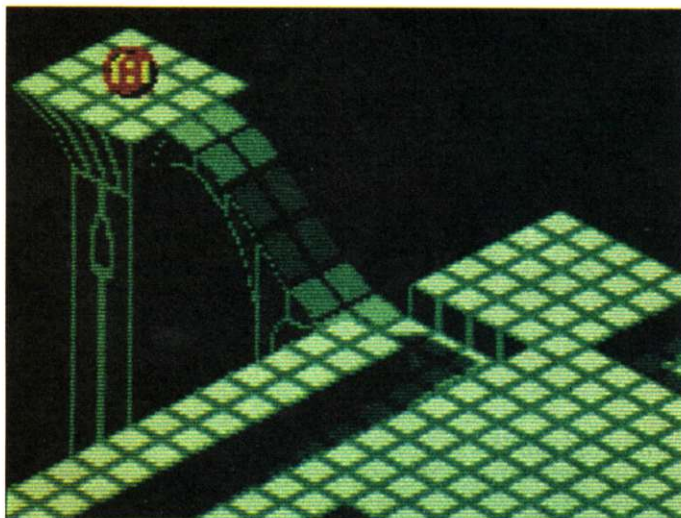
## Heimanwendungen

Graphic Adventure Creator	65
Gamemaker	68
Newsroom	69
Printfox	70

Print Master	71
Print Shop	72
<b>Spiele-Tips</b>	
»Hallo Freaks« zum Nachschlagen	73
Hallo Freaks	75
<b>Simulationen</b>	
Silent Service	92
Solo Flight II	93
Jet	94
Tomahawk	96
Hanse	97
Revs	98
<b>Billig-Spiele</b>	
Go for the Gold	101
Formula-1-Simulator	102
Speed King	103
Kikstart	104
Thrust	106
<b>Rest der Welt</b>	
Alter Ego	108
Trivial Pursuit	110
Hacker II	111
Mindwalker	112
Koronis Rift	113
Mercenary	114
Psi-5 Trading Company	115
SunDog	116
Tau Ceti	118
Samantha Fox Strip Poker	119
Wizardry	120
Zoids	121
Star Killer	122
<b>Grafik-Software</b>	
Vidcom 64	125
GeoPaint	126
Hi-Eddi+	127
Deluxe Paint	128
Paintworks	129
The OCP Art Studio	130
<b>Musik-Programme</b>	
Electrosound	133
The Music Shop	134
The Music Studio	135
Advanced Music System	136
Instant Music	137
<b>Rubriken</b>	
Einleitung	3
Impressum	138
Inserentenverzeichnis	138



Ran an die Tasten – der Computer spielt auf! Wir testen die interessantesten Musik-Programme für Heimcomputer und sagen klipp und klar, welcher Titel sich für welche Anwendung eignet. Ein Fall für blutige Laien und Kompositions-Cracks. **132**



Geschicklichkeits-Spiele sind unverwüsthliche Dauerbrenner. Wir testen die heißesten Programme dieses Genres, die in den letzten zwölf Monaten erschienen sind. Dabei darf die hervorragende Amiga-Version von »Marble Madness« nicht fehlen. **25**



Simulationen üben eine besondere Faszination aus. Mit den Programmen, die wir vorstellen, können Sie ein Flugzeug, einen Rennwagen oder bei »Silent Service« sogar ein U-Boot steuern. Und das alles ohne mit einem Blub im Meer zu versinken. **92**

# So bewerten wir

**Mit Punktebewertung und Meinungskästen sagen wir Euch klipp und klar, was wir von jedem getesteten Spiel halten.**

**D**ie Spiele-Tests nehmen in diesem Sonderheft den mit Abstand größten Platz ein. Wir haben uns deswegen lange überlegt, wie wir unsere kritischen Meinungen zu jedem Programm am besten darstellen können.

Den Kasten mit den Punktebewertungen werden viele Leser schon aus unserer Stammzeitschrift Happy-Computer kennen. Hier bewerten wir drei Kategorien: Grafik, Sound & Musik und die Gesamtwertung.

Unter Grafik fallen Aspekte wie Animation, Farbwahl, Benutzung von Sprites etc. Bei Sound & Musik achten wir auf Titelmusik und Effekte während des Spiels. Die abschließende Happy-Wertung ist die wichtigste Kategorie. Sie sagt aus, wieviel Spaß ein Spiel macht und wie gut es insgesamt ist. Grafik und Sound fallen bei der Gesamtwertung mit ins Gewicht. Es kann aber auch Spiele geben, die keinerlei Bilder und Musik verwenden, aber trotzdem eine gute Gesamtwertung bekommen (zum Beispiel Infocom-Textadventures). Der springende Punkt bei der Happy-Wertung ist die wichtige Frage, wieviel Spaß das Spiel macht und ob es motiviert.

0 Punkte sind das Minimum, und 100 Punkte sind die absolute Höchstwertung. 50 Punkte

bedeuten also »Durchschnitt«. Alle Spiele, die eine Happy-Wertung von mehr als 50 Punkten erhalten, gehören zur besseren Gesellschaft. 80 und mehr Punkte erhalten nur ganz besonders gute Spiele und eine Traumwertung von 90 oder mehr Punkten ist sehr selten. In einem Jahr gibt es nur eine Handvoll von solchen Super-Programmen.

Die Wertungen beziehen sich immer auf die Computer-Version, die wir getestet haben. Außerdem berücksichtigen wir auch, wie gut der Computer ausgenutzt wurde. Eine haargenau gleiche Hintergrundmusik würde auf einem Spectrum deshalb mehr Punkte erhalten als auf einem Amiga, weil letzterer bessere Sound-Fähigkeiten hat.

Jeder Spiele-Test ist in zwei Text-Elemente unterteilt, eine Beschreibung und die beiden Meinungskästen. In der Beschreibung wird die Handlung des Spiels objektiv dargestellt. Hier sagen wir also nur, um was es bei dem Spiel geht und was für eine Art Programm es ist.

Kritisch im wahrsten Sinne des Wortes wird es in den beiden Meinungskästen: Zwei Redakteure geben unabhängig voneinander ihre subjektive Ansicht wieder und nehmen dabei kein Blatt vor den Mund. Zu jedem Meinungskasten ge-

hört ein Bild, das zeigt, was für ein Gesicht der Redakteur beim Testen des Spiels gemacht hat (Das enbehrt natürlich nicht eines gewissen Unterhaltungswerts). Um das ein wenig zu verdeutlichen, haben wir auf dieser Seite eine kleine Übersicht gezeichnet. Ihr kann man entnehmen, welcher Gesichtsausdruck bei welchem Redakteur welche Stimmung ausdrückt.

Damit Ihr die Meinungen unserer Spiele-Tester besser einschätzen könnt, stellen wir sie an dieser Stelle kurz vor.

Heinrich Lenhardt (hl), 21 Jahre alt, hat in den letzten Jahren schon so manchen Spiele-Test für Happy-Computer geschrieben. Prinzipiell ist er für jedes Spielgenre zu haben, hat aber auch gewisse Vorlieben und Abneigungen. Mit einem technisch guten Sportspiel wie »International Soccer« lockt man ihm zum Beispiel besonders schnell an den Joystick. Ein gepflegtes Action-Spiel wie »Uridium« verschmähnt Heinrich auch nicht, und er verbrachte einige Zeit in den Dungeons von »The Bard's Tale«.

Action-Adventures gehen ihm zur Zeit ein bißchen auf die Nerven, weil der Markt damit regelrecht überschwemmt wurde. Außerdem findet er es peinlich, wenn es heute noch Adventures gibt, deren Parser dem Entwicklungsstand der frühen 80er Jahre entspricht.

Gregor Neumann (gn) 19 Jahre alt, ist der Youngster in unserem Team. Er gehört erst seit kur-

zer Zeit zum Redaktionsteam von Happy-Computer und wurde prompt für dieses Sonderheft eingespannt. Gerüchte, nach denen wir ihn dazu mit Waffengewalt überredeten, entbehren jeder Grundlage. Gregors spielerische Vorlieben sind Adventures und Simulationen. Er ist aber auch für ein gut gemachtes Action-Spiel zu haben und hat ebenfalls schon so manches Raumschiff bei »Uridium« auf dem Gewissen.

Am meisten nerven ihn krampfhaft aufgemotzte Hintergrundstorys, sowie technisch schlecht gemachte und unnötig brutale Schießspiele (Negativ-Beispiel: »Rambo«).

Boris Schneider (bs) 20 Jahre alt, ist seit einiger Zeit für den Spiele-Teil der Schwesterzeitschrift 64'er verantwortlich. Er läßt sich gerne von der Aufmachung eines Spiels beeindrucken. Grafik und Sound sind für ihn sehr wichtig. Er hält den Spielwert aber auch für sehr wesentlich. Deshalb schätzt er besonders Spiele, in denen alle möglichen Elemente vorkommen wie beispielsweise »Koronis Rift«. In seiner Freizeit läßt Boris sich auch gerne auf ein Infocom-Adventure ein (aktueller Lieblingstitel: »Leather Goddesses of Phobos«).

Am allerschlimmsten findet er Killerspiele, in denen sich alles um das Umbringen von Leuten dreht, und lausige Kopien von Spielideen (wie zum Beispiel »Winter Sports«).

Noch ein paar Worte zur Auswahl der Spiele. Wir haben die unserer Meinung nach besten Programme der letzten zwölf Monate in diesem Sonderheft berücksichtigt; egal, ob wir sie schon einmal getestet hatten oder nicht. Dazu kommen einige Programme, die wir aus Platzgründen nie in unseren Stammzeitschriften vorstellen konnten. Um Euch zu sagen, was sich hinter großen Namen und aufwendiger Werbung verbirgt, haben wir auch gnadenlos ein paar saure Gurken getestet.

Wenn Ihr uns Anregungen für das nächste Spiele-Sonderheft geben oder einfach Eure Meinung loswerden wollt, dann schreibt uns bitte. Unsere Adresse lautet: Redaktion Happy-Computer, Heinrich Lenhardt, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar. Die interessantesten Zuschriften werden wir auf der Leserbrief-Seite in Happy-Computer veröffentlichen. (hl)

**Dieser Kasten verrät, was die Bilder von unseren Spiele-Testern bedeuten**

	Spitzenklasse	Gut	Durchschnitt	Mäßig	Miserabel
Heinrich Lenhardt (hl)					
Gregor Neumann (gn)					
Boris Schneider (bs)					



# Action-Spiele

**D**as Jahr 1986 neigt sich dem Ende zu und, wie ein Phönix aus der Asche, schickt sich das Actionspiel an, in der Software-Branche wieder eine dominante Stellung einzunehmen. Damit bestätigt sich eine weitere These aus unserem Software-Labor: Es gibt in dieser Branche – ähnlich wie bei der Mode – gewisse Zyklen und Gesetzmäßigkeiten. Das bedeutet, daß der alte Hut vom letzten Jahr jetzt wieder heiß begehrt ist und umgekehrt.

Das gilt natürlich nicht für jedes Genre. Sportspiele oder Simulationen sind recht resistent gegen den Zahn der Zeit, weil sich gerade hier die Programmierer immer wieder gegenseitig übertreffen.

Action-Spiele hatten ihre große Zeit zu Beginn der Heimcomputer-Ära. In den letzten Monaten war es etwas still um die Programme geworden, bei denen es nur auf gute Reaktionen ankommt. Feuerknopfdruck und Joystickruck waren etwas

verpönt. Die Softwarehäuser fanden vielmehr großen Gefallen daran, die Fachwelt mit dem x-ten »Knight Lore«-Verschnitt und dem y-ten Karatespiel zu beglücken.

Seit Andrew Braybrook mit dem Action-Spiel »Uridium« im Frühsommer 1986 aus dem Stand die englischen Hitlisten stürmte, kehren vor allem die britischen Programmierer fast reumütig zu den guten alten Ballerspielen zurück. Insbesondere in grafischer Hinsicht wurden gewaltige Fortschritte gemacht, und verblüffende optische Effekte sind bei Action-Spielen nun einmal das A und O.

Aber nicht nur die Qualität der Grafik hat zugenommen. Auch die Musikuntermalung und die Soundeffekte haben gewaltig zugelegt. Während man sich früher mit monotonen Schuß- und Explosionsgeräuschen zufrieden gab, sind jetzt die Spiele mit rockigen Rhythmen unterlegt, die viele Spiele nicht nur zum Augen- sondern auch zum Ohrenschaus machen.

Das paßt auch ganz gut zur aktuellen Welle der Spielautomaten-Umsetzungen, bei denen auch recht oft von irgendwelchen Schußwaffen Gebrauch gemacht wird. Die große Begeisterung über die wiederentdeckten Schießspiele führt aber auch zu so manchem peinlichen Krampf-Produkt. Frei nach dem Motto »Alle wollen Action-Spiele« wird auf die Schnelle so mancher Ramsch produziert, nur um dem aktuellen Geschmack gerecht zu werden.

Was zumindest in Deutschland noch viel mehr am Image des ganzen Genres kratzt, sind die oft recht geschmacklosen Inhalte einiger Spiele. Da werden Menschen reihenweise niedergeschossen, um saftige Punktzahlen zu erreichen. Daß es auch anders geht, beweisen viele Action-Spiele, bei denen relativ abstrakte Symbole wie Robot-Raumschiffe getroffen werden müssen.

Nun gibt es in Deutschland recht heftige Bemühungen, die

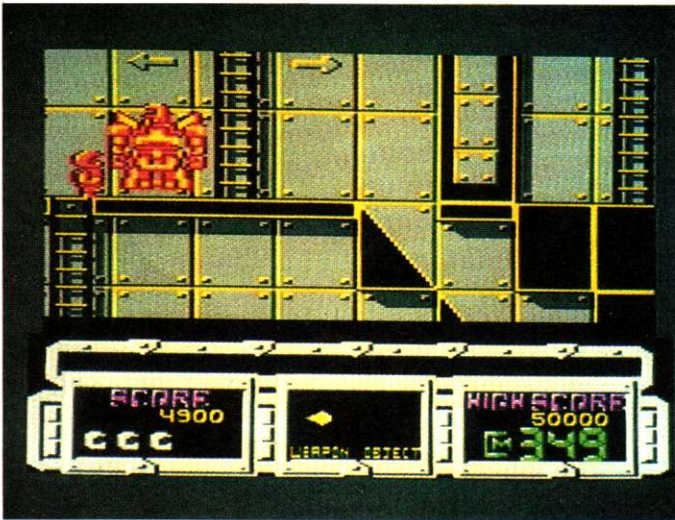
Jugend vor solchen Kriegsspielen zu schützen. Die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften hat schon so manches Spiel auf den Index gesetzt. Ob das viel bringt, darf bezweifelt werden. Der 16jährige, der ein bestimmtes Programm nicht kaufen darf, bemüht sich halt verstärkt um die Raubkopie.

In der Regel dauert es Monate, bis ein Spiel auf die Schwarze Liste verbannt wird. Die Auswahl der indizierten Titel ist auch etwas merkwürdig: Da erwischt es Killerspiel A, aber das mindestens genauso brutale Killerspiel B wird total ignoriert.

So groß wie in Großbritannien ist die wiedergewonnene Action-Begeisterung bei uns noch nicht. Dabei sind einige der Ballerspiele des Jahrgangs 86/87 wahrlich nicht von schlechten Eltern. Auf den nächsten Seiten stellen wir Ihnen (unter anderem) einige besonders positive Beispiele vor.







# Future Knight

**Auch in ferner Zukunft wird es edle Ritter geben, die sich um ihre Prinzessinnen sorgen und aus des Unholds Klauen befreien.**

**D**ie gute alte Ritterzeit ist noch lange nicht passé. Denn wenn eine Sternprinzeßin entführt wird, ist auch der rettende Ritter nicht weit weg. Der Name der Prinzessin ist Amelia, Ihr werter Name (denn Sie übernehmen ja die Rolle des Ritters) ist Randolph.

Sie erhalten also eines schönen Nachmittags einen intergalaktischen Notruf von der S.S. Rustbucket, dem Schiff der Prinzessin Amelia: »sind auf planeten zragg notgelandet - stop - brauchen dringend hilfe - stop - prinzeßin amelia gefangen - stop - teleport koordinaten 217N/502:79A/45 - stop -

bitte kommen sie schnell - stop«. Hinter einer solchen Gemeinheit kann nur einer stecken: Ihr alter Erzfeind, Spiegott der Schreckliche. Sie ziehen Ihren Omnibott Mark IV (Ihr treuer Kampf- und Raumanzug) an, schnallen Ihr Laser-Plasma-Gewehr um und rasen zum nächsten öffentlichen Teleporter.

Ziemlich genau drei Blips später materialisieren Sie in einem Raum der S.S. Rustbucket und beginnen mit der Suche nach Amelia.

Die wilde Hatz führt durch insgesamt 20 Räume des Raumschiffwracks, von denen

GRAFIK	78 ★								
SOUND & MUSIK	69 ★								
HAPPY-WERTUNG	77 ★								

**C64**

**29 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)**

jeder mehrere Bildschirme hoch und breit ist. Hat man sich durch diese Räume durchgeschlagen, geht es durch einen Wald zum Schloß Gremlin, in dem die schöne Amelia gefangen ist. Auch das Schloß hat eine große Zahl von Räumen, die es zu durchsuchen gilt.

Die Schwierigkeiten für Randolph fangen mit Zraggs Tier- und Pflanzenwelt an, die Randolph für ein zu beseitigendes, ökologisches Hindernis halten. Viele verschiedene Tierarten konnten schon in das Raumschiffwrack eindringen, vom formlosen Amöboiden angefangen über die Riesenraupe und den intelli-

genten Gummiball bis zum geflügelten Beißmonster. Zusätzlich spielen die Sicherheitseinrichtungen der S.S. Rustbucket völlig verrückt und feuern, was das Zeug hält. Dasselbe gilt für die Reinigungsroboter, die Sie für zu beseitigenden Abfall halten.

Um die Jagd nach der Prinzessin etwas einfacher zu machen, können Sie auf im Raumschiff gelagerte Waffen und Gegenstände zurück greifen. Da gibt es beispielsweise Sicherheitsausweise für verschlossene Türen und Bomben für allzu aufdringliche Gegner.

(bs)



## Unsere Meinung

Und wieder mal landete ein Action-Adventure auf meinem Schreibtisch. Bevor ich in Weinkrämpfe ausbrach, lud ich das Spiel und wurde mit sehr viel Action und nur einem kleinen Schuß Adventure konfrontiert, einer Mischung, die mir zu schmecken begann.

Mehrere Stunden später, es muß so etwa das zehnte oder fünfzehnte Spiel gewesen sein, hatte ich Future Knight lieb gewonnen. Nur ein anderes Spiel dieser Richtung hatte mich bisher so fesseln können und das hieß »Thing on a Spring«.

Schnell zu den Punkten Grafik und Sound: Präzises, flackerfreies Scrolling, etwas flauer Hintergrund, knapp überdurchschnittliche Sprites. Nur die Berzerka-Droiden-Sprites sind Spitzenklasse, sind sie doch sehr groß und detailliert gezeichnet.

Nur einen Haken hatte ich gefunden: An manchen Stellen kann man gar nicht umhin, sich einem Dauerfeuer auszusetzen, das sehr schnell die Energie wegschluckt. Hier müßte das Spiel eigentlich etwas fairer sein. Denn bis jetzt habe ich keine Auftankstation für Energie gefunden. Die wäre aber notwendig, um das Spiel zu vollenden. Na ja, bisher bin ich noch nicht aus dem Raumschiff herausgekommen. Aber ich glaube, ich starte jetzt gleich noch einen Versuch... (bs)



## Unsere Meinung

Also irgendwie erinnert mich das ganze Spiel dezent an »Ghosts'n Goblins«: Ein Ritter rückt aus, um seine Freundin zu befreien, die von einem bösen Schurken aus der Nachbarschaft entführt wurde. Beim Spielersichen hört die enge Verwandtschaft zum Glück auf. Future Knight ist eine Art Action-Adventure, bei dem die Betonung aber klar auf der Action liegt.

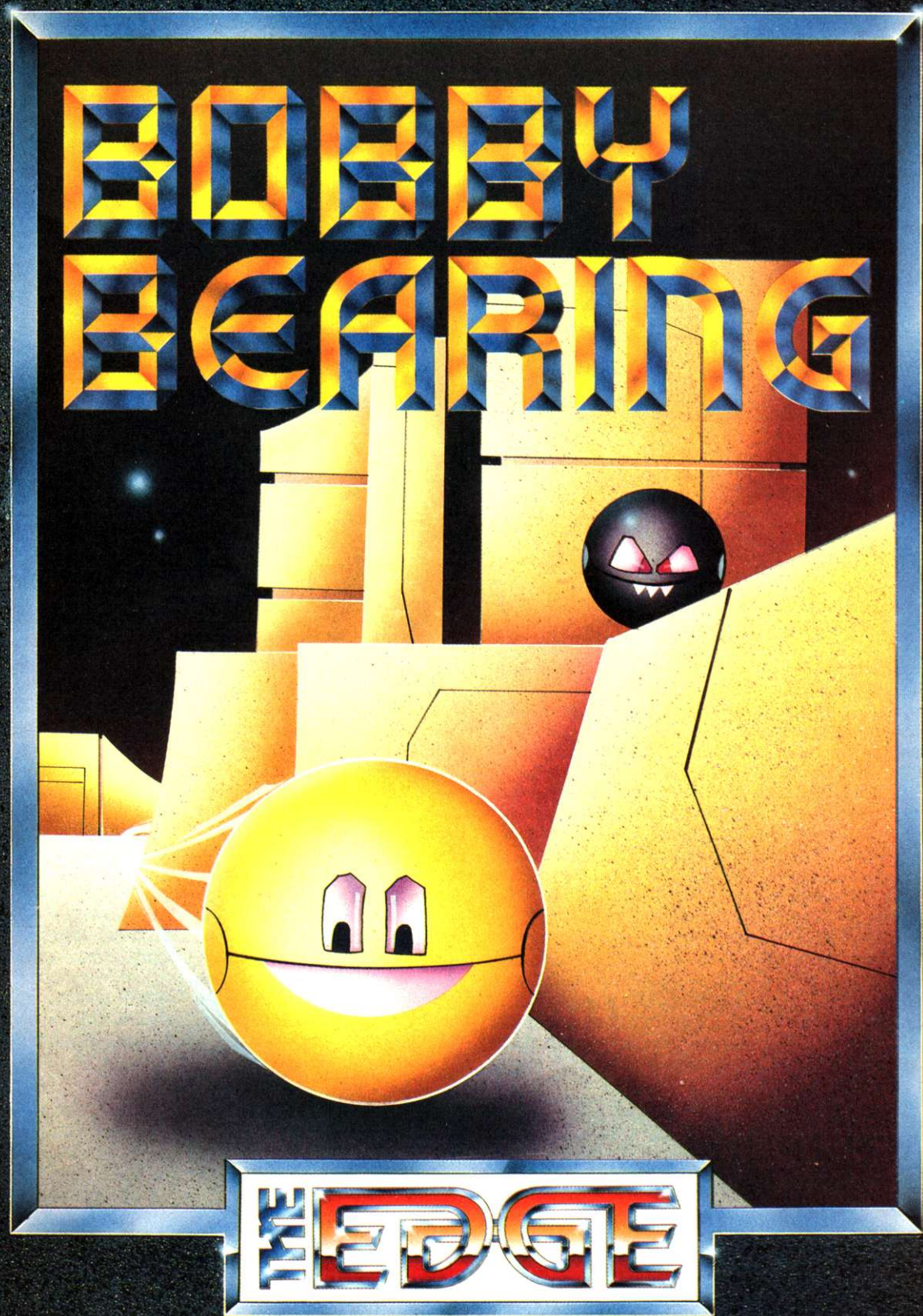
Es gibt in den drei Levels eine ganze Menge verschiedener Räume zu erforschen: Ein Fall für Kartographierer. Action-Fans wer-

den von dem Programm sehr angetan sein, denn man kann mit verschiedenen Waffen auf die ulkigsten Sprites ballern (Zoing!). Überhaupt ist das ganze Spiel in grafischer Hinsicht ein wenig merkwürdig und nicht übertrieben farbenprächtig, aber nichts destotrotz sehr sehenswert.

Man kann zwar der Gaudi halber nur herumrennen und alles umnieten, was so durch die Gegend krecht und fleucht, aber lösen kann man das Spiel nur, wenn man Gegenstände einsammelt und sie richtig einsetzt. Außerdem gibt es einige Stellen im Spiel, an denen man glaubt, absolut nicht weiterzukommen.

Future Knight ist wohl das ideale Action-Adventure für Baller-Fans und gefällt mir deshalb - wen wundert's - sehr gut. (hl)





**Roll dich oder troll dich!**

Als er nach Hause kam, war es schon zu spät. Sein Vetter, dieser Wahnsinnige, hatte seine Brüder überredet, gemeinsam einen Ausflug auf die Metaflächen zu machen. Ausgerechnet auf die Metaflächen. Wo die bösen Bearings jeden angreifen und betäuben, der sich in ihren Machtbereich wagt. Doch jetzt half kein Jammern: Er mußte sofort losrollen und sie alle befreien.

Wer wissen will, was wir außer Bobby Bearing noch für tolle Spiele haben, dem schicken wir gerne unseren Gesamtkatalog zu!

Name: \_\_\_\_\_

Straße: \_\_\_\_\_

PLZ: \_\_\_\_\_ Ort: \_\_\_\_\_

An: ariolasoft, Carl-Bertelsmann-Str. 161, 4830 Gütersloh.

**ariolasoft**

Von Experten  
für Experten.





# Cyberun

**Der Kampf um Cybernite hat merkwürdige Auswirkungen. Oder was halten Sie von einem Raumschiff, das man erst zusammenbasteln muß?**

In der finstersten Ecke unseres Universums liegt der Amobeus-Nebel, eine zapendustere Dunkelwolke, die das Sonnensystem Zebarema verhüllt. Jeder Planet dieses Systems besteht aus dem Anti-Element Cybertron, das sonst nirgendwo im ganzen Weltall aufzutreiben ist. Was derart rar ist, wird natürlich heiß begehrt. Viele kosmische Glücksritter scheuen keine Mühen, um einen Planeten oder zumindest einen Asteroiden des Systems umzupolen. Dann verwandelt sich das Anti-Element Cybertron nämlich in Cybernite, die härteste Substanz des bekannten Universums!

Natürlich ist das halbe Universum hinter Cybernite her. Dieses Wunderzeug übersteht Hitze und Energiebeschuß dermaßen gut, daß man mit einem Cybernite-Raumschiff sogar in die unmittelbare Nähe einer Sonne fliegen darf. So nahe, daß Solarenergie in großen Mengen mühelos abgezapft werden kann. Wer an Cybernite und damit an diese Energiequelle herankommt, wird so mächtig, daß er gleich die halbe Galaxis beherrscht.

Leider ist der Abtransport der Cybernite-Kristalle mit einem kleinen Problem verbunden. Das Cybernite wird nämlich durch eine starke magnetische

GRAFIK	71 ★	████████████████████
SOUND & MUSIK	41 ★	████████████████
HAPPY-WERTUNG	62 ★	████████████████████

**Spectrum (Schneider, C 64, MSX)  
39 Mark (Kassette)**

Anziehungskraft festgehalten. Also machte man sich daran, ein Super-Frachtschiff zu bauen, das selbst mit einer Ladung von Gybernite-Kristallen dem Magnetfeld widerstehen und die Dunkelwolke verlassen kann.

Wegen seiner ungeheuren Größe wurden verschiedene Teile des Raumschiffs separat gebaut und bereits auf dem Zielplaneten abgesetzt. Jetzt ist endlich die Zentraleinheit des Kristallschiffs fertiggestellt worden. Diese Einheit kann bereits fliegen und ist mit einer Laserkanone ausgerüstet, da barbarische Völker aus der Nachbargalaxis den Abtransport des Cybernites sabotieren könnten.

Auf der Suche nach den Zusatzteilen steuern Sie den Rumpf des Kristallschiffs über den Planeten und müssen sich pausenlos der Angriffe von feindlichen Sprites erwehren. Doch wenn Sie ein Zusatzteil finden, wird Ihr Schiff stärker: Es kann auch mit Torpedos schießen, schneller fliegen und so weiter. Ihre Suche führt sie auch in unterirdische Höhlensysteme und überall darf fleißig geschossen und manövriert werden. Die verzweifelte Suche nach allen Teilen des Kristallschiffs wird als »Cyberun« in die galaktische Geschichte eingehen. Können Sie diese Mission vollenden?

(hl)



## Unsere Meinung

Die ausgesprochen blumige Hintergrundgeschichte von »Cyberun« kann nicht darüber hinwegtäuschen, daß das Programm in spielerischer Hinsicht ein alter Hut ist: Man steuert das Kristallschiff über den Planeten, erforscht Täler und Tunnels und drückt dabei fleißig auf den Feuerknopf. Daß man das Raumschiff im Lauf des Spiels erst zusammenbasteln muß, ist eine gute Idee, die das Spiel angenehm bereichert.

Die getestete Spectrum-Version ist technisch recht sauber

gemacht. Es gibt große Software-Sprites in Hülle und Fülle, und die Steuerung des Kristallschiffs ist recht flott. Die Soundeffekte werden freilich keinen Oscar gewinnen. Am Anfang dudelt eine durchschnittliche Titelmelodie aus dem Lautsprecher, und während des Spiels gibt es die noch durchschnittlicheren »Spotz-Blubb«-Geräusche.

Spectrum-Fans, die Ballerspiele mögen, sind mit »Cyberun« sicher gut bedient. Das Programm bietet aber so wenig Neues, daß man es auch ruhigen Gewissens versäumen kann, ohne deswegen schlaflose Nächte zu verbringen. Die Umsetzungen für Schneider und C64 lagen uns zu Redaktionsschluß leider noch nicht vor; hier ist etwas Skepsis angebracht. (hl)



## Unsere Meinung

Aha, endlich mal ein Produkt von Ultimate, daß kein 3D-Action-Adventure ist! Man könnte es eher als 2D-Action-Adventure bezeichnen. Das bedeutet aber noch lange nicht, daß es sich deswegen um ein sonderlich gutes Programm handelt.

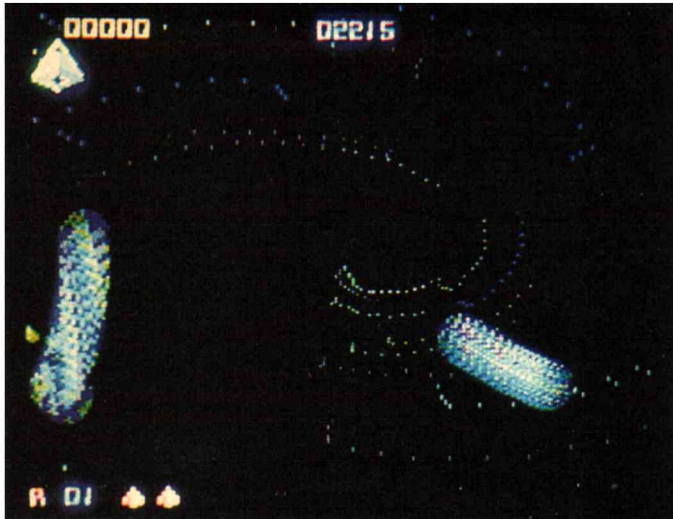
Na ja, die Spielidee hat zumindest etwas adventuremäßiges, muß man doch irgendwelche Gegenstände einsammeln, die für irgendein Raumschiff benötigt werden, das wieder irgendwas einsammeln muß...

Also was da, von wem, war-

um gesammelt wird, ist mit leider nicht klar. Die Anleitung ist nämlich in einem recht blumigen Stil geschrieben, der nicht gerade das Verständnis eines deutschen Lesers fördert.

Das Programm selbst spielt sich dann recht ordentlich, da es technisch gut programmiert ist. Für einen Computer, der kein Scroll-Register und keine Hardware-Sprites kennt, sind die grafischen Effekte äußerst beeindruckend.

Tja, der Spielwitz ist nicht so toll, denn außer Schießen und Sammeln tut sich recht wenig. Ehrlich gesagt, ich habe »Cyberun« nie richtig kapiert. Wenn da vielleicht irgendetwas Großes kommen sollte, dann bitte ich Ultimate um Verzeihung. Aber wie ich vermute, beschränkt sich das ganze Spiel auf die genannten Aspekte. (bs)



# Crazy Comets

**Ein einfaches Spielprinzip gekoppelt mit halsbrecherisch schneller Action und mitreißender Musik erwartet Sie bei diesem Programm.**

**D**as Universum liegt wieder einmal im Clinch mit dem totalen Chaos. Das Chaos spielt den Naturgesetzen einen Streich und wendet die Formel  $E=mc^2$  an, um Materie aus dem Nichts oder besser gesagt überschüssiger Energie zu erschaffen. Diese Materie ballt sich dann zu Planeten zusammen. Solch ein Planet fängt als kleiner Materiekumpen an und entwickelt sich innerhalb von einigen Sekunden entweder zu einem kraterübersäten oder gar einem erdähnlichen Planeten.

Der Spieler hat nun das ganze Spiel hindurch nichts Besseres zu tun, als diese Planeten wie-

der in Energie zurückzuverwandeln, bevor das liebe Universum selber nicht mehr weiß, was echte und was falsche Planeten sind, und deswegen in sich zusammenfällt. Wie man einen Planeten in Energie verwandelt? Ganz einfach: Man schießt ihn ab!

Je kleiner ein Planet ist, desto weniger Schüsse benötigen Sie, um ihm den Garaus zu machen. Dabei brauchen Sie übrigens keinerlei moralische Skrupel zu haben, denn keiner der Planeten ist in irgendeiner Form bewohnt.

Natürlich ist das Ganze nicht ungefährlich: Wenn Ihr Raumschiff einen ausgewachsenen

GRAFIK	69 ★	██████████	██████████	██████████	██████████	██████████	██████████	██████████	██████████
SOUND & MUSIK	86 ★	██████████	██████████	██████████	██████████	██████████	██████████	██████████	██████████
HAPPY-WERTUNG	67 ★	██████████	██████████	██████████	██████████	██████████	██████████	██████████	██████████

**C64  
25 Mark (Kassette)**

Planeten berührt, explodiert es. Zum Glück stehen einige weitere Raumschiffe bereit. Die kleineren Planeten sind meistens ungefährlich.

Die Riesenplaneten scheinen sich vollkommen bewußt zu sein, wie sie Ihnen Schaden zufügen können, und versuchen, direkt auf Sie zuzusteuern. Zum Glück ist es nicht allzu schwer auszuweichen, denn die Planeten haben eine komische Art über den Bildschirm zu fliegen. Sie benehmen sich wie Gummibälle, die an den Rändern des Bildschirms abprallen und in der Luft nur geringe Bahnänderungen vornehmen können. Dabei fliegen sie seltsam

gekurvte Bahnen, als ob sie einer Gravitation unterliegen würden, deren Richtungsvektor aber von der Position des Spielers abhängig zu sein scheint. (Die Flugbahn genau zu beschreiben, wäre Aufgabe eines Physikprofessors, nicht eines Redakteurs.)

Zwischendurch belästigen Sie hochintelligente Kometen, denen man nur schwer ausweichen kann. Zu guter Letzt fliegen ab und zu noch Rettungskapseln über den Schirm, die die an dieser Mission gescheiterten Piloten enthalten. Diese gilt es gegen eine Belohnung von einigen Bonuspunkten aufzusammeln. (bs)



## Unsere Meinung

Crazy Comets gehört zu den simplen, aber unheimlich fesselnden Baller-Spielen. Die gestellte Aufgabe ist eigentlich unlösbar, da ja immer wieder neue Planeten nachkommen, also ist man eigentlich nur auf der Jagd nach einem neuen High-Score.

Spieltechnisch ist Crazy Comets fast optimal gemacht. Die Steuerung ist schnell, das eingebaute Dauerfeuer notwendig und die Planetenbahnen sind gut vorhersehbar. Lediglich die Kometen, die ab und zu auftauchen, nerven mich, denn gelegentlich

erscheint so ein Dings nur wenige Pixel entfernt vom Spieler und macht somit das Ausweichen völlig unmöglich.

Die Planetensprites sind recht ordentlich, ebenso der Sternenhintergrund, der sich sehr effektiv bewegt. Die Soundeffekte während des Spiels sind guter Durchschnitt, aber der Hammer des Spiels ist die Musik von Rob Hubbard. Ich darf wohl, ohne Widerspruch zu erwarten, sagen, daß die Titelmusik das bislang funkigste Stück auf dem C64 ist. Alleine der Baßlauf ist den Kauf des Spiels wert.

Alles in allem gehört Crazy Comets zu den Spielen, die ich lade, wenn ich mal zehn oder fünfzehn Minuten lang Dampf ablassen will.

(bs)



## Unsere Meinung

Crazy Comets ist eigentlich ein furchtbar almodisches, primitives Spiel, aber ausgesprochen unterhaltsam. Oder was halten Sie von einem Programm, bei dem man lediglich eine Gesteinsbrocken-Welle nach der anderen abknallen muß (Wird in Redaktionskreisen auch »Brock'n Roll« genannt).

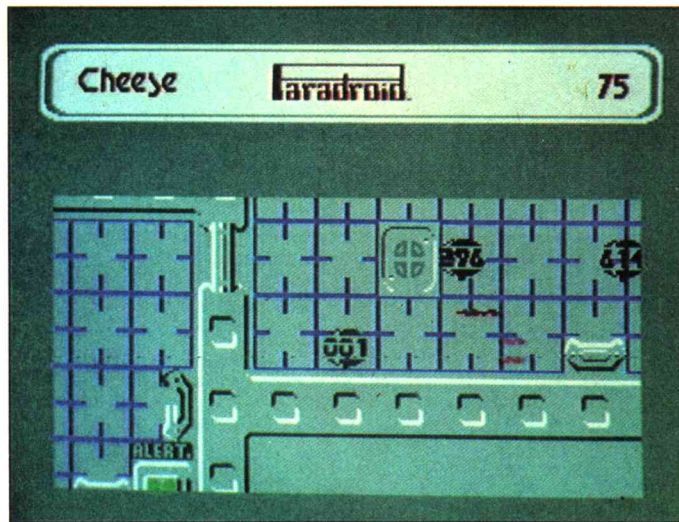
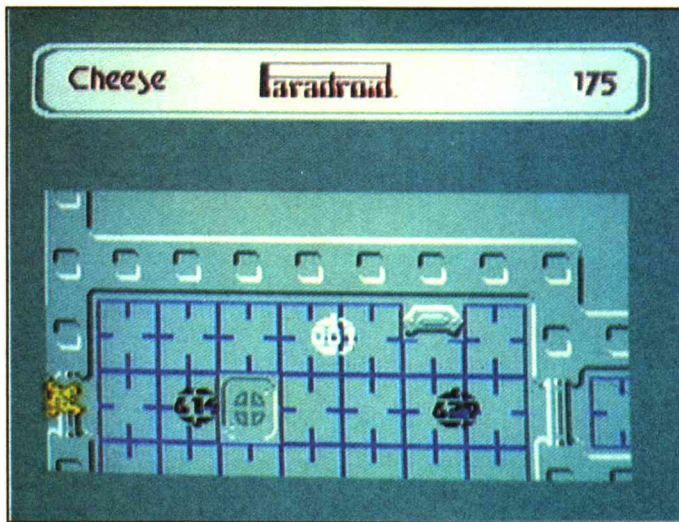
An der Grafik gibt es wenig zu meckern. Die bietet zwar keine schönen, farbenprächtigen Bilder, aber das, worauf es ankommt: Turbo-Tempo-Sprites! Mit Karacho flitzen die Kometen

über den Bildschirm, daß es nur so eine Freude ist. Zum Glück artet das nicht in kosmisches Chaos aus, denn die Kieselsteinkollektion kommt in bestimmten Formationen herangebraust. Das sieht zwar furchtbar wild aus, aber mit Schnelligkeit und Berechnung kann man sich durchaus auf die Gegner einstellen.

Ohne lästern zu wollen, kann man ruhigen Gewissens behaupten, daß sich das recht preiswerte Spiel schon fast wegen der Musik zu kaufen lohnt. Meister-Komponist Rob Hubbard hat zwei tolle Stücke geschrieben und sorgt auch für die starken Sound-Effekte während des Spiels.

Wem es ab und zu mal nach einem herrlich unkomplizierten Ballerspiel gelüftet, der ist bei Crazy Comets gut aufgehoben. (hl)





# Paradroid

**Ein kleiner Paradroid allein gegen einen Haufen wildgewordener Roboter – retten Sie acht irdische Raumschiffe vor der Zerstörung.**

**E**ine Flotte von Frachtraumschiffen des Planeten Erde befindet sich in ernsthaften Schwierigkeiten. Die Besatzung, die ausschließlich aus Robotern besteht, hat nämlich einen kleinen Schaltkreis-Kollaps erlitten. Dies geschah, als die Schiffe zu nahe an einer Sonne vorbeiflogen, deren Strahlung sämtliche Bordcomputer zum Ausrasten brachte – ein harmloser »Syntax Error« ist nichts dagegen!

In jedem Raumschiff treiben die Roboter nun ihr Unwesen. Es gibt die verschiedensten Typen: Einfaches Raumpflege-Personal und Bedienungsandroiden, die nicht bewaffnet sind, aber auch Kampfrobo-

ter, die die Fetzen fliegen lassen. Jeder Roboter-Typ trägt eine Nummer. Je höher diese Nummer, desto gefährlicher ist der Roboter einzuordnen. Auf jedem Raumschiff gibt es einen elektronischen Obermacker, den Super-Roboter 999, der sich durch besondere Feuerkraft und Robustheit auszeichnet (Marmor, Stein und Eisen bricht, aber dieser Panzer nicht).

Was soll man mit acht Raumschiffen anfangen, in denen Hunderte von ausgeflippten Robotern auf alles ballern, was sich an Bord wagt? Herzlich wenig, aber Verschrotten kommt bei den Rohstoffpreisen auch nicht in Frage. Doch just in

GRAFIK	80 ★	<div style="width: 80%;"></div>
SOUND & MUSIK	54 ★	<div style="width: 54%;"></div>
HAPPY-WERTUNG	93 ★	<div style="width: 93%;"></div>

**C64**  
35 Mark (Kassette), 45 Mark (Diskette)

dieser Stunde enthüllen die Ingenieure und Bastler das jüngste Wonneprodukt irdischer Technik: Die Beeinflussungs-Einheit 001. 001 ist ein Kollege der anderen Roboter und – wie seine Nummer schon verrät – ein eher schwächliches Bürschlein. Er hat jedoch die einmalige Fähigkeit, andere Roboter zu übernehmen.

Wenn 001 einen anderen Blechkameraden anrempelt, beginnt ein Spiel im Spiel. Beide Roboter stehen sich nun gegenüber und müssen innerhalb eines Zeitlimits möglichst viele Felder erobern. Gewinnt 001 dieses Spielchen, übernimmt er die Nummer und die Eigenschaften des anderen Robo-

ters. Verliert er, macht es »Puff!« und das einzige Leben des Kleinen schwindet dahin. Etwas glimpflicher kommt er davon, wenn er bereits einen Roboter übernommen hatte und dann ein Duell verliert. Er explodiert dann nicht, sondern wird wieder zum verwundbaren 001-Modell.

An Computer-Terminals kann man Informationen über alle Roboter-Typen und Pläne der einzelnen Etagen abrufen.

Durch Übernehmen oder Abschießen der Roboter muß 001 Deck für Deck säubern. Bis er ein ganzes Schiff unter Kontrolle hat, braucht er viel Übung, etwas Glück und eine schnelle Hand am Joystick.

(hl)



## Unsere Meinung

Als »Paradroid« im letzten Frühjahr herauskam, war es das Programm, das mich für Wochen am meisten gefesselt hat. Andrew Braybrook hat mit diesem Spiel seinen Ruf als Top-Programmierer begründet, was sowohl auf das raffinierte Spielprinzip als auch auf die Grafik zurückzuführen ist.

Auf den Bildschirmfotos kann man die Spezialität des Spiels nicht erkennen: Das Scrolling ist in alle Richtungen unglaublich gut und ruckfrei programmiert. Die Motivation kann sich auch sehen

lassen, was ich am eigenen Leibe gespürt habe. Was glaubt Ihr, was das für eine Anstrengung war, bis ich eines schönen Sonntagnachmittags endlich das erste von acht Schiffen ganz gesäubert hatte!

Die verschiedenen Roboter-Typen haben ganz spezielle Verhaltensmuster. Das gibt dem Spiel eine sehr interessante Note und man fühlt sich so richtig ins Geschehen versetzt: Lauert hinter der nächsten Tür ein friedlicher 302er oder der tödliche 999er...?

»Paradroid« ist sicher in erster Linie ein Actionspiel, aber eins mit strategischer Note. Wer pure Ballerei sucht, ist mit Programmen wie »Uridium« und »Dropzone« wohl besser bedient.

(hl)



## Unsere Meinung

Strategie und Action miteinander zu verbinden ist nicht einfach, denn Actionspiele sind meist besonders gut, wenn man recht hirnlos rumballern darf. Bei Paradroid ist diese Kombination aber fast perfekt gelungen. Ich habe selten ein Actionspiel gesehen, dessen Idee so originell und dessen Ausführung technisch so gut ist. Mit blindem Ballern kommt man nicht weit; wohin man ballert, ist entscheidend! Sollte man sich auf dem falschen Deck am falschen Roboter vergreifen, kann das in einer Metall-Tragödie enden.

Grafisch gibt Paradroid nicht sehr viel her; Roboter und Umgebung sind eher schemenhaft angedeutet. Dringt man aber in den Bordcomputer ein, entschädigen tolle Bilder der an Bord befindlichen Roboter. Das Scrolling ist auch recht gut. Witzig sind die Sound-Effekte, die das Spiel begleiten. Ich möchte nicht sagen, daß sie sehr gut sind, aber sie sind auf jeden Fall originell und »anders« als bei den meisten Spielen.

Wer schon einmal das Gefühl genossen hat, einen 999 übernommen zu haben, während man kurz zuvor mit einem 476 durch die Gegend zog, weiß, was Roboter-Glück ist.

Kurzum, ich mag Paradroid wirklich, weil es ein sehr intelligentes Action-Spiel ist.

(bs)











# Arcticfox

**Jetzt gibt es das Strategie- und Schießspiel, bei dem es bösen Außerirdischen per Panzer an den Kragen geht, auch für 8-Bit-Computer.**

**E**ines Tages, in nicht allzu-ferner Zukunft: Eine geheimnisvolle außerirdische Rasse ist klammheimlich am Südpol gelandet und treibt dort merkwürdige Dinge. Die Außerirdischen stammen von einem Planeten, auf dem die Einheimischen ein ekliges Ammoniak-Gasgemisch atmen. Die Maschinen, die gerade munter zusammengebastelt werden, sollen die Sauerstoff-Atmosphäre der Erde in eine Ammoniak-Suppe umwandeln, damit die fiesen Aliens sich hier niederlassen können.

Die Zeit ist knapp, um die gesamte Menschheit vor dem heimtückischen Massenmeuchelmord zu retten. Im Kampf

gegen die feindliche Übermacht müssen Sie zum Glück nicht unbewaffnet antreten. Das jüngste Produkt modernster Super-Technologie ist ein Panzer namens Arcticfox: 37 Tonnen schwer, 100 Meilen pro Stunde schnell und speziell für den Einsatz in der Antarktis konzipiert.

Das Spielziel ist genau vorgegeben: Schlagen Sie sich durch die feindlichen Linien, um das Hauptquartier der Außerirdischen zu erreichen und in die Luft zu jagen.

Unterwegs sollten Sie so viele Luftumwandler wie möglich abschießen, denn wenn der Sauerstoffanteil in der Atmosphäre zu niedrig wird, ist das Spiel verloren.

GRAFIK	42 ★	██████████
SOUND & MUSIK	64 ★	██████████████████
HAPPY-WERTUNG	73 ★	████████████████████

**Amiga 512 KByte (C64, Apple II)  
zirka 70 - 100 Mark (Diskette)**

Arcticfox ist mehr als ein simples Ballerspiel. Strategie und Taktik sind vielmehr die Schlüssel zum Erfolg. Wenn Sie nicht aufpassen und zu lange nicht auf die Karte sehen, kann es passieren, daß Sie kopfüber in die nächste Gletscherspalte kippen.

Sie können neben »normalen« Geschossen auch eine begrenzte Anzahl von »Guided Missiles« abfeuern. Das sind Spezialraketen, deren Steuerung Sie bis zum Einschlag selber übernehmen. Der Arcticfox kann auch hier und da mal eine Mine in der Landschaft liegen lassen, um – Kawumm! – einen arglosen Feind in die Luft zu jagen. Man sollte aber mit dem

Rückwärtsfahren etwas vorsichtig sein, da man sonst von einer eigenen Mine zerbröseln wird, was etwas peinlich ist.

Beim Trainings-Modus können Sie sich durch Funktionstastendruck mit meteorologischen Besonderheiten vertraut machen: Das Wetter schlägt um, Nebel erschwert die Sicht und ein Blizzard kommt auf. Man kann den Arcticfox auch unsichtbar, unzerstörbar oder viermal schneller machen.

Wahre Könner wagen sich an den »Tournament«-Modus heran. Die Feinde sind nicht nur besonders schlaue; man kann auch bestimmen, wo es losgehen soll und welche Feindeinheiten auf einen warten. (hl)




**Unsere Meinung**

Wer sich mal schnell ein flottes, möglichst unkompliziertes Ballerspiel reinschieben möchte, sei vor Arcticfox gewarnt. Trotz Panzer, Aliens und Feuerknopf entpuppt sich das jüngste Werk der Programmierer von »Stellar 7« als recht anspruchsvolles Strategie/Actionspiel.

Die Grafik auf dem Amiga ist eigentlich durchschnittlich, aber indiskutabel langsam. Da hat mal wieder jemand kräftig in C programmiert. Die C64- und Apple II-Versionen sind natürlich in Assembler geschrieben und

prompt schneller (!) als das Amiga-Vorbild. Peinlich, peinlich... Der Pracht-Panzer ist wirklich gut ausgerüstet, und man hat während des Spiels eine ganze Menge zu tun. Während man noch gemütlich auf die Karte blickt, greift von hinten ein Rudel Roboter an – harte Zeiten im ewigen Eis. Hoffentlich landet das Programm nicht allzusehr auf dem Index. Abgesehen davon, daß man mit einem Panzer über den Schnee kurvt, ist das ganze Spiel nämlich ziemlich abstrakt und keinen Deut jugendgefährdender als beispielsweise »Elite«.

Wer sich für komplexe Spiele mit strategischer Note interessiert, ist bei Arcticfox goldrichtig. Da verzeiht man auch die recht schlappe Grafik der Amiga-Version. (hl)

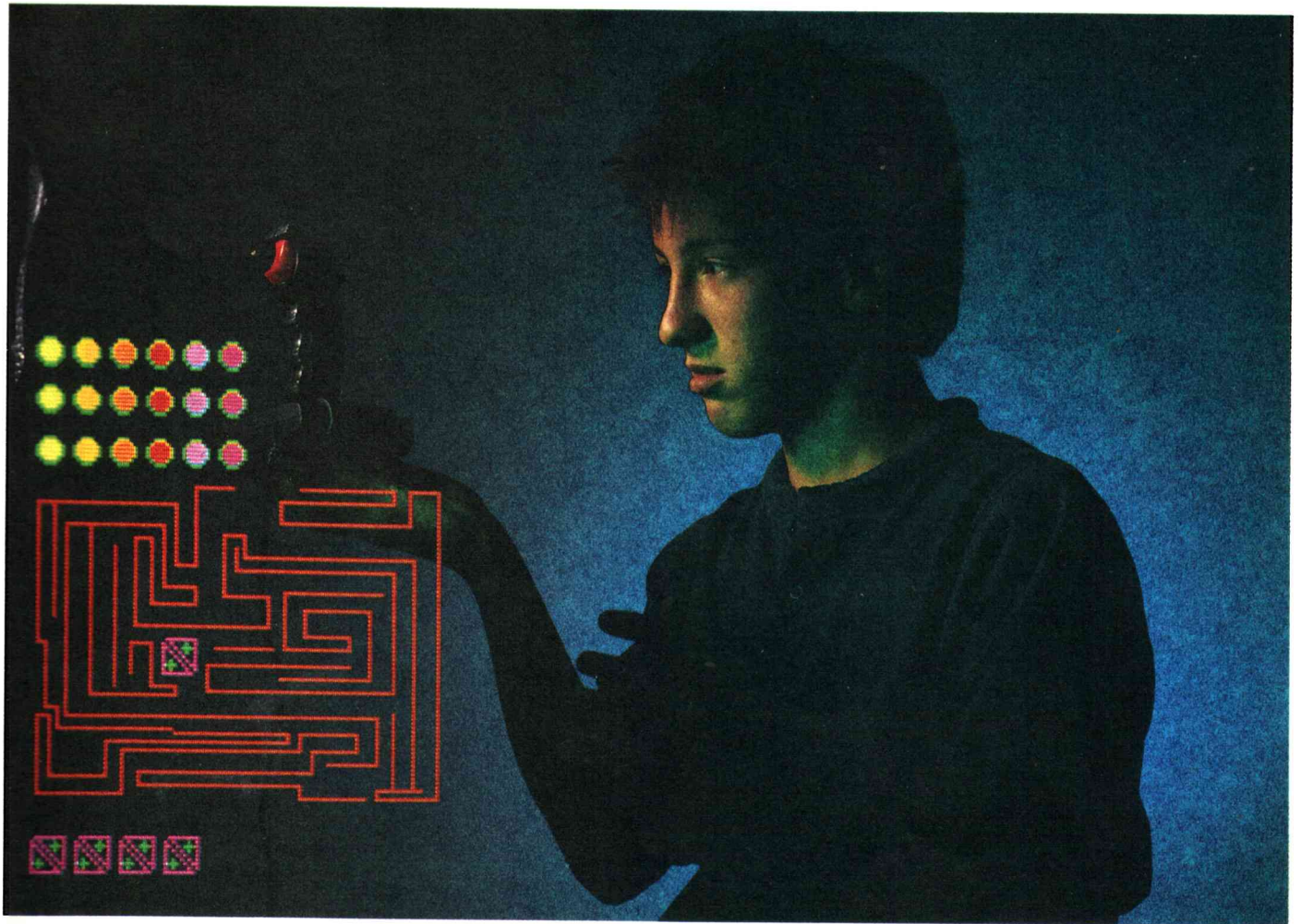


**Unsere Meinung**

Beim Namen Arcticfox drängen sich sofort Vergleiche mit dem älteren Electronic Arts-Produkt »Skyfox« auf. Schließlich haben wir es auch hier mit einem 3D-Actionspiel und außerirdischen Invasoren zu tun. Bis auf die Namens- und die Firmengleichheit haben die beiden Programme aber wenig miteinander zu tun. Und sieht man einmal von der Grafik ab, ist Arcticfox um einige Klassen besser als Skyfox. Während Skyfox eine relativ unstrategische Ballerei gegen drei verschiedene Typen von Gegner war, handelt es sich bei Arcticfox um eine gut durchdachte Simulation mit vielen strategischen Elementen.

Obwohl Arcticfox in erster Linie ein Actionspiel ist, kommt man ohne Notizen und Karten niemals ans Ziel. Für strategisches Denken wird also gesorgt, und die Intelligenz des Spielers gefordert. Schade nur, daß man bei der Amiga-Version eine unerhört langsame Grafik programmiert hat, die den Ausdruck »16-Bit-Power« Lügen straft. Sogar die C64-Version, die ich schon vorab sehen durfte, ist etwas schneller! (Dafür arbeitet sie aber nur mit Vektor-Grafik wie »Elite«.

Wenn das Grafik-Problem nicht stört, bekommt mit Arcticfox ein ebenso exzellentes wie gut durchdachtes strategisches Ballerspiel. (bs)



# Geschicklichkeit

**D**ie Happy-Definition eines Geschicklichkeits-Spiels lautet: »Ein Spiel, das mit einem Joystick (gegebenenfalls Trackball, Maus, Paddle) gespielt wird, bei dem aber weder geballert (= sehr viel geschossen) wird (Action-Spiel), noch eine Sportart (oder mehrere) oder ein technisches Gerät (meist ein Fahrzeug, beispielsweise Auto, Flugzeug) simuliert wird (Sportspiele und Simulationen). Das Spiel muß die Geschicklichkeit und Reaktions-Geschwindigkeit des Spielers (oder mehrerer) mit dem Joystick (siehe oben) fordern und bewerten und darf darüber hinaus Elemente anderer Spiele (Adventures, Rollenspiele) übernehmen.«

Diese etwas verworrene Definition macht es möglich, daß sehr unterschiedliche Spiele in diese Rubrik aufgenommen wurden, die damit fast schon an den »Rest der Welt« erinnert. Dennoch glauben wir, daß sich alle hier vorgestellten Programme sehr gut unter dem Be-

griff »Geschicklichkeit« zusammenfassen lassen.

Da wären zuerst einmal die richtigen Geschicklichkeits-Tests, bei denen wenig andere Elemente mitspielen. Das allerbeste Beispiel für so ein Spiel ist »Marble Madness«, das seit über einem Jahr bei vielen als der beste und innovativste Spielhallen-Automat gilt. Die Aufgabe ist denkbar einfach: Eine Murmel muß über mehrere vertrackte, dreidimensionale Rennstrecken rollen. Wer will, kann »Marble Madness« auch zu zweit spielen. Dann wird aus dem einfachen Geschicklichkeits-Test ein sportlicher Wettkampf. Ähnlich geht es bei »Bouncer« und »Trailblazer« zu, bei denen Bälle mehrere Rennstrecken zurücklegen müssen.

Auf den ersten Blick scheint auch »Spindizzy« ein weiterer Vertreter dieser Gruppe zu sein, da die Grafik schon arg an »Marble Madness« erinnert. Aber bei »Spindizzy« geht es neben der puren Geschicklichkeit auch um logisches Denken, sind doch während dem Rennen gegen

die Zeit auch einige logische Probleme zu lösen.

Auch ein zweites Spiel kommt direkt aus der Spielhalle: »Bombjack« ist dabei auch eine der wenigen Spielhallen-Umsetzungen, die sich nicht auf permanentes Feuerknopf-Drücken beschränkt.

Des weiteren zählen die Action-Adventures zum großen Feld der Geschicklichkeitsspiele. Auch diese Spielgattung läßt sich nochmals unterteilen: Da gibt es einmal die sogenannten zweidimensionalen Vertreter dieser Gattung. Zu ihnen gehören »Der Kürbis schlägt zurück« oder »Arac«. Hier geht es fast immer darum, einen bestimmten Raum zu erreichen und dort eine Aufgabe zu erfüllen. Auf diesem sehr beschwerlichen Weg müssen aber noch eine Reihe von Gegenständen eingesammelt werden. Die zweite Gruppe bilden die 3D-Action-Adventures. Diese ähneln von der Handlung her ihren 2D-Kollegen sehr.

Auf dem Spectrum kamen die ersten 3D-Action-Adventures

heraus, die vor etwa anderthalb Jahren wegen ihrer Grafik umjubelt wurden. Der Betrachter sieht das Spielfeld von schräg oben, so daß ein dreidimensionaler Eindruck von der Umgebung und den dort wandernden Figuren entsteht. Inzwischen gibt es Dutzende dieser Spiele, die meist beinahe identisch und gegeneinander austauschbar sind. Kurz vor Redaktionsschluß gab die englische Firma CRL bekannt, schon bald ein Construction-Set für diese Art von 3D-Spielen zu veröffentlichen, mit dem jedermann zum »Starprogrammierer« werden kann. Dies wird wohl hoffentlich einen Schlußstrich unter diese Spielegruppe setzen. Deswegen werden Sie auch nur zwei Tests dieser Spielegruppe finden: »Pyracurse« und »Batman«.

Alles in allem erwartet Sie also auf den nächsten Seiten eine bunte Mischung von unterschiedlichen Programmen, die aber alle eine gehörige Portion Geschicklichkeit mit dem Joystick erfordern.

(bs)

# Nach wie vor: **Unsch**

## Spitzen-Software von Markt & Technik

**MicroPro.**

**ASHTON-TATE**

**MICROSOFT.**

# WordStar, dBASE II, MULTI

### WordStar 3.0 mit MailMerge

Ein Bestseller unter den Textverarbeitungsprogrammen, der Ihnen bildschirmorientierte Formatierung, deutschen Zeichensatz und DIN-Tastatur sowie integrierte Hilfstexte bietet. Mit MailMerge können Sie Serienbriefe mit persönlicher Anrede an eine beliebige Anzahl von Adressen schreiben und auch die Adreßaufkleber drucken.

### dBASE II, Version 2.41

dBASE II, das meistverkaufte Programm unter den Datenbanksystemen, eröffnet Ihnen optimale Möglichkeiten der Daten- und Dateihandhabung. Einfach und schnell können Datenstrukturen definiert, benutzt und geändert werden. Der Datenzugriff erfolgt sequentiell oder nach frei wählbaren Kriterien, die integrierte Kommandosprache ermöglicht den Aufbau kompletter Anwendungen wie Finanzbuchhaltung, Lagerverwaltung, Betriebsabrechnung usw.

### MULTIPLAN, Version 1.06

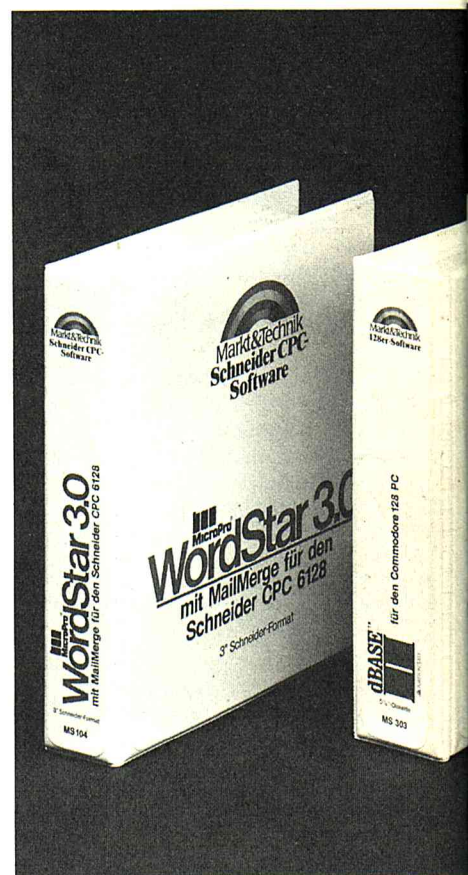
Wenn Sie die zeitraubende manuelle Verwaltung tabellarischer Aufstellungen mit Bleistift, Radiergummi und Rechenmaschine satt haben, dann ist MULTIPLAN, das System zur Bearbeitung »elektronischer Datenblätter«, genau das Richtige für Sie! Das benutzerfreundliche und leistungsfähige Tabellenkalkulationsprogramm kann bei allen Analyse- und Planungsrechnungen eingesetzt werden.

Sie erhalten jedes **WordStar-, dBASE II- und MULTIPLAN-Programm** für Ihren Schneider-Computer oder Commodore 128 PC fertig angepaßt (Bildschirmsteuerung). Jeweils Originalprodukte! Jedes Programmpaket enthält außerdem ein ausführliches Handbuch mit kompakter Befehlsübersicht.

Version	Format	Bestell-Nummer		
		WordStar	dBase	Multiplan
Schneider CPC 464*/664*	3"	MS 101	MS 301	MS 201
Schneider CPC 464*/664*	5¼"	MS 102	MS 302	MS 202
Schneider CPC 6128	3"	MS 104	MS 304	MS 204
Schneider Joyce	3"	MS 105	MS 305	MS 205
Commodore 128	5¼"	MS 103	MS 303	MS 203

\* dBASE II und MULTIPLAN für die Schneider CPC 464/664 sind nur lauffähig mit einer Speichererweiterung auf mindestens 128 KByte und einer CP/M-Version für 62 KByte.

Für Atari St:  
WordStar 3.0 (MS 106, DM 199,-), dBase II (MS 306, DM 348,-)



Diese Markt & Technik-Softwareprodukte erhalten Sie in den Computer-Abteilungen der Kaufhäuser, bei Ihrem Computerhändler, im Buchhandel oder direkt beim Verlag gegen Vorauskasse.

# Angbar!

## PLAN - für CP/M Computer



Originalprodukte zum  
Markt & Technik-Superpreis  
**DM 199,-**

(sFr. 178,-/öS 1.890,-\*)  
\* inkl. MwSt. Unverbindliche Preisempfehlung



Jedes Buch kostet

**DM 49,-**

(sFr. 45,10/öS 382,20)

Erhältlich bei Ihrem Buchhändler.

### Und dazu die weiterführende Literatur:

#### WordStar für den Schneider CPC

Bestell-Nr. MT 779, ISBN 3-89090-180-8

WordStar für den Commodore 128 PC

Bestell-Nr. MT 780, ISBN 3-89090-181-6

#### dBASE II für den Commodore 128 PC

Bestell-Nr. MT 838, ISBN 3-89090-189-1

dBASE II für den Schneider CPC

Bestell-Nr. MT 837, ISBN 3-89090-180-8

#### MULTIPLAN für den Schneider CPC

Bestell-Nr. MT 835, ISBN 3-89090-186-7

MULTIPLAN für Commodore 128 PC

Bestell-Nr. MT 836, ISBN 3-89090-189-1

### Hardware-Anforderung für Schneider-Computer:

Schneider CPC 464, CPC 664,  
CPC 6128, Joyce, beliebiger Drucker  
mit Centronics-Schnittstelle.

### Hardware-Anforderung für Commodore 128 PC:

Commodore 128/128 D, Disketten-  
laufwerk, 80-Zeichen-Monitor,  
Commodore-Drucker oder Drucker mit  
Centronics-Schnittstelle (ohne  
zwischen geschaltetes Interface).

### Übrigens gibt es WordStar, dBase und Multiplan auch für NDR- Computer.

Zu beziehen bei Graf  
Elektronik Systeme GmbH,  
Magnusstr. 13, 8960 Kempten.



**Markt & Technik**

UNTERNEHMENSBEREICH

BUCHVERLAG

Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft  
Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München

Bestellungen im Ausland bitte an untenstehende Adressen.

Schweiz: Markt & Technik Vertriebs AG, Kollerstr. 3, CH-6300 Zug, Tel. (042) 415656

Österreich: Ueberreuter Media Handels- und Verlagsges. mbH., Alser Str. 24, A-1091 Wien, Tel. (0222) 481538-0



# Bomb Jack

Frisch aus der Spielhalle kommt der bombige Geschicklichkeits-Test mit dem ebenso einfachen wie fesselnden Spielprinzip.

**A**lzeit bereit, rund um die Welt: Bomb Jack, der agile Terroristschreck, ist wieder unterwegs. Bomben entschärfen ist sein Metier, das er trotz aller Widrigkeiten blendend beherrscht. Dieser Bursche begeistert schon seit ein paar Jahren die Besucher von Spielhallen. Das englische Softwarehaus Elite Systems hat sich die Rechte für die Heimcomputerumsetzung gesichert, die prompt ihren Weg in die Software-Charts fand.

Die Regeln sind einfach: Sie steuern Bomb Jack, der auf jedem Bild 24 Bomben entschärfen muß. Das geschieht einfach durch Berühren jeder einzelnen Bombe, die dann

sofort verschwindet. Von den Bomben auf dem Bildschirm ist immer eine scharf, mit glimmender Zündschnur. Erwischt Bomb Jack so eine Spezialausführung, bekommt er gleich die doppelte Punktzahl – normalerweise gibt es 100 Punkte pro Knallkörper – gutgeschrieben.

Wenn es Ihnen gelingt, mindestens 20 Bomben mit brennender Zündschnur zu erwischen, winken saftige Sonderboni. Bei 20 Stück gibt es 10000, bei 21 Stück 20000, bei 22 Stück 30000 und bei 23 brennenden Bomben gar 50000 Punkte extra!

Die Steuerung ist schnell erlernt. Auf Joystickknopfdruck hin springt Bomb Jack in die

GRAFIK	79 ★	████████████████████
SOUND & MUSIK	64 ★	██████████████████
HAPPY-WERTUNG	91 ★	████████████████████

Schneider (C64, Spectrum, C16)  
36 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)

Höhe, drückt man den Joystick gleichzeitig nach oben, macht er gar einen ultra-hohen Sprung. Durch erneuten Feuerknopfdruck bricht man den Sprung ab und Bomb Jack sinkt wieder zu Boden. Durch eine besondere Technik kann Bomb Jack sogar waagrecht fliegen: Wenn man in der Sprungphase blitzschnell auf den Feuerknopf drückt, klappt die Lenkung nach links und rechts.

Doch das Schicksal schlägt wieder einmal in Form von Bösewichtern zu, die über den Bildschirm kriechen und fliegen und Bomb Jack bei Berührung ein Leben kosten. Ab und zu schwirrt aber auch ein Sprite über den Bildschirm, das bei

Berührung Freude bringt.

Es gibt nämlich drei Sorten von Buchstaben-Bällen, die sich Bomb Jack unbedingt schnappen sollte. B-Modelle erhöhen den Bonus, den es beim Aufsammeln brennender Bomben gibt, P-Bälle erlauben einige Sekunden lang das Angreifen der Gegner und Bälle der Marke E bringen gar ein Extraleben.

Fünf verschiedene Hintergrundgrafiken sorgen für optische Abwechslung. Der Aufbau der Plattformen, auf denen die Bomben liegen, ändert sich zudem von Bild zu Bild. Das linke Bildschirmfoto zeigt die Schneider-, das rechte die Commodore 64-Version.

(hl)



## Unsere Meinung

Die Schneider-Version von Bomb Jack, auf die sich auch unsere Wertungen beziehen, ist ein echter Knüller. Das Spiel ist zwar simpel, aber trotzdem auch auf Dauer sehr fesselnd. Man muß sich regelrechte Strategien ausdenken, um gefahrlos möglichst viele Bomben mit brennender Lunte aufzusammeln. Die Jagd nach einem guten High Score legte bei uns einige Abende lang die halbe Redaktion lahm. Unser Kollege Jürgen Zumbach brachte es schließlich auf über eine Million Punkte!

(hl)

Zum hohen Spielwitz kommen sehr schöne, farbenprächtige Hintergrundgrafiken. Das Programm macht einfach einen Heiden Spaß und ist ein Volltreffer für alle, die spannende Geschicklichkeitsspiele lieben.

Die Spectrum-Version ist fast genauso gut; hier muß man nur bei der Grafik einige Abstriche machen. Die C64-Version ist allerdings so gut wie unspielbar. Die Grafik ist enttäuschend und der Spielwitz schwach, weil die Sprites viel zu groß sind. Dadurch wird das eigentlich relativ leichte Programm viel zu schwierig. Commodore-Besitzer können das Spiel also vergessen. Klares Fazit: Für Schneider- und Spectrum-Besitzer ist Bomb Jack fast schon ein Muß!



## Unsere Meinung

Ich kann Heinrichs Bomb-Jack-Begeisterung nicht ganz teilen. Der Grund: Die Commodore-Version, die wir hier nicht getestet haben, ist eine kleine Katastrophe. Und als alter C64-Fan ärgert mich, daß sogar die Spectrum-Version tausendmal besser ist.

Aber wenn ich dann mal am Schneider spiele, packt auch mich das Bomb-Jack-Fieber. Auf diesem Computer halte ich es für eines der besten Spiele, die es überhaupt gibt.

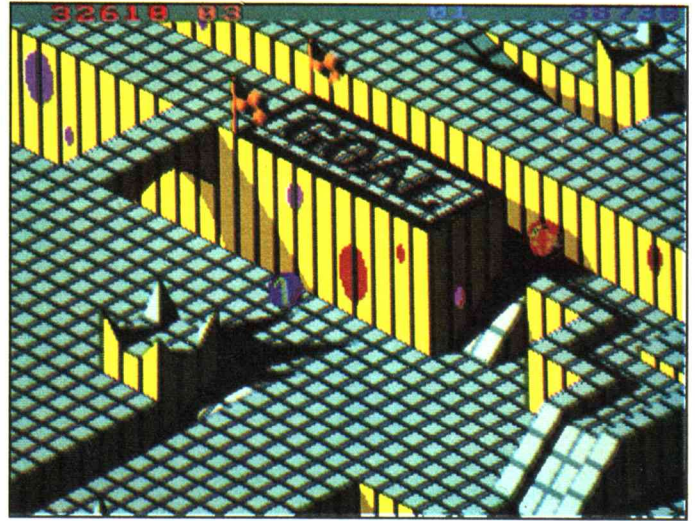
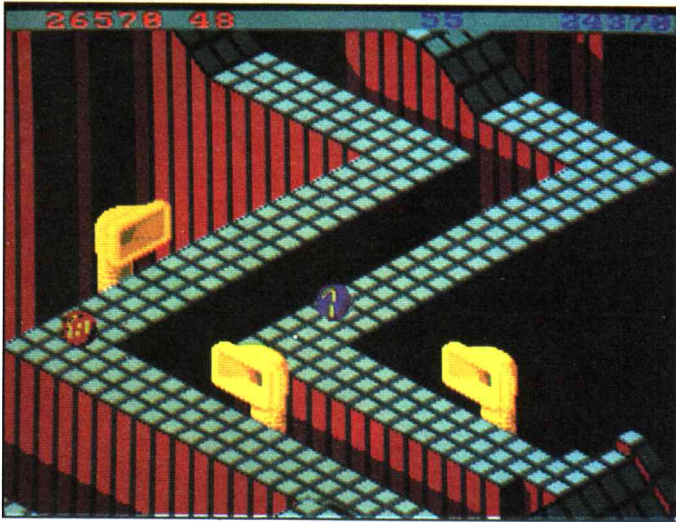
Ich finde das Programm unheimlich fesselnd, weil es am

Anfang relativ leicht ist. Jeder, der mit einem Joystick einigermaßen geschickt umgehen kann, sollte die ersten zehn Bilder ohne weiteres abräumen können. Aber wenn man versucht einen Bonus zu kassieren, indem man die Bomben in richtiger Reihenfolge, das heißt mit brennender Lunte, abräumt, steigt der Schwierigkeitsgrad dann ganz schön an. Ich hab es nur selten geschafft, 50000 Bonus-Punkte zu erhalten.

Die Grafik ist farbenfroh und detailliert und für den Schneider auch recht flott. Sie hat nur einen Schönheitsfehler: Der Killervogel ist auf manchen Screens kaum zu erkennen, wenn er direkt vor dem Gebäude fliegt. Dadurch hab ich schon so manches Leben verloren.

(bs)





# Marble Madness

Ran an die Murmeln! Die hervorragende Adaption des Spielautomaten »Marble Madness« ist da.

**M**arble Madness heißt nichts anderes als »Murmel-Wahnsinn«, denn eine unschuldige kleine Murmel hat hier eine Wahnsinns-Reise zu überstehen. Man kann allein ein Spielchen wagen oder zu zweit gleichzeitig antreten. Spieler Nummer eins kontrolliert dann eine rote, Spieler Nummer zwei eine blaue Murmel.

Es gibt keine bestimmte Anzahl von Leben, sondern ein Zeitlimit, innerhalb dessen man das Streckenende erreichen muß. Wenn man einen Level beendet und noch ein paar Sekunden übrig hat, wird diese Restzeit zum Limit des nächsten

Spielabschnitts dazuaddiert. Der sehr einfache erste Level hat eine Sonderstellung, denn hier nimmt man die übriggebliebene Zeit am Ende nicht mit in die nächste Runde. Die Murmel rollt eine Rinne herunter, um schließlich das Feld mit der Aufschrift »Goal« (Ziel) zu passieren.

In Level 2 tauchen die ersten Monster auf. Es ist auch der erste Level, in dem es Verzweigungen gibt. Man muß sich nicht an eine bestimmte Streckenführung halten und kann sich aussuchen, ob man lieber den kürzeren und schwierigeren oder den längeren und einfacheren Weg nimmt.

den ersten Blick. Wenn man die farbenprächtige 3D-Grafik erst einmal gesehen und der Stereo-Musik gelauscht hat, ist man dem Programm sofort verfallen.

Der ungeheuer hohe Spielwert hat zwei Ursachen. Grafisch ist das Spiel wirklich Spitze. Man muß es einfach gesehen haben, um sich davon ein Bild zu machen. Dazu gibt es den fantastischen zwei Spieler-Modus, in dem zwei Murmel-Künstler gleichzeitig auf Punktejagd gehen können. Wenn man dann noch versucht, sich gegenseitig herunterzuschubsen, ist wirklich die Hölle los.

Nur schade, daß dieses tolle Geschicklichkeitsspiel keine High-Score-Liste hat. Dieser Patzer hat das Programm drei, vier Punkte in der Gesamtwertung gekostet.

(hl)

GRAFIK	90 ★	<div style="width: 90%;"></div>
SOUND & MUSIK	69 ★	<div style="width: 69%;"></div>
HAPPY-WERTUNG	91 ★	<div style="width: 91%;"></div>

Amiga (C64, Atari XL/XE, IBM-PC, Apple II)  
79 - 99 Mark (Diskette)

Im 3. Level gesellen sich wandernde Schleimpfützen zur Bösewichter-Sammlung hinzu. In der nächsten Runde wird wesentlich mehr geboten. Gelbe Staubsauger machen Anstalten, die Murmel einzusaugen. Um einen Abgrund zu überwinden, muß sich die malträtierte Kugel von einem Katapult über den Abgrund schießen lassen. Danach folgt ein Abschnitt, in dem plötzlich Stahlpfähle mit einem hinreißenden »Tröt«-Geräusch aus dem Boden schießen. Kurz vor dem Ziel tauchen dann sogar noch einige Hämmer auf.

Der 5. Level ist ein Knüller für sich; er trägt nicht umsonst den

bezeichnenden Titel »Silly Race«. Sämtliche Spielregeln werden jetzt umgedreht: Die Murmel rollt nicht mehr runter, sondern rauf. Miniaturausgaben der Monster laufen umher, an denen man sich jetzt rächen kann: Ihre Murmel kann diese halben Portionen zerquetschen, was drei Sekunden Extrazeit pro Opfer bringt.

Wer auch diesen Abschnitt innerhalb des Zeitlimits übersteht, erreicht den letzten Level, dessen Spezialität halbsbrecherische Steigungen und viele Abgründe sind. Anschließend geht es mit erhöhtem Schwierigkeitsgrad ab dem 2. Level von neuem los. (hl)



## Unsere Meinung

Ich muß ganz offen gestehen, daß ich zu den Leuten gehöre, die Marble Madness nie in der Spielhalle gesehen hatten. Während Boris mir angesichts der nahenden Amiga-Version dauernd mit verzücktem Augenrollen von diesem tollen Spiel schwärmte, wartete ich die Umsetzung absolut unvorbelastet ab. Erwartet jetzt also keine Hymne über die Ähnlichkeit zum Automaten-Original (davon soll Boris schwärmen).

Marble Madness war bei mir ein typischer Fall von Liebe auf den



## Unsere Meinung

Ich hätte niemals geglaubt, daß ich mit 19 Jahren noch mit Murmeln spielen würde. Doch dann packte mich in einer Spielhalle das Marble-Madness-Fieber. Seit diesem Zeitpunkt habe ich Atari Coin-Op, den Hersteller des Automaten, mit so manchem Marktstück finanziell unterstützt. Deswegen freut mich die gelungene Umsetzung um so mehr, denn nun kann ich mein Gehalt auch mal wieder für Nahrungsmittel und Kleidung ausgeben.

Natürlich ist die Umsetzung nicht total identisch mit dem Auto-

maten, denn der hat beispielsweise sechs Tonkanäle (der Amiga hat vier), einen tollen Trackball und eine ultrahohe Grafikauflösung. Die Unterschiede sind aber so gering, daß man sie beim Spielen nicht bemerkt. Spieltechnisch perfekter kann man eine Automaten-Umsetzung kaum machen.

Mal davon abgesehen ist Marble Madness ein fantastisches Geschicklichkeitsspiel. Hier handelt es sich um einen der wenigen Fälle, bei dem sogar der Textverarbeiter verschworene Redakteure bis nachts um zwei Uhr zu spannenden Turnieren in unserem Büro blieben. Fragt sich nur, wie die 8-Bit-Versionen, die noch folgen werden, gelingen werden.

(bs)



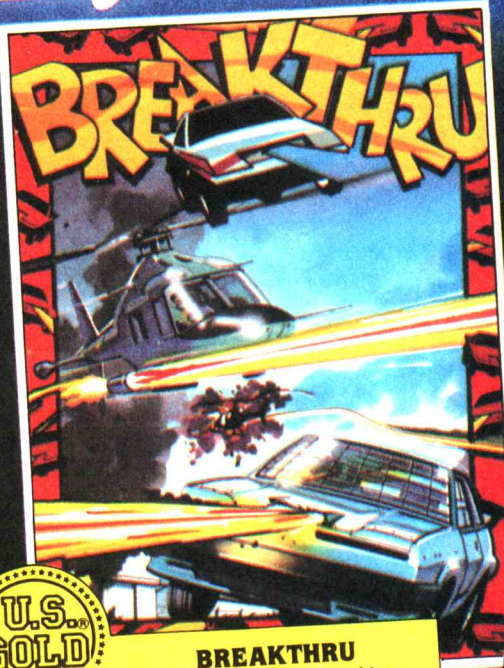




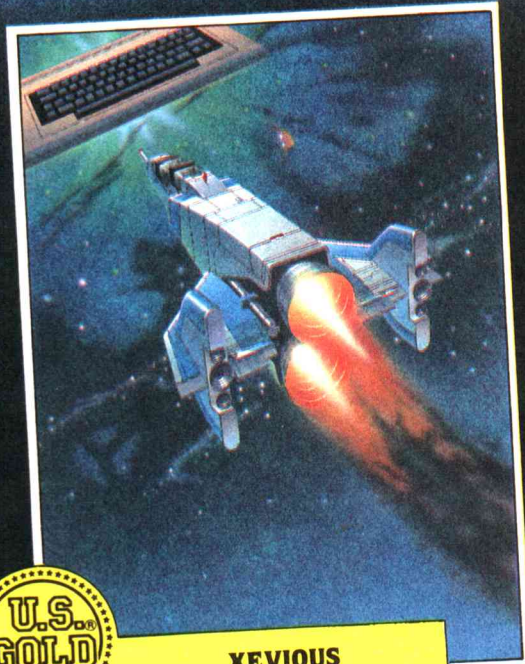
Neu von

# U.S. GOLD

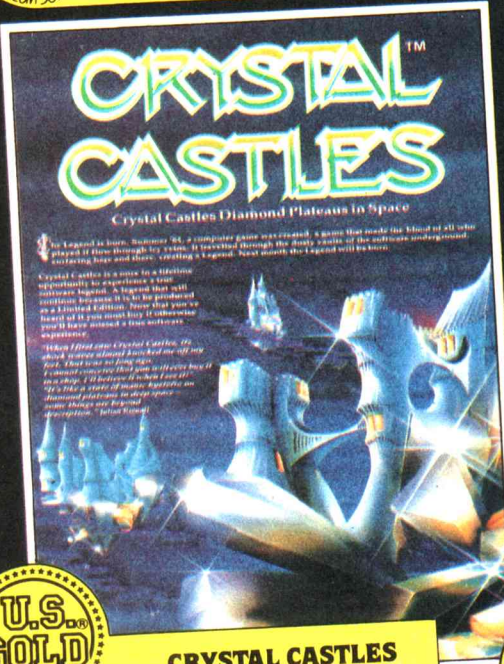
Der Software-Publisher Nr. 1 in Europa



**BREKTHRU**  
C-64 / Spectrum / Schneider



**XEVIOUS**  
C-64



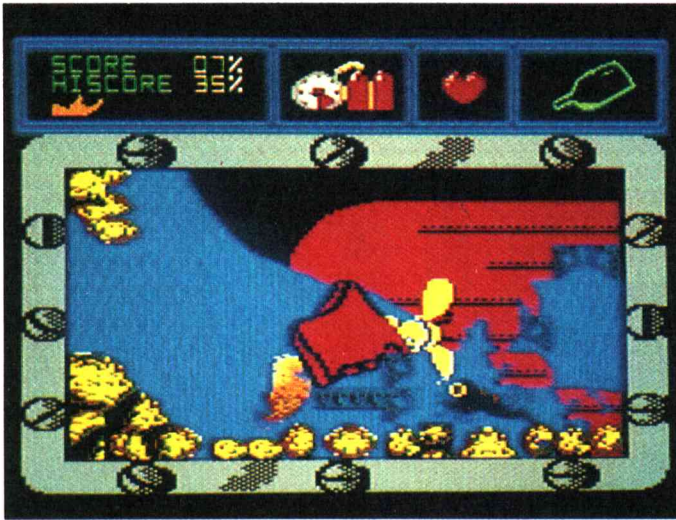
**CRYSTAL CASTLES**  
C-64 / Spectrum / Schneider



**GAUNTLET**  
C-64 / Spectrum / Schneider /  
Atari / MSX

U.S. Gold Computerspiele GmbH, An der Gumpesbrücke 24, 4044 Kaarst 2  
Vertrieb: Rushware Mitvertrieb: MICRO-HÄNDLER Distribution in Österreich: Karasoft

U.S. Gold Computerspiele erhalten Sie in den Fachabteilungen von und sowie in allen gutsortierten Computershops und im guten Versandhandel



# Mermaid Madness

**Ein Taucher will seinem Hobby nachgehen, und sieht sich unvermittelt den Liebesschwüren einer Seejungfrau ausgesetzt. Wo die Liebe hinfällt...**

Die Welt ist voller merkwürdiger Gestalten. In Höhlen lauern Orcs, in den Großstädten treiben Außerirdische ihr Unwesen und auf entlegenen Inseln versucht ein verrückter Wissenschaftler die Weltherrschaft an sich zu reißen. Selbst an den Stränden im sonnigen Süden ist man vor merkwürdigen Zeitgenossen nicht sicher.

