

★ HAPPY ★ COMPUTER

Markt & Technik

DER GROSSE SPIELE-SONDERTEIL

Mai **5/87**

P.H.M. Pegasus

Action-Simulation
von Lucasfilm

Arkanoid & Co.

Die neue Breakout-Welle

»Dragon's Lair«-
Lösungsweg und andere
Tips bei

★ **Hallo
Freaks**

**P.H.M.
PEGASUS**



PUBLISHED BY
ELECTRONIC ARTS

©1987 LUCASFILM LTD.
ALL RIGHTS RESERVED

Leserbriefe 74

Fragen, Antworten, Kommentare

Star Trek 76

Das Spiel um Raumschiff Enterprise
Atari ST (C 64, Schneider CPC,
Spectrum)

Cholo 78

Ein 3D-Abenteuer
C 64 (Schneider CPC, Spectrum)

P. H. M. Pegasus 79

Simulation eines Tragflügelboots
C 64 (Apple II)

Feud 80

Zweikampf der Zauberer
C 64 (Schneider CPC, MSX,
Spectrum)

Short Circuit 80

Nr. 5 lebt — Das Spiel zum Film
C 64 (Schneider CPC, Spectrum)

Hive 81

Eine fantastische Reise
Schneider CPC (Spectrum)

Sun Star 82

Energie-Jagd auf fremden Welten
C 64, (Atari XL/XE)

Grand Slam 82

Computer-Tennis mit Digital-Sound
Amiga (Macintosh)

Championship Football 83

Das etwas andere Sportspiel
C 64 (Atari ST, Amiga)

Hollywood Hijinx 83

Ein köstlicher Adventure-Jux
Atari ST (Amiga, Apple II, Atari
XL/XE, C 64, Macintosh, MS-DOS)

World Tour Golf 85

Spitzen-Sportspiel mit Editor
MS-DOS (C 64)

Bomb Jack II 85

Hüpf- und Kletterspiel-Nachfolger
C 64 (Schneider CPC, Spectrum)

Leviathan 86

Ballerspiel mit heißen Effekten
C 64

Arkanoid 87

Starke Umsetzung des Automaten
C 64 (Atari ST, Spectrum)

Krakout 87

Arkanoid-Nachahmung
C 64 (Schneider CPC, Spectrum,
MSX)

Wall Breaker 90

Fesselnder Geschicklichkeits-Test
Atari ST (Amiga)

Sailing 90

Segel-Simulation für Landratten
C 64 (Schneider CPC)

Kurz und bündig 91

Umsetzung und Kurztests

Softnews 92

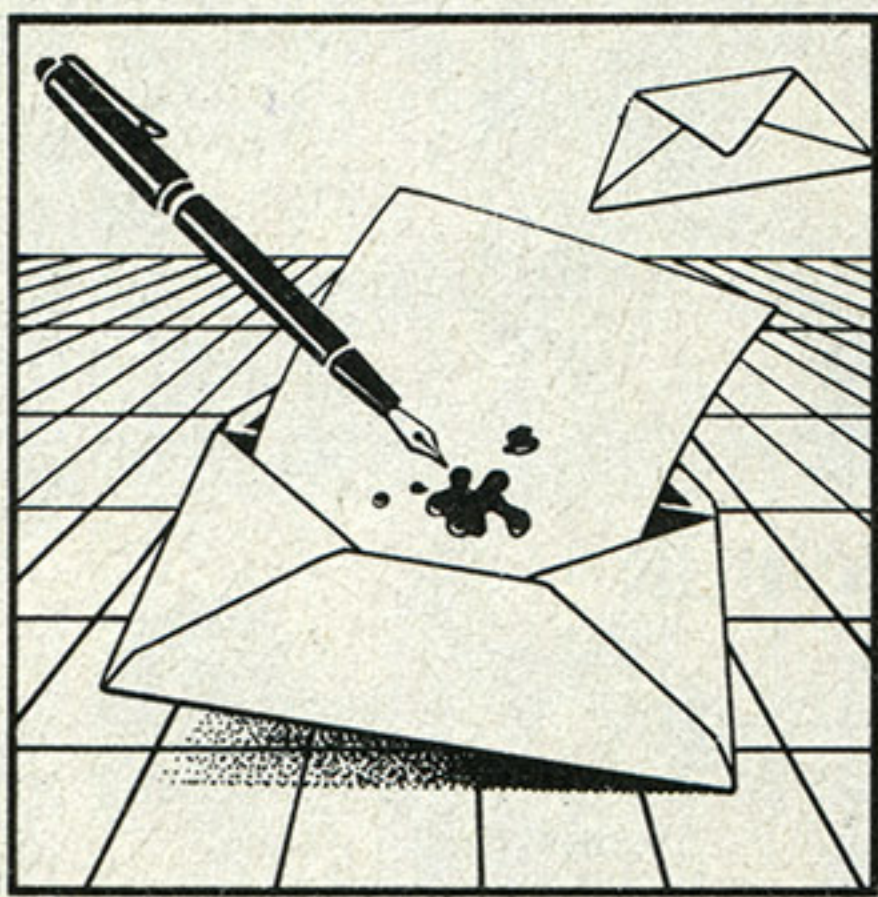
Aktuelle Neuigkeiten

Hallo Freaks 94

Neue Spiele-Tips mit Petra

Softstory: Noahs Arche 105

Interview mit Noah Fahlstein



Kleiner Frühjahrsputz

Seit wir den Spiele-Innen-Teil in Happy-Computer 11/86 eingeführt haben, ist auch schon wieder ein halbes Jahr vergangen. Euren Briefen nach zu schließen ist der erweiterte Spiele-Teil gut angekommen und bleibt auch in Zukunft garantiert erhalten. Kritik und Anregungen von Euch helfen uns, die Spiele-Seiten jeden Monat möglichst gut zu gestalten. So entstand unsere jüngste Rubrik »Kurz und bündig« mit Kurzttests und Berichten über Umsetzungen, nachdem wir viele Briefe erhielten, die die Einrichtung einer solchen Ecke anregen.

Aus Platzgründen mußten wir in dieser Ausgabe einen Artikel »auslagern«: Die Soft-story findet Ihr diesmal ausnahmsweise außerhalb des Spieleteils.

Euer
Heinrich

Und sie hüpfen doch

Lieber Heinrich, in der Dezember-Ausgabe von Happy-Computer hast Du das Spiel »World Games« von Epyx vorgestellt. Die Disziplin »Bierfaßhüpfen« (Barrel Jumping) gibt es tatsächlich! Zwar nicht in Deutschland, auch nicht in Österreich, aber in Kanada. Als Beweis liegt ein Ausschnitt aus einer österreichischen Tageszeitung bei. Wer nach Bierfaßhüpfen sucht, sollte sich mal in Ottawa umsehen! (Anton Ganthaler, A-Au/Vlb.)

Dem wäre eigentlich nichts hinzuzufügen. Das Beweisbild, das einen Faßhüpfer bei einer Veranstaltung im kanadischen Ottawa zeigt, müssen wir Euch aus technischen Gründen leider vorenthalten. Danke für die Information, Anton! (hl)

Perfekt

Wann gibt es 100 Punkte für Grafik oder ein anderes Kriterium? Hat ein Programm schon einmal 100 Punkte erreicht? (Jochen Ermert, Wallmenroth)

In der knapp einjährigen Geschichte unserer Bewertungskästen wurde noch nie die absolute Höchstwertung 100 vergeben. Die bisherigen Spitzen-Wertungen ergatterten bei der Grafik »Uridium« (C 64) und »Starstrike II« (Schneider CPC, jeweils 93), beim Sound »Arkanoid« (C 64, 91) und bei der Gesamtwertung »Paradroid« (C 64) und »The Bard's Tale« (C 64, jeweils 93).

100 Punkte bedeuten Perfektion. Ob diese Nonplusultra-Wertung jemals vergeben wird, ist fraglich. Wir haben selbst bei sehr guten Spielen immer wieder kleine Mängel entdeckt, die die Gesamtwertung unter diesen magischen Wert drückten.

(hl)

Ein Herz für 16 Bit

Mir ist aufgefallen, daß Ihr kaum Amiga- und Atari ST-Spiele testet. Es gibt doch schon verhältnismäßig viele Spiele für beide Computer. Viele Amiga- und ST-User fühlen sich alleingelassen mit ihrem Computer. Mehr Tests für diese Computer würden vielen Lesern auch helfen, sich zwischen ST und Amiga zu entscheiden.

(Marco Betros, Fintel)

Die meisten Spiele, die für ST und Amiga erscheinen, sind leider Umsetzungen von Programmen, die wir bereits vorgestellt haben (zum Beispiel »Leader Board«, »World Games«, »The Bard's Tale« etc.). Um solche Adaptionen stärker zu berücksichtigen, haben wir vor zwei Monaten die »Kurz und bündig«-Rubrik eingeführt.

Gute Original-Spiele für die beiden 68000-Computer testen wir mit Handkuß. Ich darf nur an

den Drei-Seiten-Test von »Marble Madness« (Amiga) oder die Vorstellungen von ST-Programmen wie »Karate Kid II« oder »S.D.I.« erinnern. Es gibt momentan leider noch relativ wenige Spiele, die zuerst für die beiden 16-Biter erscheinen, was sich aber durch immer stärkere Verbreitung des ST und die Vorstellung des preiswerten Amiga 500 bald ändern dürfte. Der Anteil dieser Computer am Spiele-Teil wird in den nächsten Monaten deswegen aller Wahrscheinlichkeit nach stark zunehmen.

In diesem Zusammenhang wäre es ganz allgemein interessant, Eure Meinung zu erfahren. Zum Beispiel nehmen wir an, daß sich ein Großteil derjenigen, die noch keinen ST oder Amiga besitzen, auch für Spiele-Berichte über diese Computer interessieren. Oder will der C 64- oder CPC-Fan nur Tests für »seinen« Computer lesen?

Schreibt uns doch, ob Ihr Euch einen neuen Computer in nächster Zeit kaufen wollt, ob wir mehr über ST und Amiga im Spiele-Teil bringen sollen oder nicht. Vielleicht legen sich auch viele einen MS-DOS-PC zu, denn für diese Computer gibt es ja auch schon einige tolle Spiele. Unsere Anschrift für alle Leserbriefe:

Redaktion Happy-Computer
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar

Boris und ich sind auch privat schon gerüstet: Er hat einen ST und ich einen Amiga zu Hause stehen. (hl)

Anregungen

— Wäre es nicht möglich, den Bewertungs- und Informations-Kasten zu verkleinern und somit zwei Bildschirmfotos pro Spiel unterzubringen?

— Könnte man den Platz nicht in Spielbeschreibungen und eine separat geschriebene Mei-

nung des Redakteurs unterteilen?

(Ralf Hinnenberg, Mönchengladbach)

Um wirklich genug Platz für ein zweites Foto zu gewinnen, müßten wir die beiden Kästen ganz weglassen. Selbst wenn man die Schrift bis an die Grenze des Lesbaren verkleinert, reicht der Platz nicht für ein zweites Bild. Außerdem stellen die beiden Kästen eine Art optisches Gegengewicht zum Bildschirmfoto dar. Im Rahmen eines Halbseitentests zwei Bilder und die Zusatzinformationen zu bringen, ist deshalb praktisch unmöglich.

Aus ähnlichen Gründen wird es problematisch, wenn man den bescheidenen Text eines Halbseitentests in objektive und subjektive Meinung unterteilt, was sich bei einer Viertelseite Platz gar nicht lohnt. Sinn hat diese an und für sich gute Idee dann, wenn eine ganze Seite zur Verfügung steht. Dann kann man (wie wir das bereits in den Spiele-Sonderheften praktizieren) sogar locker zwei verschiedene subjektive Meinungen neben dem objektiven Fließtext unterbringen. (hl)

Mehr Gesichter braucht das Land

Wäre es nicht möglich, die Spiele in Rubriken zu unterteilen; zum Beispiel Action-Spiele, Sport-Spiele usw. wie im Sonderheft? Es wäre ganz unterhaltsam, auch im normalen Heft zu jedem Test ein Gesicht des Redakteurs zu zeigen.

Dann habe ich noch einige Fragen: Ich vermisse die »Zzap-Ecke«. Ist die Redaktion von »Zzap 64« niedergebrannt? Wann erscheint das nächste Spiele-Sonderheft? (Tobias Haasis, Albstadt)

Die Tests in Rubriken zu unterteilen ist zwar eine gute Idee, aber es lohnt sich unserer Meinung nach beim momentanen Umfang des Spiele-Teils noch nicht. Aus Platzgründen erschienen bisher auch keine neckischen Redakteursgesichter zu den Tests, wie man es vom Spiele-Sonderheft her kennt. Es wäre aber interessant zu erfahren, ob noch mehr Leser diesen optischen Gag auch im monatlichen Spiele-Teil gerne sehen würden.

Die Zzap-Redaktion ist wohl auf. Wir haben die Ecke sterben lassen, weil Julian zeitlich immer mehr in Bedrängnis geriet und er langsam Mühe bekam, jeden Monat ein paar Spiele vorzustellen, die wir noch nicht hatten! Das nächste Spiele-Sonderheft mit vielen neuen messerscharfen Tests wird Ende April am Kiosk sein. (hl)



Uff ... Redaktionschluß fürs neue Spiele-Sonderheft

NEMESISTM

Strafende Gerechtigkeit

DER SPIELHALLEN SUPERHIT



Der Spielhallen Superhit ab sofort auch
für Commodore und Schneider-Computer:
Commodore-64

Schneider CPC

Cassette DM 29,95*
Diskette DM 39,95*
Cassette DM 29,95*
Diskette DM 49,45*

Wer wissen will, was wir außer Nemesis noch für tolle Spiele
haben, dem schicken wir gerne unseren Gesamtkatalog zu.

Name _____

Straße _____

PLZ _____ Ort _____

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

ariolasoft

Von Experten
für Experten.

* Unverbindliche Preisempfehlung

Happy 5/87

The screenshot shows the bridge of the Enterprise-D. In the center, Captain Picard stands at the command console. To his left, T'Pol stands at the tactical station. To his right, Trip Tucker stands at the transporter console. In the background, other crew members are visible at their stations. The right side of the screen features a list of crew members and their roles, including Captain Picard, Transporter Operator, and others. The bottom of the screen shows four smaller portraits and a list of names.

Move Ahead
Force field generator



Ausgabe 5/Mai 1987

sich in Windeseile durch die Menüs tasten. Später ist dies in kritischen Situationen sehr günstig, muß man doch nicht lange über die Steuerung nachdenken.

Star Trek ist ein sehr komplexes Spiel. Der Hersteller gibt an, daß über 4000 Planeten in etwa 1000 Sternsystemen angefliegen werden können. Wenn man bedenkt, daß wir während des Tests auf etwa 10 Prozent der Planeten interessante Gegenstände gefunden haben, kann man sich gut vorstellen, wieviel in Star Trek steckt. Natürlich läßt sich so ein Spiel nicht an einem Nachmittag lösen. Deswegen kann ein Spielstand auf der Original-Diskette gespeichert werden. Leider ist es nicht möglich, mehrere Spielstände zu speichern.

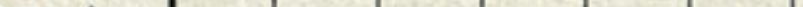
Grandiose Grafik

Zum Thema Grafik braucht man bei der ST-Version wirklich kein Wort zu verlieren. Wer die Bildschirmfotos in dieser und in Ausgabe 1/87 (Seite 82) gesehen hat, wird uns bestätigen, daß Star Trek zur grafischen Spitzenklasse gehört. Bei einzelnen Anzeigen wie der Sternenkarte oder dem Waffencomputer, darf der 68000-Prozessor im ST die Muskeln spielen lassen: Er zau-

bert fließende 3D-Vektor-Grafik auf den Schirm.

Was Sie hier natürlich nicht sehen können, sind die digitalisierten Sounds von Star Trek, die zusammen mit synthetisch erzeugten Klängen eingesetzt werden. So hat man das Vergnügen, während des Spiels von gesprochenen Kommentaren der einzelnen Besatzungsmitglieder begleitet zu werden, die direkt aus der amerikanischen Fernsehserie herausdigitalisiert wurden. Sogar das Geräusch des Transporters (»Scotty, beam mich hoch!«) wurde aus der Serie übernommen. Zu Anfang des Spiels ertönen gar einige Takte der Original-Fernsehmusik, die dann von einer Computer-Version des Star-Trek-Songs abgelöst werden. Hier fällt der einzige Mangel des Programms auf: Die digitalisierten Sounds sind recht leise, während die künstlich erzeugten Klänge mit voller Lautstärke aus dem Lautsprecher dröhnen. Ein Angleichen der Lautstärke wäre hier sehr angebracht gewesen. Trotzdem eine starke Leistung.

Sollte man die Mission nicht erfolgreich beenden (was übrigens sehr leicht passieren kann), gibt es noch ein Bonbon zum Schluß: Mr. Spock erscheint auf dem Bildschirm, hebt eine Augenbraue und meint lako-

GRAFIK	92 ★	
SOUND & MUSIK	75 ★	
HAPPY-WERTUNG	84 ★	



Atari ST (C 64, Schneider CPC, Spectrum)

Action- und Strategiespiel

79 Mark (Diskette)

Spiel zur TV-Serie

nisch »I'll never understand Humans« (Ich werde die Menschen nie verstehen) aus dem Lautsprecher, während auf dem Bildschirm der Grund für das verfrühte Ableben erscheint.

Bei Star Trek fallen glücklicherweise alle Elemente eines guten Computerspiels zusammen: tolle Präsentation mit schöner Grafik und Sound, packende Handlung, leichte Bedienbarkeit und hohe Komplexität. Die lange Wartezeit hat sich ge-

lohnt, liegt doch jetzt ein fast perfektes Star-Trek-Spiel vor, das man nur noch in Details verbessern könnte. Alle Fans der Fernsehserie werden mit diesem Enterprise-Abenteuer ihre wahre Freude haben, doch auch viele andere Spiele-Freaks werden Star Trek mögen. Bleibt nur noch die Frage offen, ob es den Programmierern gelingen wird, ähnlich gute Versionen für die 8-Bit-Computer zu schreiben.

(bs)

— FÜR JEDEN ETWAS —

<u>C 64</u>	<u>Cass.</u>	<u>Disk</u>	<u>Atari XL/XE</u>	<u>Cass.</u>	<u>Disk</u>
Battle of Antitain		89,-	BMX Simulator	9,90	
Bomb Jack II	32,-	46,-	Leather Goddesses		79,-
Conflict Vietnam		59,-	Master Chess	9,90	
Crack Out		46,-	Moonmist		79,-
Leviathan	33,-		Ninja	14,90	
Master of Universe	32,-	46,-	Soccer	9,90	
Murder on Atlantic		59,-	Smash Hits VII	33,-	
Phantasie II		59,-	War Hawk	9,90	
Road War 2000		59,-	<u>68000er</u>	<u>ST</u>	<u>Amiga</u>
Shaolin's Road		39,-	Balance of Power		99,-
Short Circuit	25,-	37,-	Super Cycle	69,-	a. Anf.
They Stole a Million		39,-	Winter Games	69,-	69,-

Weit über 1000 Programme für alle Systeme – Liste anfordern – es lohnt sich! (bitte Comp.Type angeben)

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

printaddress

Postfach 1573 · 3548 Arolsen
☎ 056 91/33 66

GAMESOFT

Inh. Karl-Heinz Mund
Kastellstr. 4, 6455 Erlensee

Jetzt neu: Laden in 6450 Hanau, Hospitalstr. 6
06181/252381

Gesch.-Zeiten: von 10 - 18 Uhr werktags
10 - 13 Uhr Samstag

C64	D	K	Atari XL	D	K
Super Huey II	54,-	37,-	Ultima IV	67,-	—
Sentinel	54,-	37,-	Tigers in the Snow	49,-	—
Gemstone Warrior	49,-	—	Hardball	49,-	—
Night of Desert	59,-	—	Trail Blazer	49,-	—
Crystal Castle	49,-	37,-			
Bard's Tale II	109,-	—	Schneider CPC		
Art Studio	59,-	—	Infiltrator	54,-	—
Freeze Frame Mk III	137,-	—	Avenger	54,-	—
Footballer of the Year	—	37,-	Saicombat	49,-	37,-
Gunship	64,-	44,-	Winter Games	—	37,-
Tau Ceti	54,-	—			
Tarzan	49,-	37,-	C16		
Arcade Hall of Fame	—	29,-	Wimbledon	29,-	—
Breakthru	54,-	37,-	Football Manager	29,-	—
Paperboy	49,-	37,-	Turbo Tape	19,-	—
			Grandmaster Ship	25,-	—

Bitte unbedingt Computertyp angeben!

Liste gegen 1,30 Briefmarken.

Wir führen auch Software für IBM, Atari ST und Amiga.
Für alle Computer: Jede Menge Anwenderprogramme + viele, viele Spiele mehr.
Lieferung per NN + Porto DM 6,50

RADIO WEISS
Severinstraße



- ★ **Sensortechnik**
- ★ **Verschleißfrei**
- ★ **Geld-Zurück-Garantie**

(bei Rücksendung innerhalb 14 Tagen)



Interfunk

FACHGESCHÄFT

COM PLAY

Hohenzollernring 29 • 5000 Köln 1

Telefon 02 21/25 24 57

Weltneuheit!



49.-

Digital Iovcard

Jede Menge neue Amiga-Software eingetroffen!

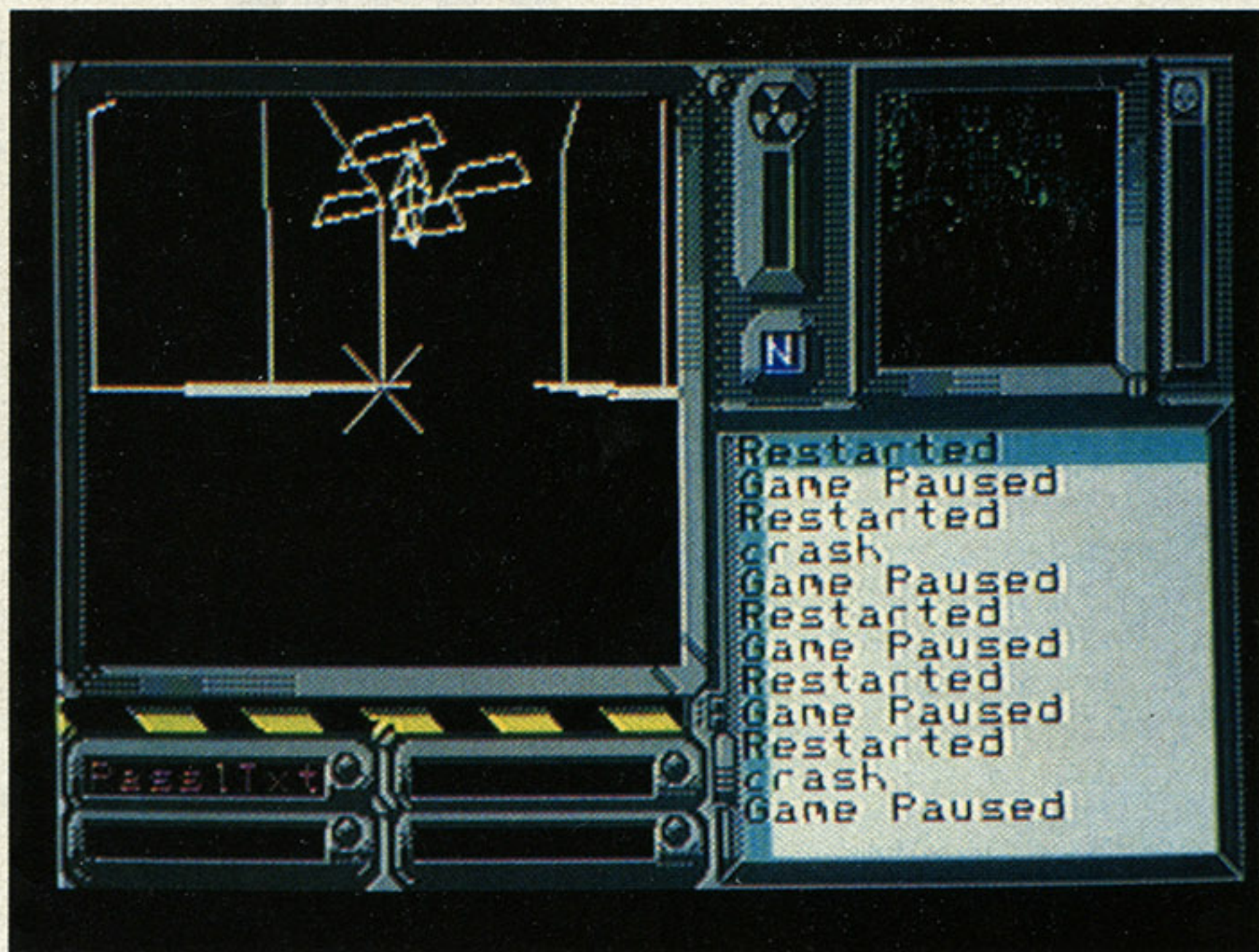
A MIND FOREVER VOYAGE	94,--	DM	MASTERTYPE	148,--	DM
ADVENTURE CONSTRUCT.	94,--	DM	MATHTALK	98,--	DM
AEGIS ANIMATOR	298,--	DM	MAXI DESK	198,--	DM
ARCHON	99,90	DM	MAXIPLAN (TAB. KAL.)	298,--	DM
ARCHON II	99,90	DM	MINDSHADOW	89,90	DM
ARCTICFOX	78,--	DM	MOONMIST	78,--	DM
BARD'S TALE THE	198,--	DM	MUSIC CONSTRUCTION	228,--	DM
BORROWED TIME	78,--	DM	NEW TECHNOLOGY	98,--	DM
BRATACCAS	78,--	DM	ORGANIZE	198,--	DM
BRIDGE 4.0	149,--	DM	PASCAL MCC	298,--	DM
CHESSMASTER 2000	198,--	DM	PAWN THE	69,90	DM
COMPUTER BASEBALL	118,--	DM	PLANETFALL	149,--	DM
CRIMSON CROWN THE	149,--	DM	PRINTMASTER PLUS	198,--	DM
DEADLINE	149,--	DM	RACTER	149,--	DM
DECIMAL DUNGEON	98,--	DM	ROGUE	79,90	DM
DEJA VU	149,--	DM	SCRIBBLE (TEXTVERARB.)	198,--	DM
DELUXE PAINT	228,--	DM	SEASTALKER	149,--	DM
DELUXE PRINT	228,--	DM	SEVEN CITIES OF GOLD	99,90	DM
DELUXE VIDEO	228,--	DM	SORCERER	149,--	DM
DIABLO	128,--	DM	SPACE QUEST	149,--	DM
FINANCIAL COOKBOOK	149,--	DM	SPELLBREAKER	149,--	DM
FINANCIAL TIME MACH.	149,--	DM	STAR FLEET	148,--	DM
FIRST SHAPES	98,--	DM	STARCROSS	149,--	DM
FLIGHT SIMULATOR II	148,--	DM	SUPER HUEY	149,--	DM
GOLDEN OLDIES	98,--	DM	SUSPECT	149,--	DM
HACKER	89,90	DM	SUSPENDED	149,--	DM
HACKER II	78,--	DM	TEMPLE OF AFSHAI	58,--	DM
HALLEY PROJEKT THE	79,--	DM	TRANSYLVANIA	149,--	DM
HEX	98,--	DM	ULTIMA III	198,--	DM
HITCHHIKER'S GUIDE	149,--	DM	VIDEO VEGAS	149,--	DM
INFIDEL	149,--	DM	WINNIE THE POOH	149,--	DM
INSTANT MUSIK	74,--	DM	WINTER GAMES	58,--	DM
IT'S ONLY ROCK'N'ROLL	98,--	DM	WISHBRINGER	149,--	DM
JEWELS OF DARKNESS	69,90	DM	WORLD GAMES	58,--	DM
KEYBOARD CADET	149,--	DM	ZORK I	149,--	DM
LATTICE C COMPILER	297,--	DM	ZORK II	149,--	DM
LEATHER GODDESSES OF	149,--	DM	ZORK III	149,--	DM
LITTLE COMPUTER PEOP.	99,90	DM			

Nun ist die ewige Verbannung in einem kleinen Bunker nicht gerade erfreulich; außerdem gehen langsam die Lebensmittel aus. Deswegen versuchen die Überlebenden verzweifelt einen Weg zu finden, das Siegel auf dem Bunkerdeckel zu brechen und zu fliehen.

