

**HAPPY-★
COMPUTER**

**SPIELE
SONDERHEFT**

**HAPPY-★
COMPUTER**
Mark&Technik

DAS GROSSE HEIMCOMPUTER-MAGAZIN

SPIELE-TESTS



Einkaufshilfe
Alle Spiele auf einen Blick

**100
Spitzen-Spiele
im Test**

Stories


Trends

Spiele-Tips

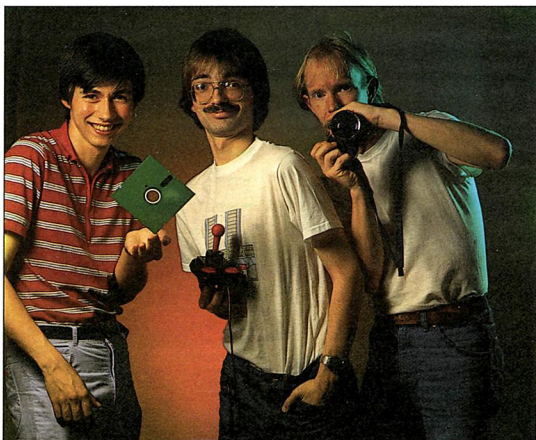
**in Zusammenarbeit mit
64'er**

HACKER™

Ganz zufällig geraten Sie
in ein völlig fremdes Computersystem.
Was nun?

- 
- Log on
 - Nur dieses eine kleine Wort ist auf dem Bildschirm zu sehen.
 - Wie geht's nun weiter?
 - Das Passwort ist nicht bekannt. Der Firmenname auch nicht. Aber als ordentlicher
 - Hacker werden Sie dies schon herauskriegen
 - Es gibt keine Anleitung. Keine Regeln. Keine Hinweise. Sie sind ganz auf sich selbst angewiesen.
 - Den Weg in das Computersystem haben Sie zufällig gefunden.
 - Finden Sie auch wieder hinaus?
 - Eine total neue Spielidee!

ACTIVISION
HOME COMPUTER SOFTWARE



Ein Heft voller Computerspiele

Zunächst einmal möchte ich mich herzlich für Ihre Aufmerksamkeit bedanken, denn erfahrungsgemäß gehört das Editorial zu den Seiten in einer Zeitschrift, die sehr gerne überblättert werden. Ich begrüße deshalb den kleinen Kreis treuer Editorial-Leser und freue mich, daß Sie Ihre Aufmerksamkeit meinen bescheidenen Zeilen widmen.

In diesem Sonderheft geht es von vorne bis hinten um Computerspiele; Programme, mit denen Ihr Computer zur tollsten Spielmaschine wird. Egal, ob Sie bereits ein fleißiger Spieler sind oder sich erst einen Computer zu Weihnachten zulegen und sich über das Software-Angebot informieren wollen – hier finden Sie geballte Informationen über professionelle Computerspiele vom C 64 bis zum IBM-PC.

Computerspiele genießen oft noch einen etwas zweifelhaften Ruf. »Blödsinnige Balleteien« und »Isolierende Matscheiben-Manie« gehören zu den Schlagworten, wenn über die Spiele-Software hergezogen wird.

Doch die Zeiten von stumpfsinnigen Schießspielen sind längst vorbei. Eine schier unüberschaubare Anzahl von unterschiedlichsten Programm-Arten überschwemmt den Spiele-Markt, darunter eine ganze Reihe von Software-Perlen mit intelligentem, gewitztem Inhalt und fantastischen Grafik- und Soundeffekten. Und von wegen Isolation: Eine ganze Reihe von Computerspielen macht gerade in geselliger Runde mit Freunden am meisten Spaß. Wer's nicht glaubt, möge mal ein Familienturnier mit »Soccer« oder »Summer Games« veranstalten.

Den Löwenanteil dieses Hefts machen die gut 100 Tests aus. Wir haben dabei nicht wahllos irgendwelche Spiele herausgegriffen, sondern bereits eine strenge Vorauswahl getroffen. Krümelspiele und müde Gurken haben wir gleich unter den Teppich gekehrt und nur die besten Programme berücksichtigt, die derzeit auf dem Markt erhältlich sind. Sie können also sicher sein, daß die hier vorgestellten Pro-

gramme zu den unterhaltensreichsten gehören. Welches Spiel für wen am besten geeignet ist, steht in den Tests, was ja auch der Sinn der Sache ist.

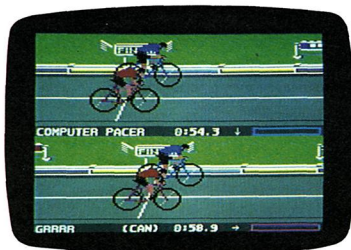
Damit es kein heillooses Durcheinander gibt, haben wir die Spiele in die wichtigsten Kategorien eingeteilt. Am Anfang jeder neuen Spielegattung finden Sie eine einleitende Seite, auf der die wichtigsten Basisinformationen und Einteilungskriterien zu diesem Genre enthalten sind.

Da Sie sich bestimmt schon gefragt haben, wer die komischen Typen auf dem Bild oben sind, möchten wir uns kurz vorstellen. Zur linken (mit schwebender Diskette – das soll ihm mal einer nachmachen) erblicken Sie Boris Schneider, der alle Artikel mit dem Kürzel »bs« geschrieben hat. Boris werfelt eigentlich für unsere Schwesterzeitschrift »64'er«, doch für dieses Sonderprojekt konnten wir seine Mitarbeit gewinnen. In der Mitte steht meine Wenigkeit alias »hl«, dem einen oder anderen vielleicht von unserem

Stamm-Magazin »Happy Computer« her bekannt. Ganz rechts entsichert Jens Jancke, unser tollkühner Hausfotograf seine Kamera. Jens sorgte für alle Aufmacherbilder in diesem Sonderheft, wozu er eine Requisitensammlung anschaffte, mit der man den nächsten »Indiana Jones«-Film drehen könnte.

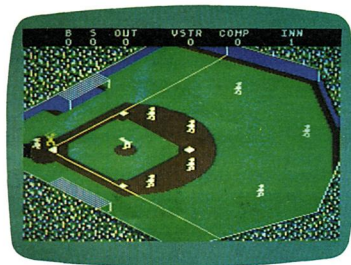
Doch auch die anderen Unerschrockenen seien hier erwähnt, die an diesem Sonderheft mitwirkten, von allen Autoren bis zu Produktion und Layout. Special thanks gehen an Petra Wängler und Michael Lang, die alle Manuskripte gegengelesen »durften«, Manfred »Lord Bayrish« Kohlen für seine Grundlagenarbeit bei Rollen- und Strategiespielen und an Rocky, die freundliche Redaktionskatze, die alle Textdisketten verschonte.

Genug der klammen Worte. Begeben Sie sich nun in eine Welt von außerirdischen Monstern, furchtlosen Helden und gewaltigen Abenteuern – das Computerspiel macht's möglich. Viel Vergnügens. (Heinrich Lenhardt)



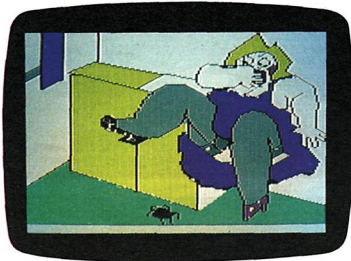
-Summer Games II-

25



-Star League Baseball-

21



-Terrormolinos-

29

Story

Firmen, Fakten und Fiktionen	6
Zweckentfremdung: Spiele auf PCs	8
Auf zu neuen Dimensionen: Trends und Randgebiete	12

Wettbewerb

Computerspiele und Bücher zu gewinnen	11
---------------------------------------	----

Sport-Spiele

Einleitung Sport-Spiele	16
Barry McGuigan World Championship Boxing	17
The Way of the Exploding Fist	17
On Field Football	18
Slap Shot	18
Ballblazer	19
International Soccer	20
Star League Baseball	21
Daley Thompson's Decathlon	21
Karateka	22
On Court Tennis	22
One on One	23
Summer Games	24
Summer Games II	25
Winter Games	26

Adventures

Einleitung Adventures	28
Terrormolinos	29
Mask of the Sun	30
The Serpent's Star	30
Mindwheel	31
Asylum	32
Dragonworld	32
Wishbringer	33
The Tracer Sanction	33
The Hitchhiker's Guide to the Galaxy	34
The Hobbit	36
Suspended	36
Amazon	37
The Dallas Quest	38
Zork	38
Fahrenheit 451	39
The Witness / Suspect / Deadline	39

Action-Spiele

Einleitung Action-Spiele	41
Sabre Wulf	42
Raid on Bungeling Bay	42
Rescue on Fractalus	43
Stellar 7	44
Encounter	44
Starion	45
Zeppelin	45
Skyfox	46
Drop Zone	47
Fort Apocalypse	47

Strategie-Spiele

Einleitung Strategie-Spiele	48
Spy vs. Spy	49
Colonial Conquest	49
Football Manager	51
Software Star	51
Combat Leader	52
Geopolitique 1990	52
M.U.L.E.	53
Cosmic Balance	54
The Fourth Protocol	54
Where in the World is Carmen Sandiego?	55
Lords of Midnight / Doomdark's Revenge	55

Spiele-Tips

Viele Spiele-Tips und Adventure-Hilfen	56
--	----

Marktübersicht

Marktübersicht Computerspiele	60
Bezugsquellen	70

Wissenschaft

Aus Dr. Bobo's Labor	72
----------------------	----

Geheimtipps

Spiele für die einsame Insel	73
------------------------------	----

Geschicklichkeits-Spiele

Einleitung Geschicklichkeits-Spiele	74
Thing on a Spring	75
Drol	75
Knight Lore	76
Alien 8	76
Impossible Mission	77
Hard Hat Mack	79
Bruce Lee	79
Pitstop II	80
Championship Lode Runner	80
Staff of Karnath / Entombed	81
Pitfall II	82
Spelunker	82
Jumpman	83
Ghostbusters	83
Hexenküche	84
Juice	84
Boulder Dash I & II	85
HERO	87
Bounty Bob strikes back	87
Ghettoblaster	88
Whistler's Brother	88

Simulationen

Einleitung Simulationen	89
Gato	90
Kennedy Approach	90
Super Huey	91
David's Midnight Magic	92
Fighter Pilot	92
Flight Simulator II	93

Construction Sets

Einleitung Construction Sets	95
The Ancient Art of War	96
Mr. Robot & his Factory	96
Mail Order Monsters	97
Lode Runner	98
Racing Destruction Set	98
Pinball Construction Set	99
Adventure Construction Set	99

Rollen-Spiele

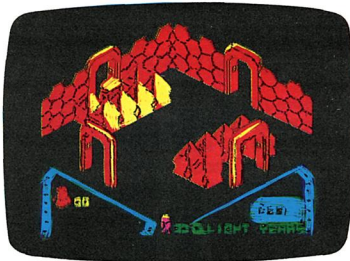
Einleitung Rollen-Spiele	100
Questron	101
Below the Root	101
Ultima II	102
Exodus: Ultima III	102
Wizardry	103
Phantasia	106
Xyphus	106

Rest der Welt

Einleitung Rest der Welt	107
The Little Computer People Project	108
The Seven Cities of Gold	108
Archon I & II	109
Hacker	110
Frankie goes to Hollywood	110
The Castles of Dr. Creep	111
Murder on the Zinderneuf	112
Shadowfire	112
Elite	113

Rubriken

Editorial	3
Impressum	114
Inserentenverzeichnis	114



76

-Alien 8-



77

-Impossible Mission-



108

-The Seven Cities of Gold-

Firmen, Fakten und Fiktionen

Die Garagen-Jahre sind vorbei – Computerspiele haben sich als feste Größe auf dem Markt etabliert. Wie die Szene aussieht, sich entwickelt und wo es lang geht, wollen wir uns einmal näher ansehen und den Software-Markt von innen beleuchten.

Was vor wenigen Jahren mit den Telespiel-Konsolen begann und oft mitteilidig belächelt wurde, hat sich zu einem gewichtigen Stück im großen Kuchen »Unterhaltungselektronik« gemauert. Die Rede ist von Computerspielen – Programme, mit denen man seinen Heimcomputer zur Spielmaschine macht. Diese Spielereien ziehen ein immer breiteres Publikum in ihren Bann. Die Softwarefirmen tragen ihren Teil zu dieser positiven Entwicklung bei, denn die Programme werden immer besser und preiswerter. Mußte man vor ein paar Jahren noch gut 120 Mark für ein vernünftiges Spiel hinblättern, ist man heute meistens schon mit einem Drittel dieser Summe dabei. Es gibt sogar Sonderangebote, bei denen ein gutes Spiel um die 10 Mark kostet.

Qualität rauf, Preise runter

Computerspiele werden immer vielfältiger. In den »Pioniertagen« dieser Branche gab es nur Reaktionspiele, gefolgt von Adventuren, bei denen Nachdenken gefragt war. Mittlerweile gibt es eine ganze Fülle von unterschiedlichen Kategorien, nach denen auch die Tests in diesem Sonderheft eingeteilt sind. Selbst eingefischte Spiel-Muffel werden angesichts anspruchsvoller Simulationen und intelligenter gemachter Textadventures weich und vergnügen sich mit dem elektronischen Spielgefährtchen.

Die Ahnen der heutigen Computerspiele waren die Tele- oder Videospiele, die ihre Blütezeit etwa zwischen 1979 und 1983 hatten. Eine sehr kurze Zeit zwischen Auf-

stieg und Fall, die jedoch symptomatisch für die Kurzlebigkeit der gesamten Branche ist. Ende der siebziger Jahre brachte Atari sein »VCS« heraus, das »Video Computer System«. Es war vor allem in den USA ein riesiger Verkaufserfolg und auch in Europa erfolgreich.

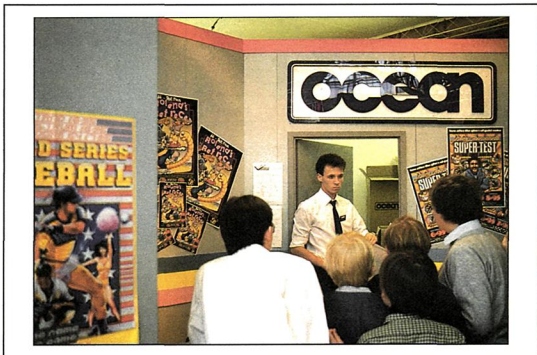
kannt durch die »Barbie«-Puppe, brachte das Intellivision-Telespiel auf den Markt, das mit dem Atari-VCS nicht kompatibel war. Dritter Mitstreiter war dann der Medienriesen CBS mit seinem Colecovision-System, das technisch schon weit entwickelt war und vor allem bei der Grafik den heutigen Heimcomputern kaum nachsteht. Doch dieser Boom hatte ein jähes Ende.

Aufstieg und Fall der Videospiele

Die Computer wurden nämlich immer billiger und kosteten nur noch unwesentlich mehr als die Videospiele-Konsolen. Und mit einem Heimcomputer wie dem C64 oder Atari 800 XL kann man

zum Beispiel Imagic gingen pleite, andere wie Activision stellten ihr Angebot rechtzeitig auf Heimcomputer um und stehen heute blendend da.

Bei den Heimcomputern kamen alle wichtigen Software-Impulse zunächst fast ausschließlich aus den USA, die schon bei den Videospiele-Konsolen den Markt im Griff hatten. Unter den ersten Rennern fand man natürlich Action- und Geschicklichkeits-Spiele wie Synapses Oldie »Fort Apocalypse«, aber auch Grafik-Adventures wie das legendäre »Blade of Blackpool« von Sirius. Die Preise für die amerikanischen Software waren gesalzen. Zum hohen US-Preisniveau kamen noch Zoll und Versand-



Die Andrang an einem Messestand von Ocean, einem führenden Softwarehaus in England

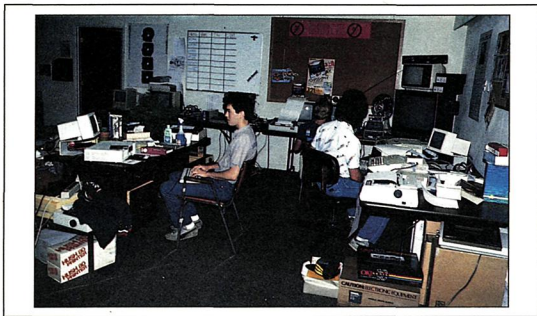
Das Atari-VCS ist eine reine Spielkonsole, an die lediglich zwei Joysticks angeschlossen werden. Es arbeitet mit Cartridges (ROM-Modulen), die man einfach in den Modulschacht steckt. Atari veröffentlichte zunächst Umsetzungen erfolgreicher Spielhallentitel wie »Pac Man«, »Space Invaders« und »Defender«, doch schon bald gab es auch Software von neuen Firmen wie Activision und Imagic.

Der Überraschungserfolg des Atari-Videospiels hatte natürlich seine Auswirkungen. Die Firma Mattel, be-

nicht nur besser spielen, weil er mehr Speicherplatz hat, sondern so ganz nebenbei auch Programmieren. Der große Kollaps war die Folge dieser Entwicklung. Mattel und CBS versuchten mit Computern, die zu ihren Videospiele kompatibel waren, den Anschluß zu halten. Doch die beiden Projekte »Aquarius« und »Adam« wurden Flops. Lediglich Atari, die mit den 400/800-Konsolen bereits Erfahrung auf dem Computersektor hatten, schaffte rechtzeitig den Absprung. Einige Videospiele-Softwareanbieter wie

spesen. Der leidenschaftliche Computerspieler mußte in der Regel 100 bis 150 Mark für ein einziges Spiel berapen.

Wir nähern uns den Jahren 1983 und 1984: Die amerikanischen Programme wurden von Monat zu Monat besser – doch die Preise blieben in himmlischen Höhen. Electronic Arts veröffentlichte seine ersten Spiele, darunter zeitlose Klassiker wie »Archeon« und »MULE«. Epyx erregte erstmals mit »Jumpman« größeres Aufsehen und Broderbund begann seinen steilen Aufstieg. In Euro-



Hier entstehen die Spiele-Hits: Gepflegtes Chaos in einem Programmierer-Zimmer von Broderbund, USA

pa brachte Sinclair den Spectrum auf den Markt, den Nachfolger zum legendären ZX 81. Der Spectrum avancierte vor allem in England aus dem Stand zum Verkaufsschlager. Im Gegensatz zum Vorgänger ZX 81 bot er alle wichtigen Talente eines Spielcomputers. Da der Spectrum in Amerika nie Fuß fassen konnte und die amerikanischen Softwarefirmen deshalb keine Spiele für ihn produzierten, entstand sehr schnell eine tüpige Programmierer-Szene in England. Die englischen Spiele hatten den amerikanischen stets eines voraus: sie waren wesentlich preiswerter. Während Besitzer eines Atari-Computers 120 Mark für »Donkey Kong« zahlen

mußten, kosteten selbst die teuersten Spectrum-Kassetten selten mehr als 10 Pfund (40 Mark).

Die Engländer kommen

In den letzten zwölf Monaten haben die Briten auch den deutschen Software-Markt erobert, wofür es drei gute Gründe gibt: Erstens produzieren die Engländer neben Spectrum-Spielen auch fleißig Software für C64 und Schneider (Amstrad), zweitens ist die Qualität ihrer Programme deutlich gestiegen und hat den »US-Level« erreicht, drittens sind fast alle guten amerikanischen Programme auch über England erhältlich - zu den günstigen britischen Preisen

versteht sich. Letzterer ist »U.S. Gold« zu verdanken, einer Firma, an der Ocean Software übrigens zur Hälfte beteiligt ist. U.S. Gold sicherte sich günstige Verträge mit amerikanischen Software-Anbietern wie Synapse, Microprose und Datasoft, die den Briten sowohl Freiheiten bei der Preisgestaltung gewährten als auch Umsetzungen für andere Computer ermöglichen. Deswegen kann man US-Programme wie »Beach Head« mittlerweile auch für die in Amerika unbedeutenden Computer Spectrum und Schneider kaufen.

Ariolasoft ist der zweite große Distributor von amerikanischer Software in Europa. Die Firma betreut unter anderem die Edel-Softwarehäuser Electronic Arts (»Skyfox«) und Broderbund (»Karateka«, »Print Shop«). Ein ehemaliges »Kind« von Ariolasoft hat sich mittlerweile selbstständig gemacht: Activision eröffnete Anfang 1985 ein englisches Büro und hat seit kurzem auch eine deutsche Zentrale, die man in Hamburg findet. Ariolasoft und Activision sind momentan die einzigen Firmen mit deutschen Niederlassungen. Die zahlreichen Programme der englischen Softwarehäuser wie U.S. Gold, Melbourne House und Ocean laufen derzeit im Vertrieb von Rushware, einer Firma, die ihr Domizil im Düsseldorf-er Raum hat. Mangels deutscher Interes-

senvertreter läuft nicht nur der Vertrieb der Programme über Rushware, sondern auch das Marketing und die Pressearbeit.

Die größten englischen Firmen liebäugeln inzwischen nach Activision-Vorbild mit deutschen Büros. Längst hat man auf der Insel erkannt, das Deutschland ein umsatzstarker Markt ist, der allerdings nicht ganz mit der Kaufkraft der Engländer mithalten kann. Ein erfolgreiches Spiel sorgt in Großbritannien leicht für sechsstellige Stückzahlen, während man hierzulande mit allem, was über 10000 Stück liegt, hochzufrieden ist. Der Hauptgrund ist die sehr aktive bundesdeutsche Raubkopierer-Szene, ohne die es auch bei untraumhaften Umsatzzahlen gehen würde. In England wird zwar auch schwarz kopiert, aber in weitaus bescheidenerem Maße als hierzulande.

Eine wirklich bemerkenswerte Kehrtwende hat bei den Preisen stattgefunden. Vor zwei, drei Jahren hieß es noch von Seiten der Softwarefirmen, daß man wegen der zahlreichen Raubkopien unmöglich Spiele unter 100 Mark verkaufen könne. Witzigerweise sind die Preise mittlerweile gewaltig nach unten gegangen, obwohl noch immer kopiert wird. Man hat inzwischen eingeschienen, daß vernünftige Absatzzahlen nur bei fairen Preisen zu erreichen sind. Mittelfristig dürfte sich der Ladenpreis für eine neue Spielkassette etwas über dem Schallplatten-Niveau einstellen, also bei zirka 30 Mark.

Trotz Kopierern mehr Verkäufe

1985 brachte einige entscheidende Änderungen für den deutschen Computerspiel-Markt. Die Senkung des Preisniveaus hat sich ausgezahlt; trotz geringerer Profitspanne und der stagnierenden Zahl an Computer-Neuverkäufen fegten die großen englischen Firmen optimistischer denn je ins Weihnachtsgeschäft.

Die enorme Marktdominanz der Briten ist zweifelslos ohne eine kleine Überraschung, nachdem die Pro-



Auch David Crane, der bekannteste und erfolgreichste Spiele-Programmierer, setzt auf Teamwork

gramme noch vor drei Jahren fast ausschließlich direkt aus den USA kamen. Deutsche Programme fristen weiterhin ein Schattendasein, obwohl Ariolasoft mit seinem Inland-Label »Axis« hier einen mutigen Vorstoß mit großem Marketing-Aufwand wagt. Im Vergleich zu englischen und amerikanischen Spielen läßt die Qualität der Axis-Programme bislang etwas zu wünschen übrig, obwohl ein Aufwärtstrend nicht zu übersehen ist.

Die Software-Branche steckt gerade mitten in einem Etablierungsprozeß. Sogar Versandhäusern wie Quelle (Label »Quellesoft«) mischen bei Computerspielen erfolgreich mit. Daß die Goldgräberzeiten vorbei sind, haben die Programmierer selbst auch schon längst festgestellt. Die Zeiten, in denen ein Garagenbetrieb aus dem Stand einen Hit landen konnte, sind wohl vorbei. Vertriebswege, Pressearbeit und Werbeaktivitäten fallen an, kaufmännisches Know-how ist auf dem heiß umkämpften Markt mehr gefragt denn je. Die zahlreichen Mini-Firmen, die sich noch vor ein, zwei Jahren in England tummelten, sind größtenteils weggestorben. Der Riese Ocean beherrscht den Markt: Neben der Beteiligung bei U.S. Gold weist die Firma auch das erfolgreiche Imagine-Label (»Hyper Sports«) vor. Hinter Newcomern wie »Firebird« steckt oft ein Konzern, der sich dem anhaltenden Software-Boom anschließen will. Im Falle Firebird ist das immerhin die Telefongesellschaft »British Telecom«; bei Palace Software (»Hexenküche«) steht eine finanzstarke Filmproduktions-Gesellschaft im Hintergrund.

Natürliche Auslese

Auch in den USA gab es einige prominente Pleiten. Bei Hes-Ware (»HesGames«, »Graphics Basics«) ist der Ofen aus, Synapse wurde von Broderbund »geschlossen« und Sirius (»Gruds in Space«, »Blade of Blackpool«) ist ebenfalls finanziell erledigt.

Die Software-Designer,

wie sich die Programmierer selbst gerne nennen, arbeiten nur noch selten völlig allein an einem Titel - Teamwork ist gefragt. Das geht sogar soweit, daß beim neuen Activision-Knüller »The Little Computer People Project« beim Autorenverweir nur ein Teamname genannt wird. Dabei entstand das Programm unter der Regie von Starprogrammierer David Crane (»Ghostbusters«, »Decathlon«), doch selbst David schreibt die Programme nicht mehr alleine.

Die Stars der Szene

Spezialisten für Grafik, Sound etc. arbeiten in einem Team zusammen und sorgen dafür, daß das Spiel schneller fertig und qualitativ besser wird. Zwei weitere prominente Beispiele sind die sechs Autoren, die zusammen »Summer Games« schufen und das britische Team »Denton Designs«, das zuletzt mit »Frankie goes to Hollywood« glänzende Kritiken erntete. Diese erfolgreichen Teams sind natürlich heiß begehrt: Beyond Software pocht auf ein Verrecht für die nächsten Denton Designs-Spiele und ein Teil der »Summer Games«-Autoren wurden erfolgreich vom Epyx-Rivalen Electronic Arts abgeworben, um vor allem Amiga-Software zu schreiben.

Die Computerspiele entwickeln allmählich ihren Kinderschuh. Der Markt wächst weiter und ist auch so leicht nicht zu sättigen, denn bei vernünftigen Preisen kann man sich eben öfter mal ein neues Spielchen leisten. Die Programmierer, die die etablierten Computer immer mehr ausreizen und neue Computer, deren Besitzer nach Software lechzen, sorgen für Belebung. Der Spielcomputer Nummer eins ist und bleibt der Commodore 64, für den es die meisten und besten Programme gibt. Wer das nötige Kleingeld hat, darf sich aber Atari ST und Amiga einmal näher anschauen - mit der richtigen Software sind diese Computer die optimalen Spielmaschinen. Näheres zu diesem Thema in einem gesonderten Artikel - es darf geblättert werden. (hl)

Zweckentfremdung: Spiele auf PCs

Die meisten Personal Computer, wie der IBM-PC, geben auch ganz hervorragende Spiel-Maschinen ab. Ein Trend, dem sich Atari mit dem ST und Commodore mit dem Amiga anschließen.

Personal Computer sind eigentlich für Büros gedacht, aber je billiger PCs werden, desto mehr halten sie auch in den Privathaushalten Einzug. Durch die sehr weite Verbreitung einiger Modelle beginnen die Softwarehäuser nun, nicht nur Anwendungs-Programme zu entwickeln.

Und tatsächlich gibt es inzwischen ein Riesenangebot an Spielen für Personal Computer, allen voran den Macintosh und IBM-PC mit Kompatiblen. Manche Hardwarehersteller wollen das nicht so recht wahrhaben. Schließlich sind die Computer für »ernsthafte« Anwendungen gedacht und nicht für Spielereien.

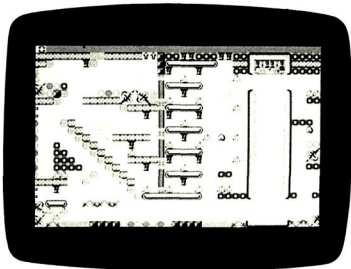
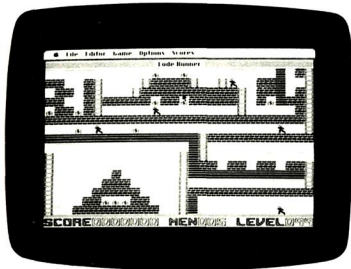
Der Macintosh zum Beispiel ist eine wirklich gute Spielmaschine, doch Apple wollte ihn stets nur als reinen Bürocomputer für gehobene Ansprüche verkaufen. Daß das erste Mac-Spiel schon längst fertiggeschrieben war, bevor es die erste kommerzielle Software für diesen Computer gab, wußte bis vor kurzem niemand. Das Spiel »Alice in Macland« wurde von Apple-Programmierer Steve Capps auf einer Lisa (Vorläufermodell des Macintosh) geschrieben und lag drei Jahre lang auf Eis. Erst als sich der Macintosh als Business-Computer etabliert hatte, wurde »Alice in Macland« nachträglich veröffentlicht.

An diesem Beispiel sieht man, wie wichtig den Firmen das seriöse Image ist. Aber das Image eines Computers wird nicht nur vom Hersteller geprägt. Die Softwarefirmen sind meist die Verantwortlichen, wenn es um den Ruf eines Computers geht. Der Macintosh und der IBM-PC fallen so zumindest in den USA mittlerweile auch unter die Rubrik »Heimcomputer«. Es gibt für sie Spiele en

masse, seien es nun Actionspiele, Adventures oder Strategiespiele; die Vielfalt ist beachtlich. Bemerkenswert am Spieleangebot für Personal Computer ist jedoch der relativ hohe Anteil der Wirtschaftssimulationen. Vielleicht spielt hier das Büro-Flair doch ein bißchen mit...

Auch die neuen Maschinen der alten Heimcomputer-Rivalen Atari und Commodore sind Personals. Beide Geräte, sowohl der Atari 520 ST als auch der Amiga, leisten mehr als der IBM-PC und Macintosh. Soviel Wert scheint man auf ein festes Image aber inzwischen nicht mehr zu legen. Commodore und Atari wissen beide, daß diese Computer nicht nur für ernsthafte Anwendungen genutzt werden. Nicht umsonst hat man beiden Konsolen Fähigkeiten spendiert, die speziell den Spieleprogrammierern Freude machen werden. Denn seien Sie mal ehrlich: Wer braucht schon Stereo-Sound für die Textverarbeitung oder 4096 Farben für Kalkulationen?

Der Atari 520 ST ist schon vom Preis her (unter 3000 Mark) ein Heimcomputer. Rechnet man den mitgelieferten Monitor und das Diskettenlaufwerk mit ein, kommt er kaum teurer als der Commodore 128. Einige Talente des Atari 520 ST prädestinieren ihn als Spielmaschine. Die 512 Farben, die farbige Grafikauflösung von 640 x 400 Punkten, die man ohne die speicherplatzwundrigenden Overlay-Techniken, die beispielsweise der Amiga benötigt, benutzen kann, das man je auf einem so preiswerten Computer gesehen hat (der Amiga hat kein ganz so flimmerfreies Bild) und schließlich die hohe Geschwindigkeit (Atari 520 ST-Basic ist etwa 28 mal schnell-



ler als das C 64; der 520 ST kann durch DMA-Technik außerdem 10 Millionen 68000-Befehle verarbeiten, während ein Drucker seinen Druckkopf an den Zeilenanfang zurückfährt. Andere Computer müssen auf den Drucker warten). Hinzu kommt der Ruf der Firma Atari, die von Anbeginn der Videospelzeit den Spiel-freaks ein Begriff ist.

Es werden auch schon fleißig Spiele für den Atari 520 ST produziert. Eine Menge britischer Softwarefirmen sind schon an der Arbeit, und auch große amerikanische Anbieter wie Infocom und Penguin schreiben Spiele für den 520 ST. Der Atari 520 ST ist, das kann man schon jetzt sagen, ein Computer, der sich auch für den Spiel-freak lohnt.

Ein besonderer Leckerbissen für den nimmermüden Spieler ist auch der Amiga von Commodore. Er ist für den kommerziellen Einsatz geeignet, aber seine Hardware und das Betriebssystem erinnern mehr an einen Spielhöhlen-Automaten als an einen Computer für den fleißigen Manager.

Er bietet einige Vorteile gegenüber dem ST, so bei-

spielsweise das Multi-Tasking, die DMA-Technik auch zur Steuerung von Grafik und vor allem die schnelle Animation. Da gibt es außerdem die sogenannten »Playfields«, hochauflösende Grafiken, die größer als der Bildschirm sein können. Man kann sie beliebig über- und untereinander scrolen und so einen 3D-Overlay-Effekt erzeugen. Oder der Stereo-

Der Weihnachtsmann bringt's ...

- Summergames I + II Disk 59,- Cass 47,-
- Impossible Mission Disk 59,- Cass 49,-
- Super Huey Disk 59,- Cass 39,-
- Elite Disk 79,- Cass 69,-
- Flight Simulator II Disk 179,- Cass 159,-
- Mail Order Monsters Disk 79,-
- Rescue on fractalus Cass 49,-
- Skyfox Cass 39,-
- Mule Disk 79,-
- Archon Cass 39,-
- Castles of Dr. Creep Disk 89,-



... wir auch

Welt über 1000 Programme für alle Systeme - Angebot anfordern!
diskette und Zubehör über Hotline

Lieferung per Nachnahme/Scheck
 zzgl. DM 4,- Porto und Verpackung

printadress

Postfach 1573 3548 Archon
 Hotline 05691/3366

Wir haben die neuesten Spiele aus den USA!
 Vertragshändler der Firmen ATARI-COPAM-OKIDATA

TEL.: 0208-497169

COMPY
 DER ATARI - SPEZIALIST
 4330
 MULHEIM/RUHR
 GNEISENBU -
 STRASSE 29
SHOP

Überraschungspreisliste anfordern - oder Katalog gegen 3.50 DM

**Der Super-Service
 zu diesem Heft auf Seite 35:**

Alle Spiele bestellen

FUN TASTIC

Der große Versand-Markt für
 Computer-Spiele

Tannhäuserplatz 22
 8000 München 81
 Telefon 089-939894

Sound, die hardwaregesteuerten Shapes, die Sprites, so groß wie der ganze Bildschirm, und vor allem die vielen Farben. Auch für den Amiga werden schon Spiele produziert. Bekannte Softwarefirmen wie Broderbund, Epyx und Synapse kündigen Spiele an; Electronic Arts hat sogar schon fertige Programme auf Lager.

Was für die alten und neuen Personal Computer so alles zu haben ist oder in Zukunft verfügbar sein soll, haben wir in einer Marktübersicht mit den interessantesten Titeln (siehe Textkasten) für Sie zusammengestellt. Für IBM, Mac, Atari 520 ST und Amiga wird es jedoch auf dem deutschen Markt bei weitem nicht so viele Spiele geben, wie man sie beispielsweise für den C 64 bekommen kann.

Mit dem höheren Speichervolumen der PCs stehen natürlich auch wesentlich mehr Möglichkeiten für den Spieleprogrammierer offen. 128 KByte ist heute das Minimum für einen Personal Computer, 256 KByte der Beinahe-Standard. In den nächsten Jahren werden vielleicht nur noch PCs mit 512 KByte und mehr gebaut werden.

Daß der Speicherplatz für Spiele eine immer wichtigere Rolle spielt, zeigen die neuen Titel von Infocom: »Infocom Plus« ist der Titel der neuen Serie, deren Adventures wegen ihres großen Um-

fangs und beachtlichen Wortschatzes (2200 Vokabeln) nur für Computer mit mindestens 128 KByte veröffentlicht werden.

Nicht nur der Speicher ist von Interesse für den Spieleprogrammierer, auch die Grafikauflösung eines Computers spielt eine wichtige Rolle. Hier bieten die Personals mehr: Für 80-Zeichen-Darstellung ausgelegt ist die Auflösung der PCs meistens doppelt oder viermal so groß wie bei den Heimcomputern.

Die ersten Spiele, die diese höhere Auflösung ausnutzen, waren »The Ancient Art of War«, ein Strategie-Spiel, »Gato«, ein U-Boot-Simulator, und »King's Quest«, ein Grafikabenteurer der Spitzenklasse. Mit der heimcomputerüblichen Auflösung wären diese Spiele wohl nicht so gut gelungen wie auf den PCs.

Jeder Computer bietet seine eigenen Vorteile, wenn es um die Grafik geht. Dabei haben wieder besonders die großen Personals ihre Nase vorn: Mit dem Macintosh zum Beispiel kann man zwar nur in Schwarzweiß arbeiten, doch mit seiner schönen, detaillierten Grafik läßt sich einiges machen. Software-Designer Bill Budge (Pinball Construction Set) denkt daran, einen 3D-Spaceflight-Simulator zu programmieren, da der Macintosh angeblich Betriebssystem-Routinen besitzt, die man

nach Änderungen als schnelle 3D-Grafik-Berechnungsroutinen benutzen kann und das ohne viel Programmieraufwand.

Der IBM-PC benötigt eine Farbkarte, bringt aber dann auch wesentlich bessere Ergebnisse als ein billiger Heimcomputer: 640 x 200 Punkte.

Die Grafikfähigkeit des Atari 520 ST und des Amiga wurden inzwischen in fast jeder Computerzeitschrift eindrucksvoll erläutert (siehe dazu auch Berichte in Happy-Computer, Ausgaben 9 und 10/85 und in 64'er, Ausgabe 9/85. Shiraz Shivji, maßgeblich an der Entwicklung des Atari 520 ST beteiligt, gab bekannt, daß man über einen Zusatz für den 520 ST nachdenke, der eine noch höhere Grafikauflösung bietet.

Bis auf den IBM (und einige Kompatible) sind inzwischen auch fast alle Personal Computer mit einem 16-Bit-Prozessor, Typ 68000, ausgestattet. Der Macintosh, der »Jackintosh« 520 ST und der Amiga sind dadurch allesamt wesentlich schneller als der IBM und natürlich auch schneller als die Heimcomputer, die in der Regel die langsamen Z80- oder 6502-Prozessoren verwenden. 68000 bedeutet schnellere Grafik, schnellere Soundbearbeitung und somit bessere Spiele. Am Amiga werden Grafik und Sound durch Coprozessoren bear-

beitet, ohne dem 68000 Prozessorzeit zu stehlen. Damit ist er einer der schnellsten Personal Computer, die es je gegeben hat - so schnell, daß man in so manches Ballerspiel sogar noch Warteschleifen einbauen muß.

Sie sehen also, Personal Computer sind eigentlich bessere Spielmaschinen als die »Spielecomputer« C 64, Atari oder Sinclair Spectrum. Wer sich einen Computer nur zum Spielen kaufen will, der sollte aber auch an seinen Geldbeutel denken. Professionelle Computer bedeuten »professionelle« Softwarepreise. Das Preis-Leistungs-Verhältnis ist (besonders bei den Spielen) bei Heimcomputern noch immer besser.

Wer einen Personal Computer im Büro stehen hat, sollte sich darüber im klaren sein, daß er mit ihm auch oft ein gutes Videospielgerät vor sich stehen hat, das wesentlich mehr leisten kann als ein billiger Heimcomputer.

Keine Angst, daß Ihr Chef Sie beim Spielen erwischt: inzwischen gibt es schon Spiele-Software mit der eingebauten »Not-Taste«. Sobald der Chef vorbeikommt, drückt man auf dieses Knöpfchen und schon haben Sie die schönste Tabellenkalkulation auf dem Bildschirm. Ist er wieder weg, kann das Vergnügen weitergehen...

(Manfred Kohlen/hl)

Übersicht - Spiele für PCs

- Alice in Macland (Macintosh)
- Exodus: Ultima III (Macintosh, IBM)
- Frogger (Mac, IBM)
- Lode Runner (Mac)
- The Ancient Art of War (IBM)
- Millionaire (alle gängigen PCs)
- Murder by the Dozen (Mac)
- Incunabula (IBM)
- King's Quest (IBM, demnächst 520 ST)
- Chipwits (Mac)
- Berserker Raids (IBM, Mac)
- Spitfire Ace (IBM)
- Heroism in the Modern Age: Project Contact (IBM)
- Gato (IBM, Mac, demnächst 520 ST)
- Run for the Money (Mac)
- Sargon III (Mac, IBM)
- Pinball Construction Set (IBM-PC)
- Project Space Station (Mac)
- Xyphus (Mac)
- Wizardry I (Mac)
- Championship Boxing (IBM)
- Joust (in Entwicklung für 520 ST)
- Sundog: Frozen Legacy (in Entwicklung für 520 ST)
- Goonies (demnächst für 520 ST und Amiga)
- Zorro (demnächst für 520 ST und Amiga)
- Arcticfox (demnächst für Amiga)
- Return to Atlantis (Amiga)
- Skyfox (demnächst für Amiga)
- Flight Simulator II (IBM-PC, demnächst Amiga)
- Radar Raiders (Amiga)
- Video Construction Set (Amiga)
- One on One (IBM, Macintosh, demnächst Amiga)
- Archon, Archon II (Mac, Amiga)
- Seven Cities of Gold (IBM, Mac, demnächst Amiga)

Großer Wettbewerb: Spiele und Bücher zu gewinnen

Halt, stop, nicht weiterblättern! Hier gibt es nämlich eine ganze Reihe erstklassiger Computerspiele und Fachbücher zu gewinnen. Um an der Verlosung teilzunehmen, müssen Sie den folgenden Fragebogen ausfüllen, ihn in ein Kuvert stecken und an unsere Adresse schicken:
Redaktion Happy-Computer, Markt & Technik Verlag AG, Kennwort: Spiele-Sonderheft, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München.

Damit der Spectrum-Freak nicht eine Commodore-Diskette gewinnt oder ähnliche Tragödien ihren Lauf nehmen, haben wir unsere Software-Preise nach Computern und Datenträgern unterteilt und mit Code-Buchstaben versehen. Vergessen Sie bitte nicht, auf Ihrem Fragebogen unbedingt Absender und Code-Buchstaben anzugeben, damit Ihnen im Falle eines Gewinns auch das begehrte Programm zugeschickt wird.

Wer keinen der Computer besitzt, für die es Software zu gewinnen gibt oder ohnehin schon alles hat, kann durch Angabe des Code-Buchstaben »G« an der Verlosung von 20 Buch-Gutscheinen teilnehmen. Der glückliche Gewinner eines solchen Bons kann sich aus dem üppigen Angebot an Markt & Technik-Büchern den Titel seiner Wahl aussuchen. Und hier unsere Preise im einzelnen:

D - 10 x »Thrusta« auf Kasette für Spectrum (48 KByte) von Funtaastic

E - 5 x »Ballblazer« auf Kasette für Atari 800XL/130XE von Activision Deutschland

F - 5 x »Karateka« auf Diskette für Atari 800XL/130XE von Ariolasoft

G - 20 Gutscheine über je ein Buch freier Wahl aus dem Markt & Technik-Angebot

A - 10 x »Frank Bruno's Boxing« auf Kasette für Commodore 64 von Funtaastic

B - 10 x »Summer Games II« auf Diskette für Commodore 64 von Rushware

C - 10 x »Exploding Fist« auf Kasette für Schneider CPC von Rushware

Übrigens: Wer sein schönes Sonderheft nicht zerschneiden will, kann uns natürlich auch eine Fotokopie des Fragebogens schicken. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen und der Einsendeschluß ist der 15. Januar 1986.

(hl)

Fragebogen zum Spiele-Sonderheft von Happy-Computer

Wie hat Ihnen dieses Sonderheft insgesamt gefallen?
 Sehr gut Gut Mittel Mäßig Gar nicht

Wie fanden Sie die einzelnen Rubriken? (Nichtzutreffendes bitte durchstreichen)

Tests: Zu viel / zu wenig / zu kurz / zu lang / OK
Marktübersicht: Interessant / Interessiert mich nicht
Spiele-Tips: Zu viel / zu wenig / OK
Stories: Interessant / Überflüssig
Optische Aufmachung: Zu viele Fotos / zu wenig Fotos / OK

Welche drei Artikel haben Ihnen am besten gefallen?

1. _____
2. _____
3. _____

Was haben Sie an diesem Sonderheft vermißt?

Wie oft würden Sie sich eine Zeitschrift speziell zum Thema Spiele kaufen?

Monatlich Vierteljährlich Einmal im Jahr

Wieviel würden Sie maximal dafür ausgeben?

Monatlich: _____ DM Vierteljährlich: _____ DM
 Einmal im Jahr: _____ DM

Welche Computer-Zeitschriften lesen Sie regelmäßig?

Welchen Computer benutzen Sie?

Wieviel Stunden in der Woche verbringen Sie schätzungsweise mit Computerspielen?

Was sind Ihre drei Lieblingsspiele?

1. _____
2. _____
3. _____

Wenn Sie sonstige Anregungen, Kommentare oder Kritik äußern wollen, dann legen Sie mal los:

Absender:

Alter: _____ Jahre

Code-Buchstabe fürs Preisausschreiben: _____

Auf zu neuen Dimensionen

Die Freaks und Trendsetter schlafen nicht: Abseits von »Summer Games« & Co entstehen interessante Randgebiete des Computerspiels, die die Branche in den nächsten Jahren nachhaltig beeinflussen könnten. Lernen Sie bei unserem Rundgang die ausgefallenen Vertreter dieser neuen Trends kennen.

Computerspieler hat es schon immer zu neuen Ufern gezogen. Die ersten Spielhallen-Automaten wie »Space Invaders« hatten sich noch gar nicht etabliert, als bereits an den ersten Abenteuerepielen geschrieben wurde – fünf Jahre bevor sich diese Spielgattung bei Heimcomputern durchzusetzen begann. Crothers und Woods schrieben das erste Programm 1976 und nannten es schlicht »Adventure« (Unterteilt einer der Versionen, von denen jetzt noch viele in Uni-Computern stecken, ist »Colossal Caves«).

Neue Spielarten wird man heutzutage wohl kaum noch finden. In den letzten zwei Jahren wurden auch fast nur Verbesserungen und Mischungen innerhalb bestimmter Genres gemacht. Sicher gab es Neues, aber eben immer nur Verschmelzungen verschiedener Themengebiete oder grafische und akustische Verbesserungen. Ist das Computerspiel schon ausgereizt?

Jetzt, wo themenmäßig kaum jemanden noch etwas Neues einfällt, versucht man, Brücken zu anderen Spielarten zu schlagen, zum Beispiel durch Mischformen aus Computerspielen und Spielen ohne Computer, Kombinationen mit Datenfernübertragung über das Telefon und vieles mehr.

Es gibt zum Beispiel Spiele, in denen der Computer nur eine Nebenrolle einnimmt: als Spielmoderator, als fehlender dritter Skatpartner, als neutraler Schiedsrichter oder als Steuergerät. Es gibt Hybriden aus Brett- und Computerspielen; der neueste Hit sind die sogenannten »Involving Games«.

Wir wollen hier folgende

- »Gerade-noch-Computerspiele« behandeln:
- Kombinierte Spiele: Kombinationen oder Hybride aus Brett- und Computerspiel.
- Laser-Disk-Spiele: Eigentlich Filme, in denen der Computer nur den Handlungsablauf steuert.
- Computermodierte Spiele:
 - a) per Post
 - b) per Telefont-Modem
- Netzwerkspiele: Hier ist der Computer nur das Verbindungsmedium zwischen verschiedenen Spielern.
- Involving Games: Spiele, in denen der Mensch selbst Teil des Spielers ist. Hier wird ein Spiel nur von Menschen gespielt, der Computer ist lediglich Einfußfaktor und Auswertungsmaschine.

Kombinierte Spiele
Die erste Firma, die versuchte, Brett- und Computerspiel zu kombinieren, war Avalon Hill Game. Sie hatte sich bereits einen Namen im Brettspielbereich geschaffen, besonders bei den Strategiespielen. Die Computersoftware-Abteilung von Avalon Hill hatte nicht den gewünschten Erfolg, bei Brettspielen dagegen war der Anklang riesig. So beschloß man, Spiele auf den Markt zu bringen, die man sowohl als Strategie-Tabletop zu zweit als auch allein gegen den Computer spielen konnte.

Man brauchte nur für ein fertiges Tabletop ein Programm entwerfen, das für den zweiten Spieler einspringt. Das Programm wurde dann in Basic geschrieben und auf einer Kassette mitgeliefert. Auf ihr waren Versionen für den TRS-80, Apple II, Atari 400 und CBM 3032 enthalten. Insgesamt kamen nur fünf

oder sechs dieser Spiele auf den Markt. Die Nachfrage war doch nicht so groß wie ursprünglich angenommen.

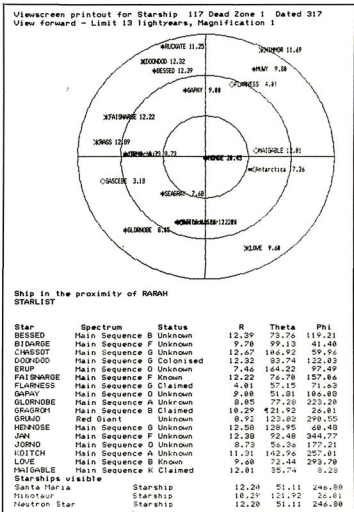
Eine andere Kombination aus Brett- und Computerspiel ist »Chivalry« von Weekly Reader Family Software. Im Gegensatz zu den Programmen von Avalon Hill ist »Chivalry« kein Spiel, das man entweder mit oder ohne Computer spielt. »Chivalry« ist mehr eine Hybride, ein Spiel, für das man Brett und Computer gleichzeitig braucht.

Ziel des Spiels ist es, einen guten König aus dem Schloß des Schwarzen Ritters zu befreien. Das Programm kann von ganzen Familien oder Freundesgruppen gespielt werden. Die Spieler sitzen um das Spielbrett, der Computer steht daneben und »rollt« die Würfel, zeigt entsprechende Spielsituationen, die gerade auf dem Brett herrschen in schöner HiRes-Grafik an oder schaltet auf eines der Mini-Spiele um. Kommt man nämlich auf

bestimmte Felder, die man am ehesten mit den Ereignisfeldern von »Monopoly« vergleichen kann, bekommt man eine Aufgabe gestellt. Da kann man dann Kämpfe mit anderen Spielern austragen oder Darts werfen und Bogenschießen auf dem Bildschirm üben.

Laser-Disk-Spiele – Ihrer Zeit voraus?

Ein weiteres Randgebiet ist der Einsatz von Bildplatten (Laser Disks), auf denen Programme gespeichert sind. Viele halten diese Art des Spiels zwar für ein normales Computerspiel, sind sich dabei aber nicht bewusst, daß der Computer hier nur als Hilfsmittel eingesetzt wird. Das einzige, was er dabei tut, ist den Lesekopf auf der Laser-Disk-Platte zu steuern und für die Aneinanderreihung von Filmszenen je nach Joystickbewegung des Spielers zu sorgen. Das erste populäre Laser-Disk-Spiel war der Spielhallen-Automat »Dragon's Lair«. 1984 wurde er zum größten Spielhallenhit seit »PacMan«.



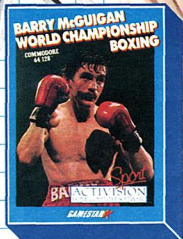
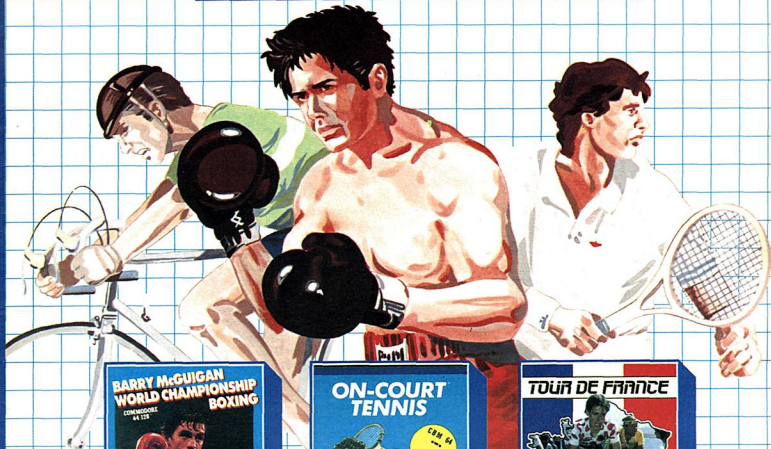
Die Auswertung des Briefspiels »Starglobe«

COMPUTER SPORT

VON

ACTIVISION
HOME COMPUTER SOFTWARE

TM

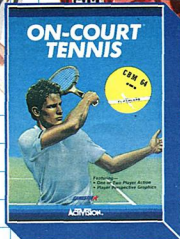


Barry McGuigan WORLD CHAMPIONSHIP BOXING

Nehmen Sie die Boxhandschuhe und ziehen Sie sie einem der 19 zur Verfügung stehenden Boxer an. Vielleicht sogar Barry McGuigan - dem amtierenden Weltmeister. Kreieren Sie Ihren eigenen Boxer! Wählen Sie Aussehen, Image und Boxstil. Gehen Sie mit ihm ins Trainingslager. Verbessern Sie Kondition, Beinarbeit und Schlagtechnik. Vielleicht können Sie dann Barry McGuigan schlagen!

- Realistische Ringatmosphäre
- Unglaublich ausgefeilte Animation mit den verschiedensten Schlägen: Cross, Körper- und Aufwärtsschlag, Gefährden, usw. Und natürlich mit Doppeldröckung.

Entwickelt von Gamestar

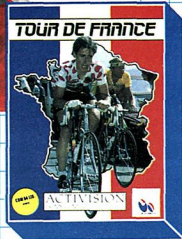


ON-COURT TENNIS 3-D-Tennis

On-Court-Tennis ist dermaßen realistisch, daß man selbst ins Schwitzen kommt. Ob im Einzel oder im Doppel: Ihr Timing und Ihre Strategie ist ausschlaggebend für Sieg oder Niederlage. Verblüffen Sie Ihren Gegenspieler mit Toppin und Volly-Cross. Am besten servieren Sie gleich einige Asse.

Ein neuer Superhit aus der Reihe der Activision Sport-Simulationen.

- Joystick-Kontrolle für Aufschlag, Grundlinien- und Schmetterball
 - Gegen einen Mitspieler oder den Computer zu spielen
 - Wahlmöglichkeit für Einzel oder Doppel
- Entwickelt von Gamestar



TOUR DE FRANCE

Bernard Hinault hat auch 1985 schon wieder die „Tour“ gewonnen. Wann tragen Sie zum erstenmal das gelbe „Trikot“? Wie bei allen Activision Sportsimulationen geht es auch bei der Tour de France sehr realistisch zu. Von Etappe zu Etappe, durch Berg- und Sonderprüfungen. Halten Sie durch!

- Hochauflösende 3-D-Grafik
- mit Übersichtskarte

Produziert von Byron Turner, Steven Waters und Andrew Wright

Erhältlich als Cassette für Commodore C-64.
Activision Deutschland GmbH, Postfach 760 880,
2000 Hamburg 76 - im Vertrieb von Anlotsoft

Eine Zeitlang konnte man in keine Spielhalle gehen, ohne über die verschiedensten Laser-Disk-Automaten zu stolpern.

Die Spiele dieser Art waren aber sehr schnell wieder in die hintersten Ecken der Spielhallen verschwunden. Die Leute merkten, daß sie meistens spielerisch unbefriedigend waren. Was blieb, war die fantastische Grafik wie im Film.

Es wird inzwischen versucht, Laser-Disk-Spiele auch in die heimischen Wohnzimmer zu bringen. RDI, die Firma, die auch für »Dragon's Lair« verantwortlich war, entwickelte ein Laser-Disk-Telespiel namens »Halcyon«. Das einzige Problem an diesem System ist der stolze Preis. Kaum jemand gibt 4000 Mark aus, um »Dragon's Lair« zuhause spielen zu können, außerdem gibt es kaum Software für »Halcyon«.

Wer ein bißchen Erfolg zu haben scheint, sind die japanischen MSX-Anbieter. Inzwischen besitzen alle neu produzierten Laser-Disk-Spieler eine Standard-RS232-Schnittstelle (ausgenommen der Pioneer LD-660). Pionier ist mit seinem MSX-Computer der Konkurrenz in Sachen Laser-Disk-Spiele einen Schritt voraus, mit entsprechendem Zubehör kann man nämlich auch Video- und Computerbildmischen. Man kann dann zum Beispiel den Urlaubsfilm mit Grafiken kombinieren, die man vorher auf dem Computer gezeichnet hat.

Der Computer als Spielleiter

Der Computer kann auch ein Spiel steuern, das nur Menschen spielen. Solche Spiele nennt man auch »Computer moderated Games«. Meist geschieht dies per Post, oder neuerdings auch über Telefonmodems. Das Fachwort für diese Spielart ist »Play by Mail«, kurz »PBM« genannt. In der neueren Form, die per Modem gespielt wird, steht PBM für »Play by Modem«.

Bei Rollen- und Strategiespielen haben Spieler oft Schwierigkeiten, Gleichsinnigkeit in ihrer Nähe zu finden. So fing man dann an, per Post zu spielen. Schon in den 60er Jahren gab es »Diplomacy«, eines der

ersten PBM-Spiele. Mehr als 30 Teilnehmer in einem Spiel gab es aber fast nie, das war einfach zu viel Arbeit für den Spielleiter. Eines Tages war die Hardware dann soweit, daß der Computer die Rolle des Spielleiters übernehmen konnte – das »Computer moderated PBM Game« war geboren. Jetzt war es natürlich leichter, Spiele für noch mehr Personen anzubieten. Inzwischen gibt es Programme, an denen Hunderte von Spielern gleichzeitig teilnehmen.

1970 gründete Rick Loomis die erste Firma, die kommerziell PBM-Spiele anbot. Ihr Name war FBI – dieses Kürzel steht allerdings nicht für »Federal Bureau of Investigation«, sondern für »Flying Buffalo Inc.« Die »fliegenden Büffel« programmierten ihre ersten Spiele auf einem alten Raytheon 704 mit 24 KByte RAM in Maschinensprache. Die Kiste war ein Klotz von Computer und wird seit 1974 nicht mehr gebaut. Die neuen Spiele dieser Firma laufen auf Northstar Horizons und TRS 80-Computern mit 64 KByte und sind in Basic und Pascal geschrieben. Eines der ersten dieser Programme war »Starweb«, ein Science-Fiction-Spiel, an dem heute noch viele PBM-Spiele gemessen werden.

Im englischsprachigen Raum gibt es inzwischen eine riesige PBM-Industrie. Etwa 90 Prozent dieser Briefspiele werden durch Computer geleitet und verwaltet. Paul W. Brown III von Reality Simulations, einer führenden PBM-Firma, behauptet sogar, daß die Play by Mail-Industrie einer der schnellstwachsenden Zweige der Unterhaltungsindustrie ist – und das weltweit.

Mit »Decwars« wurde 1979 das erste öffentlich zugängliche Modemspiel angeboten. Es handelt sich dabei um ein Strategiespiel mit Science Fiction/Fantasy-Ein-schlag, bei dem man die politische Macht im Universum erringen soll. Schon ein Jahr nach der Einführung des Spiels beteiligten sich an die 700 Fans. »Decwars« wurde inzwischen zu »Megawars« weiterentwickelt. Inzwischen gibt es bereits eine dritte Version.

Im Spiel »Seawars« darf

man zur Beratung mit anderen Spielern in einen Raum (War Room) gehen. Man kann dort Online-Konversationen führen, also gemeinsame Strategien ausklobeln oder Tips von erfahrenen Spielern erhalten.

Beide Spiele gibt es übrigens auf CompuServe, einem der meistgenutzten Netzwerke der USA. Auch andere Heimcomputer-Netzwerke und Mailboxbetriebe bieten Spiele an. Da gibt es zum Beispiel »PlayNet«, das speziell für Spielzwecke eingeführt wurde. »PlayNet« ist nur für C64-Besitzer gedacht, da dies auch in den USA der meistverbreitete Heimcomputer ist. Anders als bei Netzwerken, die für jeden Computertyp zugänglich sind, werden hier die Fähigkeiten des C64 ausgenutzt. So spielt man dann Backgammon nicht nur als Textspiel, sondern mit Grafik.

Andere Netzwerke wie The Source, Delphi, The People Link, MCI-Mail oder Plato bieten ebenfalls Spiele an. Die Spielthemen reichen vom Kartenspiel über das klassische Brettspiel (wie Schach, Go, Dame) bis zu ausgefeilten Simulationen, Strategie- oder Fantasyspielen. Wegen der technischen Probleme können in diesen Spielen aber nie allzu viele Spieler gleichzeitig teilnehmen.

Auch in Großbritannien tut sich einiges: »Multi User Dungeon«, kurz »MUD«, heißt das Schlagwort, das inzwischen in aller Munde ist. »MUD« wurde 1983 von Richard Bartle und Roy Trubshaw an der Universität von Essex auf einem DEC-10 entwickelt. Es war eines der ersten Multi-User-Spiele. In der ersten Version konnten schon 38 Leute gleichzeitig mitmachen. »MUD« ist ein Fantasy-Spiel, in dem die Spieler sich treffen und Gespräche miteinander führen oder gemeinsame Strategien entwickeln können. Das Interessante an dem Spiel ist jedoch der unberechenbare Faktor. Man weiß nie, ob man einem menschlichen Spieler oder einem computergesteuerten Charakter gegenübersteht.

»MUD« konnte an der Essex-Universität in Aber-

deen von Mitternacht bis 7 Uhr morgens von jedem Computer und jedem Modem angezapft werden. Da das System allerdings überlaufen war, wurde das Spiel später auf CompuNet übernommen, ein Netzwerk speziell für Commodore-Computer, das allerdings auf andere Computertypen ausgeweitet werden soll. Dafür benötigte man aber ein spezielles Modem, das auf 1200 Baud und mit bestimmter Identifikationsnummer läuft.

Die beiden Autoren des Spiels gründeten inzwischen ihre eigene Firma, Multi User Entertainment, und verkauften die allerneueste Version ihres Spiels an British Telecom. »MUD 2«, die neue, erweiterte Version, läuft auf einer VAX-750 und wurde in eine spezielle Multi-User-Programmiersprache umgesetzt, mit der auch neue Spiele programmiert werden sollen (in England laufen mehrere Wettbewerbe, in denen die beste Spielidee für ein Multi-User-Spiel gesucht wird). Die neue Version kann mit mehr als 100 Personen gleichzeitig gespielt werden, ist dreimal größer als das alte »MUD« und besitzt »intelligente« computergesteuerte Wesen, die sich wie menschliche Spieler benehmen.

Um dieses »MUD« zu spielen, benötigt man irgendeinen Computer, ein Modem oder einen Akustikkoppler, ein Terminalprogramm und das MUD-Pack, das man bei British Telecom bestellen muß. Nach einer mehrere Monate langen Testphase beginnt ab 5. November das offizielle MUD-Spiel. Dabei wird zusätzlich ein »Arch Wizard« ständig das Spiel überwachen, um Mißbrauch durch Hacker zu vermeiden, das Spiel zu beaufsichtigen und wenn nötig, in den Spielablauf einzugreifen. In England ist MUD der letzte Schrei; es gibt kaum eine Computerzeitschrift, die nicht davon berichtet.

Flying Buffalo, die ersten kommerziellen Briefspieleanbieter, waren auch die ersten, die sich mit Modemspielen beschäftigten. Rick Loomis, von vielen als Kopf der PBM-Industrie anerkannt, teilte uns mit, daß inzwischen 200 seiner Kunden



!! WAHNSINNSPREISE !!

Neuheiten:

Rambo
Hacker
Kennedy Approach

Sport K D

Winter Games	35,- / 45,-
Frank Brunos	29,-
On Court	39,-
Nick Faldo's	29,-
Summer Games II	35,- / 45,-
Five a Side	21,-
Exploding Fist	35,- / 49,-
Slingshot	28,- / 34,-
World series Baseball	23,-
Pit Stop II	35,-
Hypersports	29,-
Tour de France	29,-

Adventure:

Shadowfire	29,-
Amazon	59,-
Fourth Protoc.	45,-
Dragonsword	59,-
Zenkend (Infocom)	19,-
Sord 1-3 (Infocom) je	37,-
Tracer Sanction	85,-
Fahrenheit 451	59,-
Lords of Midnight	34,-
Murder by the Dozen	85,-
Wizard a. t. Princess	52,-
Castle o. Terror	34,-
Spy v. Spy	31,- / 41,-
Super King	43,-
Hexen Gäch	29,-

Aktion:

Thing on a Spring	24,-
Dambuster	34,- / 44,-
Imposs. Mission	34,- / 51,-
Spy Fox	49,-
Fighter Pilot	29,-
Ghost Busters	29,-
Flight II	128,-/139,-
Beach Head II	38,- / 52,-
Elite	50,- / 60,-
Boulder Dash	29,-
Mig Alley Ace	52,-
Speed King	29,-
Ghetto Blaster	36,-

COMPUTER-SHOP

Landsbergér Str. 104
8000 München 2

Telefon 5 022463

Alle Preise inkl. MWST.
zzgl. 5,- Versandkosten

von diesem Angebot Gebrauch machen. Fast alle Spiele seiner Firma kann man auf CompuServe, The Source oder MCI-Mail spielen. Ein paarmal im Jahr veranaltet er auf diesen Netzwerken sogenannte »Tournament-Weekends«, in denen jeder Spieler stündlich neue Spielzüge eingeben kann, die dann hintereinander abgearbeitet werden (in »MUD« erfolgt eine gleichzeitige Auswertung).

In Deutschland wird leider noch kein Spiel kommerziell per Mailbox angeboten. Dabei versuchen immerhin einige private Mailbox-Anbieter, etwas auf die Beine zu stellen. Die erste war die Orbit-Mailbox, die es aber inzwischen nicht mehr gibt. Dort wurde das Fantasy-Spiel »Advanced Dungeons & Dragons« angeboten. Die Spieler hinterließen ihre Spielzüge jeweils als Nachricht in der Mailbox, woraufhin der Spielleiter das Ganze auswurte und die Antwort in die Mailbox setzte. Die Auswertung klappte dann allerdings nicht so ganz und wurde aufgegeben.

Das Abenteuer, dabei zu sein

Die Zukunft wird uns Spiele bringen, in denen wir selbst Mittelpunkt des Ganzen sind. Die ersten Schritte dazu sind schon getan. Hinter einer Tankstelle versteckt liegt auf einer Straße, die nach Dallas führt, das »Photon«-Gebäude. »Photon« ist das erste Computerspiel, in dem der Mensch nicht an der Tastatur sitzt, sondern sich mitten im Geschehen befindet. Verantwortlich dafür ist ein Amerikaner namens George Carter, der von den Laserkampfszenen in »Star Wars« so beeindruckt war, daß er unbedingt selbst so etwas als Spiel auf die Beine stellen wollte.

Der Spieler wird in eine Arena geschickt und steht in einer realen, dreidimensionalen Umgebung. Die Kontrahenten setzen sich spezielle Helme auf, ziehen »Photon-Suits« an und bekommen »Phaser Guns« in die Hand gedrückt. Die Phaser Guns schießen mit echten Lichtstrahlen. Damit man das Licht auch sieht, ist die Umgebung dunkel und mit künstlichem Nebel durchzogen. Die Anzüge

sind Spezialanfertigungen, die Lichtstrahlen-Treffer registrieren und über den im Anzug enthaltenen Microprozessor sofort an einen der vier Zentralcomputer (IBM-PCs) funken. Dort wird die entsprechende Punktezahl für die gegnerische Mannschaft registriert. Die Helme haben Schutzgläser gegen die »Laser-Gewehre« (es sind nur relativ harmlose Lichtstrahlen) eingebaut und sind mit Kontroll-Lämpchen ausgestattet, an denen der Spieler sieht, ob er getroffen wurde.

Bei Treffern wird die Phaser-Pistole des Getroffenen automatisch für kurze Zeit abgeschaltet - damit der Gegner auch was vom Treffer hat. Zwei Gruppen spielen gegeneinander. Ziel ist es, das feindliche Tor zu erreichen und dort hineinzu-schießen.

Die Aufbauten erinnern an Star Wars, an die Raumschiffe, pulsierende Lichter und geheimnisvolle Gänge. Die Atmosphäre wird durch Synthesizer-Musik zum Science-Fiction-Traum.

»Photon« ist ein Spiel zwischen Menschen, aber computerkontrolliert und durch Computer ausgewertet. Jeder, der will, kann daran teilnehmen. Ein Sechsminuten-Spiel kostet drei US-Dollar. Die Herstellerfirma will übrigens noch mehr Photon-Centers in den USA eröffnen.

Die Spiele, in denen man mit seinem ganzen Körper mitmacht, werden von der amerikanischen Presse als »Involving Games« bezeichnet.

Es gibt noch andere Entwicklungen in dieser Richtung: Myron W. Krueger von der Universität Connecticut entwickelte Pläne für einen Videospiel-Raum mit einem Riesenschildschirm und sensorbestückten Wänden. Die Bewegungen des Spielers werden durch optische und akustische Signale erfaßt und als Schattenriß auf die Hintergrundgrafik des Bildschirms projiziert. Statt auf einen Feuerknopf zu drücken, läßt der Spieler ein Schwert durch die Luft sausen oder rennt auf einem Laufband, duckt sich und beginnt zu schwitzen. Er fühlt sich als Teil des Abenteurers.

Eine ganz andere Art von Körpersteuerung wird zur Zeit ebenfalls in den USA entwickelt: Bio-Feedback. Bisher können sieben verschiedene Körperfunktionen (Pulsfrequenz, Atemgeschwindigkeit, Muskelspannungen etc.) von einem Gerät erfaßt und zur Steuerung von Videospielen benutzt werden.

An der Universität von North Carolina wird schon an einem speziellen, mit Sensoren bestückten Anzug für Videospieler gearbeitet. Er gibt dem Spieler die Illusion, Gegenstände auf dem Bildschirm wirklich zu berühren, was elektronische Impulse bewirken, die an die Nervenzellen der Hand gesendet werden.

Was bringt die Zukunft?

Insgesamt kann man sagen, daß folgende Spiele im Kommen sind:

- Spiele, an denen immer mehr Spieler gleichzeitig teilnehmen können. Das bringt mehr Spaß und Menschlichkeit ins Spiel, was auch der große Zulauf zu den Brief- und Modemspielen beweist.

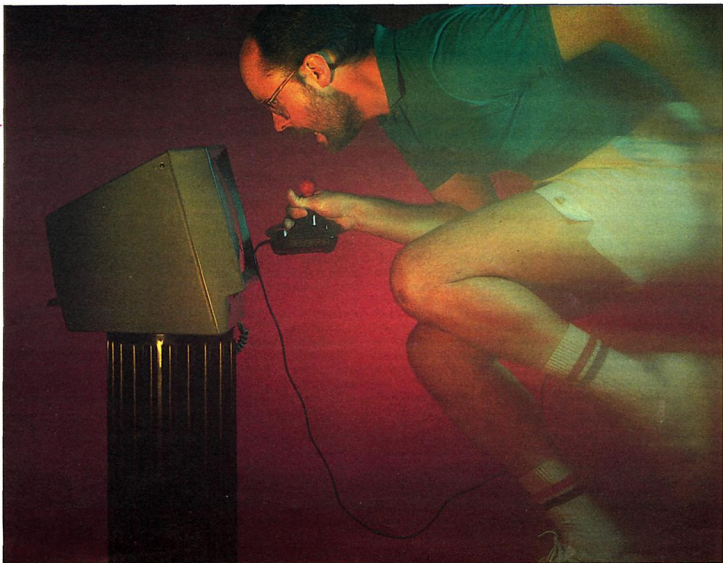
- Spiele, die immer mehr mit anderen Medien verknüpft werden. Beispiel: Laser Disks bringen den Film in den Computer.

Auch im Bereich der »ganz normalen« Software sieht man das Verschmelzen der Medien: das Spiel zum Buch, das Buch zum Spiel, das Spiel zum Film, und inzwischen sogar der Film zum Spiel.

- Immer realistischere Simulationen mit besserer Grafik (Laser Disks) und realistischerem Sound (Digitalisierung von Tönen).

Man sieht, daß einiges im Buch ist. Projekte wie das englische »MUD« zeigen, daß einige Randgebiete des Computerspiels auch für die breite Masse zugänglich werden. Die klassischen, Joystick gesteuerten »normalen« Computerspiele werden aber vorerst auf keinen Fall von der Bildfläche verschwinden.

(Manfred Kohlen/hl)



Sport-Spiele

Mitte der siebziger Jahre begann die Geschichte der Videospiele mit »Pong«. Pong war der erste erfolgreiche Computerspiel-Automat und eroberte bald auch als simples Telespiel die Privathaushalte. Der Spielablauf ist sehr einfach: Auf einem Schwarzweiß-Bildschirm spielen sich zwei Gegner gegenseitig einen kleinen elektronischen Ball zu. Man muß lediglich mit seinem Schläger den Ball rechtzeitig erwischen und zurückschlagen; schafft man es nicht, gibt es einen Punkt für den Gegner.

Die Erkenntnis unseres kleinen Ausflugs in die Computerspiele-Steinzeit: Der Urahn Pong war eine simple Tennis-Simulation und damit ein Sportspiel, lange vor »Space Invaders« und »Pac Man«. Pong-Erfinder Nolan Bushnell gründete

später eine Firma namens Atari, aber das ist wieder eine andere Geschichte.

Merkwürdigerweise versanken die Sportspiele danach erst einmal in der Versenkung. Raumschiffe abschießen und Kraftpillen vernaschen, um Punkte zu erzielen, stand bei den Spielern höher im Kurs. Von einigen erfolgreichen Ausreißern wie »International Soccer« und den Sportspielen für das Intellivision-Videospiel abgesehen, blieb es eine ganze Weile bei diesem unwürdigen Schattendasein. Dann kam das olympische Jahr 1984 und mit ihm die Olympia-Simulation »Summer Games« von Epyx. Das Spiel löste einen gewaltigen Sportspiel-Boom aus, dessen Ende immer noch nicht abzusehen ist, was Neuerscheinungen wie »Winter Games« und

»Daley Thompson's Super-test« beweisen.

Gute Sportspiele zeichnen sich auch dadurch aus, daß sie praktisch nie langweilig werden. Bei den meisten Geschicklichkeits- und Action-Spielen ist der Handlungsablauf auf Dauer berechenbar und wird so im Lauf der Zeit langweilig. Bei guten Sportsimulationen hingegen macht jedes Spiel Spaß, da der Ablauf immer wieder anders ist. Außerdem ist nicht eine abstrakte Punktzahl, sondern ein realistisches Ergebnis das Ziel.

Da sich die beiden Gegner in ihren Aktionen immer gegenseitig beeinflussen, bleibt der gesamte Spielablauf stets unberechenbar. Musterbeispiele dafür sind »International Soccer« und das technisch brillante »On Court Tennis«.

Neben den Mannschafts-Sportarten gibt es natürlich noch das weite Feld der Olympia-Simulationen. Hier

wird nicht Mann gegen Mann gespielt, es geht vielmehr darum, Bestleistungen zu erzielen, also zum Beispiel am schnellsten die Bobbahn herunterzubreasen. Die nach wie vor stärksten Programme dieses Genres sind »Summer Games I & II« und »Winter Games«, die in Sachen Grafik und Spielwitz zum Besten gehören, was derzeit auf dem Markt erhältlich ist.

Daß dieses Genre noch lange nicht ausgereizt ist, beweist eine Ankündigung von U.S. Gold. Die englische Firma hat sich bereits jetzt die Rechte gesichert, das offizielle Fußball-Computerspiel zur Weltmeisterschaft 1986 in Mexico herauszubringen. Mit dem Programm kann man nicht nur auf Torejagd gehen, es soll sogar der WM-Spielmodus simuliert werden, bei dem man Wetten abschließen kann, welche Mannschaft Weltmeister wird. (hl)

Barry McGuigan World Championship Boxing



Die beste Boxkampf-Simulation, die uns bisher untergekommen ist, stammt aus dem renommierten Hause Activision. Das Programm

wurde nach einem populären britischen Boxer benannt und trägt so den ellenlangen Titel »Barry McGuigan World Championship

Boxing«. Man könnte das Spiel fast ein »Boxer Construction Set« nennen. Sie geben Ihrem Kämpfer nicht nur einen Namen und wählen Haar, Haut- und Hosenfarbe, sondern können sich auch für einen bestimmten Kampfstil entscheiden. Fünf Typen vom eleganten Zänler bis zum gnadenlosen Schwinger-Verteiler stehen hier zur Wahl. Nachdem der Boxer vollendet ist, folgt ein Blick auf die Top 20 der Welt Rangliste. Ziel des Spiels ist es, sich allmählich nach vorne zu kämpfen und schließlich den Champion Barry McGuigan zum Titelfight herauszufordern.

Je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad kämpfen Sie zunächst gegen die schwächsten der 20 Boxer oder gleich gegen einen Gegner aus dem Mittelfeld. Sie können gegen die beiden vor oder den direkt hinter Ihnen platzierten Boxer der Welt Rangliste antreten.

Bevor der große Kampf schließlich stattfindet, können Sie Ihren Boxer noch ins Trainingslager schicken und

ihn speziell auf den nächsten Gegner vorbereiten. Der Boxkampf selbst präsentiert sich in einer recht ansprechenden Grafik und geht wie bei den Profis über maximal zwölf Runden, die je drei Minuten dauern. Sechs Schlag- und zwei Abwehr-Techniken sorgen für Variantenreichtum. Ging nach Ablauf der zwölf Runden kein Boxer k.o., bestimmt der Computer-Punktrichter den Sieger. Nach jeder Runde wird ein Zwischenstand eingeblendet, dem man den Zustand der Kämpfer und den Punktstand entnehmen kann.