Der Hobby-Taucher Gordon war gerade auf dem Weg vom Hotel an den Strand, als eine Dame ihn erblickte. Sie hört auf den lieblichen Namen Myrtle

und ist imposante 112 Jahre alt: eine Meerjungfrau mit zwei Zentner Lebendgewicht.

Die Schönheit aus den Fluten verliebt sich also in Gordon, der zwar nicht der Hellste ist, aber instinktiv die richtige Entscheidung trifft, als er 100 Kilo Meerjungfrau auf sich zustürmen sieht: Er flüchtet.

An dieser Stelle beginnt auch das Spiel. Man sieht Gordon in Panik ins Wasser springen und nimmt dann in der Rolle von Myrtle die Verfolgung auf. Das bleibt Gordon natürlich nicht verborgen, denn Myrtles

GRAFIK	67 ★	
SOUND & MUSIK	63 ★	
HAPPY-WERTUNG	46 ★	

**C64 (Schneider, Spectrum)  
39 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette)**

Sprung ins Wasser dürfte eine ähnliche Wirkung wie der Stapellauf der Titanic gehabt haben. Gordon versteckt sich ängstlich auf dem Meeresboden. Eines hat er dabei nicht bedacht: Irgendwann geht sein Sauerstoffvorrat zu Ende, und er muß auftauchen. Doch vor die Wahl gestellt, als Wasserleiche zu enden, oder als Ehegatte die nächsten 50 Jahre mit Myrtle zu verbringen, entscheidet er sich zum Heldentod.

Das kann Myrtle aus mehreren Gründen nicht zulassen und macht sich verstärkt auf die Suche. Sie schwimmt durch verschiedene Bilder, um einen Weg zu Gordon zu finden, der sich

unter dem Wrack eines gesunkenen Schiffes versteckt hält. Wenn Myrtle aus einem Bild herausschwimmt, wird zum nächsten umgeschaltet. Ihren guten Vorsatz, zum Lebensretter zu werden, erschweren die anderen Meeresbewohner, denn die verschiedensten Tierchen zehren an ihrer Lebensenergie. Aber Myrtle kann ihre Energie wieder auffrischen, indem sie Flaschen aufsammelt, die überall herumliegen. Ein Schluck Guinness, und sie fühlt sich gleich besser. Aber Sie muß sich ganz schön beeilen, durch das Höhlenlabyrinth zu schwimmen, um Gordon glücklich in Sicherheit zu bringen. (gn)



## Unsere Meinung

Electric Dreams nennt dieses Spiel einen »Arcade Comedy«, zu gut Deutsch ein humoriges Geschicklichkeitsspiel. Doch das einzige was mich erheitern konnte, war die Hintergrundstory. Das Spiel überzeugt mich weder grafisch, noch durch seinen Spielwitz. Die erste Enttäuschung sind die Bilderwechsel. Da wird einfach umgeschaltet, als ob die hohe Kunst des Scrollings nie erfunden worden wäre.

Das Spiel selbst ist auch nicht gerade originell. Man steuert die beliebte Dame durch Bilder, sam-

melt Flaschen auf und überläßt den aggressiven Seepferdchen die Vorfahrt. Ansonsten passiert nicht viel. Man schwimmt, weicht aus, sammelt einen Gegenstand auf, schwimmt weiter, nimmt eine Flasche Bier, schwimmt leicht angeheitert weiter und überlegt sich derweil, ob man mit der Zeit nichts besseres anfangen könnte. Wäre da nicht die hübsche Musik und die netten Soundeffekte, würde man recht schnell vor dem Monitor einnicken.

Nun gibt es aber Fans von Action-Adventures, die schon vor ganz anderen Programmen Nächte verbracht haben. Sie werden von Mermaid Madness sicherlich begeistert sein, denn man kann stundenlang ausweichen und knobeln, bis der gute Gordon endlich einmal gerettet ist. (gn)



## Unsere Meinung

1986 wird wohl als das Jahr der Action- und Arcade-Adventures in die Geschichte eingehen. Zum Jahresende zeichnet sich (zum Glück) mit den zahllosen Umsetzungen von Spielautomaten ein neuer Trend zum Actionspiel ab.

Mermaid Madness ist spielerisch ein ganz typisches Arcade-Adventure. Eine Spielfigur sucht Gegenstände. Das Originellste an dem Spiel sind die leicht verrückte Hintergrundstory und die Anfangssequenz, in der der Taucher vor der Meerjungfrau flüchtet.

Damit hat das Vergnügen ein jähes Ende. Was jetzt kommt, ist nämlich kalter Kaffee. Mermaid Madness ist gar nicht mal schlecht gemacht, aber in vielerlei Hinsicht so durchschnittlich, daß es schon wieder schlecht ist. Verzweifelt sucht man nach Spielelementen, die längerfristig motivieren.

Das Programm ist am ehesten noch Einsteigern zu empfehlen, die mit diesem Spiel-Genre noch keine große Erfahrung haben. Es gibt aber einige Action-Adventures, die preiswerter und interessanter sind. Unter dem Strich kommt Mermaid Madness wohl nur für Leute in Frage, die an der drolligen Handlung einen Narren gefressen haben. Ansonsten gilt das Fazit: Unter Wasser nichts Neues... (hl)











# Auf Ihrem Weg zum professionellen Computer-Anwender werden Sie früher oder später ■■■



## Computer persönlich

Das aktuelle Fachmagazin für Personal Computer.

■ Wenn Sie jetzt den Schritt vom Heim-Computer zur professionellen Anwendung eines Personal Computers planen ■ Wenn Sie beruflich oder privat bereits einen Personal Computer benutzen ■ Wenn Sie selbst professionell programmieren ■ Wenn Sie regelmäßig Informationen über das breite Produktangebot auf dem Personal Computer-Markt benötigen ■ Wenn Sie professionelle Hard- und Softwaretests suchen ■ Wenn Sie Ihr eigenes System möglichst effizient einsetzen wollen, dann ist »Computer persönlich« genau Ihre Zeitschrift.

Die konsequente Ausrichtung auf professionelle Anwendungen bietet Ihnen alle wichtigen Informationen.

Und das alle 14 Tage, mittwochs bei Ihrem Zeitschriftenhändler oder im Computer-Fachgeschäft. ■

## PC Magazin

Die einzige Wochenzeitung ausschließlich für Personal Computer im IBM-Standard.

■ Wenn Sie an aktuellen und umfassenden Informationen über IBM-PCs und kompatible Systeme interessiert sind ■ Wenn Sie stets über die neuesten und effektivsten Anwendungen für den professionellen und privaten Bereich informiert sein wollen ■ Wenn Sie sich für Marktübersichten und ausführliche Testberichte über Hard- und Software interessieren ■ Wenn Sie sich mit CAD/CAM, Netzwerken und der Anbindung von PCs an Groß-EDV-Anlagen beschäftigen, dann ist »PC Magazin« genau auf Ihre Bedürfnisse zugeschnitten.

Die Spezialisierung auf IBM-PCs und Kompatible ermöglicht eine gezielte Berichterstattung und bietet genügend Raum, um auf Anwenderprobleme spezifisch eingehen zu können.

»PC Magazin« — jeden Mittwoch neu bei Ihrem Zeitschriftenhändler oder im Computer-Fachgeschäft. ■

## ■■■ auf diese beiden Computer-Zeitschriften stoßen:

Zur Anforderung Ihres kostenlosen Probeexemplars einfach den nebenstehenden Gutschein ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben oder in ein Kuvert stecken und einsenden an:  
**Markt & Technik,  
Verlag Aktiengesellschaft,  
Vertrieb, Postfach 1304,  
8013 Haar bei München.**



## GUTSCHEIN

für ein kostenloses Probeexemplar

Senden Sie mir die neueste Ausgabe der von mir angekreuzten Zeitschrift kostenlos als Probeexemplar.

Wenn mir »Computer persönlich« zusagt und ich es regelmäßig weiterbeziehen möchte, brauche ich nichts zu tun: Ich erhalte »Computer persönlich« dann regelmäßig alle 14 Tage per Post frei Haus geliefert und bezahle pro Jahr nur DM 98,- statt DM 143,- Einzelverkaufspreis. Zustellung und Postgebühren übernimmt der Verlag. Dieses Angebot gilt nur in der Bundesrepublik Deutschland einschließlich West-Berlin. Das Abonnement verlängert sich nur dann zu den dann jeweils gültigen Bedingungen, wenn es nicht 2 Monate vor Ablauf schriftlich gekündigt wird.

Wenn mir das »PC Magazin« zusagt und ich es regelmäßig weiterbeziehen möchte, brauche ich nichts zu tun: Ich erhalte mein »PC Magazin« dann regelmäßig jede Woche per Post frei Haus geliefert und bezahle pro Jahr nur DM 155,- statt DM 229,50 Einzelverkaufspreis. Zustellung und Postgebühren übernimmt der Verlag. Dieses Angebot gilt nur in der Bundesrepublik Deutschland einschließlich West-Berlin. Das Abonnement verlängert sich nur dann zu den dann jeweils gültigen Bedingungen, wenn es nicht 2 Monate vor Ablauf schriftlich gekündigt wird.

Name, Vorname

Straße

PLZ Ort

Datum 1. Unterschrift

Mir ist bekannt, daß ich diese Bestellung innerhalb von 8 Tagen bei der Bestelladresse widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine

Datum 2. Unterschrift





# Sportspiele

**V**or einem Jahr gaben sich viele Insider der Software-Branche schon düsteren Prophezeihungen über die Zukunft des Sportspiel-Genres hin. Nach den großen Erfolgen, die 1984 und 1985 Spiele wie »Winter Games« erzielten – es ist das meistverkaufte Computerspiel in Deutschland! – mußte der Boom ja endlich abflauen.

Doch diese Annahme erwies sich als kapitaler Irrtum. Computerspiele, bei denen Sportarten simuliert werden, sind gefragt denn je. Die Softwarehäuser stürzen sich förmlich auf jede Sportart, die es nur gibt. Vom Judo bis zum Tischtennis, vom Golf bis zum Ringen – mittlerweile kann man fast die kompletten olympischen Spiele im Wohnzimmer austragen.

Bei der Steuerung hat man sich im Laufe der Zeit einiges einfallen lassen. Während die ersten Spiele noch in hirnloses Joystickrütteln ausarteten, oder den Feuerknopf malträtierten, sind die meisten Sportspiele

inzwischen relativ bedienerfreundlich geworden. Bei den Kampfsportarten ist es oft noch immer schwierig, wirklich auf die Attacken seines Gegner zu reagieren. Bei den friedlicheren Disziplinen ist der Bewegungsablauf aber schon hervorragend nachvollzogen.

Und selbst wenn inzwischen so ziemlich alle Sportarten abgegrast wurden, gibt es ständig frischen Wind in der Szene. Die Programmierer erfinden kurzerhand neue Sportarten! Da gibt es ein Zukunfts-Squash mit 3D-Grafik oder die intergalaktische Meisterschaft im Rotofoil-Ballsport.

Hier deutet sich ein Trend für 1987 an. Die konventionellen Sportarten wurden alle schon in vielen Varianten umgesetzt. Wer einmal 40 Mark für ein Tennis-Spiel ausgegeben hat, legt ungern ein paar weitere Scheinchen für eine andere Variante hin. Die Programmierer machen aus der Not also eine Tugend und erfinden Sportarten, die es noch gar nicht gibt.

Da die Software-Designer hier völlig freie Hand haben und nicht an bestehendes Regelwerk gebunden sind, können sie völlig neuartige Sportarten aus dem Handgelenk schütteln, die den Computer so richtig ausschöpfen.

Ein Pionier dieses Genres war »Ballblazer«, das bereits 1984 für Atari XL/XE auf den Markt kam. Die Zukunft läßt noch mehr von diesen »Science-Fiction-Sportspielen« erwarten. Odin arbeitet beispielsweise an dem ungewöhnlichen »Hypa-Ball«. Ein fertiges Testmuster erreichte uns leider nicht zu Redaktionsschluß.

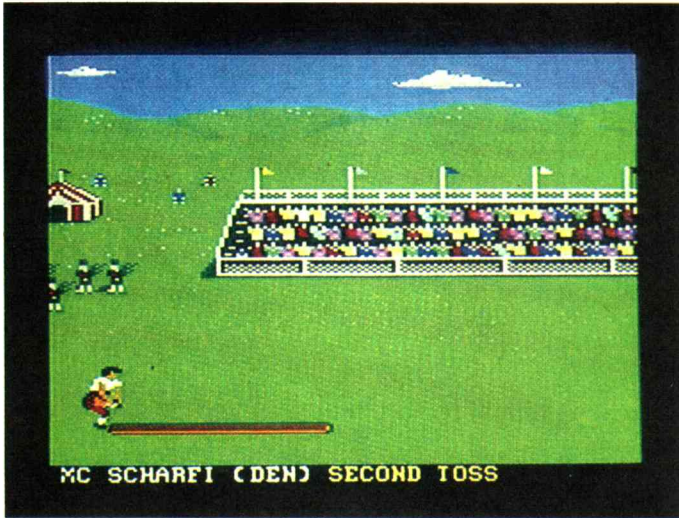
Schon so mancher Programmierer stellte sich in schlaflosen Vollmondnächten die quälende Frage »Warum sind Sportspiele so erfolgreich?«.

Es liegt wohl am Wettkampf-Prinzip, das jede Sportart und damit auch jedes Sportspiel auszeichnet. Höchstleistungen werden nicht als abstrakte Punktemengen angezeigt, sondern als Weiten, Höhen oder

Tore. Vor allen Dingen ist es die Herausforderung, gegen einen Freund oder den Computer anzutreten und sich im direkten Vergleich zu messen. Die meisten Sportspiele sind nämlich Simultanspiele und die machen bekanntlich besonders viel Spaß.

Das Sportspiel-Genre ist aber trotzdem noch lange nicht ausgereizt. Das beste Fußballspiel ist zum Beispiel immer noch das über drei Jahre alte »International Soccer« für den Commodore 64. Außerdem gibt es bisher relativ wenige Sportspiele, bei denen man neben Joystick-Akrobatik auch Strategie beweisen muß.

Nachdem wir in den letzten Monaten mit allen möglichen Karatespielen übersättigt wurden und diese Welle langsam etwas abflaut, hoffen wir, daß die Programmierer in Sachen Kreativität wieder einen Zahn zulegen. (hl)



# World Games

Im neuesten Sportspiel von Epyx begeben sich die Spieler für jede der acht originellen Disziplinen in ein anderes Land.

Nach einem Jahr gespannten Wartens ist der Nachfolger zum Super-Hit »Winter Games« endlich da! Mit »World Games« geht Epyx zumindest inhaltlich neue Wege. Diesmal wird keine Olympiade simuliert; die acht ausgefallenen Disziplinen finden in verschiedenen Ländern statt.

Zu Beginn bereist man die UdSSR, wo Gewichtheben angesagt ist. Man muß gut beim Timing sein, damit der Gewichtheber im richtigen Augenblick die Hantel wuchtet, kurz innehält und sie dann ganz nach oben stemmt.

Zur nächsten Disziplin begeben wir uns nach Deutschland, um uns im »Barrel Jumping«

(Faßhüpfen) zu messen. Jeder Spieler hat drei Versuche, um über möglichst viele Fässer zu springen, die auf einer Eisbahn aneinandergereiht sind.

Vom eisigen Deutschland ins sonnige Mexico. Nun gehören auch Sie zu den todesmutigen Athleten, die sich von einer der höchsten Klippen Acapulcos ins Meer stürzen. Das Unternehmen ist nicht ganz ungefährlich, denn das Wasser ist ziemlich seicht. Sie können aber das Risiko in Gestalt der Absprunghöhe selbst bestimmen.

In Frankreich tritt man dann zum Ski-Slalom an. Jeder Spieler hat zwei Versuche. Für jedes ausgelassene Tor werden fünf Strafsekunden addiert. Wer die

GRAFIK	87 ★																		
SOUND & MUSIK	86 ★																		
HAPPY-WERTUNG	90 ★																		

C 64 (Schneider, Spectrum, Atari ST, Apple II)  
39 Mark (Kassette), 49-79 Mark (Diskette)

Balance verliert und stürzt, wird disqualifiziert.

Dem etwas biedereren Skifahren folgt eine regelrechte Gaudi-Disziplin. Wir begeben uns nach Kanada, wo »Log Rolling« (Baumstamm-Rollen) auf dem Programm steht. Zwei Teilnehmer stehen nebeneinander auf einem Baumstamm, der wiederum auf einem Fluß treibt. Gewonnen hat derjenige, der seinen Kontrahenten möglichst schnell ins nasse Element befördert.

In den USA erwartet uns eine ganz andere Sport-Spezialität: Beim »Bull-Riding« (Bullenreiten) sind Rodeo-Talente gefragt! Vor jedem der drei Versuche

kann man sich sogar einen Stier aussuchen.

»Caber Toss« (Baumstamm-Werfen) findet in Schottland statt. Mit Links-Rechtsbewegungen des Joysticks muß man erst einmal ganz sachte für einen schwungvollen Anlauf sorgen. Schließlich läßt die Spielfigur auf Feuerknopfdruck hin den Baumstamm los.

Zu guter Letzt darf man noch einmal handgreiflich werden. »Sumo Wrestling« ist ein japanischer Ringkampf. Insgesamt zwölf Griffe und Bewegungsarten stehen zur Verfügung, um den Gegner aus dem inneren Kreis zu werfen oder ihn auf die Matte zu drücken. (hl)



## Unsere Meinung

Offengestanden war ich etwas skeptisch, ob World Games den hohen Erwartungen gerecht werden würde. Doch die Profis von Epyx haben sich etwas Tolles einfallen lassen: Es wird nicht zum vierten Mal eine schöne Olympiade simuliert, sondern man hat alle möglichen (und unmöglichen) Sportarten wild durcheinander gemixt.

Wer glaubt, daß Bobfahren und Stabhochsprung die höchsten aller Sportgenüsse sind, der ist noch nie mit Karacho über ein Dutzend Bierfässer gehüpft.

World Games ist eine sehr ausgewogene Mischung von acht originellen, sehr abwechslungsreichen Disziplinen. Bei einigen hat man sehr schnell den Bogen raus. Andere sind wiederum technisch derart anspruchsvoll, daß man eine Weile braucht, um sie zu meistern.

Mir haben die vielen kleinen Gags besonders gut gefallen. So kann dem wackeren Schotten beim Baumstamm-Weitwurf das Gehölz durchaus auf den Fuß fallen, und der Athlet beim Faß-Weitspringen bricht bei einem Fehlsprung im Eis ein.

Die Grafik ist gut bis sehr gut (besonders die Animation) und die Musik bietet eine Menge origineller, zu den jeweiligen Ländern passende Melodien. (hl)



## Unsere Meinung

»Summer Games« war 1984 eine Sensation. Der Nachfolger »Summer Games II« war sogar noch um Klassen besser und setzte einen neuen Standard bei Sportspielen; insbesondere bei den Gebieten Grafik und Animation. Dann kam Winter Games, das mich ein wenig enttäuschte, denn es hielt nicht ganz, was Summer Games II versprach. Also war eine ordentliche Portion Skepsis angesagt, als uns die World Games-Diskette auf den Tisch flatterte.

World Games ist aber ganz eindeutig das beste aller Spiele aus

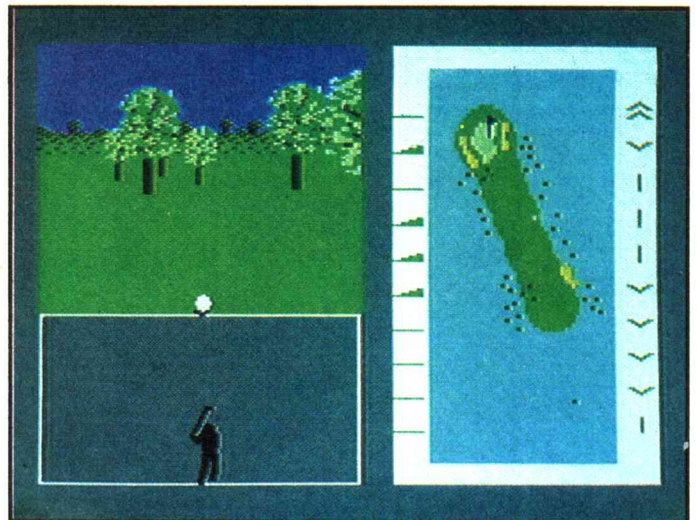
der »Games«-Serie. Die Grafik ist technisch meistens nur unwesentlich besser als bei »Summer Games II«, sprüht dafür aber nur so von Witz und Einfallsreichtum.

Alle acht Disziplinen sind sehr abwechslungsreich; außerdem sind die Sportarten anspruchsvoller als bisher. Bei den alten Spielen gab es viele Disziplinen, die man mit etwas Übung immer mit Bestleistung abschließen konnte. Bei World Games scheint diese Gefahr nicht zu bestehen: Stets ist höchste Konzentration und exaktes Timing gefordert.

Da bleibt eigentlich nur noch eine Frage offen: Was werden die Epyx-Programmierer als fünftes Spiel dieser Serie auf die Beine stellen? Mit World Games haben sie sich nämlich selber einen sehr hohen Standard gesetzt. (bs)







# Golf Construction Set

**Wem vier Golfplätze nicht genug sind, der macht sich einfach ein paar neue: Bei diesem Spiel ist nämlich ein Editor inbegriffen!**

**G**leich vier authentische englische Golf-Plätze wurden bei diesem Programm auf den Datenträger gebannt. Nachdem man sich für einen Platz entschieden hat, dürfen bis zu vier Spieler ihre Namen eintippen. Wenn jemand bereits ein Handicap von einem vorherigen Turnier hat, kann er es außerdem dazuladen (dazu später mehr). Die äußeren Bedingungen wie Wind, Temperatur und Bodenverhältnisse können selber eingestellt oder vom Computer bestimmt werden.

Die Schläger-Auswahl kann sich sehen lassen: Es gibt fünf

Holz-, neun Eisenschläger und je einen Sand Wedge, einen Pitching Wedge und einen Putter. Mit dem Pitching Wedge überwindet man eine kurze Distanz, wenn man noch nicht auf dem Grün ist, auf dem man dann mit dem Putter arbeitet. Wie der Name schon sagt ist der Sand Wedge der Schläger, den man wählen sollte, wenn der Golfball es sich in einem Sandbunker bequem gemacht hat.

Vor jedem Schlag muß man eine ganze Reihe von Entscheidungen treffen. Man kann bestimmen, in welcher Höhe man den Ball trifft und in welchem

GRAFIK	77 ★																		
SOUND & MUSIK	14 ★																		
HAPPY-WERTUNG	81 ★																		

**C64 (Schneider)  
49 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette)**

Winkel die Füße während des Abschlags zum Ball stehen sollen. Mit diesem Trick läßt sich die Flugbahn beträchtlich anschnitten.

Neben den Sandbunkern und verschiedenen Rasenarten gibt es Büsche, gestandene Bäume und auch kleine Seen, in denen garantiert schon so mancher Golfball ruht.

Der Bildschirm ist stets in drei Teile gesplittet: Links oben sieht man den Golfplatz von der momentanen Position des Balls aus. Darunter werden alle Menüs angezeigt. Rechts sieht man auf einer Übersichtsgrafik die aktuelle Strecke aus der Vogelperspektive.

Nach jedem Loch kann man sein Handicap abspeichern. Das bedeutet, daß das Programm sich für später merkt, wie gut oder schlecht jeder Spieler ist. So gleicht man beim nächsten Turnier unterschiedliche Spielstärken bei den Teilnehmern aus.

Als nette Dreingabe kann man sich mit dem Construction Set jederzeit neue Golfplätze zusammenstellen. Dabei sind der Phantasie wirklich keine Grenzen gesetzt. Der Editor ist recht einfach zu bedienen und man kann die neu geschaffenen Golf-Strecken natürlich abspeichern und auf ihnen spielen.

(hl)



## Unsere Meinung

Wir wollen uns nichts vormachen: In diesem Sonderheft testen wir zwei Golf-Simulationen, und da will natürlich jeder klipp und klar wissen, welche die bessere ist.

So eindeutig kann man den Zweikampf Leader Board gegen Golf Construction Set aber nicht entscheiden. Die Atari ST-Version von Leader Board ist zwar absolute Spitze, aber beim C64 sieht es da etwas anders aus.

Das Golf Construction Set bietet landschaftlich mehr und ist auch spieltechnisch etwas anspruchsvoller. Dafür ist die

3D-Grafik langsamer, und der Spielwitz leidet unter den komplizierten Menüs und dem ständigen Nachladen der einzelnen Löcher. Der Editor ist wiederum ein echtes Plus. Er ist zwar etwas langsam, und es gibt Mittel und Wege, ihn zum Absturz zu bewegen, aber er sorgt für langfristigen Spielspaß.

Es entscheide also jeder C64-Besitzer selbst, welches Programm ihm besser gefällt. Trotz einiger Macken ist das Golf Construction Set ganz passabel gemacht und ein Muß für alle, die prinzipiell auf Spiele mit integriertem Editor stehen. Wer es lieber unkompliziert und weniger umständlich mag, ist mit Leader Board besser beraten. Im Zweifelsfall sollte ein Vergleichstest beim Softwarehändler über den Kauf entscheiden. (hl)



## Unsere Meinung

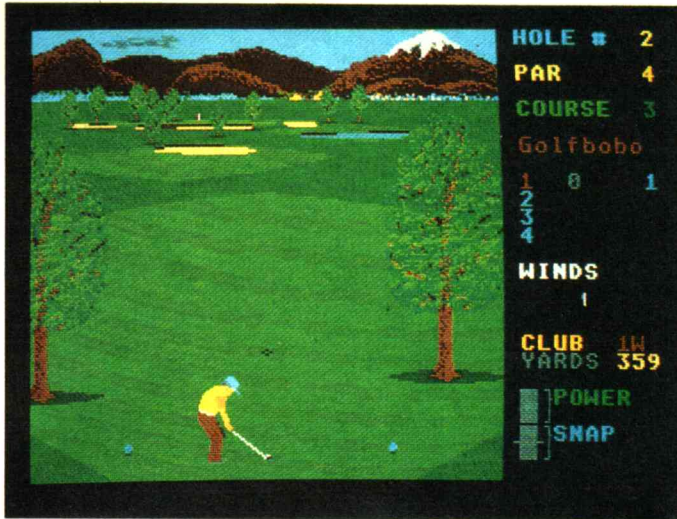
Es geschah in einer Nacht, nachdem ich längere Zeit Golf Construction Set gespielt hatte. Mitten in einem Traum sah ich mich plötzlich von einer Horde Menüs verfolgt, die alles mögliche von mir wissen wollten. »Welcher Schläger? Welchen Schläger nicht? Welche Richtung? Wie willst Du stehen? Wie soll ich treffen? Ist es Dir so recht? Willst Du was anderes? Warum? Wieso? Wieso nicht?« Schweißgebadet erwachte ich aus diesem Alptraum.

Diese Qual wiederholt sich

immer wieder, wenn ich das Golf Construction Set benutze. Bis man den ersten Ball gespielt hat, sieht man jede Menge Menüs, die mit eiserner Geduld auf Antworten warten. Diese ewig lange Parameterliste mag zwar die Simulation sehr realistisch machen, aber der Spielfluß leidet darunter.

Wenn man sich aber beim Golf Construction Set einen Pfad durch den Menü-Dschungel gebahnt hat, erscheint ein unterhaltsames Spiel, das wirklich Spaß macht. Besonders, wenn man auf seinen eigenen Kursen spielt. Diese Funktion ist lobenswert, da man nicht auf gleichbleibende Strecken angewiesen ist. Das bringt Abwechslung und bereichert die Spielergemeinde um ein interessantes Construction Set. (gn)





# Leader Board

Golfen wie ein Profi mit 3D-Grafik und unkomplizierter Benutzerführung.

Das »Leader Board«, das dieser amerikanischen Golf-Simulation seinen Namen gibt, ist die Anzeigentafel, auf der die Resultate der einzelnen Spieler notiert werden. Bis zu vier Software-Golfer können hier gleichzeitig antreten. Zunächst tippt jeder Teilnehmer seinen Namen ein und wählt einen von drei Schwierigkeitsgraden. Bei »Novice« hat der Wind keinen Einfluß auf die Flugbahn des Golfballs. Bei »Amateur« und »Professional« spielt dann der Wind eine mehr oder weniger starke Rolle und man kann den Ball beim Abschlag auch anschneiden. Dadurch, daß man die Schwierigkeit bei jedem Spieler individuell einstellen kann, lassen sich unterschiedliche

che Talente etwas ausgleichen.

Leader Board bietet vier verschiedene Golf-Plätze mit je 18 Löchern. Sie können sich aussuchen, wieviele Sie davon am Stück spielen wollen. Nachdem auch die Plätze in der gewünschten Reihenfolge gewählt sind, geht es endlich richtig los.

Sie haben 14 Schläger zur Auswahl, um den Ball möglichst schnell ins Loch zu befördern: drei Holzschläger für besonders große Distanzen, neun Eisen-schläger, ein Pitching Wedge für Kurzstrecken und den Putter zum Einlochen. Leader Board wird auf einem übersichtlichen 3-D-Grün unkompliziert mit Joystick beziehungsweise Maus gespielt.

allen Versionen ein Hochgenuß. Auswahl der Schläger, Plazieren des Cursors und Bestimmen der Schlagstärke gehen sehr leicht von der Hand.

Ein Turnier mit Freunden macht riesigen Spaß, aber allein hat Leader Board auch seinen Reiz. Schließlich kann man jederzeit versuchen, unter Par zu spielen und einen neuen persönlichen Rekord aufzustellen.

Ganz perfekt ist das Programm leider nicht, denn eine Art High-Score-Liste hätte ebensowenig geschadet wie ein Construction Set, um neue Golfplätze zu entwerfen. Aber wir wollen ja nicht kleinlich sein; wer Sportspiele mag, kommt an Leader Board wohl kaum vorbei. Vor allem die Versionen für Atari ST und Amiga haben es in sich. (hl)

GRAFIK	87 ★	<div style="width: 87%;"></div>
SOUND & MUSIK	13 ★	<div style="width: 13%;"></div>
HAPPY-WERTUNG	89 ★	<div style="width: 89%;"></div>

Atari ST (C64, Schneider, Spectrum, Amiga)  
39 Mark (Kassette), 49-79 Mark (Diskette)

Im Vordergrund ist der Golfer zu sehen. Der Rest des Platzes erscheint in sehr schöner perspektivischer Grafik. Hier liegen auch die Hauptunterschiede zwischen den Versionen für C64 und Atari ST, die wir beide testen konnten. Beim C64 bestehen die Golfplätze nur aus Rasen und Gewässern. Beim ST kommen noch Bäume und Sandbunker dazu. Dank des schnellen 68000-Prozessors geht der Bildschirmaufbau beim Atari flotter als beim C64. Jedesmal wenn ein Schlag ausgeführt wird, errechnet das Programm erneut die Position des Balls und zeigt die Grafik vom neuen Abschlagsort aus. Es wird auch

stets angegeben, wieviele Yards der Ball noch vom Loch entfernt ist.

Durch ein Fadenkreuz können Sie markieren, in welche Richtung der Ball fliegen soll. Die Schlagstärke ist davon abhängig, wie lange Sie den Feuerknopf gedrückt halten. Auf dem »Professional«-Level kann man den Ball noch zusätzlich anschneiden. Windstärke und Richtung werden durch eine Art Windfahne ständig angezeigt. Je länger diese Fahne ist, desto steifer weht gerade die Brise.

Nachdem alle Teilnehmer ein Loch absolviert haben, wird das Leader Board mit dem Zwischenstand eingeleitet. (hl)



## Unsere Meinung

Die C64-Version (Bild rechts) von Leader Board war schon sehr gut, aber die Atari ST-Umsetzung (Bild rechts) bietet eine weitere Steigerung. Der etwas langsame Bildaufbau wurde hier natürlich erheblich verbessert. In Sekundenschnelle wird die Grafik des jeweiligen Abschlagortes berechnet.

Die Landschaft ist beim ST auch nicht mehr so eintönig. Beim C64 gab es nur Rasen oder Wasser; beim Atari ST tauchen auch Bäume, Sandbunker und schöne Hintergrundgrafiken am Horizont auf. Spielerisch ist Leader Board bei

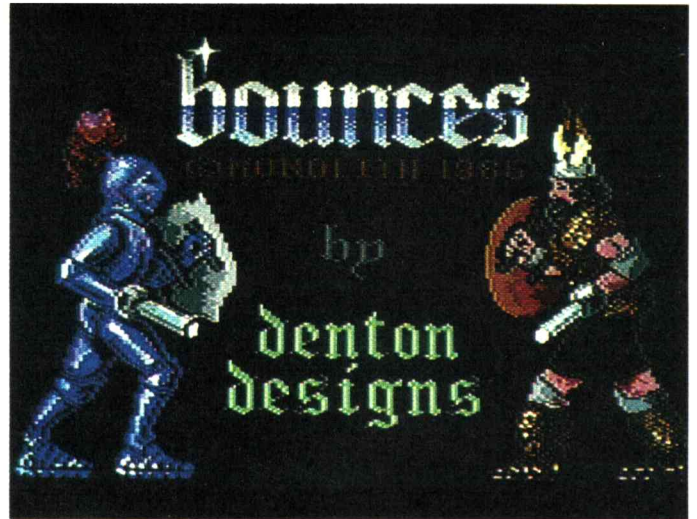
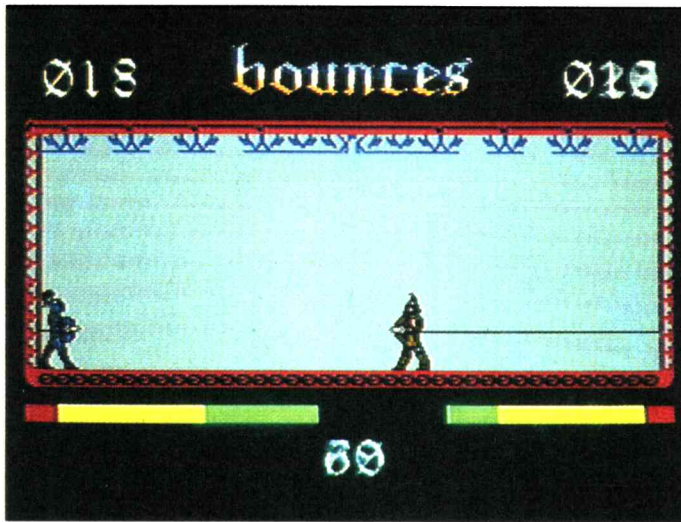


## Unsere Meinung

Nein, ich bin definitiv kein Hobby-Golfer oder Bernhard-Langer-Fan, aber Leader Board kann mich für diesen Sport ernsthaft begeistern. Ich kenne keine andere Sport-Simulation, die so viele technische Feinheiten beherrscht. Man braucht zum Beispiel seine Zeit, bis man den Ball gezielt mit Effet schlagen kann. Wäre ich beim »echten« Golfen gewesen, würden jetzt Golfbälle im Wert einiger Monatsgehälter in den verschiedensten Seen ruhen. Selbst die etwas schwächere C64-Version konnte mich

einige Zeit vom Arbeiten abhalten. Spätestens seitdem ich die Atari- und die Amiga-Umsetzung kenne, die durch die Bunker und die Bäume noch realistischer sind, zähle ich dieses Programm zu meinen absoluten Lieblingen. Komplexität, Niveau und beste Unterhaltung - Spielerherz, was willst Du mehr? Erstaunlich, daß die beiden Programmierer vorher wüste Krieg- und Ballerspiele geschrieben haben.

Kleiner Tip am Rande: Leader Board ist wirklich toll, aber man sollte es am Besten in der Gruppe spielen. Das Beraten und Schätzen vor jedem Schlag ist ausgesprochen unterhaltsam. Gepflegte Schadenfreude kommt auch nicht zu kurz, denn der eine oder andere Ball versinkt sicher in den Fluten. (gn)



# Bounces

**Zwei Kämpfer in ungewöhnlichen Kostümen stehen sich in einer Arena gegenüber und messen sich in einer ebenso ungewöhnlichen Sportart.**

In der fernen Zukunft lechen die Menschenmassen nach noch härteren Sportarten zu ihrer Unterhaltung. Natürlich will niemand selbst teilnehmen, aber doch zumindest vor dem Fernsehapparat dabei sein. Überraschend schafft eine relativ unblutige Sportart den Durchbruch: Bounces. Bei Bounces handelt es sich um einen Sport für zwei Spieler, der gleichzeitig Kampfsport und Ballspiel ist.

Das Spielfeld, auch Arena genannt, ist ein abgeschlossener länglicher Raum, in dem sich die beiden Spieler gegenüberstehen. In die Decke eingelassen sind sechs Löcher, jeweils

drei auf jeder Spielfeldhälfte. Der Spielball besteht aus Slugdomium, einem speziellen Material, das mit Kraftfeldern schwerelos gemacht werden kann. So hüpfert dieser eigentlich mehrere Kilo schwere, kompakte Ball ganz unbeschwert durch die Arena, während die beiden Spieler immer noch dem Schwerkraft-Einfluß unterliegen und fest auf dem Boden der Tatsachen stehen.

Beide Spieler sind mit einem elastischen Stahlband an einer der Wände festgebunden. Je weiter Sie sich in Richtung des gegnerischen Spielers bewegen, desto stärker wird der Zug von diesem Band. Nach weni-

GRAFIK	78 ★								
SOUND & MUSIK	66 ★								
HAPPY-WERTUNG	79 ★								

**C 64 (Spectrum)  
39 Mark (Kassette)**

gen Sekunden ermüden die Spieler und werden von den Bändern in die eigene Hälfte zurückgezogen.

Beide Spieler sind mit einem »Snatcher« ausgerüstet, einer Art Tennisschläger, in dem die Slugdomium-Kugel eingefangen und dann wieder weggeschleudert werden kann. Zusätzlich läßt sich dieser Snatcher auch als Schlagwerkzeug benutzen, um Ihren Gegner mal eins auf den Deckel oder in die Magengrube zu geben.

Die Spielregeln sind nun relativ einfach: Innerhalb von zwei Halbzeiten zu jeweils neunzig Sekunden muß man so viele Punkte wie möglich erzielen.

Punkte gibt es zuerst einmal für Treffer in die gegnerischen Tore, am meisten Punkte logischerweise für das entfernteste Tor. Die zweite Möglichkeit, Punkte zu machen, ist, den Gegner recht unelegant niederzuschlagen. Man kann den Gegner entweder direkt mit dem Snatcher »bearbeiten« oder versuchen, ihn mit der Kugel zu treffen.

Fällt ein Spieler zu Boden, verliert er nicht nur Punkte, sondern auch Ausdauer, die am unteren Bildschirmrand in Balken-Form angezeigt wird. Je weniger Power man hat, desto länger dauert es, bis man sich wieder vom Boden aufrappeln kann. (bs)



## Unsere Meinung

Mit Bounces ist es den Programmierern von Denton Designs hervorragend geglückt, zwei der zur Zeit großen Trends in der Spielwelt zu verbinden: die Kampf- und die Sport-Spiele. Dabei ist es auch noch wesentlich besser und einfallsreicher als viele Vertreter dieser beiden Kategorien.

Am allerbesten an Bounces gefällt mir die ordentliche Steuerung per Joystick. Während man sich bei so manchem Karatespiel an Dutzende von Zügen erinnern muß, ist bei Bounces eine simple und total logische Steuerung ein-

gebaut worden, die man noch nicht einmal in der Anleitung mit Diagrammen erklären muß. Der Einstieg in das Spiel fällt also erfreulich leicht.

Das Spielprinzip ist sehr ausgefeilt und läßt keine Fragen oder Wünsche offen. Dazu kommen dann noch eine Vielzahl von grafischen Effekten. Die beiden Kämpfer-Sprites bieten das Feinste vom Feinen in punkto Auflösung und Animation! Da sieht sogar so manches Epyx-Sportspiel alt aus. Aber dafür gibt es überhaupt keine Hintergrundgrafik im Spielfeld. Besonderer Gag sind die Punkte- und Zeit-Anzeigen. Die Zahlen wechseln sich nicht einfach ab, sondern wandeln sich geradezu ineinander um. Diesen Effekt muß man gesehen haben!

(bs)



## Unsere Meinung

Ist Bounces nun ein Sport- oder ein Geschicklichkeitsspiel? Wir haben uns wegen des Wettkampf-Charakters und des Simultanspiels für die Sport-Abteilung entschieden, obwohl es hier um eine Sportart geht, die es gar nicht gibt!

Bounces gehört zu den vielgepriesenen Vertretern der Spiel-Kategorie »Sieht nach wenig aus, spielt sich aber verdammt gut«. Auf den ersten Blick mutet das Ganze ja wirklich etwas lächerlich an: Zwei Ritter hängen an einer Wäscheleine und versuchen,

einen Ball aufzufangen. Wenn das klappt, schmeißen sie sich den Ball noch gegenseitig an die Birne oder versuchen gar, ihn in eine Art Regenrinne zu schleudern.

Aber bei diesem Programm muß man selber am Joystick hängen, um das richtige Gefühl für das leicht idiotische, aber unterhaltsame Spielprinzip zu bekommen. Die Grafik gibt anscheinend nicht viel her, aber die Animation ist ausgezeichnet. Ähnliches gilt für die Abteilung Sound & Musik: Die Effekte während des Spiels sind bescheiden, aber zur Einstimmung erklingt eine hervorragende komponierte Themamelodie.

Angesichts der simplen Spiel-idee ist Bounces mit knapp 40 Mark etwas überteuert, aber als Simultanspiel für beste Unterhaltung gut. (hl)

# PRODIGY



◆ Als Roboter Kindermädchen zu spielen, wäre eine schöne Abwechslung.

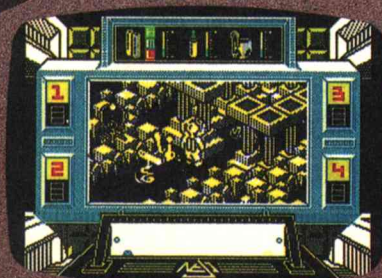
● Aber wenn das Kind noch im Krabbelalter ist, entführt wird und auch noch aus den Fängen einer brutalen Macht gerettet werden muß, macht es keinen Spaß mehr.

■ Wachen bekämpfen und Baby bewachen. In Deckung gehen und Kind füttern. Feuer legen und Windeln wechseln. Und immer hübsch langsam gehen, damit Junior auch hinterherkommt. Und ständig diese Ballerei!

**KEINE KLEINIGKEIT!**

● Wenn ich nicht bald ein paar Flaschen OXY und GEN zu mir nehme, geht mir die Puste aus.

■ Erhältlich für  
■ ZX Spectrum 48 K/128 K Cassette  
■ Schneider CPC Cassette + Diskette  
■ Commodore 64/128 Cassette + Diskette



*Electric Dreams*

DJR  
86







## Two-On-Two Basketball

Diese Basketball-Simulation ist ein Leckerbissen für Freunde anspruchsvoller Sportspiele.

Der Name »Two-On-Two« ist natürlich eine Anspielung auf »One-On-One«, den Basketball-Klassiker von Electronic Arts. Bei diesem Oldie steuerte man lediglich einen Spieler, der gegen einen Gegner, an einem Korb punkten mußte. »Two-On-Two« hat diese Idee ordentlich aufgemöbelt. Zum einen gibt es zwei Körbe wie im richtigen Basketball und zum anderen besteht jede Mannschaft aus zwei Spielern. Gutes Zusammenspiel, Paßsicherheit und Timing werden so zu entscheidenden Faktoren.

Aus diesem Prinzip ergeben sich reizvolle Spielvarianten. Wenn Sie alleine spielen, kön-

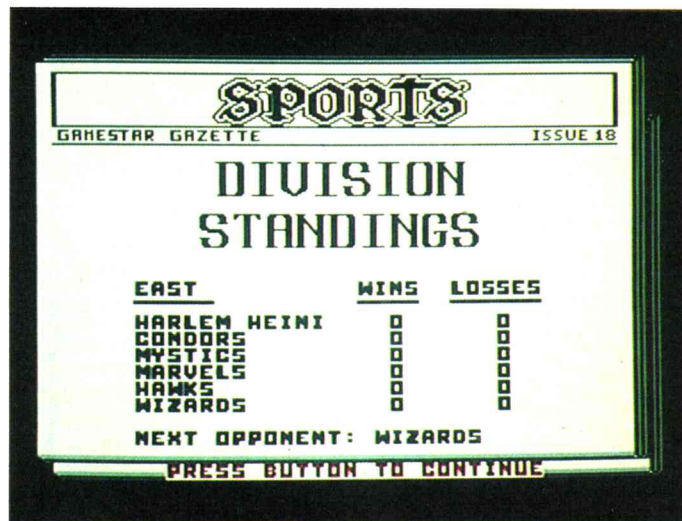
nen Sie einen von zehn computergesteuerten Basketballern als Partner auswählen. Jeder dieser Spieler hat natürlich seine Stärken und Schwächen, die in der Anleitung erläutert sind. Zusammen mit dem gewählten Partner spielen Sie dann gegen ein computergesteuertes Duo.

Wenn Ihre Mannschaft angreift, können Sie Ihrem Team-Kollegen eine von vier taktischen Marschrouten diktieren. Entweder soll er sich an einem der beiden Flügel orientieren, unmittelbar unter dem Korb stehen oder sich ungefähr in der Mitte der Spielfeldhälfte aufhalten. Wenn die gegneri-

sch Mannschaft den Ball erwischt, stehen vier Abwehr-Taktiken zur Wahl. Kommandieren Sie den Partner entweder zur Manndeckung oder zur Sicherung eines bestimmten Raumes ab.

Die gegnerische Abwehr müssen Sie durch ausgeklügeltes Paßspiel knacken. Sie passen den Ball zu Ihrem Partner, indem Sie ohne zusätzliche Joystickbewegungen einfach auf den Feuerknopf drücken. Wird beim Knopfdruck der Joystick bewegt, spielen Sie keinen Paß, sondern werfen auf den Korb.

Zu Beginn des Spiels legen Sie noch fest, welche Stärken der von Ihnen gesteuerte Bas-



GRAFIK	68 ★								
SOUND & MUSIK	47 ★								
HAPPY-WERTUNG	89 ★								

C64

39 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette)

ketballer haben soll. Legen Sie mehr Wert auf Dribbelkunst oder Ballklauen, auf Schnelligkeit oder Springen? Um die Spielmotivation zusätzlich anzuhetzen, gibt es einen interessanten Turnier-Modus.

Für zwei Spieler stehen gleich zwei Modi parat: »Head to Head« und »Team Mates«. »Head to Head« bedeutet Zweikampf. Jeder Spieler sucht sich einen Computer-Partner. Anschließend spielen die beiden Teams gegeneinander.

Noch origineller geht es bei den »Team Mates« zu. Hier treten die beiden menschlichen Partner zusammen gegen ein Computer-Team an. (hl)

Der Spielwitz und die Motivation sind enorm, dafür liegen meiner Ansicht nach Grafik und Sound nur knapp über dem Durchschnitt. Die Steuerung der Spieler ist einfach und sehr leicht zu lernen, ermöglicht aber trotzdem eine wirklichkeitsgetreue Spielweise. Als Einzelspieler ziehe ich immer noch das ältere »One on One« von Electronic Arts vor, das meiner Ansicht nach technisch ausgefeilter ist. Für zwei Spieler allerdings, die gegen- oder miteinander spielen wollen, ist Two-On-Two als beste Basketball-Simulation zu empfehlen. (bs)

Schlunz!«. Spätestens dann weiß man, wie man das nächste Mal argumentieren muß, wenn jemand behauptet, daß Computerspiele in die Vereinsamung und Isolation treiben würden.

Two-On-Two-Basketball gehört für mich zu den besten Mannschaftssport-Simulationen, die derzeit für den C64 erhältlich sind. Den größten Reiz bezieht es wohl aus der Möglichkeit, mit zwei Spielern gemeinsam gegen den Computer antreten zu können. Diesen Spielmodus haben Heinrich und ich sehr oft und gründlich ausgetestet. Die Atmosphäre ist unbeschreiblich und ergreift auch unbeteiligte Zuschauer. So fallen mit Sicherheit Sätze wie: »Ich lauf mich frei, spiel mir zu«, »Pass, Pass!«, »Nicht auf den Korb, du



### Unsere Meinung

Simulationen von Mannschaftssportarten sind ein besonderes Faible von mir – sofern sie gut gemacht sind. Das ist aber gar nicht so einfach, da das A und O des Teamsports die Abstimmung der Mannschaftsteile ist.

Hier haben viele Computerspiele bislang kläglich versagt. Der Ur-Oldie »International Soccer« verdient sich beispielsweise ein Lob, weil die Spieler meistens zum Ball laufen, was bei anderen Sportspielen merkwürdigerweise nicht der Fall ist.

Unter diesem Gesichtspunkt

halte ich Two-on-Two für brillant. Die Grundidee ist simple, bringt aber spielerisch sehr viel und der Computer-Partner ist verblüffend »intelligent«. Die vielen strategischen Entscheidungen – welche Liga, welcher Partner, wo sind die Stärken des eigenen Spielers – lassen das Herz von Liebhabern technisch versierter Sportspiele höher schlagen.

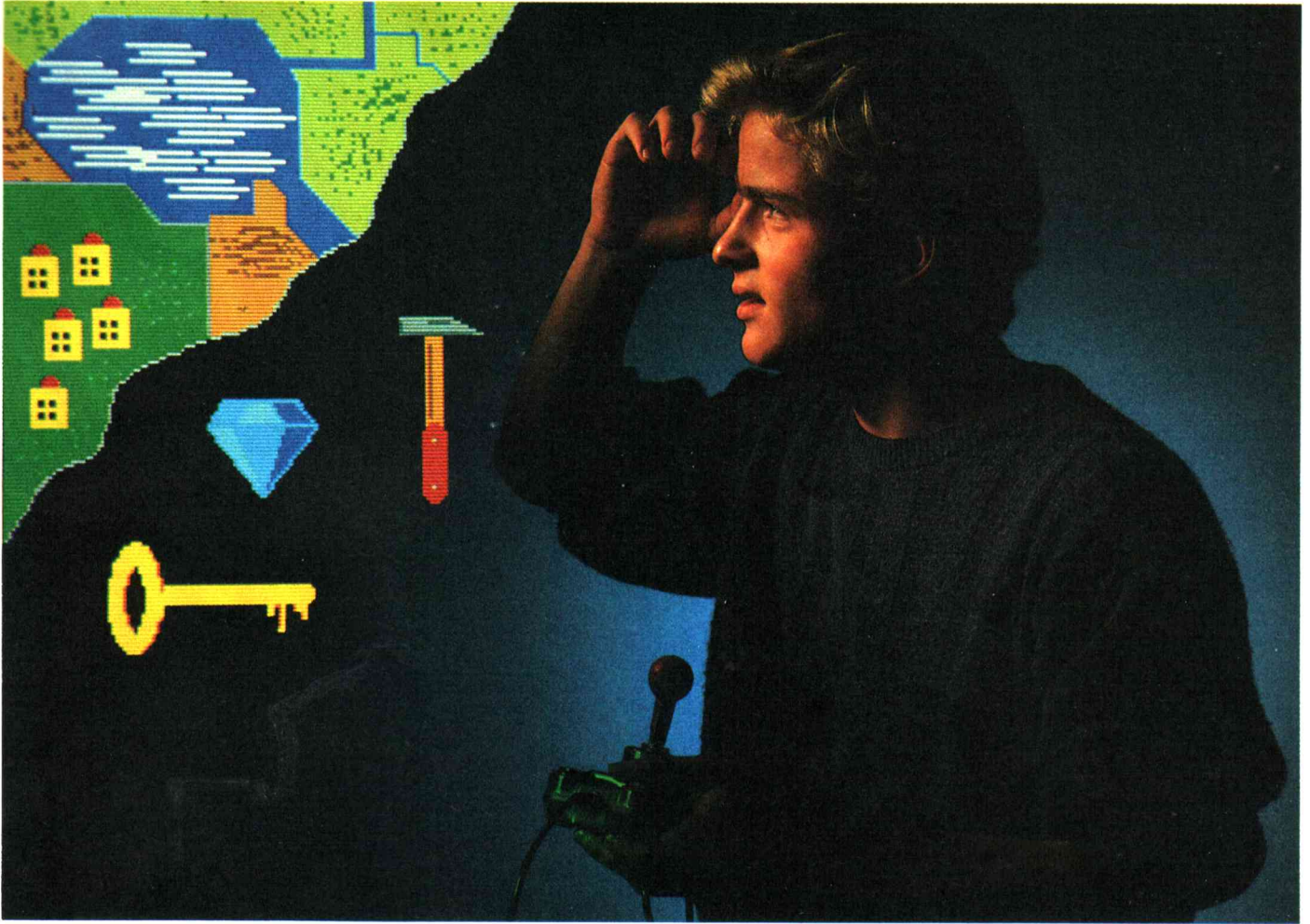
Schade, daß man nur im Einzelspieler-Modus am Meisterschaftsbetrieb teilnehmen kann. Dafür garantiert die Spielvariante »Team Mates« für jede Menge Stimmung.

Die Grafik gibt nicht allzuviel her und der Sound während des Spiels ist recht spartanisch. Aber der vielzitierte Spielwitz stimmt bei diesem Basketball-Knüller einfach bis ins Detail. (hl)



### Unsere Meinung

Two-On-Two-Basketball gehört für mich zu den besten Mannschaftssport-Simulationen, die derzeit für den C64 erhältlich sind. Den größten Reiz bezieht es wohl aus der Möglichkeit, mit zwei Spielern gemeinsam gegen den Computer antreten zu können. Diesen Spielmodus haben Heinrich und ich sehr oft und gründlich ausgetestet. Die Atmosphäre ist unbeschreiblich und ergreift auch unbeteiligte Zuschauer. So fallen mit Sicherheit Sätze wie: »Ich lauf mich frei, spiel mir zu«, »Pass, Pass!«, »Nicht auf den Korb, du



# Adventures und Rollenspiele

... gut, dann versuche ich jetzt einfach, dem Monster die Schokolade zu geben. Vielleicht läßt es mich dann in Ruhe. Aber was passiert? Das Monster schnüffelt kurz an der Schokolade, schmeißt sie in die Ecke und knabbert weiter an meinem rechten Bein. Na, war wohl nix. Vielleicht probier ich es mal mit der Dose Rindfleisch. Aber wo, verdammt nochmal, ist der nächste Büchsenöffner? ...

... kommt Jungs, ich habe den Eingang in den Weinkeller gefunden! Hoffen wir, daß es hier einen Hinweis auf den verrückten Götzen gibt. Ziemlich dunkel hier unten. Der Zauberer soll mal Licht machen! Danke, schon besser. So, gehen wir mal links herum. Eine Schatzkiste - könnte da eine Falle versteckt sein? Der Dieb soll das mal überprüfen. Aha, ein neues, magisches Schwert. Vorsicht, da kommen ein paar Werwölfe. Der Paladin soll sich um die kümmern. Ich schnapp mir das neue

Schwert und helfe ihm. Die anderen sollen sich selbst verteidigen! ...

Zwei typische Szenen, wie sie sich auf einem Computer-Monitor abspielen, wenn Adventures und Rollenspiele an der Tagesordnung sind. Die meisten Vertreter dieser Kategorie kommen immer noch aus dem Bereich der Fantasy, dem Reich der Helden, Monster und Magier. Doch auch Krimis und Science-Fiction-Geschichten sind in diesem Metier gefragt und erfreuen sich größter Beliebtheit.

Die Faszination »Adventure« hängt sicherlich mit unseren Wunschträumen zusammen. Jeder möchte doch wohl gerne mal die Rolle des Detektivs oder Rechtsanwalts, des Zauberers oder Kämpfers, des Sternenkriegers oder Menschheits-Retters übernehmen. Ein gutes Adventure kann dieses Gefühl vermitteln, kann jemanden, ohne körperliche Gefahren, in eine neue Welt versetzen.

Daß Adventures so ganz nebenbei auch das logische Denken und das Sprachverständnis schulen, ist schon eine tolle Sache. Meist warten teuflisch schwere Rätsel auf den Spieler, die sich nur durch die völlig logische Anwendung von zur Verfügung stehenden Hilfsmitteln überwinden lassen. Ohne Berge von Notizen, Karten und anderem Papierkram kann man viele Adventures nicht lösen. Manche Leute behaupten sogar, es gehört einfach dazu, beim Spielen von einigen hundert Notizzetteln, karierten Blöcken und möglichst viel verschiedenfarbigen Stiften umgeben zu sein.

Das Thema Sprachverständnis dürfte vielleicht die einen oder anderen Eltern interessieren. Adventures werden normalerweise gespielt, indem man vollständige Sätze über die Tastatur eingibt. Diese Texteingaben analysiert nun ein sogenannter Parser. Und so ein Par-

ser ist unerbittlich: Schräge grammatische Konstruktionen oder Rechtschreibfehler weist er mit einem lapidaren »Ich verstehe dich nicht« zurück.

Leider gibt es kaum ein gutes Adventure in deutscher Sprache. Die englische Grammatik ist für einen Parser wesentlich einfacher zu erfassen. Das kann man aber auch als Vorteil sehen: So schlägt man sich freiwillig mit einem englischen Wörterbuch herum und lernt - ob man will oder nicht - dazu.

Das Gebiet der Rollenspiele hat in den letzten Monaten durch Veröffentlichungen wie »The Bard's Tale« und »Alternate Reality« einen ungeheuren Aufschwung erfahren. Da viele Rollenspiele Adventure-ähnliche Elemente enthalten, haben wir uns entschlossen, sie auch in dieser Rubrik aufzunehmen.

Auf den nächsten Seiten stellen wir Ihnen nun die Spiele vor, die Sie in neue Welten entführen. (bs)



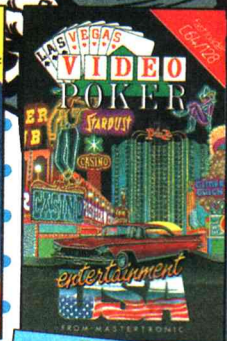


# MASTERTRONIC

## HOT SHOTS



TITLE: UNIVERSAL HERO  
AVAILABILITY: SPECTRUM 48K  
PRICE: DM 9,95\*



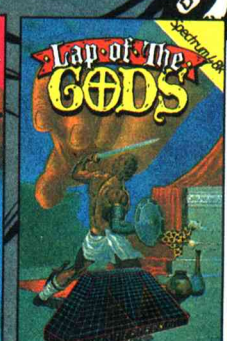
TITLE: VIDEO POKER  
AVAILABILITY: COMMODORE 64/128,  
SPECTRUM 48K  
PRICE: DM 9,95\*



TITLE: STORM  
AVAILABILITY: SCHNEIDER  
PRICE: DM 9,95\*



TITLE: SPEED KING  
AVAILABILITY: COMMODORE 64/128,  
ATARI 800/130,  
SCHNEIDER, M.S.X.,  
COMMODORE 16  
PRICE: DM 9,95\*



TITLE: LAP OF THE GODS  
AVAILABILITY: SPECTRUM 48K  
PRICE: DM 9,95\*



TITLE: LAST V8  
AVAILABILITY: COMMODORE 64/128,  
SCHNEIDER,  
ATARI 800/130  
PRICE: DM 14,95\*



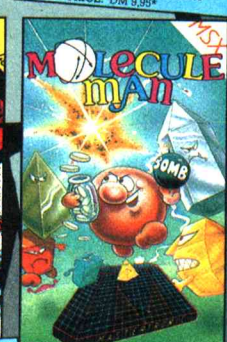
TITLE: KIKSTART  
AVAILABILITY: SPECTRUM 48K,  
SCHNEIDER,  
COMMODORE 64/128,  
COMMODORE 16, M.S.X.  
PRICE: DM 9,95\*



TITLE: HOLE IN ONE  
AVAILABILITY: COMMODORE 64/128  
PRICE: DM 14,95\*



TITLE: MASTER OF MAGIC  
AVAILABILITY: SPECTRUM 48K,  
COMMODORE 64/128  
PRICE: DM 14,95\*



TITLE: MOLECULE MAN  
AVAILABILITY: SPECTRUM 48K,  
M.S.X., SCHNEIDER  
PRICE: DM 9,95\*



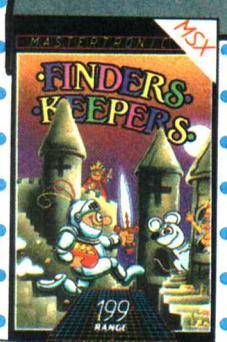
TITLE: 9-A-SIDE SOCCER  
AVAILABILITY: SCHNEIDER  
PRICE: DM 14,95\*



TITLE: OCTAGON SQUAD  
AVAILABILITY: SPECTRUM 48K  
PRICE: DM 9,95



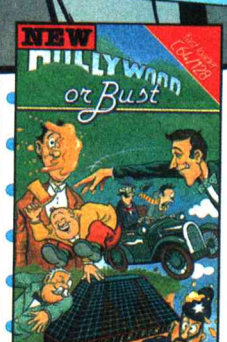
TITLE: NINJA  
AVAILABILITY: COMMODORE 64/128,  
ATARI 800/130  
PRICE: DM 14,95\*



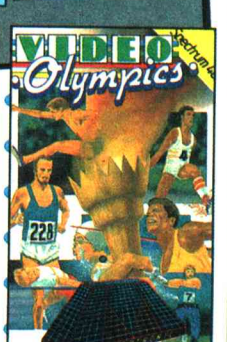
TITLE: FINDERS KEEPERS  
AVAILABILITY: SPECTRUM 48K,  
SCHNEIDER,  
COMMODORE 64/128,  
COMMODORE 16, M.S.X.  
PRICE: DM 9,95\*



TITLE: BUMP SET SPIKE!  
AVAILABILITY: COMMODORE 64/128  
PRICE: DM 9,95\*



TITLE: HOLLYWOOD OR BUST  
AVAILABILITY: COMMODORE 64/128  
PRICE: DM 9,95\*



TITLE: VIDEO OLYMPICS  
AVAILABILITY: SPECTRUM 48K  
PRICE: DM 9,95\*



TITLE: SPELLBOUND  
AVAILABILITY: SPECTRUM 48K,  
COMMODORE 64/128,  
SCHNEIDER,  
ATARI 800/130  
PRICE: DM 14,95\*

\* empfohlener Verkaufspreis

MASTERTRONIC GMBH · Kaiser-Otto-Weg 18 · D-4770 Soest · Tel. 029 21-75028/9/0 · Telex 847341 mast d

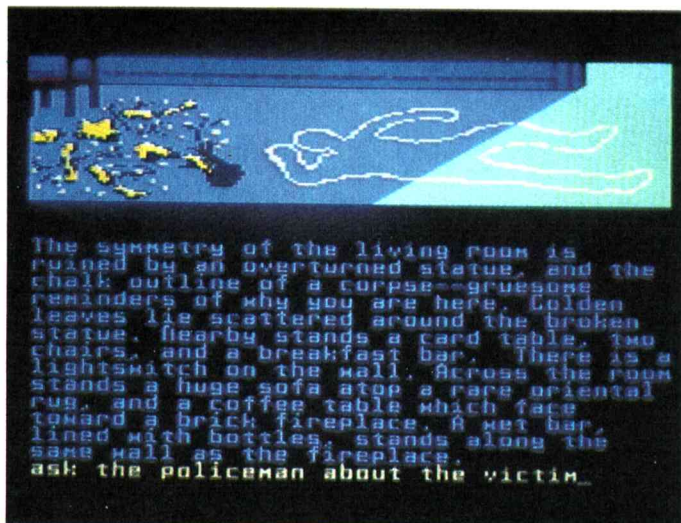
mastertronic-Spielkassetten erhalten Sie in Kaufhäusern und Computerläden bundesweit.

Distributor für Deutschland: Rushware, Kaarst; Microhändler, Mönchengladbach  
Mitvertrieb in Österreich: Karasoft, Wien

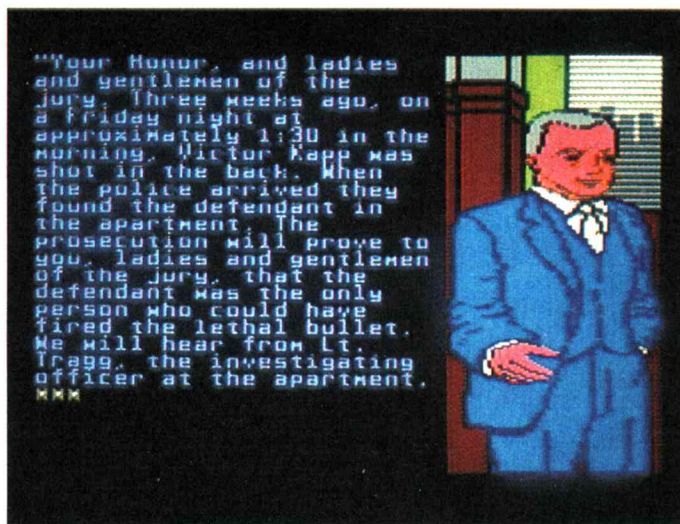








The symmetry of the living room is ruined by an overturned statue, and the chalk outline of a corpse—gruesome reminders of why you are here. Golden leaves lie scattered around the broken statue. Nearby stands a card table, two chairs, and a breakfast bar. There is a lightswitch on the wall. Across the room stands a huge sofa atop a rare oriental rug, and a coffee table which faces toward a brick fireplace, a wet bar, lined with bottles, stands along the same wall as the fireplace.  
ask: the policeman about the victim.



"Your Honor, and ladies and gentlemen of the jury: Three weeks ago, on a Friday night at approximately 1:30 in the morning, Victor Kapp was shot in the back. When the police arrived they found the defendant in the apartment. The prosecution will prove to you, ladies and gentlemen of the jury, that the defendant was the only person who could have fired the lethal bullet. We will hear from Lt. Tragg, the investigating officer at the apartment."  
\*\*\*

# Perry Mason

**Wird der Star-Anwalt die unschuldige Schöne vor den Klauen des Gesetzes retten und den wahren Mörder rechtzeitig entlarven?**

**E**in typischer Abend im Büro von Los Angeles' Star-Anwalt, Perry Mason. Es ist sieben Uhr. Sie erledigen gerade den täglichen Papierkram und die längst überfällige Post. Da stürmt eine junge, attraktive Frau in ihre Kanzlei. Sie bricht in Tränen aus und erzählt Ihnen ihr herzerweichendes Problem. Ihr Mann möchte sich von ihr scheiden lassen, was Sie aber wiederum nicht will. Normalerweise übernehmen Sie keine Scheidungs-Angelegenheiten, aber Sie versprechen der Frau, sich morgen ein wenig um ihren Fall zu kümmern. Schließlich ist Sie Laura Kapp, Frau von Victor Kapp,

dem bekanntesten (und reichsten) Restaurant-Besitzer von L.A..

Am nächsten Morgen klingelt Ihr Telefon. Victor Kapp ist in der Nacht erschossen in seinem Apartment aufgefunden worden. In seiner Nähe lag bewusstlos seine Frau Laura mit der Mordwaffe direkt neben ihrer Hand. Sie ist damit die Hauptverdächtige und befindet sich schon in Untersuchungshaft.

Sie fahren sofort in die Wohnung des Opfers und dürfen sich dort unter Polizeibegleitung umsehen. Schon hier stechen Ihnen einige Ungereimtheiten ins Auge. Als Laura dann bei einem Besuch im Gefängnis

GRAFIK	71 ★	<div style="width: 71%;"></div>
SOUND & MUSIK	63 ★	<div style="width: 63%;"></div>
HAPPY-WERTUNG	87 ★	<div style="width: 87%;"></div>

**C64 (Atari ST, MS-DOS)  
70 - 150 Mark (Diskette)**

auch noch ihre Unschuld beteuert, glauben Sie ihr und übernehmen den Fall.

Wie in einem amerikanischen Gericht üblich, entscheidet eine Jury aus zwölf Geschworenen über Schuld oder Unschuld der Angeklagten. Der Richter leitet den Prozeß und hat nach der Entscheidung der Jury das Strafmaß festzusetzen. Während der Staatsanwalt alles daran setzen wird, die Jury zu überzeugen, daß nur Laura ihren Mann umgebracht haben kann, ist es Ihre Aufgabe, die Jury von der Unschuld ihrer Klientin zu überzeugen.

Das wichtigste Instrument bei der Verhandlung ist das Verhö-

ren von Zeugen. Als erstes ruft der Staatsanwalt seine Zeugen auf. Während seines Verhörs können Sie Einspruch gegen bestimmte Fragen erheben, was Sie dann aber begründen müssen. Danach ist es an Ihnen, aus dem Zeugen die richtigen Informationen herauszubekommen.

Zusätzlich können Sie Beweisstücke in die Verhandlung mitbringen und die Zeugen darüber ausfragen.

Natürlich ist es auch sinnvoll, sich stets um die Jury zu kümmern. Sie können die Jury nicht nur ansprechen, sondern auch durch Gestik und Mimik beeinflussen. (bs)



## Unsere Meinung

Ich kam, lud und spielte und siehe da: Perry Mason wird in punkto Gerichts-Simulation so schnell nicht von einem anderen Programm überholt werden.

Hier stimmt einfach alles: Die Story könnte direkt aus einem Perry-Mason-Buch von Erle Stanley Gardner stammen, die Grafiken haben die übliche, überdurchschnittliche Telarium-Qualität, und der Parser gehört auch zu den intelligenteren seiner Sorte.

Wer sich ein wenig mit Grammatik und Sprache beschäftigt, weiß, daß es tausende von Möglichkei-

ten gibt, eine Frage auszuformulieren. Deswegen liegt bei Perry Mason eine ausführliche Gebrauchsanweisung für den Parser bei, die auch eine fast vollständige Wortliste umfaßt. Endlich ist das ewige »Warum versteht er mich denn nicht?« vorbei, denn die Anleitung gibt schon vor dem Spielen bekannt, was der Parser kapiert und was nicht.

Ebenso hat mich beeindruckt, daß das Adventure in mehreren Stufen gelöst werden kann. Es reicht an sich schon, wenn man die Jury von Lauras Unschuld überzeugt hat.

Zusammengefaßt ist Perry Mason ein recht außergewöhnliches Adventure, das mir sehr gut gefällt und auch in meiner privaten Software-Sammlung vorhanden ist. (bs)



## Unsere Meinung

Wenn große Namen zu Computerspielen verhackstückt werden, ist Skepsis geboten. In den meisten Fällen ist das Endprodukt eine mittlere Katastrophe (»Miami Vice«) oder spielerisch gut, aber inhaltlich eine Verfremdung der Vorlage (»Bat Man«).

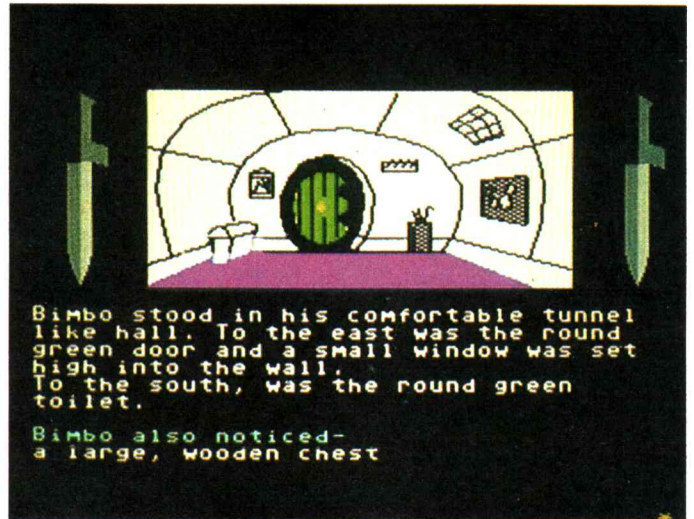
Perry Mason ist ein Glücksfall, denn der berühmte Krimi-Held feiert in dem gleichnamigen Adventure eine sehr gut gelungene Auferstehung, bei der die richtige Atmosphäre nicht zu kurz kommt.

Wie es sich für ein Adventure aus dem Hause Telarium gehört,

gibt es keinen Schwachpunkt. Die Grafiken sind sehr gut, der Parser liefert ausführliche Beschreibungen und Sound-Effekte fehlen auch nicht.

Der Höhepunkt sind wohl die Verhörszenen vor Gericht, die man kaum hätte besser gestalten können. In der Rolle von Perry Mason können Sie die Zeugen über alles mögliche befragen, die Stimmung bei der Jury überprüfen und sogar Einspruch erheben.

In Sachen Text und Parser wird Perry Mason nur noch von Infocom-Adventures übertroffen, bietet aber dafür einige sehenswerte Bilder. Schade nur, daß das Programm beim C64 recht langsam ist. Der Parser ist nicht gerade der allerflotteste, aber bestimmt auch nicht der schlechteste. (hl)



# The Boggit

**Namensähnlichkeiten sind beabsichtigt: »The Boggit« ist die Parodie auf den Adventure-Klassiker »The Hobbit«!**

**D**as meistverkaufte, meistgespielte und meistzitierte Abenteuerspiel, das die europäischen Software-Schaffenden uns bisher beschert haben, ist The Hobbit. Der Titelheld ist ein Hobbit, der einen verschollenen Schatz aus den Fängen eines fiesen Drachen klauen soll. Die Fantasy-Handlung und der überdurchschnittliche Parser machten das Programm zu einem Klassiker.

Ein respektloses Programmierer-Team namens Delta 4 konnte soviel Hobbit- und Tolkien-Kult natürlich nicht unangetastet lassen. Vor einiger Zeit veröffentlichten die Briten ein Abenteuerspiel namens »Bored of the

Rings«, die nicht nur im Titel eine deutliche Anspielung auf Lord of the Rings war. Handlung und Personen des Fantasy-Buchs wurden kräftigst durch den Kakao gezogen. In England, wo man skurrilem Humor ja recht zugetan ist, wurde die Veräppelung ein Überraschungshit. The Boggit nennt sich der Nachfolger, der sogar einen Schritt weiter geht. Hier wird nämlich gezielt das Abenteuerspiel The Hobbit persifliert, das ja ebenfalls auf Tolkiens Roman-Trilogie basiert.

The Boggit ist die erste Software-Parodie, die ein anderes Computerspiel bis ins Detail auf die Schippe nimmt. Für alle,

GRAFIK	68 ★	████████████████████
SOUND & MUSIK	0 ★	████████████████████
HAPPY-WERTUNG	56 ★	████████████████████

**C64 (Schneider, Spectrum)  
35 Mark (Kassette)**

die The Hobbit kennen, bedeutet dies natürlich ein besonderes Vergnügen.

Der Held des Spiels ist ein Boggit namens Bimbo Faggins, der ein beschauliches Leben in einem Loch führte. Bimbo ist nicht gerade das, was man unter dem typischen Hauptdarsteller eines Abenteuerspiels versteht. Er ist faul, fett und seine einzige Aktivität besteht darin, die Elfen-Mädels beim Schwimmen zu beobachten.

Bimbo hätte es sich nicht träumen lassen, in eins von diesen modischen Computer-Adventures zu geraten. Doch als er Grandalf, den berühmten Zauberer von Busch zu Busch krie-

chen sah, wußte er, daß sich etwas anbahnte. Bimbo tat das einzig Wahre: Er verbarrikadierte die Tür und beschloß, den Tag in seinem Loch zu verbringen. Doch das Schicksal nahm seinen Lauf und Bimbo wurde in Ereignisse verwickelt, die an The Hobbit erinnern - aber doch ein wenig anders sind.

Grandalf überredet Bimbo, einen gemütlichen Camping-Urlaub zu machen. Um das Angenehme mit dem Nützlichen zu verbinden, kann man Daug, den Drachen, gleich davon überzeugen, daß sein Zwergenschatz die Kreditkarten und seine Van-Gogh-Sammlung völlig wertlos sind... (hl)



## Unsere Meinung

Respekt, Respekt! Das hat wirklich noch keiner gewagt: eine saftige Parodie auf ein anderes Computerspiel! The Boggit veräppelt The Hobbit und bedient sich dabei auch noch derselben Stilform. Wie das berühmte Vorbild ist diese Scherz-Version ein Grafik-Adventure mit zirka 100 Schauplätzen und vielen Bildern. Letztere sind nicht nur den original Hobbit-Grafiken nachempfunden, sondern sogar etwas besser und schneller ausgefallen.

The Boggit ist prinzipiell ein unterhaltsames Spielchen. Leider

kann man das Programm nur einem recht speziellen Käufer-Kreis empfehlen. Um sein Späßchen zu haben, muß man a) Adventure-Fan sein, b) The Hobbit gespielt haben, c) gut Englisch können und d) Sinn für skurrilen Humor haben. Wer sich bei allen vier Punkten angesprochen fühlt, sollte sich The Boggit unbedingt ansehen. Das Spiel ist in mancherlei Hinsicht wirklich einmalig und dabei recht knifflig.

Für Adventure-Witzbolde ein rundes Vergnügen, wobei ich mich zwar zu den Scherzkeksexen (Ha!) zähle, aber vom Zwei-Wort-Parser nicht gerade begeistert bin. Wer's etwas geistreicher (und teurer) mag, greife zu Infocom's »Hitchhiker's Guide« oder »Leather Goddesses«, wo es mindestens genauso humorig zugeht. (hl)



## Unsere Meinung

Kennen Sie diesen Effekt bei Computerspielen: Sie spielen ein Programm einige Zeit voller Begeisterung und sind absolut davon hingerissen, doch plötzlich beginnt das große Gähnen und das Programm verstaubt im Schrank? Genau das ist mir bei The Boggit passiert. Ich habe mich früher einige Zeit durch The Hobbit gequält, und fand es damals furchtbar schwierig. Deshalb konnte mich The Boggit sofort begeistern, denn mit jeder Grafik, mit jedem Text und mit jeder Antwort schwang die Erin-

nerung an The Hobbit mit. Diese erste Zeit beim Spielen war wirklich ein großes Vergnügen für mich. Leider hält dieser Effekt nur begrenzte Zeit an, und auch die beste Idee ist irgendwann ausgereizt. Wenn dann die Euphorie der nüchteren Betrachtung weicht, hat dieses Adventure nur Hausmannskost zu bieten. Man hat sich bei Delta 4 unübersehbar Mühe gegeben, The Boggit zu einem eigenständigen Adventure zu machen, aber die wirklichen Neuigkeiten fehlen. Ich erwarte zumindest, daß ich mehrere Kommandos gleichzeitig eingeben kann. Das erachten die Programmierer offenbar als Luxus, und der Spieler muß sich mit den berühmten Zwei-Wort-Kommandos zufrieden geben. (gn)



ELECTRONIC ARTS™

# ELECTRONIC ARTS DELUXE-Serie

## Exklusivvertrieb bei Markt & Technik



### DELUXE Paint

ist ein fantastisches Grafik-Programm, das wie alle Produkte der »Deluxe«-Reihe speziell für den Amiga entwickelt wurde und die Fähigkeiten des Computers entsprechend gut ausnutzt. Es arbeitet in allen drei Modi und erlaubt, jede der 4096 Farben des Amiga zu verwenden. Hardware-Anforderungen: Amiga (256 KByte) und Farbmonitor.

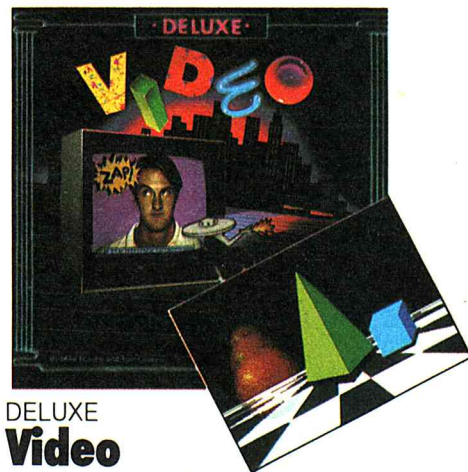
**Bestell-Nr. MS 565**  
**DM 249,-\* (sFr. 199,-/öS 2290,-\*)**



### DELUXE Print

und ein grafikfähiger Drucker verwandeln den Amiga in eine Druckmaschine. Sie können Karten, Poster, Briefköpfe und vieles mehr auf einfachste Weise entwerfen und ausdrucken. Besitzer eines Farbdruckers können ihr Werk auch in Farbe aufs Papier bringen. »Deluxe Print« ist kompatibel zu »Deluxe Paint«. Das bedeutet, daß man Grafiken zwischen den Programmen austauschen kann. Hardware-Anforderungen: Amiga (512 KByte) und Farbmonitor.