Einen Ausweg bieten kleine Mini-Roboter, Rats genannt. Diese Rats können durch einen Lüftungsschacht in die Stadt Cholkriechen. Neben einer kleinen Laserkanone haben die Rats die Fähigkeit, die Daten von fremden Computern und Robotern anzuzapfen und diese gar umzuprogrammieren. Diese Rats werden natürlich aus dem Bunker ferngesteuert. Und wer wäre besser geeignet, diese schwierige Aufgabe zu erfüllen, als geübte Video-Spieler? Deswegen wird die Steuerung der Rats als Computerspiel namens »RAT« getarnt und schon darf sich die Video-Spiel-Elite des Bunkers darum bemühen, die Überreste der Menschheit zu retten.

Zu Beginn hat der Spieler Kontrolle über »Rizzo the Rat«. Zum Glück taucht Rizzo in einem Gebäude auf, in dem ein Computer versteckt steht, der die Paßwörter zu fast allen anderen Computern dieser Stadt gespeichert hat. Sie müssen nichts weiter tun, als diesen Computer zu finden und ihn anzuzapfen. Schon kann Rizzo sein Universal-Interface spielen lassen und besorgt Ihnen sofort das Paßwort-File. Wenn Sie nun das Gebäude verlassen, begegnen Sie einem weiteren Roboter namens Igor.

Unter der Stadt Cholo sind die letzten Menschen in einem Atombunker gefangen. Wenn Sie es nicht schaffen, den Bunker zu öffnen, sind Sie für immer zur Dunkelheit verdammt.



Anneka, der fliegende Robot, setzt zur Landung an



Der Hacker-Roboter Igor in 3D-Vektor-Grafik

GRAFIK	50 ★	
SOUND & MUSIK	7 ★	
HAPPY-WERTUNG	81 ★	

C 64 (Schneider CPC, Spectrum)
Action-Adventure
49 Mark (Kassette),
69 Mark (Diskette)
Ungewöhnliches 3D-Spiel



Jeder Roboter kann bis zu vier Programme oder Textfiles in seinem Speicher halten. Dazu gehört beispielsweise das praktische Radar-Programm, das Sie jederzeit über Ihre nähere Umgebung informiert. Denn es gibt einige Stellen in der Stadt, die besonders scharf von starken Robotern bewacht werden. Gegen diese kann Rizzo meistens nichts ausrichten. Auch Igor ist da machtlos, weil er überhaupt keine Waffen hat. Also müssen Sie weitere Roboter finden und übernehmen. Dazu gehören beispielsweise Anneka, ein fliegender Roboter, der früher zur Verkehrsüberwachung gedient hatte, oder Felini, eine eigenwillige Roboter-Kamera.

Die Umwelt des gerade aktiven Roboters wird in 3D-Vektorgrafik in einem kleinen Bildschirm-Fenster dargestellt. Dabei werden nur Objekte in der unmittelbaren Nähe angezeigt. Was einige Meter entfernt ist, gelangt nicht mehr auf diesen Sichtschirm. Weiterhin wird in der oberen Ecke die Position des Roboters auf einer Karte von Cholo angezeigt. Diese Karte ist jedoch kaum zu erkennen und nur im Zusammenhang mit der Karte verwendbar, die als Poster dem Programm beiliegt. Schließlich findet man noch ein Informations-Fenster, in dem Daten über das Spielgeschehen in Form von Texten auftauchen.

Gesteuert wird Cholo über die Tastatur. Man kann zwar auch einen Joystick verwenden, doch diese Steuerung erwies sich beim Test als unhandlich und umständlich. Eines wird allerdings viele C 64-Besitzer ärgern: Eine der am häufigsten benutzten Tasten (auch bei Joystick-Steuerung) ist die Restore-Taste, auf die man ordentlich draufhämmern muß, um eine Reaktion zu erzeugen.

Die 3D-Grafik von Cholo ist in der getesteten C 64-Version außergewöhnlich langsam, was den Spielablauf gehörig in die Länge zieht. Auch bei den Soundeffekten ist man eher sparsam umgegangen, Musik gibt es überhaupt keine. Diese Punkte schränken den Spielgenuß ziemlich stark ein. Ansonsten ist Cholo ein sehr komplexes Action-Adventure ungewöhnlichen Stils, das durch Originalität und Spielwitz fasziniert. Liebhaber von komplexen Logik-Spielen kommen hier voll auf ihre Kosten (bs)

Neben Schlachtschiffen, Öltankern und Segeljachten gibt es einen weiteren Schiffstyp, der jedoch bisher in der Öffentlichkeit wenig Beachtung gefunden hat: das Tragflügel-Boot. Die Geschichte dieser seltsamen Boote reicht bis ins späte 19. Jahrhundert, in dem einige Wissenschaftler eine für damalige Verhältnisse verrückte Idee ausprobierten. Bringt man unter einem Boot tragflächen-ähnliche Gebilde an, heben diese den Bootsrumpf bei schneller Fahrt fast vollständig aus dem Wasser. Dadurch wird der Wasserwiderstand des Bootes fast vollständig eliminiert. Hohe Geschwindigkeit, Manövrierfähigkeit und Stabilität bei extremsten Wetterbedingungen sind die grundlegenden Eigenschaften eines Hydrofoils.

Die NATO hat augenblicklich drei verschiedene Typen von Hydrofoils im Einsatz: Die amerikanische »Pegasus«, die italienische »Sparviero« und die israelische »Flagstaff II«. Ihr Haupteinsatz ist die »TAG«, die »Terrorist Action Group«. Alle drei Hydrofoils können mit dem Programm »P.H.M. Pegasus« auf acht verschiedenen, typischen Missionen simuliert werden.

Zwei dieser Missionen sind Trainingseinsätze, bei den anderen sechs wird es dagegen ernst: Man jagt Terroristen in verschiedenen Krisengebieten der Welt, sucht Waffenschmuggler und eskortiert zivile Schiffe.

Politisch brisant

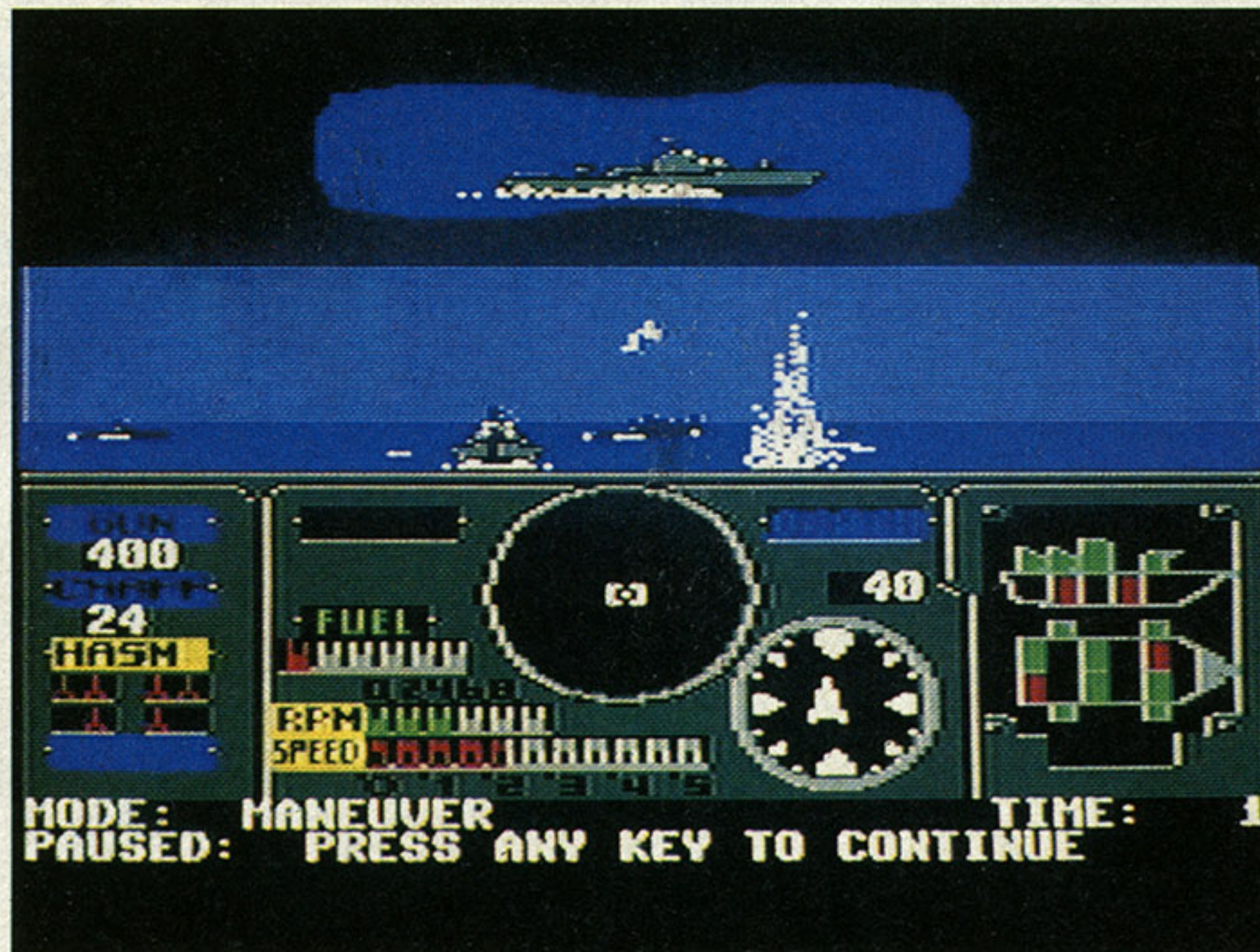
Die schwierigste Mission ist politisch besonders brisant: Ein Schiff mit amerikanischen Zivilisten soll aus dem Kriegsgebiet im Persischen Golf begleitet werden. Auch wenn Sie keinerlei feindselige Aktionen unternehmen, werden Sie von extremistischen Truppen angegriffen, die auf jeden Fall die Amerikaner versenken wollen. Sollten Sie allerdings in Panik geraten und unbeteiligte Schiffe der beiden Parteien beschießen, hat man nur noch geringe Überlebenschancen. Für diese Mission bleiben 48 Stunden Zeit.

Nun wäre Pegasus ziemlich langweilig, wenn man immer mehrere Stunden vor dem Computer sitzen würde, bis man endlich mal auf einen Gegner trifft. Deswegen ist eine sogenannte Zeit-Kompression eingebaut. Auf Tastendruck vergeht die Spielzeit bis zu 128mal schneller als in Wirklichkeit. Seeschlachten können bis zu 8mal schneller durchgespielt werden.

Mit einer Taste schalten Sie zwischen der Cockpit-Anzeige und einer Landkarte um. Auf der

P.H.M. Pegasus

Brausen Sie mit der Pegasus, einem hochmodernen Tragflügel-Boot, auf Terroristenjagd durchs Mittelmeer oder bei Rettungs-Aktionen durch den Persischen Golf.

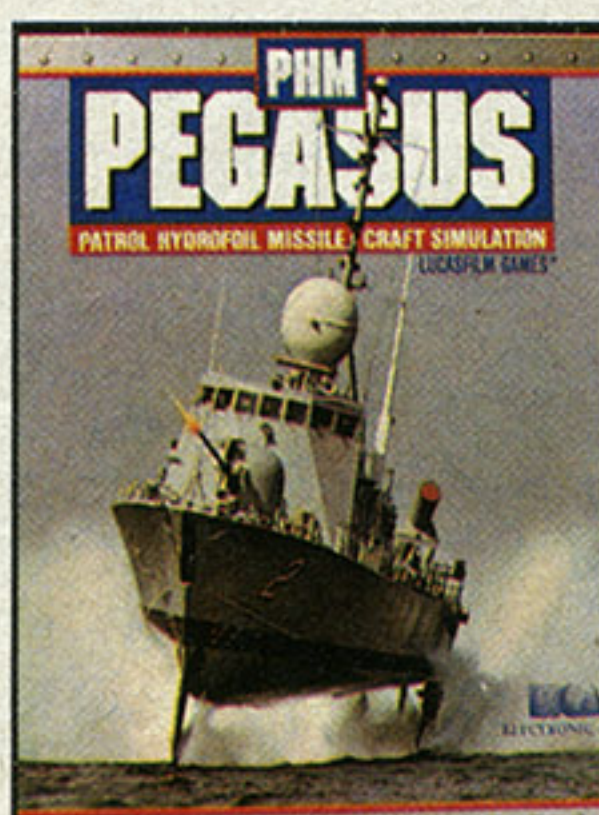


Heiße Schlacht auf rauher See in flotter 3D-Grafik



Die Landkarte zeigt die Positionen von Schiff und Hubschrauber

GRAFIK	77 ★	
SOUND & MUSIK	51 ★	
HAPPY-WERTUNG	78 ★	



C 64 (Apple II)
Action-Spiel
zirka 75 Mark (Diskette)
Simulationsähnliches
Action-Spiel auf hoher See

Landkarte können Sie mit einem Fadenkreuz den Autopiloten Ihres Hydrofoils sowie weiterer beteiligter Fahrzeuge einstellen. In manchen Missionen stehen Ihnen noch bis zu zwei Hubschrauber und ein weiteres Boot zur Verfügung. Von diesen können Sie allerdings keine Cockpit-Aussicht bekommen, sondern müssen Sie ausschließlich über den Autopiloten steuern. Die Hubschrauber sind insofern nützlich, als sie einen großen Bereich um deren Positionen mit dem Radar abdecken können und so über die Bewegungen des Feindes besser informiert sind.

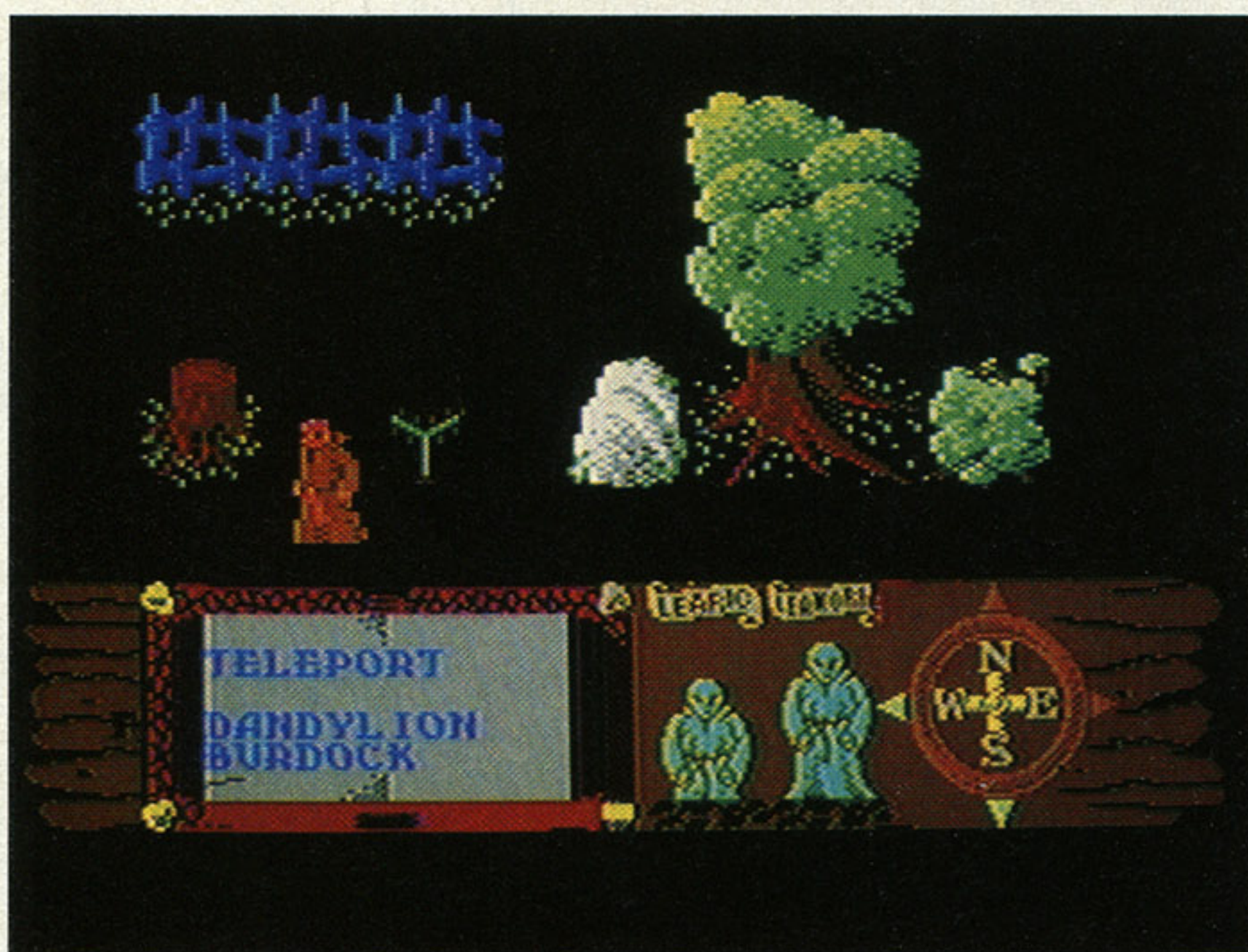
Bis an die Zähne bewaffnet

Um sich gegen die Feinde zu wehren, haben Sie eine 76-mm-Kanone sowie mehrere Raketen und Chaff-Werfer an Bord. Die 76-mm-Kanone ist mit einem Fernglas gekoppelt, durch das Sie entfernte Ziele betrachten können. Die Raketen werden von Ihrem Bord-Radar gesteuert und finden immer ihr Ziel. Die Chaff-Werfer schließlich versuchen, feindliche Raketen abzu lenken, indem sie einen Regen aus Metall-Streifen niedergehen lassen, der feindliches Radar stören soll.

Bei der Steuerung des Hydrofoils werden in erster Linie der Joystick und nur sehr wenige Tasten benutzt. Hier hat man einen guten Kompromiß zwischen realer Simulation und Action-Spiel geschlossen, indem man die Steuerung gegenüber einem echten Schiff stark vereinfacht hat.

Realismus. Durchschnittliche Sound-Effekte und eine nette Titel-Musik tönen aus dem Lautsprecher. Die 3D-Grafik ist zwar recht flott, verliert aber einiges an Wirkung, da nur Wasser und Schiffe zu sehen sind. Auch sonst ist das Spiel nicht allzu abwechslungsreich. Obwohl Pegasus als Simulation bezeichnet wird, hat man absichtlich auf viele Elemente verzichtet: Sie können niemals auf Grund laufen (der Computer bremst Sie rechtzeitig ab), so ist auch niemals eine Küste aus dem Cockpit zu sehen. Sie können keinen Hafen anlaufen und etwa nachtanken. Es gibt keine Tag-und-Nacht-Wechsel. All diese Details wären wohl bei einer echten Simulation berücksichtigt worden, weswegen wir Pegasus als hochkarätiges Action-Spiel bezeichnen.

Simulationsfreunde, die hier ein zweites »Silent Service« erwarten, werden etwas enttäuscht werden. Wer allerdings ein maritimes Action Spiel haben möchte, wird von der Vielfalt des P.H.M. Pegasus überzeugt sein. (bs)



Es war einmal eine kleine Stadt namens Little Dullford, in der es so rein gar nichts Besonderes gab — wenn man einmal von den Brüdern Learic und Leanoric abieht. Die beiden Herren sind nämlich ausgebildete Zauberer und können sich auf den Tod nicht ausstehen. Eines Tages fordert Learic Leanoric zum »Feud« heraus: Beide Brüder bekämpfen sich mit magischen Waffen, bis einer besiegt ist.

Bei diesem Zwist steuern Sie den braven Learic, der wie sein Bruder elf Zaubersprüche be-

herrscht. Doch um loszuzubehalten, muß man je Spruch erst zwei Zutaten finden. Dabei handelt es nicht um chemischen Firlefanz; unsere Öko-Magier verwenden nur Kräuter. Kleine Ausnahmen bestätigen die Regel: Damit der »Zombie«-Spruch wirkt, müssen auch ein paar Knochen mit in den Kessel.

Auf der Suche nach den Zutaten steuern Sie Learic durch die zahlreichen, schön gemalten Bilder. Doch Vorsicht, denn der fiese Bruder ist auch unterwegs, um seinerseits Zauber-Kräuter zu sammeln. Leanoric wird vom

Feud

GRAFIK	76 ★	
SOUND & MUSIK	46 ★	
HAPPY-WERTUNG	69 ★	



C 64 (Schneider CPC, MSX, Spectrum)

Action-Adventure

10 Mark (Kassette)

Viel Spiel für sehr wenig Geld

Computer gesteuert und ist darauf erpicht, Ihnen eins magisch auszuwischen. Nachdem Sie genug Kräuter gefunden haben, müssen Sie zu Ihrem Zauberkessel zurückkehren, um den Zaubertrank zu brauen und schon sind Sie magisch gewappnet. Unter den elf Sprüchen befinden sich »Doppleganger« und »Invisible« (um den Gegner zu verwirren) sowie die Kampfsprüche »Fireball« und »Lightning«.

Feud hat zwei Qualitäten, die bei Billigspielen oft zu kurz kommen: Die Idee ist sehr originell

und die Grafik ausgesprochen gut gelungen. Die Musik ist technisch zwar gelungen, aber auf Dauer ausgesprochen nervig.

Das Zauber-Duell gegen den Computer ist sehr reizvoll. Allein das Experimentieren mit den verschiedenen Sprüchen beschäftigt den Spieler eine ganze Weile. Als 50-Mark-Spiel würde ich Feud in die »Durchschnitt-Schublade abschieben, aber für 10 Mark ist das Programm ein kleines Juwel. Die Aufmachung ist so gut, wie man es selbst bei Vollpreis-Spielen nicht unbedingt gewohnt ist. (hl)

Short Circuit

GRAFIK	78 ★	
SOUND & MUSIK	81 ★	
HAPPY-WERTUNG	70 ★	

C 64 (Schneider CPC, Spectrum)

Action-Adventure

39 Mark (Kassette).

59 Mark (Diskette)

Spiel zum Film »Nr. 5 lebt«



Ein neues Spiel zu einem nicht mehr ganz neuen Film ist da. »Short Circuit« lief etwa vor einem halben Jahr unter dem Titel »Nr. 5 lebt« in den deutschen Kinos. Der Titelheld ist ein putzig anzusehender Roboter, der vom Militär als Kampfmaschine gebaut wurde. Durch einen Blitzeinschlag schmoren alle Sicherungen bei Nr. 5 durch und er macht sich selbständig. Doch keine Angst: Durch den Kurzschluß wurde aus dem unmenschlichen Killer ein braver Schmuse-Roboter, der nur noch lieb und nett sein

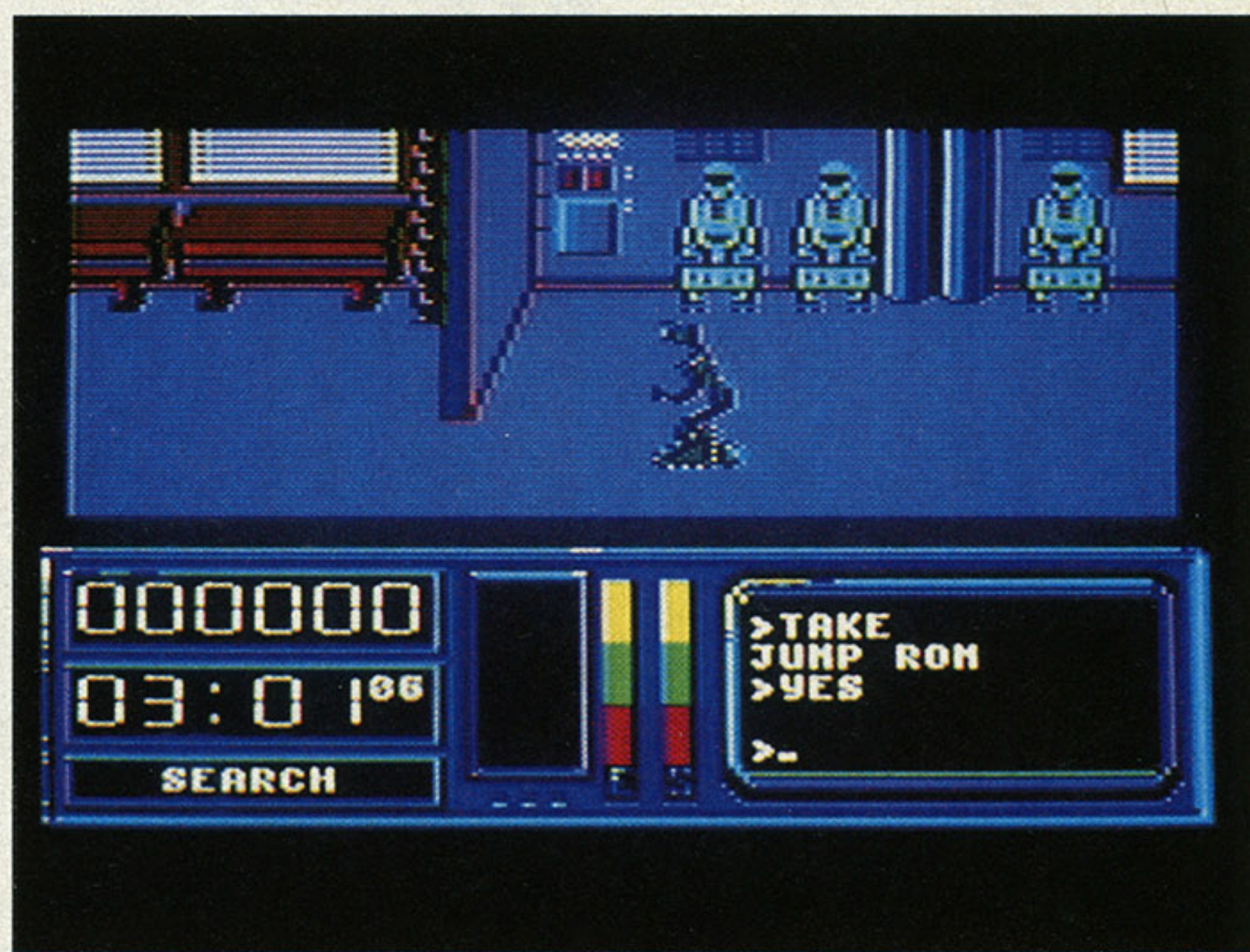
will. Das wissen die Herren vom Militär allerdings nicht und beginnen Nr. 5 zu jagen.