Alles in allem eine vorzügliche, vielseitige Box-Simulation, die allein und zu zweit viel Spaß macht. Einziges Manko: Der eigene Boxer kann nicht gespeichert werden. (h)

– Barry McGuigan World Championship Boxing

– C 64

– Sehr anspruchsvolle Box-Simulation

Exploding Fist



The Way of the Exploding Fist ist der vollmundige Name eines Karate-Programms für einen oder zwei Spieler.

»Exploding Fist« simuliert einen sportlichen Wettkampf zwischen zwei Kontrahenten. Dabei gibt es keine Toten, keine Verletzten und somit auch kein Bildschirm-

blut. Zwei Spieler kämpfen insgesamt vier Runden zu je 30 Sekunden gegeneinander. In diesen Runden werden Punkte nach einem recht komplizierten Verfahren vergeben: Legt einer der beiden den anderen auf die Matte, dann entscheidet ein Schiedsrichter, spricht der Computer, über die Ele-

gant, mit der das geschah. Je nach Qualität des Schlages und Zeitdauer, bis der Schlag getroffen hat, werden dann die Punkte verteilt. Einfacher ist es, wenn man allein gegen den Computer spielt. Für gute Treffer wird jeweils ein Punkt, für weniger gute ein halber vergeben. Sieger ist, wer als erster zwei Punkte erreicht. Bei einem Gleichstand nach 30 Sekunden entscheidet der Computer, wer gewonnen hat.

700 Sprites

In beiden Spielarten steht den Kämpfern ein gewaltiges Repertoire an Schlägen, Tritten, Sprüngen und Deckungen zur Verfügung: Knapp zwanzig verschiedene Bewegungen lassen sich mit dem Joystick durchführen, angefangen beim Tritt gegen's Schienbein über den Rundum-Tritt bis zum Salto rückwärts.

»Exploding Fist« kann in der C 64-Version durch sehr gute Grafik und guten Sound überzeugen. Die Animation

der beiden Spielfiguren ist vorzüglich gelungen. Laut Hersteller wurden 700 verschiedene Sprites in das Programm eingebaut. Mehrere fernöstlich klingende Hintergrundmelodien sowie digitalisierte Kampfschreie, Schlag- und Plumpsgerausche, alle in hervorragender Qualität, machen »Exploding Fist« auch zu einem akustischen Erlebnis. Die Umsetzungen auf andere Computer haben aber in dieser Beziehung leider einige Qualitätsverluste hinnehmen müssen.

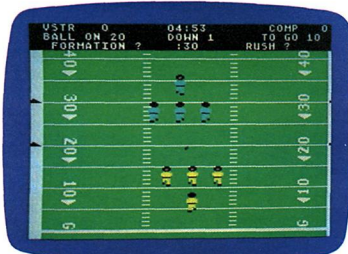
»Exploding Fist« ist ein rundum gelungenes Sportspiel, vor allem wenn zwei Spieler gegeneinander kämpfen. Die schon angesprochene Vielfalt der möglichen Schlag- und Tritt-Techniken machen es zum derzeit besten Karate-Spiel. (bs)

– The Way of the Exploding Fist

– C 64, Schneider

– Karate-Spiel für ein oder zwei Spieler

On Field Football



Mit »On Field Football« können endlich auch die etwas schwächeren Typen ihr Glück in dieser rauen Sportart versuchen. Alles, was man dazu braucht, sind ein Joystick und die Regelkenntnisse. Die stehen aber leider nicht in der Anleitung und Anfänger werden sich in diesem typisch amerikanischen Sport sehr schwer

tun. Eigentlich schade, denn »On Field Football« ist ein tolles Programm; eine gut gelungene Mischung aus Strategie- und Geschicklichkeitsspiel.

Bei Football geht es um Platzgewinn auf einem Spielfeld und nicht um Tore, wie so mancher meint. Jeder Platzgewinn einer Mannschaft gibt Punkte. Glaubt ei-

ne Mannschaft, den angestrebten Platzgewinn innerhalb des Zeitlimits nicht mehr zu erreichen, kann sie noch versuchen, den Ball über die Querlatte des gegnerischen Tors zu schießen. Das gibt dann zwar nicht so viele Punkte, ist aber besser als ein Ballverlust. Wer am Ende die meisten Punkte hat, ist natürlich der Sieger.

Zur Auswahl stehen für jeden Spieler zwei Charaktere. Je nach geplanter Strategie wählt man zum Beispiel zwischen »Hands Hannah«, der gut im Ballzuspiel und im Fangen eines PASSES ist, und »Legs Lancer«, einem Spieler mit ungeheurer Laufgeschwindigkeit als Wide Receiver aus.

Danach wird die Spielzeit (Länge eines Quarters) und die Anzahl der Mitspieler (1 oder 2) ausgewählt. Jetzt beginnt das eigentliche Spiel, in dem man durch entsprechende Joystickbewegung mal eine Ausgangsstellung, mal eine bestimmte Spielstrategie oder auch einzelne Spieler auswählt. Die gesamte Steuerung ist ziemlich

kompliziert, weshalb man die Anleitung sehr sorgfältig durchlesen muß.

Die Spieler huschen als kleine Männchen über den Bildschirm und sind gut erkennbar. Der Sound ist ebenfalls gelungen, mit einer schönen Anfangsmelodie und dem jubelnden Publikum.

Von den Spielregeln des echten Football wurde nichts ausgelassen: ein Pluspunkt für die Realität des Spiels, aber ein Minus für die dadurch schwierigere Steuerung. Der unberechenbare Computer-Gegner macht das Programm auch dann interessant, wenn Sie keinen zweiten Mann finden. Ein Spiel, das ideal für Leute ist, die sich mit Football schon ein bißchen auskennen.

(M. Kohlen/hl)

- On Field Football

- C 64, Atari XL/XE (Schnelder, Spectrum in Vorbereitung)

- Sehr anspruchsvolle Football-Simulation

Slap Shot



Fußballsimulationen gibt es mittlerweile in Hülle und Fülle, doch wer ein knackiges Eishockeymatch auf dem Computer wagen will, ist zur Zeit allein auf »Slap Shot« angewiesen. Das größte Manko dieses ansonsten recht gelungenen Programms gleich vorweg: Es ist ein Spiel für zwei Personen. Der Computer kann lei-

der nicht als Gegner einspringen.

Die Spielzeit beträgt drei mal drei Minuten. Ähnlich wie beim Fußball-Klassiker »International Soccer« ist immer nur ein Teil des Spielfelds auf dem Bildschirm zu sehen. Je nach Verlagerung des Spielgeschehens scrollt der Bildausschnitt stufenlos in die entsprechende Rich-

tung. Jeweils ein Team-Mitglied wird vom Spieler mit dem Joystick kontrolliert. Die anderen Akteure der eigenen Mannschaft, die sich im Bild befinden, steuert der Computer. Damit es übersichtlich bleibt, heben sich die jeweiligen Puck-Flitzer in ihren Trikotfarben vom restlichen Team ab.

Rauhe Burschen, rauhes Spiel

Vor Spielbeginn entscheidet man sich, für welche von acht großen Eishockey-Nationen (inklusive Deutschland) man antritt. Pässe, stramme Schüsse und auch das Spiel hinterm Tor gelangen wie im echten Eishockey. Auch an die rauen Seiten dieser Sportart wurde gedacht: Ein kurzer Druck auf den Feuerknopf bewirkt nämlich einen Bodycheck, der den Gegenspieler recht unsanft aufs Eis wirft und für einige Sekunden außer Gefecht setzt.

Hemmungslosen Rohlingen wird jedoch bald Ein-

halt geboten. Wird ein Spieler, der den Puck nicht führt niedrigerempelt, kann der erbarmungslose Pfiff des Schiedsrichters ertönen. Das Spiel wird dann unterbrochen und vor dem Tor der Mannschaft des Brutalo-Spielers mit einem Bully fortgesetzt. Doch nicht jedes Foul wird bestraft und manchmal bleibt es lange Zeit ungeahndet, wenn Sie die gegnerischen Mannen andauernd umnieten. Der Computer-Schiedsrichter ist also recht großzügig und läßt ein hartes Spiel zu.

»Slap Shot« ist ein unterhaltsames Programm, das zu Turnieren im Familien- und Freundeskreis reizt. Wer Sportspiele à la »Soccer« mag und einen Spielpartner hat, wird viel Spaß an »Slap Shot« haben, das die technische Seite etwas vernachlässigt, aber durch Bodychecks für Freude sorgt.

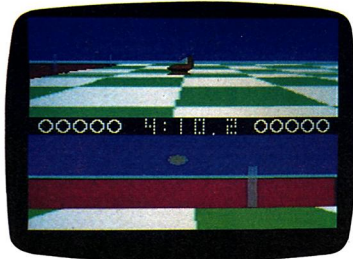
(hl)

- Slap Shot

- C 64, Schneider

- Eishockey-Simulation

Ballblazer



Three Minutes,
Two Players,
One Victor!
(Drei Minuten, Zwei Spieler, Ein Sieger)

So beschreibt die Firma »Lucasfilm« das von ihnen entwickelte Computer-Ballspiel »Ballblazer«. »Ballblazer« ist der schnellste, einfachste und doch herausforderndste Sport im ganzen Universum.

Die Regeln sind recht schnell aufgezählt:

- Das Spielfeld ist 275 mal 105 Meter groß.

- Der Ball hat einen Meter Durchmesser, wiegt gut eine Tonne und schwebt, von Energiefeldern gehalten, zwei Meter über dem Spielfeld.

- Auf den Schmalseiten des Feldes befindet sich jeweils ein Tor. Dieses bewegt sich mit konstanter Geschwindigkeit über die komplette Seite hin und her.

- Die Spieler sitzen in »Rotofoils«, mit Energiefeldern ausgestatteten Gleitern. Mit diesen Feldern sollen Sie den Ball einfangen und ins gegnerische Tor befördern.

- Je nach Entfernung zum Tor werden ein bis drei Punkte vergeben. Nach jedem Treffer schrumpft das Tor zusammen.

- Sieger ist derjenige, der nach drei Minuten die meisten Punkte hat oder vorher schon zehn Punkte erreicht.

Fouls oder Aus-Regelungen wie beim Fußball gibt es nicht, auch keine Torwarte oder Schiedsrichter. Das

Spiel deswegen aber als simpel abzutun, wäre ein großer Fehler. So hat jeder Spieler nur den Ausblick aus dem Cockpit seines Rotofoils zur Verfügung. Das Gefährt dreht sich immer so, daß es in Richtung des Balls zeigt, beziehungsweise in Richtung des gegnerischen Tors, wenn man selbst im Besitz des Balls ist. Dies hat allerdings einen Haken: Wenn eine solche abrupte Drehung durchgeführt wird, verliert man einen Augenblick lang die Orientierung. Geübte Spieler haben es aber im Gefühl, wann eine Drehung durchgeführt wird. Sie haben dann auch nur wenig Orientierungsprobleme. Per Joysticksteuerung kann man vorwärts, rückwärts, links und rechts fahren ohne sich dabei zu drehen. Ein wichtiger strategischer Tip: Ab und zu sollte man nachschauen, was sich auf dem Bildschirm des Gegners tut. Gerade beim Angriff kann man so den Ball besser in Besitz halten.

Rasanten Spiel

Für ungeübte Spieler aber auch für Profis sind neun verschiedene Computergegner programmiert, die sich nicht nur durch Schwierigkeitsgrade sondern auch durch ihre Spielstrategien unterscheiden. Wer will, kann den Computer aber auch gegen sich selbst spielen lassen und nur zusehen. Am mei-

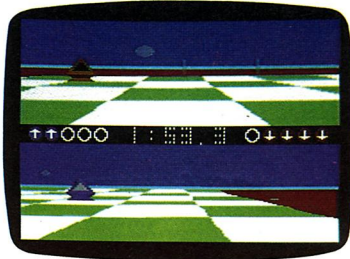
sten Spaß macht aber ein Spiel zu zweit.

Die exakte Anleitung von »Ballblazer« verdient ein großes Lob. Sie ist in Form einer Sportreportage aus dem Jahr 3037 aufgemacht. Bericht wird über den Entscheidungskampf zum »Masterblazer« des Jahres. Die witzigen Texte und Dialoge werden mit fantastischen Bildern unterstützt. In der Reportage und den Interviews mit den Spielern werden nicht nur die Regeln erläutert, sondern auch viele strategische Tips gegeben.

Die Entstehungsgeschichte des Programms ist recht abenteuerlich und machte in Amerika viele Schlagzeilen: Im Juni 1982 schlossen die Firmen Lucasfilm und Atari einen Vertrag zur gemeinsamen Entwicklung von Spie-

dem Atari-Besitzer als Raubkopie vorhanden und das Projekt wurde fallengelassen.

Ende 1984 zeigte die Firma Epyx Interesse an den beiden Programmen, insbesondere an Commodore 64-Versionen. Der Vertrag wurde für die USA unter Dach und Fach gebracht und Activision erwarb in einer Blitzaktion die Rechte für den Rest der Welt. So gibt es die Spiele nun doch noch zu kaufen. Die Hoffnung auf Eins-zu-Eins-Umsetzungen blieb aber ein Traum: Die Commodore 64 Version ist mit der Atari-Version verglichen etwas langsamer und grafisch ein wenig schlechter. Die Spiele selbst sind jedoch inhaltlich völlig identisch und der Spielspaß fällt auch nicht ab. Wie es mit



len. Zwei Teams wurden gebildet, zu denen neben Programmierern und Atari-Experten auch Grafiker und Musiker gehörten. Innerhalb eines Jahres wurden vier Spiele produziert. Und die wanderten alle in den Papierkorb, denn sie waren nur dazu gedacht, das Programmieren im Team zu lernen und zur Perfektion zu treiben. Diese Kenntnisse wurden dann angewandt als es daran ging, »Ballblazer« und »Rescue on Fractalus« zu schreiben. Kurz vor der offiziellen Vorstellung der Spiele brachen dann Hacker per Telefonmodem in den Computer von »Lucasfilm« ein und stahlen die Source-Codes der beiden Programme. Die Spiele waren Monate vor der Markteinführung bei fast je-

den von Activision geplante Schneider- und Spectrum-Versionen aussieht, steht noch in den Sternen, da diese bei Redaktionsschluss noch programmiert wurden.

Mit »Ballblazer« liegt ein schnelles und unkonventionelles Spiel vor, das man von den Regeln her gerade noch als Sportspiel bezeichnen kann. Für alle Liebhaber von Simultanspielen ein Muß, für alle anderen sehr empfehlenswert!

(bs)

- Ballblazer

- C 64, Atari XL (Schneider, Spectrum in Vorbereitung)

- Schnelles 3D-Ballspiel

International Soccer



Diese Fußballsimulation, die Commodore bereits Ende 1983 veröffentlichte, gehört zu den wenigen Programmen, die man auch nach Jahren gerne spielt. Dank vieler technischer Feinheiten ist kein Match wie das andere. Das Entwickeln von Strategien und Tricks ist

neben Schnelligkeit der Schlüsselfaktor zum Sieg.

Zu zweit macht Soccer am meisten Spaß, doch man kann auch allein gegen den Computer spielen, der gleich neun Spielstufen bietet. Auf der schwierigsten Stufe hat selbst ein geübter Fußballer viel Mühe, um den

zähnen Gegner zu bezwingen. Auf dem Bildschirm sieht man nie das gesamte Spielfeld sondern nur den Abschnitt, in dem sich der Ball gerade befindet, was sehr an eine Sportschau-Übertragung erinnert, bei der die Fernsehkamera auch immer auf Höhe des Geschehens ist.

Der Spieler kontrolliert jeweils einen Kicker seiner Mannschaft, den man an der etwas abweichenden Trikotfarbe gut erkennt. Die Teamkollegen werden vom Computer gesteuert und laufen sich oft gut in Position, was für eine Mannschaftssportart sehr wichtig ist. So gelingen auch Techniken à la Bundesliga: Eckbälle, Einwürfe, lange Pässe wie zu Beckenbauers besten Zeiten und natürliche Schüsse aufs Tor.

Sobald das eigene Tor auftaucht, hat man neben einem Feldspieler auch den Torwart unter Kontrolle. Per Druck auf den Feuerknopf, der normalerweise einen Schuß auslöst, wird nun auch der Torhüter munter und hetcht in die eingeschlagene

Joystickrichtung. Doch Vorsicht, denn nach einer Parade braucht der gute Mann ein paar Sekunden, um sich wieder aufzurappeln. Hinterlistige Gegner nutzen die Zeit, um den Ball ins leere Netz zu jagen.

Der sehr hohe Spielwert von Soccer hat bei uns zu so mancher abendlicher Reaktionsmeisterschaft mit Traumpaarungen wie »Bobo Bombers - Heini 05« geführt. Wenn zwei Spieler gegeneinander antreten und von einem hundertfach lautstark angefeuert werden, kommt reichlich Stimmung auf. Ein ausgezeichnetes Sportspiel für die ganze Familie, bei dem es übrigens weder Fouls noch Platzverweise gibt. Zum Test lag uns nur die C 64-Version vor, doch Adaptionen für Schneider und Spectrum waren angekündigt.

- International Soccer

- C 64 (Schneider, Spectrum in Vorbereitung)

- Fußball

(H1)

Utopia

Achtung !! Gefährliche Preise



Achtung !! Preise

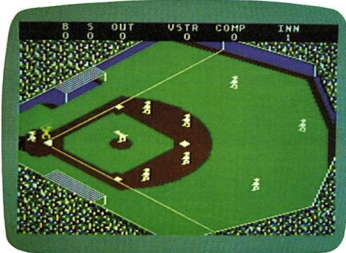
Utopia

C 64.20 • MSX
Schneider • Atari • Spectrum
Nymphenburgerstr. 1
8 München 2 Tel. 089-594195

Neuheiten bitte telefonisch erfragen. Wir beraten Sie. Lieferung solange Vorrat reicht per Nachnahme od. Vorratskasse.
Preisliste mit Spielbeschreibungen gegen j, in Briefm. Preise inkl.MwSt. + 5,- Versandkosten, Ausl.10,- ab 100,- frei.

C-64	Keils.	Box	C-64	Keils.	Box	C-64	Keils.	Box	C-64	Keils.	Box	C-64	Keils.	Box
Adventure	44,-	48,-	Acorn Arch	29,-		Acorn Arch	29,-		Acorn Arch	29,-		Acorn Arch	29,-	
Adventure 2	35,-	41,-	Adventure 2	35,-	41,-	Adventure 2	35,-	41,-	Adventure 2	35,-	41,-	Adventure 2	35,-	41,-
Adventure 3	28,-	34,-	Adventure 3	28,-	34,-	Adventure 3	28,-	34,-	Adventure 3	28,-	34,-	Adventure 3	28,-	34,-
Adventure 4	28,-	34,-	Adventure 4	28,-	34,-	Adventure 4	28,-	34,-	Adventure 4	28,-	34,-	Adventure 4	28,-	34,-
Adventure 5	28,-	34,-	Adventure 5	28,-	34,-	Adventure 5	28,-	34,-	Adventure 5	28,-	34,-	Adventure 5	28,-	34,-
Adventure 6	28,-	34,-	Adventure 6	28,-	34,-	Adventure 6	28,-	34,-	Adventure 6	28,-	34,-	Adventure 6	28,-	34,-
Adventure 7	28,-	34,-	Adventure 7	28,-	34,-	Adventure 7	28,-	34,-	Adventure 7	28,-	34,-	Adventure 7	28,-	34,-
Adventure 8	28,-	34,-	Adventure 8	28,-	34,-	Adventure 8	28,-	34,-	Adventure 8	28,-	34,-	Adventure 8	28,-	34,-
Adventure 9	28,-	34,-	Adventure 9	28,-	34,-	Adventure 9	28,-	34,-	Adventure 9	28,-	34,-	Adventure 9	28,-	34,-
Adventure 10	28,-	34,-	Adventure 10	28,-	34,-	Adventure 10	28,-	34,-	Adventure 10	28,-	34,-	Adventure 10	28,-	34,-
Adventure 11	28,-	34,-	Adventure 11	28,-	34,-	Adventure 11	28,-	34,-	Adventure 11	28,-	34,-	Adventure 11	28,-	34,-
Adventure 12	28,-	34,-	Adventure 12	28,-	34,-	Adventure 12	28,-	34,-	Adventure 12	28,-	34,-	Adventure 12	28,-	34,-
Adventure 13	28,-	34,-	Adventure 13	28,-	34,-	Adventure 13	28,-	34,-	Adventure 13	28,-	34,-	Adventure 13	28,-	34,-
Adventure 14	28,-	34,-	Adventure 14	28,-	34,-	Adventure 14	28,-	34,-	Adventure 14	28,-	34,-	Adventure 14	28,-	34,-
Adventure 15	28,-	34,-	Adventure 15	28,-	34,-	Adventure 15	28,-	34,-	Adventure 15	28,-	34,-	Adventure 15	28,-	34,-
Adventure 16	28,-	34,-	Adventure 16	28,-	34,-	Adventure 16	28,-	34,-	Adventure 16	28,-	34,-	Adventure 16	28,-	34,-
Adventure 17	28,-	34,-	Adventure 17	28,-	34,-	Adventure 17	28,-	34,-	Adventure 17	28,-	34,-	Adventure 17	28,-	34,-
Adventure 18	28,-	34,-	Adventure 18	28,-	34,-	Adventure 18	28,-	34,-	Adventure 18	28,-	34,-	Adventure 18	28,-	34,-
Adventure 19	28,-	34,-	Adventure 19	28,-	34,-	Adventure 19	28,-	34,-	Adventure 19	28,-	34,-	Adventure 19	28,-	34,-
Adventure 20	28,-	34,-	Adventure 20	28,-	34,-	Adventure 20	28,-	34,-	Adventure 20	28,-	34,-	Adventure 20	28,-	34,-

Star League Baseball



Baseball, ein typisch amerikanischer Sport, ist in Deutschland auf dem Computer wohl mehr gefragt als auf dem Sportplatz. Das Spiel ist eigentlich gar nicht mal so kompliziert: Der »Pitcher« wirft den Ball aus der Mitte auf den »Batter«. Dieser muß versuchen, den Ball mit seinem Schläger so weit

wie möglich fortzuschleichen, um einen »Home Run« zu erreichen. Ein Home Run ist erfolgt, wenn der Batter es geschafft hat, um alle drei »Bases« herumzulaufen und zurück an seinen Anfangspunkt zu gelangen. Der Pitcher muß natürlich versuchen, den Ball so zu werfen, daß ihn der Batter nicht so

leicht trifft; er darf allerdings auch nur in eine bestimmte Schlagzone werfen.

Nachdem der Batter losgerannt ist, müssen die gegnerischen Spieler seinen Home Run verhindern. Das geschieht, indem ein feindlicher Spieler den Ball aufnimmt, bevor er den Boden berührt (damit ist der Läufer »Out«). Schafft die gegnerische Mannschaft dies nicht, muß der Ball aufgehoben und einem Spieler zugeworfen werden, der dem laufenden Batter am nächsten steht. Berührt der Spieler, der den Ball hält, den »Runner« (so wird der Batter genannt, sobald er losgelaufen ist) auf seinem Weg, ist der Runner ebenfalls out. Der Runner ist allerdings »immun« gegen eine solche Berührung, sobald er auf einer Basis steht.

Sieger des Spiels ist, wer nach neun »Innings« (Runden, in denen jede Mannschaft einmal die Rolle der Schläger und Läufer, und einmal die Rolle des Pitchers und seiner Mitspieler übernimmt) die meisten Punkte

durch Home Runs oder dabeingeworfene Bälle des Gegners erreicht hat.

»Star League Baseball« kann man zu zweit oder alleine gegen den Computer spielen. Gegen den Computer ist allerdings kaum ein Kraut gewachsen, denn man muß schon sehr lange üben, um gegen seine Taktik und präzise Spielweise zu bestehen.

Die Steuerung der Feldspieler geschieht durch Knopfdruck, Joystickbewegung in die Richtung des gewünschten Spielers und anschließender Steuerung der Laufrichtung. Die Steuerung ist also sehr einfach geregelt und auch für Anfänger leicht spielbar. »Star League Baseball« ist ein wirklich gutes und nicht zu kompliziertes Sportspiel, das auch zu zweit ungeheuer viel Spaß macht. (Manfred Kohlen/hh)

- Star League Baseball

- C 64, Apple II

- Baseball-Simulation

Daley Thompson's Decathlon



Grundsätzlich kann man Sport-Simulationen in zwei Kategorien einteilen: Auf der einen Seite die technisch versierten Spiele wie »International Soccer« und »Summer Games«, auf der anderen Seite Programme, die den Spieler ernsthaft

körperlich fordern. Bei letzteren hüpf, rennt und wirft der Bildschirm-Leichtathlet nämlich umso schneller, je kräftiger man am Joystick hin und her rüttelt. Bei einem echten Computer-Zehnkampf wie »Daley Thompson's Decathlon« geht einem

das spätestens beim 1500 Meter-Lauf gewaltig in die Arme.

Das Programm wurde 1984 veröffentlicht, als der Brite Daley Thompson in Los Angeles die olympische Goldmedaille im Zehnkampf gewann. In einem schnellen Deal sicherte sich Ocean Software den zugkräftigen Namen des Olympiasiegers und vermarktete ihn erfolgreich mit diesem Programm. Hier kann man wie in der Realität alle zehn Disziplinen nachspielen, in denen sich der gute Daley auf dem Weg zur Goldmedaille bewähren mußte: 100 Meter-Lauf, Weitsprung, Kugelstoßen, Hochsprung, 400 Meter-Lauf, Hürdenlauf, Diskuswerfen, Stabhochsprung, Speerwerfen und der schier endlose 1500 Meter-Lauf.

Der Wettkampf wird zur ernsthaften Belastung für Spieler und Joystick. So mancher weniger solide verarbeitete Steuerknüppel hat mitten im Endspurt mit einem traurigen »Knirschen« den Geist aufgegeben. Trotz brutaler Kraft spielt auch ein bißchen Technik mit, denn

bei Sportarten wie Weitsprung und Kugelstoßen kann man durch Feuerknopfdruck den Abwurfwinkel variieren. Für jede Disziplin wird eine Qualifikationsleistung vorgeschrieben, die man mindestens erreichen muß, um mit der nächsten Sportart weiterzumachen. Die Grafik ist durchgehend passabel bis gut und gerade die Schneider-Version nutzt die Fähigkeiten des Computers weitgehend aus.

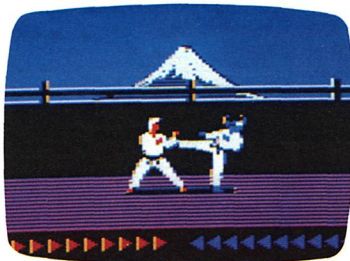
Vor allem zu zweit ist das Spiel eine amüsante Angelegenheit. Man darf sich nur nicht daran stören, daß die zehn Sportarten alle etwas ähnlich geraten sind. Als Gegenleistung kann man bei dem schweißtreibenden Sportspiel mal wieder etwas für seine Kondition tun. Mittlerweile ist auch das Nachfolgespiel »Super Test« mit acht neuen Disziplinen erschienen. (hl)

- Daley Thompson's Decathlon

- C 64, Schneider, Spectrum

- Zehnkampf-Simulation

Karateka



Es ist mal wieder Heldenzeit! Der böse Akuma hat die liebliche Prinzessin Mariko entführt. Das arme Kind fristet sein Dasein nun im Kerker von Akumas Palast und würde da auch für alle Tage weiter vor sich hin schmachten, wenn Sie nicht wären - der edle Recke. Nach Jahren in der Fremde,

wo Sie die hohen Karate-Künste studierten, kehren Sie in Ihre Heimat zurück und erfahren, daß Akuma die Prinzessin geklaut hat. Da gibt es natürlich kein Halten mehr und mit bloßen Händen stellen Sie sich den Kämpfern des gartigen Durcheinanders. Zunächst kämpft man noch im Freien vor Akumas Palast, doch wenn man einige Gegner ausgeschaltet hat und nach rechtsläuft, erreicht man das Gebäude, wo es dann munter weiter geht.

Solch schöne Hintergrundstories gibt es nicht nur im Kino, sondern auch bei Computerspielen wie «Karateka». Es ist neben «Exploding Fist» das zur Zeit beste Karate-Kampfspiel auf dem Markt und unterscheidet sich ganz erheblich von dem Konkurrenten.

«Karateka» ist wesentlich langsamer und bietet bei weitem nicht so viel verschiedene Schläge. Seine Stärken liegen bei der recht fließend animierten Grafik, der guten Atmosphäre (die Geschichte sorgt für Stimmung) und einem klaren Spielziel. Denn um zur Prinzessin vorzudringen, muß man sich mit einer Reihe unterschiedlich starker Kämpfer herumprügeln. Zunächst kämpft man noch im Freien vor Akumas Palast, doch wenn man einige Gegner ausgeschaltet hat und nach rechtsläuft, erreicht man das Gebäude, wo es dann munter weiter geht.

Am unteren Bildschirmrand sieht man zwei Balken, die die Kraft der beiden Kontrahenten anzeigen. Jeder

Treffer, den man einstecken muß, verringert den eigenen Energievorrat, der sich aber von selber langsam wieder regeneriert. Stehen sich zwei etwa gleich starke Kämpfer gegenüber, kann ein Schlagabtausch durchaus mal ein Viertelstündchen dauern. Man kann in drei verschiedenen Höhen mit der Handkante und dem Fuß zuschlagen.

Bis zum Verlieb der Prinzessin vorzudringen und das gute Stück zu retten, ist natürlich eine große Motivation. Hat man es geschafft, verliert das Spiel allerdings viel von seinem Reiz.

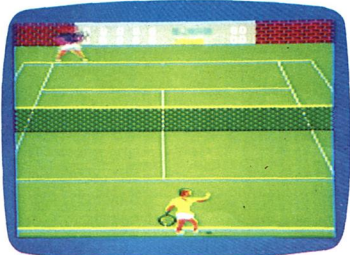
«Karateka» ist für die Freunde schöner Grafik-Animation empfehlenswert, für die eine stimmungsvolle Aufmachung wichtiger ist als pausenlose Action. (hl)

- Karateka

- C 64, Apple II, Atari XL

- Gut aufgemachtes Karate-Geschicklichkeitsspiel

On Court Tennis



Von Gamestar, einer Software-Firma, die sich auf Sportspiele spezialisiert hat, stammt die mit Abstand realistischste und anspruchsvollste Tennis-Simulation. Die Laubarbeit erledigt der Computer, der Spieler kann sich also voll auf die Schlagtechnik konzentrieren. Vom Lop bis zum gefühlvollen Passierball beherrscht das Programm so ziemlich alle

Techniken, die man vom echten Tennisplatz her kennt.

Als besonderen Leckerbissen kann man sich einen von vier berühmten Tennisspielern aussuchen. Diese Wahl wirkt sich dann auf Ihre Spielweise aus. Bei Ivan Lendl klebt man förmlich an der Grundlinie, während Jimmy Connors sein Heil am Netz sucht. Zwei weitere Alternativen sind John McEn-

roe und das schwedische Tennis-Denkmal Björn Borg. Wimbledon-Sieger und Stolz der Nation Boris Becker fand leider keine Berücksichtigung.

Über ein kleines Menü kann man außerdem die Anzahl der Gewinnsätze von eins bis drei und sogar den Belag des Platzes (Asche, Sand oder Gras) auswählen. So viel Realismus hat seinen Preis: «On Court Tennis» ist nicht gerade einfach zu lernen. Bis man beim Aufschlag den Ball sicher trifft und im Spiel mit Vor- und Rückhand zurechtkommt, vergehen einige Stunden intensiven Übens.

Man kann entweder zu zweit oder allein gegen den Computer ein Match wagen. Letzterer bietet zwar nur eine Schwierigkeitsstufe an, doch die hat es in sich. Gerät der Spieler nämlich in Rückstand und gibt gar einen Satz ab, haut der Computer auch öfter mal einen Ball ins Netz und produziert reichlich Doppelfehler. Spielt man dagegen stark auf und geht souverän in Führung, steigert sich der Computergeg-

ner und schmettert einem die Bälle nur so um die Ohren. Durch dieses raffinierte Prinzip kann ein Match gegen den Computer nie richtig langweilig werden, obwohl selbst ein ausgebildeter Spieler sehr viel Mühe hat, diesen starken Gegner zu schlagen.

Bei so vielen spielerischen Details versteht es sich fast von selbst, daß nach den originalen Tennisregeln gezählt wird. Beim Stand von 6:6 entscheidet ein Tie-Break über den Satzgewinn.

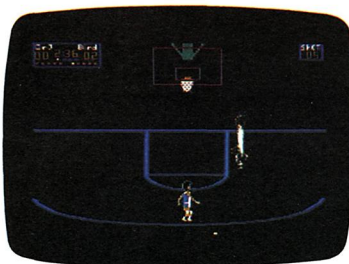
Liebhaber realistischer Sportsimulationen sind mit «On Court Tennis» bestens bedient. Man muß lediglich etwas Zeit investieren, um sich mit der anspruchsvollen Technik vertraut zu machen. Also nichts für ungeduldige Zeitgenossen, doch nach ein paar Stunden Eingewöhnungszeit kommt man in vollendeten Spielgenuss. (hl)

- On Court Tennis

- C 64

- Tennis-Simulation

One on One



Es verwundert nicht sonderlich, daß gerade das amerikanische Nobelsoftwarehaus Electronic Arts die mit Abstand beste Basketballsimulation programmiert hat. Schließlich ist dieser Sport in den USA wesentlich mehr verbreitet als in Europa. So ist es auch naheliegend, zwei bekannte ameri-

kanische Basketballstars für das Computerspiel einzuspannen. Dr. Jay, alias Julius Irving, und Larry Bird stellen sich zur Verfügung. Die Softwareautoren - so behauptet zumindest die Werbung - sahen den beiden beim Spielen zu und setzten ihre Bewegungen ins Programm um. Da kann man

dann springen, sich drehen, dribbeln, mit eleganten Drehsprüngen einen Korb werfen oder auch ohne Gegner foulen.

In »One on One« spielt keine ganze Basketballmannschaft, sondern man hat nur einen der beiden Spieler zur Verfügung, die noch dazu auf denselben Korb werfen müssen. Nicht gerade eine enge Anlehnung an die Basketballregeln, aber ausreichend, um ein gutes Spiel zu erlauben.

Man kann zu zweit oder alleine gegen den Computer spielen, wobei man auswählen darf, ob man als Dr. Jay oder Larry Bird ins Spielfeld zieht. Der Schwierigkeitsgrad ist wählbar, ebenso die Spiellänge. Will man nicht gegen die Zeit spielen, kann man auch einstellen, daß das Spiel bei einem bestimmten Punktestand beendet wird. Gewonnen hat dann derjenige, der diese Punktezahl zu erst erreicht hat.

Hat man einen außerordentlich guten Treffer gelandet, gibt es sogar ei-

ne Zeitulpen-Wiederholung der Szene. Schließlich will man auf den Komfort, den das Fernsehen bei Sportsendungen bieten kann, nicht verzichten.

Wirft man den Ball zu fest, kann das Brett, an dem der Korb hängt, zertrümmert werden. Während der Hausmeister kommt und alles wieder wegwputzt (natürlich in schönster Animation auf dem Bildschirm dargestellt), haben Sie Zeit, Ihre Muskeln etwas zu entkrampfen und den Schweiß vom Joystick zu wischen.

»One on One« ist ein Spiel mit ausgezeichneter Animation; nur »Summer Games« und »Karateka« sind besser. Der Spielwert ist auch sehr hoch, er kann durchaus mit »International Soccer« konkurrieren.

(M. Kohlen/hl)

- One on One
- C 64, Schneider, Atari XL/XE, Apple II
- Technisch anspruchsvolle Basketball-Simulation

COLONIAL CONQUEST

Ein Strategiespiel von SSI, Testbericht in diesem Heft. Weitere Superspiele finden Sie in unserem Farbkatalog, den Sie für 80 Pf in Briefmarken bei uns anfordern können.

THOMAS MÜLLER
COMPUTER-SERVICE

Postfach 25 26 — 7600 Offenburg

SUPERSOFTWARE

über 1000 PROGRAMME für fast alle Homecomputer zu **SUPERPREISEN, SUPERGAMES ab 9,90 DM** z.B. Skyjet 9,90, 1985 9,90, Starace 9,90, Action Biker 9,90, Grandmaster 29,90 und noch viele **SUPERANGEBOTE**.

Katalog anfordern bei

ATLANTIS-SOFT, Alte Römerstr. 10, 5550 Berncastel-Kues

Hersteller/Bezeichnung	Commodore 128	Spectrum
Wunder 3 1/2"	290,00 DM	Spektrum Stormy Shouting
Wunder 5 1/4"	290,00 DM	Spektrum
Wunder Hard Disk 2,5"	290,00 DM	Spektrum
Wunder Hard Disk 5"	290,00 DM	Spektrum
Wunder Hard Disk 8"	290,00 DM	Spektrum
Wunder Hard Disk 10"	290,00 DM	Spektrum
Wunder Hard Disk 12"	290,00 DM	Spektrum
Wunder Hard Disk 14"	290,00 DM	Spektrum
Wunder Hard Disk 16"	290,00 DM	Spektrum
Wunder Hard Disk 18"	290,00 DM	Spektrum
Wunder Hard Disk 20"	290,00 DM	Spektrum
Wunder Hard Disk 22"	290,00 DM	Spektrum
Wunder Hard Disk 24"	290,00 DM	Spektrum
Wunder Hard Disk 26"	290,00 DM	Spektrum
Wunder Hard Disk 28"	290,00 DM	Spektrum
Wunder Hard Disk 30"	290,00 DM	Spektrum
Wunder Hard Disk 32"	290,00 DM	Spektrum
Wunder Hard Disk 34"	290,00 DM	Spektrum
Wunder Hard Disk 36"	290,00 DM	Spektrum
Wunder Hard Disk 38"	290,00 DM	Spektrum
Wunder Hard Disk 40"	290,00 DM	Spektrum
Wunder Hard Disk 42"	290,00 DM	Spektrum
Wunder Hard Disk 44"	290,00 DM	Spektrum
Wunder Hard Disk 46"	290,00 DM	Spektrum
Wunder Hard Disk 48"	290,00 DM	Spektrum
Wunder Hard Disk 50"	290,00 DM	Spektrum
Wunder Hard Disk 52"	290,00 DM	Spektrum
Wunder Hard Disk 54"	290,00 DM	Spektrum
Wunder Hard Disk 56"	290,00 DM	Spektrum
Wunder Hard Disk 58"	290,00 DM	Spektrum
Wunder Hard Disk 60"	290,00 DM	Spektrum
Wunder Hard Disk 62"	290,00 DM	Spektrum
Wunder Hard Disk 64"	290,00 DM	Spektrum
Wunder Hard Disk 66"	290,00 DM	Spektrum
Wunder Hard Disk 68"	290,00 DM	Spektrum
Wunder Hard Disk 70"	290,00 DM	Spektrum
Wunder Hard Disk 72"	290,00 DM	Spektrum
Wunder Hard Disk 74"	290,00 DM	Spektrum
Wunder Hard Disk 76"	290,00 DM	Spektrum
Wunder Hard Disk 78"	290,00 DM	Spektrum
Wunder Hard Disk 80"	290,00 DM	Spektrum
Wunder Hard Disk 82"	290,00 DM	Spektrum
Wunder Hard Disk 84"	290,00 DM	Spektrum
Wunder Hard Disk 86"	290,00 DM	Spektrum
Wunder Hard Disk 88"	290,00 DM	Spektrum
Wunder Hard Disk 90"	290,00 DM	Spektrum
Wunder Hard Disk 92"	290,00 DM	Spektrum
Wunder Hard Disk 94"	290,00 DM	Spektrum
Wunder Hard Disk 96"	290,00 DM	Spektrum
Wunder Hard Disk 98"	290,00 DM	Spektrum
Wunder Hard Disk 100"	290,00 DM	Spektrum

zuzug 3,90 DM für Porto/Verpackung, bei Nachnahme zusätzlich 3,90 DM + 3,70 DM (Zustellungsfähigkeit gegen 1,90 DM). Thomas Müller Softwarevertrieb, Postfach 112243, D-69000 Alzeyburg.

SUPERSOFT

Heather Stein et al.
Hohefeldstr. 55 | Berlin 28
030 / 404 23 91 | W. Germany

HARD AND SOFT

Competition Joystick 49,-
Joystick Interface frei programmierbar f. Spec. 95,-
Joystick Interface schaltbar, für Spectrum 95,-
Sprachsynthesizer u. speech für Spectrum 110,-
Sprachsynthesizer speech 40 000 Characters 39,-

— TASTATUREN —

"STONECHIP". Spec. (wie in Happy Comp. 12/84) 210,-
"STONECHIP" Basiversion (o. Lautspr., Load/Save-Sech.) 155,-
"McTrotter" für Spectrum (12-er Tastenfeld) 185,-
"Super-Keyboard" für C-64 (incl. Software + RGB) 250,-

COMMODORE

Boulder Dash 44,-
Ghost Busters 49,-
Ghost Busters (Diskette) 78,-
Summer Games 49,-
Geathlon 38,-
Beach Head 43,-
Combat Lynx 45,- **NEU** →
Alice in Videoland 44,- **NEU** →

SPECTRUM

Knight Lore 44,-
Ghost Busters 43,-
 Lords of Midnight 45,-
Doomdark Reveng 44,-
Geathlon 33,-
Beach Head 38,-
Combat Lynx 45,-
Kung Fu 33,-

Beach Head für **ATARI** 800 XL nur 43,-

Begrenzte Stückzahl,
unbegrenzte
VERGNÜGEN!

CASSETTE

50

FROM COMMODORE TO SPECTRUM

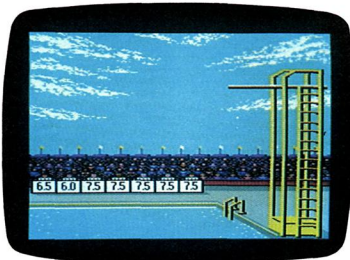
VALUE that's out of this world

50 GAMES ON ONE CASSETTE

für nur **59,-**

Postfachvertrieb Berni-Müll 48 80 07-108

Summer Games



Hier stellen wir Ihnen einen der wenigen echten Klassiker der jungen Computerspiel-Geschichte vor: Ein Programm, das neue Maßstäbe setzte und eine ganze Flut von Nachfolgern auslöste. Die ehrfurchtsvolle Rede ist von «Summer Games», das im Sommer 1984 von der amerikanischen Firma Epyx veröffentlicht wurde, wie die vielzitierte Bombe einschlug und zu den meistverkauften Computerspielen aller Zeiten wurde.

«Summer Games» war die erste vernünftige Simulation von acht verschiedenen Disziplinen in einem Spiel. Weil der Speicherplatz knapp ist, wird jede Disziplin einzeln nachgeladen. Bis zu acht Spieler können bei der Computer-Olympiade gleichzeitig mitmachen. Jeder «Sportler» darf seinen Namen eintippen und sich eines von sechzehn Ländern aussuchen, für das er antreten will.

Hübscher Gag am Rande: Nach jeder Disziplin wird die Flagge des Siegers gezeigt und die entsprechende Nationalhymne gespielt. Diese Form der Siegerehrung findet man auch bei den Nachfolgespielen «Summer Games II» und «Winter Games». Die beiden neuen Sportspiele (siehe separate Tests in diesem Heft) sind grafisch und spielerisch übrigens noch etwas besser als der hier vorgestellte Vorgänger.

Nach einer richtigen Eröffnungsfeier mit dem Entzün-

den des olympischen Feuers und einigen umherflatternden weißen Tauben geht es mit der ersten Disziplin los: Der Stabhochsprung verlangt sehr viel Timing und Technik. Im richtigen Moment muß der Stab auf den Boden gesetzt werden, dann kommt der Schwung nach oben und per Feuerknopfdruck läßt die Spielfigur den Stab los und segelt (hoffentlich) über die Stange. Für jede Höhe hat man drei Versuche. Eine Disziplin, bei der man am Anfang viel Übung braucht und die neben der gefühlvollen Steuerung mit ihrer sehr schönen Grafik gefällt.

Das Naß macht Spaß

Mindestens genauso originell ist das anschließende Turnspringen. Jeder Teilnehmer absolviert vier verschiedene Sprünge und versucht durch Joystickhaltung viele elegante Drehungen und eine saubere Landung hinzukriegen. Eine unbestechliche Computer-Jury bewertet die Ausführung des Sprungs mit Punkten, die zusammen mit der Schwierigkeit verrechnet werden. Wer nach allen vier Sprüngen die meisten Punkte hat, gewinnt diese Konkurrenz.

Als nächstes stehen zwei Laufentscheidungen auf dem Programm. Beim 100 Meter-Lauf beschleunigt man den Bildschirm-Sportler, indem man den Joystick

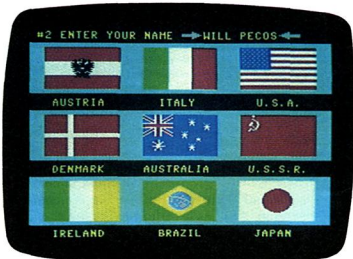
möglichst schnell nach links und rechts reißt oder flott im Kreis dreht. Hier können zwei Spieler gleichzeitig an den Start gehen und gegeneinander laufen; bei Solisten übernimmt ein Computerläufer den Part des zweiten Mannes. Mehr Taktik und weniger Kraft sind bei der 4 x 400 Meter-Staffel gefragt, bei der sich die Läufer ihre Kräfte gut einteilen müssen. Je nachdem, ob man seinen Joystick nach links oder rechts hält, spart der Athlet etwas Puste oder legt einen Zwischenspur ein.

Technik ist Trumpf

Danach ist wieder eine Disziplin mit viel Technik und ausgezeichnet animierter Grafik an der Reihe. Bei der Gymnastik müssen Sie eine Turnerin über ein Pferd

Plantsch-Disziplinen praktisch identisch, der einzige Unterschied besteht in der Länge: Einmal geht's über eine, einmal über vier Bahnen. Immer, wenn der Schwimmer mit dem Arm ins Wasser eintaucht, muß man schön gleichmäßig den Feuerknopf drücken. Kommt man einmal aus dem Rhythmus, wird der Schwimmer prompt langsamer. Wie bei den Laufwettbewerben können hier zwei Spieler gleichzeitig antreten.

Zu guter Letzt schießt jeder Teilnehmer auf 25 Tonntauben, die der Reihe nach über eine wunderschöne Landschaft geworfen werden. Dann wird der Endstand bekanntgegeben, wobei jede errungene Goldmedaille mit fünf, jede Silbermedaille mit drei und jede Bronzemedaille mit ei-



(das Turngerät, nicht das liebe Tier) springen lassen. Ähnlich wie beim Turnspringen beeinflusst man mit dem Steuerknüppel die Drehungen während des Flugs. Am Schluß drückt man den Joystick nach unten, um sauber zu landen und hofft auf eine gnädige Wertung, die wieder die Computer-Jury vergibt. Jeder Teilnehmer hat zwei Versuche, deren Punktzahlen addiert werden.

Auch Michael Groß fing mal klein an

Jetzt geht es bei zwei Schwimmwettbewerben nochmal ins kühle Naß. Spielerisch sind die beiden

nem Punkt gewertet wird. Damit endet eine Olympiade mit einem ausgezeichneten Programm, das man immer wieder gerne spielt und das vor allem mit mehreren Personen unerschämte viel Spaß macht. Für Familien-Olympiaden besonders empfohlen: hier kann die Oma dem Papi mal vormachen, wie man 5,80 Meter überspringt.

(hl)

- Summer Games

- C 64, Atari XL/XE, Apple II

- Sportspiel-Klassiker mit acht Disziplinen

Summer Games II



Es hat ein Jahr ließ sich die amerikanische Softwarefirma Epyx Zeit, um an dem Nachfolger zu Ihrem Bestseller-Sportspiel «Summer Games» zu arbeiten. Die Wartezeit lohnte sich, denn das Fortsetzungsspiel «Summer Games II» hat acht neue Disziplinen, die den Vorgänger sogar übertreffen.

Auch der Spielkomfort wurde gesteigert: Die Diskettenversion hat einen Fast Loader, der jede Disziplin in wenigen Sekunden in den Speicher lädt. Man kann das Programm mit den acht Sportarten von «Summer Games» kombinieren und sich sogar seine Lieblinge aussuchen. Die sechzehn Landesflaggen und Nationalhymnen sind ebenso geliebt wie Weltrekordliste und Eröffnungszeremonie. Neu hingegen ist eine schön angelegte Schlussfeier mit einem knalligen Feuerwerk. Doch schauen wir uns die acht Disziplinen der Reihe nach an.

Bei den Leichtathleten geht es mit dem Dreisprung los, der vor allem durch die ausgezeichnete animierte Grafik gefällt. Die drei Absprünge werden durch Joystickbewegungen nach rechts, links und wieder nach rechts ausgelöst. Ein exaktes Zeitgefühl und Timing werden hier gefordert, da man seinen Athleten weder zu früh noch zu spät einspringen lassen darf; der Versuch wäre sonst ungültig (Faul).

Rudern (Rowing) ist die grafisch am wenigsten auf-

wendige Disziplin, erlaubt aber echte «Head-to-Head-Competition» mit einem in zwei Hälften gesplitteten Bildschirm. Die Rudertechnik wurde gut nachempfunden. Mit Links/Rechtsbewegungen des Joysticks zieht man die Ruder an und drückt sie durch das Wasser. Obwohl man für die Strecke nur eine knappe halbe Minute braucht, geht das bei einer hohen Schlagzahl ganz schön in die Arme.

Vorsicht - Speerflug

Zurück ins Stadion zum Speerwurf. Jeder Spieler hat drei Versuche, um den Speer möglichst weit zu schleudern (Schiedsrichter in Deckung). Um den Anlauf des Athleten zu beschleunigen, drückt man so oft wie möglich auf den Feuerknopf. Rechtzeitig vor der Wurfmärke zieht man den Joystick nun nach links - je länger, desto steiler wird der Abwurfwinkel.

Weiter geht's mit Springreiten: Eine wunderschöne Landschaft, abwechslungsreiche Hindernisse, saubere Animation und Scrolling erinnern an einen Zeichentrickfilm. Jeder Sturz bringt neben dem Zeitverlust sechs Fehlerpunkte. Zeit und Sprungfehler werden am Ende miteinander verrechnet. Glücklicher Gewinner ist der Athlet, der am Schluß die wenigsten Strafpunkte auf dem Konto hat.

Wenig Aufregendes tut sich beim Hochsprung. Für

jede Höhe hat man drei Versuche. Drückt man den Joystick nach rechts, bekommt der Athlet bei seinem Anlauf mehr Tempo. Durch Vor- und Zurückziehen des Knüppels variiert man den Abstand zur Stange und den Winkel. Durch Feuerknopfdruck floppt der Sportler schließlich mehr oder weniger gekonnt über die Latte. Spielerisch ist der Hochsprung die biederste Disziplin. Kein Reinfall, aber die anderen Sportarten sind einfach ein bis zwei Klassen origineller.

Als nächstes steht eine anspruchsvolle Fecht-Simulation auf dem Olympia-Plan. Jeder tritt einmal gegen jeden an; der Spieler mit den meisten Siegen gewinnt schließlich die Goldmedaille. Durch entsprechende Joystickbewegungen kann man gegnerische Attacken abblocken und selber An-

griffe starten. Der Computer ist ein ansprechender Gegner, gegen den man auch auf vier Schwierigkeitsstufen üben kann. Ein spielerischer Leckerbissen, der übungsbedürftig ist.

Alle Teilnehmer treten nacheinander an und haben nur einen Versuch auf der Strecke - die beste Zeit gilt. Summer Games II ist die erhoffte starke Fortsetzung des Bestsellers von 1984 und nicht nur für eingefleischte Sportspieler ein «Muß». Bei keinem anderen Programm in dieser Spiele-Kategorie erhält man so viel abwechslungsreiche Programmierkunst geboten.



griffe starten. Der Computer ist ein ansprechender Gegner, gegen den man auch auf vier Schwierigkeitsstufen üben kann. Ein spielerischer Leckerbissen, der übungsbedürftig ist.

Mit Rhythmus in die Pedale

Beim Radfahren (Cycling) gibt es den vom Rudern her gewohnten gesplitteten Bildschirm, der dramatische Führungswechsel besonders anschaulich zeigt. Die Steuerung des Radlers ist ausgezeichnet umgesetzt worden. Am unteren Bildschirmrand erscheint ein Pfeil, der die aktuelle Stellung der Pedale anzeigt. Der

Joystick muß synchron zu diesen Pedalbewegungen im Kreis gesteuert werden, zunächst recht sanft, aber schon nach einigen Metern sehr flott. Und hier liegt die Raffinesse dieser Methode: Wenn man nämlich «überdreht» und zu schnell oder zu langsam die Pedalgeschwindigkeit ändern will, gerät man aus dem Rhythmus und verliert schlagartig an Geschwindigkeit.

Zum Schluß gehen die Sportler ins Wasser, denn Kajak-Paddeln ist angesagt. Für jedes Tor, das nicht korrekt durchfahren wird, gibt es happige 20 Strafsekunden. Nach Bewältigung der Strecke zeigt eine Überstreckungsgrafik an, wo der Paddler welche Fehler gemacht hat. Um dem Boot einen Schubser zu geben, drückt man den Joystick in die jeweilige Himmelsrichtung.

(hl)

- Summer Games II

- C 64

- Hervorragende Bildschirm-Olympiade

Winter Games



Der nächste Winter kommt bestimmt und Sport-Fans können mit »Winter Games« Biathlon und Eisschnellauf schon am heimischen Herd üben. Wie beim Epyx-Sportspiel »Summer Games II« sorgt ein Fast Loader für sekundenschnelles Nachladen von der Diskette. »Winter Games« ist aber leider nicht zu den beiden »Summer Games«-Programmen kompatibel; man kann also nicht alle (insgesamt 23) Disziplinen am Stück spielen. Wie gewohnt können bis zu acht Spieler antreten und für eine von sechzehn Nationen an den Start gehen.

Los geht es mit der ausgefallenen Disziplin »Hot Dog« (Trickskifahren). Jeder Spieler hat drei Versuche, um während eines Sprungs möglichst kunstvolle Figuren zu drehen und glatt zu landen. Bei Bruchlandungen fällt der geplagte Sportler mal auf den Bauch, mal auf den Rücken oder bleibt gar mit dem Kopf in der Schneewehe stecken. Da macht das Hinfallen fast mehr Spaß, als eine saubere Landung. Sechs verschiedene Figuren stehen zur Auswahl, von denen man höchstens zwei in einem Sprung ausführen kann. Je nach Schwierigkeit und Ausführung verteilt die Jury ihre Punkte. Die Traumnote ist 6,0. »Hot Dog« erinnert ein wenig an Turmspringen vom ersten »Summer Games«, ist aber wesentlich witziger und grafisch ansprechender gemacht.

Mein persönlicher Favorit in grafischer und spielerischer Hinsicht ist die ausgezeichnete Biathlon-Simulation. Der Sportler feigt durch drei hervorragend gestaltete Bilder. Mal geht es bergauf, mal bergab. Am Schießstand wird der Pulsschlag, dessen Frequenz ständig angezeigt wird, zum wichtigen Faktor. Nach dem anstrengenden Langlauf-Teil liegt der Herzschlag oft bei 120. Entsprechend schnell zieht das Fadenkreuz, mit dem man die fünf Ziele der Reihe nach anvisiert, über den Bildschirm. Wartet man ein paar Sekunden, geht der Puls ruhiger, das Fadenkreuz rauscht langsamer durchs Bild und die Chancen, das Ziel zu treffen, vergrößern sich natürlich. Jeder Fehlschuß schlägt am Ziel mit fünf Strafsekunden zu Buche. Der Biathlet mit der besten Endzeit (inklusive Strafzeiten) gewinnt hier die Goldmedaille.

Eiskunstlauf mit Eleganz

Gleich zweimal taucht der Eiskunstlauf auf: einmal mit dem Pflichtprogramm und einmal mit der Kür. Mit dem Joystick kann man eine schön animierte Eissportlerin sechs verschiedene Figuren aufs Eis legen lassen - vom Doppelaxel bis zum dreifachen Lutz. Bei der Kür hat man eine Minute Zeit, um jede Figur einmal auszuführen, ohne dabei auf die Nase

zu fallen. Die Computer-Jury bewertet das Programm nämlich streng und Patzer sorgen für Punktabzüge. Viel Action gibt es nicht, doch die geruhsame Doppel-Disziplin erfreut das Auge mit den anmutigen Bewegungen der Läuferin. Man hat auch einiges zu tun, bis man alle Figuren beherrscht und sie zu einer fließenden Kür kombinieren kann.

Anschließend sind die Skispringer an der Reihe. Auf Feuerknopfdruck hin zischt der Athlet die Schanze herunter, ein weiterer Knopfdruck und er hebt ab. Nach dem Absprung wechselt das Bild und die Position des Springers im Flug wird gezeigt. Fehler in der Haltung kann man nun mit dem Joystick ausgleichen. Mit etwas Geschick läßt legt man so eine saubere Landung hin. Zur erzielten Weite werden

schirm eine Übersichtskarte der gesamten Strecke, rechts die Bahn aus der Sicht der Fahrer. Wenn der Bob in eine der zahlreichen Kurven donnert, muß man durch Gegensteuern verhindern, daß er zu hoch getragen und aus der Bahn geworfen wird. Wer eine besonders schnelle Zeit fahren will, steuert erst im letzten Moment gegen die Kurve. Das Risiko, aus der Bahn zu fliegen, ist bei dieser Methode allerdings sehr hoch.

Jeder Spieler hat drei Fahrversuche. Die beste Zeit - der Redaktionsrekord liegt knapp unter 22 Sekunden - wird schließlich gewertet. Beim Bobfahren kann man nur beschränkt in das Geschehen eingreifen, doch die sehr schnelle Grafik macht dieses Manko wieder wett. Schade nur, daß der Streckenverlust stets gleich



noch »Style Points« für die Körperhaltung im Flug vergeben.

Ein kleines Selbstplagiat haben sich die Autoren beim Eisschnellauf geleistet, der stark an Rudern von »Summer Games II« erinnert. Der Bildschirm ist in zwei Hälften gesplittet; jeder Spieler sieht die Bahn so aus seiner Sicht. Durch möglichst gleichmäßiges Links/Rechts-Gewackel mit dem Joystick macht man Tempo. Von der Technik her die einfallstloseste Disziplin, die dennoch für 30 aufregende Sekunden sorgt, wenn zwei gleichstarke Spieler antreten.

Mit Karacho geht es zu guter Letzt in die Bobbahn. Links sieht man auf dem Bild-

schirm und so auf Dauer etwas langweilig wird.

Das Fazit fällt wie bei »Summer Games I & II« sehr gut aus. Von einigen kleinen Schönheitsfehlern abgesehen ist »Winter Games« ein absolutes Muß für Sportspiel-Freunde. Allen Computerspiel-Fans - Sportspiel-Muffel ausgenommen - darf »Winter Games« herzlich empfohlen werden. Ein sicherer Anwärter auf eine Verkaufs-Goldmedaille im Weihnachtsgeschäft.

(hl)

- Winter Games

- C 64

- Grafisch tolle Winter-Olympiade

Hallo Computer-Freaks aufgepaßt:

Deutsche Abenteuerspiele der Spitzenklasse –
in Stil und Aufmachung den amerikanischen
Adventures ebenbürtig – für den Commodore 64.

Zum Super-Sparpreis von DM 34,90* (sFr. 29,50 / öS 314,10)
für 2 Top-Abenteuerspiele
(zwei bespielte Disketten in einem Abenteurer-Paket)

Abenteurer-Paket 1

Sagor der Eroberer

Ein Abenteuerspiel mit aufwendiger Hires-Grafik, das sich über drei Diskettenseiten erstreckt. Finden Sie den Ring des Schlangengottes »AMONE« und befreien Sie mit ihm die Welt von allem Bösen!

Sagor bietet Ihnen:

- 27 Hires-Bilder
- variablen Spielverlauf
- Musik
- lad- und speicherbarer Spielstand
- besondere Gags
- integrierte Spielanleitung



Operation Neptun

Alarm in der Kommandozentrale Ihres U-Boots: »Defekter Satellit stürzt mit Atomreaktor in die Untiefen des Moores.« Ihnen bleibt nicht viel Zeit, die Erde vor der radioaktiven Verseuchung zu retten.

Operation Neptun bietet Ihnen:

- 40 Hires-Bilder
- lad- und speicherbarer Spielstand
- Help-Funktion
- integrierte Spielanleitung



Zusammen nur DM 34,90* (sFr. 29,50/öS 314,10)
Best.-Nr. MD 245 A

Abenteurer-Paket 2

Drachental

Wenden Sie zum mittelalterlichen Helden. Große Taten sind zu vollbringen. Besiegen Sie die »bösen« Drachen. Am Ende erwartet Sie die schöne Prinzessin.

Drachental bietet Ihnen:

- sehr schöne Hires-Grafik; teilweise mit Zeichnerfekteffekt
- integrierte Musik
- variablen Spielverlauf
- lad- und speicherbarer Spielstand
- integrierte Spielanleitung



Flucht ins Paradies

Abenteurer im Jahre 2293. Sie sitzen in einer kleinen Sternenbasis – einer völlig aus der Mode gekommenen, drittklassigen Galaxie – fest. Starbase III – das Paradies aller Galaxien – lockt. Finden Sie den Weg in Ihr Paradies.

Flucht ins Paradies bietet Ihnen:

- Hires-Multicolor-Grafik
- 50 Bilder
- sehr großer Wortschatz
- lad- und speicherbarer Spielstand
- integrierte Spielanleitung



Zusammen nur DM 34,90* (sFr. 29,50/öS 314,10)
Best.-Nr. MD 246 A

Bitte verwenden Sie für diese Software-Bestellung die eingebettete Postcheck-Zahlkarte. Bestellungen aus dem Ausland bitte direkt an die unten genannten Anschriften richten.

**Markt&Technik
BUCHVERLAG**

Am besten gleich bestellen!



Adventures

Wirf den Sack gegen den Troll. »Der Troll, der ein gutes Reaktionsvermögen hat, fängt den braunen Sack auf und (er ist kein Gourmet) frißt ihn begierig. Danach schlägt dir der Troll mit dem Stiel seiner Axt auf den Kopf.«

Dies ist eine typische (ins Deutsche übersetzte) Situation aus einem Spiel, das 1979 von drei hoffnungsvollen Studenten am MIT (Massachusetts Institute of Technology) programmiert wurde. Sein Name: »Zork«. Es läutete eine neue Generation einer bis dahin recht unbekannteren Spielgruppe ein: die Adventures.

Adventures sind, kurz gesagt, logische Rätsel, die in einer Geschichte versteckt sind. Bestimmte Probleme

müssen gelöst werden, indem Gegenstände gesammelt und in den richtigen Situationen eingesetzt werden. Das Ganze spielt sich meist in reinem Englisch ab, was bedeutet, daß Kommentare ähnlich Texten aus einem Buch auf dem Bildschirm ausgegeben werden. Die Antworten und Kommandos des Spielers werden wie ein gesprochener Befehl eingegeben.

Schon vor der Geburt von »Zork« gab es auf Großcomputern verschiedener Universitäten Adventures. Das erste soll »Adventure« gewesen sein, dessen Handlung auf zwei Pirateninseln spielte.

Kennzeichnend für die damaligen ersten Adventures waren die Parser. Ein Parser

ist der Teil der die Eingaben des Spielers auswertet und in einem für das Programm verständlichen Code umwandelt. Damals gab es nur sogenannte Zwei-Wort-Parser. Diese verstanden Spielereingaben nur in der Form Verb-Objekt, zum Beispiel »Take Lamp«, »Go East« etc.

Die drei zukünftigen Programmierer von »Zork« spielten eine modifizierte »Adventure«-Version, »Colossal Caves«, ebenfalls mit einem Zwei-Wort-Parser. Sie wollten zuerst ein eigenes, ähnliches Adventure schreiben, erinnerten sich dann aber ihrer Kenntnisse in Künstlicher Intelligenz und entwickelten erstmal einen Parser, der komplette englische Sätze analysieren konnte (einige Beispiele: »Take the suitcase, open it and look inside it. Fill the glass with the water from the red bottle. Sorcerer, give

me your magic wand.«). Mit dem Adventure »Zork«, das um diesen Parser herumgeschrieben wurde, entstand der Grundstein der Firma Infocom und gleichzeitig eines der meistverkauften Adventures.

Als die ersten Computer mit hochauflösender Farbgrafik auf den Markt kamen (Apple II, Atari 800 und Commodore 64), entstand eine neue Untergruppe der Abenteuer-Spiele: die Grafik-Adventures. Neben den Texten kam auch das Bild ins Spiel, am Anfang nur als visuelle Hilfe, am Schluß als optisches Rätsel. Tatsächlich gibt es viele Adventures, in deren Bildern die Lösungen versteckt sind oder deren Bilder erst die Rätsel aufgeben.

Eine zündende Idee brachte der Firma Telarium den Erfolg: Telarium kaufte

die Rechte an bekannten Büchern und entwickelt mit den Buchautoren zusammen Grafik-Adventures, die nicht nur durch ihren Umfang (mindestens vier Disketten-seiten) alles schlagen, was auf dem Markt war. Neben der guten Grafik wird durch die Zusammenarbeit mit professionellen Buchautoren auch guter, phantasievoller Text geboten. Dafür ist der Parser etwas langsam und nicht gerade der »intelligenteste«. Die Programmierer von Telarium wurden teilweise von Ultrasoft eingekauft, den Entwicklern von »Mask of the Sun« und »Serpent's Star«, zwei der ersten großen Grafik-Adventures. »Mask« wurde sogar ins Deutsche übersetzt und ist als »Das Geheimnis der Aztekenmaske« im Handel.

Es gab zahlreiche Versuche, Adventures in deutscher Sprache zu veröffentlichen. Doch bisher scheiterte dies fast immer am Parser. Die deutsche Grammatik ist viel komplizierter als die englische, so daß ein wir-

kungsvoller Parser speicherplatzintensiver und auch schwieriger zu programmieren ist. Ein weiteres Problem bei deutschen Adventures ist der Wortschatz. Im Deutschen gibt es viel mehr Wörter, die gleich beginnen. Ein Beispiel: Angenommen man kann auf einer Treppe rauf und runter gehen. Im Englischen kann man die Abkürzungen »U« für »Up« und »D« für »Down« eingeben. Im Deutschen gibt es aber »Auf« und »Ab« oder »Rauf« und »Runter«. Statt einem werden mindestens zwei oder drei Buchstaben zum Erkennen benötigt. Auch das schluckt Speicherplatz.

Deutsche Adventures bieten deswegen nie denselben Spielgenuß wie die englischen und amerikanischen, obwohl es auch da schwarze Schafe gibt. Gerade Hersteller von Adventures auf Kassette können sich immer noch nicht vom Zwei-Wort-Parser trennen.

Was wird uns die Adventure-Zukunft bringen? Telari-

um veröffentlicht sehr bald neue Titel, die vom Konzept her zwar den älteren entsprechen werden (Buch als Spiel), die aber in der Qualität noch höher liegen sollen. Adventures mit bewegter Grafik und mit Action-Elementen sind gerade in Arbeit, darunter »Nine Princes in Amber« und »Perry Mason«.

Auch Infocom schläft nicht. Es werden weiterhin einige Programme pro Jahr von Infocom kommen, die den bisherigen weitestgehend entsprechen, aber mit noch größerem Wortschatz und noch komplexerer Story aufwarten. Erstes Beispiel ist das in diesem Heft getestete »Wishbringer«, das immerhin schon über eintausend Wörter versteht.

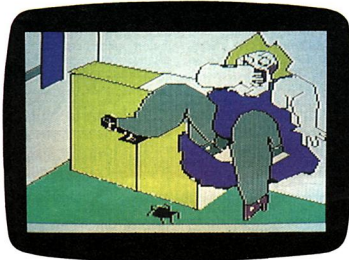
Aber selbst mit ständigem Diskettenzugriff reicht Infocom der Speicherplatz von 64 KByte nicht aus. Der allerneueste Titel, »A Mind Forever Voyaging« benötigt mindestens 128 KByte Arbeitsspeicher. Er wird also nur für Personal Computer (IBM, Macintosh, Atari ST) erhält-

lich sein. Daraus soll sich die neue Adventure-Serie, »Infocom Plus« entwickeln.

Die Sensation auf dem Adventure-Markt heißt allerdings »BTZ«. Dies ist die Abkürzung für »Better Than Zork«, die spaßhafte Zeichnung eines neuen Parsers, der von Synapse entwickelt wurde. Dieser Parser versteht 1200 bis 1500 Worte und kann selbst kompliziertere Satzstrukturen auflösen (»What do you think, should I go to the cinema or stay here and eat a sandwich?«) und soll angeblich sogar selbstlernen sein. So kann man zum Beispiel Personen im Spiel eigene Spitznamen geben, die der Parser erkennt. Die Adventures werden zusammen mit einem Hardcover-Buch ausgeliefert, das nicht nur die Gebrauchsanweisung, sondern einen ganzen Roman als Vorgeschichte enthält. Ohne dieses Buch ist das Adventure absolut nutzlos, was wohl den fast perfekten Kopierschutz bedeutet.

(bs)

Terrormolinos



Ein aussichtsreicher Kandidat für die Auszeichnung »witzigstes Adventure des Jahres« ist das allerneueste Programm von Melbourne House. »Terrormolinos« ist eine geistreiche Persiflage auf die sommerlichen Urlaubsfreuden in südlichen Gefilden. Der Spieler findet sich hier in der Rolle eines englischen Familienvaters wie-

der, der mit Frau und den beiden Kindern an den spanischen Badestrand Terrormolinos (eine boshafte Anspielung an den Urlaubsort Torremolinos) fliegen will. Das Spiel beginnt noch im trauten Heim: das Taxi ist bereits unterwegs, doch die Koffer sind selbstverständlich noch nicht gepackt. Unter Zeitdruck muß man

Koffer, Flugtickets und alle Familienmitglieder auf sammeln. Läßt sich das geplagte Familienoberhaupt zu lange Zeit, fährt das Taxi wieder davon und der Urlaub fällt ins Wasser.

Um das Adventure erfolgreich zu lösen, muß man nach Spanien fliegen, dort zehn Fotos schießen und mit der ganzen Familie heil zurückkehren. Da man nur zwölf Bilder auf dem Film hat, darf man sich kaum Fehlschüsse leisten oder Motive doppelt aufnehmen. Hat man ein Bild im Kasten, erscheint es auch prompt als ziemlich skurrile Grafik auf dem Bildschirm. Bei einigen Orten muß man sogar erst für die richtige Belichtung sorgen, oder das Foto mifflingt und man erntet lediglich einen hämischen Kommentar.

Katastrophen im Bild

Es gibt nicht pauschal für jeden Ort ein Bild. Eine Grafik erscheint nur dann, wenn man ein Foto gemacht hat

oder eine mittlere Katastrophe auslöst. So werden schwerwiegende Fehler noch mit einem originellen Bildchen versüßt. An einigen Stellen im Spielverlauf muß man sogar etwas Spanisch beherrschen, um weiterzukommen. Zum Glück gibt die Anleitung Sprachunkundigen einige wichtige Vokabeln an. Ohne Englisch geht allerdings gar nichts, denn das Spiel liegt nur in einer englischen Version vor.

»Terrormolinos« ist nach längerer Durststrecke endlich mal wieder ein einfallsreiches Adventure, das uns spontan begeistert. Ein Muß für Abenteuerspiel-Freunde, die es unverkrampft und witzig mögen und zugleich ein Überlebens-Training für den nächsten Spanien-Urlaub brauchen. Wie heißt es doch so schön auf dem Cover: »Wish you were here in Terrormolinos... instead of me!«

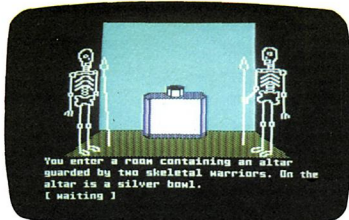
(hl)

- Terrormolinos

- C 64, Schneider, Spectrum

- Spritzige Tourismus-Persiflage

Mask of the Sun



Die Sonnenmaske der alten Azteken wartet immer noch darauf, von einem wagemutigen Abenteurer entdeckt zu werden. Sie besteht aus purem Gold und besitzt magische Kräfte. Mac Steele, ein Forscher ohne Furcht und Tadel, ist hinter diesem Relikt einer längst verschwundenen Kultur her. Ihn interessieren nicht nur Ruhm und Reichtum, die Maske soll auch sein Leben

retten. Er leidet nämlich unter einem schrecklichen Fluch, den nur die Maske von ihm nehmen kann. Geht es ihm nicht rechtzeitig, das Schmuckstück zu finden, stirbt er einen qualvollen Tod.

Eine tüchtige Portion »Indiana Jones«-Stimmung, Azteken-Mythos und etwas dezenter Gräber-Grusel sind die wesentlichen Zutaten von »Mask of the Sun«.

Das Grafikadventure aus dem Hause Broderbund liegt übrigens auch in einer deutschen Übersetzung vor, die inhaltlich identisch ist: »Das Geheimnis der Aztekenmaske«. Das Spiel gehört zu den wichtigen Klassikern seines Genres, da es alle Elemente eines guten Abenteuerspiels enthält: zahlreiche, farbenprächtige Bilder, ein passables Sprachverständnis, Komplexität (zwei Diskettenseiten Umfang bei der C64-Version) und natürlich eine stimmungsvolle Handlung.

Rätsel über Rätsel

An kniffligen Rätseln mangelt es auch nicht. Man kommt zwar schon zu Beginn ohne Schwierigkeiten viel in der Gegend herum, doch früher oder später stößt man auf Widrigkeiten, die auch für fortgeschrittene Abenteurer eine echte Herausforderung sind. Der Spieler schlüpf natürlich in die Rolle von Mac Steele, der die Maske in einer von drei Azteken-

Pyramiden vermutet und mit einem Jeep durch die Gegend braust. Ihm zur Seite steht der treue Gehilfe Raoul, den man bei Problemen auch um Rat fragen kann. Im Spielverlauf erlebt man eine ganze Menge und trifft auf untote Schatzwächter, steinerne Götzen, einen freundlichen Geist und einen Sterbenden, der Ihnen noch ein paar wichtige letzte Worte zürücheln kann.

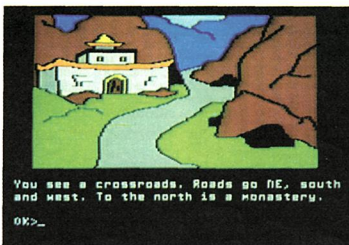
»Mask of the Sun« gehört immer noch zum Besten auf dem Adventure-Markt. Die deutsche Version empfiehlt sich besonders für Abenteurer-Einsteiger. Die Stärken liegen bei der stimmungsvollen Story und den schönen Bildern. Da nimmt man auch die mitunter etwas nevelnden Nachlade-Zeiten bei der Commodore-Version in Kauf. (hl)

- Mask of the Sun

- C 64, Atari XL/XE, Apple II

- Adventure mit viel Azteken-Atmosphäre

The Serpent's Star



The Serpent's Star ist die knifflige Fortsetzung zum Adventure-Renner »Mask of the Sun«. Mac Steele, der unerschrockene Archäologe ist wieder unterwegs. Nachdem er die Sonnenmaske aus einer Aztekenpyramide geborgen hat, begibt er sich nun auf die Suche nach dem »Serpent's Star«, dem Schlangengestirn, einem 50000-karätigen Edelstein. Das Juwel

liegt in der sagenumwobenen Stadt Kara-Koram, irgendwo im tibetischen Hochland. Der geheime Standort dieser Stadt ist auf den 13 Schriftrollen verzeichnet, auf deren Spuren sich Mac Steele begeben hat. Das Spiel beginnt in einem Museum, wo Mac gerade einige der begehrten Rollen klauen will. Doch die einheimische Bevölkerung ist

von der Frevelt nicht gerade begeistert.

Grafik und Sprachverständnis des Programms sind gut. Die Bilder sind teilweise wieder animiert und sehr farbenprächtig ausgefallen. Der »Preis« für die schöne Grafik sind die Disketten-Nachladezeiten, die bei den Versionen für C 64 und Atari ungeduldigen Gemütern auf die Nerven gehen können.

gramme ganz gelöst haben, dürfen sich besonders freuen. »Serpent's Star« ist mindestens genauso schwierig und verzwickte wie »Mask of the Sun«. Abenteurer-Anfänger laufen allerdings Gefahr, relativ früh hoffnungslos steckenzubleiben.

Eine harte Nuß

Liebhabern von aufwendigen Grafik-Adventures bietet »The Serpent's Star« ein starkes Stück Abenteuer für viele Stunden. Egal ob Komplexität, Sprachverständnis, Handlung oder Grafik - das Spiel überzeugt und ist ein würdiger Nachfolger für die Hatz nach der Sonnenmaske. Es liegt allerdings nur in einer englischsprachigen Version vor. (hl)

- The Serpent's Star

- C 64, Atari XL/XE, Apple II

- Stimmungsvolles, schwieriges Grafik-Adventure

Tibet-Trip

Der reizvolle Ort der Handlung, das wilde Tibet umgeben von dem mächtigen Himalaja-Gebirge, bringt eine ganze Reihe von ausgefallenen Szenarien mit sich. Da wimmelt es nur so von Schneemenschen, Mönchen, Wölfen, trinkfesten Abenteurern und anderen nicht gerade alltäglichen Gestalten. Man hat am Anfang viele Freiheiten und muß sich durch Ausprobieren dann weiter arbeiten.