**Bestell-Nr. MS 566**  
**DM 249,-\* (sFr. 199,-/öS 2290,-\*)**



### DELUXE Video

dient zum einfachen Entwerfen und Zusammenstellen von animierten Grafik-Sequenzen. Sie können so Videofilme mit Computergrafik versehen und regelrechte Computer-Videoclips zusammenstellen. Das Programm ist ebenfalls kompatibel zu »DELUXE PAINT« und »DELUXE PRINT«. Hardware-Anforderungen: Amiga (512 KByte) und Farbmonitor.

**Bestell-Nr. MS 567**  
**DM 249,-\* (sFr. 199,-/öS 2290,-\*)**

\* inkl. MwSt. Unverbindliche Preisempfehlung

Deluxe Paint, Deluxe Print und Deluxe Video erhalten Sie in den Fachabteilungen der Kaufhäuser, in Computershops, bei Commodore-Fachhändlern oder direkt beim Verlag gegen Vorauskasse.



**Die ideale Ergänzung:**  
**Das Buch zur Software**  
Markus Breuer  
**DELUXE Grafik mit dem Amiga**  
November 1986, 250 Seiten  
ISBN 3-89090-412-2  
**Best.-Nr. MT 90412**  
**DM 49,- (sFr. 45,10/öS 382,20)**  
Erhältlich bei Ihrem Buchhändler

Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München

Bestellungen im Ausland bitte an untenstehende Adressen.

Schweiz: Markt & Technik Vertriebs AG, Kollerstr. 3, CH-6300 Zug, Tel. (0 42) 41 56 56

Österreich: Ueberreuter Media Handels- und Verlagsges. mbH., Alser Str. 24, A-1091 Wien, Tel. (02 22) 48 15 38 - 0







Daisy Du Pree,  
Erzaehlen Sie ueber...  
Was sagt Ihnen dieses Indiz?  
Bitte folgen Sie mir...  
Notizen Mitteilen  
Beschuldige Daisy Du Pree  
Zurueck



Ein Priester? Ne, den kenn ich nicht, nur  
den alten Reverend Bobo Periwinkle  
zuhause in St.Louis.

Brauchen Sie das Notizbuch, m'Lord?

(Knopf=ja Beweg.=nein)

# Murder on the Mississippi

Ein Raddampfer, eine Leiche, acht Verdächtige, viele Indizien und ein Detektiv – das kann doch nur ein Krimi-Adventure sein.

Der berühmte englische Detektiv Sir Charles Foxworth unternimmt mit seinem Diener Regis einige ausgedehnte Reisen durch das Amerika des ausklingenden 19. Jahrhunderts. Eine dieser Reisen führt ihn auf einen Mississippi-Schaukelraddampfer. Dort läßt ihm sein ungewöhnlicher Beruf aber keine Ruhe: Bei einem Spaziergang über Deck findet er in einer Kabine anstelle eines lebendigen Gesprächspartners eine Leiche, die ihm und zumindest einem der acht Passagiere einige Probleme bereiten wird.

Nur mit seinem scharfen Verstand und einem Notizbuch bewaffnet, macht sich Sir Charles auf die Suche nach dem

Mörder. Es kann nur einer der acht Mitfahrer gewesen sein, denn sonst war niemand zur Tatzzeit an Bord. Das Schiff wird in drei Tagen in New Orleans anlegen. Bis dahin muß der Fall gelöst sein, sonst kann der Täter ungestraft entkommen.

Es gibt zwei Möglichkeiten, um an Beweise und Informationen über den Tathergang heranzukommen: Man durchsucht die einzelnen Kabinen nach Beweisstücken oder unterhält sich mit den Passagieren und fragt diese über ihre Mitfahrer aus.

Im Gespräch mit den Passagieren erfährt man viele interessante Tatsachen. Jeder hatte irgendwie mit dem Ermordeten zu tun. Der eine war Geschäftsfreund, die andere eine verflo-

GRAFIK	87 ★									
SOUND & MUSIK	76 ★									
HAPPY-WERTUNG	88 ★									

C 64 (Apple II)  
59 Mark (Diskette)

sene Jugendliebe und wiederum ein anderer gar der uneheliche Sohn! Die stark »verknübelten« Verwandtschafts-Beziehungen erinnern schon an »Dallas« und »Denver«.

Wichtig bei Gesprächen mit den Passagieren sind die Notizen. Dies erledigt »Murder on the Mississippi« halbautomatisch, so daß Sie kein Papier dafür benötigen. Wenn sie im Gespräch mit einem Passagier offenbaren, was die anderen denn so alles über ihren Gesprächspartner gesagt haben,

wird er vielleicht ein wenig gesprächiger.

»Murder on the Mississippi« wird ausschließlich mit dem Joystick gespielt. Mit dem Druck auf den Feuerknopf erreicht man eine Reihe von Menüs, aus denen man den gewünschten Befehl aussuchen kann.

Das wichtigste dürfen wir hier natürlich nicht vergessen: »Murder on the Mississippi« ist eines der wenigen guten Adventures mit deutschem Text auf dem Bildschirm.

(bs)



## Unsere Meinung

Beim Stichwort »deutsches Adventure« gehe ich immer sofort in Abwehrhaltung, denn bis heute konnte mich kein deutsches Parser-System überzeugen und vom Spielen der englischsprachigen Programme abbringen. Activision hat sich jedoch glänzend aus der Affaire gezogen: »Murder on the Mississippi« hat gar keinen Parser, sonder wird über ein sehr intelligentes Menü-System gesteuert. So kommt man mit einem Joystick zum Adventure-Genuß.

Die Grafik von Murder on the Mississippi ist ebenfalls sehr gut:

Animation der Sprites und Scrolling sind für ein Adventure einmalig. Besonders beeindruckend ist aber bei der C64-Version, daß während des Scrollens von Diskette nachgeladen wird (Multitasking mit 8 Bit, nicht schlecht!).

Daß sich Activision entschlossen hat, dies Adventure ins Deutsche übersetzen zu lassen, schlägt äußerst positiv zu Buche. Die Übersetzung ist, bis auf einige kleine Rechtschreibfehler, recht gut gelungen.

Schade, daß Murder on the Mississippi nicht zu den komplexeren Adventures gehört. Hat man erst einmal die Beweise und die richtigen Aussagen gefunden, ist das Zusammensetzen des Mordpuzzles recht einfach. Trotzdem kann man einige Wochen beschäftigt sein, bis der Täter entlarvt ist. (bs)



## Unsere Meinung

Echtzeit- und Action-Adventures sind nicht gerade die neueste Erscheinung auf dem Computermarkt, aber von allen Spielen dieses Genres gefällt mir Murder on the Mississippi am besten. Die Grafik mit den hervorragend animierten Sprites ist mehr als sehenswert und erinnert mich eher an einen Trickfilm als an ein Computerspiel.

Die Steuerung mit dem Joystick ist intelligent und bedienerfreundlich gelöst und behindert nicht den Spielverlauf wie bei anderen Spielen. Man kann sich voll und

ganz auf die Lösung des Falls konzentrieren.

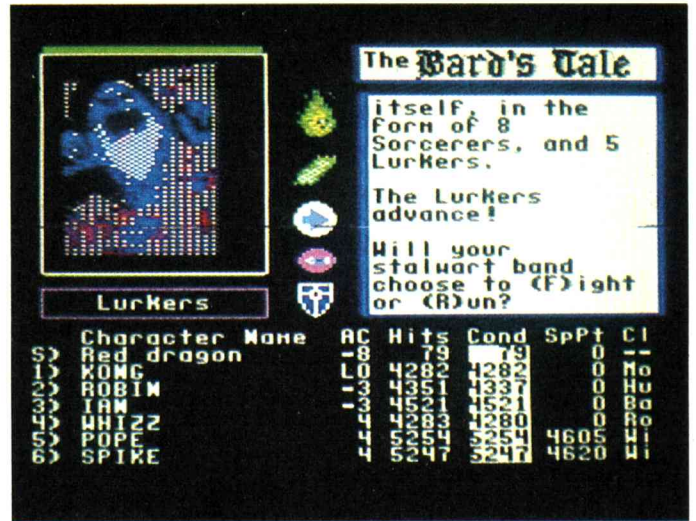
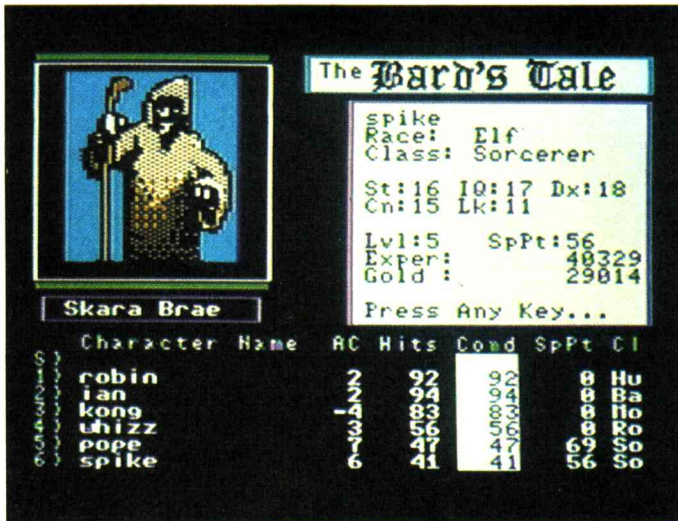
Weniger gefällt mir, daß man das Notizbuch nicht immer durchsehen kann. Das Nachlesen wie bei »Das Herz von Afrika« wäre recht hilfreich, weil man sonst neben dem programmierten Notizbuch immer eigene Zettel braucht.

Außerdem spielt sich Murder für meinen Geschmack etwas zäh, da das ewige Herumlaufen auf die Dauer langweilig ist. Mehr Action würde für mehr Abwechslung sorgen und das Spiel auflockern. Trotzdem hat Murder on the Mississippi das Zeug ein Klassiker zu werden. Allein wegen der witzigen deutschen Texte und des gelungenen Konzepts hat es sich einen Platz in der Adventure-Geschichte verdient. (gn)









# The Bard's Tale

Das Lied des Barden erzählt von einer Stadt, die unter einem bösen Zauber leidet. Sechs furchtlose Abenteurer wollen den Spuk mit Magie und Kampfkraft beenden.

**T**he Bard's Tale« aus dem Hause Electronic Arts greift geschickt das Spielprinzip des Apple-Klassikers »Wizardry« auf. Unser linkes Foto zeigt die Apple-II-, das rechte die C64-Version.

Sie steuern eine Kampfgruppe (»Party«), die aus sechs Mitgliedern besteht. Am Anfang müssen Sie sich diese sechs Mannen noch zusammenstellen.

Nach der Wahl der sieben Menschen- und zehn Berufs-klassen richten sich die Charakter-Attribute Ihrer Kämpfer. Da Sie ja nur sechs Charaktere schaffen können, müssen

Sie abwägen, für welche Berufe Sie sich entscheiden wollen.

Mit Ihren sechs Männern streifen Sie nun durch eine Stadt namens Skara Brae. Der Zauberer Mangar hat die ganze Ortschaft verhext. Es gibt keine braven Bürger mehr, sondern nur noch Kreaturen des Bösen: Werwölfe, Barbaren, Riesen-spinnen, Golems und diverse andere nette Burschen. In Skara Brae gibt es eine ganze Reihe interessanter Gebäude, die teilweise auf dem Stadtplan verzeichnet sind, der dem Spiel beiliegt. In einer Schmiede decken Sie Ihre Kämpfer mit Waffen, Schildern und Rüstun-

GRAFIK	78 ★	████████████████████
SOUND & MUSIK	27 ★	████████████████
HAPPY-WERTUNG	93 ★	██

C64 (Apple II, Amiga)  
69 - 89 Mark (Diskette)

gen ein, in Kneipen gibt es Drinks und auch mal einen Geheimgang.

Während Sie durch die Straßen schlendern, werden Ihre Mannen oft von Monstern angegriffen. Das ist auch gut so, denn nur durch Siege im Kampf gewinnen die Charaktere Erfahrungspunkte (»Experience Points«).

Diese Punkte sind das A und O bei The Bard's Tale. Wenn ein Charakter eine bestimmte Anzahl Experience Points gesammelt hat, kann er vor einem Tribunal namens »Review Board« vorsprechen. Hier steigt der Charakter dann einen Level

auf. Das bedeutet, daß er mehr Hitpoints erhält und damit mehr Schläge im Kampf einstecken kann, ohne zu sterben.

Wenn Ihre Charaktere stark geworden sind und die Magier neue Zaubersprüche dazugelernt haben, geht das Spiel aber erst richtig los. Unter Skara Brae gibt es sage und schreibe 15 Labyrinth (Dungeons), jedes davon so groß wie die ganze Stadt! Hier trifft man die wirklich fiesen Monster, einige sagenhafte Gestalten, die es wirklich gibt und andere Schikanen. Rätsel, Teleporter- und Dunkelzonen gehören zum Dungeon-Alltag. (hl)



### Unsere Meinung

The Bard's Tale ist ein vorzügliches Fantasy-Rollenspiel, das in Sachen Qualität und Quantität die gesamte Konkurrenz abhängt. Zudem ist es noch zu einem recht günstigen Preis erhältlich: Mit 69 Mark ist es eines der preiswertesten Rollenspiele.

Das Spielprinzip lehnt sich an den Apple-Klassiker Wizardry an, aber die Programmierer haben gegenüber dem Vorbild vieles verbessert; The Bard's Tale ist bedeutend komplexer und interessanter. Am Anfang hat man alle Hände voll zu tun, um die zahlrei-

chen Charakter-Klassen und Rassen auszuprobieren. Dann beginnt die etwas frustrierende, aber lösbare Aufgabe, den 1. Level zu überleben. Besitzt man schließlich eine starke Mannschaft, geht es erst richtig los, denn in den zahlreichen Dungeons tut sich immer wieder etwas Neues.

Die Grafiken fielen für Rollenspiel-Verhältnisse sehr gut aus. Viele Monster erscheinen animiert auf dem Bildschirm, was der Atmosphäre des Spiels zugute kommt. Soundmäßig tut sich nicht allzuviel aber Soundeffekte sind bei Rollenspielen ohnehin nur nebensächlich.

Wenn Sie nicht gerade vor anspruchsvollen, komplexen Spielen zurückschrecken, sollten Sie sich The Bard's Tale unbedingt einmal ansehen. (hl)



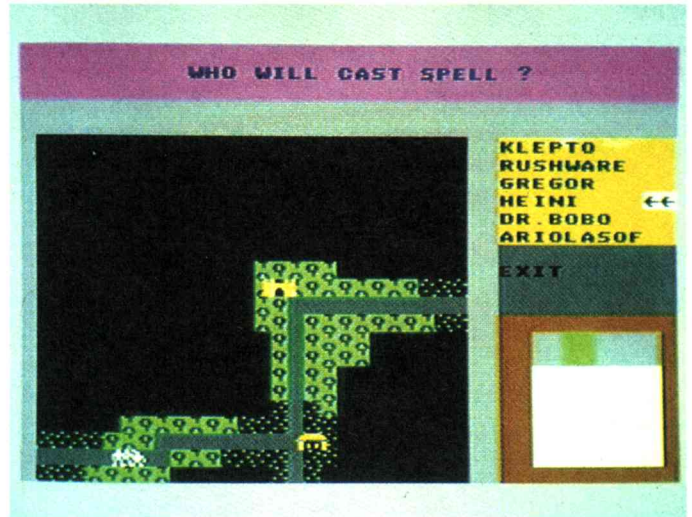
### Unsere Meinung

Ich habe Rollenspiele immer für langweilig gehalten. Labyrinth durchsuchen, Schätze sammeln und Monster erschlagen fesselt mich auf Dauer nicht. Ich bevorzuge abwechslungsreichere Software-Kost. Und siehe da, Electronic Arts hat mein Flehen erhört und ein Rollenspiel programmiert, das durch Spielwitz, Abwechslungsreichtum und Adventure-Elemente überzeugen kann.

Wer (wie ich) Adventures mag, aber Rollenspiele immer sehr argwöhnisch betrachtet hat, dem wird mit The Bard's Tale der

Rollenspiel-Einstieg sehr leicht gemacht. Hier noch ein kleines Lob für die gut gemachte deutsche Anleitung, die den Einstieg unterstützt. Die stimmungsvollen, animierten Bilder schlagen so manches Grafik-Adventure um Längen. Da stört es nicht, daß auch auf dem C64 nur einstimmige Piepsmelodien ertönen.

The Bard's Tale hat auch eine kleine Schwäche: Ich persönlich fand es am Anfang sehr schwer. Hat man dann allerdings seine Charaktere um einen Level verbessert, geht das Spiel recht flott voran und man benötigt nicht mehr Jahre, sondern »nur« noch einige Monate zur Lösung. The Bard's Tale bietet alles in allem eine ganze Menge Spiel fürs Geld! (bs)



# Phantasia

**Der Kampf gegen den bösen Zauberer fällt bei Phantasia sehr benutzerfreundlich aus: Mit einem Joystick kommt man durch die Rollenspiel-Welt.**

Es war einmal... eine Insel namens Gelnor. Dieser Ort ist ein Tummelplatz der unterschiedlichsten Völker. Eine Gebirgskette teilt Gelnor in eine West- und eine Ost-Hälfte. Im Westen trifft man vor allem auf Menschen und menschenähnliche Völker, die sich dem Guten gewidmet haben. Im Osten dominieren aber exotische Kreaturen wie Drachen, Trolle und Giganten, also die bösen Geschöpfe.

Seit der Invasion des garstigen Zauberers Nikademus wird Gelnor von den gnadenlosen Schwarzen Rittern terrorisiert.

Die Legende sagt, daß Nikademus nur durch neun Zauber-

ringe zu schlagen ist, die an verschiedenen Orten in Gelnor versteckt sind. Eines Tages macht sich eine Gruppe von sechs Helden auf die Suche nach den Ringen, um dem Tyrannen das Handwerk zu legen.

Wie es sich für dieses Spielgenre gehört, stellen Sie zu Beginn erst einmal die sechs Spielfiguren (Charaktere) zusammen. Es gibt insgesamt 15 Rassen und sechs Berufe. Die Gruppe (Party) sollte möglichst ausgewogen sein. Zu Beginn befindet sich die Party in der Stadt Pelnor. Nachdem alle Mann an Bord sind, kann man die Stadt verlassen und sich aufs offene Land wagen.

GRAFIK	48 ★	▬																	
SOUND & MUSIK	12 ★	▬																	
HAPPY-WERTUNG	70 ★	▬																	

**C64 (Apple II, Atari ST)  
59 - 89 Mark (Diskette)**

Hier trifft man auf Städte und Schlösser, aber auch auf Eingänge zu unterirdischen Labyrinthen (Dungeons). Früher oder später kommt es zum Kampf mit einer Gruppe von Monstern. Sie legen für jeden Charakter eine individuelle Taktik fest. Man kann zum Beispiel auf den Gegner draufhauen, einen Zauberspruch zum Besten geben oder sich ausschließlich verteidigen. Für jeden Sieg erhalten Ihre Charaktere wertvolle Erfahrungspunkte gutgeschrieben und werden so im Lauf der Zeit immer stärker. Man kann aber auch versuchen, einen Kampf zu vermeiden indem man sich

aus dem Staub macht oder um Gnade winstelt.

In Phantasia gibt es 54 Zaubersprüche, 60 Waffen, 20 Rüstungen und 20 Schilder. Es ist für ein Rollenspiel sehr einfach zu bedienen. Fast alle Kommandos lassen sich per Joystick eingeben. Selbstverständlich kann man einen Spielstand speichern und mit verschiedenen Charakteren innerhalb der Party experimentieren. Die Anleitung ist ebenso in Englisch wie die Texte auf dem Bildschirm. Ohne Fremdsprachkenntnisse kann man den Zauberer nicht zur Strecke bringen. Das linke Foto zeigt die Atari ST, das rechte die C-64-Version. (hl)



## Unsere Meinung

Eigentlich ist Phantasia das ideale Rollenspiel für Einsteiger, aber leider nur für diejenigen geeignet, die zumindest einigermaßen mit Englisch zurechtkommen. Sowohl die Bildschirmtexte als auch die sehr gute Anleitung wurden nicht übersetzt. Spielerisch bekommt man dafür einiges geboten. Für relativ wenig Geld erhält man einen passablen »Ultima«-Verschnitt, der mit einem Joystick gesteuert wird.

Die Grafik ist recht schlicht, wie es bei diesem Spielgenre in der Regel üblich ist. Dafür hat man

nicht mit kleinen Gags gespart: Im Kampf stehen sich Sprites von Kämpfern und Monstern gegenüber. Wenn jemand kräftig zuschlägt, dann bebt der ganze Bildschirm. Und wenn Ihre Party die Oberhand behält, dann hüpfen die (überlebenden) Sprites freudig über die Mattscheibe.

Der Spielfluß gerät leider öfter ins Stocken. Das mitunter etwas umständlich zu spielende Programm ist ganz offensichtlich nicht vollständig in Assembler geschrieben. Bei der C64-Version hat man gar auf einen Fast Loader verzichtet, was alle Diskettenoperationen zur langwierigen Pein macht.

Wer darüber gnädig hinwegsieht und sich für das Genre interessiert, erhält eine ganze Menge Spiel fürs Geld. (hl)



## Unsere Meinung

Für Rollenspiel-Anfänger wäre Phantasia ein gelungener Einstieg in dies faszinierende Genre: Das Spielprinzip ist recht einfach zu verstehen, die Bedienung sehr benutzerfreundlich mit Menüs und grafischer Unterstützung. Außerdem findet man so ziemlich jede Art von Spielprinzip, die in einem Rollenspiel vorkommt.

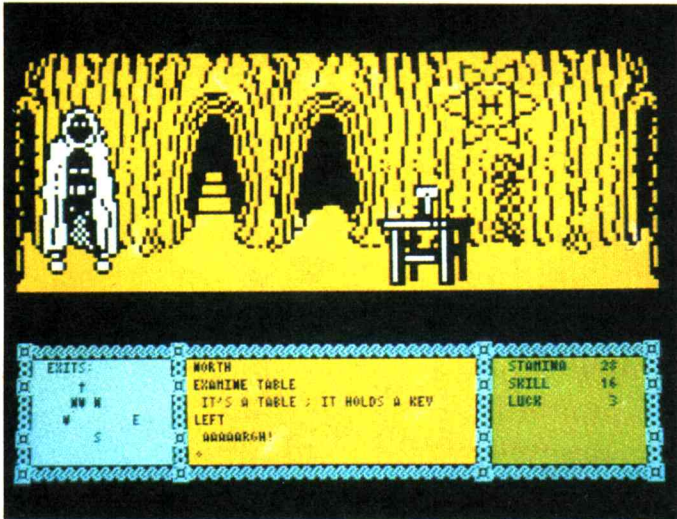
Allerdings sind da ein paar Haken, die den Spielwitz gerade für einen Anfänger merklich trüben können. Zum einen sind Spiel und Handbuch in englischer Sprache. Für manche ist das kein Hinder-

nis, aber zahlreiche Anfragen in der Redaktion zeigen, daß viele Spieler nicht ohne deutsche Anleitung auskommen.

Zum anderen betrübt mich die etwas geringe Arbeitsgeschwindigkeit des Programms (C64-Version). Das Handbuch gibt freundlicherweise in einem Anhang auch an: »Compiled with ...«.

Der letzte Haken betrifft noch den Preis des Spiels: Fürs selbe Geld bekommt man Spiele wie »Ultima III«, die komplexer, grafisch schöner und auch schneller sind. Diese Spiele gewähren aber meistens keinen so leichten Einstieg in das Rollenspiel-Genre.

Alles in allem ist Phantasia auf jeden Fall ein überdurchschnittliches Spiel, das mit Sicherheit Fans dieses Genres gefallen wird. (bs)



# Heavy on the Magick

**Angehende Magier, aufgepaßt: Diese Mischung aus Adventure und Rollenspiel hat es in sich!**

**A**xil, der Held dieses Spiels, steckt ganz schön in der Klemme. Nach einem Krach mit dem Ober-Magier Therion wurde er in die Dungeons geworfen, die sich unterhalb von Colodons Pile befinden. Axil muß versuchen, aus diesem unterirdischen Verlies zu entkommen, um das Tageslicht wieder zu erblicken. Die Dungeons sind nicht nur düster und unheimlich, sondern auch mit zahlreichen Monstern bevölkert, die von Axils Besuch nicht gerade begeistert sind.

Wenn unser Held angegriffen wird, kann er versuchen, zu flie-

hen oder sich dem Kampf stellen. Doch Monster ist nicht gleich Monster: Da gibt es besonders widerstandsfähige Burschen und halbe Portionen, die nicht viel aushalten. Axil muß hier sein magisches Können beweisen und sich wehren. Zu Beginn des Spiels kann er ein Zauberbuch aufsammeln, wodurch er einige Formeln beherrscht, die im Kampf sehr wirkungsvoll sind. Axils magische Fähigkeiten halten sich anfangs noch sehr in Grenzen. Im Lauf des Spiels findet er neue Seiten für das Zauberbuch, und lernt dazu.

Heavy on the Magick arbeitet

GRAFIK	76 ★	
SOUND & MUSIK	31 ★	
HAPPY-WERTUNG	81 ★	

**Schneider (C64, Spectrum)  
39 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette)**

mit einem neuartigen Eingabesystem, mit dem Sie Ihrer Spielfigur Anweisungen geben. Über die Tastatur tippt man eine Art Abkürzungs-Englisch ein. Viele Tasten sind mit je einem Schlüsselwort belegt. Den Vokabel-Frust herkömmlicher Abenteuerspiele schaltet dieses System elegant aus.

Ein Schuß Rollenspiel-Flair darf auch nicht fehlen. Zu Beginn des Spiels werden Axil bestimmte Werte für Stamina (körperliche Robustheit), Luck (Glück) und Skill (Geschick) zugeteilt. Der Spieler kann die Werte zwischen den Charakter-Eigenschaften hin und her

schieben und so selber bestimmen, wo Axils Stärken liegen sollen. Wenn der Stamina-Wert durch Monster-Attacken oder sonstige Übel unter einen bestimmten Wert fällt, verliert Axil sein einziges Leben.

Der Bildschirm ist in vier Abschnitte unterteilt. Die obere Hälfte nimmt komplett die animierte Grafik ein, die bei jedem Raum erscheint. Darunter befinden sich drei Text-Fenster. Im linken werden alle Ausgänge angezeigt, im mittleren sieht man die Eingaben des Spielers und im rechten stehen die momentanen Werte von Axils Charakter-Eigenschaften. (hl)



## Unsere Meinung

Wer von den üblichen »Look Room«-Adventures mal gründlich die Nase voll hat und gerne animierte Grafik über den Schirm huschen sieht, sollte sich Heavy on the Magick unbedingt einmal zu Gemüte führen.

Das Eingabesystem ist ziemlich raffiniert und doch einfach; der Spieler braucht nicht verzweifelt nach irgendwelchen Vokabeln zu grübeln. Heavy on the Magick ist ohnehin kein Abenteuerspiel nach Schema F. Die Charakter-Eigenschaften von Axil verändern sich ständig, und die animierte

Grafik ist ein besonderer Leckerbissen. Die Auflösung ist recht grob, aber es ist eine Freude mitanzusehen, wie Axil auf Kommando hin herumläuft, Sachen nimmt und auch mal verständnislos mit der Schulter zuckt, wenn er die Eingabe nicht versteht.

Trotz des grafischen Aufwands ist das Spiel sehr komplex und bietet weit über hundert Räume, die sich über mehrere Stockwerke verteilen. Alle Texte sind zwar englisch, aber dadurch, daß das Vokabular arg beschränkt ist, kommt man mit einem Wörterbuch gut zurecht.

Mir persönlich hat Heavy on the Magick mit seinem erfrischenden Spielprinzip sehr gut gefallen. Ein feines Spiel für alle, die auf Luxus-Parser und Super-Wortschatz verzichten können. (hl)



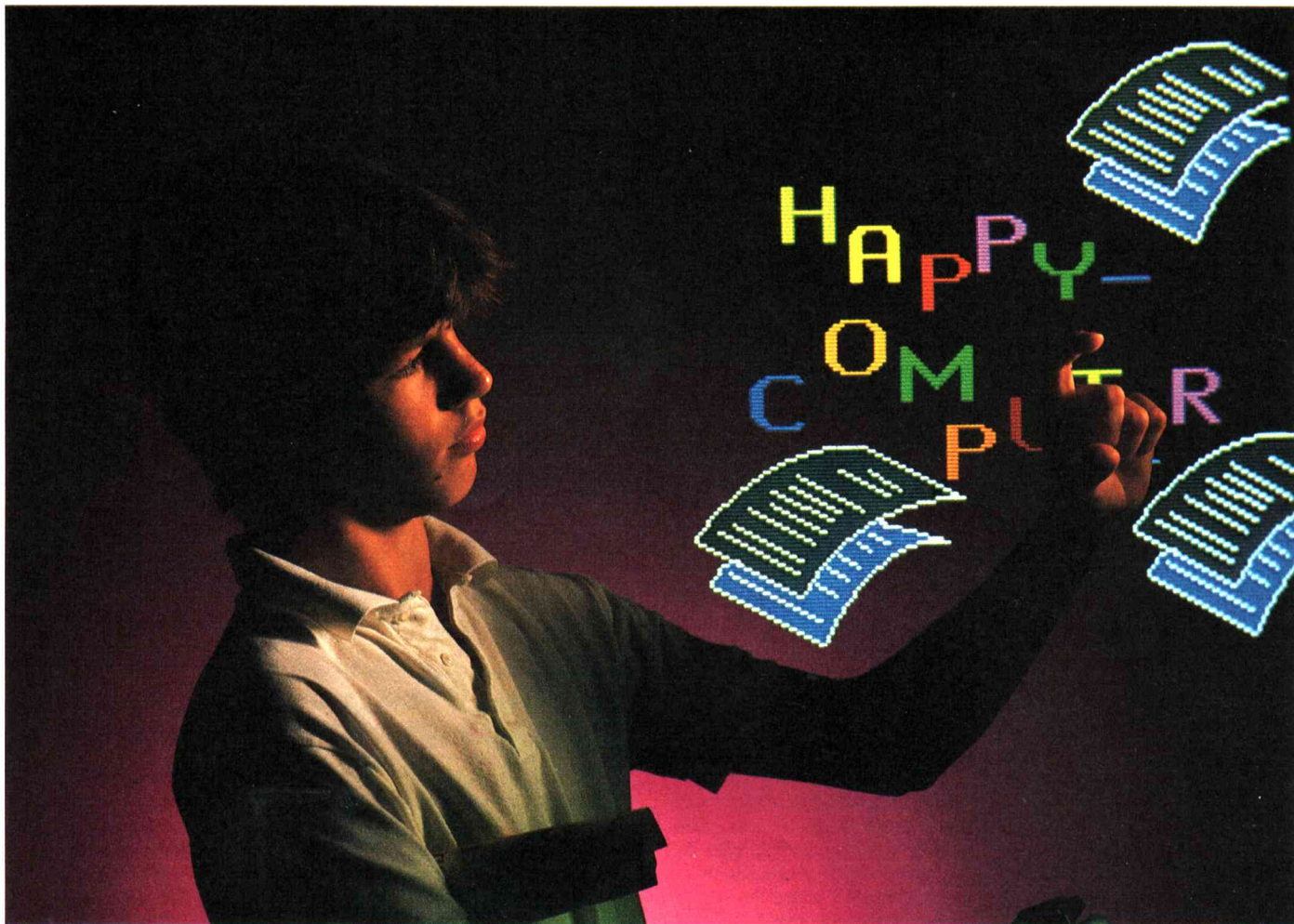
## Unsere Meinung

Der Parser von Heavy on the Magick ist nicht der Rede wert: Schlimmer noch als ein Zwei-Wort-Parser von Scott Addams akzeptiert er nur ganze sieben Verben, zählt man die Richtungsangaben und internen Kommandos nicht mit. Dafür entschädigt das Spiel aber durch eine ganze Menge Objekte und Anwendungsmöglichkeiten für die Verben.

Das Multitasking (man kann schon Kommandos eingeben, während Axil noch ältere Eingaben abarbeitet) konnte mich nicht

so recht überzeugen. Zusammen mit der verbesserungswürdigen Tastatureingabe wird der Spielfluß eher gehemmt. Am aller-schlimmsten ist die Delete-Taste. Will man schnell mal ein paar Zaubersprüche loslassen und ver-tippt sich, darf man den letzten Befehl nochmal tippen, da die Delete-Taste gleich das ganze Kommando killt.

Und dann würde ich gerne noch wissen, wer auf die wahnwitzige Idee gekommen ist, den Spieler beim Speichern eines Spielstandes zu bestrafen, indem ihm Stamina-Punkte abgezogen werden? Solche Tricks, die das Spiel etwas »schwerer« machen sollen, ernten bei mir nur finsternen Groll (Ich kann so finster grollen, daß ich vielleicht im Nachfolgespiel als Monster eingesetzt werde). (bs)



# Heimanwendungen

**Ä**hnlich wie bei den Spielen gibt es auch bei den Anwendungsprogrammen eine Rubrik, in der wir alle die Programme unterbringen, die weder zu Grafik noch zu Musik gehören. Wir testen auf den folgenden Seiten sechs Programme, die sich in drei Gruppen zu je zwei Programmen einteilen lassen.

Den Anfang machen die Spielgeneratoren. Im letzten Sonderheft hatten wir eine eigene Rubrik mit »Construction Sets«, Spielen also, bei denen man das Spielfeld oder die Regeln ändern kann. Dieses Jahr hat sich diese Rubrik aus Mangel an neuen Programmen nicht mehr gelohnt. Dafür testen wir aber zwei echte Spiele-Generatoren: »Gamemaker« und »Graphic Adventure Creator«.

Es werden zwar viele Programme angeboten, mit denen, laut Werbung des Herstellers, jeder sein eigenes Spiel programmieren kann. Aber meistens kann man diese Spielege-

neratoren nur sehr beschränkt anwenden oder sie sind so kompliziert zu bedienen, daß man sowieso programmieren müßte. Anders dagegen die beiden vorgestellten Produkte, die sich mit dem amerikanischen Begriff »State of the Art« (derzeitiger Stand der Technik, höchste Programmier-Kunst) schmücken dürfen.

Unser zweiter großer Bereich sind die Glückwunsch-Programme; also Programme, die den heimischen Drucker in eine Glückwunschkarten- und Poster-Maschine verwandeln. Hier gibt es nur zwei erwähnenswerte Programme: »Print Shop« und »Print Master«.

Hier muß auch gleich eine kleine Warnung ausgesprochen werden: Wir empfehlen diese Druck-Programme nur Besitzern von mechanisch und elektronisch hochwertigen Druckern. Drucker der Commodore MPS-Baureihe (801/2/3) sind zwar recht preiswert – diese Tatsache spiegelt sich aber auch in

der Druckqualität wider. Gute Druckergebnisse erhält man bei Verwendung eines Epson- oder kompatiblen Druckers. Außerdem ist dann gewährleistet, daß die Software mit dem Drucker zusammenarbeitet. Viele exotische Drucker kleinerer Firmen haben nämlich ihre Probleme, die Befehle zu verstehen, die der Computer an sie sendet.

Die dritte Gruppe von Programmen nennt sich schließlich stolz »Desktop-Publishing-Software«. Bei Desktop Publishing handelt es sich um einen Begriff aus dem PC- und Büro-Computer-Bereich. Er bezeichnet Programme, mit denen man Text und Grafik zu Flugblättern oder gar Zeitungen zusammensetzen kann.

In diese Kategorie fallen »Newsroom«, ein reines Zeitungs-Programm, und »Printfox«, ein etwas flexibleres Programm, mit dem man fast alles machen kann, was mit Grafik und Text zu tun hat.

Aus dem Bereich des Desk-

top Publishing kommen einige Fremdwörter, die Sie auf den nächsten Seiten finden können. Ein sehr oft benutztes Wort ist »Layout« und genauso oft, wie es benutzt wird, so viele Bedeutungen hat es auch. Das Layout einer Druckseite bezeichnet zuerst einmal die optische Gestaltung: Wo ist Text, wo sind Bilder? Wieviele Textspalten gibt es? Wie groß sind die Buchstaben? Wo stehen Seitenzahl, Ausgaben-Nummer und Erscheinungsdatum? Außerdem bezeichnet »Layout« auch den Vorgang des Zusammenstellens einer Seite sowie die Abteilung eines Verlages, die sich um diese Dinge kümmert. Ein zweites, häufig benutztes Wort ist der »Pixel«. Ein Pixel ist der kleinste darstellbare Punkt auf dem Bildschirm oder Drucker. Der ungewöhnliche Begriff kommt aus dem amerikanischen und ist die blumige Abkürzung für »Picture Element«. Alle anderen unklaren Wörter werden in den Tests erläutert. (bs)





# Graphic Adventure Creator

**Wer Abenteuerspiele selber schreiben will, aber kein Meisterprogrammierer ist, muß nicht verzweifeln. Ein starkes Utility aus England hilft auf dem Weg zum selbstgemachten Adventure.**

Es ist nicht gerade ein Zuckerschlecken, ein Adventurespiel zu schreiben. Diese Erkenntnis wird wohl schon jeder gemacht haben, der sich mit Parsern, Grafikroutinen und Objektorganisation beschäftigt hat.

Eine englische Firma verspricht nun Abhilfe: Der »Graphic Adventure Creator« von Incentive Software ermöglicht auch denjenigen, die von Basic, Bits und Bytes keine Ahnung haben, ein sauberes Adventure auf den Bildschirm zu bringen. Den anderen, die gut programmieren können, erleichtert er die Arbeit ungemein.

Ein großes Problem bei der Programmierung eines Adventures ist der Speicherplatz. Deshalb mußten die einzelnen Editoren recht spartanisch gehalten werden. So bleiben, obwohl der komplette GAC im Speicher steht, noch 23 KByte für ein Adventure frei.

Diese 23 KByte belegen in erster Linie die Texte des Adventures. Um möglichst viel Text unterzubringen, wird dieser gepackt abgelegt und vor der Ausgabe wieder entpackt. Durch diesen Trick sollen im günstigsten Fall bis zu 35 KByte ungepackter Text in den Speicher passen.

Vom Text völlig getrennt ist der Wortschatz, der sich allerdings den Speicher mit dem Text teilen muß. Die Wortliste ist in drei Bereiche aufgeteilt: Verben, Adverben und Objekte.

Bis zu 255 verschiedene Verben versteht der GAC, die durch wiederum bis zu 255 Adverben ergänzt werden können. Damit lassen sich Satzkonstruktionen wie »Open the door carefully« oder »Put the key into...« verarbeiten. Weiterhin gibt es 255 verschiedene Objekte und Hauptwörter. Der Parser kann spielend auch kompliziertere Sätze wie »Examine the key then put it in the box« analysieren.

Neben Worten zur Beschreibung von Räumen und Objekten lassen sich auch Bilder einsetzen. Zu diesem Zweck wurde ein einfacher Grafik-Editor in den GAC integriert. Die Betonung liegt hier auf einfach, denn die Programmierer konnten gerade die notwendigsten Funktionen in dem Editor unterbringen. So ist noch nicht einmal Joystickbedienung möglich, der Zeichen-Cursor wird mit den Cursor-Tasten bewegt.

Die Bilder dürfen maximal vier verschiedene Farben haben. Damit es aber trotzdem etwas bunter zugeht, gelten diese Farbzuweisungen für jedes Bild individuell. Außerdem unterstützt die Fill-Routine das Verwenden von Mischfarben. Man sollte aber bedenken, daß jedes zusätzliche Bild kostbaren Speicherplatz schluckt, so daß man mit Grafiken möglichst sparsam umgehen sollte.

Die Handlung des Adventures wird mit sogenannten »Conditions« (Bedingungen) festge-

legt. Dabei handelt es sich um eine eigene kleine Programmiersprache für Adventures, die einfach zu erlernen und doch sehr mächtig ist. So kann man Details programmieren, die in vielen professionellen Adventures gar nicht vorhanden sind. Ein Beispiel ist die Möglichkeit, Objekten ein Gewicht zuzuweisen und den Spieler damit nur eine begrenzte Anzahl von Objekten tragen zu lassen. Es lassen sich aufgrund einer Random-Funktion sogar Zufallselemente in das Adventure einbauen.

Um den Spielverlauf zu kontrollieren, gibt es 128 Zähler und 255 Marker. Ein Zähler kann Werte bis zu 255 annehmen. Damit lassen sich beispielsweise die erreichte Punktzahl und die verbrauchten Spielzüge protokollieren. Man kann aber auch zählen, wie oft ein Spieler einen Raum betreten hat oder wie lange er nichts mehr gegessen hat. Die 255 Marker können nur die Werte 1 und 0 annehmen. Mit ihnen läßt sich beispielsweise der Zustand einer Tür (verschlossen/offen) definieren.

Einer der ganz wenigen Schwachpunkte ist die knappe, englischsprachige Dokumentation. Auf 24 Seiten werden die einzelnen Befehle erläutert und ein Mini-Adventure beschrieben.

Besonders positiv am GAC hingegen ist die Tatsache, daß fertiggestellte Adventures auch ohne den GAC lauffähig sind. Darüberhinaus hat der Erfinder

des Adventures alle Rechte am fertigen Programm: Er darf dieses also verschenken, tauschen oder sogar verkaufen.

Der »Graphic Adventure Creator« gehört zu den Programmen, die recht spartanisch aussehen und trotzdem komfortabel zu bedienen sind. Der GAC selber wirkt auf den ersten Blick gar nicht professionell, da man den kostbaren Speicherplatz nicht für eindrucksvolle Menüs oder ultra-komfortable Funktionen verschwendet hat. Doch der Schein trügt: Die erzielbaren Endergebnisse, sprich die fertigen Adventures, schlagen so manches, was für 40 Mark und mehr bei vielen Händlern angeboten wird. Damit gehört der Graphic Adventure Creator zu den besten Utilities, die derzeit erhältlich sind. (bs)

**HAPPY COMPUTER**

#### Positiv:

- Adventures laufen ohne Generator-Programm
- Speicher des Computers wird gut ausgenutzt
- Adventures auch in Deutsch möglich
- Sehr umfangreicher Befehlsatz

#### Negativ:

- Knappe, englische Dokumentation
- Spartanischer Grafik-Editor

# Ergänzen Sie jetzt Ihre Happy Computer-Sammlung

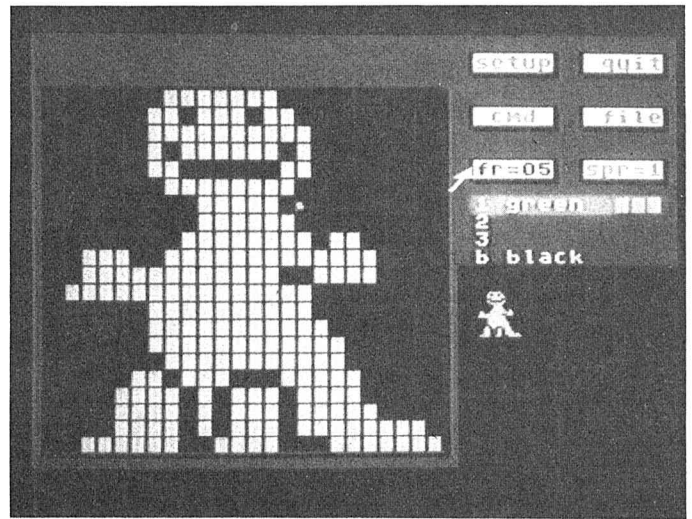
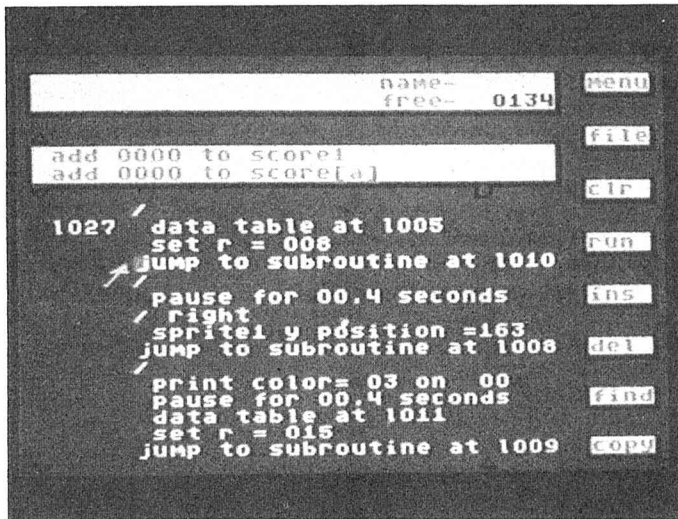
## Schaffen Sie sich ein interessantes Nachschlagewerk und gleichzeitig ein wertvolles Archiv!

Kennen Sie alle »Happy Computer«-Ausgaben von 1985? Suchen Sie einen ganz bestimmten Testbericht? Oder haben Sie einen Teil eines interessanten Kurses versäumt? Suchen Sie nach einer speziellen Anwendung?  
**Damit Sie jetzt fehlende Hefte mit »Ihrem« Artikel nachbestellen können, finden Sie auf diesen Seiten eine Zusammenstellung aller wesentlichen Artikel der noch lieferbaren Ausgaben. Und so kommen Sie schnell an die gewünschten Ausgaben:** Prüfen Sie, welche Ausgabe in Ihrer Sammlung noch fehlt, oder welches Thema Sie interessiert. Tragen Sie die Nummer dieser Ausgabe und das Erscheinungsjahr (z.B. 2/85) auf dem Bestellschnitt der hier eingehafteten Bestell-Zahlkarte ein. Die ausgefüllte Zahlkarte einfach herausstreifen und Rechnungsbetrag beim nächsten Postamt einzahlen. Ihre Bestellung wird nach Zahlungseingang umgehend zur Auslieferung gebracht.

Stichwort	Titel	Seite/Ausgabe		
Computer	<b>Aktuelles</b>			
	Amiga - ein Traumcomputer wird Wirklichkeit	9/10		
DFÜ	Atari-Lago gefestigt	14/11		
	Der »Plus 4« ist endlich da	12/2		
	Grundstein einer neuen Linie und kein zweiter PC	13/10		
	Konsequentes Chaos (Der deutsche OL)	14/10		
	Antistatikkopier für C64	9/1		
	Ascom-Kopier jetzt auch für Atari	20/8		
	Ein Anschluss unter dieser Nummer (Mailbox Nummern)	158/3		
	Mailboxbetrieb in den USA	22/10		
	Neues DFÜ-Programm für den Spectrum	13/12		
	Nullmodem zum Aufstecken	12/1		
Software	Atari-Schreiber jetzt für 520 ST	14/12		
	Software fast zum Nulltarif	10/1		
	Träume werden wahr (Schneider-Neuheiten aus England)	9/12		
	Mac Inker, der sparsam Drucker	12/12		
	Commodore-Floppy auf Track gebracht	9/1		
	Drucklaufwerk für Sharp MZ-800	12/4		
	Quick Disk - Die Floppy-Alternative (MSX)	20/4		
	Mini-Expansion-Box für TI 99/4A	11/1		
	Das Musikwunder (Yamaha CX-6)	14/1/2		
	Der Billig-MEX von Philips kommt	50/1		
Erweiterung MSX	CP/M mit MSX-Computer: so geht's	14/1/2		
	Ein komplettes System von Philips	23/8		
	Floppy-Dreier (Sanyo, Goldstar und Canon)	3/5		
	MSX-Mix	45/6		
	Mit dem liegenden Teppich auf Erfolgskurs	15/10		
	Bücher	11/3		
	Bücher zum Denken (KJ)	120/10		
	Massenberichte	Die neuesten Heimcomputer (Winter-CES)	9/3	
		Funkausstellung in Berlin: MSX war Trumpf	9/11	
		Kampf der Kolosse (Winter-CES - Teil I)	9/4	
Winter-CES 1985: Welche Welle in Chicago - Teil I		9/6		
Software-Jackpot (Winter CES - Teil 2)		9/6		
Software-Super-Show in London (PCW-Show)		12/11		
Künstliche Intelligenz in Wiesbaden (Europa)		13/1/2		
Musikmesse Frankfurt: Midi marschiert		22/5		
Interviews		David Crane (Ghostbusters Autor)	17/5	
		Interview mit den »Print Shop«-Machern	14/8	
	Jack Tramiel (Chairman Atari)	11/2		
	Hardware-Tests	Bewußt robust (Europaprint K 8311 FT)	31/5	
		Textverarb.	<b>Software-Tests</b>	
			Ein Textprogramm, das sich lohnt (Homework/C 64)	77/4
			Drei Drucker im Test (STX 80, Gemini 10X, CP-80X)	16/1
			(Nachhall auf Seite 149 in 4/85) DWX 306: Schönschnitt zum Niedrigpreis	18/2
			Eine heiße Verbindung (EP 22, EP 44, EXD 10)	25/5
			Kompakt und klein: Matradrucker GLP (Centronics)	24/1
Reibungslos farben - wie gedruckt (Okimate 20)			154/10	
Schön und schnell (Horizon HX 80)			21/3	
Spectrum mit starkem Typen (Gabriolo 9009)			158/11	
Zwei Drucker für den Schneider (ML4 401, GP 800 CPC)	22/2			
Computer	Der Musik Maestro (Yamaha CX-6)	28/4		
	Der Neue Commodore PC 128	45/5		
	Der »neue« Spectrum	31/1		
	Ein »Einstiegers« aus Taiwan (BIT-90)	15/2		
	Joyce - Schneiders Einstieg in die Welt der PCs	24/11		
	Quantensprung in Schachtempo (OL dt. Version)	180/11		
	Korner mit Deutsch-Talent (Co-Tec/MSX)	18/3		
	Schneiders neue Dimension (CPC 6128)	24/10		
	Sharps Jüngster (Sharp MZ-900)	20/3		
	Spectrum plus oder Spectrum minus	24/4		
Viel Computer für wenig Geld (Schneider CPC 664)	113/8			
Laufwerke	TC-04: Formidabler Biedermann (MSX Computer)	20/2		
	Was ist wer? (Atari 920 ST* und 280 ST)	148/11		
	Wie musikalisch ist mein Heimcomputer?	22/1		
	3-Zoll-Erfahrungen (MCD-I-Floppy für Spectrum)	22/1		
	Flüppig/Spectrum			
	Ein unglaubliches Paar (Spectrum - VIC 1541 Interface)	21/4		
	Flüppig, läuft (SpeedDys mit C64)	45/1/2		
	Preiswertes Spectum um Poppyssystem (Viscount System)	21/2		
	Spezial-Diskettensystem im Plus-Lock	42/4		
	VC 1541 wird zur Rennfloppy	28/1		
Recorder	Der Spectrum Sprinter (Datenrecorder: Sprint)	28/1		
	Choren oder Fasten? (Voice Contempo (OL dt. Version))	180/11		
	DFÜ auch mit dem TI (RS 232 für TI 99/4A)	25/5		
	Kommunikation mit dem Spectrum	32/4		
	Spantisch aber gut (Ascom: Akustikkopier)	158/3		
	Computer steuert Modelleisenbahn	176/11		
	Der andere Weg (Spectrum Tastatur)	19/3		
	Faszination der Technik (Fischer Technik Roboter)	44/11		
	Famose Formel für den C24 (Formel 54)	14/7		
	Gratpad Supergrafik für den Spectrum	16/3		
DFÜ	Haltet den Dieb (Alarmanlage für C 64, VC 20)	29/1		
	Choren oder Fasten? (Voice Contempo (OL dt. Version))	180/11		
	Periphrone für MSX (Plotter, 3-Zoll-Floppy)	26/1		
	(Joysticks im Vergleichstest)			
	Roboter, Technologie der Zukunft (Fischertechnik)	45/4		
	Starker Arm für Heimcomputer (Tech Robot)	28/3		
	Tafelreden für Grafik-Gourmets (Atari Malialoft)	14/1/1		
	Vom Pippenatz zum Mini-Orchester (Spectrum Sound)	15/2		
	Textverarb.	<b>Software-Tests</b>		
		Ein Textprogramm, das sich lohnt (Homework/C 64)	77/4	
Jedem seine Zeitung (The Newsroom)		118/8		
Schreiben ohne Frust		46/2		
Textverarbeitung für jedermann (Homewriter für MSX)		137/1		
Basic-Erweiterung zum Spartari (Artex Basic/C 64)		78/4		
Zwei Assembler für Atari-Computer im Vergleich		20/3		
Textfortschritt rückwärts (CP/M-80 Emulator für 520 ST)		138/11		
Hilft-Pascal jetzt Microdrive-kompatibel (Spectrum)		56/2		
Logo für den Atari 520 ST		134/11		
Sprachen	Mailbox-Basic - ein starkes Stück	28/11		
	Maschinensprache ist keine Zauberei (CPC 464)	107/8		
	Prozessor-Welt von morgen: C 64 simuliert 68000	42/10		
	Spezielles Spiele-Basic für den Spectrum	143/5		
	Welches Basic für meinen MZ-700?	48/2		
	Zwölf Farben in Mode 2 (Color Star für CPC 464)	110/8		
	Das Programm, das Programme macht (Progressor)	27/3		
	Disketten-Doktor für den C 128	42/1/2		
	Quicksave für Spectrum	137/4		
	Utilities	SM-Kit - Das Werkzeug für Lehrling und Meister (C 64)	138/1	
Software-Knacker dazwischengeputzt (Apple II)		27/3		
Beindruckend (Print Shop - Druckprogramm)		60/2		
Die Maus bringt Farbe auf den Bildschirm (Apple)		62/2		
Grafik grandios (Malprogramm Blazing Paddles)		28/3		
DFÜ		Koala Bilder zum Anfassen (Hardcopy-Programm)	57/2	
		Mit dem Joystick programmiert (Designers Pencil)	140/5	
		Viel Grafik für wenig Geld (Graphics Basic und Supergrafik für C 64 im Vergleich)	44/2	
		Vorsicht Kanari (Taka I, Trickfilm Designer)	126/8	
		Apple II sucht Ananäs	154/3	
	Contact 84 - Die Software zum Ascom-Kopier	142/8		
	Spectrum zum Draht (DFÜ Vergleichstest)	34/3		
	Spectrums Sternstunden	158/10		
	Sternstunden	156/10		
	Schach			
Schieß-Tests	Amazon	145/5		
	Archon II: Adopt	126/2		
	Asylum	144/3		
	Athletic Land	146/1		
	A View to a Kill	169/10		
	Ballblazer	167/10		
	Boulder Dash	125/2		
	Bounty Bob strikes back	139/8		
	Caveworld	124/2		
	Crazy Train	144/1		
Schieß-Tests	D-Bug	118/2		
	Deus ex Machina	146/4		
	Don't buy this	168/12		
	Doornard's Revenge	148/5		
	Dorodon	142/3		
	Dragonsden	124/2		
	Elektro Freddy	145/1		
	Elite	164/10		
	Eureka	144/4		
	Fahrenheit 451	145/5		
Schieß-Tests	Five-Side Football	166/10		
	Formone IV	140/8		
	Frank Bruno's Boxing	166/10		
	Frankie goes to Hollywood	162/10		
	Fruity Fruits	145/4		
	Ghostbuster	169/11		
	Ghostbusters	138/3		
	Ghost Chaser	170/11		
	Great American Cross Country Road Race	168/11		
	Hacker	167/12		
Schieß-Tests	H.E.R.O.	143/5		
	Hyper Sports I	143/3		
	Karaoke	146/4		
	Kennedy Approach	168/12		
	Knight Lore	143/3		
	Macbeth	144/4		
	Mask of the Sun	122/2		
	Match Day	150/5		
	Mindshadows	141/8		
	Mr. Do	167/10		
Monster Trivia	168/10			
Nick Faldo plays the Open	169/11			
Nightshade	145/4			
Nodes of Yesod	169/12			
On Court Tennis	164/11			
Pitfall II	148/5			
Rama	145/5			
Rescue on Fractalus	168/10			
Rocket Ball	168/11			
Rockford's Riot (Bolder Daah II)	168/11			
Rock'n Bolt	139/8			
Sherlock Holmes	121/2			
Shooting Stars	140/3			
Serpent's Star	142/4			
Software Star	165/11			
Spelunker	142/4			
Standing Stones	143/8			
Summer Games II	133/8			
Super Pipeline II	147/4			
The Ancient Art of War	140/5			
The Fourth Protocol	165/11			
The Hitchhiker's Guide to the Galaxy	138/10			
The Little Computer People Projekt	170/12			
The Way of exploding Flat	165/11			
Tour de France	170/11			
Where in the World is Carmen San Diego	163/11			
Whistler's Brother	140/3			
White Lightning	148/1			
Winter Games	164/12			
World Championship Boxing	170/12			
ZimSalabim	141/3			
Schieß-Tests	Abenteuer im Weltraum	152/5		
	Amazon	127/10		
	Artex Challenge	147/4		
	Artex Tomb	173/11		
	Artex Tomb	137/10		
	Beach Head	85/1		
	Death in the Caribbean	142/8		
	Death in the Caribbean	142/8		
	Doornard's Revenge	142/8		
	Everyone's a Wally	173/10		
Ghostbusters	140/3			
Ghostbusters	147/4			
Ghostbusters	142/8			
Hampstead	172/12			
Hulk	173/11			
Hexenküche	137/12			
Hobbit	146/3			
Hunch	140/3			
Hunch Back	85/1			
Karaoke	172/12			
Lode Runner	140/3			
Lode Runner	174/12			
Mask of the Sun	137/11			
Maskerade	144/8			
Mindshadow	147/4			
Miner 2049er	142/4			
Pirate Adventure	174/12			
Pitfall II	144/8			
Pitfall II	174/10			
Sabre Wulf	85/1			
Sands of Egypt	140/3			
Sands of Egypt	174/12			
Schloß des Grauens	152/8			
Secret Masters	147/4			
Ship of Doom	172/12			
Spelunker	144/8			
Strip Poker	152/8			

Stichwort	Titel	Seite/Ausgabe	
Anwendung	Summer Games	144/8	
	Summer Games	172/10	
	Super Huey	171/10	
	The Dallas Quest	174/10	
	The Institute	172/10	
	The Institute	172/12	
	The Quest	173/11	
	Time Machine	145/3	
	Ultima II	128/2	
	Ultima II	151/8	
	Ultima III	151/8	
	Valhalla	173/11	
	Whistler's Brother	144/8	
	Zappolin	152/8	
	ZimSalabim	142/8	
	Zork	172/10	
	Listings	Alle Neune (Jahresauswertung-Kegeln/C 64)	67/8
		(Adebeverwaltung/C 64) Besseres Basic ganz einfach Soft-ware Basic 3.0/C 64)	67/3
		Datenbank mit freiem Zugriff (C 64)	86/1
		Der Halleysche Komet kommt (MSX)	76/10
Die Mini-Textverarbeitung (Spectrum)		74/8	
Nachhall auf Seite 150 in 5/85			
Do-it-yourself-Datenverteilung (Mainfile II/C 64)		53/3	
Einblick ins Innenleben (Disassembler/CPC 464)		86/8	
Eine tolle Textverarbeitungs-Software für den Schneider (464)		90/3	
Nachhall auf Seite 85 in 5/85			
Funktionen optisch aufbereitet (VZ-200/Laser)		96/3	
Geregelte Finanzen mit dem Commodore 64		80/11	
Nachhall auf Seite 117 in 8/85		81/4	
Morse-Decoder für Funkamateure (Spectrum)		117/11	
Nebenkontenabrechnung (C 64)		63/10	
Nachhall auf Seite 117 in 8/85		81/1	
Programme in Reih' und Glied (C 64)		62/12	
Suchen, nein danken (Dateiverwaltung/CPC 464)		83/4	
Nachhall auf Seite 117 in 8/85		81/1	
Transfer-Schaltungen berechnen (L.d.M./Spectrum)		81/12	
Turbo-Basic-Interpreter für Atari 800XL (L.d.M.)	105/11		
Apple IIc-Hires-Grafik auf dem Drucker	72/10		
Schöne Grafik mit drei Befehlen (CPC 464)	89/3		
Farbepielerien (Atari)	108/12		
Grafikzentrierung für Matrixdrucker (Spectrum)	65/10		
Grafik-Window bekommt Nachwuchs (C 64)			
Nachhall auf Seite 80 in 12/85			
Grafikzauber (Apple II)	78/2		
Hires Fantasy (C 64)	58/3		
Rosetten-Grafik für den Spectrum	83/3		
Schnelle Grafik aus dem Compiler (L.d.M./C 64)	49/8		
Schöne schnelle Grafik (Grafik-Paket/C 64)	80/2		
Solar Painter (Spectrum)	171/12		
Sprite-Editor (C 64)	82/1		
Zauber der Farben mit Magic Painter (L.d.M./Atari)	83/3		
Nachhall auf Seite 85 in 5/85			
Zauberlein auf dem Laserdrucker (L.d.M./Grafik/CPC 464)	80/4		
Zykelroutine für Kreise und Ellipse (CPC 464)	90/5		
Zeichne für Grafiker und Mathematiker (C 64)	60/10		
Nachhall auf Seite 79 in 12/85			
Spiel	Das Haus des Magiers (C 64)	63/4	
	Daher, der Volltroffer (L.d.M./C 64)	62/5	
	Nachhall auf Seite 117 in 5/85		
	Der rasende Raider (C 64)	79/3	
	Diamantenfieber (L.d.M./Atari 48 KByte)	58/2	
	Nachhall auf Seite 85 in 5/85		
	Die Abenteuer eines rasanten Reporters (Report/C 64)	60/1	
	Gorlheimer (Atari)	79/5	
	Gespinnstspinn im Wald (Spectrum)	74/2	
	Nachhall auf Seite 85 in 5/85		
	Lumbejack Larrys Abenteuer in Bagdad (S.d.M./C 64)	52/12	
	Kalte Zeiten (Wintery Screen/C 64)	69/2	
	Kneipe zum hanteln (Keller/C 20)	100/4	
	Mit dem Apple auf die Trainerbank (Aktion Apfelat)	68/8	
	Mücke mit Tücken (C 64)	169/10	
	Nachtdub (Spectrum)	72/1	
	Nachhall auf Seite 85 in 5/85 Niemandland (C 64)	72/3	
	Pokerface für 16 KByte (Spectrum)	78/6	
	Psycho - die Macht des Geistes (C 64)	64/3	
	Nachhall auf Seite 80 in 12/85		
Rennfahrer mit dem Joystick (Drustel/C 64)	71/4		
Rettet den letzten Baumstamm (Spectrum)	72/12		
SAM - der Mann von der Bauecke (L.d.M./CPC 464)	109/11		
Nachhall auf Seite 79 in 12/85			
Schachzähle (Atari 800XL)	75/1		
Vorsicht Hochwasser (Aquator/L.d.M./C 64)	54/10		
Über den Wolken (Flupplung/C 64)	73/11		
Wortschpiel (Spectrum)	104/3		
Tips & Tricks	AMPEL - grünes Licht für Atari-Maschinen-Programme	104/12	
	Auf Trap gebracht (CPC 464)	73/12	
	Basic bequemer (C 64)	85/3	
	Basic-Computer (Spectrum)	162/10	
	Nachhall auf Seite 80 in 12/85		
	Basic-Plus Applesoft-Basic-Erweiterung (Apple II)	96/3	
	Beim C 64 pieper es	72/11	
	Bilder richtig konservieren (CPC 464)	97/4	
	Bildschirmtrick für den Commodore 64	70/11	
	Byte-Shifter (Spectrum)	91/5	
	Datelen hin- und hergerissen (Atari-IBM)	94/4	
	Der neue Checknummer ist da (C 64)	84/10	
	Der neue Checknummer ist da (C 64)	69/11	
	Der neue Checknummer ist da (C 64)	67/12	
	Deutsche Sonderzeichen unter CP/M (CPC 464)	69/12	
	Die Malitalie wird zur Maus (Atari)	98/4	
	Nachhall auf Seite 46 in 1/85		
	Disk-Help für die schnelle Hilfe (Atari)	71/8	
	Disk- und DOS-Utility für alle Atari-Computer	77/10	
	Drei Tricks für MSX	92/5	
Ein langer Gesicht für den C 64 (Longscreen 64)	72/11		
Fehlerhilfe mit HELP & TRACE (VC 20)	95/1		
Fensterkünstler (C 64)	71/6		
Festschrift für den 8-Byte-Spectrum	88/2		
Find Label (Spectrum)	88/2		
Flotte Primzahlen in Hiofai Pascal (Spectrum)	88/2		
Football-Manager für Commodore 64	88/8		
Grafik-Hardcopy in vierer Größe (C 64)	61/4		
Kostenlose Speichererweiterung (C 64)	67/10		
Listen leicht gemacht (C 64)	94/1		
Make DATA für den Spectrum	102/2		
Maschinencode-Routinen in Basic umgesetzt (CPC 464)	75/10		
Microdrive-Aufwertung (Spectrum)	122/11		
Nachhall auf Seite 79 in 12/85			
Mondlandung (C 64)	102/2		
Musik und Farbe (C 64)	55/8		
Musik und Farbe (C 64)	68/12		
Nie mehr Leistungskummer mit dem Checknummer (C 64)	84/2		
Nie mehr Leistungskummer mit dem Checknummer (C 64)	81/4		
Prima Leistung für den Programmierer (C 64)	59/8		
Programmtransfer leicht gemacht (CPC 464)	72/8		
Proportionaldrucker für den Spectrum	94/10		
Protokoll auf dem Drucker (CPC 464)	98/6		





# Gamemaker

**Programmierer und solche, die es werden wollen, dürfen sich freuen. Der »Gamemaker«, ein einfach zu bedienendes Utility-Paket, erleichtert die Entwicklung eigener Spiele ganz erheblich.**

So mancher kennt das Problem: Da kauft man für ein paar Zehnmarkscheine ein Spiel, lädt es in seinen Computer und ist etwas enttäuscht: die Musik gefällt einem nicht oder die Grafik läßt zu wünschen übrig; die Punktwertung ist unsinnig oder die Joystick-Steuerung nervig. Programmieren müßte man halt können, um es selber besser zu machen...

Für den Hobby-Programmierer gibt es jetzt einen hilfreichen Gesellen, der viel Beistand und Hilfe bei der Spieleprogrammierung gibt: den Gamemaker.

Gamemaker ist eine Mischung aus Zeichenprogramm, Spriteeditor, Geräusch- und Musikprogramm sowie einer eigenen Programmiersprache. Mit Gamemaker lassen sich Spiele programmieren, wobei die Betonung immer noch auf Programmieren liegt. Völlige Computeranfänger, die noch nie ein Basic-Programm geschrieben haben, werden sich zumindest am Anfang mit dem Gamemaker etwas schwer tun.

Dafür kann man sich vollkommen auf die Programmierung des Spiels konzentrieren: Spezialbefehle sorgen dafür, daß man sich keine grauen Haare wegen Grafik- und Soundroutinen wachsen lassen muß.

Ganze vier Editoren präsentiert der Gamemaker: »ScreenMaker« ist fast schon ein eigenes Grafikprogramm mit allen wichtigen Funktionen. Es gibt allerdings einige wichtige Ein-

schränkungen: so können Sie in einem Bild nur vier verschiedene Farben verwenden. Ein Spiel darf zwei solcher Grafikbilder enthalten.

Spielfiguren, Monster und Raumschiffe werden durch Sprites dargestellt. Die Sprites entwirft man in dem Editor, der sinnigerweise »SpriteMaker« heißt. Bis zu acht unterschiedliche Sprites können gleichzeitig über den Bildschirm flitzen. Wenn Sie komplexere Objekte im Spiel verwenden wollen, lassen sich mehrere Sprites auch zu großen Figuren zusammenschließen.

Durch die eingebauten Animations-Routinen kommt Leben in die Sprites. Bis zu 32 Einzelbilder können zu einem kleinen Sprite-Film zusammengesetzt werden. Vom drehenden Ball über das laufende Männchen bis zum tropfenden Wasserhahn läßt sich so ziemlich alles darstellen, was man in 32 Sprites zwingen kann.

Kein Spiel ohne guten Ton. Der »SoundMaker« sorgt für die notwendige Geräuschkulisse. Hier steht Ihnen ein kompletter Synthesizer zur Verfügung, aus dem Sie die verrücktesten Töne herauskitzeln können. Für flotte Musik gibt es dann noch den »MusicMaker«, mit dem Sie Ihre eigenen, dreistimmigen Melodien komponieren können.

Programmiert wird schließlich im letzten Programmteil, dem eigentlichen Gamemaker. Eines fällt auf: Auch beim Programmie-

**C64  
79 Mark (Diskette)**

ren wird die Tastatur nicht benötigt. Alle Befehle werden mit dem Joystick aus einem Menü geholt und in das Programm »hineingeklebt«. Wenn Sie Variablennamen oder Zahlenwerte eingeben müssen: auch das geht mit dem Joystick.

Die Programmiersprache des Gamemaker erinnert ein wenig an Basic. Es gibt aber eine Reihe von Spezialbefehlen für Grafik, Sound, Joystickabfrage und Punktwertung.

Was kann man mit dem Gamemaker aber alles machen und wo liegen seine Grenzen? Prinzipiell kann man jedes Spiel programmieren, das eine hochauflösende Grafik als Hintergrund und Sprites als bewegte Objekte verwendet. Nicht möglich sind Scrolling und veränderte Zeichensätze. Bei der Musik gibt es auch nur kleine Einschränkungen, da man seine Klangfarbe nicht frei wählen kann. Anders ist dies bei den Sound-Effekten, bei denen man wirklich das letzte aus dem Sound-Chip herausholen kann.

Durch die Kombination seiner Fähigkeiten eignet sich der Gamemaker aber nicht nur als Spiele-Baukasten. Man kann auch elektronische Grußkarten, Mini-Filme oder ähnliches programmieren. Da es sich bei Gamemaker eigentlich um eine Spiele-Programmiersprache mit Editoren handelt, sind die Möglichkeiten fast unbegrenzt. Ein einziger wesentlicher Nachteil ist uns aufgefallen: Der Arbeitsspeicher für das fertige Spiel ist nicht sehr groß.

Der beste Punkt kommt aber noch: Der Gamemaker hat eine Funktion namens »Make-a-Disk«, mit der man ein Spiel auf

Diskette speichern kann. Das alleine wäre ja nicht sensationell, aber dieses gespeicherte Programm funktioniert auch ohne den Gamemaker. Sie können die Diskette also einem Freund geben, der sich dann an Ihrem Spiel erfreut. Sie dürfen dieses Programm sogar verkaufen, denn alle Rechte liegen bei Ihnen. Sie müssen nur im Spiel einen Hinweis anbringen, daß es mit dem Gamemaker geschrieben wurde.

Dem Gamemaker liegt ein ausführliches, aber leider englischsprachiges Handbuch bei. Über die ärgsten Klippen hilft aber eine ebenfalls beiliegende deutsche Kurz-Anleitung.

Der Weg zum eigenen Computerspiel ist dank des Gamemakers nicht mehr so dornenreich und holprig. Diejenigen, die überhaupt keine Lust haben, sich mit Programmierung zu beschäftigen, werden an dem Utility keine rechte Freude finden. Der große Rest der Computerfreaks wird aber mit dem benutzerfreundlichen, vielseitigen Programm vollends zufrieden sein, das um die 79 Mark kostet. (bs)

**HAPPY COMPUTER**

#### Positiv:

- Sehr einfache Bedienung
- Umfangreiche Editoren
- Viele Grafiken und Sounds mitgeliefert

#### Negativ:

- Kein Scrolling möglich
- Spiele können nicht nachladen





# Printfox

**Kurz nachdem der amerikanische »Newsroom« auf den Markt kam, sagte ihm ein deutscher Programmierer mit Printfox den Kampf an.**

**H**ans Haberl, der Autor des beliebten Zeichenprogramms »Hi-Eddi«, legte mit Printfox ein Programm vor, das viele Kenner in Staunen versetzte. Ihm war es gelungen, ein komplettes Zeichenprogramm und eine Textverarbeitung in ganze 12 KByte RAM zu quetschen.

Printfox arbeitet streng zeitenorientiert. Es kann immer nur eine DIN-A4-Seite bearbeitet werden, da der Speicher des C64 nicht für mehr Text und Grafik ausreicht.

Möchten Sie beispielsweise eine Zeitung mit Printfox zusammenstellen, benötigen Sie als erstes die Texte. Diese gibt man mit der eingebauten Textverarbeitung ein. Die Textverarbeitung orientiert sich stark an »Vizawrite«, dem beliebtesten Textverarbeitungs-Programm für den C64. Natürlich muß man bei der Textverarbeitung kleinere Abstriche in Kauf nehmen. So ist der Textspeicher auf etwa 8 KByte beschränkt. Dies ist aber kein entscheidender Nachteil, da auf einer DIN-A4-Seite 8 KByte nur sehr knapp Platz haben.

Sind die Texte fertig geschrieben, muß man sich um die Formatierung der Seite kümmern. Wie sollen die Texte angeordnet werden? Wo sollen Bilder stehen? Wie lang sollen die einzelnen Texte sein?

Sie müssen in den Text die entsprechenden Formatierungs-Anweisungen einfügen, die Printfox vorschreiben, wie der Text auszusehen hat.

Neben der Anordnung der Texte lassen sich eine Reihe weiterer Merkmale bestimmen. Da wäre als erstes der Zeichensatz zu nennen. Fünf verschiedene Zeichensätze werden mit Printfox mitgeliefert. Die Zeichensätze haben unterschiedliche Größen und Stile. Neben dem Zeichensatz können Text hervorhebungen wie Unterstreichen, Hoch- und Tiefstellen, Fettdruck oder Breitschrift eingestellt werden. Auch der Zeichen- und der Zeilenabstand sind regelbar. Als nächstes wird der formatierte Text in die Grafikseiten des C64 »gedruckt«. Da der Speicher des C64 nicht für eine komplette DIN-A4-Seite Grafik ausreicht, kann man nur die obere oder untere Seitenhälfte der Grafik bearbeiten. Diese Hälfte hat eine Auflösung von 640x400, die ganze Seite 640x800 Pixel.

Wurde der Text in die Grafik hineingeschrieben, kann man sich an das Bearbeiten der Bilder machen, Umrahmungen setzen oder das Ganze endgültig auf einem Drucker ausgeben. Dazu dient ein Grafikeditor, der auch ein berühmtes Vorbild hat: Hi-Eddi. Eine leicht abgemagerte Version findet sich im Printfox wieder. Genaueres über Hi-Eddi erfahren Sie an anderer Stelle in diesem Sonderheft.

Wer in der glücklichen Lage ist, einen Epson-kompatiblen Drucker mit guter Mechanik zu besitzen, der kann mit Printfox mit wesentlich teureren Druckern konkurrieren. Ein speziell

**C64  
 99 Mark (Diskette)**

ler Druckmodus zaubert bis zu 1920 x 1600 Pixel aufs Papier einer DIN-A4-Seite. Dazu wird aus der niedrigeren Auflösung, die der Printfox am Bildschirm hat, eine höhere, speziell für den Drucker »errechnet«.

Die Formatierung des Textes ist das Einzige, das Ihnen vielleicht Kopferbrechen bereitet. Denn es ist nicht möglich, wie bei »Newsroom« den Text direkt auf die Grafikseiten zu tippen. Er muß ja erst im Texteditor eingegeben und dann in die Grafikseite gedruckt werden. In sogenannten Formatierkommandos legt man das Aussehen des Textes fest. Dazu müssen Sie als erstes im Grafik-Editor feststellen, an welchen Koordinaten der Text beginnen soll, wie breit die einzelnen Spalten sein sollen, wo Platz für Bilder freizulassen ist, und so weiter. All diese Daten notiert man sich am besten auf einem Zettel und stellt nach diesen Angaben seine Formatierungs-Anweisungen zusammen.

Dieses komplizierte Verfahren hat aber auch seine Vorteile: Sie sind an keinerlei Layouts gebunden, wie etwa bei »Newsroom«, der nur zweiseitigen Druck erlaubt. Die Spaltenzahl ist beliebig, kann sogar auf der Seite wechseln. Textschnipsel dürfen mitten in den Text gesetzt werden und wenn es sein muß, kann man eine Druckseite zusammenstellen, die eher einer Patchwork-Decke als einer Zeitung ähnelt. Aber auch sinnvolle Anwendungen der beliebigen Formatierung bieten sich an. So lassen sich Unterlagen und Overhead-Folien für Referate und Vorträge zusammenstellen, die neben technischen Diagrammen auch alle

wichtigen Diskussionspunkte zeigen.

Eines darf man natürlich nicht vergessen: Printfox ist ein Produkt »Made in Germany«, ist also auf deutsche Anwender zugeschnitten. Dies zeigt sich in deutschen Umlauten im Programm mit passender Tastaturbelegung und einem umfangreichen deutschen Handbuch.

Übrigens gibt es schon eine Diskette mit Zusatzprogrammen zu kaufen. Auf dieser befinden sich auch zwanzig neue Zeichensätze und ein Zeichensatz-Editor.

Alles in allem scheint Printfox das genaue Gegenstück zu Newsroom zu sein: Die Bedienung ist bei weitem nicht so einfach, das Druckergebnis dafür um Klassen besser. Wer sich nicht scheut, auch mal ein paar Koordinaten in Formatierungs-Anweisungen umzusetzen, erhält mit Printfox ein Programm, mit dem sich der C64 zum fast schon professionell zu nennenden Desktop-Publishing einsetzen läßt. (bs)



- Positiv:**
- hervorragende Druckqualität (Epson und Kompatible)
  - Sehr guter Text- und Grafik-Editor (angelehnt an Vizawrite und Hi-Eddi)
  - beliebige Textformatierung möglich
  - Zusatzprogramme erhältlich

- Negativ:**
- Formatierung kompliziert
  - nur wenige Bilder im Lieferumfang enthalten



# Print Master

Liegt ein Fall von Software-Plagiat bei Print Master vor? Die Ähnlichkeit zum »Print Shop« ist jedenfalls schon mehr als verblüffend.

Bei diesem Test standen wir vor einem kleinen Dilemma: Was sollen wir über ein Programm schreiben, das wir schon auf der vorherigen Seite getestet haben? Denn Print Master ist nichts anderes als eine sehr gute Kopie des Software-Klassikers »Print Shop«, den wir auf der vorherigen Seite ausführlich getestet haben. Die Programmierer dachten sich wohl, daß man den Mitbewerbern nicht den ganzen Markt überlassen sollte und programmierten den Print Shop so gut wie möglich nach. Dabei wurden gerade so viele Änderungen vorgenommen, daß es nicht zu rechtlichen Schwierigkeiten mit dem Print-Shop-Hersteller kam.

Inwieweit diese Art von Software-Plagiat für den Kunden sinnvoll ist, sei dahingestellt. Immerhin gibt es doch einige Gründe, um sich für den Print Master zu entscheiden.

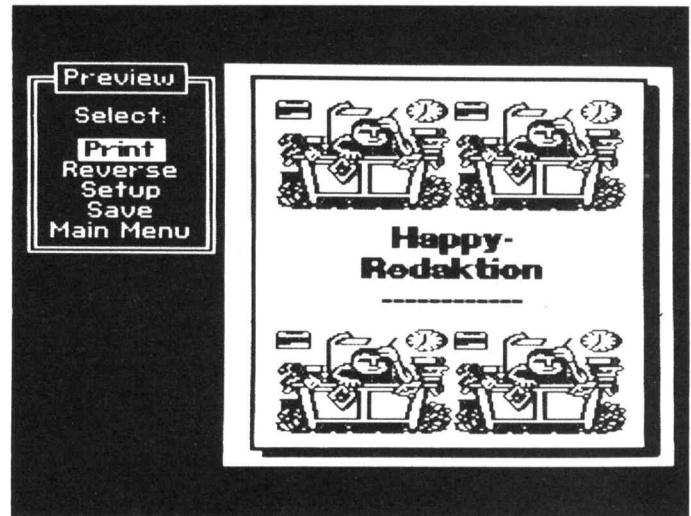
Der erste wäre, daß Ariolasoft in den nächsten Wochen eine deutschsprachige Version des Programms auf den Markt bringen möchte. Diese soll auch die deutschen Umlaute auf Bildschirm und Drucker ausgeben können. Zudem sollen typisch deutsche Grafik-Symbole mitgeliefert werden, da bei der im Augenblick lieferbaren amerikanischen Version viele typisch amerikanische Symbole wie Football-Spieler und der amerikanische Adler mitgeliefert werden.

## Software und Drucker

Oft genug erreichen uns Anfragen, die in etwa folgenden Wortlaut haben: »Ich habe das Programm Newsshopmasterfox und den Epsommodore-Fujikosha 1986-Drucker mit einem Wiosonix-Interface. Nach jeder 17. Druckzeile wird kein Zeilenvorschub mehr ausgeführt. Was soll ich tun?«

Leider können wir in diesen Fällen meistens auch nicht weiterhelfen. Uns stehen nicht die Geräte zur Verfügung, um die Probleme des Lesers nachzuvollziehen. Außerdem fehlt es uns an der Zeit, denn Sie wollen ja jeden Monat pünktlich die neue Happy-Computer lesen.

Deswegen geben wir Ihnen einige allgemeine Tips, die Sie beim Softwarekauf berücksichtigen sollten. Als erstes ist eines sehr wichtig: Kaufen Sie bei einem Fachhändler! Wenn Sie bei einer kleinen Wohnzimmerfirma Ihre Programme kaufen, können Sie diese zwar um ein paar Mark billiger bekommen, aber meist hapert es dann bei Service und Beratung. Bevor Sie die Software kaufen, schreiben Sie sich auf, welche Geräte Sie besitzen. Lassen Sie sich dann vom Händler bestätigen, daß die Software auf Ihren Geräten einwandfrei funktioniert. So können Sie bei Problemen die Programme wieder zurückgeben. Sollte auch der Händler Zweifel haben, ob die Software



C 64 (Atari ST, MS-DOS, manche CP/M-Systeme)  
100 bis 150 Mark Mark (Diskette)

Als zweites bekommt man bei Print Master eine Kalender-Funktion mitgeliefert (dafür muß man auf »Screen Magic« verzichten). Sowohl Monats- wie Wochenkalender werden ausgedruckt. Für jeden Tag lassen sich einige Buchstaben mit Terminen und wichtigen Daten eintragen. Dabei stehen aber bei einem Monatskalender nur gute 15 Buchstaben zur Verfügung.

Der nächste Unterschied zum Print Shop ist die »Video Preview«-Funktion. Bevor man seine Glückwunschkarte oder sonstiges druckt, wird auf dem Bildschirm eine grobe Übersicht des fertigen Bildes angezeigt. Dies erlaubt Korrekturen in letzter Sekunde und spart eine Menge Papier.

Zu guter Letzt ist der Print Master noch für einige Computer mehr erhältlich, zum Beispiel für den Atari ST. Dort hat man, aufgrund des größeren Speicherplatzes, eine Zusatzfunk-

tion eingebaut: Auf einer Karte oder einem Schild dürfen nun auch zwei verschiedene Grafiken in verschiedenen Größen erscheinen. Bis auf diesen Punkt ist die ST-Version aber identisch mit den 8-Bit-Programmen.