Das Computerspiel besteht aus zwei verschiedenen Teilen, die man anwählen kann. Die erste Episode ist ein Action-Adventure, bei dem Nr. 5 versuchen muß, aus dem Gebäude des Nova-Instituts zu fliehen. Um durch alle Räume und an Wächtern vorbei zu kommen, benötigt er bestimmte Gegenstände, die er allerdings zuerst finden muß.

Im zweiten Spiel ist Nr. 5 die Flucht bereits gelungen und er rollt durch eine wunderschöne

Landschaft. Hier ist Geschicklichkeit gefordert, denn böse Roboter-Häscher müssen paralytisiert werden. Gleichzeitig muß Nr. 5 Tiere überspringen, denn wenn er ein Häschen oder eine Maus verletzt, bekommt er Energie abgezogen. Ein echter Roboter-Softie! Ein kleiner Gag darf auch nicht fehlen: Neben den Vögeln schwirrt auch mal ein kleiner Elefant durch die Lüfte!

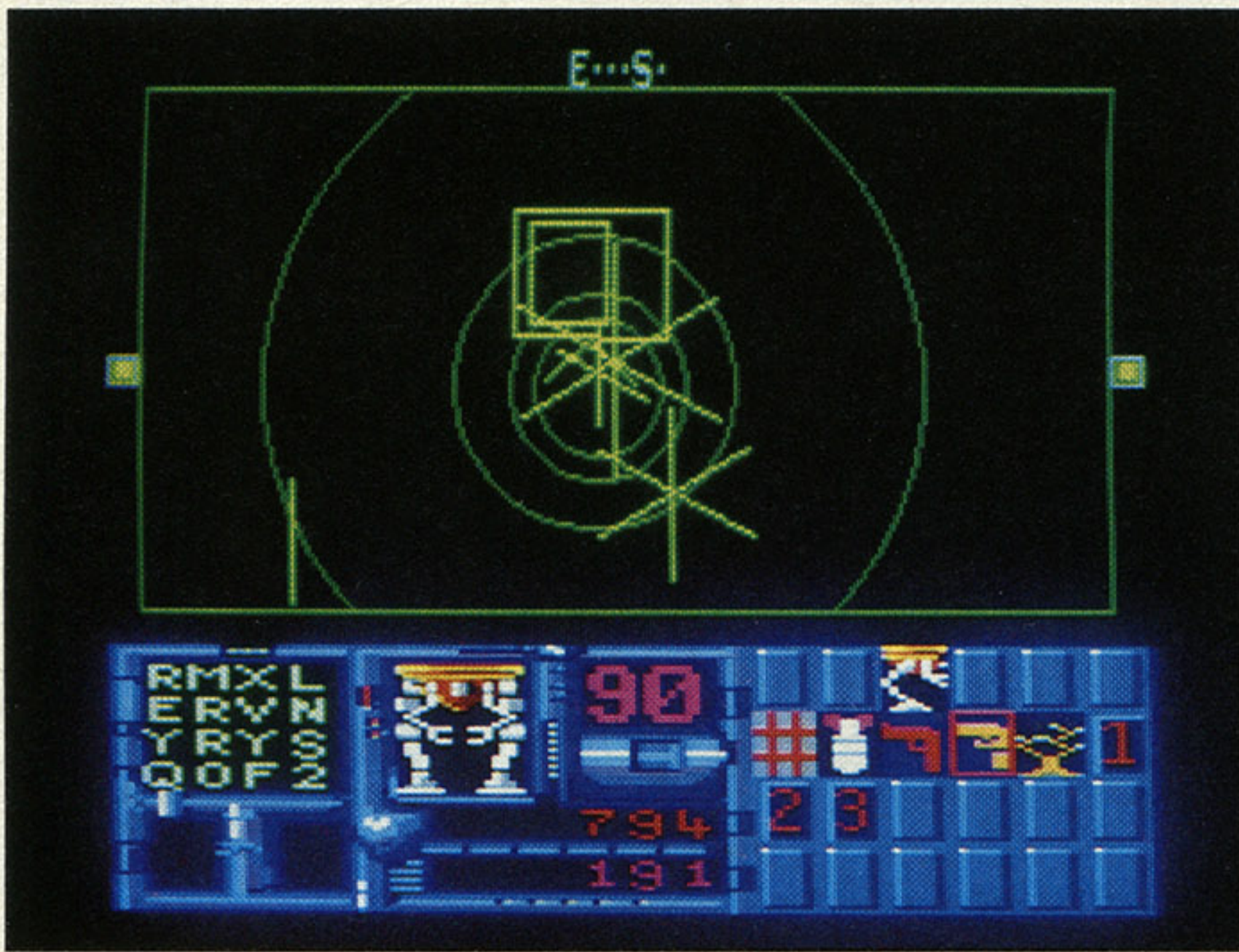
Ausgesprochen originell ist keiner der beiden Abschnitte, aber vor allem der Geschicklichkeits-Teil ist dennoch recht unterhaltsam. Das liegt in erster



Linie an der sehr guten Grafik (Extra-Lob fürs Titelbild und die Sprites) und der Musik. Hier hat Martin Galway mal wieder zuge schlagen. Unter seinen drei Me lodien befindet sich als Ober Knaller seine Version des Film Hits »Who's Johnny?«.

Shot Circuit bietet viel Grafik- und Sound-Genuß, aber leider nicht im gleichen Maße spielerische Klasse. Schlecht ist das Doppel-Programm aber trotzdem nicht und Fans des Kino-Roboters Nr. 5 werden ihren Spaß an dem Spiel haben.

(hl)



Hive

GRAFIK	59 ★	
SOUND & MUSIK	30 ★	
HAPPY-WERTUNG	73 ★	



Schneider CPC (Spectrum)

Action-Adventure

39 Mark (Kassette),

59 Mark (Diskette)

Ausgefallenes Vektor-Abenteuer

Am 13. Mai 1988 erhält die Erde ungewöhnlichen Besuch: Ein gewaltiges, bienenkorbartiges Gebilde aus einer fremden Welt landet in der englischen Provinz. Im Nu ist die Hölle los: Insektenähnliche Kreaturen kommen aus dem Gebilde gekrabbelt und verteilen sich sofort über das Land.

Während die Bevölkerung in der Umgebung evakuiert wird, kommt der Prototyp eines Spezialfahrzeugs zum Einsatz: der »Grasshopper«. Es gibt nur eine Chance, die merkwürdige Inva-

sion zu stoppen: Der Grasshopper muß in eine der tunnelartigen Öffnungen des »Hive« getauften Gebildes eindringen, die Insekten-Königin finden und vernichten.

Diese Handlung würde keinen allzuschlechten Grusel-Film abgeben, doch die Abenteuer im Hive kann man mit dem gleichnamigen Computerspiel bestreiten (sofern Sie sich trauen!). Man krabbelt an Bord des Grasshopper durch die engen Windungen des Tunnelsystems. An Kreuzungen wird man vor die Weg-Wahl gestellt, allerlei

Gegenstände liegen herum und die Bewohner des außerirdischen Gebildes lassen sich natürlich auch hier und da sehen. Da gibt es die dämonisch aussehenden Jailers, die langsam auf Ihr Fahrzeug zukommen und es verschlucken. Sie sterben zwar nicht, befinden sich aber dann in einem Gefängnis, aus dem Sie nur mit einem Schlüssel entkommen können.

Das abstrakte Geschehen wird in nicht minder abstrakter perspektivischer Vektorgrafik gezeigt. Das sieht zwar ein wenig eigenwillig aus, gibt dem

Spiel aber viel Atmosphäre. Ob aus Hive ein Bestseller wird, scheint fraglich. Das Spiel ist ebenso ungewöhnlich wie gewöhnungsbedürftig. Ein wenig Action ist dabei, aber man könnte das Programm eher als Strategie-Spiel oder Action-Adventure bezeichnen.

Ich würde Hive nicht Fans von gradlinigen, unkomplizierten Spielen empfehlen, aber wer mal wieder etwas Ausgefallenes sucht, ist hier richtig. Die abstrakte Grafik ist wohl Geschmackssache.

(hl)

Das Software-Paradies in Köln

Geschäftsführer: W. Schließke
Postfach 41 08 66
5000 Köln 41
Tel.: 02 21/40 44 43

C 64			ATARI ST			C 16		
	Kass.	Disk.			Disk.		Kass.	
Ace of Aces	29,50	41,50	Hollywood Hijine		69,50	Bomb Jack		22,50
Bomb Jack	28,50	37,50	Jet	134,50		Jailbreak		17,50
Cobra	28,50	41,50	Leaderboard	59,50	AMIGA		Mercenary	26,50
Cracout	27,50	37,50	Star Trek	48,50	Defender		Sword of Destiny	27,50
Dambusters	—	39,50	Two on Two	59,50	of the Crown	64,50	Who dares wins II	27,50
Eis und Feuer	—	55,50	Wishbringer	79,50	Flight Simulator II	119,50		
Feud	9,50	—			Flip Flop	26,50		
Flight Simulator II	119,50	119,50			Gauntlet	63,50		
Gauntlet	27,50	42,50						
Handball Maradonna	24,50	—						
Labyrinth	31,50	46,50	ATARI XL	Kass.	Disk.	CPC	Kass.	Disk.
Sabre Wulf	29,50	—	Gauntlet	27,50	39,50	The Hive	24,50	43,50
Sailing	32,50	47,50	Flight Simulator II	—	119,50	Cobra	27,50	41,50
The Pawn	—	52,50	Jewels of Darkness	—	54,50	Gauntlet	27,50	41,50
Yie Ar Kung Fu II	26,50	—	Side Winder	32,50	39,50	Hacker II	35,50	45,50
			Kennedy Approach	46,50	59,50	Avenger	25,50	43,50
			Solo Flight II	27,50	39,50			
			Touchdown Football	—	48,50			
			Ultima IV	—	55,50			

● **24-Stunden-Bestellservice (Anrufbeantworter)**

WICHTIG: Bitte immer Computertyp angeben!

- **24-Stunden-Bestellservice (Anrufbeantworter)**

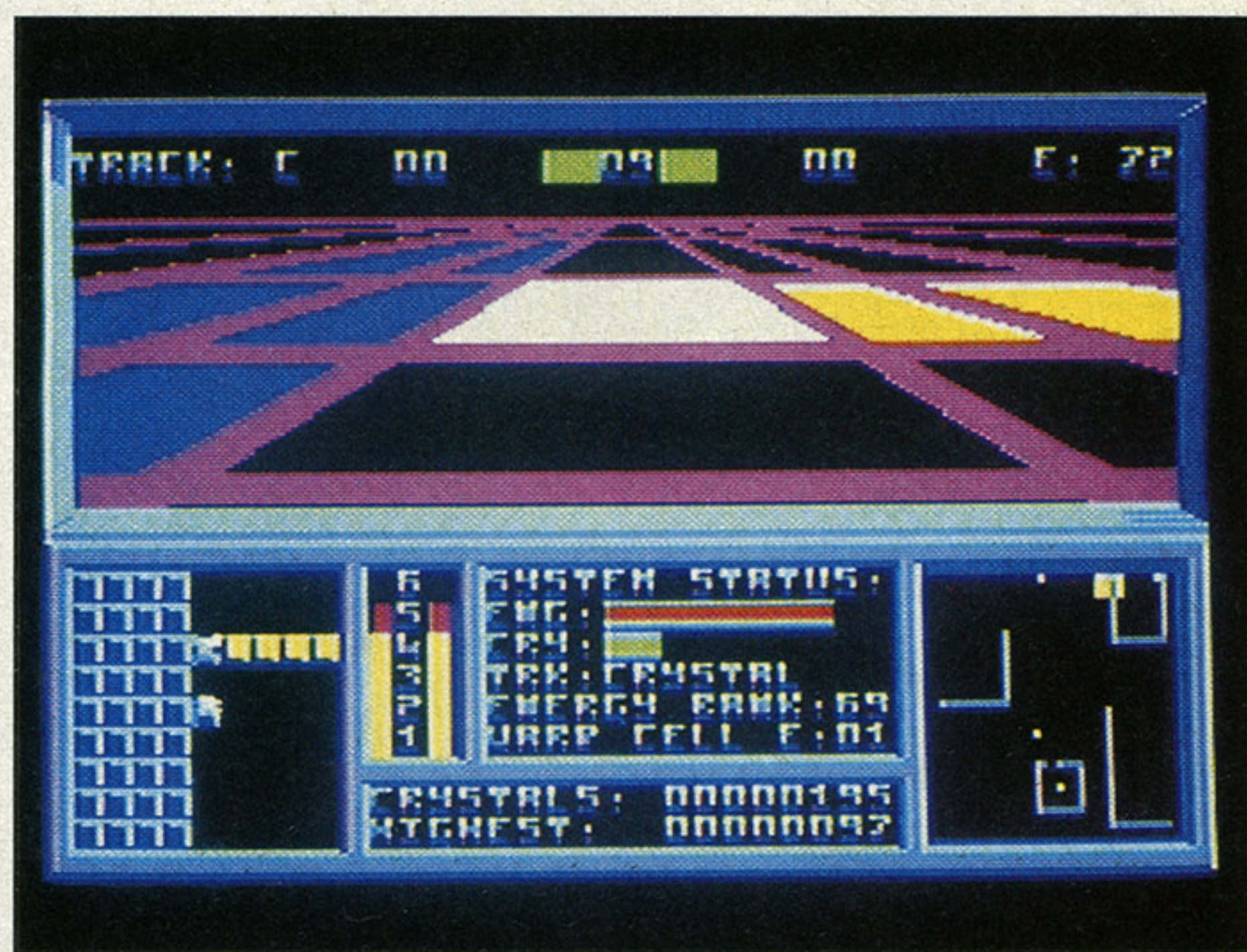
WICHTIG. Bitte immer Computertyp angeben!

● schnelle Lieferung und sagenhaft günstige Preise ● Lieferung ausschließlich per Post/Nachnahme (bis DM 80,—, Gebühr DM 5,—, darüber frei Haus). ● Fordern Sie noch heute unser neues Gesamtwerk (Preisliste und Spielekurzbeschreibung) gegen DM 1,50 in Briefmarken an!

Telefon

02 21/40 44 43

C 64 (Atari XL/XE)
Action-Spiel
29 Mark (Kassette),
49 Mark (Diskette)
Originelles Schieß- und
Rennspiel



Etwas übungsbedürftig ist das Programm schon. Am ersten, etwas schwer geratenen Level habe ich über eine Stunde geknabbert, den zweiten dann sofort gemeistert. Alles in allem ist Sun Star ein sehr fesselndes Ballerspiel, das sich durch die 3D-Grafik und die clevere Idee sehr angenehm von der Dutzendware abhebt. (hl)

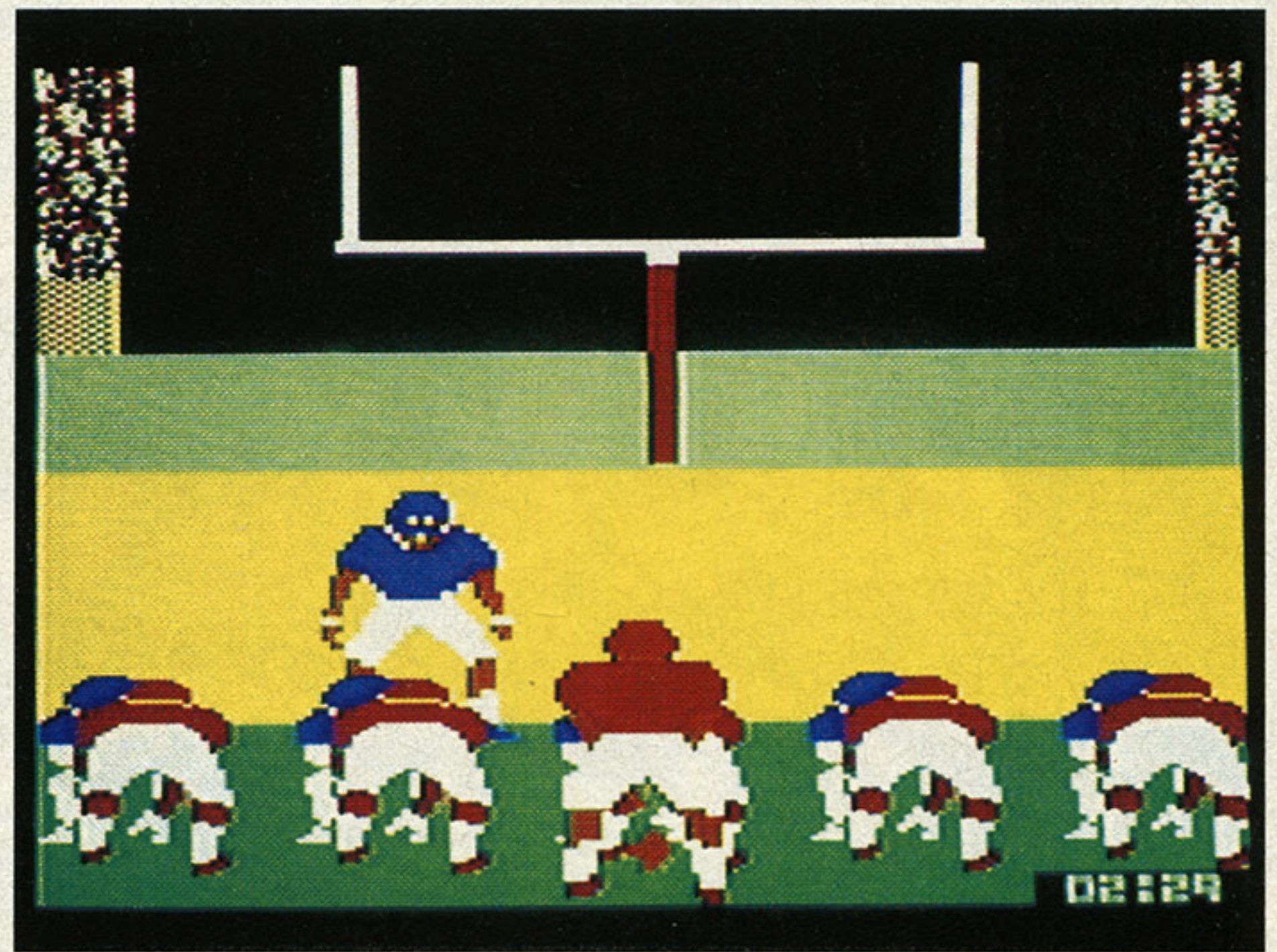


Grand Slam bietet viele gute Ideen, einen hochinteressanten Spiel-Modus und guten Sound. Wenn nicht die spieltechnischen und grafischen Schwachstellen wären, könnte man das Programm ohne Übertreibung als absolut beste Tennis-Simulation für alle Heimcomputer bezeichnen. Doch so kommt als Gesamteindruck nur das Prädikat »Guter Durchschnitt« heraus. (hl)

Championship Football

GRAFIK	80 ★	
SOUND & MUSIK	49 ★	
HAPPY-WERTUNG	75 ★	

C 64 (Atari ST, Amiga)
Sport-Spiel
39 Mark (Kassette),
59 bis 79 Mark (Diskette)
Football-Simulation mit
realistischer 3D-Grafik



American Football gehört zu den amerikanischen Nationalsportarten. Selbst wenn man noch nicht viel davon gehört hat, kennt man die Bilder der stark gepolsterten Spieler und des langen Feldes mit den vielen Linien. Grob gesagt geht es darum, den eiförmigen Ball über die Grundlinie des Gegners zu tragen, oder ihn zwischen die Posten, aber über die Querlatte des Tores zu schießen. Das sind die einzigen Wege, um Punkte zu erzielen. Man hat jeweils drei Versuche, um 10 Yards zu gewin-

nen. Was für den ungeübten Zuschauer wie ein wildes Durcheinander aussieht, ähnelt in Wirklichkeit eher einer Art Rassenschach. Auf die verschiedenen Angriffsvarianten muß man die richtige Verteidigung parat haben.

Bevor es bei »Championship Football« zum eigentlichen Match kommt, kann man sich zuerst die Liga und sein Team aussuchen. Der Vorgang ist mit dem bei »Two on Two Basketball«, das vom gleichen Programmiererteam stammt, identisch. Danach erscheint das Hauptmenü, mit

allen Angriffszügen. Unter Zeitdruck kann man sich seine Spieltaktik aussuchen und durch die Feedback-Funktion nach einem Spielzug auch die optimale Verteidigungstaktik auf den Angriff zeigen lassen. Das eigentliche Spiel haben die Programmierer auf das Notwendigste reduziert.

Man kann immer nur einen Spieler übernehmen, wodurch der Überblick etwas leidet. Um eine Aktion erfolgreich auszuführen, muß man sich möglichst präzise an die Kommandos in Form von Pfeilen auf dem Bildschirm halten. Sie zeigen an, wo

hin man laut Marschroute zu laufen hat. Was im Vergleich zu anderen Footballspielen positiv auffällt, ist die tolle 3D-Grafik. Man nimmt aktiv am Geschehen teil, und wird »lebensecht« von Gegnern angegriffen. So entsteht der Eindruck, wirklich auf dem Spielfeld zu stehen. Deshalb macht Championship Football wesentlich mehr Spaß als andere Spiele dieser Art, bei denen oft Langeweile aufkommt. Hier kann man aktiv eingreifen, so daß sich eine reizvolle Mischung aus Action und Taktik ergibt.

(gn)

Hollywood Hijinx

[illegible]

**Atari ST (Amiga, Apple II,
Atari XL/XE, C 64, Macintosh,
MS-DOS)**

Text-Adventure

80 bis 90 Mark (Diskette)

Komik-Adventure im Film-Milieu

Die Hersteller von »Leather Goddesses of Phobos« stellen mit »Hollywood Hijinx« erneut ein Adventure vor, das von Gags, Anspielungen und Satire nur so wimmelt.

Eine entfernte Verwandte, Tante Hildegard Burbank, ist verstorben und hat ein seltsames Testament hinterlassen: Sie können Hildegards gesamten Besitz erben, wenn Sie eine Nacht in der Burbank-Villa verbringen und zehn Schätze und Erinnerungsstücke aus der Vergangenheit von Hildegards Mann Buddy Burbank finden.

Buddy war der Boß der legendären Burbank-Film-Studios, die durch Billig-Produktionen wie »Vampire Penguins«, »A Corpse Line« und »Meltdown on Elm Street« berühmt geworden sind. Als diese Art von billigem Unterhaltungsfilm Ende der siebziger Jahre nicht mehr erfolgreich war, stieg Buddy aufteurere Produktionen um und erfand beispielsweise Buck Palace, den kämpfenden Postboten, der immer auf der Jagd nach Gerechtigkeit ist. Buddy Burbank starb schon vor einigen Jahren und ist bei Film-Fans immer noch eine

Kult-Figur. Die Burbank-Villa wimmelt nur so von alten Requisiten und Spezialeffekten, die Teil der gestellten Puzzles sind. Sogar die Türklingel spielt auf Knopfdruck die Titelmelodien aus Buddys besten und erfolgreichsten Filmen.

Dem Programm liegen, neben der Anleitung, eine Ausgabe eines Filmmagazins mit vielen Berichten über Buddy Burbank sowie eine Kopie des Testaments und ein Brief mit versteckten Hinweisen auf die einzelnen Schätze bei. Auch diese Beilagen sind vollgestopft mit Gags

und Anspielungen auf echte Hollywood-Streifen. Der Programmierer scheint ein echter Kenner der Kino-Szene zu sein.

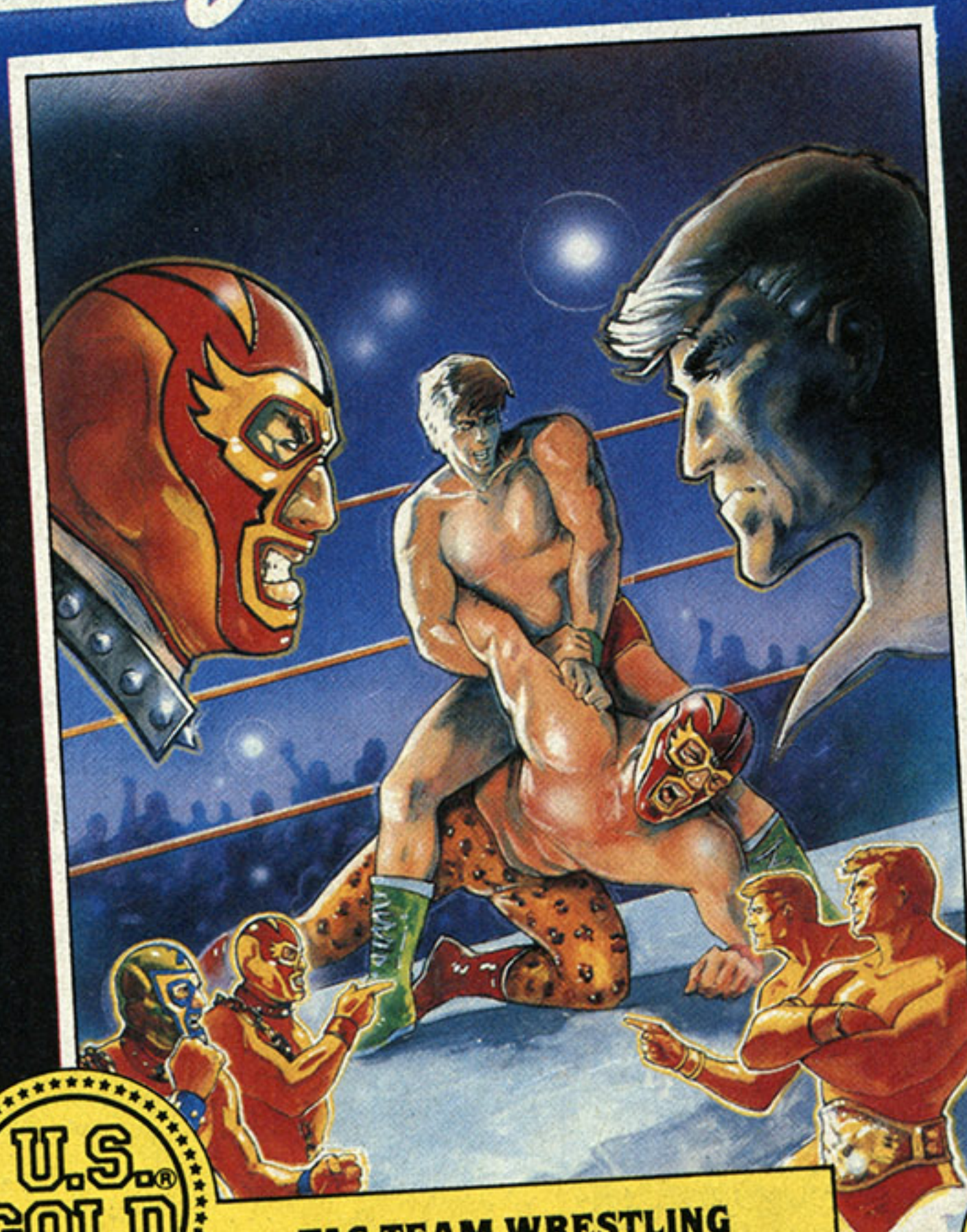
Hollywood Hijinx ist ein durchschnittlich schweres Adventure, das auch Einsteiger mit guten Englischkenntnissen nach einiger Zeit lösen können. Der professionelle Parser kommt mit fast jeder Eingabe zurecht und die ausgegebenen Texte zeugen von einem begabten Autor. Zusammengekommen ein Muß für alle englischsprechenden Adventure- und Kino-Freunde.