Hartgesottene Adventure-Freaks, die schon einige Pro-

Mindwheel

Die ersten Adventures von Synapse Software wirbeln viel Staub in der amerikanischen Presse auf. «Mindwheel» ist, so lebe Synapse« hieß es da, oder auch »Die erste echte Konkurrenz zu Infocom-Adventures«.

Es ist aber bekannt, daß die Infocom-Abenteurer ein Vokabular von etwa 600 bis 800 Wörtern besitzen, ganze englische Sätze annehmen und auch Befehle an Personen im Abenteurer zulassen. Was, fragt man sich, kann man da noch verbessern?

Es geht tatsächlich, das zeigt zumindest »Mindwheel«, das erste Spiel aus der Reihe »Electronic Novels«. Nicht umsonst bekannt der Parser den Spitznamen »BTZ« (Better than Zork).

Der Computer kann zum Beispiel unterscheiden, ob mit der Eingabe des Begriffs »WILL« der Name William, das Wort »werden« oder der Wille gemeint ist. Je nach

Spielsituation und nach Satzbau des eingegebenen Satzes, entscheidet BTZ über die richtige Bedeutung des Wortes. BTZ versteht natürlich auch ganze Sätze, hat sogar im Vergleich zu Infocom-Spielen etwa 1200 bis 1500 Worte.

Eine weitere Verbesserung gegenüber allen bisherigen Text-Adventures ist die Einführung einer Echtzeit-Umgebung, die sich ständig ändert. Statt man also jemandem dauernd in die Augen, dann reagiert er früher oder später darauf. Eine computergesteuerte Person kann zum Beispiel auch ihre Emotionen ändern. So werden dann nicht, wie etwa bei »Zork«, Räume uninteressant, aus denen man alle Gegenstände genommen hat. Es lohnt sich also, wieder zurückzugehen, weil man wieder neue Dinge finden kann.

In »Mindwheel« gibt es auch einen Wahrscheinlich-

keitsfaktor. Beispiel: Man trifft auf eine Echse, die natürlich den Abenteurer beißen will. Also klettert man auf einen Baum und bleibt dort ängstlich sitzen. Dabei wird man ständig von Irv, dem Frosch begleitet. Zufällig hat man eine Diskette gefunden, die man Irv gibt. Nun tippt man das Kommando »Irv, go down and kill the lizard with the disk« ein. Irv antwortet: »All right, boss, I will try to do as you ask«.

Hat man nun Glück und der Zufallsfaktor spielt mit, erhält man die Nachricht, daß Irv die Diskette nach der Echse schmeißt, der Echse purpurnes Blut entfließt und sie schließlich tot umfällt.

Eine weitere Neuheit für Adventure-Parser ist die Möglichkeit, auch mit jemandem zu reden, der sich im Raum nebenan befindet. Das klappert natürlich nur, wenn die Tür offen ist.

Sehr ausgefallen ist die Idee, die hinter »Mindwheel« steckt, eine völlig neue Handlung, wie sie noch nie in einem Computerspiel vorgekommen ist.

Es handelt sich nämlich um die Idee, die noch intakten Gehirne von Toten zu erschaffen. Endziel ist das sogenannte »Mindwheel«, was man mit »Rad der Weisheit« übersetzen könnte.

Sie müssen also eine Reise in die Gehirne, oder besser gesagt, in das Bewußtsein von vier verschiedenen Persönlichkeiten antreten. Eines stammt von einem ermordeten Rockstar, Bobby Clemon, einst auch Anführer einer weltweiten Friedensorganisation. Das zweite Gehirn gehörte einem Generalissimo, dem Chef einer blutigen Militärdiktatur, der für seine Verbrechen hingerichtet wurde. Der dritte Geist gehörte einem Poeten, der der Liebe wegen einen grausamen Tod starb. Das letzte Gehirn schließlich machte Dr. Eva Fine zu einem weiblichen Äquivalent zu Einstein. Frau Fine war ein Genie, doch sie entwarf auch die grausamen Waffen, mit der die Adventurewelt bedroht wird. Ihre letzten Worte wurden übrigens als Friedenssong von Bobby Clemon benutzt.

In den vier Gehirnen muß man die Verbindung zum

»Cavemaster« suchen, einem affenähnlichen Wesen, das unsere Zivilisation begründete. Er erfand nicht nur das Rad, sondern auch die Höhlenzeichnungen, die richtige Handhabung des Feuersteins und noch so einiges andere. Dieser Cavemaster hat eine Anlage in seinem Gehirn, die der Welt enorm helfen könnte, den Frieden herzustellen und all das Böse zu vernichten.

Der Autor der Geschichte, Robert Pinsky, der hauptberuflich Poet, Dozent für Literatur an einer Universität und Redakteur eines literarischen Fachblattes ist, hat »Mindwheel« für Erwachsene konzipiert. Ein Hitler-ähnlicher Charakter (der Generalissimo) oder ein Rockstar, der sich in das Bild seines Mörders verliebt, sind schließlich auch nichts für Kinder.

»Mindwheel« ist eine Erfahrung, die Textadventure-Fans nicht versäumen sollten. Allerdings muß man auf das – auch sprachlich – relativ hohe Niveau hinweisen. »Mindwheel« wird, wie alle nachfolgenden Titel der »Electronic Novels«-Reihe mit einem Hardcover-Buch geliefert, das in die Geschichte einführt. Das Spiel selbst umfaßt mehrere Diskettenseiten.

»Mindwheel« ist leider nur über den Direkt-Import in Deutschland lieferbar. Die in USA demnächst erscheinenden Textadventure »Essex« (von Bill Darrah), »Ronin« (das vom Namen her an eine Fantasy-Trilogie von Eric van Lustbader erinnert) und »Brimstone« versprechen eine weniger skurrile Handlung.

Auf jeden Fall sind die Synapse-Abenteurer sehr empfehlenswert; eine fantastische Herausforderung für alle Adventure-Fans.

(Manfred Kohlen/hl)

Wer Probleme hat, das Spiel zu bekommen kann sich an folgende Adresse wenden:
Fantastic,
Tannhäuserplatz 22, 8000 München 81.

> doctor, begin the game

"Okay," says Virgil -- "Good luck!" He rapidly flicks a row of circuit breakers, and you feel a strange, melting sensation all through your nervous system. You black out.

You stand on an immense stage. In front of you, a crowd roars like thunder. Someone has thrown a rose and a Baby Ruth candy bar onto the stage. High overhead, a huge video screen displays, over and over, the film of Bobby Clemon's assassination. In tight, sequined costumes, a chorus of singers writhes, imitating the gestures of the fatally wounded figure on the screen.

A ramp juts south into the crowd that pleads for you to come forward. A keyboard is on the east part of the stage, while to the west, some thugs seem about to overpower your bodyguard. They have clubs, and you hold only your harmonica; your pockets are empty. While the crowd screams for more, one of the singers beckons you to come offstage by the door northward behind you.

> follow the singer

Asylum



In naher Zukunft werden die Adventure-Spiele immer komplizierter und realistischer. So realistisch, daß sich manche Spieler derart in die Adventure-Handlung hineinversetzen, daß sie nicht mehr davon loskommen. Schließlich entsteht eine Geisteskrankheit, bei der man nicht mehr zwischen Realität und Fiktion unterscheiden kann.

Die Gesellschaft ist es jedoch leid, die inzwischen stark wachsende Anzahl die-

ser Abenteurer zu tolerieren. Schließlich will man nicht ständig Leuten begegnen, die sich für den Helden in «Wizardry 27» halten. Also wird ein riesiger Irrgarten gebaut, in dem die Geschädigten wieder lernen sollen, zwischen Spiel und Wirklichkeit zu unterscheiden. Der Irrgarten wird nach der Krankheit benannt: «Adventure Syndrome Leading to Ultimate Madness», kurz A.S.Y.L.U.M. Sinnigerweise finden Sie sich in der Rolle

eines dieser Ausgeflipten wieder. Sie müssen nun versuchen, aus dem Asylum zu entfliehen.

«Asylum» bietet eine wesentliche Besonderheit gegenüber anderen Abenteuerspielen. Erstmals wurden Elemente des Text-/Grafik-Adventures mit einem 3D-Labyrinth verknüpft. Die Grafik des Labyrinths wird bei einer Bewegung des Spielers durch stufenloses Scrolling dargestellt. Die Steuerung erfolgt mit den Cursorstasten.

Das Labyrinth ist recht verzwickelt, denn die Kurven befolgen nicht immer einen 90-Grad-Winkel. Zahllose Türen und neue Gänge verwirren zusätzlich.

Im Spielverlauf trifft man auf die seltsamsten Gestalten. Die Verrückten geben Ihnen manchmal falsche Hinweise. Sie begegnen beispielsweise einem Elektriker, der ein Schild mit der Aufschrift «Look up» in der Hand hält. Gucken Sie nun nach oben, fällt Ihnen ein Piano auf den Kopf.

Um «Asylum» zu lösen, muß man einen Sinn für skurrilen Humor und viel Geduld haben. Es zeichnet sich durch einige angenehme Eigenschaften aus: Mit den Funktionstasten kann man den gesamten Wortschatz listen und mit F2 gerät man in eine fantastische Bildergalerie, in der man einige seltsame Typen sieht, die einem später noch begegnen werden. Das bedeutet aber noch lange nicht, daß der Anblick der Bilder Hinweise geben würde.

«Asylum» ist ein Adventure, das durch seine eigenwillige und witzige Grafik auffällt. Die Verbindung mit dem stufenlos animierten 3D-Labyrinth weicht ebenso von üblichen Adventure-Manieren ab wie die Steuerung mit Cursorstasten.

Ach ja, nicht vergessen: Nie nach oben gucken, die Klaviere fliegen tief!

(Manfred Kohlen/hl)

- Asylum

- C 64, Atari XL/XE, IBM-PC

- Gewitztes Irrer-Adventure

Dragonworld



Die Recken, gruselige Ungeheuer, viel Magie und Ritterlichkeit: das ist der Stoff, aus dem Fantasy-Epen sind. Bücher aus diesem Genre stehen auch bei uns hoch in der Käufergunst, man denke nur an die dicken Wälzer von Michael Moorcock oder Tanith Lee.

Die beiden Amerikaner Byron Preiss und Michael

Reaves haben das Buch «Dragonworld» geschrieben. Es ist die Geschichte vom guten, letzten Drachen, der aus seiner Heimat entführt wird und zu sterben droht. Amsel, der Held vom Dienst, ist ein alter Freund des Drachen. Über seine magische «Drachenperle» erhält er die Botschaft, daß sein schuppiger Kumpel sich

in Gefahr befindet. Daraufhin läßt er natürlich alles stehen und liegen und macht sich auf den langen Weg, um den Drachen zu befreien. Begleitet wird er dabei von seinem Freund Hawkwind, ohne dessen Hilfe es mitunter kein Weiterkommen gäbe. Die beiden Gefährten durchqueren eine schillernde Fantasy-Welt mit allerlei Zaubern und Monstern, bis sie schließlich den Drachen retten können.

Das Spiel zum Buch

Das Grafik-Adventure mit der starken Atmosphäre stammt aus dem Hause Telarium. Diese Tochterfirma von Spinnaker hat sich seit knapp einem Jahr auf Computerspiel-Adaptionen von Büchern spezialisiert und brachte unter anderem auch «Fahrenheit 451» und «Nine Princes in Amber» als Programm heraus. Beim «Dragonworld»-Adventure schrieben die Buchautoren die ganzen englischen Texte, die dementsprechend

ausführlich und vollmundig geraten sind.

Die obere Bildschirmhälfte gehört den zahlreichen, erstklassigen Grafiken, bis zu drei Bildern nebeneinander. Optische Abwechslung ist großgeschrieben.

Bei so vielen opulenten Texten und Bildern läßt die Diskettenstation bei der C64-Version oft nervenzermüdend lange nach, doch echte Abenteurer-Fans werden bei «Dragonworld» gerne darüber hinwegsehen. Das Spiel gehört in jede gut sortierte Adventure-Sammlung und eignet sich vom Schwierigkeitsgrad her auch gut für Einsteiger, obwohl es gegen Ende doch sehr schwer wird. «Dragonworld» bietet viel Spiel für's Geld: fünf Diskettenseiten (C 64-Version) und eine ausführliche, gut aufgemachte Anleitung mit verschlüsselten Lösungstips. (hl)

- Dragonworld

- C 64, Apple II, IBM-PC

- Fantasy-Adventure von erster Güte

Wishbringer

```

Outside Cottage           TIME: 3:15 PM
You're outside the cottage of Miss
Voss, the town librarian. The road
turns north, toward the village, and
bends upward to the summit of Post
Office Hill.

As you approach the cottage you are
greeted by the tiniest poodle you've
ever seen in your entire life. It
charges across the street, yapping
angrily and showing its sharp little
teeth.

You can smell the poodle's hot breath
as it yaps.

>n
The poodle won't let you go that way.
The poodle glares at you through eyes
red with hatred.

>
  
```

Postgehilfe in einer amerikanischen Kleinstadt ist an sich ein recht angenehmer Beruf. Wenn da nur nicht der Postmeister wäre, der Sie aufgrund Ihres träumerischen Lebensstils nicht ausstehen kann. Heute reißt er Sie mal wieder aus einem Tagtraum mit einem eiligen Auftrag heraus: Sie sollen einen Brief in »Magick Shop-

pe« am nördlichen Ende der Stadt abliefern. Die Besitzerin ist angeblich nicht ganz richtig im Kopf, deswegen sollen Sie nur den Brief vorbringen und nicht ihren komischen Geschichten zuhören. Nach dem hindernisreichen Weg quer durch die Stadt, erreichen Sie schließlich den »Magick Shoppe«, können sich aber dessen

Faszination nicht entziehen und bleiben dort ein Weilchen, um mit der alten Besitzerin zu reden. Diese hat ein dringendes Anliegen. Ihre Katze sei von »Dem Bösen« gestohlen worden. Ob man ihr wohl bei der Wiederbeschaffung helfen könne? Der mitgebrachte Brief entpuppt sich nämlich als Lösegeldforderung. »Der Böse« verlangt für die Katze den »Wishbringer«, einen magischen Stein, der Wünsche erfüllen kann. Und kaum verlassen Sie den »Magick Shoppe«, um der alten Dame zu helfen, finden Sie sich nicht mehr in der gewohnten Kleinstadt, sondern in einer Welt der Trolle, Zwerge und Zauberer wieder. Alles ist irgendwie verändert und verhext, die Stadt hat Festungen und Türmen Platz gemacht. Jeder hier sucht den »Wishbringer« und auch Sie müssen ihn finden, denn ohne ihn kommen Sie nie mehr in die normale Welt zurück. Und Ihnen bleiben dafür nur wenige Stunden Zeit.

Das ist die Handlung des neuen Infocom-Hits »Wishbringer«. Dieses Märchen ist

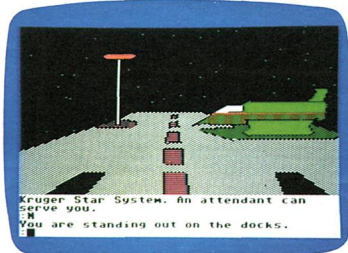
eines der einfachsten und zugleich schönsten Infocom-Adventures. Der Wortschatz übersteigt hier die magische 1000-Worte-Grenze. Sollte man auftauchende Probleme nicht schnell lösen, gibt das Programm automatisch Tipps und Hilfen, ohne allerdings zuviel zu verraten. Somit ist das Spiel vor allem für Einsteiger in Infocom-Adventures zu empfehlen, aber auch den Infocom-Fans wird »Wishbringer« sehr gut gefallen. Wegen der notwendigen Englisch-Kenntnisse sollte man hier in Deutschland die Altersangabe »ab neun aufwärts« nicht ernst nehmen. Aber 13- und 14-jährige dürften schon genug Englisch verstehen, um dieses Programm zu spielen. Und zum Vertiefen der Sprachkenntnisse sind Infocom-Adventures schon immer geeignet gewesen. (bs)

— Wishbringer

— Apple II, Macintosh, Atari XL/XE/ST, C 64, IBM PC

— Liebenswertes Märchen-Text-Adventure für Einsteiger

The Tracer Sanction



Eine intergalaktische Verbrecherjagd – so könnte man das Grafik-Adventure »The Tracer Sanction« kurz umreißen.

Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Geheimagenten, der den im ganzen Universum gesuchten Superschurken »The Wing« sucht. »The Wing« ist ein Meister der

Verkleidung und konnte bisher noch nicht gefaßt werden. Der intergalaktische Geheimdienst »S.I.A.« beauftragt Sie mit der gefährlichen Suche und stattet Sie mit etwas Bargeld, einem Edelstein und einem eigenen Raumschiff aus.

Mit diesem Raumschiff durchstreifen Sie nun einen

Seitenarm der Milchstraße und versuchen, Informationen über Aufenthaltsort und Identität von »The Wing« zu sammeln. Daß dies nicht ungefährlich ist, versteht sich von selbst. Fallen für Menschen, die zu neugierig sind, gibt es mehr als genug. Auch von Seiten der unbeteiligten Bevölkerung kann man nicht immer mit Unterstützung rechnen.

»The Tracer Sanction« ist eines der ersten Adventures von Activision. Geeignet ist es gerade für Adventure-Anfänger, da es einerseits nicht zu schwer ist, und andererseits sogar eine Einführung in das Adventure-Spielen geboten wird. Auch eine Help-Funktion mit kleinen Hinweisen ist vorhanden, die man pro Spiel aber nur dreimal anwenden kann. Der Wortschatz hält sich in bescheidenen Grenzen und auch die Antworten des Spiels sind nicht gerade umfangreich zu nennen. Dafür muß man aber auch kein Englisch-Profi werden, um »The Tracer Sanction« zu spielen. Auf den Disketten-

versionen gibt es dafür noch eine gute Grafik, die teilweise sogar animiert wird. Der Bildaufbau und die Diskettenzugriffe sind dabei erstaunlich flott.

Besonders gut gelungen ist das Speichern von Spielständen. Ein Tastendruck genügt, um den aktuellen Stand zwischenspeichern und wieder zu laden. Natürlich können auch mehrere Spielstände gespeichert werden. Dabei braucht man die Diskette nicht zu wechseln, da die Spielstände noch auf dem Original Platz haben.

Wer Adventure-Luft schnuppern möchte, der hat mit »The Tracer Sanction« einen guten Einstieg. Dasselbe gilt für das Grafik-Adventure »Mindshadow«, das von denselben Programmierern stammt. (bs)

— The Tracer Sanction

— C 64, (Atari XL/XE, Apple II in Vorbereitung)

— Gewitztes SF-Grafik-Adventure

The Hitchhiker's Guide to the Galaxy

Ort: Ein Haus in Islington, einem Vorort von London. Zeit: Donnerstag morgen. Der Bewohner besagten Hauses heißt Arthur Dent und wacht mit einem fürchterlichen Kater auf. Während er sich ins Badezimmer begibt, überlegt er, was ihn am gestrigen Abend so aufbrachte, daß er so viel Alkohol in sich hineingeschüttet hat. Gleichzeitig versucht er, die gelbe Erscheinung vor seinem Badezimmerfenster mit bekannten Gegenständen in Verbindung zu bringen. Exakt sebzehn Sekunden später liegt er im Matsch vor dem knallgelben Bulldozer, der sein Haus abreißen möchte. Es soll dem technischen Fortschritt in Form einer Umgehungsstraße Platz machen. Diese Tatsache hatte man Arthur erst am vorherigen Tag mitgeteilt.

Während er passiven Widerstand leistet, kommt sein guter Freund Ford Prefect auf ihn zu und bittet ihn, mit in das nächstgelegene Pub zu kommen. Dort soll er bei ein paar Glas Bier seine Muskeln entspannen und gleichzeitig die wichtigste Nachricht der Welt erfahren. Nachdem sich freundlicher Weise der Vorarbeiter des Räumtrupps ersatzweise für Arthur in den Matsch legt, ziehen beide zu der Kneipe. Dort eröffnet Ford seinem Freund Arthur daß er a) nicht von der Erde, sondern von einem kleinen Planeten nahe dem Stern Beteigeuze stammt und daß b) in zwölf Minuten die Erde vernichtet wird. Auch sie soll dem technischen Fortschritt in Form einer Hyperraum-Umgehungsstraße weichen.

Kurz vor der angekündigten Explosion können sich die beiden doch noch retten: Sie spielen Anhalter im All und lassen sich von den Köchen der vogonischen Raum-Raumflotte mitnehmen. Die beiden erleben nun eine Reise durch das Universum, bei der Arthur Dent sein gesamtes Weltbild revidieren muß. So lernt er

beispielsweise Zaphod Beeblebrox kennen, der gleichzeitig der größte Gauner der Galaxis und ihr legaler Präsident ist, muß sich die schlimmsten Gedichte seit dem Urknall anhören, lernt die intelligenteste Rasse des Ex-Planetens Erde kennen und findet sogar die Antwort auf die Frage nach dem Leben, dem Universum und überhaupt dem ganzen Rest. Unterstützt wird er dabei vom Reiseführer 'The Hitchhiker's Guide to the Galaxy', einem elektronischen Buch, das auf dem Einband die vielsagenden Worte »Don't Panic« (Keine Panik!) aufgedruckt hat.

»The Hitchhiker's Guide to the Galaxy« ist wohl die totale Satire auf alles, was mit Science Fiction zusammenhängt. Die vier Bücher der Hitchhiker-Serie haben sich weltweit inzwischen mehrere Millionen mal verkauft. Es gab sogar eine Hörspiel- und eine Fernsehserie, die beide mit großem Erfolg in England liefen und auch in Deutschland gesendet wurden, dort aber zu ziemlich

ungünstigen Sendezeiten. Von den Büchern sind die ersten beiden auch als Taschenbuch in deutscher Übersetzung erhältlich (»Per Anhalter durch die Galaxis«, »Das Restaurant am Ende des Universums«). Zu guter Letzt kam aus Amerika von der Firma Infocom das erste »Hitchhiker«-Adventure. Daß es Fortsetzungen geben wird, scheint sicher zu sein. Denn einerseits war »Hitchhiker...« lange Zeit die Nummer Eins in den amerikanischen Software-Hitlisten, andererseits wird im Adventure selbst sogar auf den Nachfolger verwiesen (Wer's nicht glaubt gebe mal »Ask Guide about Magrath« ein). Schließlich brachte das Programm auch wieder die Buchreihe in die Bestseller-Listen.

Das Adventure ist genauso unkonventionell wie die Bücher: Da wird man vom Programm angelegen, zerstört mit Fehleingaben ganze Galaxien, muß immer um mehrere Ecken denken und manchmal genau das Gegenteil von dem tun, was man glaubt, tun zu müssen. Da gibt es nur scheinbar nutzlose Gegenstände, wie etwa den Werbefrieder der Firma Infocom, und auch das Geschenk einer Tante, von dem man zwar nicht weiß, was es eigentlich ist, es aber wäh-

rend des Spiels nicht mehr loswerden kann - es kehrt irgendwie immer zum Spieler zurück.

Daneben gibt es die üblichen Infocom-Features wie riesiger Wortschatz, gute Kommentare und gewitzte Dokumentation. Neben der (wahn)witzigen Anleitung liegen dem Spiel zahlreiche nützliche Gegenstände wie ein »Don't Panic«-Button, eine Gefähr-Sensitive-Sonnenbrille und eine mikroskopisch kleine Raumflotte bei.

Da der Buchautor Douglas Adams an der Programmierung beteiligt war, kommt der Witz der Bücher auch beim Spiel voll rüber. Kenner des Buchs haben es übrigens genauso schwer wie Unwissende. Viele neue Situationen wurden erfunden und manche Lösungen für Probleme sind anders als im Buch. Allerdings fallen manche Stellen wirklich erheblich leichter, hat man das Buch schon einmal gelesen.

Ein klares Fazit: Für jeden, der Text-Adventures mag, zugleich ein Muß und eine gefällige Abwechslung.

(bs)

- The Hitchhiker's Guide to the Galaxy

- C 84, Atari XL/XE, Apple II, Atari ST, IBM-PC, Macintosh

- Satirisches SF-Textadventure

>
s Corridor, Aft End

>s
That entrance leads to the Infinite Improbability Drive chamber. It's supposed to be a terribly dangerous area of the ship. Are you sure you want to go in there?

>yes
Absolutely sure?

>yes
I can tell you don't want to really. You stride away with a spring in your step, wisely leaving the Drive Chamber safely behind you. Telegrams arrive from well-wishers in all corners of the galaxy, congratulating you on your prudence and wisdom, cheering you up immensely.

>s
What? You're joking, of course. Can I ask you to reconsider?

>no
Engine Room
You're in the Infinite Improbability Drive chamber. Nothing happens; there is nothing to see.

>examine room
Engine Room
I mean it! There's nothing to see here!

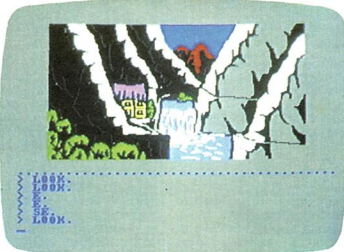
>examine room
Engine Room
Okay, okay, there are a FEW things to see here. This is the room that houses the powerful Infinite Improbability Generator that drives the Heart of Gold. An exit lies fore of here.
Sitting in the corner is a square, portable Improbability Generator. There is an ionic diffusion rasp here.
There is a pair of hypersonic pliers here.

(Footnote 10)

>footnote 10
I guess it isn't all that dangerous a place after all.

>

The Hobbit



Als Hobbit Bilbo Baggins zum ersten Mal den Zauberer Gandalf in seiner Hütte begrüßte, ahnte er noch nicht, daß dieser am nächsten Morgen gleich 13 Zwerge anschleppen und Bilbo zum größten Abenteuer seines Lebens führen würde. Genauso wenig ahnte wohl der Hobbit-Autor J.R.R. Tolkien, was sich im

Computer-Zeitalter aus seinem Buch entwickeln würde: ein Grafik-Adventure höchster Güte. Denn beim »Hobbit« stimmt einfach alles: die Grafik, die Musik, der Parser und nicht zuletzt die komplexe Story. Als Hobbit Bilbo Baggins ziehen Sie mit dem Zauberer Gandalf und dem Zwerg Thorin durch das Land Mittelerde

zum Berg Erebor, um dem Drachen Smaug den gestohlenen Zwergenschatz abzuluchsen und Smaug, wenn möglich, zu töten. »The Hobbit« kann mit besonders vielen Pluspunkten aufwarten, zum Beispiel der sehr detaillierten, bildschirmfüllenden Grafik. Hat man sich an ihr sattgesehen, verschwindet sie auf Tastendruck, um einer Situationsbeschreibung Platz zu machen.

Sehr beeindruckend ist auch der Parser, der Programmteil, der die Eingaben des Spielers auswertet. Der »Hobbit« versteht über 900 verschiedene Wörter, die man in vernünftigen englischen Sätzen eingeben kann. Sogar Adverbien und einige Spezialkommandos werden verarbeitet, so daß man den »Hobbit« fast mit Infocom-Adventures vergleichen kann.

Der Hauptreiz des Spiels liegt aber im Wort »Animation« verborgen. Diese Wortneuschöpfung bezeichnet das Eigenleben der mitspielenden Figuren. Jede hat ihren eigenen Willen und

manchmal handeln sie deswegen nach der Devise: »Jeder macht, was er will, keiner macht, was er soll, aber alle machen mit.« Thorin zum Beispiel ist ein recht ungeduldiger Typ und hält zudem den Spieler für einen Meisterdieb, was öfters zu Reibereien führt. Und so hat jedes der anderen Wesen seinen eigenen Charakter.

Sämtliche Angaben beziehen sich auf die Disketten-Version des »Hobbit« für den C 64. Die zahlreichen Kassettenversionen mußten aufgrund von Speicherplatzproblemen etwas abgespeckelt werden. So ist die Grafik simpler, aber immer noch sehenswert, der Wortschatz kleiner und die Musik fehlt.

Die Programmierer arbeiten zur Zeit am ersten Teil der »Herr der Ringe«-Trilogie, die den »Hobbit« noch übertreffen soll.

(Tobias Schneider/b3)

— The Hobbit

— C 64, Schneider, Spectrum, MSX

— Grafik-Adventure nach Buchvorlage

Suspended

```
>IRIS, WALDO, SENSA, POET, REPORT
FC: Cryolink established to Iris.
FC: Full report from IRIS
IRIS: Internal map reference -- Weather
monitors
Get me a seeing-eye robot.
IRIS: I am holding nothing in my dainty
extensions.
```

```
FC: Cryolink established to Waldo.
FC: Full report from WALDO
WALDO: Internal map reference -- Gamma
Repair
I have reached the south end of this
area. The walkway ends here.
```

Ein einziger eiskalter Alptraum, so könnte man das Infocom-Adventure »Suspended« charakterisieren. Es spielt in ferner Zukunft: Alle 500 Jahre wird in einer öffentlichen Lotterie derjenige ausgelost, der ein halbes Jahrtausend lang die Wetterstationen, Nahrungsmittelproduktion und Verkehrsmittel steuern darf. Dazu muß er in einen Tiefschlaf versetzt und eingefroren werden. In einer versiegelten Kälte-

kammer in einem groß angelegten, unterirdischen Komplex wird er dann mit seinem Unterbewußtsein die technischen Anlagen steuern. Sollte ein Problem auftreten, wird er geweckt, darf aber die Kältekammer nicht verlassen, damit er wieder eingefroren werden kann. Informationen von draußen erhält er nur über sechs Roboter, die für ihn auch Aktionen durchführen. Jeder Roboter hat seine spezifischen Eigen-

schaften, so kann der eine sehen, der andere hören, ein dritter ist spezialisiert auf Tastgefühl etc.

Der letzte Eingefrorene war allerdings ein Fehlgriff. Als er im 467. Jahr aus Versehen erwachte, versuchte er verzweifelt aus der Kältekammer auszubrechen. Dabei zerstörte er beinahe den ganzen Komplex. Als ihm die Flucht nicht gelang, begann er an den ihm anvertrauten Kontrollcomputern zu manipulieren, bis fast die halbe Bevölkerung gestorben war. Dann konnte endlich ein Exekutionskommando zu ihm vordringen.

Sie sind nun der neue Ausgewählte. Doch kaum fallen Sie in Ihren auf fünfjährigen Jahre angelegten Schlaf, werden Sie auch schon wieder geweckt. Die Manipulationen Ihres Vorgängers waren weitreichender als gedacht. Sämtliche Systeme beginnen verrückt zu spielen. Auf der Oberfläche glaubt man allerdings, Sie wären schuld, und will Sie ausschalten. Sie können nicht aus der Kältekammer heraus, sondern müssen pro-

biern, mit den sechs Robotern die Systeme zu reparieren und sich selber schützen.

Ganz klar, dieses Adventure hebt sich von den anderen Infocom-Adventuren durch die ungewöhnliche Spielidee ab. Und auch der Hersteller selber bezeichnet es als weit über dem Infocom-Standard. »Suspended« ist auch ziemlich schwer zu spielen, da man immer die Kontrolle über sechs Roboter halten muß, die völlig unterschiedlich reagieren. Außerdem muß man sich erst einmal Informationen über die Systeme beschaffen und diese auch verstehen, um die Fehler zu lokalisieren und zu beseitigen. »Suspended« muß jeder Adventure-Freak einfach in seiner Sammlung haben, denn es ist einer der glücklichen Fälle, wo ein Adventure sich von der großen Masse kräftig abhebt. (b3)

— Suspended
— C 64, Atari XL/XE, Atari ST, Apple II, IBM-PC, Macintosh
— Komplexes Textadventure mit sechs zu steuernden Robotern

Amazon



Ihr neuer Arbeitgeber erwartet Sie: Die »National Satellite Resource Technology«, kurz NSRT. Die NSRT hat ein Problem, bei dem sich herausstellen wird, ob Sie die 3000 Dollar Wochenlohn wert sind, die Sie als Computerexperte und Agent für gefährliche Spezialaufträge bekommen.

Die Regierung benötigt für ein Projekt, das der nationalen Sicherheit dient, einige spezielle Smaragde. Es gibt nur eine Stelle auf der Erde, wo man diese Klunker finden kann: Die verlorene Stadt von Chak im tiefen Amazonas-Dschungel. NSRT hat den Auftrag bekommen, die Smaragde zu bergen. Eine dorthin entsandte Zwölf-Mann-Expedition gibt inzwischen kein Lebenszeichen mehr von sich. Ihr Auftrag: Gehen Sie nach Chak, finden Sie heraus, was mit der Expedition passierte und kommen Sie lebend mit den Smaragden zurück.

Wasserschauer Papagei

Natürlich werden Sie dem Auftrag gemäß ausgerüstet. Da wäre zum Beispiel ein Spezial-Computer, mit dem Sie über Satellit jederzeit Kontakt mit Ihrer Zentrale aufnehmen können und Paco, ein gewitzter Papagei, dessen Wasserschauer sich aber mehr als einmal als Hindernis erweisen wird.

Zuerst einmal sollten Sie sich Informationen über Ihr

Ziel besorgen. Schon tauchen die ersten Gefahren auf, denn Sie sind nicht der einzige, der hinter den Smaragden her ist. So stolpern Sie schon jetzt über Leichen und von einem Problem in andere.

Sollten Sie es bis zum Dschungel geschafft haben, geht es allerdings erst richtig los: Neben der reichhaltigen Auswahl an ebenso wilden wie gefährlichen Tieren (vom Puma bis zum Piranha) treiben da noch zwei Eingeborenenstämme und ein Söldnertrupp ihr Unwesen. Zu allem Überflus haben Sie es noch mit verschiedenen Wetterlagen und geologischen Bedingungen bis hin zum aktiven Vulkan zu tun.

Die verlorene Stadt von Chak birgt weitere Rätsel und Gefahren. Nachts werden Sie von den Kanibalen angegriffen. Diese müssen Sie in einer eingebauten Action-Sequenz mit dem Joystick abwehren. Außerdem stehen Sie unter Zeitdruck, denn Ihr Proviant reicht noch für knapp sieben Tage. Finden Sie rechtzeitig die Schatzkammer, in der die Smaragde haufenweise herumliegen sollen? Und schafen Sie es, das Rätsel zu lösen, wie man die Tür zur Schatzkammer öffnet?

Hoffentlich haben wir Sie mit dieser Beschreibung nicht abgeschreckt. Obwohl es sich sehr schwer anhört, ist Amazon kein reines Profiadventure, sondern auch für Anfänger geeignet. Es ist nämlich eines der wenigen Adventures mit einstellba-

rem Schwierigkeitsgrad. Auf dem einfachsten kann »Amazon« auch von Anfängern in wenigen Tagen gelöst werden, während der höchste die ausgebufftesten Adventure-Profis ins Schwitzen bringt. Wer will, kann das Adventure auch dreimal spielen, denn jeder Schwierigkeitsgrad bietet neue, überraschende Situationen und braucht neue Lösungswege.

Was Amazon außerdem hervorhebt, ist die einfallsreiche Handlung. Man könnte ohne weiteres einen Film drehen, der das Adventure als Drehbuchvorlage hat. Denn hier geht es nicht nach dem reinen »Problem-Lösung«-Strickmuster wie bei vielen anderen Abenteuer-

Adventure »Amazon«. Als »Amazon« fertiggestellt war, kamen die Manager der Firma Telarium auf ihn zu, um ihn zu fragen, ob man nicht ein Adventure zu einem seiner Bücher oder Filme produzieren könnte. Michaels Antwort war: »Ratet mal, was ich gerade gemacht habe.«

Viele weitere Dinge zeichnen »Amazon« aus. Eines der Zauberworte heißt Improvisation: Wenn mal etwas nicht funktioniert, wie es soll, kaputt oder gar nicht vorhanden ist (und das kommt recht oft vor), muß man sich eine Ersatzlösung einfallen lassen, die meist in der Zweckentfremdung von Ausrüstungsgegenständen endet. Allerdings wird hier nichts an den Haaren herbei-



erspielen. Der Grund für die gute Story liegt auf der Hand: Autor des Programms ist kein geringerer als Michael Crichton. Michael ist ein echtes Multi-Talent: Er ist Regisseur, Produzent, Buch- und Drehbuchautor und seit neuestem auch Software-Designer. Seine bekanntesten Werke sind das Buch zu »Andromeda – Tödlicher Staub aus dem Weltall« und seine Filme »Westworld«, »Koma« und »Runaway – Spinnen des Todes« mit dem schneuzubärtigen »Magnum« Tom Sellek.

Er spielt selber seit Jahren Adventures und war von den meisten recht enttäuscht, denn sie brachten nicht die Spannung, die bei diesem Spieltyp möglich ist. Also schnappte er sich Apple-Programmier-Profi Stephen Warady und David Durand (Film-Illustrator) und entwickelte mit ihnen das

gezogen; was bei »Amazon« funktioniert, würde auch unter denselben Bedingungen in Wirklichkeit klappen.

Rundum gut

Bei »Amazon« wird den Spielern von der Story und vom Spielgeschehen her eine Menge geboten. Schließlich seien noch die gute Grafik, der hervorragende und witzige englische Text, das exzellente Beipackmaterial (von der Geheimate bis zur Landkarte), die Musik und die Action-Sequenzen erwähnt, die »Amazon« zu einem Abenteuer-Erlebnis machen, das man so schnell nicht vergißt. (bs)

– Amazon

– C64, Apple II

– Dschungel-Adventure

The Dallas Quest



Die berühmt-berüchtigte Endlos-Saga »Dallas« war die erste große Fernsehserie, die als Computerspiel adaptiert wurde. Zum Glück beschränkt sich das Grafik-Adventure, das dabei herauskam, nicht auf das relativ bescheidene Niveau des TV-Vorbilds. Vielmehr wurden die Dallas-Szenen und eini-

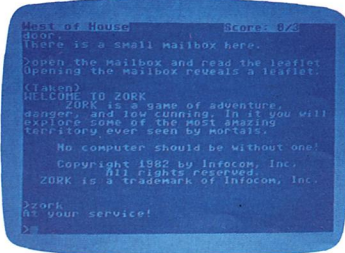
ge Charaktere der Serie als Aufmacher für ein inhaltlich eigenständiges Programm verwendet. Die Handlung in groben Zügen: J.R. ist hinter einer Lagekarte her, auf der ein Ölfeld in Südamerika verzeichnet ist. Sie, der Spieler, verkörpern einen Detektiv, den Sue Ellen engagiert hat. Sie erhalten von ihr den

Auftrag, die Lagekarte vor J.R. zu finden. Das Spiel beginnt auf der Southfork-Ranch. Mit einigen Dollars Spesengeld und ein paar anderen Gegenständen versehen, müssen Sie zunächst einmal die Ranch erkunden. Bei »Dallas Quest« wird nicht mit sehr guten, hochauflösenden Grafiken gespart. Die Vielzahl der Bilder geht aber in keiner Phase des Spiels zu Lasten der Qualität. Auch in Sachen Spielwitz schneidet das Spiel sehr gut ab. Im Gegensatz zu vielen anderen Adventures steckt es voller witziger Gags und Überraschungen. Gelingt es, von Southfork zu entkommen (Vorsicht vor der Vordertür!), geht die Kartenjagd in Südamerika weiter, wo sich der Spieler mit grimmigen Kannibalen, farbenblinden Geiern und ähnlichen Widrigkeiten auseinandersetzen muß. In scheinbar ausweglosen Situationen gibt der Computer auf die Eingabe »Clue« einen kleinen Tip. Ohne diese Lösungshilfen wäre das Adventure schier unlosbar, da eini-

ge Probleme nur auf sehr kurze Weise zu meistern sind. Für den Komfort ist auch gesorgt: Ein einmal erreichter Spielstand kann auf Diskette gespeichert und bei Gelegenheit wieder geladen werden. Bis auf einen Punkt kann man für »Dallas Quest« nur Bestnoten geben und dieses eine Manko ist die mangelnde Schwierigkeit des Programms. Selbst wenig talentierte Adventure-Spieler werden das englischsprachige Programm relativ schnell gelöst haben. Es ist wohl das ideale Spiel für Adventure-Einsteiger. Erfahrene und erfolgverwöhnte Abenteuer-Spieler werden die Lagekarte rasch gefunden haben, womit das Spiel jeglichen Reiz verliert. In Sachen Spielwitz und originelle Bilder ist »Dallas Quest« bei Grafik-Adventures jedoch immer noch ungeschlagen. (hl)

- The Dallas Quest
- C 64, Atari XL/XE
- Witziges Adventure mit sehr guter Grafik

Zork



Zork« ist der schlichte Name des erfolgreichsten Adventures aller Zeiten – alleine »Zork I« wurde mehr als 250000mal verkauft. »Zork« gab es schon 1978 auf dem Computer des M.I.T. (Massachusetts Institute of Technology), zwei Jahre, nachdem Crothers und Woods das allererste Text-Adventure geschrieben haben. »Zork I« hat in der

Heimcomputer-Version nur noch 60 Prozent des ursprünglichen Umfangs, aber die besten Stellen sind noch immer enthalten. Zwischen besteht »Zork« schon aus drei Spielen, jedes besser, aber auch schwieriger als das vorhergehende. »Zork I - The Great Underground Empire« heißt der erste Teil der Serie und führt in die geheimnisvolle Unter-

welt »Zork« ein. In den irdischen Ruinen einer früheren Zivilisation muß man 20 Schätze finden und mit ihnen wieder aus dem »Underground Empire« flüchten. »Zork II - The Wizard of Frobozz«, bringt Sie noch weiter in die Tiefen der Erde. Dort erforschen Sie die Geheimnisse der Zauberei. Es erscheint immer wieder ein böser Zauberer, der zufällig auftaucht – er kann nämlich teleportieren. Er versucht natürlich, den Spieler zu behindern und das kann er ganz gut, denn dafür hat er entsprechende Zaubersprüche. In »Zork II« muß man am Ende der beste Zauberer sein. Auf dem Weg dazu hat man viele »kleine« Aufgaben zu überstehen, so zum Beispiel das Töten eines Drachens, eine Begegnung mit einem Dämon, und die Lösung eines Geheimnisses. »Zork III - The Dungeon Master« ist schließlich der letzte Teil der Story, aber bei weitem auch der schwierigste. Es liegen eine Menge Abenteuer vor dem Spieler, bevor man dem ultimativen Gegner begegnet, dem

»Dungeon Master«. Alle drei Teile sind mit dem »Interlog-System« programmiert. Dieses System erlaubt eine komplexe Befehlseingabe ganzer englischer Sätze. Alle Zorks haben einen Wortschatz von je etwa 600 Wörtern. Die Interaktion zwischen Spieler und Computer wird daher nicht so schnell zur stupiden Suche nach dem richtigen Wort. Die »Zork«-Adventures gehören nach wie vor zu den besten Abenteuer-Spielen, die es gibt, obwohl sie für Softwaremarkt-Verhältnisse uralt sind und keinerlei Grafik oder Sound aufweisen. Zum Schluß noch eine Anmerkung: In »Zork« tauchte das erste Mal ein »Grue« auf. Dieses seltsame Wesen zeigte sich seit diesem Zeitpunkt in anderen Infocom-Produkten. Eine Frage an alle, die wahrscheinlich nur die »Zork«-Autoren beantworten können: Was ist ein »Grue«? (M. Kohlen/hl)

- Zork I - III
- C 64, Atari XL/XE/ST, Apple II, IBM-PC, Macintosh
- Klassische Textadventure-Trilogie

Fahrenheit 451



New York, irgendwann in der Zukunft. Schon seit Jahren sind Bücher verboten, denn Bücher stiften Unruhe und fördern kritisches Denken. Die Feuerwehr löscht keine Brände mehr, im Gegenteil, sie führt Bücherverbrennungen durch. Die Feuerwehrtruppe heißt «451» nach der Temperatur auf der Fahrenheit-Skala, bei der Papier zu brennen beginnt. Guy Montag ist einer der

Feuerwehrlaute. Er entdeckt die Faszination der Bücher und durch sie die Unterdrückung durch die Obrigkeit. Er schlägt sich auf die Seite der Rebellen, die außerhalb der großen Städte leben.

Von den Rebellen erhält er einen Auftrag: Er soll wieder nach New York und dort seine Freundin Clarisse suchen, die ihm dann den Rest der Aufgabe erklären wird.

Unterstützt wird er dabei von zahlreichen Gesinnungsgenossen, verfolgt von der Feuerwehr und deren tödlichen Roboter-Hunden.

Das Grafikadventure »Fahrenheit 451« versetzt Sie in die Rolle des Guy Montag, der Hauptfigur aus dem gleichnamigen Buch von Ray Bradbury. Das Spiel stellt eine Fortsetzung des Buches dar und wurde zusammen mit dem Autor erarbeitet. Die Handschrift von Ray Bradbury ist in den Texten des Spiels klar erkennbar. Er taucht sogar selbst als der sprechende Computer »Ray« auf, der dem Spieler wichtige Hinweise geben kann.

Ungewöhnlich an diesem Adventure ist, daß es keinen konkreten Lösungsweg gibt. Am Handlungsort, der Fifth Avenue, befinden sich zirka 30 Häuser. In fast jedem Haus gibt es Informationen und wichtige Gegenstände. Doch die ungefähre Reihenfolge und die Kombination der einzelnen Informationen herauszufinden, bleibt dem Spieler überlassen.

Wichtigstes Erkennungs-

zeichen sind Codesätze aus verschiedenen Büchern. Auch hier tun sich gewaltige Rätsel auf, kann einem ein falscher oder fehlender Codesatz das Leben oder zumindest wertvolle Informationen kosten. Und um die Verwirrung auf die Spitze zu treiben, muß man mehrere Male die eigene Identität samt Aussehen und Fingerabdrücken ändern. Neben den schon erwähnten guten Texten kann »Fahrenheit 451« noch mit einigen der besten Bilder, die es je für Grafikadventures gegeben hat, aufwarten.

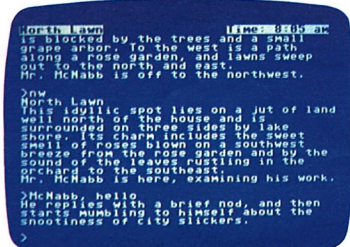
»Fahrenheit 451« ist gerade richtig für den etwas erfahreneren Abenteuer-Spieler, der des langweiligen »Straight-Ahead«-Adventures, bei denen ein Problem dem anderen folgt und es einen festgelegten Lösungsweg gibt, überdrüssig geworden ist. (bs)

- Fahrenheit 451

- C 64, Apple II, IBM PC

- Spiel zum Bradbury-Buch

Witness / Suspect / Deadline



Von Detektiven, Zeugen, Opfern und Verdächtigen handeln die Infocom-Textadventures »The Witness«, »Deadline« und »Suspect« aus der »Mystery-Reihe.

In »Witness« wird die große Detektiv-Ära der 30er Jahre

wieder lebendig. Es handelt sich um einen Erpressungsfall, der dann später zum Mord wird - vor Ihren Augen! Leider sehen Sie aber nicht, wer es war. Jeder der Anwesenden kommt als Täter in Frage. Sie haben nur zwölf Stunden Zeit, den Fall

zu lösen und müssen in verstrickten Netzen von kleinen Hinweisen, Motiven und Alibis wühlen.

»Deadline«, das zweite Detektivspiel, gibt Ihnen ebenfalls nur zwölf Stunden Zeit, um den gestellten Fall zu lösen. Hier gibt es sechs Verdächtige, die alle frei herumlaufen. Die Personen agieren voneinander unabhängig, sie gehen alle wann und wohin sie wollen. Kein einfacher Fall, denn viele Spuren oder Motive gibt es am Anfang nicht.

»Suspect« schließlich ist das neueste der »kriminelnen« Infocom-Adventures. Diesmal sind Sie der Verdächtige bei einem Maskenball-Mord und müssen Ihre Unschuld beweisen. Alles, was Sie haben, sind Ihr Reporter-Notizbuch, ein Kugelschreiber, wenn Sie Glück haben ein Drink und zwölf Stunden Zeit, um Ihre Unschuld zu beweisen.

Bei allen drei Abenteuern findet man wichtige Unterlagen in der Verpackung, die Ihnen bei der Lösung helfen. Bei »Witness« liegt beispielsweise ein Exemplar einer

Detektivzeitschrift, ein Telegramm, ein Abschiedsbrief und eine lokale Tageszeitung bei. »Deadline« bietet unter anderem Laborberichte und Polizeifunde vom Tatort. »Suspect« hat ähnliche Beilagen, so zum Beispiel eine Einladungskarte, einen Brief und so weiter.

Der Spielverlauf ist in allen drei Detektiv-Geschichten sehr interessant und abwechslungsreich. Bei »Witness« und »Deadline« stört manchmal die Wartezeit, bis eine bestimmte Handlung geschieht. Das ist bei »Suspect« zum Glück nicht mehr der Fall. Alle drei Infocom-Mysteries zeichnen sich durch hervorragende englische Texte aus, die Büchern entstammen könnten. Man kann sogar Gespräche mit anderen Charakteren führen und hat regelrecht den Eindruck, Teil eines gut geschriebenen Kriminalromans zu sein. (M. Kohlen/h)

- Witness/Suspect/Deadline

- C 64, Atari XL/XE, IBM-PC

Apple II, Macintosh, Atari 520 ST

- Krimi-Textadventures

COMPUTER-ZEITSCHRIFTEN

VON PROFIS FÜR PROFIS

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 regelmäßig Informationen über das aktuelle Produktangebot benötigen
- ★ Wenn Sie selbst programmieren
- ★ Wenn Sie professionelle Hard- und Softwaretests suchen
- ★ Wenn Sie Ihr eigenes System möglichst effizient einsetzen wollen

dann ist »Computer persönlich«, das aktuelle Fachmagazin für Personal Computer, genau Ihre Zeitschrift.

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

Von Profis für Profis!

»Computer persönlich« gibt es alle 14 Tage neu bei Ihrem Zeitschriftenhändler oder im Computer-Fachgeschäft.

PC MAGAZIN

Einige Wochenzeitung für Personal Computer im IBM-Standard.

Sie beschäftigen sich beruflich oder privat mit dem Einsatz und der Anwendung von Personal Computern?

Sie sind an aktuellen, professionellen Informationen über IBM-PCs, kompatible Systeme und deren professionellen Einsatz interessiert? Dann ist das PC Magazin genau auf Ihre persönlichen Bedürfnisse zugeschnitten.

Es wird von anerkannten und erfahrenen Fachjournalisten für professionelle Anwender und Fachleute geschrieben.

Es berichtet jede Woche ausschließlich über Computer im IBM-Standard und kompatible Systeme, über Hard- und Softwareneuheiten. Es bringt ausführliche Testberichte und gibt Ihnen wichtige Informationen über Netzwerke sowie die PC/Host-Verbindung.

Nur diese Spezialisierung ermöglicht eine gezielte Berichterstattung und bietet genügend Raum, um auf Anwenderprobleme spezifisch eingehen zu können.

Von Profis für Profis!

Und das jeden Mittwoch neu bei Ihrem Zeitschriftenhändler oder im Computer-Fachgeschäft.

GUTSCHEIN

für ein kostenloses Probeexemplar

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

- COMPUTER PERSÖNLICH**
Wenn mir Computer persönlich zusagt und ich es regelmäßig weiterbestellen 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,—. Zustellung und Postgebühren übernimmt der Verlag.

- PC-MAGAZIN**
Wenn mir das PC-Magazin zusagt und ich es regelmäßig weiterbestellen 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,—. Zustellung und Postgebühren übernimmt der Verlag.

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

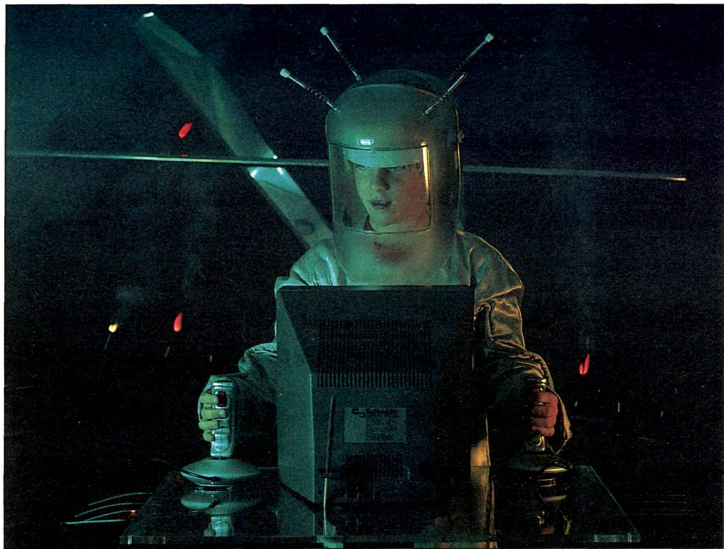
Vorname/Name _____

Straße PLZ/Ort _____

Datum 1. Unterschrift _____

Datum 2. Unterschrift _____

Gutschein ausfüllen, ausschneiden, auf Postkarte kleben und versenden an:
Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Weinreb, Postfach 13 04, 8013 Haar.



Action-Spiele

Wenn die Joysticks knirschen, der Computer glüht und Reaktionen gefragt sind, wird mit Sicherheit kein geruhsames Adventure gespielt - es ist Action-Zeit. Das schöne neudeutsche Wort »Action« haben wir bei unseren Einteilungen etwas strenger definiert, denn auch bei den Geschicklichkeits-Spielen muß man beispielsweise mit schneller Hand den Joystick führen, um zu Ruhm und Ehre zu gelangen.

Ein Action-Spiel ist für uns ein Programm, bei dem in erster Linie geschossen wird. Friedfertige Zeitgenossen mögen jetzt nicht zurückschrecken, denn hier handelt es sich nicht automatisch um bluttriefende Mord-Simulationen. Wenn der Astronaut bei »Drop Zone« abstrakte »Außerirdische« in

Form von bunten Figuren abschießt, sollte man das wirklich nicht als übles Brutalo-Spiel verurteilen.

Es gibt allerdings tatsächlich Extremfälle wie »Beach Head II«, bei dem gezielt Menschen niedergemäht werden. Um das ganze möglichst realistisch zu gestalten, wurde dem Programm noch eine Sprachausgabe spendiert, so daß ein tödlich Gefrorener noch schnell einen Todesschrei röcheln kann, bevor er in die Ewigen Jagdgründe abtritt. Wir haben uns erlaubt, solche militärischen Metzger-Spielchen in diesem Sonderheft zu boykottieren, bei denen auf Menschen geschossen wird, als sei es die natürlichste Sache der Welt.

Gut gemachte Action- und Schießspiele üben einen fesselnden Reiz aus, dem man

sich eine Zeitlang kaum entziehen kann. In letzter Zeit ist es um diese Spiele-Gattung jedoch erheblich ruhiger geworden und komplexere, inhaltlich anspruchsvollere Programme haben den Markt erobert. Dabei dominierten die Schießspiele in den ersten Jahren der Tele- und Computerspieler und Sie stellen auch das Gros der Spielhallen-Automaten.

Schnee von gestern und Hits von heute

Doch legendäre Titel wie »Space Invaders«, »Asteroids« und »Galaxians« taugen heute nur noch für die Ehrengalerie, da der Spielablauf auf Dauer zu eintönig ist.

Mittlerweile gibt es aber moderne und gute Actionspiele. »Drop Zone« ist eigentlich nur eine gute Version des Atari-Automaten »Defender«, doch die hervorragenden Grafikeffekte ma-

chen das Programm zu einem Leckerbissen für Action-Fans. Daß ein Spiel, bei dem es in erster Linie um Schnelligkeit geht, auch sehr komplex sein kann, zeigt »Sabre Wolf« mit seinen schier unzähligen Bildern. »Skyfox« von Electronic Arts gehört zur jüngsten Generation von Schießspielen, die ein paar Anleihen bei Flug-Simulatoren gemacht haben und vor allem durch schnelle Grafik mit 3D-Effekten für Aufsehen sorgen.

In diesem Spielgenre, das vor ein paar Jahren zwischen »Pong« und »Pac Man« seine Blütezeit hatte, gibt es leider so viel Schrott-Titel wie bei keiner anderen Kategorie. Selbst heute noch veröffentlichen Softwarefirmen deprimierend primitive Abschieß-Spiele, die man nach spätestens fünf Minuten angeed in die Ecke legt. Daß es auch professionell programmierte Perlen gibt, zeigen wir Ihnen auf den nächsten Seiten.

(hl)

Sabre Wulf



Der Dschungel ruft: »Sabre Wulf« von Ultimate ist einer der unbestrittenen Klassiker in Sachen Spectrum-Software und seit kurzem auch in einer identischen Version für C 64 zu haben. Es ist in erster Linie ein schnelles Reaktionsspiel, bei dem die Spielfigur, »Sabreman« genannt, auf der

Suche nach den vier Teilen eines Amuletts ist. Die begehrten Scherben sind in den Tiefen des Urwalds verstreut, durch den sich der Spieler schlagen muß.

Die schier unzähligen Bilder werden von allerlei Geister bevölkert. Gegen die meisten Vierbeiner kann man sich per Feuerknopf-

druck zur Wehr setzen. Dann macht der Sabreman seinem Namen nämlich alle Ehre und schwingt einen Säbel. Kleinere Tiere zerpuffen nun höchst dekorativ, während größere Exemplare wie Rhinocerosse bei Säbelberührung lediglich davonlaufen. Gegen plötzlich auftauchende Eingeborene ist man aber wehrlos: Hier hilft nur die Flucht. Geht der Sabreman ohne gezückten Säbel auf ein Tier los, bröseln es ihn an den Bildschirmrand und er verliert ein Leben.

Orchideen-Zauber

Da das Spiel sehr schnell und aktionsreich ist, wäre das Bildschirmmesein nur von sehr kurzer Dauer – wenn es da nicht die roten Lilien gäbe. Pflückt man die Blümchen durch Darüberlaufen mit der Spielfigur, erhält man jeweils ein Bonusleben. Auch die restliche Botanik kann sich sehen lassen. Jede Orchidee hat eine andere Wirkung auf den Sabreman: Bei den gelben

wird ihm schlecht, die weißen machen ihn wieder gesund, die roten schützen im Kampf, die blauen machen ihn schneller und bei den violetten verliert er vorübergehend die Orientierung. Bei all der Hektik muß man also auch aufpassen, nicht in schädliches Gemüse zu rennen. Hier und da stehen auch noch die obligatorischen Goldschätze im Urwald, die das Punktekonto kräftig aufstocken.

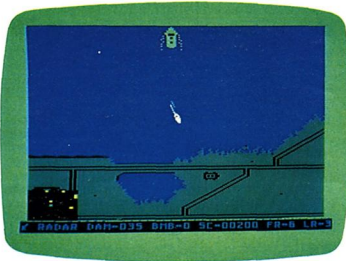
»Sabre Wulf« ist ein solides Spiel für Schnell-Reflexler, das wegen der sehr schwierigen Amulettsuche längerfristig motiviert. Bei der neuen C 64-Version wurde das Programm noch mit einer schmissigen Einleitungs- und Musik versehen. Ein bewährter Matscheiben-Fessler für lange Winterabende. (hl)

– Sabre Wulf

– C 64, Schneider, Spectrum

– Schneller Dschungel-Bestseller

Raid on Bungeling Bay



Auf einem fernen, kleinen Planeten haben die Bungelings ihre Kriegsmaschine erbaut. Gesteuert durch künstliche Intelligenz, die auf totale Vernichtung ausgerichtet ist, soll mit ihr die gesamte Zivilisation vernichtet werden. Die einzige Al-

ternative lautet: Zerstörung der Kriegsmaschine.

Wer »Raid on Bungeling Bay« spielt, muß von einem ganz normalen Flugzeugträger aus mit einem ganz normalen Hubschrauber höchst normale Fabriken bombardieren und wird dabei von

ebenso normalen Schiffen, Panzern und Flugzeugen gehindert. Von »außerirdisch« keine Spur. Wir haben es hier also mit einem höchst irdischen Kriegsspiel zu tun. Hat man diese Tatsache akzeptiert, dann bekommt man ein qualitativ hochwertiges Action-Spiel mit einigen neuen Elementen geliefert.

Man startet mit einem Hubschrauber von einem Flugzeugträger, um insgesamt sechs Fabriken des Feindes zu bombardieren. Diese sind über einige Inseln in der näheren Umgebung verstreut. Je mehr Fabriken man zerstört hat, desto heftiger wehrt sich der Gegner: Anfängen beim einfachen Geschützfeuer über Infrarotraketen bis zum ausgewachsenen Zerstörer wird hier das gängige Waffenarsenal einer jeden militärischen Macht ausgespielt. Nicht nur, daß die Bungelings versuchen, Sie vom Himmel zu holen, auch Ihr Flugzeugträger wird angegriffen und sollte von Ihnen verteidigt werden. Außerdem basteln die Bungelings gerade am

schon erwähnten Zerstörer, dessen Herstellung durch Bombardierung der Werft möglichst lange hinauszuzögern ist. Man muß also ständig abwägen, wohin man am besten fliegt, sonst hat man bald seine Ersatzhubschrauber aufgebraucht. Sind die sechs Fabriken zerstört, darf man sich an einer echt amerikanischen Straßenparade und der Titelseite einer Zeitung, die beide Ihren Sieg feiern, satt sehen.

Von der Ausführung der Idee bietet »Raid« nichts Neues oder Außergewöhnliches. Die Grafik ist guter Durchschnitt und der Sound ist, wie bei Action-Spielen üblich, recht knapp bemessen.

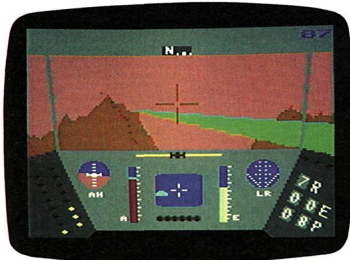
Wer keinerlei moralische Bedenken hat, der wird bei »Raid on Bungeling Bay« mit viel Action und ein wenig Strategie belohnt. Für Bildschirmkämpfer durchaus empfehlenswert. (bs)

– Raid on Bungeling Bay

– C 64

– Action-Kriegsspiel

Rescue on Fractalus



Entschuldigen Sie bitte, Commander a.D., aber hätten Sie wohl einige Minuten Zeit? Das Eihercorps braucht Sie! Lachen Sie nicht, wir wissen genauso gut wie Sie, daß wir vor fünf Jahren alle Luftpiloten außer Dienst gestellt haben, weil wir glaubten, nur noch Raumfahrer zu brauchen. Doch die Lage hat sich in den letzten Tagen gewaltig verändert.

Wie Sie wissen, liegen wir seit einiger Zeit im Krieg mit den J'hagga Ri Kachatki, kurz Jaggies, einer intelligenten, kriegerischen Rasse aus einer der dunkelsten Ecken des Universums. Unsere Raumpiloten haben sich bis vor kurzem hervorragend gegen die Jaggies gehalten. Doch unsere Gegner lockten die Raumpiloten in eine Falle, indem sie sich auf Fractalus verschanzt haben. Fractalus ist der unwirtlichste Planet innerhalb der nächsten hundert Lichtjahre. Er kreist um die Sonne Kalamar im Doppelstern-System Kalamar/Kalaxon. Fractalus ist ein einziges Gebirge, das zerklüftete, das Menschenaugen je gesehen haben. Die Atmosphäre besteht zu 87 Prozent aus ätzender Säure, die jeden Raumanzug samt Piloten innerhalb von Minuten zerfrisst. Schließlich ist da noch die schnelle Rotation von Fractalus: Ein Tag dauert nur neun Minuten und die kurze Nacht ist so dunkel, daß selbst unsere Kamerasysteme nichts mehr sehen können.

Um zu Ihrer Aufgabe zu kommen: Unsere Raumpiloten sind hervorragend im All, auf Fractalus aber haben sie versagt. Die Jaggies haben bisher alle abgeschossen, die sich auf Fractalus heruntergewagt haben. Glücklicherweise überleben fast alle. Wir müssen sie aus den Raumschiffwracks retten, denn ohne die Raumpiloten können wir den Krieg nicht gewinnen. Schnappen Sie sich einen Valkyrie-Fighter und holen Sie die Piloten ins Mutterschiff, das sich in einer Umlaufbahn um Fractalus befindet.

Rettung naht!

Sie sollten folgendermaßen vorgehen: Suchen Sie in einem abgegrenzten Gebiet nach den Raumschiffwracks der Piloten und landen Sie in der unmittelbaren Nähe. Schalten Sie den Schutzschild aus und warten Sie, bis der Pilot auf Ihr Schiff zugefallen kommt. Lassen Sie den Piloten durch die Luftschleuse herein und starten sofort durch. Daß die Jaggies dabei nicht tatelos zusehen werden, ist uns allen klar. Auf Fractalus wimmelt es nur so von Laserstationen und Flug-Bomben. Deswegen haben Sie einen Dirac-Schutzschirm und Anti-Materie-Torpedos an Bord.

Und noch ein Hinweis: Vor sieben Stunden haben wir einen Funkspruch eines gestrandeten Raumpiloten empfangen, der angeblich

von einem Piloten in grünem Raumanzug gerettet werden sollte. Aber zu diesem Zeitpunkt hatten wir noch keine Rettungsmannschaften auf Fractalus. Und wir haben erst recht keine Piloten mit grünen Uniformen – also Vorsicht vor getarnten Jaggies!

Wenn Sie unser Angebot zur Wiederaufnahme ins Eihercorps annehmen wollen, dann setzen Sie sich in einen Valkyrie-Fighter und holen unsere Piloten aus diesem Höllenloch raus!

Diese stimmungsvolle Hintergrundgeschichte ist bei weitem nicht das einzige, das »Rescue on Fractalus« so interessant macht. Das Programm stammt wie »Ballblazer« aus der Wunderwelt von »Lucasfilm«, der Firma, die durch die »Star Wars« und »Indiana Jones«-Filme weltberühmt wurde.

wie auch Tastatur zum Spielen benötigt.

Das Spiel kennt bis zu 99 Spielstufen, von denen man die ersten 16 direkt anwählen kann. Hat man einen Level gelöst, indem man alle Piloten aus dem entsprechenden Gebiet gerettet hat, wird man vom Mutterschiff aus in den nächsten katapultiert. Daß der Schwierigkeitsgrad zunimmt, ist klar. Selbst die Programmierer von »Lucasfilm« haben bisher nur den 28ten Level erreicht!

99 Spielstufen

»Rescue on Fractalus« wurde ursprünglich nur für Atari-Computer entwickelt. Die Umsetzungen auf anderen Computer (Commodore, Apple) reichen leider nicht



Die verblüffende Realitäts-treue hebt dieses Spiel weit über den Rahmen eines einfachen Action-Spiels heraus. Der 3D-Effekt der Grafik ist äußerst gut gelungen, ebenso die Animation der Piloten und Angreifer. Das Gebirge wird übrigens mit Formeln aus einem neuen Bereich der Mathematik, der fraktalen Geometrie, erzeugt. So bekam der Planet seinen Namen. Auch die Spiel-Geräusche können sich hören lassen. Und das ausgefeilte Flugverhalten des Valkyrie-Fighters erinnert mehr an eine Flug-Simulation als an ein Action-Spiel. Es werden sowohl Joystick

ganz an die Atari-Version heran, sie sind allesamt langsamer, aber im Spielverlauf selber vollkommen identisch. Wie weit die geplanten Schneider-Versionen vom Original abweichen, läßt sich noch nicht sagen, da die Programmierung noch nicht abgeschlossen ist.

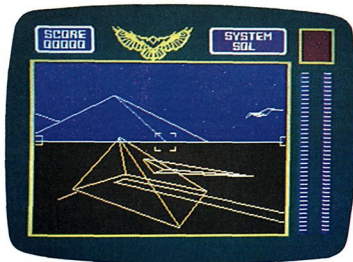
(bs)

– Rescue on Fractalus

– C 64, Apple II, Atari XL/XE, (Spectrum, Schneider in Vorbereitung)

– 3D-Actionspiel mit Flugsimulator-Touch

Stellar 7



Sternenkrieg bestimmt den 3D-Actionreißer »Stellar 7«. Die arkturische Raumflotte hat der Erde nämlich den Krieg erklärt. Er läßt sich nur dadurch vermeiden, daß ein einzelner Mann mit einem Gleiter bis zum arkturischen Mutterschiff vordringt und dieses vernichtet. Der Weg dorthin

führt über die Oberflächen von sieben verschiedenen Planeten, von denen jeder seine eigenen Gefahren zu bieten hat. Neben einfachen, würfelförmigen Hindernissen tummeln sich dort Fahrzeuge, Flieger, intelligente Bomben und Geschützstationen aller Art. Hat man auf einem Planeten genügend

Gegner erwischt, materialisiert dort ein »Warplink«, ein abstraktes geometrisches Gebilde, das einen durch den Raum zur nächsten Planetenoberfläche schleudert.

Damit man den Außerirdischen nicht völlig hilflos gegenübersteht, haben die Erbauer Ihrem Gefährt, dem »Raven«, ein paar Besonderheiten verpaßt. So hat er eine doppelläufige Kanone, die Geschosse von sehr hoher Durchschlagskraft abfeuern kann. Gleichzeitig hat der »Raven« besonders dicke Schutzschilde und auch eine Tarnkappe bekommen, mit der er sich vor den Gegnern unsichtbar machen kann. Das ist auch bitter nötig, denn diese sind besonders intelligent und greifen den Helden schon mal im Verband aus verschiedenen Richtungen an und versuchen, ihn in geschickt gestellte Fallen zu locken.

Am Anfang scheint es recht leicht, sich auf den verschiedenen Planeten durchzuschlagen. Doch ab dem vierten Planeten werden die Gegner immer stärker und

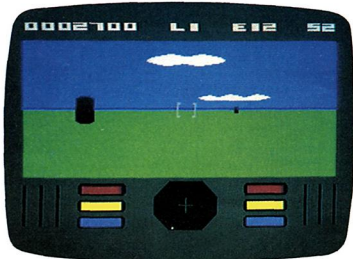
aufgeuchster, so daß selbst Videospiel-Profis eine ganze Weile brauchen werden, bevor sie das arkturische Mutterschiff auch nur sehen.

Zur Einstimmung auf das Spiel gibt es eine integrierte Spielanleitung, die in Form eines »Mission Briefings« alle wichtigen Gegner mit deren Stärken und Schwächen vorstellt. Beim Spiel selbst kann man dann zwischen vielen verschiedenen Schwierigkeitsgraden und Trainingsmissionen wählen.

»Stellar 7«, das schon Mitte 1984 erschien, war eines der ersten Spiele mit sogenannter 3D-Vektorgrafik. Das bedeutet, daß man ankommende Objekte so sieht, als würden sie nur aus einem Drahtgitter, das die Umrisse darstellt, bestehen. Heute geht es neben 3D-Spielen wie »Elite« und »Skyfox« etwas unter. Trotzdem bleibt »Stellar 7« für alle Baller-Freunde empfehlenswert. (bs)

- Stellar 7
- C 64
- 3D-Vektorgrafik-Actionspiel

Encounter



Ein schon etwas in die Jahre gekommenen Titel gehört immer noch mit zum Besten, wenn es um schnelle, stufenlose 3D-Grafik geht: »Encounter«, ein simples, aber grafisch sehr gut gemachtes Panzerballerspiel.

Bei »Encounter« wurde mit einem vergleichsweise geringen grafischen Aufwand eine unglaublich schnelle

und wirklichkeitsnahe Animation erreicht, die den Spieler bei jedem herannahenden Schuß zusammenzucken läßt.

Die einleitende Geschichte ist recht vielversprechend: Der Spieler befindet sich irgendwo zwischen den Galaxien und entdeckt einige kleinen Planeten, dessen Oberfläche mit weiten

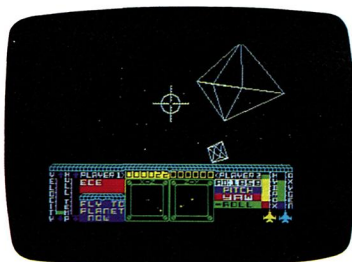
Ebenen bedeckt ist, die durch einzelne Bergketten voneinander getrennt sind. Auf den Ebenen stehen in regelmäßigen Abständen große Zylinder, die augenscheinlich nicht natürlichen Ursprungs sind. Bei näherer Untersuchung entpuppt sich dies als ein von fremden Wesen einer hochtechnisierten Zivilisation erbautes, computergesteuertes Schlachtfeld zu Übungszwecken, das bei Annäherung des Spielers prompt aktiviert wird. Ab jetzt greift man aktiv ins Geschehen ein. Der Spieler kämpft gegen robotergesteuerte Flugobjekte, die dicht über dem Boden zwischen den Zylindern schweben und versuchen, den Piloten außer Gefecht zu setzen. Die Schüsse von Spieler und Feind verwandeln den Gegner bereits bei einem Treffer in Wrackteile. Der Spieler kann sein Flugobjekt in 3D-Perspektive zwischen den Zylindern hindurchmanövrieren, sie auch als Deckung benutzen oder bei einem günstigen Winkel als Reflektor für seine eigenen

Schüsse verwenden und dadurch ein Feindschiff durch einen Querschläger erledigen. Nachdem ein Gegner abgeschossen wurde, erreicht auch schon der nächste Kontrahent das Spielfeld. Wurde eine gewisse Anzahl Feindschiffe zerstört, öffnet sich ein schwarzes Tor, das den Spieler zum nächsten, farblich anders gestalteten und schwierigeren Spielfeld (insgesamt gibt es acht Schwierigkeitsstufen) führt. Von Bild zu Bild erhöht sich die Anzahl der von den Feindschiffen angewandten Taktiken. Dadurch wird das Spiel immer interessanter und bietet eine deutliche Steigerung des Schwierigkeitsgrades.

Für alle, die ein Actionspiel mit gelungener 3D-Animation suchen und nicht nur schießen, sondern auch etwas Taktik anwenden wollen, ist »Encounter« genau das Richtige. (H.J. Deeg/hl)

- Encounter
- C 64, Atari XL/XE
- Schießspiel mit schneller, stufenloser 3D-Grafik

Starion



Von Melbourne House stammt dieses sehenswerte Weltraumspiel mit sehr schneller 3D-Vektorgrafik und einer komplexen, schwierigen Handlung. Der Spieler schlüpft in die Rolle des Raumschiffkapitäns »Starion«, der mit seinem Galaktio-Flitzer durch sage und schreibe 243 Zonen fliegen kann.

In jedem Sektor wimmelt es nur so von außerirdischen Schiffen, die abgeschossen werden müssen. Doch bei soviel Geballer darf auch nachgedacht werden: Jedesmal, wenn ein gegnerisches Schiff zerstört wird, hinterläßt es einen überdimensionalen Buchstaben, den man durch ein exaktes Manöver an Bord nehmen

kann. Nachdem alle Gegner einer Zeitzone abgeschossen sind, müssen die aufgesammelten Lettern richtig geordnet werden, bis sich schließlich ein englisches Wort aus dem Wirrwarr ergibt. Anschließend muß man die richtige von acht Jahreszahlen bestimmen, aus der der Gegenstand stammt. Erhält man zum Beispiel den Begriff »Sputnik«, so gehört dieser Oidie-Satellit natürlich ins Jahr 1957, weil er damals in die Umlaufbahn geschossen wurde.

Kosmische Puzzles

Für eine hohe Motivation ist auch gesorgt. Aus den Lösungswörtern aller 243 Zeitzonen ergibt sich nämlich ein Satz. Ihn herauszukriegen, ist das große Endziel von »Starion«. Eine sehr schwierige Aufgabe, die nur von Könnern vollständig zu lösen ist.

Für das meiste Aufsehen sorgt zweifelsohne die bemerkenswert schnelle Vektorgrafik. Bei den Flug- und Angriff-Manövern neigt man

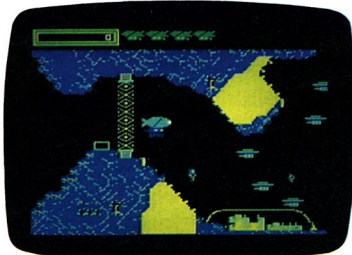
dazu, den Kopf einzuziehen, wenn ein Raumschiff auf einen zubraust. Die Vektordarstellung erinnert sehr an »Elite« und ist sogar noch etwas detaillierter und schneller. Im direkten Vergleich kann die Handlung bei »Starion« allerdings nicht mithalten. Sie wird von »Elite« leicht in den Schatten gestellt.

Grafik-Genuß

Für Fans von guten, schnellen Schießspielen ist »Starion« auf jeden Fall ein ganz heißer Tip. Dank der flotten Grafik und der Aufgabe ein Spiel, das auch längerfristig fesseln kann. Das Programm wurde übrigens von einem 19jährigen Wunderknaben im Alleingang auf dem Spectrum geschrieben und erreichte den ersten Platz der britischen Software-Hitlisten. (hl)

- Starion
- C 64, Schneider, Spectrum
- Schießspiel mit schneller 3D-Vektorgrafik

Zeppelin



Hinter »Zeppelin« verbirgt sich ein Action-Spiel der gehobenen Klasse, das inzwischen wie schon andere Titel von Synapse Software zu einem Klassiker geworden ist.