Tja, sehr viel mehr kann man über den Print Master eigentlich nicht sagen. Im Endeffekt ist es wohl eine Geschmacks-Frage, für welches der beiden Programme man sich entscheidet.

(bs)

**HAPPY**  
**COMPUTER**

### Positiv:

- deutsche Version in Arbeit
- Kalender-Funktion
- Video-Preview

### Negativ:

- Print-Shop-Kopie mit wenig neuen Ideen

funktioniert, fragen Sie doch mal, ob Sie sie unverbindlich testen dürfen.

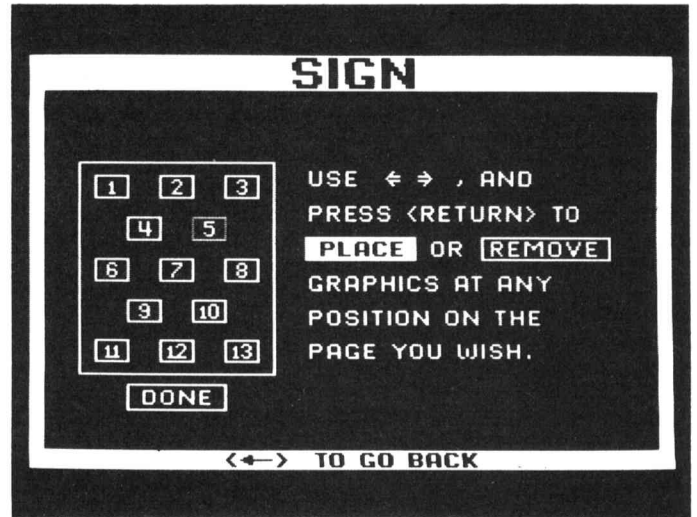
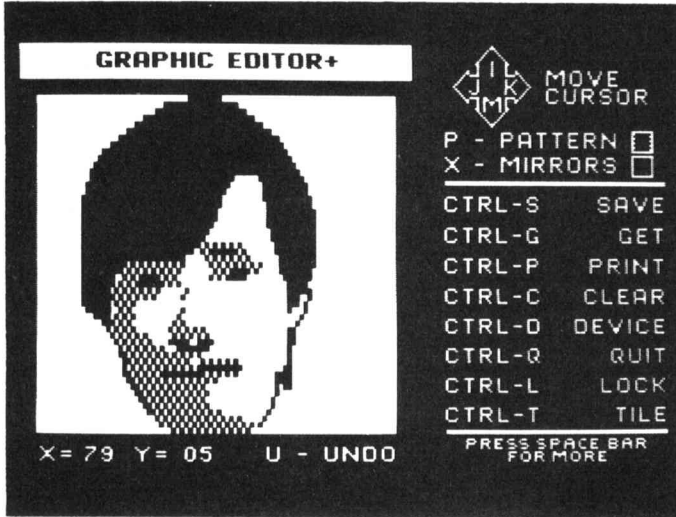
Viele der neuen Drucker sind Epson-kompatibel. Das bedeutet, daß sie die Befehle verstehen, mit denen Epson-Drucker angesteuert werden. In 95 Prozent aller Fälle funktioniert die Software mit einem Epson-kompatiblen Drucker sofort. Aber es gibt immer ein paar Ausreißer, die sich kompatibel nennen, es aber nicht vollständig sind. Deswegen sollte man das Wort kompatibel immer mit Vorsicht genießen.

Epson-kompatible Drucker lassen sich in der Regel nicht direkt an den C 64 anschließen. Deswegen muß zwischen Drucker und Computer ein Interface geschal-

tet werden. Diese Interfaces sind meistens kleine Computer, die die Daten des Computers in Daten für den Drucker übersetzen. Eine solche Übersetzung nehmen aber auch die Druckprogramme selbst vor. Damit es keinen Datensalat gibt, muß die Intelligenz des Interfaces abgeschaltet werden. Wie dies geht, steht in der Anleitung zum Interface. Suchen Sie nach Begriffen wie »Den Linear-Kanal einstellen und fixieren« oder »auf Epson-Modus schalten«.

Wenn Sie diese Tips befolgen, werden Sie nur wenige Probleme mit Ihrer Druckersoftware haben. Wir wünschen Ihnen jedenfalls »Gut Druck«!

(bs)



# Print Shop

Mit dem Print Shop wurde 1984 die kreative Nutzung des Heim-Matrixdruckers eingeläutet. Aber auch heute noch kann Print Shop überzeugen.

Es war 1984, als zwei Programmierer in den Vereinigten Staaten auf die Idee kamen, ihre Glückwünsche zu Geburtstag, Hochzeit oder Beförderung ab sofort elektronisch zu verschicken. Ihnen schwebte ein Programm vor, das auf dem Bildschirm schöne Animationen zeigt, die Glückwünsche darüberblendet und ein nettes Liedchen aus dem Computer tönen läßt. Allerdings war da ein kleiner Haken an der Sache: Wie überzeugt man seine 87jährige Großmutter, daß sie sich unbedingt einen Heimcomputer kaufen muß, damit sie sich die nächste Glückwunschkarte ihres Enkels ansehen kann? Die rettende Idee kam aber bald: Die Programmierer beschränkten sich auf Stilleben, die auf einem Drucker ausgegeben wurden. Damit war der Grundstein für den Print Shop gelegt. Inzwischen sind vom Print Shop weltweit mehrere hunderttausend Exemplare verkauft worden, von denen auf Deutschland, »dank« der aktiven Raubkopierszene, nur wenige tausend Exemplare entfallen.

Nach dem Laden meldet sich Print Shop mit einem freundlichen Menü, das folgende sechs Programmpunkte zur Verfügung stellt: Grußkarte, Schild, Briefkopf, Banner, »Screen Magic« und einen Grafik-Editor.

Mit der Grußkarten-Funktion druckt man tolle Karten für alle möglichen Zwecke: Glückwünsche, Danksagungen oder Einladungen sind nur einige Bei-

spiele. Die Karte muß, nachdem sie aus dem Drucker kommt, erst noch gefaltet werden. Danach hält man eine Aufklappkarte mit einer bedruckten Innen- und Außenseite in den Händen. Die beiden bedruckten Seiten dürfen dabei völlig unterschiedlich aussehen.

Beim Entwurf einer der Seiten wählen Sie als erstes einen Rahmen aus, der Texte und Grafik umschließen soll. Dann bestimmen Sie ein Grafiksymbold, das auf der Karte erscheinen soll. 60 solcher Symbole werden mitgeliefert, eigene können im Grafik-Editor produziert werden. Die Größe des Symbols und seine Positionen auf dem Papier wird als nächstes festgelegt. Zu guter letzt folgt der Text. Hier stehen acht verschiedene Zeichensätze in jeweils zwei Größen sowie drei Texteffekte (normal, umrahmt, 3D) zur Verfügung. Ist der Text eingetippt, muß man sich noch an die zweite Seite der Grafik machen und kann dann das Kunstwerk auf dem Drucker ausgeben.

Leider gibt es bei Print Shop keine Funktion, die das Endprodukt vor dem Ausdruck auf dem Bildschirm zeigt.

Die Schilder-Funktion arbeitet ähnlich wie die Grußkarten. Allerdings wird hier nur eine Seite gedruckt, die auch wesentlich größer als bei den Grußkarten ausfällt.

Daß die Briefkopf-Funktion bei vielen unserer Lesern sehr beliebt ist, beweisen jede Woche aufs neue die Berge von Leserpost, die einen Print Shop-

C64 (Apple II, MS-DOS)  
120 bis 150 Mark (Diskette)

Briefkopf tragen. Ein Briefkopf besteht aus vier Zeilen Text am oberen und unteren Bildschirmrand. Jeweils eine der vier Zeilen ist in einem der acht wählbaren Zeichensätze gesetzt, die anderen drei werden in einem schlichteren, kleinen gedruckt. Außerdem kann die Zeile mit dem großen Zeichensatz noch mit einem Grafik-Symbol unterlegt werden.

Wenn einer unserer Leser sein Zimmer neu tapezieren möchte, wird er sich sicherlich für die Banner-Funktion interessieren. Hier wird der Text quer ausgedruckt, ein Buchstabe geht also über die komplette Breite des Papiers. Somit ist es kein Problem, den jüngsten Sinn- oder Unsinnsspruch auf mehreren Metern Länge an die Wand zu hängen. Auch hier gibt es wieder die acht Zeichensätze sowie die drei Schriftstile.

Der ungewöhnlichste und am schwersten beschreibbare Programmpunkt heißt »Screen Magic«, was sich vielleicht mit »Bildschirm-Zauberei« übersetzen ließe. »Screen Magic« zaubert wundervoll anzusehende Kaleidoskope auf den Bildschirm, die sich einfrieren und dann nachträglich beschriften und ausdrucken lassen. Die Kaleidoskope sind übrigens ein Überbleibsel aus der Grundidee des animierten Glückwunschkarten-Programms.

Als letzten Programmpunkt bietet Print Shop einen Grafik-Editor. Mit diesem Unterprogramm können Sie Ihre eigenen Grafikzeichen definieren und dann in Ihren Grußkarten, Schildern, Bannern und Briefköpfen verwenden. Der Grafik-Editor bietet nur sehr wenige Funktionen. So kann man eigentlich nur

Punkte setzen und wieder löschen. Inzwischen ist mit dem Zusatzprogramm »Print Shop Companion« ein neuer, verbesserter Grafik-Editor erschienen, der mehr Funktionen bietet als so manches Zeichenprogramm. Ebenfalls im Companion enthalten sind Editoren für Randmuster und Zeichensätze, sowie 50 neue fertige Randmuster und zwölf neue Zeichensätze.

Weiterhin ist in den Companion eine Kalender-Funktion eingebaut, mit der Sie Monats- und Wochenkalender herstellen können. Die gedruckten Kalender sind recht übersichtlich und können doch eine Menge Information aufnehmen: Bis zu 100 Buchstaben lassen sich in ein Tagesfeld eintragen. Leider war der Companion bei Redaktionsschluß in Deutschland noch nicht lieferbar.

Mit dem Print Shop können Sie Ihren Drucker kreativ und doch sinnvoll nutzen und dabei gleichzeitig eine Menge Spaß haben - und das macht wohl den Erfolg dieses Programms aus. (bs)



**Positiv:**

- Einfache Bedienung
- Sehr gute Druckqualität bei Einsatz von Epson-Druckern und Kompatiblen
- Viele Variationen

**Negativ:**

- Editoren müssen mit dem »Companion« nachgekauft werden
- keine Möglichkeit, Bilder vor dem Ausdruck am Bildschirm zu betrachten



# »Hallo Freaks« zum Nachschlagen

**Brauchen Sie ganz dringend Hilfe für ein Spiel?  
Unsere Übersicht zeigt Ihnen, in welcher Ausgabe welcher »Hallo Freaks«-Spieletip in unserer  
Stammzeitschrift »Happy-Computer« zu finden ist.**

In unserer Rubrik »Hallo Freaks« in »Happy-Computer« geben wir seit rund zwei Jahren Hilfen zu Spielen und Adventures. Um Überschneidungen zu vermeiden, veröffentlichen wir die Tips zu einem Programm nur einmal. Damit aber auch neu hinzukommene Leser auf diesen Vorrat an Spieletips zurückgreifen können, finden Sie hier eine Übersicht.

Sie zeigt Ihnen, in welcher Ausgabe von »Happy-Computer« ein Tip zu einem bestimmten Spiel stand. Sie hilft auch »altgedienten« »Hallo-Freaks«-Lesern, die damit gezielt nachschlagen können, und nicht in Ihrer Sammlung »wühlen« müssen.

Die Tabelle 1 enthält einige besondere Spiele-Tips, die Sie bei uns direkt nachbestellen können. Schicken Sie uns einfach einen Brief mit dem Kennbuchstaben, und legen Sie einen adressierten und frankierten Rückumschlag bei. Wir

schicken Ihnen dann eine Kopie dieses Beitrages zu. Schreiben Sie an:

Redaktion Happy Computer  
Hallo Freaks  
Hans Pinsel Str. 2  
8013 Haar bei München

Die Tabelle 2 gibt eine Übersicht über alle anderen Tips, die in all den Jahren in »Hallo Freaks« erschienen. Wenn Sie eine wichtige Ausgabe, in der gerade der entscheidende Hinweis veröffentlicht war, nicht besitzen, können Sie sich an Freunde wenden, die dieses Heft besitzen. Fast alle Ausgaben kann man auch noch beim Markt & Technik Verlag bestellen. Verzweifeln Sie nicht, wenn Sie ein Programm nicht auf Anhieb finden, vielleicht suchen Sie nur unter dem unvollständigen Namen. Sollte tatsächlich unter den mehr als hundert Tips keiner für Sie dabei sein, schreiben Sie uns. »Hallo Freaks« sucht ständig nach Fragen und Antworten. (gn)

Buchstabe	Name	Ausgabe	Bemerkung
A	Hobbit	7/85	mit Karte
B	Zauberschloß	7/85	mit Karte
C	Hulk	8/85	mit Karte
D	Pitfall I	8/85	nur Karte
E	Pitfall II	10/85	nur Karte
F	Mindshadow	11/85	mit Karte
G	Heroes of Karn	12/85	mit Karte
H	Zork 1	1/86	mit Karte
I	Dun Daragh	2/86	mit Karte
K	Airwolf	2/86	mit Karte
L	The Institute	3/86	mit Karte
M	Zork II	3/86	mit Karte
N	Spectrum POKEs	3/86	ohne Karte
O	Empire of Karn	4/86	mit Karte
P	Pyjamarama	4/86	ohne Karte
R	Wishbringer	5/86	mit Karte
S	Kings Quest II	6/86	ohne Karte
T	Shadowfire	6/86	mit Karte
U	ZimSalaBim	7/86	mit Karte

Tabelle 1. »Hallo Freaks« zum Nachbestellen

Name des Spiels	Ausgabe
Abenteurer im Weltraum	5/85
Alien 8	9/85
Amazon	10/85
Asylum	6/85
Atlantis	9/85 3/86
Aztec Challenge	4/85
Aztec Tomb	4/85 6/85 10/85
Bard's Talé	7/86 8/86 9/86
Beach Head	1/85
Blade of Blackpool	9/85
Bounty Bob strikes back	2/86
Borrowed Time	8/86
Bruce Lee	7/85
Castle of Terror	9/85 7/86
Caverns of Khafka	6/85
Championship Loderunner	11/85
Critical Mass	9/85 10/85
Dallas Quest	9/85 10/85
Danger Mouse II	1/86
Dark Crystal	1/85 6/85
Death in the Caribbean	8/85 9/85 12/85
Deja Vu	7/86
Den Piraten auf der Spur	5/85
Doomdark's Revenge	8/85
Dragonskulle	9/86
Eidolon	6/86
Elite	2/86 3/86
Enigma Force	9/86
Eureka	9/85
Everyone's a Wally	10/85
Fahrenheit 451	7/85
Flight Simulation	9/85

Name des Spiels	Ausgabe
Forbidden Forest	9/85
Forest at World's End	6/85 9/85
Fourth Protocol	1/86
Frankie goes to Hollywood	10/86
Frank Brunos Boxing	2/86
Fred	6/85
Ghostbusters	4/85 5/85 7/85
Gogo the Ghost	6/86
Golden Baton	2/86
Gremlins	1/86
Gruds in Space	6/85
Hacker	2/86 4/86 10/86
Hampstead	12/85
Hereos of Karn	9/85 12/85
Hexenküche	12/85 4/86
Hexenküche II	10/86
Hitchhiker's Guide to the Galaxy	9/85
Hobbit	3/85 7/85
Hunch Back	1/85
Indiana Jones	12/85
Jet Set Willy	6/85
Jewels of Babylon	9/85
Jungle Hunt	7/85
Karateka	12/86
Knight Lore	7/85
Lapis Philosoforum	9/86
Little Computer People Project	4/86 7/86
Macbeth I	3/86
Mail Order Monsters	2/86
Mask of the Sun	2/85 11/85
Masquerade	2/85 6/85 8/85
Master of the Lamps	5/86
Message from Andromeda	9/85
Mindwheel	8/86
Miner 2049er	4/85 7/85
Never ending Story	9/86
Night Shade	1/86
Nine Prices in Amber	8/86
Perry Mason	10/86
Perseus und Andromeda	7/85
Pitfall II	7/85 8/85 10/85

Name des Spiels	Ausgabe
Quest for Tires	6/85
Rambo	7/86
Return to Eden	4/86
Robin of Sherwood	5/86
Sabre Wulf	1/85
Sands of Egypt	11/85 12/85
Schloß des Grauens	5/85
Secret Mission	11/85
Sherlock Holmes	7/85 4/86
Ship of Dom	12/85
Sorcerer	5/86
Sorcerer of Claymorge Castle	9/85
Spelunker	8/85
Spiderman	10/85 1/86
Staff of Karnath	2/86 5/86
Starcross	4/86 8/86
Strip-Poker	5/85
Summer Games	7/85 8/85 10/85
Super Huey	10/85
Suspended	6/86 8/86
Tales of the Arabien Nights	8/86
Terrormolinos	4/86
The Heist	10/85
The Institute	12/85 10/85 3/86 8/86
The Quest	11/85
The Witness	3/85
Three Weeks in Paradise	8/86
Time Machine	11/85
Timepolice	7/85
Transsylvanien	9/85
Ultima II	5/85 5/86
Ultima III	5/85
Valhalla	11/85
Warlord	8/86
Whistler's Brother	8/85
Winnie the Pooh in the Hundred Acre Wood	6/86
Zaxxon	6/86
Zeppelin	5/85
ZimSalaBim	8/85 7/86

**Tabelle 2. Tips in der Übersicht**

# ★ Hallo Freaks



„Jedesmal, wenn ich Eure Zuschriften durchschaue, wundere – und freue – ich mich, wieviel Arbeit Ihr Euch macht, besonders, um gute Karten zu zeichnen. Ich muß sagen: wirklich toll! So viel Eifer muß belohnt werden, und daher findet Ihr in »Hallo Freaks« dieses Mal besonders viele Karten und natürlich wieder massig Tips und Hilfen.“

## Hanse

**Hans-Peter Kettler aus Schwangau hat nützliche Hilfen für alle, die gerne Bürgermeister bei Hanse werden wollen.**

- Am Anfang in Lübeck fünf Speicher eröffnen und sich gleich mit Salz eindecken
- Die Kontore immer gefüllt halten,

- da das den Preis niedrig hält
- Die beste Anzahl an Schiffen ist 15 bis 21
- Die besten Handelsniederlassungen sind Bergen, Riga, Toemberg und Novograd
- Nie zum Kurfürst gehen, da dieser immer verärgert ist
- Immer einen Arzt nehmen
- Für alles stiften
- Die Schmuggelgeschäfte stets

annehmen, auch wenn man mal in den Schuldturm muß, da sie viel Geld einbringen

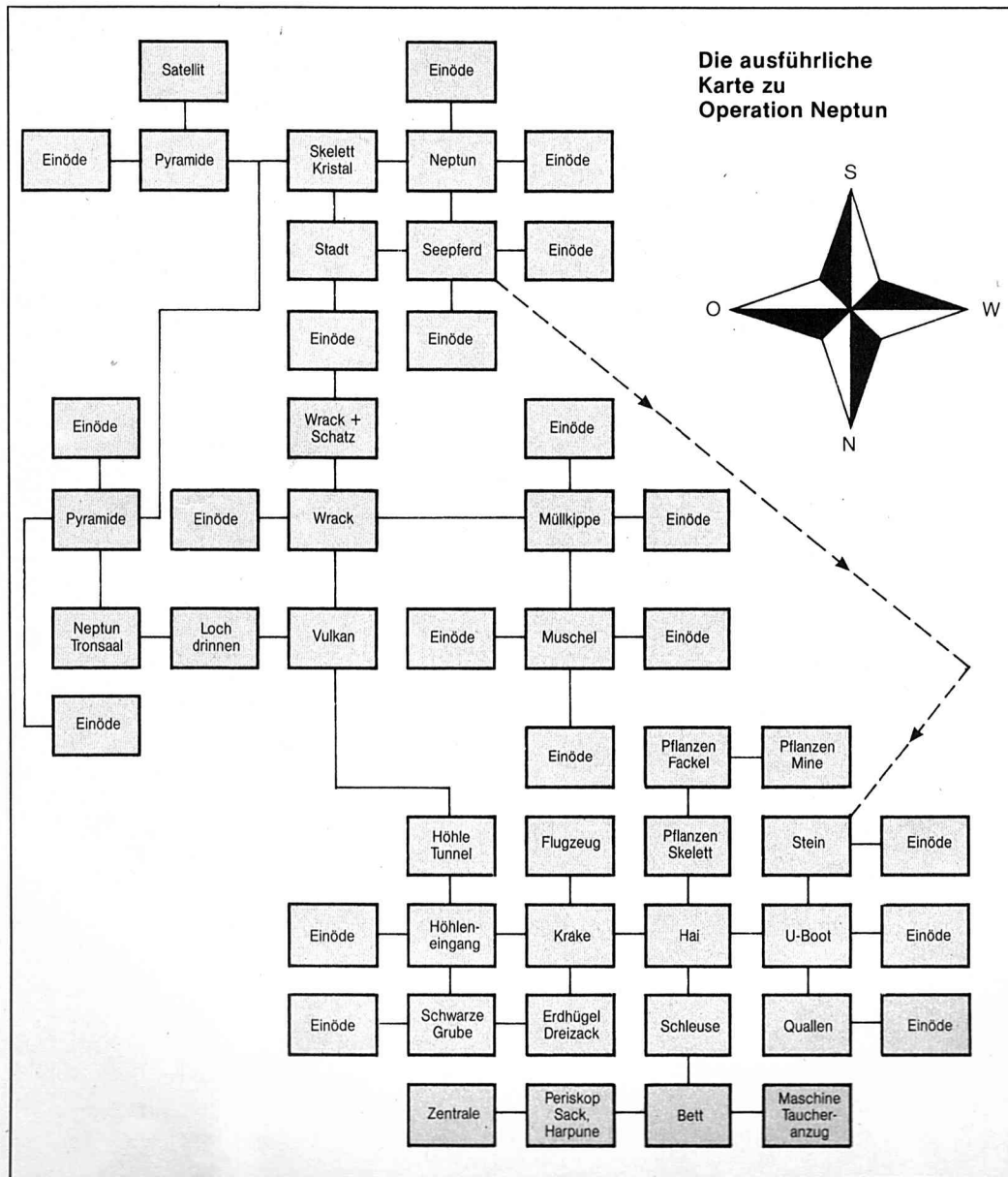
- Immer heiraten  
Die Reihenfolge der Titel lautet folgendermaßen:

- Bürger, Händler, Kaufmann, Großkaufmann, Patrizier, Bruder, Junker, Diplomat, Schaffer, Ratsherr, Senator, Bürgermeister.

**Das war's von Hans-Peter. Ach ja, würdest Du mir nochmal kurz schreiben, da keine Adresse auf Deinem Brief stand ?**

**Eine kleine Schummelei für alle, die nicht die Geduld haben, um tagelang Hanse zu spielen, schlägt Frank Gerhard aus Itzehoe vor:**

1. Nach Spielstart eine Runde normal durchspielen, wegen der Aktien.
2. Danach in das Menü »Schiffe« gehen.
3. Die Funktion »Rumpf verbessern« oder »Takelage trimmen« anwählen.
4. Nun kommt der Clou: Negative Zahlen eingeben, aber höchstens -99999. Das ist dafür mehrmals möglich.
5. Ein paar Bauaufträge geben, an der Börse Aktien kaufen, und dem Reichtum steht nichts mehr im Wege ...
6. ...sofern man an diesem Tag keine Händel treibt!



## Operation Neptun

**Ein nettes Teamwork haben Paul Zubeck aus Herford und Michael Rudorfer aus Freising geleistet, obwohl sie sich wahrscheinlich gar nicht kennen. Paul hat die Karte gezeichnet, und Michael die Tips beigesteuert.**

1. Haie kann man mit Harpunen töten.
2. Das feindliche U-Boot sollte man mit Torpedos beseitigen.
3. Kraken mögen kein Gas.
4. Minen sprengen Löcher, in denen so manches verschwindet.
5. Alte Steine sind sehr interessant.
6. Skeletten und Sandhügeln sollte man seine Aufmerksamkeit widmen.
7. Der Aquakönig liebt Geschenke.
8. Seepferdchen kann man reiten, sofern man den Kristall richtig benutzt.

# ★ Hallo Freaks

## Das Herz von Afrika ✓

Ein Fan von »Das Herz von Afrika« ist Mark Neef aus Neckartenzlingen. Er hat folgende Tips auf Lager:

- Nie Eingeborene oder Händler mit Waffen bedrohen! Man erhält zwar die Waren umsonst, aber man begibt sich in Gefahr, von einem Pfeil getroffen zu werden und dadurch alles zu verlieren. Außerdem darf man dann nie wieder in den Laden.
- Ein Kanu ist auf dem Wasser sehr nützlich und schnell, behindert aber auf dem Land.
- Oberhalb der Stadt Kairo liegt etwas sehr Nützliches. Die Schaufel aber nicht vergessen!
- Befreundete Stämme haben oft gute Medizinmänner. Sie bieten ihren Freunden aber noch ganz andere Hilfen an.

## Spindizzy

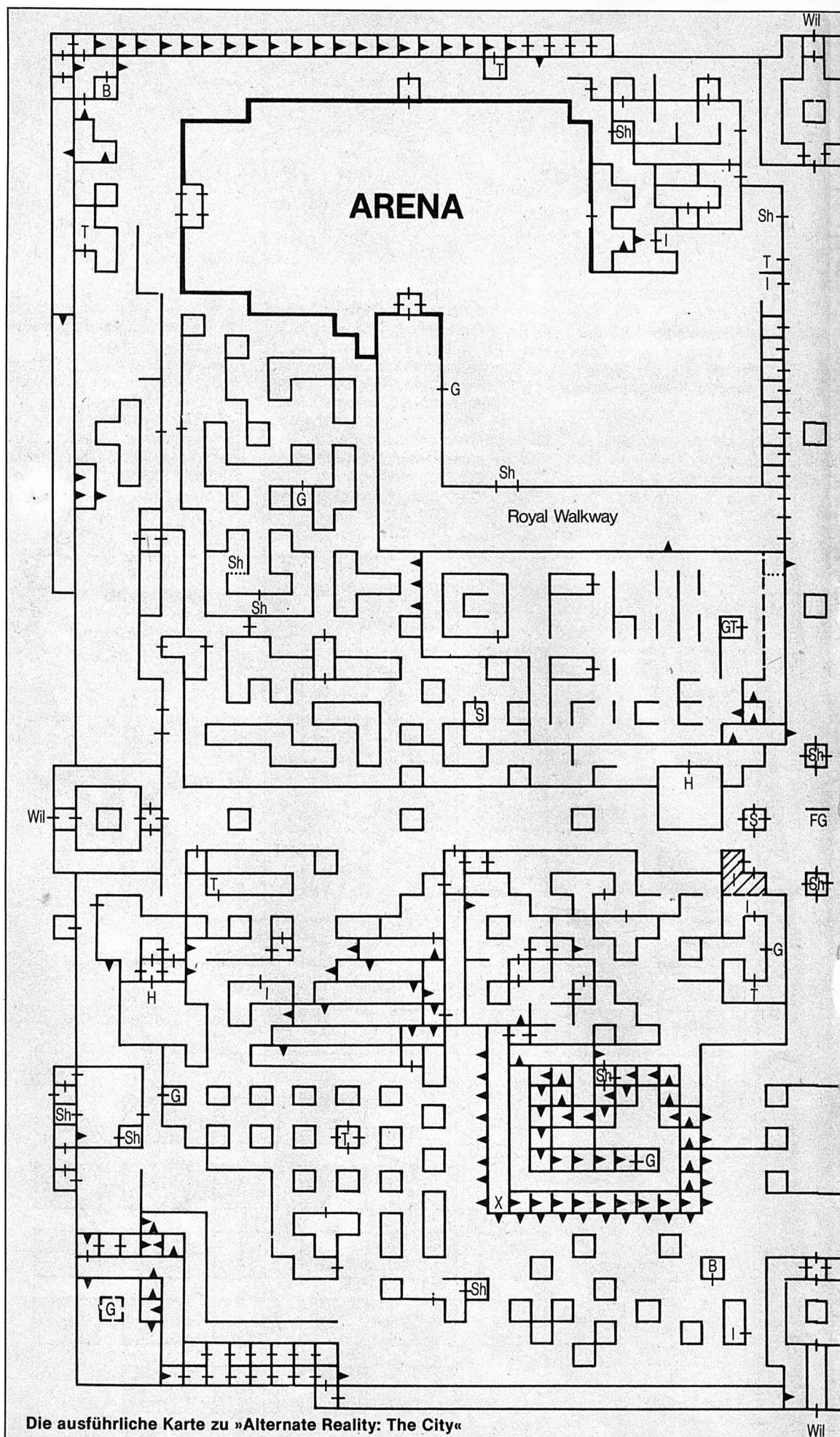
Nicht nur die Spieler von Programmen haben kleine Schummeltips, um sich die Arbeit zu erleichtern. Das kleine Listing stammt von Spindizzy-Programmierer **Paul Shirley** höchstpersönlich. Tippen Sie es ab, spulen Sie Ihre Kassette bis zum Anfang zurück und starten Sie das Programm mit <RUN>. Wenn Sie mit Diskette arbeiten, schreiben Sie in die Zeile 80: **LOAD " \* ",8,1**

Das nette Programm lädt dann Spindizzy, und alles scheint unverändert. Nur die Zeit läuft nicht mehr ab, und Sie können in aller Ruhe spielen. Unser kleiner Trick läuft garantiert mit allen Originalen!

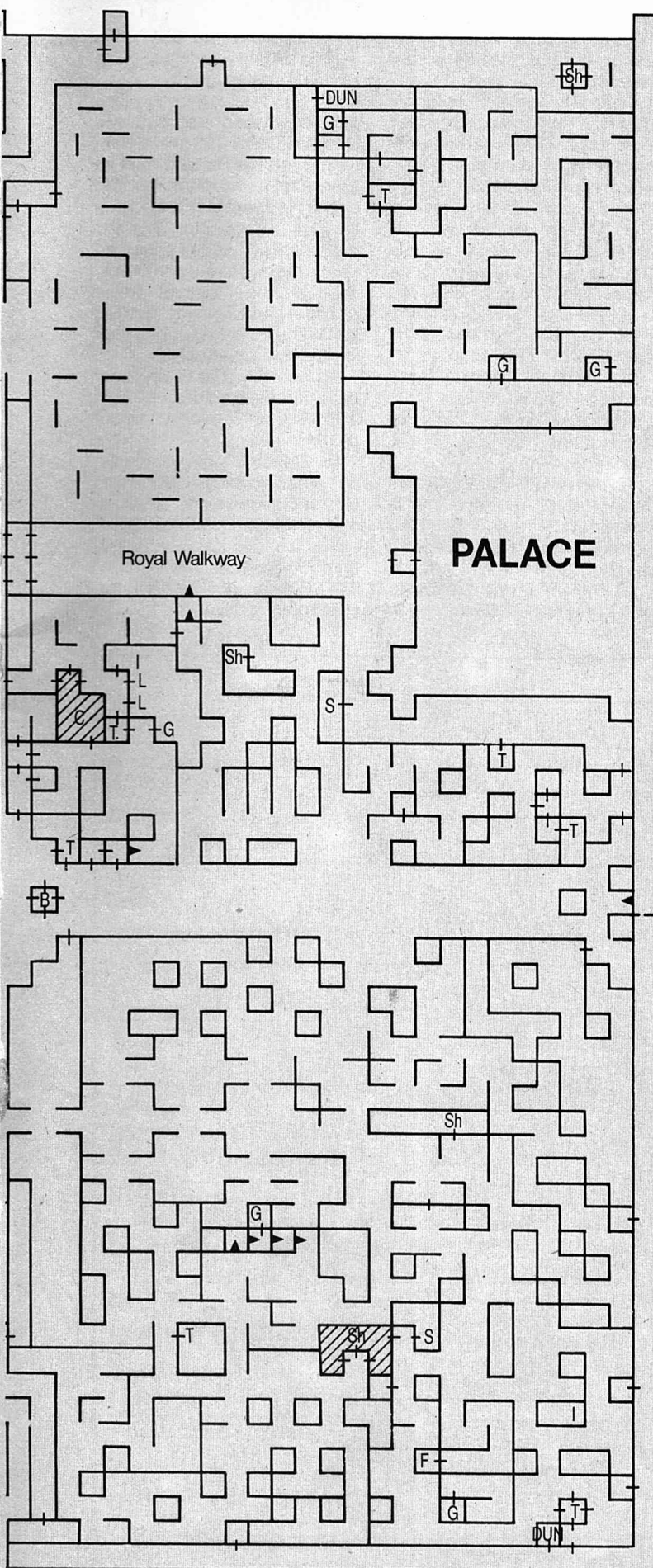
```

10 REM I LIED!
20 F=679
30 READ A
40 POKE F,A
50 F=F+1
60 IF A<>255 THEN 30
70 SYS 679
80 LOAD
100 DATA 120,169,52,133,1
110 DATA 162,6,189,7,8
120 DATA 157,0,223,202,16
130 DATA 247,169,55,133,1
140 DATA 88,96,255
    
```

Ein kleines Listing mit großer Wirkung!



Die ausführliche Karte zu »Alternate Reality: The City«



### Alternate Reality

Eine vollständige Karte und einige Tips zu »Alternate Reality: The City« kommt von Martin Bartsch aus Hagen. Er spielt es auf einem Atari 800 XL, daher kann die Stadt bei anderen Computern anders gestaltet sein. Doch nun zu seinen Ratschlägen:

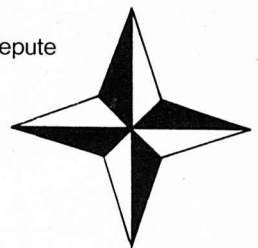
Die meisten Figuren in Alternate Reality tragen Geld bei sich. Einige besitzen auch Diamanten (Jewels und Gems), Waffen oder Rüstungen. Mit dem »Magical Longsword« kann man aber fast jeden Gegner töten. Anfangs sollte man darauf achten, daß man sich leichte Gegner aussucht, bis man sich hochgearbeitet hat. Allerdings sollte man deshalb nicht unbedingt einen Pauper (Bettler) umbringen.

Wenn man genug Geld zusammen hat, sollte man sich bessere Kleidung kaufen und sich in den Tavernen beliebt machen, indem man ein paar Runden schmeißt. Die Alternative dazu ist eine gesicherte Geldanlage in einer Bank. Wenn man das Haus einer Gilde zum ersten Mal betritt, werden verschiedene Werte erhöht.

Vom Waffenkauf ist abzuraten, da man seinen Gegnern meistens bessere, manchmal sogar magische, abnehmen kann.

### Legende

- FG = Floating Gate
- WIL = Wilderness
- DUN = Dungeon Entrance
- ILL = House of Illness Repute
- C = Maximum Casino
- GT = Acrinimirils Gate
- B = Bank
- T = Taverne
- S = Smithy
- Sh = Shop
- G = Gilde
- I = Inn
- H = Healer
- X = nur den eingezeichneten Pfeilen folgen



- + Tür oder Wand, durch die man von beiden Seiten gehen kann.
- ▶ Tür oder Wand, durch die man nur in Pfeilrichtung gehen kann.
- : Durchsichtige Wand oder Tür.

# ★ Hallo Freaks

## Planetfall

Anton Haschner aus Markt Indersdorf hat sich intensiv mit dem Infocom Adventure »Planetfall« beschäftigt. Er hat zu bestimmten Räumen die Lösung aufgeschrieben. Die entsprechenden Nummern findet Ihr auf der Karte.

1. Im Schiff so lange warten, bis eine Explosion zu hören ist, dann das »Escape Pad« betreten und die Sicherheitsgurte anlegen. Vergessen Sie nach der Landung das »Survival Kit« nicht! Essen Sie von jetzt an die »Goos«, wenn Sie Hunger haben. Schlafen Sie nur an sicheren Plätzen, und spei-

chern Sie zwischendurch den Spielstand.

2. Halten Sie den Magneten aus dem »Tool Room« über den Spalt. Nehmen Sie den Schlüssel mit. Den Magneten lassen Sie aber unbedingt liegen, da er sonst die magnetischen Karten zerstört.

3. Öffnen Sie das Schloß mit dem Schlüssel und lassen alles liegen, bis auf die Leiter.

4. Untersuchen Sie die Schreibtische, denn Sie enthalten zwei wichtige Karten. Mit der »Kitchen Card« können Sie in der Küche Essen holen.

5. Durchsuchen Sie den Roboter, und schalten Sie ihn an. Warten Sie, bis er funktioniert.

6. Stellen Sie den Glasbehälter aus dem »Tool Room« unter den Auslaß, und drücken Sie den blauen Knopf

7. Füllen Sie hier die Flüssigkeit in das Loch. Merken Sie sich die Farbe der Kontrollampe, die dann brennt, und holen wieder Flüssigkeit aus dem »Machine Room«. Benutzen Sie

aber dieses Mal den Knopf, der dieselbe Farbe wie die Lampe hat. Wiederholen Sie diese Prozedur, bis das System wieder funktioniert.

Übrigens: Alle Geräte, für die man eine Karte braucht, werden durch den Befehl »Slide Card through Slot« aktiviert.

8. Fahren Sie mit dem »Shuttle Car« zur Lawanda Plattform.

9. Trinken Sie die Medizin. Schlafen Sie nur, wenn Sie vorher den Spielstand gespeichert haben.

10. Schicken Sie den Roboter nach Norden, und lassen ihn das »Board« holen.

11. Nehmen Sie eine Karte nach der anderen aus dem Panel. Diejenige, die nicht unter Strom steht, muß ausgewechselt werden.

12. In der »Lab Uniform« ist die Teleport-Karte, mit der man sich von »Booth 3« zu »Booth 2« teleportieren kann. Holen Sie sich die Zange und den Widerstand.

13. Reparieren Sie den defekten Widerstand. Dann gehen

Sie in den Computerraum und warten auf Floyd!

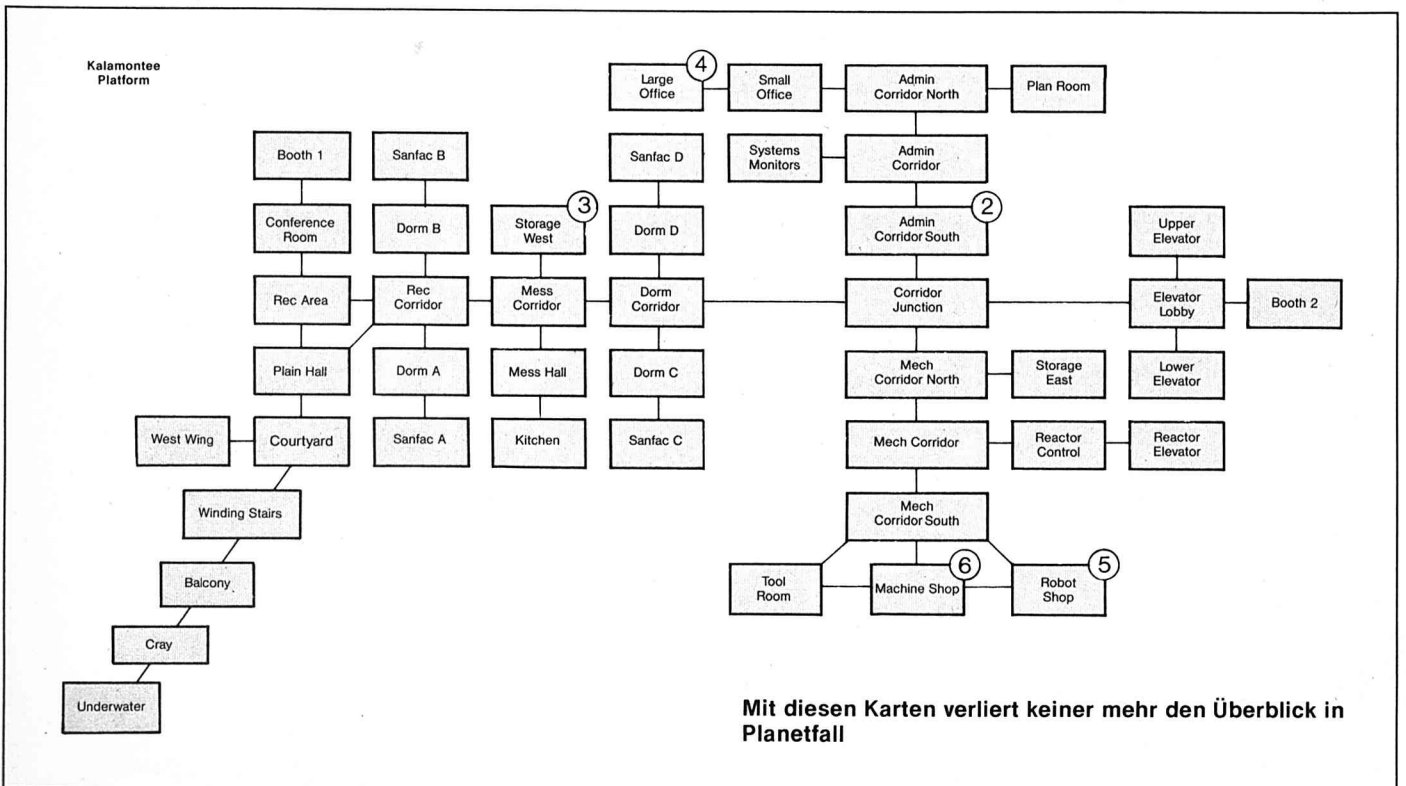
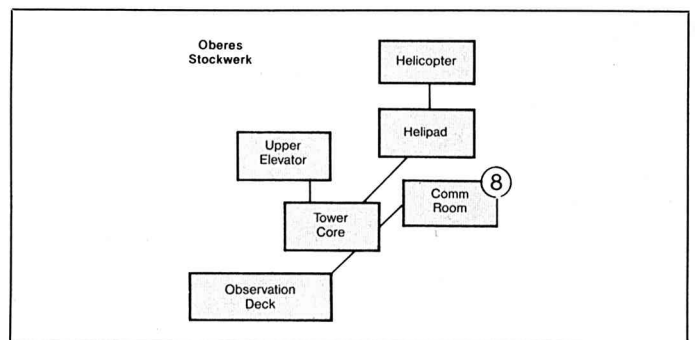
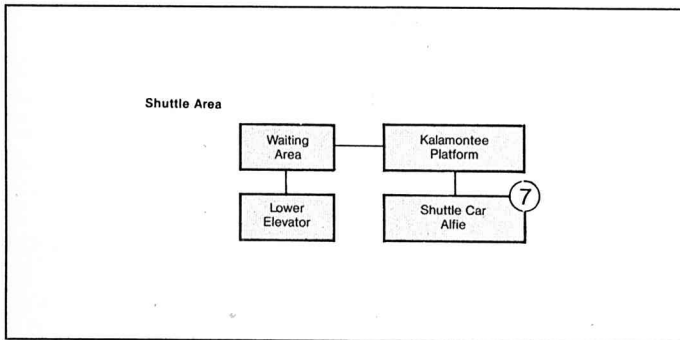
14. Schauen Sie durch das Fenster, und befolgen Sie Floyds Anweisungen.

15. Sie brauchen unbedingt den Laser, die »fresh Battery«, die »Mini Card« und etwas Nahrung. Die gute Batterie muß im Laser sein! Teleportieren Sie sich in der Mini-Booth zur kaputten Station (Computer Output!).

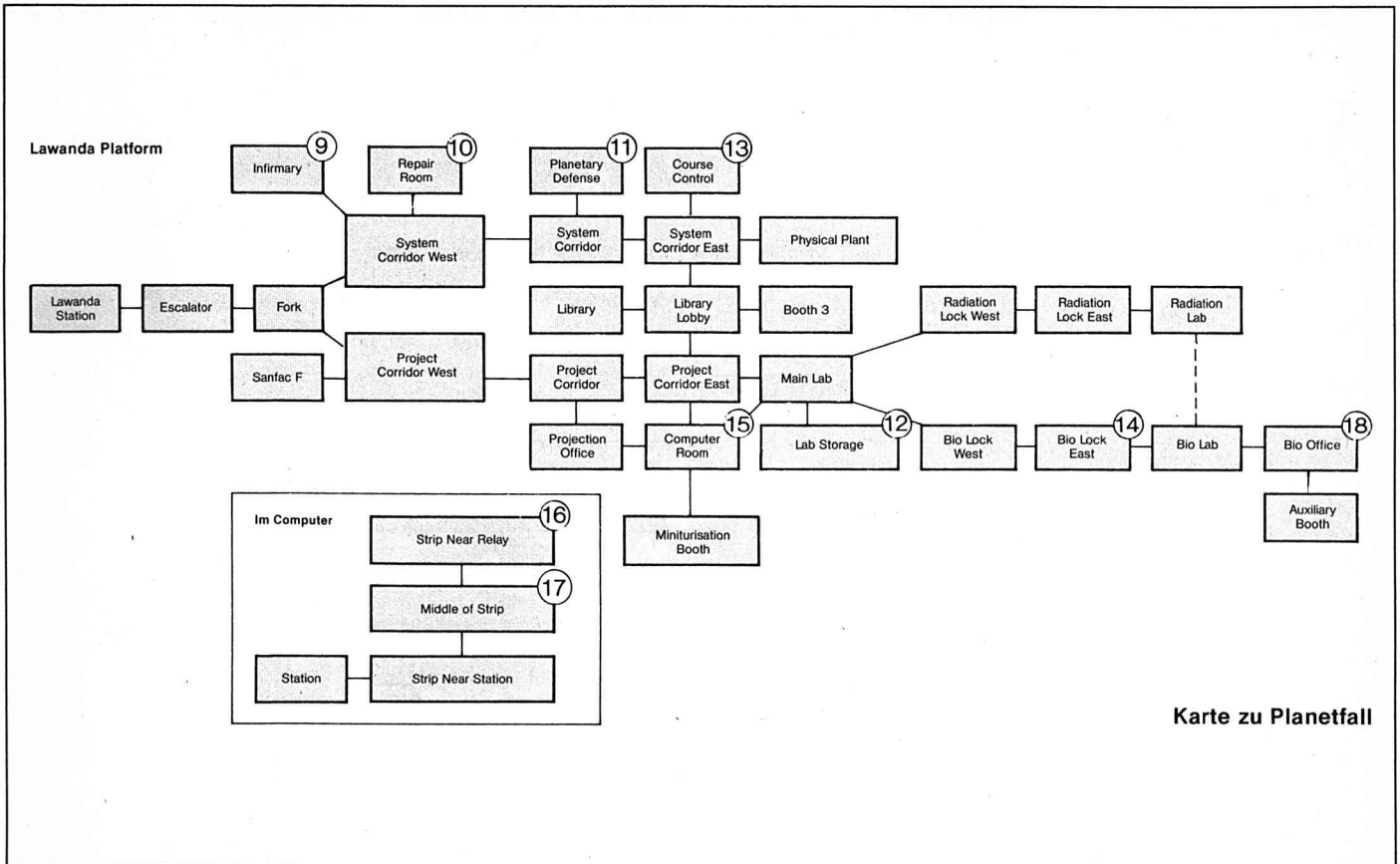
16. Stellen Sie den Laser auf »1« und schießen auf den Dreck, der im »Relay« klemmt. Keine Angst, irgendwann treffen Sie ihn. Wenn es geklappt hat, stellen Sie den Laser auf »6«.

17. Schießen Sie so lange auf das Microbe, bis der Laser heiß wird. Werfen Sie ihn dann auf das Monster.

18. Ziehen Sie die Gasmaske an, fluten dann das Labor mit Gas und gehen hindurch. Speichern Sie aber erst den Spielstand, da ein falscher Befehl den Tod bedeuten kann. Denken Sie daran, daß Sie die Türen aufmachen müssen.



Mit diesen Karten verliert keiner mehr den Überblick in Planetfall



Karte zu Planetfall

**C 64/128**  
Startreck C/D 28,-/38,-

**C 16**  
Turbo Tape C 24,-

**Atari XL/XE**  
Super Huey C/D 38,-/51,-

**Atari ST**  
Leaderboard D 69,-

**CPC**  
Startreck C/D 28,-/48,-

**Apple II**  
Decathlon D 109,-

**Macintosh**  
Sargon III D 169,-

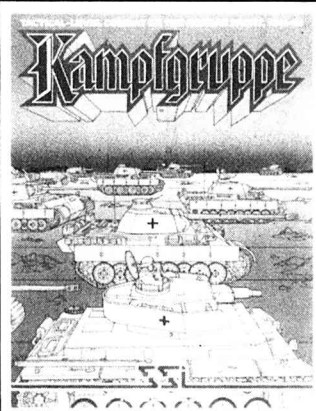
**MSX**  
Decathlon C 39,-

**Spectrum**  
Dan Dare C 33,-

Und Liste anfordern!

**TELEDIENST**

Gebr.-Lang-Str. 7,  
6360 Friedberg  
Telefon 0 60 31/916 50



**KAMPFGRUPPE**

Taktische Gefechtssimulation auf einem 3600 Felder großen Spielfeld. Vier historische Szenarios mit Szenariogenerator. Topografisches Gelände. 70 Waffensysteme aus WK II.

Apple, C 64, ATARI  
DM 179,-

Farbkatalog mit 30 weiteren Strategie- und Phantasie-Rollenspielen DM 1.- Bfm.

**THOMAS MÜLLER**  
**COMPUTER-SERVICE**  
Postfach 2526 · 7600 Offenburg

Bei uns gibt es Spiele.  
Ausschließlich! Und nur die Besten!  
Aber alle zu fairen Preisen!  
Alles, was auf Ihrem Gerät läuft und was Ihnen bestimmt Spaß macht:

Für den tollen COMMODORE 64.  
Für den neuen COMMODORE Amiga.  
Für den ATARI 600XL oder 800XL.  
Für die ATARIs der ST-Serie.  
Und für Personal-Computer-Systeme.

**Fordern Sie unsere kostenlose Liste für Ihren Rechner-Typ an.**

**FUNTASTIC MailOrder.**

Müllerstraße 44. D-8000 München 5.  
Telefon 0 89 - 2 60 95 93.

# Überlebenshilfen für »The Bard's Tale«

Das Rollenspiel »The Bard's Tale« aus dem Renommierladen Electronic Arts gehört zu den fesselndsten und komplexesten Programmen, die uns je untergekommen sind. Vor allem der Anfang des Spiels ist recht frustrierend. Damit es nicht gar so viel Heulen und Zähneklappern gibt, konnten wir den Dungeon Master aus unseren Redaktions-Katakomben locken und zur Mitarbeit bei »Hallo Freaks« bewegen.

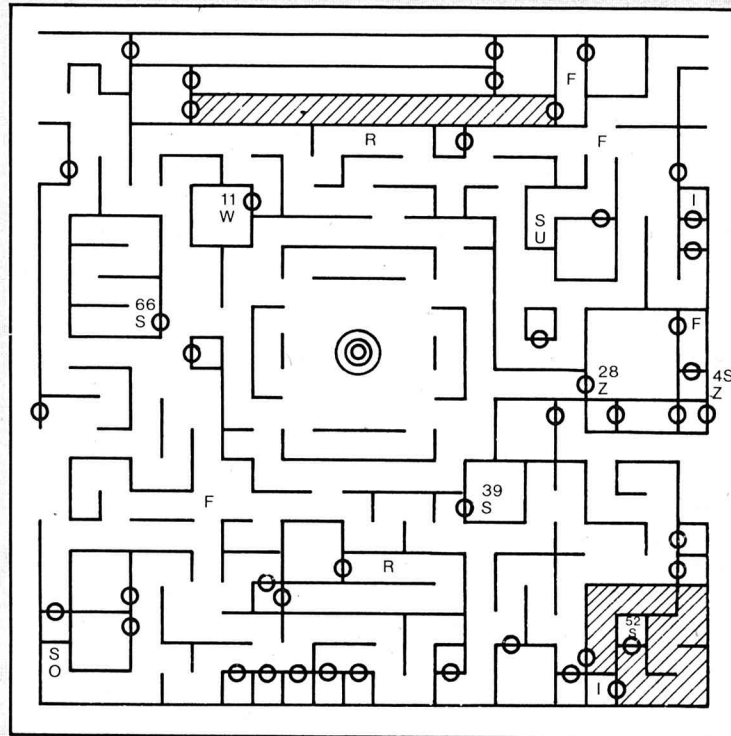
In drei Ausgaben von Happy-Computer plauderte er wich-

tige Hinweise und Strategien aus, damit das Überleben in Skara Brae nicht allzu schwierig wird. Da »The Bard's Tale«

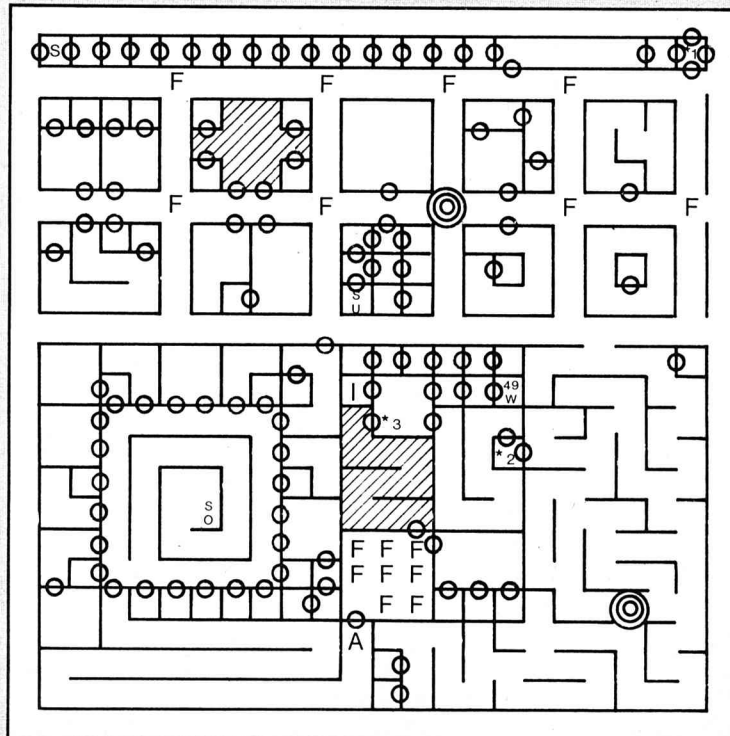
mittlerweile mit einem deutschen Handbuch veröffentlicht wurde, wollen wir in diesem Sonderheft die Gelegen-

heit nutzen, alle Tips unseres Dungeon Masters gesammelt abzdrukken.

Doch genug der Vorrede.



Der erste Dungeon bei »The Bard's Tale«



So sieht es im zweiten Teil aus

LEGENDE

= Anzahl der Zombies

= Anzahl der Wraiths

= Diesen Raum nicht betreten, da es kein Zurück mehr gibt.

= In diesem Raum begegnet man dem Häusler des Höhen Priesters, dem Drachen Sphynx.

= Nach einer Begegnung mit Baschar Kavko, dem Höhenpriester, muß man mit einem Master Sorcerer kämpfen.

= Wand

= Türe, durch die man nur von einer Seite hindurchgelangt

= Türe

= Wirbelwind

= Stufen nach oben

= Stufen nach unten

= Inschrift

= Rauch in den Augen

= Dunkelheit

= Anti-Magie-Zone

= Falle

= Soul Sucker

= Anzahl der Skeletons

= Anzahl der Ghouls



Wir übergeben jetzt an den Herrscher der Redaktions-Katakomben, wo das Sägen der Drucker schaurig aus der ferne hallt. Meine Damen und Herren, hier ist der Dungeon Master!

**Welcher Charakter darf's denn sein?**

»Seid begrüßt, liebe Magier und Kämpfer! Zunächst wollen wir uns mit der Wahl der Charakter-Klassen beschäftigen. Es ist nicht nur die erste Entscheidung bei The Bard's Tale, sondern auch die wichtigste. Von der richtigen Wahl dieser Klassen wird der gesamte spätere Spielverlauf wesentlich beeinflusst.

Ein Barde sollte auf keinen Fall in der Party fehlen. In der Anleitung wimmelt es nicht umsonst von Andeutungen, daß Barden eine besondere Bedeutung haben. Im Laufe des Spiels wird man mit Situationen konfrontiert, die nur ein Barde meistern kann. Außerdem sind die magischen Talente des Barden nicht zu verachten. Mit einem Instrument ausgerüstet, hat er einige nützliche Zauber-Lieder auf der Lippe. Der fünfte Song ist übrigens besonders zu empfehlen, da er den AC jedes Charakters senkt. Außerdem kann man in den Dungeons ein Instrument finden, das es nirgendwo zu kaufen gibt. Es kann nur vom Barden benutzt werden und eignet sich vorzüglich, um ganze gegnerische Monstergruppen wegzupusten.

Kommen wir gleich zu den Vollblut-Magiern: Je ein Conjuror und ein Magician müssen unbedingt dabei sein. Diese Beherrscher der magischen Künste lernen im Spielverlauf immer mehr Zaubersprüche dazu und können bekanntlich später umgeschult werden: Aus Conjurers und Magicians können Sorcerers und später sogar mächtige Wizards werden.

Um die vielen Rängeleien mit Monstern heil zu überstehen, braucht eure Party mindestens zwei starke Kämpfer. Gerade bei Kämpfern hat man eine reiche Auswahl an Charakter-Klassen, von denen sich zwei besonders lohnen. Monks sind recht billige Kämpfer, weil sie kaum Waffen benötigen. Auf späteren Levels lernt man diese Burschen besonders schätzen. Ihr AC erreicht relativ schnell den niedrigsten Wert »LO«, wodurch ein Monk so gut wie unverwundbar wird. Außerdem schlagen Monks auf höheren

Levels besonders wüst zu und werden Euren Gegnern ganz schön das Fürchten lehren.

Als zweiter Kämpfer empfiehlt sich ein Paladin. Diese Recken haben das Talent, daß sie mit den meisten Waffen und Rüstungen umgehen können. Auch hier gilt das Motto »Eile mit Weile«, denn erst auf späteren Levels werdet ihr diese Fähigkeit so richtig zu schätzen wissen. In den Dungeons liegen die tollsten Waffen, die oft nur von einem Paladin benutzt werden können.

Zwei Kämpfer plus zwei Magier und ein Barde macht fünf. Ein sechster Platz ist in unserer Party noch offen. In der Regel empfiehlt sich ein Dieb (Rogue), der einen passablen Kämpfer abgibt, aber auch sehr geschickt beim Öffnen von Schatzkisten ist. Diese Kisten findet man nur in den Dungeons und sie sind oft mit Fallen bestückt. Jeder Conjuror beherrscht aber sofort den »TRZP«-Spruch (»Trap Zap«), der jede Falle eliminiert. Der Dieb ist also überflüssig, doch der Einsatz von »Trap Zap« kostet allerdings jedesmal zwei Spellpoints.

Mutige Abenteurer verzichten gleich auf den Dieb und nehmen einen dritten Magier mit in ihre Party auf. Zusammengefaßt sieht die Happy-Party dann so aus: In der ersten Reihe kämpfen ein Paladin, ein Monk und ein Barde und in der zweiten Reihe stehen je ein oder zwei Conjurers oder Magicians.

**Der 1. Level kennt 1000 Tode**

Am 1. Level sind wohl schon viele Abenteurer gescheitert. Es ist nicht einfach, die 2000 Experience Points zu schaffen, die ein Charakter braucht, um in den 2. Level aufzusteigen. Wenn das erst mal geschafft ist, wird alles gleich viel einfacher. Mit Erreichen des 2. Levels erhalten die Charaktere mehr Hitpoints und halten so im Kampf mehr aus.

Vor allem, wenn ein Kämpfer einen hohen Dexterity-Wert hat, empfiehlt sich folgende Methode: Südlich vom Startpunkt, der Adventurer's Guild, befindet sich die Statue eines Samurais. Wenn die Party auf sie trifft, hat man zwei Möglichkeiten: Die Flucht ergreifen oder die Statue angreifen. Keine Bange vor dem Samurai! Greift ihn ruhig an. Mit etwas Glück kann man den Samurai besiegen, ohne daß einer der Charaktere dabei das Zeitliche segnen muß. Ist dies doch

**PREISE ZUM TRÄUMEN!**

<b>1942</b> C-16, C-64, CPC Kassette <b>25.-</b>	<b>C-64, CPC</b> Diskette <b>35.-</b>	<b>ARENA</b> Atari ST (Farbe), Amiga (512 K) Diskette <b>89.-</b>	<b>KARATE KING</b> Plus/4, C-16 mit 64K Kass./Disk. <b>29.-</b>
<b>JACK THE NIPPER</b> C-64, MSX, CPC Kass. Disk. Disk. <b>27.- 39.- 42.-</b>	<b>CHESSMASTER 2000</b> Amiga (512 K) Diskette <b>99.-</b>	<b>DEEP SPACE</b> Atari ST (Farbe), Amiga (512 K) Diskette <b>99.-</b>	<b>MARBLE MADNESS</b> C-64, C-64, Amiga (512 K) Kass. Disk. Disk. <b>29.- 45.- 79.-</b>
<b>SILENT SERVICE</b> A 800, C-64, ST, Ami., IBMPC Kass. Disk. Disk. <b>29.- 45.- 75.-</b>	<b>LEADERBOARD Golf</b> C-64, C-64, Atari ST, Amiga Kass. Disk. Disk. <b>29.- 45.- 75.-</b>	<b>MIAMI VICE</b> C-64 Kassette Diskette <b>27.- 39.-</b>	<b>PAPERBOY</b> C-64, CPC Kassette Diskette <b>25.- 35.-</b>
<b>SOLO FLIGHT 2</b> Atari 800, C-64 Kass. Disk. Disk. <b>29.- 45.- 59.-</b>	<b>TRAILBLAZER</b> C-64, CPC, MSX, C-64, CPC Kass. Disk. Disk. <b>27.- 39.- 42.-</b>	<b>THAI BOXING 3D</b> C-64, C-64, C-128 Kass. Disk. Disk. <b>25.- 35.- 39.-</b>	<b>Mercenary Comp.</b> Atari ST (Farbe) Diskette <b>75.-</b>
<b>PSION CHESS</b> Atari ST Diskette <b>75.-</b>	<b>BRIDGEHEAD</b> C-116, C-16, Plus/4 Kassette/Diskette <b>25.-</b>		



Alle Preise zzgl. rund 5.- DM Porto & Verpackung. Versand nur gegen Nachnahme. Fordern Sie unseren neuen großen Gesamt-Katalog an mit einer Super-Auswahl für ATARI 800 ST, COMMODORE VC-20, C-16, Plus/4, C-64, C-128, Amiga, IBM PC & Kompatible, MSX und Schneider CPC, Joyce PC.

**Händleranfragen erwünscht! Programmierer gesucht!**

**KINGSOFT**  
**SPITZEN - SOFTWARE**  
**MADE IN GERMANY**

F. Schäfer · Schnackebusch 4 · 5106 Roetgen · ☎ 02408/51 19

# ★ Hallo Freaks

der Fall, hilft nur das Ausschalten des Computers und ein erneuter Versuch. Eine Wiederbelebung im Tempel dürfte man sich kaum leisten können. Klappert der Angriff, erhält jeder Charakter über 100 Experience Points! Jetzt schnell die Verletzten heilen, zurück in die Adventurer's Guild gehen und das Spiel mit »Leave Game« speichern. Man muß zwar das Programm nun wieder mühsam neu laden, doch die Mühe lohnt sich.

Wenn man das Samurai-Manöver oft genug wiederholt, haben die Charaktere die erforderlichen 2000 Experience Points. Nun können Sie sich vor der Review Board in der Trumpet Street um einen Level befördern lassen. Wer die Stadt Skara Brae schon ein wenig erforscht hat, dem sind bestimmt einige Stellen aufgefallen, zu denen man keinen Zutritt hat. Es gibt einige Schlösser, die man nur mit bestimmten Gegenständen betreten darf. Diese Dinge findet man in den sagenhaften Dungeons von Skara Brae, den unterirdischen Labyrinthen. Zu diesem Thema später mehr.

Der Samurai ist nicht die einzige Statue in der Stadt. Man kann davon ausgehen, daß die Statuen nicht zum puren Vergnügen herumstehen. Vielmehr bewachen Sie etwas; meistens den Zugang zu einem Dungeon.

Die Stadt Skara Brae ist eigentlich nur die Spitze des Eisbergs. So richtig rund geht es erst in den Dungeons! Jedes Dungeon sollte unbedingt kartografiert werden. Dazu besorgt man sich am besten einen A4-Block mit kariertem Papier (zur Not kann man auch ein Mathe-Schulheft zweckentfremden). Nach jedem Schritt in einem Dungeon betritt man ein neues Feld. Jedes Feld sollte einzeln verzeichnet werden. Wände werden als Striche eingetragen, und Türen kann mit zwei kleinen Querstrichen kennzeichnen. Außerdem sollte man alle Zonen besonders markieren, in denen sich etwas Ungewöhnliches tut.

Das erste Dungeon bei The Bard's Tale muß man selber entdecken. Im Spiel und in der Anleitung werden viele Hinweise gegeben, wo man den Eingang findet. Wer's immer noch nicht weiß, dem kann geholfen werden: Wenn man sich von der

Adventurer's Guild aus südlich hält, die Statue besiegt und weiter nach Süden geht, kommt man an einer Taverne vorbei. Wenn man hier ein Glas Wein bestellt, meint der Wirt »Geh' in den Keller und such dir selber ein Faß aus«. Und besagter Weinkeller entpuppt sich prompt als erstes Dungeon!

Vom Weinkeller aus geht es dann noch mal ein paar Stockwerke in die Tiefe, in die Sewers (Abwasserkanäle). Man sollte sich erst dann eine Etage tiefer wagen, wenn man den Weinkeller schon ganz erforscht hat.

Sofern sich ein ausreichend starker Sorcerer in der Party befindet, sollte man in den Dungeons dauernd mit dem sehr nützlichen »SOSI«-Spruch arbeiten. Man wird so rechtzeitig über alle möglichen ungewöhnlichen Dinge gewarnt, auf die sich die Party zubewegt.

## Verrückte Götter

Tief unten in den Sewers trifft man auf eine sprechende Wand, die den Namen des Mad God verrät. Mit diesem Wissen kann man den Tempel des Mad God betreten, der sich als Eingang zum zweiten Dungeon entpuppt. In die schwierigsten Dungeons kommt man später nur hinein, wenn man bestimmte Gegenstände aus anderen Labyrinthen bei sich trägt. Es ist also sehr ratsam, die Dungeons der Reihe nach gründlich zu erforschen.

**Soweit die Ausführungen des Dungeon Masters, der sich damit für die nächsten paar Jahrhunderte in seine Gruft zurückzog. Zum Abschluß unseres »Bard's Tale«-Specials darf ich das Werk eines Nachwuchs-Dungeon Masters präsentieren. Ulrich Gonner aus Lauda gehört zu den vielen Lesern, die die ersten Dungeons kartografiert haben. Von ihm stammen unter anderem die Karten der ersten beiden Dungeons (die anderen sind genauso gut, aber wir wollen doch nicht zu viel verraten). Sie zeigen, wie man beim Zeichnen der Karten vorgehen kann. Dank seiner Übersetzung und seiner Anmerkungen sollte die Orientierung im düsteren Weinkeller und des darunterliegenden Gewölbes nicht mehr schwerfallen. Aber wie der Dungeon Master schon sagt: Danach geht es richtig los. Also ran an den Zeichenblock und viel Spaß beim Erforschen!**

# Ultima IV

**Da wir uns gerade im Genre der Fantasy- und Rollenspiele befinden, mache ich mit einigen Hilfestellungen zu »Ultima IV« weiter. Frank Schumertzt aus Wuppertal hat es nach einem Monat intensiven Spielens schon sehr weit gebracht. Damit Euch der Spaß an Ultima IV nicht verloren geht, hat er seine Hinweise auf ganz bestimmte Punkte beschränkt, damit Ihr gezielt nachlesen könnt.**

### Ziel des Spiels

In der Anleitung ist keine feste Aufgabe genannt. Das Ziel des Spiels ist es aber, die geheimnisvolle »Chamber of Codex« zu finden. Sie enthält das »book of ultimate wisdom«. Die Kammer findet man im achten Level der sogenannten Abyss. Diese Höhle liegt auf einer Insel im Südosten des Landes. Um die Abyss betreten zu können, muß man erst in den acht Tugenden des Avatar erleuchtet sein. Außerdem benötigt man unbedingt folgende drei Gegenstände: »Book of Truth«, »Candle of Love« und »Bell of Curage«.

### Avatar

Es gibt acht Tugenden, und Sie müssen folgendes tun, um in ihnen »erleuchtet« zu werden:

### Compassion: (Mitleid)

Man sollte den Bettlern soviel Gold wie möglich geben. Die »Rune of Compassion« ist in der Stadt Britain, und zwar in dem »Inn« am Ende des langen Gangs. Das Mantra ist MU.

### Honesty: (Ehrlichkeit)

Ehrliche Leute stehlen und rauben nicht! Die »Rune of Honesty« befindet sich in der Stadt Moonglow. Sie ist in einer Kiste oberhalb des kleinen Sees am Ortseingang versteckt. Das Mantra lautet AHM.

### Honor: (Würde)

Flucht vor dem Feind ist würdelos. Die entsprechende Rune ist in Trinsic in der linken oberen, von Giffeldern umgebenen Ecke. Ihr Mantra heißt SUMM.

### Humility: (Menschlichkeit)

Um hier erfolgreich zu sein, muß man so wenig menschliche Feinde (Rogues, Piraten) wie möglich töten. Die »Rune of Humility« liegt im Dorf Paws und hat das Mantra LUM.

### Justice: (Gerechtigkeit)

Um die Rune zu erhalten, geht man in die Stadt Yew und spricht mit dem Richter. Auf die Frage, ob man schon einmal getötet hat, antwortet man mit »ja«, und wird daraufhin ins Gefängnis gesteckt. Dort findet man dann

die »Rune of Justice«, die das Mantra BEH hat.

### Sacrifice: (Opferbereitschaft)

Blutspenden lohnt sich auch in dieser Welt. Die »Rune of Sacrifice« ist im Feuer des Schmieds in Minoc versteckt. Das Mantra ist CAH.

### Spirituality: (Glaube)

Der Gang zum »Seer« in der Stadt Britania lohnt sich! Die dazugehörige Rune findet man in der Schatzkammer von Lord British (Achtung! Geheimgang). Das Mantra ist OM.

### Valor: (Tapferkeit)

Das braucht wohl nicht erklärt zu werden. Die Rune findet man in Jhelom, und zwar auf der Umfassungsmauer im rechten Turm. Ihr Mantra heißt RA.

Die tugendhaften Taten, der Besitz der Rune und das Wissen um das Mantra sind aber nur die Voraussetzungen zur Erleuchtung in einer Tugend. Der letzte Schritt ist das Finden des Schreins der entsprechenden Tugend, in dem man dann meditieren muß. Die Rune ist dazu da, um den Schrein betreten zu dürfen. Anderenfalls wird man wieder hinauskomplementiert. Das Mantra ist eine Art Codewort, denn nachdem man eine bis maximal drei Runden vor dem Schrein meditiert hat, muß man das Mantra nennen. Weiß man es aber nicht, kann man sich nicht genug auf die Meditation konzentrieren und hat auch keinen Erfolg.

Ein Besuch beim Seher Hawkwind im Schloß von Lord British gibt dem Spieler Aufschluß über seine Fortschritte auf dem Pfad der Tugend. Außerdem sollte man auf das Feld zwischen »Food« und »Gold« achten. Dort setzt sich ein »Ankh« zusammen, wenn man alle acht Tugenden erreicht hat und endlich ein Avatar ist.

### Steine

Es gibt acht farbige Steine, die jeweils eine Tugend repräsentieren. Sechs von ihnen liegen in Höhlensystemen ähnlich der Abyss:

Blue Stone: Honesty (liegt in der Höhle Deceit)

Green Stone: Justice (befindet sich in der Höhle Wrong)

Red Stone: Valor (ist in der Höhle Destard versteckt)

Purple Stone: Honor (zu finden in der Höhle Shame)

Yellow Stone: Compassion (ist in der Höhle Despise untergebracht)

Orange Stone: Sacrifice (liegt in der Höhle Covetous)

Black Stone: Humility (dieser Stein liegt im »Moongate« bei der Stadt Moonglow, wenn man es bei Vollmond betritt)

White Stone: Spirituality (dieser Stein erreicht man nur durch den Ballon)

Die Steine werden in den Räumen benötigt, die die achten Etagen von verschiedenen Höhlen verbinden. Es gibt drei dieser Altarräume, die »Love«, »Truth« und »Courage« geweiht sind.

Jede der acht Tugenden des Avatar setzt sich aus diesen drei Grundeigenschaften zusammen:

- Compassion = Love
- Honesty = Truth
- Honor = Truth + Courage
- Humility = ist unabhängig
- Justice = Love + Thruth
- Sacrifice = Love + Courage
- Spirituality = Love + Courage + Truth
- Valor = Courage

Im Altarraum von »Love« benutzt man dann alle farbigen Steine, deren Tugend in »Love« enthalten sind: White, Green, Yellow, Orange.

Bei den anderen Grundeigenschaften geht man entsprechend vor. Wenn man in den drei Altarräumen alles richtig ge-

macht hat, hat man am Ende die drei Teile eines Schlüssels, den man in der Abyss dringend braucht. Es ist übrigens gleichgültig, in welcher Reihenfolge die Altäre besucht werden.

**Die Abyss**

Um in die Abyss zu gelangen, muß man sich erst durch eine Horde von Piratenschiffen kämpfen, die die Insel im Südosten des Landes bewachen. Sie versperren die Bucht, die zum einzigen Eingang der Höhle führt. Nachdem man sich gegen die Wächter behauptet und den Weg durch das Tal zurückgelegt hat, kommt man zu einem Feuerkreuz, in dessen Mitte der noch unsichtbare Eingang liegt. Nachdem man aber die Klingel, das Buch und die Kerze benutzt hat, kann man die Abyss betreten. Im Höhlensystem gibt es keine Leitern, wie sie in den anderen Höhlen benutzt werden. Dafür stehen dort Altäre, die wiederum durch die Steine zu benutzen sind. Man wird aufgefordert, die Kombination von Love, Truth und Courage einzugeben. Erst dann erscheint die Leiter. Zum Schluß benötigt man den dreiteiligen Schlüssel, das »Word of Passage« und etwas Fantasie.

**Kleine Tips**

- Fragen Sie die Herrscher der Provinzen nach »Word«.
- Strudel töten nicht, sondern weisen den Weg nach »Cove«.
- Piratenschiffe lassen sich entern.
- Den Ballon findet man durch den richtigen Zauberspruch in der Höhle Hylothe.
- Der Ballon läßt sich durch »Wind-Spells« steuern.
- Pferde gibts im Dorf Paw. Sie laufen in Städten allein gelassen aber weg.
- In Höhlen führen Leitern von derselben Ebene aus manchmal in verschiedene Etagen.

- Lord British gibt wieder gute Tips.
- In Dörfern findet man durch »Join« Freunde und Weggefährten.
- Ein Sextant aus einem Guildshop hilft die genaue Position zu bestimmen.

**Jan Haase aus Frankfurt hat eine Liste der Ziele der acht »Moongates« zusammengestellt. Das Ziel hängt von der herrschenden Mondphase ab. Durch die Moongates kann man sich bekanntlich schnell und sicher durch das Land bewegen, wenn der Mond richtig steht.**

Stadt	1.Mondphase	2.Mondphase	3.Mondphase
Moonglow	Moonglow	Britain	Jhelom
Britain	Yew	Minoc	Trinsic
Jhelom	Skara Brae	Maginica	Moonglow
Yew	Britain	Jhelom	Yew
Minoc	Shrine of Spritual	Trinsic	Skara Brae
Trinsic	Maginica	Moonglow	Britain
Skara Brae	Jhelom	Yew	Minoc
Maginica	Trinsic	Skara Brae	Maginica

**So reist man mit den Moongates richtig!**



**So bestellen Sie:**

Der Mindestbestellwert von Software liegt bei **15.00 DM!**

Sie können das Geld in bar oder per Scheck Ihrer schriftlichen Bestellung beilegen.

Bei Nachnahme-Versand werden 4.00 DM für Porto-Kosten erhoben.

Auslandsbestellungen werden nur per Vorkasse entgegengenommen!

Rufen Sie uns doch einfach einmal an! Unsere Telefone sind wochentags ab 9.30 Uhr für Sie zu erreichen!

**SOFTWARE-VERSAND**

**ANDREAS BACHLER  
POSTFACH 429  
D-4290 BOCHOLT**

**☎ (0 28 71) 18 30 88**

**Wir haben die Software, die Sie suchen!**

**Commodore 64/128**

	<b>Kassette</b>	<b>Diskette</b>
Asterix	32,95 DM	44,95 DM
Dragons Lair	32,95 DM	38,95 DM
Five-a-side-soccer	14,95 DM	
International Karate	25,00 DM	
Knight Games	38,95 DM	38,95 DM
Knight Rider	32,95 DM	44,95 DM
Miami Vice	32,95 DM	44,95 DM
Mission Elevator	38,95 DM	44,95 DM
Newsroom		149,95 DM
Nexus	25,00 DM	48,95 DM
Ping Pong	25,00 DM	
Tau Ceti	32,95 DM	48,95 DM
The last V8	14,95 DM	
Warriors of Rass	38,95 DM	54,95 DM

**Schneider CPC (464, 664, 6128)**

	<b>Kassette</b>	<b>Diskette</b>
Batman	29,00 DM	44,95 DM
Exploding Fist	25,00 DM	
Jack, the Nipper	32,95 DM	32,95 DM
Movie	25,95 DM	44,95 DM
Ping Pong	29,00 DM	38,95 DM
Rock 'n' Wrestle	25,00 DM	
Saboteur	32,95 DM	32,95 DM
Spindizzy	25,00 DM	
Tau Ceti		32,95 DM
Yie ar Kung-Fu	29,00 DM	34,95 DM
Winter Games	32,95 DM	54,95 DM

**Commodore 16/116/PLUS4**

	<b>Kassette</b>
ACE	32,00 DM
Airwolf	29,00 DM
Bandits at Zero	14,95 DM
Bomb Jack	29,00 DM
Classics I + II	je 34,00 DM
Commando	26,95 DM
Favourite 4	32,00 DM
Formula 1	9,95 DM
Frank Bruno's Boxing	25,00 DM
Gunslinger	25,00 DM
International Karate	24,95 DM
Kikstart	9,95 DM
Leapin Louie	29,00 DM
Paint Box	25,00 DM
Robo Knight	9,95 DM
Scramble	14,95 DM
Yie ar Kung-Fu	29,00 DM
Winter Olympiade	29,00 DM

**ATARI ST (260, 520, 1040)**

	<b>Diskette</b>
Borrowed Time	59,00 DM
Leader Board (Golf)	75,00 DM
Mindshadow	59,00 DM
Operation Hongkong	59,00 DM
The Pawn	75,00 DM
Winter Games	79,00 DM

Fordern Sie kostenloses Informationsmaterial über unser Liefer-Programm für folgende Computer an: COMMODORE 64/128, COMMODORE 16/116/PLUS 4, SCHNEIDER 464/664, ATARI 130XE/260ST/520ST/800XL, SINCLAIR SPECTRUM und MSX. Bitte geben Sie immer Ihren Computertyp an!

# ★ Hallo Freaks

## Chimera

Ein fleißiger Schreiber und Zeichner ist auch Erich Gersdorf aus Pfarrkirchen. Er hat eine Karte zu Chimera angefertigt und seine Ratschläge zusammengefaßt.

Mit dem »Spanner« können Sie alle »Electric Fences« vernichten, aber das dürften Sie wohl schon wissen. Nun gilt es, den nächsten »Warhead« in einem »Blue Room« zu stationie-

ren. Um an den Schlüssel zu kommen, müssen Sie die zwei Toaster mit Brot füllen. Mit diesem öffnen Sie alle »Padlocks«, denn erst dann dürfen Sie ohne Bedenken alle »Boxes« aus dem Weg räumen. Nun gilt es, den zweiten Warhead zu stationieren.

Nun noch ein paar allgemeine Hinweise:

1. Trödeln Sie nicht in den Räumen, in denen ein Radiator steht.

2. Nehmen Sie alle »Watermugs« mit, sonst geht Ihnen das Wasser aus.

3. Stellen Sie sich beim Stationieren nie genau vor das Brot!

4. Beseitigen Sie in der Pyramide die »reverse flowing hour-glasses«

5. In der Karte sind die wichtigen blauen Räume nicht extra eingezeichnet, um die Aufgabe für Sie nicht zu einfach zu machen. Wenn Sie aber den ersten gefunden haben, ist es nicht schwer, den anderen auf die Spur zu kommen, da sie alle im Aufbau identisch sind.

**Soweit Erich. Auch Frank Brocks aus Northeim hat sich näher mit Chimera beschäftigt. Er rät, den Feuerknopf beim Toaster nicht zu lange zu drücken, da sich das Brot sonst verbraucht. Wenn man vorsichtig ist, kann man mit einem einzigen Stück Brot also zwei wichtige Toaster öffnen. Mit den Ratschlägen der beiden dürft Ihr jetzt keine Probleme mehr haben.**

## Dragonworld

Ein Fan von »Dragonworld« ist Markus Kübler aus Gronau (Danke für den netten Cosinus!). Es ist schon ein Weilchen her, daß er es gelöst hat, aber sicher haben noch viele Interesse an seinen Ratschlägen.

### Tips:

- Für dieses Adventure braucht man nicht viel Phantasie. Es kommt vielmehr auf das logische Denken an. Unüberlegtes Handeln kann ungeahnte Folgen haben.

- Man darf keine Zeit vergeuden, da sonst der Drache in höchster Gefahr ist. Er hat nur noch wenige Tage zu leben, denn der böse Duke of Darkness will ihn bekanntlich durch ein Ritual töten lassen.

### Die wichtigsten Personen:

**Amsel:** Er ist ein junger und gutaussehender Abenteurer. Er hat aber viele Nachteile, wie zum Beispiel seine kleine Gestalt. Amsel ist die eigentliche Hauptperson in Dragonworld.

**Hawkwind:** Dieser ist ein simbalaischer König. Er ist Amsels bester Freund und Begleiter, der viele wertvolle Tips für Amsel bereithält. Man findet ihn an der simbalaischen Küste, bei seinem Schloß.

**Ephrion:** Er ist ein alter Monarch und Betreuer von Hawkwind. Auch er kann Amsel einige wichtige Mitteilungen machen. Er befindet sich im Baumpalast von Hawkwind.

**Alchemist:** Dieser alte, bärtige Zauberer wirkt sehr verängstigt. Er besitzt den Ring und das »Mooncrystal«.

**Soothsayer oder Rayan Woman:** Die Weissagerin auf dem Basar gibt viele Hinweise.

**Alyn the Prince:** Alyn ist ein junger Prinz, der von Verbrechern gefangen gehalten wird. Er ist ein alter Freund von Hawkwind, der im Adventure eine wichtige Rolle spielt. Er schmachtet anfangs im Kerker.