(bs)

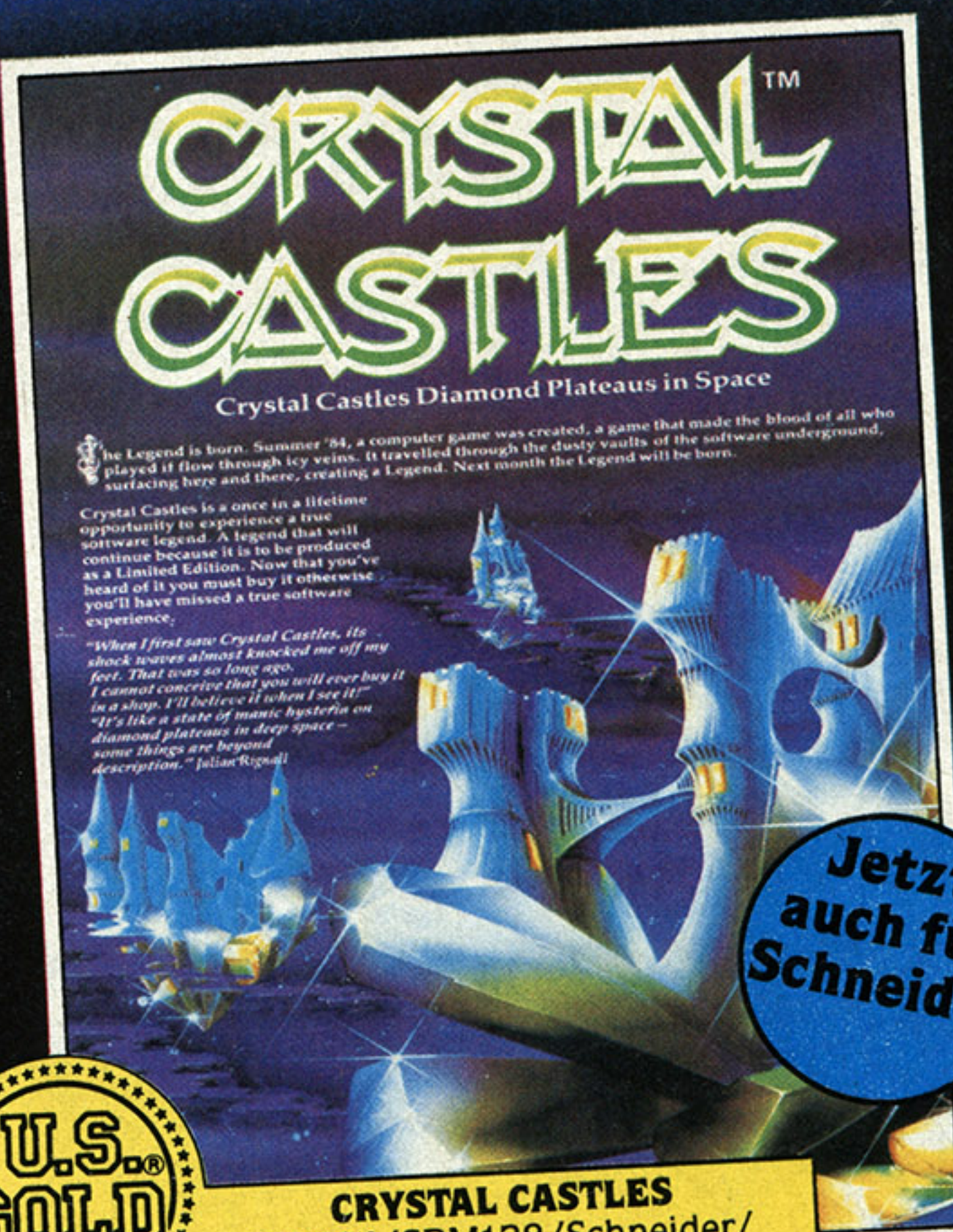
Neu von

U.S. GOLD

Der Software-Publisher Nr. 1 in Europa



TAG-TEAM WRESTLING
CBM64/CBM128



CRYSTAL CASTLES
CBM64/CBM128/Schneider/
Spectrum

Jetzt
auch für
Schneider



HELICOPTER FLIGHT SIMULATOR
SUPERHUEY II
CBM64/CBM128



DECEPTOR
CBM64/CBM128

Vorsicht vor Grauiporten!

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

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

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

World Tour Golf

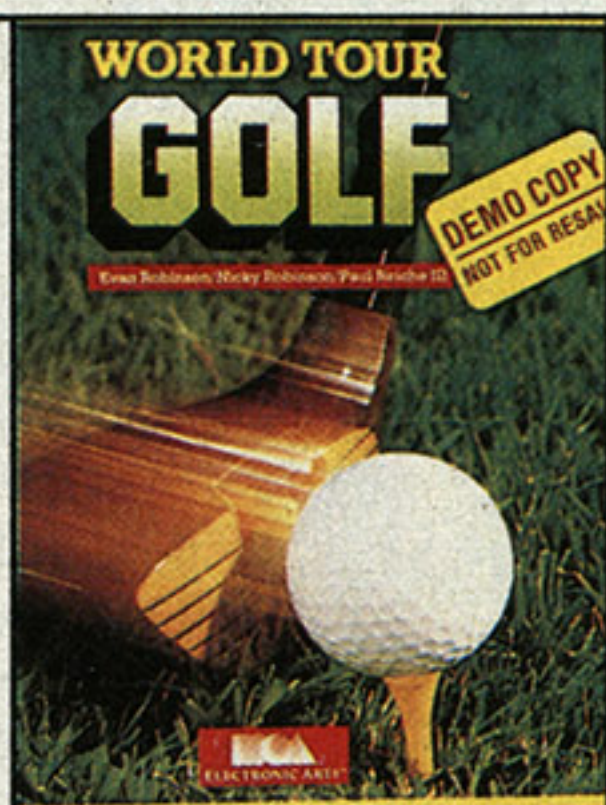
GRAFIK	82 ★	
SOUND & MUSIK	33 ★	
HAPPY-WERTUNG	90 ★	

MS-DOS (C 64)

Sport-Spiel

59 Mark (Diskette)

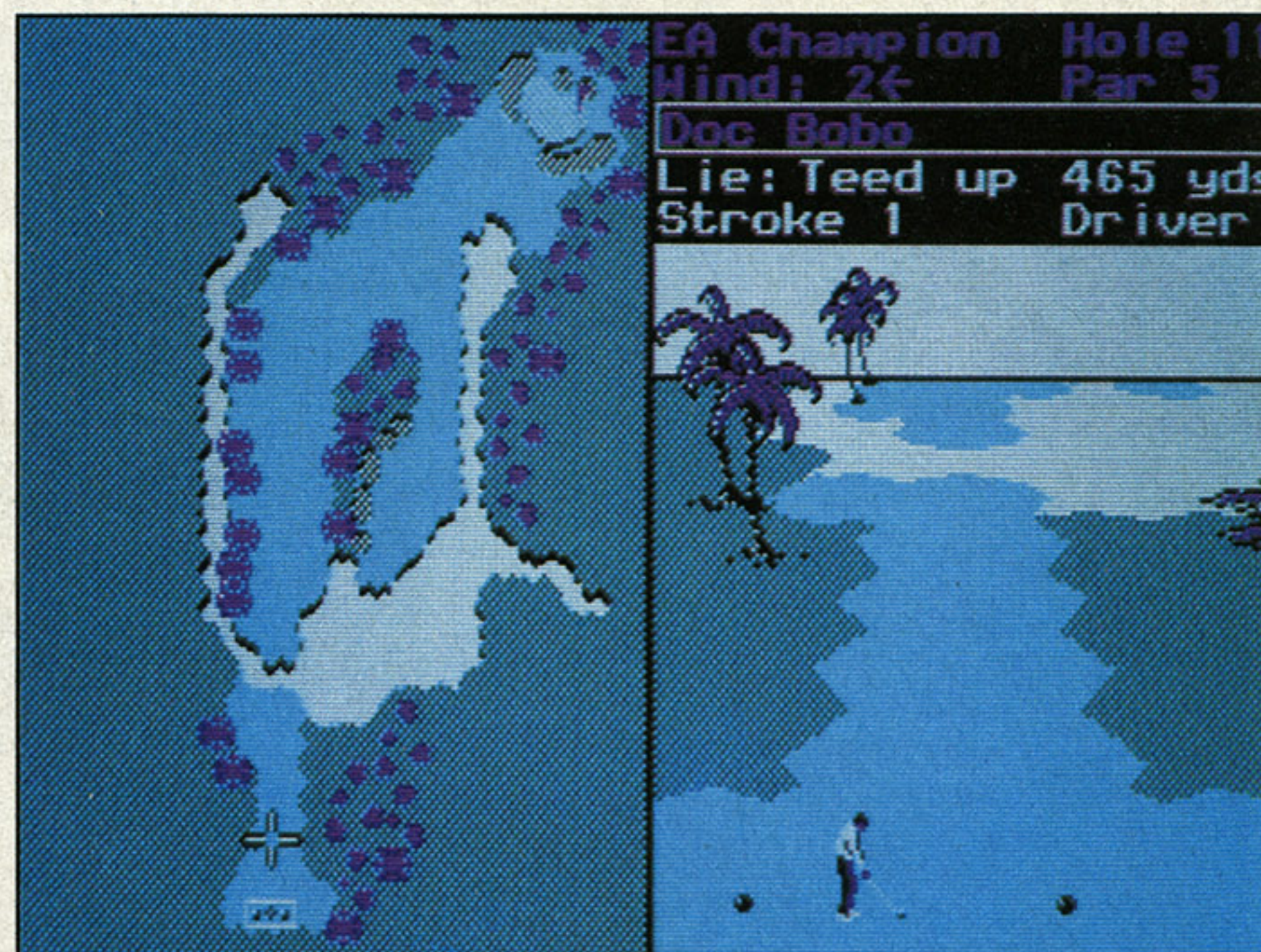
Vorläufiger Höhepunkt der Golf-Welle



Nein, die Welle der Golf-Simulationen ist noch lange nicht vorbei. Das jüngste Programm, in dem sich alles um einen kleinen weißen Ball, Schläger und Löcher dreht, nennt sich »World Tour Golf«. Das Spiel bietet vom Editor bis zur schicken 3D-Grafik so ziemlich alles, was man sich wünscht.

Knapp zwei Dutzend komplette Golfplätze mit jeweils 18 Löchern sind bereits auf der Diskette gespeichert. Darunter befinden sich Nachbildungen echter Golfplätze, aber auch fiktive

Parcours. Und damit einem auch diese Auswahl nicht langweilig wird, kann man mit einem gelungenen Editor neue Plätze zusammenstellen. Insgesamt vier Golfer können dann spielen. Im Gegensatz zu anderen Programmen ist auch ein Spiel allein sehr kurzweilig. Man darf sich nämlich diverse Computer-Gegner zusammenstellen, deren Spielstärke bestimmen und die Burschen dann auch beim Spielen beobachten. Wählt man sich einen starken Kontrahenten, kann man ihm durchaus einige technische Feinheiten abschauen.

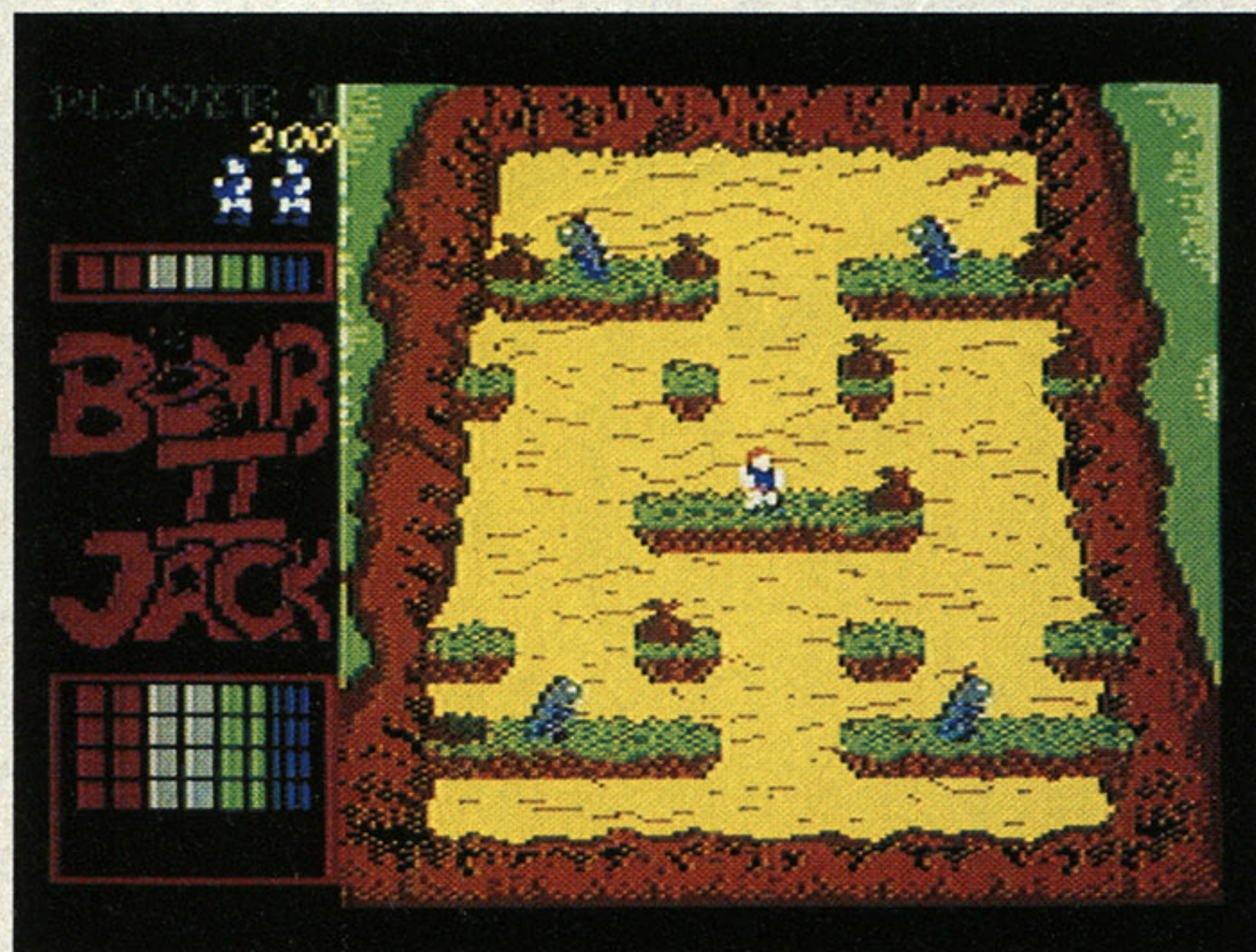


World Tour Golf hat noch einige andere neue Ideen auf Lager. So kann man sich auf einer Platzübersicht anzeigen lassen, wie weit der Ball mit dem gewählten Schläger ungefähr fliegen würde. Und wer es gerne riskant mag, kann einen »Overswing« wagen. Bei dieser Schlagtechnik fliegt der Ball entweder extra weit (wenn man Glück hat) oder man verhaut sich furchtbar (wenn man Pech hat).

Die getestete MS-DOS-Version läßt grafisch sowie spielerisch keine Wünsche offen und ist eine Klasse besser als »World

Championship Golf«. Außerdem ist sie zu einem für PC-Verhältnisse sehr günstigen Preis erhältlich.

Die spielerischen Details sind Klasse und die flotte Grafik schöpft die Fähigkeiten des Computers, der mindestens 256 KByte RAM und eine Grafikkarte haben muß, gut aus. Wenn die angekündigte C 64-Umsetzung genauso stark wird, dann brechen sehr schwere Zeiten für »Leader Board« an. Im Lauf des Jahres erscheint jüngsten Gerüchten zufolge vielleicht sogar eine Amiga-Adaption (hl)



Kein erfolgreiches Programm ohne Nachfolger: 1986 sorgte das Sammel- und Hüpf-Spiel »Bomb Jack« für Wirbel, das durch die hervorragenden Schneider- und Spectrum-Versionen angenehm und durch die schlimme C 64-Umsetzung negativ auffiel.

Die Fortsetzung »Bomb Jack II« verquirt ein ähnliches Spielprinzip recht geschickt mit neuen Elementen. Der Titelheld Jack muß Bild für Bild Goldsäcke aufsammeln, die aber von Monstern bewacht werden. Nach einiger Zeit verwandeln

sich die Biester in noch stärkere Scheusale. Jack kann sich dank Feuerknopf-Einsatz aber auf einen Kampf mit den bösen Buben einlassen. Die momentanen Energie-Reserven von Jack und seinem Gegner werden dabei mit Balken angezeigt.

Jack muß immer von einer Plattform zur anderen springen. Das Besondere ist aber, daß er nicht diagonal, sondern nur waagrecht und senkrecht hüpfen kann! Bei den zirka 40 Bildern muß man deshalb regelrechte Taktiken entwickeln, um bestimmte Stellen überhaupt zu

Bomb Jack II

GRAFIK	68 ★	
SOUND & MUSIK	70 ★	
HAPPY-WERTUNG	71 ★	



C 64 (Schneider CPC, Spectrum, C 16)

Geschicklichkeits-Spiel

39 Mark (Kassette),

59 Mark (Diskette)

Gut konzipiertes Plattform-Spiel

erreichen. Doch damit nicht genug: Um zu anständigen Punktzahlen zu kommen, muß Jack mindestens sechs von insgesamt zehn Goldbeuteln in einer bestimmten Reihenfolge erbeuten. Erwischt er sogar alle zehn, winkt ihm zusätzlich ein Extra-Leben.

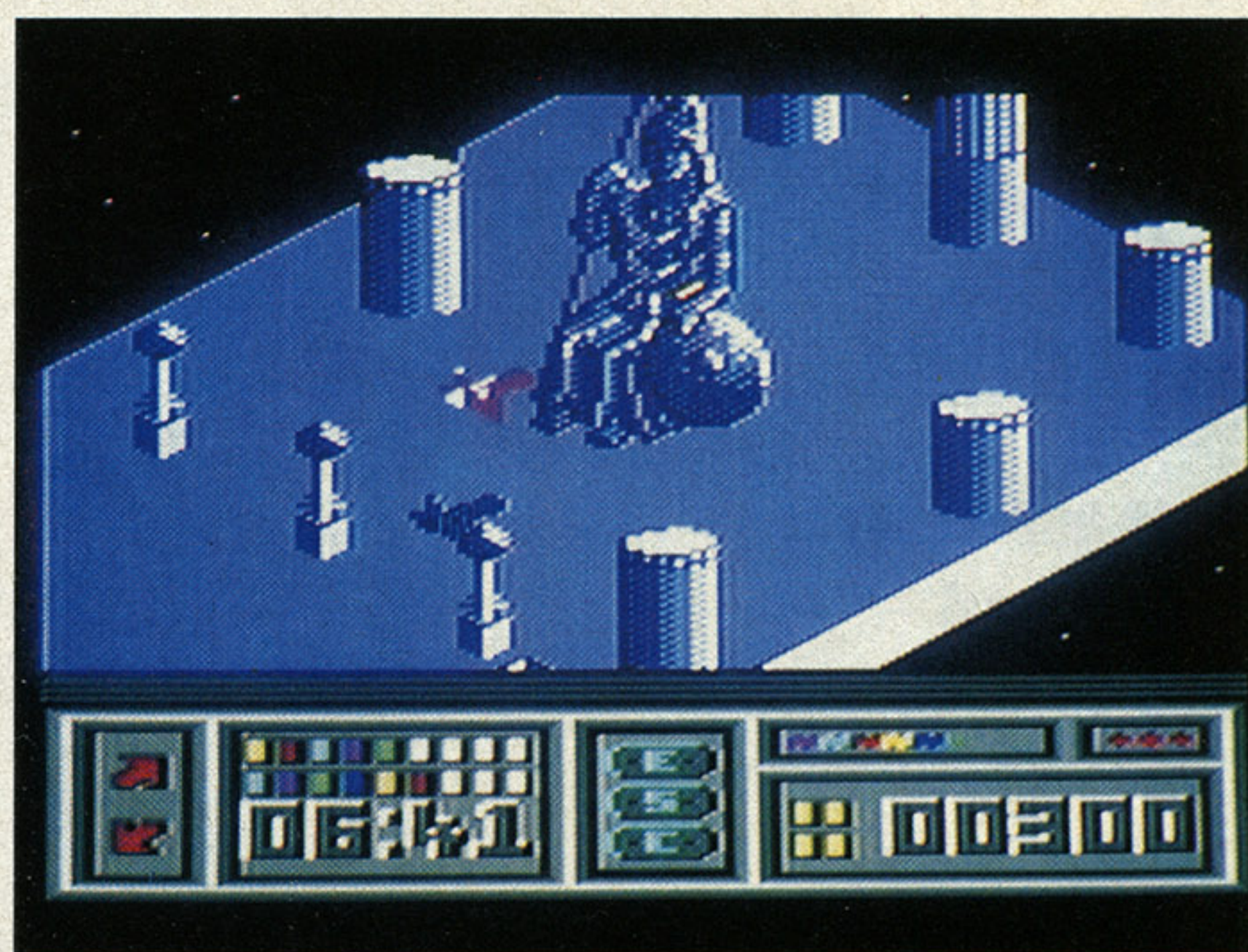
Bomb Jack II spielt sich recht gut, ohne daß es vollends begeistern kann. Wer gute Geschicklichkeits-Spiele mag, wird aber sehr auf seine Kosten kommen; als Gratis-Beigabe wird nämlich das erste Bomb Jack-Spiel beigelegt.

Die C 64-Version hat eine nette Titel-Melodie und die besseren, deutlicher zu erkennenden Sprites, während man beim Schneider CPC mit wesentlich mehr Hintergrundgrafiken verwöhnt wird, aber ohne Titelmusik auskommen muß. Das Spiel kann aber durchaus fesseln und nicht zuletzt dank der kostenlosen Zugabe ruhigen Gewissens von uns empfohlen werden. Die raffinierte Steuerung, die Diagonal-Sprünge verbietet, sorgt dafür, daß Bomb Jack II sich von der Masse der Hüpf-Spiele abhebt.

(hl)

C 64

Tolles Scrolling mit 3D-Effekt



(bs)

Laser BASIC
Das geheimes

Laser COMPILER
Das geheimes forschertischer Spielentwicklung
INTERAKTIVE SOFTWARE

Denisstraße 45, 8500 Nürnberg 80, Tel. 09 11/28 82 86

Arkanoid

GRAFIK	76 ★	
SOUND & MUSIK	91 ★	
HAPPY-WERTUNG	85 ★	

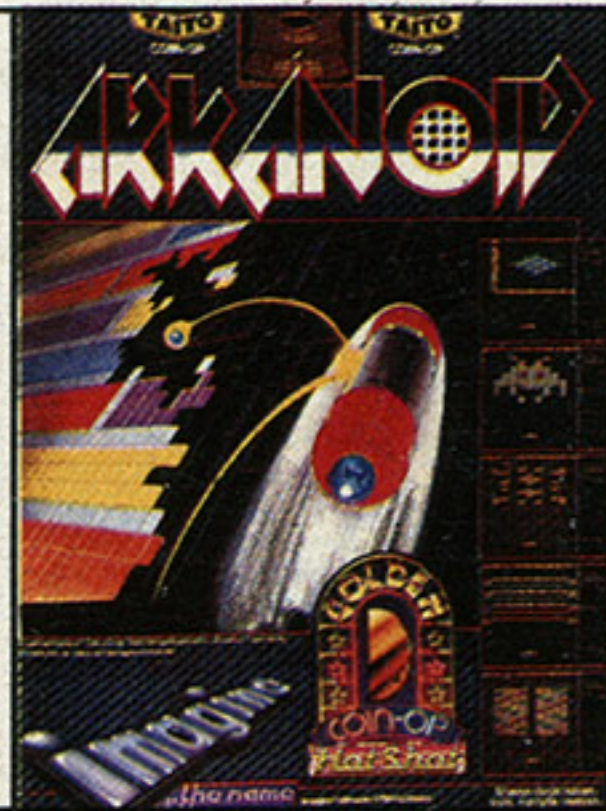
C 64 (Atari ST, Spectrum)

Geschicklichkeits-Spiel

39 Mark (Kassette)

59 bis 79 Mark (Diskette)

Auslöser der Breakout-Welle

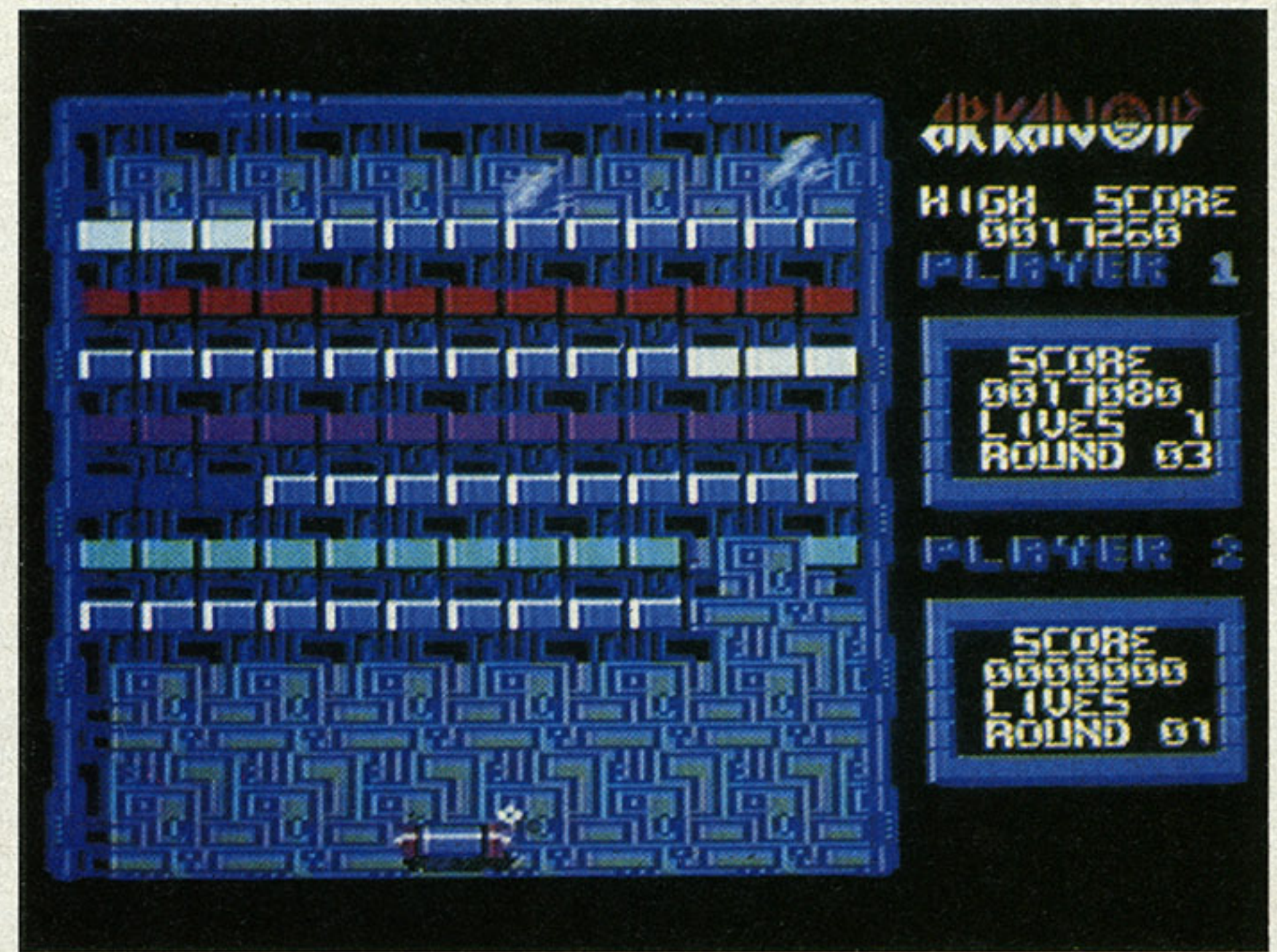


Arkanoid« ist der Vater aller neuen Breakout-Spiele, die diese Ausgabe gleich stapelweise bevölkern. Als Arkanoid vor einigen Monaten in den Spielhallen erschien, hielt man den Hersteller für verrückt. Die mehrere Jahre alte Idee von Breakout wieder aufzuwärmen, konnte eigentlich nur schiefgehen. Doch die Spielhallen-Fans hielten sich nicht an diese Prognosen und machten Arkanoid zu einem der erfolgreichsten Automaten.