Die Story ist ein wenig bizarr. Der Spieler kommandiert ein Luftschiff in den unterirdischen Höhlen eines fremden Planeten mit dem

Namen »Zarkafir«. Tief im Inneren dieser Welt befindet sich das gefürchtete Hauptquartier einer Gruppe von Unsterblichen, den »Time-lords«, die die Herrschaft über das gesamte Universum erlangen wollen und ihr Versteck mit einer Reihe von hochtechnischen Abwehrmechanismen ausgestattet haben. Der Spieler erhält

von der obersten Regierung der Föderation der Planeten den Auftrag, mit seinem Zeppelin bis in das unterste Höhlensystem vorzudringen und die Unsterblichen zu vernichten.

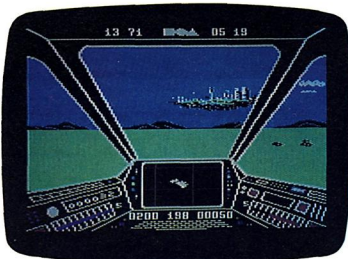
Der Spieler fliegt in das erste Höhlenlabyrinth und hat nun mehrere Aufgaben zu lösen: Als erstes muß er das Tor zum nächsttieferen Stockwerk finden, das meistens allerdings von einem sogenannten »Hamburger-Tier« bewacht wird. Ist dies der Fall, so muß zuerst ein Hamburger irgendwo im Labyrinth organisiert werden, um ihn an das Tier zu verfüttern, das sich anschließend in einen Schalter verwandelt, mit dem das Tor geöffnet werden kann. Danach muß der Spieler einen erneuten Rundflug unternehmen, um eine Kiste TNT-Sprengstoff aufzusammeln und sie hinter dem Tor zu deponieren. Wird der neben dem Sprengplatz liegende Schalter betätigt, detoniert die Sprengladung und der Weg zum nächsten Stockwerk ist frei.

Die Richtung, die der Zeppelin im Höhlenlabyrinth einschlägt, wird durch Heißluftströmungen an Kreuzungspunkten bestimmt. Außerdem sind sämtliche Gänge mit Abwehrmechanismen ausgestattet, die durch eine Anzahl von im Labyrinth verstreuten Schaltern ein- oder ausgeschaltet werden können.

Immer neue Spielsituationen in den 250 Höhlenabschnitten garantieren viel Abwechslung und Unterhaltung. Allerdings wird das Spiel in den späteren Stufen extrem schwer und kann dank der weisen Voraussicht des Programmierers auch mit zwei Spielern bewältigt werden, wobei der eine den Zeppelin steuert und der andere die Aufgabe des Bordschützen übernimmt. (H.J. Deeg/hl)

- Zeppelin
- C 64, Atari XL/XE
- Kniffliges Simultan-Schießspiel

Skyfox



Außerirdische greifen die Kolonie der Menschen auf einem fremden Planeten an. Gefragt ist schnelle Abwehr. Ein uraltes Spielprinzip, aus dem man nichts mehr herausholen könnte, meinen Sie? Dann haben Sie noch nie »Skyfox« gespielt, denn hier wird das Böse-Angreifer-Ab-schießen-Prinzip zur höchsten Bildschirm-Perfektion getrieben. Wie gesagt, die Handlung ist nicht sehr geistreich, also nehmen wir lieber gleich im Cockpit Platz und düsen los.

Der »Skyfox« ist eine wahre Wundermaschine, ein Flugzeug, das jeden Luftwaffen-General erblassen lassen würde. In Sekundenschnelle erreicht er vierfache Schallgeschwindigkeit. Er ist äußerst wendig und kann sogar auf der Stelle drehen, was sonst nur Hubschraubern vorbehalten ist. Mit recht starken Schutzschirmen, einem hochintelligenten Bordcomputer und nicht zuletzt durchschlagenden Waffensystemen ausgestattet, ist der »Skyfox« die ideale Abwehr- und Angriffsmaschine.

Fetziger Flieger

Die Angreifer sind aber die anderen, und die kommen gleich mit Panzern, Flugzeugen und großen Mutterschiffen angefliegen, um sich der Kolonie zu bemächtigen. Offen gesagt ähneln die Panzer und Flugzeuge sehr den Produkten der

irdischen Rüstungsindustrie. Es ist unklar, ob hier nur eine abstrakte Hintergrundstory um ein indizierungsreifes Kriegsspiel herumgeschrieben wurde. »Skyfox« ist sowie-so nur für Spieler geeignet, die keinerlei moralische Bedenken gegen Bildschirm-Kriege haben und Realität und Computerspiel noch klar trennen können und nicht gerade das Richtige für kleine Kinder.

Ganz schön schnell

Nach dem Start bietet sich dem Spieler ein fantastischer Blick aus dem Cockpit. Sollten gerade keine Gegner in der Nähe sein, sieht man den bergigen Horizont sowie Wolken und Schatten, die allerdings in sehr schneller 3D-Grafik. Hat man die ersten Panzer aufspühdig gemacht und rast auf sie zu, dann erlebt man ein kleines grafisches Wunder: Die kleinen Punkte am Horizont werden immer größer und verwandeln sich tatsächlich in bedrohlich aussehende, farbige, solide Panzer. Da fällt einem gar nicht auf, daß man die Biester immer aus dem gleichen Blickwinkel sieht, egal von welcher Richtung man sie anfliegt. Hat man am Erdboden durchgeräumt, sollte man durch die Wolkendecke brechen und dort die wilde Flugzeughatz beginnen. Doch aufgepaßt, auch der Luftgegner schießt natürlich zurück und schon so man-

cher Nachwuchspilot war schneller am Erdboden, als er es sich wünschte.

Wird man einigermaßen mit diesen Gegnern fertig, dann sollte man sich an eine richtige Invasion wagen: Hier tauchen zwischen einem und sechs Mutterschiffe auf, die einen steten Strom von Panzern und Flugzeugen freisetzen, es sei denn, man zerstört die Mutterschiffe. Tun Sie es nicht, dann ist die Kolonie schon bald eingenommen und das Spiel verständlicherweise zu Ende.

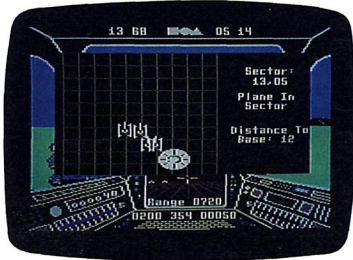
Strategie muß sein

Mit hirnlosem Rumgeballer kommt man nicht allzu weit. Strategisches Vorgehen ist gefragt und bei den höheren Schwierigkeitsgraden muß man sich oft mit dem Gedanken anfreunden,

ner schlafen nicht und rücken Sekunde für Sekunde weiter vor.

Die Punkteberechnung am Ende jeder Schlacht ergibt sich aus den Verlusten beider Seiten sowie aus der Kampfzeit. Leider werden hier keine Höchstpunktzahlen festgehalten.

Der Original-»Skyfox« wurde für die Apple II-Computer geschrieben. Nach dem großen Erfolg - »Skyfox« soll das meistverkaufte Apple-Spiel sein - setzte sich der Autor Ray Tobey dann nochmal hin, um eine C 64-Version zu entwickeln. Diese mußte aber aufgrund der etwas langsameren Grafik und des sehr viel langsameren Diskettenlaufwerks etwas abgepeckert werden. So fehlt beispielsweise die Spezialeinlage in der Heimatbasis, wo man das gute alte »SpaceInvaders« spie-



einigen der anvertrauten Gebäude zu opfern, um wenigstens den Rest der Kolonie zu erhalten. Die Gegner gehen nach klar berechenbaren Strategien vor. Hat man diese erst einmal herausgefunden, ist das ein entscheidender Schritt zum Sieg.

Um die Strategie der Gegner herauszufinden, gibt es mehrere Computersysteme, die den Spieler mit Übersichtskarten versorgen, einen Autopiloten, der Sie mit Höchstgeschwindigkeit an den Ort bringt, wo es gerade am heißesten hergeht und auch zwei umschaltbare Radarschirme. Doch was immer Sie auch tun, ob Sie Karten studieren oder zum Nachtanken in der Basis zwischenlanden: die Geg-

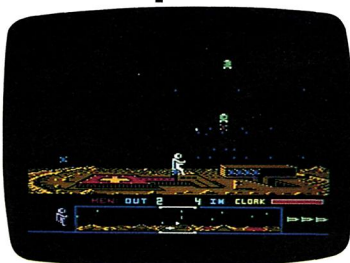
len kann. Auch ging der Blick nach hinten und die präzise Steuerung mit Analog-Joystick verloren. Trotzdem muß man »Skyfox« zu den besten Action-Spielen zählen, die es für diese beiden Computer gibt. Ihn allerdings als »Flugsimulator« zu bezeichnen, wie es die Werbung tut, ist doch etwas schönend für das wohl schnellste 3D-Actionspiel. Trotz vieler Anzeigen und Kontrollen liegt der Schwerpunkt klar beim gepflegten Ballern. (bs)

- Skyfox

- C 64, Apple II

- 3D-Actionspiel mit strategischen Elementen

Drop Zone



Dieses action-gewaltige Schießspiel ist ein heißer Tip für alle, die Tempo, Ranz und sehenswerte Explosionen mögen. »Drop Zone« hat sich den Spielhallenhit »Defender« von Atari als Vorbild genommen und inhaltlich etwas umgestrickt. Herausgekommen ist eines der spritzigsten Action-Spiele, die derzeit für Heimcomputer erhältlich sind.

Die ausgesprochen dramatische Handlung spielt sich auf dem Jupitermond Io ab. Der Spieler steuert einen Astronauten, der wertvolle Kristalle bergen soll. Um zügig durch die Gegend zu düsen, besitzt er einen Raketenrucksack und als nützliches Extra einen Laserstrahler. Die raue Bewaffnung ist auch bitter nötig, denn ausgesprochen bössartige

Außerirdische treiben sich mit einer ganzen Flotte auf Io herum. Da gibt es die grünen »Planters«, die auch hinter den Kristallen her sind. Dagegen ist ein »Spore« ein eigentlich recht harmloses Schiffchen, das sich nach Beschuss jedoch in vier kleinere Raumflitzer teilt. Insgesamt sind es sieben recht illustre Schiffstypen, die dem »Drop Zone«-Astronauten begegnen.

Gespielt wird in verschiedenen Angriffswellen. Um in die nächste Welle zu kommen, muß man sämtliche Außerirdischen wegputzen und alle nicht gemopsten Kristalle bergen. Beim dauernden Kampf stehen unserem Mann im Weltraum noch zwei wichtige Mittel zur Verfügung. Auf Tastendruck »C« für »Cloak« hin wird der Astronaut einige Sekunden lang unverwundbar. Außerdem besitzt er drei Bomben, deren Abwurf per Leertaste alle Gegner, die auf dem Bildschirm gerade zu sehen sind, auf einmal vernichtet. Alle 10000 Punkte erhält man ein Bonusleben, eine Bombe

und einige Sekunden »Cloak«-Zeit gutgeschrieben.

Die Glanzstücke von »Drop Zone« sind das schnelle Scrolling, die pausenlose Action und die vor allem bei Explosionen sehenswerte Grafik. Motiviert wird man durch eine High Score-Liste und Ränge, die einem nach jedem Spiel zugeteilt werden. Schwache Weltraumhelden enden als »Space Cadets«, während man es ab einer Million Punkte zum »Megastar« bringen kann. Die Anleitung gibt übrigens einige interessante Spieltips.

Ballerspiele tun sich heute recht schwer auf dem Softwaremarkt, doch das fesselnde »Drop Zone« hebt sich von der Masse der Primitiv-Päng-Päng-Programme ab. Wer sich am Schießen nicht stört, wird kaum vom Joystick wegkommen. (hl)

- Drop Zone

- C 64, Atari XL/XE

- »Defender«-ähnliches Schießspiel

Fort Apocalypse



Obwohl »Fort Apocalypse« bereits knapp zwei Jahre alt ist, kann es Action-Fans immer noch begeistern.

Zur Hintergrund-Story, die aus einem mittelprächtigen Science-Fiction-Schinken stammen könnte: Die ultrabösen Kralthans, die im gut bewachten Fort Apocalypse hausen, wollen die Erde ver-

nichten. Hierzu haben sie sich die besten Wissenschaftler der Erde gekidnappt, die der Spieler nun in einer gefährlichen Aktion mit einem schwerbewaffneten Hubschrauber befreien soll. Und damit die Kralthans ja nicht erst auf den dummen Gedanken kommen, so etwas noch einmal zu versu-

chen, muß man ihr Eigenheim in die Luft sprengen. Während die Oberfläche der unterirdischen Festung noch recht schnell überquert ist, kann das erste Kellergeschoß, die »Vaults of Draconis«, bereits mit reichlich fiesen Sicherheitssystemen aufwarten. Hat man hier alle Wissenschaftler lokalisiert und gerettet, muß man sich seinen Weg noch tiefer in die »Crystal Caves« bahnen. Dort befindet sich dann, gut versteckt und vielfach gesichert, die Reaktorkammer des Fort Apocalypse. Mit einem gezielten Schuß kann man diese vernichten und so die Kralthans wieder in ihre Schranken verweisen. Sie sagen, das alles klinge nicht sonderlich intelligent? Stimmt! Aber obwohl man hier nicht mit einer großartigen Story aufwarten kann und das Spiel selbst nicht sehr viel Abwechslung bietet, hat es doch seine Schwierigkeit. Denn neben einfachen Mauern bietet »Fort Apocalypse« noch Laserstrahlen, Panzer, Energiesperren und einen gegneri-

schon Hubschrauber, der sozusagen das genaue Gegenstück zum eigenen Modell ist. Die gefährlichsten Gegner sind jedoch die Zeit und nicht zuletzt der hohe Sprit-Verbrauch, der stets zu Anzapfanövern der gegnerischen Benzintanks zwingt.

Sprit ist knapp

Sollte man einmal getroffen zu Boden fallen, so muß man nicht ganz von vorne anfangen: Im Fort sind einige Zwischenlandeplätze, von denen aus, hat man sie erst einmal angefliegen, das nächste Bildschirmleben startet. Die Grafik und der Sound sind relativ schlicht. Wer aber noch kein Höhen-Schieß-Spiel hat, der ist mit dem fesselnden »Fort Apocalypse« gut bedient.

(Tobias Schneider/hl)

- Fort Apocalypse

- C 64, Atari XL/XE, Spectrum

- Höhen-Actionsspiel



Strategie-Spiele

Strategie- und Taktikspiele waren bisher in Deutschland nur wenig verbreitet, finden bei den Computerspielern aber mehr und mehr Aufmerksamkeit. Teilweise sind die Ideen, die hinter diesen Spielen stecken, recht makaber. Vor allem die amerikanischen Softwarehäuser inszenieren bei ihren »Spielen« immer noch den zweiten Weltkrieg oder probieren bereits einen neuen Krieg in Europa.

Strategie- und Kriegsspiel waren schon immer miteinander verflochten und in vielen Fällen identisch. Schach ist schließlich auch nur die Simulation eines Krieges. Eines der ersten Bücher über Spieltheorie wurde ebenfalls nur mit der Absicht geschrieben, die Strategien des Kriegshandwerks wissenschaftlich zu erklären. Das etwa 400 vor Christus von General Sun Tzu geschriebene, in USA mit gro-

ßem Erfolg jetzt wieder aufgelegte »Die Kunst des Krieges« ist die Grundlage vieler moderner Strategiespiele. Sun Tzu entwickelte ein mathematisches Modell, das Bodenverhältnisse, Wetter, Organisation und eine Reihe anderer Einflüsse in Form von Variablen berücksichtigt. In vielen neuen Strategiespielen werden ähnliche Berechnungsroutinen verwendet.

Mit »Tactics II« von Charles Roberts wurde 1958 das erste Kriegsstrategiespiel der heutigen Generation auf den Markt gebracht. Diese Form des Strategiespiels, die sich »Tabletop« nennt, setzte sich schließlich durch und ist auch die Grundlage fast aller Computer-Strategiespiele. Wer über Kriegsstrategiespiele mehr wissen will, sollte die Ausgabe 3/85 der Zeitschrift »64'er« lesen. Unabhängig vom Kriegsspielboom, der hauptsächlich in

den USA und Großbritannien blühte, wurden auch andere Strategiespiele entwickelt und verkauft, vom Wirtschafts- bis zum traditionellen Brettspiel wie zum Beispiel Dame.

Auch in der Computerszene entwickelten sich neue Arten von Strategiesoftware. Den größten Marktanteil an Computer-Strategiespielen der kriegerischen Art sicherte sichSSI. So blieb den anderen Firmen nichts anderes übrig, als neue Themen zu wählen oder bessere Spiele zu produzieren. Die meisten entschieden sich für neue Themen, denn gegen den SSI-Marktanteil von etwa 80 Prozent in diesem Bereich war nur schwer anzukommen.

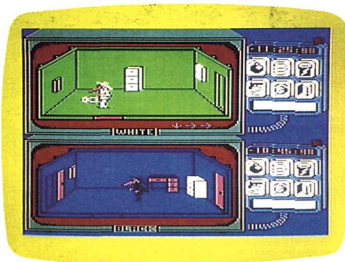
Simulationen aus der Wirtschaft oder aus dem Sportbereich wurden als Themen aufgegriffen und zum Teil exzellent realisiert. Auch Kriminalfälle oder Roboterprogrammierung kommen in der Themenauswahl der Softwareproduzenten nicht zu kurz. Auf dem Computer-

spielmarkt gibt es bereits fast so viele friedliche wie kriegerische Strategiespiele. Doch auch die Hersteller der Kriegsspiele scheinen sich zu besinnen, denn immer mehr von ihnen produzieren Programme, in denen das Ziel darin besteht, Kriegshandlungen zu meiden.

Nach unserer erweiterten Definition ist das alles, was strategisches Denken erfordert, ein Strategiespiel. Strategisches Denken wiederum ist eine Form von Logik: Mit möglichst effektiven Handlungen (Spielzügen) das optimale Ergebnis erreichen – nicht durch Ausprobieren, sondern mit Grips. Das bedeutet zum Beispiel, den Feind einzukreisen oder der beste Geschäftsmann in einer Börsensimulation zu sein.

Die kriegerischen Vertreter dieses Genres sind zwar noch lange nicht am Aussterben, aber immerhin tut sich etwas; ein Ansatz zu friedlicheren Spielen ist schon da. (Manfred Kohlen/hl)

Spy vs. Spy



Strenge geheim! Aus einer ausländischen Botschaft sollen Geheimakten gestohlen werden. Natürlich sind gleich mehrere Geheimdienste an den Dokumenten interessiert. Die zwei besten Spione werden für diesen Auftrag beordert. Deren exakte Aufgabe besteht dar-

in, einen Aktenkoffer mit den Unterlagen, Geld, einem Paß und einem Schlüssel innerhalb einer bestimmten Zeit zu finden und die Botschaft dann so schnell wie möglich zu verlassen.

Die beiden Spione, treffen gleichzeitig im Botschaftsgebäude ein. Nun beginnt eine

wilde Hatz nach den Geheimunterlagen, bei der alles erlaubt ist. Jedes Mittel, sei es Zeitbombe, Stromschlag oder Gummiknüttel ist recht, geht es darum, den anderen Spion auszuschalten und sich selber einen Vorteil zu verschaffen.

»Spy vs. Spy« gibt es schon seit 1960 in dem bekannten amerikanischen Comic-Magazin »MAD« als Dauerserie. In jeder der monatlichen Folgen erfindet einer der Spione einen neuen Trick um den anderen aufs Kreuz zu legen. Nun kamen die zwei auch auf dem Computerbildschirm zu Ehren.

Bei »Spy vs. Spy« wurden zwei besondere Spielelemente verwirklicht: »Simulation« und »Simulplay«. Zwei Spieler spielen hier tatsächlich gleichzeitig gegeneinander. Jeder der beiden hat eine Bildschirmhälfte zur Verfügung. Sollte man alleine spielen müssen, stellt sich gerne auch der Computer als Gegner zur Verfügung.

Hier kommt es sowohl auf Taktik wie auf Gedächtnis der beiden Spieler an, denn

beide können Fallen verlegen. Wer in eine solche Falle tappt, verliert wertvolle Minuten seiner Spielzeit. Und sollte einem die Zeit ausgehen, hat man automatisch verloren. Man muß also sowohl seine Fallen günstig platzieren, wie auch deren Standorte im Gedächtnis behalten, damit man nicht selber hineintappt.

Die Grafik von »Spy vs. Spy« liegt über dem Durchschnitt. Die Animation der Figuren ist gelungen und witzig. Auch die verschiedenen »Todes«-Arten wie Stromschlag oder Bombenexplosion werden auf komische Art dargestellt.

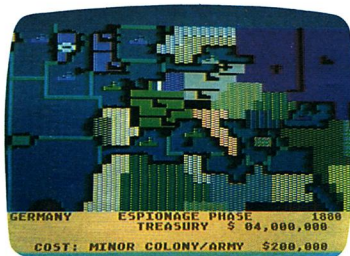
Mit »Spy vs. Spy« liegt also ein schön gemachtes und witziges Strategiespiel vor, bei dem nicht Reaktion und Zufall sondern Taktik und Gedächtnis entscheidend sind. (bs)

- Spy vs. Spy

- C 64, Spectrum

- Comichaftes Echtzeit-Strategiespiel

Colonial Conquest



Wer den Flair des Brettspiels »Risiko« gerne auf seinen Computer übertragen will, ist mit »Colonial Conquest« gut bedient. Mit diesem Programm wird man in die Zeit des Imperialismus vor dem 1. Weltkrieg versetzt. Es gilt, als eines von sechs nach Macht strebenden Ländern die Oberhand zu gewinnen. Das heißt, so

vielen und reiche Kolonien zu haben, wie kein anderer.

»Colonial Conquest« erlaubt bis zu sechs Mitspieler, man kann aber auch alleine gegen fünf computergesteuerte Nationen spielen. Wenn einem das zuviel ist, darf man einige Länder auch neutralisieren.

Die Ausgangsposition bei Start des Spiels hängt vom

jeweiligen »Scenario« ab. (Das Wort läßt sich schwer übersetzen; es ist die Zusammenfassung von Spielaufgabe und bestehenden Ausgangszuständen wie Landschaft, Größe der Armeen, etc.) Im Standard-Scenario kontrollieren die sechs wichtigsten Länder nur jeweils ihr eigenes Gebiet, alles weitere hängt vom Spielverlauf ab. Da kann dann Japan schon mal Spanien als Kolonie haben oder die USA hat es auf Irland abgesehen.

Das Spielgeschehen ist in einzelne Abschnitte aufgeteilt: Aufbau von Armeen und von Schiffslotten, um die neuen Welten möglichst schnell zu Kolonien zu machen. Dann gibt es Phasen, in denen man Geld verleiht, um Bündnisverhältnisse oder gar Abhängigkeit zu schaffen. Bestechungen in Millionenhöhe kann es da natürlich auch geben. Die Spionagephase ist der Schlüssel zum Erfolg, denn ohne Informationen wird man schnell vom Feind überflügelt. Die Bewegungsphase setzt die Kriegsma-

schinerie eines Landes in Bewegung; die Kampfphase schließlich ist das letzte, was man einsetzt, wenn nicht mal Bestechung hilft.

Die Grafik besteht aus einer großen Weltkarte, die stufenlos über den Bildschirm scrollt. Die Befehlseingabe erfolgt fast ausschließlich über Joystick und ist sehr bedienerfreundlich.

Insgesamt gesehen ist »Colonial Conquest« ein fesselndes Spiel, das auch mit mehreren Mitspielern sehr viel Spaß machen kann. Die Dokumentation ist ebenfalls gelungen. Sie enthält nicht nur Spielregeln und Bedienungsanweisungen, sondern auch strategisch nützliche Spielertips und einen Artikel, der sich kritisch mit dem Imperialismus auseinandersetzt und dem Spieler historisches Wissen vermittelt. (M. Kohlen/ht)

- Colonial Conquest

- C 64, Atari XL/XE

- Strategiespiel um Kolonialmächte

Markt & Technik-Buchverlag

Willkommen bei
Commodore 64



M. Hegenbarth/R. Tierscheid
BASIC-Grundkurs mit dem Commodore 64
März 1985, 377 Seiten

Eine grundlegende, leicht verständliche Einführung in die BASIC-Programmierung des Commodore 64 - die ersten «Gehversuche» - ein Programm schreiben - alles über Variablen - die Universalanweisung PRINT - Sprünge und Schleifen - die Eingabe von Daten - zwei C64 kommunizieren miteinander - Erläuterung einfach gehaltenen BASIC-Programme, die die Datenumübertragung per Akustikkoppler steuern - Übersicht aller BASIC-Befehle mit Syntax und Erläuterungen im Anhang - ein Buch, das durch seinen praxisbezogenen Aufbau einen mühelosen Einstieg in die BASIC-Programmierung mit dem C64 ermöglicht!
Best.-Nr. MT 633 (Sfr. 40,50/ÖS 343,20) **DM 44,-**

Lehrspielzeug Computer: C 64/VC-20, Juni 1984, 120 Seiten

Speziell für Kinder entwickelt führt dieses Buch spielerisch in die Basic-Welt des C 64/VC-20 ein - mit vielen lehrreichen Spielprogrammen und Grafikmöglichkeiten - kleinere Kinder benötigen die Hilfe ihrer sachkundigen Eltern.
Best.-Nr. MT 695 (Sfr. 24,80) (Sfr. 23,-) - ÖS 193,40

Das große Spielbuch - Commodore 64 Februar 1984, 141 Seiten
46 Spielprogramme - Wissenswertes über Programmertechnik - praktische Hinweise zur Graphikherstellung - alles über Joystick- und Paddlesteuerung - das Spielbuch mit Lerneffekt.
Best.-Nr. MT 603 (Buch) (Sfr. 27,50/ÖS 232,40) **DM 29,80** (Sfr. 27,50/ÖS 232,40)
*DM 38,- (Sfr. 35,-/ÖS 342,-) *Inkl. MwSt. Unverbindliche Preisempfehlung

Einführungskurs: Commodore 64 Mai 1984, 276 Seiten

Die Programmiersprache Basic - Einsatzgebiete des Commodore 64-Basic: Grafik, Musik, Datenverwaltung - mit vielen Beispielprogrammen, häufig benötigten Tabellen und nützlichen Tips - für Einsteiger und Fortgeschrittene.
Best.-Nr. MT 685 (Sfr. 35,-/ÖS 296,40) **DM 38,-** (Sfr. 35,-/ÖS 296,40)

Computer für Kinder Ausgabe Commodore 64 1984, 112 Seiten

Ein Buch für Kinder und ihre Lehrer - ideal für die erste Begegnung mit Computern, ihren Eigenschaften und ihren unerschöpflichen Möglichkeiten - leichtverständliche Erläuterungen rund um den Commodore 64 - alle Programmbeispiele in BASIC.
Best.-Nr. PW 709 (Sfr. 29,80) (Sfr. 27,50/ÖS 232,40) **DM 29,80**

Commodore 64 Listings - Band 1: Spiele Oktober 1984, 199 Seiten
Mit ausführlicher Dokumentation - Spielanleitung - Variablen für die Änderung der Spiele - vollständige Listings für Bürger Joe - Nibbler - Zingel Zangel - Universe - Würfelpokler - Maze-Mission - der magische Kreis - Todeskommando Atlantik - Enterprise.
Best.-Nr. MT 746 (Sfr. 35,-/ÖS 296,40) **DM 38,-** (Sfr. 35,-/ÖS 296,40)
Best.-Nr. MT 804 (Beispiele auf Diskette) *DM 38,- (Sfr. 35,-/ÖS 342,-) *Inkl. MwSt. Unverbindliche Preisempfehlung



G. Beekman
Ihr Heimcomputer Commodore 64
August 1984, 286 Seiten

Alles Wissenswerte im Umgang mit dem Commodore 64 - Planung, Kauf und Inbetriebnahme der Anlage - Einsatz fertig gekaufter oder selbst erstellter Programme - Schwächen und Stärken der altbewährten und neuesten Programmiersprachen - die günstigsten Software-Angebote für jeden Einsteiger.
Best.-Nr. MT 701 (Sfr. 35,-/ÖS 296,40) **DM 38,-**



E. H. Carlson
Basic mit dem Commodore 64
April 1984, 320 Seiten

Ein Basic-Lehrbuch für den jugendlichen Anfänger - übersichtlich gegliederte Lernprogramme - Alles über INPUT-GOTO - Let-Befehle - Editorfunktionen - POKE-Befehle für die Grafik - geeignet auch als Leitfaden für Lehrer und Eltern.
Best.-Nr. MT 657 (Sfr. 44,20/ÖS 374,40) **DM 48,-**



J. W. Wilts/D. Wilts

Commodore 64 - leicht verständlich
Juni 1984, 154 Seiten
Informationen für den Computer-Neuling - Installation und Inbetriebnahme - Programmieren in Basic - Grafik und Töne - Auswahl von Hardware und Zubehör - Software für Ihren Computer - die ideale Einführung in das Arbeiten mit Ihrem Commodore 64.
Best.-Nr. MT 700 (Sfr. 27,50/ÖS 232,40) **DM 29,80**



T. Rugg/P. Feldman
Mehr als 32 BASIC-Programme für den Commodore 64
März 1984, 279 Seiten

Programme speziell für den Commodore 64 - umfassende praktische Anwendungen - jede Menge Lehr- und Lernhilfen - super Spiele für Basic-Neulinge und Experten.
Best.-Nr. MT 613 (Buch) (Sfr. 45,10/ÖS 382,20) **DM 49,-**
Best.-Nr. MT 614 (Beispiele auf Diskette) *DM 48,- (Sfr. 44,20/ÖS 374,40) *Inkl. MwSt. Unverbindliche Preisempfehlung

Markt & Technik-Fachbücher erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler.

Fragen Sie dort nach unserem Gesamtkatalog mit über 200 neuen Computerbüchern.



Bestellkarten mit allen Ihren Buchhändler oder an einer unserer Depot-Händler. Adressenverzeichnis am Ende des Heftes. Beim Markt & Technik Verlag eingehende Bestellungen werden von den Depot-Händlern ausgeliefert.

Markt & Technik Verlag AG, Hans-Pinsel-Strasse 2, 8013 Haar bei München
Schweiz: Markt & Technik Vertriebs AG, Kollerstrasse 3, CH-6300 Zug, ☎ 0 42/41 56 56
Österreich: Rudolf Lechner & Sohn, Heilwerkstrasse 10, A-1232 Wien, ☎ 62 22/67 75 26

Football Manager



Spiele, die nicht nach wenigen Minuten beendet sind, sondern quasi ewig weitergeführt werden können, haben ihren besonderen Reiz. Zu diesen Leckerbissen gehört auch der englische Dauerbrenner »Football Manager«, bei dem man Spielstände speichern kann und so die Früchte seiner

Mühen nicht verliert.

Der Titel läuft auf ein Sportspiel schließen, bei dem es auf schnelle Reaktionen ankommt. Aber weit gefehlt: Strategie und etwas Glück sind gefragt. Der Spieler übernimmt dabei die reizvolle Rolle eines Fußball-Trainers, der mit seiner Mannschaft von der vierten

bis in die erste Division (entspricht der Bundesliga) aufsteigen und Meister werden soll. Dabei ist man für die Mannschaftsaufstellung verantwortlich und kann Fußballer ein- und verkaufen.

»Football Manager« kann leider nur alleine gespielt werden. Alle anderen Mannschaften in den vier Ligen werden vom Computer gesteuert. Gleich zu Beginn wählt man unter einer von sieben Schwierigkeitsstufen aus. Nun steht der erste Spieltag ins Haus. Der gesamte Kader ist in Abwehr, Mittelfeld- und Angriffsspieler unterteilt. An Informationen stehen Zahlenangaben über Konditionen und technische Fähigkeiten des Kickers zur Verfügung sowie sein ungefährender Wert auf dem Transfermarkt. Alle Vereins- und Spielernamen kann man umbenennen und sich so eine Liga mit individuellen Teams zusammenstellen.

Wenn die Wunschelf steht, steigt schließlich das Spiel. Das Programm zeigt nun eine Reihe von spannenden Torszenen mit einer zumin-

dest bei der C 64-Version akzeptablen Grafik. Durch Aufstellung und etwas Zufall beeinflusst landen die Bälle nun mehr oder weniger häufig im Netz.

So kämpft man sich von Spieltag zu Spieltag und hofft, daß die Punkte in der Abschlusstabelle für einen guten Platz reichen. Zu den normalen Punktspielen kommen noch Pokal-Matches, die spätestens ab dem Halbfinale sehr viele Zuschauer anlocken und entsprechend viel Geld in die Vereinskasse bringen.

Da man den Spielstand auf Kassette speichern kann, ist »Football Manager« ein besonders lang anhaltendes Vergnügen. Wenn man sich an die englische Regel gewöhnt hat, daß es für einen Sieg gleich drei statt zwei Punkte gibt, kann man damit wunderbar Bundesliga-Lauf vom heimischen Sessel aus schnuppern. (hl)

— Football Manager

— C 64, Schneider, Spectrum, MSX

— Fußball-Strategiespiel

Software Star



Kevin Toms hat wieder zugeschlagen: Nach seinem erfolgreichen Dauerbrenner »Football Manager« hat der englische Programmierer ein neues Strategiespiel veröffentlicht. Diesmal schlüpft der Spieler in die Rolle eines leitenden Angestellten einer Softwarefirma. Ziel und zugleich Titel des Programms ist es, ein »Software Star« zu werden.

Solche Stars fallen bekanntlich nicht vom Himmel und so müssen Sie über Tastatureingabe eine ganze Reihe von Entscheidungen fällen. Sie sind verantwortlich für die Entwicklungszeit eines neuen Programms, die Verkaufsstrategie, Anzeigenkampagnen und weitere Details. Am wichtigsten ist es natürlich, pro Titel möglichst viele Kopien im Monat zu

verkaufen und in die Spiele-Hitparaden vorzustoßen. Dabei werden sogar saisonelle Faktoren - im Sommer sinken Umsatz und Anzeigen-Effektivität - und die Schnelllebigkeit des Marktes berücksichtigt. Nach ein paar Monaten verkauft sich selbst ein Spiel mit glänzenden Kritiken meist nur noch schleppend.

Vorsicht, Sommerflaute!

Jedesmal, wenn Sie ein Spiel auf den Markt bringen, beginnen Ihre Programmierer mit einem neuen Projekt. Je länger Sie das Team daran arbeiten lassen, desto besser wird es. In der Regel empfiehlt es sich, ein Programm spätestens nach vier Monaten (Spielrunden) zu veröffentlichen, weil die Qualität des Spiels nach diesem Zeitpunkt nur noch unwesentlich verbessert werden kann. Es ist also durchaus möglich, zwei, drei oder gar vier Programme gleichzeitig auf dem Markt zu haben und dabei seinen Profit zu machen. Das Spiel be-

steht durch einige kleine Gags. So kann man jedem Programm einen beliebigen Namen geben - »Zork III« wird so endlich Wirklichkeit. Wenn man sein Konto überzieht oder die Erwartungen der Firma nicht erfüllt, wird man zum Rapport zitiert und kann auch gefeuert werden, womit das Spiel natürlich ein jähes Ende hat.

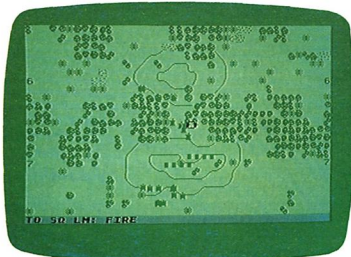
Durch sieben Schwierigkeitsgrade und die Option, den aktuellen Stand auf Kassette zu speichern, ist die Motivation sehr hoch. Der Spielablauf ist zwar relativ einfach, doch dank der sehr originellen Handlung und etwas Zufall wird »Software Star« auch nach vielen Stunden nicht langweilig. Wer schon von »Football Manager« begeistert war, wird auch an diesem Titel viel Freude haben. Ein gewitztes Strategiespiel, bei dem jeder mal die raue Luft des Software-Business schnuppern kann. (hl)

— Software Star

— C 64, Schneider, Spectrum

— Originelles, unkompliziertes Wirtschaftsspiel

Combat Leader



Im Gegensatz zu anderen Kriegsspielen wird bei »Combat Leader« kein Weltkrieg nachempfunden und auch kein neuer entfesselt. Statt dessen muß man bestimmte militärische Grundvoraussetzungen und Aufgaben nach strategischen Gesichtspunkten lösen. Anfangs erscheint ein

Menü, aus dem man die gewünschte Spielsituation auswählt. Im Novice-(Anfänger)spiel rückt man mit Panzer gegen die feindlichen Einheiten vor. Die eigenen Truppen befinden sich im Süden, die feindlichen im Norden. Ziel ist es, die computergesteuerte Panzerdivision zu vernichten.

In »Seize and Hold« geht es darum, eine strategische Schlüsselposition zu erobern, und diese dann gegen den Feind zu halten. Dabei hat man eine gemischte Gruppe aus Panzerfahrzeugen und Infanterie zur Verfügung und unter Befehlswahl.

»Mobile Defense«, die mobile Verteidigung, hat ein anderes Ziel. Hier muß man den Feind so weit wie möglich nördlich von sich halten und jeden Eroberungsversuch abschmettern.

Bei »Reconnaissance« schließlich sollen Sie die feindlichen Armeen erkunden. Das muß innerhalb einer bestimmten Zeit geschehen, aber ohne eigene Männer zu verlieren.

Mit »Building your own game« kann man die Landschafts-Parameter beeinflussen, wie zum Beispiel Geschwindigkeit des Gegners, »Panikfaktor« bei Beschuß, das Vorhandensein von Scouts oder anderen Einheiten und so weiter. Nachdem man alle diese Eingaben eingetippt hat,

stellt der Computer daraus ein Spiel zusammen.

Die Grafik ist detailreich, jedoch durch die Farbwahl nur schlecht erkennbar. Die Landschaft ist 77 Bildschirmzeilen lang und scrollt nach oben und unten.

Das Spiel ist sehr interessant, da man nicht nur ganze Divisionen, sondern auch einzelne Panzer auf Taktik-ebene befehlen kann. Das Programm zeichnet sich besonders durch seine Animation aus, was vielen anderen Strategiespielen abgeht.

Die Beschreibung des Programms ist sehr ausführlich und zeigt auch dem Anfänger, wie man ein Strategie- oder Taktikspiel angeht. Für Leute, die gern programmieren, dachte der Autor sogar an eine kurze Beschreibung seiner Programmierertechniken.

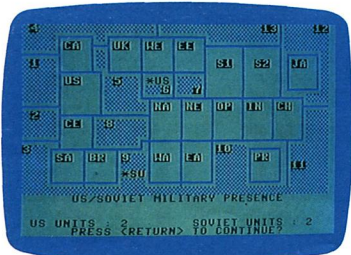
(Manfred Kohlen/hl)

- Combat Leader

- C 64, Atari XL/XE

- Flexibles Kriegsspiel

Geopolitique 1990



»Geopolitique« hat den meisten Kriegs-Strategiespielen eines voraus: Der Krieg ist das allerletzte Mittel, das man nur dann einsetzen muß, wenn es nicht mehr anders geht. »Geopolitique« ist ein Programm, in dem es um die Dominanz des Westens oder Ostens auf dieser Welt geht. Und das sowohl politisch gesehen, als auch ökonomisch,

wirtschaftlich und militärisch.

Der Spieler schlüpft in die Rolle des amerikanischen Präsidenten, der in einer Welt wirtschaftlichen Überlebenskampfes, politischer Umschwünge kleinerer Länder und eines drohenden Weltkrieges lebt. Kontrahent ist die UdSSR, gespielt vom Computer.

Die »Geopolitique«-Welt besteht aus den beiden Großmächten und 16 kleineren Ländern. Jede dieser Länderzonen hat eigene Charakteristiken, so beispielsweise natürliche Ressourcen (Nahrungsmittel, Rohstoffe), industrielle Stärke, politische Orientierung (10 Grade von Pro-Sowjet bis Pro-USA) oder Stabilität der Regierung.

Eigentlich besteht »Geopolitique 1990« aus zwei Spielen: »Geopol« und »Geowar«. Im diplomatischen Teil werden allerdings schon die Kriegsvorbereitungen getroffen. Darüberhinaus werden Rohmaterialien mit industrieller Kapazität und Kapital verrechnet, was man entweder zum Bau militärischer Einheiten oder zur Stärkung der Wirtschaft verwenden kann.

Gewinner der diplomatischen Phase ist derjenige, der als erster seine Ziele, die dem Gegner unbekannt bleiben, bei Bruttosozialprodukt, Prestige, politischem Einfluß und militärischer Sicherheit erreicht hat. Meint man aber, daß man

seine Ziele nicht mehr erreichen kann und der Gegner zu stark wird, kann man ihm den Krieg erklären. Hier tritt der militärische Part des Spiels, »Geowar« in Kraft.

»Geopolitique« ist ein umfangreiches und zugleich kompliziertes Spiel. Die englische Dokumentation ist sehr ausführlich und verständlich geschrieben; beigelegt sind »Reference Cards« mit wichtigen Daten zum schnellen Nachsehen, sowie ein Block mit etwa 50 Exemplaren der Weltkarte, auf der man die aktuelle Spielsituation vermerken kann.

»Geopolitique 1990« hat keine besonders ansprechende Grafik, ist aber dafür ein Strategiespiel der absoluten Spitzenklasse. Nur schade, daß es nicht zu zweit spielbar ist.

(M. Kohlen/hl)

- Geopolitique 1990

- C 64, Apple II

- Wirtschafts-/Kriegsspiel

M.U.L.E.



Obwohl schon 1982 veröffentlicht, ist »M.U.L.E.« aus dem Hause Electronic Arts immer noch eines der besten und originalsten Computerspiele. Die Handlung ist sehr witzig, obwohl es sich um ein Wirtschaftsspiel handelt. Bis zu vier Personen können gleichzeitig mitmachen.

Die Hintergrundstory könnte aus einem Science-fiction-Schmöker stammen: Sie und Ihre Mitspieler (für die auch der Computer einspringen kann) werden von einem Raumschiff auf dem Planeten Irata abgesetzt. Schon der Planetenname ist ein kleiner-Gag für sich, er gibt er doch rückwärts gelesen den Namen eines bekannten Computerherstellers. Je nach Schwierigkeitsgrad hat man nun sechs oder zwölf Runden Zeit, um das große Geld zu machen. Der Oberkapitalist darf sich mit dem Titel »Gründer der Kolonie« schmücken und gewinnt das Spiel.

Die »M.U.L.E.«-Wirtschaft dreht sich um Food (Nahrungsmittel), Energy (Energie), Smithore (Kohle) und Crystite, wertvolles Kristallgestein. Um Bodenschätze zu fördern und Felder zu bestellen, braucht man natürlich ein Stück Irata-Land. Zu Beginn einer Runde darf sich jeder Spieler kostenlos ein Grundstück aussuchen, bis alle freien Felder vergeben sind. Ab und zu werden Ländereien auch an den Meistbietenden versteigert. Diese Wahl sollte nicht willkürlich

geschehen, denn die unterschiedlichen Landarten haben ihre Vor- und Nachteile. Berge verheißen besonders gute Kohleförderung, während Food in Gegenden besonders gut gedeiht, durch die sich ein Bächlein schlängelt.

Neben Bodenart und etwas Zufall ist der Ertrag von der »M.U.L.E.-Ökonomie« abhängig, die im ausgezeichneten Handbuch ausführlich erklärt wird. So kann man die Produktion fördern, indem man seine Ländereien beisammen hält und nicht wild über die Karte verstreut.

Nach der Landverteilung kann dann ein zufälliges Ereignis eintreten, wie zum Beispiel der Überfall eines Piratenschiffs, das alle Kohlenvorräte klaubt.

Elektronische Mullis

Um auf den Landstücken überhaupt Erträge zu erwirtschaften, muß man MULEs auf ihnen plazieren. Ein MULE ist eine Art Maultier-Roboter, der gekauft und für Food, Energy, Smithore oder Crystite ausgerüstet wird. Nun nimmt man sein MULE am Zügel und führt es zum Grundstück, das so quasi aktiviert wird.

Auf die Phasen mit der Landverteilung und dem MULE-Erwerb folgt nun der Handel. Food und Energy braucht jeder Spieler in gewissen Mengen zum Eigenbedarf und sollten unbe-

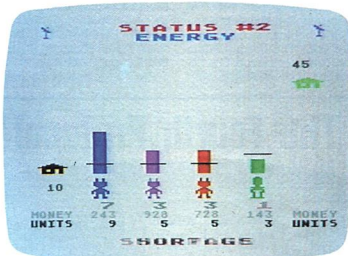
dingt selbst gefördert werden. Bei einem Food-Mangel hat der Spieler weniger Zeit, um MULEs auszurüsten und sie zu den Grundstücken zu führen. Das kann so weit führen, daß einem nur wenige Sekunden bleiben und man überhaupt nicht mehr dazu kommt, seine Felder zu bewirtschaften. Ein Energy-Mangel macht sich durch niedrigere Erträge auf allen Grundstücken bemerkbar.

Handel im Wandel

Smithore und Crystite hingegen sind Güter, die man nicht für den Eigenbedarf braucht, aber man kann mit ihnen das meiste Geld machen.

In den Handelsphasen können die Spieler untereinander Waren kaufen und

suchen. Kein Spiel ist wie das andere, da einige zufällige Faktoren und die Handelsaktionen der Spieler untereinander den Ablauf immer wieder neu gestalten. Wenn man nicht vier Spieler zu einer »M.U.L.E.«-Runde zusammenmehren kann, springt der Computer für die fehlenden Kolonisten ein. Man kann also auch allein spielen, was allerdings nicht ganz so spaßig ist. Auch der Schwierigkeitsgrad läßt sich beeinflussen: Vor Spielbeginn wählt man unter neun Galaxisbewohnern den Typ seines Herzens aus, wobei man bei einer »Anfänger-Rasse« mehr Startkapital erhält. Wer ein geübter Spieler ist, wählt den menschlichen »Humanoid«. Bei diesem Typ erhält man ein paar Galaktodollars weniger, weil Erdlinge so verdammt clever sind...



verkaufen und mit einem Kaufladen handeln. Die Ladenpreise werden von Angebot und Nachfrage bestimmt. Kauft man dem Laden zum Beispiel alle Energy-Vorräte ab, bewirkt dies einen akuten Energiemangel in der ganzen Kolonie. Zu Beginn der nächsten Runde sollte man also ein paar Energy-MULEs installieren, da die Ladenpreise aufgrund der leeren Lager nun sprunghaft in die Höhe gehen. Nach diesem Spielteil ist eine Runde beendet. Das Programm zeigt nun den aktuellen Zwischenstand und auf Knopfdruck geht es weiter.

Es reizt immer wieder auf neue, sich mit »M.U.L.E.« als kosmischer Kolonist zu ver-

»M.U.L.E.« ist ein Muß für alle, die eine abwechslungsreiche Wirtschaftssimulation mit originellem Hintergrund suchen. Der Spielspaß wird durch das ausgezeichnete Handbuch noch gesteigert, in dem alle Einzelheiten genau erklärt sind und viele Tips gegeben werden. Die Programmatoren verraten hier sogar ihre persönlichen »M.U.L.E.«-Erfolgsstrategien – ein optimaler Leitfaden zum Wirtschaftsglück in fremden Welten.

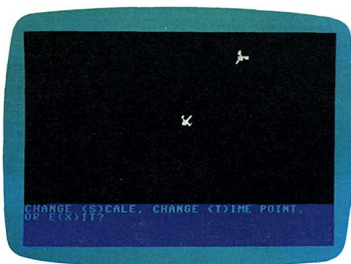
(hl)

- M.U.L.E.

- C 64, Atari XL/XE

- Witziges Science-fiction-Wirtschaftsspiel für 1 - 4 Personen

Cosmic Balance



Wir schreiben das 24. Jahrhundert. Zwei große Machtblöcke im Universum streiten sich seit zwei Jahrhunderten um die Herrschaft: die Allianz und die Bruderschaft. Zur Zeit besteht ein Patt zwischen beiden Mächten, ein Zustand, der auch »The Cosmic Balance« (das kosmische Gleichgewicht) genannt wird.

Sie müssen als Raumschiffdesigner und Schiffskapitän zu Gunsten der Allianz kämpfen. Wenn Sie zu zweit spielen, übernimmt jeder die Vertretung eines Machtblockes. »Cosmic Balance« ist ein Spiel auf Taktik-Ebene. Das bedeutet, daß man jedes einzelne Raumschiff kommandiert.

Das Ergebnis einzelner

Kämpfe hängt nicht nur vom Geschick des Kapitäns ab, sondern auch vom Design des Raumschiffs. In »Cosmic Balance« entwickeln Sie Ihre eigenen Raumschiffe, bevor Sie sie in den feindlichen Kosmos aussenden. Für ein Schiff kann man variable Parameter zur Konstruktion eingeben: Engine (für die Kraft des Antriebs), Drive (Parameter für Geschwindigkeit und Manövrierfähigkeit), Waffen (wie Phaser, Plasma-Torpedos, Suchraketen oder unbemannte kleine Kampfschiffe), Energiegürtel, Schilder, Transporter und Besatzung. Es gibt sogar einen Innenraum-Faktor: Je größer der freie Innenraum eines Raumschiffes, desto mehr Platz ist für Freizeiteinrichtungen der Crew, was natürlich die Moral und somit die Effektivität der Besatzungsmitglieder verbessert.

Hat man seine Raumschiffe entworfen, kann man sie endlich in den Kampf schicken. Als erstes wählt man das »Scenario«, also, ob es sich um Angriffe von Roboterschiffen, Konflikte

zweier Raumpatrouillen, Angriffe auf Planeten, Invasionen etc. handeln soll. Ist die Auswahl getroffen, geht es an die Eingabe der Kampftaktik. Erst dann sieht man den Kampf auf dem Bildschirm, in spärlich animierter Grafik. Man sieht jeden einzelnen Spielzug, drückt eine Taste, um die Reaktion des Gegners zu sehen, drückt wieder, um das Ergebnis eigener Züge zu sehen und so weiter.

Die Grafik ist nicht sonderlich gelungen und nur zur besseren Darstellung des ohnehin textorientierten Programms gedacht. »Cosmic Balance« ist aber ein gutes Beispiel für ein gelungenes Weltraum-Taktikspiel. Nichts für Grafik- oder Soundfanatiker, aber unschlagbar für Leute, die gerne was zum Denken haben.

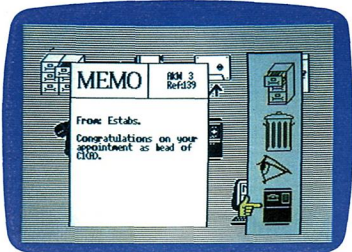
(Manfred Kohlen/hl)

- Cosmic Balance

- C 64, Atari XL/XE, Apple II

- Weltraum-Taktikspiel

The Fourth Protocol



Ein »Maulwurf« hat sich in die britischen Behörden eingeschlichen und spielt der Sowjetunion geheime NATO-Akten zu. Beauftragt mit der Suche nach diesem Verräter wird John Preston, ein langjähriger Geheimagent. Bei der Suche nach diesem Verräter stolpert man buchstäblich über einen Plan, den der russische Premierminister im Alleingang

durchführen will: Eine ausgewählte Spitzentruppe soll, ohne daß der KGB es merkt, eine Atombombe in Einzelteilen nach Großbritannien schmuggeln und neben einer amerikanischen Luftwaffenbasis detonieren lassen. Das Ganze soll als Unfall der Amerikaner getarnt werden. Damit will man erreichen, daß Großbritannien aus der NATO austritt.

Wie fast immer, kann der britische Held dies natürlich in letzter Sekunde verhindern. Und wer beim Lesen des Buches den Wunsch verspürt, selber in die Rolle des John Preston zu schlüpfen, der kann dies mit dem Spiel »The Fourth Protocol« tun.

»The Fourth Protocol« besteht aus drei Teilen, wobei jeder Teil zwar ein in sich abgeschlossenes Spiel ist, aber die Teile aufeinander aufbauen, so daß man sie in der richtigen Reihenfolge spielen muß. Das erste Spiel heißt »The NATO Documents«. Hier soll der Verräter enttarnt werden. Wie im echten Geheimdienstleben, handelt es sich hier aber um reine Schreibtischarbeit. Vom Büro aus kann man Akten anfordern oder Überwachungen anordnen und muß dabei aus dem Kreis der Verdächtigen nach und nach Personen ausschließen, bis man den Verräter gefunden hat.

Das zweite Spiel, »The Bomb« ist schon aktionsreicher. Raus aus dem Büro und rein ins Londoner Stadtleben auf der Suche nach der

Atombombe. Per Taxi, U-Bahn und zu Fuß durchstreift man die Straßen der Hauptstadt und sammelt Hinweise über den Aufenthaltsort.

Diese beiden ersten Spielteile sind symbolgesteuerte Echtzeit-Adventures. Auf dem Bildschirm werden die einzelnen Aktionen durch Symbole dargestellt und mit einer Cursor-Hand ausgewählt. Untermenus und Reaktionen der Umgebung werden in Bildschirmfenstern, die einzelne Bildteile zeitweise überdecken, dargestellt.

Der dritte Teil ist allerdings eine Katastrophe. In einem Grafik-Text-Adventure uralter Machart ist die gefundene Bombe zu entschärfen. Wie dieser Teil in das sonst hervorragende Spiel hineinkommt, wissen nur die Programmierer. In der Spectrum-Version ist dieser Spielteil laut Hersteller aber total anders aufgebaut. (bs)

- The Fourth Protocol

- Spectrum, C 64

- Dreiteiliges Echtzeit-Adventure

Where in the World is Carmen Sandiego?



Wenn Sie schon immer einen Job bei Interpol gesucht haben, gibt es jetzt das richtige Computerprogramm, um kriminalistische Freuden auszuleben: »Where in the World is Carmen Sandiego?«. Hinter die-

sem ellenlangen Titel verbirgt sich ein raffiniertes Detektivspiel, bei dem man mit logischem Denken und Kombinieren zum Ziel kommt.

Carmen Sandiego ist der Name einer ehemaligen Doppel- und Dreifach-Agen-

tin, die sich dem Bösen verschrieben hat. Sie leitet die Gaunerorganisation »I.L.I.E.«, die aus zehn Ergänzungen besteht. Hat »I.L.I.E.« ein neues Verbrechen begangen, treten Sie, der furchtlose Detektiv in Aktion. Man muß zunächst anhand von Zeugenaussagen den Einzeltäter aus der Bande herauskriegen, ihm über die halbe Welt folgen und schließlich in seinem Schlupfwinkel stellen.

In jeder Stadt hat man die Wahl zwischen vier Menüpunkten. Am wichtigsten ist »Investigate«, mit dem man drei Orte besucht und Zeugenaussagen sammelt. Diese Informationen sind sehr wichtig, da man durch sie Rückschlüsse auf den Täter und dessen nächstes Reiseziel ziehen kann.

Anhand der Zeugenaussagen muß man immer herausfinden, in welche Stadt der Gesuchte geflogen ist und ihm folgen. Eine wichtige Hilfe beim Herausknobeln der nächsten Stadt ist der World Almanac. Dieses etwa

1000 Seiten starke Nachschlagewerk liegt der Verpackung bei und strotzt nur so vor geballten Informationen über die ganze Welt.

Nach einem gelösten Fall gibt es ein dickes Lob von Interpol und der Erfolg wird dem Spieler gutgeschrieben. Erfolgreiche Detektive werden auch bald befördert und mit schwierigeren Fällen konfrontiert.

Die teilweise animierte, sehr gute Grafik holt so ziemlich alles aus dem Apple II heraus, was machbar ist. Der Spielwert von »Carmen Sandiego« ist sehr hoch: Obwohl die Anzahl der Städte begrenzt ist, sind die Fälle und Täter immer wieder anders. Bei jedem Spielbeginn wird man mit einer neuen Situation überrascht, Langeweile kommt dabei so leicht nicht auf. (hl)

— **Where in the World is Carmen Sandiego?**

— **Apple II**

— **Kombinationspiel mit Lerneffekt**

Lords of Midnight / Doomdark's Revenge



Die Krönung der Computerspiele, so meint die Creme der Keyboardkünstler, seien weit oberhalb der Niederungen aller Zack-Bumm-Joystick-Spiele die Adventures: Go North und Open Chest sind angesagt.

Nun gibt es unter den Werken der britischen Bitfabrik

Beyond zwei Spiele, die sich nicht so recht in die üblichen Schubladen zwängen lassen und sich geheimnisvoll »epische Abenteuer« nennen. Das erste der beiden, »Lords of Midnight«, ist nun schon über ein Jahr alt und nach wie vor einzigartig und ohne Nachahmer; abgesehen vom

firmeneigenen Fortsetzungs-spiel »Doomdark's Revenge«.

Die beiden epischen Strategiespiele sind gut geeignet für Abenteuerfans, die es satt haben, tagelang in muffigen Verliesen herumzuhängen, ohne die erlösende mysteriöse Englischvokabel zu entdecken. Die »Epischen« geben stets verschiedene Tätigkeiten vor, die man menümäßig auswählen kann. Es gibt so viele Kommandos, daß eine Tastaturschablone mitgeliefert wird. Besitzer aller Spectrum-Aufsatztastaturen oder eines noblen Spectrum plus gucken in die Röhre, denn die Schablone läßt sich nur über die Gummknöpfe zwängen.

Die Spiele kommen voluminös hochglanzverpackt daher, mit ausführlichem Begleitheft und einem Sehtest in Form einer kleinstgedruckten Landkarte des Mitternachtslandes samt Umgebung. Das Heft führt in die Ausgangslage ein: Unter der Zauberknute des grausigen Tyrannen Doomdark liegt das Land of Midnight in Dämmerlicht und Dauerfrost.

Gleich vier »Lords der Mitternacht« ziehen in den Befreiungskampf. Die Fortsetzung »Doomdark's Revenge« geht von der erfreulichen Situation aus, daß Doomdark besiegt ist – aber sein Töchterchen Shareth, die Herzensklauerin, kidnappt voller Rachelust den frischverliebten kleinen Morkin.

Je nach Gelände kann jede einzelne Figur fünf bis 15 Züge gehen, dann senkt sich die Nacht hernieder und das Programm errechnet die abschaulichen Gegenzüge des Tyrannen.

Wer derzeit in die epische Bytewelt einsteigen will, ist mit dem Ur-Opus »Lord's of Midnight« besser bedient. Für 39 Mark erhält man monatelange Wanderungen durch ein riesiges Fantasyland inklusive einer Einführung in abseitigstes Novellen-Englisch.

(Werner Küstenmacher/hl)

— **Lords of Midnight / Doomdark's Revenge**

— **C 64, Schneider, Spectrum**

— **Epische Adventure-Strategie-Spiele**

Spiele-Tips

Beim Testen der Spiele sind uns eine ganze Reihe von Tricks und Kniffen aufgefallen, die wir Ihnen nicht vor-enthalten wollen. Viel Spaß beim Ausprobieren.

Winter Games

Hier ein dezenter Hinweis, wie Sie bei der Disziplin »Hot Dog« lässig die Goldmedaille einkassieren: Noch vor dem Absprung den Joystick nach links oben halten. Dann den Feuerknopf drücken. Am höchsten Punkt der Flugbahn den Joystick nach links drücken. Hat der Springer eine volle Drehung ausgeführt, den Joystick loslassen. Wenn man das Timing etwas heraus hat, kann man so jederzeit 10 Punkte (Höchstwertung) erhalten.

Thing on a Spring

Wenn das Titelbild erscheint und man nun die Tasten Pfeil nach links, T, H, I, N, G und die Delete-Taste gleichzeitig drückt (selbst mit zwei Händen ein kleines Kunststück), verliert man kein Öl und kann so ewig spielen.

The Hitchhiker's Guide to the Galaxy

Unserem Mitarbeiter Dr. Bobo gelang es mittlerweile, das ebenso gute wie schwere Infocom-Adventure zu lösen. Den Lösungsweg wollen wir Ihnen nicht vorkauen, um dem Spielspaß nicht zu verderben. Dafür gibt es eine Reihe allgemein gehaltener Hinweise, um die widrigsten Stellen zu meistern.

Nehmen Sie grundsätzlich jeden Gegenstand mit, manche werden zwar nicht benötigt, führen aber zu tollen Gag-Einlagen. Speichern Sie so viele Spielstände wie möglich, denn auch die Reihenfolge, in der man etwas tut, ist bei »Hitchhiker« wichtig.

Im Haus auf der Erde:
Stehen Sie auf, unternehmen Sie etwas gegen die Kopfschmerzen, gehen Sie hinaus und legen Sie sich vor den Bulldozer. Nehmen Sie das Handtuch nicht (!) mit und folgen Sie Ford in die Kneipe. Dort das Sandwich

kaufen, das Sie später dem hungrigen Hund geben. Nun auf die Vogonon warten. Nutzen Sie schon jetzt die Tatsache aus, daß das Ding, das Ihnen Ihre Tante hinterlassen hat, ein Container ist, der beliebig viele Gegenstände aufnehmen kann.

Im Vogonenschiff:
Essen Sie die Erdnüsse. Um an den Babelfisch heranzukommen müssen Sie a) den Morgenmantel an den Haken hängen, b) den Abfluß mit dem Handtuch bedecken, c) die kleine Tür mit Fords Tasche verbarrikadieren und d) die Werbepost auf die Tasche drauflegen. Legen Sie den Schalter am Glas-Container um und genießen Sie später das Gedicht des Kapitäns. Vergessen Sie nicht, den Plotter mitzunehmen.

In der »Heart of Gold« (!):
Warten Sie, bis alle in der Sauna sind. Suchen Sie den Ersatzdrive und schließen Sie ihn an den Plotter und an den Tee-Ersatz aus dem Nutrimaten an, aber nicht an die Schiffskontrolle. Starten Sie den Drive, vergessen Sie aber Ihr Handtuch nicht.

Nun erleben Sie mehrere Teiladventures und nach jedem landen Sie wieder in der Heart of Gold. Sollen Sie das Interface haben, stellen Sie echten Tee her und verwenden Sie ihn anstelle des Tee-Ersatzes. Bei einem Atomangriff müssen Sie den Drive an die Schiffskontrolle anschließen und starten. Übrigens, die Screening Door ist bis dahin völlig un wichtig.

Nun einige Hilfen für alle sechs Teiladventures.

Traal:
Lesen Sie den Eintrag über das »Bugblatter Beast« vorher. Benutzen Sie Ihr Handtuch und lassen Sie das Monster glauben, daß es Sie schon gefressen hat. In der

Innenhöhle ist dann das Interface versteckt.

Erde, als Ford Prefect:
Das Adventure beginnt wieder von vorne, nur mit vertauschten Rollen: Diesmal sind Sie Ford Prefect. Machen Sie genau das, was Ford vorher gemacht hat. Zusätzlich muß Arthur unbedingt das »Satchel Fluff« erhalten, das in Ihrer Tasche ist.

War Chamber:
Nehmen Sie den »Awl« mit und lauschen der Konversation der Gegner. Warten Sie, bis Sie im Labyrinth landen. Dort gibt es keinen festen Weg. Gehen Sie solange, bis Sie ein schwarzes Partikel finden, das Sie mitnehmen sollten. Lesen Sie mal, was draufsteht.

Auf der Party, als Trillian:
Untersuchen Sie Arthur. Der »Jacket Fluff« muß in die Heart of Gold gelangen, so daß Arthur ihn später finden kann.

Auf Demorgan, als Zaphod Beeblebrox:
Durchsuchen Sie den Pilotensitz und nehmen Sie alles mit. Steuern Sie gegen ein Hindernis. Wenn Trillian Sie bedroht, müssen Sie die Waffen und deren Waffen auf Dauer ausschalten und dann nichts wie ab in die »Heart of Gold«. Die Gegenstände, die Sie mitnehmen, befinden sich später in der Einstiegs-luke.

Im Wal:
Nehmen Sie den Blumentopf mit. Denken Sie an das Ding, das Ihnen Ihre Tante gegeben hat.

In der »Heart of Gold« (!):
Besorgen Sie alles, was noch lose herumliegt. Benutzen Sie Blumentopf und Sauna. Essen Sie die Frucht und merken Sie sich das Werkzeug, das Marvin hält. Nehmen Sie jetzt nur den Tee und das benötigte Werkzeug (außer, es ist nicht auf der Brücke, dann liegt es hinter der Screening Door). Sie müssen Tee und keinen Tee haben, dann läßt sich die Tür öffnen. Trinken Sie den Tee, bevor Sie hineingehen. Marvin soll die Einstiegs-luke öffnen. Dazu benötigt er nur ein Werkzeug, das Sie jetzt unbedingt bei sich haben müssen. Ist die Luke offen, können Sie auf die Oberfläche Magratheas gehen und das Adventure ist komplett gelöst. (Dr. Bobo/b/s)

Bounty Bob strikes back

Mit einem kleinen Trick, der auf der C 64-Version getestet wurde, können Sie bei »Bounty Bob« jedes der 25 Bilder einzeln anwählen. Man muß nur als »Special Code« die Zahl »57802« eintragen und die Tasten »A« und »F3« gleichzeitig drücken. Nun können Sie jedes Bild durch einfaches Eintippen seiner Nummer (zum Beispiel »09« für Level 9) spielen.

Elite

Halb Europa ist mittlerweile im »Elite«-Fieber. Hier ein paar grundlegende Strategien, um bei dem intergalaktischen Super-Spiel zu Erfolg zu kommen.

Der sicherste Weg, viel Geld zu machen, ist ein paar Mal zwischen einem Planeten mit hohem technischem



Level und einer Agrarwelt zu pendeln. Die Agrar-Leute zahlen sehr gut für Computer, während man auf dem Techno-Planeten Nahrungsmittel zu einem lukrativen Preis los wird. Hier und da gibt es Sonderangebote an Sklaven, Drogen und Waffen, doch Vorsicht – die Polizei schläft nicht. Bei einem Drogenpreis von weniger als 10 Credits pro Tonne lohnt sich allerdings ein Versuch, da man so mit etwas Glück einen ganzen Batzen Geld verdienen kann.

Wenn der Rubel erst mal rollt, wird das Schiff ausgebaut. Kaufen Sie sich am besten zuerst einen Docking Computer, der Ihnen das lästige, zeitraubende Herummanövrieren an den Raumstationen abnimmt. Als nächstes sollte ein besserer Laser auf Ihrer Einkaufsliste ste-

hen. Wenn Sie genug Geld haben, sollten Sie sich später den teuren Military Laser leisten, mit dem man es gegen ganze Raumpiraten-Flotten aufnehmen kann.

«Elite» lebt von den zahlreichen kleinen Überraschungen. So wird Ihnen früher oder später ein Sternprinz, der auf der Flucht ist, für ein paar tausend Credits eine nicht näher beschriebene Ladung anbieten. Greifen Sie hier auf jeden Fall zu. Obwohl diese Ladung einige unangenehme Angewohnheiten hat, hilft Sie, Ihren Rang zu verbessern (Tip: Besagte Ladung spielte in einer Folge der TV-Serie «Raumschiff Enterprise» eine wesentliche Rolle).

Außerdem kann man bei der C 64-Version mit zwei, bei den Spectrum- und Schneider-Versionen sogar

mit vier Spezialmissionen beauftragt werden. In der ersten geht es um einen Raumschiff-Prototyp, der von einem Galakto-Gangster geklaut wurde. Ihr Auftrag: Folgen Sie dem Raumschiff auf seiner Spur von Planet zu Planet und vernichten Sie es, was übrigens nur mit einem Military Laser funktioniert. Spezialmissionen erhält man erst ab einer gewissen Wertung und wenn man durch eine bestimmte Anzahl von Galaxien gebräust ist.

Abschließend noch ein Hinweis für die musikalischen «Elite»-Fans: In den Pause-Modus gehen, »X«, »C« und »M« tippen und normal weiterspielen. Und das alles ohne Docking Computer... (bs/hl)

Ultima II

In Ausgabe 5/85 unseres Stamm-Magazins «Happy-Computers» veröffentlichten wir eine Reihe Tips zu den Fantasy-Rollenspielen «Ultima II» und «Ultima III» (siehe Tests in diesem Sonderheft). Heinz-Georg Sudhoff aus Mülheim sind einige Verbesserungen eingefallen, die vor allem für fortgeschrittene «Ultima»-Spieler interessant sind.

- Der Portier im California Hotel verbessert eine Charakter-Eigenschaft bereits dann, wenn man nur 100 Goldstücke anbietet. Es kann aber auch passieren, daß er eine höhere Summe dankend annimmt, ohne dafür nur einen Finger krumm zu machen. Man kann nicht bestimmen, welche Charakter-Eigenschaft verbessert wird.

- Es ist gleichgültig, welche der drei Raketen man nimmt. Bei Raumsflügen ist immer auf eine ausreichende Menge Treibstoff zu achten (Try-Lithium). Für einen weiteren Flug sollte man wieder dieselbe Rakete verwenden.

- Den Ring, der vor Energiebarrieren in Minax' Schloß schützt, erhält man nur gegen ein Mindestangebot von 500 Goldstücken. Man kann nur einen Ring erwerben, man sollte sich also vor Dieben in acht nehmen.

Bei der Gelegenheit gab Herr Sudhoff uns noch einige Tips für

Ultima III

- Ein Zauberer (Wizard) hat sich in meiner Gruppe als nicht sehr nützlich erwiesen. Seine Zaubersprüche dienen in erster Linie zum Kämpfen. Daher kann ein zweiter, gut ausgerüsteter Kämpfer (Fighter) ihn sinnvoll ersetzen, zumal er nicht auf Magic Points angewiesen ist. Außerdem sollte ein Dieb in Ihrer Gruppe nicht fehlen. Wenn er etwas Erfahrung gesammelt hat, kann er dem Kleriker beim Öffnen der Schatzkisten behilflich sein. Meine persönliche Idealbelegung: 2 Kämpfer, 1 Dieb, 1 Kleriker.

- Die Stadt Dawn sollte man nur besuchen, wenn man sich besonders starke Waffen oder Rüstungen zulegen will, die es in anderen Städten nicht gibt. Alles übrige ist auch in den umliegenden Orten zu bekommen, die leichter zu erreichen sind.

- Exotics kann man sich zwar schon früh zulegen, aber sie werden erst im Schloß von Exodus nützlich, denn hier wirken nur Exotics-Waffen und Rüstungen.

- Das Öffnen von Schatzkisten sollte nicht nur dem Kleriker mit seinem Zauberspruch vorbehalten sein. Da er dafür eine Menge Magic Points braucht, kann es oft eine langwierige Angelegenheit werden, wenn er eine Reihe von Kisten öffnen soll. Außerdem kann es sogar vorkommen, daß ein Spruch versagt. Sinnvoller ist es da, einen Dieb mit ausreichender Geschicklichkeit (Dexterity mindestens 60) einzusetzen.

(Heinz-Georg Sudhoff/hl)

Karatoka

Drei Tips für alle edlen Karate-Helden stammen von Stefan Müller aus Sarnen in der Schweiz:

- Dem Tod im Fallgitter entgeht man, indem man zuerst das Gitter «hervorlockt», in dem man seinen Kämpfer hart bis zum Gitterschatten steuert. Wenn das Gitter nun herunterfällt, schnell zurückweichen. Nun wartet man ein Weilchen, bis das Gitter wieder hochgezogen wird.

Wenn die Spitzen etwa in Schulterhöhe sind, kann man in Kampfstellung darunter durchgehen.

⊕	Bat	Vogel	Scorp.		Frosch		Gold
Bauklav	Ratte						
Frosch				Wasserf.		Scorp.	Gold
Bat	Scorp.			Auflöser	Bat		Gold
Gold	Scorp.					Gold	⊕
Gold	Scorp.		Rhoda			Gold	Frank
Vogel	Vogel		Scorp.			Gold	Bat
Bat	Bat				3/B	Scorp.	
Vogel	Vogel		Frank			Scorp.	
Bat	Bat				B/B		Bat
Vogel	Vogel		Scorp.			Gold	Gold
Bat	Bat				3/B		Bat
Vogel	Vogel		Vogel			Scorp.	Bat
⊕	Gold		Bat		3/B		Bat
Dukand			Gold			Gold	Gold
Gold			Bat		B/B	Vogel	Bat
Vogel	Vogel		Bat			Vogel	Gold
Bat	Bat		Bat		3/B		Bat
Vogel	Vogel		Bat			Gold	Gold
Bat	Bat		Vogel		3/B		Bat
Vogel	Vogel		Bat			B/B	Gold
Bat	Bat		Gold			Gold	Gold
Vogel	Vogel		Bat		B/B		Bat
Bat	Bat		Bat			Gold	Bat
Vogel	Vogel		Bat		B/B		Bat
Gold	Scorp.		⊕			Scorp.	Frosch

Höhlen-Hilfe bei «Pitfall II»

Brandneu

Bücher zum Commodore 128 F

Wollen Sie wissen, was der neue Commodore 128 PC wirklich kann?

- Der C128 ist voll kompatibel zu seinem Vorgänger, dem C64. Dadurch ist sämtliche bisher entwickelte Software auch auf dem neuen Gerät lauffähig.
- Die drei Betriebsmodi (C64/C128 und CP/M) ermöglichen den Einsatz professioneller Software.
- In der Grundversion stehen dem Anwender 128 KByte, mit entsprechenden Hardware-Erweiterungen bis zu 512 KByte, zur Verfügung.
- Außerdem wurde ein zweiter Prozessor, der Z80, eingebaut.

Überzeugt auch Sie die Leistungsfähigkeit des neuen Commodore 128 PC?

Dann brauchen Sie nur noch die richtigen Bücher, damit Sie voll einsteigen können!



P. Rosenbeck
Das Commodore 128-Handbuch
1985, 383 Seiten

In diesem Buch finden Sie einen Querschnitt durch alle wichtigen Funktions- und Anwendungsbereiche des Commodore 128. Sie werden mit dem C64/C128-Modus und der Benutzung von CP/M 3.0 vertraut gemacht, erfahren alles über die Grafik- und Soundmöglichkeiten des C128, lernen die Techniken der Speicher-verwaltung und das Banking kennen und werden in die Programmierung mit Assemblersprache sowie in die Grafikprogrammierung des 80-Zeichen-Bildschirms eingeführt. Ein umfassendes Handbuch, das Sie immer griffbereit haben sollten!

Best.-Nr. MT 809
sFr. 47,80/öS 405,60

DM 52,-



J. Hückstädt
BASIC 7.0 auf dem Commodore 128
1985, 239 Seiten

Ganz gleich, ob Sie bereits über Programmierkenntnisse verfügen oder nicht, dieses Buch wird Ihnen helfen, den größtmöglichen Nutzen aus dem leistungsstarken BASIC 7.0 des Commodore 128 PC zu ziehen. Sie eignen sich bei der Durcharbeitung dieses Buches alle notwendigen Kenntnisse an, um immer anspruchsvollere Aufgabenstellungen zu bewältigen: Listenverarbeitung, indesequenzielle Dateiverwaltung, Grafikdarstellungen und Sounderzeugung. Ein unentbehrliches Lehrbuch, das sich auch für den geübten Anwender als Nachschlagewerk eignet.

Best.-Nr. MT 808
sFr. 47,80/öS 405,60

DM 52,-

Markt & Technik
BUCHVERLAG

Hann-Friedrich-Str. 2, 8019 Haar bei München
Schwiel: Markt & Technik Vertriebs AG, Kollnerstr. 3, CH-4300 Zug, ☎ 043/41 64 56
Österreich: Rudolf Luchner & Sohn, Holzwerkstr. 10, A-1232 Wien, ☎ 02 22/87 71 20

Markt & Technik-Produkte erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler.

Bestellkarten bitte an Ihren Buchhändler oder an eine unserer Depotbuchhandlungen.

Adressenverzeichnis am Ende des Heftes.

Marktübersicht Computerspiele

Ran an die Software-Massen: Hier finden Sie eine Spiele-Übersicht für die gängigsten Computer, die es in sich hat. Preis- und Bezugsquellen-Angaben erleichtern den Einkauf.

Der Spiele-Markt hat mittlerweile einen sehr üppigen Umfang angenommen. Damit Sie sich im Software-Dschungel nicht verirren, geben wir Ihnen mit dieser Marktübersicht einen nützlichen Wegweiser. Die Übersicht ist doppelt unterteilt: Zum einen nach den wichtigsten Computern (C 64,

Schneider, Spectrum, Atari XL/XE, Apple II, MSX, C 16 und IBM-PC), zum anderen nach Datenträgern. So können Sie auf einen Blick sehen, was für Ihre Systemkonfiguration derzeit erhältlich ist. Alle Angaben zur Marktübersicht sind auf dem Stand vom 1. Oktober 1985. Die Übersicht erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit, enthält aber alle wesentlichen Titel.

Falls Sie ein Spiel nicht im örtlichen Software-Shop erhalten sollten, können Sie sich mit einer Bestellung auch an eine unserer angegebenen Bezugsquellen wenden. Alle Preisangaben sind Zirkel-Preise und basieren auf Angaben der befragten Händler. Aktuelle Anzeigen beachten und Preise vergleichen lohnt sich auf jeden Fall, da besonders im Weihnachtsgeschäft viele Spiele oft besonders günstig angeboten werden.