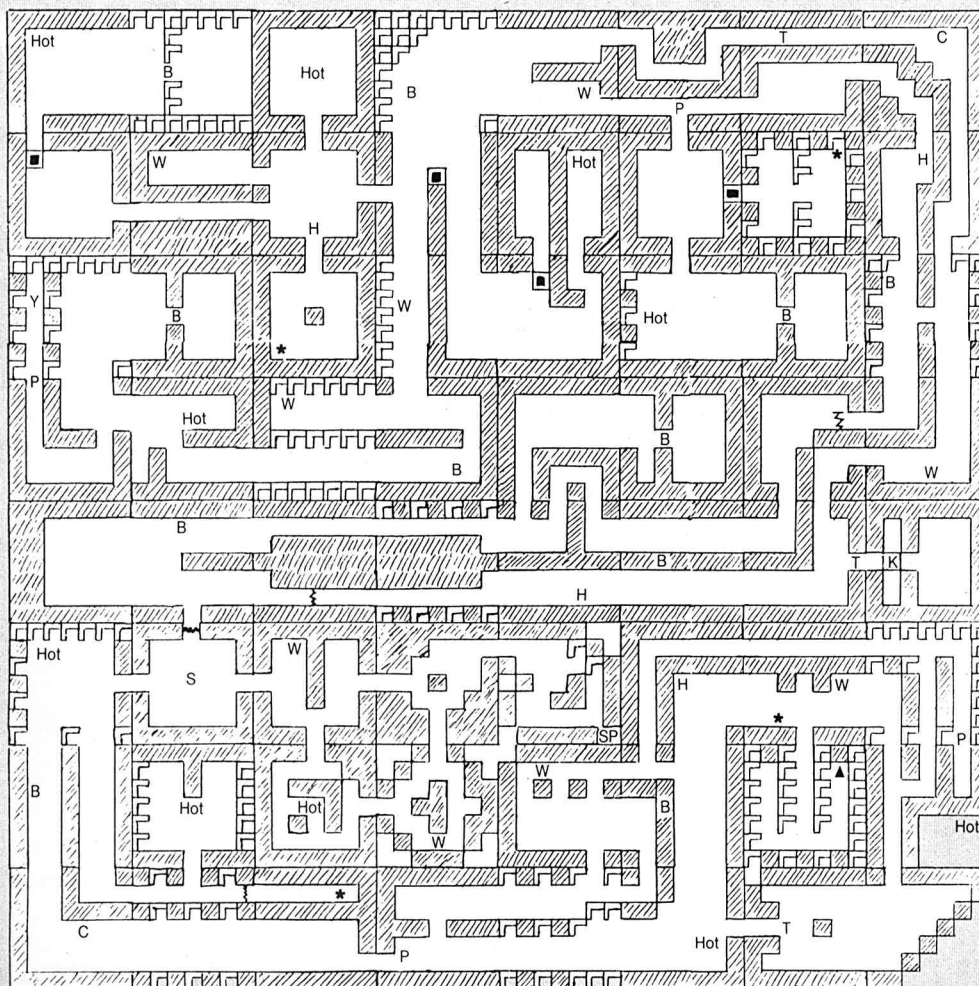
**Tormalion:** Er ist ein alter König, der noch Dankbarkeit zu schätzen weiß. Tormalion ist Alyn's Vater und beantwortet wichtige Fragen, wenn man ihm seinen Sohn zurückbringt. Er wohnt standesgemäß im großen Palast.

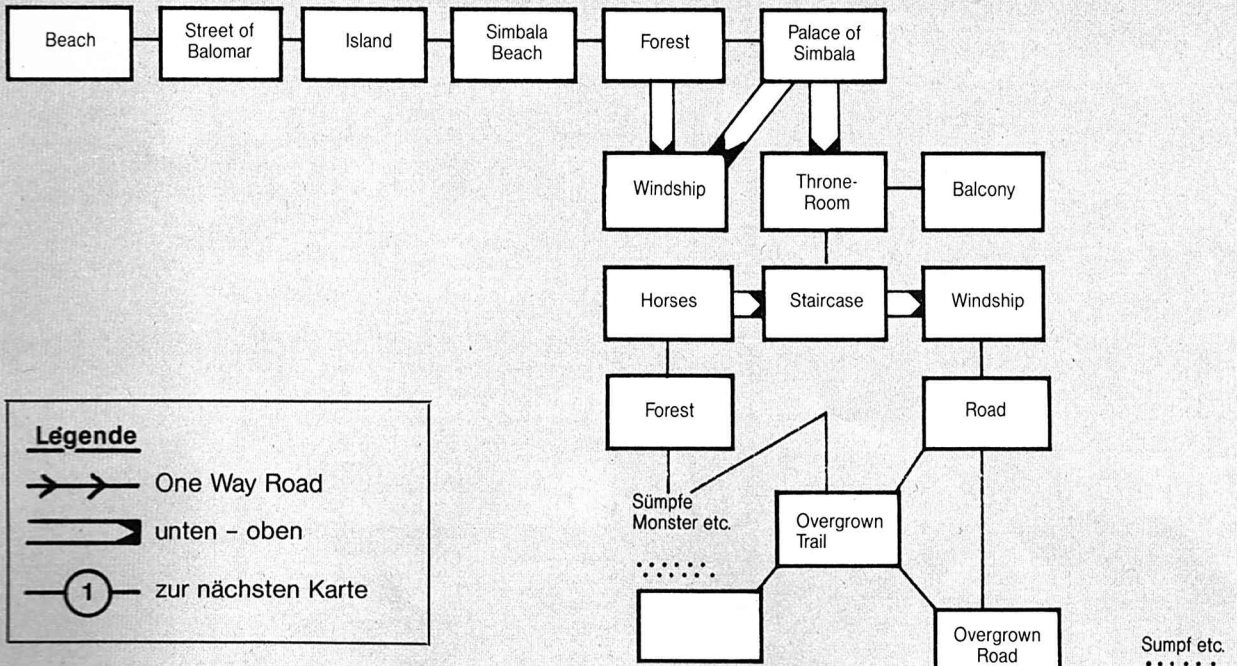
**Duke of Darkness:** Der Duke ist ein hinterhältiger und verrückter Mann. Seine Schlaueit hat ihn um den Verstand gebracht. In seinem »Dragon-

### Legende

- |              |                    |
|--------------|--------------------|
| S = Start    | K = Key            |
| B = Bred     | H = Hourglass      |
| W = Water    | P = Padlock        |
| * = Warhead  | ■ = Box            |
| C = Computer | Y = Torch          |
| Sp = Spanner | ▲ = Pyramid        |
| T = Toaster  | ~ = Electric Fence |

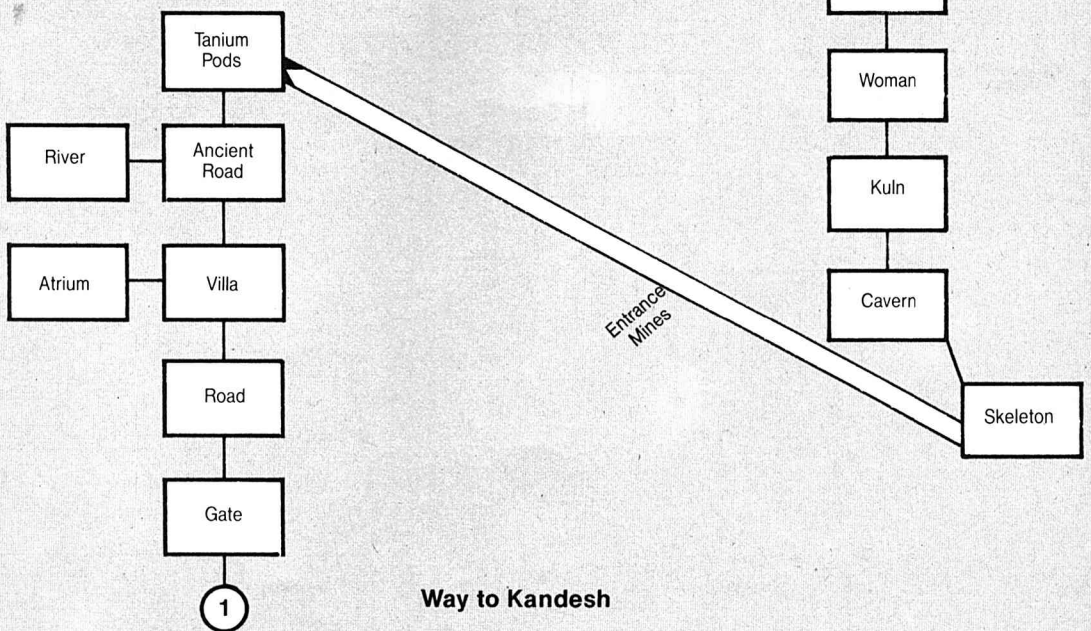
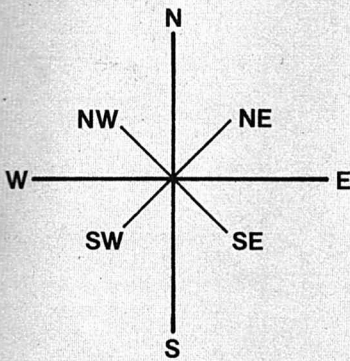
Karte von Chimera





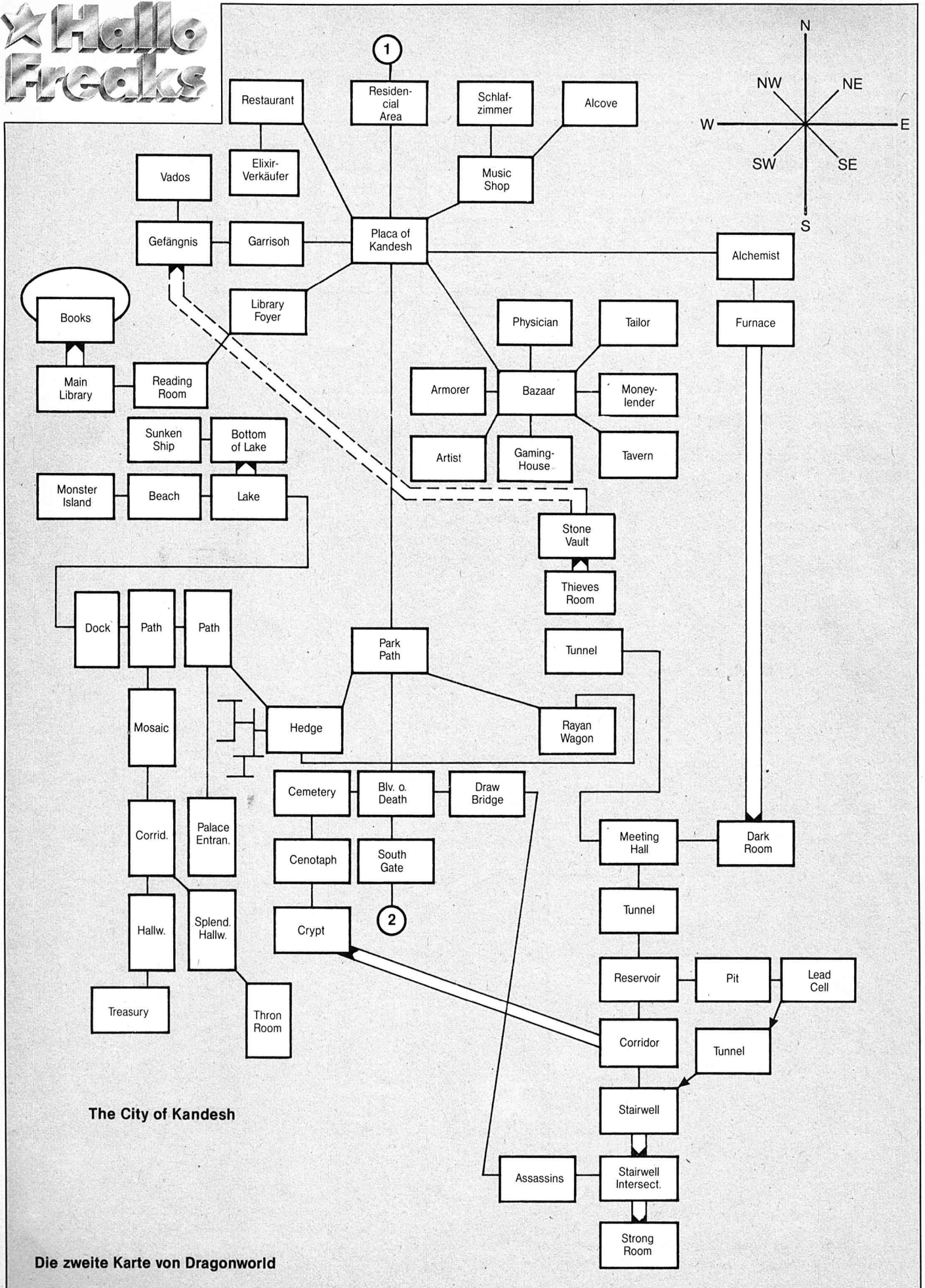
**Légende**

- One Way Road
- unten - oben
- zur nächsten Karte



Das ist der Anfang von Dragonworld.  
 Auf den nächsten Seiten folgen die restlichen zwei Karten.

# ★ Hallo Freaks



The City of Kandesh

Die zweite Karte von Dragonworld



## Mercenary

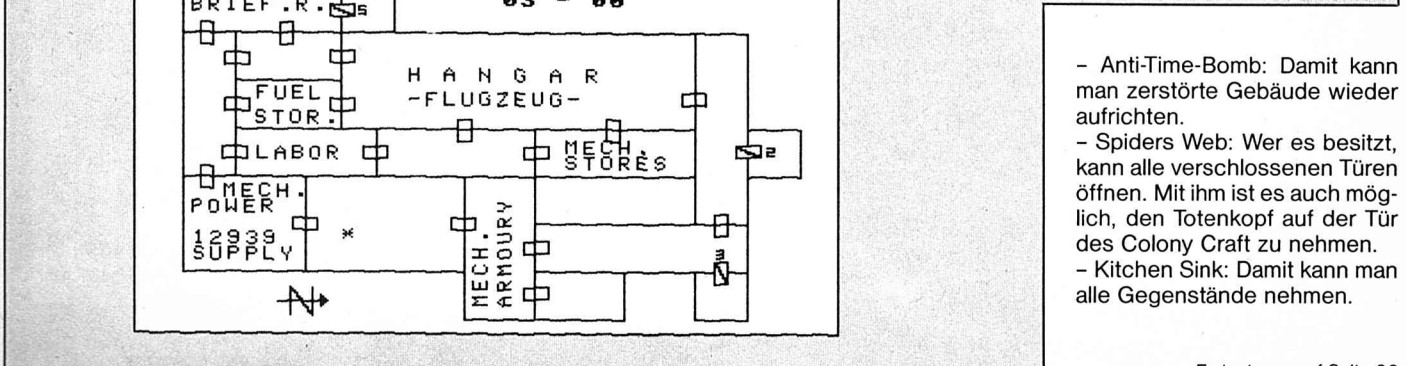
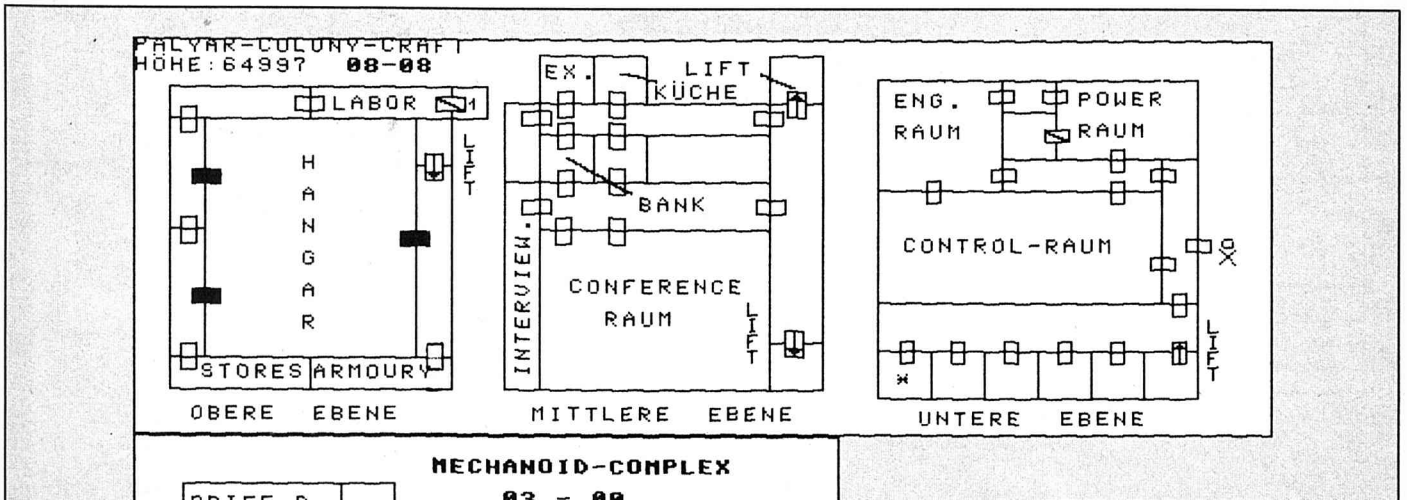
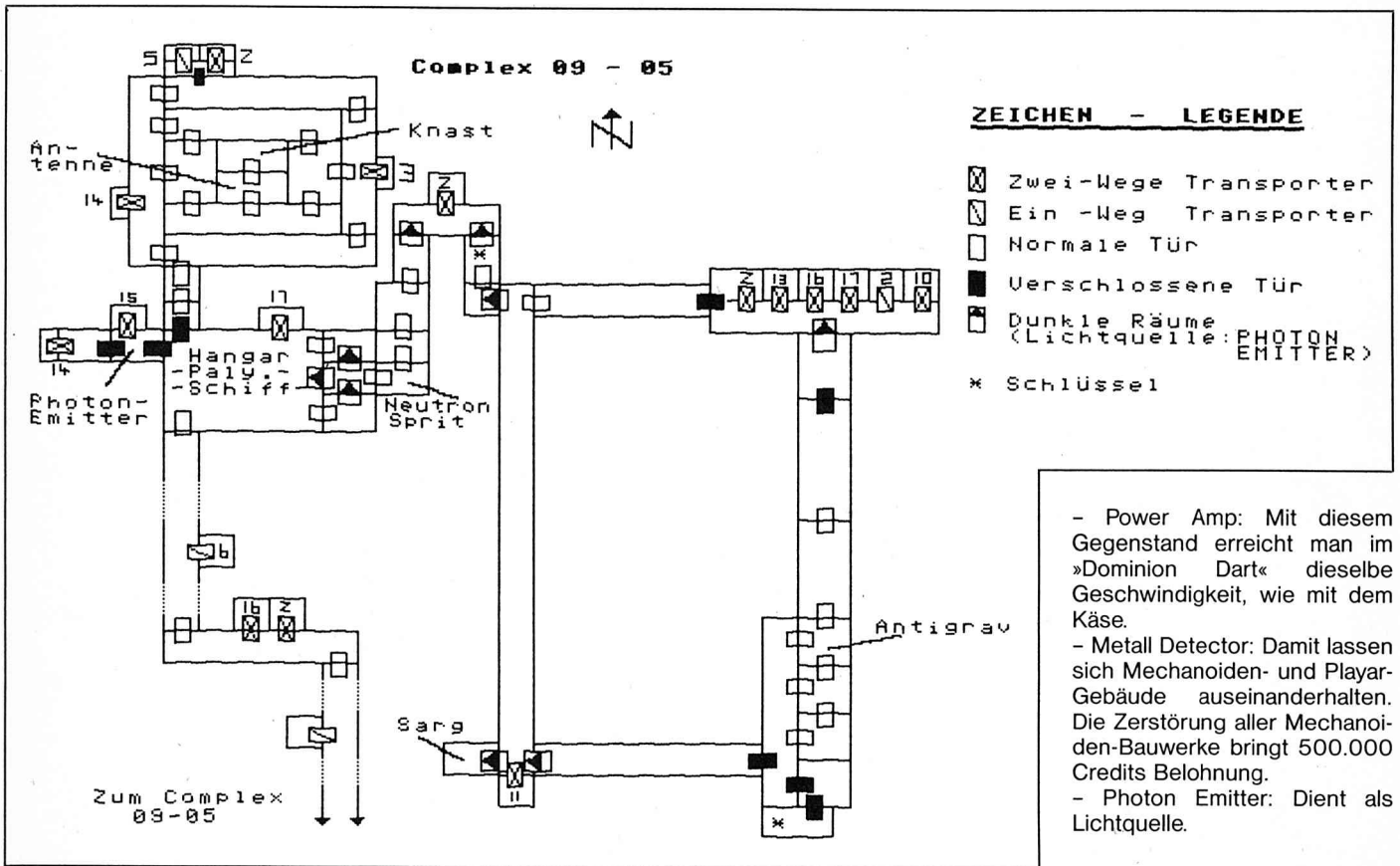
Neben Elite ist Mercenary ein Dauerbrenner, zu dem uns massenhaft Tips, Fragen und Karten erreichen. Auch Markus Schrüfer aus Eichenau

hat einige sehr gute Ratsschläge und eine genaue Karte. Das sind seine Hilfen:

- Cheese: Den Käse kann man nicht nur nehmen, sondern damit auch fliegen. Die Geschwin-

digkeit reicht, um zum »Colony Craft« in 65000 Fuß Höhe zu kommen.

- Novadriver: Nur mit ihm kann man das »Intergalactic Craft« fliegen.



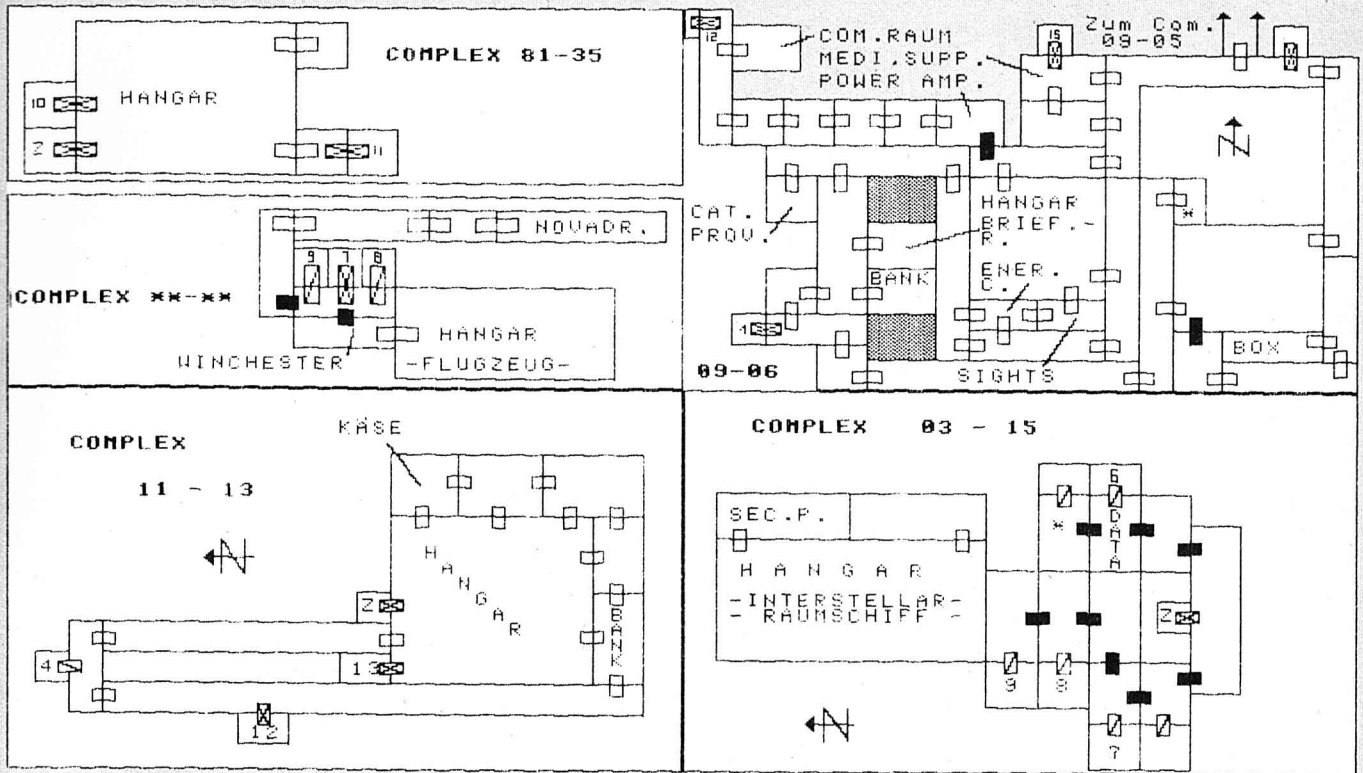
- Anti-Time-Bomb: Damit kann man zerstörte Gebäude wieder aufrichten.

- Spiders Web: Wer es besitzt, kann alle verschlossenen Türen öffnen. Mit ihm ist es auch möglich, den Totenkopf auf der Tür des Colony Craft zu nehmen.

- Kitchen Sink: Damit kann man alle Gegenstände nehmen.

Fortsetzung auf Seite 90





Übersichtskarten für verschiedene Komplexe auf Targ.

**KOPIEREN LOHNT NICHT MEHR !!!**

- |                           |               |                         |               |
|---------------------------|---------------|-------------------------|---------------|
| ★ American Football       | 22,90 / 34,90 | ★ Knight Lore           | 22,90 / 34,90 |
| ★ Asylum                  | 22,90 / 34,90 | ★ Law Of The West       | 22,90 / 34,90 |
| ★ Amazon Woman            | 22,90 / 34,90 | ★ Miami Vice            | 22,90         |
| ★ Android One             | 22,90 / 34,90 | ★ Monarchie             | 19,90 / 32,90 |
| ★ Airwolf                 | 22,90 / 34,90 | ★ Monty On The Run      | 22,90 / 34,90 |
| ★ Batman                  | 19,90 / 32,90 | ★ Nachtangriff          | 14,90         |
| ★ Bambo                   | 22,90 / 34,90 | ★ Nexus                 | 22,90 / 34,90 |
| ★ Bounder                 | 22,90 / 24,90 | ★ Ping Pong             | 22,90 / 34,90 |
| ★ Biggles                 | 22,90 / 34,90 | ★ Programsorter         | 24,90         |
| ★ Bruce Lee               | 22,90 / 34,90 | ★ Rock'n Wrestle        | 22,90 / 34,90 |
| ★ Bomb Jack               | 22,90 / 34,90 | ★ Red Hawk              | 22,90 / 34,90 |
| ★ Charakterfest           | 14,90         | ★ Saboteur              | 19,90 / 32,90 |
| ★ Commando                | 22,90 / 34,90 | ★ Schatzsuche           | 22,90         |
| ★ C 16 Classics II        | 22,90 / 34,90 | ★ Steve Davies Snooker  | 22,90 / 34,90 |
| ★ Death Race              | 9,90          | ★ Superman              | 22,90 / 34,90 |
| ★ Donald Ducks Playground | 22,90 / 34,90 | ★ Starquake             | 22,90 / 34,90 |
| ★ Daley Thompsons         |               | ★ Spider Hunt           | 14,90         |
| ★ Decathlon               | 22,90 / 34,90 | ★ Spiky Harrold         | 22,90 / 34,90 |
| ★ Daley Thompsons         |               | ★ Spin Dizzy            | 22,90 / 34,90 |
| ★ Supertest               | 22,90 / 34,90 | ★ Super6 Datei          | 24,90         |
| ★ Das Riff                | 22,90         | ★ Super Games II        | 22,90 / 34,90 |
| ★ Death Wake              | 22,90 / 34,90 | ★ Time Tunnel           | 22,90 / 34,90 |
| ★ Electraglide            | 22,90 / 34,90 | ★ The Sold A Million II | 22,90 / 34,90 |
| ★ Exploding First         | 22,90 / 34,90 | ★ Tau Ceti              | 22,90 / 34,90 |
| ★ Elite                   | 22,90 / 34,90 | ★ Tauschpartner (Datei) | 24,90         |
| ★ Forbidden Planet        | 22,90 / 34,90 | ★ Telefondatei          | 24,90         |
| ★ Flight Deck             | 22,90 / 34,90 | ★ Tornado Low Level     | 22,90 / 34,90 |
| ★ Fairlight               | 22,90 / 34,90 | ★ Turbo Esprit          | 22,90 / 34,90 |
| ★ Flightnight             | 22,90 / 34,90 | ★ The Way Of The Tiger  | 22,90 / 34,90 |
| ★ Geonies                 | 22,90 / 34,90 | ★ Ultima 3              | 22,90         |
| ★ Get Dexter              | 22,90 / 34,90 | ★ Warenverwaltung       | 24,90         |
| ★ Hacker                  | 22,90 / 34,90 | ★ Winter Games          | 22,90 / 34,90 |
| ★ Hitch Way Encounter     | 22,90 / 34,90 | ★ Wizard Lair           | 22,90 / 34,90 |
| ★ Hyper Sports            | 22,90 / 34,90 | ★ Working Backwards     | 22,90 / 34,90 |
| ★ Hexenküche              | 22,90 / 34,90 | ★ Who Dares Wins        | 22,90 / 34,90 |
| ★ Hi Rise                 | 22,90 / 34,90 | ★ Yie Are Kung Fu       | 22,90 / 34,90 |
| ★ Jump Jet                | 22,90 / 34,90 | ★ Zorro                 | 22,90 / 34,90 |
| ★ Jack The Nipper         | 22,90 / 34,90 | ★ Zoids                 | 22,90 / 34,90 |
| ★ Jet Set Willy           | 22,90 / 34,90 |                         |               |
| ★ Kung Fu Master          | 22,90 / 34,90 |                         |               |
| ★ Kennedy Approach        | 22,90 / 34,90 |                         |               |
| ★ Knight Games            | 22,90 / 34,90 |                         |               |

VERKAUF AN JEDERMANN

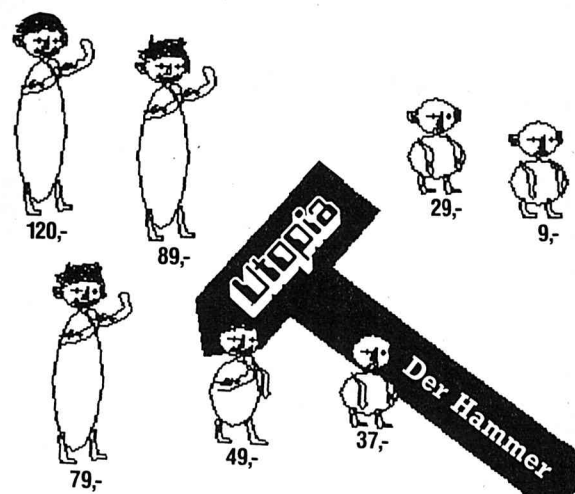
INKLUIDE? KAUFE STÄNDIG WARENÜBERHÄNGE AUS KONKURS

**Software-Versand HAMBURG**

HEIN-HOYER-STR. 5/2000 HAMBURG 4  
TELEFON 0 40/31 09 90

VERSAND PER NN ODER VORKASSE ÜBER EUROSHECK  
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!  
BITTE GESAMTLISTE ANFORDERN GEGEN  
DM 2,- IN BRIEFMARKEN

NEU NEU



**DER SHOP**

das größte Sortiment für Commodore und Atari ST, über 1000 Spiele am Lager dank unserer Direktimporte immer am ●-Spiel. **Mehr darüber auf Seite 87.**  
Wie, der Bestellschein ist nicht mehr da? Gibt's nur eins: Preisliste anfordern, ist doch klar!!  
Utopia Softwareversand, Kellerstraße 11,  
8000 München 80,  
Hotline (089) 4489988.  
Mo.-Fr. 15-18 Uhr, Do. 15-20 Uhr, Sa. 11-13 Uhr.

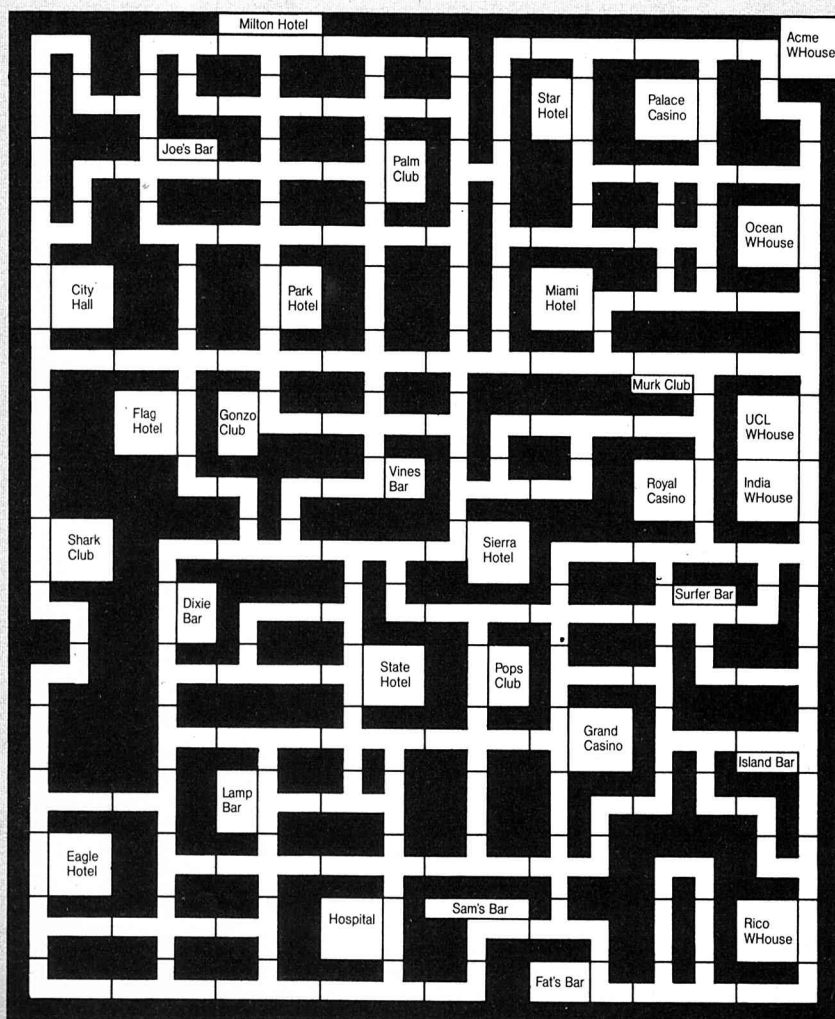
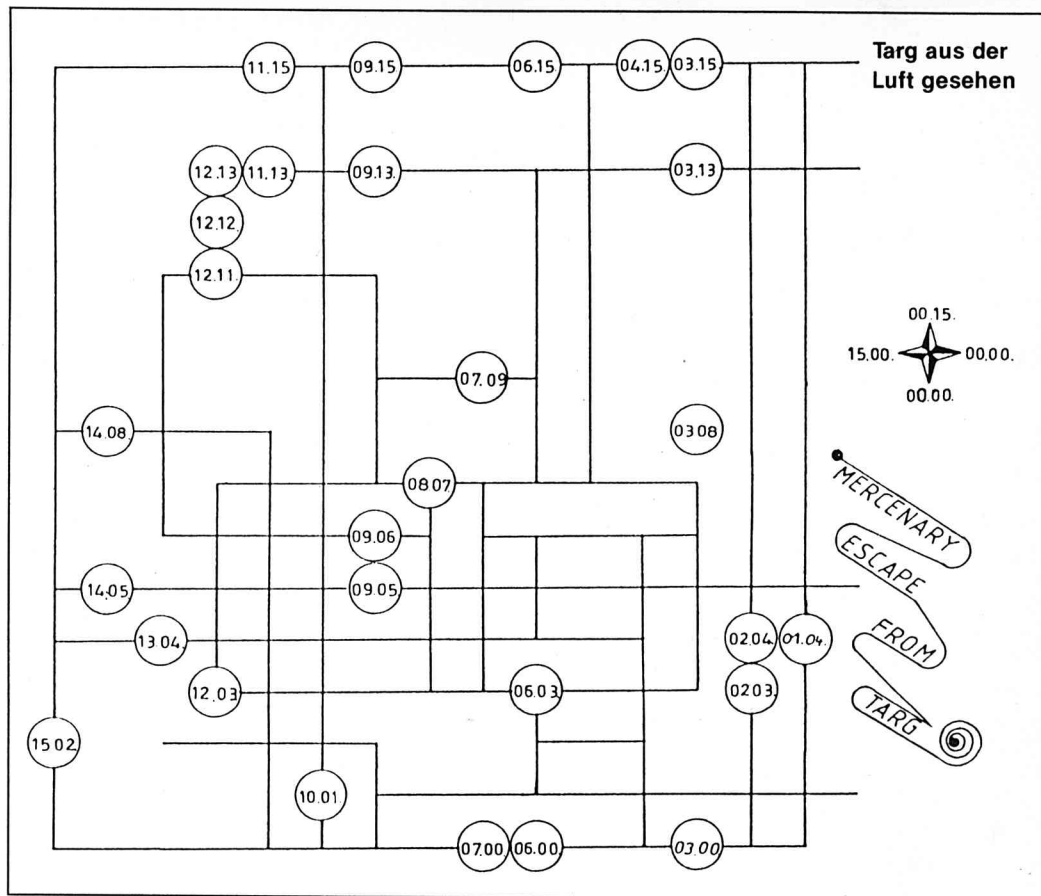
# ★ Hallo Freaks

## Fluchtmöglichkeiten von Targ:

1. Man kann für 999.999 Credits ein Raumschiff im »Communication Room« mieten. Also muß man durch Handel genug Geld verdienen.

2. Zum Hangar gehen, wenn man den »Photon Emitter« besitzt und alle Schlüssel oder die Spinnwebe mit sich führt. Durch die linke der zwei Transportertüren gehen. Dies so lange versuchen, bis man Loc 03-15 erreicht hat. Zum »Intergalactic Craft« gehen und fliehen (aber den »Novadrive« nicht vergessen).

**Soweit Markus. Die Übersichtskarte von Targ stammt von Walter Prechtl aus Lauf. Sie zeigt, wo sich interessante Gebäude befinden, und erleichtert Euch die Orientierung.**



## Atlantis

**Das Adventure »Atlantis« macht vielen zu schaffen. Ralf Baukloh aus Bad Iburg weiß den Weg bis zur Stadt.**

Die endlosen Strömungen sind gar nicht so gefährlich, wie sie anfangs scheinen. Man gibt einfach den Befehl »tauche auf« ein, und man beginnt unbeschadet wieder am Ausgangspunkt auf dem Meeresboden. Dieser Tip gilt für alle »endlosen« Strömungen im ganzen Spiel.

Der Weg nach Atlantis ist sehr trickreich, und muß sich durch viele Gaben erkaufen werden. Man tötet zunächst die Moräne und füttert mit ihr die fleischfressenden Pflanzen. Daraufhin holt man sich die Muschel. Nun wählt man den Weg zurück zum Ausgangspunkt, und es geht weiter zum Tintenfisch. Dem gibt man die Muschel zu essen. Dann gibt er den Durchgang frei und man erreicht im Süden die Mauer von Atlantis.

## Miami Vice

Auch Dominik Gehrig aus München hat sich die Mühe gemacht, und eine Karte zu Miami Vice gezeichnet. Danke, Dominik! Vielleicht hast Du oder andere auch noch ein paar Tips zum Spiel?



# Simulationen

**H**öhe: 3000 Fuß, Wetter: bewölkt mit Seitenwind. Eine Boeing 737 mit 120 Passagieren befindet sich gerade im Landeanflug auf Los Angeles, als plötzlich ein Schwarm Vögel auf das Flugzeug zufliegt und sich einige in den Motoren verfangen. Die Triebwerke drei und vier geraten sofort in Brand und die Boeing fällt, durch eine Explosion erschüttert, ins Trudeln. Der Boden kommt immer näher, die Augen des Piloten weiten sich und der Einsatz des Querruders nutzt auch nichts mehr, denn die Katastrophe ist unausweichlich. In einer gigantischen Explosion sterben 120 Passagiere und 10 Mann Besatzung. Doch keine Zeitung berichtet darüber, nirgendwo trauert ein Mensch um die Opfer. Nur in einer kleinen Vorstadt drückt ein Junge eine Taste, um es ein weiteres Mal zu versuchen.

Dieses kleine Drama spielt sich so oder ähnlich tagtäglich in Computern ab. Mal sind es Flugzeuge, mal Formel-1-Ren-

ner, ein anderes Mal Königreiche, die ein Laie regiert, der gefahrlos durch Probieren einen Lösungsweg finden kann. Die Rede ist von Simulationen, die als Planspiele auf der »Was wäre, wenn ...«-Frage basieren. So wie der »Möchte-gern«-Pilot in der ersten Szene nach und nach herausfindet, wie er am besten auf die eingetretene Gefahrensituation reagiert, so muß sich jeder Spieler einer Simulation auf immer neue Sachverhalte einstellen. Es ist seine Aufgabe, die Spielregeln und Gesetzmäßigkeiten zu finden, und dann richtig zu handeln. Darin liegt der Reiz einer Simulation, denn kein Spiel ist wie das vorherige.

Es gibt verschiedene Arten von Simulationen. Die ersten für Heimcomputer waren Polit-Simulationen, in denen der Spieler ein Volk regiert, und sich um dessen Ernährung und Entwicklung kümmern muß. Je glücklicher das Volk ist, desto länger lebt der König. Wirtschafts-Simulationen sind ähnlich, nur

geht es dem Spieler dabei um seinen eigenen Gewinn. Das Ziel heißt möglichst großen Wohlstand zu erreichen und die Konkurrenten zu überflügeln.

Seitdem die Heimcomputer genügend Speicherkapazität haben, treten Geräte-Simulationen immer mehr in den Mittelpunkt des Interesses. Sie legen den Schwerpunkt auf die physikalische Darstellung eines Gerätes mit seinen Reaktionen, eines Flugzeugs oder Autos zum Beispiel. Diese Simulationen kennzeichnet der wesentlich größere Anteil an Action, im Gegensatz zu den reinen Planspielen.

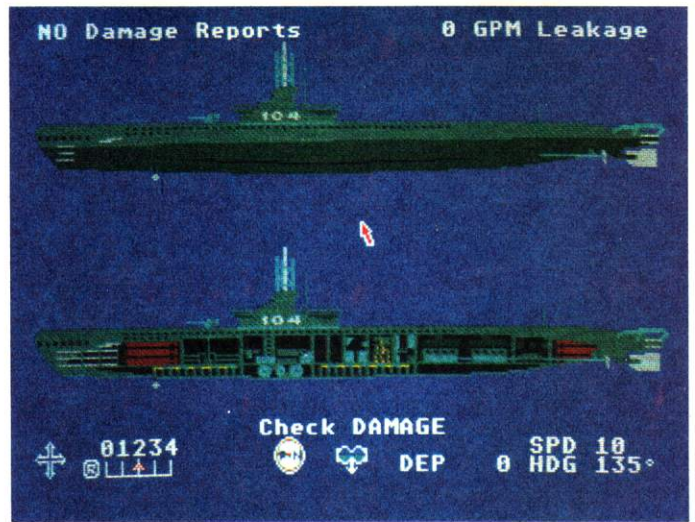
Die verschiedenen Typen kommen nicht von ungefähr, denn sie richten sich nach ihren »Vorbildern« in den Großrechenanlagen der Wirtschaft, die die Vorteile der Simulation schon lange erkannt hat. Die fantastisch realistischen Bilder aus den Fahr- und Flugsimulatoren sind häufig gezeigte Beispiele. Bei den neuesten Varianten handelt es sich um Crashversu-

che und Materialtests, die nur noch im Computer stattfinden. Aufgrund der Daten über ein bestimmtes Werkstück, eine Fahrzeugkarosserie oder eine Tragfläche errechnet der Computer ihre Leistungsfähigkeit. Wenn man Schwachpunkte entdeckt, verändert man Details, bis das Produkt die gewünschten Merkmale aufweist.

Wirtschafts-Simulationen haben ebenfalls ihren festen Platz, denn Sie erlauben die Konsequenzen bestimmter Entscheidungen frühzeitig abzuschätzen. Hierbei macht man es sich zunutze, daß der Computer wesentlich mehr Kriterien und Variablen berücksichtigen kann als jeder Mensch.

Bei aller Euphorie über die Vorteile von Simulationen, darf man aber nicht vergessen, daß das Ergebnis nur so gut sein kann, wie das Programm. Fehler in den Berechnungen führen zwangsläufig zu falschen oder gar verhängnisvollen Fehlentscheidungen.

(gn)



# Silent Service

**Feuchte Zeiten für U-Boot-Fahrer: Diese kriegerische Simulation führt Sie in gefährliche Gewässer.**

**W**ährend des 2. Weltkriegs lieferten sich die amerikanische und die japanische Marine im Pazifischen Ozean erbarungslose Schlachten. Diese traurige historische Epoche inspirierte den Amerikaner Sid Meier zu der U-Boot-Simulation »Silent Service«.

Sie befinden sich in der Rolle eines amerikanischen U-Boot-Kapitäns, der möglichst viele japanische Schiffe versenken soll. Zu Beginn wählt man aus einem Hauptmenü einen von drei Punkten: »Torpedo/Gun Practice« ist zum Üben gedacht. Hier tuckern einige gegnerische Schiffe recht gemütlich an Ihnen vorbei und warten förmlich nur darauf, von einem Ihrer

Torpedos erwischt zu werden. Hinter »Convoy Actions« verbergen sich sieben bestimmte Gefechte, die bei unterschiedlichen Tages- und Nachtzeiten stattfinden. Sie unterscheiden sich natürlich auch in der Schwierigkeit voneinander. »War Patrols« ist eine erhebliche Steigerung von »Convoy Action«. Hier muß man erst die gegnerische Flotte in mühsamen Manövern aufstöbern, bevor man sie unter Beschuß nehmen kann. Bei den »War Patrol«-Missionen muß man schon sehr auf Draht sein, um nicht vorzeitig das Zeitliche zu segnen.

Abschließend kann man sieben Parameter ein- und ausschalten. Je mehr aktiv sind, desto realistischer (und schwie-

GRAFIK	79 ★	<div style="width: 79%;"></div>
SOUND & MUSIK	23 ★	<div style="width: 23%;"></div>
HAPPY-WERTUNG	83 ★	<div style="width: 83%;"></div>

**Atari ST (C64, Schneider, Spectrum, Atari XL/XE, Apple II, MS-DOS)  
39 Mark (Kassette), 59 - 79 Mark (Diskette)**

riger) ist die Simulation. Außerdem gibt es noch einen allgemeinen Schwierigkeitsgrad (eins bis vier).

Während des Spiels können Sie zwischen diversen U-Boot-Abteilungen hin und her schalten. Am wichtigsten sind die zoombare Seekarte und das Periskop. Außerdem gibt es eine Übersichtsgrafik, auf der alle Schäden angezeigt werden.

Silent Service strotzt nur so vor Funktionen. Die Tastatur ist fast vollständig mit Kommandos belegt. Die ST-Version (Bild rechts, C64-Version Bild links) zeigt sich besonders benutzer-

freundlich, weil jede Funktion bequem angeklickt werden kann. Man kann sogar den Handlungsablauf der Simulation vorübergehend beschleunigen, um weniger spannende Phasen flott zu überbrücken.

Spielerisch wurde keine Feinheit ausgelassen. Sie können sogar einmal pro Mission die Tanks ausblasen, um an die Wasseroberfläche zu kommen. Das ist spätestens dann bitter nötig, wenn das U-Boot von einer Wasserbombe getroffen wurde und auf den Meeresgrund zu sinken droht.

(hl)



## Unsere Meinung

Vor Silent Service kan ich nur respektvoll die Kapitänsmütze ziehen. Die Grafik ist für eine derart komplexe Simulation außerordentlich gut. Tag, Nacht und Dämmerung werden ebenso berücksichtigt wie die geografische Lage - manchmal sieht man sogar die Küste im Hintergrund.

Dazu kommen die geschickt eingesetzten Soundeffekte, die bei der Atari ST-Version sogar besser gelungen sind als beim C64. Da hört man die Wellen plätschern, die Torpedos zischen, und man bekommt eine richtige Gänsehaut,

wenn Triebwerkgeräusche verraten, daß ein feindlicher Zerstörer über dem U-Boot kreist.

Simulationen sind ja oft furchtbar schwierig und nahezu unspielbar. Silent Service hingegen ist recht unkompliziert, was nicht auf Kosten der Komplexität geht. Das Handbuch sollte man allerdings schon einmal durchgelesen haben, bevor man sich in feindliche Gewässer wagt.

Eine kleine Warnung noch an alle, die sich die Kassetten-Version zulegen wollen: Uns lagen zu Redaktionsschluß nur die Disketten für C64 und Atari ST vor. Da öfters nachgeladen wird, könnte der Spielfluß bei einer Kassetten-Version gravierend leiden. Wichtiger Tip: Vor dem Kauf den Händler fragen, welche Abstriche man machen muß. (hl)



## Unsere Meinung

Redakteur auf Tauchstation! Bringt die Frachter in Sicherheit! Laßt die Rettungsboote zu Wasser! Käpt'n Boris kommt!

Tja, diese Sätze fallen leider nicht allzu oft, denn ich bin kein großer Fan dieser U-Boot-Simulation. Das liegt vor allem am militärischen Hintergrund des Ganzen. Mit »Acrojet« und »Solo Flight II« hat Microprose nämlich bewiesen, daß auch zivile Simulationen sehr erfolgreich werden können.

Der Spielwitz hält sich meiner Ansicht nach stark in Grenzen, wenn man auf der Jagd nach japa-

nischen Kriegsschiffen im zweiten Weltkrieg ist. Da ist es um so trauriger, daß die Simulation recht realitätsgetreu zu sein scheint.

Außerdem finde ich die Grafik von Silent Service nicht überragend. Ich kenne sowohl die Atari ST wie auch die C64-Version und beide nutzen den Computer nicht aus.

Alles in allem, ein Spiel, das mich nicht vom Hocker reißt. Wen es nicht stört, auf Japaner-Jagd zu gehen, und sich nur an den spielerischen Elementen von Silent Service zu orientiert, der bekommt eine lupenreine U-Boot-Simulation. Wie wäre es denn mal mit einer Zivilisten-Version, bei der man auf Entdeckungs-Tauchfahrt geht oder Taucher aus einer verschütteten Unterwasser-Station retten muß? (bs)



# Solo Flight II

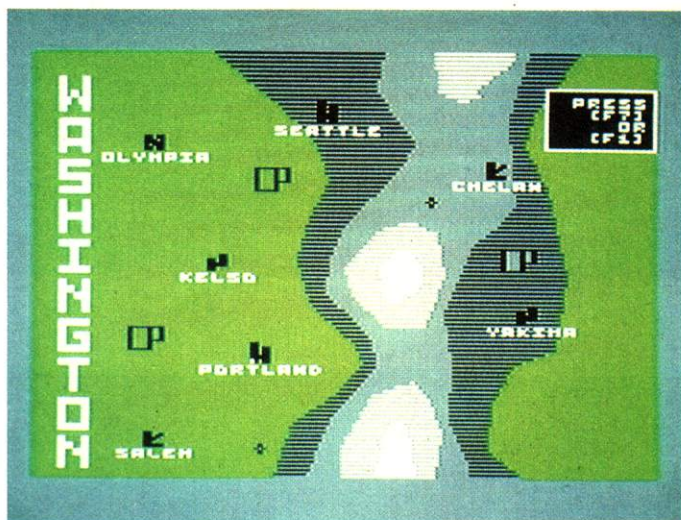
»Solo Flight« gehört schon zu den Klassikern unter den Flugsimulatoren. Doch was gut ist, kann immer noch besser werden.

Sind Sie Simulatoren leid, die man erst nach langem Studium des Handbuchs bedienen kann? Nervt Sie das Wühlen in einer viel zu dicken Anleitung? Dann sollten Sie »Solo Flight II« versuchen, denn diese Simulation besitzt einen »eingebauten Lehrer«, der Ihnen Anweisungen und Tips gibt. Zusammen mit der recht knapp gehaltenen Anleitung wird der Benutzer zur sicheren Beherrschung des Flugzeugs geführt, denn der Tutor reagiert flexibel auf alle Fehler seines Schützlings. Die Sprachausgabe für die Anweisungen zählt zu den besten, die es momentan auf dem C64 gibt. Selbst vor »Ken-

nedy Approach« und »Impossible Mission« muß sie sich nicht verstecken.

Am Anfang jeder Fliegerkarriere steht das Training, das der erwähnte sprechende Lehrer leitet. Um Sie nicht mit der komplizierten Technik eines modernen Jets zu verwirren, fliegen Sie im Simulator eine einmotorige Maschine. Sie können Ihre Flugkünste vor sechs verschiedenen Landschaften beweisen, die unterschiedliche Anforderungen an den Piloten stellen.

Wenn Sie diese Grundübungen so sicher wie das kleine Einmaleins beherrschen, dürfen Sie sich an den Flugwettbewerb wagen. Jeder Teilnehmer steht



GRAFIK	58 ★	=====							
SOUND & MUSIK	73 ★	=====							
HAPPY-WERTUNG	64 ★	=====							

C64 (Atari XL/XE)  
39 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette)

vor der Aufgabe, sein Flugzeug in einer Notfallsituation sicher zur Erde zurückzubringen. Wer das mit Bravour schafft und am weichsten aufsetzt, hat gewonnen. Eine letzte Prüfung für die Fliegerbegabung ist der Nachtflug, dann kommt der große Augenblick der Bewährung. Sie lassen die Hobbyfliegerei links liegen und sitzen ab sofort hinter dem Steuer eines Postflugzeugs.

Sie transportieren Post zwischen verschiedenen Städten und es bleibt Ihnen überlassen, wieviel Postsäcke Sie jeweils mitnehmen. Das bedeutet, daß Sie jedesmal abschätzen müssen, wieviel Ladung Sie Ihrem

Vogel zumuten können. Nimmt man zu viel mit, geht irgendwann der Sprit aus, nimmt man zu wenig, hat man schnell den Ruf eines schlechten Fliegers. Nach einer erfolgreichen Landung oder einem Absturz erscheint eine Übersichtskarte, die den Flugweg anzeigt.

Die 3-D-Grafik ist etwas gewöhnungsbedürftig, da man beim Blick aus dem Cockpit auf sein eigenes Flugzeug sieht. Nur beim Blick aus dem Seitenfenster sitzt man direkt im Cockpit. Die Landschaft beschränkt sich auf die Flughäfen und einige Berge am Horizont, die leider nicht erreichbar sind. (gn)



## Unsere Meinung

»Solo Flight II« hebt sich als ein wirklich interessantes Programm in einigen Punkten von der Masse ab. Besonders der Tutor mit der erstklassigen Sprachausgabe verdient einen »Software-Oscar« für die interessanteste Idee bei Simulatoren, wenn es diesen Preis gäbe. Bei den Tests blieben viele Kollegen ungläubig vor dem Monitor stehen und wollten nicht glauben, daß hier wirklich nur der C64 ohne Hardware-Zusatz spricht.

Die Freude über den Tutor ist aber schnell dahin, sobald man über das Lernstadium hinaus ist.

Denn nun verlagert sich die Aufmerksamkeit von den Ohren auf die Augen. Und was diese erblicken, reißt niemanden vom Hocker. Die Landschaft macht insgesamt einen sehr kargen Eindruck und geizt mit Objekten, die man spektakulär anfliegen könnte. Die Simulation beschränkt sich im wesentlichen auf Starten und Landen. Nichts gegen Realitätsnähe, aber etwas mehr Variationsmöglichkeiten würden das Programm um einiges unterhaltsamer gestalten.

»Solo Flight II« ist für mich das ideale Einsteigerprogramm. Der erfahrene Freak sollte aber lieber die Finger davon lassen, denn er findet grafisch nichts Neues, was auch die gute Sprachsynthese auf Dauer nicht kompensieren kann. (gn)



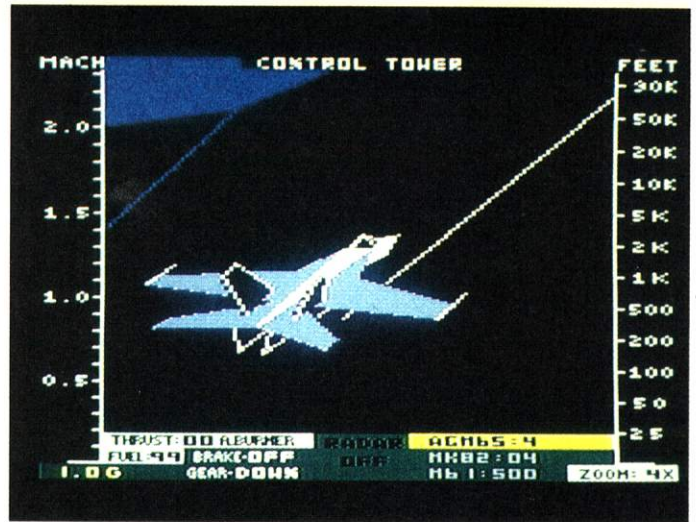
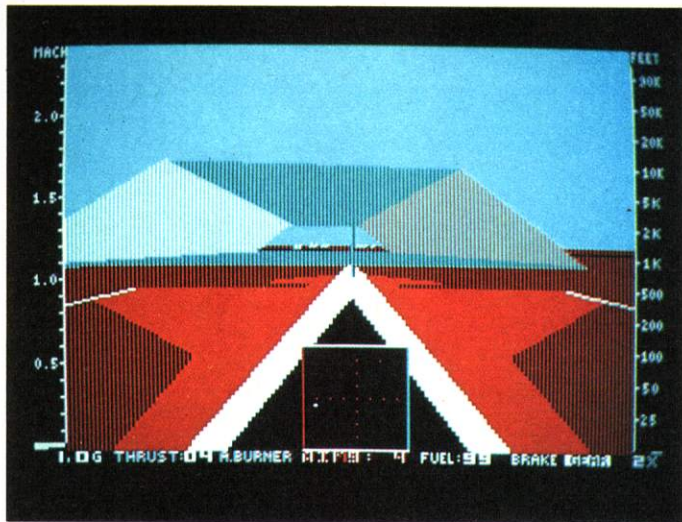
## Unsere Meinung

Käpt'n Heini, der angehende König der Lüfte, befindet sich auf einem Übungsflug. Wird er den Anforderungen von »Solo Flight II« entsprechen? »Du bist zu weit rechts« meint der Fluglehrer. »Fahr das Fahrwerk aus« folgt kurz darauf ein weiterer Kommentar. Käpt'n Heini hält sich dran und fabriziert eine butterweiche Landung. Als Belohnung erscheint eine aufmunternde Nachricht auf dem Bildschirm, die besagt, daß ich nun für einen richtigen Flug bereit sei.

Lange Rede, kurzer Sinn: Der gespenstische Fluglehrer ist

wirklich vorzüglich gelungen. Leider kommen seine Anweisungen nur in Englisch, während die Anleitung komplett ins Deutsche übersetzt wurde. Diese tatkräftige Hilfe fördert bei Solo Flight II schnell ein Erfolgserlebnis in Form einer gelungenen Landung (Also genau das Richtige für alle Bruchpiloten, die bei anderen Flugsimulatoren nur allzusehr unfreiwillig Bodenkontakt aufnehmen).

Ich kann mich Gregors Meinung nur anschließen: Solo Flight II ist toll für Einsteiger und bietet auch anfangs eine Zeit lang gute Unterhaltung. Doch mit der Zeit scheinen die Flugeinsätze alle sehr ähnlich, und die Grafik wirkt wirklich nicht um. Man sollte aber nicht vergessen, daß das Programm für eine Flugsimulation recht preisgünstig ausfällt. (hl)



# Jet

**Mit »Jet« tauschen Sie Ihren Platz auf dem Sofa mit dem Cockpit eines flotten Kampffliegers! Eine Simulation mit viel Action.**

Die Flugsimulation »Jet« ist der Nachfolger zu einem der erfolgreichsten Programme, dem »Flight Simulator II«. Besagter Meilenstein in der Computergeschichte belegte fast ein Jahr lang ununterbrochen den ersten Platz der amerikanischen Billboard-Charts. Jet, der neue Simulator von Sublogic, befördert den Mattscheiben-Piloten vom Sportflugzeug des Flight II zu einem supermodernen Donnervogel. Es sind gleich zwei Flieger, zwischen denen man wählen kann: die Düsenjäger F-16 und F-18 der amerikanischen Luftwaffe. Die F-18 wird auf hoher See eingesetzt und ist auf

einem Flugzeugträger stationiert. Die F-16 hingegen startet von einem Flughafen aus.

Damit man sich nicht völlig ungeübt in die Schlacht stürzen muß, gibt es ein Demo, in dem der Computer ein paar Runden vorfliegt. Eine eingebaute Flugschule ist der »Free Flight«-Modus, in dem Sie nach Herzenslust trudeln und herumgucken, aber nicht abstürzen können. Er eignet sich besonders, um sich mit der Bedienung vertraut zu machen, denn das etwas dünne Handbuch läßt doch ein paar Fragen offen. Aber selbst ist der Flieger, und improvisieren ist angesagt.

Jet bietet neben den beiden

GRAFIK	58 ★	<div style="width: 58%;"></div>
SOUND & MUSIK	21 ★	<div style="width: 21%;"></div>
HAPPY-WERTUNG	68 ★	<div style="width: 68%;"></div>

**C 64 (MS-DOS)  
ca. 150 Mark (Diskette)**

Flugzeugtypen eine Hülle von Varianten: zehn Schwierigkeitsstufen und zwei Kampfmodi. Die beiden Missionen sind ausgesprochen kriegerischer Natur. Bei »Dogfight« tragen Sie als Rambo der Lüfte einen Luftkampf mit Mig-Düsenjägern (Feindbild läßt grüßen) aus. In komplizierten Manövern schwirrt und vollführt wahnwitzige Flugmanöver, um gegnerischen Raketen auszuweichen und schießt natürlich selber aus allen Rohren zurück. In der Regel weiß man zwar nach zwei Minuten nicht mehr, wo oben und unten ist (geschweige denn, wo sich der Gegner befin-

det), aber das soll beim Luftkampf normal sein. Bei »Target Strike« bombardieren Sie Landziele und gegnerische Flugzeugträger und bekommen reichlich Abwehrraketen auf die Tragflächen gehetzt.

Jet besitzt viele neue Extras. Ein besonders hübsches Extra ist der Schleudersitz. Wenn Ihr Jet von einem gegnerischen Geschoß erwischt wird, haben Sie noch einige Sekunden Zeit, um sich mit dem Schleudersitz zu retten. Sie sinken dann am Fallschirm sicher zu Boden und können noch beobachten, wie Ihre Maschine langsam abschmiert.

(gn)



## Unsere Meinung

Von einem Nachfolger erwarte ich mir eigentlich Verbesserungen. Bei Jet ist es leider bei neuen Ideen geblieben. Die Instrumentierung ist jetzt für meinen Geschmack übersichtlicher, man hat ein paar neue Gags eingebaut, wie zum Beispiel den Schleudersitz, aber insgesamt hat man den bewährten Flight Simulator II vor sich. Besonders die Geschwindigkeit der Grafik, die schon immer ein Hauptkritikpunkt war, hat sich meines Erachtens nicht verbessert. Die Bilder bauen sich noch immer mit Verzögerung auf.

Schade und bedauerlich, daß hier offenbar Sublogic das Maximum erreicht zu haben scheint.

Meine Einstellung zu Jet ist etwas zwiespältig. Einerseits ist mir die Kriegsspielerei am heimischen Monitor zuwider, andererseits ist Jet wesentlich abwechslungsreicher als sein Vorgänger. Vom Wert der Simulation her ist Jet nämlich genauso hervorragend, bietet aber mehr als nur Starts und Landungen. Statt des »1917 Modus« hat man hier gleich auf Action gesetzt und damit keinen schlechten Griff getan, denn Fliegen muß man auch mit dem Kampfjet erst lernen. Dadurch ist Jet kein primitives Ich-knall-dich-ab-du-böser-Feind-Spiel, sondern eine anspruchsvolle Simulation, die für mich zu den besten gehört. (gn)



## Unsere Meinung

Eines gleich vorweg: Wer sich auf packende Luftkämpfe mit rasend schneller Grafik, möglichst viel Action und relativ wenig Intelligenz einlassen will, der sollte zu Programmen wie »Skyfox« greifen.

Jet ist in erster Linie eine Simulation. Und da zu einem Kampf-Jet auch irgendwelche Gegner gehören, konnte man beim Programmieren von Jet nicht auf die Kampf-Sequenzen verzichten.

Die zweifache Schallgeschwindigkeit, mit der sich der geflügelte Jäger durch die Lüfte schwingt,

schlägt sich aber nicht auf dem Bildschirm nieder. Sind einige Objekte gleichzeitig zu sehen, zeichnen die 3D-Grafik-Routinen nur zwei oder drei Bilder pro Sekunde auf den Schirm. Das ist bei 8-Bit-Computern zwar schon eine ganze Menge, macht Jet aber bei spannendem Luftkampf fast unspielbar: Wenn man glaubt, den Feind im Visier zu haben, ist er eigentlich schon wieder weg, da das angezeigte Bild bereits eine Viertel-Sekunde alt ist. Vielleicht hätte man bei Jet eine etwas flottere Vektor-Grafik programmieren sollen.

Als Simulation erntet Jet einige Pluspunkte, die langsame Grafik und die nicht gerade pazifistische Programmgestaltung setzen meine Wertung aber stark herab. (bs)

# Bücher zu AMIGA / C 128

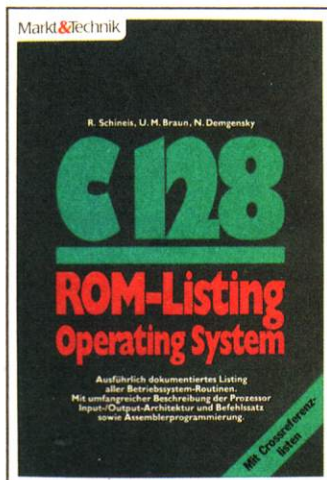
M. Breuer  
**Das AMIGA-Handbuch**  
März 1986, 461 Seiten

Der Commodore AMIGA stellt einen neuen Schritt in der Entwicklung der Personal Computer dar. Er setzt die neuesten Entwicklungen der Chip-Technologie ein, um dem Endanwender eine extrem leistungsfähige Maschine zu einem vergleichsweise günstigen Preis auf den Schreibtisch stellen zu können. Der AMIGA besitzt enorme Farbgrafik-Fähigkeiten, die auch für die Benutzerführung konsequent eingesetzt werden.

Das Buch liefert übersichtlich gegliedertes Grundwissen über die neue Commodore-Maschine. Aus dem Inhalt: Vorhang auf: Der AMIGA! - Auf der Werkbank des AMIGA - Grundlage der Bedienung des AMIGA - Grafik mit Graficaft und Delux Paint. AMIGA für Fortgeschrittene: Das CLI - Automatisierung des AMIGA - Die Spezialchips des AMIGA - Grundlagen von Sound und Grafik.

• Mit vielen Abbildungen und Übersichtstafeln für den täglichen Einsatz.

Best.-Nr. MT 90228  
ISBN 3-89090-228-6  
DM 49,-/sFr. 45,10/6S 382,20



R. Schineis, M. Braun, N. Demgensky  
**C128-ROM-Listing: Operating System**  
März 1986, 450 Seiten

Dieses Buch ist für alle Programmierer und Anwender gedacht, die mehr über ihren Commodore 128 PC wissen wollen. Ein umfangreiches, vollständig kommentiertes Assemblerlisting mit Cross-Referenzliste (Verweistabelle) umfaßt das komplette Betriebssystem mit dem 40/80-Zeichen-Editor, des eingebauten Maschinensprache-Monitors sowie allen Kern-Routinen.

Best.-Nr. MT 90221  
ISBN 3-89090-221-9  
DM 49,-/sFr. 45,10/6S 382,20

R. Schineis, M. Braun  
**C128-ROM-Listing:  
BASIC-7.0-Betriebssystem**  
September 1986, ca. 300 Seiten

Eine umfassende Beschreibung des BASIC-Interpreters. Mit vollständig kommentiertem Assemblerlisting und Cross-Referenzliste.

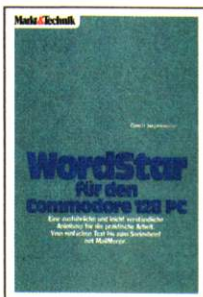
Best.-Nr. MT 90220  
ISBN 3-89090-220-0  
DM 49,-/sFr. 45,10/6S 382,20



M. Kohlen  
**Grafik auf dem AMIGA**  
4. Quartal 1986, ca. 250 S.

Dieses Buch setzt sich mit den außerordentlichen Grafikfähigkeiten des AMIGA auseinander. Es enthält zum einen eine ausführliche Beschreibung der Grafikhardware und -software des AMIGA und ihrer Funktionsweise. Zum anderen will es aber auch in die Grundzüge der Grafikprogrammierung überhaupt einführen. In zwei Einleitungskapiteln wird diese Informationen in einer für den unvorbereiteten Leser verständlichen Form vermittelt. In den folgenden Kapiteln werden diese Kenntnisse dann in praktischen Beispielen umgesetzt. Außerdem bietet das Buch einen Überblick über die Soft- und Hardwareerweiterungen für den AMIGA.

Best.-Nr. MT 90236  
ISBN 3-89090-236-7  
DM 49,-/sFr. 45,10/6S 382,20



G. Jürgensmeier  
**WordStar 3.0 mit MailMerge für den Commodore 128 PC**  
1985, 435 Seiten

Best.-Nr. MT 780  
ISBN 3-89090-181-6  
DM 49,-/sFr. 45,10/6S 382,20

Dr. P. Albrecht  
**dBASE II für den Commodore 128 PC**  
1985, 280 Seiten

Best.-Nr. MT 838  
ISBN 3-89090-189-1  
DM 49,-/sFr. 45,10/6S 382,20

Dr. P. Albrecht  
**Multiplan für den Commodore 128 PC**  
1985, 226 Seiten

Best.-Nr. MT 836  
ISBN 3-89090-187-5  
DM 49,-/sFr. 45,10/6S 382,20



G. Möllmann  
**C128-Programmieren in Maschinensprache**  
August 1986, 270 Seiten

Ein Buch, das alle Informationen bietet, um erfolgreich auf dem C128 zu programmieren. Dazu gehört auch der Umgang mit den ROM-Routinen aus Basic und Betriebssystem.

Best.-Nr. MT 90213  
ISBN 3-89090-213-8  
DM 52,-/sFr. 47,80/6S 405,60

P. Rosenbeck  
**Das Commodore 128-Handbuch**  
1985, 383 Seiten

Dieses Buch sagt Ihnen alles, was Sie über Ihren C128 wissen müssen: die Hardware, die drei Betriebssystem-Modi und was die CP/M-Fähigkeit für Ihren Computer bedeutet.

Best.-Nr. MT 90195  
ISBN 3-89090-195-6  
DM 52,-/sFr. 47,80/6S 405,60



H. Ponnath  
**Grafik-Programmierung C128**  
März 1986, 196 Seiten, inkl. Disk

Die Programmierung von Grafik gehört zu den interessantesten Aufgaben, die man mit dem Commodore 128 PC lösen kann. Dieses Buch hilft Ihnen dabei! Das Themenfeld ist weit gespannt und behandelt unter anderem: hochauflösende- und Mehrfarben-Grafik im C128-Modus.

Best.-Nr. MT 90202  
ISBN 3-89090-202-2  
DM 52,-/sFr. 47,80/6S 405,60

J. Hückstädt  
**BASIC 7.0 auf dem Commodore 128**  
1985, 239 Seiten

An praxisnahen Beispielen zeigt dieses Buch, wie man die für die 128er typischen Merkmale und Eigenschaften (Sprites, Shapes, hochauflösende Grafik) optimal nutzt.

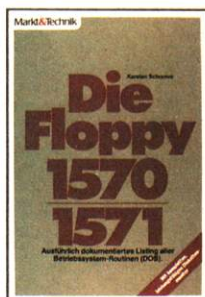
Best.-Nr. MT 90149  
ISBN 3-89090-149-2  
DM 52,-/sFr. 47,80/6S 405,60



J. Hückstädt  
**CP/M 3.0-Anwender-Handbuch C128**  
Mai 1986, 250 Seiten

Wenn Sie Ihren Commodore 128 PC schon ganz gut im Griff haben und jetzt so richtig einsteigen wollen in die Möglichkeiten, die das leistungsstarke Betriebssystem CP/M 3.0 bietet, sollten Sie mal in dieses Buch schauen: Es sagt Ihnen alles über den Aufbau einer Datenverarbeitungsanlage, Mikrocomputer, Programmiersprachen und Betriebssysteme im allgemeinen und über das Betriebssystem CP/M speziell auf dem C128.

Best.-Nr. MT 90196  
ISBN 3-89090-196-4  
DM 52,-/sFr. 47,80/6S 405,60



K. Schramm  
**Die Floppy 1570/1571**  
Mai 1986, 470 Seiten

In der Floppy 1571 wurde ein völlig neues Floppy-Konzept verwirklicht: Diese Floppystation ist in der Lage, mehrere verschiedene Diskettenformate zu verarbeiten.

Dieses Buch soll es sowohl dem Einsteiger als auch dem fortgeschrittenen Programmierer ermöglichen, die vielfältigen Möglichkeiten dieses neuen Gerätes voll auszunutzen.

Best.-Nr. MT 90185  
ISBN 3-89090-185-9  
DM 52,-/sFr. 47,80/6S 405,60

**Markt & Technik-Fachbücher erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler**

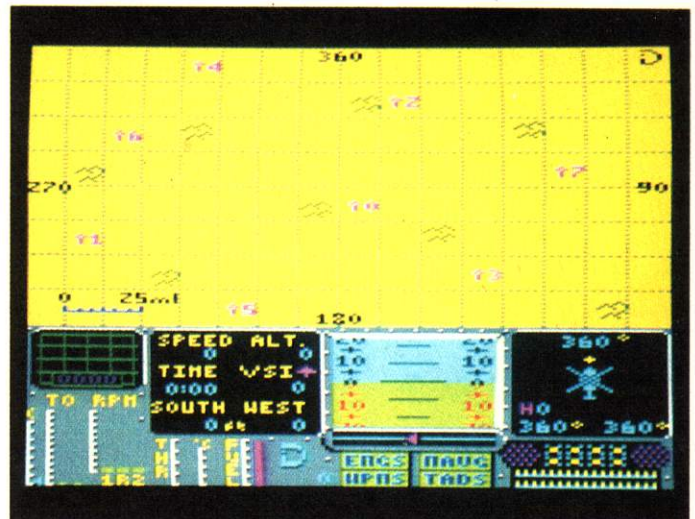
Bestellungen im Ausland bitte an den Buchhandel oder an untenstehende Adressen.  
Schweiz: Markt & Technik Vertriebs AG, Kollerstrasse 3, CH-6300 Zug, ☎ 042/41 56 56  
Österreich: Ueberreuter Media Handels- und Verlagsges. mbH, Alser Straße 24, A-1091 Wien, ☎ 0222/48 15 38-0

Irrtümer und Änderungen vorbehalten.

**Markt & Technik**  
Unternehmensbereich Buchverlag  
Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München

**COMPUTER-LITERATUR UND SOFTWARE HERBST '86**

Fragen Sie Ihren Buchhändler nach unserem kostenlosen Gesamtverzeichnis mit über 200 aktuellen Computerbüchern und Softwareprogrammen. Oder fordern Sie es direkt beim Verlag an!



# Tomahawk

Eine Mischung aus Hubschrauber-Simulation und Actionspiel erwartet Sie bei »Tomahawk«. Hier wird der Computer zum Cockpit!

**N**ehmen Sie die Fliegerjacke aus dem Schrank, setzen Sie die Brille auf, und schnallen Sie sich auf Ihrem Stuhl fest, denn mit »Tomahawk« geht die Post ab. Sie fliegen einen Kampfhubschrauber auf einem imaginären Kampfschauplatz. Da Sie aber mit den »Blauen« gegen die »Roten« kämpfen, kann man sich fast schon denken, wer gegen wen in die Schlacht zieht.

Sie müssen die eigenen Truppen beim Kampf unterstützen, aber anfangs steht man vor ganz anderen Problemen. Vor die Siegeslorbeeren hat der Programmierer nämlich die Gewöhnung an die Bedienung gesetzt.

Man muß aber zum Glück nicht allzuvielen Tasten drücken oder eine ellenlange Anleitung lesen und verstehen, denn die Bedienung ist relativ einfach. Die Schwierigkeit beim Hubschrauberfliegen ist, daß man ständig lenken muß, um vorwärts zu fliegen. Anfangs ist man so damit beschäftigt in der Luft zu bleiben, daß keine Zeit mehr für das Studium der restlichen Instrumente bleibt. Hat man sich aber eingeflogen, kann man auch mal einen Blick auf die 3-D-Landschaft riskieren, die die Objekte in Vektor-Grafik darstellt. Der Radar verrät, daß Sie mit Ihrem Hubschrauber gar nicht so allein sind.

kenswert, man braucht schon ein Weilchen, seine Maschine sicher zu fliegen. Tomahawk ist aber nicht so schwer, daß nur ausgewählte Fluggenie damit umgehen könnten.

Es erfreut, daß das Softwarehaus nicht nur eine deutsche Anleitung beigelegt hat, sondern auch deutsche Texte auf dem Bildschirm zeigt. Man hat die Wahl zwischen Deutsch, Englisch und Französisch. Ich halte das für einen sehr lobenswerten Service am Kunden. Weniger unterhaltsam ist die lange Ladezeit bei der Kassettenversion, die mit Lenslock-Kopierschutz geschützt ist. Das Gefummel und Geschiele vor Spielbeginn ist wirklich ärgerlich, was aber den hohen Spielwert dieser Simulation keineswegs schmälert. (gn)



## Unsere Meinung

Tomahawk ist die beste Simulation, die ich bislang auf dem Schneider gesehen habe. Sie ist schnell, anspruchsvoll und bietet eine hervorragende Grafik. Das Kampffeld geizt zwar teilweise mit Details, aber die Objekte, die man findet, sind von hervorragender grafischer Qualität. Wenn man eine Halle überfliegt, oder nach einer gewagten Kurve einen Panzer kurz vorm Zusammenstoß zerstört, vergißt man, daß es sich nur um eine Simulation handelt. Da kommt wirkliches Fliegergefühl auf. Die Realitätstreue ist bemerk-

GRAFIK	79 ★								
SOUND & MUSIK	43 ★								
HAPPY-WERTUNG	81 ★								

Schneider (Spectrum)

39 Mark (Kassette), 49 Mark (Diskette)

Es existieren vier Schwierigkeitsstufen und vier Kampfaufträge, die vom Anfängertraining ohne Feindbeschuß bis zum fortgeschrittenen Gemetzel gehen. Je nach Belieben findet die Schlacht nachts statt, Wolken behindern die Sicht oder tückische Seitenwinde setzen dem Piloten zu.

Wählt man bewölktetes Wetter, läßt sich die Wolkenhöhe bestimmen. Anfangs genügen aber schon die feindlichen Geschütze als Hindernis, die einen beim Ausführen seines Auftrags behindern und den Hubschrauber beschädigen. Glücklicherweise gibt es Nachschubbasen, auf denen man

Reparaturen ausführen lassen kann. Spätestens beim Landeanflug merkt man, daß das Programm neben dem Fliegen eine zweite Schwierigkeit birgt: die hohe Kunst des Landens.

Neben den Schwierigkeitsstufen hat man noch die Wahl zwischen verschiedenen Kampfmodi. Eine Möglichkeit ist der Luft-Boden-Kampf. Bei einem Angriff gegen ein Bodenziel steht man bei extremem Tiefflug immer kurz vor einem ungewollten Absturz, weil nur ein sehr geringer Abstand zwischen Hubschrauber und Boden besteht. Der Luftkampf ist in dieser Hinsicht ungefährlicher, aber schwieriger. (gn)



## Unsere Meinung

Laßt uns den Zeiger der Uhr um ein paar Jährchen zurückdrehen, als für den Spectrum ein Programm namens »Fighter Pilot« veröffentlicht wurde. Diese kriegerische Flugsimulation war damals eine mittlere Sensation und sorgte dafür, daß ich seinerzeit so manche Stunde am Spectrum zubachte, um feindlichen Fliegern nachzubreuen.

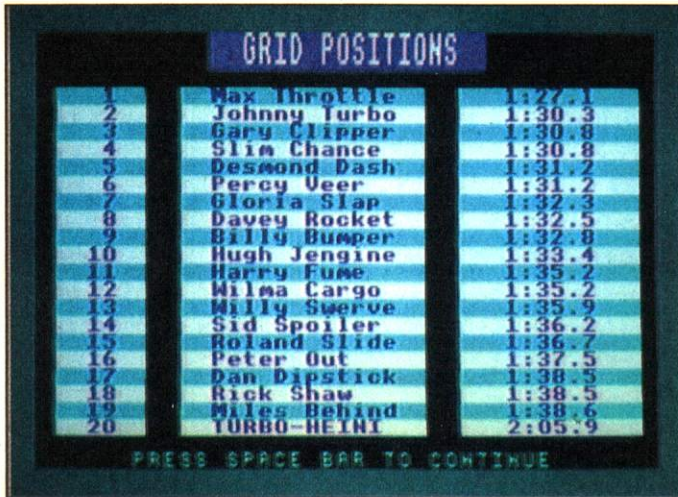
Tomahawk ist der jüngste Streich desselben Programmierers. Tomahawk hat die gleichen Vorzüge wie Fighter Pilot: Realistisch, relativ unkompliziert und

sehr spannend. Wer keinen Horror vor dem kriegerischen Einschlag hat, wird begeistert sein. Für Schneider und Spectrum gibt es kaum ein vergleichbar gutes Programm.

Ich bin zugegebenerweise nicht gerade ein großer Fan von Flugsimulationen, aber dank der herausfordernden Missionen drehe sogar ich gerne eine Runde mit dem Kampfhubschrauber. Alte Fighter-Pilot-Fans werden Tomahawk zu schätzen wissen. Trotz gewisser Ähnlichkeiten bietet die Hubschrauber-Simulation genug Verbesserung, um einen Wiederholungseffekt zu vermeiden. Als Entschädigung gibt es tatsächlich deutsche Texte auf dem Bildschirm. Da sieht man auch gerne über den einen oder anderen Rechtschreibfehler hinweg. (hl)







# Revs

Es muß nicht immer Formel 1 sein, denn mit einem Formel-3-Flitzer fegt man dank Revs genauso rasant durch die Kurven.

**W**issen Sie was ein »Revs« ist? Nein? Macht nichts. Erstens gibt es dieses Heft, um Ihre Wissenslücke zu schließen, und zweitens ist es auch ein Ausdruck aus dem Rennfahrer-Jargon. Die Sache ist nämlich folgende: In der Formel 3 fährt man nicht nach dem Tachometer, wie auf den normalen Straßen, sondern achtet nur auf den Drehzahlmesser, den man (Na, fällt der Groschen?) »Revs« nennt (vom englischen Wort revolution=Umdrehung). Dieses Gerät am Amaturenbrett hilft, den Motor optimal auszunutzen und so die größte Geschwindigkeit zu erreichen.