Das Original-Arkanoid hat eine nette Hintergrundstory: Der

Dimension Changer hat das große Raumschiff Arkanoid zerstört. Nur eine kleine Vaus-Kapsel konnte dem Desaster entfliehen. Nun muß sich die Vaus-Kapsel durch 32 verschiedene Verteidigungs-Ebenen durchschlagen, um danach dem Dimension Changer gegenüberzutreten.

Die 32 Ebenen bestehen aus vielen rechteckigen Blöcken, die mit einer Energiekugel zerstört werden müssen. Die Vaus-Kapsel bildet eine Art Tennis-Schläger, mit dem man den Ball auf diese Blöcke schleudert. Hinter manchen Blöcken ver-

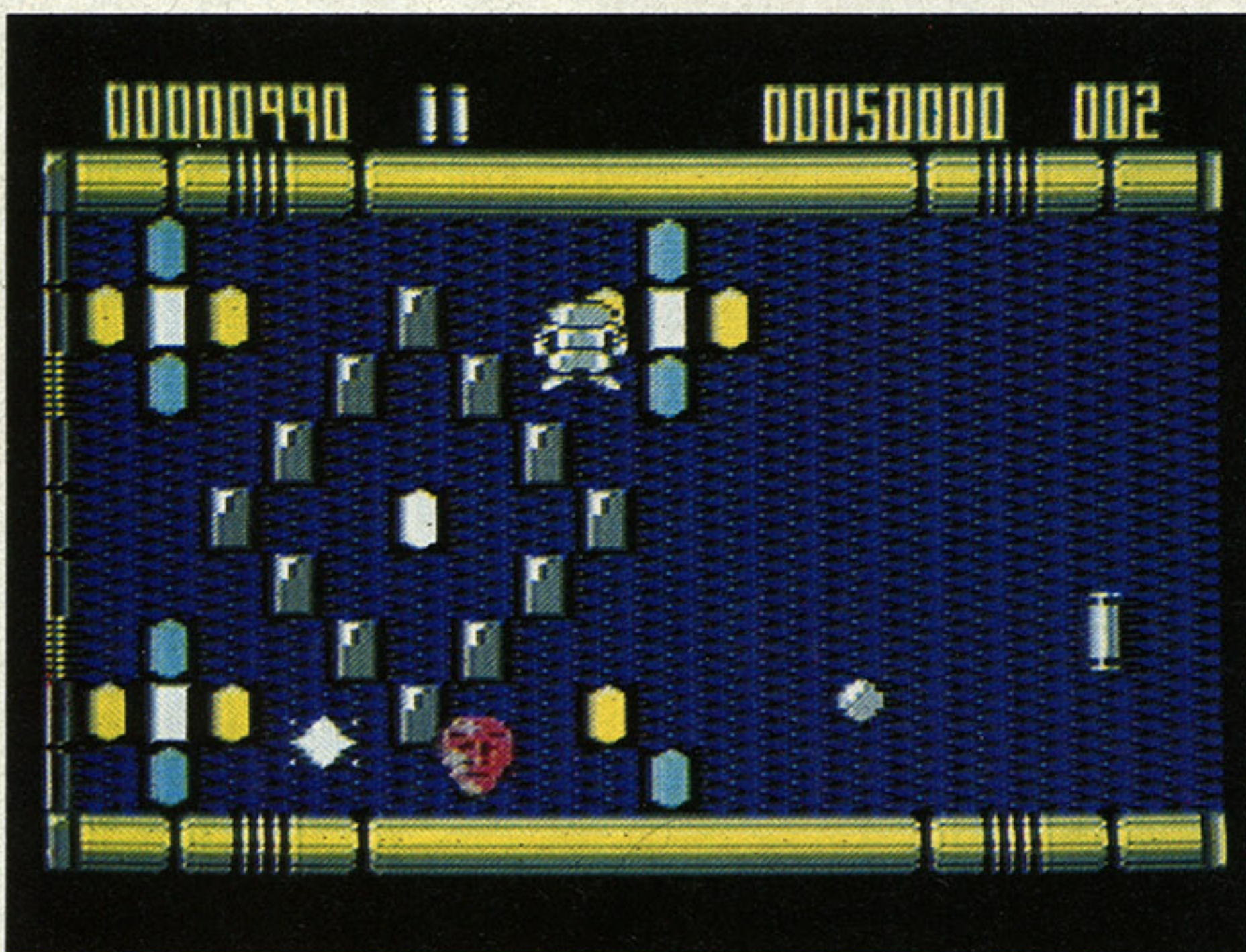


steckt sich jeweils eines von sechs Extras. Kann man so ein Extra mit der Vaus-Kapsel auffangen, gibt es eine zusätzliche Ausstattung. Mal handelt es sich um eine Ersatz-Kapsel, mal wird die Vaus-Kapsel breiter oder erhält eine Laser-Kanone.

Die C 64-Version von Arkanoid kann sowohl mit Joystick oder Tastatur, wie auch mit Paddle oder Maus (nur die NCE-Maus) gespielt werden. Im Test erwies sich die Joysticksteuerung als recht unpräzise. Der wahre Spielspaß kommt nur mit Maus oder Paddle auf.

Ansonsten ist Arkanoid eine der gelungensten Umsetzungen eines Spielautomaten. Grafisch und spielerisch sind alle Elemente des Originals vorhanden. Die Sensation ist allerdings der Sound, der sowohl bei der Titelmusik (unglaublich echt klingende Rhythmus-Maschine) wie bei den Effekten im Spiel alles andere auf dem C 64 schlägt. Ein großes Lob an Sound-Programmierer Martin Galway.

Wer das »Original« möchte, das eine ganze Lawine von Imitationen nach sich zog, kommt um Arkanoid nicht herum. (bs)



Das gute alte »Breakout« kennt wohl noch jeder: Der Spieler steuert einen Schläger, mit dem man einen Ball erwischen muß, der seinerseits Brocken aus einer Wand herausschlägt. Dieses Uralt-Thema wurde erfolgreich wiederbelebt. Inspiriert durch den Spielautomaten »Arkanoid« präsentiert sich »Krakout« als eine Art Super-Breakout mit vielen neuen Extras.

Das Ziel ist gleichgeblieben: In jedem von insgesamt 100 Bildern müssen Sie eine Mauer, die aus verschiedenfarbigen

Ziegelsteinen besteht, Stück für Stück abtragen. Zu diesem Zweck ist ein Ball im Spiel, der bei jeder Berührung mit der Mauer ein Stück aus ihr heraus-schlägt. Indem Sie den Ball mit dem Schläger treffen, behalten Sie ihn im Spiel.

Das wäre an und für sich recht langweilig, wenn sich die Programmierer nicht viele Gags hätten einfallen lassen. Indem man bestimmte Ziegelsteine oder herumhuschende Sprites trifft, ergeben sich die verrücktesten Situationen. Durch »Glue« bleibt der Ball jedesmal am

Krakout

GRAFIK	79 ★	
SOUND & MUSIK	80 ★	
HAPPY-WERTUNG	85 ★	



C 64 (Schneider CPC, Spectrum, MSX)

Geschicklichkeits-Spiel

29 Mark (Kassette).

49 Mark (Diskette)

Ideenreiche Breakout-Variante

Schläger kleben und wird erst durch Feuerknopfdruck wieder losgelassen. Bomben zerbröseln alle Ziegelsteine in ihrer Nachbarschaft, ein Schild schützt Ihren Schläger, mit einer Rakete kann man eine ganze Reihe von Ziegelsteinen abschießen und es kann sich sogar eine zeitlang eine Extra-Mauer bilden, so daß der Ball das Spielfeld nicht verlassen kann! Die Sprites bringen bei Berührung Extra-Punkte, können Ihren Schläger aber auch paralysieren oder einen zweiten Ball herbeizaubern.

Den Schwierigkeitsgrad des Spiels wählt man in einem Menü selbst aus. Neben der Geschwindigkeit kann man hier einige witzige grafische Effekte ein- und ausschalten.

So simpel das Spielprinzip auch ist — Krakout ist ein absoluter Renner in unserer Redaktion. Spiele in dieser Art sind momentan sehr in Mode, aber Krakout hat trotzdem gute Erfolgschancen. Die Programmierer haben sich wirklich sehr viele Extras einfallen lassen und das Spiel auch technisch sehr gut gestaltet. (hl)

SOFTWARE

Online with the trend.



CPC Kass./Disk.
C64 Kass./Disk.
Spectrum • Atari ST
Atari Kass./Disk.

Simulations-Spiel



C64 Kass./Disk.
CPC Kass./Disk.
PCW 8256

Quiz



C64 Kass./Disk.
Spectrum

Arcade Action Spiel

C64 Kass./Disk.
CPC Kass./Disk.
Spectrum



C64 Kass./Disk.

Simulations-Spiel



C64 Kass./Disk.

Arcade Action Spiel



C64 Kass./Disk. • IBM
MSX • Atari Kass./Disk.
CPC Kass./Disk.
Spectrum

Arcade Action Spiel

C64 Kass./Disk.
Atari ST

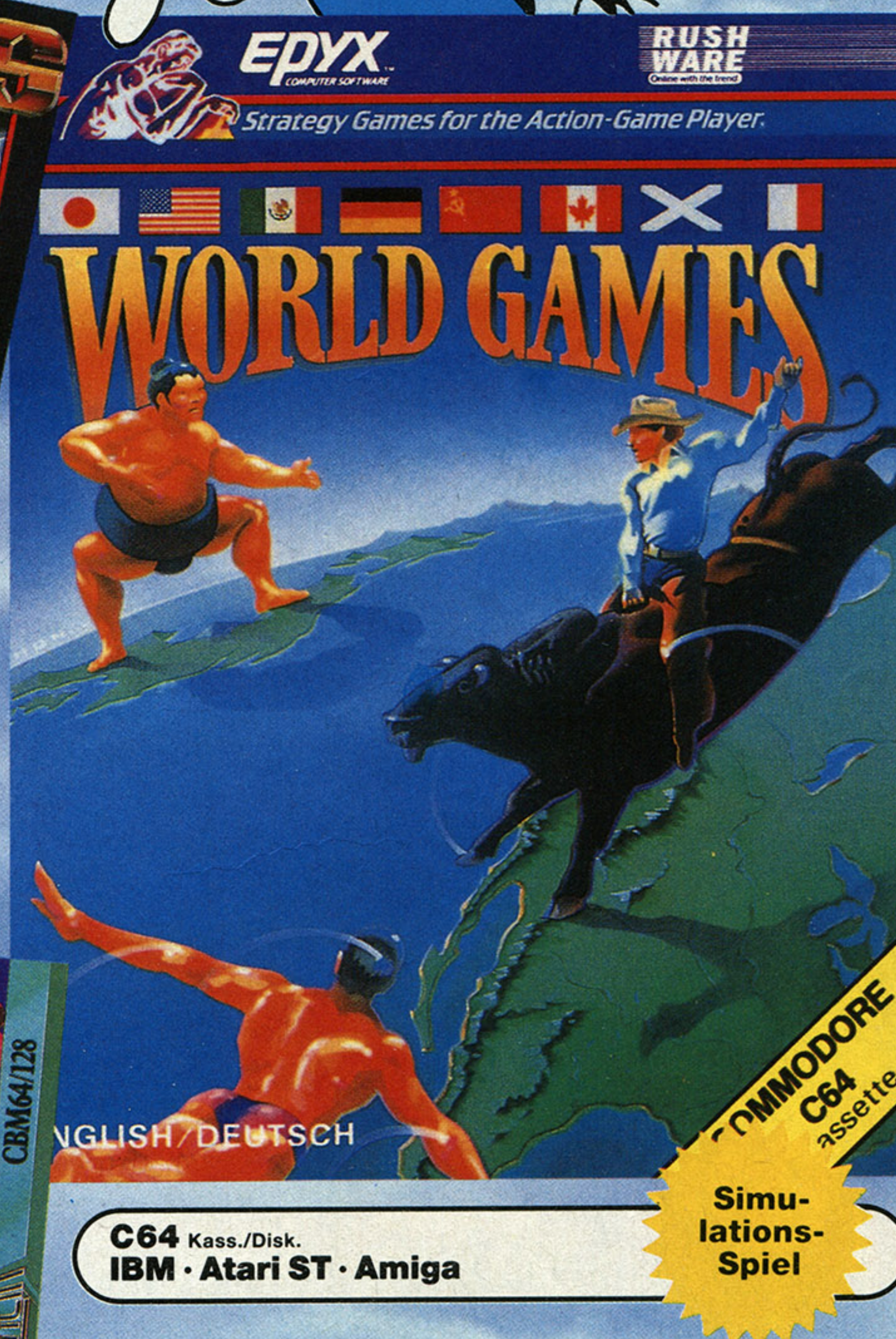
RUSHWARE-Produkte erhalten Sie unter anderem in ausgewählten Fachabteilungen von:

allkauf

allkauf FOTO

HAHO FOTO Video + Elektronik

WARE Aktuell



Vertrieb: **RUSHWARE** Microhandels-gesellschaft mbH.

**Horsten
Horsten
Horsten**

WERTKAUF*

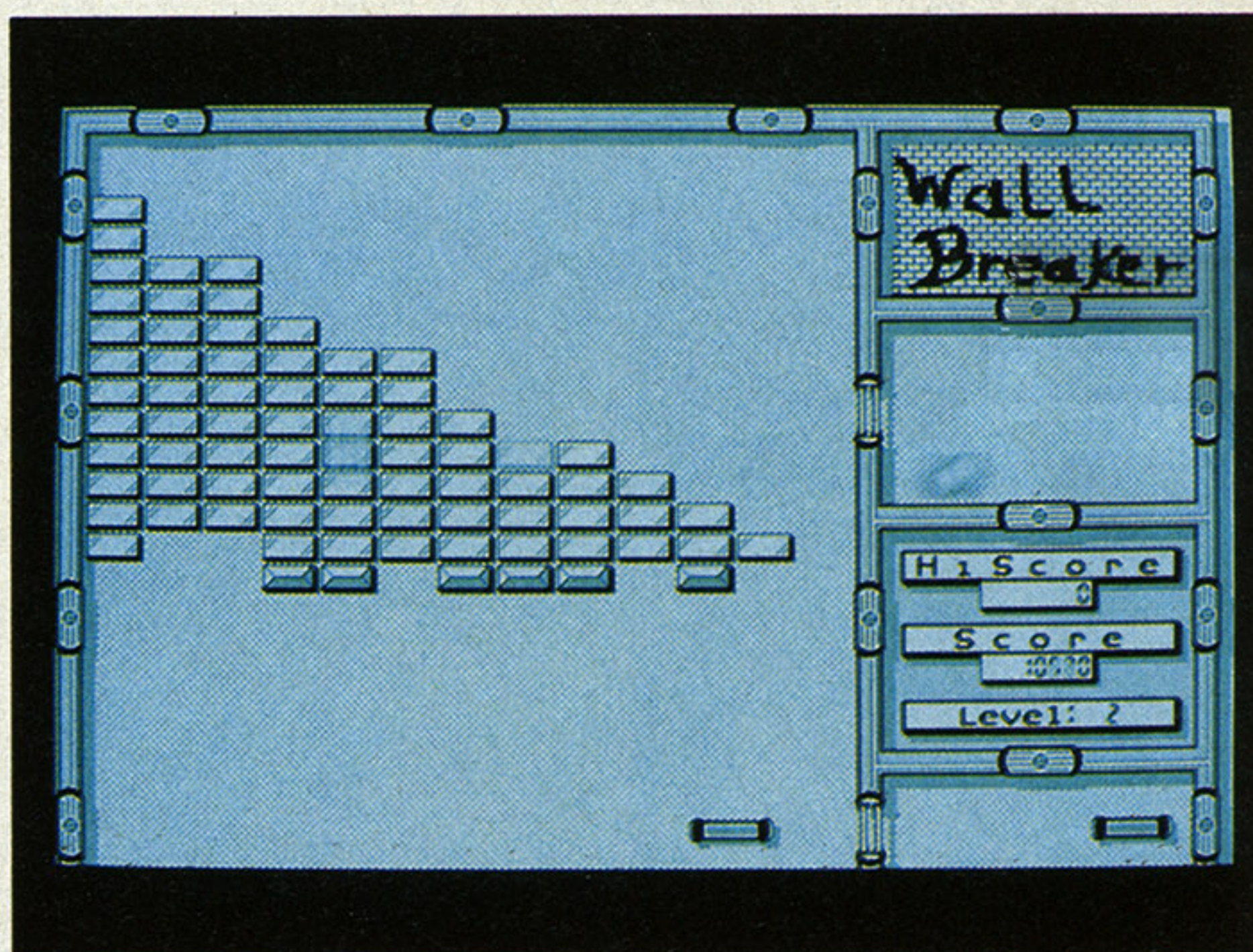
Vorsicht vor Grauiporten!

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

Wall Breaker

GRAFIK	72 ★	
SOUND & MUSIK	19 ★	
HAPPY-WERTUNG	86 ★	

Atari ST (Amiga)
Geschicklichkeits-Spiel
59 Mark (Diskette)
Tolle Breakout-Variante
mit Editor



Auf einer der vorherigen Seiten können Sie einen Test zu »Arkanoid« lesen, einer modernen Variante des alten Breakout-Spielprinzips. Bälle mit Schlägern auf Mauern zu werfen, scheint wirklich sehr in Mode zu sein, denn für den Atari ST gibt es mit »Wall Breaker« auch eine Variante dieses Spieltyps.

Das Programm wurde in Deutschland geschrieben und läuft nur mit einem monochromen Monitor. Das ist recht erfreulich, da die meisten ST-Spiele unbedingt einen Farb-Moni-

tor voraussetzen und gute Spiele für den Schwarzweiß-Bildschirm rar sind. Wie bei Arkanoid steht der Schläger, den Sie steuern, am unteren Bildrand und kann nach links und rechts bewegt werden. Das Spielgefühl ist dadurch sehr gut, was auch an der präzisen Steuerung mit der Maus liegt.

Wall Breaker bietet einige Extras. Indem Sie herabfliegende Spezial-Steine aufsammeln, können Sie Extra-Leben oder Punkte-Boni kassieren, einen größeren Schläger bekommen oder einen Level überspringen. Der

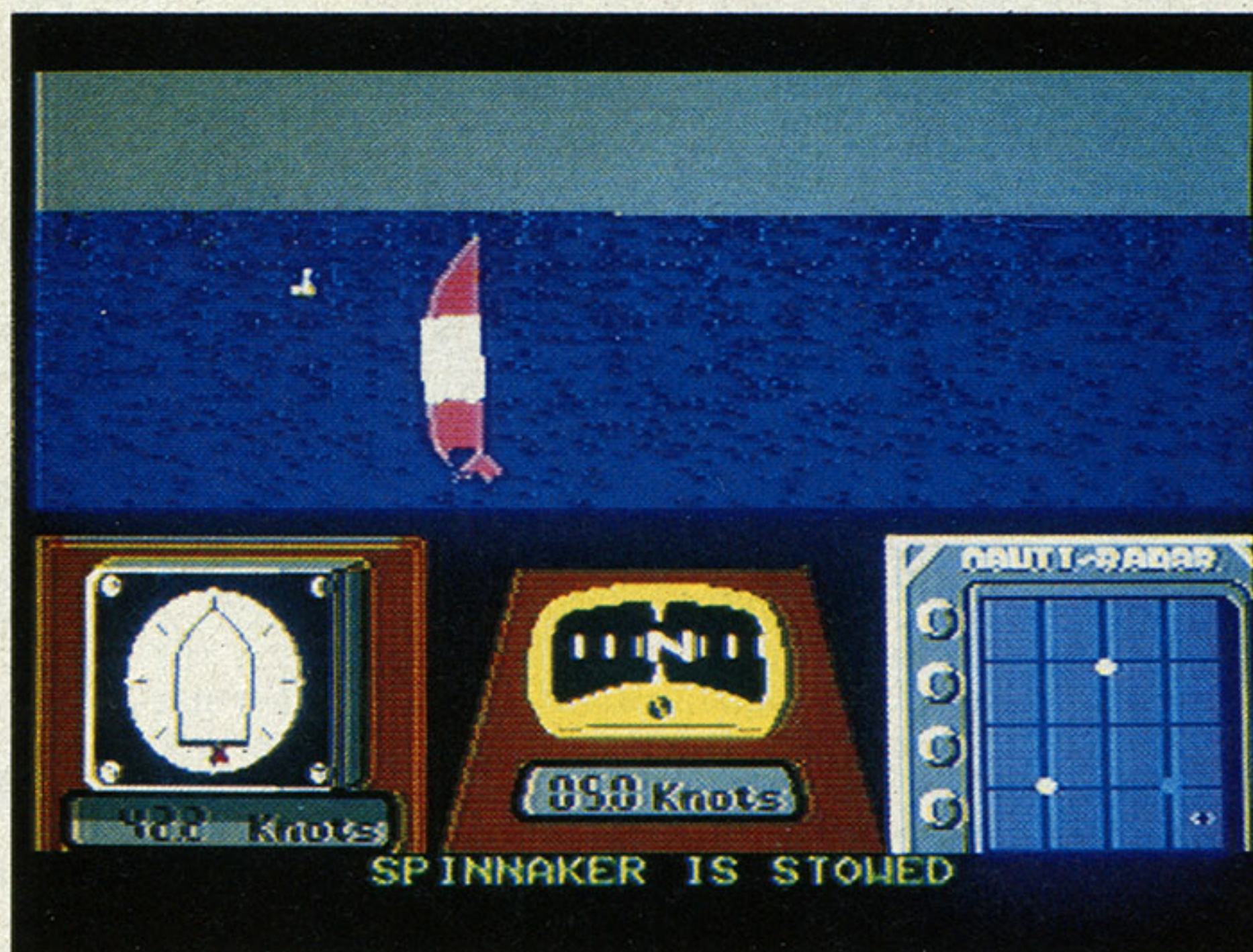
Ball kann auch für genaues Zielen am Schläger kleben bleiben oder sich in einen Laser verwandeln, mit dem Sie nebenbei noch Steine abschießen können. Am schönsten wird es, wenn Sie ein »H«-Symbol (Hilfe) erwischen: Dann steuert das Programm den Schläger so lange vollautomatisch, bis er ein anderes Extra erwischt!

Das Programm hat 50 Bilder, die man dank eines leicht zu bedienenden Editors beliebig verändern darf. Sie können so eine ganz neue Daten-Diskette anlegen und ein völlig neues Spiel

mit Ihren eigenen Bildern schaffen.

Wall Breaker hat ähnliche Qualitäten wie Arkanoid. Der Programmierer ist von diesem Spiel offensichtlich stark inspiriert worden, einige Levels sehen genauso wie beim Vorbild aus. Man muß es gespielt haben, um die Faszination des Programms zu spüren. Allen Atari-Besitzern sei der tolle Geschicklichkeits-Test wärmstens empfohlen; Amiga-Fans müssen noch ein wenig auf eine Umsetzung für ihren Computer warten.

(hl)



Punktejagd mit Mastbruch und Klabautermann — das Sport-Spiel »Sailing« sorgt für diese ungewöhnliche Kombination. In zehn Rennen müssen Sie sich gegen die Segelboote anderer Nationen behaupten. Wer siegt, kassiert viele Punkte, klettert in der Rangliste einen Platz nach oben und kann neue Gegner zu einem Segel-Duell herausfordern.

Zu Beginn des Spiels erhalten Sie eine langfristige Wettervorhersage, anhand der Sie ein möglichst gutes Schiff zusammenstellen müssen. Vor jedem

Rennen können Sie sich das Boot Ihres Gegners ansehen, um dort vielleicht eine gute Idee abzukupfern.

Die Rennen laufen immer gleich ab: Sie müssen Ihr Segelboot in einem Dreieckskurs um drei Bojen herumsteuern und dabei schneller als der computergesteuerte Konkurrent sein. Von Rennen zu Rennen ändern sich die Wind- und Wetter-Verhältnisse.

Sie sehen das Meer in wunderbar perspektivischer Grafik vor sich auf und ab schaukeln. Dieser Effekt ist so überzeugend

Sailing

GRAFIK	74 ★	
SOUND & MUSIK	66 ★	
HAPPY-WERTUNG	61 ★	



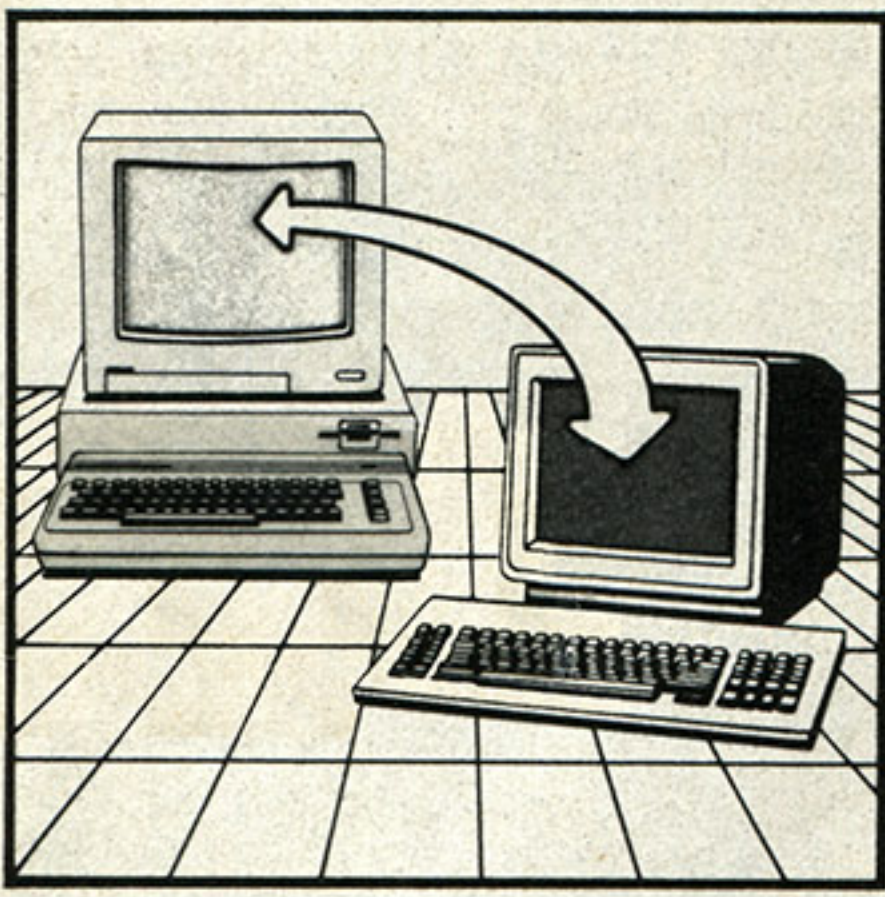
C 64 (Schneider CPC)
Sport-Spiel
39 Mark (Kassette),
59 Mark (Diskette)
Segel-Simulation

gelingen, daß man fast schon seekrank werden kann. Eine Anzeige verrät, aus welcher Richtung und wie stark der Wind bläst. Sie müssen das Boot so steuern, daß es den Wind möglichst im Rücken hat, ohne vom Kurs abzukommen. Durch Hissen des Spinnaker-Segels kann der Segler sein Höchsttempo erreichen.

