

HAPPY COMPUTER

Markt & Technik

DER GROSSE SPIELE-SONDERTEIL

NOVEMBER 11/86

Trailblazer

Zu zweit gegen die Zeit

Reportage:

Das Neueste von

U.S. Gold

6 Seiten Spiele-Tips in



PLAYER 1 SC 0001380 LEV A TIME 00:00 J 6
GAME OVER....



PLAYER 2 SC 0000800 LEV A TIME 00:00 J 7
GAME OVER....



Leserbriefe 82

Fragen, Antworten, Kommentare

Neues von U.S. Gold 84

Wir berichten jetzt schon über die Weihnachts-Renner

Hijack 86

Können Sie die Geiseln retten?
Spectrum (C 64, Schneider)

Uninvited 86

Das Grusel-Adventure mit digitalisierten Sound-Effekten
Macintosh (Atari ST)

Knight Rider 88

Das Spiel zur gleichnamigen TV-Serie ist endlich da
C 64 (Schneider, Spectrum)

Alleykat 88

Andrew Braybrooks Raumschiff-Wettrennen der Zukunft
C 64

Miami Vice 89

Die TV-Serie läuft im Dezember an

— das Spiel testen wir jetzt schon
C 64 (Schneider, Spectrum)

Wizard's Crown 89

Eine neuartige Mischung aus
Taktik- und Rollenspiel
C 64 (Atari XL/XE)

Tase Times in Tontown 90

Das neue Grafik-Adventure der
Schöpfer von «Borrowed Time»
C 64 (Atari ST, Amiga, Apple II,
MS-DOS, Macintosh)

W.A.R. 90

Das Schicksal der Erde steht auf
dem Spiel
C 64 (Schneider, Spectrum)

Leather Goddesses of Phobos 92

Das neueste Infocom-Adventure
C 64 (Amiga, Apple II, Atari
XL/XE/ST, MS-DOS, Macintosh)

Heartland 92

In diesem Action-Adventure müs-
sen Sie das Heartland befreien
Spectrum (C 64, Schneider)

Trailblazer 93

Mit Karacho wird ein Ball über 21
3D-Strecken gesteuert
C 64 (Schneider, Spectrum,
C 16, MSX)

Bobby Bearing 93

Abenteuer in einer 3D-Welt
Spectrum (C 64, Schneider)

Softnews 94

Aktuelle Neuigkeiten

Solo für Martin Galway 97

Wir unterhielten uns mit dem be-
rühmten Musik-Programmierer

«Deluxe Mike» im Interview 98

Mikes Poschke besuchte unsere
Redaktion

Spielhallen-Qualität 100

Die ersten Programme für das
neue Videospiel Master System

Hallo Freaks 102

Sechs Seiten Spiele-Tips



Willkommen zum neuen Spiele-Teil

Ein herzliches Hallo zu unserer festlichen Premiere! Der Spiele-Teil, der schon immer ein gewichtiges Wort beim Konzept von Happy-Computer mitzureden hatte, präsentiert sich im neuen Gewand. Aus unseren 15 bis 16 Seiten, die man immer im hinteren Drittel der Zeitschrift fand, ist ein eigenständiges «Magazin im Magazin» geworden. Spiele-Fans und Sammler können sich unseren Spiel-Innen teil aus dem Stammbuch heraustrennen und extra sammeln.

Der Entschluß, den Spiele-Teil noch mal so aufzuwerten, fiel uns leicht. Angeregt durch viele ermunternde Leserzuschriften haben wir uns überlegt, wie wir Euch sowohl qualitativ als auch quantitativ besser über die Spiele-Szene informieren können.

Diese Leserbrief-Seite ist ganz neu. Hier werden wir jeden Monat die interessantesten Zuschriften zum Thema Spiele-Teil und Software-Szene veröffentlichen und natürlich beantworten. Greift also zu Bleistift/Kuli/Textverarbeitungs- und deckt mich mit Briefen ein! Außerdem werde ich Euch auf dieser Seite immer ein paar persönliche Zeilen schreiben.

Das bedeutendste europäische Software-Ereignis in diesem Jahr war zweifellos die PCW-Show in London. Der Messebesuch war eine gute Gele-

genheit, alte Bekannte wieder zu treffen und einige neue Kontakte zu knüpfen. Einen ausführlichen Bericht von der Super-Show findet Ihr weiter vorne im Aktuell-Teil. Alle Spiele-Interessierten sollten sich den Bericht nicht entgehen lassen, denn auf der PCW-Show wurden die Weichen für das nächste Halbjahr in der Spiele-Branche gestellt.

Nach dieser ungewöhnlich umfangreichen Einleitung geht es mit den Leserbriefen los. Wenn Ihr uns schreiben wollt, dann schickt Eure Briefe bitte an folgende Adresse: Redaktion Happy-Computer, Heinrich Lelz, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München.

Euer

Heinrich Lelz

«Super Cycle» — Hui oder Pfui?

Ich lese Ihre Zeitung schon seit Jahren und da ich Computerspielen nicht gerade abgeneigt bin, verfolge ich mit großem Interesse Ihren Spiele-Teil. Bisher fand ich Ihre Artikel immer sehr zutreffend, doch leider hat sich dies geändert, als ich in Ausgabe 9/86 Ihren Artikel über die neueste Motorrad-Simulation von Epyx las.

Ich finde, das Spiel hat es verdient, einen höheren Rang als den in Ihrer Zeitschrift erwähnten — nicht einmal durchschnittlich — zu belegen. Ich weiß, daß Epyx zu Bessermem fähig ist, dennoch finde ich es unfair, daß dieses Spiel als «Schnee von gestern» bezeichnet wird. Ich meine, daß «Wir» in Epyx zu große Erwartungen gesetzt haben.

Offengestanden haben «Wir» vielleicht alle auf einen ebenbürtigen Nachfolger von «Pitstop II» gehofft. Dies ist jedoch kein Grund, ein Spiel in der Luft zu zerlegen und zu deklassieren.

(Olaf Dohme, Braunschweig)



Leserbriefe

Nun, in dem «Super Cycle»-Test war zwar oft von «Wir» und «Uns» die Rede. Dahinter steckt aber letztendlich immer der Redakteur, dessen Kürzel am Ende des Beitrags steht, in diesem Falle also ich.

Daß ich «Super Cycle» in der Luft zerlegt und als unterdurchschnittlich bezeichnet habe, ist mir neu. Das Spiel hat immerhin eine Gesamtwertung von 58 von 100 möglichen Punkten erhalten und mir somit immer noch überdurchschnittlich gut gefallen, denn unsere Skala ist so gemeint, wie sie dasteht. Was schlechter als Durchschnitt ist, bekommt auch weniger als die Hälfte der maximalen Punktzahl.

Außerdem glaube ich, daß man gewisse Ansprüche an ein Spiel stellen darf. Wenn eine Softwarefirma ein mittelmaßiges Selbstplagiat abliefern, dann ist das meiner Meinung nach einen Rüssel wert. Die Firma scheut sich ja auch nicht, den vollen Preis zu verlangen. Wir denken dabei an die Leute, die «Pitstop II» kennen und angesichts des guten Namens von Epyx und der tollen Aufmachung von «Super Cycle» das neue Spiel für teures Geld kaufen. Da die meisten Computerspiele 40, 50 Mark kosten, halten wir es im Sinne unserer Leser für sehr wichtig, besonders kritisch zu sein. (hl)

Anleitungen gesucht

Als ich meinen C 64 bekam, wurde ich gleich mit Spielen überschüttet. Das brachte auch ein Problem mit sich. Die unten genannten Spiele erwiesen sich als so gut wie unlesbar. Viele Stunden schon habe ich mit Freunden versucht, sie zu knacken — ohne Erfolg. So dachte ich daran, Ihnen zu schreiben. Sie haben bestimmt schon viele Spiele in den Fingern gehabt. Ich wollte Sie fragen, ob Sie mir nicht die Anleitungen für die Spiele geben können. Folgende Spiele umfassen mein Problem: «Maya Grab», «V», «Pri-5», «Evil Crown» und «Infiltrator». (Der Absender ist der Redaktion bekannt.)

Diesen Brief habe ich stellvertretend für viele Anfragen abgedruckt, die uns in letzter Zeit erreicht haben. Unsere Hallo Freies-Rubrik wird nämlich oft als «Anleitungsbeschaffungs-Abteilung» mißverstanden. Deswegen noch einmal der Hinweis, daß wir aus urheberrechtlichen Gründen keinerlei Anleitungen kopieren und verschicken dürfen.

Abgesehen davon liegt es uns fern, die Raubkopierer-Front auf diese Weise zu unterstützen. Denkt bitte daran, daß die Verbreitung von Raubkopieren strafbar und Betrug am Programmierer. Insofern entbehrt es nicht einer gewissen Ironie, daß ein Ex-Knacker, der jetzt selber Programme schreibt, meint: «Wenn heute jemand meine eigenen Programme weitergeben würde, dann wär' ich ganz schön sauer».

Ich darf alle verzweifeln, anleitungslosen Raubkopierer sanft daran erinnern, daß man Spiele samt Dokumentation auch kaufen kann. Bitten an unsere Redaktion nach Gebrauchsanleitungen zu richten, ist aus oben genannten Gründen auf jeden Fall zwecklos. (hl)





Alles Rouletti?

Die Aufgabe ist simpel: Aus 200 Dollar innerhalb einer Nacht in Las Vegas eine Million machen, sonst wird es nichts mit der riesengroßen Erbschaft der alten Tante. Der Haken dabei: Du sitzt 4000 Kilometer von Las Vegas entfernt, hast nur 200 Dollar, das Flugticket, und vor der Tür lauert ein Haufen Gläubiger, die sofort ihr Geld haben wollen. Alles rouletti?

Wer wissen will, was wir außer der Erbschaft noch so alles haben, dem schicken wir gerne unseren Gesamtkatalog zu.

Name _____

Straße _____

PLZ _____ Ort _____

An: ariolasoft, Carl-Bertram-Straße 161, 4830 Gütersloh.

ariolasoft

Von Experten
für Experten.

Neues von U.S. Gold

Der Software-Riese U.S. Gold rüstet sich für das Weihnachtsgeschäft. Vor allem mit Spielautomaten-Adaptionen wollen die Engländer möglichst oft unterm Christbaum vertreten sein. Bei einem Besuch in Birmingham erfuhren wir, welche heißen Spiele in nächster Zeit erscheinen werden.

Mittwoch morgen in Birmingham: Der Herbst kündigt sich in Form von vereinzelt Regenschauern an, als ich die Zentrale von U.S. Gold erreiche. Das englische Softwarehaus ist vor kurzem in das brandneue Gebäude gezogen, weil das alte Domizil buchstäblich aus den Nähten zu platzen drohte.

Mein Besuch kommt gerade zur rechten Zeit. Neben neuen Spielen aus Amerika wird es von U.S. Gold mehrere Adaptionen von Spielautomaten geben, die von englischen Programmierern geschrieben werden. Am Top-Projekt Nummer 1, das zu Weihnachten an der Spitze der Hitlisten stehen soll, wird gerade im Erdgeschoss gearbeitet.

Vier Programmierer, ein Hausen Computer und ein Spielautomat mit vier Joysticks in einem Zimmer – was soll das nun werden? Klarer Fall: Hier wird an den Heimcomputer-Versionen von »Gauntlet«, dem erfolgreichsten Spielautomaten des Jahres gearbeitet. Auf dem Weg durch zahlreiche Labyrinth müssen sich die Spieler durch ganze Monsterhorden kämpfen und Schätze sowie andere nützliche Gegenstände sammeln. Im Gegensatz zur Automaten-Version werden am Heimcomputer nur zwei Personen gleichzeitig spielen können, da außer dem guten alten Atari 800 kein Modell über vier Joystick-Ports verfügt. Beide Spieler können aber zu Beginn wählen, welche von vier Figuren Sie im Spiel repräsentieren wollen.

U.S. Gold hat sich vier Mitglieder des Programmiererteams von Gremlin Graphics, der sogenannten Gremlin Gang, ausborgt. Die Jungs arbeiten bereits fleißig an dem Spiel, das aber noch lange nicht fertig ist. Man gewährte mir aber einen Blick auf die ersten Bilder der C 64- und Schneider-Versionen und wir sind sehr stolz darauf, sie Euch jetzt schon zeigen zu können. Außerdem sind Gauntlet-Versionen für Atari XL/XE/ST, Spectrum und Amiga geplant.

Handfeste Action steht auch



Das Firmenschild vor dem neuen U.S. Gold-Domizil in Birmingham

bei den anderen Spielautomaten im Mittelpunkt. Die U.S. Gold für Heimcomputer umsetzen will. »Breakthru« ist ein wildes, aber ungemein unterhaltsames Ballerspiel, das den rauen Charme von »Commando« besitzt. Mit einem schwerbewaffneten Auto brausen Sie durch fünf

Level und wehren sich ständig gegen alle möglichen Gegner. Nichts für zarte Gemüter, aber ein Freudenfest für Action-Fans.

»Xevious« nennt sich ein fast schon klassischer Automat, bei dem der Feuerknopf wieder häufig benutzt wird. Ihr Raumschiff schießt nicht nur auf an-

greifende Gegner, sondern muß auch durch Bombenabwurf Bodenziele vernichten. Der Spielwitz ist bei »Xevious« besonders stark von der Qualität der Grafik abhängig. Man darf gespannt sein, wie gut sie bei den Heimcomputer-Adaptionen gelingen wird.

Der Automat »Express Raider« stammt vom selben Team wie »Kung Fu Master«. Diesmal wurde die hieb- und stichreiche Handlung in den Wilden Westen verlegt. Zunächst schießen Sie vom Pferd aus auf einen Zug voller Bösewichter. Im nächsten Spielabschnitt haben Sie bereits einen Waggon des fahrenden Zugs erklimmt und werden in Zweikämpfe mit den üblichen Schurken verwickelt. Diverse Widrigkeiten wie plötzlich auftauchende Tunnel (drücken, sonst ist alles zu spät) erschweren das Leben.

Außerdem soll endlich die Umsetzung des Atari-Automaten »Crystal Castles« erscheinen. Das Geschicklichkeitsspiel um einen kleinen Bären, der Diamanten in 3D-Pyramiden vernascht, hat eine kuriose Vorgesichte. Vor gut einem Jahr gab es eine C 64-Version von Crystal Castles, die aber nicht von Atari abgesegnet war und deshalb nicht veröffentlicht werden konnte. U.S. Gold hat sich jetzt die offiziellen Rechte gesichert und läßt das Spiel noch einmal neu programmieren. Es soll vor allem etwas langsamer werden, damit es nicht zu schwierig wird.

Spielautomaten sind angesagt

Um auch Besitzern der Schwarzkope einen Kaufanreiz zu geben, wird Crystal Castles als erstes Computerspiel mit einer limitierten Auflage erscheinen!

Aus den USA stehen natürlich auch einige Neuheiten an. Epyx hat den Nachfolger zu seinen erfolgreichen Sportspielen »Summer Games« und »Winter Games« fast fertig. »World Games« bietet acht völlig unterschied-



Vier smarte Herren von U.S. Gold. Von links nach rechts: Richard Tidsall, Tim Chainy, Firmengründer Geoff Brown und Jürgen Goeldner von U.S. Gold Deutschland



Die eindrucksvolle »Gauntlet«-Titelgrafik beim Schneider CPC ...



... und ein erstes Vorab-Bild des Spiels auf dem C 64

che Sportarten, die in verschiedenen Ländern ausgetragen werden. In Deutschland tritt man zum »Barrel Jumping« (Bierfaß-Hüpfen) an. Es ist immer wieder interessant zu sehen, welche dröhligen Vorstellungen die Amerikaner von den hiesigen Freizeitgewohnheiten haben (Oder wann sind Sie zuletzt über ein paar Bierfässer getippt?). Eine weitere Disziplin, der Todesprung von einer Felsklippe in Acapulco, war schon fertig und ich konnte mich von der hervorragenden, schnellen Animation überzeugen.

Während die »World Games« auf jeden Fall vor Weihnachten erscheinen sollen, wird man auf »Championship Wrestling« noch etwas warten müssen. Vom Ringkampf-Spektakel existiert zur Stunde nur ein Bild, das allerdings einen hervorragenden Eindruck macht.

Außerdem hat sich U.S. Gold durch einen Vertrag mit dem Spielwarenhersteller Mattel die Rechte an »Masters of the Universe« gesichert. Hinter diesem Titel verbirgt sich eine Sammlung von Fantasy-Puppen, die auch bei uns verkauft wird. Im Ausland gibt es sogar eine »Masters of the Universe«-Zeichen-



An computerüberladelenen Tischen arbeiten vier Programmierer an »Gauntlet«

trickserie. Zu diesem Thema wird es gleich zwei Computerspiele geben: Einmal ein Actionspiel für C 64, Atari ST, Schneider und Spectrum und ein Adventure für C 64, Atari ST, Schneider, Spectrum, C 16, MSX und BBC.

U.S. Gold will in Zukunft generell mehr Spiele für den Atari ST veröffentlichen, dem man gute

Marktchancen einräumt. Mit Gauntlet wird auch die erste Veröffentlichung eines Amiga-Spiels angestrebt. Während alle Programme für 8-Bit-Computer weiterhin zwischen 39 und 59 Mark liegen werden, dürfen die ST- und Amiga-Spiele vorerst saftige 89 Mark kosten.

Bei den Billigspielen will man auch in Zukunft aktiv bleiben:

Bis Weihnachten sollen 30 weitere Titel der Americana-Reihe erscheinen, in der jedes Spiel 10 Mark (Kassette) oder 20 Mark (Diskette) kostet. Darunter befinden sich mit »The Hulk« und »Gremlins« zwei populäre Adventures.

In Deutschland sind die Umsatzzahlen leider nicht so eindrucksvoll wie in England, wo sich einige Reiter mehr als 100000mal verkaufen. Das liegt vor allem an der in unseren Breiten graden besonders intensiven Raubkopier-Szene. Trotzdem ist Deutschland nach England der größte europäische Markt. Jürgen Goldner von U.S. Gold Deutschland meint: »Die großen Kaufhäuser gehören zu den wichtigsten Kunden auf dem deutschen Markt. Quelle ist zum Beispiel unser größter Abnehmer im ganzen Land.«

Der Besuch bei U.S. Gold hat den Trend zu Actionspielen und Spielautomaten-Adaptionen bestätigt. Gauntlet könnte der Oberküller zu Weihnachten werden, doch ein endgültiges Urteil wird man erst abgeben können, wenn die Umsatzzahlen fertig sind. Mehr dazu in der nächsten Ausgabe, in der wir einen Wettbewerb starten. (hl)



UFF Arg! Keschl — »Championship Wrestling« von Epyx



Die ersten Bilder der Spielautomaten »Breakthru« ...



... und »Express Raiders«, die von U.S. Gold für Heimcomputer umgesetzt werden

Hijack

GRAFIK	76 ★	
SOUND & MUSIK	33 ★	
HAPPY-WERTUNG	77 ★	

Spectrum (C 64, Schneider)

Strategiespiel

39 Mark (Kassette).

59 Mark (Diskette)

Software-Terrorbekämpfung



Terroristen haben zugeschlagen: Ein Fahrzeug mit unschuldigen Geiseln wurde entführt. Während die Verbrecher ihre Forderungen stellen, geht es im Zentrum der Abteilung zur Terrorbekämpfung heiß her. Sie sind der Chef und müssen sich schleunigst etwas einfallen lassen, um die Geiseln in Sicherheit zu bringen.

Mit etwas Sinn für makabren Humor darf man «Hijack» unterstellen, ein Spiel mit einer ebenso aktuellen wie realistischen Handlung zu sein. Denn wäh-

rend in anderen Spielen der Held irgendwelche Außerirdischen oder bösen Zauberer besiegt, muß er in diesem Spiel gegen die viel realere Gefahr eines Terror-Kommandos bestehen. Das artet aber nicht zur Geschmacklosigkeit aus, denn «Hijack» ist gottlob kein Metzel-spiel Marke «Rambo», sondern vielmehr eine interessante Strategiespiel-Variante, die einfach nur lustig genannt wird.