Fast alle Aspekte eines Formel-3-Wagens werden in Revs

berücksichtigt. Es beginnt damit, daß man die Spoiler bei seinem Rennwagen individuell einstellen kann. In der Anleitung ist ausführlich erklärt, was man dabei beachten muß, und welche Konsequenzen eine bestimmte Stellung hat. Da das Handbuch in Deutsch gehalten ist, kann das Wörterbuch im Schrank bleiben.

Den Joystick braucht man bei Revs nicht, denn es wird ausschließlich über die Tastatur gesteuert. Wenn Sie einen Drehregler (Paddle) besitzen, können Sie auch diesen einsetzen. Der Wagen verhält sich wie ein richtiges Auto und ist dadurch schwieriger zu beherrschen, als ein müdes Sprite bei herkömmlichen Rennsportspielen.

GRAFIK	78 ★	<div style="width: 78%;"></div>
SOUND & MUSIK	24 ★	<div style="width: 24%;"></div>
HAPPY-WERTUNG	87 ★	<div style="width: 87%;"></div>

C 64

49 Mark (Kassette), 69 Mark (Diskette)

Um an einem Rennen teilnehmen zu können, muß man zunächst eine Trainingsrunde absolvieren. Man tritt dann gegen 19 Gegner an, die so aussagestarke Namen wie »Miles Behind« tragen. Diese Jungs gehen manchmal etwas ruppig zur Sache und scheuen sich nicht, den unschuldigen Spieler zu schneiden oder auszubremsen. Da man die Konkurrenten vorher im Rückspiegel sieht, ist man nicht wehrlos und kann den Angriff abwehren.

Da es auf die Dauer etwas langweilig werden kann, immer nur gegen die digitalen Gegner anzutreten, darf man auch mit seinen Freunden eine kleine

Wettfahrt austragen. Nun ist es aber sehr beschwerlich, mit vier Leuten gleichzeitig eine Tastatur zu benutzen, und ein vierfach gesplitteter Bildschirm entbehrt auch der Übersichtlichkeit. Also fährt man erst nacheinander die Trainingsrunden. Im eigentlichen Rennen, das auch viermal gefahren wird, simuliert der Computer dann den Fahrstil der anderen drei. Die Kommentare eines Überholenden, der gemächlich hinter einem sitzt, kann man sich vorstellen. Der beste Vergleich des fahrerischen Könnens ist die Rundenzeit. Nur wer sich von keinem Gegner aufhalten läßt, darf sich mit Recht als Könnner bezeichnen. (gn)



## Unsere Meinung

Ich persönlich kenne keine bessere Rennfahrersimulation als Revs. Bislang mußten sich Simulationsfans wie ich immer mit zweit- bis drittklassigen Spielchen abfinden, die selten mehr als das Aussehen der Sprites und der Rennstrecke mit dieser Sportart zu tun hatten. Die Programmierer von Firebird haben sich mit Erfolg überlegt, wie ein Auto zu fahren ist. Herausgekommen ist ein Programm, das das Verhalten eines Autos in seinen wichtigsten Punkten wiedergibt. Ein paar Punkte, die ich bei anderen Programmen

vermißt habe: Bei Revs muß man wie beim richtigen Auto in der Kurven gegenlenken, und nicht nur stupide in eine Richtung lenken. Der Rennwagen vibriert, und beginnt in Grenzsituationen ein Eigenleben zu entwickeln. Ich bin von der Qualität dieses Programms beeindruckt, und immer wieder erstaunt, daß es trotz der komplexen Berechnungen so schnell ist. An ihm müssen sich in Zukunft alle Konkurrenten messen lassen.

Das, was mich etwas stört, ist die Steuerung über die Tastatur. Wer besitzt schon einen analogen Joystick oder ein Paddle? Mit dem Paddle läßt sich der Formel 3 Flitzer zwar hervorragend lenken, aber für die Allgemeinheit hätte man ein gute Joystickabfrage einbauen sollen. (gn)



## Unsere Meinung

Revs hätte beinahe mein Supergrinsen (Note 1) verdient, denn es ist mit Sicherheit die einzige Autorennen-Simulation, die sich wirklich Simulation nennen darf. Spiele wie »Pitstop II«, »Speed King« oder gar »Formula One Simulator« sind alle nur recht gute Tests für die Geschicklichkeit, mit einer Fahrersimulation haben sie aber wenig gemein.

Die Grafik scheint auf den ersten Blick Programmen wie »Pitstop II« unterlegen zu sein, ist sie doch etwas klobiger und langsamer. Dafür wartet Revs aber mit

einer echten 3D-Grafik auf, die auch berücksichtigt, wenn der Wagen schräg steht, schleudert oder bei größeren Boden-Unebenheiten »hüpft«.

Einzigartig ist auch der Wettbewerbsmodus für mehrere Spieler, der schon so manchen Sonntag-Nachmittag wie im Fluge vergehen ließ.

Eigentlich gibt es nur einen Minuspunkt: Revs ist ziemlich schwer zu spielen. Für einen Anfänger ist es sehr frustrierend, stets nach den ersten zwanzig Metern über die Böschung zu rauschen. Hat man aber erst einmal ein wenig Übung, kommt man kaum noch vom Bildschirm los. Wer eine richtige Auto-Simulation für den C64 sucht, dem bleibt eigentlich nur Revs.

(bs)

# Brandneue Bücher rund um die ATARI ST

G. Jürgensmeier  
**WordStar für ATARI ST**  
April 1986, 435 Seiten

WordStar ist ein umfangreiches und leistungsfähiges Textverarbeitungsprogramm und damit sicherlich zu Recht das meistverkaufte Programm seiner Art. Doch bedeutet dies nicht unbedingt, daß es auch einfach zu bedienen ist. Hier setzt dieses Buch an: Es macht in vorbildlicher Weise mit allen Möglichkeiten von WordStar und MailMerge vertraut und ist damit eine ideale Ergänzung zum Handbuch. Es versammelt alle Informationen für den effektiven Einsatz dieser Programme auf den ATARI-ST-Computern.

Best.-Nr. MT 90208  
ISBN 3-89090-208-1  
DM 49,-/sFr. 45,10/6S 382,20

In Vorbereitung:  
**dBASE II für ATARI ST**  
4. Quartal 1986, ca. 250 Seiten

Best.-Nr. MT 90206  
ISBN 3-89090-206-5



P. Rosenbeck  
**C-Programmierung unter TOS/ATARI ST**  
März 1986, 376 Seiten

Erst durch das Programmieren in C kann der stolze Besitzer alle Fähigkeiten seines ATARI ST ausnutzen. Für Leser mit elementaren EDV-Vorkenntnissen leigt der Autor in diesem Buch eine gründliche und leicht lesbare Einführung in das Programmieren mit dieser wichtigen und vielseitigen Sprache. An aussagekräftigen und in allen Einzelheiten erklärten Beispielen werden auch die fortgeschrittenen Aspekte der Sprache (Dateiverwaltung, Structures, dynamische Speicherverwaltung, Rekursion) ebenso ausführlich wie die Grundlagen besprochen. Besonderes Gewicht ist auf das Programmieren auf Systemebenen gelegt (Schnittstelle zum Betriebssystem TOS, Benutzung von GEMDOS, BIOS und XBIOS), so daß der Leser in die Lage versetzt wird, auch systemnahe Programme auf seinem ATARI zu erarbeiten.

• Wagen Sie den Schritt zur Profi-Programmierung auf dem ST!  
Best.-Nr. MT 90226  
ISBN 3-89090-226-X  
DM 52,-/sFr. 47,80/6S 405,60



R. Aumiller/D. Luda  
**ATARI-ST-LOGO**  
März 1986, 236 Seiten

LOGO vereinigt viele Vorteile anderer Programmiersprachen in sich. Es ist interaktiv, listen- und prozedurorientiert, erweiterbar, einfach zu erlernen und doch komplexen Problemen gewachsen. Dieses Buch ist für Anfänger und Fortgeschrittene gleichermaßen geeignet. Bildschirmfotos, viele ausführliche Beispiele – teilweise mit Übungsaufgaben zur Vertiefung des Gelesenen – tragen zu einer guten Verständlichkeit und einem sicheren Lernerfolg bei. Doch auch der erfahrene Programmierer kommt auf seine Kosten, professionelle Anwendungen und ein Kapitel über künstliche Intelligenz runden das Spektrum ab.  
Best.-Nr. MT 90223  
ISBN 3-89090-223-5  
DM 49,-/sFr. 45,10/6S 382,20



P. Rosenbeck  
**C-Programmierung unter GEM/ATARI ST**  
4. Quartal 1986, ca. 300 S.

GEM, die Benutzeroberfläche der ATARI-ST-Computer, gilt als außerordentlich bedienerfreundlich. Sie vereinigt herausragende grafische Darstellung und selbsterklärende, symbolische Benutzerführung. Natürlich verbirgt sich hinter dieser freundlichen Oberfläche eine außerordentlich komplexe interne Struktur.  
• Das Buch zeigt, wie man mit der Programmiersprache C die interessantesten Merkmale der GEM-Benutzeroberfläche (Windows, Pull-Down-Menüs, Maus) auch in der eigenen Programmierung verwenden kann.  
Best.-Nr. MT 90203  
ISBN 3-89090-203-0  
DM 58,-/sFr. 53,40/6S 452,40



I. Lücke/P. Lücke  
**Das Systemhandbuch zum ATARI ST**  
4. Quartal 1986, ca. 300 S.

Zwei Themen bilden die Schwerpunkte des vorliegenden Buches: Die Struktur der 68000-CPU und der ATARI 520/260 ST. Auf dieser theoretischen Basis stellen die Autoren die Programmierumgebung des ATARI 520/260 ST anhand vieler Beispielprogramme dar. Besondere Aufmerksamkeit wird der Einbindung von Maschinensprachmodulen in das Betriebssystem und in höhere Programmiersprachen (z.B. BASIC und C) gewidmet. Die Beschreibung eines 68000-Assemblers und einige gerätespezifische Maschinensprachmodule runden das Buch ab.  
Best.-Nr. MT 90216  
ISBN 3-89090-216-2  
DM 52,-/sFr. 47,80/6S 405,60



W. F. Fastenrath  
**ATARI-ST-BASIC-Handbuch**  
März 1986, 264 Seiten

Das BASIC für die ATARI-ST-Computer ist außerordentlich umfangreich und mächtig. Über 130 Befehle stehen bereit, um auch komplexere Aufgaben mit diesen Computern zu bewältigen. Die neuartige Benutzeroberfläche der Rechner erforderte ein entsprechendes »Tuning« dieser altgedienten Programmiersprache. Dieses Buch stellt eine Anleitung zur Anwendung von BASIC auf die Erfordernisse und Möglichkeiten dieses speziellen Systems dar. Eine übersichtliche Zusammenstellung des gesamten Befehlsvorrats macht dieses Buch zu einem Hilfsbuch bei der täglichen Programmierarbeit.  
Best.-Nr. MT 90205  
ISBN 3-89090-205-7  
DM 52,-/sFr. 47,80/6S 405,60



I. Lücke/P. Lücke  
**Der ATARI 520 ST**  
2. überarbeitete und erweiterte Auflage März 1986, 198 Seiten

Dieses Buch enthält alle Informationen, die für stolze Besitzer eines ATARI 520/260 ST wichtig sind. Die jetzt vorliegende überarbeitete und erweiterte Auflage trägt den neuesten Entwicklungen bei ATARI Rechnung. Unter anderem wurden das inzwischen deutschsprachige Betriebssystem und einige geänderte Systemausstattungsmerkmale berücksichtigt.  
Best.-Nr. MT 90229  
ISBN 3-89090-229-4  
DM 49,-/sFr. 45,10/6S 382,20



J. Steiner/G. Steiner  
**GEM für den ATARI 520 ST**  
2. überarbeitete und erweiterte Auflage Februar 1986, 334 Seiten

Dieses Buch ist eine Einweisung in alles, was GEM für den Benutzer interessant macht. Besonders interessant für den fortgeschrittenen Anwender, aber auch für den, der »nur« die Struktur eines so komplexen Betriebssystems kennenlernen möchte, sind die Kapitel über den internen Aufbau von GEM mit seinen grafischen Merkmalen.  
Best.-Nr. MT 90230  
ISBN 3-89090-230-8  
DM 52,-/sFr. 47,80/6S 405,60

**Markt & Technik-Fachbücher erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler**

Bestellungen im Ausland bitte an den Buchhandel oder an untenstehende Adressen.  
Schweiz: Markt & Technik Vertriebs AG, Kollerstrasse 3, CH-6300 Zug, ☎ 042/41 56 56  
Österreich: Ueberreuter Media Handels- und Verlagsges. mbH, Alser Straße 24, A-1091 Wien, ☎ 02 22/48 15 38-0

Irrtümer und Änderungen vorbehalten.

  
**Markt & Technik**  
Unternehmensbereich Buchverlag  
Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München



**COMPUTER-LITERATUR UND SOFTWARE HERBST '86**

Fragen Sie Ihren Buchhändler nach unserem kostenlosen Gesamtverzeichnis mit über 200 aktuellen Computerbüchern und Softwareprogrammen. Oder fordern Sie es direkt beim Verlag an!

**Markt & Technik**  
SYSTEM-ENTWICKLUNG  
BUCHVERLAG



# Billig-Spiele

**B**ei der Hardware hat sich seit einiger Zeit schon herumgesprochen, daß man gute Produkte auch preiswert herstellen kann. Der Atari ST liefert den besten Beweis, was eine konsequente Billigpreis-Politik zu erreichen vermag. Das Motto »Power without the price« entwickelt sich langsam zum Leitspruch der gesamten Branche. Bei der Software hat der Begriff »billig« leider immer noch einen etwas anrüchlichen Klang, obwohl hohe Softwarepreise einer der Hauptkritikpunkte an den Softwarefirmen sind. Hier scheint der Kunde den billigen Preis mit billiger Machart zu verwechseln.

Man kann grob zwei Arten von Billig-Spielen unterscheiden. Viele der jetzigen Sonderangebote sind alte Programme, die nochmals veröffentlicht werden. Darunter befinden sich auch einige Klassiker, wie die Spiele von Synapse oder »Jumpman« von Epyx. Die großen Namen bürgen für Qualität und

Spielwitz, und so mancher Spielefan ist geneigt, seine Sammlung mit den preisgünstigen Originalen zu erweitern. Die Philosophie, die hinter dieser Verkaufsstrategie steht, ist einfach: Man kaufe die Rechte an guten, aber etwas in die Jahre gekommenen Programmen möglichst billig auf, und hoffe, daß sie über hohe Stückzahlen Gewinn machen. Eine beliebte Variante sind Compilations, die mehrere Programme enthalten. Die Firmen setzen auf die Zugkraft der bekannten Namen, und müssen keine Unkosten für die Entwicklung mehr decken. Die »They sold a Million«-Reihe ist ein bekanntes Beispiel. Jede Spielesammlung besteht aus vier bis sechs Programmen. Addiert man die Verkaufszahlen der einzelnen Spiele, kommt man auf über eine Million.

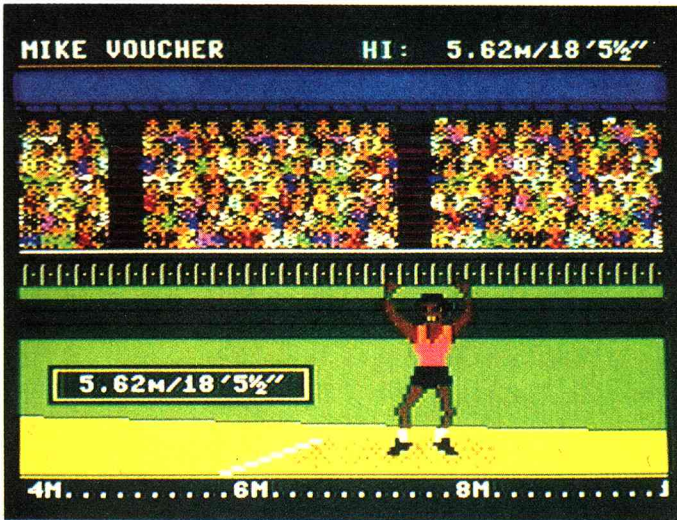
Einen anderen Weg beschreiten die Firmen, die konsequent neue Software zu sehr günstigen Preisen verkaufen. Sie vertreten die Meinung, daß man

den Verbraucher, gemeint sind hier in erster Linie Schüler, durch Spiele zum Taschengeldpreis zum regelmäßigen Softwarekauf animieren kann. Man darf dem Käufer aber nicht die Neuauflage eines alten Schinken präsentieren, sondern muß ihm ständig neue, nicht alltägliche Software anbieten. Der einzige Weg, das niedrige Preisniveau zu halten, sind möglichst geringe Produktionskosten. Also spart man an der Verpackung und verzichtet weitgehend auf kostspielige Werbung. Die Programmierer spüren die Nachteile dieser Verkaufspolitik, denn die Software wird natürlich nicht teuer eingekauft.

Es liegt an den Käufern, ob sich die Billigspiele durchsetzen. Sie rentieren sich nur über höhere Stückzahlen. Jeder, der sich über die hohen Preise bei anderer Software ärgert, ist aufgerufen den Kauf eines preiswerten Spiels in Erwägung zu ziehen. Wenn diese Linie Erfolg hat, ist die Wahrscheinlichkeit

recht hoch, daß auch andere Firmen nachziehen, und der Kauf eines guten Spiels nicht länger ein teurer Traum bleibt. Leider wird diese eigentlich löbliche Absicht der Softwarefirmen nicht genug honoriert. Man kann nicht oft genug betonen, daß der geringe Preis nicht mit schlechter Qualität gleichgesetzt werden darf. Schon oft hat sich ein teures Programm, das mit viel Werbung in die Köpfe der Spielefans gehämmert wurde, nach dem Kauf als Flop und professioneller Langweiler herausgestellt. Nur schmerzt ein schlechtes Spiel für 80 Mark mehr als ein mittelmäßiges für 10 Mark. Bei dem kleinen Preis lohnt sich das Probieren, denn eine Fehlinvestition wirkt sich nicht so fatal auf den Geldbeutel aus. Aber auch für Billig-Spiele gilt: Erst informieren und möglichst probespielen, dann kaufen. Der Vergleich lohnt sich und das eine oder andere Goldstück ist Ihnen gewiß.

(gn)



# Go for the Gold

**Kaum zu glauben: Für zehn Mark kann man sogar ein Sportspiel mit sechs verschiedenen olympischen Disziplinen kaufen!**

Und wieder einmal ist eine Olympiade angesagt: Go for the Gold ist eine Zusammenstellung von sechs verschiedenen Sportarten, bei denen bis zu sechs Spieler gegeneinander antreten können. Übrigens können jederzeit, auch während des Spiels, neue Spieler hinzukommen oder andere freiwillig aufgeben.

Den Anfang macht ein möglichst perfekter Sprung ins Wasser. Beim Kunstspringen kommt es darauf an, auf dem Sprungbrett möglichst viel Anlauf zu nehmen und dann den Sprung gut mit Schwerkraft und federndem Brett zu synchronisieren.

Zweite und dritte Disziplin bil-

den ein Paar, es geht hier ums Laufen. Als erstes steht ein Hundert-Meter-Sprint auf dem Programm, bei dem man die Haltbarkeit des eigenen Joysticks durch flotte Hin- und Herbewegungen testen kann. Die 110-Meter-Hürden sind dann noch etwas schwerer, muß man sich neben dem schnellen Laufen noch zusätzlich um den korrekten Absprung bemühen. Wenn nur ein Joystick zur Verfügung steht, kann jeder Spieler gegen sich selbst laufen. Der Computer merkt sich die Zeit des vorherigen Spielers und wiederholt dessen Leistung bei der nächsten Runde auf der anderen Bahn.

GRAFIK	72 ★																		
SOUND & MUSIK	74 ★																		
HAPPY-WERTUNG	79 ★																		

**C 64**  
**10 Mark (Kassette), 20 Mark (Diskette)**

Als nächsten Wettkampf findet Bogenschießen statt. Insgesamt 24 Schüsse auf sechs Zielscheiben sind abzugeben. Das Zielen ist nicht einfach, da der Bogen recht schwer ist und die Hände schon bald anfangen leicht zu zittern. Außerdem ist der ständig wechselnde Wind in die Flugbahn des Pfeils mit einzubeziehen.

Die nächste Disziplin stammt wieder aus der Leichtathletik: Weitsprung ist wiederum eine Kombination aus Joystickgerütel für den Anlauf und möglichst präzisiert Timing für den Absprung.

Abgeschlossen wird das sportliche Ereignis mit Gewicht-

heben, einer reinen Timing-Disziplin. Gleich zweimal muß man bei den Gewichten antreten, denn zwei verschiedene Hebe-Arten, das Stemmen und das Stoßen, sind korrekt durchzuführen.

Einige Details am Rande: Wer will, kann sich jederzeit per »Instant Replay« seine letzte Leistung noch einmal ansehen und nach Fehlern bei der Ausführung der Sportart suchen. Bei der Disketten-Version lassen sich diese Replays auch speichern. Außerdem kann man sich jederzeit die aktuellen Rekorde der Spieler für die Sportarten anzeigen lassen.

(bs)



## Unsere Meinung

Vor etwa zweieinhalb Jahren hieß das Spiel »Hes-Games«, dann kam es bei Ariolasoft unter dem Namen »S-Games« heraus und hat zwischendurch noch die eine oder andere Identität angenommen. Aber egal, wie und wann es herauskam, es stand immer im Schatten von »Summer Games I«, das tatsächlich besser ist als Go for the Gold.

Nun unternimmt das Spiel wohl seinen letzten Anlauf, um zu hohen Verkaufszahlen zu gelangen, indem es als Billig-Spiel angeboten wird. Und die zehn Mark, die

man dafür hinlegen soll, ist es allemal wert.

Die Grafik ist nicht weltbewegend, aber doch über dem Durchschnitt und die Musik- und Soundeffekte sehr gut bis gut, wenn man weiß, daß Go for the Gold schon einige Jahre auf dem Buckel hat. Die beste Disziplin ist ohne Zweifel das Bogenschießen. In dieser Form gibt es bis heute bei keinem Sportspiel ein ähnlich gutes Programm.

Der Gag mit dem »Instant Replay« ist einfach toll und wurde beim Laufen sogar auf die Spitze getrieben, indem man gegen ein früheres Selbst laufen kann!

Wer zehn Mark übrig hat (oder etwas mehr für die Disk-Version), sollte hier zugreifen, solange er nicht schon mit den Epyx-Sport-Spielen eingedeckt ist. (bs)



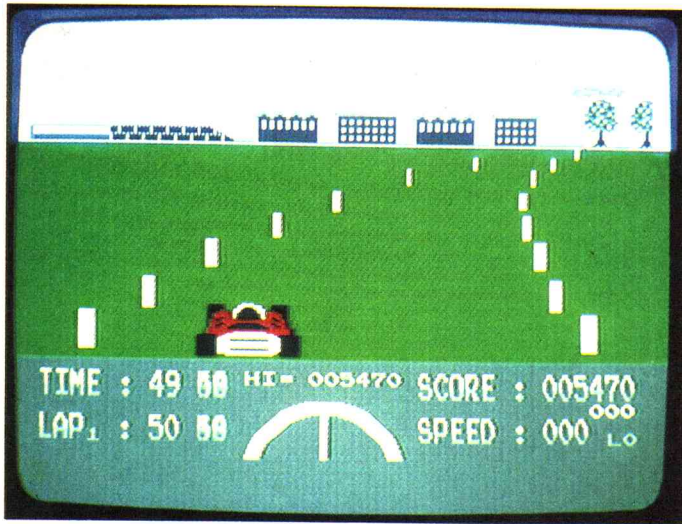
## Unsere Meinung

Ich weiß nicht, unter wieviel Namen mir Go for the Gold schon begegnet ist. Aber egal, wie das Programm momentan heißt, ich halte es noch immer für eines der besten Sportspiele schlechthin. Die Standard-Disziplinen sind guter Durchschnitt, aber das Bogenschießen hat es mir angetan. Es ist eine absolut begeisternde Umsetzung dieser Sportart, die kein anderes Programm in dieser Qualität liefert. Beim Bogenschießen verbringe ich meist über die Hälfte der Zeit, wenn ich Go for the Gold spiele.

Mein zweiter Liebling ist das Gewichtheben. Einerseits wegen der schön animierten Grafik und andererseits wegen des Spielprinzips. Auch Epyx schien das Spielprinzip gefallen zu haben, denn das Gewichtheben von »World Games« ist sehr ähnlich.

Ich kann noch immer nicht verstehen, warum Go for the Gold immer im Schatten der »Summer Games« stand. Wenn der ursprüngliche Hersteller HesWare seinerzeit nicht pleite gegangen wäre, würde heute wohl bereits eine Fortsetzung existieren, denn von der Qualität her steht es Summer Games 1 kaum nach. Ich halte Go for the Gold für eine lohnende Alternative, die jeder Sportpielfan besitzen sollte, besonders zu diesem Preis.

(gn)



# Formula-1-Simulator

Der Grand-Prix-Zirkus lockt. Machen Sie mit bei Autorennen auf den besten Strecken der Welt.

**M**otoren heulen auf, die letzten Helfer springen zur Seite und die Ampel steht noch auf rot. Die Nerven der Fahrer sind bis zum Zerreißen gespannt, von allen Seiten hört man die Kontrahenten nervös aufs Gaspedal treten. Man spürt die Blicke der Zuschauer und trotz der Hitze friert man in der feuerfesten Kleidung. Nach schier endlosen Sekunden erscheint das grüne Licht und das Dröhnen der PS-starken Turbos erfüllt die Luft. So oder so ähnlich stellt man sich gemeinhin den Start eines Formel-1-Rennens vor. Diese Atmosphäre versucht auch das Spiel »Formular 1 Simulator« in

die Zimmer der Computerbesitzer zu bringen, denn es wirbt damit, eine äußerst realistische Simulation zu sein. Das ist keine aus der Luft gegriffene Unterstellung, sondern steht genau so in der Anleitung: »...bei kreischenden Reifen den Boliden gerade noch halten ... Hier erfährt man das Tempo und die Aufregung des Motorsports praktisch am eigenen Leibe«. Wie gut die »realistische« Umsetzung der Grafik gelungen ist, sehen Sie auf den Bildschirmfotos: links die C16-, rechts die C64-Version. Nach dem Laden wird man von einem echten Musikstück von Rob Hubbard begrüßt. Auf

GRAFIK	34 ★	<div style="width: 34%;"></div>
SOUND & MUSIK	69 ★	<div style="width: 69%;"></div>
HAPPY-WERTUNG	35 ★	<div style="width: 35%;"></div>

C 64 (C16, Schneider, Spectrum, MSX)  
10 Mark (Kassette)

Tastendruck hin sieht man acht verschiedenen Rennstrecken vor sich, die alle echten Pisten nachempfunden sind. Wider Erwarten sieht man aber keinen Start mit vielen Autos, sondern ist mutterseelenallein auf der großen Piste. Der Rennwagen fährt von alleine los, denn man braucht nicht zu beschleunigen, sondern muß nur bremsen. Auch die restliche Bedienung ist denkbar einfach, denn dieser Flitzer hat nur zwei Gänge, die man durch den Feuerknopf wechselt. Dieses technische Wunderwerk bringt es im zweiten Gang immerhin auf 240 km/h, ohne daß sich das Getriebe in einzelne Zahnräder und

Schrauben auflöst. Nach einiger Zeit tauchen dann die ersten Konkurrenten auf, die aber freundlicherweise ihren zweiten Gang schonen und brav eine Geschwindigkeit von 128 km/h halten. Damit ist es ein leichtes, sie zu überholen. Schätzt man den Abstand falsch ein und kollidiert mit einem andern Fahrzeug, geht der Wagen in Flammen auf und man verliert Zeit. Vor überhöhter Kurvengeschwindigkeit brauchen Sie aber keine Angst zu haben. Es ist nämlich unmöglich, die Rennstrecke zu verlassen. Bei Berührung der Randmarkierung wird der Wagen nur langsamer, aber er bleibt heil. (gn)



**Unsere Meinung**

Kennen Sie »Pole Position« von Atari? Dann kennen Sie auch »Formula 1 Simulator« von Mastertronic. Wäre bei letzterem nicht die Super-Musik von Rob Hubbard, dann wüßte ich nicht, welches Programm 1983 und welches 1985 geschrieben wurde. Meiner Meinung nach schlägt das Original den Nachfolger um Längen. Die Grafik des eigenen Wagens, den man ständig im Bild hat, ist sehr bescheiden. Es gibt nicht einmal verschiedene Sprites bei der Kurvenfahrt. Der Programmierer scheint von dieser Variante so

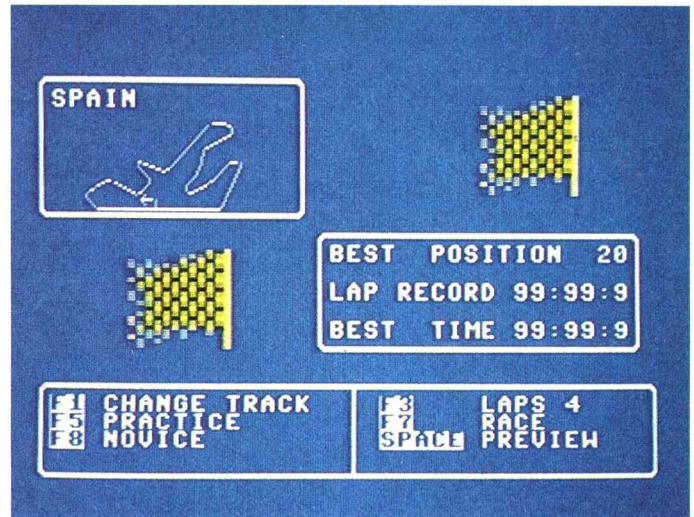
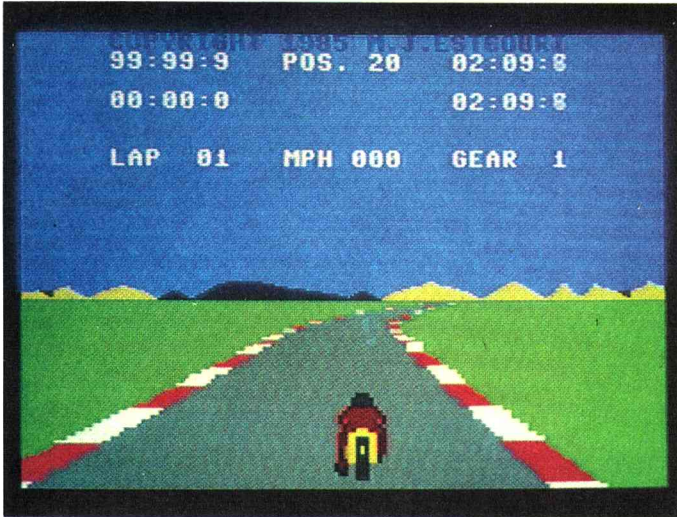
überzeugt zu sein, daß er sie für alle Rennwagen gewählt hat. Man muß ihm aber zugute halten, daß sich die Flitzer zumindest in der Farbe unterscheiden. Wenigstens mal etwas, oder? Mir genügen auch die Ansprüche an das fahrerische Können nicht. Die ganze Schwierigkeit beschränkt sich wie beim Seifenkistenfahren auf Lenken und Bremsen. Was das Wörtchen »Simulator« im Titel zu suchen hat, ist mir unerklärlich. Die Titel-Musik hingegen ist über alle Kritik erhaben und wertet das ganze Spiel auf. Die übrigen Sound-Effekte bleiben besser unerwähnt. Den Fans von Rob Hubbards Musik kann ich dieses Programm wärmstens empfehlen, alle anderen sollten es vorsichtshalber probieren. (gn)



**Unsere Meinung**

Autorennspiele scheinen eine unerklärliche Faszination auf viele Leute auszuüben. Wie könnte man sich sonst den Erfolg dieses Programms erklären, das zu den populärsten Billig-Spielen gehört? Inhaltlich tut sich beim Formula 1 Simulator herzlich wenig. Die spielerischen Aktivitäten beschränken sich auf Gas geben, Bremsen und nach links und rechts ausweichen. Bei vielen anderen Rennspielen passiert zugegebenerweise auch nicht viel mehr, aber die Grafik ist bei Formula 1 Simulator so entsetz-

lich, daß der Spielwitz auf ganz kleiner Flamme schmort. Die Auto-Sprites sind klobig, nicht animiert und rundherum eine Schande für jeden anständigen Commodore 64. Die Titelmusik macht wirklich Laune und so schlecht ist das Programm in spielerischer Hinsicht eigentlich auch nicht. Für denselben Preis kann man aber das Motorradsrennen »Speed King« bekommen, das inhaltlich sehr ähnlich, aber spieltechnisch ausgefeilter ist. Die C64-Version von Formula 1 Simulator enttäuscht ziemlich. C16-Besitzer sollten sich das Programm allerdings mal anschauen, denn es nutzt ihren Computer ganz gut aus. Das beste Autorennen in der Preisklasse unter 40 Mark bleibt für mich »Pitstop II«. (hl)



# Speed King

Messen Sie sich auf den berühmtesten Rennstrecken der Welt im Motorrad-Grand-Prix. Die 19 Gegner sind aber nicht von Pappe.

Bereits für 10 Mark kommen Commodore-Besitzer zu einem Motorradrennen, bei dem man gegen 19 computergesteuerte Gegner antritt. »Speed King« ist ein Motorrad-Grand-Prix mit zehn prominenten Strecken, die es auch alle in Wirklichkeit gibt. Zu Beginn des Spiels erscheint ein Menü, in dem Sie sich eine Strecke aussuchen können. Die Kurse sind unterschiedlich schwierig. Anhand einer Übersicht, die im Menü erscheint, kann man sich ein Bild machen, wie lang und anspruchsvoll jeder einzelne Kurs ist. Außerdem kann eine von drei Schwierigkeitsstufen gewählt werden.

19 Konkurrenzfahrer gehen ebenfalls an den Start. Während eines Rennens wird ständig Ihre aktuelle Position im Gesamtfeld angezeigt. Ohne die Mitfahrer müßte man sich »nur« auf die Strecke konzentrieren und sich richtig in die Kurven legen. So müssen Sie sich aber auch durch die Konkurrenten durchschlängeln, was bei einer hohen Geschwindigkeit recht schwierig ist. Wenn Sie ein anderes Motorrad rammen oder von der Strecke abkommen, schepert's natürlich kräftig. Das Rennen geht aber trotzdem weiter. Sie verlieren zwar kein Leben, aber kostbare Zeit.

Durch Joystickdruck nach

GRAFIK	64 ★	<div style="width: 80%;"></div>
SOUND & MUSIK	48 ★	<div style="width: 60%;"></div>
HAPPY-WERTUNG	68 ★	<div style="width: 85%;"></div>

C64 (C16, Schneider)  
10 Mark (Kassette)

vorne beziehungsweise nach hinten, bedienen Sie die Gangschaltung. Das »Speed King«-Motorrad hat sechs Gänge. Durch Feuerknopfdruck wird Gas gegeben.

Während Sie Ihre Runden drehen, sind alle möglichen Zeitanzeigen zu sehen. Ihre momentane Runden- und Gesamtzeit werden ebenso angezeigt wie die bisherigen Bestzeiten. Außerdem kann man ablesen, welchen Gang man gerade eingelegt hat und mit wieviel »Sachen« man über die Strecke braust.

Das Programm merkt sich auch für jede Strecke die beste Platzierung, die beste Runden-

und die beste Gesamtzeit. Leider kann man keinen Namen eintragen. Man kann die Bestleistungen auch nicht speichern; sie gehen verloren, wenn man den Computer ausschaltet.

Grafisch gibt es keine Unterschiede bei den zehn Rennstrecken, wenn man von den unterschiedlichen Zusammensetzungen von Geraden und Kurven absieht. Man sieht stets dieselbe Gebirgskulisse im Hintergrund. Den eigenen Motorradfahrer hat man auch im Bild und sieht die Fahrbahn in 3D-Perspektive auf sich zukommen.

(hl)



## Unsere Meinung

Es gibt ja einige Auto- und Motorradrennsportspiele auf dem Markt und auch die Käufer von Billig-Spielen haben mittlerweile eine reiche Auswahl. Spielerisch sind viele Programme allerdings Müll. Es ist auf Dauer nicht gerade sehr geistreich, bei einem Spiel nur darauf zu achten, daß man sich rechtzeitig in die Kurve legt und nicht in ein anderes Fahrzeug donnert.

Speed King hat viele kleine Gags, die dem Spielwert zugute kommen. Es gibt verschiedene Strecken, insgesamt 20 Fahrer

pro Rennen, und das Programm merkt sich allerlei Bestzeiten. Auf Dauer schleicht sich zwar dennoch etwas Langeweile ein, aber das liegt nun mal am Spielprinzip. Schade, daß zum Beispiel zwei Fahrer nicht gleichzeitig antreten können.

Die Motorrad-Sprites sind nicht gerade ein Höhepunkt moderner Programmierkunst. Mit anderen Worten gesagt: sie sind ausgesprochen klobig. Das Spiel ist dafür recht flott. Die Strecke kommt einem in 3D-Manier entgegen und das Scrolling ist gut gelungen.

Speed King ist das interessanteste Rennspiel in dieser Preisklasse. Wer die Motoren mal dröhnen lassen will und nur ungern mehr als 10 Mark dafür ausgibt, ist damit gut bedient. (hl)



## Unsere Meinung

Speed King gehört für mich neben »Revs« zu den interessantesten Motorsport-Spielen. Es bietet so ziemlich alles, was die Rennatmosphäre ausmacht. Da ist zum einen die schnelle Grafik. Der Bildschirmaufbau ist flott und flackerfrei und paßt sich der Geschwindigkeit des Motorrads an. Der Motorradfahrer legt sich stilecht in die Kurve und der Motor heult, wenn man vor lauter Lenken das Schalten vergißt. Über die Qualität der Grafik bei einem Unfall kann man zwar streiten, aber insgesamt gefällt mir das

Spiel vom optischen Eindruck her sehr gut. Zum anderen tritt man gegen 19 recht aggressive Gegner an, die einem das Leben durch ihre unkonventionelle, um nicht zu sagen lebensmüde Fahrweise schwer machen. Im normalen Straßenverkehr würden sie Ihren Führerschein keine drei Tage behalten. Sie nehmen allerdings auf den Renn-Neuling Rücksicht und lassen sich mit schöner Regelmäßigkeit einholen, was nicht besonders realistisch ist, aber dafür ungemein spannend. So ist man nach einem Crash bald wieder mit Überholmanövern beschäftigt, und es wäre auf die Dauer frustrierend, immer auf dem zwanzigsten Platz zu bleiben. Dieser kleine Kunstgriff sorgt für langanhaltende Spielmotivation. (gn)





ocean

DIGITAL INTEGRATION

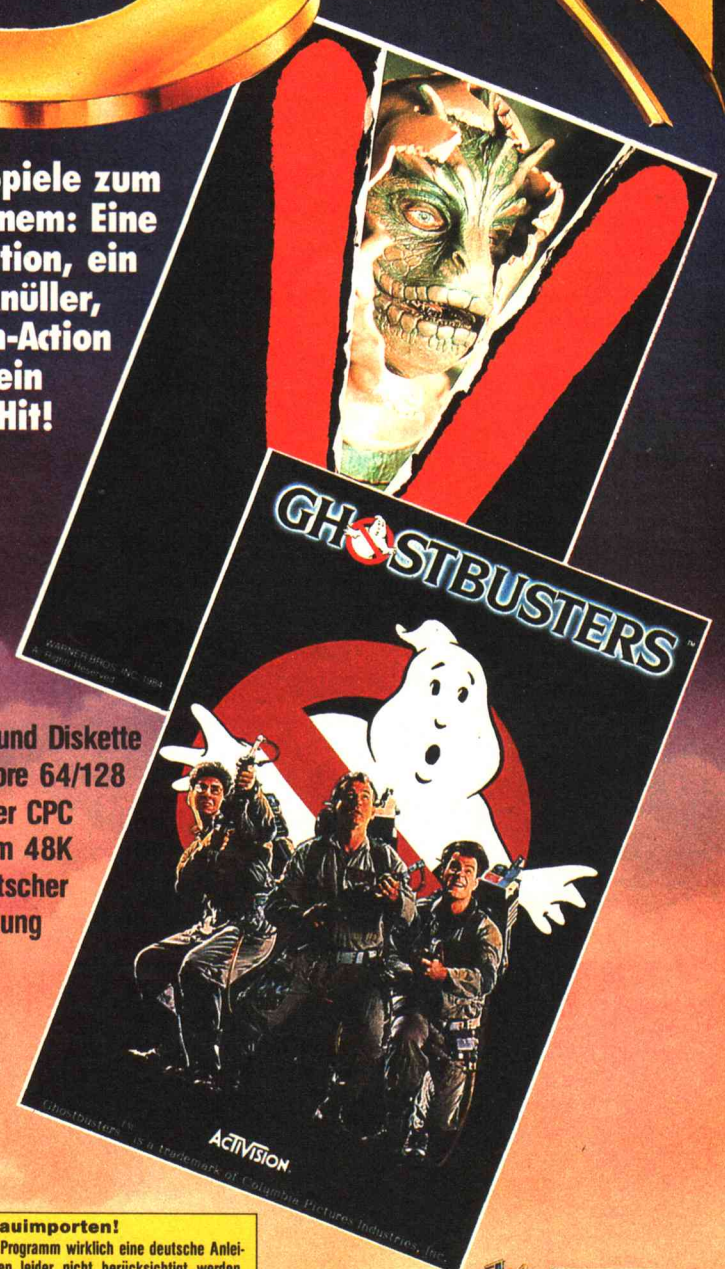
ACTIVISION HOME COMPUTER SOFTWARE

They sold a

# MILLION



Vier Super-Spiele zum Preis von einem: Eine Flugsimulation, ein Karate-Knüller, Weltraum-Action und ein Kino-Hit!



Auf Kassette und Diskette für Commodore 64/128 Schneider CPC Spectrum 48K mit deutscher Anleitung

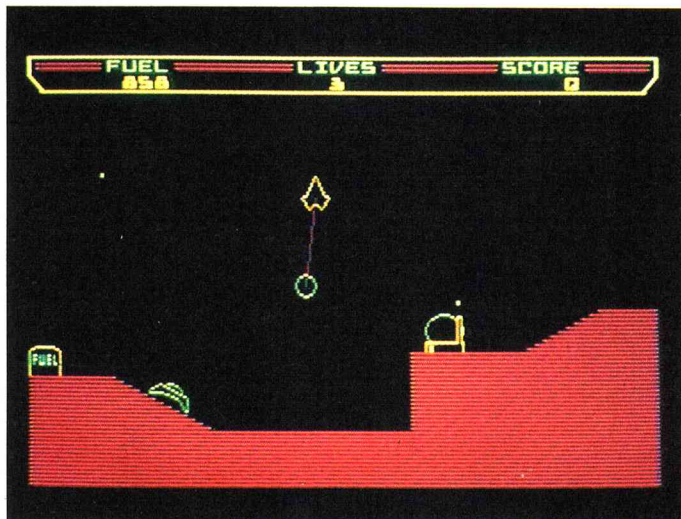
**Vorsicht vor Grauiporten!**

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

QUAD

Ocean Deutschland, An der Gumpesbrücke 24, 4044 Kaarst 2  
 Vertrieb: Rushware · Mitvertrieb: **MICRO-HÄNDLER** · Distribution in Österreich: Karasoft  
 Ocean-Produkte erhalten Sie in den Fachabteilungen von **Kaufhof** und **Quelle** sowie in allen gutsortierten Computershops und im guten Versandhandel

THE SQUAD



# Thrust

**Simple Grafik, hoher Spielwert, tolle Musik, und preiswert noch dazu! Das Action-Spiel des Jahres unter den Billig-Spielen heißt Thrust!**

Und wieder mal bricht eine mittelgroße Panik auf der guten alten Erde aus: Das galaktische Imperium ist schon vor einigen Äonen zusammengebrochen, und unsere Nachfahren haben ernsthafte Probleme mit ihrer Energieversorgung. Da enthüllen einige Wissenschaftler einen rettenden Plan.

Weit draußen, in einer anderen Galaxis, gibt es ein Planetensystem, das in alten Zeiten dem Bergbau diente. So durchziehen komplizierte Minen jeden einzelnen Planeten. Klystron-Kugeln, randvoll mit Energie, stehen jeweils am Fuße einer Mine und warten nur auf

jemanden, der sie abholt.

Sie erhalten ein Schiff, das per Computer-Tastatur gesteuert wird: Zwei Tasten sorgen dafür, das sich das Raumschiff um die eigene Achse nach links oder rechts dreht, eine weitere verleiht dem Raumschiff Schub. Eine Bordkanone darf natürlich nicht fehlen. Letztes Extra ist ein Multifunktionsschirm, der vor feindlichen Angriffen schützt und außerdem zum Aufnehmen von neuem Sprit geeignet ist.

Eine Klystron-Kugel läßt sich mit Hilfe des Multifunktionsschirms einfangen. Aus Sicherheitsgründen muß die Kugel an einem langen Kabel transportiert werden. Hier fangen dann

GRAFIK	66 ★	
SOUND & MUSIK	82 ★	
HAPPY-WERTUNG	89 ★	

**C 64 (Schneider, Spectrum, Atari XL/XE)  
10 Mark (Kassette)**

die Probleme an, denn die Klystron-Kugel ist so schwer wie ihr Raumschiff und fängt an hin und her zu schwingen.

Das Steuern des Schiffes und der Schutzschirm verbrauchen Treibstoff. Glücklicherweise stehen in der Mine genügend Benzin-Kanister herum, an denen man auftanken kann.

Ein Reaktor versorgt alle Kanonen einer Mine mit Strom. Wenn man diesen Reaktor mehrere Male trifft, sind die Kanonen für eine Weile ausgeschaltet. Aber Vorsicht! Sollten Sie den Reaktor zu massiv beschießen, setzen Sie eine Kettenreaktion in Gang, die den Planeten innerhalb von 10 Sekunden ex-

plodieren läßt. Wenn Sie in dieser Zeit nicht mit der Klystron-Kugel im Hyperraum verschwunden sind, ist das Spiel für Sie beendet.

Damit die ganze Sache sich auch lohnt, gibt es für jeden zerstörten Planeten eine Menge Bonus-Punkte.

Wer alle sechs Planeten hinter sich gebracht hat, darf von vorne anfangen; allerdings hat sich die Gravitation umgedreht, alle Dinge »fallen« nach oben! Im dritten Durchgang schließlich ist die Landschaft unsichtbar und wird nur durch das Aktivieren des Schutzschirms erleuchtet.

(bs)



## Unsere Meinung

Wer im Besitz eines Zehnmarkscheins ist und Thrust noch nicht in seiner Softwaresammlung stehen hat, sollte sich schleunigst um dieses Superspiel bemühen.

Ich habe in meinem Leben ja nun schon manches Action-Spiel gesehen und Thrust kann es locker mit allen anderen großen Namen aufnehmen, egal ob Parado, Uridium, Alleykat, Tau Ceti oder Starkiller. Warum? Das Spielprinzip ist einfach und die Grafik beschränkt sich auf das Wesentliche, wie auch die Soundeffekte während des Spiels. Die Pro-

mierer haben also keine Effekthascherei betrieben, sondern ein schönes Spiel geschrieben. Toll, daß man so etwas dann auch noch für 10 Mark kaufen kann.

Bei Thrust stimmt einfach alles. Die Bewegungen des Kugel-Raumschiff-Systems sind ungenau realistisch, ja sie erinnern fast schon an eine Simulation aus dem Physikunterricht. Nach kurzer Eingewöhnungszeit lassen sich die ersten Screens meistern; Thrust ist also nicht zu schwer. Auch die Steuerung gefällt mir; es wäre meiner Ansicht nach unmöglich, Thrust mit einem Joystick zu spielen.

Zu guter Letzt ist die Titelmelodie von Thrust im Augenblick meine absolute Nummer eins in der C64-Hitliste. Alles in allem: Jeder sollte Thrust haben. (bs)



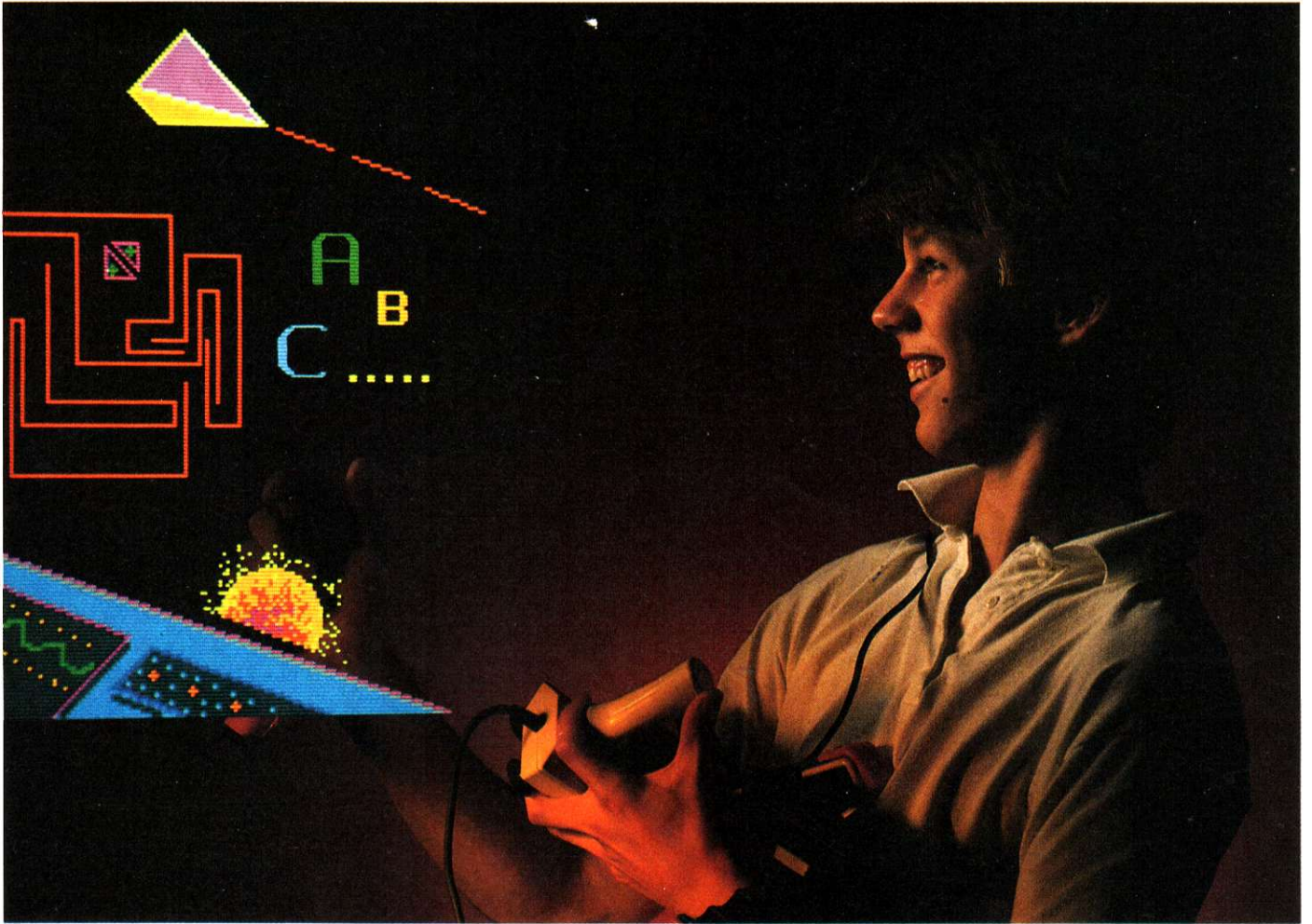
## Unsere Meinung

Bei den Billig-Spielen ist »Thrust« mein absoluter Favorit. Obwohl die Grafik recht einfach gemacht ist, kann mich das Spiel vor den Bildschirm bannen. Meine anfangs abfälligen Bemerkungen bereue ich noch heute, denn auf den zweiten Blick ist Thrust ein absoluter Renner. Ich kann mich nicht daran erinnern, wann ich das letzte Mal so fasziniert vor einem Spiel gesessen bin.

Mit der Kugel im Schlepp, in einer viel zu engen Höhle, mit der Gravitation im Nacken, dem Schweiß auf der Stirn und dem

Kraftwerk im Visier kann ich Stunden verbringen.

Thrust ist ungemein schwer, wozu die ungewohnte Steuerung über die Tastatur ein Gutteil beiträgt. Ich hatte nach längerem Spiel immer Angst, daß bestimmte Tasten unter dem dauernden Drücken und Schlagen ihren mechanischen Geist aufgeben und in die ewigen RAM-Gründe eingehen. Die paar Bytes zur Joystickabfrage hätte man wirklich opfern können. Wenn die Grafik und die Musik etwas detaillierter wären und man mehr abgelenkt würde, hätte Thrust eine Spitzenwertung verdient. Aber auch so gehört es zu meinen Lieblingen. Dieses Spiel und die langanhaltende Motivation würden auch einen höheren Preis rechtfertigen. (gn)



## Rest der Welt

**B**is zu dieser Seite haben wir uns tapfer durch den Spiele-Dschungel gekämpft und alle wichtigen Genres und deren beste Vertreter vorgestellt. Doch trotzdem sind uns einige Programme durch die Finger geschlüpft, weil diese einfach nicht in eine der genannten Kategorien passen. Für all diese Spiele hatten wir schon im letzten Sonderheft eine eigene Rubrik eingeführt, die wir recht malerisch mit den Worten »Rest der Welt« überschrieben haben. Auch diesmal darf diese Rubrik nicht fehlen.

Wie sie sicherlich bemerken werden, hat der »Rest der Welt« gegenüber dem letzten Sonderheft an Umfang zugenommen. Das ist sicherlich ein erfreulicher Trend, zeigt es doch, daß die Software-Firmen 1986 gesteigerten Wert darauf gelegt haben, neue Produkte zu entwickeln und alte, ausgetretene Pfade zu verlassen. So finden Sie hier die innovativsten Spiele des Jahres, wie beispielsweise »Alter Ego«, die Lebenssimula-

tion, die uns zu wahren Begeisterungstürmen hinriß.

Eine weitere Gruppe im Bereich »Rest der Welt« sind die Familien-Spiele, die meistens auf Denk- und Brettspielen basieren. Gerade diese Gruppe gefällt uns besonders, können hier doch die Eltern, jüngere und ältere Kinder gemeinsam am Computer sitzen und ihren Spaß haben, ohne daß sich irgend jemand ausgeschlossen fühlen muß. Ein Beispiel ist das Brett- und Quiz-Spiel »Trivial Pursuit«, von dem wir vorab die englische Version unter die Lupe genommen haben. Für diesen Bereich haben schon mehrere Firmen weitere Spiele angekündigt.

Mit dem Auftreten der 16-Bit-Computer haben sich die »Kombi-Spiele« schlagartig vermehrt. Das Vermischen mehrerer Spielprinzipien wurde immer beliebter. Das Parade-Beispiel dieser Gruppe ist »SunDog: Frozen Legacy«, das gleichzeitig die Merkmale von Rollenspiel, Adventure, Handelsspiel, Raum-

flugsimulation und nicht zuletzt Action-Spiel enthält. Aber auch auf den 8-Bit-Computern hat sich das System bewährt, Spiele aufzuwerten, indem man neue Elemente zu einem alten Spielprinzip hinzufügte. »Koronis Rift« ist beispielsweise in erster Linie ein Actionspiel, das aber jede Menge Adventure- und Strategie-Elemente aufweist. Ebenfalls in die Bresche der erweiterten Action-Spiele schlagen »Tau Ceti« und »Psi-5 Trading Company«. Kann es Zufall sein, daß alle vier Action-Kombi-Spiele dem Science-fiction-Genre angehören?

Im »Rest der Welt« werden Sie sehr viele, sehr hoch bewertete Spiele finden. Wir glauben, daß die neuen Ideen der Software-Firmen auch mit vielen Punkten belohnt werden sollen. Schließlich gibt es in England und Amerika genug Programmierer, die stupide immer dieselbe Art von Spiel produzieren und damit zumindest den Zorn der Tester auf sich ziehen. Zum Thema »Zorn der Tester«. Dieser schlug

bei der Besprechung von »Samantha Fox Strip Poker« zu. Wir fragten uns in der Redaktion: Für wen wird solche Software eigentlich gemacht? Daß es wesentlich stilvoller und intelligenter geht, beweisen zahlreiche andere Spiele der Rest-der-Welt-Rubrik.

Zu guter Letzt möchten wir Sie noch auf ein Spiel aufmerksam machen, daß uns sehr am Herzen liegt: »Starkiller«. Dieses Spiel wird sicherlich Diskussionen unter unseren Lesern auslösen, doch wir haben uns nicht gescheut, den ersten ausführlichen (vielleicht nicht ganz tierisch ernst zu nehmenden) Testbericht zum Ende unserer »Rest der Welt«-Rubrik und damit auch als letzten Spieletest in diesem Sonderheft zu veröffentlichen.

So bleibt uns zum Abschluß eigentlich nur der Wunsch, daß noch mehr Softwarefirmen noch mehr neue, einfallreiche Produkte veröffentlichen, auf daß im nächsten Sonderheft diese Rubrik noch umfangreicher werde. (bs)



# Bücher zu Schneider CPCs

J. Hückstädt  
**CP/M 2.2 Anwenderhandbuch**  
**CPC 464/664/6128**  
 1985, 212 Seiten

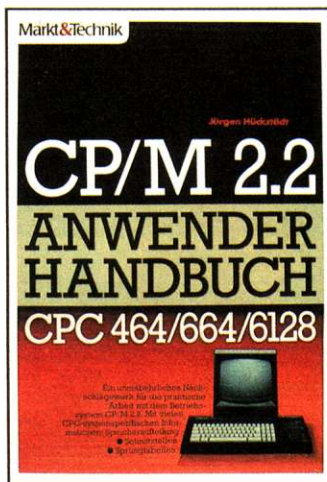
Wenn Sie glücklicher Besitzer eines Schneider-Computers sind und mehr wissen wollen über das leistungsstarke Betriebssystem CP/M 2.2, dann ist dieses Buch genau das Richtige für Sie! Es behandelt CP/M 2.2 nicht nur in seiner allgemeinen Form, wie sie für sämtliche CP/M-Computer gültig ist, sondern bezieht auch die Hardware der CPC-Computer mit ein.

Best.-Nr. MT 859  
 ISBN 3-89090-204-9  
 DM 46,-/sFr. 42,30/6S 358,80

Digital Research  
**Das Handbuch**  
**des CP/M-2.2-Betriebssystems**  
 März 1986, 342 Seiten

Alles über CP/M-2.2 von seinen Entwicklern: Die besten Informationen über dieses 8-Bit-Standard-Betriebssystem.

Best.-Nr. MT 90369  
 ISBN 3-89090-369-X  
 DM 38,-/sFr. 35,-/6S 296,40



R. Kost  
**Der Schneider PC**  
 Oktober 1986,  
 ca. 300 Seiten mit zahlreichen Abbildungen

Der Schneider PC ist eine Herausforderung an die Welt der Mikrocomputer. Mit seinen zwei Betriebssystemen, dem bewährten MS-DOS, mit dem die Tür zu den Kompatiblen offensteht, und dem neuentwickelten DOS Plus, das auch den Zugriff auf die CP/M-86-Software ermöglicht, ist der Schneider PC praktisch universell einsetzbar. Beide Betriebssysteme werden anschaulich beschrieben und dokumentiert. Schneiders besonderer Service als Dreingabe ist die bedienerfreundliche Benutzeroberfläche mit den speziell angepaßten Desktop-Utilitäten und dem Paint-Programm aus der GEM-Palette. Wie sie funktionieren, wie man mit ihnen arbeiten und ihre Möglichkeiten ausschöpfen kann, bildet den Hauptteil dieses Handbuchs. Der Anwender wird schrittweise in GEM eingeführt und auch mit den anderen GEM-Produkten bekannt gemacht.

Best.-Nr. MT 90415  
 ISBN 3-89090-415-7  
 DM 49,-/sFr. 45,10/6S 382,20



C. Strauch  
**Schneider CPC**  
**Grafik-Programmierung**  
 Januar 1986, 231 Seiten

Dieses Buch wendet sich an die Schneider CPC-Besitzer, die alles über die Grafikfähigkeiten ihres Computers wissen wollen. Es bietet einen umfassenden Überblick über die verschiedenen Anwendungsbereiche der Grafikprogrammierung: zwei- und dreidimensionale Diagrammdarstellungen, Definition und Bewegung von Sprites, Entwurf von Titelgrafiken, Einsatz der Grafik bei der Unterstützung anderer Programme. Alle Beispiele auf Diskette. (Best.-Nr. MT 898, DM 34,90\*) und Kassette (Best.-Nr. MT 873, DM 29,90\*).

Best.-Nr. MT 90182  
 ISBN 3-89090-182-4  
 DM 46,-/sFr. 42,30/6S 358,80  
 \* inkl. MwSt.  
 Unverbindliche Preisempfehlung



J. Hückstädt  
**Der Schneider CPC 6128**  
 1985, 273 Seiten

Dieses Buch ist für jeden CPC 6128-Besitzer eine wertvolle Hilfe, die vielfachen Möglichkeiten dieses bisher einmaligen Computers kennenzulernen und anzuwenden. Der Computerneuling wird Schritt für Schritt in den Umgang mit dem Computer und in die BASIC-Programmierung eingeführt, bis er alle notwendigen Kenntnisse besitzt, die mancher Profi bereits mitbringt. Aber an dieser Stelle wird das Programmieren mit dem CPC 6128 erst interessant, nämlich dann, wenn es darum geht, eine eigene Dateiverwaltung aufzubauen oder Grafik und Sound zu programmieren. Weiterhin erfahren Sie alles über CP/M Plus auf dem CPC 6128.

Best.-Nr. MT 90192  
 ISBN 3-89090-192-1  
 DM 46,-/sFr. 42,30/6S 358,80



J. Hückstädt  
**CP/M-Plus-**  
**Anwender-Handbuch**  
**CPC 6128/Joyce**  
 Februar 1986, 256 Seiten

Mit der Verfügbarkeit von CP/M-Plus steht den Besitzern von Schneider-Heimcomputern der Zugang zu einer der vielleicht größten Software-Bibliotheken der Welt offen. Mit Hilfe dieser Programme kann die Grenze vom bloßen Heim- zum Personal-Computer überschritten werden. Sie erfahren alles über die Organisation der Dateien, die Grundlagen der Assemblerprogrammierung sowie über den Aufbau von CP/M-Plus.

• Dieses Buch gehört zu den ersten in deutscher Sprache, die die weiterentwickelte Version 3.0 (CP/M-Plus) ausführlich behandeln.  
 Best.-Nr. MT 90197  
 ISBN 3-89090-197-2  
 DM 46,-/sFr. 42,30/6S 358,80



H. Tischer  
**Programm-**  
**entwicklung**  
**unter CP/M 2.2 auf dem**  
**CPC 464/664**  
 Februar 1986, 340 Seiten

Dieses Buch vermittelt alle Informationen, die zum selbständigen Entwickeln von CP/M 2.2-Programmen nötig sind. Besprochen wird sowohl die grundlegende Funktionsweise des CP/M Betriebssystems als auch alle dem Anwender schon zur Verfügung stehenden Systemroutinen, die diesem viel Arbeit ersparen. Zwei Kapitel beschäftigen sich dabei ausschließlich mit den zusätzlichen Möglichkeiten, die nur die Computer CPC 464/664 bieten.

Kenntnisse der 8080- und Z80-Assemblersprache sind erforderlich.  
 Best.-Nr. MT 90209  
 ISBN 3-89090-209-X  
 DM 52,-/sFr. 47,80/6S 405,60



C. Strauch  
**CPC 464 - Programmieren**  
**in Maschinensprache**  
 1985, 276 Seiten

Dieses Buch weilt in die Arbeitsweise des BASIC-Interpreters ein und erklärt die Funktionsweise der Bauteile des Geräts und deren Zusammenwirken.  
 Best.-Nr. MT 829  
 ISBN 3-89090-166-2  
 DM 46,-/sFr. 42,30/6S 358,80

Dr. P. Albrecht  
**MULTIPLAN für den**  
**Schneider CPC**  
 1985, 226 Seiten  
 Best.-Nr. MT 835  
 ISBN 3-89090-186-7  
 DM 49,-/sFr. 45,10/6S 382,20



G. Jürgensmeier  
**WordStar 3.0 mit**  
**MailMerge für den**  
**Schneider CPC**  
 1985, 435 Seiten

Das unentbehrliche Zusatz-Handbuch für die Arbeit mit dem Schneider CPC.  
 Best.-Nr. MT 779  
 ISBN 3-89090-180-8  
 DM 49,-/sFr. 45,10/6S 382,20

Dr. P. Albrecht  
**dBASE II für den**  
**Schneider CPC**  
 1985, 280 Seiten  
 Best.-Nr. MT 90188  
 ISBN 3-89090-188-3  
 DM 49,-/sFr. 45,10/6S 382,20

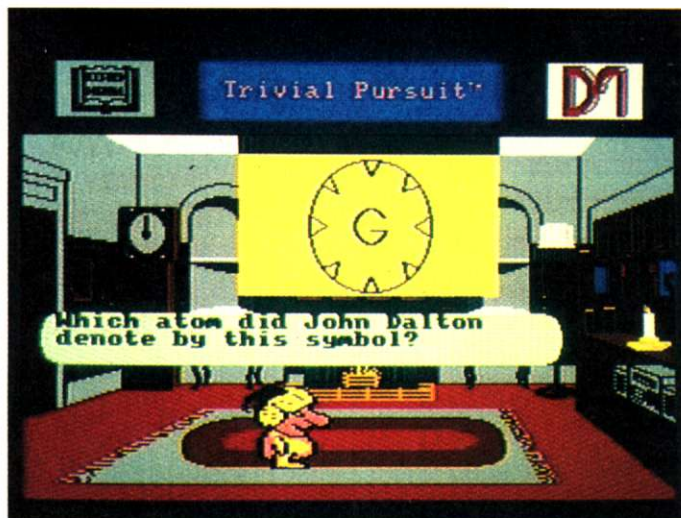
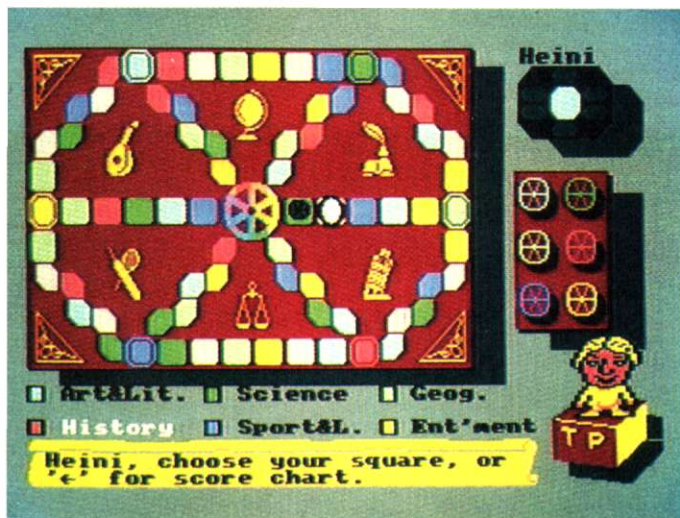
**Markt & Technik-Fachbücher**  
**erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler**

Bestellungen im Ausland bitte an den Buchhandel oder an untenstehende Adressen.  
 Schweiz: Markt & Technik Vertriebs AG,  
 Kollerstrasse 3, CH-6300 Zug, ☎ 042/41 56 56  
 Österreich: Ueberreuter Media Handels- und  
 Verlagsges. mbH, Alser Straße 24, A-1091 Wien,  
 ☎ 02 22/48 15 38-0

Irrtümer und Änderungen vorbehalten.

  
**Markt & Technik**  
 Unternehmensbereich Buchverlag  
 Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München





# Trivial Pursuit

Das weltweit erfolgreichste Brettspiel des Jahres gibt es jetzt auch in erweiterter Form für die populärsten Heimcomputer.

Das Brettspiel Trivial Pursuit wurde an einem Dezember Nachmittag im Jahre 1979 von drei Kanadiern erfunden. Seitdem hat das Spiel einen unglaublichen Siegeszug um die ganze Welt angetreten und sich mittlerweile zirka 45 Millionen Mal verkauft.

Mindesten zwei Personen müssen sich bei Trivial Pursuit zusammenfinden, um ihr Allgemeinwissen zu beweisen. Es gibt sechs Wissensgebiete: Kunst und Literatur, Naturwissenschaften, Geographie, Geschichte, Sport und Unterhaltung. Letztere Rubrik beinhaltet zum Beispiel Fragen über moderne Musik, TV-Serien und ähnliches.

Auf einem Spielfeld befinden sich diverse Felder für jedes Wissensgebiet. Jeder Spieler würfelt und rückt seine Spielfigur dann in eine beliebige Richtung. Je nachdem, auf welchem Feld ein Spieler landet, muß er eine Frage beantworten. Ist die Antwort richtig, darf er solange weiter würfeln, bis er auf eine Frage passen muß.

Für jedes Wissensgebiet gibt es ein Spezialfeld. Erreicht ein Spieler so ein Feld und beantwortet hier eine Frage richtig, erhält er einen Keil. Wenn man von jedem Wissensgebiet einen Keil besitzt, muß man das Zentrum des Spielfelds erreichen. Beantwortet man dort noch eine Frage aus einem Wissensge-

GRAFIK	78 ★								
SOUND & MUSIK	75 ★								
HAPPY-WERTUNG	80 ★								

C 64 (Schneider, Spectrum, BBC)  
39 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette)

biet, das die Gegenspieler bestimmen dürfen, richtig, hat man das Spiel gewonnen.

Das sind nicht nur die Regeln des Brett-, sondern auch die des Computerspiels. Die Software-Version von »Trivial Pursuit« ist eine sehr sorgfältige, originalgetreue Adaption, die dem Brettspiel sogar einiges voraus hat.

Die Fähigkeiten des Computers werden klug ausgenutzt. Bei einigen Fragen erscheint eine Grafik (zum Beispiel die Umriss eines Landes) oder ein Musikstück wird gespielt (gemeinerweise auch mal rückwärts!).

Außerdem gibt es einen elek-

tronischen Quizmaster namens T.P., der per Sprechblase die Fragen stellt und eine statistische Auswertung, die genau verrät, welcher Spieler bei welchen Wissensgebieten Stärken oder Schwächen hat.

Bis zu sechs Spieler können bei diesem Programm gleichzeitig mitspielen. Während des Spiels kann man beliebig lange pausieren, sich vorzeitig verabschieden oder auch erst mit Verspätung zur Runde gesellen.

Das Grundprogramm liefert bereits über 3000 Fragen. An weiteren Zusatzfragen und einer vollständig übersetzten deutschen Version wird bereits gearbeitet. (hl)



## Unsere Meinung

Freunde des Brettspiels werden nicht enttäuscht sein: Die Computer-Version von Trivial Pursuit bietet nicht nur den Spielspaß des Originals, sondern macht auch durch neue Extras vom Computer gut Gebrauch. Die Software-Version ist insofern besser als das Original, was bei Umsetzungen von Brettspielen ausgesprochen selten der Fall ist.

Die grafische Präsentation gefällt mir sehr gut. Das Spielfeld ist sehr übersichtlich und der Quizmaster T.P. eine originelle Bereicherung. Wenn eine Frage ge-

stellt wird, zu der ein Musikstück ertönt, läuft er zum Beispiel zu einer Stereo-Anlage und drückt erst einmal aufs Knöpfchen des Kassetten-Recorders.

Mit einer Gruppe von Leuten gehört Trivial Pursuit wohl zu den unterhaltsamsten Computerspielen, die derzeit auf dem Markt sind. Zwei Dinge stören mich allerdings: Zum einen kann man keinen Spielstand speichern und zum anderen gibt es noch keine deutsche Umsetzung. Mit vielen Fragen der englischen Version kann man als Durchschnitts-Germane leider nicht viel anfangen. Momentan wird über eine deutsche Version noch verhandelt. Solange sie nicht erschienen ist, kann man Trivial Pursuit leider nur Leuten mit guten Englischkenntnissen empfehlen. (hl)

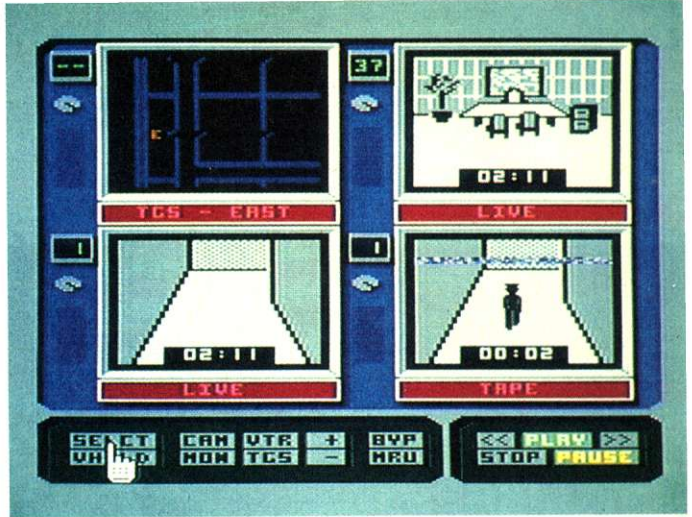
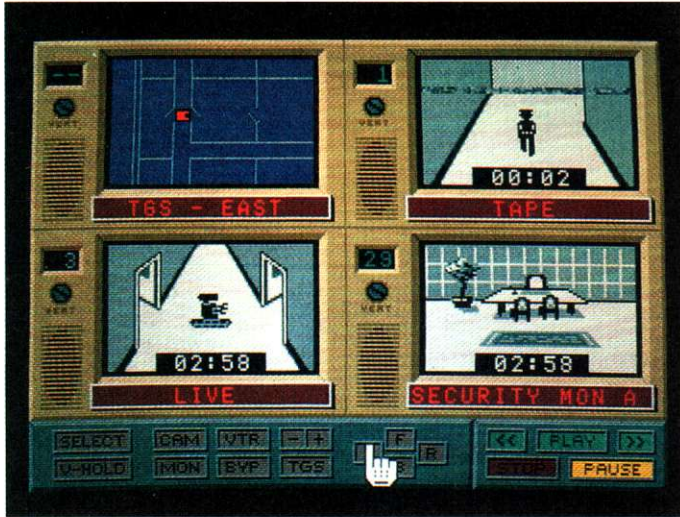


## Unsere Meinung

Wissen Sie, welches gekrönte Haupt zuletzt das englische Unterhaus betrat. Nein? Es beruhigt mich, daß ich offenbar nicht als einziger mit dieser Wissenslücke lebe. Diese Frage ist übrigens für Trivial Pursuit-Verhältnisse noch harmlos. Musikrätsel, Scherzfragen und andere Gemeinheiten erwarten den Spieler. Die Fragen sind nicht nur durch ihre Themenwahl ungemein schwierig. Sie beziehen sich auch stark auf England, so daß sie für uns arme Kontinentaleuropäer kaum zu beantworten sind. Das ist

auch mein einziger Kritikpunkt an diesem Spiel, der bei einer deutschen Version wohl hinfällig wird. Da man die Fragen separat nachladen kann, wird es sicherlich bald eine Datendiskette geben.

Ansonsten bin ich hellauf von der Computerumsetzung des Brettspiels begeistert. Normalerweise verlieren solche Spiele am Computer etwas von ihrem Flair, aber Trivial Pursuit muß man erlebt haben. Unsere erste Testrunde wurde erst nach Mitternacht beendet. Es stimmt so ziemlich alles: Grafik, Sound, Motivation. Man entdeckt immer wieder die Liebe zum Detail bei den Programmierern, die von der Animation T.P.s bis zur »echten« Standuhr reicht, die die verstrichene Spielzeit anzeigt und alle 15 Minuten sogar schlägt! (gn)



# Hacker II

**Spione gesucht: Im Nachfolger zum Dauerbrenner »Hacker« müssen Sie einen Militärplan aus einem gut bewachten Safe klauen.**

Eines schönen Abends greifen Sie fröhlich pfeifend zu Akustikkoppler und Heimcomputer, um ein wenig in Mailboxen herumzuwühlen. Mitten im schönsten Logon wird der Bildschirm plötzlich schwarz und die Verbindung unterbrochen.

Sekunden später tickert eine schier unglaubliche Nachricht auf den Bildschirm: Der amerikanische Geheimdienst meldet sich! Die Knaben haben nämlich herausgefunden, daß Sie als bester Hacker und Datenschnüffler der Welt gelten. Deswegen wendet man sich mit einem höchst pikanten Auftrag an Sie.

Der sowjetische Wissenschaftler Alexander Cherkazov hat einen schurkigen Plan entwickelt, wie man die Vereinigten Staaten ohne großen Aufwand in Schutt und Asche legen kann. Das heikle Papier trägt den Namen »Doomsday Paper« und lagert in Mikrofilm-Form in einem Tresor. Dieser Safe steht in einem Militärkomplex im tiefsten Sibirien.

Vom heimischen Computer aus kontrollieren Sie einen Roboter, der in dieses Gebäude geschmuggelt wurde. Um den Tresor zu knacken, müssen Sie erst vier Datenbanken aufspüren, die ebenfalls im Gebäude versteckt sind. Hier finden Sie

GRAFIK	79 ★								
SOUND & MUSIK	58 ★								
HAPPY-WERTUNG	86 ★								

**Atari ST (C64, Schneider, Spectrum, Amiga) 39 Mark (Kassette), 59 - 79 Mark (Diskette)**

die Teile des Codes, mit dem Sie den Tresor aufkriegen.

In dem Gebäude sind 38 Kameras installiert, die (fast) jeden Winkel überwachen. Außerdem gibt es einen Wachmann, der alle fünf Minuten einen Rundgang absolviert. In der Zentrale lauert eine Aufsichtsperson, die nur für die Überwachung der Kameras zuständig ist. Auf einem Bildschirm wechseln ständig die Bilder der 38 Kameras. Jedes Bild ist zirka eine Sekunde zu sehen, bevor zur nächsten Kamera weitergeschaltet wird.

Durch Anklicken von »Mon« empfangen Sie auf einem Monitor die ständig wechselnden

Kamera-Bilder, die auch der Wachmann im Kontrollraum präsentiert bekommt.

Sie haben auch Zugriff auf einen Videorecorder, in dem Aufzeichnungen aller 38 Kamera-Bilder eingespielt werden können. Um den Mann im Kontrollraum zu überlisten, legen Sie zunächst das passende Band der Kamera ein, an der Sie sich vorbeimogeln wollen. Wenn alles stimmt, schalten Sie einfach in den Bypass-Modus und statt des Live-Bildes der Kamera sieht der Monitor-Kontrollleur die Video-Zuspielung! Unsere Bildschirmfotos zeigen links die Atari ST- und rechts die Commodore 64-Version. (hl)



**Unsere Meinung**

Viele Leute meinten, daß Hacker zu simpel war. Selbst diesen Skeptikern kann ich Hacker II nur wärmstens empfehlen, denn der Nachfolger ist außerordentlich komplex und knifflig.

Das Programm ist nicht ganz unkompliziert, aber wenn man sich erst einmal warmgespielt hat, macht es viel Spaß. Den unterirdischen Militärkomplex zu erforschen und sich an Kameras und Wachposten vorbeizuschleichen, ist eine sehr spannende Angelegenheit. Die Spionage-Atmosphäre kommt hervorragend rüber.

Unheimliche Soundeffekte und eindrucksvolle Schwarzweiß-Grafiken auf den vier Monitoren sorgen für fortgeschrittenen Nervenzitzel.

Hacker II ist sehr gut durchdacht, bietet ein neuartiges Spielprinzip und einige gelungene Gags. Wenn Sie zum Beispiel beim Videorekorder Standbild oder Bildsuchlauf wählen, erscheinen tatsächlich Störstreifen auf dem Bild! Außerdem leuchten tausend echte LED-Anzeigen auf, wenn man einen Knopf drückt.

Bei den Schwarzweiß-Grafiken der Atari ST-Version hätten allerdings ein paar Graustufen nicht geschadet. Wer ein etwas ungewöhnliches und anspruchsvolles Spiel sucht, ist damit bestens bedient. (hl)



**Unsere Meinung**

Bei Fortsetzungsspielen sollte man immer kritisch sein. Schließlich wollen viele Firmen mit der Fortsetzung einfach nur dasselbe Spiel noch einmal verkaufen, mit wenig Aufwand also viel Kohle machen. Auf Hacker II trifft dies sicher nicht zu. Die Fortsetzung ist ein völlig eigenständiges Spiel, das mit einer ähnlichen Rahmenhandlung arbeitet. Nur die ersten Sequenzen im Spiel sind aus Hacker übernommen und an die neue Handlung angepaßt worden. Sobald man aber im unterirdischen Komplex ist, hat man ein

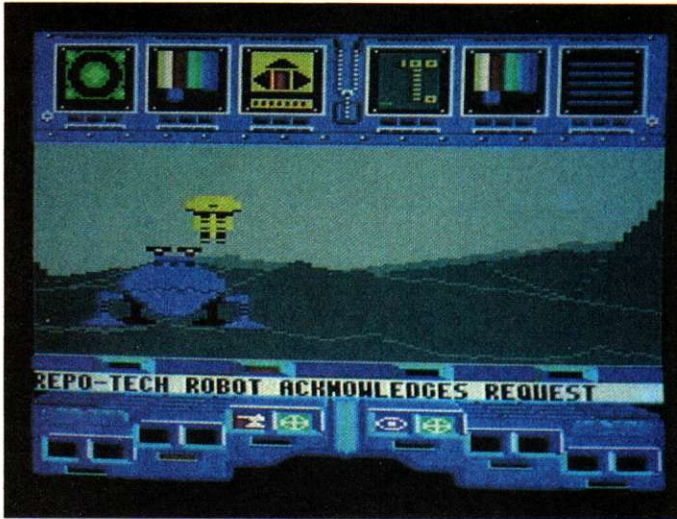
völlig neues Spiel vor sich liegen, das mit nichts derzeit erhältlichem vergleichbar ist.

Die Spielidee ist schon sehr gut, die Details aber sind einsame Spitze. Hier sei auch mal ein Lob für die Anleitung vergeben. In der mir vorliegenden amerikanischen Version liegt ein Handbuch für den MRU bei, das mich an die Gebrauchsanleitung für einen Videorecorder erinnert: Technische Daten, Schemazeichnungen und sogar die Garantiehinweise fehlen hier nicht.