Sailing ist eine sehr kurzweilige Segelboot-Simulation, die nicht zu hundert Prozent realistisch, aber sehr spielbar ist. Die Wettrennen gegen die zahlreichen Computer-Gegner sind

dank der effektvollen 3D-Grafik recht spannend. Leider bietet das Programm auf Dauer wenig Neues: Die Rennstrecke sieht immer gleich aus. Andererseits kann man am Boot viel herumexperimentieren und die Auswirkungen bei diversen Wetterverhältnissen ausprobieren.

Das Programm hat ein gutes Konzept, macht auch Spaß, verliert aber nach einer Weile von seinem Reiz. Ein Tip für alle Landratten, die ein etwas ausgefallenes Sport-/Geschicklichkeits-Spiel suchen und natürlich für Segel-Fans. (hl)



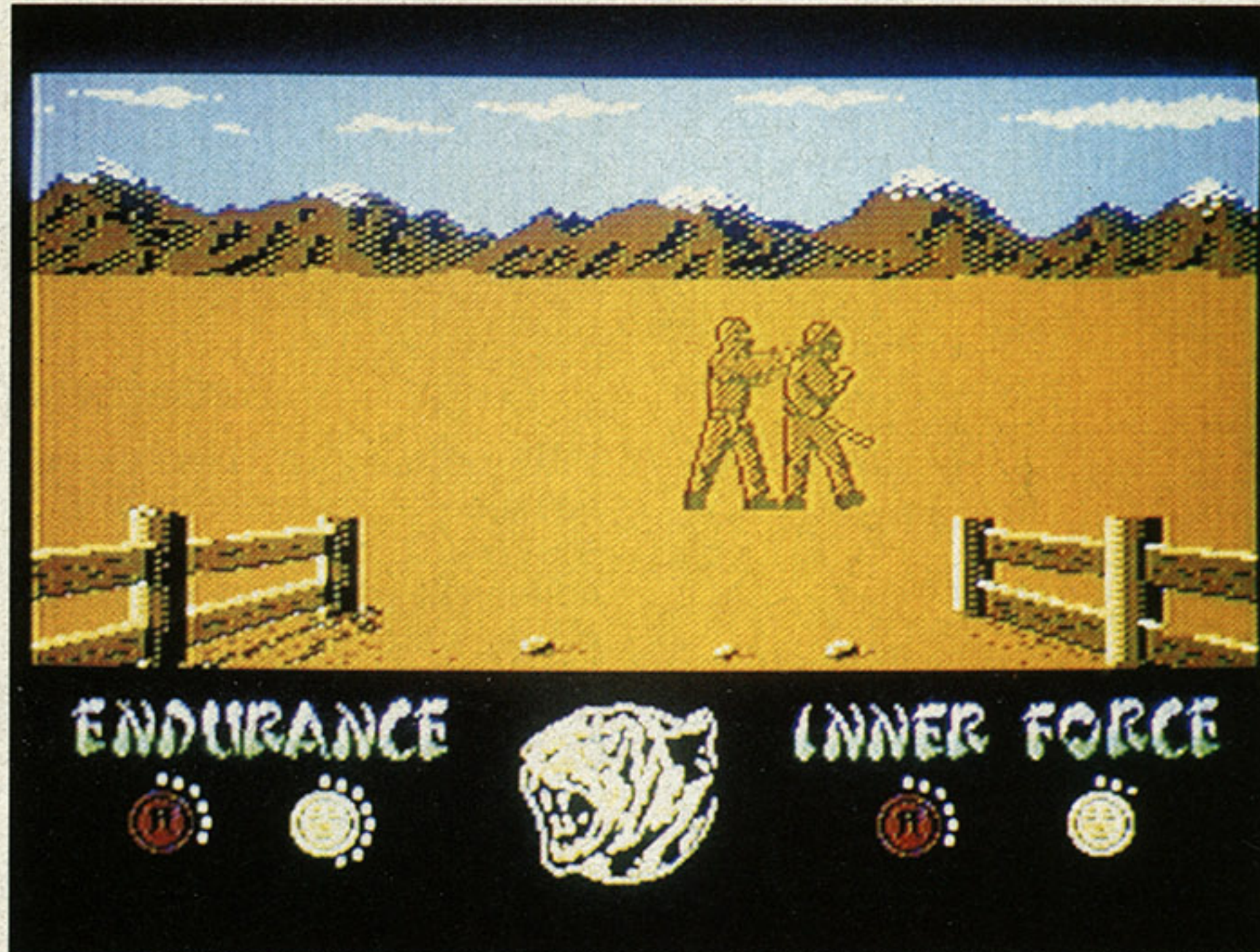
Diesen Monat konnten wir Umsetzungen für fast alle Computertypen in der Redaktion begrüßen. So wurde beispielsweise für die MSX-Computer der C 16-Hit »Winter Olympiade« umgesetzt. Allerdings sieht die neue Version nicht ganz so gut aus, wie das C 16-Original. Trotzdem ein tolles Sportspiel für MSX-Computer-Besitzer.

Natürlich gibt es auch etwas Neues für den C 16. »The Way of the Tiger«, ein dreiteiliges Karate-Spiel, ist auf den kleinen Commodore umgesetzt worden. Diese Version funktioniert auch auf dem Plus/4. Animation und Scrolling sind trotz des geringen Speichers technisch vorbildlich, auch wenn das Spiel doch etwas hinter der C 64-Version zurückstecken muß.

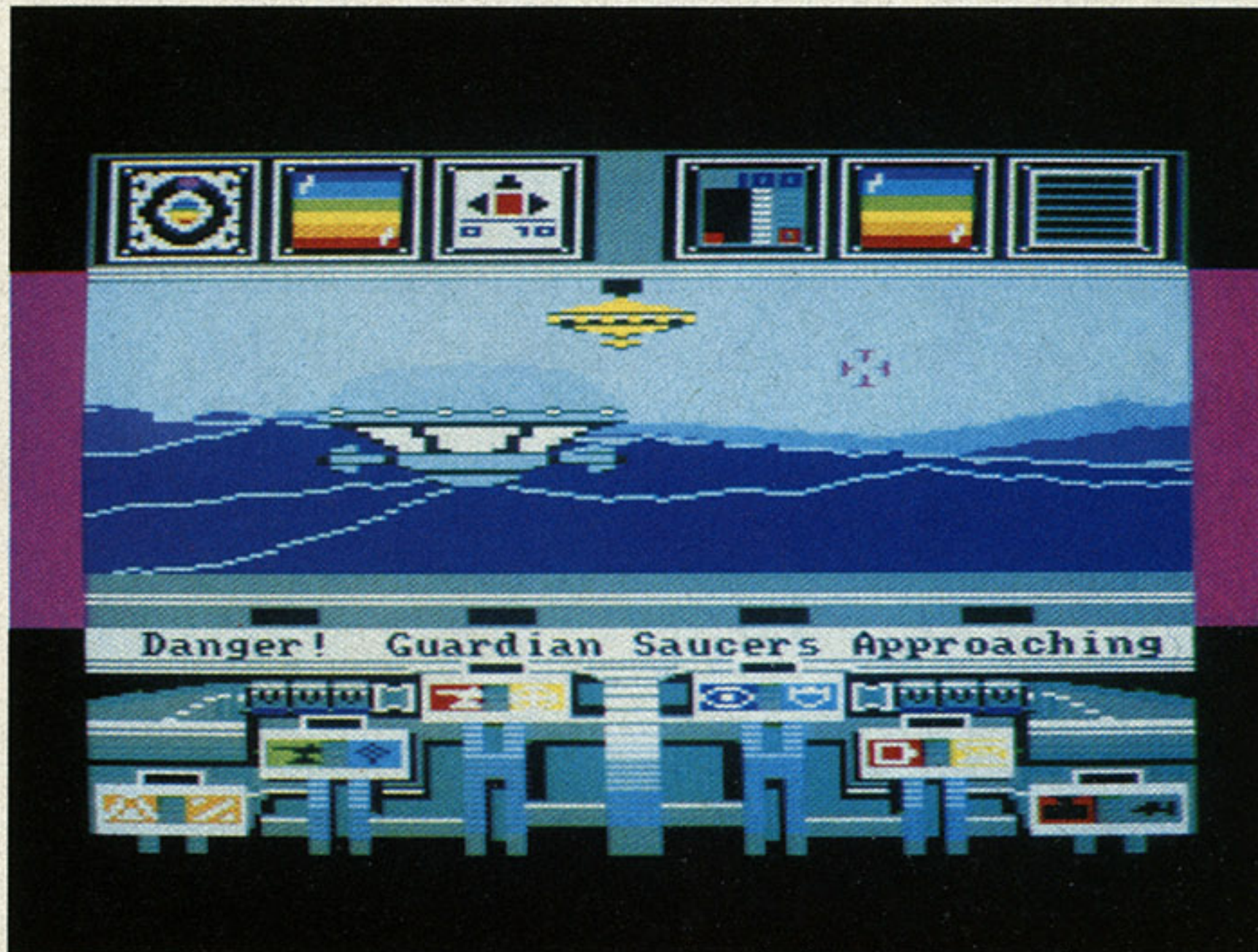
Für Schneider CPC gibt es gleich zwei exzellente Umsetzungen. Die eine ist »Koronis Rift« von Lucasfilm. Koronis Rift gehört in den C 64- und Atari XL-Versionen immer noch zu den absoluten Lieblingsspielen in unserer Redaktion. Auch von der Schneider-Version sind wir begeistert, kann sie doch mit einer unglaublich schnellen 3D-Grafik aufwarten. Ein wirklich heißer Tip für alle Schneider CPC-Besitzer. Eine Spectrum-Version ist übrigens in Vorbereitung.

Auch »Starglider«, das 3D-Vektor-Grafik-Spiel, gibt es jetzt für Schneider CPC. Diese Version läßt sich qualitativ zwischen der fantastischen ST- und der müden

Kurz und bündig



Neu auf dem C 16: Die Karate-Trilogie »Way of the Tiger«



»Koronis Rift« ist nun auch für Schneider CPC erhältlich

C 64-Version einordnen. Die Schneider-Version vollbringt technisch zwar keine Wunder, ist aber für Action-Liebhaber durchaus interessant und wesentlich flotter als die C 64-Um-

setzung. Starglider gibt es demnächst auch für den Amiga.

Aus dem Bereich der Flugsimulationen kommt der Hub-schrauber-Simulator »Tomahawk«, der jetzt sowohl für den

C 64 wie für die Atari XL/XE erschienen ist. Die C 64-Version muß etwas gegenüber dem vor kurzem erschienenen »Gunship« zurückstecken, während die Atari-Version augenblicklich konkurrenzlos ist, da es für diesen Computer Gunship nicht gibt. Mit recht schneller 3D-Vektor-Grafik und abwechslungsreichen Missionen ist Tomahawk nicht nur für Simulations-Freunde, sondern auch für Action-Spieler interessant, die gerne etwas anspruchsvollere Programme haben.

Für 16-Bit-Computer gibt es zwei größere Neuerscheinungen: »Alternate Reality: The City« erscheint nun in einer erweiterten Version für den Atari ST; eine Amiga-Adaption soll demnächst folgen. Für den Amiga ist nach langer Wartezeit nun auch »Winter Games« erhältlich. Diese Version der Winter-Olympiade ist praktisch mit der Atari ST-Umsetzung identisch, lediglich beim Biathlon gab es eine wesentliche Veränderung: Der Bildschirm scrollt jetzt, anstelle ruckhaft zwischen mehreren Bildern umzuschalten. Grafik und Sound nutzen den Amiga zwar nicht vollkommen aus, sind aber sehr gut.

Adventure-Freunde mit MS-DOS-Computern aufgepaßt: Die Level-9-Adventures »Jewels of Darkness« und »Silicon Dreams« sind jetzt auch für IBM und Kompatible erhältlich. Hardware-Voraussetzung ist eine Grafikkarte mit CGA-Standard.

Zum Schluß noch eine interessante Meldung aus dem Billigspiel-Lager: Der Software-Klassiker »Impossible Mission« ist jetzt für den C 64 zum Preis von 10 Mark auf Kassette (20 Mark für Diskette) erhältlich. Impossible Mission kann heute noch durch seine exzellente Grafik und Sprachausgabe überzeugen. Wer sich für wenig Geld ein technisch hervorragendes, langfristig motivierendes Spiel kaufen möchte, sollte hier zugreifen. (bs)

Cooler Software für alle Freaks!

Commodore 64/128

	Kassette	Diskette
Gunship	38,95 DM	54,95 DM
Kampfgruppe	—	79,95 DM
Masters o.t.U. (Arcade) nur C64	39,95 DM	44,95 DM
Masters o.t.U. (Adv.)	32,95 DM	44,95 DM
Portal	—	78,95 DM
Short Circuit	32,95 DM	44,95 DM
U.S.A. A.F.	—	79,95 DM
Vietnam	38,95 DM	48,95 DM

INFOCOM ADVENTURES (C 64/128/Schneider)

	Diskette
Ballyhoo	78,95 DM
Deadline (nur CPC)	78,95 DM
Enchanter	78,95 DM
Infidel	78,95 DM
Spellbreaker	78,95 DM
Starcross	78,95 DM
Suspect	78,95 DM
The Witness	78,95 DM

Schneider CPC 464/664/6128

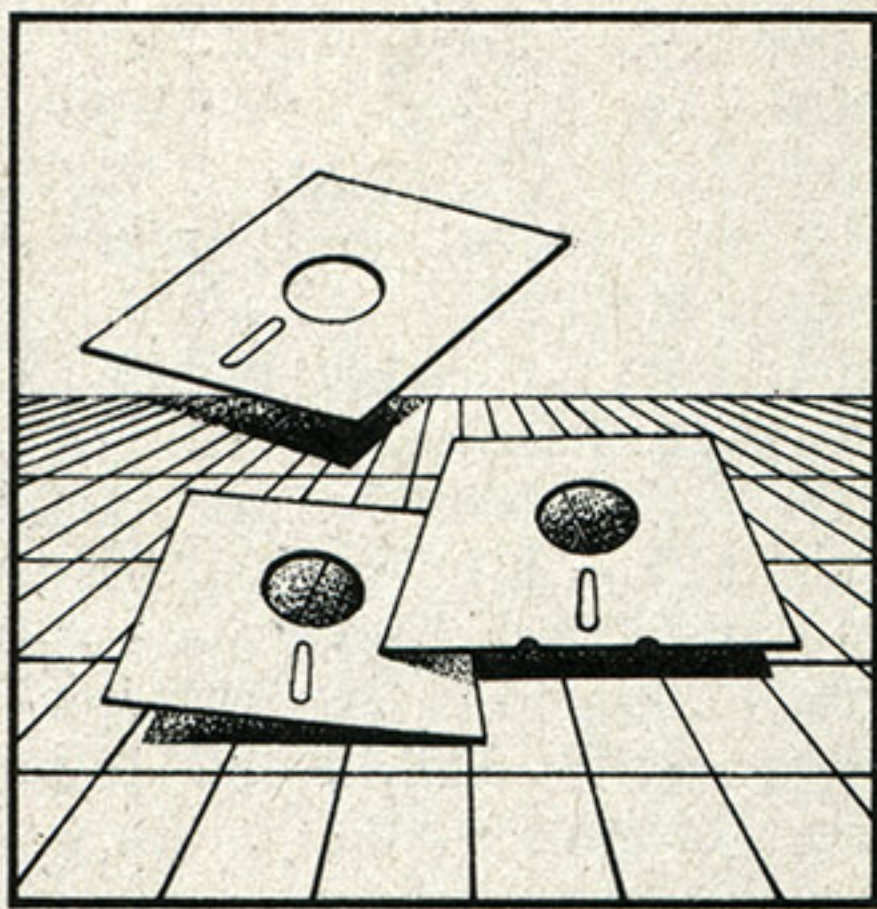
	Kassette	Diskette
Footballer of the year	32,95 DM	44,95 DM
Gauntlet	44,95 DM	44,95 DM
Ikari Warriors	32,95 DM	44,95 DM
Marble Madness (Const. Set)	32,95 DM	—
Masters o.t.U. (Arcade)	32,95 DM	44,95 DM
Short Circuit	32,95 DM	44,95 DM
Top Gun	32,95 DM	44,95 DM
Trivial Pursuit	38,95 DM	48,95 DM

Weitere Software lieferbar für: MSX/Atari 800XL/C 16/Plus4/AMIGA/Atari ST

Versand: Vorkasse oder Nachnahme (+4,— DM)

Software-Versand Bachler · Postfach 429 · 4290 Bocholt · Tel. 0 28 71/18 30 88





Die Aliens-Gewinner

Mit eiskalten Grüßen aus dem Kosmos präsentieren wir Euch hier die Gewinner des »Aliens«-Wettbewerbs in Zusammenarbeit mit Activision. Je ein Computerspiel geht an:

Björn Angell, Oberkirch
Karsten Beckmann, Gladbeck
Robert Buchberger, Unterhaching
Ralf Danylyschyn, Geislingen/Steige
Ingo Dombrowski, Ennepetal
Sascha Eichholz, Bad-Brückenau
Boris Galka, Oldesloe
Roland Geschker, Neubiberg
Olaf Jedrzyk, Berlin 26
Gerrit Joppe, Berlin 48
Anna Krieger, Aurich

Clemens Lott, Villingen
Patrik Moesch, CH-Reinach
Irmtraut Odenwald, Waghäusel 2
Oliver Schöll, Rösrath/Forsbach
Markus Schubert, Bochum 6
Claudia Seibel, Rüsselsheim
Stephan Skott, Löhne 1
Stefan Sziedel, Hamburg 93
Jürgen Wittmann, Nürnberg 10

Diese Leser gewannen je einen Activision-Pullover:

Dirk Götzen, Damme
Holger Leuthe, Meersburg
Markus Titz, A-Wien

An die folgenden fünf Adressen geht je ein Aliens-Poster:

Wolfgang Benka, Geretsried 2
Michael D'heur, Willich 3
Dirk Grätzer, Köln 71
Jörg Redder, Ansbach 2
Johannes Votara, Stuttgart 1

Wir bedanken uns für die rege Teilnahme und wünschen den Gewinnern viel Spaß mit ihren Preisen. (hl)

Spiele-Sechserpack

Elite Systems hat eine neue Spiele-Sammlung (Compilation) zusammengestellt. Für 39 Mark (Kassette) beziehungsweise 59 Mark (Diskette) können C 64-

Schneider CPC- und Spectrum-Besitzer »6-Pak« kaufen. Zum Preis von einem Programm erhält man folgende Spiele: »Antirad« (tolles Action-Adventure), »Jet Set Willy II« (Kletterspiel-Klassiker), »Scooby Doo« (Spiel um den gleichnamigen Comic-Hund), »Split Personalities« (Packendes Puzzle mit Politiker-Köpfen) und »Fighting Warrior«

(Kampfsport). Als sechster Titel war eigentlich das Ballerspiel »1942« vorgesehen, das aber mittlerweile in Deutschland indiziert wurde. Speziell für den hiesigen Markt hat sich Elite »Bomb Jack« als Ersatztitel einfallen lassen und als Zugabe ist mit »Duet« sogar ein siebtes, bislang unveröffentlichtes Programm dabei. (hl)

Anleitung des Monats

Uwe Holtz aus Hamburg hat uns diesmal bei der Suche nach der Anleitung des Monats geholfen. Er schickte uns die Beschreibung des Spiels »Geister-

haus«, das bei uns für einige Lacher sorgte. Hoffentlich habt Ihr genauso viel Spaß an der unfreiwillig komischen Übersetzung. (hl)

Geisterhaus (ab 8 Jahre)

Als der menschliche Eindringling bewusst wird, dass er das Reich des angstangreifenden Gespenst betritt, will er sofort fliehen, bevor verbannt zu sein bei den lebendigen Tote, wo viele Vorgänger fruchtlos geworden sind.

Sie müssen schnell handeln, denn wenn er einmal den Schlüssel vom Keller hat, liegt seine Freiheit am Ende einer Irrgarten von Gängen und sie verlieren nicht nur eine Seele, sondern eine wird lebendig und entkommt. Denken Sie nicht, dass es so einfach ist in die unheimliche Dunkelheit von das Geisterhaus. Überall sind Gespenster fressende Fledermäuse und Slangen heimlich versteckt, um zu zu schappen, wenn Ihre Jagd auf Seelen.

Unsere »deutsche« Anleitung des Monats ist diesmal besonders haarsträubend ausgefallen

Die Spiele-Hitparaden April 1987

Die deutsche Verkaufs-Hitparade basiert auf Befragungen von Ariolasoft, Mastertronic, Peter West Records und Rushware. Die Happy-Hits werden von unseren Lesern gewählt.

Bei der Leser-Hitparade kann jeder mitmachen: Schreibt uns einfach jeden Monat eine Postkarte mit Euren drei Lieblingsspielen und schickt sie an die Redak-

tion Happy-Computer, Kennwort »Top 10«, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar. Vergesst bitte nicht, Absender, Computer-Typ und gewünschten Datenträger im Falle eines Gewinns anzugeben. Der Einsendeschluß ist jeweils am Ersten eines Monats und der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Jeden Monat werden unter allen Einsendern 22 Compu-

terspiele verlost. Diesmal stiftete Elite Systems Deutschland Kassetten und Disketten mit »Bomb Jack II«. Die Gewinner sind:

Robert Bauer, Augsburg
Markus Behn, Hitzacker
Jens Brummermann, Hannover 51
Carsten Crombach, Biebertal 1
Hans-Christian Fricke, Essinghausen
Rainer Gottwald, Frankfurt 80
Irma Hackenberg, Mering
Oliver Hanau, Hamburg 26
Michael Klöcker, Köln 50
Thorsten Kruse, Horst

Udo Lay, Mainhardt
Ricky Lenz, Weyhe
Markus Müller, Wiesbaden 68
Fabian Pauvic, A-Wien
Dietmar Prager, A-Krumpendorf
Michael Preuss, Moos
Jochen Römer, Gudensberg 7
Jan Stauss, Hannover 1
Egon Uken, Westoverledingen
Marco Wilhelm, Neustadt
Christian Winter, Nürnberg 60
Jadin Yves, L-Dudelange (Leise)

Abschließend wieder der Spiele-Tip der Redaktion: »Arkanoid«. (hl)



Deutschland (Leser-Hits)

1. (1) **World Games** (Epyx)
2. (2) **Ghosts'n Goblins** (Elite Systems)
3. (-) **Gauntlet** (U.S. Gold)
4. (5) **Silent Service** (Microprose/U.S. Gold)
5. (6) **The Bard's Tale** (Electronic Arts)
6. (4) **Elite** (Firebird)
7. (3) **Leader Board** (Access/U.S. Gold)
8. (-) **Destroyer** (Epyx)
9. (7) **Winter Games** (Epyx)
10. (-) **Werner** (Ariolasoft)



Großbritannien

1. (1) **Gauntlet** (U.S. Gold)
2. (3) **180** (Mastertronic)
3. (7) **BMX-Simulator** (Code Masters)
4. (2) **Paperboy** (Elite S.)
5. (4) **Footballer of the Year** (Gremlin)
6. (-) **Ninja** (Mastertronic)
7. (-) **Fist II** (Melbourne House)
8. (8) **Konami's Coin-Op Hits** (Imagine)
9. (6) **Olli and Lissa** (Firebird)
10. (-) **Agent X** (Mastertronic)



U.S.A.

1. (2) **Gunship** (Microprose)
2. (4) **Leather Goddesses of Phobos** (Infocom)
3. (3) **Leader Board** (Access)
4. (5) **Silent Service** (Microprose)
5. (10) **Mean 18** (Accolade)
6. (7) **Aliens** (Activision)
7. (1) **Marble Madness** (Electronic Arts)
8. (9) **Hacker II** (Activision)
9. (-) **GFL Championship Football** (Gamestar/Activision)
10. (-) **World Games** (Epyx)



Deutschland (Verkaufszahlen)

1. (1) **World Games** (Epyx)
2. (2) **Werner** (Ariolasoft)
3. (-) **Short Circuit** (Ocean)
4. (-) **Tomahawk** (Digital Integration)
5. (-) **Tenth Frame** (Access/U.S. Gold)
6. (-) **Feud** (Mastertronic)
7. (-) **Bomb Jack II** (Elite Systems)
8. (7) **Master Chess** (Mastertronic)
9. (-) **Jail Break** (Konami)
10. (-) **Magic Marbles** (Ariolasoft)

In der Mache

Diesmal haben wir einen ganzen Stapel von Informationen über Spiele parat, die gerade im Entstehen sind. Natürlich können wir Programme, die noch nicht fertig sind, nicht ausführlich testen. Wir haben aber Vorab-Versionen auf den Tisch bekommen, von denen man schon das eine oder andere Bildschirmfoto machen kann.

Firebird bastelt an der Fortsetzung zum letztjährigen Billigspiele-Hit »Thrust«. Der Nachfolger wird »Thrust II« heißen, ebenfalls 10 Mark (Kassette) kosten und zunächst für Commodore 64 und Spectrum erscheinen. Wie beim Vorgänger muß man Kapseln von 16 Planeten retten, doch diesmal kommen neue Gegner dazu.

Bei Electric Dreams kämpft man mal wieder mit den Terminen. Die C 64-, Schneider CPC- und Spectrum-Versionen von »Star Raiders II« sind überfällig. Das Programm wird eine Mischung aus Baller- und Strategie-Spiel sein, wo man gegen außerirdische Raumschiffe und

ganze Planeten kämpfen muß. Die C 64-Version ist fast fertig, was ein erstes Foto dokumentiert.

Bei Ariolasoft brütet man an einem neuen Action-Spiel, das gewaltig an den Spielautomaten »Express Raider« erinnert. Wie das Programm heißen wird (aktueller Arbeitstitel: »Train«), ist noch nicht entschieden. Der Spieler steuert einen Westernhelden, der auf den Waggonen eines fahrenden Zuges herumhüpft, um böse Buben auszuschalten. Das Ganze sieht recht vielversprechend aus und hört sich auch gut an: Die Musik der C 64-Version ist prächtig gelungen.