Und wenn Sie nun etwas hilflos vor der Mammut-Übersicht stehen, können Sie sich bei unseren zahlreichen Spiele-Tests in diesem Sonderheft ja noch einige Kaufanregungen holen. (wg/ht)

Commodore 64-Kassetten

Titel	Preis in Mark	Quelle
Ace	45,-	JO
Aircraft	39,-	TD,TH
Airwolf	28,- 39,-	FU,JO,RU,TD,TH
Alien	39,-	FU,JO,RU,TD,TH
Alien Encounter	49,-	JO,RU
Android II	29,-	TH
Aqua Racer	29,-	TH
Archon	39,-	AR,FU,JO,RU
Asterix/Wortspiel	27,-	DM
A View to a Kill	45,-	FU,JO,RU,TD
Aztec Challenge	23,- 29,-	FU,JO,RU,TD
Barry McGuigan's Boxing	39,-	FU,JO
Baseball	35,-	TD
Battle for Midway	39,-	TD,TH
Beach Head II	39,-	FU,JO,QU,RU
Beam Rider	39,-	FU,JO,RU,TD
Big Top Barney	29,-	TH
Bird Mother	29,-	TH
Bilmania	27,-	TD
Black Hawk	29,-	TD,TH
Blackwyche	39,-	JO
Blagger goes to Hollywood	44,95 -49,-	RU,TH
Blockbusters	39,-	TH
Blue Thunder	29,-	TH
Bongo	25,-	KI
Booty	12,-	TH
Bounty Bob strikes back	39,-	FU,JO,RU
Brian, Jacks Super Star	39,-	TH
Bruce Lee	36,-	FU,JO,RU
Buck Rogers	39,-	FU,JO,RU
Bulge	45,-	FU,JO,RU
Captain Starlight	27,-	DM
Castle of Terror	36,- 39,-	FU,JO,RU,TD,TH
Castles of Dr. Creep	39,-	FU,JO
Catacombs	29,-	JO,RU
Cavelon	29,-	TD,TH
Caverns of Khafka	24,- 29,-	FU,JO,RU,TD
Caverns of Silliac	29,-	TH
Cassor's Travels	39,-	TH
Chicken Chase	12,-	TH
Choplifter	35,-	JO
Chopper	12,-	TH
Chuckie Egg	29,80	SC
Circus Circus	12,-	TH
Cliff Hanger	29,80	SC
Colossus Chess 2.0	35,-	FU,JO,RU,TD
Combat Lynx	36,-	FU,JO,RU
Confusion	35,-	JO,RU
Congo Bongo	39,-	JO,RU
Countdown in Meltown	29,-	TH
Cricket	38,-	TD
Crossfire	29,80	SC
Daley Thompson's Decathlon	39,-	FU,JO
Daley Thompson's Super Test	35,-	FU,JO,RU
Dambusters	39,-	FU,JO,RU,TD,TH
Danger Mouse in Forest	48,-	TD
Danger Mouse in d. Trouble	29,-	TH
David's Midnight Magic	33,- 39,-	JO,RU,TD

Commodore 64-Kassetten

Titel	Preis in Mark	Quelle
Death Star	39,-	TH
Decathlon	35,-	FU,JO,RU
Denkspiele	29,90	JOTD
Dig Dug	29,-	FU,JO,RU
Dinosaurs	39,-	TD,TH
Doughboy	39,-	FU,JO,RU
Dreihls	35,-	FU,JO,RU
Drop Zone	39,-	FU,JO,RU,TH
Eagle	34,-	DM
Eine Handvoll Dollar	19,95	QU
Elite	59,-	FU,JO,RU,TD
Entombed	36,-	FU,JO,RU
Eric the Viking	48,-	TD
Estra	12,-	TH
Eureka	49,-	FU,JO,RU
Everyone's a Wally	49,-	TD,TH
Exodus	12,-	TH
F 15 Strike Eagle	45,-	FU,JO,RU
Five a Side Football	28,- 32,-	FU,JO,RU,TD,TH
Flak	35,-	FU,JO,RU
Flight Path 737	29,95	RU
747 Flight Simulator	59,95	RU
Flight Simulator II	129,-	FU,JO,RU
Flyer Fox	38,- 45,-	FU,JO,RU,TD
Football Manager	35,-	FU,JO,RU,TD
Forbidden Forest	25,- 29,-	FU,JO,RU,TD
Fort Apocalypse	39,-	FU,JO,RU
Fourth Protocol	45,- 49,-	FU,JO,RU,TD,TH
Frak	39,-	TH
Frank Bruno's Boxing	35,- 39,-	AR,FU,JO,RU,TD,TH
Frankie goes to Hollywood	29,- 39,-	FU,JO,QU,RU,TD
Front Line	29,-	TH
Galactic Muncher	34,-	DM
Galaxy	25,-	KI
Games Creator	39,-	FU,JO,RU
Gates of Dawn	32,- 39,-	FU,JO,RU,TD
Ghostblaster	39,-	TD,TH
Ghostbusters	39,-	AR,FU,JO,RU,TD
Ghost Chaser	39,-	FU,JO,RU
Give Regards to Broad Street	35,- 39,-	FU,JO,RU,TD,TH
Glider Pilot	35,-	FU,JO,RU
Glücksritter	29,90	JO
Go Go Gost	12,-	TH
Graham Good Test Cricket	39,-	TD,TH
Grandmaster Schach	29,90 - 35,-	JO,KI,RU
Great American Country	39,-	TD,TH
Gremains	39,-	FU,JO,RU,TD
Gribbley's Day out	35,- 39,-	FU,JO,RU,TD,TH
Grog's Revenge	39,-	FU,JO,QU,RU
Hacker	39,-	FU,JO
Hard Hat Mack	39,-	AR,FU,JO,RU
Harerisers Finals	39,-	TH
Havoc	29,90	FU,JO,RU
Headache	12,-	TH
Henry's House	32,-	FU,JO,RU,TD
H.E.R.O.	39,-	FU,JO,RU
Herbert's Dummy Run	29,-	FU,JO,RU
Hexenküche	19,95 - 29,95	FU,JO,QU,RU,TD

Commodore 64-Kassetten

Titel	Preis in Mark	Quelle
Hidhouse Bill	21,-	TD
House of Usher	25,- - 29,90	FU,JO,KI,RU,TD
Hunchback	35,-	JO
Hunchback II	32,-	FU,JO,RU,TD
Hunchback at the Olympics	29,90	JO,RU
Hyper Biker	15,-	TH
Hypercircuit	29,90	JO,RU
Hyper Sports	25,- - 35,-	FU,JO,RU,QU
Ice Palace	36,-	JO,RU
Impossible Mission	39,-	FU,JO,RU,TD,TH
Indiana Jones	39,-	FU,JO,RU,TD
International Basketball	29,90	JO,RU
International Tennis	29,90	JO
Jack & the Beanstalk	29,-	TD
Java Jim	29,-	TH
Jet Set Willy	29,-	TD,TH
Jet Set Willy II	35,-	JO,RU,TD
Jump Machine	35,-	KI
Jump Jet	36,-	FU,JO,RU
Karateka	39,-	FU,JO,TD
Kayak	12,-	TH
Kissal	34,-	DM
Knock out	29,90	FU,JO,RU,TD
Koko	38,80	SC
Kokotoni Wilf	39,-	TD,TH
Krystals of Zong	15,-	TH
Lands of Havoc	32,-	JO
Lazy Jones	29,-	TH
Lode Runner	29,90	JO
Lords of Midnight	36,-	JO,RU
Macbeth	49,-	TH
Mad Doctor	39,-	TH
Mama Lama	39,-	TH
Mandragore	99,-	TD
Manic Miner	29,-	TH
Master of the Lamps	39,90	AR,FU,JO,QU,RU,TD
Megazone	27,-	DM
Merlin	12,-	TH
Metro Blitz	15,-	TH
Mig Alley Ace	39,-	JO,RU,TD
Mission Asteroid	35,-	FU
Mission Impossible	49,-	TD
Mobby Dick	49,-	TD
Monopoly	49,-	TD,TH
Monster Trivia	35,-	JO,RU
Moon Cresta	29,- - 35,-	JO,RU,TD,TH
Mr. Do	39,-	JO,RU,TD
Mr. Freeze	12,-	TH
Murder on the Waterfront	55,-	JO,RU
My Chess	39,-	JO,RU
Mystical Mission	34,-	DM
Nato Commander	39,-	FU,JO,RU
Neoclyps	15,-	TH
Night Zone	118,-	TD
New Games	49,-	JO
New York City	29,90	JO
Nick Faldo's Open	39,- - 42,-	FU,JO,RU,TD,TH
Night Mission Pinnball	128,-	TD
Nodes of Yesod	49,-	TD,TH
Now Games	49,-	AR,TD
On Court Tennis	39,90	FU,JO,RU,TD
On Field Football	39,90	JO,RU,TD
One on One	39,90	AR,JO,RU
Operation Whirlwind	46,-	FU,JO,RU,TD
Orc Attack	29,-	TH
O'Rileys Mine	35,-	JO,RU
Pac Man	32,-	JO,RU,TD
Parallax	139,-	TD
Party Nonsense	29,90	JO
Pastfinder	39,90	FU,JO,RU,TD,TH

Commodore 64-Kassetten

Titel	Preis in Mark	Quelle
Pirate's Adventure	48,-	TD
Pitfall II	39,-	FU,JO,TD
Pitstop	39,-	QU
Pitstop II	39,-	FU,JO,RU,TD
Pogo Joe	99,-	TD
Pole Position	39,-	FU,JO,RU
Popeye	32,-	JO,RU,TD
Popular Classics	45,-	JO
Poster Paster	39,-	TD,TH
Protector	29,-	JO
Psi Warrior	29,90	JO,RU,TD
Psychodelia	39,-	TH
Psytron	35,-	JO,RU
Quasimodo	39,-	JO,QU,RU,TH
Quest for Tires	35,-	TD
Quo Vadis	27,-	DM
Raid on Bunglein Bay	39,-	FU,JO,RU,TD
Raumpirat	27,-	DM
Realm of Impossibility	39,-	AR,JO
Red Moon	35,-	JO,RU
Rescue on Fractalus	39,-	AR,FU,JO,RU,TD
Richard Petty's Rennzirkus	29,- - 39,-	AR,JO
River Rescue	29,-	TH
Robin of Sherwood	39,-	JO
Rocket Ball	35,-	JO,RU,TD
Rockfort's Riot	29,95 - 39,-	FU,JO,RU
Rock'n Bolt	39,-	JO,RU,TD
Rocky Horror Show	19,95 - 35,-	FU,JO,RU,TD,QU
Roland's Flat Race	29,90	JO,RU,TD,TH
Sabre Wulf	29,-	JO,RU
Saga of Eric Viking	49,-	TD,TH
Sargon II	78,-	TD
Scuttle	45,-	SC
Sentinel	39,-	FU,JO,RU
Shades	35,-	JO,RU,TD
Shadowfire	39,-	JO,RU,TD,TH
Shamus	29,-	JOTD
Shamus Case II	35,-	JOTD
Sherlock Holmes	39,-	JO
Shoot the Rapids	29,80	SC,TH
Silicon Warrior	48,90	TD
Skat/Bauernskat	27,-	DM
Skull Island	49,-	JO,RU
Skyfox	39,-	AR,FU,JO,RU,TD
Stamball	38,-	TD
Slapshot	35,-	FU,JO,RU,TD
Slinky	29,90	FU,JO,RU,TD
Slurpy	29,-	TH
Snokie	39,95	RU,TD
Solo Flight	49,-	FU,JO,RU
Sorcerer of Cl. Castle	39,-	JO
Sorcery	45,-	JO,RU
Space Pilot	29,-	TH
Space Pilot II	35,-	KI
Space Shuttle	39,-	FU,JO,RU,TD
Space Tunnel	34,80	SC
Special Delivery	29,-	TH
Speed King	39,-	JO,RU,TD
Spielmagazin	27,-	DM
Spiritfire 40	39,-	FU,JO,RU,TD
Spiritfire Ace	39,-	FU,JO,RU
Spukschloß	10,-	QU
Spy Hunter	39,-	JO,RU
Spy vs Spy	36,-	FU,JO,RU
Squash	35,-	FU,JO,RU,SC,TD
Staff of Karnath	49,-	TD
Starion	35,-	JO,RU
Star League Baseball	49,-	JO
Stealth	38,-	TD
Stein der Weisen	45,-	KI



michael christmann

GRILLPARZERSTRASSE 31
8000 MÜNCHEN 80
TELEFON 0 89 / 47 68 88

ab 16.30 Uhr Anrufbeantworter

NEU! Ab sofort führen wir

- **Schneider + Philips MSX**
- **Personal Computer**
- **wie bisher: Commodore + Atari**
- **dazu große Auswahl an Druckern * Software * Zubehör**

Große Auswahl
an guten
Spielen für:
Schneider
Commodore
MSX
Atari
Liste gegen
Rückporto

Commodore 64-Kassetten

Titel	Preis in Mark	Quelle
Stellar 7	39,-	JO,RU
Story House	29,-	TH
Stranded	48,-	TD
Street Hawk	39,-	JO,RU,TD
Stringer	35,-	JO,RU,TD
Strip Poker	39,-	JO,RU,TD
Stud Poker/Stud Jack	27,-	DM
Subsunk	12,-	TH
Suicide Express	29,95	RU
Summer Games	45,-	JO,RU
Summer Games II	39,- - 45,-	FU,JO,RU,TD
Supergran	39,-	TH
Supergran Adventure	49,-	TH
Super Henry	59,-	TD
Super Huey	29,- - 39,-	FU,JO,RU,QU
Superstar Challenge	38,-	TD
Survivor	39,90	TD
Sword of Destiny	29,-	TH
Tales of Arabelen Nights	33,-	TD
Tapper	39,-	JO,RU
Temple of Apsah	49,-	TD
Terrormolinos	39,-	JO,RU
Theatre Europe	39,-	FU,JO,RU,TD,TH
The Bulge	48,-	TD
The Helm	12,-	TH
The Hobbit	39,95 - 49,-	JO,RU
The Never Ending Story	39,-	JO
The Oracle's Cave	29,95	RU
The Way of the exploding Fist	39,-	FU,JO,QU,RU,TD
Thing on a Spring	32,-	FU,JO,RU
3D Time Trek	28,-	TD
Tir Na Nog	35,-	JO,RU
Tom	25,- - 29,95	KI,RU
Tour de France	39,-	FU,JO,QU,RU,TD,TH
Tashman	29,-	TH
Twilight Zone	34,-	DM
Upper Gumtree	29,-	TH
Up'n Down	39,-	JO,QU,RU
Web Dimension	49,-	JO
Where's my Bones	29,-	TH
White Viper	38,80	SC
WHS Action Pack	29,-	TH
Wing Commander	29,-	TH
Winter Games	44,-	TD
Wissens-Olympiade (Trivia)	35,-	KI
Witch Switch	38,-	TD
Wizard's Lair	45,-	JO,RU
World Cup Football	39,-	TH
World Series Baseball	32,-	JO,RU
Zaga	25,- - 29,95	KI,RU
Zaxxon	39,-	FU,JO,RU,TD
Zenji	38,-	TD
Zappelin	35,-	TD
Zappelin Rescue	68,-	TD
Zulu	12,-	TH

Commodore 64-Disketten

Titel	Preis in Mark	Quelle
6 Ocean-Spiele	39,-	QU
Adventure Construction Set	69,-	FU,JO,TD
Adventure-Paket I	34,90	MT
Adventure-Paket II	34,90	MT
Asterix-Wortspiel	29,-	DM
Alien Encounter	49,-	JO,RU
Amazon	79,-	FU,JO,TD,TH
Apple Cider Spider	125,-	TD
Archon	49,-	AR,FU,JO,RU
Archon II: Adept	59,-	AR,JO
Atlantis	79,-	AR,JO,QU,TD
A View to a Kill	45,-	FU,JO,RU,TD
Axis Assassin	78,-	TD
Aztec	48,-	MT,TD
Aztec Challenge	28,-	TD
Balblazer	59,-	TD
Bandits	148,-	TD
Baltic 1985	129,-	TM
Baron	198,-	TD
Battle for Midway	49,-	TH
Battle for Normandy	69,-	TD,TM

Commodore 64-Disketten

Titel	Preis in Mark	Quelle
Beach Head II	49,-	FU,JO,RU
Beamrider	58,-	TD
Benji Space Rescue	148,-	TD
Blue Max 2001	49,-	JO
Bongo	29,-	KI
Bouncing Kamungas	125,-	TD
Breakthrough in the Ardennes	198,-	TM
Broadsides	149,-	TD,TM
Brian Jack's Super Star	48,-	TD
Bruce Lee	52,-	TD
Captain Starlight	29,-	DM
Carrier Force	198,-	TD,TM
Castles of Dr. Creep	82,- - 89,-	AR,JO,TD
Caverns of Khaifa	39,95	RU,TD
Championship Lode Runner	89,-	AR,JO
Checkers	189,-	TD
Chess	255,-	TD
Codeword Argusey	39,- - 49,-	JO,KI,RU
Colonial Conquest	149,-	TM
Colossus Chess 2.0	45,-	JO,RU
Combat Leader	69,-	TM
Computer Ambush	198,-	TM
Computer Quarterback	88,-	TD
Conan	49,-	FU,JO,QU,RU
Congo Bongo	48,-	TD
Cosmic Balance	149,-	TM
Cromwell House	79,-	AR,JO,QU,TD
Cutthroats	119,-	TM
Dallas Quest	55,-	TD
Dambusters	49,-	FU,JO,RU
David's Midnight Magic	42,-	TD
Deadline	119,-	TM
Decathlon	58,-	TD
Decision in the Desert	158,-	TD
Donald Ducks Playground	128,-	TD
Dragonworld	79,-	FU,JO,RU,TD,TH
Dreibis	49,-	JO,RU
Drol	139,-	TD
Drop Zone	49,-	JO,RU
Druidenthschatz	37,-	DM
Eagle	37,-	DM
Elite	69,-	FU,JO,RU,TD
Empire	128,-	TD
Enchanter	169,-	TM
Eureka	55,- - 59,-	JO,RU,TD
Exodus -Ultima III	69,-	JO,RU
F 15 Strike Eagle	49,-	JO,RU
Fahrenheit 451	79,-	FU,JO,TD,TH
Field of Fire	149,-	TD,TM
Fighter Pilot	45,-	FU,JO,RU
Five a Side Football	35,- - 39,-	FU,JO,RU,TD
Flight Path 737	35,- - 39,95	RU,TD
Flight Simulator II	139,-	FU,JO,RU
Forbidden Forest	39,95	RU
Fort Apocalypse	49,-	JO,RU
Fourth Protocol	69,-	JO
Frankie crashed on Jupiter	39,- - 49,-	JO,KI,RU
Frogger II	138,-	TD
Galactic Muncher	37,-	DM
Galaxy	29,-	KS
Games Creator	79,95	RU
Geheimnis der Aztekenmaske	88,-	TD
Geopolitique 1990	149,-	TM
Germany 1985	198,-	TM
Ghostbusters	69,-	AR,JO
Ghost Manor	38,-	TD
Gordon Saga	39,-	MT
Grandmaster Schach	39,95	KI,RU
Gremkins	45,-	FU,JO,RU
Grog's Revenge	49,-	FU,JO,RU
Hard Hat Mack	59,-	AR,JO,RU,TD
H.E.R.O.	55,-	TD
Helicat Ace	128,-	TD
Highrise	115,-	TD
Hitchhiker's G. to t. Galaxy	118,-	TD
Hotel	79,-	AR,JO
House of Usher	29,- - 39,-	JO,KI,RU
How about a Game Chess	128,-	TD
IFFR	125,-	TD
Imperium Galactum	149,-	TM
Impossible Mission	49,-	FU,JO,RU
Infidel	169,-	TM

Commodore 64-Disketten

Titel	Preis in Mark	Quelle
Jet Combat Simulator	128,-	TD
Jump Machine	139,-	KI
Jump Jet	39,-	FU,JO,RU
Kaiser	79,-	AR,JO,QU
Kampfgruppe	196,-	TM
Karateka	89,-	AR,JO,QU
Kennedy Approach	55,-	TD
Kid Grid	133,-	TD
Kissit	37,-	DM
Knights of the Desert	69,-	TM
Kristallgrotte	38,-	TD
Lady Tut	118,-	TD
Lonely Rider	48,-	MT
Mail Order Munsters	79,-	AR,JO
Mandragore	119,-	TD
Master of the Lamps	69,-	AR,JO
Mask of the Sun	79,-	FU,JO
Mech Brigade	196,-	TM
Megahits	79,-	TH
Megazone	29,-	DM
Midnight Magic	49,-	JO,TD
Mig Alley Ace	49,-	JO,RU
Millionaire	198,-	TD
Mindshadow	59,-	FU,JO,RU,TD
Motorcross	133,-	TD
Mr. Robot	48,-	MT,TD,TH
M.U.L.E.	49,-	FU,JO,RU,TD
Murder by the Dozen	59,-	JO,RU
Murder on the Waterfront	55,-	JO,RU
Murder on the Zinderneuf	69,-	AR,JO,TD
Mystical Mission	37,-	DM
Mythos I	79,-	AR,JO,QU
Nato Commander	49,-	JO,RU,TD
Necromancer	133,-	TD
Neutral Zone	128,-	TD
New York City	39,90	JO
Night Mission Pinnball	128,-	TD
One on One	59,-	AR,JO
Operation Market Garden	173,-	TM
Operation Swordfish	49,-	JO,RU
Operation Whirlwind	149,-	TD
Pastfinder	69,-	FU,JO
Pensate	88,-	TD
Phantasie	149,-	TM
Pinball Construction Set	69,-	AR,JO
Pitfall II	59,-	FU,JO
Pitstop II	55,-	FU,TD
Planetfall	169,-	TM
Pogo Joe	109,-	TD
Poker Sam	109,-	TD
Pole Position	46,-	FU,JO,RU
Prof. Tournament Golf	159,-	TD
Prof. Black Jack	169,-	TD
Protector	39,-	TD
Quasimodo	48,-	TD
Question	173,-	TM
Quo Vadis	29,-	DM
Racing Destruction Set	69,-	AR,FU,JO
Raid on Bungein Bay	59,-	FU,JO,RU
Rails West	149,-	TM
Rainbow Walker	59,-	JO
Raumpirat	29,-	DM
Realm of Impossibility	49,-	JO,RU
Rendezvous with Rama	79,-	FU,JO,TD,TH
Repton	149,-	TD
Rescue on Fractalus	59,-	TD
Richard Petty's Rennzirkus	38,-	AR,FU,JO,TD
Ringside Seat	159,-	TD
Rock'n Bolt	59,-	JO,RU

Commodore 64-Disketten

Titel	Preis in Mark	Quelle
Rocky Horror Show	39,-	FU,JO,RU
Run for the Money	149,-	TD
Sargon II	79,-	TD
S-Games	79,-	AR,JO
Seaside Special	39,-	TD
Sea Stalker	139,-	TM
Sentinel	45,-	FU,JO,RU
Serpents Star	89,-	FU,JO,TD
Seven Cities of Gold	69,-	JO
Shadowkeep	77,-	TD
Shamus	33,-	TD
Shamus Case II	43,-	TD
Silicon Warrior	59,-	JO,RU,TD
Six-Gun Shootout	149,-	TD,TD,TD
Skat/Bauernskat	29,-	DM
Ski-Weltcup	79,-	AR
Skull Island	45,-	JO,RU
Skyfox	49,-	FU,JO,RU
Slam Ball	133,-	TD
Slap Shot	39,-	FU,JO,RU,TD
Slinky	29,95	RU,TD
Solo Flight	49,-	FU,JO,RU
Sorcerer	169,-	TM
Space Pilot	39,-	FU,JO,RU,TD
Space Pilot II	39,-	KI
Space Shuttle	68,-	TD
Spare Change	33,-	TD
Speed King	49,-	JO,RU
Spelunker	69,-	AR,JO
Spielermagazin	29,-	DM
Spitfire 40	49,-	FU,JO,RU,TD
Spitfire Ace	49,-	FU,JO,RU
Spy Hunter	45,-	JO,RU
Spy strikes back	89,-	TD
Spy vs Spy	45,-	FU,JO,RU
Squish'm	133,-	TD
Standing Stones	48,-	TD
Starcross	39,-	JO,RU
Stealth	73,-	TD
Stein der Weisen	49,-	KI
Stellar 7	39,-	JO,RU
Strip Poker	49,-	FU,JO,RU
Stud Poker/Stud Jack	29,-	DM
Stunt Flyer	148,-	TD
Suicide Strike	133,-	TD
Summer Games	55,-	FU,JO,RU,TD
Summer Games II	55,-	FU,JO,RU,TD
Suspended	119,-	TM
Super Bunny	48,-	MT
Super Huey	29,- - 49,-	FU,JO,RU,QU
Super Star Challenge	45,-	JO,RU
Survivor	133,-	TD
Suspended	39,-	JO,RU
Sword of Kadesh	148,-	TD
Tepper	46,-	JO,RU
Temple of Apshai	78,-	TD
Theatre Europe	49,-	TD,TH
The Dallas Quest	46,-	JO,RU
The Great American Road Race	39,- - 49,-	AR,JO,RU
The Great MA to CA Race	139,-	TD
The Hobbit	49,-	JO,RU
The Way of the exploding Fist	49,-	JO,RU
The Wizard & the Princess	69,-	JO,RU
Thing on a Spring	39,-	JO,RU
Tigers in the Snow	69,-	TM
Tom	29,-	KI
Toy Bizars	58,-	TD
Tracer Sanction	59,-	FU,JO,RU
Trotle Wallie	38,-	TD

SOFTWARE FÜR VC - 64

Titel	Preis/Disk
Winter Games	35,-/45,-
Explooding Flat	34,-/45,-
Pitstop II	33,-/45,-
Fourth Protocol	39,-
Ultima II	65,-
Dough Boy	39,-/49,-

SOFTWARE FÜR VC - 64

Titel	Preis/Disk
Summer G. II	35,-/45,-
Imp. Mission	33,-/45,-
Rocky Horror	28,-/38,-
View to Kill	33,-
Drop Zone	35,-/45,-
Castle o. Tar.	32,-

SOFTWARE FÜR VC - 64

Titel	Preis/Disk
Elite	49,-/59,-
Besch Head II	35,-/45,-
Super Huey	39,-/49,-
Jump Jet	30,-
McC Alley Ace	30,-/45,-
Rocket Ball	32,-

Ab November: Linendiche Geschichte, Rambo II, Super Zaxxon, Terrormonies

Versand per NN oder Ver-Scheck zzgl. 3,-. Liste gegen 0,80 DM in Marken

M.M.-SOFTWAREVERSAND, POSTFACH 801202, 8000 MÜNCHEN 80, Telefon 089-47 23 68

Commodore 64-Disketten

Titel	Preis in Mark	Quelle
Trolls & Tribulations	59,-	JO, RU
Turnmoil	133,-	TD
Twilight Zone	37,-	DM
Two-on-Two	149,-	TD
Tycoon	189,-	TD
Ultima III (Exodus)	68,-	TD
Union Pacific	79,-	RA
Vasco de Gama	79,-	RA
Witness, The	169,-	TM
Warlock	38,-	TD
Warp	59,-	JO, RU
Way out	149,-	TD
Whistler's Brother	75,-	TD
Winter Games	55,-	TD
Wissens-Olympiade (Trivia)	39,-	KI
Wizard and Princess	48,-	TD
Xyphus	138,-	TD
Zaga	29,- -39,-	JO, KI, RU, TD
Zaxxon	46,-	FU, JO, RU
Zeitmaschine	79,-	AR, JO, OU
Zenzi	55,-	TD
Zeppelin	48,-	TD
Zeppelin Rescue	45,-	JO, RU
Zork I	39,-	JO, RU
Zork II	39,-	JO, RU
Zork III	39,-	JO, RU

Commodore 64-Module

Titel	Preis in Mark	Quelle
Avenger	59,-	CO
BC's Quest for Tires	45,-	SC
Blue Print	59,-	CO
Buck Rogers	69,-	TD
Centipede	169,-	TD
Choplifter	32,-	AR, TD
Clowns	59,-	CO
Congo Bongo	48,-	TD
Crisis Mountain	29,90 - 38,-	ARTD
Defender	169,-	TD
Dig Dug	169,-	TD
Dragonsden	59,-	CO
Gateway to Apshai	88,-	TD
Gorf	59,-	COTD
Grid Runner	32,-	TD
International Soccer	59,-	CO
Jumpman Jr.	75,-	TD
Jupiter Lander	59,-	CO
Kickman	59,- - 69,-	COTD
Laser	119,-	TD
Lazarian	59,-	CO
Le Mans	59,-	COTD
Lode Runner	32,-	ARTD
Lunar Lopper	33,50	SC
Maze Master	149,-	TD
Mr. Cool	33,50	SC
Mr. TNT	33,-	ARTD
Oils Well	37,50	SC
Omega Race	59,-	CO
Pinball Spectacular	59,-	COTD
Pool Challenge	29,90 - 38,-	ARTD
Quest for Tires	68,-	TD
Radar Flat Race	59,-	CO
Retro Ball	119,-	TD
Robotron	169,-	TD
Sammy Lightfoot	33,50	SC
Save New York	29,90 - 38,-	ARTD
Serpentine	29,90 - 38,-	ARTD
Solar Fox	59,-	CO
Star Post	59,-	CO
Star Ranger	59,-	CO
Star Trek	149,-	TD
Super Smash	59,-	CO
The Pit	29,90 - 38,-	ARTD
Threshold	33,50	SC
Tooth Invaders	69,-	TD
Visible Solar System	59,-	CO
Wizard of War	59,- - 78,-	COTD
Zaxxon	78,-	TD

Spectrum-Kassetten

Titel	Preis in Mark	Quelle
Adventure Quest	39,-	JO
Ah Diddums	29,80	SC
Air Wolf	33,-	JO
Alchemist	29,80	SC
Alien 8	39,-	JO
Androids	29,80	SC
Ant Attack	34,80	SC
Aquarius	34,80	SC
Arcadia	29,80	SC
Ashkeron	29,90	JO
Asteroids	19,80	SC
Astroblaster	29,80	SC
Astro Nut	32,-	JO
Automania	29,- -32,-	JO, TH
Archon	45,-	JO
A View to a Kill	49,95	JO, RU
Back Packers	33,-	JO, RU
Battle Cars	34,-	JO, RU
Battle for Midway	39,-	JO
Beamrider	39,-	JO
Black Hawk	29,-	TH
Blockade Runner	29,-	TH
Blue Thunder	29,-	TH
Braxx Bluff	32,-	JO
Brian Bloodaxe	39,-	JO
Bristles	39,-	JO
Bruce Lee	39,95	JO, RU
Buck Rogers	36,-	JO
Brian Jack Superstar Challenge	35,-	JO
Chequered Flag	39,80	SC
Chess 3D	29,95	RU
Chopper Squad	29,-	TH
Code Name Mat	29,90	JO, TH
Code Name Mat II	39,-	JO
Colossal Adventure	39,-	JO
Confusion	34,95	RU
Combat Lynx	39,-	JO
Confusion	32,-	JO
Crypt	35,-	JO
Cyrus Chess	59,80	SC
Daily Thompson's Decathlon	32,-	JO
Daily Thompson's Super Test	39,-	JO
Dambusters	39,-	JO, RU
Danger Mouse in the b. F. Ch.	29,-	TH
Danger Mouse in d. Trouble	29,-	TH
Dark Star	33,-	JO
Deathchase	39,80	SC
Delta Wing	39,-	TH
Desert Burner	12,-	TH
Deus ex Machina	49,-	JO
Doomard's Revenge	39,-	JO
Dragonsbane	29,80	SC
Dukes of Hazzard	32,-	JO
Dungeon Adventure	39,-	JO
Dun Darach	39,-	JO
Dynamite Dan	33,-	JO
Elektro Storm	29,80	SC
Emerald Isle	39,-	JO
Enduro	39,95	RU
Espionage Island	39,80	SC
Everyone's a Wally	39,-	JO
Falcon Patrol II	39,95	JO, RU
Fall Guy	32,-	JO
Fighter Pilot	29,-	TH
Flak	39,95	RU
Flight Path 737	29,95	RU
Football Manager	35,-	JO
Forest at the World's End	32,-	JO
Formular One	33,-	JO
Frank Bruno's Boxing	34,95	JO, RU
Frankie goes to Hollywood	39,-	JO
Frank N. Stein	15,-	TH
Fred	29,80	SC
Frenzy	29,80	SC
Full Throttle	29,95	JO, RU
Galaxy Attack	29,80	SC
Gehen Sie in das Gefängnis	29,80	SC
Ghostbusters	39,-	JO, RU, TH
Ghost Hunt	29,80	SC
Gilligan's Gold	29,95	RU
Give Regards to Broad Street	39,95	JO, RU

Spectrum-Kassetten

Titel	Preis in Mark	Quelle
Glass	35,-	JO
Gold Rush	15,-	TH
Go to Hell	35,-	JO
Gremlins	39,-	JO, RU
Grid Patrol	29,-	JO
Haunted Hedges	39,80	SC
Havoc	34,-	JO
Heathrow Air Traffic Control	34,80	SC
Herbert's Dummy Run	39,95	JO, RU
HERO	39,-	JO
Hexenküche	29,-	JO
Highway Encounter	35,-	JO
Horace & the Spiders	39,80	SC
Horace goes Skiing	39,80	SC
Hunchback II	29,95	RU
Hungry Horace	39,80	SC
Hyper Sports	35,-	JO
Inca Curse	39,80	SC
Jasper	29,95	RU
Jetpac	9,95	RU
Jet Set Willy	29,-	JO, TH
Jet Set Willy II	39,95	JO, RU
Juggernaut	35,-	JO
Jumping Jack	29,80	SC
Knight Lore	39,-	JO, TH
Knock Out	33,-	JO
Kong	29,-	TH
Kong strikes back	29,95	RU
Krazy Kong	24,80	SC
Labyrinth	19,80	SC
Les Flies	15,-	TH
Light Cycle	29,80	SC
Lords of Midnight	39,-	JO
Lords of Time	39,-	JO
Luna Crabs	39,80	SC
Lunattack	34,80	SC
Lunar Jetman	29,80	SC
Manic Miner	29,-	JO, TH
Master of the Lamps	45,-	JO
Match Day Soccer	33,-	JO
Matchpoint Tennis	39,-	JO
Maze Death Race	29,80	SC
Megapede	29,80	SC
Metabolis	33,-	JO
Meteor Storm	19,80	SC
Microbot	29,80	SC
Millionaire	25,-	JO
Minder	39,-	JO
Mined-Out	39,80	SC
Molar Maul	29,80	SC
Monty is innocent	28,-	JO
Mordons Quest	33,-	JO
Muggy	29,95	RU
Night Gunner	29,-	TH
Nightshade	39,-	JO
Nick Faldo Golf	39,-	JO
Nightflight II	34,80	SC
Nodes of Yesod	39,-	JO
Olympimania	29,80	SC
One on One	59,95	RU
Orc Attack	29,-	TH
Panic	29,80	SC
Pedro	24,80	SC
Penetrator	39,80	SC
Pi-Balled	29,80	SC
Pimania	49,80	SC
Pitfall II	39,-	JO
Pitman Seven	34,80	SC
Planetoids	29,80	SC
Planet of Death	39,80	SC
Pool	34,80	SC
Popeye	34,95	JO, RU
Poytron	39,-	JO, RU, TH
Raid over Moscow	39,95	JO, RU
Red Moon	39,-	JO
Repulsar	29,80	SC
Return to Eden	39,-	JO
Reversi	39,80	SC
River Raid	39,-	JO
River Rescue	15,-	TH

Spectrum-Kassetten

Titel	Preis in Mark	Quelle
Road Racer	15,-	TH
Robin of Sherwood	39,-	JO
Rocco	35,-	JO
Rocky Horror Show	39,95	JO, RU
Romper Room	39,-	JO
Sabre Wulf	38,-	JO
Scuba Dive	29,-	TH
Schachmaschine	49,80	SC
Schizoids	29,80	SC
Seiddab Attack	29,80	SC
Shadowfire	39,-	JO, RU
Sheer Panic	29,80	SC
Sherlock Holmes	59,95	RU
Ski Star 2000	35,-	JO
Snooker	49,80	SC
Softaid	29,-	JO
Space Intruders	19,80	SC
Space Raiders	29,80	SC
Space Shuttle	39,95	RU
Special Delivery	29,-	TH
Spy vs. Spy	39,-	JO
Spiderman	49,95	RU
Spielesammlung	29,80	SC
Spy Hunter	39,95	JO, RU
Squash	29,90 -35,-	JO, SC
Stage Coach	39,-	TH
Starclash	39,80	SC
Starion	39,95	JO, RU
St. Crippens	12,-	TH
Stonker	29,80	SC
Story House	29,-	TH
Styx	34,80	SC
Swordflight	29,80	SC
Tapper	36,-	JO
Terrormolinos	35,-	JO
Terror Dakkl	39,80	SC
That's the Spirit	35,-	JO
The Chess Player	39,80	SC
The Guardian	29,80	SC
The Hobbit	49,-	JO, RU
The Land of Midnight	39,-	TH
The Way of the exploding Fist	35,-	JO, RU
Timegate	39,80	SC
Travel with Trashman	29,80	SC
Tower of Evil	29,-	TH
Tornado Low Level	39,95	RU
Tranz Am	29,80	SC
Trashman	29,-	TH
Underworld	49,-	TH
Valhalla	69,80	SC
Volcanic Planet	29,-	TH
World Series Baseball	33,-	JO
Worse Things happen at Sea	29,-	TH
Xavior	15,-	TH
Zaxxon	39,95	JO, RU
Zip-Zap	29,80	SC
Zoom	29,80	SC

MSX-Computer-Kassetten

Titel	Preis in Mark	Quelle
Alpha Blaster	39,80	SC
Beam Rider	49,95	JO, RU
Binary Land	39,95	JO, RU, TH
Blagger	39,-	TH
Boardello	34,95	JO, RU
Buck Rogers	SC 49,95	JO, RU
Buzz off	39,95	JO, RU, TH
Cannon Fighter	39,-	TH
Chuckie Egg	29,80 - 39,95	JO, RU, SC, TH
Coco in the Castle	29,95	JO, RU, TH
Colour Fantasia	39,95	JO, RU
Cribbage	29,95	JO, RU
Dambusters	49,95	JO, RU
Decathlon	49,95	JO, RU
Disk Warrior	39,95	JO, RU
Dog Fighter	29,-	TH

MSX-Computer-Kassetten

Titel	Preis in Mark	Quelle
Driller Tanks	39,-	TH
Eric and the Floaters	29,-	TH
Fire Rescue	39,-	TH
Flight Deck	49,80	SC
Flight Path 737	39,95	JOR,U
737 Flight Simulator	44,95 - 49,-	JOR,U,TH
Galaxia	29,95	JOR,U
Ghostbusters	49,95	JOR,U
Grog's Revenge	49,95	JOR,U
Hareraisers	39,-	TH
H.E.R.O.	49,95	JOR,U
Holdfast	29,95	JOR,U,TH
Hot Shoe	29,-	TH
Humphrey	39,-	TH
Hunchback	29,95	JOR,U
Hunter Killer	29,95	JOR,U
Hustler	29,95	JOR,U
Hyper Viper	34,95	JOR,U
Icele Works	39,95	JOR,U
Jet Bomber	39,80	SC
Jet Fighter	59,80	SC
Jet Set Willy	29,95	JOR,U
Jump Machine	35,-	KI
Lazy Jones	39,95	JOR,U
Le Mans	49,95	JOR,U
Les Filcs	39,95	JOR,U,TH
Manic Miner	29,95	JOR,U
Master of the Lamps	49,95	JOR,U
Maxima	39,95	JOR,U,TH
Mean Streets	29,95	JOR,U
North Sea Helicopter	49,80	SC
Oh Mummy	29,-	TH
Panic Junction	39,-	TH
Pastfinder	49,95	JOR,U
Pitfall II	49,95	JOR,U
Punchy	39,95	JOR,U,TH
River Raid	59,95	JOR,U
Shark Hunter	39,95	JOR,U,TH
Skramble	39,80	SC
Space Busters	34,80	SC
Spooks and Letters	39,95	JOR,U
Spooks and Ladders	29,-	TH
Superchess	39,95	JOR,U
The Hobbit	49,95	JOR,U
Time Bandits	39,95	JOR,U,TH
Ultra Chess	49,80	SC
Wissens-Olympiade (Trivia)	35,-	KI
Zaxxon	59,95	JOR,U

MSX-Computer-Module

Titel	Preis in Mark	Quelle
Sky Jaguar	79,-	KO
Sparkie	69,-	SO
Step up	59,-	JOR,U
Super Billiards	59,-	JOR,U
Super Cobra	79,-	KO
Super Golf	89,-	SO
Super Snake	59,-	JOR,U
Super Tennis	69,-	SO
Time Pilot	79,-	KO
Track & Field 1	99,-	KO
Track & Field 2	99,-	KO
Yie Ar Kung-Fu	79,-	KO

MSX-Computer-Disketten

Titel	Preis in Mark	Quelle
Jump Machine	45,-	KI
Ultra Chess	59,80	SC
Wissens-Olympiade (Trivia)	45,-	KI

Schneider CPC-Kassetten

Titel	Preis in Mark	Quelle
Admiral Graf Spee	34,-	DM
Alien Brake In	27,-	DM
Air Traffic Control	36,-	JOR,U
Alex Higgins Pool	39,-	TH
Alex Higgins Snooker	39,-	TH
Allen	39,-	TH
American Football	39,- 45,-	DM,JOR,U,TH
Amsgolf	34,-	DM
Animated Strip Poker	36,-	JOR,U
Archon	45,-	JOR,U
Atom Smasher	27,-	DM
A View to a Kill	39,-	JOR,U
Battle for Midway	39,- 42,-	JOR,U,TH
Blagger	36,- 39,-	DM,JOR,U
Bounty Bob strikes back	39,-	JOR,U
Bridge it	39,-	DM
Bruce Lee	39,-	JOR,U
Centre Court	36,-	JOR,U
Chiller	9,95 - 19,-	JOR,U
Chuckie Egg	39,-	TH
Classic Adventure	34,-	DM
Classic Racing	39,-	DM
Codename Mat	39,90 - 49,90	DM,OUTH
Combat Lynx	39,-	JOR,U
Confuzion	29,- 35,-	JOR,U,TH
Covenant	32,-	JOR,U
Crazy Golf	39,-	DM
Cricket Captain	29,-	TH
Cubit	39,-	DM
Dambusters	39,-	JOR,U
Danger Mouse in d. Trouble	29,-	TH
Dark Star	39,-	JOR,U
Das Geheimnis der 4 Juwelen	39,-	DM
Das Geheimnis von Thyros	39,-	DM
Daley Thompson's Decathlon	32,-	JOR,U
Defend or Die	35,- 39,-	JOR,U,TH
Der rote Baron	39,-	DM
Detective	39,-	DM
Die Flucht nach Thyros	39,-	DM
Die 1. Tage v. Burg Ghorrodt	39,-	DM
Dragons Gold	27,-	DM
Dun Darach	35,- 39,-	JOR,U,TH
Elektro Freddy	39,-	DM
Elite	69,-	JO
Enterprise	49,-	DM
Erbert	29,90 - 39	DM,JOR,U,TH
Everyone's a Wally	39,-	JO
Fantasia Diamond	36,-	JOR,U
Fantastic Voyage	39,-	TH
Fighter Pilot	39,90	JOR,U,TH
Finders Keepers	9,95 - 19,-	JOR,U

MSX-Computer-Module

Titel	Preis in Mark	Quelle
Ali Baba & 40 Thieves	69,-	SO
Antarctic Adventure	79,- 99,-	KO,SO
Athletic Land	79,- 99,-	KO,SO
Backgammon	69,-	SO
Battle Cross	69,-	SO
Billard	69,-	SO
Car Jamboree	69,-	SO
Chess	69,-	SO
Circus Charlie	79,-	KO
Crazy Train	69,-	SO
Dorodon	69,-	SO
Hole in One	59,-	JOR,U
Hyper Sports 1	69,-	KO
Hyper Sports 2	99,-	KO
Juno First	69,-	SO
King's Valley	79,-	KO
Konami Golf	89,-	KO
Konami Tennis	89,-	KO
Mr. Ching	59,-	JOR,U
Lode Runner	89,-	SO
Mopiranger	79,-	KO
Mougar	69,-	SO
Road Fighter	89,-	KO
Rollerball	59,-	JOR,U

Schneider CPC-Kassetten

Titel	Preis in Mark	Quelle
Fire Ant	32,-	JORU
Flight Path 737	29,90	JORU
Football Manager	35,- - 39,-	JORU,TH
Forest at Worlds End	29,90	JORU,TH
Frank Bruno's Boxing	35,- - 39,-	JORU,TH
Frank'n Stein	34,- - 36,-	DM,JORU
Fruit Machine	39,-	DM
Fruity Frank	32,-	JORU
Future World	39,-	DM
Galactic Plague	39,-	DM
Galaxia	29,90	JORU,TH
Gems of Stradus	29,90 - 39,-	DM,JORU
Ghostbusters	49,-	JO,QU,RU,TH
Ghoul	29,-	DM
Grand Prix Drive	39,-	DM
Grand Prix Driver	35,-	JORU
Gremfins	39,-	JORU,TH
Hard Hat Mack	42,-	JORU
Harrier Attack	34,- - 36,-	DM,JORU
Haunted Hedges	39,-	DM
Heroes of Karn	29,90	JORU
Heathrow International	49,-	TH
House of Usher	25,- - 32,-	JO,KL,RU
Hunchback	32,-	JORU
Hunchback II	32,-	JORU
Hunter Killer	39,-	DM
Impossible Mission	49,-	JO
Interdictor Pilot	59,-	JORU
3D Invaders	39,-	DM
Jack and the Beanstalk	35,-	JORU
Jammin	32,-	JORU
Jet Boot Jack	35,- - 39,-	DM,JORU
Jet Set Willy	32,-	JORU
Jewels of Babylon	29,90	JORU,TH
Jump Jet	39,-	JORU
Jump Machine	35,-	KI
Kaiser	59,-	JO
Killer Gorilla	39,-	JORU
Knight Lore	39,-	JORU
Kong strikes back	32,-	JORU
Lasernarp	39,-	DM
Locomotion	9,95 - 19	JORU
Loopy Laundry	39,-	DM
Lords of Midnight	39,-	JO
Macadem Bumper	19,90	JORU
Manic Miner	32,-	JORU
Map Rally	34,-	DM
Masterchess	36,- - 39,-	DM,JORU
Master of the Lamps	39,-	JO
Message from Andromeda	29,-	TH
Millionaire	35,-	JORU
Minder	35,-	JORU
3D Monster Chase	27,- - 29,90	DM,JORU
Money Molch	39,90	AR
Moon Buggy	29,90	JORU
Mordons Quest	35,-	JO
Mr. Pongo	39,90	AR

Schneider CPC-Kassetten

Titel	Preis in Mark	Quelle
Mr. Freeze	9,95 - 19,-	JORU,TH
Mutant Path	39,-	DM
Nibbler	39,90	AR
Nonteraqueous	9,95 - 19,-	JORU
Oh Mummy	39,-	DM
One on One	39,-	JORU
Pinball Wizard	39,-	JORU
Poker/17 4 4	39,-	DM
Pole Position	39,-	JORU
Popeye	32,-	JORU
Project VAL	35,-	JORU
Proteus	39,-	JO
Punchy	39,-	DM
Pyjamarama	36,- - 39,-	DM,JORU,TH
Quack a Jack	34,-	DM
Quill	59,-	JORU
Realm of Impossibility	39,-	JORU
Red Arrows	39,-	TH
Red Coats	35,-	JORU
Return to Eden	49,-	DM
Ring of Darkness	42,-	JORU
Robin of Sherwood	39,-	JO
Rocky Horror Show	35,- - 39,-	JORU,TH
Roland Ahoy	39,-	DM
Roland goes digging	34,-	DM
Roland in Space	36,-	JORU
Roland in Time	39,-	DM
Roland on the Run	39,-	JORU
Short's Fuse	9,95 - 19,-	JORU,TH
Sir Lancelot	32,-	JORU
Skat/Bauernskat	39,-	DM
Sleapshot	32,-	JORU
Snooker	29,90 - 32,-	JO,QU,RU
Software Star	35,-	JORU
Sorcery	39,-	JO,RU,TH
Space Hawks	34,-	DM
Space Pilot II	35,-	KI
Spannerman	39,-	DM
Special Operations	35,-	JORU
Splatt	39,-	DM
Spy Hunter	39,-	JO
Star Commando	27,-	DM
3D Star Strike	35,-	JORU
3D Star Strike	49,-	QU
Star Avenger	29,90	JORU
Starion	35,- - 39,-	JORU,TH
Stock Market	39,-	DM
Strip Poker	39,-	JORU
Stud Poker/Stud Jack	39,-	DM
Subsunk	9,95 - 19,-	JORU,TH
Sultans Maze	39,-	DM
Superchess	39,-	TH
Super Pipeline II	32,- - 34,-	DM,JORU
Superstar Challenge	35,-	JORU
Survivor	39,-	JORU
Tank Busters	35,-	JORU
Tipper	39,-	JO

SPACE PILOT II IST DA!

Der Nachfolger des legendären Bestsellers **SPACE PILOT**, das als erstes deutsches Programm den 1. Platz der englischen Hitparade erobern konnte.

Kassette für:

ATARI 800XL, 130XE
COMMODORE 64, 128
SCHNEIDER 464, 664, 6128

35,-

Diskette für:

ATARI 800XL, 130XE
COMMODORE 64, 128
SCHNEIDER 464, 664, 6128

64K-RAM

39,- für Commodore 16
39,- inkl. Spiel
45,- JUMP JET

249,-

Alle Preise verstehen sich als unverbindliche Preisempfehlung inkl. MwSt. zzgl. 5,- DM Porto & Verpackung. Fordern Sie unseren neuen großen Katalog (2,- DM in Briefmarken) an mit weiteren Hardware- und Software-Hits für ATARI, COMMODORE, MSX und SCHNEIDER. KINGSOFT-Programme erhalten Sie im Computer-Fachhandel, in den Fachabteilungen der Kauf- und Warenhäuser oder direkt von uns.

Top-Programme für ATARI, COMMODORE, MSX & SCHNEIDER gesucht!



KINGSOFT
SPITZEN-SOFTWARE
MADE IN GERMANY

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

Schneider CPC-Kassetten

Titel	Preis in Mark	Quelle
Technician Ted	35,- 39,-	JO,RU,TH
The Hobbit	49,-	JO,RU
The Prize	39,-	DM
The Scout steps out	34,-	DM
The Way of the exploding Fist	36,-	JO,RU
The Wild Bunch	9,95 - 19,-	JO,RU
Thorr-Trilogie	99,-	DM
3D Time Trek	35,-	JO,RU
Traffic	34,-	DM
Tripos	42,-	JO,RU
War Zone	39,-	TH
Wild Bunch	12,-	TH
Wissens-Olympiade	35,-	KI
Wizard's Lair	45,-	JO,RU
World Cup	36,-	JO,RU
World Series Baseball	29,90	JO,RU
Xanagrams	34,-	DM
Zapp	39,-	TH
Zargon	39,-	DM
Zaxxon	39,-	JO

Schneider CPC 5 1/4-Zoll-Disketten

Titel	Preis in Mark	Quelle
Das Geheimnis der 4 Juwelen	49,-	DM
Das Geheimnis von Thyros	49,-	DM
Der rote Baron	49,-	DM
Die Flucht nach Thyros	49,-	DM
Die letzten Tage von Burg Ghorrodt	49,-	DM
Enterprise	59,-	DM
Erbert	49,-	DM
Future World	49,-	DM
House of Usher	39,-	JO,RU
Marco Polo 1	49,-	DM
Marco Polo 2	49,-	DM
Marco Polo 3	49,-	DM
Poker/17 + 4	49,-	DM
Skat/Bauernskat	49,-	DM
Stud Poker/Stud Jack	49,-	DM
Thorr-Trilogie	109,-	DM
Zargon	49,-	DM

Schneider CPC 3-Zoll-Disketten

Titel	Preis in Mark	Quelle
Amnsof	44,-	DM
Codename Mat	49,-	DM
Dark Powers	49,-	JO,RU
Das Geheimnis der 4 Juwelen	49,-	DM
Das Geheimnis von Thyros	49,-	DM
Der rote Baron	49,-	DM
Die Flucht nach Thyros	49,-	DM
Die I. Tage v. Burg Ghorrodt	49,-	DM
Enterprise	59,-	DM
Erbert	49,-	DM
Fighter Pilot	46,-	JO,RU
Frankie crashed on Jupiter	49,-	KI
Future World	49,-	DM
Harrier Attack	44,-	DM
House of Usher	35,- - 39,-	JO,KI,RU
Jump Jet	46,-	JO,RU
Jump Machine	45,-	KI
Marco Polo 1	49,-	DM
Marco Polo 2	49,-	DM
Marco Polo 3	49,-	DM
Poker/17 + 4	49,-	DM
Pyjarama	49,-	DM
Roland Ahoy	49,-	DM
Roland in Time	49,-	DM
Skat/Bauernskat	49,-	DM

Schneider CPC 3-Zoll-Disketten

Titel	Preis in Mark	Quelle
Snooker	45,- 49,-	DM,JO,RU
Space Pilot II	45,-	KI
Stud Poker/Stud Jack	49,-	DM
Super Pipeline II	45,-	JO,RU
Thorr-Trilogie	109,-	DM
Wissens-Olympiade (Trivia)	45,-	KI
Zargon	49,-	DM

Commodore C 16-Kassetten

Titel	Preis in Mark	Quelle
Airwolf	39,95	JO,RU
Berks	29,95	JO,RU,TH
Berks III	29,95	JO,RU
Blogger	29,-	TH
Catacombs	29,95	JO,RU
Classic Adventure	29,90	JO
D. Thompson's Star Event	34,95	JO,RU
Dark Tower	29,95	JO,RU
Defence 16	39,95	JO,RU,TH
Fire Ant	34,95	JO,RU
Flight 015	39,-	TH
Flight Path 737	19,90	QU
Flight Path 737	29,95	JO,RU
Galaxy	25,- - 29,95	JO,KI,RU
Games Pack 1	29,95	JO,RU
Games Pack 2	29,95	JO,RU
Ghost Town	25,-	KI
Grandmaster Schach	29,95 - 35,-	JO,KI,RU
Hustler	39,95	JO,RU
Limb	29,95	JO,RU
Major Bilik	29,95	JO,RU
Minipede	29,95	JO,RU
Monkey Magic	29,-	TH
Moon Buggy	29,95	JO,RU
Moon Buggy	19,90	QU
Petals of Doom	29,95	JO,RU
Purple Turtles	39,-	TH
Roller Kong	29,95	JO,RU
Scramble	29,95	JO,RU
Sorcerer of Claym. Castle	39,-	JO
Spiderman	39,-	TH
Star Commando	29,95	JO,RU
Starter Pack	59,-	TH
Supergran	39,-	TH
The Hulk	39,-	TH
3D Time Trek	29,95	JO,RU,TH
Tom	25,- - 29,95	JO,RU
Torpedo Run	39,95	JO,RU
Tower of Evil	29,-	TH
Tycoon Tex	29,95	JO,RU
Wizard and the Princess	29,95	JO,RU
Xargon Wars	39,95	JO,RU,TH
Zodiak	29,95	JO,RU

Atari XL/XE-Kassetten

Titel	Preis in Mark	Quelle
Airwolf	49,-	TH
Aztec Challenge	29,90	JO
Blue Max	39,-	JO,RU
Bruce Lee	39,-	JO,RU
Caverns of Khaifka	29,90	JO,RU
Chop Suey Karate	39,-	JO
Colossus Chess 3.0	35,- 39,-	JO,RU
Computer War	29,-	TH
Crossfire	29,80	SC
Dambusters	39,-	JO,RU
Decathlon	39,- - 45,-	JO,RU,TH
Desmond's Dungeon	29,-	TH
Dig Dug	39,-	JO,RU
Dimension X	39,-	JO
Dreils	35,-	JO,RU

Atari XL/XE-Kassetten

Titel	Preis in Mark	Quelle
Drop Zone	39,-	JO,RU,TH
Encounter	39,90	JO
F 15 Strike Eagle	49,-	JO,RU
Forbidden Forest	29,90	JO
Fort Apocalypse	39,-	JO,RU
Ghost Chaser	39,-	JO,RU
Hijack	35,-	JO,RU
House of Usher	25,-	KI
Jawa Jim	29,-	TH
Jawbreaker	29,80	SC
Jump Machine	35,-	KI
Kissin' Cousins	29,90	JO,RU,TH
Mig Alley Ace	39,-	JO,RU
Mr. Do	35,-	JO,RU
Nato Commander	39,-	JO,RU
One on One	39,-	JO,RU
Pac Man	35,-	JO,RU
Pitfall II	39,-	JO
Pole Position	39,-	JO,RU
Quasimodo	39,-	JO,QU,RU
Rainbow Walker	39,-	JO
Rescue from Fractalus	39,-	JO,RU
Shamus Case II	39,-	JO
Slinky	39,95	RU
Smash Hits No. 1	59,95	RU
Smash Hits No. 2	59,95	RU
Smash Hits No. 3	59,95	RU
Snokie	39,-	JO,RU
Solo Flight	49,-	JO,RU
Space Pilot II	35,-	KI
Space Shuttle	39,-	JO,RU
Special Delivery	39,-	TH
Spitfire Ace	39,-	JO,RU
Strip Poker	39,-	JO,RU
Sub Commander	29,-	TH
Tank Commander	29,-	TH
Wissens-Olympiade (Trivia)	35,-	KI
Zaxxon	46,-	JO,RU
Zeppelin	39,-	JO

Atari XL/XE-Disketten

Titel	Preis in Mark	Quelle
Arcade Machine	49,-	JO
Alley Cat	39,-	JO
Axis Assassin	39,-	JO
Archon II: Adept	59,-	AR,JO
Atlantis	79,-	AR,JO
Aztec Challenge	39,-	JO
Battle for Normandy	129,-	TM
Beach Head	49,-	JO,RU
Beta Lyrae	48,-	MT
Blue Max 2001	69,-	AR,JO
Breakthrough in the Ardennes	196,-	TM
Broadsides	149,-	TM
Bruce Lee	49,-	JO,RU
Bundesliga	69,-	AR
Carrier Force	196,-	TM
Cavelord	69,-	AR,JO
Caverns of Khafka	39,-	JO
Colonial Conquest	149,-	TM
Colossus Chess 3.0	45,-	JO,RU
Combat Leader	129,-	TM
Computer Ambush	196,-	TM
Conan	49,-	JO,QU,RU
Cosmic Balance	149,-	TM
Cosmic Balance II	149,-	TM
Cromwell House	79,-	AR,JO
Cutthroats	119,-	TM
Dallas Quest, The	49,-	JO,RU
Deadline	169,-	TM
Drop Zone	49,-	JO,RU
Enchanter	169,-	TM
F 15 Strike Eagle	49,-	JO,RU
Field of Fire	149,-	TM
Flight Simulator II	139,-	JO,RU
Forbidden Forest	39,-	JO
Fort Apocalypse	49,-	JO,RU

Atari XL/XE-Disketten

Titel	Preis in Mark	Quelle
Geheimnis der Aztekenmaske	99,-	AR
Ghostbusters	65,-	AR,JO,RU
Great American Road Race, The	55,-	AR,JO,RU
Hard Hat Mack	59,-	AR,JO
Hijack	39,-	JO,RU
Hitchhiker's Guide to Galaxy	119,-	TM
Hotel	79,-	AR,JO
House of Usher	29,-	KI
Hulk	79,-	JO
Imperium Galactum	149,-	TM
Infidel	169,-	TM
Jump Machine	39,-	KI
Kaiser	79,-	AR,JO,QU
Kampfgruppe	196,-	TM
Knights of the Desert	129,-	TM
Mask of the Sun	79,-	JO
Mig Alley Ace	49,-	JO,RU
MULE	49,-	JO
Murder on the Zinderneuf	69,-	AR,JO
Mythos I	79,-	AR,JO
Nato Commander	49,-	JO,RU
Necromancer	39,-	JO
New York City	45,-	JO
One on One	49,-	JO,RU
Operation Market Garden	173,-	TM
Pinball Construction Set	69,-	AR,JO
Planetfall	169,-	TM
Pole Position	49,-	JO,RU
Quasimodo	49,-	JO
Questron	173,-	TM
Rails West	149,-	TM
Reforger '88	196,-	TM
Rescue on Fractalus	59,-	AR,JO
Seastalker	139,-	TM
Seven Cities of Gold	69,-	AR,JO
Serpent's Star	99,-	AR,JO
Shamus Case II	45,-	JO
Six-Gun Shootout	149,-	TM
Slit Welt-Cup	79,-	AR,JO
Slotmachine	65,-	AR,JO
Smash Hits No. 1	49,-	JO,RU
Smash Hits No. 2	49,-	JO,RU
Smash Hits No. 3	49,-	JO,RU
Solo Flight	49,-	JO,RU
Sorcerer	169,-	TM
Space Pilot II	39,-	KI
Spelunker	89,-	AR
Spitfire Ace	49,-	JO,RU
Stealth	69,-	JO
Starcross	139,-	TM
Suspect	169,-	TM
Suspended	169,-	TM
Tigers in the Snow	129,-	TM
Ultima III: Exodus	69,-	JO,RU
War in Russia 1941-44	298,-	TM
Whistler's Brother	69,-	JO
Wissens-Olympiade (Trivia)	39,-	KI
Witness	169,-	TM
Zeitmaschine, Die	79,-	AR,JO,QU
Zeppelin	49,-	JO
Zork I	139,-	TM
Zork II	139,-	TM
Zork III	139,-	TM

Atari XL/XE-Module

Titel	Preis in Mark	Quelle
Carnival Massacre	69,95	RU
Computer War	49,-	TH
Crossfire	34,80	SC
Jawbreaker	34,80	SC
Jumbo Jet Pilot	69,95	RU
Mr. Cool	34,80	SC
Orc Attack	49,-	TH
Ritter Eric	49,-	TH
River Rescue	69,95	RU
Soccer	39,-	TH
Submarine Commander	69,95	RU

Apple II-Disketten

Titel	Preis in Mark	Quelle
Adventure Construction Set	79,-	AR,JO
A Game of Chess	136,-	PA
An der Börse jonglieren	107,-	PA
Arcade Machine	159,-	PA
Archon II: Adept	79,-	AR,JO
Axis Assassin	89,-	PA
Baltic 1985	129,-	TM
Battle for Normandy	129,-	TM
Beagle Bag	99,90	PA
Breakthrough in the Ardennes	196,-	TM
Broadstides	149,-	TM
Bruce Lee	134,-	PA
Captain Good Night	89,-	AR,JO
Carrier Force	196,-	TM
Caves of Olympus	119,-	PA
Championship Lode Runner	89,-	JO
Checkers	199,-	PA
Chess 7.0	249,-	PA
Choplifter	129,-	PA
Computer Ambush	196,-	TM
Cosmic Balance	149,-	TM
Cosmic Balance II	149,-	TM
Crypt of Medea	146,-	PA
David's Midnight Magic	129,-	PA
Deadline	169,-	TM
Decathlon	115,-	PA
Die verlassene Burg	79,-	PA
Enchanter	169,-	TM
Fighter Command	196,-	TM
Flight Simulator II	139,-	JO
Hard Hat Mack	79,-	JO
Gato (128 KByte)	139,-	TM
Gemstone Warrior	149,-	TM
Genetic Drift	49,90	PA
Geopolitique 1990	149,-	TM
Germany 1985	196,-	TM
Guadalcanal Campaign	196,-	TM
Hard Hat Mack	79,-	AR
Hitchhiker's Guide to Galaxy	119,-	TM
Höhlenkerle	48,-	MT
Imperium Galactum	149,-	TM
Infidel	169,-	TM
I.O. Silver	121,-	PA
Kampfgruppe	196,-	TM
Karateka	89,-	AR,JO,PA,QU
Knight of Diamonds	139,-	PA
Knights of the Desert	129,-	TM
Legacy of Ulygamyn	159,-	PA
Lode Runner	89,-	AR,PA
Mask of the Sun	99,-	PA
Mech Brigade	196,-	TM
Mindshadow	79,-	JO
Murder on the Zinderneuf	99,-	PA
Night Mission Pinball	138,-	PA
North Atlantic '86	196,-	TM
Odin	199,-	PA
One on One	79,-	AR,JO
Operation Market Garden	173,-	TM
Phantasie	149,-	TM
Pinball Construction Set	79,-	AR,JO
Planetfall	169,-	TM
Questron	173,-	TM
Rails West	149,-	TM
RDF 1985	129,-	TM
Reforger '88	196,-	TM
Reversal	87,-	PA
Sargon III	179,-	PA
Satum Navigator	129,-	PA
Seastalker	139,-	TM
Seven Cities of Gold	79,-	AR,JO
Serpent's Star	89,-	JO
Six-Gun Shootout	149,-	TM
Skat 2.0	89,-	PA
Skyfox	79,-	AR,JO
Sorcerer	139,-	TM
Space Shuttle	79,-	JO
Spare Change	129,-	PA
Standing Stones	99,-	TM
Starcross	139,-	TM
Stargate	124,-	PA

Apple II-Disketten

Titel	Preis in Mark	Quelle
Star Maze	146,-	PA
Super Invasion	49,-	PA
Suspect	169,-	TM
Suspended	169,-	TM
The Last Gladiator	89,-	PA
The Return of Heracles	110,-	PA
Tigers in the Snow	129,-	TM
Transylvania	84,-	PA
Und der Pharoah schaut zu	79,-	PA
Voyage of the Valkyrie	119,-	PA
War in Russia 1941-44	298,-	TM
Where in the World is Carmen	99,-	AR,JO
Witness, The	89,-	TM
Wizardry	189,-	PA
Zork I	139,-	TM
Zork II	139,-	TM
Zork III	139,-	TM

IBM-PC-Disketten

Titel	Preis in Mark	Quelle
Flight Simulator II	159,-	JO
Gato	139,-	TM
Pinball Construction Set	79,-	AR,JO
Seven Cities of Gold	79,-	AR,JO

Hinweis für IBM-Besitzer: Eine ganze Reihe von Spielen – darunter alle Infocom-Adventures – ist nur über den Direktimport aus den USA erhältlich. Interessierte wenden sich am besten an Funtaastic.

Anbieter:

AR: Ariolasoft/Bertelsmann Software, Postfach 7777, 4830 Gütersloh 1, Tel. (05241) 8051 65

CO: Commodore Büromaschinen GmbH, Lyoner Str. 38, 6000 Frankfurt 71, Tel. (069) 6638-0

DM: Data Media, Ruhrallee 55, 4600 Dortmund, Tel. (0231) 125071-3

FU: Funtaastic, Tannhäuserplatz 22, 8000 München 81, Tel. (089) 939894

JO: Joysoft, Humboldtstr. 84, 4000 Düsseldorf 1, Tel. (0211) 6801403

KI: Kingsoft, Fritz Schäfer, Schnackebusch 4, 5106 Roetgen, Tel. (02408) 51 19

KO: Konami, Berner Str. 77, 6000 Frankfurt 56, Tel. (069) 5076168

MT: Markt & Technik, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München, Tel. (089) 4613-0

PA: Pandasoft, Umlandstr. 195, 1000 Berlin 12, Tel. (030) 31 04 23

QU: Versandhaus Quelle, 8510 Fürth

RA: Otto Maier Verlag, Postfach 1860, 7980 Ravensburg, Tel. (0751) 861

RU: Rushware, An der Gumpgesbrücke 24, 4044 Kaarst 2, Tel. (021 01) 68499

SC: Jürgen Schumpich, Postfach 6352, 8012 Ottobrunn, Tel. (089) 6095074

SO: Sony, Hugo-Eckener-Str. 30, 5000 Köln 30, Tel. (0221) 59661

TD: Teledienst, Mainzer-Tor-Anlage 45, 6360 Friedberg, Tel. (06031) 91650

TH: Thorn Emi, Maarweg 231-233, 5000 Köln 30, Tel. (0221) 4972071-73

TM: Thomas Müller Computer Service, Postfach 2526, 7600 Offenburg

Sensationell:

Der brandheiße Spielerteil im Dezemberheft

von Happy-Computer bringt die ersten Spiele von

Electronic Arts

für den Amiga!

Außerdem erleben Spiele-Fans die neuesten Spiele im Test. »Nightshade«, ein Gruselspiel mit Super-Scrolling von Ultimate und »Nodes of Yesod«, das neue Mond und Maulwurf Plattform-Game aus England.

Gewinnen Sie in zwei Spiele-Wettbewerben »Wintergames«, »Hacker« und ACTIVISION Sweat-shirts.

Zwei Marktübersichten informieren Sie umfassend über den Heimcomputer- und Softwaremarkt. Der Gebrauchtmärkte für Heimcomputer sagt Ihnen, was Ihr Computer noch wert ist und Happy-Computer Redakteure empfehlen Ihnen ein Software-Startpaket: Textverarbeitung, Dateiverwaltung, Grafik und ein Grußkartenprogramm.

Natürlich lesen Sie auch in diesem Heft wieder: Das Listing des Monats.

Diesmal TURBO-Basic: ein kompletter Basic-Interpreter für Atari-800XL/130XE.

DMG- **HAPPY-COMPUTER** Markt & Technik 82609E

12.85 NOVEMBER DAS GROSSE HEIMCOMPUTER-MAGAZIN

Neu: Der 520 ST Plus und...
Atari-Knüller.
260 ST;
Traumcomputer zum
Sensationspreis

**Hilfe für den
Weihnachtseinkauf**

- ★ Die ideale Leserausstattung
- ★ Übersichten Software und Heimcomputer
- ★ Lohnen sich gebrauchte?

Brandheiß: Spiele-Tests
★ Winter Games
★ Die ersten Spiele für Amiga

Listing des Monats
Turbo-Basic für 800 XL

So geht's:
C 64-Grafik für
Einsteiger

Mit Commodore- und Schneiderteil!

**Ab 11.11. erhalten Sie das Heft Nr. 12 von
Happy-Computer überall im Zeitschriftenhandel.**

Der Commodore-Sonderheft bringt unter anderem das Spiel des Monats: Arabien-Treasurehunt, den Start einer neuen Serie: Grafik-Grundlagen für Einsteiger und im Hardwaretest: Formel 64 — macht die Floppy bis zu 16mal schneller.

Für alle Schneider-Fans der Leckerbissen im Schneider-Sonderheft: Wetterkartenbilder aus dem All: Empfangen Sie Meteosat-Bildern mit Ihrem Schneider.

Und wie in jeder Ausgabe, finden Sie wieder jede Menge Listings, Tips und Tricks.

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 weiterbestellen 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 beständige 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

Aus dem Labor von Dr. Bobo

Speziell für dieses Sonderheft hat sich unser Redaktionswissenschaftler Dr. Bobo in sein Software-Laboratorium gestürzt, um die Naturgesetze der Spielewelt zu erforschen.

Dr. Bobo, leitender Mitarbeiter am MIT (Murphy Institute of Technology) und Autor für »Happy Computer«, konnte von der Redaktion überredet werden, einige Wochen lang das Reagenzglas mit dem Joystick zu vertauschen, um exklusiv für dieses Sonderheft die Gesetze herauszufinden, die die Computerspiele beherrschen. Schonungslos deckte er alles auf, was andere bisher nicht zu fragen wagten und erfand dabei sogar ein neues Spiel, das den Markt garantiert revolutionieren wird. Doch lassen wir nun Dr. Bobo zu Wort kommen:

Dr. Bobo deckt auf

In meiner knapp fünfwöchigen intensiven Beschäftigung mit Computerspielen aller Art, habe ich zahlreiche Gesetze gefunden, die so manchen Spielfrust erklären. Die meisten dieser Gesetze sind allgemeingültig, manche allerdings nur auf Einzelfälle anwendbar (jeweils angegeben). Es folgt nun eine tabellarische Aufzählung sämtlicher Gesetze:

Harte Fakten

- Die Softwarekauf-Axiome:
 - a) Das Spiel, das derzeit in aller Munde ist, von der Presse bejubelt wird und auf den Software-Hitlisten ganz oben steht, ist in den zwölf Computershops in fünfzig Kilometer Umgebung garantiert vergriffen.
 - b) Wenn man sich gerade für 100 Mark ein brandneues Spiel gekauft hat, kommt gleich ein guter Freund mit einer Diskette an, auf der sich die »Section 8«-Version befindet.
 - c) Die absolute Neuheit auf dem Spielemarkt, die in al-

len Zeitschriften als Spiel der Zukunft gefeiert wird, ist selbst in Amerika erst in zwei Monaten lieferbar.

Aus der Spieleforschung

d) Ein Spiel, das man besonders gerne haben möchte, gibt es entweder nur auf einem Computer, den man nicht hat, oder nur auf einem Datenträger, den man nicht verwenden kann.

e) Das brandheiße Programm, das man direkt aus Amerika erhalten hat, kann man nicht spielen, da es nur auf amerikanischen Serien des Computers laufen kann.

- Das Kassetten-Chaos: Die Tonkopfeinstellung (Commodore) oder Lautstärkeeinstellung (Sinclair) stimmt nie.

- Das Disketten-Chaos: Der Kopierschutz ist so perfekt, daß sich das Programm gar nicht erst laden läßt.

- Der Disketten-Frust: Die längsten Spielprogramme, die am meisten nachladen, haben weder einen eingebauten Turbo-Lader noch arbeiten sie mit jenem zusammen, den man zur Hand hätte.

- Das Ausrüstungs-Paradoxon: Für ein Spiel mit fantastischer Farbgrafik stehen nur Schwarzweißfernseher zur Verfügung.

Für ein Spiel mit fantastischer Tonunterlage stehen nur Grün-Monitore ohne Tonausgang zur Verfügung.

- Das Adventure-Linguistik-Problem:

a) Die Schnittmenge des Wortschatzes eines englischsprachigen Adventures und dem des deutschsprachigen Benutzers ist immer gleich Null.

b) Ein deutschsprachiges Adventure versteht niemals das Wort, von dem man

glaubt, daß es das einzig richtige sei.

c) Für Grafik-Adventures gilt: Je schöner die Grafik, desto länger die Ladezeit.

- Der Action-Hemmer: Immer wenn man mitten in einem Spiel dringend etwas erledigen mußte (Telefon, Nahrungsbeschaffung), hat das Spiel keine Pausenfunktion.

- Das Joystickport-Spiel: Hier kein Gesetz, sondern ein von mir entwickeltes, neues Spiel, in den Versionen für die verschiedenen Computer. Der Arbeitstitel lautet: »Dr. Bobo's Quest for the Joystickport«

a) Commodore 64. Ein Blatt Papier wird in zwei Hälften eingeteilt, die mit »1« und »2« beschriftet werden. Jeder Mitspieler kann beliebige Summen auf eine der beiden Zahlen setzen. Nun wird ein frei wählbares Spiel geladen und überprüft, an welchem Joystickport der Knüppel anzuschließen ist, um zu spielen. Die Partei, die richtig geippt hat, gewinnt das gesamte Geld.

Gesetze, die keiner kennen will

b) Atari 800. Siehe Commodore 64. Allerdings haben die alten Ataris vier Joystickports...

c) Schneider CPC. Tja, Schneider-Besitzer können dieses Spiel nicht spielen, da Ihr Computer nur einen Joystickport hat.

d) Sinclair Spectrum. Jetzt kommt die Version für Profis mit den unendlichen Möglichkeiten: Setzen Sie auf Joystickinterface und/oder Tastaturbelegung.

Damit ist übrigens auch bewiesen, welcher Computer am geeignetsten für abwechslungsreiche und spannende Spiele ist.

- Die Hypothese von der Schwierigkeit eines Action-Spiels:

Wenn es einfach aussieht, ist es schwer.

Wenn es schwer aussieht, ist es unmöglich.

Wenn es unmöglich aussieht, hat es der Nachbar schon vor Tagen geschafft.

- Der Satz vom zwanzigsten Level:

Wenn ein Spiel 20 Level hat und man gerade fast den neunzehnten abgeschlossen hat, passiert irgendetwas im Universum ein Ereignis, das in keinerlei direkter Verbindung mit dem Spiel steht, aber den Spielablauf durch seine Nebenwirkungen indirekt so beeinflusst, daß man die zwanzigste Spielstufe nicht erreicht.

Nobel-Preis für Dr. Bobo?

Ein Beispiel aus dem Software-Laboratorium: Gerade als ich sämtliche Puzzleteile bei »Impossible Mission« beisammen hatte, drang ein radioaktives Alpha-Teilchen, das aus einer Supernova-Explosion vor 7,2 Millionen Jahren stammte, in meinen C 64 ein und brachte dort die gesamte Zeropage durcheinander, so daß das System komplett abstürzte.

- Das High-Score-Syndrom: Immer, wenn man eine neue Höchstpunktzahl erreicht hat, tritt einer der folgenden Fälle ein:

a) Das Spiel führt keine High-Score-Liste.

b) Das Spiel führt eine High-Score-Liste, speichert diese aber nicht.

c) Das Spiel will die High-Score-Liste speichern, steigt dann aber aus einem der folgenden Gründe aus:

1) Man hat die Diskette aus dem Laufwerk genommen.

Fachwelt in Aufruhr

II) Man hat, um das kostbare Originalprogramm zu schützen, einen Schreibschutzaufkleber benutzt.

III) Irgendein anderer technischer Defekt, der nicht näher bestimmt werden kann und auch nie wieder auftritt, führt zum kompletten Systemabsturz.

- Das Entspannungs-Paradoxon:

Immer dann, wenn man mal ein paar Freunde einlädt, um einen Abend lang nichts von Computern zu hören, finden mindestens 70 Prozent der Anwesenden den Vorschlag riesig, den Abend mit »Summer Games« zu verbringen.