Sie bewegen eine Spielfigur, die ansehnlich animiert durch verschiedene Büros wandert. Hier trifft die Figur auf andere

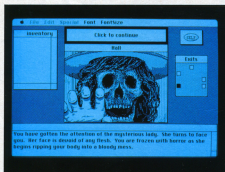


Personen, die alle ein Eigenleben führen. Die Palette reicht von Präsidenten (der Einzige, der Sie feuern kann) über Geheimdienst- und Militär-Personal bis zur Sekretärin. Sie können mit diesen Figuren in Kontakt treten und ihnen Anweisungen geben oder sie um Hilfe bitten. Umfangreiche Windows sorgen für Spielkomfort.

Es gibt drei Wege, um das Spiel erfolgreich zu beenden: Genug Geld zu besorgen, um die Lösegeldforderungen zu erfüllen, genug politische Macht zu erlangen, um die Terroristen

zum Aufgeben zu bewegen oder durch eine militärische Aktion die Geiseln gewaltsam zu befreien. Wenn man eine Einführung zu einem glücklichen Ende bringen konnte, geht das Spiel mit einem schwierigeren Fall weiter. Idee und Spielprinzip sind bei

»Hijack« angenehm unkonventionell. Die Originalität verblaßte nach einer Weile zwar etwas, aber langweilig wird die Sache deswegen noch lange nicht. Wer unkomplizierte Strategiespiele schätzt, wird an dem ungewöhnlichen Programm seine Freude haben. (h)



Nach einem Autounfall können Sie sich glücklicherweise unverletzt aus Ihrem Wagen befreien. Sie befinden sich auf einer einsamen Landstraße. Weit und breit ist kein Mensch zu sehen. In der Ferne steht ein einsames, bauffälliges Haus. Sie treten ein, um zu telefonieren, da schlägt die Eingangstür mit einem lauten Krachen ins Schloß.

Willkommen in diesem Haus, ungebetener Besucher! Es sieht nur auf den ersten Blick sehr einsam aus. Die Bewohner sind zwar schon lange tot, aber doch

noch recht munter. Aber passen Sie etwas auf, denn Untote können recht gierig sein...

Solchen Software-Horror verleiht: eine unscheinbare 3½-Zoll-Diskette, die aus Amerika kommt. »Unimazed« ist ein Abenteuerpiel, das sich nicht nur durch eine spannende Handlung auszeichnet. Man erspart sich auch das mühsame Ratespiel »Welche Wörter versteht das Programm?« und muß keinen einzigen Buchstaben eintippen. Alle verfügbaren Verben stehen in einem Window und können angeklickt werden. Anschlie-

Grafikadventure

GRAFIK	67 ★	
SOUND & MUSIK	79 ★	
HAPPY-WERTUNG	85 ★	



Macintosh 512 KByte

(Atari ST, Amiga)

zirka 100 Mark (Diskette)

Raffinierte Benutzerführung

Wenn man mit dem Cursor noch in das Fenster mit der Grafik, die den momentanen Schauplatz zeigt und wählt den Gegenstand oder die Person, auf die sich diese Handlung auswirken soll.

Die Bilder sind sehr detailliert gezeichnet und teilweise huscht sogar ein kleines Monster animiert über den Bildschirm. Auch beim Sound hat man sich was einfallen lassen: Die Programmierer haben eine Reihe digitalisierte Klänge eingebaut, die fantastisch echt wirken. Alle Effekte wie Donner, Hundegabeln

und Schreie klingen fast wie in natura aus dem Lautsprecher.

„Unimted“ ist mit das beste Abenteuerispiel, das wir in diesem Jahr bisher gesehen haben. Die hervorragende Benutzerführung und die gute Handlung, die sich immer wieder ironisch selbst auf die Schippe nimmt, machen das Programm zu einem Maß für Adventure-Liebhaber. Zwei Einschränkungen am Rande: Der Schwierigkeitsgrad ist nicht allzu hoch und der Erscheinungstermin für die Amiga- und ST-Adaptionen steht noch in den Sternen. (H)



Screenshot Schneider

Zombi

von UBI-Soft

Der Hit aus Frankreich.

Jetzt auch in Deutschland für alle Schneider-Computer mit Diskettenstation

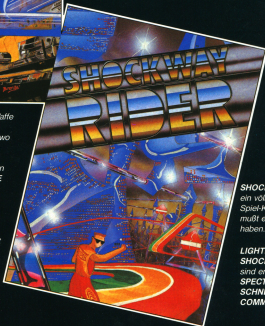
Erhältlich für CPC 464, 664 und 6128 nur auf Disk.



Screenshot Schneider



LIGHTFORCE ist die schlagkräftige Waffe des Galaktischen Kampf-Kommandos. Wenn eine Terranische Kolonie irgendwo in einer Ecke der Galaxis von feindlichen Aliens besetzt wird, kommt die Revanche in Form von einem einsamen **LIGHTFORCE**-Kämpfer. **LIGHTFORCE** schlägt eine einsame Schlacht über den fremden Landschaften des Eis-Planeten, des Dschungel-Planeten, Fabriken der Eindringlinge und im undurchdringlichen Asteroiden-Gürtel. **LIGHTFORCE** — at the speed of Light



SHOCKWAY RIDER, ein völlig neuartiges Spiel-Konzept. Du mußt es selbst erlebt haben.

LIGHTFORCE und **SHOCKWAY RIDER** sind erhältlich für: **SPECTRUM**, **SCHNEIDER** und **COMMODORE**

FTL
FASTER-THAN-LIGHT

Im Vertrieb von: PETER WEST RECORDS GMBH
Am Heerdter Hof 15 — 4000 Düsseldorf 11 — Tel. 02 11/50 21 31

Knight Rider

GRAFIK	30 ★	
SOUND & MUSIK	20 ★	
HAPPY-WERTUNG	18 ★	

C 64 (Schneider, Spectrum)

Geschlichkeitsspiel

39 Mark (Kassette),

49 Mark (Diskette)

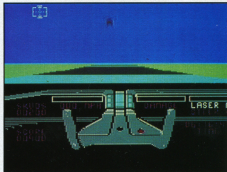
Spiel zur TV-Serie



Wer das österreichische Fernseh-Programm empfangen kann oder einen Kabelanschluß hat, dem wird «Knight Rider» ein Begriff sein. Bei dieser englischen Fernsehserie dreht sich alles um den Helden Michael Knight, der mit einem Superauto durch die Lande braust, um Unrecht und Verbrechen zu bekämpfen. Michaela Wagen hat einige markante Extras. Der Superschlund namens KITT kann sprechen, von alleine fahren und ist demzufolge – oh Wunder der KI – hochintelligent.

Nach rekordverdächtigen Verzögerungen ist jetzt endlich das Spiel zur TV-Serie fertig. Finstere Gerüchte besagen, daß mehrere Programmierer entnervt die Arbeit aufgaben, so daß sich die Entwicklungszeit des Spiels immer mehr in die Länge zog.

Warum «Knight Rider» aber so lange brauchte, wird den Softwaregebern wohl immer ein Rätsel bleiben. Stellt schon die TV-Serie nicht gerade einen intellektuellen Gipfelsturm dar, so darf man dem Spiel gehobene Flop-Chancen geben.



Wie im TV-Vorbild darf der Spieler hier alle möglichen Verbrechen bekämpfen. Zu Beginn meldet sich der PS-Schlauberger KITT mit einer Nachricht, die auf dem Bildschirm erscheint. Der fahrbare Untersatz schlägt vor, daß man doch in diese oder jene Stadt fahren solle. Was nun folgt, ist eine nervenzermürbende langweilige Fahrsequenz. Minutenlang braust man eine Straße entlang und darf nebenbei ein paar klägliche Hubschrauber-Sprites abschießen, die etwas unmotiviert durch die Luft schwirren.

Am Ziel angekommen, muß Michael von einem Ende eines Raums zum anderen gehen, ohne von einem Wächter geschnappt zu werden. Anschließend wiederholt sich das Spielchen ein paarmal. Herumschauen und -laufen mit antiquierter Grafik und schlappen Sound-Effekten, bis der Bausewitz gesättigt wird. Spielwitz und Motivation sorgen nur für gepflegtes Schaudern. Außer bei hartnäckigsten Fans der TV-Serie dürfte so viel programmierte Langeweile bei keinem Computerspieler für Freude sorgen. (H)

Alleykat

GRAFIK	39 ★	
SOUND & MUSIK	33 ★	
HAPPY-WERTUNG	34 ★	

C 64

Actionspiel

35 Mark (Kassette),

49 Mark (Diskette)

Weltraum-Rallye mit

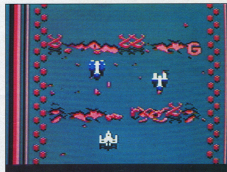
Baller-Appeal

Es ist mal wieder Braybrook-Zeit: Der Programmierer von «Paradroid» und «Uridium», zwei Spitzensteinen des Software-Jahrgangs 1986, hat den Commodore-1986 ein neues Werk beschert.

Bei «Alleykat» wird zwar fleißig geschossen, doch geht es hier einmal nicht einer bösen Invasionsflotte an den Kragen, die die Erde gemütlich in Schutt und Asche legen will. Hinter dem Namen Alleykat verbirgt sich ein Raumschiff-Wettrennen der Zukunft. Ein oder zwei Spieler

gehen mit ihren Speeder getauften Flitzern an den Start. 32 Strecken, von denen jede etwa 20 Bildschirmzeilen lang ist, stehen zur Verfügung. Doch zu Beginn kann man nicht beliebig wählen. Bei vielen Rennen muß man Startgelder entrichten, um überhaupt antreten zu können. Man beginnt das Spiel zwar mit einem leeren Konto, aber für das erfolgreiche Absolvieren einer Strecke gibt es einen Scheck als Belohnung.

Während des Rennens kann man seinen Speeder beschleunigen, abbremsen, nach links,



rechts, oben und unten steuern und sogar sein Raumschiff verwandeln. Sie haben die Wahl zwischen einem wendigen Modell mit einer Laserkanone und einer Baller-Version, die langsamer ist, aber eine zweite Kanone hat.

Der Zwei-Spieler-Modus erlaubt leider kein echtes Simultanspiel. Beide Teilnehmer teilen sich hier ein Konto und gehen nacheinander an den Start. Man kann so lange spielen, bis man sich die Startgebühren für ein weiteres Rennen nicht mehr leisten kann.

Grafisch bietet das Spiel alle Vorzüge Braybrook'scher Programmierkunst: Schnelles Scrollen, starke Sprites und tolle Farbeffekte im Vorspann. Das Spiel läuft auf dem C 128 sogar etwas schneller, weil es die erhöhte Taktfrequenz des Prozessors erkennt und ausnutzt.

Alleykat hat trotz einiger guter Ideen kein sonderlich originelles Spielprinzip, hebt sich von zahlreichen Action-Neuerscheinungen aber klar ab. Ein Fall für Leute, die ein schnelles, herausforderndes Spiel suchen, das nicht zu simpel ist. (H)

Miami Vice

GRAFIK	47 ★	
SOUND & MUSIK	76 ★	
HAPPY-WERTUNG	38 ★	

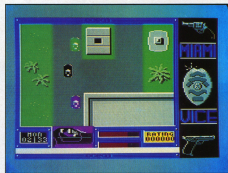
C 64 (Schneider, Spectrum)

Geschicklichkeitsspiel

39 Mark (Kassette),

59 Mark (Diskette)

Spiel zur TV-Serie



Crockett und Tubbs sind zwei smarte Kriminalpolizisten, die von einem dicken Drogengeschäft Wind bekommen haben. Kokain im Wert von einer Millionen Dollar soll am Donnerstag morgen von einem Oberdealer namens Mr. J abtransportiert werden. Um an Mr. J heranzukommen, müssen beide Polizisten in Bars recherchieren, kleine Dealer ausquetschen und mühsam Informationen sammeln.

Die beiden Helden des Spiels werden auch bald im deutschen Fernsehen zu bewundern sein:

Anfang Dezember läuft bei uns endlich die amerikanische Krimiserie «Miami Vice» an, die in den USA zu den absoluten Publikumsieglern zählt.

Im Spiel zur TV-Serie steuern Sie sowohl Crockett als auch Tubbs. Mit einem Auto flitzen Sie durch die Straßen von Miami, doch das ist ziemlich schwierig. Die Steuerung ist sehr vertrackt und bei einer Kollision mit einem Gebäude oder einem anderen Wagen wird Ihr Fahrzeug zerstört.

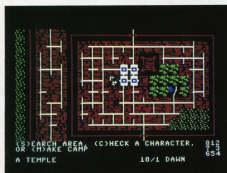
In der Anleitung findet man eine Zeittafel, aus der hervor-

geht, wann in welchem Gebäude welcher Dealer sein Unwesen treiben könnte (eine Sekunde Echtzeit entspricht einer Minute im Spiel). Jetzt also rechtzeitig zum Taktort gekürt und rein in das Gebäude. Je nachdem, zu welcher Zeit man eintrifft, kann man Rauschgift als Beweismittel finden, einen Schurken jagen oder dem gegnerischen Auto nachfahren und es unter Beschuss nehmen.

Das Spiel hat durchaus ein paar nette Ideen, aber zwei wesentliche Mankos. Die simple Grafik ist eine herbe Enttäu-

schung. Sie hätte vor zwei Jahren noch für Wohlwollen gesorgt, aber anno 1986 macht sie einen schwachen Eindruck. Außerdem ist «Miami Vice» fast unspielbar. Die Steuerung des Autos ist zu schwierig und die zufällig auftauchenden Computer-Autos brausen einem oft so schnell von hinten in die Karosserie, daß man keine Chance zum Ausweichen hat.

Das einzige Lob verdient sich die Musik. Martin Galway sorgte bei der Commodore-Version für eine schmissige Umsetzung der Themamusk. (H)



Wizard's Crown

GRAFIK	52 ★	
SOUND & MUSIK	3 ★	
HAPPY-WERTUNG	85 ★	



C 64 (Atari XL/XE)

Taktisches Fantasy-Rollenspiel

129 Mark (Diskette)

Neuartige Mischung von zwei Spielgenres

Es ist wieder Fantasy-Zeit! Acht Abenteurer müssen sich auf die Suche nach einer Krone machen, die alle Weisheit und Macht des Universums in sich vereint. Der Kreis der Zauberer, die sich diese Krone teilen, hat sich allerdings zerstritten. Es kam sogar zu einem Krieg, in dem die Zauberkräfte mißbraucht wurden, um Monster zu schaffen, die heute noch die Gegend unsicher machen.

Bis auf einen Oberflächling kamen alle Zauberer wieder zur Besinnung und begruben das

Kriegsbeil. Besagter Schurke schnappte sich aber die Krone, um damit allein zu herrschen. Damit dürfte klar sein, welche Aufgabe die Helden bewältigen müssen: den Bösewicht besänftigen und die Krone wieder dem Kreis der Zauberer übergeben.

Spielerisch geht «Wizard's Crown» neue Wege. In erster Linie ist es ein sehr komplexes Rollenspiel, das sich nur für fortgeschrittene Spieler eignet. Es ist eine Art Mischung zwischen «Questron», «Xyphus» und «Ultima», die um eine Taktik-Komponente bereichert wurde. Kommt

es zum Kampf mit Monstern, hat der Spieler die Wahl zwischen dem 15 Sekunden langen «Quick Combat» (Schneller Schlachttausch) und dem «Tactical Combat» (Taktischer Kampf). Letzterer dauert zwischen 15 und 40 Minuten! Beim «Tactical Combat» müssen Ihre Spielfiguren taktisch günstige Positionen einnehmen, um zu kämpfen, sich eventuell sogar verstecken oder tot stellen. Hinter diesem Taktiksystem steckt übrigens Jeff Johnson, der bereits das erfolgreiche «Six Gun Shootout» schrieb.

«Wizard's Crown» ist ein kom-

plexes Rollenspiel-Vergnügen à la «Ultima» und ein Fest für fortgeschrittene Spieler. Das Taktikspiel-Element sorgt für eine reizvolle Note und bietet Rollenspielern eine gute Gelegenheit, an diesem Spielprinzip zu schnuppern. Grafik (zweckmäßig schlicht) und Sound (nackter Tastaturpfeif) sind etwas schwächlich geraten. Für Anfänger ist «Wizard's Crown» allerdings nicht zu empfehlen; es sei denn, man scheut sich nicht, viel Zeit zu investieren, um sich mit dem Spielprinzip vertraut zu machen. (Manfred Kohlen/hil)

Tass Times in Tonetown

GRAFIK	78 ★	
SOUND & MUSIK	73 ★	
HAPPY-WERTUNG	76 ★	

C 64 (Atari ST, Amiga, Apple II, IBM-PC, Macintosh)
59 bis 79 Mark (Diskette)
Nachfolger zu »Borrowed Time«

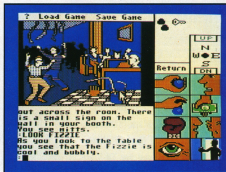


Als Sie Ihren Großvater Gramps eines weniger schönen Tages besuchen wollen, ist der alte Herr spurlos verschwunden. In seinem Labor steht eine merkwürdige Maschine. Ein Ziehen am Schalter, ein Schritt vorwärts und auf einmal ist Ihnen klar, wohin der muntere Opa verschwunden ist.

Sie befinden sich plötzlich in einer merkwürdigen Stadt namens Tonetown, in der es ein wenig seltsam zugeht. Kein Wunder, denn Tonetown befindet sich in einer anderen Dimen-

sion. Der ominöse Apparat von Gramps war ein Dimensions-Faltomat und hat Sie prompt teleportiert. Sie müssen in Tonetown lange genug überleben, um den verlorenen Großvater wieder zu finden. Um nicht als lausiger Tourist enttarnt zu werden, müssen Sie sich möglichst »tass« verhalten.

Für die wilden Zeiten (»Tass Times«) in der Stadt jenseits der 14. Dimension ist das gleiche Programmerteam verantwortlich, das uns schon Hits wie »Mindshadow« und »Borrowed Time« bescherte. In ihrem neue-



sten Adventure bleiben sie ihrem Erfolgsstil treu: Viele Originelle Grafiken, hoher Spielkomfort, Animation und Soundeffekte sind angepasst.

In spielerischer Hinsicht tritt »Tass Times in Tonetown« aber nicht auf der Stelle. Ähnlich wie beim Grusel-Adventure »Uninvited« kann man die meisten Adventure-Kommandos jetzt durch Anklicken von Bildelementen eingeben. Die Grafiken sind so nicht nur schmückendes Bewerk, sie erhöhen den Komfort auch ganz wesentlich. Außerdem fällt die originelle Do-

kumentation auf, die in Infocom-Manier aus einer ganzen Zeitung besteht. Hier sind viele Hinweise über Tonetown versteckt, ohne die man sich im Spiel sehr schwer tut.

Wenn Ihnen »Borrowed Time« gefallen hat, werden Sie von den skurrilen »Tass Times in Tonetown« nicht enttäuscht sein. Das umfangreiche Grafik-Adventure mit teilweise sehr guter Animation ist nicht zu schwierig und ein exotisches Vergnügen für alle, die dank guter Sprachkenntnisse mit den englischen Texten klarkommen. (hl)



W.A.R.

GRAFIK	80 ★	
SOUND & MUSIK	83 ★	
HAPPY-WERTUNG	72 ★	



C 64 (Schneider, Spectrum)
Actionspiel
35 Mark (Kassette),
49 Mark (Diskette)
Weltraumkampf à la »Uridium«

An welches bekannte Actionspiel erinnert Sie folgende Hintergrundstory: Die Erde wird von einer gegnerischen Raumschiff-Flotte bedroht. Die Schiffe sind unglaublich groß und müssen vernichtet werden. Sie besteigen ein Super-Kampfschiff und versuchen, den Selbstzerstörungs-Mechanismus bei einem Gegner nach dem anderen zu aktivieren.