»Zarjaz« nennt sich ein weiterer Titel von Ariolasoft. Nach dem Motto »Gute alte Zeit« handelt es sich hierbei um eine aufgepeppte Variante des alten »Asteroids«-Thema: Baller, Baller! Technische Besonderheit der C 64-Version: Sprites im Rahmen. Na, immerhin etwas ...

Bei Gremlin ist nach »Way of the Tiger« wieder etwas Fernöst-



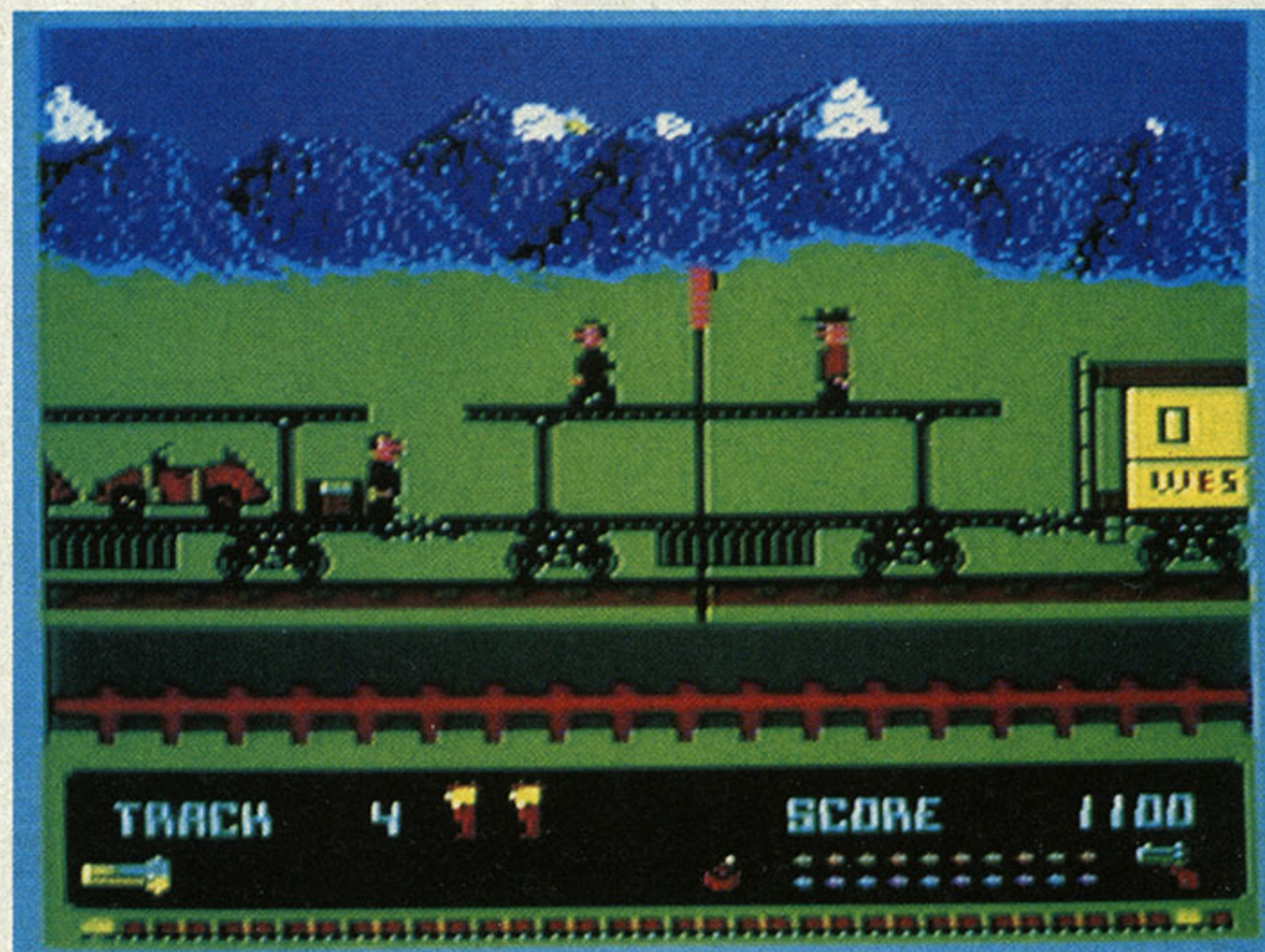
Der Atari-Klassiker »Star Raiders II« jetzt auch auf dem C 64

liches im Entstehen: Die »Samurai-Trilogie« erscheint bald für C 64, Schneider CPC und Spectrum. Natürlich handelt es sich um ein Kampfsport-Spiel, bei dem neben Karate das relativ unbekannte Kendo im Mittelpunkt steht. Neben blanken Fä-

sten treten auch Schwerter in Aktion. Ebenfalls von Gremlin kommt das Nachfolgespiel zu »Monty on the Run«, das den lupenreinen deutschen Titel »Auf Wiedersehen Monty« trägt. Man darf sich geschmeichelt fühlen. (hl)



Schwert-Kampf mit der Samurai Trilogy



Neu von Ariolasoft: Ein Action-Spiel im Wildwest-Look

HOTLINE 089/2607066

SUPERPREISE, ODER?

Wo?

COMPUTER WUMMI Petra Reif
Holzstr. 19, 8000 München 5

Einfach die Liste anfordern (bitte System angeben) und bestellen!

System	Titel	Preis
für IBM	Boulder Dash II	42,-
	Star Raiders	72,-
	World Games	62,-
	World Games	62,-
für Atari ST	Star Raiders	72,-
	World Games	62,-
	World Games	62,-
	World Games	62,-
für C16	Gostin Goblins	25,-
	Winter Olympics	22,-
	Scooby Doo	29,-
	Scooby Doo	29,-
für Atari	The Hailey Project	59,-
	Pilot II	39,-
	Ultima IV	62,-
	Flight Sim. II	139,-
für Amiga	Defender of the Crown	89,-
	Winter Games	76,-
	Winter Games	76,-
	Winter Games	76,-
für CPC	Gauntlet	30,-
	Knights	42,-
	Knights	42,-
	Knights	42,-
für C64	Gauntlet	39,-
	Dragons Lair II	37,-
	Gunship	47,-
	Short Circuit	49,-

Utopia

Der Osterhase meint:

Kellerstr. 11, 8 München 80, Hotline: 089/489988
Mo.-Fr. 15-18 Uhr, Do. 15-20 Uhr, Sa. 11-13 Uhr

Versand: NN + 6,- od. Vorkasse + 4,-/Inl. + 7,-/Ausland. Bei Bestellwert unter 20,- + 5,- Bearbeitungsgebühr.

Einfach ankreuzen (X) auf eine Postkarte kleben und ab in den Briefkasten! Komplette Preisliste gegen 1,20 in Briefmarken.

System	Titel	Preis
für Atari ST	RAID 2000	29,-
	PORTAL	12,-
	POLICE CADET	34,-
	NOSFERATU	28,-
	MURDERS	39,-
	MURDER ON THE ATLANTIC	39,-
	MICRO RHYTHM	29,-
	MASTER OF T. UNIVERSE ADV.	29,-
	LEVIATHAN	28,-
	KRACK OUT	28,-
für C64	KAMPFGRUPPE	43,-
	GAUNTLET	33,-
	FEUD	8,-
	ELEVATOR ACTION	32,-
	DRAGON'S LAIR II	28,-
	DESTROYER	42,-
	DER FALL SIDNEY	38,-
	BOMBACK II	32,-
	ARKANOID	28,-
	10th FRAME	28,-
für Spectrum	SCOOBY-DOO	42,-
	SPACE HARRIER	28,-
	SPACE HARRIER	28,-
	SPACE HARRIER	28,-
	SPACE HARRIER	28,-
	SPACE HARRIER	28,-
	SPACE HARRIER	28,-
	SPACE HARRIER	28,-
	SPACE HARRIER	28,-
	SPACE HARRIER	28,-

Wer sucht - der findet!

★ Hallo Freaks



„Die Karten, die Ihr an »Hallo Freaks« schickt, sind manchmal kleine Kunstwerke. Hier seht Ihr, wie ich mit Michael Lang, unserem Chefredakteur, gerade ein besonders schönes Exemplar bewundere.“

Eure Petra

Jack the Nipper

Christian Knöchlein aus Scheinfeld schickt Tips zum Action-Spiel um unartige Kinder, »Jack the Nipper«. Seine Tips beziehen sich auf die C 64-Version.

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, in den Räumen für Verwirrung zu sorgen. Man kann:

1. Bestimmte Gegenstände ablegen

- Nacheinander zuerst den Blumenvertilger und dann den Düngemittelsack im BEET ablegen.
- Den Lehm legt man im zweiten Zimmer der Playskool ab. Vorsicht: Gleich danach erscheint ein Drache und geht auf Jack los.
- Den Nachtopf stellt man im Porzellanladen ab.
- Die Bombe sorgt im Gefängnis für Unruhe.

2. Mit Gegenständen in der Hand Einrichtungen berühren

- Mit dem Seifenpulver springt man auf alle drei Waschmaschinen in der Wäscherei.

— Die Kreditkarte bringt den Geldautomaten vor der Bank durcheinander.

— Mit der Diskette den Computer im Technology Research berühren.

— Das grüne Quadrat im Elektrogeschäft (Just Micro) reagiert empfindlich auf die Batterie.

3. Sonstige Unartigkeiten

- Im Chomping Molar den Leim ablegen, auf das Band hüpfen.
- Das Gewicht bei Humo Socks ablegen und auch hier auf das Band springen.
- Den Kopfhörer und den Kassettenspieler zusammen tragen.
- Mit dem Blasrohr wird man dunkle Gestalten los und kann Erwachsene ärgern.
- Mit der Hupe erschreckt man die Katzen fürchterlich.
- Die Schlüssel öffnen die Geheimgänge. Und zwar Schlüssel 1 den Gang in der Bank und Schlüssel 2 den Geheimgang im Museum. Legt man den Schlüs-

sel ab, während der Gang offen ist, kann man das Blasrohr mit hineinnehmen, aber nur einen Gegenstand tragen. Allerdings erlaubt dieser Trick, beliebig oft in die Gänge hineinzugehen.

Oliver Jourdan aus Aachen hat einen Trick für »Jack the Nipper« (Spectrum-Version): Man geht erst einmal in den Garten und holt dort den Schlüssel. Mit diesem geht man zurück zum Museum in den zweiten Raum, legt den Schlüssel dort ab und läuft durch die freigegebene Tür in den Geheimgang. Dort holt man sich die Hupe (im obersten Raum) und geht durch die oberste Tür in diesem Raum. Man befindet sich nun am Start. Von hier aus geht man zur Polizei, schreckt dort mit der Hupe die Katze auf und stellt sich dann genau dort hin, wo die Katze lag. Hupt man jetzt fleißig weiter, steigt das Naughtyometer immer weiter, bis hundert Prozent.

Oliver hat auch einen POKE,

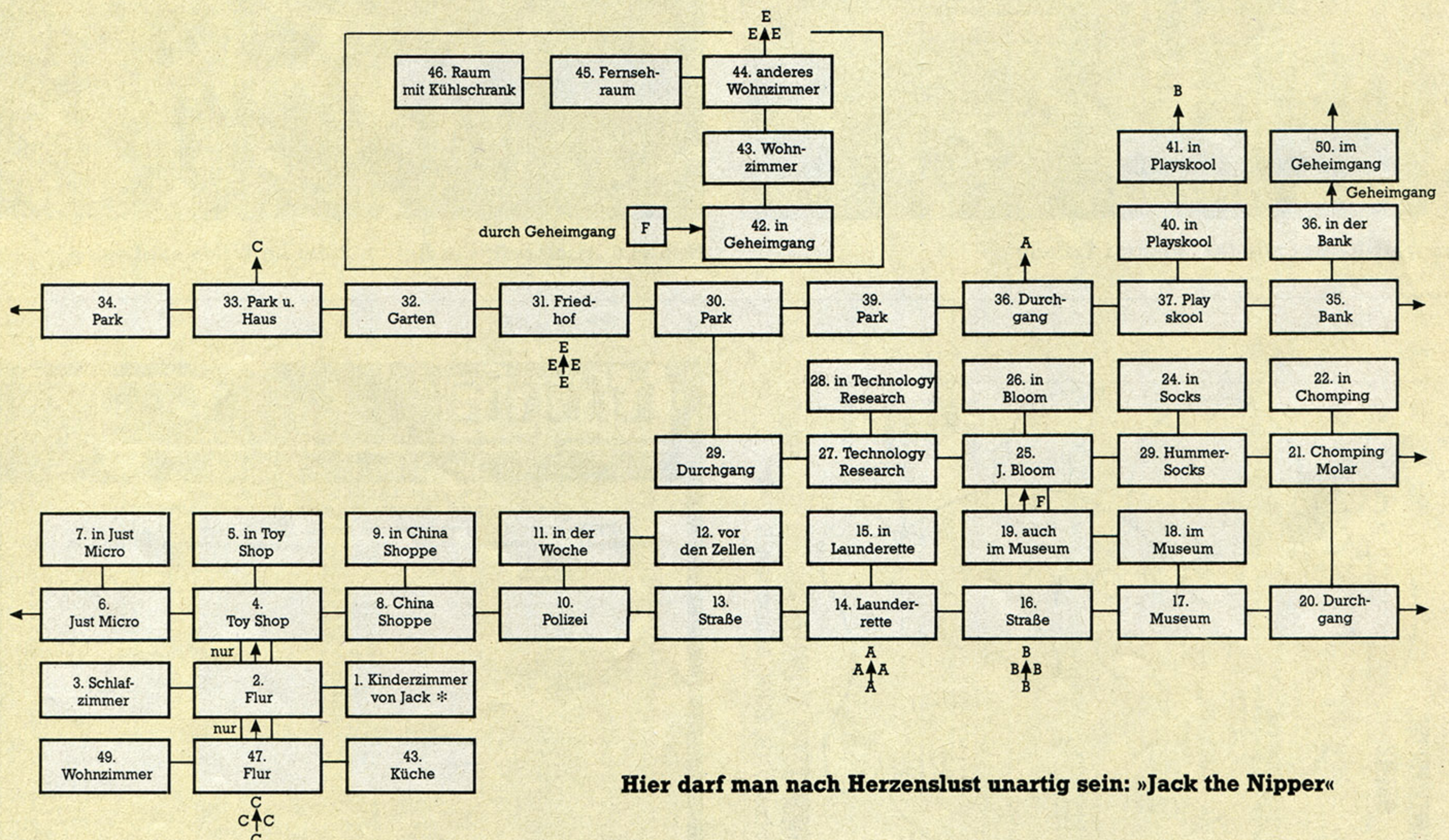
allerdings schreibt er nicht, wie man ihn einsetzt und was er bewirkt. Aber wer mag, kann ihn ja mal auf dem Spectrum ausprobieren: POKE 43520,201.

Jetzt wieder zur C 64-Version. Von Rüdiger Ihlo aus Bremen kommt ein Trick, wie man in den sogenannten Trainer-Modus kommt. Man muß »Z A P I T« drücken und schon kann nichts mehr passieren.

Die Karte zu »Jack the Nipper« hat Michael Schömp aus Minden geschickt.

Vera Cruz

Eberhard Zirkler aus Schweinfurt spielt gerne Grafik-Adventures. Sein Problem bei »Vera Cruz«: Ich bin überzeugt, daß Gilles Blanc der Mörder ist, nur habe ich zu wenige Indizien. Welche Untersuchungen kann man noch anstellen? Wie kommt man an die Kfz-Nummer?



Hier darf man nach Herzenslust unartig sein: »Jack the Nipper«

Neu von

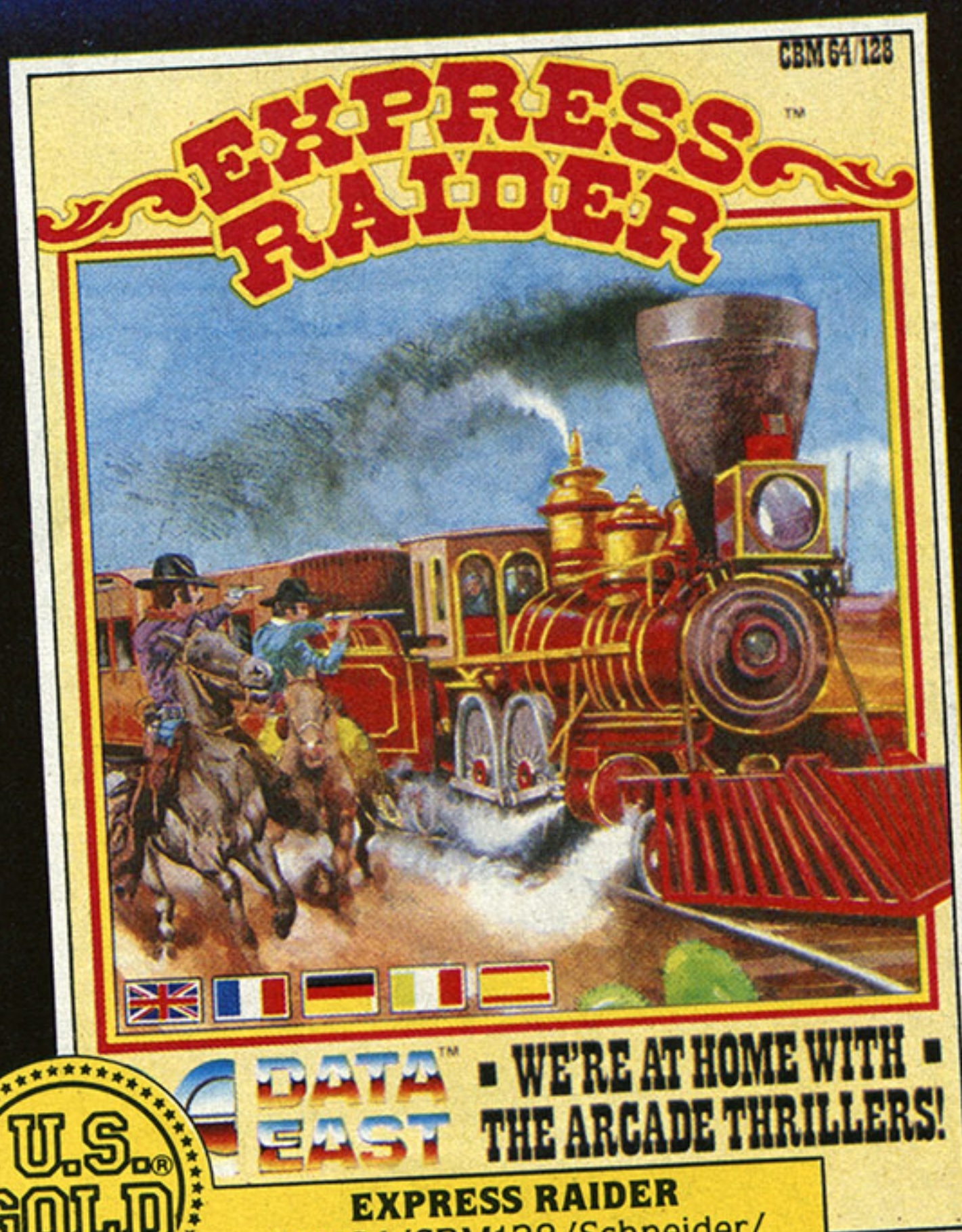
U.S. GOLD

Der Software-Publisher Nr. 1 in Europa



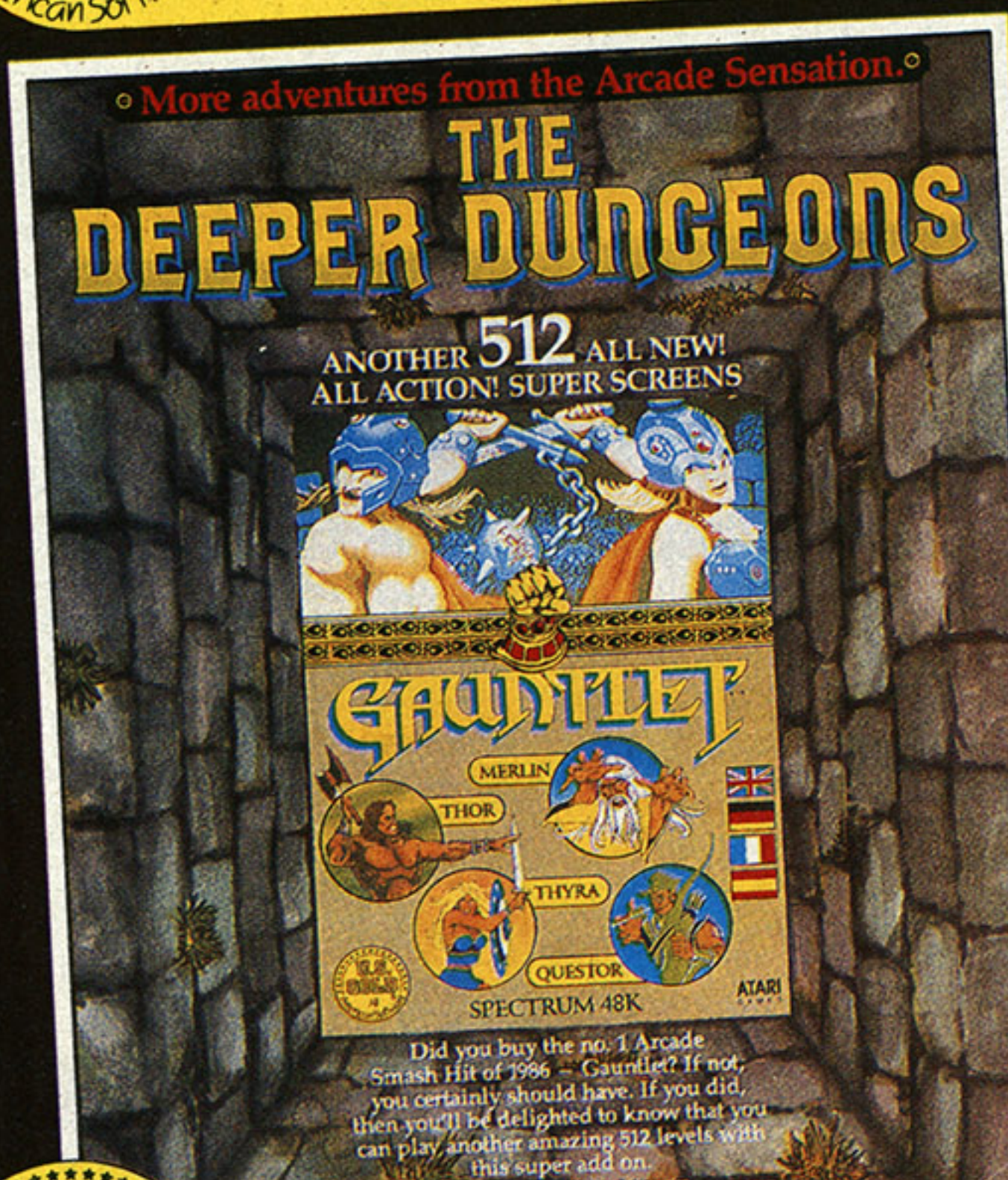
TENTH FRAME
Atari ST/CBM64/CBM128/
Schneider/Spectrum

Jetzt
auch für
Atari ST



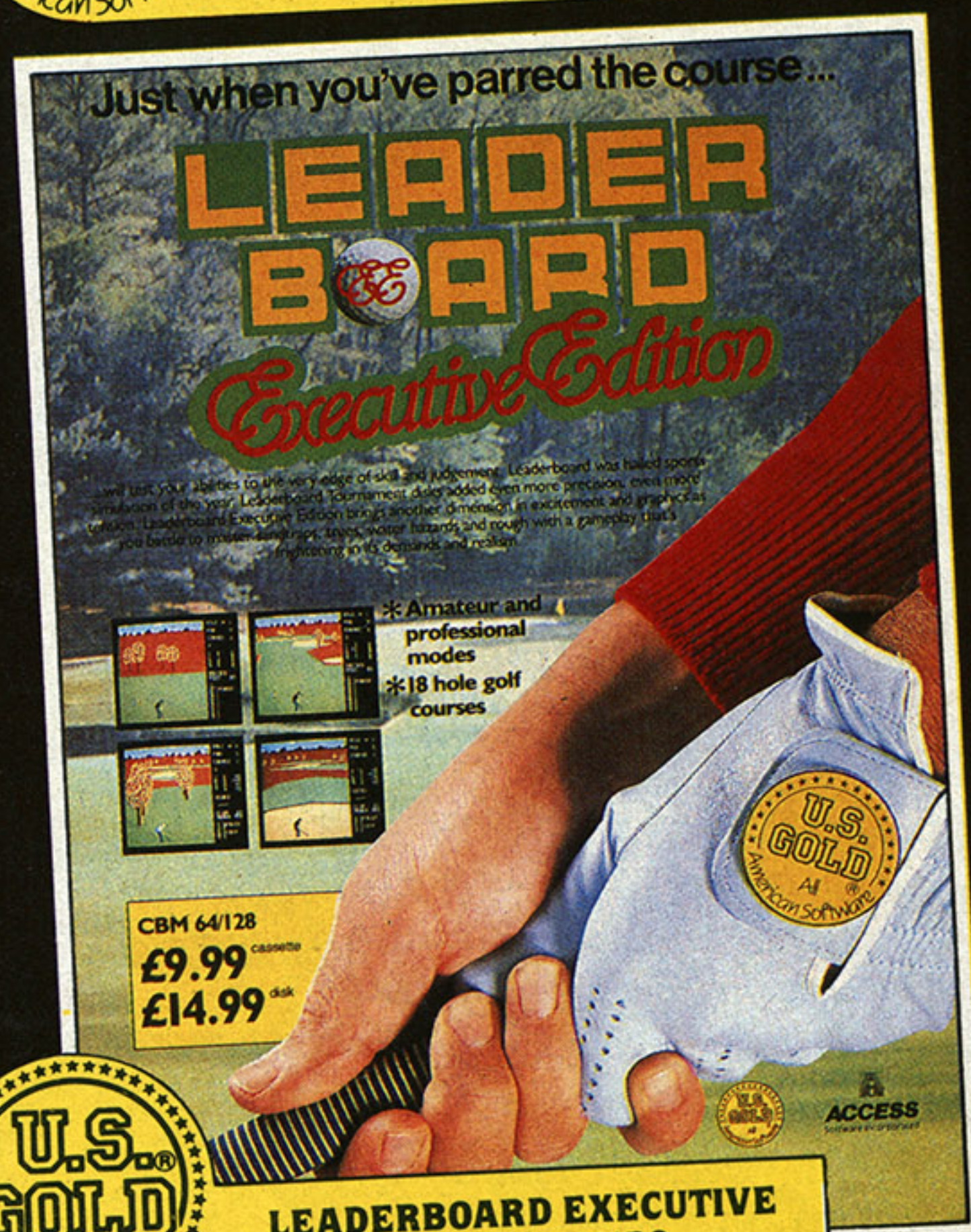
DATA EAST • WE'RE AT HOME WITH •
THE ARCADE THRILLERS!

EXPRESS RAIDER
CBM64/CBM128/Schneider/
Spectrum



THE DEEPER DUNGEONS
CBM64/CBM128/MSX/
Schneider/Spectrum

DEEPER DUNGEONS
CBM64/CBM128/MSX/
Schneider/Spectrum



LEADERBOARD EXECUTIVE
CBM64/CBM128

Vorsicht vor Grauiporten!