Ich habe eigentlich nur einen Grund, warum ich Hacker II nicht die Höchstnote vergebe: Warum, um alles in der Welt, muß man hier gegen die »bösen« Russen vorgehen? Hätte es nicht auch ein herrlich unpolitischer, verrückter Wissenschaftler getan? (bs)







# Koronis Rift

**Auf der Suche nach den Relikten einer ausgestorbenen Rasse: Als kosmischer Schatzsucher wartet auf Koronis Rift ein Vermögen auf Sie.**

Seit drei Tagen fliegen Sie mit Ihrem Raumschiff durch den Leerraum zwischen den Galaxien, eine sterrenlose kosmische Einöde. Plötzlich schlagen die Anzeigen des Bordcomputers aus: Ein Planet wird geortet! Es ist eine große, einsame Welt, die im Nichts zwischen den Milchstraßen rotiert; eine Welt, die auf keiner Sternenkarte eingezeichnet ist. Was Sie soeben entdeckt haben, ist Koronis Rift, der legendäre Sitz der Ancients, einem Völkerbund, der vor 700000 Jahren das Universum beherrschte. Die Ancients waren eine Vereinigung von 30 Rassen, die ihre hochentwickel-

ten Waffensysteme auf Koronis Rift testeten.

Das ist die Chance Ihres Lebens: Fliegen Sie mit einem Beiboot auf den wiederentdeckten Planeten, und bergen Sie die wertvollen Relikte der Ancients. Leider wird das Unternehmen nicht zu einer gemütlichen Einkaufsfahrt, denn als die Ancients verschwanden, ließen sie ihre Waffensysteme nicht unbewacht. Eine Rasse von genetisch herangezüchteten Kriegerern, den Guardians, wacht über das technische Vermächtnis.

Als mutiger Bursche bestiegen Sie trotzdem ein Beiboot und flitzen wenig später schon

GRAFIK	88 ★	<div style="width: 88%;"></div>
SOUND & MUSIK	61 ★	<div style="width: 61%;"></div>
HAPPY-WERTUNG	91 ★	<div style="width: 91%;"></div>

**C64 (Schneider, Atari XL/XE)  
39 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette)**

über die Planetenoberfläche. Ein Radar informiert Sie, in welcher Richtung sich das nächste Schmuckstück aus der Ancients-Technologie befindet. Wenn Sie mit Ihrem Raumgleiter auf Sichtweite heran sind, schicken Sie einen Hilfs-Roboter los, der das begehrte Teil für Sie kauft. Unterwegs greifen Sie natürlich dauernd Guardians an, die Sie durch gezielte Lasersalven abschließen können.

Haben Sie das Beutestück endlich an Bord, zeigen Ihnen zwei Symbole an, welche Art von Gerät es ist und von welchem Ancient-Volk es stammt. Das gestohlene Teil können Sie

in Ihr Schiff einbauen und so die Ausrüstung aufpäppeln. Hin und wieder empfiehlt sich ein Besuch beim Mutterschiff, wo ein Dienst-Roboter das Beutegut untersucht. Hier kann man auch Teile verkaufen: Der Roboter tippt den Wert auf einer Art Registrierkasse ein, und Sie erhalten einen schönen Punktebonus.

Das Endziel ist es, das zwanzigste Rift zu erreichen und dort die Basis der Guaradians zu zerstören. Ein hartes Stück Arbeit, da schon ab dem dritten Level dauernd Attacks erfolgen, und man außerdem mit den erbeuteten Teilen herumexperimentieren muß. (hl)



## Unsere Meinung

Wenn das mal kein tolles Spiel ist: Gute Fraktal-Grafik, phantastische Animation, interessante Story, Action, Fliegen, Strategie, Ballern, Nachdenken... Uff! Um es kurz zu machen: Bei Koronis Rift hat man alle Hände voll zu tun. Vor allem die Idee mit den verschiedenen Ausrüstungsteilen sorgt für Spielspaß. Oft muß man durch Experimentieren herausknobeln, was wofür gut ist. Und das Spiel ist komplex: 20 Levels, randvoll mit schnuckeligen Sachen und bewacht von grimmigen Roboter-schiffen.

Damit Koronis Rift nicht schwer wird, kann man einen Spielstand speichern. Damit es aber auch schön spannend bleibt, ist dieser Spielstand der einzige, den man verewigen kann.

Die fraktalen Grafiken beeindruckten. Zusammen mit der geschickten Farbwahl ergeben sich gute perspektivische Effekte. Am stärksten finde ich jedoch die fantastische Animation des Bordroboters, die ein wahres Glanzstück ist.

Koronis Rift erfüllt so ziemlich alle Anforderungen, die ich an ein gutes Computerspiel stelle. Obwohl das Programm schon knapp ein Jahr alt ist, gehört es immer noch zu den Besten.

(hl)



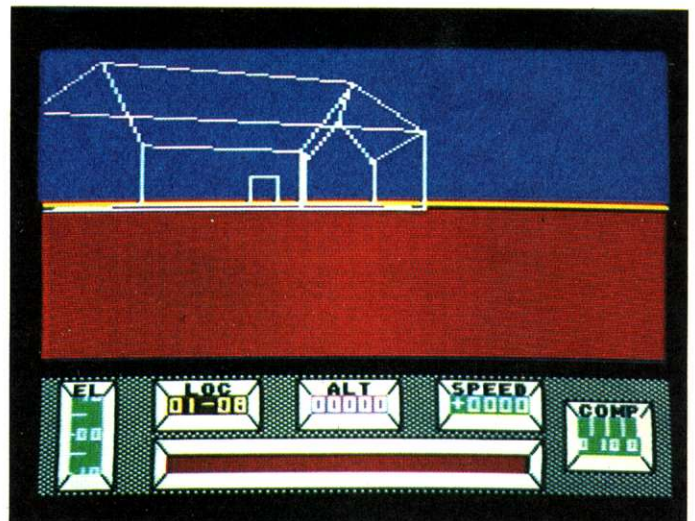
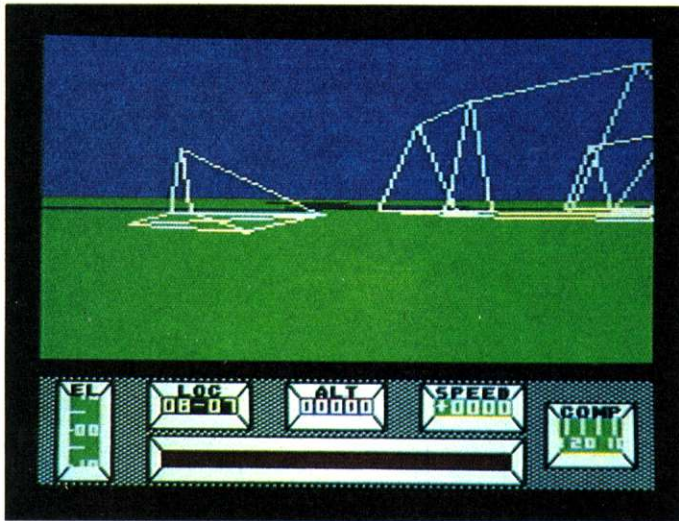
## Unsere Meinung

Ich geb es ja zu, ich bin ein hoffungsloser Lucasfilm-Fan. Das betrifft zwar in erster Linie die Kino-Filme dieser Truppe, aber auch an den Spielen habe ich einen Narren gefressen. Mein absolutes Lieblingsspiel von Lucasfilm ist Koronis Rift.

Meine Begeisterung fängt bei der flotten 3D-Grafik mit den detaillierten Cockpit-Instrumenten an. Die Fraktal-Grafik, die die Gebirge des Planeten auf den Bildschirm zaubert, ist bis heute das Schnellste, was ich in dieser Hinsicht auf dem C64 gesehen

habe. Doch auch was im Spiel steckt, überzeugt mich voll. So wird der Gleitflug des Bodenfahrzeugs hervorragend simuliert. Ich habe beim Spielen wirklich das Gefühl, in einigen Zentimetern Höhe über einem fremden Planeten zu schweben. Dazu kommen noch die zahlreichen strategischen Elemente. Welche technischen Geräte behält man, welche verkauft man? Wofür sind manche Gegenstände überhaupt gut? Die Tabelle in der Anleitung bietet da schon einige Hilfen. Leider ist diese Tabelle in der europäischen Anleitung unvollständig. Wer die Möglichkeit hat, an die amerikanische Version (von Epyx, nicht Activision) heranzukommen, sollte sich diese besorgen (sie hat auch einen schnelleren Fast-Loader).

(bs)



# Mercenary

**Gestrandet auf einem unbekanntem Planeten, auf dem sich auch noch zwei Völker in den Haaren liegen. Wird Ihnen die Flucht gelingen?**

Sie sind der intergalaktische Söldner, der für Geld so ziemlich jeden Auftrag annimmt. Doch für Ihren letzten Job scheinen Sie recht schlecht bezahlt worden zu sein, denn Sie konnten an Ihrem Raumschiff nicht die nötigen Reparaturen erledigen. Prompt fällt der Raketen-Motor aus und Sie müssen auf dem Planeten Targ notlanden.

Ihr Raumschiff ist natürlich hinüber, aber Sie und Benson haben überlebt. Wer Benson ist? Benson ist Ihr hochintelligenter Computer-Raumanzug, der, mit zahlreichen Instrumenten und Gerätschaften ausgestattet, Ihnen ein Überleben auf Targ erst ermöglicht.

Targ ist ein recht belebter Planet, er ist die Heimat der friedliebenden Palyars. Vor kurzem fielen aber die bösen Mechanoiden auf Targ ein.

Ihre eigentliche Aufgabe ist es von Targ zu fliehen. Das ist aber gar nicht so einfach, denn das einzige Fahrzeug, das Sie sich mit Ihrem letzten Geld leisten können, ist ein wenig schwach auf der Brust und kann der Schwerkraft von Targ nicht entfliehen. Also müssen Sie irgendeinen Weg finden, an ein größeres Schiff heranzukommen.

In der Zwischenzeit bemühen sich sowohl die Palyars wie auch die Mechanoiden um Ihre Dienste. Man hat Ihre Fähigkeiten erkannt und will Sie im

GRAFIK	83 ★	████████████████████
SOUND & MUSIK	19 ★	████████████████████
HAPPY-WERTUNG	88 ★	████████████████████

**C64 (Atari XL/XE, Atari ST, Schneider, Spectrum)  
39 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette)**

Kampf gegen den jeweiligen Gegner einsetzen. Dafür winken saftige Geldprämien. Für Sie bedeutet das, daß Sie Wege finden müssen, beide Parteien gegeneinander auszuspielen.

Weiterhin geben Ihnen unterirdische Labyrinth und selbstsame Gegenstände eine Menge komplizierter Rätsel auf, die es alle zu lösen gilt, bevor eine erfolgreiche Flucht gelingt.

Neben all diesen Adventure-Elementen kommt aber auch die Action bei Mercenary nicht zu kurz. Schließlich fliegen Sie mit einem gut bewaffneten Gefährt durch die Gegend.

An Gags und witzigen Details

mangelt es bei Mercenary nicht. So stehen öfters Werbefafeln von Commodore und Atari herum. Bei der Commodore-Version des Spiels erscheint – sollte man eine der Atari-Tafeln abschließen – der Text: »Gut gemacht«, während nach Zerstörung der Commodore-Tafeln ein unfreundliches »Verräter!« aufleuchtet. Bei der Atari-Version ist dies umgekehrt.

Schaffen Sie es tatsächlich, von Targ zu fliehen, ist das Spiel nicht vorbei. Mit dem Programm »The Second City« kann man Mercenary noch einmal spielen, allerdings in einem höheren Schwierigkeitsgrad. (bs)



## Unsere Meinung

Knapp an der Höchstnote vorbei ging es bei meiner Wertung für Mercenary. Und warum? Nun, »Koronis Rift« ist in meinen Augen ein klein wenig besser und komplexer. Aber man muß Mercenary zugute halten, daß es komplett im Speicher steht, während »Koronis Rift« oft von Diskette nachlädt und deswegen kein gutes Kassettenprogramm abgibt.

An Mercenary gefällt mir besonders gut, daß es keinen festen Lösungsweg gibt. Es existieren nachgewiesenermaßen drei völlig verschiedene Wege, von Targ zu

entkommen. Außerdem hat jede dieser Möglichkeiten noch eine Vielzahl von Variationen.

Die Vektor-Grafik ist zwar beeindruckend schnell, teilweise aber etwas langweilig. Meistens sieht man nur ein Gebäude oder einen Gang mit einem Gegenstand. Dafür ist die Animation der zusammenfallenden Gebäude der wahre Augenschmaus. Schade, daß nur ein paar Standard-Soundeffekte vorhanden sind.

Mercenary ist ein tolles Spiel mit vielen Ideen, das ich gerne allen Spiele-Freaks empfehlen möchte. Anders als bei den stumpfsinnigen 3D-Action-Adventures, verbindet Mercenary die Elemente der Action und des Adventures auf interessante Weise.

(bs)

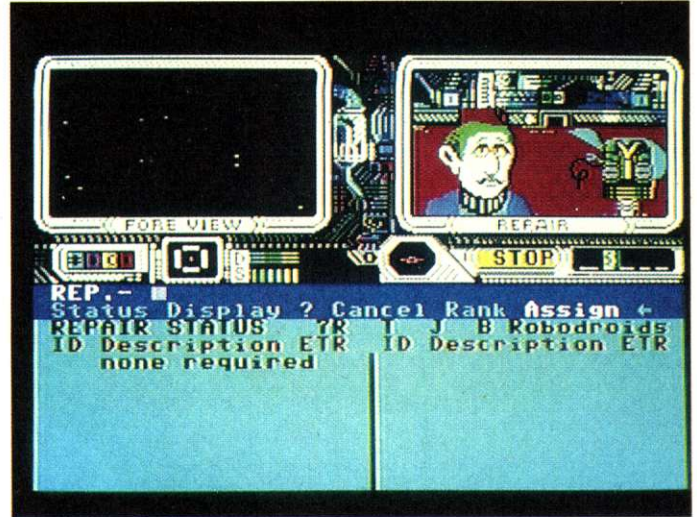
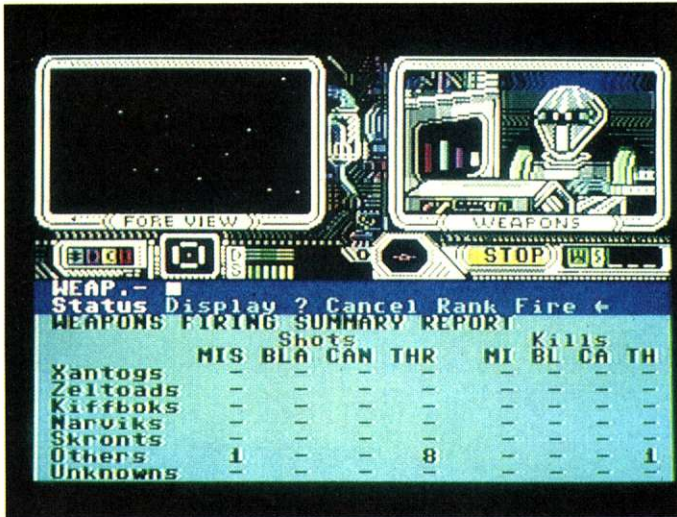


## Unsere Meinung

Wenn ich an meinen Geschichtsunterricht zurückdenke, habe ich dort gelernt, daß unsere Vorfahren Jäger und Sammler waren. Bei »Mercenary« falle ich gerne in diesen Status zurück, denn die Aufgabe von Targ zu entkommen, reizt mich ungemein. Es verwundert zwar, daß man zu diesen Methoden auf einer High-Tech-Welt gezwungen ist, aber auf einem fremden Planeten versauern möchte man ja nicht. Die Handlung ist damit klar, nur wo soll man anfangen. Man kennt keinen Menschen und weiß auch nichts über

die dortigen Gepflogenheiten. Probieren ist angesagt, und das nicht zu knapp. Man ist völlig auf sich gestellt und muß allein herausfinden, was erreichbar ist. So simpel die Handlung auch zu sein scheint – sie beschränkt sich im Grunde auf Herumfahren, Dinge aufsammeln und verscherbeln – mich kann sie faszinieren.

Einen großen Anteil daran hat sicherlich die ungeschlagene Vektorgrafik von »Mercenary«. Ich frage mich heute noch, wie Novagen die ruckfreie Bewegung programmiert hat. Allein dieser Teil ist ein Meisterwerk. Ich vermisse einzig und allein die Soundeffekte, die für etwas Abwechslung sorgen würden. Trotzdem steht mein Urteil fest: Ein Spiel für die Kenner, die Elite schon lange langweilt. (gn)



# Psi-5 Trading Company

Wenn Sie Ihr Raumschiff zum Zielplaneten bringen, winkt eine saftige Belohnung. Doch die Weltraum-Piraten schlafen nicht...

**W**ir schreiben das 35. Jahrhundert im Parvin-Sektor. In diesem gottverlassenen Winkel der Galaxis hat die Förderung von Bodenschätzen Glücksritter aus dem ganzen Universum angezogen. Die schwach besiedelte Kolonie war auf diesen Ansturm nicht eingerichtet. Prompt werden Waren aller Art knapp. Unglücklicherweise werden die meisten Handelsraumschiffe auf dem langen Weg von Piraten angegriffen und ausgeraubt. Wenn es einem Schiff gelingt, das Ziel zu erreichen, ist

die Belohnung um so höher.

In dem Strategiespiel »Psi-5 Trading Company« sind Sie der Boß eines Raumkreuzers, der vor dem Risiko dieser Reise nicht zurückschreckt. Zu Beginn wählen Sie eine von drei unterschiedlich schwierigen Missionen aus und stellen Ihre Crew zusammen. Sie benötigen je einen Spezialisten für die Bereiche Waffen, Navigation, Technik, Information und Reparatur.

Für jedes Fachgebiet gibt es je sechs Bewerber, und Sie haben die Wahl, sich für die richti-

GRAFIK	90 ★	████████████████████
SOUND & MUSIK	63 ★	██████████████████
HAPPY-WERTUNG	83 ★	██████████████████

**C64 (Schneider, Spectrum)  
39 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette)**

gen Leute zu entscheiden. Die Stärken und Schwächen jedes Kandidaten stehen in einer Personalakte, die man auf dem Bildschirm aufschlagen kann. Wägen Sie Vor- und Nachteile ab, und wählen Sie Ihre Crew. Bei einem anderen Spiel kann man es mit einer neuen Mannschaft versuchen.

Schließlich beginnt der gefährliche Flug in den Parvin-Sektor. Mit dem Joystick können Sie zwischen den einzelnen Abteilungen hin und herschalten, Informationen abrufen und Befehle erteilen.

Bei der Informations-Abteilung können Sie sehen, wieviele Raumschiffe sich gerade in der

Nähe befinden. Das verantwortliche Besatzungsmitglied untersucht diese Schiffe auf Befehl hin und teilt Ihnen mit, ob es sich um Freunde oder Feinde handelt. Ist letzteres der Fall, sollten Sie sich zur Wehr setzen.

Bei längeren Gefechten werden alle möglichen Teile Ihres Schiffs beschädigt. Geben Sie der Reparatur-Abteilung Anweisungen, was vorrangig wieder in Stand gesetzt werden soll. Im schlimmsten Fall entern die Raumpiraten Ihr Schiff und beginnen, die Ware zu klauen. Wenn der Lagerraum leer ist, wird das Spiel abgebrochen. Aber Sie geben beistimmt nicht so leicht auf... (hl)



**Unsere Meinung**

Respekt, meine Herren: Psi-5 Trading Company ist ein in jeder Hinsicht ausgefallenes Spiel, gut durchdacht, gewitzt und mit hervorragend animierten Grafiken geschmückt. Dazu gibt es einige flotte Hintergrund-Melodien von Ed Bogas.

Eine der schönsten Ideen ist die Zusammenstellung der Schiffsmannschaft. Die Paß-Bilder der Bewerber sind eine Schau für sich und könnten einem aberwitzigen Weltraum-Comic entsprungen sein. Das Lesen der Personalakten (Englischkenntnis-

se erforderlich!) ist ein Heiden-spaß, denn neben Menschen gibt es allerlei Außerirdische und Roboter. Mein persönlicher Liebling ist übrigens der Waffenexperte Boris, den ich nur wärmstens empfehlen kann. Boris schont keinen schäbigen Weltraumpiraten und arbeitet sehr selbständig. Gerüchte besagen, daß er eine Anspielung auf meinen lieben Kollegen Boris »bs« Schneider sein soll. Wer weiß...?

Psi-5 ist vor allem ein Strategiespiel, aber eines der hektischen Sorte. Wer nicht in Panik gerät, wenn das halbe Schiff zerschossen ist, sämtliche Crewmitglieder neue Hiobsbotschaften melden und die Raumpiraten gerade den Frachtraum plündern, hat gute Chancen ans Ziel zu kommen. (hl)



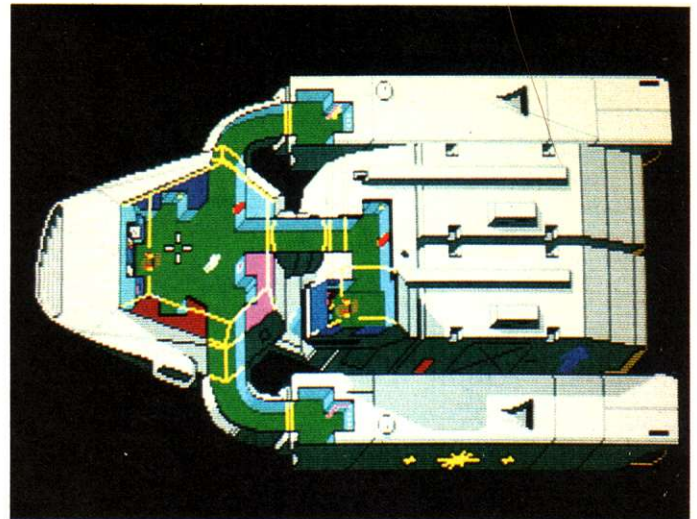
**Unsere Meinung**

Mit Psi-5 legte der amerikanische Newcomer Accolade ein tolles Weltraumkampf- und Handels-spiel vor, das einen entscheidenden Nachteil hatte: Es mußte gegen das hochgelobte »Elite« von Firebird antreten, das wenige Monate vorher Europa im Sturm erobert hatte. Denn sind wir doch einmal ehrlich: Wer kauft sich denn noch einmal ein Weltraum-Handels-Spiel, wenn er schon eines hat?

Wegen dieser Themengleichheit ging aber die Tatsache völlig unter, daß Psi-5 ein völlig anderes Spiel ist. Hier steuert man nicht selbst das Raumschiff, sondern befiehlt eine sechs Mann starke Crew. Somit hat Psi-5 einige Rollenspielelemente.

Die Animationen der Figuren ist ausgezeichnet gelungen. Aber bei diesem Spiel ist die Grafik wirklich nur eine Zierde, sie ergibt spielerisch kaum Sinn, denn man muß die Kommandos per Joysticks aus Menüs herausholen. Man benötigt schon eine gewisse Einarbeitungszeit, um sich damit anzufreunden.

Psi-5 ist mit Sicherheit ein tolles Programm mit einem gut ausgefüllten Prinzip, das ich auch sehr gerne spiele. Nur eine Warnung: Ganz so toll, wie es dank der Grafik auf den ersten Blick aussieht, ist es auch nicht. (bs)



# SunDog

Eine gefährliche Erbschaft erwartet Sie: Ein Raumschiff, einige tausend Credits und ein seltsamer, kniffliger und geradezu eiskalter Auftrag.

Sie heißen Zed und sind einer der Söhne einer kleinen Bergwerksfamilie auf einem der zahlreichen Minen-Planeten der Milchstraße. Ihr Leben wäre arbeitsreich, hart und sehr kurz geworden, wie das eines jeden Minen-Arbeiters. Doch dann erhalten Sie einen Brief, der Sie über eine Erbschaft informiert. Ein Ihnen völlig unbekannter Onkel Brock hinterläßt Ihnen Bargeld, Privatbesitz und ein Raumschiff: Die SunDog. Auf dem Planeten Jondd soll Ihnen das Ganze übergeben werden.

Aber die Gesetzesprechung von Jondd hat da noch eine Klausel parat, die Zed aus der

Bahn bringen könnte. Mit der Erbschaft erhält man nicht nur den Besitz des Verstorbenen; man muß auch dessen Verpflichtungen übernehmen.

Und dieser Onkel, der in der ganzen Galaxis als gerissener Händler bekannt war, hatte kurz vor seinem Tode einen ungewöhnlichen Auftrag angenommen: Er hat sich bereiterklärt, für eine halbe Million Credits eine Kolonie aufzubauen und die künftigen Bewohner dort abzuliefern. Der Auftraggeber ist eine obskure Religionsgemeinschaft mit dem Namen »Society of the New Faith«. Die zukünftigen Bewohner der Kolonie befinden sich in einem

GRAFIK	74 ★	
SOUND & MUSIK	5 ★	
HAPPY-WERTUNG	85 ★	

Atari ST (Apple II)  
ca. 150 Mark (Import, Diskette)

sehr leicht transportierbaren Zustand, der als Cyrogen bezeichnet wird: Sie sind eingefroren worden, um weder Sauerstoff noch Nahrung zu verbrauchen.

Teile der Kolonie hatte Brock schon fertiggestellt. Doch dann hatte er einen recht mysteriösen Unfall, bei dem er ums Leben kam. Wenn Sie seine Erbschaft annehmen, haben Sie innerhalb eines Zeitlimits die Kolonie fertigzustellen und die Cyrogens dort abzuliefern. Schaffen Sie dies nicht, müssen Sie eine hohe Konventionalstrafe bezahlen. Im besten Falle bedeutet das: Zurück in die Mine und bis ans Lebensende

schwer und umsonst schuffen. Die Sache hat einige Haken: Sie wissen nicht, wo sich die Kolonie und die Cyrogens befinden. Außerdem haben Sie überhaupt keine Erfahrung mit Weltraum-Handel und -Flug.

SunDog ist eine Kombination aus Rollen-, Abenteuer-, Simulations- und Actionspiel. Das von Rollenspielen bekannte Punktesystem wird verwendet, Adventure-ähnliche Probleme sind zu lösen, das Raumschiff muß von Planet zu Planet gesteuert werden, und Kämpfe sind am Bildschirm mit der Maus auszu-tragen.

(bs)



## Unsere Meinung

Für 8-Bit-Computer ist »Elite« die ideale Verquickung möglichst vieler Spielprinzipien: Raumschiff-Simulation, Action- und Handlungsspiel und auch etwas Adventure. Wenn man jetzt noch einen Schuß mehr Adventure sowie einen guten Teil Rollenspiel dazu gibt und das ganze mit einer Grafik und Benutzerführung versieht, die einem 16-Bit-Computer würdig ist, dann kommt man auf SunDog.

Die Kommando-Eingabe per Maus ist kaum übertreffbar: Wenn Sie Ihr Raumschiff starten wollen, setzen Sie die Spielfigur einfach in

den Pilotensessel. Wollen Sie aus dem Raumschiff raus? Einfach in die Luftschleuse gehen. Sie wollen Gegenstände mitnehmen? Einfach anklicken und in eine von drei Taschen, die Hand oder den Mund legen. Die Benutzerführung ist derart intelligent und selbsterklärend, daß man innerhalb von Minuten die Steuerung fast aller Spielelemente intus hat.

Noch dazu kommen eine tolle Story, einige ganz schön vertrackte Probleme, viel Action mit den Weltraumpiraten und, nicht zu vergessen, ein paar tolle Gags. Am besten haben mir die Schimpfwörter gefallen, die mir ein Barmann in einer Raumhafenkneipe an den Kopf warf.

Das ist die Software, von der es mehr für die 16-Bit-Computer geben sollte. (bs)



## Unsere Meinung

»SunDog: Frozen Legacy« gehört zu den wenigen Spielen, die zumindest ansatzweise von den Fähigkeiten des Atari ST Gebrauch machen. Es gibt zwar auch eine schon etwas betagtere Apple II-Version, die aber nicht alle Features der ST-Version haben soll.

Die Story ist sehr ausgefeilt und verspricht noch einige Wendungen im Verlaufe des Spiels. Außerdem ist zu Anfang des Spiels in vielen Menüs eine Menge Platz frei. Das läßt auf noch mehr Befehle schließen, die aber erst

fortgeschrittenen Spielern offenstehen.

Das Steuerungsprinzip ist sehr intelligent und benötigt in der Anleitung nur wenige beschreibende Worte. Auf dem Bildschirm sind immer nur die Befehle zu sehen, die gerade sinnvoll wären, so daß die Menüsteuerung nicht überladen mit Information ist und man sich auf die eigentlichen Inhalte konzentrieren kann.

Die Verquickung der einzelnen Spielprinzipien ist ziemlich gut gelungen, auch wenn ich mir die Raum-Action-Sequenzen noch etwas schneller gewünscht hätte.

Wer einen Atari ST besitzt und nach einem möglichst komplexen Spiel sucht, das diesem Computer auf dem Leib geschrieben ist, der muß nicht weiter suchen - es gibt ja SunDog. (hl)

# Professionelle Grafikprogramme für Schneider CPC 6128+Joyce



## DR Draw: Macht aus Ihren Ideen ein Kunstwerk.

Verwenden Sie DR Draw, um Organisations-Diagramme, Flußdiagramme, Logos, technische Zeichnungen, Schaubilder,

Platinenentwürfe und jede nur erdenkliche Art von Linien- und Formgrafiken zu entwerfen. Jeder Bestandteil Ihrer Zeichnung kann auf vielfältige Weise durch Farben und Schraffuren hervorgehoben werden.

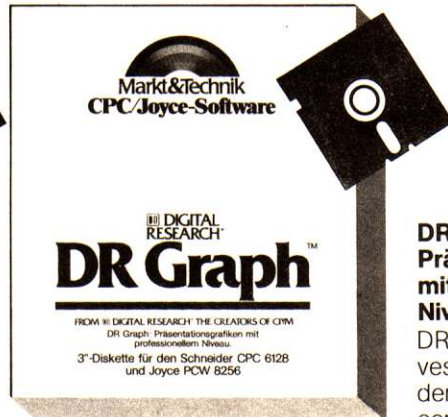
## Die Fähigkeiten auf einen Blick:

- Erstellung beliebiger Zeichnungen
- vorprogrammierte Figuren wie Kreise, Quader, Rechtecke, Kreisbögen, Polygone und Linien
- freie Wahl der Gestaltungselemente wie Farben, Muster und Schriftarten
- Vergrößerungen und Ausschnittdarstellungen
- Teile einer Zeichnung können kopiert, verschoben oder gelöscht werden
- Grafiken können gespeichert, geplottet oder gedruckt werden
- einfache Bedienung durch Menüauswahl

## Hardwarevoraussetzungen:

DR Draw läuft auf jedem Schneider CPC 6128 oder Joyce PCW 8256 mit einem oder zwei Diskettenlaufwerken. Die Grafiken können auf jedem Drucker oder Plotter ausgegeben werden, für den ein GSX-Treiber verfügbar ist. Dazu zählen Schneider-, Epson- und Shinwa-Drucker sowie der Plotter HP 7470A.

Diese Markt & Technik-Software-Produkte erhalten Sie in den Computer-Abteilungen der Warenhäuser, bei Ihrem Computerfachhändler, im Buchhandel oder direkt beim Verlag gegen Vorkasse.



## DR Graph: Präsentationsgrafiken mit professionellem Niveau.

DR Graph ist ein interaktives Softwarepaket, mit dem Sie Ihren Mikrocomputer zur Erstellung

von Geschäftsgrafiken und Text-Charts verwenden können.

## Die Fähigkeiten auf einen Blick:

- Linien-Grafiken, Histogramme, Torten-Grafiken, Stufen-Grafiken, Strich-Histogramme, Punkte-Grafiken und Text-Grafiken
- freie Wahl der Gestaltungselemente wie Beschriftungen, Titelseiten, Legenden, Farben, Schriftarten und Ränder
- frei wählbare Skalierung
- variable Linien- und Balkenbreite
- Schnittstelle zu anderen Programmen
- beliebig positionierbare Anmerkungen
- Grafiken können gespeichert, geplottet oder gedruckt werden
- einfache Bedienung durch Menüauswahl

## Hardwarevoraussetzungen:

DR Graph läuft auf jedem Schneider CPC 6128 oder Joyce PCW 8256 mit einem oder zwei Diskettenlaufwerken. Die Grafiken können auf jedem Drucker oder Plotter ausgegeben werden, für den ein GSX-Treiber verfügbar ist. Dazu zählen Schneider-, Epson- und Shinwa-Drucker sowie der Plotter HP 7470A.

	Version	Bestell-Nr.	Format	Preis
DR Draw	CPC 6128/Joyce	MS 613	3"	DM 199,-*/ sFr. 178,-/ öS 1890,-*
DR Graph	CPC 6128/Joyce	MS 614	3"	DM 199,-*/ sFr. 178,-/ öS 1890,-*

\* inkl. MwSt. Unverbindliche Preisempfehlung



**Markt & Technik**  
UNTERNEHMENSBEREICH  
BUCHVERLAG

Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München

Bestellungen im Ausland bitte an untenstehende Adressen.

Schweiz: Markt & Technik Vertriebs AG, Kollerstr. 3, CH-6300 Zug, Tel. (0 42) 41 56 56

Österreich: Ueberreuter Media Handels- und Verlagsges. mbH., Alser Str. 24, A-1091 Wien, Tel. (02 22) 48 15 38-0



# Tau Ceti

**Würden Sie eine Weltraumkolonie, die mehrere Milliarden Mark kostete, verkommen lassen, nur weil das Verteidigungssystem einen Knacks hat?**

Im Jahre 2090 beginnt die Besiedelung des dritten Planeten im Sternensystem Tau Ceti. Doch schon kurz nach der Kolonialisierung rafft eine bisher unbekannt Seuche die gesamte Bevölkerung dahin. Lange Zeit ist der Planet unbewohnt, bis einige Jahre später ein Gegenmittel für die Seuche gefunden wird. Ein zweiter Siedlertrupp wird geimpft und losgeschickt. Doch dieser verschwindet noch während der Landung auf dem Planeten spurlos.

Nach kurzem Rätselraten scheint die Lösung klar auf der Hand zu liegen: Bei einem Meteoriteneinschlag vor einigen

Monaten muß das zentrale Verteidigungssystem einen Schaden erlitten haben. Es kann nicht mehr zwischen Freund und Feind unterscheiden und greift alles an, was sich auf der Planetenoberfläche bewegt.

Damit wieder Siedler auf den Planeten können, muß das Verteidigungssystem also ausgeschaltet werden. Auf der Erde faßt man einen Plan: Ein Mann könnte sich, mit einem kleinen Gleiter ausgestattet, durch das Verteidigungssystem durchschlängeln und dessen Reaktor stilllegen.

Der Planet Tau Ceti III hat insgesamt 32 Städte, die durch ein System von »Jump Pads«

GRAFIK	89 ★	<div style="width: 89%;"></div>
SOUND & MUSIK	22 ★	<div style="width: 22%;"></div>
HAPPY-WERTUNG	87 ★	<div style="width: 87%;"></div>

**C64 (Schneider, Spectrum)  
39 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette)**

miteinander verbunden sind. Jede dieser Städte besteht aus einer Vielzahl von Gebäuden. In den Städten patrouillieren verschiedene Typen von Robot-Gleitern, manche Städte sind auch mit Minenfeldern und ähnlichem gesichert.

Wenn der Spieler über die Oberfläche des Planeten rast, zeigt ein Teil des Bildschirms einen 3D-Ausblick aus dem Cockpit. Am unteren Bildschirmrand gibt der Bordcomputer Meldungen über den Verlauf der Kämpfe aus. In diesem Modus wird der Gleiter über Tastatur und Joystick gleichzeitig gesteuert.

Sollten Sie an ein Gebäude

andocken, macht die Cockpit-Aussicht einem Blick in das Gebäude Platz. Sie können nun Kommandos eintippen, um beispielsweise Schäden zu reparieren. In den Reaktorstationen schließlich lagern die Einzelteile eines Kühlsystems, das es zu montieren gilt. Haben Sie alle 40 Teile des Kühlsystems gefunden, müssen diese wie bei einem Puzzlespiel zusammengesetzt werden. Das fertige Kühlsystem sollen Sie dann im Reaktor der Stadt Centralis einsetzen, um diesen stillzulegen – keine leichte Aufgabe, denn der Reaktor ist natürlich das bestbewachte Gebäude des ganzen Planeten. (bs)



## Unsere Meinung

Viel Action, aber nicht zu viel, ein Schieß-Adventure, ein bißchen Strategie, ein paar logische Puzzles und nicht zuletzt einige Überraschungen sind die Zutaten, die Tau Ceti ausmachen. Man kann sehr einfach anfangen und sich mit den Instrumenten und Eigenschaften des Skimmers vertraut machen. Wer allerdings bis zum Reaktor in der Stadt Centralis vordringen möchte, hat einiges vor sich.

Die solide 3D-Grafik, die sogar den Sonnenstand berücksichtigt, ist fantastisch schnell. Trotzdem

blieb noch Zeit für ein paar Gags wie beispielsweise Sternschnuppen am Horizont. Am allerbesten ist aber der Infrarot-Effekt, den man mal gesehen haben muß. Aber eigentlich sind die Bilder der einzelnen Gebäude fast noch besser... Ich kann mich einfach nicht entscheiden, denn die C64-Version holt grafisch fast alles aus dem Computer heraus. (Schneider und Spectrum müssen sich mit etwas einfacheren Bildern der Gebäude begnügen).

Bei so viel Spiel und Grafik hat man auf Sound fast völlig verzichtet und sich mit ein paar Effekten begnügt. Das tut dem Spiel aber keinerlei Abbruch.

Tau Ceti gehört zu meinen privaten Lieblingen. Wer es noch nicht gespielt hat, sollte es sich unbedingt einmal ansehen. (bs)



## Unsere Meinung

Wenn es einen Preis für die »Beste Hintergrundstory zu einem Computerspiel gäbe«, hätte Tau Ceti gute Siegeschancen. Hier merkt man deutlich, daß Programmierer Pete Cooke ein fleißiger Science-fiction-Leser ist.

Tau Ceti ist eine verwegene Mischung aus Action, Strategiespiel und Simulation, die wohl kaum jemanden völlig kalt läßt. Es ist eines von diesen Spielen, das einen immer wieder magisch anzieht und insofern durchaus mit »Elite« zu vergleichen ist. Da man einen Spielstand speichern kann,

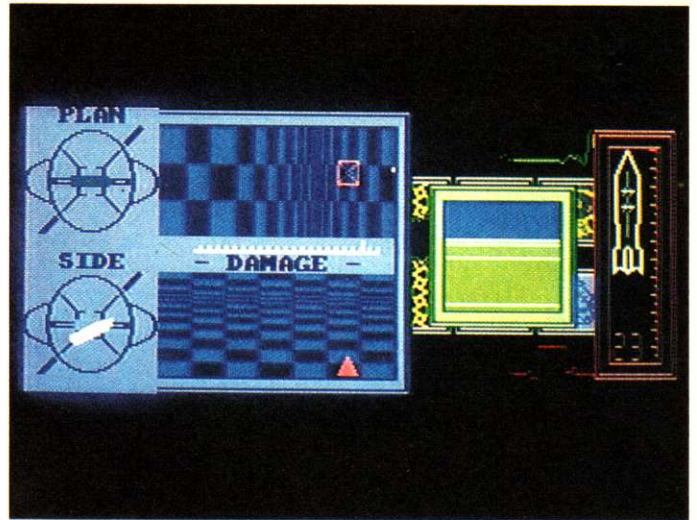
muß man das Programm nicht an einem Abend durchbolzen (und womöglich um drei Uhr früh einen Tobsuchtsanfall bekommen, weil ein Robot-Rabauke den Skimmer zerlegt hat). Im Programm wimmelt es nur so von netten Ideen. Vom elektronischen Notizbuch bis zur zoombaren Karte hat man sich eine ganze Reihe Gags einfallen lassen, die den Spielkomfort erhöhen.

Wer ein Spiel haben will, an dem er garantiert eine Weile zu knabbern hat, sollte bei Tau Ceti zuschlagen. Alle drei Umsetzungen nutzen die jeweiligen Computer sehr gut aus. Für den Schneider gibt es sogar eine spezielle, etwas erweiterte Disketten-Version, die Sie links im Bild sehen. Rechts ist die C64-Version im Bild. (hl)









# Zoids

Ein Mensch wie du und ich gerät in den schrecklichen Kampf der roten Zoids gegen die blauen Zoids auf dem fernen Planeten Zoidstar.

Um eine ferne Sonne kreist der Planet Zoidstar, der vor Jahrhunderten von den Zoidariern bewohnt wurde. Diese waren ein recht kriegslustiges Völkchen und bauten sich Riesen-Kampfmaschinen, die Zoids, zusammen. Damit eroberten sie zuerst die Oberfläche ihres Planeten und griffen dann nach anderen Sternsystemen. So schickten sie auch etliche Zoid-Truppen ins All hinaus. Nachdem sie alle erreichbaren Planeten erobert hatten, war ihr Kriegs-Durst immer noch nicht gestillt. Also entwarfen sie Androiden, die intelligent genug sind, die Zoids zu steuern. In großen Arenen

wurden zu ihrem Gaudium dann Gefechte gegen diese Zoids simuliert.

Gerade als das Zoid-Fieber seinen Höhepunkt erreicht hatte, schlug das Schicksal zu: Eine schreckliche Weltraum-Seuche raffte alles Leben dahin und läßt nur die Androiden und ihre Zoids übrig. Nur die stärksten Zoids blieben übrig und bildeten die Gruppe der blauen Zoids. Inzwischen kehrte aber ein weiterer Trupp Zoids aus dem Weltraum zurück. Diese Roboter hatten auf einem eiskalten Mond notlanden müssen und waren deswegen mit einer Zentralheizung ausgestattet worden. Sie bildeten damit sin-

GRAFIK	77 ★	████████████████████
SOUND & MUSIK	83 ★	████████████████████████████
HAPPY-WERTUNG	75 ★	████████████████████████

C64 (Schneider, Spectrum)  
35 Mark (Kassette), 55 Mark (Diskette)

nigerweise die Gruppe der roten Zoids. Die roten Zoids konnten die blauen in einem überraschenden Handstreich besiegen und besetzten alle Städte und Kraftwerke.

Da landet, von den roten Zoids unbemerkt, ein Raumschiff mit einem tapferen Astronauten, der den blauen Zoids helfen könnte. Diese haben nämlich noch eine Trumpfkarte: den mächtigen Zoidzilla. Diese Kampfmaschine ist aber so komplex, daß nur ein Mensch sie im Kampf gegen die roten Zoids steuern kann. Doch die roten Zoids haben Wind von dem Plan bekommen und den Zoidzilla in acht Einzelteile zer-

legt und versteckt.

Sie starten nun mit einem kleinen Zoid und versuchen mit menschlichem Witz und Strategie an die Einzelteile heranzukommen und so ihren Mini-Zoid in den mächtigen Zoidzilla zu verwandeln. Dann kann er es wagen, den Anführer der roten Zoids in einem wahnwitzigen Gefecht zu vernichten.

Sie steuern ihr Schiff mit einem Joystick. Ihre Kommandos geben Sie, indem Sie verschiedene Bildsymbole mit einem Cursor berühren. Dann öffnen sich gleich mehrere Bildschirmfenster, in denen Sie weitere Details der geplanten Aktion festlegen können. (bs)



## Unsere Meinung

Zoids ist wirklich ein tolles Strategie-Spiel mit vielen Elementen und Möglichkeiten. Aber leider ist es für den Standardspieler fast unmöglich, zu irgendwelchen Ergebnissen zu kommen.

Das fängt schon bei der, mir in englischer Sprache vorliegenden, Anleitung an, die das Spiel nur ungenügend erklärt. Ein einziges Bild beschreibt den groben Aufbau des Hauptbildschirms. Was die vielen Windows im einzelnen zu bedeuten haben, muß man teilweise erraten.

Dann ist das Spiel derart

schnell, daß man kaum dazu kommt, sich mit Instrumenten und Einrichtungen des Zoid vertraut zu machen. Noch dazu gibt es weder Übungsmodus noch Trainingslevel.

Vom technischen Standpunkt her ist Zoids äußerst gut gelungen. Das 'Window-System' ist nicht nur grafisch eindrucksvoll, sondern auch ganz schön schnell. Lediglich das Wabbel-Scrolling auf der Übersichtskarte in der Mitte des Bildschirms fällt aus dem Rahmen. Es ist schon fantastisch, was die Programmierer alles in den Arbeitsspeicher gepackt haben, ohne nachladen zu müssen.

Alles in allem eine technisch brillante, ansonsten aber allzu harte Nuß für ausgebuffte Strategie-Profis. (bs)



## Unsere Meinung

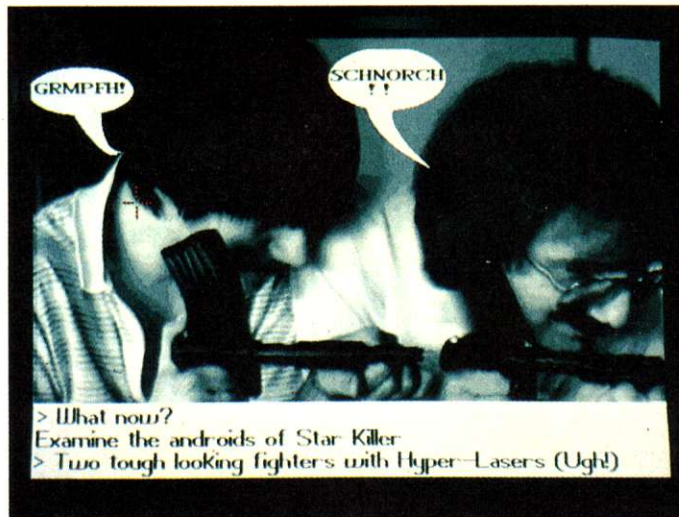
Kleine Warnung vorweg: Zoids ist ein sehr gut gemachtes, anspruchsvolles Spiel mit guter Grafik und noch besserer Musik. Das Programm ist aber dermaßen kompliziert, daß man Einsteiger nur davor warnen kann.

Auch wer mit dem Zoids-Spielzeug, diesen drolligen Plastik-Monstern, nie etwas zu tun hatte, sollte sich das Spiel einmal ansehen. Es ist anfangs für Zoids-Experten ebenso undurchsichtig wie für Leute ohne jegliche Vorkenntnisse. Selbst nach mehrmaligem Studium der umfangreichen

Anleitung kann es passieren, daß man verständnislos vor dem Monitor sitzt und nur noch ein »Hä?« zustandebringt.

Dem Spielwitz ist diese hohe Schwierigkeit natürlich nicht sonderlich förderlich, aber wenn man viel herumprobiert und wenn man außerdem zur geduldigen Sorte gehört, kann man sich an einem tollen Spiel erfreuen. Aber nach der ersten Schwierigkeit (Spiel kopieren) folgt eine zweite, noch höhere Hürde (Spiel lösen).

Bleibe noch zu erwähnen, daß man eines meiner Lieblingsstücke von Rob Hubbard als Begleitmusik hören kann, und daß die Grafik bei allen Versionen sehr gut ist. Vor lauter Windows läuft man allerdings Gefahr, ein weiteres Mal den Durchblick zu verlieren. (hl)



# Star Killer

Der letzte Spiele-Test in diesem Sonderheft enthüllt ein brandneues Geheimprojekt! Irgendwo in den Tiefen des Alls sinnt der furchtbare Star Killer auf Rache...

Er kam aus den Tiefen des niedergalaktischen Mahlstrudelstroms... ein Mann aus der 12. Dimension! Eine Sonde des SCHLAMPF-Imperiums ortete sein Raumschiff (SCHLAMPF = SCHlagkräftige Liga Aller Menschlichen Planeten-Föderationen). Auf der Erde entsteht die große Panik. Schließlich spuckt ein ZX-Thermodrucker die erschütternden Daten aus: Das Schiff wird vom unheimlichen Star Killer geflogen!

Star Killer ist ziemlich sauer auf die Erde, denn als er das letzte Mal mit seiner Hyper-

WARP-Untertasse (WARP = Wahnsinnig Affengeiler Rasanter Propellerantrieb) an der Erde vorbeizog, passierte ein Malheur: Sein Raumschiff kam nicht durch den Galakto-TÜV.

In diesem Programm verkörpern Sie Professor Ungrün, den Boß des irdischen Sicherheitsdienstes. Es gilt drei Spielphasen zu überstehen: Zunächst spielen Sie eine Runde Master Mind gegen Star Killers Bordcomputer. Da Sie natürlich verlieren, folgt eine Adventure-Sequenz. Hier müssen Sie versuchen, Star Killers Meuchel-Androiden aufzuhalten. Das klappt natürlich auch nicht und so folgt schließlich eine heiße

imposantes Raumschiff durch das Weltall jagt. Dazu gibt es digitalisierte Soundeffekte, ein wahrer Ohrenschmaus.

Ich konnte vom Spielen einfach nicht genug bekommen. Hier noch ein Raumschiff, dort noch ein Level – die Spannung war so groß, daß ich nach vielen Stunden noch am Joystick saß. Alle Kollegen, die das Spiel während der Tests sehen konnten, waren restlos begeistert. »Bravo, Star Killer!« und »Weiter so!« waren oft gehörte Zwischenrufe.

Star Killer ist ein Spiel, das ich jedem herzlich empfehlen kann. Die Besprechung dieses Kunstwerks ist ein Höhepunkt in diesem Sonderheft. Wollen wir alle hoffen, daß in Zukunft mehr Programme von solcher Qualität veröffentlicht werden. (hl)

GRAFIK	★	Bloß das nicht!					
SOUND & MUSIK	★	Nein Danke!					
HAPPY-WERTUNG	★	Himmel hilf!					

Amiga (C16, Zumbitsu 8000)  
379 Credits (Diskette)

Weltraumschlacht, bei der Sie Star Killer leider in Schutt und Asche zerbombt. Damit das Spiel besonders realistisch wirkt, implodiert bei dieser Gelegenheit Ihr Monitor. Zum Glück findet man in der Anleitung einige Tips zur Bekämpfung von Zimmerbränden.

Die Programmierer kombinierten interessante Techniken. Das Spiel ist so umfangreich, daß es nur auf 8-Zoll-Disketten ausgeliefert wird. Wie man eine 8-Zoll-Diskette in ein 3 1/2-Zoll-Laufwerk zwängen soll, ist allerdings noch nicht so richtig geklärt. Außerdem benötigt man ein In-

terface, das allerdings laut Chefprogrammierer Dr. Bobo »die Tiefgarage ausfüllt«.

Die Entwicklung des Spiels setzt umfangreiche Recherchen voraus. Dr. Bobo erinnert sich: »Wir verbrachten viele Jahre in einem Programmierer-Camp im ewigen Packeis. Zwischen Pinguinen und Eisbären fanden wir die nötige Abgeschlossenheit, um das komplexe Spiel in Ruhe zu vollenden. Ich möchte mich bei dieser Gelegenheit bei den Jungs von der finnischen See-Nothilfe bedanken, die uns viele Anregungen für die geheime Walfisch-Sequenz gegeben haben. (hl/bs)



## Unsere Meinung

»Star Killer« ist ein Programm, das ich nicht missen möchte. Was die hervorragenden Programmierer von Dr. Bobo hier geschaffen haben, ist Software-Kunst in Vollendung.

Vor allem die originelle Spielidee hat mich begeistert. Ein Weltraum-Actionspiel – das ist mal ganz was Neues. Ich hatte viel Spaß beim Testen und konnte von Star Killer nicht genug bekommen.

Die Grafik besteht aus schwindelerregend schnellen Action-Sequenzen, in denen Star Killers



## Unsere Meinung

»Star Killer« ist ein Programm, auf das ich leicht verzichten könnte. Was die dilettantischen Programmierer von Dr. Bobo hier verbrochen haben, ist Software-Schrott in Vollendung.

Vor allem die abgelutschte Spielidee hat mich entsetzt. Ein Weltraum-Actionspiel – das ist der älteste aller Hüte. Ich hatte Depressionen beim Testen und konnte den Computer nicht schnell genug abschalten.

Die Grafik besteht aus lahmen Action-Sequenzen, in denen Star Killers lächerliches Raumschiff

über eine lieblos hingepinselte Hintergrund-Grafik kriecht. Die digitalisierten Soundeffekte sind als Zumutung zu bezeichnen.

Ich hatte vom Spielen schnell die Nase voll. Hier ein Bug, dort noch ein Absturz – die Spannung war so gering, daß ich nach wenigen Minuten einschlief. Alle Kollegen, die das Spiel während des Tests sehen konnten, waren restlos entsetzt. »Hilfe, Star Killer!« und »Hör bloß auf!« waren oft gehörte Zwischenrufe.

Star Killer ist die Sorte Spiel, die ich meinem ärgsten Feind zu Weihnachten schenken würde. Die Besprechung dieses Spiels ist ein Schandfleck in diesem Sonderheft. Wir wollen nicht befürchten, daß in Zukunft mehr Programme solch niedrigen Niveaus veröffentlicht werden. (bs)

Ab 10. 11. 1986  
im Zeitschriftenhandel

# DIE NEUE

# HAPPY-★ COMPUTER

## IM DEZEMBER:

### Aktuelle Übersicht:

**So finden Sie  
jetzt den  
richtigen Drucker  
für Ihren  
Computer.**

### Großer Vergleichstest:

**Wir testen Joysticks  
unter praxisnahen  
Bedingungen.**

**HAPPY-★  
COMPUTER**  
DAS GROSSE HEIMCOMPUTER-MAGAZIN

### Programmiersprachen:

- **Preiswert in die Zukunft mit Lisp und Prolog auf dem Schneider PC.**

### Brandneu:

- **Computer in Zeitlupe — bauen Sie den »Paralysator« für Ihre Schaltung selbst.**

### Ausführlicher Test:

- **Das Supermodul für Commodore 64.**

### Ein Star unter den Malprogrammen:

- **»Monostar« begeistert durch Funktionsvielfalt und geringen Preis.**

### ... außerdem

- **die Wordstar-Werkstatt — Textverarbeitung nach Maß.**

Falls Sie »Happy-Computer« noch nicht regelmäßig beziehen, sichern Sie sich jetzt Ihr persönliches Abonnement und nutzen Sie die damit verbundenen Vorteile:

1. Sie zahlen nur DM 66,- statt DM 72,- Einzelverkaufspreis (Ausland auf Anfrage)
2. Sie beziehen »Happy-Computer« ohne Mehrkosten bequem per Post frei Haus.
3. Sie erhalten Ihr »Happy-Computer« früher, als Sie es beim Zeitschriftenhändler kaufen könnten.
4. Sie versäumen keine Ausgabe und sind so stets lückenlos informiert.

Fordern Sie mit nebenstehendem Gutschein ein kostenloses Probeheft an. Lernen Sie »Happy-Computer«, das große Heimcomputer-Magazin, völlig unverbindlich kennen.

## Gutschein

FÜR EIN KOSTENLOSES PROBEEXEMPLAR VON HAPPY-COMPUTER

JA, ich möchte »Happy-Computer« kennenlernen.

Senden Sie mir bitte die aktuellste Ausgabe kostenlos als Probeexemplar. Wenn mir »Happy-Computer« gefällt und ich es regelmäßig weiterbeziehen möchte, brauche ich nichts zu tun: Ich erhalte »Happy-Computer« dann regelmäßig frei Haus per Post und bezahle pro Jahr nur DM 66,- statt DM 72,- Einzelverkaufspreis (Ausland auf Anfrage).

Vorname, Name

Straße

PLZ, Ort

Datum

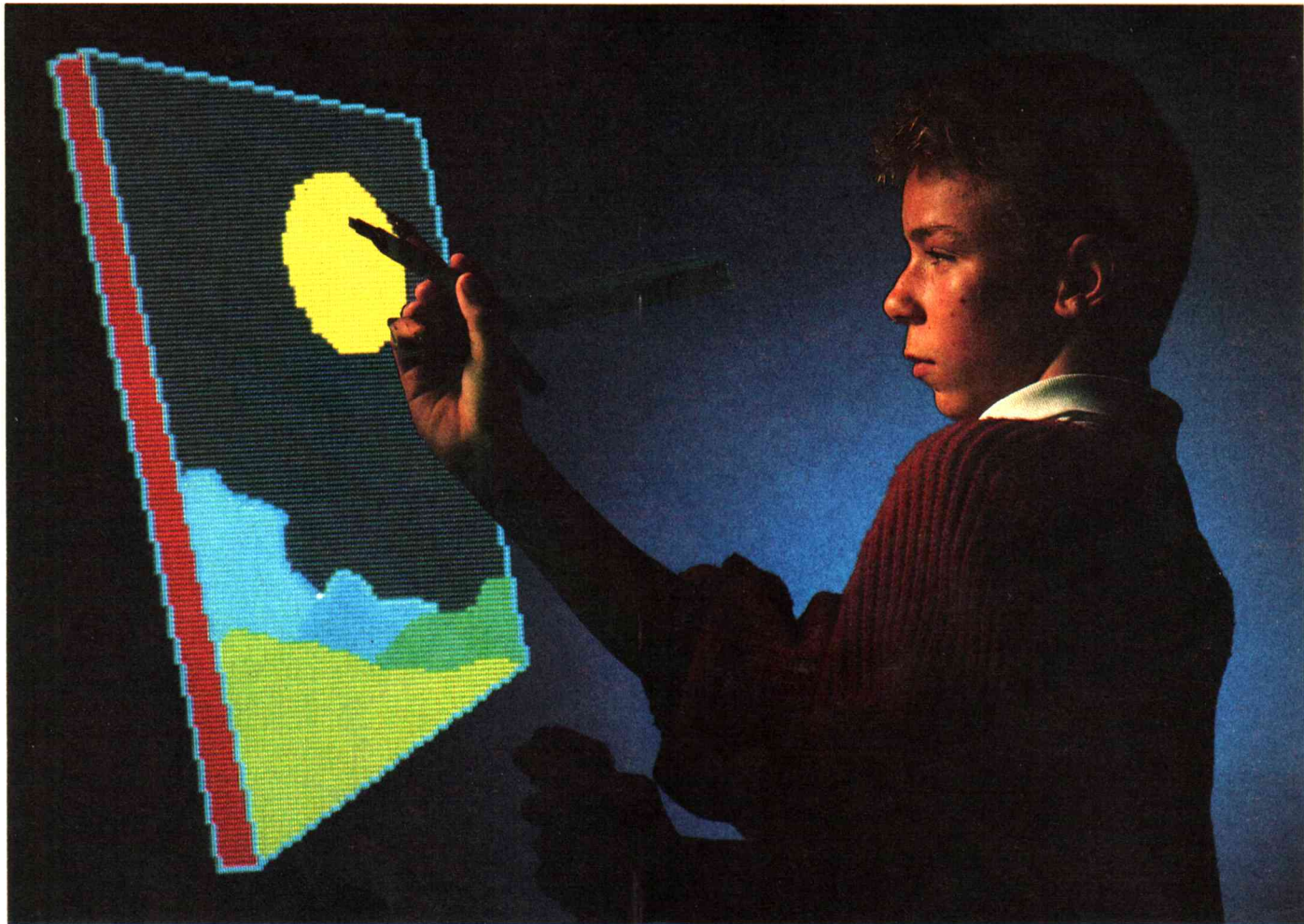
1. Unterschrift

Mir ist bekannt, daß ich diese Bestellung innerhalb von 8 Tagen bei der Bestelladresse widerrufen kann und bestätige dies durch meine zweite Unterschrift. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Datum

2. Unterschrift

Gutschein ausfüllen, ausschneiden, in ein Kuvert stecken und absenden an:  
Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Vertrieb, Postfach 1304, 8013 Haar



# Grafik-Software

**W**er sich heute einen Heimcomputer kauft, erhält in erster Linie eine Grafik-Maschine. Nicht umsonst werden gerade die grafischen Fähigkeiten eines Computers in der Werbung groß herausgestellt.

Eine gute Grafikauflösung und viele Farben braucht man in erster Linie, um gute schöne Spiele zu programmieren. Denn so faszinierend ein Spielprinzip auch sein mag, ohne ansprechende Grafik ist der Spielspaß nur halb so groß.

Aber natürlich lassen sich die Grafikfähigkeiten auch anders einsetzen. So erwirbt man mit seinem Heimcomputer praktisch auch einen Farbkasten, auf dem man mit der richtigen Software herrliche Bilder in leuchtenden Farben erzeugen kann.

Aber die richtige Software muß es sein und da fällt die Wahl meistens nicht leicht. Es gibt sehr viele Mal- und Zeichenprogramme auf dem Markt, und viele davon sind nicht so gut, wie die anderen.

Wir haben in der Rubrik »Grafik« die besten Programme für die gängigen Heimcomputer herausgesucht. Auf dem 8-Bit-Sektor sind dies C64, Spectrum und Schneider CPC. Naturgemäß finden Sie die meisten Programme für den C64, ist hier doch das Angebot am größten. Alle getesteten 8-Bit-Produkte gibt es für den C64, eines davon ist auch für Schneider und Spectrum erhältlich. Gerade auf dem Schneider-Markt kränkelt es noch ein wenig. Es sind zwar einige Programme erhältlich, die jedoch noch nicht so recht überzeugen können. Mal fehlen wichtige Funktionen, ein anderes Mal ist die Verarbeitungsgeschwindigkeit für viele Anwender zu langsam.

In den letzten Monaten wurde besonders viel Wirbel um die Grafikfähigkeiten der neuen 16-Bit-Computer, sprich Atari ST und Amiga gemacht. Für jeden dieser Computer testen wir ein ausgesuchtes Programm. »Deluxe Paint« für den Amiga ist beinahe schon ein Mythos. So ist es das einzige

Mal-Programm, das unseren Fotografen Jens Jancke an den Monitor fesselt. Die großen Aufmacher-Fotos dieses Hefts wurden mit »Deluxe Paint« hergestellt.

Daß gerade der 16-Bit-Markt ein teurer Markt sei, wird inzwischen von einigen Firmen widerlegt. So gibt es mit »Paintworks« ein exzellentes Grafik-Paket für den Atari ST, das knapp unter hundert Mark kostet. Dieser Preis sollte den Trend für die nächsten Monate setzen, kosten doch im Augenblick viele 16-Bit-Anwendungsprogramme 200 Mark und mehr. Wenn Sie ein Einsteiger in den faszinierenden Bereich der Computer-Grafik sind, dann werden Sie sicherlich mit einigen Fremdwörtern der nächsten Seiten nur sehr wenig anfangen können. Ein Beispiel ist das Wort »Pixel«, das den kleinsten darstellbaren Bildschirmpunkt bezeichnet. Reden wir also von einer Auflösung von »320 mal 200 Pixel«, so bedeutet dies, daß Ihnen von links nach rechts 320 Punkte und

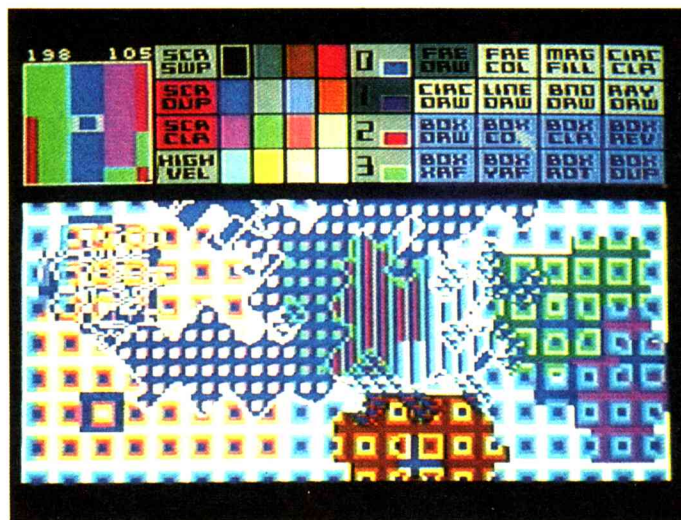
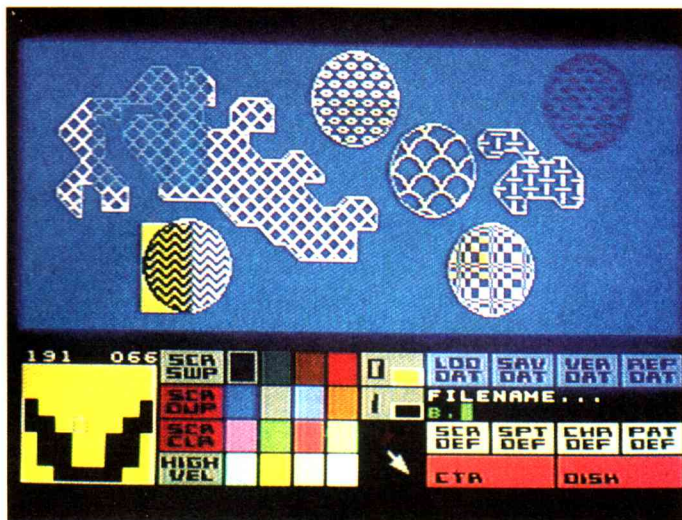
von oben nach unten 200 Punkte, insgesamt also 320 mal 200 gleich 64000 Bildpunkte zur Verfügung stehen.

Gerade bei der Grafik-Software ist es wichtig, daß Sie sich vor dem Kauf das Programm einmal kurz demonstrieren lassen. Wenn es möglich ist, sollten Sie auch mal einige Minuten mit dem Programm spielen und versuchen, eine Zeichnung auf den Bildschirm zu bringen. Verzweifeln Sie nicht, wenn Sie nicht sofort zurechtkommen, es ist noch kein Meister vom Himmel gefallen.

Für Viel-Maler lohnt sich der Kauf eines Grafik-Tablets. Mit diesem können Sie wesentlich präziser als mit einem Joystick malen. Allerdings sollten Sie beim Kauf der Software schon darauf achten ob und, wenn ja, mit welchen Grafik-Tablets Sie später arbeiten können.

Zusammengefaßt wird Sie auf den nächsten Seiten eine Farbpalette erwarten, die nur noch auf den Künstler wartet, der sie zum Leben erweckt.

(bs)



# Vidcom 64

**Wird ein Zeichenprogramm für nur 25 Mark angeboten, fragt man sich: »Wo liegt der Haken?« Wir haben bei Vidcom 64 nach dem Haken gesucht.**

Es ist schon unglaublich: Da werden jahrelang Mal- und Zeichenprogramme für über hundert Mark verkauft, da dies ja professionelle Programme sind, und dann veröffentlicht eine englische Firma ein Billig-Zeichenprogramm, das sich hinter den teureren Brüdern nicht zu verstecken braucht. Denn um das Fazit des Tests vorwegzunehmen: Vidcom 64 ist jeden einzelnen Pfennig seines Preises wert.

Gleich nach dem Laden des Programms erwartet Sie die erste Überraschung: Sie können wahlweise im Multicolor-Modus oder im HiRes-Modus des C64 arbeiten. Der Multicolor-Modus bietet bei einer Auflösung von 160x200 Punkten bis zu vier verschiedene Farben in einem 4x8-Pixel-Kästchen. Der HiRes-Modus hat eine doppelt so hohe Auflösung (320x200), kann dafür aber auch nur zwei verschiedene Farben pro 8x8-Pixel-Kästchen darstellen. Je nach Anwendungsfall wird man sich für einen der beiden Betriebsmodi entscheiden. Die Befehle sind in beiden Fällen identisch.

Die Befehle von Vidcom sind auf insgesamt drei Menüs aufgeteilt, die über die Funktionstasten erreichbar sind. Das erste Menü enthält die allgemeinen Zeichenfunktionen wie Freihand-Zeichnen, Linien, Kreise und Rechtecke. Außerdem finden Sie hier die Ausschnitt-Funktionen, mit denen Sie einen

Bildschirm-Ausschnitt ausschneiden und kopieren können. Zusätzlich lassen sich die Ausschnitte spiegeln, drehen, invertieren und neu einfärben.

Das zweite Menü enthält alle Funktionen, die mit »Definitionen« zu tun haben. Dazu gehört als erstes das Definieren der Füllmuster. Vidcom 64 gehört zu den sehr wenigen Programmen, bei denen man ein mehrfarbiges Füllmuster anwenden kann. Bis zu 32 dieser Muster sind definierbar. Außerdem finden Sie hier einen Sprite- und einen Zeichensatz-Editor. Diese Bezeichnungen sind allerdings etwas hochtrabend, kann man mit diesen »Editoren« doch nur Sprites und einzelne Zeichen aus der Grafikkarte heraus und in diese hineinkopieren. Immerhin kann man aber die definierten Sprites und Zeichen als Pinsel verwenden.

Ein kleiner Spaß (?) der Programmierer am Rande: Vidcom hat zwar den angesprochenen Zeichensatzeditor, aber keine Text-Funktion, mit der man diese Zeichensätze verwenden könnte. Immerhin lassen sich Sprites und Zeichensätze einzeln speichern und in anderen Programmen weiterverwenden.

Das dritte Menü schließlich behandelt das weite Feld der Disketten- und Kassetten-Operationen. Neben Bildern werden auch Sprites, Zeichensatz und die Füllmuster-Definitionen gespeichert und wieder geladen.

Die drei Menüs nehmen je-

## C64 25 Mark (Kassette)

weils etwa ein Drittel des Bildschirms ein und befinden sich an der oberen oder unteren Bildschirm-Kante. Sie weichen automatisch aus, wenn man unter dem Menü weitermalen möchte. In diesem Menü sind ständig die Farbpalette und ein Vergrößerungsglas zu sehen. Die Farbpalette erlaubt nicht nur, jederzeit in neuen Farben weiter zu malen, sondern auch, in schon gemalten Teilen des Bildes die Farben zu ändern. Das Vergrößerungsglas zeigt immer die aktuelle Umgebung des Zeichencursors und bietet einen recht schwachen Ersatz für den fehlenden Zoom-Modus. Die einzelnen Befehle in den Menüs werden nicht durch Bildsymbole, sondern mehrbuchstabile Abkürzungen der Befehlswörter dargestellt. Darunter leidet die Übersicht der Menüs gewaltig. Trotzdem kann man alle Menü-Punkte und Befehle bequem mit dem Joystick auswählen.

Vidcom kennt keine echte Undo-Funktion, mit der man die letzte Zeichenoperation nach einem Fehler wieder rückgängig machen kann. Aber mit einem kleinen Trick schützt man sich vor fatalen Fehlern: Vidcom hat zwei unabhängige Grafikkarten. Vor schwierigen oder gefährlichen Zeichenoperationen lohnt es sich also, das aktuelle Bild in die andere Grafikkarte zu kopieren. So hat man, sollte etwas schiefgehen, eine Sicherheitskopie zur Hand und muß nicht von neuem anfangen.

Etwas ungewöhnlich ist das Prinzip der Farbverteilung bei Vidcom. Man kann nicht, wie bei anderen Zeichenprogrammen, eine Farbe wählen und »drauf

los malen«, sondern muß die vier Farbgregister des C64 kontrollieren. Das ist gerade für einen Anfänger sehr umständlich, erlaubt aber erst den korrekten Umgang mit allen 16 Farben des C64 in einem Bild gleichzeitig.

Damit Sie die mit Vidcom entworfenen Bilder, Sprites und Zeichensätze auch in eigenen Programmen nutzen können, wird in der Dokumentation das Datenformat der entsprechenden Dateien erläutert. Sonst ist das Handbuch aber sehr knapp und oberflächlich und in englischer Sprache gehalten.

Zählt man die Funktionen von Vidcom zusammen und vergleicht diese mit dem fantastisch niedrigen Preis, kommt man zu einer einfachen Entscheidung: Wer gerne ein Zeichen- und Malprogramm hätte, aber nicht viel Geld ausgeben will, sollte sich Vidcom 64 kaufen. Wir hoffen, daß dieses Beispiel Schule macht und weitere Hersteller Anwendungssoftware preiswert an die Kunden weitergeben. (bs)

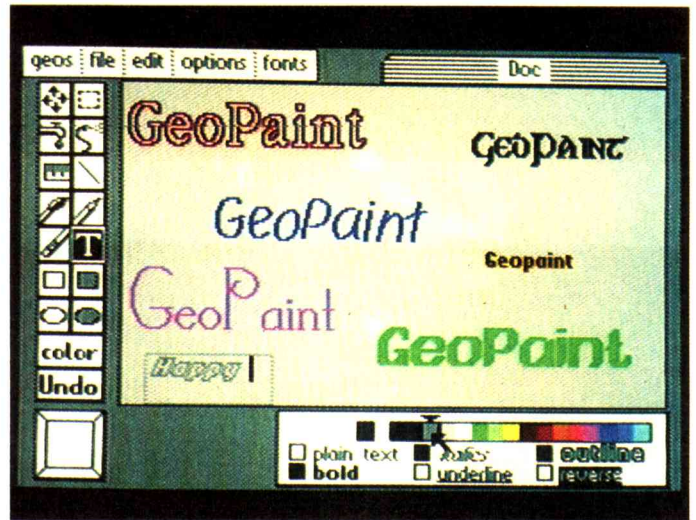
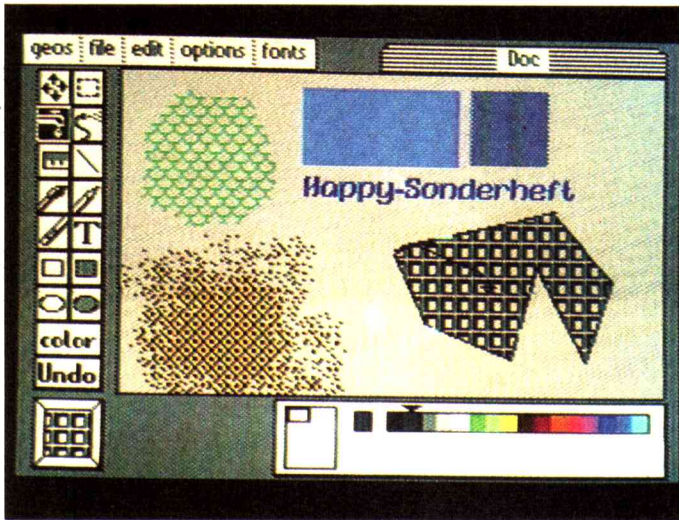
**HAPPY COMPUTER**

### Positiv:

- Zwei voneinander unabhängige Grafikkarten
- Arbeitet wahlweise in Multicolor oder HiRes
- Fantastisches Preis/Leistungsverhältnis

### Negativ:

- keine Textfunktion
- sehr knappe Dokumentation
- unübersichtliche Menüs



# GeoPaint

**Käufern des C64c steht eine Überraschung ins Haus: Sie erhalten von Commodore nämlich kostenlos das Zeichenprogramm GeoPaint.**

**W**er heute in ein Computergeschäft geht, um sich einen C64c zu kaufen, der erhält mit dem Gerät ein Software-Paket namens »Geos«, zu dem auch das sehr gute Zeichenprogramm »GeoPaint« gehört. Sollten Sie schon länger einen C64 besitzen, können Sie demnächst auch das Geos-Paket einzeln nachkaufen.

GeoPaint ist in erster Linie ein Drucker-orientiertes Zeichenprogramm. Die Zeichenfläche beträgt sage und schreibe 640 mal 720 Pixel. So viel paßt natürlich nicht auf den Bildschirm. Deswegen sieht man immer nur einen Ausschnitt auf dem Bildschirm (Größe: 264x144), den man hin- und herscrollen kann. Durch den Ausschnitt und die Menüleisten ist es unmöglich, mit GeoPaint bildschirmfüllende Kunstwerke zu schaffen. In erster Linie eignet es sich für große Grafiken, die auf einem Drucker ausgegeben werden sollen. Der Einsatz von Farben auf dem Bildschirm ist zwar möglich, macht aber nur in Verbindung mit einem Farbdruker Sinn.

Die senkrechte Symbol-Leiste am linken Bildschirmrand zeigt alle wichtigen Zeichen- und Malfunktionen an. So findet man die Freihand-, Linien-, Rechteck-, Kreis- und Füllfunktion wie auch Symbole, die für das Scrollen zuständig sind, einen Radiergummi und eine Sprühdose sowie eine Text- und eine Undo-Funktion.

Alle Zeichenfunktionen lassen sich mit einem Muster ausführen. Das angewählte Muster ist in einem Bildschirmfenster am linken unteren Rand zu sehen. Leider kann man keine eigenen Muster definieren, sondern muß auf die 32 eingebauten zurückgreifen.

Ähnliches gilt auch für die Pinsel, mit denen man in verschiedenen Strichstärken malen kann: Hier haben Sie ebenfalls die Wahl zwischen 32 verschiedenen Pinseln, können aber keine eigenen entwerfen.

Sehr gut gelungen ist den GeoPaint-Programmierern die Text-Funktion. So kann zum Beispiel mit beliebigen Zeichensätzen gearbeitet werden. 5 Zeichensätze enthält GeoPaint, in Amerika ist inzwischen eine Diskette mit weiteren zwanzig Zeichensätzen erschienen. Fast jeder der Zeichensätze taucht dabei zusätzlich noch in verschiedenen Größen auf. Im Fachjargon wird die Größe eines Buchstabens in »Punkten« angegeben, die aber nichts mit der Grafikauflösung des Computers zu tun haben! Ein Buchstabe in der Größeneinheit 6 Punkt ist also nicht unbedingt sechs Pixel hoch! Als Merzkahlen sind die Punkte praktisch, ist doch ein Zeichensatz in 18 Punkt dreimal so hoch wie einer in 6 Punkt.

Manche der Zeichensätze gibt es in bis zu vier Größen von 6 bis 24 Punkt. Egal ob kleiner, begleitender Text oder große, plakative Überschrift: GeoPaint hat für alle Fälle die richtige

**C64 (liegt neuen Geräten mit dem Programmpaket Geos bei)**

Schrift parat. Zusätzlich können bei der Texteingabe auch andere Merkmale wie Unterstreichen, Schrägstellen, Fettdruck oder Umrahmen festgelegt werden.

Wer einen Farbdrucker besitzt, kann GeoPaint auch zum Gestalten von farbigen Grafiken benutzen. Dabei können pro Kästchen (8x8 Pixel) zwei verschiedene Farben verwendet werden. Das ist für bunte, farbenfrohe Bilder meist zu wenig, reicht aber durchaus, wenn man ein wenig Farbe in eine triste Statistik oder in ein kompliziertes Diagramm bringen möchte.

Da auf einem Fernsehapparat Details nur sehr schwer zu erkennen und auszubessern sind, gibt es in GeoPaint auch einen Zoom-Modus. Im Zoom-Modus kann man nicht nur, wie bei anderen Zeichenprogrammen üblich, Punkte setzen und löschen, sondern auch fast alle anderen Zeichenfunktionen wie die Sprühdose oder die Fill-Funktion einsetzen.

Da GeoPaint auch technische Zeichnungen beherrscht, haben manche Zeichenfunktionen ein »Lineal« mit auf den Weg bekommen. Während des Zeichnens wird in einem kleinen Fenster gezeigt, wie lang die gerade gezeichnete Linie in Pixeln und in Zoll (in Amerika übliche Maßeinheit) bei Ausgabe auf dem Drucker wäre. Leider fehlen Zentimeter-Angaben.

Einige besondere Details findet man bei den Ausschnitt- oder Window-Funktionen, die bei GeoPaint unklar mit »Editier-Funktionen« bezeichnet werden. Hat man auf dem Bildschirm einen rechteckigen Ausschnitt definiert, kann man die-

sen verschieben oder an andere Stellen im Bild kopieren, löschen, invertieren, spiegeln oder drehen. Diese Funktionen bieten andere Zeichenprogramme aber auch. Bei GeoPaint kann man diese Ausschnitte aber auch auf Diskette speichern, um sie in weiteren Bildern einzusetzen oder gar in Texte zu integrieren, die mit der ebenfalls mitgelieferten Textverarbeitung »GeoWrite« geschrieben werden. Man kann sich sogar ein eigenes »Foto-Album« mit den schönsten Ausschnitten zusammenstellen.

Will man sich einen Überblick über die gesamte Druckseite verschaffen, gibt es auch dafür einen Befehl, der die Seite stark verkleinert auf dem Bildschirm zeigt.

Ein klares Fazit zum Schluß: GeoPaint ist ein professionelles Bonbon zum C64c, das sicherlich einer Menge Käufern schmecken wird. (bs)

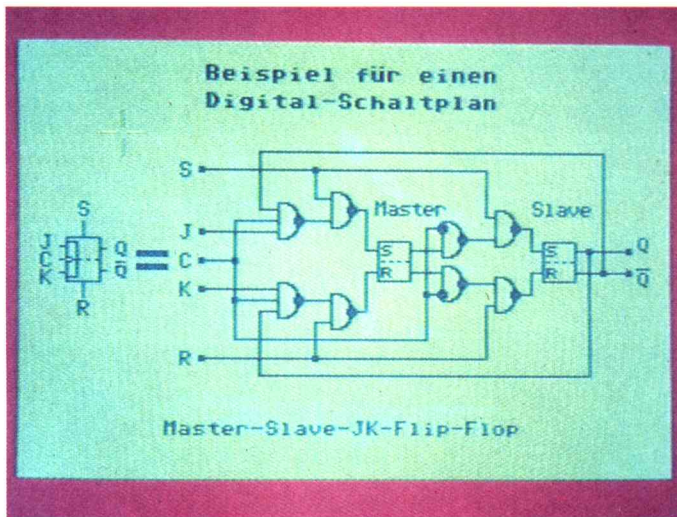
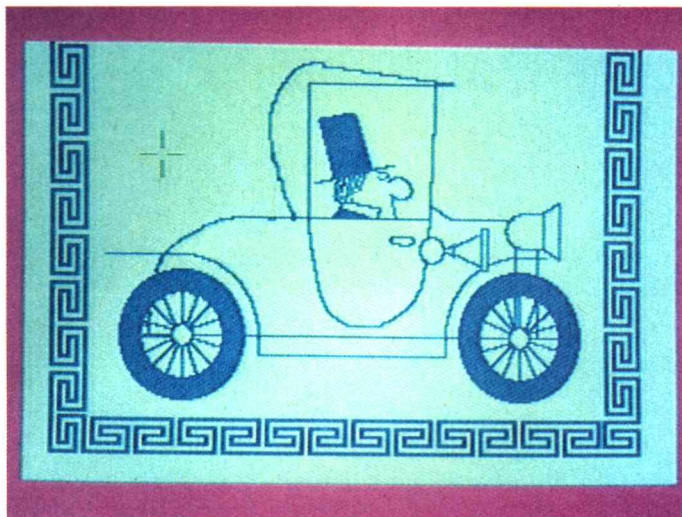


**Positiv:**

- Alle wichtigen Kommandos vorhanden
- Sehr gute Benutzerführung
- Ganze DIN-A4-Seite bearbeitbar
- Sehr gute Text-Funktion

**Negativ:**

- Nicht für Bildschirm-Kunst verwendbar
- Nicht narrensicher (bei manchen Funktionen sind Fehlbedienungen möglich, die das Bild ungewollt zerstören)



# Hi-Eddi +

**Hi-Eddi+ begann seine Karriere vor knapp zwei Jahren als Listing und hat sich inzwischen zum Spitzen-Programm gemauert.**

**B**ei seinem ersten Erscheinen als Listing des Monats in der Zeitschrift »64'er« erntete das Zeichenprogramm Hi-Eddi viel Applaus. Der Autor ruhte sich aber nicht auf seinen Lorbeeren aus, sondern verbesserte sein Programm, um es zusammen mit einem über 230 Seiten starken Buch über den Markt & Technik-Verlag anzubieten.