Kommen wir zur Auflösung: Das ganze klingt nicht nur nach »Uridium«, sondern es sieht auch aus wie »Uridium«. Die Rede ist

freilich nicht von »Uridium«, sondern von einem ganz anderen, neuen Spiel namens »W.A.R.«

Hier dürfen Sie sich mit einer Flotte von insgesamt 20 dicken Weltraumbrummern herumärgern, die in vier Abteilungen mit je fünf Schiffen unterteilt sind. Wie bei »Uridium« scrollt der Bildschirm von rechts nach links. Die schmerzhafteste Kollision mit Aufbauten sollten Sie ebenso vermeiden wie innige Berührungen mit den Abfangjägern. Wie gut, daß die Bordkanone mit im Gepäck ist. Man kann sogar klammheimlich unter dem Schiff

durchfliegen, was aber an den Energiereserven zehrt. Wenn Sie eine Zeitlang überlebt haben, rutscht dem Schiffs-Kommandanten das Herz in die Hose und die Selbstzerstörung wird eingeleitet. Jetzt müssen Sie schleunigst den einzigen Ausgang finden und einen Farbcode entschlüsseln, um das nächste Raumschiff zu erreichen.

Die Grafik ist gut, kommt aber nicht ganz an das Vorbild »Uridium« heran. Sound- und Musikeffekte sind dafür um so besser. Kein Wunder, denn dafür zeichnet auch Maestro Rob Hubbard

verantwortlich. Vor allem die hervorragenden Effekte während des Spiels sind einsame Spitze.

Daß es »W.A.R.« an Originalität mangelt, ist keine Frage, denn viel offensichtlicher kann man eigentlich nicht bei einem Konkurrenzprodukt abkupfern. Die Qualität des Vorbilds wird auch prompt nicht erreicht. Dieser Software-Clone ist nun so übel auch wieder nicht; technisch ist das Spiel sauber gemacht und hat durchaus einen gewissen Unterhaltungswert. Ein Tip für Actionfans. (hl)

Betreten Sie die magische Welt von DRUID.



zweit die dämonischen Mächte der Finsternis!

Kassette + Diskette für
Commodore 64/128
mit deutscher Anleitung
Bald auch für
Schneider CPC und
Spectrum 48 K

DRUID

Vertrieb: Rushware
Mitvertrieb: Microhändler
Distribution in Österreich:
Karasoft



FIREBIRD SOFTWARE
FIRST FLOOR, 64-76 NEW OXFORD ST., LONDON WC1A 1PS

Vorsicht vor Graumporten!

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

Firebird-Produkte erhalten Sie in den Fachabteilungen von  sowie in allen gutsortierten Computershops und im guten Versandhandel

Leather Goddesses of Phobos

GRAFIK	8 *
SOUND & MUSIK	8 *
HAPPY-WERTUNG	88 %

**C 64 (Amiga, Apple II,
Atari XL/XE/ST,
Macintosh, MS-DOS)**
zirka 90 Mark (Diskette)
Erstes Aroma-Adventure

TEST

Wir schreiben das Jahr 1936 und befinden uns in Upper Sandusky im amerikanischen Bundesstaat Ohio. Sie stehen friedlich am Tresen ihrer Stammkneipe, als es plötzlich einen lauten Knall gibt. Sie erwachen in einer Gefängniszelle aus Ihrer Ohnmacht auf dem Mars-Mond Phobos und werden mit einer schrecklichen Tatsache konfrontiert: Die Leder-Göttinnen von Phobos planen eine Invasion der Erde!

Nachdem Sie aus Ihrer Zelle entkommen sind, treffen Sie ei-

nen anderen Gefangenen von der Erde. Er heißt Trent und hat einen Plan für eine Maschine gezeichnet, mit der man die Invasion verhindern könnte. Doch dazu braucht Trent acht recht merkwürdige Gegenstände. Darunter befinden sich ein Scheinwerfer eines Ford Jahrgang 1933, ein Telefonbuch von Cleveland und ein Foto von Jean Harlow! Auf der Suche nach diesen Gegenständen reisen Trent und Sie durch das ganze Sonnensystem und machen dabei die Bekanntschaft mit der bissigen Flora der Venus oder König

Throne Room Score: 5/22
touched would turn to gold. His greed caught up with him when he transformed even his own daughter into gold.
King Mitre's wish was, in fact, that everything he touched would turn to forty-five degree angles. No one has ever explained this strange wish; the most likely hypothesis is a sexual fetish. In any case, the tale has a similar climax, with Mitre turning his own daughter into a forty-five degree angle.
King Mitre sits upon the throne, looking dejected and lonely. Next to him is a pile of forty-five degree angles. One stands out from the others, thanks to its golden hair and flowing white gown. The main entrance of the throne room is to the south, but a tight opening leads north.
>lew
What is your age? >

Mitre vom Mars, der alles, was er anfäßt, in einen 45-Grad-Winkel verwandelt.

So eine ausgeflippte Abenteuerhandlung stammt natürlich aus dem Hause Infocom. Das neue Spiel läßt keine Gelegenheit aus, absolut alles ordentlich auf die Schippe zu nehmen. Eine (jugendfreie) Sex-Parodie darf auch nicht fehlen; das Programm kann sogar in drei Stufen gespielt werden. (Die wildeste ist nur Spielern über 21 Jahre zugänglich!)

Bei den Packungsbeilagen hat sich Infocom selbst übertroffen:

Ein 3D-Comic (inklusive 3D-Brille) und eine Scratch'n Sniff-Karte liegen der Packung bei. An bestimmten Stellen werden Sie im Spielverlauf aufgefordert, an einem Feld der Karte zu kratzen – und prompt steigt Ihnen ein zur momentanen Situation passender Geruch in die Nase.

Textadventures von Infocom waren schon immer ein besonderes Vergnügen, doch das nicht allzu schwierige «Leather Goddesses of Phobos» ist ein besonderer Knüller. Ein Muß für humorvolle Abenteuerspieler, die Englisch können. (nl)



Beim Herumstöbern auf dem Dachboden fällt Ihnen ein altes, verstaubtes Buch in die Hand. Es erzählt die Geschichte von Heartland. Dieser einst glückliche Ort wird vom grausamen Midan heimgejagt. Der Lump hat ein Buch an sich gerissen, das vom guten Zauberer Eldritch stammt. Midan riß die letzten sechs Seiten heraus und ersetzte sie durch Fälschungen.

Sie werden immer mehr von dieser spannenden Geschichte gefesselt, als Sie plötzlich merken, daß Sie sich selber in Heart-

land befinden. Ein geheimnisvoller Zauber hat Sie hierher versetzt und Ihnen sogar die Gestalt von Eldritch gegeben. Sie mit einer Hand den Zylinder haltend, trabt die Figur wunderschön animiert durch Heartland, um die sechs Seiten einzusammeln.

Kartografierer kommen bei dem komplexen Spiel voll auf ihre Kosten, aber für Action wird auch georgert. Herumlungende Bosewichter zehren an Eldrichs Lebensenergie. Je schwächer er wird, desto vollständiger wird die Grafik eines grausigen To-

Heartland

GRAFIK	77 *
SOUND & MUSIK	68 *
HAPPY-WERTUNG	75 *



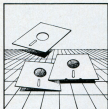
Spectrum (C 64, Schneider)
Action-Adventure
39 Mark (Kassette),
59 Mark (Diskette)
Spielerisch interessant
mit guter Animation

tenerschädel. Durch das Aufsammlen von drei verschiedenen Waffenarten, deren Symbole hin und wieder durch die Luft sausen, kann er sich zur Wehr setzen. Mit dem Hut sind drei Treffer notwendig, um einen Gegner auszuschalten, mit einem Schwert zwei und mit dem Feuerball genügt ein Treffer. Doch Vorsicht, denn einige Scharken erwachen nach einer Weile wieder zum Leben.

«Heartland» ist ein sehr ausgewogenes, kurzweiliges Action-Adventure, das die Reflexe fordert und fördert. Die Hinter-

grundstory sorgt für eine gute Atmosphäre. Die getestete Spectrum-Version schnitt bei Grafik und Sound ausgesprochen gut ab. Zu Beginn des Spiels ertönt eine monumentale Titelmelodie und die Animation der Spielfiguren ist elegant.

Da «Heartland» nicht allzu schwer, aber fordernd genug ist und dem Programm eine gut übersetzte deutsche Anleitung beiliegt, kann man es allen Action-Adventure-Spielern nur wärmstens empfehlen. Es gehört zu den besten Vertretern dieses Genres. (nl)



SOFT-NEWS

Jede Menge Gewinner

Vor ein paar Wochen hieß es für drei unserer Wettbewerbe "Nichts geht mehr – Einseidenschluß". Die insgesamt 146 Gewinner der drei Aktionen erhalten ihre Preise in den nächsten Tagen mit der Post zugestellt. Und hier sind die Preisträger:

„Elite“-Wettbewerb in Zusammenarbeit mit Firebird Software, Happy-Computer 3/86

1. Preis: eine Flugreise nach London: Alexander Krause, 5810 Witten

2. bis 5. Preis: je drei Firebird-Spiele:

Hans-Peter Dolzheim, Heddesheim
Van Morrenst, Lübeck
Markus Preuß, Bielefeld
Gunter Puchmann, Lemgo

6. bis 30. Preis: je ein Happy-Computer-flo:

Hans-Peter Biedack, Karlsruhe
Manfred Buchert, Herbrechtingen
Joachim Buchholz, Bensheim
Michael Drenner, Kassel
Arnold Düvel, Ahlenbein-Sale
Josef Duff, Cölz-Lemgo
Joachim Frenking, Homburg
Ben Gossow, Hannover
Michael Haas, Bad Nauheim
Kai Haeferkamp, Osnabrück
Andreas Is, Osnabrück
Gerald Kerdies, A-Galburg
Andreas Krabs, Osnabrück
Rainer Krotz, Widdig
Christian Kupper, Wolfenbüttel
Siegfried Meyer, Eysenbüttel
Frank Meyer, Friesenfeld
Thomas Rubin, Osnabrück
Martin Schöler, Rheinsberg
Olaf Schneider, Marktoberdorf
Mike Schmitt, Angermünde
Reinhold O. Storz, Wuppertal
Rainer Ströten, Osnabrück
Thomas Weiser, Gießen
Heinrich Weitz, Bergisch Gladbach

31.–55. Preis: je ein Markt & Technik-Buchgutschein im Wert von 10 Mark:

Helmut Barke, Schwelm-Groß
Michael van Coor, Troisdorf
Detmar Eichholz, Mülheim/Ruhr
Olaf Gubler, Lützen
Michael Geiger, Mülheim
Martha Groppe, Neustadt
Christian Hacker, Düsseldorf
Hermann Hefer, Biberach
Thomas Jekranek, Lingen
Armin Kempf, Langhagen

Mario Kocan, A-Wien
Andreas Kraus, Frankfurt/M.
Maro-Sebastian Löhle, Peise
Heiko Möller, Mülheim
Olaf Müller, Hamburg
Alexander Peach, Dornagau
Marina Preuß, Uster-Kölle
Cousin Reyer, Osnabrück
Jan Schilling, Essen
Jürgen Stoll, Neuburg
Heinz Ueber, Neuzing
Frank Vetter, Jena
Lara Wenzel, Cuxhaven
Hans-Jürgen Wölger, Ehrhardt
Franz Wirtl, Maria Schwaben

„Hexenküche II“-Wettbewerb in Zusammenarbeit mit Palace Software, Happy-Computer 7/86

1. Preis: die original Kürbis-Statue:

Thomas Golob, Friedrichsdorf

2. bis 51. Preis: je einmal das neue Palace-Spiel „Antiraid“:

Felix Alliger, Aarbergen
Marc Anden, Bielefeld
Michael Böhm, A-Groß
Eric Brandt, Weesling
Christian Decker, Groben-Neudorf
Sascha Fichtner, München
Rudolf Fischer, Frankfurt
Alexander Friedebald, Albstadt
Rolf Hartmann, Hamburg
Christian Heim, Bad Weesee
Frank Hofmann, Brüggen
Robert Heuber, Augsburg
Friedrich Hinderks, Menden
Thomas Hicke, Hochheim
Lutz Jäger, Schwarzbach
Hans-Jörg, A-Wien
Günter Kleiser, Köln
Martin Knobloch, Cochem
Manuel Kobschling, Pirmasens
Ralph Koppelsch, Bad Friedrichshall
Willy Kuhn, Bonn
Jens Lauerbach, Oberhausen
Robert Lebkowski, Köln
Andreas Malzahn, Hamburg
Alexander Marx, A-Wien
Werner Möller, Kassel
Günther Mügge, Sülzburg
Dirk Pahl, Göttingen
Christian Pich, Stuttgart
M. Pöschmann, Weeze
Stephan Probst, Leichlingen
Brend Pilger, Buchen
Achim Pfäzle, Moersbach
Romain Rauh, München
Jürgen Reiner, Heilbronn
Günther Röhling, Darmstadt
Raphael Röhler, Hain
Michael Ruch, Berlin
Ch. Scheibler, Rühl
Ben Schmitt, Bruckberg
Manfred Schrockner, Amberg
Markus Sepp, Euskirchen
Reinold Seck, Rheinfelden
Felix Thum, Griesheim
Moritz Weiskopf, Bonn
Dimitri Wenzel, München
O. Wessmann, Lemgo
Gunter Wurmstatter, Kaufbeuren
Dietrich Zöfel, Trier

„Two-On-Two“-Wettbewerb in Zusammenarbeit mit Activision, Happy-Computer 8/86

1. Preis: ein Autogrammbuch und eine Diskette mit dem Spiel „Two-On-Two“:

Matthias Forkel, Halstenbek

2. bis 21. Preis: je eine Diskette mit „Two-On-Two Basketball“:

Alexander Bahr, Pirmasens
Frank Basse, Essen
Christoph Beck, Berlin
Hilf Fontana, Münster
Rainer Fischer, Bielefeld
Andreas Fritsch, Paderborn
Harald Gasser, A-Kriegel
Arne Jost, Essen
Karl-Heinz Dörig, Immenstadt
Lara Göts, Bremen

Holger Kötter, Reith
Dirk Köhler, Neuburg
Viktor Koller, Hildesheim
Patrick Rockhoff, Lübeck
Byron Simon, Welsburg
Andreas Striepl, München
Sören Stein, Muenchhausen
Olaf Ulzer, Mülheim
Christoph Weigand, Reichenheim
Roland Weid, Leutewich

22. bis 41. Preis: je ein Poster und ein T-Shirt:

Manziane Buchert, Schwarzenberg
Marko Rützer, Rheinstetten
Florian Fricke, Bielefeld
Inna Hadenberg, Mering
Marion Hübner, Emsbürgen
Kaiser Herz, Hannover
Thomas Jäger, Götting
Dirk Köhler, Muenchhausen
Maurice Korman, Solingen
Siegfried Kottel, Braunschweig
Ben Ladage, Trier
Michael Möller, Heidegarden
D. Mohrreuther, Bonn
Robert Pöschmann, Kassel
Michael Ruch, Der Eichenbach
Martin Schade, Trossen
Sigrud Schmidt, Hamburg
Christian Schrick, München
Toni Weber, Rost
Frank Wisemann, Essen

Wir bedanken uns bei allen Einsendern und wünschen den Gewinnern viel Spaß mit den Preisen! (hl)

Macht mit bei der Leser-Hitparade

Ab der nächsten Ausgabe drucken wir jeden Monat eine Hitparade ab, die von Euch gewählt wird. Um mitzumachen, müßt Ihr eure drei aktuellen Lieblingspiele (mit 1., 2., 3. durchnummerieren) auf eine Postkarte schreiben und an folgende Adresse schicken: Redaktion Happy-Computer, Kennwort: Top 10, Hans-Peter-Sir. 2, 8013 Haar.

Wir verlosen jeden Monat 22 Spiele unter allen Einsendern! Alle Wertungskarten, die uns bis zum 1. November erreichen, nehmen an der Auswertung für Happy-Computer 1/87 teil. Aber auch Einsendungen, die nach diesem Datum eintreffen, sind gültig. Sie gehen für die Auswertung in Ausgabe 2/87. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. (hl)

Viel Neues von Ocean/Imagine

Jawohl liebe Freunde: das Christkind kommt in nicht allzuferner Zukunft wieder angefeuert und bescheidet den braven Erdenbürgern viele neue Computerspiele zum Fest der Liebe. Angesichts des beginnenden Weihnachtsgeschäfts hat England Software-Riese Ocean/Imagine einen Plan mit allen neuen Spielen herausgerückt, die bis Januar 1987 veröffentlicht werden sollen.

„It's a Knockout“ (C 64, Schneider, Spectrum) ist das Spiel zur gleichnamigen TV-Serie, die ei-

ne Weile lang unter dem Titel „Spiel ohne Grenzen“ auch im deutschen Fernsehen lief. Wenn sich das Programm an die Vorlage hält, darf man ein Gaudi-Sportspiel mit mehreren kuriosen Disziplinen erwarten.

„Konami's Tennis“ (Spectrum) nennt sich die Adaption einer Spielhallen-Sportimulation. Technische Besonderheit: Zwei Spieler können im Doppel zusammen gegen den Computer spielen. Versionen für C 64 und Schneider sind nicht geplant, weil es für diese Computer schon zu viele gute Tennis-Simulationen gibt.

„Highlander“ (C 64, Schneider, Spectrum) ist das Spiel zum gleichnamigen Fantasy-Film mit Sean Connery und Christopher Lambert. Die Handlung spielt teils im Mittelalter und teils in der Gegenwart und dreht sich um einen unsterblichen Schwertschwingen.

„The great Escape“ (C 64, Schneider, Spectrum) ist laut Ocean ein original 3D action game. Was sich sonst noch dahinter verbirgt, war zu Redaktionschluss leider nicht herauszufinden.

„Galvan“ (C 64, Schneider, Spectrum) ist wieder mal eine actionlastige Spielaufbau-Entscheidung. Die Golf-Simulation „Konami's Golf“ (Schneider, Spectrum) stammt ebenfalls aus der Spielhalle. Wegen „Leader Boards“ und dem „Golf Construction Set“ ist keine C 64-Version geplant.

„Mog Max“ (C 64, Schneider, Spectrum) nennt sich eine weitere Adaption eines Spielhallen-Titels. Selbiges gilt auch für „Konami's Hyperball“ und „Ye Ar King-Fu II“ (beide C 64, Schneider, Spectrum). Das Autorennen und das Karatespiel sind ebenfalls Umsetzungen von bewährten Spielautomaten. Aber die Originalität soll nicht zu kurz kommen: Ocean arbeitet an einem brandneuen Weltraum-Abenteuer mit 3D-Animation, das den Arbeitstitel „H.A.I.“ trägt (C 64, Schneider, Spectrum).

Kurz vor Weihnachten gibt es dann wieder Compilations in rauen Mengen. „They sold a Million III.“ (C 64, Schneider, Spectrum) bringt ebenso eine Handvoll Spiele zum Preis von einem Spiel wie die Sammlungen „Konami's Arcade Hits“ (C 64, Schneider, Spectrum) und „Ocean's Christmas Compilation“ (C 64, Schneider, Spectrum, C 16/Plus 4).

Zwei Film- und Spielautomaten-Umsetzungen sollen auch noch rechtzeitig für C 64, Schneider und Spectrum erscheinen, um unter Weihnachtsbaum zu liegen. Zum Flieger-Spektakel „Top Gun“, bei dem das ach so fröhliche Leben in einer Militär-

In der Tiefe des Universums erwartet Sie ein fanta-

stisches Actionspiel. Die realistische 3D-

Grafik muß man gesehen haben, um sie zu glauben!



Kassette + Diskette
für **Schneider CPC**
mit deutscher
Anleitung

STARSTRIKE II

Vertrieb: Rushware
Mitvertrieb: Microhändler
Distribution in Österreich:
Karasoft

 Firebird is a Registered Trade Mark of British Telecommunications plc.

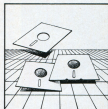
Firebird-Produkte erhalten Sie in den
Fachabteilungen von  sowie in allen gutsortierten
Computershops und im guten
Versandhandel



FIREBIRD SOFTWARE
FIRST FLOOR, 64-76 NEW OXFORD ST., LONDON WC1A 1PS

Vorsicht vor Graulimporten!

Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob die-
ses Programm wirklich eine deutsche An-
leitung enthält. Spätere Reklamationen
können leider nicht berücksichtigt werden.