(Dr. Bobo/bs)

Spiele für die einsame Insel

In einer kleinen Telefon-Umfrage haben wir uns bei Branchen-Kennern nach ihren persönlichen Lieblingsspielen erkundigt. Das Resultat sind ausgesprochen subjektive »Best of«-Listen, die als Antwort auf die Frage »Welche Computerspiele würden Sie auf eine einsame Insel mitnehmen?« entstanden.

(hl)

Wolfram von Eichborn,
Ariolasoft:

1. Kaiser
2. Mask of the Sun
3. Flight Simulator II
4. Summer Games II
5. Seven Cities of Gold

Boris Schneider,
Redaktion 64'er:

1. Elite
2. Suspended
3. Pinball Construction Set
4. Impossible Mission
5. Rescue on Fractalus

Helmut Beck,
Joysoft:

1. Flight Simulator II
2. Frankie goes to Hollywood
3. Elite
4. Summer Games II
5. Frank Bruno's Boxing

Jürgen Zumbach,
Redaktion Happy-Computer

1. Kennedy Approach

2. Kaiser
3. Elite
4. Frankie goes to Hollywood
5. Wizard of Wor

Ulli Eike,
Redaktion Happy-Computer

1. Castles of Dr. Creep
2. Hacker
3. Boulder Dash
4. Impossible Mission
5. Terrormolinos

Heinrich Lenhardt,
Redaktion Happy-Computer

1. International Soccer
2. MULE
3. Elite
4. Football Manager
5. Archon

Winrich Derlien,
Activision Deutschland:

1. Hacker
2. Little Computer People Project
3. MULE
4. Seven Cities of Gold
5. Elite

Oliver Trunk,
Fantastic:

1. Deadline
2. Star Raiders
3. Thing on a Spring
4. Combat Leader
5. Suspect

UNSER ANGEBOT FÜR

(SIE)

...über 1000 Original-Programme

Atari Commodore

Hotell Disk DM 77,-

Atlantis Disk DM 77,-

Wenn Preis, Qualität und Service stimmen/so!en!

EASY—SOH
Olaf Bauer GmbH
Kittenberg 44
2 Hamburg 66
Tel. (040) 686 24 87
Auch nachts!

Fordern Sie kostenlos unseren informativen Katalog an! System angeben!!!

Bernhard Wendisch
COMPUTER · SOFTWARE · CLUB
Einer für Alles

Jeden Monat haufenweise **Knüllerpreise**

WINTER GAMES	K	DM 36,80
BARRY MC G.S. BOXING	K	DM 38,80
ELITE (deutsch)	K	DM 56,80
FRANKIE G. T. HOLLYW.	K	DM 38,80
GREMLINS (deutsch)	K	DM 38,80
HACKER	K	DM 38,80
RED MOON	K	DM 33,80
ROCKFORT'S RIOT	K	DM 38,80
SPY VS SPY II	K	DM 38,80
TOUR DE FRANCE	K	DM 42,80

Fordern Sie noch heute unsere kostenlosen Preislisten an!

Wir führen auch fast alles
für Schneider CPC, Atari XL, Spectrum und MSX.

Bernhard Wendisch Bischof-Hartl-Straße 7 8223 Laufen 0 86 82 / 16 00

DIE LISTE

C-64:

Über 600 Titel Anwendungs- Lern- und Unterhaltungssoftware, Zubehör z.B. **WINTERGAMES C/D 38,-/43,-**

ATARI:

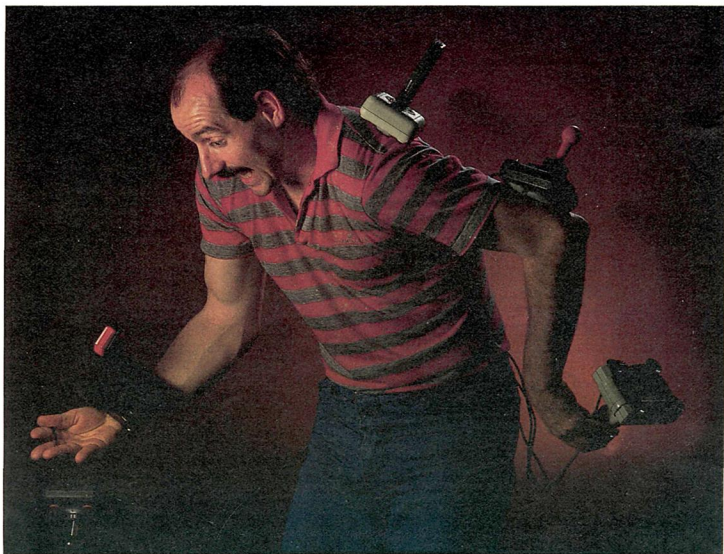
Über 300 Titel Software, Zubehör z.B. **RESCUE ON FRACTALUS 38,-/55,-**

sowie CPC-, MSX-, APPLE-, IBM-, ZX-Software

DIE LISTE gibts kostenlos bei

TELEBIEST L. Höfler

Mainzer-Tor-Anlage 45 h,
6360 Friedberg, 06031/91650



Geschicklichkeits-Spiele

Als wir uns die Einteilung dieses Sonderheftes überlegten, standen viele Begriffe von Anfang an fest: Action, Construction Sets, Simulationen waren alles fest definierte Begriffe, in die Spiele ganz klar eingeteilt wurden. Doch einige kleinere Splittergruppen machten uns zu schaffen: Die Jump-And-Run-Spiele, die Hüpf- und Einfärbespiele, die Labyrinthspiele... Diese Liste ließe sich noch eine ganze Weile fortsetzen. So faßten wir einen Entschluß und schufen die Rubrik »Geschicklichkeitsspiele«. Hier finden sie alle Spiele verzamelt, die Reaktion und Joystickkönnen fordern, bei denen aber nicht geschossen wird. Die Schießspiele

können Sie unter der Rubrik »Action« finden.

Einige der großen Untergruppen wollen wir trotzdem beleuchten. Fangen wir an mit den Jump-And-Run-Spielen, auch Leiterspiele genannt. Das erste große, erfolgreiche Leiterspiel war der Videoautomat »Donkey Kong« gewesen. Das Spielprinzip ist recht einfach: Laufen und hüpfend (Jump and Run) muß man ein Gerüst bis oben hin erklimmen und dabei verschiedenen Hindernissen ausweichen. Das Spielprinzip läßt sich beliebig verkomplizieren: Mal soll man Gegenstände einsammeln (Bounty Bob, Jumpman) oder sogar noch an anderen Stellen wieder ablegen (Hard Hat Mack).

Eine weitere große Gruppe sind die Einfärbespiele. Vater ist hier der Spielhallen-Automat »Q-Bert«. Bei Einfärbespielen müssen in kleine Felder eingeteilte Flächen vollkommen eingefärbt werden, indem man diese mit der Spielfigur berührt. Eigentlich könnte man sogar »Pac-Man« in diese Kategorie mit einbeziehen, da man hier Flächen nicht einsondern entfärben muß, indem man die daraufliegenden Punkte frißt.

Manche Spiele lassen sich jedoch verschiedenen Kategorien zuteilen. »Impossible Mission« zum Beispiel ist sowohl Jump-And-Run wie auch Action-Adventure. Bei »Bounty Bob« wurden Elemente der Einfärbespiele übernommen.

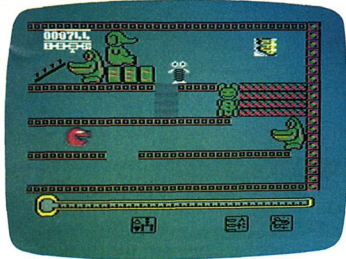
Viel schlimmer wird es dann noch bei Spielen, die vom Prinzip her bisher einmalig sind. Bestes Beispiel ist »Boulder Dash«, ein Spiel mit völlig neuen Ideen und

einem bisher nicht kopierten Spielprinzip. Weitere Beispiele sind »Hexenküche« oder »HERO«, völlig eigenständige Spiele, die eigentlich ihre eigene Kategorie brauchen.

Schließlich werden Sie in dieser Rubrik noch den einen oder anderen »Überläufer« finden. So wird bei »Drol« geschossen, trotzdem steht es nicht bei den Actionspielen. »Bruce Lee« und »Pit-stop II« hätten auch unter der Rubrik Sportspiele eingeteilt werden können, doch bei deren Spielprinzip und Ausföhrung ist es wohl fairer, sie hier bei Geschicklichkeit stehen zu lassen.

Sie merken also, daß auf den nächsten Seiten viel verschiedenes auf Sie zukommt. Aber bei allen Spielen hier steht immer eins im Vordergrund: Joystick fest in die Hand nehmen und ständige Konzentration, sonst ist das Bildschirmleben nur sehr kurz. (bs)

Thing on a Spring



Ein Ding auf dem Sprung – so könnte man den Titel dieses Spiels übersetzen. Der Titelheld ist wie zum Springen geschaffen: Er besteht aus einer großen Stahlfeder mit einem Fuß unten und einem Kopf oben. Hüpfend jagt er durch insgesamt 16 Räume, die in vier Stockwerken angeordnet sind. Ein

böser Kobold hat alles Spielzeug der Welt in diese unterirdische Fabrik gehext. Dort wird es von allerlei finsternen Gestalten, die einem irgendwie bekannt vorkommen, bewacht. Und richtig – die Gegner stammen alle aus beliebigen Videospiele. Da ist beispielsweise ein leicht mutierter Pac Man oder der

Stiefel aus »Jet Set Willy« zu entdecken. Eine Berührung mit einem Gegner kostet Öl, das zum Schmieren des Helden aber dringend benötigt wird. Sollte ihm das Öl ausgehen, zerfällt er zu Staub. Deswegen stehen in vielen Räumen auch Ölkannister herum, die den Ölvorrat des »Dings« wieder aufstocken.

Auf dem Weg durch die 16 Räume ist man auf der Suche nach insgesamt neun Puzzle-Stücken, die zusammengesetzt einen Hinweis geben, wie der Kobold zu besiegen und das Spielzeug wieder freizusetzen ist. Alle Räume sind dabei völlig unterschiedlich in ihrem Aufbau und ihren Gefahren.

Ein besonderer Gag von »Thing on a Spring« ist, daß man zu Anfang des Spiels nur laufen und springen kann. Erst wenn man über das ganze Labyrinth verteilte Geschenkpakete aufsamelt, lernt man Fähigkeiten wie Trampolinspringen oder Aufzüge benutzen hinzu.

Ein weiterer Haken ist, daß sich die Bedienungsanlei-

tung über die verschiedenen Gefahren und die Fähigkeiten des Dings aus-schweigt.

Nicht zu vergessen ist die großartige Grafik von »Thing on a Spring«, die sehr detailgetreu und fließend die einzelnen Räume anzeigt. Absolut überplus ist allerdings die Titelmusik, die das Beste darstellt, was derzeit an Musik für den C64 erhältlich ist. Wer diesen dreieinhalb Minuten langen Song noch nicht gehört hat, der weiß nicht, was so alles im Sound-Chip steckt, wenn man es nur herauszuhören will.

Ein Fazit zu ziehen fällt hier wirklich leicht. »Thing on a Spring« ist ein nett gemachtes, variationsreiches Geschicklichkeitsspiel mit guter Grafik, fantastischem Sound und niedrigem Preis. Prädikat: absolut empfehlenswert. (bs)

– Thing on a Spring

– C 64

– Aktionsreiches Jump-And-Run-Spiel

Drol



Eines der skurrilsten und witzigsten Reaktionsspiele kommt aus dem renommierten Hause Broderbund. Bereits vor zwei Jahren veröffentlichten die Amerikaner »Drol«, ein liebenswertes Programm mit ebenso guter wie origineller Grafik, die sich auch heute noch von der Konkurrenz abhebt. Die nicht ganz ernst zu nehmen-

de Handlung: Ein garstiger Medizimann hat eine dreiköpfige Familie entführt, die nun von recht possierlichen Monstern bewacht wird. Der Spieler hat die ehrenvolle Aufgabe, die Familie zu retten.

Obwohl »Drol« eigentlich ein Schießspiel ist, wurde durch die vielen Gags und die niedliche Grafik die Ge-

walt dermaßen entschärft, daß man »Drol« schon wieder »drollig« nennen kann.

Im ersten Bild muß man erst einmal das kleine Mädchen befreien. Unser Held geht oder fliegt mit seinem Spezialraumanzug durch die Katakomben des Medizimanns. Die Untiere muß er auf seinem Weg natürlich abschießen, denn sonst kommt er nie zum Ziel. »Drol« ist mit einem Spezial-Radar-Gerät unterwegs, auf dem er genau sehen kann, woher seine Feinde kommen. Mit der Rettung des Mädchens allein ist es noch lange nicht getan, denn sie will auch ihr Lieblingstier mit nach Hause nehmen. Also fängt man auch das liebe Tierchen und gelangt nun in das nächste Level.

Im zweiten Bild muß man den Bruder retten, was noch schwieriger ist. Er will sein Spielzeugkrokodil haben, also fängt man es und befreit den Knaben. Im dritten Level ist schließlich die Mutter dran. Allerdings wird man mittlerweile mit Tomahawks, Schwertern, Dolchen und Speeren beworfen.

Hat man nun die ganze Familie gerettet, erscheint ein grafisch sehr anspruchsvoll gemachter Cartoon auf dem Bildschirm. Doch dann erscheint der Medizimann wieder und teilt dem Spieler mit, daß der Ärger jetzt erst so richtig beginnt.

Und schon geht's wieder von vorne los, doch mit neuen grafischen Gags und größerem Schwierigkeitsgrad. Nun treten auch die »Vacuum Cleaners« auf, Staubsauger, die hupen, wenn man in ihre Nähe kommt und nicht die geringsten Anstalten machen, auszuweichen. Im nächsten Bild kommen dann schon zwei dieser Flugenten vor, die man mit ein paar gezielten Schüssen zum Gefühlselbsten verwandeln kann.

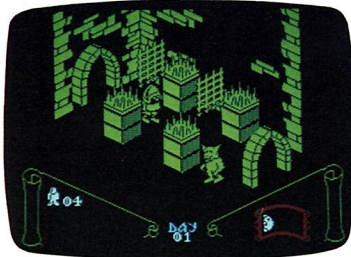
Fazit: Ein ungewöhnliches, witziges Spiel mit hoher Motivation. (M. Kohlen/hl)

– Drol

– C 64

– Geschicklichkeit mit witziger Grafik

Knight Lore



Man nehme eine ausgefallene Spielidee, gebe eine hervorragende 3D-Grafik dazu, würze das Ganze mit außergewöhnlichen Details und mische alles mit viel Fingerspitzengefühl und Können zu einem ausgezeichneten Arcade-Adventure zusammen. Dieses »Kochrezept« hat Ultimate in fast

unvergleichlicher Weise bei dem »Sabre-Wulf«-Nachfolger »Knight Lore« verwendet.

Die Story: Der bereits bekannte Sabreman hat sich auf seiner Urwald-Odyssee an einem Virus infiziert, der ihn in jeder Nacht, wenn der Mond aufgeht, in einen Werwolf verwandelt. Nur der auf

Knight-Lore-Castle residierende Zauberer Melkthior kann Abhilfe schaffen. Leider ist dieser Magier äußerst gierig und man hat nur vierzig Tage und vierzig Nächte Zeit, um die nicht gerade bescheidenen Forderungen von Melkthior zu erfüllen, damit dieser den erlösenden Zauber herausgibt.

In einem Labyrinth aus 128 Kammern und Verliesen sind vier Extraleben und je vier Exemplare sieben verschiedener Gegenstände versteckt, wie zum Beispiel Goldpokale, Stiefel oder Diamanten. Jeweils zwei davon muß man als Bezahlung für den Zauberer in den Zauberkessel in der Mitte des Irrgartens werfen. Der Kessel schreibt auch die Reihenfolge vor, in der die Gegenstände abzuliefern sind.

Bei der Suche nach dem geforderten Stück stellt jeder Raum eine schier unlösbar erscheinende Aufgabe. Es gibt von der Decke fallende oder auf dem Boden liegende Morgensterne, am Boden entlang huschende Geister, Wachen auf ihrem

Rundgang oder wild herum-springende Bälle, deren Berührung immer den Verlust eines der fünf Leben zur Folge hat. Besonders gefährlich ist deshalb die Umwandlung von Sabreman zum Werwolf und umgekehrt, während der man sich einige Sekunden lang nicht bewegen kann.

Da man immer nur drei Teile auf einmal tragen kann und von jeder Sorte jedesmal nur zwei benötigt werden, ist es sehr empfehlenswert, sich die Gegenstände aufzuschreiben, die man bereits in den »Topf« geworfen hat.

»Knight Lore« zählt mit Sicherheit zu den besten Programmen seiner Art und auch einem Arcade-Adventure-Spezialisten wird einiges an Fingerfertigkeit, Können und Zeit abverlangt.

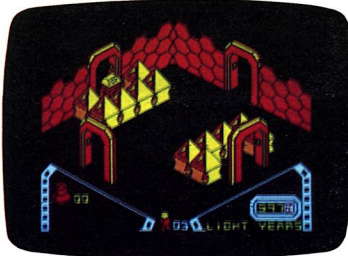
(K. H. Hochmuth/hl)

- Knight Lore

- Schneider, Spectrum

- Schwierige Schloßwanderung

Alien 8



Alien 8 ist eine hypermoderne Roboter-Einheit, ein Cybot. Er betreut und überwacht ein Raumschiff, das vor Äonen von Jahren von einer sterbenden Rasse mit all ihrem Wissen und einer 132 Mann starken, tiefgefrorenen Eliteinheit beladen auf seine lange, lange Reise geschickt wurde. Diese Reise nähert sich jetzt ihrem Ende und der Zentral-

computer leitet das Bremsmanöver ein. Leider wird das Raumschiff aufgrund der dabei auftretenden, enormen Kräfte beschädigt und alle Lebenserhaltungssysteme fallen aus. Das Schiff befindet sich noch 600 Lichtjahre vor seinem Ziel. Die wichtigste Aufgabe des Cybots ist es jetzt, die 24 Lebenserhaltungssysteme zu reaktivieren. Wenn er das

nicht rechtzeitig schafft, dann sind Raumschiff und Besatzung verloren.

Das ist auch die schwierige Aufgabe des Arcade-Adventures von Ultimate. Aber es gibt vier verschiedene Regler-Typen, von denen man nur drei auf einmal tragen kann und selbstverständlich braucht man gerade die Sorte am nötigsten, die man nicht dabei hat. Das alles spielt sich noch in einem Raumschiff mit weit über 100 Sektoren ab und die Regler befinden sich leider nur in den seltensten Fällen direkt neben ihren Einsatzstellen. Dazu kommt der Zeitdruck: Vor Erreichen des Ziels muß »Alien 8« seine Aufgabe erfüllt haben.

Oft scheint es unmöglich, die Regler oder ihre Einsatzstellen zu erreichen, ja es kommt sogar vor, daß man sie überhaupt nicht sehen kann. In sehr vielen Fällen kommt man ohne die Hilfe eines mitgeführten Reglers gar nicht weiter.

Überhaupt erweisen sich diese kleinen Dinger in vieler Hinsicht als ausgesprochen nützlich. So kann man

sie beispielsweise als Leiter benutzen, oder man schiebt sie vor sich her, um im Weg liegende Hindernisse wegzuräumen. Manchmal kommt es auch vor, daß ein Problem auf Grund der dreidimensionalen Darstellung komplizierter aussieht, als es eigentlich ist.

Bei »Alien 8« handelt es sich um ein Programm, das seinem Vorgänger »Knight Lore« von der optischen Aufmachung und der Spielidee her sehr ähnlich ist. Die gleiche ausgezeichnete animierte, dreidimensionale Grafik, oft die gleichen Hindernisse und Probleme und fast die gleichen Aufgaben. Trotz eines sehr viel schwierigeren Spielverlaufs sollte man sich den Kauf von »Alien 8« gründlich überlegen, wenn man »Knight Lore« bereits besitzt und umgekehrt - die beiden Spiele sind sich viel zu ähnlich.

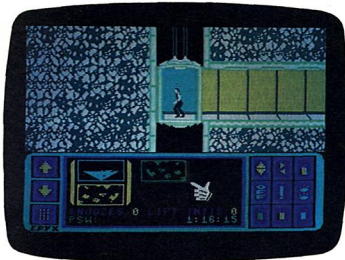
(K. H. Hochmuth/hl)

- Alien 8

- Schneider, Spectrum

- Arcade-Adventure à la »Knight Lore«

Impossible Mission



Professor Elvin Atombender, von Beruf verrückter Wissenschaftler, will sich an der Erde rächen, die ihm in seiner Jugend so übel mitgespielt hat. Damals hatte er gerade einen neuen High-Score an einem Computerspiel aufgestellt, als plötzlich der Strom ausfiel. Nie wieder erreichte er eine solche hohe Punktzahl. Deswegen hat er jahrelang einen teuflischen Plan gesponnen, um dies der Menschheit zurückzahlen.

Er lernte sich selbst alles wichtige über Computer und Roboter und wurde im Laufe der Zeit zum größten Experten für Computer-Systeme. Vor acht Jahren verschwand er dann spurlos von der Erdoberfläche. Er hat sich durch Computermanipulationen in Banken und Großkonzernen enorme Summen ergaunert, die er in einem unterirdischen Labyrinth angelegt hat. Von dort aus ist er in fast alle militärischen Computersysteme der Welt eingedrungen. Er arbeitet gerade daran, deren Sicherheitscodes zu knacken und will dann sämtliche Atomwaffen zur Explosion bringen. Unsere Schätzungen gehen davon aus, daß er in ungefähr sechs Stunden fertig sein müßte.

Sie, Agent 4125, sind unsere einzige Hoffnung. Sie müssen Elvin innerhalb der nächsten sechs Stunden finden und stoppen. Wir haben Elvins unterirdische Festung entdeckt und könnten Sie dort einschleusen. Ihre Vor-

gänge, Agent 4116 und 4124 (sie mögen in Frieden ruhen), haben einige wichtige Informationen über Elvins Festung mitgebracht:

Die Festung hat 32 Räume, die labyrinthartig angeordnet und mit insgesamt sieben Liftschächten verbunden sind. Die Räume selber sind sehr seltsam: teilweise sind es Wohn-, teils Computerräume. Die Einrichtung ist nicht einfach auf dem Boden aufgestellt, sondern befindet sich größtenteils auf Plattformen über dem Erdboden. Diese Plattformen sind ebenfalls durch Lifte miteinander verbunden. Manchmal befinden sich Löcher im Boden. Doch damit nicht genug. Fast jeder Raum wird von Robotern überwacht, die auf Menschen »abgerichtet« sind. Sie sehen oder hören Menschen und greifen sie sofort an. Jeder der Roboter hat eine eigene Strategie und Vorgehensweise. Manche stehen auf der Stelle, andere bewegen sich besonders schnell. Einige können tödliche Blitze verschießen.

Elvins Rache

Damit Elvin selber durch seine Festung hindurch gelangt, sind überall Computer-Terminals installiert, mit denen sich per Passwort die Lifte steuern und die Roboter lahmlegen lassen. Ein weiteres Passwort öffnet den Zugang zu Elvins Haupt-Kontrollraum.

Elvin ist sehr vergeßlich. Damit er seine eigenen Passwörter nicht verliert, hat er sie in seinen Möbeln versteckt! Wenn Sie also sämtliche Möbel durchsuchen, können Sie sich die Arbeit sehr erleichtern.

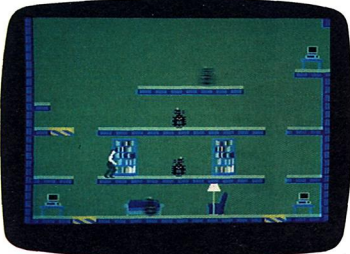
Das wichtigste Passwort, das für den Haupt-Kontrollraum, hat Elvin in neun Puzzeln und diese neun Puzzles wiederum in je vier Puzzleteile aufgeteilt. Im besten Fall finden Sie also alle 36 Puzzleteile, die Sie dann aber noch zusammensetzen müssen. Dabei hilft Ihnen Ihr Taschencomputer. In ihm speichern Sie sämtliche Puzzleteile, manipulieren sie und setzen sie richtig zusammen. Danach können Sie in den Haupt-Kontrollraum eindringen und Elvin stoppen.

Die Sicherheitseinrichtungen sind sehr raffiniert und für normale Menschen abso-

lution bewegen sich die Roboter und die Spielfigur durch die Räume. Bei Druck auf den Feuerknopf werden Hindernisse mit einem eleganten Salto übersprungen. Dieser Gag ist in letzter Zeit in viele andere Spiele übernommen worden, aber bisher hat niemand den Salto grafisch so gut hinkommen wie »Impossible Mission«-Programmierer Dennis Caswell.

Sprachausgabe

Ebenfalls ein Novum, zumindest für damalige Verhältnisse, war die Sprachausgabe. Diese Debüt-Arbeit der inzwischen heißbegehrten Firma »Electronic Speech Systems« brachte zum erstenmal klar verständliche Sprachausgabe in verschiedenen Stimmlagen aus dem Sound-Chip des C 64.



lut tödlich. Sie jedoch verlieren jedesmal, wenn Sie einen Fehler machen, lediglich zehn Minuten Ihrer kostbaren Zeit. Die Mission zu erfüllen ist nicht leicht, aber auch nicht völlig unmöglich.

»Impossible Mission« gehört jetzt schon zu den Klassikern unter den Geschicklichkeitsspielen. Es ist zwar über ein Jahr alt, hat aber noch nichts von seiner Faszination verloren. Selbst wenn man das Spiel schon geschafft hat, macht es immer wieder Spaß, da die Verteilung der Räume, Passwörter und Roboter jedesmal anders ist.

Besonders gut gelungen ist die grafische Gestaltung. In hervorragender Anima-

Am besten gelungen ist der markerschütternde Schrei, den der Spieler ausstößt, wenn er in ein Loch im Boden fällt.

»Impossible Mission« ist ein Geschicklichkeitsspiel, bei dem es sowohl auf Joystick-Präzision wie auch auf logisches Denken und strategisches Vorgehen ankommt. Der Schwierigkeitsgrad ist relativ hoch, dafür macht das Spiel aber auch besonders lange Spaß.

- Impossible Mission

- C 64, Spectrum

- Hervorragend animiertes Geschicklichkeitsspiel mit logischen Elementen

Markt & Technik - Buchverlag

Werden Sie ein Profi — mit dem Commodore 64

Markt & Technik

64 Programmieren in Maschinensprache

Ein Lehr- und Übungsbuch mit ausgewählten ROM- und RAM-Routinen für die Entwicklung von eigenen Assemblerprogrammen. Alle Beispiele für die 40er- und 80er-Serien verwendbar.

Mit allen Beispielen auf Diskette

F. Kasserer/W. Kasserer

C64 — Programmieren in Maschinensprache

August 1985, 327 Seiten inklusive Beispieldiskette
In diesem Buch finden Sie über 100 Beispiele zur Assembler-Programmierung mit viel Kommentar und Hintergrundinformationen. Das Schreiben von Maschinenprogrammen, Rechnen und Texten mit vorhandenen Routinen, Bedienung von Drucker und Floppy, wie man BASIC- und Maschinenprogramme verknüpft - Erstellen von eigenen Befehlen in Modulforn. Wenn Sie als Commodore-Profi ermitteln in ASSEMBLER programmieren wollen, haben Sie mit diesem Buch das richtige Nachschlagewerk!

Best-Nr. MT 830, ISBN 3-89090-168-9
(sFr. 47,80/ÖS 405,60)

DM 52,—

Commodore 64 Listings, Band 2: Dateiverwaltung - Schule - Hobby

Oktober 1984, 179 Seiten
Ein Buch mit Programmen für die ganze Familie - DATEAVE — Eine Dateiverwaltung - mathematische Funktionen - Konjugation und Deklination in Latein - Regressionsanalyse - Bundesligatabelle. Teilweise Vorkenntnisse erforderlich.

DM 24,80 (sFr. 23,—/ÖS 193,40)

Mehr als 32 BASIC-Programme für den Commodore 64, Februar 1984, 279 Seiten
Programme speziell für den Commodore 64 - umfassende praktische Anwendungen - jede Menge Lehr- und Lernhilfen - super Spiele - für Basic-Neulinge und Experten.
Best-Nr. MT 613 (Buch), ISBN 3-89210-66-0 DM 49,— (sFr. 45,10/ÖS 382,20)
Best-Nr. MT 614 (Beispiele auf Diskette) DM 48,— (sFr. 48,—/ÖS 432,—)
* inkl. MwSt. Unverändliche Preisempfehlung

MSX Basic, April 1985, 236 Seiten

Alles über den neuen Heimcomputerstandard MSX; zusätzlich zum normalen BASIC können mit insgesamt mehr als 150 Befehlen und Funktionen Grafiken erstellen, Töne erzeugen, Melodien komponieren und ganze Spielhandlungen programmiert werden - 32 Sprites garantieren abwechslungsreiche Action-Spiele - die Hardware des MSX-Systems - nützliche Hinweise zur Dateibehandlung - das MSX-BASIC anhand der Entwicklung eines Spielerszenarios mühselos lernen - drei vollständige Spiele: Der erste Plan, Autorokken und Bilder entwerfen - mit ausführlicher Befehlsübersicht - für Anfänger!
Best-Nr. MT 805, ISBN 3-89090-107-7 DM 44,— (sFr. 40,50/ÖS 343,20)
Best-Nr. MT 825 (Beispiele auf Kassette) DM 19,90* (sFr. 19,90/ÖS 179,10)
* inkl. MwSt. Unverändliche Preisempfehlung

BASIC-Programmierbuch, 1984, 506 Seiten

Ein BASIC-Lehrbuch, das ebensoviel Spaß macht wie BASIC selbst. Locker und unterhaltsam geschrieben, mit vielen Zeichnungen und Grafiken bebildert, die der Text selbst dem Einsteiger alles, was für das erfolgreiche Programmieren in BASIC erforderlich ist.
Best-Nr. MT 658, ISBN 3-89210-92-X DM 78,— (sFr. 71,80/ÖS 608,40)

Die angegebenen Preise sind Ladenpreise.



H. Ponnath

C64 — Wunderland der Grafik

Juli 1985, 236 Seiten inkl. Beispieldiskette
Dieses Buch zeigt eine Vielzahl sehr interessanter Lösungen, um die grafischen Möglichkeiten des Commodore 64 optimal zu nutzen. Als Krönung enthält es ein aussehbares Assemblerprogramm, das umfangreiche grafische und einige neue BASIC-Befehle anbietet.
Best-Nr. MT 756
ISBN 3-89090-130-4 (sFr. 45,10/ÖS 382,20)

DM 49,—



H. L. Schneider/W. Eberl

Das C64-Profihandbuch

Juli 1985, 410 Seiten
Ein Buch, das alle wichtigen Informationen für professionelle Anwendungen mit dem C64 enthält. Mit allgemeinen Algorithmen, die auch auf andere Rechner übertragbar sind, und vielen Utilities, getrennt nach BASIC- und Maschinenprogrammen. Besonders nützlich: erweiterte PEEK- und POKE-Funktionen.
Best-Nr. MT 749
ISBN 3-89090-119-7 (sFr. 47,80/ÖS 405,60)

DM 52,—



K. Schramm

Die Floppy 1541

April 1985, 434 Seiten
Für alle Programmierer, die mehr über ihre VC 1541-Floppyoperation erfahren wollen. Der Vorgang des Formatierens - das Schreiben von Files auf Diskette - die Funktionsweise von schnellen Kopier- und Ladeprogrammen - viele fertige Programme.
Best-Nr. MT 806, ISBN 3-89090-095-4 (sFr. 45,10/ÖS 382,20) DM 49,—
Best-Nr. MT 710 (Beispiele auf Diskette) DM 29,90* (sFr. 29,90/ÖS 269,10) * inkl. MwSt.

Unverändliche Preisempfehlung



Dr. W.-J. Becker/M. Poljarec

Programmierer unter CP/M mit dem C64

Juni 1985, 290 Seiten
Wenn Sie wissen wollen, wie das Betriebssystem CP/M 2.2 auf dem C64 implementiert ist, außerdem einiges über Turbo-Pascal, Nevada-Portan, MBasic-80 erfahren wollen, dann ist dieses Buch genau richtig für Sie! Mit Schaltplänen zur eigenen Fertigung des CP/M-Moduls. Für eingesehene C64-Profi.
Best-Nr. 751
ISBN 3-89090-091-7 (sFr. 47,80/ÖS 405,60)

DM 52,—

Markt & Technik-Fachbücher erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler.

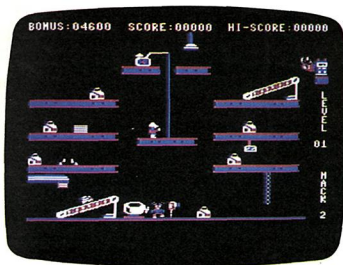
Fragen Sie dort nach unserem Gesamtkatalog mit über 200 neuen Computerbüchern.



Bestellkarten bitte an Ihren Buchhändler oder an einen unserer Depot-Händler. Adressenverzeichnis am Ende des Heftes. Beim Markt & Technik Verlag eingehende Bestellungen werden von den Depot-Händlern ausgeliefert.

Markt & Technik Verlag AG, Hans-Pissel-Strasse 2, 8013 Haar bei München
Schwabe: Markt & Technik, Vertriebs AG, Kolnerstrasse 3, CH-6300 Zug, ☎ 042/41 15 56
Österreich: Rudolf Lechner & Sohn, Heilwerkstrasse 10, A-1123 Wien, ☎ 02/22/17 526

Hard Hat Mack



Eine Baustelle steht im Mittelpunkt des Leiterspiel-Klassikers »Hard Hat Mack«. Ein Wolkenkratzer soll fertiggestellt werden und drei verschiedene Aufgaben warten auf den Helden Mack. Im ersten Bild müssen vier Lücken im Gerüst mit Stahlträgern geschlossen werden. Sind diese eingesetzt,

muß man noch eine wild über die Baustelle jagende Nietmaschine, die einem Preßlufthammer ähnelt, einfangen und die Stahlträger fest mit dem Gerüst vernieten. Behindert wird man von einem Konkurrenzarbeiter namens Osha und einem wilden, teuflischen Typen, bezeichnenderweise Van-

dals genannt. Diese Gegner jagen den Spieler übrigens auch in den beiden anderen Spielfeldern. Damit das Ganze nicht allzu schwer wird, steht auf der linken Seite ein Lastenaufzug und auf der rechten ein Trampolin bereit, mit denen man die einzelnen Stockwerke leichter erreichen kann.

Die Aufgabe des zweiten Bilds ist es, mehrere fahrlos herumliegende Werkzeugkästen einzusammeln. Neben dem bekannten Trampolin gibt es hier auch Laufbänder und einen Aufzug in Form eines Stahlträgers, der von einem Kran bewegt wird.

Im dritten Bild schließlich sind Stahlblöcke aufzusammeln und in eine Maschine zu befördern, die Nieten aus ihnen macht. Hier gibt es einen großen Paternoster und wieder die bewährten Trampolins.

In allen drei Stufen spielt man auch gegen die Zeit, kann Bonusgegenstände, die Extra-Punkte bringen, einsammeln und muß Ge-

genständen, die durch die Luft fliegen, ausweichen.

Alle drei Teile haben gemeinsam, daß man eine Portion Geschick, Reaktion und nicht zuletzt Strategie mitbringen muß, wenn man die Aufgaben lösen will. Der Spielablauf ist ziemlich schnell und kann leider nicht verlangsamt werden, was bei Anfängern einen gewissen Frust auslöst. Den macht das Spiel aber dadurch wieder wett, daß man jeden Screen vom Titelbild aus auswählen kann.

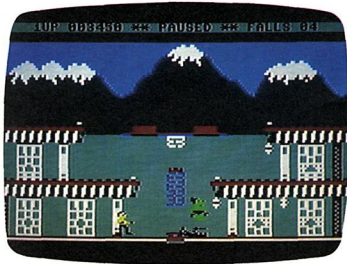
Die beiden Autoren, Michael Abbot und Matthew Alexander, entwickelten das Spiel auf einem Apple, der ja keine Sprites oder Player Missiles kennt. Umso verwunderlicher ist der schnelle Ablauf des Spiels, der Profis auch heute noch ganz schön ins Schwitzen bringt. (bs)

- Hard Hat Mack

- C 64, Apple II, Atari XL/XE, Schneider, IBM PC

- Schnelles Baustellen-Leiterspiel

Bruce Lee



Wer kennt ihn nicht, den Helden unzähliger Kung Fu-Filme der Marke »Bodenskrallen«? Wir meinen natürlich den legendären Bruce Lee, in dessen Rolle nun auch der Weißgurt-Träger aus dem örtlichen Judo-Verein schlüpfen kann – wenn er das Computerspiel mit dem Meister asiatischen Kampfsports in seinen Computer lädt.

Hier muß er einem bösen Zauberer das niederrichtige Handwerk legen. Doch der garstige Magier hat sich in einer Festung verschanzt und zwei gnadenlose Kämpfer auf Bruce Lees Fersen gehetzt. Dieser muß sich durch 20 Bilder schlagen, um den Burschen zu besiegen.

Off müssen alle herumliegenden Laternen aufgesam-

melt werden, bevor sich eine Tür zum nächsten Bild öffnet. Zum Sammeln, Umherlaufen und Verhauen der Gegner ist der Joystick mit einer ganzen Menge Funktionen belegt. Um nach links oder rechts zu springen, muß der Knüppel schräg in die entsprechende Richtung gezogen werden. Bewegt man den Joystick gerade nach links und rechts, verteilt Bruce Lee Handkantenschläge und Fußtritte – je nachdem, ob der Feuerknopf gedrückt ist oder nicht. Soviel Schlagkraft ist auch nötig, denn die Handlanger des bösen Zauberers sind ein schwarzer Ninja und der schwergewichtige, grünhäutige Yamo. Steckt man zuviel Schläge ein oder fällt man gar in eine der zahlreichen Fallen, geht ein Leben flöten.

Flotte Prügeleien

Die beiden Gegner werden in der Regel vom Computer gesteuert, doch in einem unterhaltsamen Simultanmodus können zwei Spieler gleichzeitig antreten. Der

eine steuert Bruce Lee und der andere seinen Gegenspieler Yamo. Da kommt Freude auf, wenn sich Familien und Freunde auf diese Weise völlig gefahrlos mit Fußfeigen traktieren.

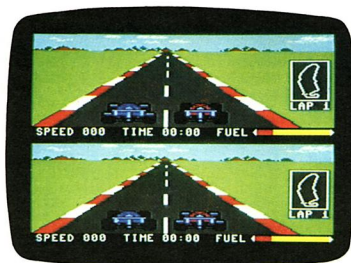
»Bruce Lee« ist ein sehr gelungenes Geschicklichkeitspiel, das den Spieler stark an den Bildschirm fesselt. Die Aussicht, alle Räume kennenzulernen, motiviert stark und für Abwechslung ist auch gesorgt. Die beiden gegnerischen Kämpfer sorgen ordentlich für Action. Trotz der reichlichen Kampfeinlagen ist »Bruce Lee« kein übermäßig brutales Spiel, das eher an einen Zeichentrickfilm erinnert. Fazit: ein abwechslungsreicher, moderner Klassiker. Ein sicherer Tip für Freunde dieses Spielgenres. (hl)

- Bruce Lee

- C 64, Spectrum, Atari XL/XE

- Vielseltige Kung Fu-Geschicklichkeit

Pitstop II



Das erstklassige Autorennspiel aus dem Hause Epyx hat seit seinem Erscheinen hochkarätige Konkurrenten wie »Pole Position« klar auf die Plätze verwiesen. Dank der sehr guten Grafik mit dem gesplitteten Bildschirm gehört »Pitstop II« zu den besten Simultanspielen, die derzeit auf dem

Markt sind. Das Programm bietet eine ganze Reihe Verbesserungen gegenüber dem ersten »Pitstop«. Die Stärken des »Ur-Programms« wurden natürlich übernommen: sechs verschiedene Rennstrecken, drei Schwierigkeitsstufen und die Rundenanzahl (drei, sechs oder neun) stehen zur Auswahl.

Im Lauf des Rennens verbraucht Ihr Wagen ständig Sprit und die Reifen nutzen sich ab. Um ein Auscheiden wegen Benzinmangels oder eines defekten Reifens zu verhindern, kann man gegen Ende einer Runde an die Box fahren. Das Bild wechselt nun und zeigt den Wagen und die Boxencrew, die man jetzt mit dem Joystick steuern muß. Hier heißt es sich spüren, um nicht zuviel Zeit beim Auftanken und Reifenwechseln zu verlieren.

Jedem eine Perspektive

Soweit also nur Altbewährtes. Doch bei »Pitstop II« wurde das Spielvergnügen um 100 Prozent gesteigert. Der Bildschirm wurde in zwei Hälften geteilt (gesplittet): Oben sieht Spieler 1 die Rennstrecke aus seiner Perspektive, unten Spieler 2. Wenn sich kein Partner findet, übernimmt auch der Computer die Rolle des zweiten Mannes. Dadurch, daß zwei Formel 1-Piloten gleichzeitig auf der Strecke

fahren, ergeben sich neben dem individuellen Blickwinkel noch ganz andere reizvolle Aspekte. Zwei rivalisierende Fahrer können sich wilde Überholmanöver liefern oder gegenseitig von der Fahrbahn schubsen. Besonders turbulent wird es, wenn ein dritter, computergesteuerter Hinderniswagen mit im Bild ist.

Man sollte immer auf seine Reifen achten, denn an deren Farbe kann man ihren momentanen Zustand erkennen. Der Computer ist vor allem im schwierigsten Level ein unerbittlicher Gegner, der an den Boxen besonders schnell ist. Am meisten Spaß macht natürlich ein Rennen gegen einen menschlichen Gegner. Grafik und Spielwitz überzeugen voll und machen »Pitstop II« zu einem Muß für Motorsport-Fans.

(hl)

- Pitstop II

- C 64

- Rasantes Simultan-Autorennen

Championship Lode Runner



Ein Held kommt wieder! Der vielgeliebte und (gespielte) Lode Runner hat neue Abenteuer zu bestehen, noch gefährlicher und aufregender als bei seinem ersten Auftritt in »Lode Runner« (siehe unter »Construction Sets«).

»Championship Lode Runner« ist die optimale Ergänzung für unverbesserliche Lode Runner-Fans, denn es handelt sich hierbei um das absolut gleiche Spiel, jedoch mit 50 neuen Bildern. Und die sind wesentlich ausgeklügelter, intelligenter, ver-

rückter und vor allem schwieriger als beim Vorgänger. Nicht umsonst ist auf der Packung ein Aufkleber angebracht, der den Käufer vor dem Kauf dieses Spiels warnt, sollte er nicht schon ein Lode Runner-Profi sein. Spielt man »Championship« zum ersten Mal, benötigt man mindestens eine halbe Stunde Spiel- und Denkzeit allein für das erste Bild.

Das Programm ist eine ideale Mischung aus Denk- und Geschicklichkeitsspiel. Hat man vorher nicht genau überlegt, wie man bestimmte Hürden überwinden will, wird man schnell ein Leben los.

Ziel ist es, wie beim Vorgänger, alle Goldstücke einzusammeln, um so in das nächste Bild zu kommen. Dabei wird man von einigen bösen Typen verfolgt, deren Berührung ein Leben kostet. Bei »Championship Lode Runner« kann man auch einen Spielstand auf Diskette speichern. Um es aber nicht allzu leicht zu machen, wird bei jedem Speichern ein Männchen abgezogen. Es ist

das bisher einzige Geschicklichkeitsspiel, zu dem ein »Hint Book«, also ein Büchlein mit Lösungshinweisen, veröffentlicht wurde. So etwas gab es bisher nur für Abenteuer- und Rollenspiele, aber je intelligenter und ausgeklügelter die Action- und Geschicklichkeitsspiele werden, desto mehr lohnen sich solche Lösungsbücher auch für sie. Obwohl die Grafik nur mittelmäßig und der Sound bescheiden ist, kann man »Championship Lode Runner« bis zum Exzeß spielen - oder bis einem der Geduldsfaden reißt. Es ist ziemlich schwierig und deshalb ungeübten Computerspielern auf keinen Fall zu empfehlen.

Übrigens: Während eines Wutanfalls zerknüllte Original-Disketten werden von Broderbund Software gegen 5 Dollar Gebühr eingetauscht. (M. Kohlen/hl)

- Championship Lode Runner

- C 64, Atari XL/XE, Apple II

- Sehr schwieriges Kletterspiel

Staff of Karnath & Entombed



Sir Arthur Pendragon, Gentleman alten Schlages und echter britischer Adliger, hat einige ausgefallene Hobbys: Er ist Archäologe, Entzifferer alter Schriften, Experte auf dem Gebiet der Magie und nicht zuletzt Abenteurer. Zwei seiner Abenteuer kann man am Computer-Bildschirm miterleben. Das erste trägt den Titel «Staff of Karnath».

Vor vielen Millionen Jahren lebten die bösartigen Sarnathians auf der Erde, deren Hauptbeschäftigung es war, fremde Kreaturen zu foltern und zu töten. Ihr Ziel war die Beherrschung des gesamten Universums. Zu diesem Zweck schufen Sie eine Kugel reiner Energie, die gleichzeitig die Verkörperung alles Bösen war. Nach einigen Jahrtausenden der Herrschaft wurde diese Kugel sogar für die Sarnathians zu mächtig. Sie öffnete einen Riß zwischen den Grenzen der Dimensionen und schleuderte die Sarnathians in ein anderes Universum.

Jahrtausende später fand der ebenso böse Zauberer Karnath die bis dahin vergessene Kugel. Er setzte sie in seinen Zauberstab ein und erfuhr dabei die Geschichte der Sarnathians. Besessen von dem Gedanken, diese zu befreien, verbarg er die Kugel in einem magischen Obelisken und verschloß ihn mit einem Schlüssel in Form

eines Pentagramms. Die Macht der Kugel wuchs langsam und Karnath sah, daß die Befreiung der Sarnathians erst nach seinem Tod stattfinden würde. So zerbrach er den Schlüssel in 16 Teile, die er in seinem Schloß versteckte, und schuf zahlreiche Monster und Fallen, um Schlüssel wie Obelisken vor Feinden zu schützen. Die Macht der Kugel wächst weiter und in genau sechs Stunden wird sie stark genug sein, die Sarnathians wieder ins Universum zu schleudern.

Sir Arthur Pendragon erfährt davon und muß nun innerhalb dieser kurzen Zeit versuchen, die Kugel unbeschädigt zu machen. Er durchsucht das Schloß des Karnath nach den Schlüsselteilen und wird dabei von den oben erwähnten Monstern und Fallen bedroht. Zur Hilfe hat er einen Ring, mit dem er verschiedene Zaubersprüche ausführen kann. Jeder Zauberspruch hilft nur gegen bestimmte Gefahren. Zu Anfang weiß man aber nicht, welcher Spruch in welcher Situation wirkt. Dies muß im Verlauf des Spiels selbst ausgeknobelt werden. Hat man alle sechzehn Stücke gefunden und in den Obelisken eingesetzt, ist das Spiel noch nicht zu Ende, da man ja noch einen Weg finden muß, die Kugel zu vernichten.

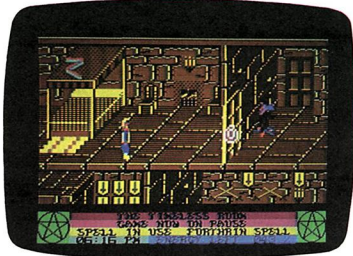
In Sir Arthur Pendragons

zweitem Abenteuer »Entombed« geht es nach Ägypten. Dort geht es nicht um die Rettung des Universums, sondern »nur« um das eigene Leben. Doch hören wir ihn selbst: »Ich konnte es kaum glauben, doch vor meinen Augen lag der Schlüssel, den ich gesucht hatte, das Auge des Osiris; aber an dem Symbol war etwas Seltsames und Unbekanntes, als wäre das Auge schon Jahrtausende hier gelegen, noch bevor die Pyramiden erbaut wurden. Plötzlich fing der Boden unter meinen Füßen zu vibrieren an. Obwohl ich mich mit aller Kraft wehrte, versank ich im Boden. Ich kam in einem großen Hohlraum unter der Sphinx an und eine riesige Steinstatue fiel vor den einzigen Ausgang. Bei meiner Suche nach dem Ausgang stieß ich auf eine Kiste, in der sich eine

schem Getier bedroht, so zum Beispiel Kobras, Skarabäen und den obligatorischen Mumien.

Beide Spiele bieten sehr schön animierte Grafik mit besonders weichem Scrolling. Allerdings sind die Bilder farblich derart überladen, daß die Orientierung manchmal sehr schwer fällt.

Interessant sind in beiden Spielen die komplexen, dreidimensional angelegten Labyrinth, in denen die Handlung spielt. Das Schloß des Karnath ist mit sehr vielen Räumen ausgestattet, in denen auch Möbelstücke nicht fehlen; sogar die Familiengruft im Keller ist vorhanden. Das unterirdische Labyrinth der Pyramide bietet hingegen viele total unterschiedliche Räume mit langen Verbindungsgängen, in denen es Wandbilder und Hieroglyphen gibt. Beide



Schriftrolle befand. Dort war zu lesen, daß ich das unterirdische Labyrinth nach weiteren Schriftrollen durchsuchen müsse, um den Schlüssel zum Ausgang zu erhalten.«

Diesmal muß Sir Pendragon also nicht nach den Pentagramm-Teilen, sondern nach Schriftrollen suchen, aber sonst ist der Spielablauf recht ähnlich. Einziger großer Unterschied: Man kann hier keine Zaubersprüche benutzen, sondern nur springen, mit einer Peitsche zuschlagen oder mit einer Fackel leuchten, wobei Peitsche wie Fackel auch erst gefunden werden müssen. Auf dem weiten Weg zum Ausgang wird der Spieler von allerlei typisch ägypti-

Schiffe schaffen durch ausgefeilte Story und detaillierter Grafik viel Atmosphäre. Dafür sind sie aber auch nicht einfach zu spielen und zu lösen.

Wer von den zwei Spielen immer noch nicht genug hat, der kann sich schon auf das dritte Abenteuer mit Sir Pendragon freuen, das auf einem verwunschenen Piratenschiff spielen wird. Bis dahin hat man aber genug mit den beiden vorliegenden Programmen zu tun.

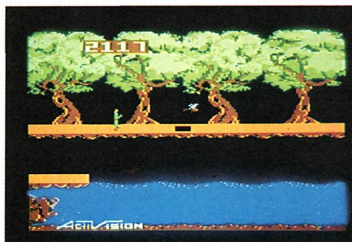
(Tobias Schneider/bs)

– Staff of Karnath / Entombed

– C 64

– komplexe 3D-Action-Adventures

Pitfall II



Pitfall war 1982 eines der beliebtesten Spiele für das Atari-Videospiel-System, der Großhändler Heimcomputer und Computerspiele. Daß da eine Fortsetzung nicht fehlen durfte, war klar. Knapp ein Jahr später entwickelte der Programmierer David Crane den Nachfolger, Pitfall II - Lost Caverns, der so großen Anklang fand, daß auch Umsetzungen für

die gängigen Heimcomputer geschrieben wurden.

Der tapferer Abenteurer Pitfall-Harry hat in diesem Action-Adventure einiges an Gefahren zu überwinden. In den tiefsten Höhlen von Peru jagt er nicht nur Geld und Gold, sondern auch edleren Dingen hinterher: Neben einem Diamanten will er noch seine Nichte Rhonda und den treuen Puma

Quickclaw retten. Und da Pitfall-Harry ein Abenteurer ganz nach dem Schlage eines Indiana Jones ist, will er auch noch ein Exemplar der legendären Steinzeittritte mit nach Hause nehmen. Die Steinzeittritte ist zum Beenden des Spieles nicht notwendig, bringt aber viele Punkte. Sie kann übrigens nur von hinten gefangen werden. Behindert wird Harry durch verschiedene wilde Tiere, unterstützt durch Luftballons und Leitern.

Pitfall-Harry ist auf eine ganz besondere Art unsterblich: berührt man einen gefährlichen Gegenstand oder ein wildes Tier, so verliert man nicht wie sonst üblich ein Bildschirmleben, sondern wird nur an bestimmte Stellen zurücktransportiert. Außerdem werden Punkte abgezogen. Im Fußboden der peruanischen Höhlen sind vereinzelt rote Kreuze eingelassen, die als Markierungen dienen. Der Rücktransport erfolgt immer an das zuletzt berührte rote Kreuz. Das Punktekonto wird durch Aufsammeln von

Gold, Gegenständen und Personen aufgestockt.

Das Spielfeld ist recht groß: Es ist zwar nur acht Bildschirme breit, geht dafür aber 29 Ebenen in die Tiefe. Neben den schon angesprochenen Höhlen gibt es auch ein wenig Urwald und unterirdische Flüsse.

Die Grafik ist für Heimcomputer-Verhältnisse eher schwacher Durchschnitt, ebenso die Hintergrundmusik und die Geräuschkulisse. Allerdings hat Pitfall II schon zwei Jahre auf dem Buckel und kommt schließlich noch aus der Ecke der Videospiele. All dies macht das Programm aber durch seine unkonventionelle Punkte- und Lebensrechnung wieder wert und ist für Anfänger auf dem Gebiet der Action-Adventures zu empfehlen.

(Tobias Schneider/hl)

- Pitfall II
- C64, Spectrum, Atari XL/XE, MSX
- Action-Adventure

Spelunker



Reaktionsspiele sind nicht immer eine reine Geschicklichkeitssache. Bei »Spelunker« sind auch eine Portion Strategie und Geduld gefragt, wenn man auf der Suche nach Edelsteinen durch ein großes Höhlensystem wandert. Der Spieler schlüpft dabei in die Rolle des wagemutigen Schatzsuchers.

In dem in fünf Abschnitte unterteilten Höhlensystem

droht Gefahr von niedlich heranspukenden, aber bei Berührung tödlichen Gespenstern und Vögeln, die in »Phoenix«-Manier mit Eiern werfen. Ferner wimmelt es nur so von Aufzügen, Mini-Vulkanen, Seilen, Abgründen und anderen Hindernissen. Das Aufsammeln von Schätzen bringt natürliche Punkte. Der Vorrat an Lebensenergie muß an speziellen »Zapfsäulen« regelmäßig

ergänzt werden, wenn man nicht ein Leben verlieren will.

Bei der Steuerung des Schatzsuchers kommt man mit dem Joystick nicht aus. Vorher aufgesammelte Dynamitstangen kann man mit Druck auf »D« aktivieren. Dann sollte man ein paar Schritte zurückweichen, sonst wird der Schatzsucher von der Explosion zerrissen.

Geisterstunde

Diese Brutalo-Taktik läßt sich aber ab und zu nicht vermeiden, da Durchgänge mitunter von soliden Felsbrocken versperrt werden. Die tödlichen Vögel und die heranspukenden Geister kann man ebenfalls durch zeitigen Druck auf richtige Knöpfchen bändigen.

Ein ganz wichtiges Element sind die Schlüssel. Ohne sie kann man die Tore nicht öffnen, die den Weg in den nächsten Höhleneingang versperrern. Die Schlüssel befinden sich gemeinerweise meist an besonders schwer zugängli-

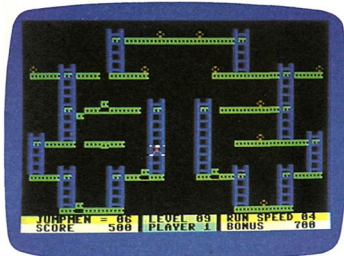
chen Stellen: Gute Nerven und Ausdauer sind gefragt. Der Hauptreiz bei dem Spiel liegt darin, möglichst viel von dem schier unergründlichen Höhlensystem zu erkunden. Je tiefer man sich herabwagt, desto interessanter und gefährlicher wird es. Bei soviel Abwechslung stört es auch nicht, daß Grafik und Sound etwas schlicht ausgefallen sind.

»Spelunker« ist zwar kein Action-Adventure, aber ein Geschicklichkeitsspiel, das viel Strategie und ein gutes Gedächtnis verlangt. Profis zeichnen sich einen Lageplan des Höhlensystems, auf dem sie wichtige Stellen wie Energiezapfsäulen, Dynamitstangen und Schlüssel vermerken. Ungeduldige seien aber gewarnt: Ohne Ausdauer wird man nach einiger Zeit gefrustet steckenbleiben.

(hl)

- Spelunker
- C64, Atari XL/XE
- Komplexe Höhlenwanderer

Jumpman



Das Jupiter-Hauptquartier ist von den bösen »Alienators« gestürmt worden. Diese Burschen haben vor ihrem Rückflug überall tödliche Fallen und viele Bomben versteckt. Nur einer kann die Bomben entschärfen: »Jumpman«. Die 30 Räume sind auf drei Gebäuden des Jupiter-Hauptquartiers in steigender Schwierigkeit aufgeteilt.

Waffen hat Jumpman keine, er kann nur mit seinen Jet-Stiefeln besonders weit springen und so den Hindernissen ausweichen. Das Besondere an diesem Jump-and-Run-Klassiker sind die zahlreichen, völlig unterschiedlichen Spielfelder. Kein Level gleicht dem anderen. Neben einfachen Geschossen wird Jumpman mal

von Robotern, mal von wilden Tieren verfolgt. In manchen Bildern lösen sich die Strukturen des Gebäudes auf und Jumpman ist der Weg abgeschnitten. Manchmal ist Jumpman auch sein eigener Gegner, wenn beispielsweise seine Sprünge Löcher in den Boden sprengen. Und immer gilt: Ein falscher Schritt, ein schlechter Sprung und man hat eins von sieben Leben verloren.

30 gewitzte Screens

»Jumpman« war wohl das erste große Jump-and-Run-Spiel für den Commodore 64 und gleichzeitig der erste weltweite Verkaufshit von Epyx. Obwohl es schon Mitte 1983 auf den Markt kam, wird es heute noch sehr gerne gespielt, was von der Qualität und dem Abwechslungsreichtum von »Jumpman« zeugt. Grafik und Sound bewegen sich, vom heutigen Standpunkt aus gesehen, im Bereich der unteren Mittelklasse.

Auf einen solchen Bestseller mußte natürlich eine Fortsetzung folgen: Anfang 1984 trieb »Jumpman Jr.« sein Unwesen in Form eines Steckmoduls für den C 64. Aber an den großen Erfolg von »Jumpman« konnte der Nachfolger nicht anknüpfen. Bei gleicher Grafik und gleichem Sound bietet er zwar acht neue Spielfelder, doch wer den »Jumpman« bereits besitzt, kann getrost auf den Junior verzichten. Es sei denn, man ist ein großer Fan des Programms und auf die neuen Bilder scharf, die teilweise ganz schön schwierig sind.

Leider wird »Jumpman« bei vielen Händlern nicht mehr geführt, bei anderen dafür zu Niedrigpreisen verramscht. Wer sich also noch das tolle Spiel für die Sammlung zulegen will, der sollte sich beeilen.

(bs)

- Jumpman

- C 64, Atari XL/XE

- Abwechslungsreiches Jump-and-Run-Spiel

Ghostbusters



David Crane gelang Anfang 1985 mit dem Computerspiel zum Film »Ghostbusters« einer der größten Verkaufserfolge in der Software-Geschichte. Rechtzeitig zum Kinostart kam das Programm in die Läden, das unterstützt von den Leinwand-Kapriolen von Bill Murray und seinen Spukgeistes weltweit die Hitlisten stürmte. Auch die Titelmelodie von Ray Parker Jr. trug

zum großen Erfolg maßgeblich bei. Single und Soundtrack zu »Ghostbusters« landeten hoch in den Charts. Das Computerspiel hat auch die Musik glänzend adaptiert und setzt vor allem bei der C 64-Version heute noch Maßstäbe.

Nicht nur der Sound, auch die Grafik besticht. Inhaltlich lehnt sich das Spiel eng an den Film an. Sie erhalten den Auftrag, mit 10000 Dollar

Startkapital eine Geisterjäger-Filiale zu gründen. Von dem Geld müssen Sie einen Wagen und Ausrüstungsgegenstände kaufen. Nach diesem strategischen Vorspiel hat die Wahl zwischen verschiedenen Fahrzeugen und Waffen - steuert man seinen Wagen zu Häusern, die von Geistern infiziert sind.

Ran an den Spukbold

Dort angekommen, wechselt das Bild und man kann zwei »Ghostbusters«-Mitglieder steuern. Ein kleines hellblaues Gespenst muß nun mit den Laserwerfern der beiden Geisterjäger über eine Falle gelockt werden, ein Druck auf den Feuereknopf und schon ist der Spuk-Schwärmer hinter Schloß und Riegel. Später bekommt man es noch mit dem »Marshmallow Man« zu tun, den man schnell mit einem »Ghost Bait« durch Druck auf Taste »B« ködern muß.

Im Lauf der Zeit wird der Handlungsablauf etwas ein-

tönig, doch die Stärken des Programms liegen klar bei Grafik, Sound und Spielwitz. Zur zusätzlichen Motivation erhalten alle Geisterjäger, die bis zum Spielende einen Profit erwirtschafteten, eine Kontonummer zugeteilt. Spielt man »Ghostbusters« von neuem, erhält man nach Angabe dieser Kontonummer ein größeres Startkapital, von dem man sich eine bessere Ausrüstung leisten kann. Für das entsprechende Kleingeld bekommt man dann einen schnelleren Wagen, den man mit mehr Geistervertilgungs-Utilensien beladen kann. Man kann so mehr Gespenster aufschlüpfen und mit dem neuen Flitzer viel schneller von Haus zu Haus fahren. Selbst beim Geisterfangen sind also kapitalistische Talente gefragt.

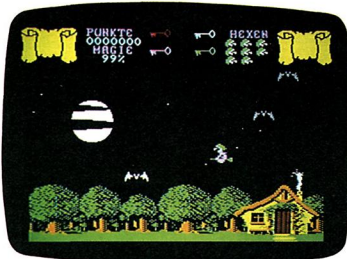
(hl)

- Ghostbusters

- C 64, Schneider, Spectrum, Atari XL/XE, MSX

- Geschicklichkeits-Spiel zum Filmfurore

Hexenküche



Wenn Sie ein Geschicklichkeitsspiel suchen, das schwer und spaßig ist, dann ist »Hexenküche« ein ganz heißer Tip für Sie. Das grafisch und spielerisch überzeugende Programm aus dem Hause Palace Software gehört zum forderndsten und frustrierendsten, was derzeit auf dem Software-Markt ist.

Der Spieler steuert eine

Hexe, die für den nächsten Hexensabbat einen zünftigen Trank brauen will. Dazu braucht sie allerlei Zutaten, die in Höhlen verborgen liegen. In die Höhlen kommt man nur mit einem passenden Schlüssel und die Schlüssel - insgesamt vier - sind per Zufall in der Gegend verteilt, damit es nicht zu einfach wird.

Die Hexe fliegt oder läuft -

ganz nach Belieben - in einer grafisch sehr schön gestalteten Landschaft herum. Hier gibt es Wälder, Felder, Meere und Friedhöfe mit entsprechenden Bewohnern: Fledermäuse, Haie, Killer-Kürbisse und Gespenster bevölkern die Szenerie. Berührungen kosten die Hexe magische Kräfte. Jedemal, wenn der Magie-Vorrat bei 0 Prozent ist, geht eins von neun Leben verloren.

Super Sprites

Beim Umherfliegen und Schlüsselsuchen ist »Hexenküche« ein Geschicklichkeits- und Action-Spiel gleichzeitig, weil die Hexe nahende Feinde per Feuerknopfdruck auch abschießen kann. Gelangt man in eine Höhle, muß man sich oft erst durch viele Bilder kämpfen, bevor man zumindest eine der vier Zutaten erreicht. In den Höhlen kann die Hexe nicht fliegen, sondern nur springen. In dieser Phase wird das Programm zum tückischen Plattform-Spiel.

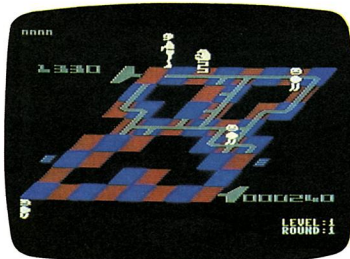
Die Grafik ist wirklich ausgezeichnet. Selten sah man originellere Sprites so gut animiert über den Bildschirm hüpfen. Die stimmungsvolle Musik und die witzige Handlung runden den ausgesprochen positiven Gesamteindruck ab. Neben der abwechslungsreichen Landschaft warten über 60 Höhlenräume mit zahlreichen Untieren darauf, erforscht zu werden. Deshalb eine kleine Warnung: »Hexenküche« ist ein Fall für fortgeschrittene Joystick-Artisten. Denen bietet das Programm aber eine ganze Menge Spielspaß. Nach dem großen Erfolg mit diesem Titel arbeiten die Programmierer übrigens schon an der Fortsetzung »Hexenküche II«, die Anfang 1986 erscheinen soll. Die Handlung wird ein Rollentausch statt der Spieler muß als Monster-Kürbis die Hexe besiegen. (nl)

- Hexenküche

- C 64, Schneider, Spectrum

- Recht schwierige Hexen-Hatz

Juice



Juice ist ein amerikanisches Slang-Wort für elektrischen Strom (wir sagen ja auch manchmal Saft zu den 220 Volt aus der Steckdose). Und um Strom dreht es sich natürlich bei dem gleichnamigen Spiel.

Der kleine Androide Edison (nicht verwandt oder verschwägert mit dem großen Erfinder Thomas Alva Edi-

son) soll Schaltkreise aufbauen. Dazu muß er über eine Art Platine hüpfen. Jedemal, wenn er ein Kästchen berührt, entsteht dort ein Stück Leitung. Ist die Platine vollständig verkabelt, beginnt der Strom zu fließen und auf geht's zur nächsten Platine. Jeweils nach drei fertiggestellten Platinen kommt eine Bonusrunde, bei der

man einen schon verlegten Stromkreis suchen muß. Danach steigt man eine Schwierigkeitsstufe auf: Ab sofort muß jeder Teil der Platine zweimal begangen werden. In den vier darauffolgenden Levels wird es immer gemeiner, denn schon fertiggestellte Leitungstücke lösen sich wieder auf, sollte man sie nochmal berühren. Der Schwierigkeiten wären nicht genug, gäbe es nicht noch die diversen Gegner. Hier haben sie die Gestalt der berechenbaren Nohms, des gefährlichen Killerwatts und des Blitzes Flash, der schon fertiggestellte Schaltkreise wieder zerstört. Als kleiner Helfer bietet sich hier ein Recharge an. Berührt man ihn, werden die Gegner für wenige Sekunden neutralisiert und man kann ungefährdet weiterarbeiten. Den aus Eiern schlüpfenden Killerwatts kann man nur entkommen, wenn man auf einen der Transmitter springt, die an den Spielfeldseiten angebracht sind. Dann wird man in eine andere Ecke des Spielfelds transportiert und

der Verfolger springt ins Leere.

Dem Spieler sind am Anfang viele Manipulationsmöglichkeiten gegeben. So kann er sich aussuchen, bei welchem Level das Spiel beginnen soll und kann kurzerhand einige oder alle Gegner zum Üben aus dem Spiel herauschmeißen.

Wer sich bei dieser Beschreibung an den Spielhallen-Hit »Q-Bert« erinnert fühlt, hat recht. »Juice« ist unserer Meinung nach die gelungenste Variante dieses Themas für Heimcomputer.

»Juice« ist relativ einfach zu spielen und somit für alle geeignet, die sich noch nicht als Joystick-Profis ansehen. Grafik und Sound liegen weit über dem Durchschnitt für ein über zwei Jahre altes Spiel und können sich auch heute noch sehen beziehungsweise hören lassen. (bs)

- Juice

- C 64

- Einfache-Hüpf-Spiel

Boulder Dash I & II



Vielleicht haben Sie auch schon diese Erfahrung gemacht: Es gibt so eine unscheinbare Sorte Spiel, die einen nach kurzer Zeit nicht mehr losläßt. Eine echte Droge für Freaks; auf den ersten Blick harmlos, doch in Wirklichkeit ein garantierter Suchtigmacher.

Die Spiele-Droge von der wir reden, ist »Boulder

Dash«. Es infizierte bei seinem Erscheinen vor gut einem Jahr die gesamte Redaktion. Selbst standhafte Nicht-Spieler wurden weich und saßen bis tief in die Nacht vor dem geisterhaft in der Dunkelheit flackernden Monitor; die Hände krampfhaft am Joystick haltend und ab und zu einige Flüche murmelnd. Der Held von »Boulder

Dash« ist Rockford, der ständig hinter Diamanten her ist. Der Spieler dirigiert seinen Rockford durch sechzehn verschiedene Bilder, um zu Punkten und vor allem in den nächsten Screen zu kommen. Der Hauptreiz bei »Boulder Dash« besteht nämlich darin, alle Bilder kennenzulernen und nur jedes vierte ist direkt anwählbar.

Mittlerweile gibt es auch »Boulder Dash II« mit dem Untertitel »Rockford's Riot«. Dieser zweite Teil wird auf einer Kassette zusammen mit dem ersten zu einem wirklich fairen Preis von knapp 40 Mark verkauft. Die Fortsetzung ist spielerisch und inhaltlich mit »Boulder Dash I« identisch, es gibt aber sechzehn brandneue, schwierige Bilder.

Das Diamanten-Aufsammlen wird Rockford natürlich erschwert. Da sind vor allem die namengebenden Boulders (Felsbrocken), die meist auf fester Erde stehen. Steuert man Rockford aber unter den Felsen durch, schaufelt er die Erde weg

und die Felsbrocken poltern mit lautem Getöse nach unten. Wer nicht mit einer Joystickbewegung aus der Bahn geht, wird zerbrösel. Außerdem schwirren einige possierliche Tierchen in der Gegend herum, die »Butterflies«. Eine Berührung mit Ihnen ist tödlich, doch man kann sie zum Glück mit den Felsen erschlagen, woraufhin sie sich in Diamanten verwandeln.

Das Schöne an »Boulder Dash« ist, daß man bei fast jedem Bild nachdenken und sich eine Strategie zurechtlegen muß. Mit Schnelligkeit allein ist es da nicht getan, denn oft kommt man nur auf ungewöhnliche Weise zum Erfolg. Das ideale Geschicklichkeitsspiel für Knobler-Naturen, die nichts Besseres tun können, als sich die Kassette mit beiden Programmen zu besorgen. (hl)

- Boulder Dash I & II

- C 64, Spectrum, (Atari XL/XE nur Boulder Dash I)

- Größelintensives Reaktionsspiel

Das neueste deutsche Grafik-Adventure für Ihren Commodore 64

Suchen Sie die Pforte zu einer anderen Welt!
Beweisen Sie Ihren Spürsinn, denn der richtige Weg ist schwer zu finden, und überall lauern Gefahren!

- hochauflösende Grafik
- ausführliche Spielanweisungen
- riesiger Befehlsvorrat
- Eingabe von ganzen Sätzen möglich
- variabler Spielablauf

Markt & Technik
BUCHVERLAG

Hans-Finsel-Straße 2, 8015 Haar bei München
Schweiz: Markt & Technik Vertriebs AG, Kollersasse 3, CH-6300 Zug
Österreich: Rudolf Lechner & Sohn, Heilwiesstraße 10, A-1232 Wien, ☎ 0222/677526

Eine neue Dimension der Abenteuerspiele:
Kein Spiel gleicht dem anderen — Sie geraten in
Situationen, in denen Sie Ihre Spieltaktik völlig
ändern müssen.
Überzeugen Sie sich selbst!

Happy Software gibt's beim Buchhändler, bei Herten, Quelle und im
Computershop. Bestellkarten bitte an Ihren Buchhändler oder an eine
unserer Depotbuchhandlungen.
Adressenverzeichnis am Ende des Heftes!

Gordon Saga

Best.-Nr. MD 240 A

DM 39,-* (Stk. 35,50/85 351,—)

* Inkl. MwSt. Unverbindliche Preisempfehlung.



HAPPY COMPUTER PROGRAMM-SERVICE

Programme aus früheren Ausgaben

Commodore 64

Ausgabe 10/85
Aquantor
 Das tolle Lasting des Monats: ein Spiel, bei dem kein Joystick trocken bleibt.
Zyklode
 Visuelle Mathematik, altbekannte Formeln zeichnen auf dem C 64 herrliche Grafiken.
Nebenkostenabrechnung
 Wer kennt nicht die mühsame Auflistung der Nebenkosten auf die verschiedenen Parteien? Mit diesem Programm kein Problem.
Neuer Checksummer
 Verbessertes Checksummer, erkennt auch Zahlenverdrehter.
Plakat
 Eigene Plakate herstellen.
Data-Zellen-Wandler
 Beliebige Speicherbereiche in Data-Zellen umwandeln.
Super-Saver
 Beliebige Speicherbereiche als Programm auf Diskette abspeichern.
More Memory
 Softwareerweiterung 20 KByte Erweiterung durch RAM Ausnutzung.
Antiviruschutz
 Mit diesem Programm können Sie Ihr Programm vor Aufrufen schützen und einschützen.
Grafik-Window-Zeichner
 Zeichner-Programm für das Programm Grafik-Window.

Ausgabe 11/85

Flugplanung
Fliszenen 64
User-Port-Anzeige
Amadeus
ZKX-Editor
Long-Screen
Chess-Screen
Colour-Screen
Autobep
Alle 19 Programme auf einer doppelseitig bespielten Diskette für den Commodore 64.
Bestell-Nr. LH 8511 A, DM 29,90*, sFr. 24,90*

* Alle Preise inklusive Mehrwertsteuer, unwirkl. Preismarkierung.

Bestellungen aus der Schweiz richten Sie bitte direkt an: Markt & Technik Vertriebs AG, Kollerstr. 3, CH-6300 Zug, Tel. 042/41 56 56.
 Bestellungen aus anderen Ländern bitte per Auslandspostanweisung! Achtung: Nicht die eingehaftete Zahlkarte verwenden!
 Bestellungen aus Österreich richten Sie bitte direkt an: Bücherzentrum Meidling, Schronbrunner Str. 261, A-1120 Wien, Tel. 0222/833196, microcomput-ique, E. Schiller, Fasangasse 21, A-1030 Wien, Tel. 0222/785661.

Bitte verwenden Sie für Ihre Bestellung die eingehaftete Postcheck-Zahlkarte zur Überweisung des Rechnungsbetrags. Sie erleichtern uns die Auftragsabwicklung und Sie sparen sich die Versandkosten!

Spectrum

Das andere Grafikprogramm
Aus Ausgabe 7/85
Mini-Textverarbeitung
Aus Ausgabe 8/85
Terminal-Programm
Listung des Monats aus der Ausgabe 9/85.
Alle 3 Programme auf einer Kassette für den Sinclair Spectrum.
Bestell-Nr. LH 8510 D, DM 19,90*, sFr. 16,90*

Atari

Prüfmanager
 Eingabehilfe für alle in Happy Computer veröffentlichten Basic-Programme.
Gentilnehmer
 Mit Screen-Editor und 20 fertigen Szenen (Spiel), aus Ausgabe 5/85.
24 Farben in Grafikstufe 0
 Routine für farbige Schrift (Utility), aus Ausgabe 6/85.
Dinkelpip
 Für die schnelle Rettung (Utility), aus Ausgabe 6/85.
Ötsuche
 Mit dem Atari auf Ötsuche (Spiel), aus Ausgabe 6/85.
Autostart
 Basic-Programme automatisch starten (Utility), aus Ausgabe 9/85.
Dada 4.0
 Mehr Speicher mit der 1050 Floppy (Utility), aus Ausgabe 10/85.
Alle 7 Programme auf einer Diskette für den Atari 800 XL.
Bestell-Nr. LH 8510 B, DM 29,90*, sFr. 24,90*

Sonderheft: Spectrum

Kassette/Bestell-Nr.
LH 8551 D, DM 19,90*, sFr. 16,90*

Sonderheft: Schneider

3" Diskette, Bestell-Nr. LH 8552 D, DM 34,90*
5 1/4" Diskette, Best-Nr. LH 8552 V, DM 34,90*
Kassette, Bestell-Nr. LH 8552 K, DM 29,90*

Schneider CPC 464

Disassembler
Aus Ausgabe 4/85.
Grafik
Aus Ausgabe 4/85.
Dataverwaltung
Aus Ausgabe 4/85.
Alle 3 Programme auf Kassette für den Schneider CPC 464.
Bestell-Nr. LH 8505 G, DM 29,90*, sFr. 24,90*
Text
 Mit diesem Textverarbeitungsprogramm können Sie problemlos Ihre gesamte Korrespondenz erledigen. **Aus Ausgabe 3/85**

Gespennerjagd
 Das schnelle Reaktionspiel zeigt die Basic Fähigkeiten des CPC 464. **Aus Ausgabe 2/85**
Alle 2 Programme auf Kassette für den Schneider CPC 464.
Bestell-Nr. LH 8503 G, DM 29,90*, sFr. 24,90*
EW-COM-Compiler
Listung des Monats aus der Ausgabe 7/85.
CHAIN MERGE
Tipps & Tricks-Listung aus der Ausgabe 6/85.
Protokollfunktion
Aus Ausgabe 6/85.
Schneider-Kurs
Alle 4 Programme auf Kassette für den Schneider CPC 464.
Bestell-Nr. LH 8506 G, DM 29,90*, sFr. 24,90*

Commodore 64

Alle 12 Programme auf Diskette für den Commodore 64.
Bestell-Nr. LH 8509 A, DM 29,90*, sFr. 24,90*
Schnelle Grafik aus dem Compiler
Listung des Monats aus der Ausgabe 8/85
Mondlandung
Aus Ausgabe 8/85
Komfort-Routinen
Aus Ausgabe 8/85
Grafik-Hardcopy
Aus Ausgabe 8/84
Psycho
Aus Ausgabe 8/85
Tab-Calc
Aus Ausgabe 8/85
Ans Ausgabe 8/85
Woodshot, Sprite Mover, Short Save, Spritedreher, Echtzeitler, Animation

Commodore 64

Risiko, **Aus Ausgabe 7/85**
Mini-Grafik, **Aus Ausgabe 7/85**
Musik, **Aus Ausgabe 7/85**
Maskenbildner, **Aus Ausgabe 7/85**
Alle 5 Programme auf Diskette für den Commodore 64.
Bestell-Nr. LH 8507 A, DM 29,90*, sFr. 24,90*

Atari

Magic Painter aus Ausgabe 3/85
Grafikdemo aus Ausgabe 3/85
Variablen-Dump aus Ausgabe 2/85
Wie die Bilder laufen lernen aus Ausgabe 2/85
Stattunelle mit Uhr aus Ausgabe 1/85
Bestell-Nr. LH 8503 B, DM 29,90*, sFr. 24,90*

Paint Magic

Das magische Zeichenprogramm aus den USA für Ihren Commodore 64

- elf gespeicherte Traumbilder
- gleichzeitiges Malen auf zwei Bildschirmen
- einfache Bedienung durch übersichtliche Menütechnik
- eigenes Farbménü (16 Farben)
- umfangreiche Diskettenbefehle (Speichern, Löschen, Laden)
- 100% Maschinensprache

Markt & Technik-Programme erhalten Sie bei Ihrem Buchhändler.