Hi-Eddi+ arbeitet nur im hochauflösenden Grafikmodus des C-64, also mit einer Auflösung von 320x200 Pixeln pro Bildschirm-Seite. Es stehen dabei maximal sieben Bildschirmseiten zur Verfügung. Dafür kann man in einem Feld der Größe 8x8 Pixel nur zwei verschiedene Farben verwenden. Der Einsatz von Farben kostet aber auch eine der Bildschirmseiten.

Hat man sich für den Farbmodus entschieden, dann besteht noch die Möglichkeit, Hi-Eddi+ per Menü zu bedienen. Dabei verliert man aber eine weitere Bildschirmseite (es bleiben aber immer noch fünf übrig). Mittels des mitgelieferten Menü-Maker-Programms kann man sich sogar Menüs nach seinen eigenen Vorstellungen erstellen. Verzichtet man auf das Menü, so werden die Funktionen über die Tastatur angewählt.

Als Eingabegerät dienen wahlweise Tastatur, Joystick (gegebenenfalls auch Trackball) oder Koala-Pad. Mit letzterem läßt sich besonders genau zeichnen, da die Zeichenfläche

des Pads nur einen Teil des Bildschirms abdeckt. Dies gleicht wiederum den Nachteil der kleinen Padfläche aus. Weiter entfernte Punkte erreicht man durch mehrmaliges Fahren über das Pad. Auch die Joysticksteuerung ist gut gelungen, da die Cursorgeschwindigkeit auf Dauer bei längerem Drücken in eine Richtung schneller wird.

Hi-Eddi+ bietet eine Fülle von Zeichenbefehlen. Neben dem Freihand-Zeichnen gibt es Linien-, Rechteck-, Kreis- und Füllbefehle. Allerdings vermißt man Funktionen zum Zeichnen mit verschiedenen Strichstärken und Mustern und für Ellipsen.

Es gibt auch eine Textfunktion. Hierbei läßt sich die Textrichtung in 90-Grad-Schritten wählen. Neben dem Original-Zeichensatz stehen auf der Diskette noch einige mehr zur Verfügung. Diese lassen sich auch mit Hi-Eddi+ bearbeiten und wieder zurückschreiben.

Eine schöne Sache sind die Sprite-Funktionen des Hi-Eddi+. Aus den Grafikseiten lassen sich Sprites heraus-schneiden und wieder einsetzen. So kann man kleinere Grafikblöcke löschen, verschieben oder kopieren. Außerdem ist auch gleich ein Sprite-Editor eingebaut.

Eine Anwendung der Sprites sind die vom Autor des Construction-Sets genannten Grafikbilder, welche eine Vielzahl von Bildelementen in Spritegröße enthalten. Construction-

## C64 48 Mark (Diskette)

Sets für Elektronik und Schaltalgebra fehlen ebenso wenig wie einige verschnörkelte Zeichensätze.

Einfache Kommandos löschen, invertieren und kopieren ganze Bildschirme. Außerdem ist es möglich, auch Teile davon zu kopieren, drehen, spiegeln oder logisch miteinander zu verknüpfen. Grafikseiten, Sprites und Zeichensätze lassen sich auf Disk speichern und auch wieder laden.

Sogar kleine Computerfilme macht Hi-Eddi+ möglich. Nach dem Eingeben der gewünschten Filmsequenz startet die Computeranimation.

Mit der mitgelieferten Hardcopy-Routine lassen sich Ausdrücke mit einer stattlichen Auflösung von 640 x 600 Punkten (nur Epson-Drucker und Kompatibles) erreichen, dies entspricht sechs Bildschirm-Grafiken gleichzeitig. VC1525-, MPS-801- und MPS-803-Besitzer müssen sich mit niedrigerer Auflösung begnügen. Die Druckeranpassung erfolgt mit einem Installationsprogramm.

Reichen einem die bisher beschriebenen Funktionen nicht aus, so kann man die auf der Diskette vorhandene Erweiterung zu Hi-Eddi+ laden, wobei allerdings eine weitere Grafikseite verlorengeht. Als Gegenleistung erhält man jedoch eine Vielzahl zusätzlicher Funktionen. Besonders nützlich zeigt sich die Scroll-Funktion, mit der man sechs Bildschirme zu einem einzigen der Größe 640 x 600 Pixel zusammenfassen kann.

Außer Hi-Eddi+ und der Erweiterung befinden sich auf der Diskette noch einige Bilder

und Zusatzprogramme. So findet man Grafik-Routinen für Adventures oder ein 3D-Clip-Programm. Dieses stellt dreidimensionale Computerfilme zusammen, die Sie in den Hi-Eddi+ laden können.

Beeindruckend komplett ist auch das mitgelieferte Handbuch. Auf den über 230 Seiten lernt der Leser alles, was er wissen muß, um das Zeichenprogramm voll auszuschöpfen. Positiv fallen die zahlreichen Beispiele auf. Arbeitet man diese Passagen gründlich durch, wird man sehr schnell mit den Fähigkeiten des Programms vertraut.

Ein Leckerbissen für Assembler-Programmierer ist im letzten Teil des Buches zu finden. Hierbei handelt es sich um eine Beschreibung sämtlicher Unterprogramme des Hi-Eddi+ sowie der verwendeten Speicheradressen. Genaue Informationen über die Programmierung eigener Erweiterungen fehlen auch nicht. (Frank Mathy/bs)

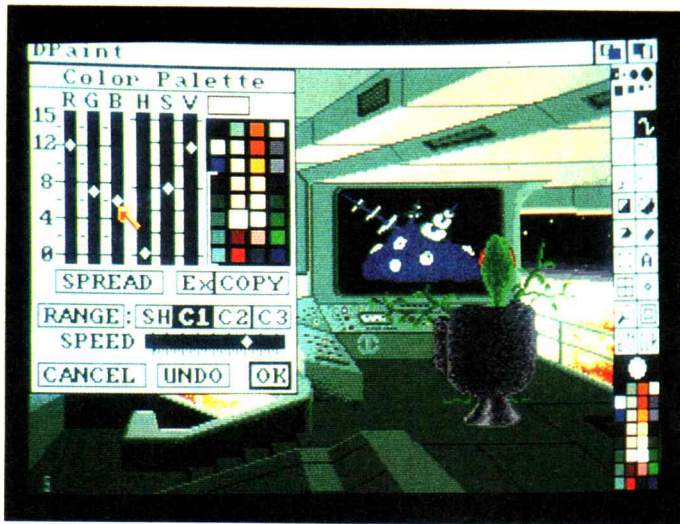


### Positiv:

- Kein Kopierschutz
- Viele Grafikseiten verfügbar
- Zahlreiche Befehle
- Programm ist leicht erweiterbar
- Viele nützliche Extraprogramme mitgeliefert
- Sehr gutes deutsches Handbuch

### Negativ

- Einige Zeichenbefehle fehlen (Ellipse etc.)
- Keine Unterstützung des Multicolor-Modus



# Deluxe Paint

Amiga  
249 Mark (Diskette)

**Grafik-Zauber in vielen Farben und vielen Funktionen bietet Deluxe Paint. Mit diesem Programm haben Sie auch noch das letzte Pixel im Griff.**

**D**eluxe Paint wartet mit einer Vielzahl von Funktionen auf, die das Zeichnen zum Kinderspiel machen. Es beherrscht alle Standard-Funktionen wie Freihandzeichnen, Linien ziehen, Zoomen und Flächen ausfüllen. Diese Pflichtübungen erledigt Deluxe Paint ohne Probleme, wenn auch manchmal etwas langsam. Besonders ausgefüllte Kreise beanspruchen die Zeit des Benutzers erheblich. Doch Deluxe Paint hat mehr zu bieten als biedere Hausmannskost, die heute schon jeder Basic-Interpreter beherrscht.

Eines der besonderen Merkmale ist, daß man den Malpinsel selbst bestimmen kann. Das Programm stellt zehn fertige Pinsel bereit, die in ihrer Größe variabel sind. Der Benutzer ist aber nicht auf diese angewiesen, denn man kann ganz einfach jeden beliebigen Bildausschnitt als Pinsel definieren, und alle Funktionen werden damit widerspruchlos ausgeführt. Das bringt Abwechslung ins Bild, und viele Tricks, bei denen man sich bei anderen Zeichenprogrammen mit »COPY«- oder »SHAPE«-Befehlen behelfen muß, gehen leicht von der Hand. Den selbstdefinierten Pinsel zu drehen oder seine Größe zu verändern bereitet keine Schwierigkeiten.

Eine ungewöhnliche Methode zur Verformung eines Bildschirmausschnitts, ist die »BEND«-Funktion. Nehmen Sie ein Bild auf einem Blatt Papier und verbiegen Sie es. Dann

sehen Sie ungefähr den Effekt dieses Befehls. Die Wirkung ist phänomenal, besonders wenn man diese Technik bei digitalisierten Bildern von Gesichtern anwendet.

Eine gute Idee zum Zeichnen ist die »CURVE«-Funktion, die einen beliebigen Halbkreis zieht. Man verbindet zwei Punkte und verbiegt die Verbindungslinie nach Belieben. Einfacher geht es nicht. Auch der »POLYGON«-Befehl ist von besonderer Güte. Ein unregelmäßiges Vieleck aus Linien zusammenzusetzen ist bei vielen Programmen eine Sisyphus-Arbeit, denn die neue Linie exakt am Ende der vorhandenen anfangen zu lassen kostet Nerven und viel Zeit. Bei Deluxe Paint brauchen Sie auf solche Kleinigkeiten nicht zu achten, da Sie vom Endpunkt gleich die nächste Linie weiter zeichnen.

Deluxe Paint arbeitet in drei Auflösungen: 320 mal 200 Bildpunkte mit maximal 32 Farben, 640 mal 200 und 640 mal 400 Bildpunkte mit maximal 16 Farben. Der hochauflösende Modus zerrt allerdings stark an den Nerven des Benutzers, da Deluxe Paint wegen des erhöhten Speicherbedarfs ständig Funktionen von Diskette nachlädt. Über wieviele Farben man verfügt, hängt von der Speichergröße ab, da die Farbtöne durch Farbmischung aus verschiedenen Bit-Planes entstehen. Je weniger Bit-Planes im Speicher Platz finden desto weniger Farben stehen bereit. Das heißt im Klartext, daß Sie Deluxe Paint

zwar ohne weiteres in der Grundversion benutzen können, doch um vernünftig damit zu arbeiten benötigen Sie mindestens 512 KByte.

Deluxe Paint verwendet höchstens fünf Bit-Planes, so daß 32 Farben schon das höchste der Gefühle sind. Den Hold-And-Modify-Modus, mit 4096 Farben, unterstützt es nicht. Das gäbe einerseits Platzprobleme im Speicher und andererseits Probleme mit der Programmierung, denn im Hold-And-Modify-Modus ist man nicht ganz frei in der Wahl der Farben zweier Punkte, die nebeneinander liegen. Als Ausgleich darf man seine Farbtöne aus 4096 verschiedenen wählen. Das garantiert, daß man auch die ausgefallendste Farbidee auf den Bildschirm zaubern kann. Das Farbménü baut auf der »Deluxe Paint Philosophie« auf, die besagt, daß der Benutzer durch Spielen und Probieren den Umgang am schnellsten lernt. Diese Philosophie ist keine böswillige Erfindung unsererseits, sondern findet sich schwarz auf weiß schon auf den ersten Seiten des Handbuchs. Sie scheint auch der Grund für die sehr spartanische Dokumentation zu sein.

Die Steuerung erfolgt wahlweise über Maus und Menüleisten, oder über die Tastatur. Das hat den Vorteil, daß man mit etwas Erfahrung sehr schnell arbeiten kann. Die Benutzerführung überzeugt durch ihr klares Konzept, an das man sich ohne große Probleme sofort gewöhnt. Etwas Selbstkontrolle ist bei der Maus geboten, da der rechte und der linke Mausknopf bei der Funktionsausführung unterschiedliche Aufgaben haben. Wenn Sie den linken Knopf

drücken verwendet Deluxe Paint die Vordergrundfarbe, während es bei gedrücktem rechten Mausknopf mit der Hintergrundfarbe arbeitet, was einem Löschen gleichkommt.

Als größtes Ärgernis verzeichneten wir die langen Wartezeiten bei Diskettenoperationen. Während der Amiga das Directory liest, könnte man ganze Bilder malen. Vor jedem Diskettenzugriff beginnt das quälende Warten, begleitet vom Rattern des Laufwerks. Entweder beläßt man bei künftigen Versionen das Directory im RAM, oder man baut ein kleines Spiel ein, mit dem der Benutzer die Wartezeiten überbrückt. Außerdem sollte man bei Electronic Arts ernsthaft über eine »FILL«-Funktion mit Mustern nachdenken, die schmerzlich abgeht.

Trotz dieser Mängel setzt Deluxe Paint einen Standard, an dem sich alle Konkurrenten messen müssen. Es steht derzeit als bestes Grafik-Programm für den Amiga. (gn)



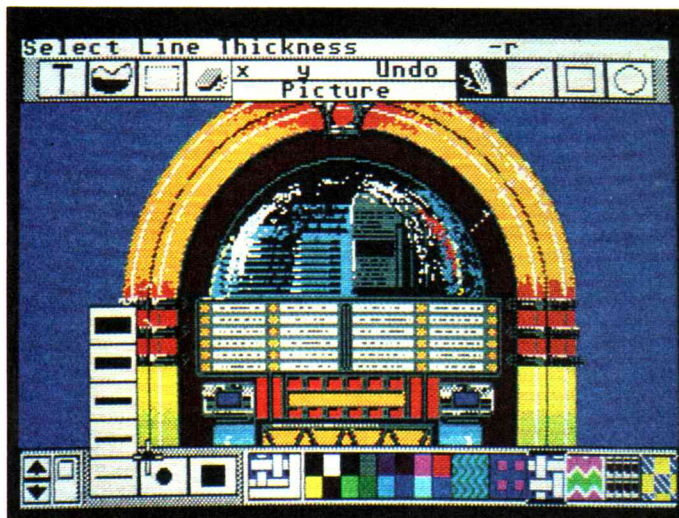
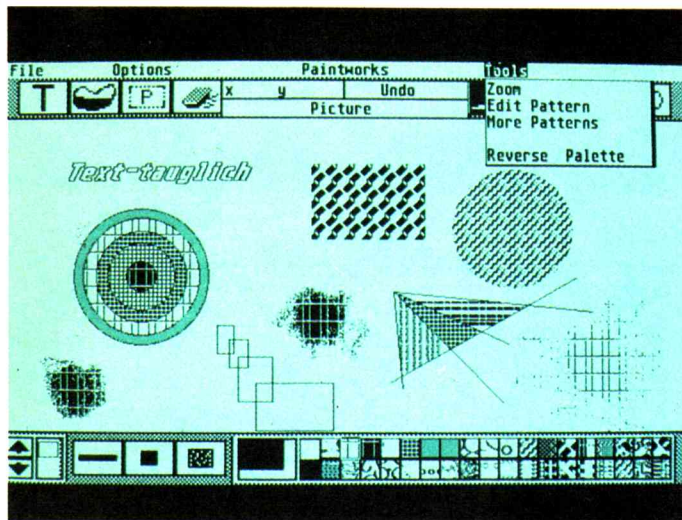
**Positiv:**

- Leicht zu bedienen
- Viele nützliche, zum Teil einmalige Funktionen
- Kompatibel zur Deluxe-Reihe

**Negativ:**

- Diskettenzugriff dauert sehr lange
- Kein FILL mit Muster
- Funktionen teilweise recht langsam





# Paintworks

Unter den vielen Zeichenprogrammen für den Atari ST fällt Paintworks durch viele Funktionen und einen niedrigen Preis (unter hundert Mark) auf.

Eine bekannte Programmiertruppe hat jetzt auch für den Atari ST ein Zeichen- und Malprogramm veröffentlicht: Audio Light machte schon durch Programme wie »Koalainter« oder »The Music Studio« von sich reden. Ihre neue ST-Kreation nennt sich Paintworks.

Paintworks arbeitet in allen drei Auflösungsstufen des Atari ST. Es kann also sowohl von Schwarzweiß- als auch von Farbmonitor-Besitzern angewendet werden. Das Programm paßt sich beim Laden automatisch an die jeweilige Hardware an. Neben der Bildschirm-Auflösung wird auch der freie Speicherplatz berücksichtigt: Je mehr Speicher zur Verfügung steht, desto größer dürfen die Bilder werden. Bei einem 512-KByte-Gerät mit TOS im ROM kann man eine ganze DIN-A4-Seite (Auflösung in Farbe: 320 mal 400 Pixel, schwarzweiß: 640 mal 800 Pixel) sowie einen zweiten Hilfsbildschirm gleichzeitig verwalten.

Paintworks wird ausschließlich mit der Maus gesteuert. Lediglich für die Eingabe von Dateinamen und das Schreiben von Text auf dem Schirm wird die Tastatur benötigt. Paintworks verwendet verschiedene Pull-down-Menüs. Kompliziertere Kommandos werden mit Worten umschrieben, die Standard-Kommandos durch Symbole dargestellt. Befehlsgruppen sind dabei jeweils unter einem Symbol zusammengefaßt. Klickt man dieses an,

erscheinen weitere Symbole für weitere Zeichenfunktionen. So erreicht man insgesamt über 70 verschiedene Funktionen, die teilweise auch noch verknüpft werden dürfen. So können viele Zeichenfunktionen das Bild übermalen, invertieren, unberührt lassen oder in den Farben ändern. Fast jede Zeichenfunktion kann zur Sprühdose umgewandelt werden oder als Pinsel benutzt werden. Die Kombinationen sind schier endlos.

Jede Zeichenfunktion kann mit Farben oder Mustern arbeiten. Die Muster wiederum verarbeiten alle 16 Farben gleichzeitig. Muster sind editierbar und können gespeichert oder geladen werden. Wenn Sie in einem Muster nur Punkte zweier sehr ähnlicher Farben nebeneinandersetzen, erzeugen Sie Mischfarben, da das menschliche Auge die einzelnen Punkte kaum zu trennen vermag. So zaubern Sie durch optische Tricks mehr Farben auf den Schirm, als der ST von Natur aus beherrscht.

Wirklich gut gelungen ist den Programmierern der Gag mit der Sprühdose. Eine Sprühdosenfunktion sucht man nämlich vergeblich. Aber jede Zeichenfunktion läßt sich zur Sprühdose »umbauen«, da in einem Menü per Symbol die Punktdichte der Zeichenfunktionen geändert werden kann. So erhält man mit der Rechteck-Funktion gigantische Sprüheffekte, kann aber mit einem kleinen Pinsel auch ganz zart und lokal begrenzt sprühen.

Atari ST  
99 Mark (Diskette)

Ebenfalls vorhanden ist eine Block- oder auch Window-Funktion. Ein beliebiger rechteckiger Bildschirmausschnitt wird dabei an andere Stellen des Schirms kopiert. Der 68000-Prozessor im ST ist dabei so schnell, daß man wie mit einem mehrfarbigen Pinsel malen kann. Nur eines fehlt hier: Es ist nicht möglich, einen Ausschnitt nachträglich zu vergrößern, zu verkleinern oder irgendwie zu verzerren.

Die Füll-Funktion hat ungewöhnlich viele Variationen. So kann man nicht nur, wie üblich, geschlossene Flächen mit Farben oder Mustern ausfüllen. Es gibt auch zwei spezielle Befehle zum horizontalen und vertikalen Füllen, mit denen sich beispielsweise Schraffierungen herstellen lassen.

Einer der Hauptschwerpunkte von Paintworks sind die Farben. Dies fängt bei einer vorbildlich gestalteten Palette an, bei der die gewünschten Farben sehr einfach zusammengestellt werden können. Aus den 512 vorhandenen Farben kann man sich für ein Bild maximal 16 auswählen. Benötigt man sanfte Übergänge zwischen zwei Farben, werden diese automatisch berechnet. Ebenfalls im Farb-Menü findet man den Befehl »Cycling«, der aber wenig mit dem Color-Cycling von Programmen wie »Deluxe Paint« oder »Neochrome« zu tun hat. Das Color-Cycling von Paintworks sieht vor, daß man sich fast beliebig viele Paletten zusammenstellen kann, die nacheinander aufgerufen werden. So kann man alle 512 Farben in einer Cycle-Animation verwenden. Die Geschwindigkeit des Cyclen kann für jede Palette einzeln geregelt wer-

den. Das Handbuch benötigt einige Seiten, um das Cycling und dessen Effekte ausreichend zu erklären, so daß es bei dieser doch recht vagen Beschreibung bleiben muß. Mit diesem Cycling lassen sich allerdings Effekte und Animationen auf den Schirm zaubern, die man bei einem Mal-Programm nicht für möglich hält.

Auf der Programmdiskette befindet sich neben dem Mal-Programm auch ein Diashow-Programm, mit dem man seine Bilder zu eindrucksvollen Bilderserien zusammenstellen kann. Auf Wunsch wird die Diashow noch von Musik untermalt, die man mit dem »Music Studio« geschrieben hat.

Alles in allem ist Paintworks ein sehr gutes Mal- und Zeichenprogramm für den Atari ST mit vielfältigen Einsatzmöglichkeiten. Man vermißt nur sehr wenige Funktionen und freut sich über den angemessenen Preis von 99 Mark. (bs)

**HAPPY COMPUTER**

**Positiv:**

- Einfache Bedienung
- Über siebzig Funktionen
- Sehr guter Einsatz von Farben
- Diashow-Programm im Lieferumfang enthalten
- Sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis

**Negativ:**

- Dokumentation in Englisch
- Text-Funktion arbeitet nicht einwandfrei
- Keine Verzerrungsmöglichkeiten bei Pinseln



# The OCP Art Studio

**Gleich für drei verschiedene Computer gibt es das OCP Art Studio. Dieses Grafik-Programm besticht durch hervorragende Benutzerführung.**

**C 64 (Schneider CPC 6128, Spectrum)  
49 Mark (Kassette), 69 Mark (Diskette)**

**E**in bekannter Name in der britischen Software-Szene ist James Hutchby, Star-Programmierer für den Sinclair Spectrum. Dieser erregte Anfang 1986 mit einem Grafik-Programm Aufsehen: Mit »The OCP Art Studio« gelang es ihm als erstem, eine Benutzeroberfläche, wie sie von 16-Bit-Computern bekannt ist, auf dem Spectrum zu realisieren.

Nach dem großen Erfolg entschloß man sich beim Produzenten Rainbird, auch für Besitzer anderer Computer dieses Art Studio umzusetzen. So gibt es inzwischen Versionen für den C 64 und den CPC 6128. Eine Atari ST-Version soll folgen. Wir testeten hier die uns vorliegende C 64-Version. Die Versionen für andere Computer unterscheiden sich teilweise, deshalb empfiehlt sich vor dem Kauf eine kurze Demonstration bei einem Fachhändler.

Das Art Studio läßt sich größtenteils mit dem Joystick bedienen. Nur zur Eingabe von Texten und Filenamen greift man auf die Tastatur zurück. Ein Joystick ist aber nicht gerade als ideales Zeicheninstrument zu bezeichnen, es lassen sich aber auch Trackballs und das Koala-Pad anschließen.

Das Auffälligste an Art Studio ist, daß es nur im HiRes-Modus des C 64 arbeitet. Die Auflösung eines Bildes entspricht der des Bildschirms und damit 320 x 200 Pixel. In jedem 8 x 8 Pixel großen Kästchen können somit nur zwei verschiedene Farben (Vordergrund und Hintergrund)

verwendet werden. Das Hindernis der eingeschränkten Farbwahl versuchte der Programmierer dadurch zu mildern, daß er viele Funktionen einbaute, mit denen man die Farben einstellen und nachbearbeiten kann.

In den Menüs findet man so ziemlich alles, was man zum Zeichnen braucht. Das Paint-Menü bietet beispielsweise »Stifte« verschiedener Stärken und beliebig editierbare »Pinsel«. Auch die berühmte »Spraydose« steht hier zur Auswahl, sogar in achtfacher Ausfertigung mit verschiedenen Sprühstärken. Die anderen Standardfunktionen befinden sich im Shape-Menü. Ob Rechteck, Kreis oder einfach nur gerade Linie, alle wesentlichen Funktionen sind hier vorhanden. Sogar eine Dreiecks-Funktion fehlt nicht. Die Text-Funktion hat ein eigenes Menü, denn hier kann man eine Vielzahl von Parametern einstellen.

Jeweils ein Kapitel für sich sind Fill- und Window-Menüs. Die Fill-Funktion kann nicht nur Flächen mit bestimmten Farben ausfüllen, sondern auch mit eigens definierbaren Mustern. Jedes der 32 Füllmuster kann einzeln editiert werden. Brandneu ist die Funktion des »Verwaschens« (Wash). Auf beliebige Zeichenfunktionen läßt sich nachträglich dieses Füllmuster auftragen. Wenn Sie beispielsweise ein Rechteck zeichnen und dieses danach mit einem Punkt-Muster verwaschen, erhalten Sie ein gepunktetes Rechteck. Besonders interes-

sant ist das Verwaschen von Texten, die sich dadurch optisch besonders gut abheben.

Das größte aller Menüs wurde aber für die Window-Funktionen reserviert. Ein Window ist ein beliebiger, rechteckiger Ausschnitt aus der Grafik. Ein solches Window kann an andere Stellen kopiert oder verschoben werden. Ebenso ist es möglich, das Window zu spiegeln, zu löschen, zu färben oder zu invertieren. Am komplexesten ist aber das »Rescaling«, das Window zu einer anderen Größe verzerrt. Daß beim Verkleinern Details verlorengehen und beim Vergrößern die Auflösung sehr grob wird, läßt sich technisch nicht vermeiden.

Sehr komfortabel ist auch das File-Menü, mit dem Zugriffe auf Kassette und Diskette geregelt werden. Gerade das Disketten-Menü wurde sehr übersichtlich und benutzerfreundlich gestaltet. Wichtige Funktionen wie Directory-Anzeige, Formatieren oder Validieren (auf Gültigkeit überprüfen) werden auf Knopfdruck erledigt.

Bei einem schönen Kunstwerk legt man doch Wert darauf, es auch ausgedruckt in Händen zu halten. Das Print-Menü verspricht da viele Möglichkeiten. Hardcopies sind theoretisch in fünf verschiedenen Größen möglich. Außerdem kann man Bilder auch mit Graustufen ausgeben lassen und in doppelter Dichte drucken. Leider treten gerade hier einige Schönheitsfehler auf, weil sich die größten Ausdrücke nur mit sehr hoch-

auflösenden Druckern realisieren lassen. Auf einem MPS-Drucker kann man nur drei der fünf Größen verwenden. Der Ausdruck in doppelter Dichte bietet zwar ein sehr sauberes Druckbild, doch erscheinen beispielsweise bei einem Epson-Drucker die Bilder gewaltig verzerrt, so daß diese Option praktisch unbrauchbar ist.

Auch sonst gibt es einige Mängel: So hat man zur Bearbeitung nur eine einzige Grafikseite zur Verfügung. Gerade in Verbindung mit den sehr guten Window-Funktionen wäre aber eine zweite Grafikseite unumgänglich.

Das anfangersfreundliche Handbuch gibt es leider nur in englischer Sprache. Es erläutert auch grundlegende Zeichentechniken sowie einige Tips und Tricks. Sehr wichtig ist auch das Kapitel, das beschreibt, wie man die mit Art Studio kreierten Bilder in eigene Programme einbauen kann. (bs)



**Positiv:**

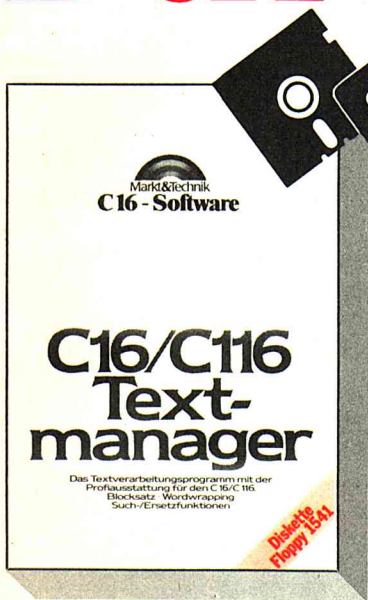
- Sehr viele Zeichenfunktionen
- Einfache Bedienung
- Drucker-Ausgabe eingebaut
- Gutes Handbuch

**Negativ:**

- Nutzt den C 64 nicht vollständig aus
- Lenslok-Kopierschutz

# Dateiverwaltung mit dem C16/C116/Plus 4? Kein Problem mit dem

# Dateimanager.



## Textmanager:

Das Textverarbeitungssystem mit der Profiausstattung:

- ohne Vorkenntnisse bedienbar
- übersichtliche Texteingabe am Bildschirm
- sofortige Textformatierung nach jeder Änderung
- direkte Funktionsauswahl ohne umständliche Menüs

## Lieferumfang:

Kassette bzw. Diskette, Bedienerhandbuch

## Hardware-Anforderung:

C16/C116 mit Datasette oder Floppy 1541



## Dateimanager

Die schnelle Dateiverwaltung für den C16/C116/Plus 4

- Listenverwaltung
- Such- und Sortier Routinen
- Menüführung
- kompatibel zum Textmanager

## Lieferumfang:

Kassette bzw. Diskette, umfangreiches Bedienerhandbuch

## Hardware-Anforderung:

C16/C116/Plus 4



## C16/C116-Programm-sammlung

11 Top-Programme für den C16/C116. Super-Spiele mit toller Grafik, wichtige Utilities:

- TEXT 1.0 – ein einfaches, aber dennoch größtenteils menügesteuertes Textverarbeitungsprogramm
- BASIC-Tool – 13 wichtige Befehle, die im C16/C116-BASIC fehlen.
- DATA GENERATOR – wandeln einen frei zu wählenden Speicherbereich in Data-Zeilen um.

## Lieferumfang:

Zwei Kassetten für C16/C116, Bedienerhandbuch

## Hardware-Anforderung:

C16/C116 mit Datasette, für Ausdrücke Commodore-Drucker.

Diese Markt & Technik-Software erhalten Sie in den Fachabteilungen der Kaufhäuser, in Computershops oder im Buchhandel sowie gegen Vorauskasse direkt beim Verlag. Fragen Sie auch nach dem neuen Gesamtverzeichnis Herbst '86, oder fordern Sie es direkt beim Verlag an.



	Version	Best.-Nr.	Format	Preis DM	sFr.	öS
Dateimanager	C16/C116/Plus 4	MS 453	Kassette	29,90*	24,90*	299,-**
Dateimanager	C16/C116/Plus 4	MS 452	Diskette	29,90*	24,90*	299,-**
Textmanager	C16/C116/Plus 4	MK 256	Kassette	29,90*	24,90*	299,-**
Textmanager	C16/C116/Plus 4	MD 255	Diskette	29,90*	24,90*	299,-**
C16/C116-Programm-sammlung	C16/C116	MS 628	Kassette	29,90*	24,90*	299,-**

\* inkl. MwSt. Unverbindliche Preisempfehlung

Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München

Bestellungen im Ausland bitte an untenstehende Adressen.

Schweiz: Markt & Technik Vertriebs AG, Kollerstr. 3, CH-6300 Zug, Tel. (042) 41 56 56

Österreich: Ueberreuter Media Handels- und Verlagsges. mbH, Alser Straße 24, A-1091 Wien, Tel. (0222) 4815 38-0.



# Musik-Programme

**M**an muß nicht Mozart oder van Beethoven heißen, um auf dem Computer Musik zu machen. Auch für Normalsterbliche rückt die Gelegenheit zu komponieren mit Hilfe dieses elektronischen Geräts in greifbare Nähe. Leider übersehen dabei viele eine wichtige Tatsache: Die Kunst, Noten zu schreiben und zu lesen ist eine Fertigkeit, die man erst erlernen muß – und das auch noch recht mühsam. Man kann sogar weiter gehen und sagen, die Musik-Notation ist wie eine Programmiersprache, jedes Symbol repräsentiert eine Funktion, deren Bedeutung zunächst erkannt und verstanden werden muß, bevor man daran gehen kann, sie sinnvoll einzusetzen.

Diese Tatsache hindert die Softwarehäuser jedoch nicht daran, Musik-Programme auf den Markt zu werfen, die beim Anwender Fähigkeiten voraussetzen, die er nicht besitzt, ja oft gar nicht besitzen kann. Die Hersteller wagen sie auch noch als kinderleicht in der Bedie-

nung zu bezeichnen und versprechen auch dem Laien schnelle Erfolge. Wohl dem, der im Musikunterricht aufgepaßt hat!

Eines der wichtigsten Kriterien, vergleicht man verschiedene Musik-Programme, ist also die Zielgruppe. Ein Programm, so ausgefeilt es auch sein mag, muß nicht notwendigerweise für jeden Anwender das Richtige sein. An dieser Stelle ist der Käufer zur Ehrlichkeit sich selbst gegenüber aufgerufen. Bin ich wirklich erfahren genug, um mit diesem Superprogramm umgehen zu können, oder ist das andere, vielleicht etwas schlechtere Programm das Richtige für mich, allein aufgrund der einfachen Bedienung? Diese Frage sollte sich jeder Musikinteressierte stellen, denn gerade für Musik-Programme gilt: Die Programmierung ist oft zeitaufwendig und knifflig. Wenn es dann nicht beim erstenmal klappt, kann das ganz schön frustrierend sein. Und nichts ist schwerer zu ertragen als Mißtöne.

Ganz andere Anforderungen muß der Fortgeschrittene stellen. Oft schon befähigt, ein Instrument zu spielen, liegen seine Erwartungen von einem Programm viel höher als bei jenem, der niemals von einer Muse beküßt wurde. Wunderdinge sollte er von den drei Tongeneratoren seines Heimcomputers aber nicht erwarten, selbst wenn begnadete Soundtüftler heiße Klänge aus dem Chip locken. Der Umgang mit Hüllkurven und Wellenformen bedarf ganz anderer Qualitäten als das Spielen eines Instruments. Auch die Komposition selbst gestaltet sich für den Musiker auf einem ihm vertrauten Instrument, sowie mit Hilfe von Notenpapier und Bleistift, in den meisten Fällen einfacher und schneller als mit dem Computer.

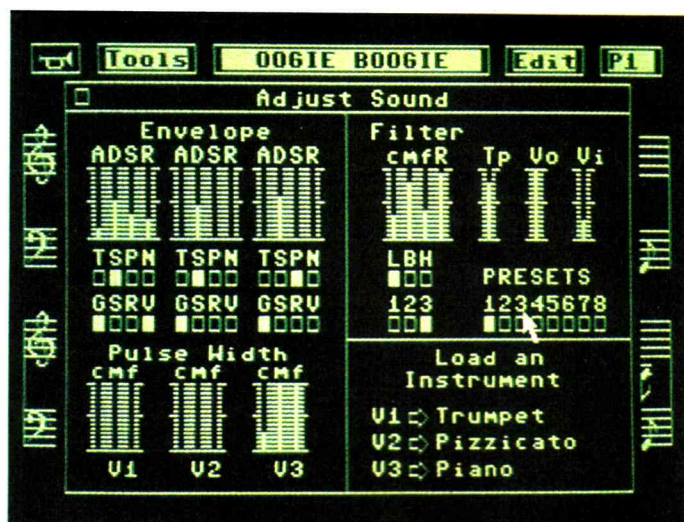
Dennoch besitzt auch der Computer im musikalischen Bereich seine Berechtigung. Für den Anfänger kann er sowohl zum Lernen als auch zum Musizieren dienen, denn ein Musikinstrument ist in der

Regel teuer und der Computer steht ja ohnehin schon da. Als Voraussetzung gilt jedoch, daß ihm das Programm die nötige Hilfestellung leistet und einfach zu bedienen ist.

Der Fortgeschrittene hingegen kann an neuen Sounds herumbasteln, seine Kompositionen am Bildschirm in eine lesbare Form bringen und mit weiteren Stimmen unterlegen, was ihm, je nach Instrument, sonst nicht möglich ist. (Haben Sie schon mal versucht, drei Querflöten gleichzeitig zu spielen?). Außerdem kann er ohne großen Aufwand mit Sequenzen herumexperimentieren, Takte vertauschen, wiederholen und andere Dinge mehr. Hier muß das Programm in der Lage sein, die speziellen Anforderungen zu erfüllen.

Wir haben im folgenden die besten Musik-Programme getestet und besonders auf die erwähnten Kriterien untersucht. Treffen Sie Ihre Wahl, aber denken Sie immer daran, es ist noch kein Richard Wagner vom Himmel gefallen. (ue)





# The Music Shop

Mehrere Takte gleichzeitig auf dem Bildschirm und eine hervorragende Druckausgabe bietet der Music Shop dem Komponisten.

C64  
zirka 80 Mark (Diskette)

Für absolute Laien ist er nicht gedacht, der Music Shop. Obwohl ein ausführliches Handbuch, leider in englischer Sprache, zum Lieferumfang gehört, drängt die Gesamtkonzeption das Programm doch eher in die Ecke der Profiwerkzeuge. Dabei ist der Music Shop jedoch beileibe kein Super-Sound-Baukasten. Im Gegenteil, die Aufmachung der Synthesizerinheit nimmt sich gegenüber anderen Programmen eher bescheiden aus. Auch die mitgelieferten Sounds wirken oft nicht so imposant wie die der Konkurrenz. Wenn es jedoch daran geht, Musikstücke zu komponieren, Sequenzen auszutüfteln und zuletzt ein brauchbares Notenblatt auf dem Drucker auszugeben, zeigt der Music Shop seine Stärken. Über 35 Noten passen nebeneinander in eine Zeile. Ein Beispiel: das Liedbeispiel »Greensleeves« füllt nur zwei Bildschirmseiten. Damit entfällt das leidige Durch-die-Noten-Scrollen und der Anwender hat den Gegenstand seiner Arbeit »voll im Blick«. Die Druckausgabe erfolgt nach dem gleichen Prinzip, eine Bildschirmseite gleich eine Druckseite. Damit ist der Ausdruck hervorragend als Vorlage zum Musizieren geeignet.

Um das Notenfeld nicht einzuzengen, hat man sich für die Notenauswahl eine Besonderheit einfallen lassen. Durch Druck auf <F1> wird ein Window eingeblendet. Hier kann der Anwender die gewünschte Zeichen (Note, Pause etc.) auswählen, indem er mit dem Joystick einen Pfeil auf das gewünschte Symbol steuert. Nachdem er dieses durch Druck auf den Feuerknopf übernommen hat, verschwindet das Notenwindow und der Bildschirm steht wieder ganz zum Notensetzen zur Verfügung. Die Soundsteuerung funktioniert in gleicher Weise über <F2>. Diese Funktionen können darüberhinaus über das Pull-down-Menü »Tools« aufgerufen werden.

Das Soundwindow enthält mehrere stilisierte Schieberegler über die die wichtigsten Soundchip-Register, ADSR, Pulsweite und Filterfrequenz, gesteuert werden. Außerdem lassen sich hier eine Reihe Presets aufrufen, durch die die drei Tongeneratoren mit vorgegebenen Instrumentenkombinationen belegt werden. Auch einzelne Instrumentenstimmen, insgesamt 16 verschiedene, sind vorhanden. Bei der Auswahl der Instrumente fällt genau wie bei den Demonstrationsprogrammen auf, daß der Programmierer einen Hang zur klassischen Musik nicht verleugnen konnte. Sonaten, Inventionen und Menuette dominieren bei den Demonstrationsstücken, die Stimmen sind durchweg Imitationen von Orchesterinstrumenten.

Eine zweckmäßige Tastenbelegung unterstützt die Joysticksteuerung. Alle wichtigen Funktionen faßt die beigelegte Referenz

Card zusammen; dem Anwender bleibt es erspart, die Bedeutung einer jeden Taste stundenlang nachzuschlagen. Die Anleitung bietet darüberhinaus noch eine kurze Einführung in die Musiktheorie.

Man sollte rechtzeitig auf richtige Notensetzung achten, da der Insert-Modus (Einfügen einer Note) fast unbrauchbar ist. Nicht das ganze Musikstück wird ein Zeichen nach rechts verschoben, sondern nur die Noten der Zeile, in der man sich gerade befindet. Arbeitet man also in einer vollständig geschriebenen Zeile, werden bereits geschriebene Noten zur Seite aus dem Bild geschoben und sind verloren. Dieser Mangel ist für Anfänger, die die Hilfe des nachträglichen Einfügens naturgemäß häufiger in Anspruch nehmen werden, unzumutbar. Auch das Transponieren einer Sequenz in eine andere Tonart, das heißt das Verschieben um ein oder mehrere Halböne nach oben oder unten, ist mit dem Music Shop nicht möglich. Der Komponist sollte also vorher wissen, was er will und was er tut. Diese Voraussetzungen erfüllen aber nur Fortgeschrittene.

Die eigentliche »Schreibarbeit« gestaltet sich mit dem Programm recht einfach. Beim Setzen der Noten springt der Cursor automatisch zur nächsten Notenspalte weiter, so daß lästiges Plazieren mit dem Joystick entfällt. Gerade längere Sequenzen der gleichen Noten-

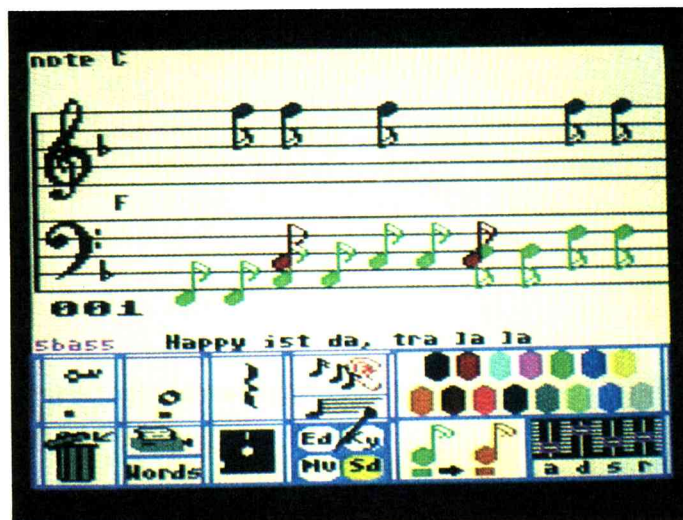
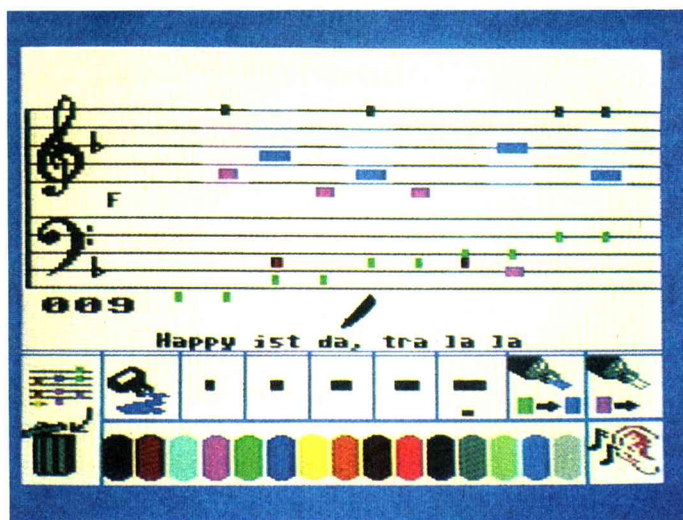
werte können sehr schnell geschrieben werden. Das Programm läßt nicht mehr als drei Noten übereinander zu, ihre Zahl begrenzen die Tongeneratoren.

Fazit: Der Music Shop ist ein gutes Programm zum Komponieren und Anfertigen von Notenblättern. Damit wendet es sich in erster Linie an Musiker, die ihre Ideen umsetzen und zu Papier bringen wollen. Zum Experimentieren fehlen einige notwendige Editierfunktionen wie Einfügen von Noten in ein vollständiges Musikstück und Transponieren von Sequenzen. Der Synthesizer-Teil ist nicht so gut wie bei anderen Programmen dieser Kategorie. Unter den Musikprogrammen nimmt der Music Shop die Stelle einer Anwendung ein, während andere Programme eher der Unterhaltung dienen. (ue)



- Positiv:**
- 32tel-Noten
  - gute Übersicht
  - gute Benutzerführung
  - guter Ausdruck

- Negativ:**
- kein Transponieren
  - Insert-Modus nicht optimal
  - zu wenig Editierfunktionen



# The Music Studio

Für Spaß beim Musizieren sorgt das Music Studio. Die Programmierer bauten einige Eigenschaften ein, die Anfängern das Komponieren erleichtern.

**B**erücksichtigt man die Schwierigkeiten, die die Bedeutung der Notenwerte gerade dem Anfänger bereitet, knobelten die Programmierer des »Music Studio« einen hervorragenden Weg aus, Ungeübten das Setzen der Noten zu erleichtern. Das Programm besteht aus drei Teilen. Zunächst ist da das eigentliche Kompositionsprogramm. Relativ unkompliziert gestaltet sich die Eingabe der Noten. Mit dem Joystick wird das gewünschte Symbol in der Menüleiste aufgesucht, durch Knopfdruck übernommen und an beliebiger Stelle in die Notenlinien eingesetzt. Dabei ist der genaue Ort der Eingabe begrenzt, was den Anwender dazu zwingt, die Noten der verschiedenen Stimmen direkt übereinander zu setzen, für den Anfänger sicher ein Vorteil. Das Programm verhält sich sehr gutmütig, das heißt, bestimmte Zeit- oder Taktwerte müssen nicht eingehalten werden, der Anwender kann die Noten schreiben, wie sie ihm in den Sinn kommen. Allerdings enthält die Darstellungsart eine gewisse Gefahr. Das Programm läßt genau drei Noten übereinander zu. Dabei ist es egal, ob es sich dabei um Ganze, Viertel oder Sechzehntelnoten handelt. Da Noten, die direkt übereinander stehen, gleichzeitig gespielt werden, werden die längeren Werte einfach »abgeschnitten«. Daß dieses Vorgehen nicht unbedingt dem Lernerfolg oder dem Verständnis für

musikalische Zusammenhänge zuträglich ist, leuchtet ein. Der Fortgeschrittene wird das Problem frühzeitig erkennen und die Notensetzung darauf einrichten, das heißt zum Beispiel bei einer Sechzehntelnote in der einen Stimme sinnvollerweise Viertelnoten nur bei jedem vierten Zeichen in einer anderen Stimme setzen.

Innerhalb des Kompositionsmenüs kann der Anwender auf vier weitere Menüs zugreifen. Zunächst befindet er sich im Soundmenü. Hier kann er jeder Note einen von 15 vorprogrammierten Klängen zuweisen. Die verschiedenen Sounds kennzeichnen verschiedene Farben. Diese Farben erhalten auch die belegten Noten, so daß man zu jeder Zeit erkennt, welchen Klang jede Note hat. Durch »Anklicken« des »ADSR«-Symbols gelangt man in den zweiten Teil des Programms, den Synthesizer. Etliche Klänge, darunter auch einige Spezialeffekte wie Wind- und Wellenrauschen sowie die Geräusche eines fahrenden Zuges, werden mitgeliefert und laden zum Experimentieren ein.

Zurück zum Kompositionsmenü: Neben dem Unterpunkt »Sd« (Sound) besteht die Wahl zwischen »Mu« (Measure), »Ed« (Edit) und »Ky« (Key). Im Measure-Menü kann man Lautstärke und Geschwindigkeit des Musikstücks beeinflussen, im Stück vor- und zurückscrollen sowie Taktstriche setzen und Wiederholungszeichen einfü-

C64 (Atari ST, Amiga)  
39 Mark (Kassette), 59 - 79 Mark (Diskette)

gen. Der Editor ermöglicht das Einfügen und Löschen von Noten an jeder beliebigen Stelle. Markierte Abschnitte können kopiert, gelöscht oder verschoben werden. Diese Funktionen arbeiten sehr einfach und schnell. Im Key-Modus kann der Anwender auf Knopfdruck die Tonart wechseln. Auf Wunsch werden alle geschriebenen Noten in die neue Tonart transponiert. Außerdem können Sie hier Tonlängen nachträglich ändern.

Neben den genannten Eigenschaften bietet das »Music Studio« noch die Möglichkeit, die Kompositionen mit Texten zu unterlegen. Bis zu vier Textzeilen passen unter eine Notensequenz.

Der dritte und einsteigerfreundlichste Teil ist die »Paintbox«. Hier ersetzen Rechtecke alle Noten. Die Rechtecke differenzieren untereinander in ihrer Länge, was die Notenlänge ausdrückt. So kann auch derjenige, der mit den verschiedenen Noten und ihren Bedeutungen nicht zurecht kommt, ohne Probleme komponieren und experimentieren.

Im Paintbox-Modus stehen nicht alle Funktionen zur Verfügung, die das Kompositionsprogramm bietet. Allerdings ist es jederzeit erlaubt in den Music Editor zurückzukehren. Alle bis zu diesem Zeitpunkt »geschriebenen« Rechtecke verwandelt das Programm in Noten der entsprechenden Länge. Im Music Editor kann man nun auf alle

Fähigkeiten des Programms zugreifen und danach wieder in die Paintbox zurückkehren, wobei aus den Noten Rechtecke werden. Selbst der Notenkundige wird so manchmal den Paintbox-Modus verwenden, um beispielsweise beim Experimentieren die einfache und übersichtliche Rechteckdarstellung zu nutzen.

Fazit: Das Programm ist leicht zu bedienen und wendet sich in seiner Konzeption besonders an Einsteiger. Die vorprogrammierten Klänge sind ordentlich, wenn auch nicht weltbewegend. Die Eigenart des Programms, längere Noten einfach abzuschneiden wenn gleichzeitig kürzere gespielt werden, vereinfacht zwar die Notensetzung, ist aber ein Mangel in sonst guten Gesamtkonzept. (ue)

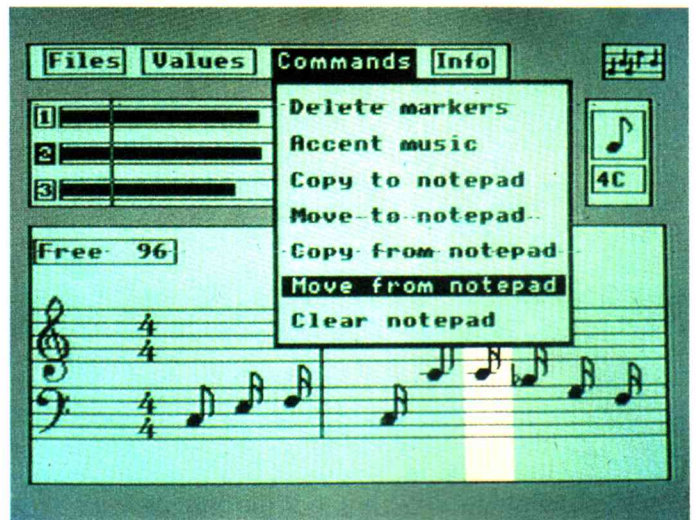
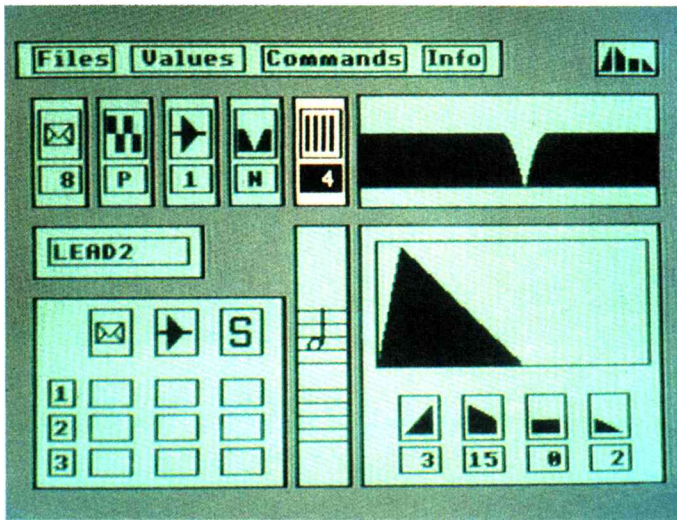
★HAPPY★  
COMPUTER

#### Positiv:

- saubere Trennung der einzelnen Teile
- viele Hilfen für Anfänger
- übersichtliche Benutzerführung
- komfortable Bedienung

#### Negativ:

- eigenwilliges Taktverhalten
- Druckparameter nicht einstellbar
- englische Anleitung, etwas zu knapp gehalten



# Advanced Music System

**Midi-Maschine, Synthesizer und Komponist, das Advanced Music System bietet für jeden etwas. Ein Musikprogramm als Allroundtalent.**

**W**er mit einem Programm so ziemlich alle Bereiche der Computer-Musik abdecken will, ist mit dem »Advanced Music System« gut bedient. Mehrere verschiedene Menüpunkte sind über Tastendruck anwählbar:

1. Der Kompositionsteil: Dieses Unterprogramm ermöglicht das Komponieren, indem man Noten in die entsprechenden Notenlinien setzt. Dabei ist die Tastatur mit allen denkbaren Zeichen belegt. Auf Wunsch werden sogar die Taktstriche automatisch eingefügt. Während man am oberen Bildrand kleine Balken sieht, die die bereits komponierte Länge der einzelnen Stimmen anzeigen, ist der untere Teil den Notenlinien vorbehalten. Großer Nachteil: Es kann immer nur eine Stimme eingegeben und dargestellt werden. Die Noten der anderen Stimmen befinden sich in eigenen Notensystemen, die gegen das gerade bearbeitete austauschbar sind. Man arbeitet also gewissermaßen »blind«. Die optische Prüfung entfällt und wird dem erfahrenen Notenschreiber sehr fehlen.

Die umfassende Tastaturbelegung gestattet schnelles Arbeiten, erfordert aber eine lange Einarbeitungszeit.

Durch Makro-Funktionen können längere Sequenzen gekennzeichnet und geschlossen behandelt werden (zum Beispiel indem sie transponiert oder mit anderen Sounds versehen werden).

2. Der Spielteil: Die oberen zwei Tastenreihen sind mit den Tönen zweier Oktaven belegt. Die Klaviatereinheit ist rein monophon, das heißt, es kann nur ein Ton (und nicht wie bei Electrosound bis zu drei) auf einmal gespielt werden. Allerdings besteht die Möglichkeit, das Spiel aufzuzeichnen und wiederzugeben. Gleichzeitig kann dann die zweite Stimme dazu gespielt und gemischt werden. Verfährt man danach genauso mit der dritten Stimme, so hat man schließlich ein dreistimmiges Stück beisammen. Während der Wiedergabe kann man die Melodie in Notenschreibweise wiedergeben lassen.

3. Der Synthesizer: Alle Parameter des Soundchips lassen sich hier einstellen. Leider benutzen die Programmierer nicht die übersichtliche Schieberegler-Simulation anderer Programme, sondern ordnen den Registern kleine Symbole zu. Darunter werden die Registerinhalte dezimal dargestellt. Sehr schön ist die Hilfe zur ADSR-Programmierung gelungen. Eine Hüllkurve wird am Bildschirm grafisch dargestellt und der Anwender kann bei der Beeinflussung der entsprechenden Register die Wirkung und den neuen Klangverlauf direkt am Bildschirm mitverfolgen. Zwei Niederfrequenz-Oszillatoren stehen darüberhinaus zur Modulation des Klangs (Vibrato, Wah-Wah, etc.) zur Verfügung.

Auch im Synthesizer

**C64 (Schneider)  
139 Mark (Diskette)**

bedarf die umfangreiche Tastaturbelegung zunächst einiger Gewöhnung. Eine klare Menüführung wäre hier eher am Platz. Schließlich will man Sounds austüfteln und nicht die Tastenkombinationen.

4. Druckerausgabe: In einem übersichtlichen Auswahlménü kann man die unterschiedlichsten Parameter für verschiedene Druckertypen einstellen. Außerdem kann hier die komponierte Melodie mit einem Text unterlegt werden. Die Druckausgabe selbst ist zumindest fragwürdig. Wie schon im Kompositionsteil setzt jede Stimme ein eigenes Notensystem voraus. Ein dreistimmiges Lied benötigt so auf dem Papier  $3 \times (2 \times 5) = 30$  Notenlinien. Fürwahr eine aufwendige und unübersichtliche Angelegenheit.

Erschwerend kommt hinzu, daß die Ausgabe um 90 Grad gedreht wird, das heißt in Richtung des Papiertransports erfolgt. Der vorhandene Platz wird also nur schlecht genutzt. Einziger Trost: bei längerem Ausdrucken kommt man schnell zu originellen Tapeten.

5. Die Midi-Sektion: Sechs monophone Aufnahmespuren stehen zur Verfügung. Die Melodien werden mit einem Midi-Synthesizer (den man natürlich besitzen sollte, wenn man den Midi-Modus nutzen will) eingegeben. Die gespielten Noten erscheinen auf dem Bildschirm und werden gespeichert. Danach können alle

sechs Stimmen gleichzeitig über den (oder die, wenn man mehrere hat) Synthesizer wiedergegeben werden.

Nach Umwandlung in Soundchip-Format kann man die eingespielten Tracks im Kompositionsteil bearbeiten.

Fazit: Das »Advanced Music System« ist in der Tat ein komplettes System. Für jedes Gebiet der Computermusik bietet es einen entsprechenden Programmteil. Klang und Programmgestaltung überzeugen. Die Benutzerführung könnte etwas übersichtlicher sein, das umfangreiche deutsche Handbuch läßt hingegen keine Wünsche offen. Einzig die oben angesprochenen Punkte, wie etwa die eigenartige Druckausgabe und Noteneingabe (jede Stimme getrennt), stören den positiven Gesamteindruck. (ue)



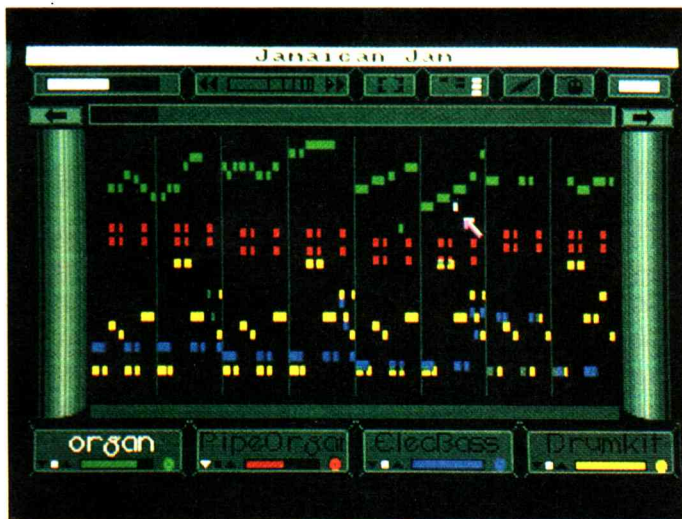
**Positiv:**

- guter Sound
- vielseitig
- Midi-fähig
- deutsches Handbuch

**Negativ:**

- mangelhafte Druckausgabe
- unübersichtliche Noteneingabe
- gewöhnungsbedürftige Tastaturbelegung





# Instant Music

**Wollten Sie schon immer mal bei einer heißen Session einfach drauflosspielen? Dann brauchen Sie »Instant Music«.**

Nicht ein neues Musikprogramm, sondern sozusagen Musik mit künstlicher Intelligenz, verspricht die Verpackung von Instant Music, einem musikalischen Amiga-Meisterwerk.

Nach dem Ladevorgang erscheinen am Bildschirm viele bunte Punkte und Striche, und es ertönt eine mitreißende Melodie.

Während drei Instrumente spielen, wartet man sozusagen als vierter Mann mit einem E-Gitarrensolo auf, indem man einfach den linken Mausknopf drückt und den Mauszeiger nach oben und unten bewegt. Daß dabei kein Katzenkonzert entsteht, dafür sorgt schon der Computer: Mit »Harmonic Voicing« und »Guided Rhythm« wird sozusagen eine Art »Harmoniefilter« vorgeschaltet, der alle unpassenden Töne, Akkorde und rhythmische Fehler sofort korrigiert und erst dann die richtige Melodie ausgibt. Das ganze geschieht ohne Verzögerungen in Echtzeit. Man fährt also einfach mit der Maus über den Bildschirm, und es hört sich gut an. Diese Funktionen lassen sich in einem der zahlreichen Menüs abschalten oder nur teilweise einsetzen, so daß auch der Profimusiker freie Hand für eigene Kreationen hat.

Ist man des Gitarrensolos müde, so stehen jederzeit die drei anderen Stimmen bereit, die man am unteren Bildschirmrand einfach mit der Maus anklickt. Möchte man einer Stimme einen neuen Klang zuweisen, so stehen im Sound-

Menü eine stattliche Anzahl weiterer Instrumente zur Verfügung. Da diese ausschließlich aus digitalisierten Originalklängen bestehen, ist die Qualität gut bis sehr gut. Wem die Auswahl nicht genügt, kann in absehbarer Zeit eine zusätzliche »Instant Music Data Disk« erwerben.

Da Instrumente wie Musikstücke im IFF-Format auf der Diskette gespeichert sind (Einheitsformat, das dazu dient, Daten unter verschiedenen Programmen auszutauschen), kann man mit Instant Music Musikstücke programmieren und diese dann zum Beispiel in »Deluxe Video« verwenden oder mit dem angekündigten »Deluxe Music« weiterverarbeiten oder ausdrucken.

Wagt man sich nach dem Genuß der unzähligen Demostücke an eigene Kompositionen, speichert Instant Music auf Wunsch alle Maus-Eingaben und zeigt die Noten als farbige Punkte auf dem Bildschirm an. So kann man eine bestehende Melodie schnell verändern (der Harmoniefilter ist auch hier wirksam) oder eine neue Stimme eingeben, während die Musik weiterspielt.

Die Farbe der Punkte entspricht jeweils einer der vier Stimmen. Die Höhe der Punkte oder Striche bestimmt die Tonhöhe, die Länge der Striche die Tondauer. Je kürzer der Strich, desto kürzer auch der Ton.

Eine weitere Besonderheit ist die Akkord-Kontrolle. Sie bestimmt, ob nur ein Ton, ein Zweiklang oder ein Dreiklang

gespielt werden soll, den der Computer selbständig errechnet. Die »Quick Draw«-Funktion generiert nach einem ausgewählten Muster, ähnlich einem Malprogramm, sehr schnell eine Melodie: Man bestimmt nur den Anfangs- und den Endpunkt einer Linie, auf der dann das Muster gezeichnet wird. Mit wenig Aufwand erzielt auch der unmusikalische Benutzer die erstaunlichsten Effekte.

Der Instant Music-Editor hat die üblichen Befehle einer modernen Textverarbeitung: Mit der Maus rahmt man einige Takte ein und kann diese sodann in einem Puffer speichern, löschen oder in andere Takte kopieren. Das besondere daran ist, daß man wählen kann, ob nur eine Farbe (Stimme), alle Farben, mit oder ohne den Harmoniefilter kopiert werden sollen.

Ebenfalls im Editor enthalten ist eine Zoom-Funktion, die durch einfachen Mausklick einen einzelnen Takt oder auch mehrere Takte vergrößert, um die Noten übersichtlicher »malen« zu können. Vor- und zurückscrollen kann man selbstverständlich auch. Gerade bei der Änderung einzelner Takte ist es vorteilhaft, daß der Computer nur die Takte spielt, die auf dem Bildschirm sichtbar sind.

In der schön aufgemachten Verpackung befindet sich neben der Programmdiskette und der Anforderungskarte für die Zusatz-Instrumenten-Diskette ein sehr gutes, über 50 Seiten starkes englisches

Handbuch, das sich in drei Schwerpunkte untergliedert.

Die einzelnen Unterkapitel im zweiten Teil führen anhand mehrerer Arbeitsschritte sehr gut in die verschiedenen Funktionen von Instant Music ein und erklären deren Anwendung an Beispielstücken.

Instant Music ist eine neue Art, Musik mit dem Computer zu machen. Durch die leichte Bedienung empfiehlt sich das Programm auch dem absoluten Anfänger, der Musik liebt. Was zu Beginn wie Spielerei aussieht, führt in Wirklichkeit geschickt in die Welt der »großen« Musik ein. Wer später auf Deluxe Music umsteigen möchte, für den ist schon gesorgt: Alle Stücke, die er mit Instant Music komponiert hat, lassen sich mit Deluxe Music weiterverwenden. Dort sieht man dann die Striche und Punkte als richtige Noten und kann diese ausdrucken.

(Rolf Wagner/ue)

**HAPPY COMPUTER**

#### Positiv:

- Kinderleichte Bedienung
- Ungewöhnliches Konzept
- Keine Notenkenntnisse erforderlich
- gute Sounds

#### Negativ:

- Keine Notendarstellung
- Kein Ausdruck der Notation
- Lerneffekt zweifelhaft

# Impressum

**Herausgeber:** Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber

**Chefredakteur:** Michael Scharfenberger (sc)

**Stellv. Chefredakteur:** Michael Lang (lg)

**Redakteure:** Ulrich Eike (ue), Heinrich Lenhardt (hl),

Gregor Neumann (gn), Boris Schneider (bs);

**Chef v. Dienst:** Petra Wängler

**Schlußredaktion:** Eva Hierlmeier

**Redaktionsassistent:** Monika Lewandowski (222), Rita Giell (289)

**Fotografie:** Jens Jancke

**Titelgestaltung:** Heinz Rauner Grafik-Design

**Layout:** Leo Eder (Ltg.),

Sigrid Kowalewski (Cheflayouterin)

Rolf Raß, Katja Milles

**Produktionsleiter:** Klaus Buck (180)

**Anzeigenverkaufsleitung:** Ralph-Peter Rauchfuss

**Auslandsrepräsentation:**

**Schweiz:** Markt & Technik Vertriebs AG,

Kollerstrasse 3, CH-6300 Zug,

Tel. (042) 41 56 56, Telex: 862 329 mut ch

**USA:** M&T Publishing Inc., 501 Galveston Dr., Redwood City, CA 94063; Tel. 4 15-366-3600, Telex 752-351

**Manuskripteneinsendungen:** Manuskripte und Programm-Listings 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 Programm-Listings auf Datenträger. Mit der Einsendung von Bauelementen 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 Bauelemente 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 (211), Helmut Distl (398)

**Anzeigenverwaltung und Disposition:**

Patricia Schiede (172)

**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 (089) 46 13-249. Bestellungen nimmt der Verlag oder jede Buchhandlung entgegen.

**Bezugspreis:** Das Einzelheft kostet DM 14,-

**Druck:** SOV St. Otto-Verlag GmbH,

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, Bauelemente 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 zu richten.

© 1986 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Redaktion »Happy-Computer«.

**Verantwortlich:**

Für redaktionellen Teil:

Michael Scharfenberger

Für Anzeigen: Britta Fiebig

**Redaktionsdirektor:** Michael M. Paily

**Vorstand:** Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber

**Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigen-**

**verwaltung und alle Verantwortlichen:**

Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,

Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München,

Telefon (089) 46 13-0, Telex 5-22 052

**Telefon-Durchwahl im Verlag:**

Wählen Sie direkt: Per Durchwahl erreichen Sie alle Abteilungen direkt. Sie wählen (089) 46 13 und dann die Nummer, die in Klammern hinter dem jeweiligen Namen angegeben ist.

# Markt & Technik DEPOT-BUCHHÄNDLER

**Buchhandlung Herder, Kurfürstendamm 69**  
1000 Berlin 15, Tel. (030) 883 5002,  
BTX \*921782 #

**Computare Fachbuchhandlung, Keithstraße 18**

1000 Berlin 30, Tel. (030) 2 1390 21

**Thalia Buchhaus, Große Bleichen 19**

2000 Hamburg 36, Tel. (040) 300 50 50

**Boysen + Maasch, Hermannstraße 31**

2000 Hamburg 1, Tel. (040) 300 50 50

**Electro-Data, Wilhelm-Heidsiek-Straße 1**

2190 Cuxhaven, Tel. (047 21) 5 12 88

**Buchhandlung Muehlau, Holtenerstraße 116**

2300 Kiel, Tel. (04 31) 8 50 85

**ECL, Norderstraße 94-96**

2390 Flensburg, Tel. (04 61) 2 81 81

**Buchhandlung Weiland, Königstraße 79**

2400 Lübeck, Tel. (04 51) 16 00 60

**Buchhandlung Storm, Langenstraße 10**

2800 Bremen 1, Tel. (04 21) 32 15 23

**Buchhandlung Lohse-Eissing, Marktstraße 38**

2940 Wilhelmshaven, Tel. (044 21) 4 16 87

**Buchhandlung Schmorl u. v. Seefeld,**

Bahnhofstraße 13

3000 Hannover 1, Tel. (05 11) 32 76 51

**Buchhandlung Graf, Neue Straße 23**

3300 Braunschweig, Tel. (05 31) 4 92 71

**Deuerlich'sche Buchhandlung, Weender Straße 33**

3400 Göttingen, Tel. (05 51) 5 68 68

**Buchhandlung an der Hochschule,**

Holländische Straße 22

3500 Kassel, Tel. (05 61) 8 38 07

**Stern Verlag, Friedrichstraße 24-26**

4000 Düsseldorf, Tel. (02 11) 37 30 33

**Buchhandlung Baedeker, Kettwiger Straße 33-35**

4300 Essen 1, Tel. (02 01) 22 13 81

**Regensburg'sche Buchhandlung, Alter Steinweg 1**

4400 Münster, Tel. (02 51) 4 05 41-5

**Buchhandlung Acker, Johannisstraße 51**

4500 Osnabrück, Tel. (05 41) 2 84 88

**Buchhandlung C.L.Krüger, Westenhellweg 9**

4600 Dortmund, Tel. (02 21) 1 52 73 58

**Buchhandlung Brockmeyer,**

Querenburger Höhe 281/Unicenter

4630 Bochum, Tel. (02 34) 70 13 60

**Buchhandlung Meier + Weber, Warburger Straße 98**

4790 Paderborn, Tel. (05 251) 6 31 72

**Buchhandlung Phönix GmbH, Oberntorwall 25**

4800 Bielefeld 1, Tel. (05 21) 5 83 06-38

**Buchhandlung Gonski, Neumarkt 24**

5000 Köln 1, Tel. (02 21) 21 05 28

**Mayer'sche Buchhandlung, Ursulinerstraße 17-19**

5100 Aachen, Tel. (02 41) 4 77 7-136

**Buchhandlung Behrendt, Am Hof 5a**

5300 Bonn 1, Tel. (02 28) 6 58 02 1

**Buchhandlung Cusanus, Schloßstraße 12**

5400 Koblenz, Tel. (02 61) 3 62 39

**Akad. Buchhandlung Interbook, Fleischstraße**

61-65

5500 Trier, Tel. (06 51) 4 35 96

**Buchhandlung W. Finke, Kipdorf 32**

5600 Wuppertal 1, Tel. (02 02) 4 54 22 0

**Buchhandlung Balogh, Sandstraße 1**

5900 Siegen, Tel. (02 71) 5 52 98-9

**Buchhandlung Naacher, Steinweg 3**

6000 Frankfurt 1, Tel. (069) 29 80 50

**Buchhandlung Wellnitz, Lautenschlagerstraße 4**

6100 Darmstadt, Tel. (06 151) 7 65 48

**Buchhandlung Feller + Gecks, Friedrichstraße 31**

6200 Wiesbaden, Tel. (06 21) 30 49 11

**Ferber'sche UNI-Buchhandlung, Seltersweg 83**

6300 Gießen, Tel. (06 41) 1 20 01

**Sozialwissenschaftliche Fachbuchhandlung,**

Friedrichstraße 24

6400 Fulda, Tel. (06 61) 7 50 77

**Albertis-Hofbuchhandlung, Langstraße 47,**

6450 Hanau, Tel. (06 81) 24 30 1

**Gutenberg Buchhandlung, Große Bleiche 29**

6500 Mainz, Tel. (06 131) 3 70 11

**Buchhandlung Bock + Seip, Futterstraße 2**

6600 Saarbrücken, Tel. (06 81) 3 06 77

**Buchhandlung Wilhelm Hofmann,**

Bismarckstraße 98

6700 Ludwigshafen, Tel. (06 21) 51 60 01

**Buchhandlung Loeffler, B 1 5**

6800 Mannheim 1, Tel. (06 21) 2 89 12

**Buchhandlung Stehn, Bahnhofstraße 13**

7000 Stuttgart 50, Tel. (07 11) 56 14 76

**Osiandersche Buchhandlung, Sindelfinger Allee 25**

7030 Böblingen

**Buchhandlung am Markt, Kramstraße 6**

7100 Heilbronn, Tel. (07 31) 6 6 82

**UNI Buchhandlung Kellne: + Moessner,**

Kaiserstraße 18

7500 Karlsruhe, Tel. (07 21) 69 14 36

**Osiandersche Buchhandlung, Wilhelmstr. 12**

7400 Tübingen, Tel. (07 071) 5 17 61

**Osiandersche Buchhandlung, Kaiserpassage 8**

7410 Reutlingen

**Buchhandlung Roth, Hauptstraße 45**

7600 Offenburg, Tel. (07 81) 2 20 97

**Rombach Center, Bertholdstraße 10**

7800 Freiburg, Tel. (07 61) 4 90 91

**Fachbuchhandlung Hofmann, Hirschstraße 4**

7900 Ulm, Tel. (07 31) 6 09 49

**Schautes Elektronik, Wängener Str. 99**

7980 Ravensburg, Tel. (07 51) 2 61 38

**Buchhandlung Hugendubel, Marienplatz**

8000 München 2, Tel. (089) 23 89-1

**Computerbücher am Obelisk, Barerstraße 32-34**

8000 München 2, Tel. (089) 28 23 83

**Pele's Computerbücher, Schillerstraße 17**

8000 München 2, Tel. (089) 55 52 29

**Universitätsbuchhandlung Lachner,**

Theresienstraße 43

8000 München 2, Tel. (089) 52 13 40

**Buchhandlung Schönhuber, Theresienstraße 6**

8070 Ingolstadt, Tel. (08 41) 3 31 46/47

**Computerstudio Gertrud Friedrich, Ludwigstraße 3**

8220 Traunstein, Tel. (08 61) 1 47 67

**Buchhandlung Pustet, Kl. Exerzierplatz 4**

8390 Passau, Tel. (08 51) 5 69 45

**Buchhandlung Pustet, Gesandtenstraße 6**

8400 Regensburg, Tel. (09 41) 5 30 61

**Universitätsbuchhandlung Büttner & Co.,**

Adlerstraße 10-12

8500 Nurnberg, Tel. (09 11) 23 68-0

**Computer-Center-Burger, Leimitzer Straße 11-13**

8670 Hof, Tel. (09 281) 4 00 75

**Sortiments- u. Bahnhofsbuchh. J. Strykowski,**

Bahnhofplatz 4

8700 Würzburg, Tel. (09 31) 5 43 89

**Buchhandlung Pustet, Grottenau 4**

8900 Augsburg, Tel. (08 21) 3 54 37

**Kemptener Fachsortiment, Salzstraße 30**

8960 Kempten, Tel. (08 31) 1 44 13

**Schweiz:**

**Buchhandlung Francke AG, Neuengasse 43,**

Von-Werdt-Passage

3001 Bern, Tel. (031) 22 17 17

**Buchhandlung Scherz, Marktgasse 25**

3011 Bern, Tel. (031) 22 68 37

**Buchhandlung Meissner, Bahnhofstrasse 41**

5000 Aarau, Tel. (064) 24 71 51

**Bücher Balmer, Neugasse 12**

6300 Zug, Tel. (042) 21 41 41

**Buchhandlung Enge, Bleicherweg 56**

8002 Zürich, Tel. (01) 2 01 20 78

**Buchhandlung Orell Füssli, Pelikanstrasse 10**

8022 Zürich, Tel. (01) 2 11 80 11

**Freihofer AG, Wissenschaftliche Buchhandlung,**

Universitätsstrasse 11

8033 Zürich, Tel. (01) 3 63 42 82

**Buchhandlung am Rössliort, Webergasse 5**

9001 St. Gallen, Tel. (071) 22 87 26

**Österreich:**

**Morawa & Co, Wollzeile 11**

1010 Wien, Tel. (02 22) 94 76 41

**Computer Buch Shop Karl Fegerl, Heinertstraße 3**

1020 Wien, Tel. (02 22) 24 53 68

**Lehrmittelzentrum, Karlsplatz 13**

1040 Wien, Tel. (02 22) 56 78 01

**Johann Reisinger, Hauptplatz 30, Kirchenstraße 3**

3302 Amstetten, Tel. (07 47 2) 25 76-0

**Helmut Lainer, Obere Landstraße 8**

3500 Krems, Tel. (02 73 2) 28 18

**P. Pingruber, Landstraße 34**

4020 Linz, Tel. (07 32) 27 28 34

**Buchhandlung Schachtner, Stadtplatz 28**

4840 Vöcklabruck, Tel. (07 67 2) 34 67

**R. Regelsberg, St.-Julien-Straße 2**

5020 Salzburg, Tel. (06 62) 7 35 73

**Tyrolia, Maria-Theresien-Straße 15**

6010 Innsbruck, Tel. (05 22) 2 49 44

**Wagner'sche Universitätsbuchhandlung,**

Museumstraße 4

6010 Innsbruck, Tel. (05 22) 2 23 16

**Buchhandlung Laykam, Stemplergasse 3**

8010 Graz, Tel. (03 16) 7 66 76-0

**Jos. A. Kienreich, Sacherstraße 6**

8010 Graz, Tel. (03 16) 7 64 41

**Volksbuchhandlung, Radetzkystraße 7**

8010 Graz, Tel. (03 16) 7 93 88



UNTERNEHMENSBEREICH

BUCHVERLAG

Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München

Von Happy-Computer  
mit 88 Punkten bewertet

### Der Welt berühmtester Spürhund

Eigentlich sollte es nur ein Ausflug auf dem Mississippi werden. Aber wie so oft kommt alles ganz anders. Auf dem noblen Steamer „Delta Princess“ geschieht ein Mord. Jeder der 8 Mitreisenden könnte das Verbrechen begangen haben. Natürlich sind alle unschuldig – bis der Privatdetektiv Sir Charles Foxworth den Mörder überführen kann.

### Das Verbrechen

Alle 4 Decks der großartigen Delta Princess müssen untersucht werden – denn – wer oder was verbirgt sich hinter den 29 Türen?

### Die Verdächtigen

Da ist eine etwas schmutzige reiche Witwe, ein bewaffneter Philantrop, eine aufregende Schönheit, der ehrenwerte Kapitän und sein schwer arbeitender Bootsmann – um nur einige zu nennen.

### Die Hinweise

Alle gesammelten Hinweise aus Unterhaltungen, aus jeder Ecke und jedem Winkel der Delta Princess, Stück für Stück logisch zusammengesetzt, ergeben die Lösung des Rätsels von Murder On The Mississippi.

### Technische Besonderheit

Murder On The Mississippi ist vollständig Joystick-gesteuert, so daß Texteingaben völlig überflüssig werden. Trotzdem entsteht ein kompletter Dialog, der im Gegensatz zu herkömmlichen Adventures wesentlich direkter und klarer ist. Auch lustiger.

Alle Spielfiguren sind vollanimiert und führen, wiederum im Gegensatz zu Adventures herkömmlicher Art, auf dem Bildschirm alles aus, was gewünscht wird.

Das Notizbuch – ein unentbehrliches Hilfsmittel für Sir Charles. In diesem schlaun Buch wird alles Wissenswerte vermerkt.

Das Schiff. 24 Kabinen auf 4 Decks gilt es zu untersuchen.

Das Spiel kann jederzeit abgespeichert und später wieder geladen werden.



Es glitzert.  
Es glänzt.  
Es funkelt. Ein Hinweis,  
um diesen mysteriösen  
Fall zu entwirren?

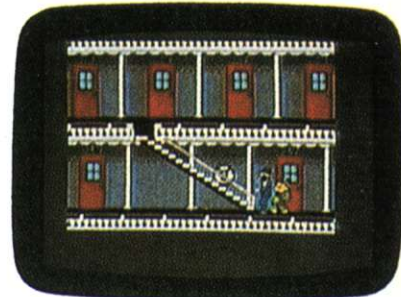
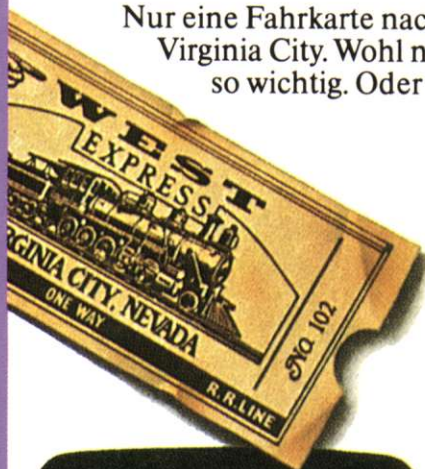


Der  
Schlüssel  
zu dem  
Geheimnis  
des grauen-  
vollen Mordes?

# MURDER on the MISSISSIPPI™

EIN ORIGINAL ACTIVISION  
TEXT-/GRAFIK-ADVENTURE AUS USA IN DEUTSCH

Nur eine Fahrkarte nach  
Virginia City. Wohl nicht  
so wichtig. Oder doch?



Hinter jeder Tür verbirgt  
sich etwas. Eine andere  
Person, ein anderes  
Beweisstück – und immer  
wieder lauert Gefahr.  
Und nur 3 Tage Zeit  
diesen kaltblütigen Mord  
aufzuklären!

Eine 3-Tages-Reise von  
St. Louis nach New Orleans.  
Für Sir Charles Foxworth  
endet die Reise vielleicht  
schon früher, wenn der Mör-  
der ihn erwischt, bevor Sir  
Charles ihn überführen kann.



Hinweis oder nur ein  
Köder? Ist das Opfer  
überhaupt erschossen  
worden?

Kann ein cleverer  
Mörder so leicht-  
sinnig sein?

**IN  
DEUTSCH**

Auf dem Bildschirm  
und im Handbuch



ACTIVISION  
HOME COMPUTER SOFTWARE

Erhältlich als Diskette für Commodore 64

Activision Deutschland GmbH,  
Postfach 76 06 80, 2000 Hamburg 76

Vertrieb Deutschland: Ariolasoft (Exklusiv-Distributor)  
Rushware (Autorisierter Mitvertrieb)  
Vertrieb Österreich: Karasoft (Exklusiv-Distributor)  
Vertrieb Schweiz: HILCU (Exklusiv-Distributor)



## Alles Rouletti?

Die Aufgabe ist simpel: Aus 200 Dollar innerhalb einer Nacht in Las Vegas eine Million machen, sonst wird es nichts mit der riesengroßen Erbschaft der alten Tante. Der Haken dabei: Du sitzt 4000 Kilometer von Las Vegas entfernt, hast nur 200 Dollar, das Flugticket, und vor der Tür lauert ein Haufen Gläubiger, die sofort ihr Geld haben wollen. Alles rouletti?

Wer wissen will, was wir außer der Erbschaft noch so alles haben, dem schicken wir gerne unseren Gesamtkatalog zu.

Name \_\_\_\_\_

Straße \_\_\_\_\_

PLZ \_\_\_\_\_

Ort \_\_\_\_\_

An: ariolasoft, Carl-Bertelsmann-Str. 161, 4830 Gütersloh.

**ariola soft**

Von Experten  
für Experten.