SOFT-NEWS

Akademie beschrieben wird, erübrigen sich weitere Kommentare. »Short Circuit« ist das Spiel zum Film, der in den deutschen Kinos unter dem Titel »Nummer 5 lebt« angelaufen ist. Die Automaten-Adaptionen sind »Terra Cresta« und – man höre und staune – »Donkey Kong! Kein Witz – Ocean/Imagine hat sich die Rechte an dem Oldie-Automaten gesichert und programmiert eine völlig neue Version. Man darf gespannt sein, ob sich diese Frischzellenkur lohnt.

Außerdem gibt es drei nachträgliche Umsetzungen für C 16- und Plus 4-Computer: »Kung Fu« (Karate), »Hyper Sports« (Sport) und »Ping Pong« (Tischtennis). (hl)

Ocean Deutschland, Am Gumpengraben 24, 4044 Essen 2



Spiele-Hitparade

Oktober 1986

- (1) Mission Elevator
- (2) Golf Construction Set
- (3) Das Herz von Afrika
- (4) Winner Games
- (5) Shogun
- (6) Ghosts'n Goblins
- (7) Silent Service
- (8) Hexenküche II
- (9) Knight Games
- (10) Ping-Pong
- (11) Fairlight
- (12) Solo Flight II
- (13) Formula 1 Simulator
- (14) Rescue on Fractalus
- (15) Pro Tennis

Die Happy-Hits basieren auf den Verkaufszahlen von Ariolasoft, Mastertronic, Quelle und Rushware. Der Tip der Redaktion: »Alleykats« (hl)



Hallo Freaks!

Ich komme gerade von meinem Urlaub zurück und hatte eine großartige Zeit. Ich war in Blackpool, einem der beliebtesten britischen Feriennorte, in dem es nur so von Spielhallen wimmelt. Keine Frage, wo ich die meiste Zeit verbracht habe ...

Unter den neuesten Spielautomaten befindet sich »Salamander«, ein Schießspiel, das in die Fußstapfen von »Nemesis« tritt. Man bekommt es mit den gemeinsten Bösewichtern zu tun, die jemals aus einem Silicon Chip gekrochen sind. Es ist ein fantastisches Ballerspiel und unglaublich hektisch. Ich hoffe nur, daß es irgendwann von irgend jemandem für einen Heimcomputer umgesetzt wird.

Andere Spielautomaten, die man sich einmal ansehen sollte, sind »Super Sprint III« (ein Rennspiel), »Pool«, »Shaolin's Road« (ein Kung Fu-Spiel) und »Road

Runner« – sie sind alle ein Spielchen wert.

Weiter zur Commodore-Front, an der es eine Menge guter Spiele zu vermehren gibt. Eine der besten Spielautomaten-Versionen, die ich je auf dem C 64 gesehen habe, ist das mittlerweile erschienene »Ghosts'n Goblins«. Grafik und Sound sind schlichtweg brillant. Wer Arkade-Spiele mag, muß das Programm einfach haben.

Tony Crowther arbeitet wieder für Alligata, die Firma, bei der er seine Karriere begann. Jetzt hat er sein erstes Programm nach längerer Zeit fertiggestellt. »Trap« ist ein vertikal scrollendes Schießspiel, bei dem man über eine merkwürdig aussehende Landschaft fliegt. Kapseln sammelt und ansonsten alles zerstört, was einem die Flugbahn kreuzt. Je mehr Kapseln man aufpickt, desto besser kann man sein Schiff ausrüsten. Schließlich kann man einen Bo-

nus-Level erreichen, der etwas an »Commando« erinnert. Es ist kein brillantes Spiel, hat aber einige originelle Extras und dürfte Actionfans gut gefallen.

Mein momentanes Lieblingspiel ist »Super Cycle« von Epyra, was ja bei Eicher in Happy keine allzu gute Kritik bekommen hat. Bei uns hat es immerhin dafür gesorgt, daß die Arbeit für ein paar Tage stillgelegt wurde. Es spielt sich genauso wie Segas Spielautomat »Hang-On« – vielleicht mögen wir es deshalb so gern!

»Beyond the forbidden Forest«, die Fortsetzung zum Klassiker »Forbidden Forest«, ist gerade von U.S. Gold veröffentlicht worden. Es sieht seinem Vorgänger sehr ähnlich, bietet spielerisch aber wesentlich mehr. Hier muß der schreckliche Demogorgon besiegt werden. Das Spiel hat viel Atmosphäre mit exzellenter Musik und Grusel-Grafik. Ich bin mir nicht sicher, wie das Spiel in Deutschland ankommt, aber wir lieben es.

Das war's für diesen Monat. Nächstes Mal bringe ich Euch eine Nachlese von der PCW-Show, zusammen mit ein paar Spiele-Neuigkeiten.

Julian Rignall

Schlecht geklaut?

Unsere Spiele-Tests scheinen bemerkenswert richtungswiegend auf dem deutschen Computerzeitschriften-Markt zu sein. Wie könnte man sich sonst die verblüffenden Ähnlichkeiten der Tests von »Two-on-Two Basketball« in Happy-Computer 8/86 und einer deutschen Spielezeitschrift erklären? Hier eine kleine Kostprobe, die beweist, daß unsere Testkollegen das Spiel scheinbar nie wirklich gesehen haben.

Wir schrieben damals in Happy: »Diese Spiel-Variante sorgte beim Testen für die meiste Stimmung. Ständig werfen sich die beiden Spieler Bemerkungen wie »Spiel mich an! ... zu.«

Die Version der bewußten »Test«-Zeitschrift: »Zu zweit macht das Spielen noch mehr Spaß. Hier erscheinen zusätzlich auf dem Bildschirm noch Bemerkungen der Spieler wie zum Beispiel »Spiel mich an!«

Daß solche Texte bei »Two-on-Two Basketball« auf dem Bildschirm erscheinen, ist uns ebenso neu wie den Programmierern des Spiels. Wenn die Kollegen in Zukunft wieder Happy-Tests als Vorlage benutzen, sollten sie darauf achten, daß sie zumindest beim Abschreiben keine Fehler machen. (hl)

Schneller als das Licht

FTL (»Faster than Light«) nennt sich ein neues Label des englischen Softwarehauses Gargoyles Games. Gargoyles ist durch seine kniffligen Action-Adventures bekannt geworden und will unter dem FTL-Banner jetzt auch Actionspiele veröffentlichen.

Von dem ersten FTL-Title »Light Force« können wir Euch

jetzt schon ein Vorab-Foto der Schneider-Version zeigen. Das Schießspiel erinnert an den Spielautomaten »Xenious« und wird Actionfans bestimmt nicht enttäuschen. Mehr über das FTL-Label, sobald die ersten Spiele fertig sind. (hl)

Peter West Records, Am Heerdt Hof 13, 4000 Düsseldorf 1



»Light Force« nennt sich das erste Spiel des neuen Action-Labels FTL



Soft Story

Einer der talentiertesten und profiliertesten Programmierer in der Computerspiel-Branche ist der 20-jährige Martin Galway, der viele Soundtracks zu Ocean/Imagine-Spielen geschrieben hat. In knapp zwei Jahren arbeitete er an über 30 Programmen; darunter befinden sich Spiele wie «Rambo», «Hyper Sports» und «Miami Vice». Dank der freundlichen Hilfe von Rachel Moodie von Ocean Software konnte sich unser Korrespondent Leslie B. Bunder exklusiv mit Martin unterhalten.

Happy: Wie sah bei Dir der Einstieg in die Programmier-Karriere aus?

Martin: Ich fing 1984 an, Musik für Computer zu schreiben. Damals ging ich noch in Manchester auf die Schule. Ich arbeitete an einem BBC-Computer und schrieb die Musik für das Spiel eines Freundes. Dieses Programm wurde später an Ocean verkauft. Dort war man von meiner Arbeit so beeindruckt, daß man mir einen Commodore 64, eine Datasette sowie einen Assembler leih und meinte «Laß mal sehen, was du kannst» — das war im Mai 1984. Im Februar 1985 ging ich dann als festangestellter Programmierer zu Ocean.

Von der Schulbank zum Profi-Vertrag

Happy: Verrätst Du uns, wie Deine Musikstücke entstehen?

Martin: Wenn ich eine Idee habe, tippe ich jede Note einzeln in den Computer ein. Das kann bei einem 12 Minuten langen Lied mit drei Stimmen eine ganz schöne Prozedur werden. Um musikalische Ideen auf einer Klaviatur auszuprobieren, benutze ich einen Seiko DS202/DS330 und einen Yamaha CX5M-Synthesizer.

Zuerst Entwicklungssystem bei Ocean ist «mehr als absolut streng geheim und vertraulich», denn es ist das Beste! Aber ich kann sagen, daß ich die Musik auf einem Commodore 128D einlege und auf einem zweiten 128D abspiele. Für Spectrum-

und Schneider-Arbeiten gebe ich die Musik auf einem Einstein ein und spiele sie auf dem jeweiligen Zielcomputer ab.

Happy: Glaubst Du, daß das musikalische Potential des Commodore 64 schon voll ausgeschöpft wird?

Martin: Nein. Wenn man den gesamten Arbeitsspeicher des C 64 nutzen würde, könnte man Musikstücke programmieren, die tagelang laufen würden. In Spielen wird das natürlich niemals gemacht. Musik, Grafik und Programm müssen sich die Arbeitsleistung des Prozessors teilen und die Musik erwirkt meistens das kleinste Stück vom Kuchen. Wenn ich zum Beispiel ein Programm schreiben würde, das 60 KByte beansprucht und die gesamte Prozessorzeit ausnutzt, dann würde sich das verdammt gut anhören.

Byte-Gerangel

Happy: Nenne uns mal einige Spiele, für die Du die Musik geschrieben hast.

Martin: Da gibt es eine ganze Menge. Auf dem Commodore 64 zum Beispiel «Ping Pong», «Miami Vice», «Green Beret», «Highlanders», «Comic Bakery», «Roads Rat Races», «Cyclone» und «Street Hawk». Auf dem Schneider arbeitete ich an «Frankie goes to Hollywood» und «Match Days» und auf dem Spectrum an «Ping Pong», «Mikie» und «Ye Az Kung-Fu».

Happy: Glaubst Du, daß Popmusik eines Tages Versionen von Computerspiel-Melodien aufnehmen werden?

Martin: Nein, jedenfalls nicht, solange die Computer-Musik nicht technisch komplexer geworden ist und die Sache Profit abwerfen würde. Ich muß erst ein paar Jahre Erfahrungen mit dem Amiga sammeln, denn dieser Computer bietet die besten Fähigkeiten in diesem Gebiet. Dann läßt sich der Zeitpunkt vielleicht abschätzen.

Happy: Wer ist Dein liebster Computer-Musiker?

Martin: Rob Hubbard ist der einzige, den ich respektiere. Alle anderen Programmierer sind zweitrangig. Das liegt an ihrer mangelnden programmiertechnischen Kompetenz oder fehlender Erfahrung im Arrangieren.

Solo für Martin Galway

Heute haben wir wieder einen Musik-Spezialisten im Interview: Martin Galway gilt neben Rob Hubbard als unumstrittener Meister des Computer-Sounds. Leslie B. Bunder unterhielt sich mit ihm.

Happy: Welche Musik ist Dir allgemein am liebsten?

Martin: Ich höre mir gern die Top 40 an und verfolge, was sich in den Hitlisten tut. Die Interpreten, die ich am meisten schätze, sind Level 42 (schon seit 1980), Thomas Dolby, Prefab Sprout, Stevie Wonder und The Art of Noise. Ich höre mir auch gern Sachen von Jean-Michel Jarre und Vangelis an.

Happy: Willst Du Dein Leben lang Musik für Computerspiele schreiben?

Martin: Natürlich nicht. Ich würde mich gerne einmal an der Entwicklung eines Spielautomaten beteiligen. Ich habe neben Computern und Musik noch viele andere Interessen und eine Karriere in einem dieser Gebiete würde mir zusetzen.

Happy: Was sind denn Deine Hobbys?

Martin: Ich sehe mir gerne Science-fiction- und Fantasy-Filme wie «Die Rückkehr der Jedi-Ritter» an, bei dem mir besonders die Weltraum-Spezialeffekte gefallen haben. Ich mag auch das Rollenspiel «Dungeons & Dragons», Modellieren, Malen und schreibe Romane — letzteres natürlich mit einer Textverarbeitung.

Happy: Spielst Du in Deiner Freizeit auch am Computer?

Martin: Im Gegensatz zu früher recht selten. Am liebsten mag ich Weltraum-Simulationen mit 3D-Grafik wie «Elite». Computer, die so langsam sind wie der

Commodore 64, beherrschen solche Grafiken leider nicht sonderlich gut. Ich warte sehnsüchtig auf die Amiga-Version des Flugsimulators «Jet».

Happy: Gibt es eigentlich Momente, in denen Du Dir wünscht, nichts mit der Software-Branche zu tun zu haben?

Martin: Ja. Die Fachpresse liegt nämlich oft mit ihren Besprechungen und Artikeln daneben. Ich habe Telefon-Interviews gemacht, bei denen im Heft plötzlich Fragen auftauchten, die nie gestellt wurden und Antworten, die ich nie gegeben habe. Auf dem englischen Computer-Zeit-



Computer-Musiker Martin Galway an seinem Arbeitsplatz

ten beteiligen. Ich habe neben Computern und Musik noch viele andere Interessen und eine Karriere in einem dieser Gebiete würde mir zusetzen.

Happy: Was sind denn Deine Hobbys?

Martin: Ich sehe mir gerne Science-fiction- und Fantasy-Filme wie «Die Rückkehr der Jedi-Ritter» an, bei dem mir besonders die Weltraum-Spezialeffekte gefallen haben. Ich mag auch das Rollenspiel «Dungeons & Dragons», Modellieren, Malen und schreibe Romane — letzteres natürlich mit einer Textverarbeitung.

Happy: Spielst Du in Deiner Freizeit auch am Computer?

Martin: Im Gegensatz zu früher recht selten. Am liebsten mag ich Weltraum-Simulationen mit 3D-Grafik wie «Elite». Computer, die so langsam sind wie der

schriftenmarkt ist ein Verlag sehr dominant, was für die Leser nicht sonderlich gut ist. Die Ansichten der Reporter werden in einem hohen Grad von bestimmten Herstellern beeinflusst. Außerdem sind die Kritiker technisch inkompetent.

Happy: Und welche Computerschriften liest Du?

Martin: «Personal Computer World», «Byte» und «Electronic Product Design».

Happy: Welche Soundtracks wird man in Zukunft von Dir hören?

Martin: Momentan arbeite ich an fünf Spielen, aber leider darf ich die Titel noch nicht verraten.

Happy: Dann wünschen wir Dir noch viel Erfolg bei Deiner Arbeit und bedanken uns für das Interview.

(Leslie B. Bunder/hh)



Soft Story

Freitag nachmittag in der Happy-Redaktion: Das gewohnte Sägen der Drucker und das hektische Treiben auf dem Flur bestimmen diesmal nicht das Bild, denn wir haben einen Feiertag. Trotzdem hat sich eine Handvoll Redakteure eingefunden, denn Mike Posehn, der Autor des Amiga-Programms »Deluxe Video«, hat seinen Besuch angekündigt. Mike hielt sich eigentlich privat in Europa auf, doch bereits vor seiner Abreise hatten wir einen Interview-Termin vereinbart.

Gegen 14 Uhr trifft er zusammen mit seiner Frau Cynthia ein. Nach der Begrüßung und dem Aktivieren der Kaffeemaschine erzählt uns Mike von seinem Einstieg in die Computer-Szene: »Ich habe die Hochschule als Ingenieur für Elektronik und Mechanik abgeschlossen und arbeitete dann bei einer Firma, die sich mit Nuklear-Technologie beschäftigte. 1977 kaufte ich mir privat einen SOL-Computer. Das Ding hatte etwa 6 KByte RAM, ein Holzgehäuse und kostete damals um die 2000 Dollar!

Der Weg zum Profi

Da es kein Textprogramm für diesen Computer gab, schrieb ich mir eine eigene Textverarbeitungssoftware. Dieses Programm wurde dann sogar von MicroPro veröffentlicht – das war noch bevor die Firma mit Wordstar als Weltweit landete! Ich schrieb dann zwei weitere CP/M-Programme und merkte, daß ich mit der Programmierung ganz gut Geld verdienen konnte. Also wurde die Freizeitbeschäftigung zum Ganztagsjob. Cynthia und ich versuchten meine ersten Programme vom Wohnzimmer aus, das als provisorisches Lager diente.

Mikes Frau hatte Vertrauen in die Pläne ihres Mannes. Sie meint: »Die Sache hat sich von Anfang an gelohnt und ich hatte nie daran gezweifelt, daß wir das Richtige tun. Heutzutage arbeite ich nicht mehr so eng mit Mike zusammen, denn unsere

»Deluxe Mike« im Interview

beiden Kinder helfen mich auf Trab. Ich kümmere mich aber weiterhin um den Papier- und Steuerkram.

Und wie kam Mike zu Electronic Arts? Er erzählt: »Eines schönen Tages hatte ich ein Programm namens 'Get Organized' fertig geschrieben und suchte nach einer Firma, die es veröffentlichten wollte. Schließlich habe ich Electronic Arts gefragt und sofort eine Zusage erhalten. 'Get Organized' war mein Einstand bei EA. Es ist ein RAM-residenten Programm für den IBM-PC, mit dem man Textverarbeitung, Dateiverwaltung und einiges mehr machen kann. Cynthia meint dazu: »Das Programm ist wirklich sehr praktisch. Ich kann das beurteilen, denn ich benutze es täglich, wenn ich mit meinem IBM-XT arbeite.«

Inspiration Amiga

Vor fast zwei Jahren sah Mike die ersten Demos, die auf einem Prototyp eines neuen Computers namens Amiga liefen. Er war spontan begeistert: »Durch die beeindruckenden Fähigkeiten des Amiga bekam ich die Idee zu 'Deluxe Video', einem Programm, mit dem man animierte Grafik-Sequenzen so einfach wie möglich zusammenstellen kann. Es sollte dem Anwender wie eine Programmiersprache helfen, möglichst unkompliziert seinen Computer auszureizen.

Bei Electronic Arts war man anfangs gar nicht so sehr von meiner Idee begeistert. Mein Produzent hat das Konzept aber verstanden. Er ist der Mann, der schon das Animationsprogramm 'Movie Maker' zu Electronic Arts holte und konnte den jungen schließlich auch 'Deluxe Video' schmackhaft machen. Ein Produzent ist übrigens eine Person, die den Kontakt zwischen Electronic Arts und den Leuten aufrechterhält, die außer Haus für die Firma arbeiten.

Als ich zusammen mit Tom Casey mit 'Deluxe Video' anfang, gab es erst die Amiga-Entwicklungssysteme mit Holz-Tastaturen! Wir haben das Programm größtenteils in C geschrieben, denn damals gab es noch keinen vernünftigen Assembler für den Amiga. Ich würde 'Deluxe Video' gerne schneller machen und habe Lust, eine Maschinensprache-Version zu schreiben. Aber nachdem ich 1½ Jahre an dem Projekt gearbeitet habe, mache ich jetzt erst einmal eine



Mike Posehn, der Schöpfer von »Deluxe Video«

Mike Posehn, der Schöpfer des Animationsprogramms »Deluxe Video«, besuchte die Happy-Redaktion. Seine Programmier-Karriere begann im Wohnzimmer und der Amiga ist (natürlich) sein Lieblingscomputer.



Fachsimpeln am Redaktions-Amiga: Mike (rechts) sieht sich zusammen mit unseren Redakteuren Toni Schwaiger und Gregor Neumann ein neues Videoclip an

kleine Pause. Als nächstes kommt dann eine Daten-Diskette für 'Deluxe Video', auf der neue auf der neue Szenen, Bilder und so weiter gespeichert sind. Ich würde auch in Zukunft gerne Programme für den Amiga schreiben. Leider hat sich der Computer in den USA momentan noch nicht so gut verkauft, wie man sich das erhofft hat.

Würde es Mike nicht einmal reizen, nach so viel Anwendungssoftware ein Spiel zu schreiben?