Bestellkarten an Ihren Buchhändler oder an eine unserer Depotbuchhandlungen. Adressenverzeichnis am Ende des Heftes. Beim Markt & Technik Verlag eingehende Bestellungen werden von den Depot-Handlungen ausgeliefert.

Markt & Technik
BUCHVERLAG

Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München

Schweiz: Markt & Technik Vertriebs AG, Kollerstrasse 3, CH-6300 Zug, ☎ 0421/41 56 56
 Österreich: Rudolf Lechner & Sohn, Heilwerkstraße 10, A-1232 Wien, ☎ 0222/67 75 28



★ Deutsches
 Auswahlmédium auf
 Diskette
 ★ Deutsches
 Anleitungsheft

DM **59,-**

inkl. MwSt.
 elektronische
 Preisangabe
 (Stp. 14,2000 460,30)
 Bestell-Nr. MD 330 A

Werden Sie mit den »magischen Malereien« zum »elektronischen Künstler«.
 Sie brauchen Ihren Commodore 64 — ein Diskettenlaufwerk — Joystick.

HERO



Für eine gute Sache wagt der brave Mensch besonders gern ein Computerspielchen. Eine solche ausgesprochen ehrenvolle Mission erwartet Sie in »H.E.R.O.«, einem schnellen Reaktionspiel der gehobenen Klasse. Bei einem Minenunglück wurden Bergleute verschüttet, die nur von einem furchtlosen Helden gerettet wer-

den können. Dieser »Hero« wagt sich mit seinem Rucksack-Hubschrauber, einem Laserstrahler und sechs Stangen Dynamit in die Tiefen des Bergwerkstollens, um die armen Teufel zu befreien.

Der Laser dient zur Abwehr von Spinnen, Fledermäusen und anderen bissigen Untieren. Es tauchen

auch Bilder auf, in denen man durch Berühren eines Schalters das Licht abschaltet (ein hochmodernes Höhlensystem, wie man sieht) und sich im Dunkeln vortasten muß. Mit dem Dynamit sprengt man Zwischenwände, muß aber aufpassen, daß man sich nicht selbst in die Luft jagt. Je nach Schwierigkeitsgrad muß man oft eine ganze Weile durch die Gegend fliegen, bis man den verschütteten Bergmann findet. Durch Berühren mit der Spielfigur wird er schließlich gerettet und es geht mit dem nächsten Level weiter.

Fluttermänner in finsternen Stollen

»H.E.R.O.« bietet über zwei Dutzend verschiedene Höhlensysteme, ist also ebenso komplex wie abwechslungsreich. Erfreulicherweise sind fünf Schwierigkeitsgrade über ein Menü anwählbar. Der fortgeschrittene Spieler muß sich also nicht durch die relativ einfachen ersten Spielstufen quälen.

Nach den ersten vier Stufen wird es dann recht schwierig. Bei einigen Bildern sollte man sich sogar Notizen machen, wie man den tödlichen Hindernissen aus dem Weg geht. Das Spiel ist sehr schnell und erfordert einiges an Joystick-Feingefühl. Durch geschickte Programmierung entdeckt man immer wieder neue zusammengestellte Bilder, je weiter man bei »H.E.R.O.« kommt. Neben tödlichen Wänden wird man auch bald mit unterirdischen Flüssen konfrontiert, in denen der Hubschrauber-Held zu ertrinken droht – der Weg zu den Bergleuten wird immer weiter und schwieriger.

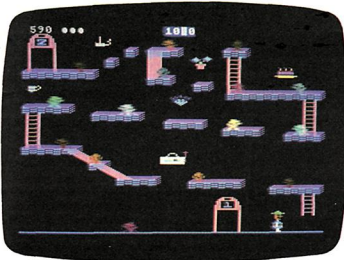
Das Spiel überzeugt durch überlegte Handlung, hohes Tempo und farbenfrohe Grafik. Dank der zahlreichen Spielstufen wird es auch nicht so schnell langweilig. (hl)

– HERO

– C 64, Spectrum, Atari XL/XE, MSX

– Flottes Höhlengeflatter

Bounty Bob strikes back



Bounty Bob ist wieder da: Der aus dem erfolgreichen Spiel »Miner 2049er« bekannte Bergmann kehrt in diesem Fortsetzungsspiel wieder in sein Uran-Bergwerk zurück. In 25 verschiedenen Bildern muß er alle

Gerüstteile überlaufen und dabei auf die tödlichen Mutanten aufpassen.

Viel hat sich inhaltlich nicht geändert, aber trotzdem (oder vielleicht gerade deshalb) hat »Bounty Bob strikes back« einen sehr ho-

hen Spielwert. Wie bei »Miner 2049er« wird man mit immer schwieriger werdenden Bergstollen konfrontiert. Erst wenn man ein Level geschafft hat, kommt man in das nächste Bild. Das ist natürlich eine große Spielermotivation, denn wer möchte nicht wissen, was im nächsten Stollen kommt? Zudem gibt es einige ausgesprochen gemeine Spielstufen, zu deren Meisterung neben Geschicklichkeit auch Strategie und Überlegung nötig sind.

Viele neue Elemente

Ein einfallsreicher Accessoiremangel ist nicht. Unter den Transportmitteln von Bounty Bob befinden sich Aufzüge und Leitungen, die den Miner wie eine Rohrpostsendung von einem Platz zum anderen saugen. Die Grafik ist wie beim Vorgänger eher mittelmäßig, lediglich die Gerüstteile wirken etwas räumlicher. Dafür kann man in einem optionalen Untermenü einige Parameter wie die Anzahl der Leben und die Länge der Ein-

träge in der Witz aufgemachten High Score-Liste manipulieren.

Die Sprungtechnik wurde etwas verfeinert und als besondere Clou gibt es die »Secret Messages«: Bewältigt der Spieler eine bestimmte Anzahl von Bildern, verrät ihm das Programm einen Trick, wie er sich die ersten Stufen erspart. Tip der Redaktion für die C 64-Version: Nachdem man im ersten Bild den Blumentopf in der oberen Reihe genommen hat, zunächst »I« und dann »F7« drücken – schon geht das Spiel mit dem vierten Bild weiter.

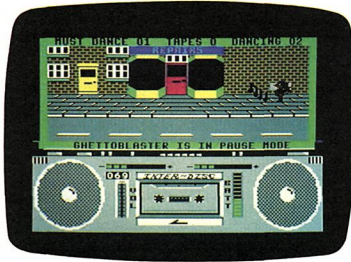
Kurz und bündig: Ein sehr schönes Plattformspiel. Die Fans solcher Programme werden bei Bounty Bobs spritzigem Comeback nicht vom Joystick loskommen. (hl)

– Bounty Bob strikes back

– C 64, Schneider, Spectrum, Atari XL/XE

– Plattformspiel mit 25 Bildern

Ghettoblaster



Hier ist das richtige Spiel für die Fans zündender Disco-Rhythmen: Ein »Ghettoblaster« ist ein tragbarer Stereo-Rekorder, der sich dank Batteriebetrieb bestens zum Musikgenuss in der Öffentlichkeit eignet. Im gleichnamigen Programm steuert der Spieler die als »Funky Rockin' Rodney«, der die Lauf- bursche einer Plattenfirma

den Auftrag hat, zehn Kassetten mit den neuesten Hits in der Stadt aufzusammeln und bei der Firma abzuliefern. Sobald er eine Kassette abgeholt hat, muß er noch Batterien für seinen Ghettoblaster kaufen und auf Druck von FS ihn ertönt nun eine von zehn schmissigen Melodien.

Bevor er das Band ablie-

fert, muß Rodney noch eine bestimmte Anzahl von Passanten zum Tanzen bringen. Auf Feuerknopfdruck hin »schießt« der Blaster mit Noten um sich und die Getroffenen wiegen sich im Disco-Beat. Vorsicht geboten ist vor Herren in schwarzen Anzügen, die Kassetten klauen und Halbstarke, die den Blaster demolieren. Dröhnt man zu laut durch die Straßen, wird man auch noch von einem Polizisten verfolgt oder Opfer eines Psychokillers, der durch den Lärm aufgeschreckt wurde.

Heiße Rhythmen

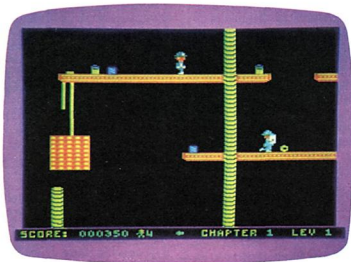
Die Batterien halten auch nicht ewig und müssen ab und zu in »Supplies«-Laden erneuert werden. In der Anleitung findet man zur besseren Orientierung einen Stadtplan von »Funky Town«, dessen Straßennamen oft an bekannte Lieder erinnern. Gerry Rafferty's »Baker Street« fehlt ebensowenig wie der »Blackberry Way« von The Move oder die »Strawberry Fields« der Be-

atles. Ein Blick auf die Karte ist sehr zu empfehlen, da man sich sonst im Straßengewirr leicht verlaufen kann. Wen es ins Grüne zieht, der kann auch durch den Park marschieren.

Das Spiel besticht durch seine witzige Handlung und die rhythmische Musik. Die gute Grafik zaubert einen Original-Ghettoblaster auf das untere Bildschirm Drittel, dessen LED-Anzeige sogar nach der Musik ausschlägt. Die Motivation hält auch lange an, da es recht schwierig ist, innerhalb des Zeitlimits alle zehn Bänder abzuliefern, ohne daß der Blaster kaputt geht oder Rodney überfallen wird. »Ghettoblaster« ist ein tolles, sehr originales Spiel mit vielen Bildern, das vor allem die Musik-Fans begeistern wird. Bis man alle zehn Demobänder gehört hat, ist man eine ganze Weile beschäftigt. (hl)

- Ghettoblaster
- C 64
- Musikalisches Kassetten-Suchspiel

Whistler's Brother



Professor Fenton Q. Fogbank kommt von einer Expedition aus den Regenwäldern Südamerikas zurück. Leider gehört der Professor zu den etwas Zerstreuten seiner Berufsgruppe. So hat er weder irgendwelche archäologischen Funde noch seine Werkzeuge und Unterlagen zurückgebracht. Soll er seinen Job nicht verlieren,

muß er sofort losreisen und das Vergessene wiederbeschaffen. Und damit es diesmal nicht wieder schiefliegt, soll eine zweite Person mitreisen. Das Los fällt auf Sie, den Bruder des Professors. So müssen Sie in den nun folgenden 13 Spielfeldern auf sich selbst und auf Ihren Bruder aufpassen.

Ihr Bruder hat sich in eine

große Landkarte vertieft, so daß er nicht sieht, wo er hinläuft. Damit er nahenden Gefahren ausweicht, müssen Sie ihn vor diesen zurückpfeifen – im wahren Sinne des Wortes. Denn wenn Sie den Feuerknopf betätigen, stößt Ihre Spielfigur einen lauten Pfiff aus. Hört der Professor, dann läuft er in die gleiche Richtung wie die von Ihnen gesteuerte Figur. Durch diese ungewöhnliche Methode hat man die Kontrolle über zwei Personen gleichzeitig.

Pfiffiger Professor

Im Verlauf des Spiels drohen viele Gefahren, denen man nicht ausweichen kann: Löcher im Fußboden, schnell anfliegende Pfeile und ähnliches. Diese Gefahren können Sie beseitigen, vorausgesetzt, Sie haben zwei Werkzeuge Ihres Bruders aufgesammelt. Dann können Sie die Hindernisse punktebringend abwehren.

Alle 13 Bilder zu überstehen ist sehr schwierig, was das Spiel etwas abwertet.

Denn aufgrund seiner witzigen, unblutigen Handlung wäre es gerade für jüngere Spieler sehr geeignet.

Dafür spricht auch die gut animierte, comic-hafte Grafik. Das Programm ist aber derart schwer, daß selbst geübte Spieler Schwierigkeiten haben, zumindest das fünfte Bild überhaupt zu erreichen. Zudem kann man die einzelnen Levels nicht direkt anwählen und muß das Spiel immer beim ersten Bild beginnen.

»Whistler's Brother« macht Einzelspielern, die schwierige Programme mögen, garantiert viel Spaß. Eine gewisse Geduld und Geschicklichkeit mit dem Joystick muß man aber schon mit einbringen. Wer sich nicht sofort entmutigen läßt, hat besonders lange an diesem Spiel Spaß. (bs)

- Whistler's Brother
- C 64, Atari XL/XE

- Geschicklichkeits-Spiel, bei dem ein Spieler zwei Figuren steuert.



Simulationen

Was, werden Sie sich fragen, verstehen wir unter Simulations-Spielen? Oder allgemeiner: Was ist eigentlich eine Simulation?

In einer Simulation sollen Prozesse, die in der Wirklichkeit ablaufen oder ablaufen könnten, nachgeahmt oder ausschnittsweise dargestellt werden. Ausschnittsweise deshalb, weil man in einem kleinen Computer einfach nicht die ganze Wirklichkeit darstellen kann.

Was kann man simulieren? Kurz gesagt: Eigentlich alles. Physikalische Prozesse, wirtschaftliche und militärische Vorgänge, Naturkatastrophen oder menschliches Versagen. Bei physikalischen Vorgängen kann man beispielsweise das Hüpfen eines Balles simulieren. So ist der Programmteil, der innerhalb eines Tennisspiels für die Bewegung des Balles

zuständig ist, nichts anderes als eine Simulation. Auch Kriege lassen sich simulieren, ob nun historisch oder fiktiv. Der 3. Weltkrieg wird übrigens nicht nur für Heimcomputer als Spiel angeboten, sondern ganz ernsthaft am «Livermore Combat Simulation Laboratory» simuliert. Teilnehmen dürfen nur ausgewählte Mitglieder des US-Militärs. Würden wir das Superding an unseren kleinen Heimcomputern nachahmen wollen, bräuchten wir etwa 2000 Commodore 64 mit jeweils 70facher Verarbeitungsgeschwindigkeit.

Also aus der Traum mit der Simulation auf dem Heimcomputer? Nein, denn eingangs sagten wir bereits, daß eine Simulation eine ausschnittsweise Darstellung sein kann. Damit sind wir wieder beim einfachen Heimcomputer-Strategiespiel; und von dieser Sorte gibt es be-

kanntlich genügend 3. Weltkrieg-Varianten, von denen man jede auch als Ausschnitt einer großen, umfassenden Simulation sehen kann.

Wir berücksichtigen in diesem Heft nur die klassischen Formen der Simulation; also Flugsimulatoren, Fahrsimulatoren und Simulationen von Vorgängen, die in der Realität vorkommen können, aber als Spiel nicht in eine andere Spielgattung eingeordnet werden können (zum Beispiel «Kennedy Approach»).

Nehmen wir mal ein paar Beispiele für klassische Simulationen: Der erste bekannte Fahrsimulator war der «Night Driver», ein Automat, der die Straße nur durch die links und rechts vorbeirastenden Pfosten erkennen ließ. Damals war er die beste Fahrsimulation, heute wird er nur noch mit einem müden Lächeln bedacht. VW hat in seinen Fahrsimulator fast alles eingebaut, was man sich an Ein-

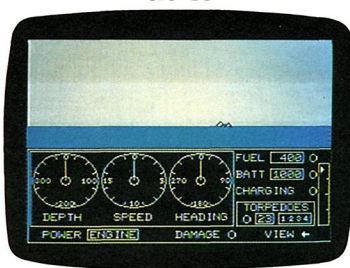
flüssen nur denken kann: Fahrtwind, nasse oder verschneite Fahrbahnen etc. Solche professionellen Simulatoren werden natürlich nicht zum Spielen eingesetzt, sondern für ernsthafte Zwecke wie zum Beispiel die Erprobung eines ABS (automatischen Bremssystems).

Die Lufthansa setzt zur Ausbildung ihrer Flugkapitäne große Simulatoren ein, die sogar die Bewegung eines Flugzeuges durch die Bewegung der Simulationskapsel nachahmen. Auf dem Heimcomputer kann man die Freuden des Flugzeugsteuerns wohl am besten mit dem «Flight II» empfinden.

Die Liste könnte man natürlich noch lange fortführen. Wir hoffen jedoch, Ihnen mit dieser kurzen Darstellung den Begriff der Simulation etwas näher gebracht zu haben. Viel Spaß beim Fliegen, Fahren oder was immer Sie sonst gerade mit Ihrem Computer «nachmachen».

(M. Kohlen/hlt)

Gato



Gato ist eines der wenigen Spiele, die nur für 128 KByte-Computer erhältlich sind und trotzdem den Sprung in die amerikanischen Hitlisten schaffen. Es ist ein Simulationsprogramm, das Sie zum Kapitän eines U-Boots der Gato-Klasse der amerikanischen Marine macht. Wir schreiben das Jahr 1943: Der

2. Weltkrieg tobt und die Gewässer sind entsprechend unsicher. Zu Beginn erhalten Sie immer einen Auftrag zugeteilt. Mal müssen die eigenen Truppen mit Nachschub versorgt, mal eine feindliche Flotte angreifen.

Die Tastatur ist mit allen möglichen Kommandos fast vollständig belegt. Neben

der Sicht aus dem Periskop nach vorne kann man auch nach hinten schauen oder einen Blick auf den Radarschirm und zwei Übersichtskarten werfen. Wie bei komplexen Simulationen üblich, braucht man bei »Gato« ein ganzes Weilchen, bis man alle Kommandos beherrscht und sich eingespielt hat. Zum Glück liegt der Verpackung neben der englischen Anleitung eine »Reference Card« bei, auf der die Tastaturbelegung mit allen Kommandos auf einen Blick zu sehen ist. Im Logbuch wird festgehalten, wieviele Gegner man bei seinen Missionen versenkt hat. Diese Trophäensammlung wird auch auf der Diskette gespeichert.

Torpedos und Taktik

Trotz kriegerischer Handlung ist »Gato« eindeutig ein Simulationsprogramm, das mit Action nicht viel im Sinne hat. Bei der getesteten Apple II-Version wurden entgegenkommende Schiffe in erschreckend langsamer, etwas enttäuschender Gra-

fik dargestellt. Wer aber gemeinsame Spiele mag, bei denen es auf Strategie und Geduld ankommt, wird bei dem komplexen Programm gnädig darüber hinwegsehen. Die Atari ST-Version war zu Redaktionsschluss übrigens noch nicht erhältlich, soll aber in Kürze auf den Markt kommen. Sie dürfte - wie bei der Mac-Adaption - eine bessere und wesentlich schnellere Grafik als beim Apple II haben.

Erfreulicherweise ist eine wichtige Hilfsfunktion für alle eingebaut, die klammheimlich am Arbeitsplatz eine Runde spielen wollen: Nähert sich der Chef, drückt man einfach auf eine Taste und eine Tabellenkalkulation erscheint auf dem Bildschirm. Ist der Boß vorbeigegangen, geht der U-Boot-Einsatz auf erneuten Knopfdruck weiter. Ideen muß man haben...

- Gato (hl)
- Atari 520 ST, Apple II (128 KByte), IBM-PC (128 KByte), Macintosh
- Kriegerische U-Boot-Simulation

Kennedy Approach



Den verantwortungsvollen Beruf des Fluglotsen kann man jetzt mit »Kennedy Approach« vom heimischen Wohnzimmeressel aus üben. Der Job scheint auf den ersten Blick nicht sonderlich schwer zu sein: Eine Reihe von Flugzeugen will auf der Rollbahn landen und starten oder fliegt einfach

durch den Luftraum. Mit dem Joystick kommandieren Sie die Flugzeuge und bestimmen Flugrichtung und Höhe. Bei startenden Maschinen sind Sie außerdem für den Zeitpunkt des Abflugs verantwortlich.

Doch so gemütlich wie sie klingt, ist diese Simulation bei weitem nicht. Wenn sich

zwei Flugzeuge zu nahe kommen, dürfen sie nicht in gleicher Höhe fliegen, sonst droht eine Kollision. Bei regem Luftverkehr verliert man schon mal die Übersicht und schickt eine Maschine in die falsche Richtung oder verliert etwas Zeit. Solche Schnitzer merkt sich der Computer erbarungslos. Wenn dann noch ein paar Privatmaschinen dazu kommen, die einen Rundflug machen wollen, ist das Chaos komplett. Wenn nach einigen Minuten die Simulation abgebrochen wird, werden Sie entweder befördert oder gefeuert - je nachdem, ob Sie Flugzeuge in die Irre geschickt und massenhafte Verspätungen provoziert haben oder nicht.

Funksprüche mit toller Sprachausgabe

Fünf unterschiedlich schwierige Flughäfen und fünf Schwierigkeitsgrade stehen zur Auswahl. Da bei jedem Spiel die Flugzeuge per Zufall neu verteilt wer-

den, wird »Kennedy Approach« selbst nach stundenlangem Spielen nicht langweilig. Auf den höheren Stufen sorgen chaotischer Luftverkehr, Schlechtwetterfronten und Notlandungen für zusätzliche Kurzwel.

Das Spektakulärste an diesem ansprechenden Spiel ist eine ausgezeichnete Sprachausgabe. Jedes eingegebene Kommando wird vom Tower quittiert. Die »Stimme«, die bei der C64-Version dazu aus dem Fernsehlautsprecher tönt, ist klar zu verstehen und klingt einer echten Funkdurchsage täuschend ähnlich. »Kennedy Approach« überzeugt schon rein vom spielerischen, doch dank der vorzüglichen Sprachausgabe wird das Programm zur exquisten Software-Delikatess. Ein Spiel, bei dem man mit Übersicht und Überlegung Erfolg hat.

- Kennedy Approach (hl)
- C64, Atari XL/XE
- Fesselnde Flughafen-Simulation mit Sprachausgabe

Super Huey



Flugsimulatoren, die gleichzeitig preiswert und gut sind? Wer das für unmöglich hält, der hat noch nichts von »Super Huey«, einem Hubschraubersimulator für den C64 gehört.

Der »Bell UH-1X«, Spitzname »Super Huey«, ist ein neuerartiger Hubschrauber mit idealen Flugeigenschaften und ausgestattet mit dem besten, was es an Bordelektronik und Stabilisierungssystemen gibt. Er eignet sich für alle Aufgaben, die sich überhaupt mit Hubschraubern ausführen lassen: Schulung, Erkundungs- und Rettungsflüge, aber auch Kriegeinsätze. Genau diese vier Gebiete werden auch simuliert: Im Programmteil Schulung kann man sich in die Bedienung des »Super Huey« einarbeiten. Zu diesem Zweck muß man Anweisungen des Computers ausführen, der einem bei Fehlern sofort Rückmeldung gibt. Trotzdem hat der Pilot volle Kontrolle über den Hubschrauber und kann schon hier abstützen oder andere Fehler machen. Deswegen sollte man vor dem ersten Probeflug die gute Anleitung gründlich lesen.

Im zweiten Programmteil darf man einen Erkundungsflug durchführen. Von einem großen Gebiet soll dabei eine Übersichtskarte gezeichnet werden. Hier kann man seine Flugerfahrungen vertiefen und dabei lernen, gleichzeitig zu fliegen und auf andere Dinge zu achten. Dieses Wissen ist in den bei-

den anderen Programmteilen nützlich.

Der dritte simuliert eine Rettungsaktion. Militärisches Personal hat sich in einem Gebirge verirrt. Leider kann deren Aufenthaltsort nicht festgestellt werden. Sie sollen die Verlorengangenen suchen, deren Position an die Basis geben und eventuell Verletzte direkt retten. Zu dieser Mission sollte man den »Huey« schon einigermaßen beherrschen, sonst knallt man schnell gegen einen Berg oder verfliegt sich hoffnungslos.

Militärischer Einsatz

Beim vierten und letzten Programmteil wird es dann schwierig: Ihre Heimatbasis ist diesmal irgendwo in einer Wüste gelegen. Sie soll in Kürze angegriffen werden. Leider weiß niemand, von wo aus und wie der Angriff erfolgen soll. Ihre Aufgabe: Suchen Sie die Position(en) des Gegners und klären Sie seine Stärke. Dabei müssen Sie sich gegen etwaige Angriffe verteidigen. Entscheiden Sie, ob Sie selbst einen Angriff auf die Basis des Gegners führen wollen. Dieser letzte Teil ist der anspruchsvollste und sollte nur nach sehr viel Übung in Angriff genommen werden.

Alle vier Teile sind unabhängig voneinander. Sie müssen also nicht den ersten gespielt haben, um den zweiten beginnen zu können.

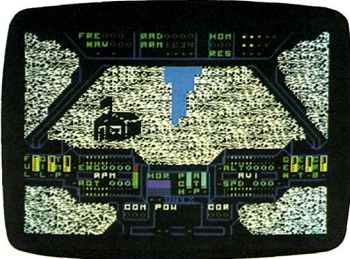
Eines der schwierigsten

Probleme beim Hubschrauber-Fliegen ist beim »Super Huey« gut gelöst worden: die Steuerung. Normalerweise wird ein Hubschrauber mit Händen und Füßen geflogen, spricht mit Steuerknüppel und Pedalen. Im »Super Huey« hat man nun das Kunststoff vollbracht, alle Steuerungsfunktionen auf einen Joystick zu verteilen. Das macht die Steuerung zwar auf den ersten Blick etwas kompliziert, doch man gewöhnt sich sehr schnell daran. Die diversen Ruder, die Motorleistung und der Rotor werden über die acht Joystick-Richtungen gesteuert. Der Feuerknopf dient entweder als Feuerknopf im wahrsten Sinne des Wortes oder als Schalter für weniger wichtige Funktionen des »Huey«. Die Tastatur wird allerdings auch benötigt. Einige Kommandos wur-

nicht allzu spektakulär, dafür wird die Grafik aber sehr schnell bearbeitet, so daß praktisch ein fließender Bildablauf entsteht, anders als beim »Flight Simulator II«. Dafür wird der 3D-Effekt hier nicht so deutlich. Vom Sound wird man nicht verwöhnt, man muß sich mit kargem Motorengeräusch begnügen, was allerdings wenig stört.

Gute Simulation

Im großen und ganzen kann man den »Super Huey« als rundum gelungen bezeichnen. Die Simulation scheint recht realitätsgetreu zu sein. Lange Motivation ist durch den teilweise hohen Schwierigkeitsgrad und die verschiedenen Missionen, die erst einmal geschafft sein wollen, gesichert. Be-



den auf die Funktionstasten gelegt. Der Rest der Tastatur dient als Eingabegerät für den Bordcomputer der mit dreibuchstabigen Befehlen versorgt wird. In jedem Programmteil übt der Bordcomputer andere Funktionen aus, mal steuert er die Waffensysteme, mal analysiert er das Wetter. Ohne die genaue Aufstellung der Computer-Codes ist man bei »Super-Huey« allerdings verloren, so daß man die Anleitung stets neben dem Computer liegen haben sollte.

Überzeugend bei »Super Huey« ist auch die Grafik. Die Instrumente sind alle klar abzulesen, aber nicht wie in einem echten Hubschrauber angeordnet. Der Blick nach draußen ist zwar

sonderes Plus ist aber der Preis. Für weit unter einem Hunderter erhält man einen wirklich guten Flugsimulator. Man kann zwar nicht so viel über Hubschrauberflug lernen, daß man einen echten steuern könnte, bekommt aber doch ein Gefühl dafür und auch ein wenig Respekt vor den richtigen Piloten. Und der Unterhaltungswert ist für eine Simulation sehr hoch. Ganz klar: der beste »Low-Cost-High-Tech«-Simulator.

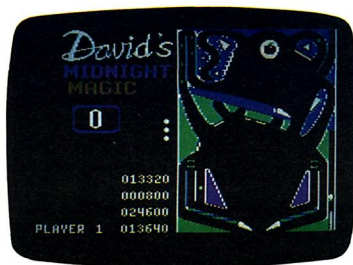
(bs)

– Super Huey

– C 64

– Hubschrauber-Simulator

David's Midnight Magic



Flipperautomaten üben auch heute noch eine große Anziehungskraft aus: Egal, wo ein Flipper auch steht, irgendwer spielt immer daran – selbst im Zeitalter der Videospiele und Heimcomputer.

Da ist es verständlicher Weise nur ein kleiner Schritt, diese Faszination nach Hause zu holen. Und da ein echter Flipper schwer heranzukommen ist und die auch noch einiges kosten, fragt sich mancher, ob es nicht auch eine

Flipper-Simulation für einen Heimcomputer tut. Diesen Gedanken haben wohl viele Programmierer gehabt, denn sehr oft wurden Flipper-Simulationen geschrieben. Eine aus dem großen Angebot haben wir uns herausgesucht; zum einen, weil sie uns außergewöhnlich gut gefällt, zum anderen, weil es sie für viele verschiedene Computersysteme gibt.

»David's Midnight Magic« ist ein Zwei-Etagen-Flipper, bei dem es hauptsächlich auf Geschicklichkeit mit den Flippnern ankommt. Der Zufall wird durch wenig Bumper und Kicker weitgehend ausgeschlossen. Auf den ersten Blick sieht das Spielfeld deswegen leer und langweilig aus. Doch man muß »DMM« gespielt haben, um die vielen Möglichkeiten, die er bietet, zu erkennen.

Viele Punkte kann man auf der oberen Ebene machen. Dort ist auch ein Kugelfang vorhanden, in dem Kugeln solange festgehalten werden, bis entweder drei Stück eingefangen sind oder eine bestimmte Stelle auf der un-

teren Ebene getroffen wird. Daneben gibt es auf beiden Ebenen hauptsächlich an den Rändern viele verschiedene Ziele.

Außer dem Münzeinwurf fehlt an dieser Simulation nichts. Der Kugellauf und das Verhalten der Flipper und Targets ist sehr realitätsgetreu nachempfunden. Wer will, kann per Tastendruck sogar am Flippertisch rütem, aber nicht zu feste, sonst erscheint auch hier: »TILT!« und das Spiel wird beendet..

Die grafische Gestaltung ist sehr gut gelungen. Die Kugelbewegung ist fantastisch fließend. Der Sound hält sich dafür in Grenzen, wie bei fast jedem Flipper-Programm.

Schade ist, daß sich bei »DMM« außer der Zahl der Spieler (von eins bis vier) nichts einstellen läßt. Dafür wird auf der Diskette eine High-Score-Liste geführt.

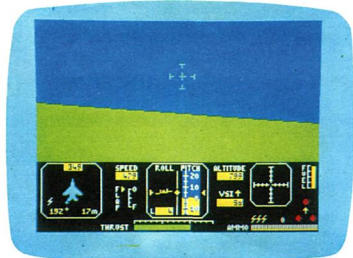
(bs)

– David's Midnight Magic

– C 64, Apple II, Atari XL/XE

– Realistische Flipper-Simulation

Fighter Pilot



Schnelligkeit ist Trumpf beim »Fighter Pilot«, der besten Flugsimulation, die bislang auf einem Spectrum geschrieben wurde. Der Spieler schwingt sich hier ans Cockpit eines F 15-Kampffliegers. Obwohl auch geschossen werden kann, gehen diese Action-Einlagen nicht auf Kosten des Realismus. Alle wichtigen Anzei-

gen und Funktionen einer echten F 15 wurden bei »Fighter Pilot« berücksichtigt. Die Simulation ist auch sehr schnell! Im Gegensatz zum »Flight Simulator II« werden Kommandoeingaben ohne lästige Verzögerungen ausgeführt.

In einem Anfangsmenü stellt man einige Parameter ein, wie zum Beispiel Wind,

Wetter und den Flugmodus. Man kann sowohl Start als auch Landung üben oder gleich »richtig« fliegen, wahlweise mit oder ohne kriegerische Einlagen. Wer also gleich loslegen will, ohne sich mit dem Start herumzuschlagen, kann mitten in der Luft anfangen. Für ganz Wagemutige gibt es die Landung im Nebel: Ein schwieriges Blindflug-Manöver, bei dem man sich ganz auf die Instrumente verlassen muß. Im Kampfmodus muß der Spieler Flughäfen beschützen, die von feindlichen Düsenjägern angegriffen werden. Um das zu verhindern, sucht man sich den feindlichen Schurken auf dem Radar heraus und versucht, ihm zu folgen.

Die Suche nach dem Feind-Flieger

Der computergesteuerte Feind-Flieger ist allerdings kein leichtes Opfer. Er vollführt regelrechte Ausweichmanöver, damit Sie ihm nicht an den Pelz können. Schafft man es, das Flugzeug einzuholen, muß man noch die

richtige Höhe erwischen. Schließlich erscheint der Gegner auf dem Bildschirm und nun muß man rechtzeitig eine Rakete abschießen, bevor man selbst getroffen wird.

Die Landschaftsgrafik ist wenig spektakulär und bietet kaum Abwechslung; die Programmierer legten mehr Wert auf die Verarbeitungsgeschwindigkeit. Außerdem war für spektakuläre Bilder wirklich kein Platz mehr im Arbeitsspeicher, denn »Fighter Pilot« läßt nicht nach.

Das Programm ist eine sehr gelungene Mischung aus Simulation mit Action-Einlagen plus strategischen Elementen, da man sich anhand einer Landkarte orientieren kann. Wer auf wilde Grafik- und Sound-Effekte verzichten kann, ist mit »Fighter Pilot« bestens bedient.

(hl)

– Fighter Pilot

– C 64, Schneider, Spectrum

– Schnelle Kampf-Flugsimulation

Flight Simulator II



Er feiert bald seinen zweiten Geburtstag und doch ist er immer noch das beste Simulationsprogramm für Heimcomputer. Die Rede ist vom »Flight Simulator II«.

Nehmen Sie Platz in einer »Piper Cherokee Archer II PA 28-181«. Dieses Flugzeug gibt es tatsächlich und es erfreut sich bei Sportpiloten großer Beliebtheit, denn es ist einfach zu steuern und bietet trotzdem gute Flugeigenschaften.

Nach diesem Vorbild wurde der »Flight Simulator II« vom Freizeitpiloten Bruce Artwick entwickelt. Schon 1979 machte er mit dem »Flight Simulator« für die Apple II-Computer von sich reden. Nach einem Ausflug ins Genre der Flipper-Simulationen (»Night Mission Pinball«) kam dann der Nachfolger, der bisher ungeschlagen die Nummer Eins auf dem Gebiet der Simulationen darstellt.

Nur Fliegen ist schöner

Die Realitätstreue des »Flight II« ist frappierend. Angefangen mit der grafischen Anzeige der analogen Bordinstrumente, die sich alle an ihren richtigen Plätzen befinden und fast rackfrei bearbeitet werden, bis hin zum identischen Flugverhalten konnten selbst erfahrene Piloten wenig Mängel feststellen.

Ein großes Minus des »Flight II« ist die dreidimen-

sionale Aussicht aus dem Cockpit: Der Bildaufbau dauert bis zu einer halben Sekunde. Somit ist es fast unmöglich, reinen Sichtflug ohne Instrumente zu betreiben. Die langsame Geschwindigkeit ist allerdings computerbedingt. Ein Heimcomputer ist nun mal in seinen Rechenfähigkeiten beschränkt. Und noch eines fehlt: das Fluggefühl von Beschleunigung und Kurven. Zu guter Letzt sei noch erwähnt, daß ein Joystick kein Steuerknüppel-Ersatz ist.

Selbst mit dem »Flight II« bleibt der Flugschein am Bildschirm also noch ein Traum. Wer aber ein Gefühl für die Physik eines Flugzeuges oder nur einen langanhaltenden Freizeitspaß sucht, ist mit dem »Flight Simulator II« gut bedient.

Was bietet der »Flight II«? Neben der obligatorischen Programmdiskette erhält man zwei dicke Handbücher, eine Kurzbeschreibung und mehrere Flugkarten. Man gerät schon ins Staunen, wenn man die ausführlichen Handbücher durchblättert, die mit Abbildungen und technischen Daten wie auch ausführlichen, verständlichen Erklärungen nicht zeihen. Mit einer Art Flugkurs kann man vom einfachen Umher-Rollen auf dem Flughafengelände bis zum akrobatischen Kunstflug alles übers Fliegen lernen. Da das natürlich seine Zeit braucht, sind mehrere Monate interessanter Beschäftigung garantiert. Allerdings

muß man gute Englischkenntnisse mitbringen, da es noch immer keine offizielle Übersetzung der beiden Handbücher ins Deutsche gibt.

Und sollte man die Grundbegriffe des Fliegens gemeistert haben, fängt der Spaß erst richtig an. Über achtzig Flughäfen warten darauf, angefliegen zu werden. Daneben winken unzählige Variationsmöglichkeiten: Über einen eingebauten Editor lassen sich fast alle Faktoren der Simulation von Hand beeinflussen: Wetterlage, Tageszeit, Fehlerhäufigkeit des Flugzeugs und vieles andere mehr.

wirklich nur eine kostenlose Beigabe, die man nicht spielen muß.

Wem das alles nicht Abwechslung genug ist: Verschiedene Zusatz-Disketten mit neuen Flugplätzen sind angekündigt. Angeblich ist auch eine Europa-Diskette geplant, so daß begeisterte Bildschirmflieger mal eine Runde über heimischem Terrain drehen können.

Zusatz-Disketten im Anflug

Übrigens gibt es neben der hier beschriebenen Disk-Version für einige Com-



Geflogen wird über den Vereinigten Staaten, das heißt eine Auswahl von insgesamt vier Großräumen: Seattle, New York, Chicago und Los Angeles. Von diesen vier Gebieten wurden sämtliche Flughäfen sowie die wichtigsten Bauwerke digitalisiert. In gelungener, aber langsamer 3D-Grafik kann man sie aus dem Cockpit heraus betrachten und natürlich auch anfliegen oder an ihnen zerschellen.

Für Freunde der Bildschirmaktion ist sogar noch ein Extra-Spiel programmiert. Ihr Flugzeug wird mit Bomben und Maschinengewehr ausgestattet und auf gehts in den ersten Weltkrieg! Hier darf man insgesamt vier computergesteuerte Gegner vom Himmel holen und mehrere Fabriken und Lagerhäuser bombardieren. Zum Glück ist dies

putertypen noch abgespeckte Kassetten-Versionen. Dort sind nur noch wenige Flughäfen und ein kleines Fluggelände vorhanden. Der Schere sind auch andere Details zum Opfer gefallen, so daß die Kassetten-Versionen niemanden so recht zu Begeisterungstürmen hinreißen.

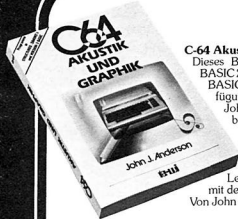
Wer einen Flugsimulator sucht und sich den »Flight II« leisten kann (Preis zwischen 150 und 200 Mark), der wird sicherlich zufrieden sein. Durch die vielen Flugmodi und Details ist langanhaltende Unterhaltung sichergestellt. (bs)

— Flight Simulator II

— C 64, Apple II, Atari XL/XE, IBM PC

— Aufwendige Sportflugzeug-Simulation

C-64



C-64 Akustik und Graphik

Dieses Buch zeigt alle Möglichkeiten, die uns in BASIC 2, in STRUCTURED BASIC und in SIMON'S BASIC für Graphik und Akustik am C-64 zur Verfügung stehen.

John J. Anderson vermittelt Verständnis – besonders für jüngere C-64-Benutzer – und nicht nur Programme. Seine Informationen sind vollständig, bildreich und gegenwärtig in keinem anderen Text zu finden, so z. B. zur Verbindung von Bild und Ton, zum Lesen von Joystick-Signalen und zum Arbeiten mit der problematischen Floppy VC 1541.

Von John Anderson, 208 Seiten, Softcover, DM 49,—



te-wi Verlag GmbH
Theo-Prosel-Weg 1
8000 München 40

te-wi

C-64 Programmsammlung

Dies ist keine Hackersammlung von Programmen – im Mittelpunkt stehen Verständnis und Freude am Aufbau von C-64-Programmen. Zur Vielfalt der Programmarten – Spiel, Lehre, Alltagshilfe – finden Sie in dieser Sammlung erlauternde Programmösungen.

Der Autor hat 50 Lehr-, Spiel- und Nutzprogramme zusammengestellt.

Von Roger Valentine 200 Seiten, Softcover, DM 29,80

Der sensible C-64

Für Erstbenutzer wie für Experten – ein Buch der Softwarenutzung aller technologischen Eigenheiten des Commodore 64.

Zu allen Einsatzmöglichkeiten – Tastatureingaben, benutzer-definierte Zeichen, Floppy Disks, Sprite-Graphiken, mehrfarbige Darstellungen, Joysticks, Tonzeugung usw. – finden Sie kurze, kommentierte Software zur Demonstration und zur Übernahme in Ihre eigenen Programme.

Von Highmore/Page, 144 Seiten, Softcover, DM 29,80

Weitere te-wi-Bücher



NEU! C-64 Computerhandbuch

Das einzige enzyklopädische C-64-Buch, das neben Ihrem Computer liegen bleibt. **EIN REFERENZBUCH** für professionelle Hard-/Software-Entwickler. **EIN LEHRBUCH** zum Aufbau und Anwendung von Mikrocomputern. **EIN ANWENDUNGS-HANDBUCH** mit über 300 Programmierungen aller 64er-Funktionen (auch der schwierigen, seltenen und meist gemiedenen).
Raelto West, 688 Seiten, Softcover, DM 66,—



6502 – Programmieren in Assembler

Dieses Buch behandelt ausführlich die Assemblersprachen-Programmierung für den weitverbreiteten Mikroprozessor 6502. Er steckt auch in Ihrem C-64.
Lance Leventhal, 704 Seiten, Softcover, DM 59,—



LOGO – Jeder kann programmieren

(Daniel Watt)
Buch des Jahres in den USA. Für die Computer APPLE II, C-64, IBM PC, ATARI bis 520 ST, TI-99 und Schneider CPCs.
Hochwertiges Textbuch für Logo-Kurse für zu Hause und im Lehrbereich.
384 Seiten, A4, DM 59,—



Reparaturanleitung Computer: C-64

Einzigartige Serviceunterlagen für Reparaturen und Entwicklungsarbeiten am C-64. Enthält Schaltpläne, Bauteile- und Vergleichstypenliste, u. v. m.; schnelle Servicetests; Anleitung zur systematischen Fehlersuche (in Verb. VC 1541)
In A4-Mappe, DM 29,80



Structured Basic erweitert erheblich die Einsatzmöglichkeit des C-64 auf der Befehls- wie der Speicherebene! In Structured Basic sind möglich: rekursive Programmieraufreife, DO... LOOPs mit 128 Ebenen, hochauflösende Graphiken auch im Farbmodus, GOTO-freie Programme, gesamter Speicherraum 100K durch externe ROMs. Standke/Hartwig, Buch (376 S.) und Modul, DM 199,—



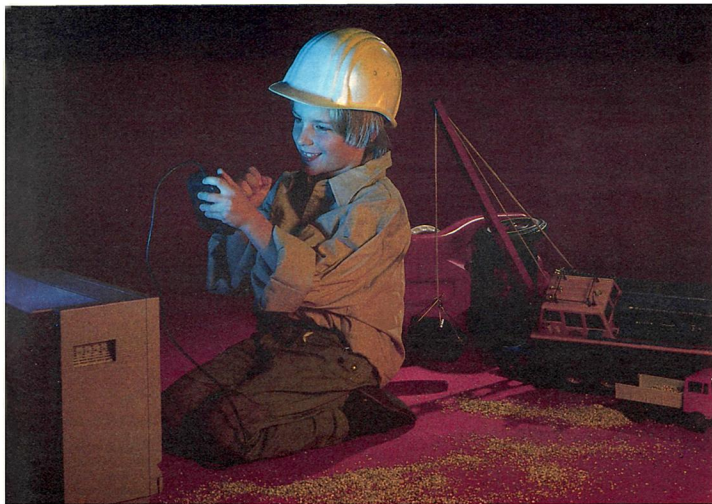
Computer für Kinder

(Sally Greenwood Larson)
Ein Buch für Kinder und ihre Lehrer – ein kindgerechtes Buch für die erste Begegnung mit Computern, ihren Eigenwilligkeiten und ihren unerschöpflichen Möglichkeiten.

„Computer für Kinder“ richtet sich an Kinder im Alter von 8 bis 13 Jahren. Ein Handbuch für Beginner. Unterhaltsam und leicht verständlich für die Computer VC20 und C-64. A4 quer. Je Ausgabe DM 29,80

Noch im Programm: VisiCalc (mit CBM Diskette) DM 79,—
77 BASIC Programme DM 39,—
Mikrocomputer-Grundwissen DM 36,—

C-64 IEEE-488 Buch und Steckmodul DM 239,—
CBM Computer-Handbuch DM 59,—
Umweltdynamik (Prospekt anfordern) DM 59,— NEU



Construction Sets

Wer wollte nicht schon immer sein Spiel schreiben. Aber vor den Ruhm als Spieleprogrammierer haben die Götter nicht nur den Schweiß, sondern auch intensive Programmier- und Computerkenntnisse gesetzt.

Lange Zeit gab es auch nur vorgefertigte Spielekost. Die Devise hieß: Computer an, Joystick rein und dann nur spielen, ohne in irgendeiner Form kreativ tätig zu sein. Das störte dann sogar einige Programmierer, die Spiele von Kollegen bald in die Ecke legten, da außer dem sturen Spielablauf nichts geboten wurde. Man wollte es besser machen und so wurde eine neue Spielkategorie geboren: die Construction Sets.

Viele der Spiele, die Sie auf den nächsten Seiten sehen können, hätten sehr gut in andere Rubriken dieses Heftes gepaßt. Aber sie haben alle eines gemeinsam:

Sie sind mehr, als nur Spiele, da die Programmierer den Benutzern Hintertürchen offen gelassen haben, durch die sie das Spiel verändern und neu gestalten können.

Der Kern des Construction Sets wurde von Bill Budge, dem Programmierer des Pinball Construction Sets sehr gut beschrieben: Der Designer gibt dem Spieler einen Baukasten in die Hand, mit dem er machen kann, was er will. Der Spieler benutzt Symbole wie Hammer, Zange oder Lupe, bewegt sie mit dem Joystick und baut innerhalb von Minuten sein eigenes Spiel. Daß hinter jedem Symbol mehrere KByte Programmcode und monatelange Arbeit stehen, sieht der Spieler nicht. Er soll es auch gar nicht sehen. Ein Construction Set ist das Werkzeug des Spielers für sein eigenes, privates Spiel.

Die Construction Sets lassen sich in drei große Gruppen einteilen. Die erste sind

die Spiele mit Editoren. Hier kann man nur eigene Spielfelder entwerfen, das Grundprinzip des Spiels läßt sich nicht ändern. Ein Beispiel ist der Lode Runner. Ist ein Level zu schwer oder zu leicht, dann ändert man ihn, paßt ihn den eigenen Ansprüchen an. In diese Gruppe gehört ebenfalls Mail Order Monsters, wo man nicht die Spielfelder, aber die Spielfiguren selber zusammenstellen kann.

Spiele-Baukästen

Die zweite große Gruppe sind die echten Construction Sets, Programme mit denen sich Spiele einer bestimmten Kategorie aufbauen lassen. Hier wäre das Pinball Construction Set als Beispiel zu nennen, mit dem Flipper aller Art konstruiert werden können.

Die dritte große Gruppe ist in diesem Heft nicht mehr vertreten. Hier handelt es sich um Programmierertools, die in ihren Möglichkeiten fast unbeschränkt sind. Ein Beispiel ist der

«GAMEMAKER» von Activision. Action- oder Geschicklichkeitsspiel, Sportspiel oder einfache Simulation, mit dem «GAMEMAKER» läßt sich fast alles konstruieren, was es als Spiel gibt. Allerdings muß man ein wenig programmieren können, denn alle Arbeit kann einem der «GAMEMAKER» nicht abnehmen. Ähnliches gilt für den «QUILL», ein Hilfsprogramm für Textadventures. Dieses schon etwas ältere Programm wird in England auch von vielen professionellen Adventureprogrammierern benutzt, was für die Qualität des «QUILL» spricht.

In den letzten Monaten ist verstärkt der Trend zum aktiven Spiel, in dem der Spieler die Bedingungen des Spiels ändern kann, aufgetreten. Auch die Sparte der Construction Sets hatte einige interessante Neuzugänge zu verzeichnen. So kam mit den Construction Sets die Kreativität ins Computerspiel. Bleibt zu hoffen, daß sie so schnell nicht wieder verloren geht.

(bs)

The Ancient Art of War



Nachdem Personal Computer in den USA immer mehr in den Privathaushalten Einzug halten, gibt es mittlerweile auch die ersten Computerspiele, die vorerst nur für IBM-PC und Kompatible erscheinen. Ein Paradebeispiel für diesen Trend

ist »The Ancient Art of War« aus dem Stall des renomierten Spieleherstellers Bordenbound.

Mit diesem Programm wird man zum Feldherrn einer Armee, die die Flagge des Gegners erobern soll. Als Leiter der gegnerischen

Armee wählt man sich einen von acht prominenten Feldherrn, die die Spielstärke des Computers symbolisieren.

Bevor es dann richtig losgeht, sucht man sich noch den gewünschten Kriegsschauplatz aus. Über ein Menü wählt man zwischen einem Dutzend Schauplätzen der Weltgeschichte. Für jede Schlacht lassen sich einzelne Parameter wie die Höhe der Berge oder die Kondition der eigenen Truppen festlegen.

Nun erscheint eine Landkarte, die mit den Cursortasten gescrollt wird. Strategisches Einfühlungsvermögen ist gefragt, um die eigenen Truppen zu formieren und zum richtigen Zeitpunkt auf einen gegnerischen Verband zu hetzen. Wenn gekämpft wird, kann man über das Kommando »Zoom« den Schauplatz des Gefechts auf den Bildschirm holen. Beim nun folgenden Schlagabtausch ist die Kampfaktik der eigenen Mannen beeinflussbar. Das Kampfgetümel wird in sehr gut animierter, hochauflösender Grafik

dargestellt. Gut programmiert sind diese Sequenzen allemal.

Der hohe Spielwert dieses Leckerbissens für Strategiefreunde wird durch ein Construction Set erhöht. Nach Aufruf eines Untermenüs kann man Landkarten und Kriegsschauplätze durch einfache Steuerung mit Cursortasten oder einem Joystick selber zusammenstellen.

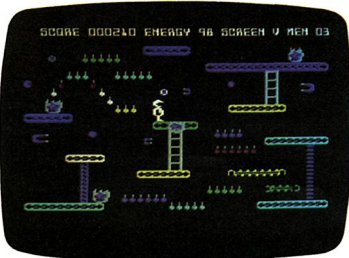
Freilich wird sich der eine oder andere an der ausgesprochen kriegerischen Rahmenhandlung stoßen. Doch wer keine moralischen Bedenken hat, kommt bei »Ancient Art of War« in den Genuß eines Strategiespiels, das dank seiner Komplexität und des integrierten Spielbaukastens immer wieder mit neuen Situationen überrascht. Eines der besten Spiele für den IBM-PC. (h1)

- The Ancient Art of War

- IBM-PC (256 KByte RAM und Grafikkarte) und Kompatibel

- Kriegs-Strategiespiel mit Editor

Mr. Robot & his Robot Factory



Mr. Robot ist ein amüsantes und fesselndes Spiel, das durch seine professionelle Programmierung und die einfache, aber motivierende Handlung überzeugt.

Ziel ist es, alle 22 Bilder zu

schaffen. Das erreicht man, indem man alle »Power-Pills« eines Screens aufammelt. Die Bilder bestehen aus einem Gewirr unterschiedlichster Elemente. Da gibt es Magnete, Trampoline, Beamer,

Aufzüge, Leitern, Rutschstangen und einiges mehr. Festen Boden unter den Füßen hat man meistens nur dort, wo lebende brennende Feuer hin- und herhuschen und die Steuerleitungen des Roboters verbrennen wollen. Das ist ja wirklich nicht sehr angenehm, und deshalb versucht er natürlich, den Bestien aus dem Weg zu gehen. Außerdem gibt es noch die Energiepillen, die den Roboter mit einem Hitzeschild versehen, das die wandernden Feuerbälle vernichtet. Die Hitzeschilder halten allerdings nur begrenzte Zeit.

Das eingebaute Construction Set ist besonders einfach zu bedienen. Man kann schon nach kurzer Gewöhnungszeit eigene Bilder damit entwerfen. Alle Teile, die sich in das Spiel einbauen lassen, sind in der untersten Bildschirmzeile sichtbar. In der Mitte des Bildschirms erscheint ein Cursor, den man mit dem Joystick herumbewegen kann. Man lenkt jetzt mit dem Joystick einfach den Cursor zum gewünschten

Bauteil, drückt den Knopf und fährt mit ihm wieder nach oben. Dort kann man dann mit einem weiteren Druck auf den Feuerknopf das gewählte Teil positionieren. Will man eine lange Leiter bauen, braucht man nicht jedes Teil einzeln zu setzen. Man bleibt auf dem Feuerknopf und fährt mit dem Joystick so lange von unten nach oben bis die Leiter die gewünschte Länge hat. Einfach geht es wirklich nicht mehr.

»Mr. Robot« ist fesselnd und unterhaltsam; das Construction Set gut durchdacht und einfach zu bedienen. Sound und Grafik sind zwar nicht auf Spitzenniveau, reichen aber vollkommen für ein gutes Hüpfspiel aus.

(Manfred Kohlen/h1)

- Mr. Robot & his Robot Factory

- C 64, Atari XL/XE

- Plattformspiel mit unkompliziertem Editor

Mail Order Monsters



Willkommen lieber neuer Kunde*, so beginnt die Anleitung von »Mail Order Monsters«, die im Stil eines Versandkatalogs für Monster aufgemacht ist. Die Firma »Mail Order Monsters Inc.« bietet nämlich »Morphs«, (»Mail Order Psychons Heros«) an. Hier kann man Monster kaufen und ausstatten, die man dann in die Kampfpapieren verschiedener Sonnensysteme schickt. Dort werden alle möglichen Zweikämpfe ausgeführt. Der Gewinner nimmt Siegesprämien mit nach Hause, die in neue Ausrüstung und neue Monster investiert werden können. Doch gehen wir das Spielgeschehen Schritt für Schritt durch:

Monstereinkauf

Am Anfang steht der Monstereinkauf und der ist ja bekanntlich Vertrauenssache. Wählen Sie aus zwölf Grundmodellen vom stacheligen Riesenregenwurm bis zum zähnefleischenden Tyrannosaurier Ihr Traummonster aus. Doch aufgepaßt, am Anfang ist das Geld recht knapp und man kann nicht gleich mit einem First-Class-Monster beginnen. Manche Eigenschaften des Monsters, wie Geschwindigkeit und Stärke, lassen sich gegen bare Münze noch verbessern. Man darf sein Monster chirurgisch erweitern lassen. Was darf's denn sein? Vom Zusatzentackel bis zum

Feueratem ist alles vorrätig, was das liebe Tierchen erst so richtig zum Monster macht. Doch damit ist man noch lange nicht am Ende mit dem Geldausgeben: Waffen und Ausrüstung wollen auch besorgt sein. Auch hier bietet sich eine reiche Auswahl: Vom einfachen Nadler bis zum psychotrischen Gehirnzeremtscher darf man wählen und sollte dann auch gleich an Munition und Nahrungsmittel denken, denn das Vergessen solcher Kleinigkeiten haben schon manches Monster das (künstliche) Leben gekostet.

So, genug Geld verpraßt, nun wollen wir Kämpfe sehen. Doch schon wieder drückt einen die Qual der Wahl: Wo soll denn der Schauplatz liegen? Wüste, Dschungel und Packeis sind nur einige der Kampfgebiete. Und welche Regeln bevorzugen Sie für den Kampf: Standard oder Zusatzregeln wie »Verbot chemischer Waffen« oder gar »Keine Aufgaben möglich - Auf Leben oder Tod«?

Als letztes wird nun noch die Disziplin erfragt, in der der Zweikampf stattfinden soll: Zerstörung, Verteidigung oder Fang-die-Flagge stehen zur Wahl.

Bei »Zerstörung« sind die beiden Kontrahenten darauf aus, sich gegenseitig zu vernichten, oder aber eine Reihe von Städten einzunehmen. Die Städte werden von Wachen gesichert. Betritt ein

Spieler eine Stadt, geht die Kontrolle über den Wächter auf den anderen Spieler über. So kann man seinem Gegner Schaden zufügen, ohne das eigene Monster in Gefahr zu bringen. Bei »Verteidigung« müssen Sie sich gegen eine Horde von computergesteuerten Mini-Monstern wehren. Sieger ist der, der am meisten von diesen »Hordlings« vernichtet hat. Sollte aber auch nur ein »Hordling« überleben, haben beide Kämpen verloren. Bei »Fang-die-Flagge« gilt es schließlich, acht Flaggen in der richtigen Reihenfolge zu berühren. Die Flaggen werden von Wachen gesichert, über die jeweils der Gegner des Spielers die Kontrolle hat.

Seine kampfproben Monster kann man auf Diskette sichern, um sich später langsam in der Rangwertung hochzuarbeiten.

Einen Nachteil hat das interne Punktvorgabe- und Geldsystem: Gute Spieler haben derart viele Vorteile gegenüber Anfängern, daß diese praktisch keine Chance haben, irgendeinen Kampf zu gewinnen. Da hilft es nur, einige Schlachten gegen den spielstarken, aber nicht sonderlich intelligenten Computer und seine vorprogrammierten Monster zu wagen.

Insbesondere in den Einkauf-Sequenzen ist die Bildschirmgrafik nur mit »fantastisch« zu beschreiben. In den Zweikämpfen läßt die Grafik aber gewaltig nach, und man fühlt sich an das gute alte »Archon« erinnert.

Parodie auf Fantasy

Alles in allem ist »Mail Order Monsters« ein großer Freizeitspaß, den man nicht



Mehr als zwei Spieler können sich spannende Turniere liefern, indem nach Bundesliga-Manier jeder mal gegen jeden kämpft.

Strategie und Action halten sich hier perfekt die Waage. Einerseits heißt es, seine Monster gut zu kaufen und auszurüsten - andererseits muß man gut mit dem Joystick umgehen können, um den Zweikampf zu gewinnen. Dann tauchen wieder strategische Probleme auf: Wann setzt man welche Waffe am besten ein? Welche Zusatzregeln sollen für das Spiel gelten?

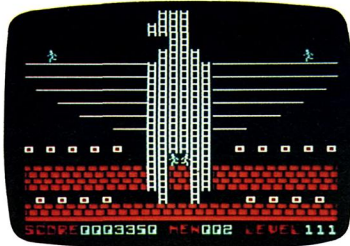
zu ernst nehmen sollte, wie es auch das Programmiererteam und die Vertriebsfirma »Electronic Arts« raten. Man nimmt sich nämlich in Anleitung und Programm laufend selber auf die Schippe, was das vom Kern her doch brutale Spiel auflockert und eher als Parodie auf Fantasy und Horror wirken läßt. (bs)

— Mail Order Monsters

— C64

— Zweikämpfe mit selbstgebastelten Monstern

Lode Runner



Der Klassiker überhaupt in gleich zwei Kategorien ist »Lode Runner«. Zum einen ist es das meistgespielte und meistverkaufte Jump-and-Run-Spiel der Welt, zum anderen war es das erste Programm, bei dem man seine eigenen Spielfelder entwerfen konnte und damit der Großvater aller Construction Sets.

Zur Story: Die bösen Buben des Bungeling-Imperiums haben der friedlichen Menschheit ein riesiges Vermögen durch stark überhöhte Hamburger- und Pommes-Frites-Steuern abgeknöpft. Der Spieler kann in ihr unterirdisches Labyrinth eindringen und soll von dort die Beute in Form von Goldbarren wieder zurückholen.

Das unterirdische Labyrinth besitzt mindestens 150 Räume. In jedem Raum befinden sich Goldbarren, Mauern, Leitern, Kletterstangen und Bungelings, die Sie verständlicherweise daran hindern wollen, das Gold einfach mitzunehmen.

Einzige Waffe im Kampf gegen die Bungelings ist ihre Laser-Bohr-Pistole, mit der Sie den Boden aufbohren können. Einerseits schafft man sich Durchgänge, durch die man sich herunterfallen lassen kann, andererseits bleiben Bungelings in diesen Löchern stecken und sind keine Gefahr mehr für den Spieler. Hat man alles Gold in einem Level aufgesammelt, geht es per Leiter auch schon in die nächste Ebene.

Sollte man tatsächlich alle 150 Level geschafft haben, oder sind einem diese zu schwer oder auch zu leicht, dann baut man sich seine eigenen mit dem eingebauten Editor. Auf jeder leeren Diskette kann man weitere 150 selbstentworfenen Level unterbringen. Übrigens hat

man auch im Spiel Manipulationsmöglichkeiten. So kann man in jedem beliebigen Level das Spiel beginnen oder sich beliebig viele Leben geben lassen. Man muß dann nur auf einen Eintrag in der High-Score-Liste verzichten.

Grafik und Sound sind für heutige Verhältnisse recht durchschnittlich, aber das Spiel ist ja auch Ende 1982 (!) auf dem Markt gekommen.

Ein ganz klares Fazit: Beim »Lode Runner« ist langer Spielspaß garantiert.

Noch eine heiße Meldung für die Fans: »Lode Runner III - Alexandras Rescue« ist im Anmarsch. Hier muß die Tochter ihren Vater aus den Händen der Bungelings befreien. Das Spiel soll 46 Bilder mit 3D-Grafik und einen Editor haben. Leider lag dieses Spiel bei Redaktions-schluß noch nicht vor.

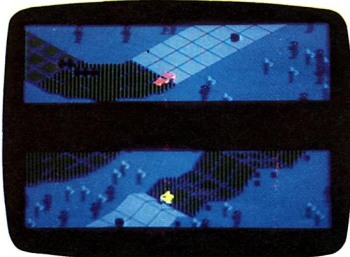
(bs)

- Lode Runner

- C 64, Atari XL/XE, Apple II

- Jump-And-Run mit Editor

Racing Destruction Set



Hier ist eines der wenigen Autorenn-Spiele, das sich ganz klar von der Masse einheitlicher PS-Software abhebt. Mit dem »Racing Destruction Set« kann man nicht nur fetzige Autorennen fahren, sondern auch Strecken und Wagen nach Belieben

verändern und kombinieren.

Da immer zwei Autos gegeneinander fahren (bei Solo-Spielern springt der Computer als Gegner ein), ist der Bildschirm in zwei Hälften geteilt. In einer Hälfte sieht ein Spieler jeweils sein Fahrzeug, in der ande-

ren das des Gegners. Besonders Überholmanöver werden durch diese Technik sehr dramatisch. Ein weiterer grafischer Gag ist das 3D-Gefühl, das durch Steigungen und Gefälle vermittelt wird. Die Spieler sehen die Piste von oben in einem schrägen Winkel. Die Programmierer nutzten diese Perspektive geschickt aus und bauten realistisch wirkende Sprünge ein, die ein Fahrzeug macht, wenn es mit Karacho einen Abhang herunterbraust. Wenn man es sehr wild treibt und vor einem starken Gefälle nicht vom Gas geht, überschlägt sich das Fahrzeug prompt. Kullert man des öfteren die Fahrbahn entlang, wirkt sich das natürlich auch auf den Zustand des Fahrzeugs aus, das sehr stark an Geschwindigkeit verlieren kann.

Abwechslung wird beim »Racing Destruction Set« groß geschrieben. 50 verschiedene Strecken sind auf der Programmdiskette bereits gespeichert. Am spaßigsten sind natürlich die Pisten mit den meisten Kreuzungen und Sprüngen. Über

einen recht komfortablen Editor konstruiert man sich eigene Pisten. Dabei stehen alle Elemente wie verschiedene Bodenbeläge, Kurven und Sprünge zur Verfügung. Die selbstgemachte Strecke kann natürlich auf Diskette verwirgt werden.

Auch bei den Fahrzeugen hat man vom Motorrad bis zum Mondauto (!) viel Auswahl. Außerdem darf man das Gefährt noch mit einigen Litern Öl oder ein paar Tellerminen beladen. Führt man nämlich im »Destruction«-Modus, kann man per Feuerknopf Öl oder Minen auf der Fahrbahn abwerfen, um den nachfolgenden Gegner aufzuhalten.

Das beste Construction Set für Autorennen überzeugt durch seine Vielfalt. Am Spielwitz wird auch nicht gespart, denn wer wollte nicht schon mal das Auto des Gegners in die Luft jagen?

(hl)

- Racing Destruction Set

- C 64

- Construction Set für Autorennen

Pinball Construction Set



Jeder, der gerne flippert, hat wohl seinen Traumflipper, der auf ihn zugeschnitten ist. Dieser Traum kann Wirklichkeit werden, wenn es kein echter Flipper sein muß, sondern eine Flipper-Simulation am Com-

puter-Bildschirm auch erreicht.

Neben dem Computer braucht man dann nur noch das »Pinball Construction Set« von Computer-Flipper-Pionier Bill Budge. Per Joystick wird auf dem Bild-

schirm eine Hand bewegt, mit der sich über Menü die komplette Flipper-Konstruktion abwickeln läßt. Und alles, was man von echten Flippern kennt, ist vorhanden: Flipper, Targets, Bumper, Kicker, ja sogar Kugelfänge, Magneten und Spinner; kurz gesagt alles, was das Flipperherz begehrt. All diese Teile kann man in jeder beliebigen Art auf dem Spielisch anordnen, auch so, wie es bei einem echten Flipper nicht möglich wäre. Ein Beispiel: Rein theoretisch könnten Sie 64 Flipper auf dem Tisch plazieren oder mit 16 Kugeln gleichzeitig spielen. Ob das sinnvoll ist, ist eine andere Frage. Außerdem kann man die physikalischen Parameter des Flippers beliebig ändern: Sie entscheiden, wie schwer die Kugel ist, wie elastisch die Innenwände sind und vieles anderes mehr. Verändern läßt sich auch die Verdrehung des Flippers. Außerdem verteilen Sie die Bonuspunkte auf Kombinationen bestimmter Ziele, weisen den anderen Zielen be-

stimmte Punktzahlen zu oder schließen sie an die Soundgeneratoren an.

Wer vor so viel Auswahlmöglichkeiten zurückerschreckt, der kann sich anfangs fünf verschiedenen Demo-Flippern zuwenden und ganz einfach flippern, ohne Änderungen vorzunehmen. Bis zu vier Personen können mit Joystick oder Tastatur spielen.

Das »P.C.S.« ist im Vergleich zu anderen Flipper-Simulationen etwas langsamer. Das macht sich besonders dann bemerkbar, wenn fünf oder sechs Kugeln gleichzeitig im Spiel sind. Die Kugelbewegungen werden dann deutlich langsamer und fangen an zu »rucken«.

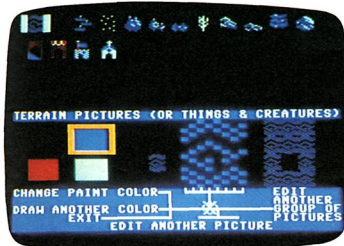
Davon abgesehen ist es das richtige Programm für alle kreativen Flipper-Fans und gleichzeitig ein hervorragendes Beispiel eines Construction Sets. (bs)

- Pinball Construction Set

- C 64, Atari XL/XE, Apple II, IBM-PC

- Flipper zum Selbstmachen

Adventure Construction Set



Eigentlich ist der Name des Programms falsch gewählt: »Role Playing Construction Set« wäre dem Inhalt wesentlich näher gekommen als ACS (Adventure Construction Set). Das ACS ist kein Programm, mit dessen Hilfe man herkömmliche Textadventures zusammen-

stellt. Die Spiele, die man mit ihm generieren kann, sind größtenteils an ein Rollenspielsystem angelehnt.

Die Bedienung des Construction Sets ist einfach: Mit dem Joystick bewegt man einen Balken auf den gewünschten Befehl, drückt den Feuerknopf, und fertig.

Die Grafik »scrollt« allerdings sehr langsam über den Bildschirm. Bis man einen bestimmten Punkt innerhalb eines Adventures erreicht hat, kann es bei diesem müden Tempo ein geraumes Weilchen dauern.

Das »Adventure Construction Set« besteht aus drei Hauptteilen. Der erste ist »Land of Adventuria«, eine Sammlung von sechs Mini-Abenteuern, in denen man die wichtigsten Dinge für das Spiel und Konstruktionen erfährt. Der zweite Teil, »Rivers of Light«, ist ein komplettes Abenteuer, sehr ideenreich und gut gelungen. Der dritte Teil schließlich ist das Construction Set, mit dessen Hilfe man seine eigenen Rollenspiel-Abenteuer entwirft.

Dabei kann man 250 verschiedene Orte anwählen, 500 Monster das Spiel erschweren lassen, oder mehr als 8000 Dinge ins Abenteuer einbauen. Darunter sind Gebäude, Waffen, magische Gegenstände oder auch Musik.

Jedes der anwählbaren Spielgenres (Science Fic-

tion, Fantasy, Spy/Mystery) hat seine eigene Themamusk, die man dann im Abenteuer an jeden beliebigen Punkt setzen kann. Die Grafikzeichen für Monster oder Landschaft können mit einem Editor selbst definiert werden.

Eine ganz große Besonderheit ist, daß der Computer das Abenteuer zu Ende entwickeln kann. So manches dieser zufallsentwickelten Abenteuer ist besser als das, was einige professionelle Softwaredesigner auf den Markt werfen.

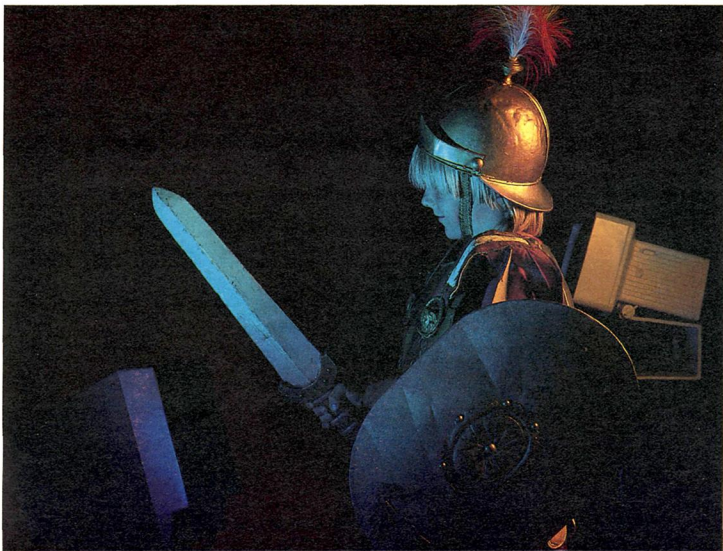
Insgesamt gesehen ist das »Adventure Construction Set« ein sehr gutes Rollenspielsystem mit einem komfortablen Editor. Leider wird die langsame Grafikprogrammierung nicht der Güteklasse des restlichen Programms gerecht.

(M. Kohlen/hl)

- Adventure Construction Set

- C 64, Apple II

- Langsamer, aber detaillierter Rollenspiel-Generator



Rollen-Spiele

Böse Zauber zu vernichten ist ein, und das spätestens, seit das Genre des Rollenspiels bei den Heimcomputern seinen Platz gefunden hat. Rollenspiele stellen fast immer einen Kampf gegen das Böse dar.

Doch was ist eigentlich ein Rollenspiel? Wie der Name schon sagt, versetzt man sich in die Rolle eines anderen. Die Rolle, die ein Spieler übernimmt, wird im Fachjargon »Character« genannt. Dieser Character wird mit bestimmten Punktwerten für sein Persönlichkeitsbild ausgestattet, also beispielsweise Punkte für Intelligenz, Stärke, Charisma, Geschicklichkeit etc. Meist werden diese Punkte mit Hilfe von Zufallszahlen-Generatoren, dem elektronischen Äquivalent des Würfels festgelegt.

Es gibt aber auch Programme, die dem Spieler die Verteilung der Werte selbst überlassen (zum Beispiel 50 Punkte für sieben Persönlichkeitsattribute). Charaktere, die sehr stark sind, bekommen einen Bonus im Kampf, Charaktere mit hoher Geschicklichkeit können eher Diebesfähigkeiten erlernen als andere etc. So wird jeder Persönlichkeitswert im Laufe des Spiels berücksichtigt. Und gerade das macht den Unterschied des Rollenspiels zu herkömmlichen Abenteurern aus. Denn wer achtet in Adventures schon darauf, ob er stark genug ist, ein bestimmtes Monster zu besiegen, oder ob er genügend Charisma hat, um andere Charaktere von etwas zu überzeugen?

Die ersten Rollenspiele ohne Computer entstanden aus dem Bedürfnis begeisterter Fantasy- und Science-Fiction-Leser heraus, selbst einmal aktive Abenteuer zu erleben. Preiswerte Heimcomputer gab es damals, etwa Ende der 60er, Anfang der 70er-Jahre, noch nicht.

So wurden schließlich Rollenspiele entwickelt, die mit einer Gruppe von Spielern und einem Spielleiter gespielt werden. Jeder der Spieler übernimmt eine Rolle mit ihren Fähigkeiten und Schwächen. Nun darf man sich das Rollenspiel ohne den Computer nicht als ein einfaches Brettspiel vorstellen. Es ist vielmehr ein »Konversationspiel«. Die Spieler sagen, was der von ihnen geführte Character tun soll. Der Spielleiter gibt nun den Spielern als Antwort das Ergebnis bekannt. Das Ergebnis (zum Beispiel Monster verschwindet, großer Blitz trifft Spieler 1, Rüstung von

Spieler 2 bekommt eine Beule) wird vom Spielleiter unter Berücksichtigung verschiedener Regeln, Tabellen und eigenem Urteil ermittelt.

Im Computer-Rollenspiel geschieht eigentlich genau das Gleiche. Hier tritt jedoch an Stelle der Konversation zwischen Spieler und Spielleiter die Befehlseingabe durch den Spieler und die Auswertung des Befehls durch den Computer.

Die Idee des Computer-Rollenspiels setzte sich erst so richtig durch, als die ersten erschwinglichen Heimcomputer auf den Markt kamen. Mit »Ultima I« erschien 1980 das erste Spiel, in dem auch die von computerlosen Rollenspielen her bekannte Persönlichkeitsbewertung enthalten war. Geschrieben wurde es von Richard Garriot (alias »Lord British«), der dann mit den Fortsetzungen der Ultima-Serie berühmt wurde. (M.Kohlen/hl)

Ultima II



Der Name »Ultima« ist in aller Munde, wenn es um Computer-Fantasy geht. War »Ultima I« nur in kleinen Auflagen für Apple II erschienen und dadurch nur Freaks vergönnt, kam mit »Ultima II« erst der große Durchbruch dieser Spielelegung.

Die Story: Nachdem ein mutiger Abenteurer in »Ulti-

ma I« den Erzbösewicht Mondain besiegt hatte, herrschte lange Zeit Ruhe. Doch Gerüchte kursierten, daß Mondain einen Zauberlehrling hatte. Der Lehrling ist ein Mädchen namens Minax, Zauberin des Bösen. Sie taucht plötzlich wieder auf und prompt wird die Welt von Monstern und Katastro-

phen heimgesucht. In der Zwischenzeit erscheinen auch seltsame Zeit-Gatter. Durch diese Tore kann man verschiedene Zeitperioden besuchen.

Jetzt, in der gegenwärtigen Zeit, hat sich eine Gruppe von Forschern zusammengesetzt, die behauptet, daß all das Böse nie stattfinden würde, wenn man Minax in der Vergangenheit vernichtet hätte. Sie, als Mann ohne Furcht und Tadel ziehen natürlich sofort aus, um diese Tat zu vollbringen.

»Ultima II« besitzt ein gutes, ausgeklügeltes Rollenspielsystem. Die Umgebung, in der man seine Erfahrung sammeln muß, ist eine derart große und komplexe Welt, daß man am Anfang die Grenzen noch gar nicht erkennt.

Man reist zu Fuß oder zu Pferd über die Landschaft, sticht mit einer Fregatte in See und kann sogar mit Flugzeugen und Space Shuttles herumflitzen. In der riesigen Welt kann man also nicht nur die Erde in verschiedenen Zeitaltern besuchen, son-

dern auch die weiter entfernten Planeten unseres Sonnensystems bereisen.