»Ich glaube nicht. Ich spiele auch nicht allzu oft am Computer, obwohl bei uns zu Hause zur Zeit oft 'Marble Madness' läuft. Ich weiß auch nicht, wie man ein gutes Spiel programmiert, welche Grafik-Tricks es gibt und so weiter. Am meisten Spaß habe ich an Projekten wie 'Deluxe Video', spielerische Anwendungssoftware, mit der man etwas Kreatives auf die Beine stellen kann. Ich möchte auf keinen Fall wieder eine Textverarbeitungsprogrammieren – das gehört zum langweiligsten, was man sich vorstellen kann!«

Unser Amiga-Redakteur (und -Freak) Toni Schwaiger nutzte gleich die Gelegenheit, um mit Mike etwas über »Deluxe Video« zu fachsimpeln und tauschte mit ihm ein paar selbstgemachte Animations-Sequenzen aus. Wie gut, daß Programmierer auf Reisen immer ein paar 3½-Zoll-Disketten in der Tasche haben!

Mike war angenehm überrascht, wie stark bei uns die Fachpresse über die 68000-Computer berichtet. »In den USA ist das noch nicht viel los. In der wichtigen Zeitschrift Info-world gab es lediglich eine kleine Produktmeldung über 'Deluxe Video', während ihr schon einen ausführlichen Test gebracht habt.«

Nach diesem Lob aus beruflichem Munde löst sich unsere Runde langsam auf. Mike und Cynthia verbringen den Abend noch in München und fliegen am nächsten Tag von Frankfurt aus nach Kalifornien zurück, wo Mike wieder seinen Amiga bearbeiten wird. Auf die Resultate darf man jetzt schon gespannt sein. (hl/ts)

PREISE ZUM TRÄUMEN!

1942
C-16, C-64, CPC
Kassette
25.-

C-64, CPC
Diskette
35.-

JACK THE NIPPER
C-64, MSX, CPC, C-64, CPC
Kass., Disk.
27.- 39.- 42.-

LEADERBOARD Golf!
C-64, C-64, Atari ST, Super
Disk.
29.- 45.- 75.-

SILENT SERVICE
A-800, C-64, ST, Amiga, DOSPC
Kass., Disk.
29.- 45.- 75.-

SOLO FLIGHT 2
Atari 800, C-64
Kass., Disk.
29.- 45.- 59.-

TRAILBLAZER
C-64, CPC, MSX, C-64, CPC
Kass., Disk.
27.- 39.- 42.-

PSION CHESS
Atari ST
75.-

RAVENBOY
C-64, CPC
Kassette
25.- 35.-

Mercenary Comp.
Atari ST (Paket)
Diskette
75.-

THAI BOXING 3D
C-64, CPC, C-128
Kass., Disk.
25.- 35.- 39.-

BRIDGEHEAD
C-116, C-16, Plus2
Kassette/Diskette
25.-

ARENA
Atari ST (Paket), Amiga (D12 K)
Diskette
89.-

BRIDGEHEAD
C-116, C-16, Plus2
Kassette/Diskette
25.-

CHESSMASTER 2000
Amiga (D12 K)
Diskette
99.-

DEEP SPACE
Atari ST (Paket), Amiga (D12 K)
Diskette
99.-

MARBLE MADNESS
C-64, C-64, Amiga (D12 K)
Kass., Disk.
29.- 45.- 79.-

MIAMI VICE
C-64
Kassette
27.- 39.-

MIAMI VICE
C-64, CPC
Diskette
39.-

Mercenary Comp.
Atari ST (Paket)
Diskette
75.-



Alle Preise zzgl. rund 5,- DM Porto & Verpackung. Versand nur gegen Nachnahme. Fordern Sie unseren neuen großen General-Katalog an mit einer Super-Auswahl für Atari 800 ST, Commodore VC-20, C-16, Plus2, C-64, C-128, Amiga, IBM PC & Kompatibles, MSX und Schneider CPC, Joyce PC.

Händleranfragen erwünscht! Programmierer gesucht!



KINGSOFT
SPITZEN - SOFTWARE
MADE IN GERMANY

F. Schäfer · Schnackebusch 4 · 5106 Roetgen · ☎ 02408/5119

ATARI ST · ATARI ST · ATARI ST

Neuheiten von der PCW, London:

Arena (Sportsimulation)		89,00	
Jewels of Darkness (Graphic-Adventure)		74,90	
Deep Space (3D-Aktion-Adventure)		99,00	
Disc Royal	84,00	Silent Service	88,00
Kalbro Royal	84,00	Shanghai	188,00
Major Motion	59,00	Super Huiy	160,00
InnerStar	99,00	Temple Asphal	74,00
Orion Basic	248,00	Wintergames	74,00
The Plains	75,00	Die Helden	79,90
Prentiss	129,00	X-Tion	79,90

In Vorbereitung: Hacker's Colour Star, Boffin's InnoStar, Star Raiders, Graphic Work Station, Graphics Tool Box, Make it Move! (MDI-Magic) etc.

Diese u. viele andere ST-Programme (über 30 Disketten Public Domain) finden Sie in unserem über 20 A-Seiten Katalog. Ebenfalls bieten wir Ihnen ST-Utilities u. natürlich Computer-Fachbücher. Bestellen Sie eine oder mehrere! Sie unseren kostenlosen Katalog an, es lohnt sich!

BUCHHANDLUNG WERNER FINKE · KIPDORF 32
D-5600 WUPPERTAL 1, Tel. 0202/45 4220 + 45 4433
(Depot-Buchhandlung für Markt & Technik)

Immer noch Sonderpreise ...

	Cass.	Disk		
Ultima III	39,-		Leerdisk (10 Stck.)	3,95
Murder on Mississippi	59,-		Leerdisk (5 Stck.)	3,5
Dan Dare (Action)	29,-	49,-	Atari Sonderpreise:	
Super Cycle	29,-	49,-	Danger Ranger, Golf, Tutti, Frutti,	
Mission A.D.	32,-	49,-	Penguin	Kass. je 9,90
I.C.U.P.S.	36,-	49,-	Atari Disketten	ab 19,-
Infocom Adventures	je 79,-		Schneider 464, 644, 6128:	
Bard's Tale	69,-		Kassetten	ab 5,-
Atari ST Disk.	nur je 79,-		Disketten 3" ab	19,-
Ultima II	Kings Quest		Amiga Disketten nur je 79,-	
Leader Board	The Pawn		Artic Fox	Winter Games
Silent Service	Borrowed Time		The Pawn	Marb. Madness
	Hacker, LCP		Hacker	Mindshadow

Unter anderem — es lohnt sich! (Bitte Camp. Typ. angeben)

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

printadress

Postfach 1973 · 35448 Alsdorf
☎ 0549/3306

Neu!

Der Katalog Nr. 6

THOMAS MÜLLER
SOFTWAREVERLAG

Der Katalog kommt gratis 1 x 128 in Briefumschlag.
Theater-Papier, Softwareverpackung, Postfach 110243, D-8000 Augsburg

COMPUTERVERSAND

WITTICH

Tüpenstr. 16, 84223 Aonsberg

Tel (09443) 4593

Typenradrunder Querschnitt	498,-
Sinclair QL	598,-
Atari STM	auf Anfrage
Maus für Atari ST	90,-
Kabel ST an Grünschnitt	40,-

Bildschirmtext BTX-Term für C64 und C128

Eine Möglichkeit, aus Ihrem C64 / C128 einen intelligenten Bildschirmtext-Decoder sowie eine Terminal-Station zu machen.

1 Bildschirmtext ohne Zusatz! Btx-Decoder ist die Teilnahme am Btx-Dienst der Bundespost möglich.

- Verbindungsaufbau zur Btx-Zentrale
- Speichern und Drucken von Btx-Seiten
- Lexmodus
- 1200/75 Baudbitverbundung

2 Terminal u. Datex-P Kommunikation mit Mailboxen, Ausdrucken und Daten-P

- 300, 600, 1200 u. 1200/75 Baudbitverbundung
- Upload/Download
- Programmlasting
- Datex-P mit 1200/75 Baudbitverbundung
- Konfigurierbare Menüführung

BTX-Term für C64 / C128
bestehend aus Konverter, Schnittstelle und Software
Komplett-Paket: 870,- Term mit Ausdrucker
für 300, 600, 1200 u. 1200/75 Baud, Datex-P 331-23D (mit FTZ-Ne)

DM 198,-
DM 498,-

* unverbindliche Preisempfehlung
Bestellungen dürfen als uns oder an autorisierte
Fernhändler. Weitere Informationen erhalten Sie
kostenlos, nur gegen ein Poststempel.

STOCKEM Computertechnik
Amn Stockem · Lange Wende 33 · 4770 Siont
Telefon 02921/73076 · Btx 02921/73079

Spielhallen-Qualität

Das fängt ja gut an: Die ersten Programme für das Super-Videospiel Master System sind da. Darunter sind einige echte Prachtstücke, die vor allem grafisch viel bieten und mit Spielwitz nicht geizen.



•Hang-On• liegt der Konsole kostenlos bei

Bereits in der letzten Ausgabe stellten wir das kleine Wunderkästchen aus Japan vor, das zu Weihnachten die Herzen der deutschen Spiele-Fans erobern soll. Das Sega Master System ist ein Videocart, das den 8-Bit-Heimcomputern den Kampf angesagt hat. Im Inneren der Konsole schlummert ein Z80-Prozessor, der dank üppigem Video-RAM schnelle Grafik mit 64 Farben auf den Bildschirm bringt.

Vor vier Wochen lagen kaum Spiele für das Master System vor. In dieser Ausgabe wollen

wir das Versäumte nachholen und auf das Software-Angebot eingehen. Darunter befinden sich einige Perlen, die selbst bei hartgesottenen C 64-Freaks den Puls schneller schlagen lassen. Es gibt jetzt schon einige Spiele, die so gut sind, daß sich wegen ihnen der Kauf des Master Systems lohnt, das mit 298 Mark (inklusive einem Spiel und zwei Joypads) recht preiswert ist.

Beginnen wir gleich mit dem Programm, das als kostenlose Zugabe mitgeliefert wird: •Hang-On•. Das Motorradrennen ist die Umsetzung des



Formel 1 mal zwölf: Das tolle Autorennen •World Grand Prix•

Titel	Preis	Grafik	Sound	Happy-Wertung
Choplifter	79 Mark	84	78	86
World Grand Prix	79 Mark	90	73	84
Fantasy Zone	79 Mark	74	84	80
Transbot	69 Mark	77	63	74
Action Fighter	79 Mark	67	66	72
Hang-On	—	60	74	53
Black Belt	79 Mark	69	62	46
My Hero	69 Mark	38	37	39

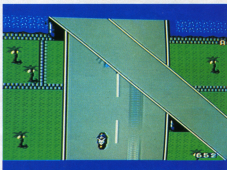
Die ersten Sega-Spiele im Überblick

gleichnamigen Spielautomaten. Der Hauptgag des Automaten ist die ungewöhnliche Steuerung mit einem echten Motorradlenker. Bei der Heimversion dreht man freilich mit dem Joypad seine Kurven, was dem Spielwitz doch erheblichen Abbruch tut. Hang-On ist nämlich ein recht simples Spiel, bei dem Sie als Motorradfahrer fünf Strecken innerhalb eines bestimmten Zeitlimits schaffen müssen.

Die Sprites der Motorräder sind gut gelungen, die Hintergrundgrafiken sind etwas langweilig und der Sound bietet neben einer kurzen Titelmelodie gut gemachte Fahrgeräusche.

Autorennen •World Grand Prix•. Zwölf unterschiedliche Rennstrecken stehen zur Auswahl und wenn das noch nicht genug ist, der kann sich mit dem unkomplizierten Editor einen neuen Kurs bauen. Jeder Kurs hat eine andere, sehr starke Hintergrundgrafik. Die Programmierer haben das Mega Cartridge gut ausgenutzt und zaubern nur so mit den Farben. Ein grafisch noch besseres Autorennen kann man sich nur schwer vorstellen.

Spiegelisch ist das Programm gut durchdacht. Sie müssen ein Rennen unbedingt innerhalb eines Zeitlimits beenden, um sich für die nächste Fahrt zu qualifizieren.



Nochmal Motorrad-Action mit •Action Fighter•

Die Spielmotivation läßt auf Dauer zu wünschen übrig, aber als kostenlose Beigabe ist das Spiel ein echter Gewinn.

Die Master System-Version von •Choplifter• haben wir bereits in der letzten Ausgabe vorgestellt. Mittlerweile bin ich in den zweiten Level gekommen und kann das aufregende Hubschrauber-Spiel nur noch einmal nachdrücklich empfehlen. Dieser Spitzentitel bietet tolle Action mit Top-Grafik. Allein die Explosionen sind schon ein Augenschmaus. Ein •Muß• für alle Master System-Besitzer, die nichts gegen Schießspiele haben.

Ein weiteres Spiel, das mich regelrecht begeistert hat, ist das

zieren. Für besonders gute Zeiten gibt es Bonuspunkte, von denen man Extras für das Rennauto kaufen kann.

Schade nur, daß gewisse spielerische Ähnlichkeiten zu Hang-On nicht zu übersehen sind. Wen das nicht stört, der wird vom World Grand Prix begeistert sein. Ein Freudenfest für Fans von Autorennspielen.

Zwei Prügel-Spiele dürfen im Angebot natürlich auch nicht fehlen: •Black Belt• und •My Hero•. Letzteres hat die lausigste Grafik aller getesteten Spiele und ist ein recht simpler Geschicklichkeitstest mit nervtönder Musik. Black Belt ist grafisch schon etwas anspruchsvol-

ler und wirkt wie ein aufgemotztes «Ye Ar Kung-Fu». Auch dieses Karatespiel hat mich nicht sonderlich begeistert, aber ich bin chinees kein großer Freund dieses in der Regel recht simplen Spielgenres. Rühmliche Ausnahmen wie «International Karate» bestätigen die Regel. Aber das ist natürlich Geschmackssache. Wer Karate-Kloppereien mag, sollte sich «Black Belt» trotz aller Kritik auf jeden Fall einmal ansehen.

Geschicklichkeits-Freunde, die nichts gegen einen Druck auf den Feuerknopf einzuwenden haben, sollten mal ein Blick auf dieses Programm riskieren. «Action Fighter» ist eine gekonnte Mischung zwischen «Spy Hunter» und «Xevious». Man sieht die Fahrbahn im 2D-Plattlook von oben, aber die Sprites sind allesamt von gewohnt hoher Master System-Qualität. Zu Beginn brausen Sie auf einem Motorrad über die Highways, doch

Für Freunde von Ballerspielen, die vor dem Griff an eine Spielzeugwaffe nicht zurückschrecken, gibt es ein ausgefallenes Zusatzgerät für das Master System. Wer 169 Mark hinblättert, wird stolzer Besitzer einer Lichtpistole aus robustem Plastik, die anstelle eines Joypads angeschlossen wird. Ein Mega Cartridge mit drei Spielen ist im Preis inklusive. Das ist auch bitter nötig, denn man kann die Pistole nur bei ganz bestimmten Spielen verwenden. Für die nächsten Monate sind weitere Neuerscheinungen angekündigt, bei der man mit der Lichtpistole ballern kann.

Ballern mit der Lichtpistole

«Marksman Shooting» simuliert einen Schießstand, bei dem ständig Ziele auftauchen und wieder verschwinden. «Trap Shooting» ist eine grafisch gelungene Tontaubenschieß-Version und «Safari Hunt» macht Sie zum Großwüdräger: Niedliche Haschen und andere Tiere müssen abgeschossen werden, um im Kochtopf zu landen.

ner Ballerfan ist, kriegt so mehr für sein Geld. Unterm Strich ist das Software-Angebot für das Master System schon sehr erfreulich. Das Videospiel wird seinem Ruf gerecht, daß es echte Spielautomaten-Qualität auf den heimischen Fernsehbildschirm bringt. Vor Weisheiten sollen noch weitere Spiele erscheinen, die uns leider nicht rechtzeitig zu Redaktionsschluss erreichten. Ich darf deshalb auf unser neues Spiele-Sonderheft verweisen, das Ende Oktober erscheint und sich auch dem Thema Videospiele widmet.

Vor allem die Fans von Sportspielen sollten jetzt die Ohren spitzen, denn bis Anfang 1987 sollen diverse Sport-Simulationen für das Master System erscheinen. Egal ob Fußball, Eishockey, Golf oder Basketball — die heißesten Mannschaftssportarten werden in Kürze für das Sega-Videospiel erhältlich sein.

Was jetzt am Master System noch stört, sind die recht stolzen Preise für die Software. Doch für 1987 gibt es Hoffnung auf eine Besserung der Lage. Vor allem die schickkartengroße Sega Card könnte in Zukunft als preis-



Mega Cartridge, Sega Card und eine 5-Zoll-Diskette

«Fantasy Zone» hingegen wandert bei mir recht häufig in den Modulschacht des Master Systems. Auf den ersten Blick gibt das Programm nicht viel her, aber wenn man sich erst einmal eingespielet hat, macht die Sache einen Heidenspaß. Fantasy Zone ist ein unblutiges Schießspiel mit sieben grafisch völlig unterschiedlichen Levels. Außer Punkten kann man auch Bargeld sammeln und so für sein Fantasiegefahr diverse Ausrüstungsgegenstände erwerben. Dadurch kommt ein strategisches Element ins Spiel.

durch das Aufammeln von Extrateilen kann man das Gefährt zum Auto oder sogar zu einem Flugzeug ausbauen. Dazu gibt es unterschiedliche Missionen, die bei diesem überdurchschnittlichen Actionspiel für langfristige Motivation sorgen.

«Transbot» nennt sich ein weiteres Schießspiel mit Science-fiction-Handlung, tollen Sprites und starkem 3D-Scrolling. In erster Linie wird geballert, aber man kann sein Raumschiff auch verwandeln. Kein überraschend geistreiches, aber gut gemachtes und unterhaltsames Spiel.



Das etwas andere Schießspiel: «Transbot» schlägt zu



Die Lichtmarke für Rambo Junior

Mal davon abgesehen, daß diese Ballerei mit der Plastikmarke nicht gerade dem guten Geschmack entspricht und der wuchtige Ballermann nicht gerade einen sonderlich dekorativen Eindruck im Wohnzimmer macht — spielerisch geht es recht simpel zu und die langfristige Motivation hält sich in Grenzen. Wer einmal den Bogen raus hat, schafft bei den Pistolen-Spielen leicht Level um Level. Knall, Pöng, Bumm — wen das auf Dauer fasziniert, der möge sich das gute Stück zulegen. Ansonsten kann ich Ihnen nur raten, sich für die 169 Mark lieber zwei gute Mega Cartridges zuzulegen. Wer kein ausgesproche-

wertes Speichermedium ein Hauptrolle spielen, da die Produktionskosten für diese praktischen kleinen Dinger ständig sinken.

Da die Softwarefirmen dauernd über die vielen Raubkopierer bei Heimcomputer-Programmen jammern, eröffnen sich bei den Videospiel-Modulen neue, recht rosige Perspektiven. Cartridges und Sega Cards sind nur mit sehr hohem technischen Aufwand zu kopieren. Durch diese elegante Beseitigung des Raubkopierer-Problems können die Anbieter mehr Spiele verkaufen und deshalb — hoffentlich — die Preise weiter reduzieren. (H)

★ Hallo Freaks

Elite

Sicher haben viele von Euch schon darauf gewartet – jetzt ist es soweit: »Elite«-Tips jede Menge! Da es viele verschiedene Elite-Versionen gibt (je nach Computer und Sprache), müßt Ihr ausprobieren, ob die Tips bei Euch funktionieren.

Fraglich

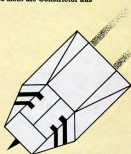
Peter Hoffmann aus Regensburg hat eine wichtige Frage zu Elite: Was hat es mit dem unsichtbaren Schiff auf sich? Ich habe einmal in der zweiten Galaxie mit ihm gekämpft, konnte es aber nicht zerstören.



»Nein, nicht erschrecken, so sehr habe ich mich nicht verändert! Ich wollte Euch hier nur unser neues Redaktionsskizzen vorstellen, für das wir aber noch zweifelt einen Namen suchen. Und dabei möchte ich um Eure Hilfe bitten. Überlegt Euch doch einen schmecklichen Namen für unser Mini-Monster und schreibt mit dann eine kleine Karte. Ich freu mich schon auf die vielen originalen Einsendungen. Bis dahin

Eure Redak

So sieht die Constrictor aus



Constrictor



oben



vorne



Seite

Trumbles

Martin Schneider aus Aachen schreibt, daß es doch sinnvoll ist, die Trumbles zu kaufen! Man kann mit ihnen nämlich eine Menge Geld verdienen – wenn man es richtig anfaßt. Außerdem wird der Einstufungslevel mit Trumbles im Laderaum schneller erhöht als sonst.

Wenn man die Trumbles gekauft hat, kann man ruhig warten, bis sie sich auf 40000 Stück vermehrt haben. Dann allerdings sollte man sie zu Geld machen, weil sie sonst das Schiff besetzen. Zuerst achtet man darauf, daß der Laderaum völlig leer ist. Dann fliegt man sehr nah an eine Sonne (dabei aber auf die Kabinentemperatur achten!) Ist man nah genug, sterben die Trumbles an der großen Hitze und zurück bleibt ein Haufen wertvoller Felle.

Einige Tips für Elite-Spieler mit guter Ausrüstung: Wenn man einige Zeit Handelschiffe abschließt, erhöht sich natürlich

das Strafregister. Man sollte sich davor hüten, ein Verbrecher zu werden. Wenn es doch passiert ist, hilft ein kleiner Trick, um wieder den Status »sauber« zu bekommen. Dieser Trick verlangt allerdings ein Konto von mindestens 1000 Credits, außerdem sollte keine Ladung an Bord sein. Man kauft sich eine Rettungskapsel und setzt sie während eines Kampfes ein, woraufhin man automatisch zur nächsten Station fliegt. Dort bekommt man genau das gleiche Raumschiff, das man vorher besaß. Auch der Kontostand bleibt erhalten, nur die Ladung geht verloren.

Wer kampflos ist, kann sich ja mal im Hyperraum mit den Thargoiden schlagen. Diese schärften Feinde der Menschen fangen im Hyperraum harmlose Händler ab. Man kann sie aber auch einfach so besuchen. Man drückt die <INST/DEL>-Taste, danach <X> und dann <CLR HOME>, aktiviert den Hyperspace und hält wäh-

rend dem Hypersprung die <CTRL>-Taste gedrückt, dann landet man garantiert im Hyperraum bei den Thargoiden. Zerstört man die achtkantigen Mutterschiffe, gelangt man schneller zu einer höheren Einstufung. Allerdings sind die Thargoiden ganz schön gefährlich.

Spezial-Mission

Stefan Reinhardt aus Marburg schreibt: Wenn man als »kompetent« klassifiziert ist, bekommt man die erste Mission. Man muß ein Raumschiff zerstören, das als Prototyp von der galaktischen Raumflotte entwickelt und von Piraten gekapert wurde. Es besitzt ein Raketenabwehrsystem (ECM) und kann nur mit Military Lasern vernichtet werden. Constrictor ist der Name des Schiffes. Die nächste Mission wird vergeben, wenn man die Constrictor zerstört hat.

Um den Rang »edlich« zu erreichen, muß man nach der Auszeichnung »gefährlich« 4000 Schiffe zerstören. Wer als Pirat Geschäfte machen will, muß sich mit jedem Schiff duellieren. Dieser Weg eignet sich aber eher für Fortgeschrittene. Am Anfang sollte man den Handel bevorzugen, später, mit besserer Ausrüstung und mehr Erfahrung, können gut bestückte Frachter zerstört werden.

Wer in der Nähe der Sonne tanken will, muß die Sonne so einstellen, daß man sie auf dem Bildschirm sieht. Dann so lange heranfliegen, bis die Raumgreifer automatisch eingeschaltet werden. Wenn der Tank gefüllt ist, entfernt man sich mit einem Raumsprung.

Funktionen-Umkehr

Hier zwei Tips von Michael Neuhäus aus Nachrodt:

Beim Zerstören von Thargoiden-Raumschiffen bleiben manchmal Thargoiden-Container zurück, die man in den Laderaum aufnehmen kann (Raumgreifer vorausgesetzt), auch wenn der Laderaum schon voll beladen ist. Die Container kann man dann als »fremde Güter« verkaufen. Das sollte man aber erst machen, wenn man einen Preis von mindestens 59 Credits erzielt.

Um die hinteren Laser besser zu steuern, kann man die Joystick-Funktionen umkehren. Das geht so: Mit das Spiel anhalten, <J> drücken, Spiel mit <HOME> fortsetzen. Beim Umschalten auf den vorderen Bildschirm sollte man aber nicht vergessen, mit der gleichen Tastenfolge den ursprünglichen Zustand wieder herzustellen.

Von Happy-Computer
mit 88 Punkten bewertet

Der Welt berühmtester Spürhund

Eigentlich sollte es nur ein Ausflug auf dem Mississippi werden. Aber wie so oft kommt alles ganz anders. Auf dem noblen Steamer „Delta Princess“ geschieht ein Mord. Jeder der 8 Mitreisenden könnte das Verbrechen begangen haben. Natürlich sind alle unschuldig – bis der Privatdetektiv Sir Charles Foxworth den Mörder überführen kann.

Das Verbrechen

Alle 4 Decks der großartigen Delta Princess müssen untersucht werden – denn – wer oder was verbirgt sich hinter den 29 Türen?

Die Verdächtigen

Alle gesammelten Hinweise aus Unterhaltungen, aus jeder Ecke und jedem Winkel der Delta Princess, Stück für Stück logisch zusammengefasst, ergeben die Lösung des Rätsels von Murder On The Mississippi.

Die Hinweise

Da ist eine etwas schmutzige reiche Witwe, ein bewaffneter Philantrop, eine aufregende Schönheit, der ehrenwerte Kapitän und sein schwer arbeitender Bootsmann – um nur einige zu nennen.

Technische Besonderheit

Murder On The Mississippi ist vollständig Joystick-gesteuert, so daß Texteingaben völlig überflüssig werden. Trotzdem entsteht ein kompletter Dialog, der im Gegensatz zu herkömmlichen Adventures wesentlich direkter und klarer ist. Auch kostiger.

Alle Spielfiguren sind vollanimiert und führen, wiederum im Gegensatz zu Adventures herkömmlicher Art, auf dem Bildschirm alles aus, was gewünscht wird.

Das Notizbuch – ein unentbehrliches Hilfsmittel für Sir Charles. In diesem schauen Buch wird alles Wissenswerte vermerkt.

Das Schiff. 24 Kabinen auf 4 Decks gilt es zu untersuchen.

Das Spiel kann jederzeit abgespeichert und später wieder geladen werden.

Es glitzert.
Es glänzt.
Es funkelt. Ein Hinweis,
um diesen mysteriösen
Fall zu entwirren?

Der
Schlüssel
zu dem
Geheimnis
des grauen-
vollen Mordes?

**IN
DEUTSCH**
Auf dem Bildschirm
und im Handbuch

ACTIVISION
HOME COMPUTER SOFTWARE

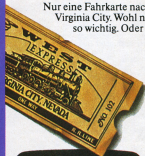
Erfählich als Diskette für Commodore 64

Activision Deutschland GmbH
Postfach 76 06 88, 2000 Hamburg 76

MURDER on the MISSISSIPPI™

**EIN ORIGINAL ACTIVISION
TEXT-/GRAFIK-ADVENTURE AUS USA IN DEUTSCH**

Nur eine Fahrkarte nach
Virginia City. Wohl nicht
so wichtig. Oder doch?



Eine 3-Tages-Reise von
St. Louis nach New Orleans.
Für Sir Charles Foxworth
endet die Reise vielleicht
schon früher, wenn der Mör-
der ihn erwischt, bevor Sir
Charles ihn überführen kann.



Hinweis oder nur ein
Köder? Ist das Opfer
überhaupt erschossen
worden?

Kann ein cleverer
Mörder so leicht-
sinnig sein?



Vertrieb Deutschland: Anisalesoft (Exklusiv-Distributor)
Rushware (Autorisierter Mitvertrieb)
Vertrieb Österreich: Kerssoft (Exklusiv-Distributor)
Vertrieb Schweiz: HILCU (Exklusiv-Distributor)

★ Hallo Freaks

Schummeltips

Thomas Hickl und J. Kimmel aus München haben die *Taschen-Schummel-Tips* aufgeschrieben. Sie funktionieren folgendermaßen: Man verläßt die Coriolis-Raumstation, landet auf einem beliebigen Planeten und drückt genau dann, wenn beim Einflog in die Station das Muster erscheint, die Tasten <1>, <2>, <3> oder <4>. Daraufhin erscheint die Meldung »Persönliche Nachricht« und folgender Text:

Taste <1>: Abbildung des Raumschiffes Constrictor
 »Ich begrüße Sie, Commander <Name>«, ich bin Kapitän Curthor von der Königlich-Raumflotte und bitte um einen Augenblick Ihrer kostbaren Zeit.

Vielleicht können Sie einen kleinen Auftrag für uns erledigen. Das Schiff, das Sie hier sehen, ist ein neues Modell, die Constrictor. Es ist mit ganz neuen, absolut geheimen Schutzschirmen ausgestattet. Leider wurde die Constrictor vor fünf Monaten von der Welt auf Xeer gestohlen. Sie wurde zuletzt bei Reedice beobachtet. Wenn Sie uns helfen wollen, dann suchen Sie das Schiff und zerstören Sie es. Wir müssen allerdings darauf hinweisen, daß die Constrictor ein ECM-System besitzt.

Viel Glück, Commander!
 Taste <2>: Das haben Sie hervergesagt gemacht, Commander!

»Leserbrief eines durchschnittlichen Lesers«

Dieser Titel stammt nicht von mir, sondern von Martin Lermen aus Saarbrücken. Martin hat seine gesammelte Elite-Erfahrung in einem langen Brief gepackt und, da diesmal Hallo Freaks mehr Seiten hat, werden seine Tips auch veröffentlicht.

Nach dem Starten das Docking an der Spacestation von Lave zirka 10mal (!) probieren.

- Nahrung kaufen und damit einen Trip nach Zaonca wagen.
- Später auf »more profitable goods« umsteigen.
- Vom ersten Geld keinesfalls einen Docking-Computer kaufen, sondern einen Large Cargo Bay, denn dann kann man mehr

kaufen und mehr Geld verdienen.

— Dann einen Beam-Laser (front), Docking-Computer, Extra Energy Unit, ECM-System, Fuel Scoops, Forth Missile, Energy-Bomb, Military-Laser front, Military-Laser rear, left und right kaufen. Auf eine Escape-Capsule unbedingt verzichten, weil das alle bisher abgeschossenen Raumschiffe wieder löschen würde (und das sind bei einem Sprung von »Gefährlich« bis »Tötlich« einige hundert!). Also lieber zum letzten gespielten Spielstand zurückkehren oder Energy-Bomb kaufen.

— Es bringt nicht viel, zwischen Arm/Agar und Reich-/Industrie zu pendeln und Furs, Wine und Computer auszutauschen. Damit macht man zwar das große Geld, aber es geht im Spiel ja um die Einstufung als Kämpfer. Hier noch einige Varianten, die die Motivation fördern

— Auch mal Asteroiden-Bergbau betreiben (wobei Mini-Laser hinten ist – das bringt Abwechslung).

— Die Thargons (Tochterschiffe der Thargoid-Invasion-Ships, rund, groß und achteckig) bringen zwar beim Abschießen 5 Credits, können aber auch mit dem Fuel-Scoop als fremde Güter eingefangen werden.

— Bei Thargoid-Angriffen immer nur die Mutterschiffe zerstören, denn die anderen Schiffe werden nicht mehr angreifen, da sie ferngelockt sind.

— Als Bounty-Hunter kann man so manchen Credit verdienen, pro Schiff im Durchschnitt 11 Credits.

— Ganz gemein: Aus der Space-Station herausfliegen und abbremsen, dann die Rear-View einstellen und Tempo decelerate. Anschließend (nur mit

Military-Laser) auf die Station schießen (kurz) und auf die Vipers warten. Erblickt man eine, dann sofort abschießen und Laser abkühlen lassen. Entwich mal eine, dann mit Hyperspace fliehen, denn erst als Fugitive macht es richtig Spaß. Will man aber wieder eine weiße Weste haben, dann einfach sechs- oder siebenmal zwischen zwei 0,4 Lichtjahre entfernten Planeten hin- und herpendeln.

— Das Piratenleben hängt eng mit dem Kopfgeldjagen zusammen, denn wenn man nicht aufpaßt, hat man schnell einen Piraten mit einer Police-Viper verwechselt. Es gibt allerdings Unterschiede:

Piraten kommen immer zu zweit, dritt oder viert oder in so großen Schiffen, daß man sie schon in großen Entfernungen erkennen kann.

Kopfgeldjäger benutzen die ZeePeeGee, ein kleines, wendiges Schiff, das man zwar schon in großer Entfernung sehen, aber erst aus nächster Nähe treffen kann. Ist man »clean« oder »offender«, kann man Police-Vipers daran erkennen, daß sie von wemher nur als Punkt zu sehen sind und bei einer Näherung ausweichen und in Richtung Planet ablenken.

Thargoid-Invasion-Ships erkennt man schon aus einigen hundert Kilometern Entfernung. Sie sind flach und rund (achteckig) und werden von ein bis drei sehr kleinen Tochter Schiffen begleitet, die wie wild schießen, solange das Mutterschiff noch nicht zerstört ist.

Traders (Handelschiffe) erkennt man daran, daß sie direkt auf Kollisionskurs auf dem Radar erscheinen. Zerstört man sie aus großer Entfernung, werden oft drei bis fünf Tonnen Trümmer

(Legierungen) und einige Tonne-canister von unbekannter Art freigesetzt. Diese haben aber meist nur einen Zweck: Sie verlangsamen die Grafik ins Unerträgliche.

Herumtreibendes Cargo von zerstörten Schiffen (durch Kampf und Naturkatastrophen) sind daran zu erkennen, daß sie wie Trüdder erscheinen, die Planeten Condition aber »green« ist. Manchmal sieht man Piraten, die gerade einen Tonne-canister einsammeln wollen. Nach der hoffentlich leichten Zerstörung der Piraten, sollte man auch den Canister vernichten, da diese meist Sklaven sind, die erstens wertlos und zweitens illegal sind.

Asteroids sind ja schon an der Farbe zu erkennen. Es gibt grobe und kleine, die man gut auseinanderhalten kann. Zum Bergbau eignen sich nur die großen. Betreibt man keinen Bergbau, sollte man sie zerstören (auch die kleinen), denn das gibt 0,1 beziehungsweise 0,8 Credits Bounty. Außerdem wird bei der GalCop ein »Kill« registriert, was natürlich für die Einstufung als Combateur erwünscht ist.

Jetzt noch etwas, wozu das Handbuch leider ziemlich schweigt oder mein Englisch einfach überfordert ist: die Fuel Scoops. Man nähert sich bedenklich nahe der Sonne, bis man die Klimanlage in der Corbis MK III einschalten muß und wartet auf die Meldung »Fuel Scoop in«. Mein Eindruck ist, daß man dabei den Solarwind in Hyperspace-Treibstoff umsetzt. Eine Warnung: Diese Technik nur bei Sozialisten anwenden, denn sonst ist die Gefahr zu groß, daß man von Piraten oder Thargoids angegriffen wird und in Richtung Sonne fliegen muß, um bei lebendigem Leib gebraten zu werden.

Jetzt ein paar Tips, die den Spaß sichern sollen:

- Auf gar keinen Fall Planet-Surface-Lines einschalten!
- Beim Anflug auf einen Planeten nur nach rechts oder links schauen.
- Nach der Explosion von Schiffen auf eine andere Sicht umschalten.

Das Zerstören von Handelschiffen vermeiden (wegen Trümmer). Man kann sich vorstellen, daß die CPU viel Zeit braucht, um die Position von 4711 Trümmerteilen, dazu noch die Oberflächenlinien und acht Tonne-canisters auszurechnen und zu malen. Deshalb <INST>+F+CLR> drücken (Farbeinstellung) und volle Geschwindigkeit fahren. Je schneller die Anzeige blinkt, desto besser ist es für die eigene Gesundheit.

Die »Weiter-so-Commander«-Statements erscheinen mit der Zeit immer häufiger. Ich glaube,





Nur die Besten!

Neue starke Atari-Spieler

Acid Rain	2,50	25,-/39,-	Maniac Maze	1,50	25,-/39,-
Acid Rain II	2,50	25,-/39,-	Maniac Maze II	1,50	25,-/39,-
Acid Rain III	2,50	25,-/39,-	Maniac Maze III	1,50	25,-/39,-
Acid Rain IV	2,50	25,-/39,-	Maniac Maze IV	1,50	25,-/39,-
Acid Rain V	2,50	25,-/39,-	Maniac Maze V	1,50	25,-/39,-
Acid Rain VI	2,50	25,-/39,-	Maniac Maze VI	1,50	25,-/39,-
Acid Rain VII	2,50	25,-/39,-	Maniac Maze VII	1,50	25,-/39,-
Acid Rain VIII	2,50	25,-/39,-	Maniac Maze VIII	1,50	25,-/39,-
Acid Rain IX	2,50	25,-/39,-	Maniac Maze IX	1,50	25,-/39,-
Acid Rain X	2,50	25,-/39,-	Maniac Maze X	1,50	25,-/39,-
Acid Rain XI	2,50	25,-/39,-	Maniac Maze XI	1,50	25,-/39,-
Acid Rain XII	2,50	25,-/39,-	Maniac Maze XII	1,50	25,-/39,-
Acid Rain XIII	2,50	25,-/39,-	Maniac Maze XIII	1,50	25,-/39,-
Acid Rain XIV	2,50	25,-/39,-	Maniac Maze XIV	1,50	25,-/39,-
Acid Rain XV	2,50	25,-/39,-	Maniac Maze XV	1,50	25,-/39,-
Acid Rain XVI	2,50	25,-/39,-	Maniac Maze XVI	1,50	25,-/39,-
Acid Rain XVII	2,50	25,-/39,-	Maniac Maze XVII	1,50	25,-/39,-
Acid Rain XVIII	2,50	25,-/39,-	Maniac Maze XVIII	1,50	25,-/39,-
Acid Rain XIX	2,50	25,-/39,-	Maniac Maze XIX	1,50	25,-/39,-
Acid Rain XX	2,50	25,-/39,-	Maniac Maze XX	1,50	25,-/39,-
Acid Rain XXI	2,50	25,-/39,-	Maniac Maze XXI	1,50	25,-/39,-
Acid Rain XXII	2,50	25,-/39,-	Maniac Maze XXII	1,50	25,-/39,-
Acid Rain XXIII	2,50	25,-/39,-	Maniac Maze XXIII	1,50	25,-/39,-
Acid Rain XXIV	2,50	25,-/39,-	Maniac Maze XXIV	1,50	25,-/39,-
Acid Rain XXV	2,50	25,-/39,-	Maniac Maze XXV	1,50	25,-/39,-
Acid Rain XXVI	2,50	25,-/39,-	Maniac Maze XXVI	1,50	25,-/39,-
Acid Rain XXVII	2,50	25,-/39,-	Maniac Maze XXVII	1,50	25,-/39,-
Acid Rain XXVIII	2,50	25,-/39,-	Maniac Maze XXVIII	1,50	25,-/39,-
Acid Rain XXIX	2,50	25,-/39,-	Maniac Maze XXIX	1,50	25,-/39,-
Acid Rain XXX	2,50	25,-/39,-	Maniac Maze XXX	1,50	25,-/39,-

(+ = in englisch, - = in deutsch - 1000er und 2000er Serie)

FUN*ASTIC MailOrder
Müllerstraße 44, 8000 München 5
Telefon 089 - 2609593

FUN*ASTIC

PLAY IT

Aufsteiger:

WERNER III	29,-/39,-
Freeze Frame III	139,-
Miami Vice	29,-/42,-
Infiltrator	29,-/42,-

Von 1-10

Bards Tale	59,-
Dragons Lair	29,-/42,-
Ultima IV (auch Atari)	59,-
Knight Rider	29,-
Mission Elevator	29,-/42,-
Ghost'n Goblins	29,-/39,-
Knight Games	29,-/42,-
Parallax	29,-/42,-
Paper Boy	29,-/42,-
Super Circle	29,-/42,-

Fordern Sie unsere Preislisten für weitere Superspiele, Commodore, Atari, Schneider an.