Die Grafik ist reich an Einzelheiten und kann sich sehen lassen; der Sound ist nicht besonders gut gelungen, was aber dem Spielspaß keinen Abbruch tut. Die Grafik der Commodore- und Atari-Umsetzungen ist wesentlich schneller als die der Apple-Version.

Das Spiel selbst ist sehr aufregend und interessant und wegen des Umfangs eher für den Langzeitpieler gedacht. Der Packung liegt außer einer Beschreibung noch eine auf Stoff gedruckte Landkarte bei.

Wer ein Rollenspiel der Spitzenklasse haben will, dem ist bei »Ultima II« nur eines zu empfehlen: Zugreifen! Trotz des relativ hohen Preises ein Spiel, das sein Geld wert ist.

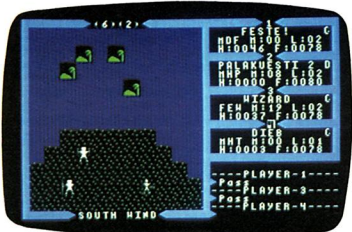
(M. Kohlen/hl)

- Ultima II

- C 64, Atari XL/XE, Apple II, IBM-PC

- Fantasy-Rollenspiel

Exodus: Ultima III



Exodus, der dritte Teil der Ultima-Saga, ist der absolute Klassiker unter den Fantasy-Rollenspielen und schließt inhaltlich nahtlos an »Ultima II« an: 20 Jahre lang herrschte Frieden, nachdem die bösen Zauberer Mondain und Minax besiegt waren. Dummerweise haben die beiden einen Sohn namens »Exodus« hinterlassen, der die Erde mit finsternen Absichten heimsucht. Lord

British, Hüter des Guten, hat daraufhin nach mutigen Helden gerufen, die das Böse vernichten sollen. Gleich vier Charaktere müssen Sie als eine Gruppe in diesem gefährlichen Unternehmen steuern.

Das Spielsystem wurde im Vergleich zum Vorläufer noch wesentlich verbessert; man hat mehr Charakterklassen und Rassen zur Auswahl, mehr Waffen, kompli-

ziertere Zaubersprüche und wieder eine weite, große Welt voller Gefahren. Auch die Grafik ist besser gelungen, als bei »Ultima II«.

In der Packung findet man neben einer farbigen Landkarte aus Stoff gleich drei Anleitungen in Buchformat. Die Bücher sind auf alt getrimmt, um die Fantasy-Atmosphäre zu verstärken. Das erste, »The Book of Play« ist die eigentliche Anleitung, inklusive Beschreibung von Land, Leuten und Monstern. Das zweite, »The Book of Runes«, ist ein Buch für den Zauberer und enthält alle wichtigen Zaubersprüche und deren Wirkung. »The Ancient Liturgy of Truth«, das dritte Buch im Bunde, ist für den Charakter des Klerikers gedacht und erklärt die Künste des Heilens und andere Zaubersprüche.

Insgesamt gesehen ist »Exodus: Ultima III« das beste Fantasy-Rollenspiel, das man je auf einem Heimcomputer sehen konnte. Es unterhält monatelang und wird nicht so schnell langweilig. Bewertung: Man muß es einfach haben.

Was noch besser werden soll, ist »Ultima IV - The Quest of Avatar«. Leider war es zu Redaktionsschluß noch nicht lieferbar, dürfte aber zum Erscheinungstermin dieser Ausgabe zu teuren Importpreisen zu haben sein. Hier schon ein kleiner Ausblick: »Ultima IV« wird nur mit einem einzigen Charakter gespielt, dem sich jedoch im Spielverlauf andere anschließen können (man muß potentielle Freunde frühzeitig erkennen und Duelle mit ihnen möglichst vermeiden). Das Kampfsystem wurde verbessert, so daß man auch flüchten kann, wenn es sein muß. Die wieder auf Stoff gedruckte Landkarte enthält etwa 16mal so viele Informationen wie die des Vorgängerspiels.

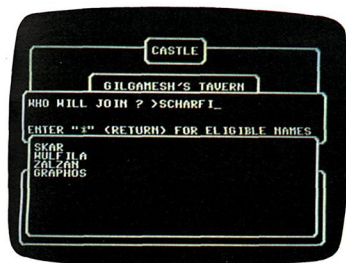
(Manfred Kohlen/hl)

- Exodus: Ultima III

- C 64, Atari XL/XE, Apple II

- Fantasy-Rollenspiel

Wizardry



Wir sind nicht mehr auf dieser Welt. Alles, was wir sehen, ist ein unterirdisches Labyrinth mit mittelalterlichen Gestalten, verrückten Zauberern und gemeinen Monstern. Es ist die Welt von «Wizardry», einem Klassiker unter den Rollenspielen.

Die «Wizardry»-Serie besteht nun schon aus vier Programmen und alle vier sind gemein, hinterlistig und heimtückisch. Doch wer einmal Gefallen an dieser Art von Spiel gefunden hat, wird trotzdem – oder gerade deswegen – so bald nicht mehr von Tastatur und Bildschirm loskommen.

«Wizardry» ist der führende Vertreter der sogenannten «Dungeon-Rollenspiele». Wer es noch nicht weiß: Dungeons sind unterirdische Labyrinthe, meist von bösen Unieren bewohnt und voll mit Schätzen, aber auch Fallen. Alle vier Spiele der Wizardry-Serie bestehen aus raffinierten Irrgärten und bestechen durch ihren Detailreichtum und Humor.

Der erste Teil, «Wizardry I» oder «The Proving Grounds of Mad Overlord» ist die Einführung. Ziel des Spiels ist es, ein geheimnisvolles Amulett zu besorgen. Doch das ist in den Händen des bösen Werdna, den man erst einmal vernichten muß. Man bekommt von ihm jede Menge Monster entgegen geschickt, denen man meistens im ungünstigsten Augenblick begegnet.

Im Verlauf des Spiels fin-

det man magische Gegenstände, Hinweise oder Schätze. Und falls die Helden in diesem zehnten Stockwerke großen Irrgarten überleben, werden sie stärker, reicher und erhalten neue Fähigkeiten. Das Hauptziel des Spiels wird schnell nebensächlich, wichtig ist nur das Weiterspielen und das Überleben der vier von Ihnen gesteuerten Figuren.

Der zweite Teil, «Knight of Diamonds», ist für erfahrene Spieler gedacht, die mit ihren Figuren aus dem ersten Teil bereits den 13. Erfahrungslevel erreicht haben. Um «Wizardry II» spielen zu können, benötigt man also unbedingt Figuren aus dem ersten Teil. Ziel ist es, einen Zauberstab, den «Staff of Gnida» zu finden, und so zum «Knight of Diamonds» zu werden. «Wizardry II» bietet einige neue Monsterarten, schwierigere Rätsel und neue Ideen.

«Wizardry III» oder «The Legacy of Lylgamy» ist wohl das beste der bisher erhältlichen Wizardrys. Hierzu braucht man ebenfalls wieder Spielfiguren, die man mit «Wizardry I» zusammengestellt hat. Diesmal kann man allerdings auch welche mit niedrigeren Levels benutzen. Das Ziel besteht darin, den Drachen L'kbreth zu finden und das Königreich Lylgamy zu retten. Wieder wurde der Detailreichtum größer, die Rätsel logischer und das Abenteuer komplexer. Mit «Wizardry III» wurde außer-

dem eine neue Grafikpräsentation eingeführt. Statt des Irrgartens und der Monster in der linken oberen Bildschirmhälfte sieht man jetzt den Irrgarten auf dem gesamten Bildschirm. Entsprechende Hinweise für den Spieler, Auswahlmenüs oder Statusanzeigen erscheinen als Windows nur dann, wenn man sie braucht. Auch die Grafikdarstellung der Monster wurde gegenüber den ersten beiden Teilen erheblich verbessert.

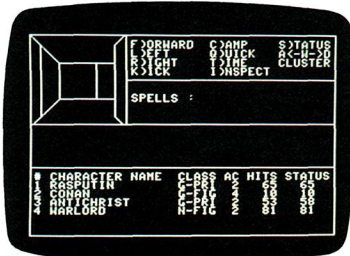
Rollentausch

«Wizardry IV», «The Return of Werdna» ist das neueste Spiel aus der Wizardry-Serie und wird demnächst für den Apple II erscheinen. Im Gegensatz zu den Vorläufern ist Wizardry IV ein «Stand-

»Wizardry IV« benutzt erstmals Macintosh-ähnliche Window-Techniken mit Pull-Down-Menüs, die man aus der oberen Menüzeile «herunterzieht». Besitzer des Apple IIc können jetzt auch ihre Maus benutzen; die 128 KByte des IIc oder IIe werden automatisch erkannt und für schnelleren Spielablauf benutzt.

Gemeinsamkeiten aller vier Teile: Das Spielsystem, die Darstellung der Grafik als 3D-Irrgarten, die komplexen Abenteuer und die verrückten und intelligenten Ideen, die dahinterstecken.

Das Spielsystem erinnert leicht an «Dungeons & Dragons». Das Kampfsystem erlaubt es im Gegensatz zu anderen Spielen, auch davon zuzehren. Die gesamte Serie ist gut gelungen, fesselt den Spieler monatelang und ist ihren Preis wert. Wer erst



Alone-Scenario», kann also auch ohne den ersten Teil gespielt werden.

Diesmal werden die Rollen getauscht – jetzt sind Sie der böse Werdna, und jemand hat Ihnen Ihr Amulett geklaut (großer Aha-Effekt: Natürlich war's Ihre Gruppe mutiger Abenteurer aus dem ersten Teil). Sie müssen jetzt also eine Monstertuppe zusammenstellen, ausrüsten und die Verfolgung der Frevler aufnehmen.

Dieser Teil ist allerdings nur Profis oder Optimisten zu empfehlen. Schon die Vorgänger waren schwer, «Wizardry IV» ist aber der erste Titel der Serie, der auch von den Herstellern als Expertenspiel gesehen wird.

einmal eine Vorliebe für Rollenspiele entdeckt hat, ist nicht mehr vom Computer wegzubringen (Ein Bekannter spielte drei Wochen lang täglich 16 Stunden). Man kann sich nach einiger Zeit schon sehr gut mit den über-nommenen Rollen identifizieren und fühlt so richtig mit, wenn ein Monster zuschlägt.

Die Herstellerfirma, Sir-Tech-Software, kündigte übrigens deutsche Versionen aller Teile an.

(Manfred Kohlen/hl)

– Wizardry

– Apple II, IBM-PC (Macintosh in Vorbereitung)

– Rollenspiel-Klassiker

Unglaublich

Spitzen-Software zum populärsten Format für Schneider CPC und Commodore

**Für Commodore 128 PC:
Alles im 1541-Format!**
Wer die Vorteile der schnelleren
Floppy 1570/1571 nutzen will,
kann die Programme leicht selbst
umkopieren!



WordStar dBASE II

WordStar 3.0 mit MailMerge Der Bestseller unter den Textverarbeitungsprogrammen für PCs bietet Ihnen bildschirmorientierte Formatierung, deutschen Zeichensatz und DIN-Tastatur sowie integrierte Hilfstexte. Mit MailMerge können Sie Serienbriefe mit persönlicher Anrede an eine beliebige Anzahl von Adressen schreiben und auch die Adreßaufkleber drucken.

WordStar/MailMerge für den Schneider CPC 464*, 664*

Bestell-Nr. MS 101 (3"-Diskette)

Bestell-Nr. MS 102 (5 1/4"-Diskette im VORTEX-Format)

WordStar/MailMerge für den Schneider CPC 6128

Bestell-Nr. MS 104 (3"-Diskette)

Hardware-Anforderungen: Schneider CPC 464*, CPC 664* oder CPC 6128, beliebiger Drucker mit Centronics-Schnittstelle

* Der Standard-Speicherplatz beim CPC 464/664 erlaubt ohne Speichererweiterung Blockverschiebe-Operationen nur bedingt und Simultan-Drucken gar nicht.

WordStar/MailMerge für den Commodore 128 PC

Bestell-Nr. MS 103 (5 1/4"-Diskette)

Hardware-Anforderungen: Commodore 128 PC, Diskettenlaufwerk, 80-Zeichen-Monitor, beliebiger Commodore-Drucker oder ein Drucker mit Centronics-Schnittstelle

DM 199,- (sFr. 178,-)

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.

dBASE II für den Schneider CPC 464*

Bestell-Nr. MS 301 (3"-Diskette)

Bestell-Nr. MS 302 (5 1/4"-Diskette im VORTEX-Format)

dBASE II für den Schneider CPC 6128

Bestell-Nr. MS 304 (3"-Diskette)

Hardware-Anforderungen: Schneider CPC 464*, 6128, beliebiger Drucker mit Centronics-Schnittstelle

* dBASE II für den Schneider CPC 464 ist lauffähig mit der VORTEX-Speichererweiterung auf 128 KByte. Diese erhalten Sie direkt bei der Firma VORTEX oder bei Ihrem Computerhändler.

dBASE II für den Commodore 128 PC

Bestell-Nr. MS 303 (5 1/4"-Diskette)

Hardware-Anforderungen: Commodore 128 PC, Diskettenlaufwerk, 80-Zeichen-Monitor, beliebiger Commodore-Drucker oder ein Drucker mit Centronics-Schnittstelle

DM 199,- (sFr. 178,-)

MULTIPLAN, Version 1.06 Wenn Sie die zeitraubende manuelle Vervollständigung 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, wie z.B. Budgetplanungen, Produktkalkulationen, Personalkosten usw. Spezielle Formatierungs-, Aufbereitungs- und Druckanweisungen ermöglichen außerdem optimal aufbereitete Präsentationsunterlagen!

MULTIPLAN für den Schneider CPC 464*

Bestell-Nr. MS 201 (3"-Diskette)

Bestell-Nr. MS 202 (5 1/4"-Diskette im VORTEX-Format)

MULTIPLAN für den Schneider CPC 6128

Bestell-Nr. MS 204 (3"-Diskette)

Hardware-Anforderungen: Schneider CPC 464*, 6128, beliebiger Drucker mit Centronics-Schnittstelle

* MULTIPLAN für den Schneider CPC 464 ist lauffähig mit der VORTEX-Speichererweiterung auf 128 KByte.

MULTIPLAN für den Commodore 128 PC

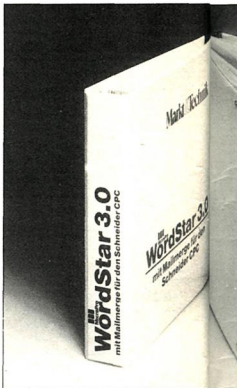
Bestell-Nr. MS 203 (5 1/4"-Diskette)

Hardware-Anforderungen: Commodore 128 PC, Diskettenlaufwerk, 80-Zeichen-Monitor, beliebiger Commodore-Drucker oder ein Drucker mit Centronics-Schnittstelle

DM 199,- (sFr. 178,-)

Diese Markt- & Technik-Softwareprodukte erhalten Sie in den Computer-Abteilungen der Kaufhäuser Horten, Karstadt, Kaufhof, Quelle oder bei Ihrem Computerhändler.

Wenn Sie direkt beim Verlag bestellen wollen: per Nachnahme oder gegen Vorkasse durch Verrechnungsscheck oder mit der eingepflegten Zahlkarte.



Dies sind die ersten drei weltbekanntesten Software-Produkte für den Schneider CPC und Commodore 128 PC. Weitere folgen in Kürze!

Bestellungen im Ausland bitte an nebenstehende Adressen. Für Auskünfte stehen Ihnen Herr Barsa, Tel. 0 89/46 13-133, und Herr Teller, Tel. 0 89/46 13-205, gerne zur Verfügung.

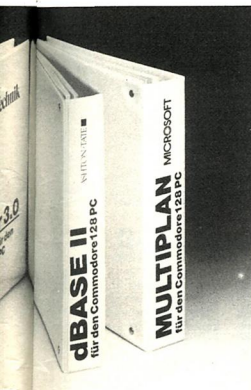
Sie und Schfer Dr. Dr. Ben. SP. CV

Wublich!

populären Markt & Technik-Preis
und Commodore 128 PC.

WordStar® und MULTIPLAN

Und dazu die richtige Literatur:



Mit diesem Buch haben Sie eine wertvolle Ergänzung zum WordStar-Handbuch: Anhand vieler Beispiele steigen Sie mühelos in die Praxis der Textverarbeitung mit WordStar ein. Angefangen beim einfachen Brief bis hin zur umfangreichen Manuskripterstellung zeigt Ihnen dieses Buch auch, wie Sie mit Hilfe von MailMerge Serienbriefe an eine beliebige Anzahl von Adressen mit persönlicher Anrede senden können.
WordStar für den Schneider CPC
Best-Nr. MT 778, ISBN 3-89090-180-8
WordStar für den Commodore 128 PC
Best-Nr. MT 780, ISBN 3-89090-181-6



Zu einem Weltbestseller unter den Datenbanksystemen gehört auch ein klassisches Einführungs- und Nachschlagewerk! Dieses Buch von dem deutschen Erfolgsautor Dr. Peter Albrecht begleitet Sie mit nützlichen Hinweisen, die nur von einem Profi stammen können, bei ihrer täglichen Arbeit mit dBASE II. Schon nach Beherrschung weniger Befehle ist der Einzelsteiger in der Lage, Dateien zu erstellen, mit Informationen zu laden und auszuwerten.
dBASE II für den Schneider CPC
Best-Nr. MT 837, ISBN 3-89090-188-3
dBASE II für den Commodore 128 PC
Best-Nr. MT 838, ISBN 3-89090-189-1



Dank seiner Manötechnik ist MULTIPLAN sehr schnell erlernbar. Mit diesem Buch von Dr. Peter Albrecht werden Sie Ihre Tabellenkalkulation ohne Probleme in den Griff bekommen. Als Nachschlagewerk leistet es auch dem Profi nützliche Dienste.
MULTIPLAN für den Schneider CPC
Best-Nr. MT 835, ISBN 3-89090-186-7
MULTIPLAN für den Commodore 128 PC
Best-Nr. MT 836, ISBN 3-89090-187-5

Jedes Buch kostet DM 49,- (sFr. 45,10).
Erhältlich bei Ihrem Buchhändler.

Sie erhalten jedes WordStar, dBASE II und MULTIPLAN-Programm für Ihren Schneider CPC oder Commodore 128 PC fertig angepaßt (Bildschirmsteuerung und Druckerinstallation). **Jeweils Originalprodukte!** Jedes Programmpaket enthält außerdem ein ausführliches Handbuch mit kompakter Befehlsübersicht. Die VORTEX-Speichererweiterung für den Schneider CPC 464 erhalten Sie direkt bei der Firma VORTEX oder bei Ihrem Computerhändler.

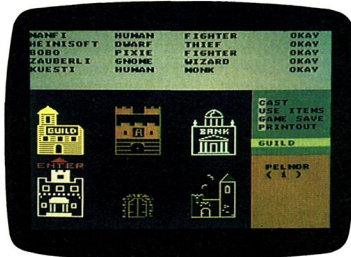
Zum Sensationspreis von
DM 199,-* (sFr. 178,-)

Markt & Technik
BUCHVERLAG

Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Heer bei München
Schweiz: Markt & Technik Vertriebs AG, Kollerstrasse 3, CH-6300 Zug, ☎ 042/41 56 56
Österreich: Rudolf Lechner & Sohn, Helzwegstrasse 10, A-1232 Wien, ☎ 022/67 75 26

* inkl. MwSt. Unverbindliche Preisempfehlung

Phantasia



Die Bösewichte und die Helden sind wieder unterwegs! Die Story: Sie als Abenteurer kommen auf der Insel Gelnor an. Dort hören Sie Geschichten vom bösen Zauberer Nikademus, der seine schwarzen Ritter ausschickt, um das Volk zu terrorisieren und Geld einzutreiben. Da es noch nie jemand geschafft hat, einen dieser

niederträchtigen Schurken zu besiegen, ist das gesamte Volk Gelnors in Angst. Doch nicht nur davor fürchtet man sich, sondern auch vor anderen bösen Kreaturen, die auf der Ostseite der Insel leben. Mutig wie Sie sind, suchen Sie sich in der Gilde der Abenteurer ein paar bereitwillige Mitstreiter, und auf geht's in den Kampf.

»Phantasia«, ein weiteres Meisterwerk von SSI, beachtet vor allem durch sein ausgereiftes Spielsystem. Das Rollenspielsystem entspricht zum Teil den Regeln des »AD&D«, also Verteilung der Persönlichkeitsattribute auf Stärke, Intelligenz, Geschicklichkeit, Konstitution und Charisma.

Ist die Gruppe zusammengestellt, muß sie mit allem, was man zur Lösung des Abenteuers benötigen könnte, ausgestattet werden. Dazu werden die Bankkonten der einzelnen Spielfiguren geplündert, um ein gemeinsames Shopping zu unternehmen. Erst dann verläßt die Gruppe die Stadt Pelnor.

Jetzt geht es darum, die Insel zu erforschen und erst einmal die kleineren Übel zu beseitigen. Schließlich kann man mit wenig Erfahrung noch nicht gleich auf die großen Untiere losgehen. Die Grafik erinnert an die »Ultima«-Serie. Sie scrollt jedoch nicht, sondern schaltet bei Verlassen des Bildes auf die nächste Landschaft um. Trifft man auf Monster, so

wird erst die Kampfstrategie abgefragt. Ein Beispiel: Spieler 1 schlägt zu, Spieler 2 pariert, Spieler 3 läßt einen Zauberspruch los und so weiter. Bevor man das festlegt, hat man aber noch die Wahl zwischen fliehen, grüßen, nur drohen, oder im schlimmsten Fall, um Gnade zu winseln. Hat man sich jedoch erst für den Kampf entschieden und die gewünschte Strategie eingegeben, wird auf eine spezielle Kampf-Grafik umgeschaltet; man sieht Spieler 1 das Schwert führen, Spieler 2 Angriffe parieren, etc.

»Phantasia« ist ein Rollenspiel der Spitzenklasse, das man in einer Bestenliste neben »Ultima« und »Wizardry« führen kann. Besitzer des C 64 haben gegenüber den Apple-Fans in diesem Spiel einiges voraus: schnellerer Spielablauf, wesentlich einfachere Bedienung und bessere Grafik. (M. Kohlen/hl)

- Phantasia
- C 64, Apple II
- Fantasy-Rollenspiel der klassischen Art

Xyphus



Streng genommen ist »Xyphus« nicht nur ein Rollenspiel, sondern gleich sechs in einem. Soviel einzelne Abenteurer muß man nämlich überstehen, um das Endziel zu erreichen. Das Hauptproblem ist - inzwischen kennt man das ja schon von »Ultima«, »Questron«, »Wizardry« und auch dem neuen »Phantasia« - ein böser Zauberer mit Namen Xyphus.

Am Anfang jedes einzelnen Abenteuers wird dem Spieler eine Aufgabe gestellt, die er lösen muß. Natürlich darf man sich unter diesen sechs Abschnitten nicht sechs verschiedene Rollenspielsysteme vorstellen. Charaktere, Spielsystem und Programmierung bleiben gleich. Die Unterschiede bestehen in den Aufgaben, den Monstern und den

gering geänderten Grafiken.

Das Spielsystem ist nicht besonders umfangreich und bietet auch nichts Neues. Es können nur drei Rassen (Mensch, Elf, Zwerg) sowie zwei Charakterklassen (Kämpfer und Zauberer) gewählt werden. Auch das Kampfsystem ist altbekannt. Bewegt man sich auf ein Monster zu, greift man es mit der Waffe, die die Spielfigur gerade hält, an.

Solo auf Reisen

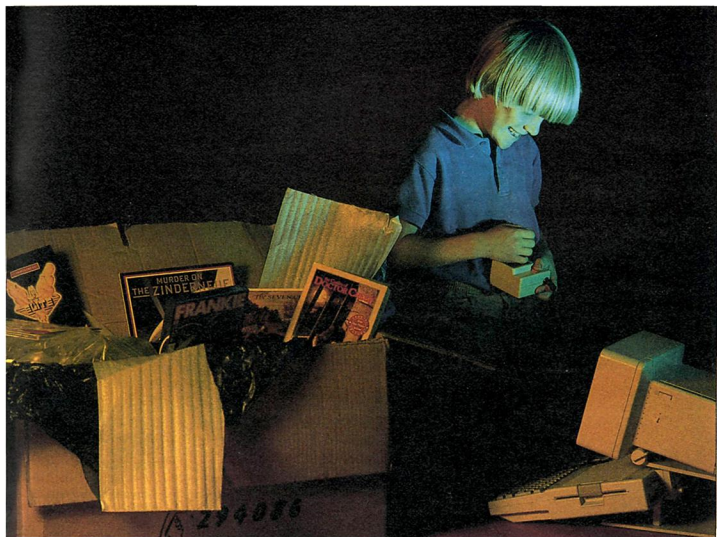
Eine Neuerung ist allerdings beeindruckend: Im Gegensatz zu allen anderen Computer-Rollenspielen kann man die Abenteurergruppe nicht nur geschlossen reisen lassen. Die Gruppenmitglieder können auch einzeln und unabhängig voneinander das Land durchstreifen. Bei größeren Entfernungen zwischen den Figuren wird zwischen den verschiedenen Landschaftsbildern hin- und hergeschaltet. Eine weitere Neuheit: Zauberer können nur dann

Sprüche anwenden, wenn sie ein Amulett besitzen. Doch die Kraft des Amuletts reicht nicht ewig und kann auch nicht erneuert werden, wie etwa die Magiepunkte in »Ultima III«. So muß man also sehr sorgfältig mit seinen Zaubersprüchen umgehen.

Die Dokumentation bietet außer der Spielanleitung einen originellen Katalog aller vorkommenden Monster. Er ist eindrucksvoll illustriert und beinhaltet »wissenschaftliche« Beschreibungen, die durchaus an Brehms Tierleben erinnern. »Xyphus« bietet zwar nicht sehr viele Varianten und ist sehr schwierig, zählt aber doch zu den Top-Titeln unter den Rollenspielen. Einsteigern ist das Spiel jedoch nicht unbedingt zu empfehlen; es ist eher ein Fall für Rollenspiel-Kenner.

(Manfred Kohlen/hl)

- Xyphus
- C 64, Apple II
- Schwieriges Rollenspiel mit sechs Teilaufgaben



Rest der Welt

In den letzten acht Rubriken haben wir das Computer-Spiele-Angebot schön säuerlich in Gattungen zerlegt. Vom Construction Set bis zur Simulation konnten wir jeden Titel mehr oder weniger klar in Kategorien einteilen. Doch es gibt eine Handvoll Programme, die sich nicht so recht einordnen ließen, was bei den Redaktionssitzungen für heiße Debatten sorgte. Wo sollte man zum Beispiel »Elite« unterbringen? Simulation, weil man am Cockpit eines Raumschiffs sitzt, Action, weil geschossen wird oder Strategie, weil man mit Ein- und Verkäufen Geld machen muß?

Software-Cocktail

Da half nur eins: Eine spezielle Rubrik, in die alle diese Spiele kommen, die sich unmöglich eindeutig kategori-

sieren lassen. Diese »Rest der Welt« genannte Kiste mit den prickelndsten Software-Mischungen ist vielleicht sogar die interessanteste Abteilung in diesem Sonderheft, denn die Programmierer haben sich beim Zusammenmischen der verschiedenen Spiele-Elemente immer viel einfallen lassen. Bei »Archon« treffen sich Strategie- und Action-Spiel, »Castles of Dr. Creep« ist ein einmaliges Denk- und Geschicklichkeits-Spiel, während »Hacker« einige Adventure-Elemente hat, aber durchgehend mit dem Joystick gesteuert wird und auch Strategie verlangt.

Sogenannte »Action-Adventures« stehen momentan ohnehin hoch im Kurs der Käuferschaft. Man muß bei diesen Programmen wie beim Abenteuer spielen ein bestimmtes Ziel erreichen und viele Rätsel durch Auspro-

bieren und Nachdenken lösen. Man spielt aber nicht durch Texteingabe über die Tastatur, sondern steuert seine Spielfigur mit dem Joystick. Ein weiterer Vertreter dieses Genres ist »Frankie goes to Hollywood«, die vielseitigste und grafisch beste Geschicklichkeits/Adventure-Mischung, die derzeit erhältlich ist. Auch das etwas kompliziertere »Shadowfire« gehört in diese Ecke, hier kann man sogar mehrere Spielfiguren steuern.

Der Weg zu neuen (Computer-) Welten

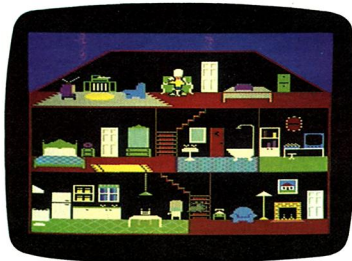
Ein Hauch von Adventure fehlt auch bei »Seven Cities of Gold«, nicht, doch eine kräftige Prise Strategie ist genauso dabei. Der besondere Clou bei diesem Entdeckerspiel ist jedoch ein Generator, der innerhalb von 20 Minuten ein komplexes, völlig neues Spielfeld auf Diskette schreibt.

Das neueste aller Spiele in dieser Rubrik ist auch das absolut ungewöhnlichste und faszinierendste. Das »Little Computer People Project« simuliert ein kleines Männchen, das in Ihrem Computer lebt und dort alltäglichen Dingen nachgeht. Durch Ausprobieren muß man mit dem putzigen Computer-Bewohner Kontakt aufnehmen. Per Texteingaben in Adventure-Manier »spricht« man zu dem Männchen und kann versuchen, es in seinem Tagesablauf zu beeinflussen.

In kaum einer anderen Kategorie findet man so viele persönliche Redaktions-Favoriten wie beim »Rest der Welt«. Durch die Mischung von unterschiedlichen Stilrichtungen verlieren diese Exoten lange Zeit nicht an Reiz. Das haben auch die Softwarefirmen erkannt: Noch nie war der Zustrom an solchen »Mischmasch-Spielen« so groß wie in den letzten Monaten.

(hl)

The Little Computer People Project



Haben Sie das gewußt? In Ihrem Computer steht ein kleines Häuschen, in das eines schönen Tages ein Männchen mit seinem Hund einzieht. Wenn Sie zu den unverbesserlichen Skeptikern gehören, die nicht an kleine Computer-Bewohner glau-

ben, sollten Sie sich nun eines Besseren belehren lassen. Mit dem Programm »Little Computer People Project« können Sie das geheime Innenleben Ihres Commodore 64 jetzt auf dem Bildschirm beobachten.

Nach einiger Zeit hat sich

das Männchen eingelebt und sieht fern, spielt Klavier oder telefoniert. Plötzlich geht der Mikro-Mann zu einer grünen Kommode, holt eine Schachtel heraus und sieht Sie fragend an. Sein Anliegen erscheint in einem Textfenster: Er möchte mit Ihnen spielen – entweder das einfache Kartenspiel »Card War«, Wörterratens oder Poker. Reagieren sie nicht sofort, klopft das Männchen mit einem lauten »Klung, Klung!« von innen an den Bildschirm.

Dieses »Little Computer People Project« fällt eigentlich nicht so recht in die Kategorie »Computerspiele«, denn man kann weder Punkte machen, noch gibt es ein konkretes Spielziel. Es ist vielmehr eine auf den ersten Blick etwas verrückte Simulation. Doch bald wird das kleine Männchen zu einer vertrauten Person. Es läuft nicht nur in bester Grafikkonzeption durch seine Wohnung, sondern hat sehr menschliche Angewohnheiten und nimmt regelmäßig einen Imbiß, trinkt ein Glas Wasser und putzt sich sogar die Zähne.

Der Spieler ist nicht an die unbeteiligte Rolle des Zuschauers gebunden. Durch Tastatureingaben kann man versuchen, mit dem Männchen in Kontakt zu treten. Je öfter und je intensiver man sich mit seinem Computer-Bewohner beschäftigt, desto kooperativer ist er. So ist es ein regelrechtes Erfolgserlebnis, wenn das Männchen auf die Eingabe »Play a game« hin den Fernsehsessel verläßt, eifrig nickt und willig die Spielsachen herausholt.

Das Programm mit der ungewöhnlichen, faszinierenden Handlung steht jenseits von allen Computerspielen. Ob es Spaß macht, hängt davon ab, ob man genug Geduld und Neugier aufbringt, um die Gewohnheiten des Computer-Männchens zu beobachten und zu versuchen, es dabei zu beeinflussen. (hl)

– The Little Computer People Project

– C 64

– Kommunikations-Versuche mit einer Computer-Persönlichkeit

The Seven Cities of Gold



Anno 1492 bis 1540, das Zeitalter der Entdeckung und Eroberung Südamerikas durch Spanien – das ist der Hintergrund für »The Seven Cities of Gold«. In diesem Spiel werden Sie zum abenteuerlustigen Spanier

und ziehen aus, die neue Welt zu suchen.

Es geht los in Spanien, wo man seine Expedition ausrustet. Man muß genau überlegen, was man benötigt: Wieviele Waffen für Eroberungszwecke? Mehr Güter,

um die Eingeborenen durch Geschenke zu besänftigen? Wieviel Lebensmittel brauche ich, um meine Leute nicht verhungern zu lassen? Danach werden die Segel gesetzt. Ist man in der neuen Welt angekommen, geht es ans Erforschen. Die großen Flüsse und Seen Amerikas, versteckte Goldminen und 200 verschiedene Eingeborenen-Niederlassungen warten auf Ihren Trupp. Der erste Kontakt mit den Einheimischen ist schwierig, seien es nun kleine Stämme oder große Inca- oder Aztekenstädte.

Sie müssen dann auf jeden Fall entscheiden, wie Sie den Eingeborenen gegenüber treten. Sie haben die Wahl zwischen rücksichtsloser Aggression, vorsichtiger Freundlichkeit oder auch Großzügigkeit. Hat man nach einiger Zeit gut im Spiel abgeschnitten, kann man Forts und Missionen aufbauen und bei der Heimkehr nach Spanien Adelsmittel verliehen bekommen.

Außer Südamerika kann

man auch andere Kontinente erforschen, die man vom Computer entwerfen läßt: Neue Welten, die man noch nie vorher gesehen hat.

»The Seven Cities of Gold« ist intelligent gestaltet und macht auch auf längere Sicht Spaß. Leuten, die sich jedoch ständig mit ein- und demselben Spiel unterhalten wollen, ist dieses Programm nicht unbedingt zu empfehlen, denn nach etwa 10 bis 20 Spielen (ein Spiel kann bis zu 20 Stunden dauern) kommen kaum noch neue Überraschungen hinzu, der Spielverlauf wird etwas langweilig.

Die Grafik ist gut, die Aufmachung der Verpackung ansprechend und auch die Anleitung hat einen gewissen Reiz. Sie ist im Stil von Abenteuergeschichten geschrieben und gibt Tips und historische Informationen.

(Manfred Kohlen/hl)

– The Seven Cities of Gold

– C 64, Atari XL/XE, Apple II, IBM-PC

– Strategie-/Abenteuerspiel um die Entdeckung Südamerikas

Archon I & II



Armageddon naht – das Ende der Welt ist angebrochen. In einem letzten, entscheidenden Kampf stehen sich Gut und Böse gegenüber, Ordnung und Chaos, Licht und Finsternis. Jede der beiden Mächte hat ein schutzhelmköpfiges Heer mit Zauberern, Dämonen und anderen schwarzblütigen Kriegeren. Auf einer Art Schachbrett stehen sie sich gegenüber, bereit zum ultimativen Schlagabtausch.

Wenn es Ihnen jetzt noch nicht zu gruselig geworden ist, können Sie ruhigen Gewissens weiterlesen – zumal das Ende der Welt doch noch nicht ganz angebrochen ist. Die Apokalypse können Sie aber mit dem Computerspiel »Archon« schon mal üben und für eine der beiden Mächte Partei ergreifen. Für das andere Lager springt entweder ein zweiter Spieler oder der Computer ein, der zwar kein leichter Gegner, aber auch nicht unbesiegbar ist.

Das Spielbrett besteht aus neun mal neun Quadraten und erinnert spontan an Schach. Links stehen die Figuren der weißen, rechts die Figuren der schwarzen Seite. Jede Partei spielt mit anderen Gestalten: Weiß hat sieben Knights (Bauern), zwei Valkyren, zwei Unicorns (Einhörner), zwei Archers (Bogenschützen), zwei Golems und je einen Phoenix, Djinni und Wizard (Zauberer). Auch auf der schwarzen Seite wimmelt es nur so von Dämonen und Sagengestalt-

ten: sieben Goblins, zwei Basilisken, zwei Manticors, zwei Trolle, zwei Banshees sowie je ein Shapeshifter (Gestaltveränderer), Dragon (Drache) und eine Sorceress (Zauberin). Jede dieser Figuren hat ihre Vor- und Nachteile.

Jeder Spieler kann abwechselnd einen Zug mit einer Figur machen. Doch »Archon« ist kein gewöhnliches Brettspiel. Treffen sich nämlich zwei Figuren auf einem Feld, wechselt das Bild und zeigt ein Schlachtfeld, in dem sich die beiden Spielfiguren nun gegenüberstehen und um Leben und Tod kämpfen. Je nach Art des Hauses werden Felsen geworfen (Trolle und Golems), Energieblitze verschossen (Unicorns) oder eine Figur verwandelt sich in einen tödlichen Feuerball (Phoenix). Ein ganz überflüssiger ist der Shapeshifter: Er verwandelt sich jeweils in die Gestalt seines Gegners. Der Gewinner des Zweikampfs nimmt dann das umkämpfte Feld auf dem Spielbrett ein, während der Verlierer in den ewigen »Archon«-Jagdgründen schmort.

Fantastische Figuren aus einer Fantasy-Welt

Auf den weißen Feldern sind die weißen Figuren immer etwas stärker und umgekehrt. Eine relativ schwache schwarze Figur kann auf einem schwarzen Feld also

durchaus einen stärkeren weißen Gegner bezwingen – der Heimvorteil macht's möglich. Dann gibt es noch einige Felder, die ständig ihre Farbe in regelmäßigen Intervallen ändern. Auch hier gilt die Regel: Je heller das Feld, desto besser für weiß – und umgekehrt. Es gibt zwei Methoden, um bei »Archon« zu gewinnen: Entweder vernichtet man alle gegnerischen Figuren oder besetzt alle »Power Points«, fünf flackernde Punkte, die kreuzförmig über das Spielfeld verteilt sind.

Um bei dem abwechslungsreichen, faszinierenden Spiel als Sieger vom Platz zu gehen, muß man sowohl am Brett eine gute Strategie parat haben, als auch bei den Zweikämpfen mit dem Joystick schnell sein.

Zauberkräfte ab, die sich nur langsam regenerieren.

Pro Seite gibt es vier neue »Haus-Monster«, die teilweise an »Archon I«-Figuren erinnern, teilweise auch neue Kampftechniken erlauben. Neu ist, daß es vier Dämonen gibt, die von beiden Seiten eingesetzt werden können. Außerdem wurde das Spielbrett in vier Ebenen unterteilt – für jedes Element eine: Feuer, Luft, Wasser und Erde. Während die Dämonen überall gleich stark sind, hat jede andere Figur bei einem bestimmten Element ihre Stärken. Dafür gibt es nicht mehr die hellen und dunklen Felder, wie man sie vom ersten »Archon« her kennt.

Auch bei »Adept« gibt es zwei Wege, um zu siegen: Entweder vernichtet man al-



Letztes Jahr veröffentlichte Electronic Arts noch »Archon II: Adept«. Bei dieser Fortsetzung geht alles ein wenig komplizierter zu, es gibt neue Dämonen und Monster und die Magie spielt eine etwas größere Rolle.

Auch diesmal kämpfen Gut und Böse gegeneinander. Auf jeder Seite gibt es gleich vier Figuren mit magischen Kräften, die »Adepts«. Zu Spielbeginn hat man im Gegensatz zu »Archon I« außer seinen Adepts keinerlei Figuren auf dem Spielbrett; sie müssen erst von den Magiern herbeigezaubert werden. Jeder Adept hat einen bestimmten Vorrat an magischen Kräften. Je mehr Kämpfer man herbeizaubert, desto mehr nehmen die

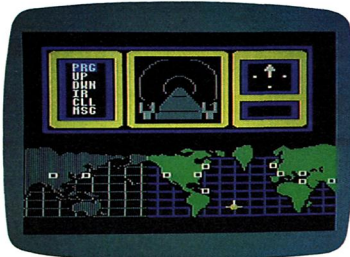
vier gegnerischen Adepts oder besetzt alle Felder mit »Power Points«. Diese Kraftfelder ändern von Spielzug zu Spielzug aber ihren Standort – Voraussetzung ist erforderlich. Bei diesem »Archon«-Nachfolger hat man zwar mehr Freiheiten beim Einsatz von Magie, doch fehlt dem Spiel etwas die klare Linie. Einsteiger sind mit »Archon I« besser bedient. Eingefleischten Fans des ersten Teils ist die Fortsetzung aber ruhigen Gewissens zu empfehlen. (hl)

– Archon/Archon II: Adept

– C 64, Schneider, Spectrum, Atari XL/XE, Apple II (»Archon II« nur für C 64, Atari XL/XE und Apple II)

– Mischung aus Strategie- und Action-Spiel

Hacker



Sie haben es tatsächlich geschafft: Nach monatelangem Herumwühlen im DFÜ-Datennetz sind Sie auf eine hochinteressante Verbindung gestoßen. »Logon« erscheint auf dem Bildschirm - der Kontakt mit einem unbekanntem Computersystem ist hergestellt. Um in die geschützte Datenbank eindringen zu können, müs-

sen Sie ein Paßwort eingeben - doch welches? Halt, halt: Das soll kein neuer Kurs über Datenfernübertragung werden. In die eben beschriebene Situation geraten Sie nämlich, wenn Sie das Activision-Spiel »Hacker« in Ihren Computer geladen haben. »Hacker« ist ein in mehrfacher Hinsicht ungewöhnlich-

ches Spiel von Erfolgs-Programmierer Steve Cartwright.

Nachdem man in den Großcomputer der Firma Magma, Ltd. eingedrungen ist, erfährt man, daß diesem Unternehmen hochbrillante Dokumente von Industriespionen geklaut wurden. Der Spieler tastet sich nun in einem unterirdischen Netzwerk vor und versucht, elf Orte auf der Erde zu erreichen. In diesen Städten kann er Kontakt zu Spionen aufnehmen, denen man zahlreiche Dinge abkaufen kann - unter anderem auch Teile der gestohlenen Pläne. Auch andere Angebote wie zum Beispiel eine handsignierte Beatles-LP sollte man nicht verschmähen, da man sie später vielleicht benötigt.

satelliten schwirren auf einmal durch den Äther und für die Fremdsprachenkenntnisse wird auch etwas getan: In jedem Land wird man von dem dort ansässigen Agenten in der Landessprache begrüßt, was spätestens in China einen sicheren Lacherfolg zur Folge hat.

Englischkenntnisse sind dringend zu empfehlen, wenn man bei »Hacker« mitkommen will. Am besten legt man gleich ein Wörterbuch neben den Computer. Obwohl das Programm anfangs wie eine DFÜ-Simulation wirkt, entwickelt es sich später zu einer Mischung aus Adventure- und Strategie-spiel. Hartnäckigkeit und rege Gehirnzellen sind die Schlüssel zum Erfolg.

(HL)

Spionage-Netze

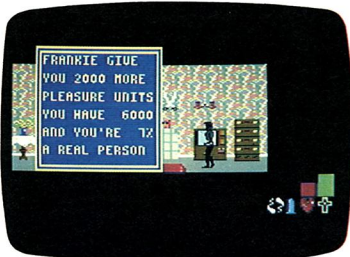
Je weiter man im Programm kommt, über desto mehr Gags und witzige Einfälle stolpert man. Die Spione schleichen sich herrlich verschwörerisch auf den Bildschirm, Überwachungs-

- Hacker

- C 64, Schneider, Spectrum, Atari XL/XE

- Gewitzte Mischung aus Strategie-, Spionage- und Abenteuerspiel

Frankie goes to Hollywood



Welcome to the Pleasuregame! ist die Begrüßung zum furiosen Programm zur englischen Pop-Gruppe »Frankie goes to Hollywood«. Zusammen mit dem Spiel findet man eine Musik-Kassette in der

Packung, auf der eine bisher unveröffentlichte Live-Aufnahme von »Relax« enthalten ist. Man kann sich also erst musikalisch stärken, bevor man sich das Programm vornimmt.

»Frankie« ist eine chillern-

de Mischung aus allen möglichen Spiel-Elementen mit ausgezeichneten Grafiken. Die Story ist reichlich bizarr: Der Spieler steuert seine Figur, die in schön animierter Grafik über den Bildschirm tappt, durch friedliche Reihenhäuser und durchstreift Küchen, Flure und Wohnzimmer. Ziel des Spiels ist es, zu nächst durch bestimmte Handlungen die eigene Persönlichkeit, die in Prozenten bewertet wird, aufzubauen und dann in den »Pleasure Dome« zu gelangen. Hier wartet das unbekannte, letzte Bild auf den Spieler, der »Ultimate Screen«. Doch bis dahin ist es ein sehr langer Weg.

Das Spiel im Spiel

Trotz durchgehender Joy-sticksteuerung hat »Frankie« einige Adventure-Elemente. So kann Ihre Figur alle Möbel durchsuchen, hinter denen man mitunter recht interessante Gegenstände findet. Schiebt man zum Beispiel eine vorher aufgesammelte Videokassette in einen Recor-

der, erscheint ein Fenster. Spaziert die Spielfigur rechtzeitig hinein, findet man sich in einem der zahlreichen »Spiele im Spiel« wieder, wo es meist auf Geschicklichkeit ankommt. Bei einigen dieser Sonderaufgaben kann man nur mit bestimmten Gegenständen weiter kommen: Es darf probiert werden.

»Frankie« begeistert vor allem durch den enormen Abwechslungsreichtum, aber auch Grafik und Sound sind ausgezeichnet gelungen. Von der Mördersuche bis zum Blumenpflücken wurde so ziemlich alles hineingepackt, was in den Arbeitsspeicher paßt. Ein Leckerbissen für fortgeschrittene Spieler und talentierte Einsteiger mit Geduld.

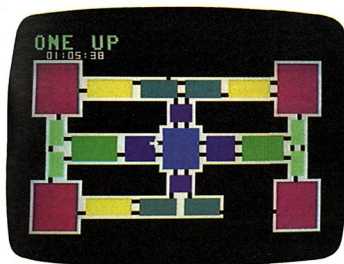
(hl)

- Frankie goes to Hollywood

- C 64, Spectrum

- Farlose Mischung aus allen möglichen Spiel-Elementen

The Castles of Dr. Creep



Sie haben also die Filiale von »Broderbund Software« in Transylvanien übernommen und suchen nun eine geeignete Bleibe? Etwas geräumiges mit einer schönen Aussicht? Wir glauben, Ihnen etwas Besonderes anbieten zu können: Die Schlösser des Dr. Creep.

Dreizehn verschiedene Modelle stehen zu einer kleinen Besichtigung bereit, treten Sie nur ein und schauen Sie sich alles an. Sie werden bemerken, daß wir alle modernen Bequemlichkeiten zu Ihrer Verfügung stellen:

Elektrostatische Hochspannungs-Überschlagsgeneratoren halten alle Zimmer gemächlich warm. Die eingebaute HiFi-Anlage versorgt Sie in allen Räumen mit Moll-Musik. Und Türen gibt es hier mehr als genug. Was hinter den Türen liegt, erfahren Sie erst, wenn Sie hindurchgehen. Und das werden Sie manchmal sehr schnell herausbekommen, wenn zum Beispiel eine Strahlkanone auf Sie zielt...

Sie sollten vorsichtig beim Überschreiten der Falltüren und Energiesperren sein, wir haben hier schon einige potentielle Kunden verloren. Dahinter ist übrigens der Mumienraum. Bei der letzten Besichtigung waren die Mumien noch gut eingewickelt, aber in den letzten zwei Wochen war niemand mehr bei ihnen. Wenn Sie selber mal hineingehen wollen?

Ob es auch ein Schlafzimmer gibt? In diesem Haus schläft eigentlich in jedem Raum etwas, doch das wacht meistens nie mehr auf. Meistens!

Und die Nachbarn? Nun, die Vampire zwei Hügel weiter schauen gern mal auf einen kleinen Im-Biß herein und Frankensteins nebenan haben gerade ein neues Monster fertiggestellt, das allerdings ein wenig aggressiv geraten ist. Es treibt sich gerne in fremden Häusern herum und versteckt sich in herumstehenden Särgen.

So, ich glaube, ich lasse Sie jetzt noch ein wenig allein, damit Sie hier einige unvergängliche Eindrücke sammeln können. Wenn Sie wieder hinaus wollen: Hier liegt irgendwo ein Schlüssel für die Haustür. Sie müssen ihn nur finden. Der Weg hinaus dürfte einfach zu entdecken sein und wenn nicht, dann bleiben Sie doch noch ein Weilchen. Dr. Creep kommt bald zurück und freut sich über jeden, der ihm ein wenig bei seinen Experimenten hilft. Auf Wiedersehn und viel Glück!*

Grusel-Gruft

Da kann man nur sagen: Trau niemals einem transylvanischen Immobilienmakler. Aber jetzt sitzen Sie nun mal in einem der dreizehn Schlösser von Dr. Creep fest.

Und da wieder raus zu kommen, ist nicht leicht. Durchqueren Sie also so schnell wie möglich die vielen verschiedenen Räume, stets auf der Hut vor den vielen Gefahren und auf der Suche nach dem Ausgang.

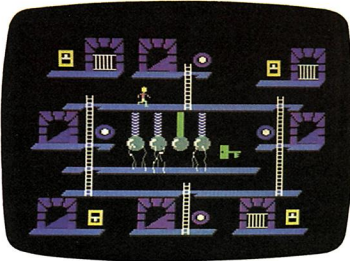
Gefahren gibt es reichlich, und der Makler hat ja schon einige angesprochen. Per Kippschalter oder Sensorkontakt lassen sich fast alle ausschalten. Das Problem dabei ist, daß man dazu manche Räume mehrmals begehen und bestimmte Reihenfolgen einhalten muß. Fast immer kommt man ohne logisches Denken nicht weiter, denn spätestens ab dem vierten Schloß hat man komplexe Rätsel zu lösen, will man ohne Verlust aller drei Bildschirmleben das Schloß verlassen.

Manche Schlösser kann

Mumien animieren eher zum Lachen als zum Fürchten. Zur Tonuntermalung gibt's reichlich Musik aus schwarzen Stunden beliebter klassischer Komponisten.

Negativ fällt auf, daß in manchen der dreizehn Schlösser einige Raumgruppen bis zu fünfmal durchqueren werden müssen, um an einen Gegenstand heranzukommen. Dies liegt in der komplizierten Struktur mancher Fallensysteme begründet. Hier verliert man leicht die Geduld und auch die Konzentration und macht dann Leichtsinnsfehler.

Für Anfänger wurden ein paar besonders einfache Schlösser programmiert und einige Spezialitäten ins Spiel eingebaut. So kann man sich unendlich viele Leben geben lassen oder Spielstände von halb erforschten Schlös-



man übrigens alleine gar nicht schaffen. Dann kommt nämlich ein entscheidender Faktor ins Spiel, der bis jetzt absolut einmalig ist: Zwei Spieler können gemeinsam ein Schloß betreten und müssen dann auch wieder gemeinsam entkommen. Die Devise heißt Teamwork, denn sollte einer den anderen auszutricksen versuchen, dann verbaut er sich damit gleichzeitig auch den eigenen Rückweg. Gemeinsam kann man auch doppelt so viele Fehler machen.

Ansonsten ist das Spiel gar nicht mal so gruselig, wie es nach aus der Anfangsbeschreibung aussehen mag. Die Grafik ist etwas abstrakt gehalten und Monster wie

sern speichern und wieder laden. Dann verliert man allerdings seinen Anspruch auf einen Platz in der High-Score-Liste.

»The Castles of Dr. Creep« hat also für jeden etwas zu bieten: dem verbissenen Einzelspieler oder auch zwei Personen, die miteinander und nicht gegeneinander spielen wollen. Ein tolles Simultanspiel, das einen lange Zeit an den Computer fesselt. (bs)

- The Castles of Dr. Creep

- C 64

- Logik-, Strategie- und Geschicklichkeitsspiel für ein oder zwei Spieler

Murder on the Zinderneuf



Im Jahr 1936, 5000 Fuß über dem Atlantischen Ozean: Der Zeppelin »Zinderneuf« ist mit 16 Passagieren an Bord auf dem Weg von London nach New York. 15 Stunden vor der Ankunft wird einer der Passagiere tot aufgefunden. Zum Glück befinden

Sie sich, der berühmte Meisterdetektiv, zufällig an Bord und kümmern sich augenblicklich um den Mordfall: Gelingt es Ihnen, den Täter und dessen Motiv zu entlarven, bevor die Zinderneuf New York erreicht? Der Spieler kann sich ei-

nen von acht Detektiven aussuchen, in dessen Rolle er schlüpfen will. Jeder hat seine Vorzüge: Der eine ist stark im Erkennen von Motiven, der andere hat ein gutes Auge, um Beweisstücke zu finden.

Wählen Sie sich einen der glorreichen Acht und das Spiel kann beginnen. Bei jedem Spiel werden Sie mit einem neuen Opfer, einem anderen Täter und Motiv konfrontiert. »Murder on the Zinderneuf« ist also kein Adventure, das langweilig wird, sobald man es einmal gelöst hat. Eine der großen Stärken dieses Krimispiels ist der immerwieder neue Handlungsverlauf.

Um den Mordgesellen zu entlarven, steuern Sie Ihre Spielfigur durch das ganze Luftschrift. Sie können auch die Kabinen der Passagiere inspizieren. Hier und da finden Sie »Clues«, Gegenstände, die auf einen bestimmten Besucher schließen lassen. Außerdem können Sie jeden Passagier, den Sie mit Ihrer Spielfigur berühren, über eine andere Person befragen. All diese Aktionen werden

bequem mit dem Joystick gesteuert. Beim Sammeln von Aussagen sollte man sich unbedingt Notizen machen und immer wieder mal einen Blick ins Handbuch riskieren. Hier stehen nämlich wichtige Informationen über jede Person, ohne die viele Fälle nicht zu lösen sind. Raubkopierer sehen da natürlich alt aus.

Wenn Sie glauben, den Täter entlarvt zu haben, können Sie die entsprechende Person beschuldigen. Das Spiel endet, wenn Sie den Mörder entlarvt haben oder aufgeben. Dann verrät der Computer den Täter und sogar sein Motiv, damit Sie für spätere Fälle etwas dazulernen.

Das intelligente, einfallsreiche Krimi-Spiel sprüht nur so vor Spielwitz und Originalität und gehört eigentlich in die Software-Sammlung jedes Computerfans, der beim Spielen gerne ein bißchen nachdenkt. (hl)

— Murder on the Zinderneuf

— C64, Atari XL/XE, Apple II

— Kriminalistisches Denkspiel

Shadowfire



Nachdem allerlei Text-Adventure-Varianten der Marke »Get food« bereits den Markt unsicher machten, ist »Shadowfire« eine interessante Abwechslung: es ist eine Art menügesteuertes Adventure, das mit dem Joystick gespielt wird. Hinzu kommen strategische Elemente und der ständige

Kampf gegen die ablaufende Zeit.

Es geht dabei um den Erfinder eines revolutionären Raumschifftriebwerks (das ist der Gute), der von General Zoff (das ist der Böse) entführt wurde. Der Spieler hat 100 Minuten Zeit, um mit seinem sechs Mann starken Team den Erfinder auf Zoffs

Raumschiff zu finden, zu befreien, den fiesen General einzufangen und dessen Schiff in die Luft zu jagen.

Mit Joystick oder Cursorstasten gelangt man durch alle Untermenüs, wo man durch das Wählen bestimmter Bildsymbole den Spielablauf beeinflusst. Um beispielsweise einen Transmitter zu aktivieren, wählt man erst das Bildsymbol für »Einschalten« und dann das Transmitter-Bildchen.

Menü für Menü

Das Team, dessen Mitglieder voneinander unabhängig gesteuert werden können, besteht aus zwei Menschen, einem Insektoiden, einem Vogelwesen und zwei Robotern. Jeder von ihnen hat seine Stärken und Schwächen, die durch Balkendiagramme angezeigt werden. Die Rollenspiele lassen großen Spaß. So gibt es Personen, die stark sind und viele Gegenstände bei sich tragen, aber nicht alle technischen Einrichtungen bedienen können. Die sechs Spielfiguren

dürfen in Zoffs Schiff herumlaufen, kämpfen und alle möglichen Gegenstände benutzen. Spielstände können adventuregemäß gespeichert werden.

Eingefleischte Fans von herkömmlichen Abenteuer-Spielen seien vor diesem ungewöhnlichen Programm etwas gewarnt, doch wer vor einem neuartigen, kniffligen Spiel nicht zurückschreckt, wird so manche Stunde in General Zoffs Raumschiff verbringen. Die Galaxy wird es danken.

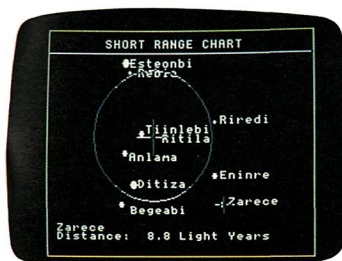
»Shadowfire« war vor allem in England ein großer Erfolg. Beyond Software wird in Kürze die Fortsetzung »Enigma Force« veröffentlichen. In diesem neuen Spiel mit dem »Shadowfire«-Team soll es um digitalisierten und hervorragend animierten Bildern nur so wimmeln. Man darf gespannt sein. (hl)

— Shadowfire

— C64, Spectrum

— Joystickgesteuertes Strategie-Adventure

Elite



Nach jahrelangem Sparen haben Sie sich endlich Ihren Traum erfüllt: Sie besitzen ein eigenes Raumschiff. Nun können Sie daran gehen, im Alleingang die 2040 bekannten Welten in den 8 Galaxien zu erforschen. Das sind die Grundbedingungen von »Elite«. Ab jetzt ist der Spieler auf sich allein gestellt, er kann tun und lassen, was er will. Ein Spielziel gibt es zwar, doch dem muß nicht unbedingt nachgegangen werden. Auch die Art und Weise, wie Sie das Ziel erreichen, ist ganz Ihnen überlassen.

Ihren Weltraum-Führerschein haben Sie soeben erhalten und nun sitzen Sie auf der Raumstation des Planeten Lave und überlegen, was als nächstes zu tun ist. Ihr Geld hat gerade für eine Minimalausrüstung gereicht: Ihr Raumschiff Typ »Cobra MK III« ist mit 20 Tonnen Laderaum und einem einfachen Laser ausgestattet. In den nächsten Wochen und Monaten können Sie diese Ausrüstung aber gewaltig aufstocken.

2040 Planeten

Zu Anfang stufen Ihre Mitpiloten Sie noch als »harmlos« ein. Diesen Rang gilt es im Laufe der Zeit zu verbessern. Einige Stationen auf dem Weg nach oben sind »kompetent«, »gefährlich«, »bödlich« und schließlich das höchste aller Gefühle: »Elite«. Diese Bewertungen werden nach der Anzahl der

Raumschiffe, die Sie auf dem Gewissen haben und Ihres wirtschaftlichen Erfolgs vergebend.

Da Ihre Situation im Augenblick nicht gerade dazu geeignet ist, das nächste Piratennetz auszurauchern, sollten Sie lieber klein mit ehrbarem Handel anfangen. 17 Güter gibt es, die man im ganzen Universum legal erwerben und wieder verkaufen kann. Kaufen Sie also möglichst günstig ein, bis Ihr Laderaum voll ist, verlassen Sie die Raumstation und düsen Sie per Hyperspace ab in eines der umliegenden Sternsysteme. Dort muß an die jeweilige Raumstation angedockt werden; ein für Anfänger nicht ganz leichtes Unternehmen. Ist man erst einmal in der Station drin, wird wieder gehandelt, und auf geht's zu neuen Welten.

Piraten lauern

Leben ins Spiel bringen die zahlreich vorhandenen Piraten, die Waren nicht einkaufen wollen, sondern lieber umsonst aus herumtreibenden Raumschiffwracks aufklauben; wobei natürlich versucht wird, funktionsfähige Schiffe vorher in Wracks zu verwandeln. Heizen Sie Ihren Laser an und verteidigen Sie sich. Für jeden Piraten, den Sie erwischen, gibt es Kopfgeldprämien. Daraus läßt sich eine weitere Berufsmöglichkeit ableiten: statt als Händler kann man auch als Kopfgeldjäger sein Glück versuchen. Aber niemand

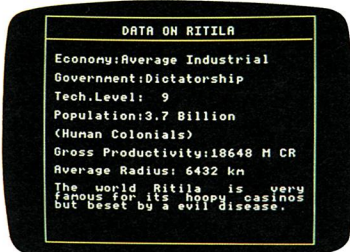
hindert Sie daran, es nicht auf der anderen Seite des Gesetzes zu probieren: Pirat oder Schmuggler werden ist nicht schwer. Hier kann man Geld und Punkte recht schnell machen, schwebt allerdings stets in höchster Lebensgefahr. Denn nicht nur die Polizei und die Kopfgeldjäger, auch die neidischen Zunftkollegen versuchen, Sie zu Weltraumstaub zu machen. Zum Überleben ist also die Verbesserung der Ausrüstung äußerst notwendig: neue Laser, Computer und Abwehrsysteme wie zusätzliche Laderaum und andere technische Spielereien warten nur darauf, für teures Geld gekauft zu werden.

In »Elite« steckt aber noch viel mehr. Da gibt es mehrere Spezialmissionen und kriegswütende Außerirdische, Asteroiden zum Aus-

Grafik, die alles bisher Dagewesene weit übertrifft. Neben dem Ausblick aus dem Cockpit kann man auf dem Bildschirm Sternkarten einsehen, sich Daten über Planeten samt Bevölkerungs- und Wirtschaftssystem geben lassen oder auch den Zustand des eigenen Schiffs begutachten.

Gut gemixt

»Elite« einzuordnen, ist unmöglich. Die Flugeigenschaften des Raumschiffs erinnern an einen Flugsimulator, die Bildschirmgefechte an ein Action- und die Handelssequenzen an ein Wirtschaftsspiel. Kurzum hat »Elite« fast alle Elemente kombiniert, die es derzeit auf dem Spielmarkt gibt. Allein die



beuten und Dinge, die man besser nicht kaufen sollte.

Extras gegen Auspreis

Kurz gesagt sprudelt das Spiel vor Details nur so über; die hervorragende Anleitung ist nicht umsonst 64 Seiten stark. Da werden nicht nur die Funktionen des eigenen Raumschiffs erklärt, sondern auch die politischen Verhältnisse der Galaxis erläutert und die anderen Raumschiffstypen samt technischen Daten vorgestellt.

Das Spiel präsentiert sich auf allen Computern in schneller und guter 3D-

se Tatsache macht es schon zu einem der besten Spiele, die für Heimcomputer erhältlich sind. Hinzu kommen die phantastische Ausführung und der komplexe, abwechslungsreiche Inhalt, um die Spielesession komplett zu machen. »Elite« zu über-treffen, wird eine schwere Aufgabe für alle Programmierer sein.

(bs)

- Elite

- C 64, Spectrum, Schneider (Atari, Apple II, MSX in Vorbereitung)

- Komplexer 3D-Weltraum-Handels-Aktion-Simulator

Depot-Händler

Tragen Sie Ihre Buchbestellung auf eine Postkarte ein und schicken diese an einen Depotändler in Ihrer Nähe oder an Ihren Buchhändler.

- Buchhandlung Herder, Kurlandendamm 69
 3000 Bern 16, Tel. 030 8939020
 BTK 79317624
- Computer Fachbuchhandlung, Kantstrasse 18
 3000 Bern 30, Tel. 032 30 93 23
- 1000 Bern 30, Tel. 032 30 93 23
- 2000 Hamburg 36, Tel. 040 30050 80
- 1000 Hamburg 36, Tel. 040 30050 15
- 1000 Hamburg 36, Tel. 040 30050 15
- 11800 München 1, Tel. 089 21 15 128
- Buchhandlung Mehlhorn, Hohenstraße 116
 2300 Kiel, Tel. 043 31 8 6088
- ICL, Nonnenstraße 14/18
 2390 Flensburg, Tel. 046 51 28 81
- Buchhandlung Welford, Königstraße 79
 2400 Lüneburg, Tel. 043 51 74006 09
- Buchhandlung Stern, Langenstraße 10
 2800 Bremen 1, Tel. 042 31 23 123
- Buchhandlung Lohse-Blaug, Marktstraße 28
 2840 Wilhelmshaven, Tel. 044 21 4 1887
- Buchhandlung Strömper u. v. Saeftel, Bahnhofstraße 13
 3000 Hannover 1, Tel. 05 11 23 78 51
- 3000 Braunschweig, New-Str. 33/37
 Deutscher Buchverlag, Westwaller Straße 33
 3000 Göttingen, Tel. 05 51 28 58
- Buchhandlung an der Hochschule, Holländische Straße 22
 3000 Kassel, Tel. 05 61 29 807
- Stern Verlag, Friedrichstraße 24-26
 4000 Düsseldorf, Tel. 021 46 13 29
- Buchhandlung Baedeker, Kettwiger Straße 33-35
 4300 Essen 1, Tel. 021 81 52 138
- Regensburger Buchhandlung, Alter Steinweg 1
 4500 Münster, Tel. 025 11 49 84 15
- Buchhandlung Adler, Kaiserstraße 51
 4500 Münster, Tel. 025 11 49 84 15
- Buchhandlung Leming, Wasserwallstraße 89-88
 4500 Dortmund, Tel. 023 21 4 69 88
- Buchhandlung Brockeyer, Querenburger Höhe 211-211 Center
 4600 Bochum, Tel. 023 24 70 13 77
- Buchhandlung Meier u. Weber, Wulfringer Straße 98
 4700 Paderborn, Tel. 052 1 33 92 71
- Buchhandlung Schöler, Hauptstraße 25
 4800 Bielefeld 1, Tel. 052 1 20 1 27
- Buchhandlung Grottel, Hauptstraße 25
 4900 Krefeld 1, Tel. 02 21 21 51 28
- 1000 Köln 1, Tel. 02 21 21 51 28
- 1000 Köln 1, Tel. 02 21 21 51 28
- 1100 Aachen, Tel. 02 41 4 81 42
- 1100 Aachen, Tel. 02 41 4 81 42
- 5300 Bonn 1, Tel. 02 281 65 80 21
- 5300 Bonn 1, Tel. 02 281 65 80 21
- 5400 Koblenz, Tel. 02 62 1 36 2 39
- 5400 Koblenz, Tel. 02 62 1 36 2 39
- Buchhandlung Kopp, Fischerstraße 61-65
 5500 Trier, Tel. 06 51 4 35 96
- Buchhandlung W. Pöhl, Elrodstr. 32
 5600 Wuppertal 1, Tel. 02 02 1 45 42 20
- Buchhandlung Balogh, Sandstraße
 5600 Siegen, Tel. 02 71 1 52 88 9
- Buchhandlung Neuster, Steinweg
 5600 Frankfurt 1, Tel. 06 91 28 50 50
- Buchhandlung Mehlhorn, Luisenparkstraße 4
 5100 Darmstadt, Tel. 06 1 51 7 65 48
- Buchhandlung Falter u. Grottel, Friedstraße 31
 5200 Viersen, Tel. 02 46 1 36 2 39
- Falder u. Grottel, Friedstraße 31
 5200 Viersen, Tel. 02 46 1 36 2 39
- 5200 Viersen, Tel. 02 46 1 36 2 39
- Sachverständigen Fachbuchhandlung, Friedrichstraße 24
 5300 Bonn 1, Tel. 02 21 21 51 28
- Gutenberg Buchhandlung, Große Bläthe 29
 5000 Mainz, Tel. 06 31 31 3 71
- Buchhandlung Beck u. Selig, Futterstraße 2
 5000 Saarbrücken, Tel. 06 331 20 97 7
- Buchhandlung Wilhelm Hofmann, Bismarckstraße 88
 5100 Düsseldorf, Tel. 02 11 81 61 01
- Buchhandlung Löffler, B 1 5
 6800 Mannheim 1, Tel. 06 21 28 9 12
- Buchhandlung Stern, Bahnhofstraße 13
 7000 Stuttgart 50, Tel. 07 14 86 14 19
- Buchhandlung am Markt, Kraenzstraße 6
 7100 Heilbronn, Tel. 07 1 31 8 6 8 2
- PCB Mikro-Computer, Ostsee-Allee 13
 7410 Heilbronn, Tel. 07 1 21 27 04 4 2
- 7410 Heilbronn, Tel. 07 1 21 27 04 4 2
- 7600 Karlsruhe, Tel. 07 21 69 14 26
- 7600 Karlsruhe, Tel. 07 21 69 14 26
- 7800 Offenburg, Tel. 07 83 1 2 0 9 7
- 7800 Offenburg, Tel. 07 83 1 2 0 9 7
- 7800 Freiburg, Tel. 07 61 4 90 9 1
- Fachbuchhandlung Hofmann, Hirschstraße 4
 7900 Ulm, Tel. 07 31 8 0 6 4 8
- Schubert Elektronik, Bachstraße 62
 7800 Ravensburg, Tel. 07 31 2 81 3 8
- Buchhandlung Höpfer, Hauptstraße 17
 8000 München 2, Tel. 08 9 1 2 8 9 1
- Computerbücher am Obelisk, Biederstraße 33-34
 8000 München 2, Tel. 08 9 1 2 8 9 1
- Pa u. Computerbücher, Schindlerstraße 17
 8000 München 2, Tel. 08 9 1 2 8 9 1
- Lernbuchhandlung Lechner, Bismarckstraße 43
 8000 München 2, Tel. 08 9 1 2 3 1 40
- 8000 München 2, Tel. 08 9 1 2 3 1 40
- 8070 Ingolstadt, Tel. 09 46 1 3 6 2 3 9
- Computer- und Gedächtnis-Fachbuchhandlung, Ludwigstraße 3
 8500 Passau, Tel. 09 41 2 3 1 4 0
- Buchhandlung Pustet, Kl. Exerzierplatz 4
 8500 Passau, Tel. 09 41 2 3 1 4 0
- Buchhandlung Pustet, Giesendstraße 6
 8400 Regensburg, Tel. 09 31 2 3 1 4 0
- Buchhandlung Dr. Böttner, Adenauerstraße 10-12
 8500 Nürnberg, Tel. 09 1 2 3 1 4 0
- STB Computer Vertrieb, Wilmers-Siemens-Straße 19
 8500 Nürnberg, Tel. 09 1 2 3 1 4 0
- Computer-Center-Burg, Luitprand-Straße 11-13
 8970 Hof, Tel. 09 2 8 1 4 0 7
- Sortiments- u. Bahnhöfchenbuch, J. Broykowski, Bahnhofplatz 4
 8700 Würzburg, Tel. 09 31 6 4 3 9
- Buchhandlung Pustet, Grotzenau 4
 8900 Augsburg, Tel. 09 2 3 1 4 0 7
- 8900 Augsburg, Tel. 09 2 3 1 4 0 7
- Belgeler Fachvertrieb, Salzstraße 30
 8980 Memmingen, Tel. 09 3 1 4 1 4 1

**Markt & Technik
 BUCHVERLAG**

Inserentenverzeichnis

Activision	2, 13
Atlantis Soft	23
Computer Shop	15
Compy Shop	9
Easy Soft	73
Fun-Plastic	9, 35
Joysoft	115
Kingsoft	67
M.M. Softwareversand	63
Markt & Technik Buchverlag	27, 50, 59, 78, 85, 86, 94, 103, 106
MC Home-Computer	61
Müller	23
Print Adress	9
Rushware	116
Supersoft	23
Teledienst	73
Utopia	20
Wagner	23
Wendisch	73

Anzeigenschluß für die Weihnachtsausgabe von Happy-Computer ist der 12.11.85

Erscheinungstermin 1/86:

09.12.85

Impressum

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Otmär Weber
 Chefredakteur: Michael Scharfenberger (sc)
 Leitender Redakteur: Michael Lang (9)

Redakteur: Heinrich Leinhardt (ht)
 Boris Böhmer (bd)
 Petra Wängler (we, Koordination)
 Redaktionsassistentin: Monika Lewandowska (222)
 Fotografie: Jens Jancke
 Layout: Leo Eder (Lg)
 Auslandsrepräsentation:
 Schweiz: Markt & Technik Vertriebs AG,
 Kollerstrasse 3, CH-6300 Zug,
 Tel. 042-41 56 56, Telex: 862 239 mut ch
 USA: M&T Publishing, 2464 Embarcadero Way, Palo Alto, CA 94303, Tel. 415-426-1030, Telex: 752 351

Manuskriptentsendungen: Manuskripte und Programmlistings werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten werden, muss dies angegeben werden. Mit der Einreichung von Manuskripten und Listings gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in der Markt & Technik Verlag AG herauszugeben. Publikationen und zur Verfeinerung der Programmlistings auf Datenträger. Mit der Einreichung von Bauanleitungen gibt der Einsender die Zustimmung zum Abdruck in der Markt & Technik Verlag AG zu. Die Verträge Publikationen und dazu, daß Markt & Technik Verlag AG Geräte und Bauteile nach der Bauanleitung herstellen läßt und vertreibt oder durch Dritte vertreiben läßt. Honorare nach Vereinbarung. Für unentgeltlich eingesandte Manuskripte und Listings wird keine Haftung übernommen.

Herstellung: Klaus Buck (80)
 Anzeigenverkauf: Brigitta Feibig (211)
 Anzeigenverwaltung und Disposition:
 Patricia Schuede (12)
 Vertriebsleitung, Werbung: Hans Horst (14)
 Verlagsteil M&T Buchverlag: Günther Frank (212)

Vertrieb Handelsaufträge: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhöfchenhandel) sowie Österreich und Schweiz: Pustet-Buch- und Zeitschriften-Vertrieb GmbH, Hauptstraße 31, 96 700 Stuttgart 1, Tel. 0711 6483 0
Besatzungsmöglichkeiten: Leser-Service: Telex (089) 4813-138. Bestellungen nimmt der Verlag oder jede Buchhandlung entgegen.
Besatzpreis: Das Einzelheft kostet DM 14.-

Druck: R. Oldenbourg Ombf, Hürdenstraße 4, 8011 Kirchheim.
Uhahebrecht: Alle im Spiele-Sonderheft erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Anfragen sind an Michael Scharfenberger zu richten. Für Schaltungen, Bauanleitungen und Programme, die als Beispiele veröffentlicht werden, können wir weder Gewähr noch irgendwelche Haftung übernehmen. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind. Anfragen für Sonderdrucke sind an Peter Wagstyl zu richten.

© 1985 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Redaktion "Happy-Computer".
 Verantwortlich: Für redaktionellen Teil: Michael Scharfenberger
 Für Anzeigen: Ralph Peter Rauchfuß (126)
 Vorstand: Carl-Franz von Quadt, Otmär Weber

Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung und alle Verantwortlichen:
 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,
 Hans-Finsel-Straße 2, 8011 Haar bei München,
 Telefon (089) 46 13-10, Telex 5-22052

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.

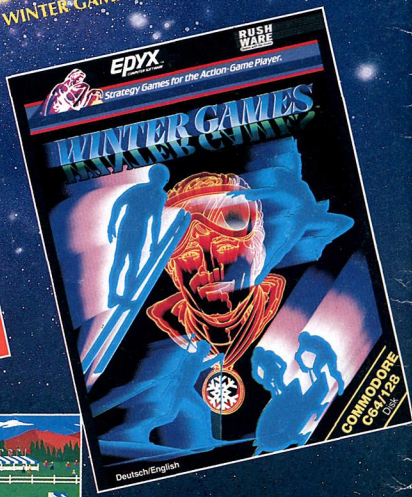
Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Otmär Weber, Ingenuer, München; Carl-Franz von Quadt, Betriebswart, München; Aufsichtsrat: Dr. Robert Dismann (Vorsitzender), Karl-Heinz Fanselow, Eduard Heimly

RUSH WARE

Online with the trend.

präsentiert

DIE MEDAILLENJAGD GEHT WEITER!
Nach **SUMMER GAMES** und **SUMMER GAMES II** können Sie jetzt
bei den **WINTER GAMES** olympisches Gold erringen.



WINTER GAMES fordert das Wettkampfgeschick in einer Reihe athletischer Sportarten für 1 bis 8 Spieler heraus. Sie können in sieben verschiedenen Wintersportarten antreten: Skispringen, Bobfahren, Eiskunstlauf – Kurzprogramm und Kür, Skitouristik, Eisschnelllauf und Biathlon.

Trainieren Sie zunächst in allen Disziplinen. Wählen Sie erst danach eine von 18 Nationen, die Sie in den Wettkämpfen auf dem Weg zum Gold vertreten wollen. WINTER GAMES beachtet die Regeln, speichert die Leistungen und verteilt die Medallien – Gold für den Sieger, Silber für den Zweitplatzierten und Bronze für den dritten jeder Disziplin. Wenn Sie einen Weltrekord brechen, speichert das Programm Ihren Namen und gibt den Rekord auf einer besonderen Weltrekord-Tafel aus. Geben Sie Ihr Bestes.

Rush Ware Produkte erhalten Sie in allen Fachabteilungen von **HORTEN** und **QUELLE**,
sowie in gutsortierten Computershops.

RUSHWARE Microhandels-gesellschaft mbH · An der Gumpesbrücke 24 · 4044 Kaarst 2