Versand: NV + DM 5,- V-Scheck + DM 3,- Ausland V-Scheck + DM 10,-

Achtung!!! Geänderte Softwareversand L. Ausserhalb Postanschrift!!!! Kernstr. 3, 8000 München 71

Tel.: 089/5023024

Jetzt endlich gibt es den komplett programmierten Wahnsinn! Die SEGA-Spielmaschine* von Ariola - besorgt Ihr Euch natürlich bei uns:

Basis-Geral plus 1 Spiel nur DM 289,-, Weitere superstarke Spiele Ariola-Liste.

Bitte nur schriftlich bestellen!

FUN*ASTIC MailOrder 8000 München 5 Müllerstrasse 44

*Die ARIOLA-Groß-Anzeige in diesem Heft lesen!

STÄRKER DENN JE!!!

ZS-SOFT HERBST/WINTER '86 GESAMTKATALOG

Soft- und Hardwareneuheiten zu Tiefstpreisen

SCHNEIDER CPC/JOYCE und PC - ATARI ST ATARI XL - COMMODORE - AMIGA - SINCLAIR

WICHTIGE MITTEILUNG für aktive Computeranwender:

Nachdem sich der (teilweise) heiße Sommer verschieben hat, beginnt der umso heißere -COMPUTER-HERBST- in Deutschland.

Nach dem Umzug von ZS-SOFT in größere Geschäftsräume und der Schaffung weiterer Arbeitsplätze können wir Ihnen Anliegen noch schneller nachkommen.

ZS-SOFT hat wieder viele neue Artikel im Angebot, bei denen jedem Computerer das Herz höher schlägt. Aus dem unüberschaubaren Angebot von Hard- und Software haben wir wieder das BESTE für Sie ausgewählt. Vom neuesten Spiel über praktische Utilities bis zur Hardware finden Sie ALLES für Ihren Rechner. Und das natürlich zu den bekannten ZS-SOFT-Preisen! - Überzeugen Sie sich selbst, wie preiswert gute Produkte in Deutschland sein können. Bitte fordern Sie unseren 70 Seiten starken ZS-SOFT Gesamtkatalog an (DM 1,- Schutzgebühr bitte in Briefmarken belegen.)

Vielen Dank im voraus für Ihr Interesse

Peter Herzog
(Geschäftsführer)

Thomas Müller
(Versandzentrale)



ZS-SOFT · Peter Herzog
- Versandzentrale Thomas Müller -
Postfach 2361 - Nonntalstraße 27
D-8240 BERCHTESGADEN
TELEFON 08652/83061-62049
(24-Stunden-Bestellannahme)
pers. Beratung Mo.-Fr. täglich von 9-18 Uhr

Autorisierte

ZS-SOFT Fachhändlerkette

Heinicke Bürocenter
Bergdorfer Str. 135
2050 Hamburg 80

Fa. F. X. Landner
Römerstraße 63
7913 Sondern-Wülkenstein

Mahler & Schmidt
Kurhausstraße 65
2360 Bad Segeberg

RADIO Wenk
Zwinger Straße 5
7950 Biberach

MICROLAND GmbH
Am Ziegenmarkt 6
3300 Braunschweig

CSE-Electronic Schultes
Bachstraße 52
7980 Ravensburg

Fa. Röhr
Prof. Bier-Straße 8
3540 Korbach

Fa. Nachbauer
Zunthausgasse 6
7988 Wangen

Fa. H. Nordmann
Bahnhofstraße 47
3578 Schwalmstadt

CBS Computer Beratungs GmbH
Am Raetschenbach 9
8058 Emding

Fa. F. Obermeier
Bünder Straße 20
4972 Löhne 1

Fa. P. Leigeb
Marktstraße 38
8170 Bad Tölz

EXPERT LÜDCKE
Industriegebiet
5428 Nastätten

Fa. F. G. Weber
Sensenschmidgasse 10
8500 Nürnberg 20

Computerbuchladen
Karl-Schurz-Straße 44
7320 Göppingen

Fa. P. Weimann
Goslarhöfener Hauptstr. 30
8500 Nürnberg

ZS-SOFT SCHWEZ
VCS Computershop
Schaffhauser Str. 473
CH-8052 Zürich-Seebad

ZS-SOFT ÖSTERREICH
Jawi-Soft-/Hardware
Feldkreuzweg 40
A-6804 Feldkirch

Hallo Freaks

sie treten nach 200 zerstörten Schiffen und Asteroiden auf. Als rötlicher Fighter habe ich schon fünf dieser Meldungen gehabt und vermutete, daß es nach der zehnten soweit ist (das Ziel erreicht ist).

Bei jeder Landung muß man den Spielstand speichern, da es auch ausweglose Situationen gibt, in denen man zerstört wird oder verschollen ist. Bei Hyper-space gibt es eine ewig drohende Gefahr: die Thargoids. Sie sind in der Lage, Schiffe, die gerade hyperspaces, abzufangen und zu zerstören. Da hilft auch keine Energy-Bomb, denn diese zerstört nur die Thargoids; die Thargoid-Mutterschiffe bleiben erhalten. Hier hilft nur Hyper-space, aber oft reicht der Treibstoff nicht mehr, da man einige Lichtjahre vor dem gewünschten Planeten abgefangen wird. Insgesamt wurde ich in meiner Laufbahn 27mal abgefangen. Die Bilanz:

1x alle Schiffe bestegt und entkommen
2x alle Schiffe bestegt, aber kein Split – verschollen
24x zerstört

Man hat also mit vier Military-Lasern an Bord, höchster Kampferfahrung sowie über 200.000 Credits eine Überlebenschance von 3,7037037 Prozent. Da lohnt sich das Speichern doch.

Hier die Credits, die man für das Zerstören bekommt:

Adder	4 CR
Anacondas	0 CR
(Reines Handelsschiff)	
ASP Mk II	20 CR
Box Class Cruiser	0 CR
(Reines Handelsschiff)	
Cobra Mk I	unbekannt, da äußerst selten existiert
Cobra Mk II	nur als Prototyp
Cobra Mk III	17 bzw. 18 CR (eigenes Schiff)
Far de Lange – ZeePeeGee	20 CR (?)
Gecko	6 CR
Krait (Spinnee)	10 CR
Mamba (Ratte)	18 CR
Thargoid-Invasion-Ship	80 CR (?)
PoliceViper	0 CR
Transporter	0 CR

(nur in Safety-Zone of Coriolis-Space-Station)

Worm Class Landing Craft

(nur in Safety-Zone of Coriolis-Space-Station)

Moray Star Boat 8 CR (selten)

Orbit Shuttles 0 CR

(nur in Safety-Zone of Coriolis-Space-Station)
Phyton 20 CR
Sidewinder 5 CR
Thargon Ship 5 CR
(Bzw. 1 Tonne Alien Items)

Zum Galaktischen Hyperraum:

Eigentlich eine ziemlich unwichtige Anschaffung. Es kommen halt Heimatgefühle auf, wenn man nach Monaten und acht Galaxien wieder nach Lave kommt. Beste Galaxis ist die Galaxis Nummer 2.

Steuerung:

Die Steuerung von Hand ist auf jeden Fall vorzuziehen, da man alle Funktionen gleichzeitig auflösen kann, was beim Joystick nur schwer zu erreichen ist.

Left/Right-Military-Laser: Manche sind der Meinung, darauf könnte man getrost verzichten. Ich bin da aber anderer Meinung, denn damit lassen sich Feinde leichter besiegen als mit Front- oder Rear-Laser. Aber es erfordert Übung.

Herz von Afrika

Tips zu «Herz von Afrika» (oder die englische Version «Heart of Africa») kommen von Christoph Engelbrecht aus Bonn:

Um mit einem ansehnlichen Kapital zu starten, sollte man nur eine Pistole kaufen und dann in dem Geschäft, wo man die Geldstake etc. bekommt, die Pistole in die Hand nehmen und den Verkäufer bedrohen. Er wird dem Spieler alles überlassen und man sollte mitnehmen, soviel man tragen kann. Wenn man zu unverschäm ist, schießt der Verkäufer aus nächster Nähe einen Pfeil ab und man verliert alles außer dem Geld.

Die Pistole sollte man noch im Laden ablegen, bevor man die Hütte verläßt. Dann geht man sofort in das Reisebüro und setzt sich in eine andere Stadt ab. Dort verkauft man in dem gleichen Geschäft alles, was man hat und bekommt zirka 500 Dollar.

Das Kanu braucht man eigentlich nicht, denn man bewegt sich meistens auf dem Land, außerdem ist das Kanu sehr teuer.

Wenn man genug Geld hat, sollte man so viele Amulette wie möglich kaufen, da die Hauptlinge den Forschern nur dann Tink über das Grab von Ahnk-Ahnik geben, wenn man sie mit einem Amulett beschenkt.

Hauptlinge und Verkäufer von Lebensmitteln in den Eingeborenenordern nicht mit Waffen bedrohen. Erstens lohnt sich das nicht, und zweitens spricht es sich herum und man wird nicht mehr in die Höhlen gelassen.

Bei der Anfangsausrüstung sollte unbedingt eine Wasserflasche dabei sein (wegen der Wüste). Auf das Seil kann man gut verzichten, notfalls auch auf die Machete.

Schiffreisen sollte man auf ein Mindestmaß beschränken, da sie zuviel Zeit kosten.

Im Dorf nie die Pistole in die Hand nehmen, denn dann trifft den Forscher irgendwann ein Pfeil.

Bei jeder Hafenstadt den Spielstand speichern.

Sehr viele Geschenke (Gifts) kaufen, denn mit Geld kann man in Afrika nicht viel erreichen, im Innern des Landes nicht einmal mehr Vorräte kaufen.

Von jedem Dorf eine Karte kaufen (indem man einem Eingeborenen ein Geschenk gibt), das erspart unnötiges Suchen. Auf jeden Fall eine Karte von Afrika kaufen, da man sonst schnell die Orientierung verliert.

Nie im Dorf einen Eingeborenen ohne Geschenke in der Hand streifen, da die Gefahr besteht, daß der Eingeborene dem Forscher alle Geschenke klaut.

V

Bei dem Spiel V ist es nicht einfach, sich einen Schlüssel zu fertigen. Nur in seltenen Fällen erscheint ein fertiger oder nahezu fertiger Schlüssel, wenn man oft genug das Schlüsselssymbol betätigt. Da diese Schlüssel unerlässlich sind, sollte man eine Strategie besitzen. Thilo Herrmann aus Böttingen erklärt, wie man vorgeht.

Der Schlüssel ist folgendermaßen aufgebaut: Er besteht aus sechs Ziffern, die jeweils vier Werte annehmen können (siehe Bild). Diese Ziffern habe ich mit den Kleinbuchstaben «a» bis «f» benannt. Die sechs Funktionsfelder (siehe Bild) zählen die einzelnen Ziffern des Schlüssels immer um 1 hoch. Diese sechs Felder wurden die Großbuchstaben «A» bis «F» zugeordnet. Diese Beziehung in sechs Formeln gefaßt, ist eine lösbare Gleichung.

Mit diesen Gleichungen kann

man nun arbeiten. Zunächst benötigt man so oft das Schlüsselssymbol, bis der Zufallsgenerator eine Zahl mit möglichst vielen Nullen liefert (sie sehen aus wie die Ziffer 7), um den Rechenaufwand zu reduzieren. Ideal sind vier bis fünf Nullen. Man kann man die Werte a bis f in die Formeln einsetzen (0 bis 3, siehe Bild). Das x am Ende jeder Gleichung stellt den gewünschten Wert dar (0 bis 3). Man sollte es mit Null vorwählen, damit es wegfällt. Da die meisten Werte ebenfalls Null sind, wird die Rechnung ziemlich einfach. Die berechneten Werte für A bis F sollte man sich aufschreiben. Wenn ein Wert kleiner als Null oder größer als 3 ist, kann man so oft 4 addieren oder subtrahieren, bis man einen Wert in diesem Bereich hat. Anschließend betätigt man die Felder A bis F so oft, wie es die Werte angeben. Wenn man sich nicht verrechnet hat, ist der Schlüssel komplett.

Soweit die Tips zum Spiel. Doch Christoph hat auch Fragen zu «Herz von Afrika»:

1. Wozu kann man die Peitsche benutzen?
2. Wer kann mir sagen, wo man überall Schätze finden kann?
3. Wer kann mir solide Tips über den Fundort des Grabes von Ahnk-Ahnik vermitteln?

Michael Schneider aus Luterbach fragt:

4. Ich finde immer Primms letztes Versteck, komme aber danach nicht weiter. Was soll ich tun?

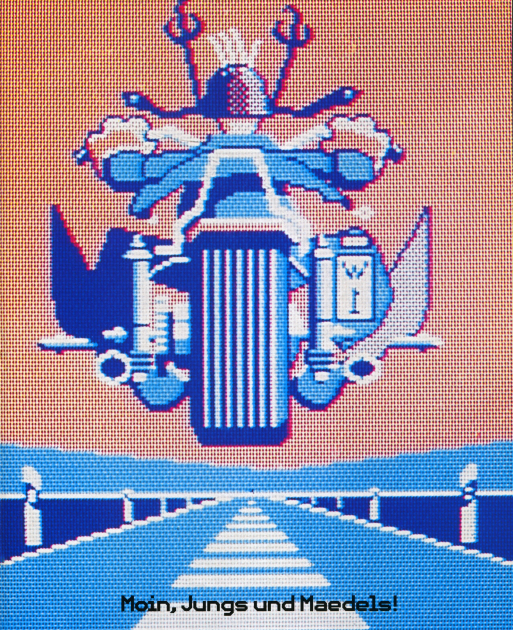
Die Endgleichungen lauten:

A =	a + b	- c	- d	+ x
B =	+ a	+ b	- c	- d
C =	- a	- 2b	+ 2c	+ d
D =			- e	+ x
E =	- a	- b	+ c	+ e
F =			- c	+ x

7	= 0
-	= 1
<	= 2
=	= 3

a	b	c	d	e
---	---	---	---	---

A	B	C	D	E	F
---	---	---	---	---	---



Moin, Jungs und Maedels!

Bin nu gerade in Italien, Urlaub maechn! Maecht das man auch, diesen schoen schlimmen Sommer geniessen. Is mir Tscherno-uebel. Aber der Herbst sach ich Euch, der Herbst... Alle vorm Skriin. Werner daddeln. Ob ich das aushalt???
Ach ja, und mit Dir wollt ich noch 'n Woertchen reden. Ja Du. Wie-so hasst Du den Kuhpong noch nicht ausgefuellt und abgeschickt?

Lot Di man ni griepen!! Sacht Werner. Kommt dann der Gesamt-katalog. Aber Hallo!

Name _____

Straße _____

PLZ _____

Ort _____

An: aniklasoft, Carl-Berlepsmann-Str. 161, 4630 Galesloh.

aniklasoft

Von Experten
für Experten.

★ Hallo Freaks

Crafton & Xunk

Jürgen Hirt aus Villingen hat Tip zu »Crafton & Xunk« (»Get Dexter«).

— Um die Krankenschwester abzuholen, gibt man ihr die Blumen.

— Um den Punker zu besänftigen, gibt man ihm die Weinflasche.

— Die hufeisenförmigen Magnete halten die Außerirdischen bei Berührung fest.

— Manche Außerirdische kann man mit Säure begießen.

— Dem Ventilator sollte man besser aus dem Weg gehen.

— Manche Türen lassen sich öffnen, wenn man eine der vier-eckigen Platten im Raum berührt.

— Man sollte unter alle Möbel schauen, da sich manchmal nützliche Gegenstände darunter befinden.

— Die Betten eignen sich hervorragend als Trampolin, um höherliegende Gegenstände oder Türen zu erreichen.

— Im Raum mit den zwei kaputten Betten (neben der Bar mit dem Punker) befindet sich hinter dem großen Schrank eine Überraschung.

Red Moon

Dirk Ahrens aus Berlin ist ein Adventure-Fan und hat drei Fragen zu »Red Moon«:

1. Wie komme ich über die rote Linie?
2. Wie kann man das Feuerschwert nehmen?
3. Wie komme ich durch überflutete Gänge?

Starquake

Holger Ohst aus Wolfsburg hat uns die Codewörter einge-schickt, mit denen man bei »Starquake« in eine andere Spielstufe gelangt:

Astra
Chasm (hier befindet sich der Kern des Planeten)
Polar
Kappa
Malis
Metre
Optic
Sigma
Femur
Hylla
Plasm
Z.A.P.
Meson
Xenon
Cosin

Mercenary

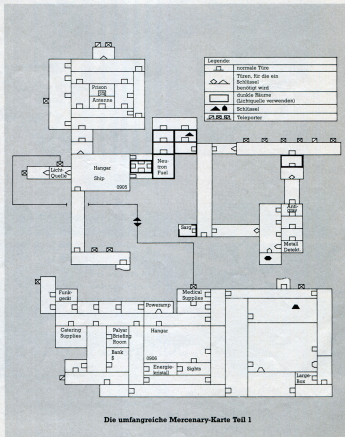
Zum Raum-Taktik-Strategie-Abenteuer »Mercenary« kamen jede Menge Zuschriften. Damit ihr die verschiedenen Tips auch nachvollziehen könnt, gibt es dazu die umfangreiche Karte von Michael Ahn aus Weilheim (in Bayern).

Weiter geht es mit Tips von Christof Ruch aus Pinneberg:
— Wenn man beim Elevator Loc 03-15 nach unten will, braucht man den Pass, der direkt darunter liegt. Man muß also zuerst durch den Teleporter.

— Im Mechanoid power room liegt das Essential 12939 Supply.
— Die 999999 Credits für das Interstellar Ship, wenn man das andere aus Hangar 03-15 mit einem Novadrive ausrüstet.

— Wie man an die Credits kommt, zeigt die Aufstellung:

Raum	Verkauf von	Credits
Mechanoid Fuel Stores	Neutron Fuel	250000
Mechanoid Laboratory	Winchester	250000
Mechanoid Stores	Large Box	80000
Mechanoid Armoury	Armament	120000
Mechanoid Power room	Energy Crystal	100000
Laboratory	Winchester	100000
Stores	Large Box	35000
Armoury	Armament	65000
Conference Room	Essential Supply	50000
Interview Room	Mechanoid	250000
Kitchen	Catering Provisions	60000
Exchequer	Gold	100000
Infirmary	Medical Supplies	40000
Control Room	Databank	100000
Engine Room	Neutron Fuel	200000
Power Room	Energy Crystal	100000



PSI 5

Hans Joachim und Gerrit Ulrich Conradi aus Korbach beantworten die Fragen zu »PSI 5« in Versen:

Der Spieler rief erbost,
spendet mir denn niemand
Trost?

Was soll ich denn nur tun?

PSI 5 und Championship

lassen mich nicht ruhn.

Doch vermeidet tunlichst den Strick,

denn hier kommt alsbald der Tip!

Der Navigator ruft übertrieben

stellt meinen Speed auf vier

dann fliegen wir zu Kozzar 7

und die Feinde bleiben hier!

Und damit Ihr alles schafft

brauchen wir genügend Kraft,

drum stellen wir zwei Schilde

aus (B&C) eine Waffe und einen Motor

dazu dann kommen wir an, mit reich-

lich Ruh'!

Damit alle Maschinen ihre Auf-

gaben checken

müssen wir alles in diese Rei-

henfolge schleppen!

1. Scanner

2. Schilde

3. Motoren

4. Waffen

5. Schildbatterie

6. Notgenerator

Sobald Du ein neues Raumschiff

siehst,

denk d'r an, daß Du es nicht so-

fort beschießt!

Sondern befehl' dem Scanner

schrift »examine«

schon sind alle Daten Dein!

Findest Du bei »Display« ein

»Foe«

mach' kein langes Pi Pa Poe!

Sondern gehe bei »Weapon« auf

»Fire«

schon schickst Du den bösen

Feind in die Hei!

Dazu nimmst man natürlich die

richtige Waffe,

sonst steckt er Dich mit links in

die Tasche.

Geht auch einmal was kaputt,

schmeiß' still alles auf den

Schutt.

Gehe lieber zu »Repair«

die stell'n die Dinger wieder

her.

Am besten ist der Robot 7

(den wirst Du sehr schnell lie-

ben)

der arbeitet mit fixen Hieben.

Genau die richt'ge Crew zu wäh-

len

das kann Menschen ganz schön

quälen.

Doch habt Ihr diese Crew ge-

nommen

seid Ihr auf Kozzar 7 willkom-

men.

Liste der idealen Crew:

Waffen

Glosto

Beobachter

Blustan

Navigator

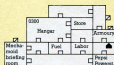
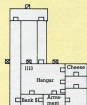
Bronzdaag

Maschinist

Fligronk

Reparatur

Bru



Damit ins
Colonycraft



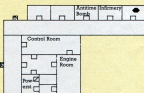
1. Floor



2. Floor



3. Floor



und hier ist die zweite der Mercenary-Karte

Die nächsten Tips kommen
von Oliver Grieser aus Hagen
Boele:

— Das Neutron Fuel kann nur mit
dem Anti Gravity aufgehoben
werden.

— Der Photon Emitter und die
Sights helfen bei dunklen Räu-
men.

— Am Anfang nicht das Raumschiff
kaufen, denn es kann auch
gestohlen werden. Man wird
zwar verfolgt, kann aber mit
Speed 6 oder 7 entkommen.

— Um zur Colony Craft zu gelan-
gen, braucht man das Power-
amp und das am Anfang gescho-
lene Raumschiff.

— An diesen Locations findet
man Elevators:

09-06

09-06

81-38

11-13

03-00

03-15 (Pass Holders only)

Den Abschluß bilden die Tips
von Sandio Schrafl aus Valen-
dar:

— Die Sights sollte man direkt zu
Beginn des Spiels beschaffen,
da man ohne sie bei Angriffen
nicht genau zielen kann.

— Mit Hilfe der Antenne emp-
fängt man im Communication
Room eine wichtige Nachricht.

— Durch den Metal Detector fin-
det man die von Mechanoiden
besetzten Bauwerke. Ist die An-
zeigentafel blau, befindet man

sich im Mechanoidengebiet, ist
sie grün, ist man in Palyargebiet.

— Vorsicht vor der Anti-Time-
Bomb. Führt man diese mit sich,
funktionieren die Waffen des
Schiffs nicht (die Bombe baut
wieder auf, was gelöscht war).

— Die Palyarstation (Loc 08-08,
84997 m) sollte man erst nach der
Mechanoidstation beliefen, da
die Mechanoiden für die Ware
mehr bezahlen. Ist die Lief-
erung beendet, sollte man zum
Mechanoid-Briefing-room ge-
hen und den darin stehenden
Mechanoiden entführen. Nun
zur Palyarstation fliegen und
den Mechanoid im Interview-
room abliefern. Für ihn gibt es
eine große Belohnung.

★ Hallo Freaks

Time Tunnel

Die Fragen zum Action-Adventure «Time Tunnel» beantwortet Andre Kasper aus Minden. Zu diesem Spiel kamen sehr ausführliche Antworten, eine davon wird in einer späteren Ausgabe von Hallo Freaks veröffentlicht.

5 m über die Steinblöcke zu kommen, muß man zuerst die Fackel, die zwischen den Hohlsteinen, diese dann im Kaminfeuer in der »Gnome Mansion« erlöschenden und in die Steinzeit erlöschenden. Mit der Fackel kann man nun die Höhlen nach einem großen Baumstamm durchsuchen und diesen zu dem großen Steinblock in der untersten Etage bringen. Als nächstes holt man die losen Steine durch Abschleichen herunter. Der größere der beiden wird auch zu dem großen Steinblock gebracht, wo er zusammen mit dem Baumstamm einen Hebel bildet. Jetzt muß man nur noch den kleinen Stein von der obersten Etage auf den Hebel werfen und der große Steinblock rollt weg.

2 Den Kessel (in Persian) muß man öffnen, dann kommt die Schlange heraus. Dem Mann auf dem fliegenden Teppich gibt man das Glas und die Flasche, dafür erhält man einen Schlüssel. Mit diesem Schlüssel öffnet man im Jahr 3498 den Tresor des Raumschiffs und nimmt das Dynamit heraus. Mit dem Dynamit und der Fackel sprengt man den Eingang zu Al Babas Höhle auf. Dort findet man eine Lampe, die sich in eine Flöte verwandelt, wenn man auf sie schließt. Beschwört man mit der Flöte die Schlange, rückt diese einen Teil der sagenumwobenen Karte heraus. Die Schlange birgt jedoch noch ein Geheimnis.

3 (Wie kann man den Skorpion im Käfig einsperren?) Am Eingang zur Goldmine steht eine Gasflasche. Wenn man diese auf den rechten Winkel stellt (im gleichen Bild wie die Gasflasche), strömt das Gas aus der Flasche. Fahrt man mit dem Aufzug nach unten, entdeckt man einen roten Luftballon. Diesen füllt man an der Gasflasche und befestigt ihn am Käfig. Wenn der Käfig genau über den Skorpion fliegt, schießt man den Ballon kaputt. Schon ist der Skorpion gefangen.

4. Um den Bienen zum Fliegen zu bringen, muß man erst einen Zaubertrank brauen. Dazu holt man aus einer Steinzeithöhle ein Elixier und aus dem Inneren der

ischen Raumschiff den Topf. Beides bringt man nach Salem in das Bild ganz rechts, und zwar in das Haus mit dem leeren Kamin. In diesem Kamin stellt man den Topf. Ein weiteres Ellixir bereitet man beim Chemist in Salem und stellt es in den Topf. Vor dem Haus wartet man jetzt auf eine Fledermaus, schießt sie ab und auch sie wandert in den Topf. Aus einem Haus in Salem klagt man noch einen Besen. Schießt man auf den Topf, entzündet das Feuer darunter. Zuletzt stellt man noch das Ellixir aus der Steinzeit in den Topf, schießt darauf und der Besen fliegt. 5. siehe 1.

6. Vor der Medusa schützt man sich mit dem Schild, das in Persien im zweiten Bild liegt (wo der Mann mit dem Teppich rumfliegt). Wenn man den Schild bei sich hat, kann einem die Medusa nichts anhaben. Im Gegenteil, der Schild erhöht ihr Gesicht

Wer nicht bis zur Auflösung warten will, kann in der Übersicht schon mal nachsehen, wo man welche Teile findet.

Spindizzy

Das Murrel-Spiel „Spindizzy“ ist mit seinen 400 Räumen natürlich sehr langsam. Richtig langsam. Aber das Murrel-Regelbuch hat ein kleines Programm für die Disketten-Version für den C 64 geschrieben, das die Zeit anzeigt. Man muß nur das kleine Listing abtippen, es speichern, die Originaldiskette einlegen und das Programm starten. Die Zeitanzeige beharrt dann auf dem Wert 100, aber trotzdem wird man noch Stunden brauchen, um Spindizzy 100prozentig zu lösen. Aber eine enorme Erleichterung bedeutet das natürlich schon. Hier also das Listing:

```

10 IF F=0 THEN F=1:
   LOAD"SPIN4",8,1
20 IF F=1 THEN F=2:
   LOAD"SPIN3",8,1
30 FOR I=1 TO 6: READ AD:
   POKE AD,234
40 NEXT I: SYS 24576
50 DATA 40059,40060,40061,
   40080,40081,40082

```

Spectrum-Trick

Christoph Pukall aus Hötter hat einen Trick für die Spectrum-Version von Elite geschickt. Wenn man durch Lenslock durch ist, fragt das Programm: **LOAD NEW COMMANDER Y/N?** Man wählt daraufhin Punkt 2, speichert die Position und verläßt mit Punkt 3 das Menü. Man dockt dann am Planeten Tipe an.

Ergebnis:

ELITE
683425253.5 CREDITS

Kung Fu Master

Alexander Kolbl aus Wien braucht Hilfe beim »Kung Fu Master«: Wie beslegt man im vierten Raum die zwei letzten Kämpfer?

Der blaue Kristall

Thorsten Waldmann aus Hannover spielt das Grafik-Adventure »Der blaue Kristall«. Er kommt bis zu dem Raum, in dem der blaue Kristall steht. Wie geht es danach weiter?

Lord of the Rings

Frank Allner aus Stuttgart verzweifelt bei Lords of the Rings. Er hat folgende Fragen:

1. Wie kann ich im ersten Teil die Föhre benutzen?
2. Wie kann ich den »barrow-weights« ohne den »elfstones« umbringen oder aus dem Weg schaffen?
3. Welche Kriterien muß ich erfüllen, um in den zweiten Teil zu gelangen?

The Pawn

Jürgen Wannemacher aus Langen hängt beim Adventure 'The Pawn'-fest und kommt keinen Schritt weiter. Er braucht dringend Antwort auf folgende Fragen:

- Was mache ich mit dem Wheelbarrow?
- Wo bekomme ich Licht, um in der Höhle im Baum etwas zu sehen?
- Wo findet man zwei Stangen, um den Stein zu bewegen?
- Was muß ich dem Gura geben?
- Wie verschaffte man sich das Pferd vom Abenteuer?

Einen ersten Tip gibt Jan Gramberg aus Kellheim:

Wenn man sich im Garten des Schlosses befindet, so sieht man dort einen Springbrunnen. Diesen sollte man sich etwas genauer ansehen, denn es findet sich eine (enorm großzügig von den Programmierern) Münze, mit der man bei Honest John einkaufen kann. Im übrigen gibt es in diesem Bild auch eine Gartenlaube, in der einige nützliche Dinge liegen.

Zeitzone	Wichtige Teile	Standort am Anfang
Gnome Mansion (heute)	Stück Holz Bauteil für Zeit- maschine	Gnome Mansion Gnome Mansion
Stone Age 9800 v.Ch.	zwei Steine großes Stück Holz Fackel	Stone Age Stone Age Zwischenzone
Mythological Greece 86 v. Ch. Colonial Salem 1692	Schild zwei Leuchter Schwert Elixier Elixier Kessel Besen Fledermaus	Magical Persia Myth. Greece Myth. Greece Col. Salem Stone Age Interg. Spaceship Col. Salem Col. Salem
Intergalactic Spaceship 3456	Knopf Dreieck Türhebel Links/rechts Schlüssel	Interg. Spaceship Interg. Spaceship Interg. Spaceship Magical Persia
Magical Persia 883 v. Ch.	Dynamit Glas Flasche Flöte und Lampe Fackel Schlange	Interg. Spaceship Gnome Mansion Magical Persia Magical Persia Zwischenzone Magical Persia
California Gold Rush	Fackel Hafer	Zwischenzone California Gold Rush
1849	Gasflasche Ballon Käfig Fledermaus	California Gold Rush California Gold Rush Stone Age California Gold Rush
The Black Hole 9899	1. Teil der Karte 2. Teil der Karte 3. Teil der Karte 4. Teil der Karte 5. Teil der Karte 6. Teil der Karte 7. Teil der Karte	The Black Hole Stone Age Myth. Greece Col. Salem Interg. Spaceship Magical Persia California Gold Rush

SOFTWARELAND

Postfach 114 · 8022 Gränwald · Hotline tägl. 10 - 17 Uhr · Tel. 089 / 6 41 15 42
Ihr zuverlässiger Partner im Software-Versandgeschäft.
HITS aus unserem Top-Angebot:

[illegible]

COMPUTER-SHOP
089/5 02 24 63

- Schnellversand • oder direkt im Laden

Freeze Frame MK III

C 64 Atari ST

Hot Wheels	29- / 42-	Arena	85-
Miami Vice	29- / 42-	Wintergames	72-
Werner	29- / 39-	Deep Space	86-
Bards Tale	59-	Leader Board	72-
Mission AD	29- / 42-	Silent Service	72-
Infiltrator	29- / 42-		
TEGRA/ADV Creator	65- / 75-	Amiga	
Paper Boy	29- / 42-	Arena	86-
1942	29- / 42-	Marble Madness	79-
Dragons Lair	29- / 42-	Deep Space	86-

COMPUTER-SHOP, LANDSBERGERSTR. 104, 8000 MÜNCHEN 2
Versand per NN oder Vorkasse plus 5,- Versandkosten

GAMESOFT

Kastellstr. 4, 6455 Erlensee, Tel. 061 63/7 28 20
HOTLINE (tägl. v. 12.00 bis 19.00 Uhr)
Spiele + Anwendungsprogramme für alle Computer.

C64	C	D	C16	C	D
Tau Ciel	Ans	44, 54	ACE	Sms	34, 44
Knight Games	Ans	44, 57	Vox	Ans	14, 44
Shogun	Ans	34, 49	Turbo Tape	Us	10, 44
After Ego	Sms	67	Winter Olympics	Ans	28, 44
Greenix in Goblin	Ans	34, 44	Commando	Ans	28, 44
Golf Genesi	Ans	44, 54			
Flight Deck	Sms	44, 54	Schneider CPC	C	D
James Meier	Ans	67	PHILADEX	Us	77
Speedway	Ans	38, 59	Recess Ten	Ans	34, 44
Hetz v. Ahlha	Sms	67	Tomahawk	Sms	44, 54
			Griff. Adv.		
Der Clow: Game Killer, Modul 50...					

Bitte unbedingt Computertyp angeben!

Liste geger
1. 10. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25. 26. 27. 28. 29. 30. 31. 32. 33. 34. 35. 36. 37. 38. 39. 40. 41. 42. 43. 44. 45. 46. 47. 48. 49. 50. 51. 52. 53. 54. 55. 56. 57. 58. 59. 60. 61. 62. 63. 64. 65. 66. 67. 68. 69. 70. 71. 72. 73. 74. 75. 76. 77. 78. 79. 80. 81. 82. 83. 84. 85. 86. 87. 88. 89. 90. 91. 92. 93. 94. 95. 96. 97. 98. 99. 100. 101. 102. 103. 104. 105. 106. 107. 108. 109. 110. 111. 112. 113. 114. 115. 116. 117. 118. 119. 120. 121. 122. 123. 124. 125. 126. 127. 128. 129. 130. 131. 132. 133. 134. 135. 136. 137. 138. 139. 140. 141. 142. 143. 144. 145. 146. 147. 148. 149. 150. 151. 152. 153. 154. 155. 156. 157. 158. 159. 160. 161. 162. 163. 164. 165. 166. 167. 168. 169. 170. 171. 172. 173. 174. 175. 176. 177. 178. 179. 180. 181. 182. 183. 184. 185. 186. 187. 188. 189. 190. 191. 192. 193. 194. 195. 196. 197. 198. 199. 200. 201. 202. 203. 204. 205. 206. 207. 208. 209. 210. 211. 212. 213. 214. 215. 216. 217. 218. 219. 220. 221. 222. 223. 224. 225. 226. 227. 228. 229. 230. 231. 232. 233. 234. 235. 236. 237. 238. 239. 240. 241. 242. 243. 244. 245. 246. 247. 248. 249. 250. 251. 252. 253. 254. 255. 256. 257. 258. 259. 260. 261. 262. 263. 264. 265. 266. 267. 268. 269. 270. 271. 272. 273. 274. 275. 276. 277. 278. 279. 280. 281. 282. 283. 284. 285. 286. 287. 288. 289. 290. 291. 292. 293. 294. 295. 296. 297. 298. 299. 300. 301. 302. 303. 304. 305. 306. 307. 308. 309. 310. 311. 312. 313. 314. 315. 316. 317. 318. 319. 320. 321. 322. 323. 324. 325. 326. 327. 328. 329. 330. 331. 332. 333. 334. 335. 336. 337. 338. 339. 340. 341. 342. 343. 344. 345. 346. 347. 348. 349. 350. 351. 352. 353. 354. 355. 356. 357. 358. 359. 360. 361. 362. 363. 364. 365. 366. 367. 368. 369. 370. 371. 372. 373. 374. 375. 376. 377. 378. 379. 380. 381. 382. 383. 384. 385. 386. 387. 388. 389. 390. 391. 392. 393. 394. 395. 396. 397. 398. 399. 400. 401. 402. 403. 404. 405. 406. 407. 408. 409. 410. 411. 412. 413. 414. 415. 416. 417. 418. 419. 420. 421. 422. 423. 424. 425. 426. 427. 428. 429. 430. 431. 432. 433. 434. 435. 436. 437. 438. 439. 440. 441. 442. 443. 444. 445. 446. 447. 448. 449. 450. 451. 452. 453. 454. 455. 456. 457. 458. 459. 460. 461. 462. 463. 464. 465. 466. 467. 468. 469. 470. 471. 472. 473. 474. 475. 476. 477. 478. 479. 480. 481. 482. 483. 484. 485. 486. 487. 488. 489. 490. 491. 492. 493. 494. 495. 496. 497. 498. 499. 500. 501. 502. 503. 504. 505. 506. 507. 508. 509. 510. 511. 512. 513. 514. 515. 516. 517. 518. 519. 520. 521. 522. 523. 524. 525. 526. 527. 528. 529. 530. 531. 532. 533. 534. 535. 536. 537. 538. 539. 540. 541. 542. 543. 544. 545. 546. 547. 548. 549. 550. 551. 552. 553. 554. 555. 556. 557. 558. 559. 560. 561. 562. 563. 564. 565. 566. 567. 568. 569. 570. 571. 572. 573. 574. 575. 576. 577. 578. 579. 580. 581. 582. 583. 584. 585. 586. 587. 588. 589. 590. 591. 592. 593. 594. 595. 596. 597. 598. 599. 600. 601. 602. 603. 604. 605. 606. 607. 608. 609. 610. 611. 612. 613. 614. 615. 616. 617. 618. 619. 620. 621. 622. 623. 624. 625. 626. 627. 628. 629. 630. 631. 632. 633. 634. 635. 636. 637. 638. 639. 640. 641. 642. 643. 644. 645. 646. 647. 648. 649. 650. 651. 652. 653. 654. 655. 656. 657. 658. 659. 660. 661. 662. 663. 664. 665. 666. 667. 668. 669. 670. 671. 672. 673. 674. 675. 676. 677. 678. 679. 680. 681. 682. 683. 684. 685. 686. 687. 688. 689. 690. 691. 692. 693. 694. 695. 696. 697. 698. 699. 700. 701. 702. 703. 704. 705. 706. 707. 708. 709. 710. 711. 712. 713. 714. 715. 716. 717. 718. 719. 720. 721. 722. 723. 724. 725. 726. 727. 728. 729. 730. 731. 732. 733. 734. 735. 736. 737. 738. 739. 740. 741. 742. 743. 744. 745. 746. 747. 748. 749. 750. 751. 752. 753. 754. 755. 756. 757. 758. 759. 760. 761. 762. 763. 764. 765. 766. 767. 768. 769. 770. 771. 772. 773. 774. 775. 776. 777. 778. 779. 780. 781. 782. 783. 784. 785. 786. 787. 788. 789. 790. 791. 792. 793. 794. 795. 796. 797. 798. 799. 800. 801. 802. 803. 804. 805. 806. 807. 808. 809. 810. 811. 812. 813. 814. 815. 816. 817. 818. 819. 820. 821. 822. 823. 824. 825. 826. 827. 828. 829. 830. 831. 832. 833. 834. 835. 836. 837. 838. 839. 840. 841. 842. 843. 844. 84

Auch jede Menge Anwenderprogramme + viele, viele Spiele mehr.
Lieferung per NR + Porto DM 5,-

² *Chlorophyll* *fluorescence* *measurements*

Weitere Programme für den C64, C128, Schneider, Atari 510 ST auf Anfrage
Alle Preise sind gültig vom 21. Oktober bis 15. November 1986. Lieferung per Nachnahme
zuzüglich Versandkosten. Sie sparen den Nachschubkosten, wenn Sie per Scheck zahlen.
Bei Scheckzahlung + DM 4,90 für Versandkosten (NRZ).
Softwareland GmbH, Postfach 114, 8623 Grödenwald.