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

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

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

KORONA SOFT

Inh.
A. Pläßmann

Hotline

0 52 41 /
2 66 36

C - 64

	Kass / Disk
AR KANOID	29,- / 33,-
BARD'S TAIL II	— / 61,-
BOMB JACK II	33,- / 43,-
CHOLO	39,- / 53,-
CRACOUT	29,- / 33,-
ENDURO RACER	33,- / 53,-
GAUNTLET	33,- / 43,-
GUNSHIP	43,- / 53,-
LAST NINJA	33,- / 53,-
LEVIATHAN	33,- / —
MUTANTS	33,- / 43,-
NEMESIS	29,- / 33,-
SAILING	33,- / 53,-
SHAO-LIN'S ROAD	33,- / 43,-
SHORT CIRCUIT	33,- / 43,-
STAR RAIDERS II	33,- / 53,-
TENTH FRAME	33,- / 43,-
THEY STOLE A MILLION	29,- / 33,-
TRIVIAL PURSUIT	33,- / 53,-
WORLD GAMES	33,- / 43,-
ZYRON	29,- / 33,-

Druckfehler und Preisirrtümer vorbehalten.

Versandkosten:

Inland NN + 5,- DM oder Scheck + 5,- DM.
Ausland nur Scheck/Bar/Überweisung
+ 8,- DM.

Fordern Sie den neuen Gesamtkatalog an:
KORONA-SOFT
Postfach 3115
4830 Gütersloh 1

SOFTWARE EILVERSAND WOLFSBURG

Inhaber: M. Begni

68000'er	ST	Amiga	Super Cycle	79,-	79,-
Arctic Fox	—	89,-	Strike Force Harrier	79,-	—
Arena	89,-	89,-	Starglider	89,-	79,-
Art Director	169,-	—	Typhoon	69,-	69,-
Basketball	89,-	89,-	Wanderer	69,-	—
Champ. Wrestling	79,-	—	Werner	59,-	—
Chessmaster 2000	—	—	Winter Games	79,-	79,-
Deep Space	99,-	99,-	World Games	79,-	79,-
Defender of the Crown	—	99,-	Atari XL/XE	K	D
Deja Vue	—	99,-	Acro Jet	35,-	49,-
Eden Blues	69,-	—	Airline	39,-	49,-
Flight Simulator II	149,-	129,-	Boulder Dash C-Kit	29,-	44,-
Flip Flop	39,-	39,-	Das U-Boot	35,-	49,-
Gauntlet	79,-	—	Intern. Karate	24,-	39,-
Gunship	—	89,-	Jewels of Darkness	49,-	49,-
Instant Music	—	89,-	Leaderboard Golf	35,-	49,-
Jewels of Darkness	69,-	69,-	Ninja	15,-	—
Karate Kid II	69,-	—	Silicon Dreams	49,-	49,-
Macadam Bumper	69,-	—	Spindizzy	39,-	59,-
Marble Madness	—	79,-	Sky Runner	29,-	39,-
Ninja Mission	39,-	39,-	The Pawn	—	69,-
Portal	—	99,-	Tomahawk	34,-	49,-
Renegade	39,-	39,-	Zone X	24,-	—
S.D.I.	119,-	119,-			
Shanghai	79,-	79,-			

Bestellungen per Vorkasse portofrei, Nachnahme plus 3,50 DM Fordern Sie unsere Gesamtliste an
Bitte Computertyp angeben (80 Pf in Briefmarken)

Software Eilversand Wolfsburg ★ Schachtweg 5A ★ Abt. HC
3180 Wolfsburg 1 ★ Tel. (05361) 1 4377

PEKSOFT OHG – Exklusiv-Distributor der Firma RAM in der BRD

Müllerstraße 44, 8000 München 5

Die RAM-Palette

Für ZX-Spectrum

RAM Standard IF 29,-

RAM Turbo IF 59,-

RAM Print 149,-

RAM Musicmachine 198,-

(Drumbor, Sampler, Midi-Interface)

RAM Musicmachine: für Schneider CPC 464 Cas. 198,-
für CPC 464 Disk, 664, 6128 249,-

Achtung: NUR BEI UNS mit deutscher Anleitung!!!!

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT.

TELEFON 089/2609380

Spiele Tips

Hallo Freaks

Starglider

Detlef Hastik aus Bensheim beantwortet die Frage »Wie dockt man bei "Starglider" an den Silo an?« (Ausgabe 3/87). Er schreibt:

Wer die Novelle »Starglider« gelesen hat, weiß, daß die Silos von der Invasionsflotte des Hermann Kruud beschädigt wurden. Sie richten sich nämlich nicht mehr nach anfliegenden Gleitern aus. Wer andocken will, kann das trotzdem: In kurzer Distanz vor dem Silo landen und warten, bis es sich fast vollständig dem Gleiter entgegengekehrt hat. Dann Gas geben und mit Tempo reinfliegen. Beim Andocken erhält man eine Zusatzrakete, die die Silos in kurzen Zeitabständen herstellen.

Noch ein Tip von Detlef: Nach dem Spielstart sofort abbremsen und sich so lange nach rechts drehen, bis der Kompaß ungefähr 160 Grad anzeigt. Jetzt Vollgas geben. Nach kurzer Zeit begegnet man einem Walker, den man einfach überfliegt. Wenige Sekunden später erkennt man »Starglider One«, fliegt möglichst dicht an ihn heran und zündet dann die Rakete. Sauber unter den Rumpf gelenkt, befreit sie den Spieler vom Hauptübel. Der Anflug der Rakete sollte von links stattfinden, um den Abwehraketen kein Ziel zu bieten.

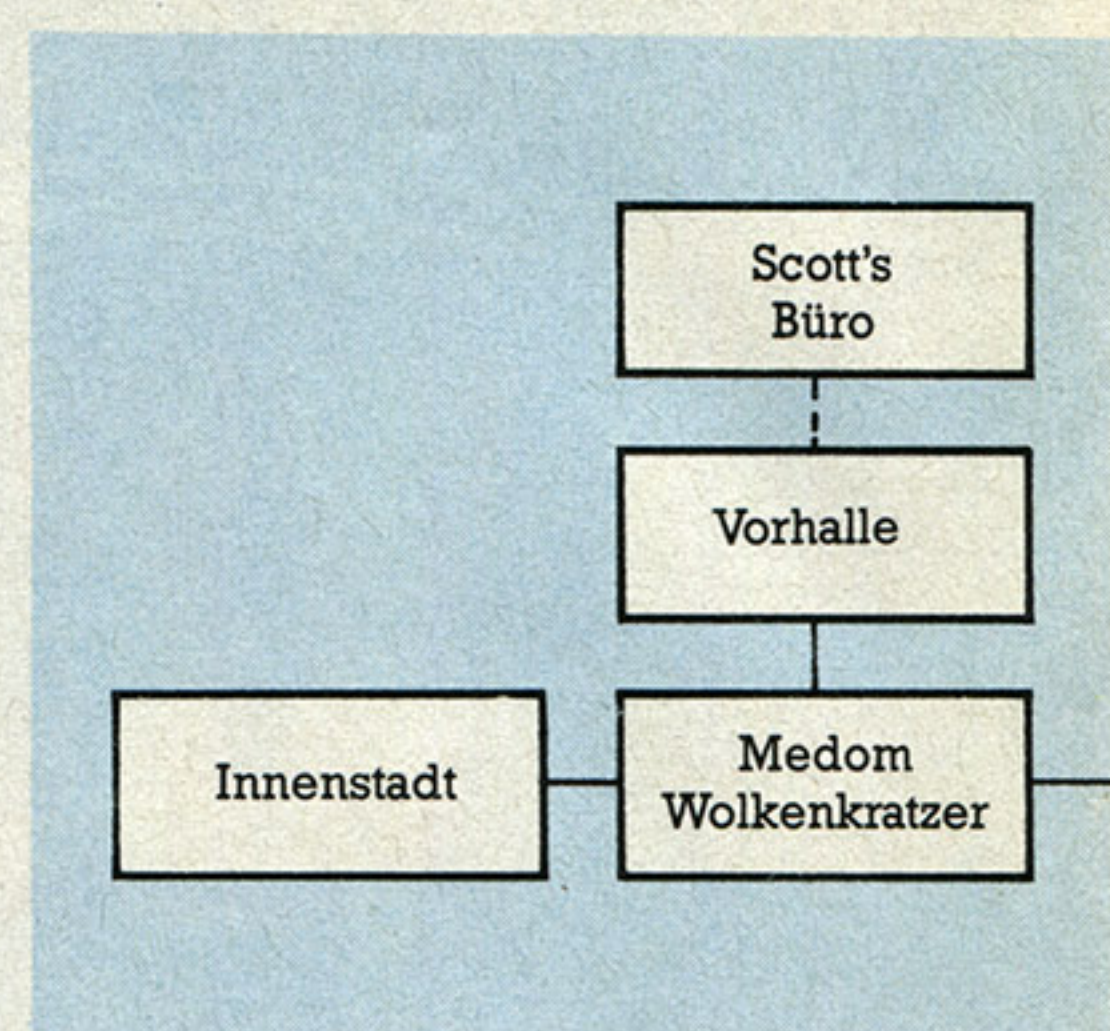
Ein Blick auf das Scoreboard sagt nun alles: Nur knappe 2000 Punkte trennen den Piloten noch von Level 2, in dem ein neuer Starglider wartet.

Philipp Ott aus Wien hat noch eine Frage zu »Starglider«: Laut Science-fiction-Story soll es dem kleinen Roboter, den das Pilotenpaar mit sich schleppt, und später auch ihnen selbst, gelungen sein, einen Walker oder Stomper nur mit Laser zu zerstören. Wie geht das?

Operation Hongkong

Jan Schuster aus Wermelskirchen hat Karten und die Lösung zum Adventure »Operation Hongkong« geschickt. Er beantwortet damit auch gleich die Fragen aus Ausgabe 3/87.

1. Zur deutschen Botschaft gehen und dort »Norwin« sagen. Daraufhin erhält man etwas Geld.



2. Mit dem Geld geht man ins Restaurant und ißt ein Steak.

3. Da das Steak vergiftet war, wacht man nach einer Ohnmacht in einem Raumschiff auf. Dort wirft man den Nachtschrank durchs Fenster und findet dahinter, in einem Luftschacht, ein Seil und ein Stück Stacheldraht.

4. Mit dem Stacheldraht kann man nun das Kissen aufschneiden, in dem ein Schlüssel liegt. Durch die Tür geht's nach draußen.

5. Im Büro läßt sich die Schublade mit einer zurechtgebogenen Büroklammer öffnen. Alle Gegenstände im Raumschiff, auch die im Bad, aufsammeln.

6. Auf dem Zettel (aus dem Büro) steht die Zahlenkombination, mit der man die Tür im Gang öffnen kann.

7. Im Panorama-Raum müssen die beiden richtigen der drei Tasten gedrückt werden (Tip: Ampel). Die falsche Taste löst die Selbstzerstörung des Raumschiffs aus. Doch vorerst den Gangster mit dem Stacheldraht bearbeiten.

8. Jetzt zurück in den Entlüftungskanal; der Stacheldraht läßt sich mit der Schere zerschneiden.

9. Das Seil knotet man an die Stange und läßt sich herunter.

10. Im Kühlschrank liegen Tuben mit Nahrung. Diese müssen aber erst mal mit dem Fön aufgetaut werden.

11. Zurück im Gang läßt man das Diktiergerät laufen. Eine Tür öffnet sich und gibt den Weg ins Cockpit frei. Vorher sollte man jedoch noch die Pistole aus der Jacke nehmen.

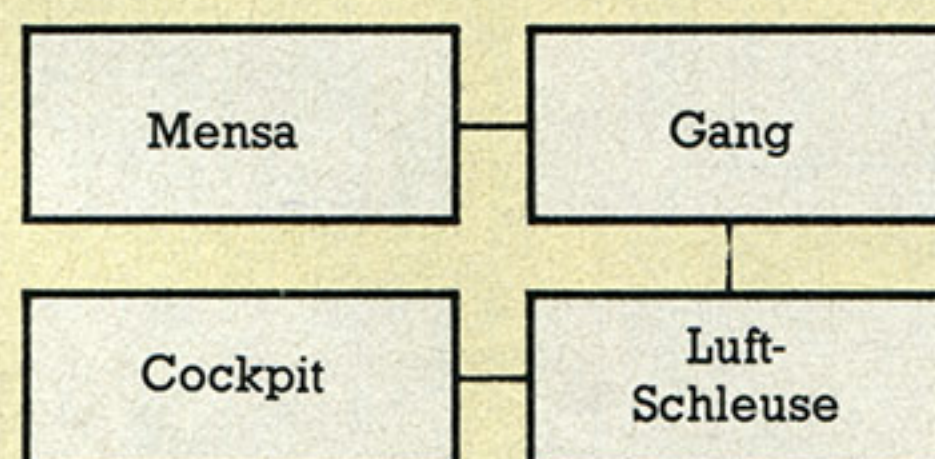
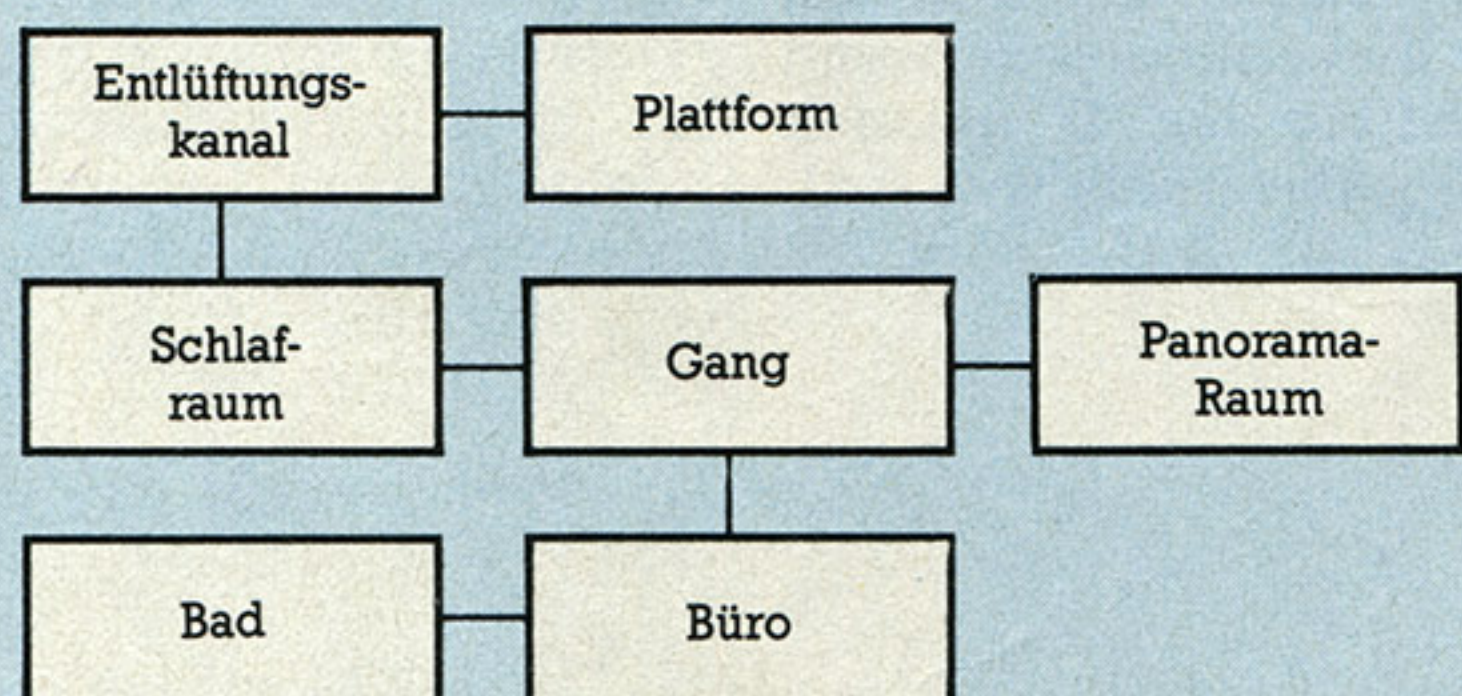
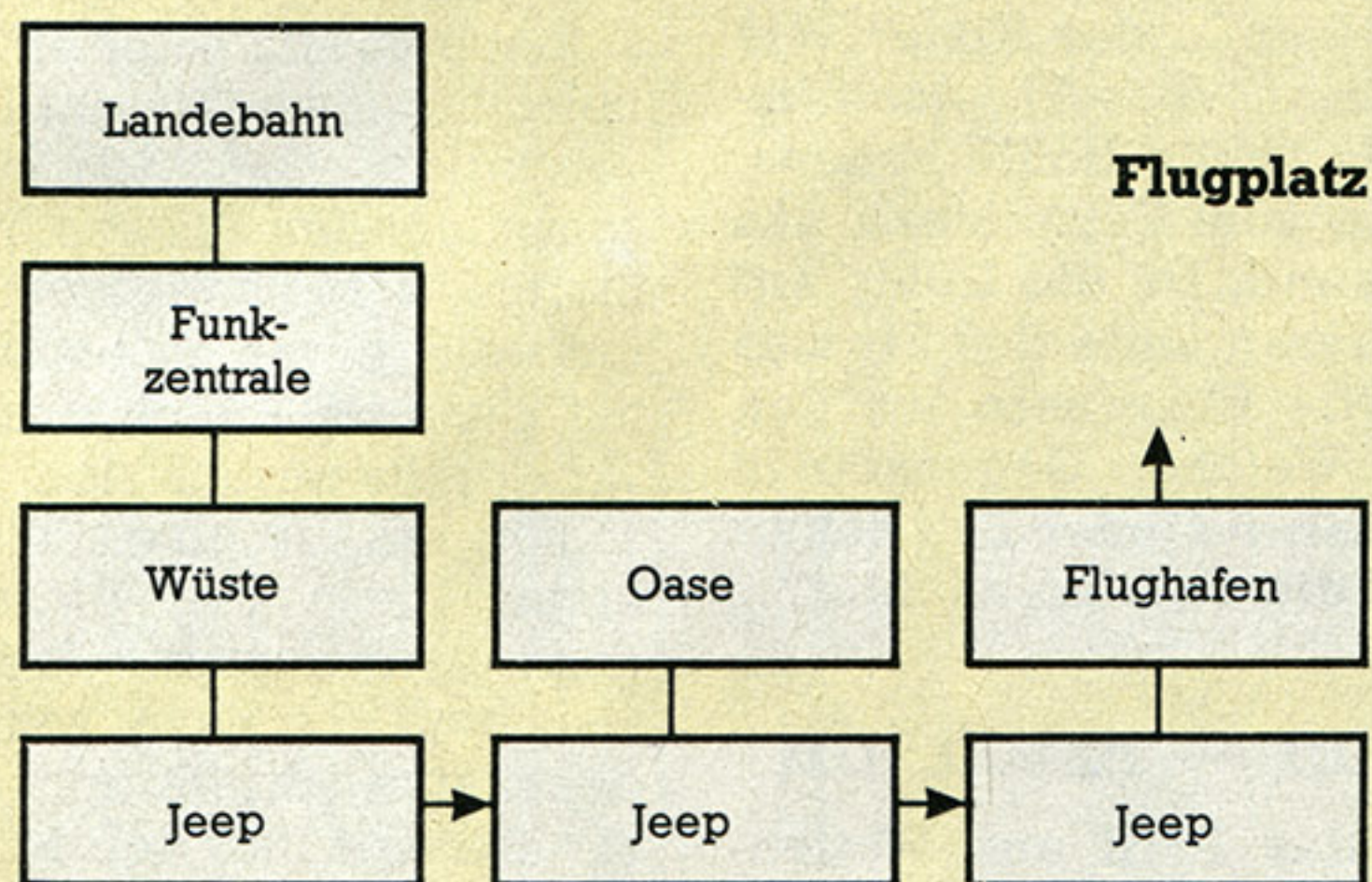
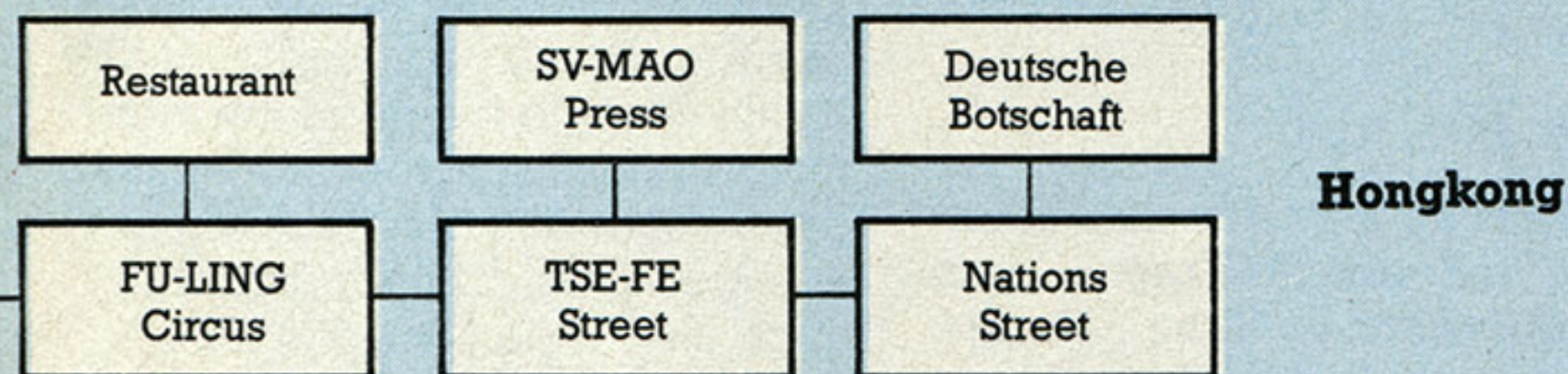
12. Die Diskette ins Laufwerk schieben und warten, bis das Raumschiff gelandet ist und sich die Tür ins Freie öffnet.

13. Draußen wird man abermals von einem Gangster belästigt, den man jedoch, dank der Pistole, leicht neutralisieren kann.

14. Jetzt in die Funkzentrale gehen und alles, außer dem Funkgerät, mitnehmen.

15. Der Jeep in der Wüste wird mit den Zündschlüsseln gestartet.

16. Vom Lybier erhält man gegen den Whiskey einen Ersatzkanister, mit dem man es zum Flug-



hafen zurück schafft. Von dort aus fliegt man wieder nach Hongkong.

17. Im Medom-Wolkenkratzer sagt man den Namen, der in dem Brief an die Firma steht und man wird in dessen Büro geführt. Von dieser Person erhält

man einen neuen Umschlag, den man im SU-MAO Press ab-liefert.

18. Zuletzt steigt man noch in das Boot vor dem Restaurant und der Auftrag ist erfüllt. Den Draht und den Notizzettel braucht man nicht.

Joysoft

Inh. Gabriele Hartmann

NEU! NEU! NEU! NEU! NEU!

**24 Std. Bestell-Annahme
24 Std. Eil-Lieferservice auf Anfrage**

Wahnsinns-Auswahl - Top-Neuheiten - Service
Blitz-Nachnahme Inland 5,00 DM, Ausland 10,00 DM
- kostenlose aktuelle Preisliste anfordern -
RIESEN-KATALOG (Spielebeschreibungen) 2,00 DM

SUPER-GAMES SUPER-GAMES SUPER-GAMES

FÜR C64, CPC UND SPECTRUM

6-PAK CASS. 19,90, DISK 29,90

ANTIRIAD, BOMB JACK,
SCOOBY DOO, SPLIT
PERSONALITIES, FIGHTING
WARRIOR, JET SET WILLY II,
DUED

- Hoplahop - Aha - Strip - Strip -
Pokern, bis man ins Schwitzen kommt
- und Verluste lassen sich bei dem
Preis leicht verschmerzen

HOLLYWOOD POKER

C64 Cass. **9,90**

C64 Disk **19,90**

Kaum zu glauben

FÜR ALLE FUSSBALLFANS:

CHAMPIONSHIP FOOTBALL

C64-Cass. **34,90** Disk **44,90**

AMIGA **69,00**

ATARI ST **69,00**

IBM u. Komp. **59,00**

Supergrafik - Supersound
Adventure der Spitzenklasse

DEFENDER OF THE CROWN

Wir zeigen, daß gute Software
nicht teuer sein muß:

für Amiga **69,00**

Der Hit für alle Raumfahrtbegeisterte

MERCENARY + SECOND CITY

FÜR ATARI ST AB SOFORT
ZUM SUPERPREIS VON

49,00

Flugsimulation:

Fliegen, was das Zeug hält.
Hier zeigt der C 16, was er kann!

ACE

Für C 16-Cassette **29,90**

**Versand-Telefon (02 21) 41 66 34
24-Stunden-Telefon (02 21) 42 55 66**

Filiale Köln 41
Berrenrather Str. 159
5000 Köln 41
Tel. (02 21) 41 66 34

Filiale Köln 1
Matthiasstr. 24-26
5000 Köln 1
Tel. (02 21) 23 95 26

Filiale Düsseldorf
Humboldtstr. 84
4000 Düsseldorf 1
Tel. (02 11) 6 80 14 03

Die Top Ten zu Top-Preisen!

Für ATARI 800-Fans

Arkanoid	K 27.-
Atari Aces	K 29.-
Boulder Dash Construct.	K 29.- D 45.-
Colossus Chess 4.0	K 29.- D 45.-
Gauntlet	K 29.- D 45.-
International Karate	K 19.- D 39.-
Leaderboard Golf	K 29.- D 45.-
Quiwi	D 49.-
Shoot 'Em Ups	K 29.-
Spindizzy	K 29.- D 45.-

Für AMIGA-Fans

Bard's Tale	119.-
Chessmaster 2000	99.-
Deja Vu	89.-
Demolition	39.-
Flight Simulator 2	119.-
Karate King Master	39.-
Quiwi	69.-
Sinbad and the Throne	89.-
Starglider	75.-
World Games	59.-

Für ATARI ST-Fans (mit Farbmonitor)

Championship Wrestling	75.-
Flight Simulator 2	119.-
Karate King Master	39.-
Mercenary Compendium	75.-
Psion Schach	75.-
Quiwi	69.-
Starglider	75.-
Star Trek	59.-
Typhoon	69.-
World Games	59.-

SCHNEIDER CPC-Fans

Arkanoid	K 27.- D 45.-
Gauntlet	K 29.- D 45.-
Marble Madness	K 29.-
Mercenary	K 29.-
Hit Pak	K 29.- D 45.-
Leaderboard Golf	K 29.- D 45.-
Nemesis	K 27.- D 45.-
Quiwi	D 49.-
Starglider	K 45.- D 59.-
Tenth Frame	K 29.- D 45.-

Für C-16 & PLUS/4-Fans

Ace (64K-RAM)	K 29.- D 39.-
Bridgehead	K 19.- D 19.-
Konami's Coin-Op Hits	K 29.-
Mercenary (64K-RAM)	K 29.- D 39.-
Paperboy	K 19.-
Plus-Paket 1 oder 2 je	K 29.- D 29.-
Quiwi (64K-RAM)	K 29.- D 29.-
Sommer Olympiade	K 29.- D 29.-
Sport-Show	D 29.- D 29.-
Winter Olympiade	K 29.- D 29.-

Für IBM PC-Fans (mit Farbgrafik-Karte)

Arcade Classics	59.-
Cyrus 3 D Chess	59.-
Flight Simulator 2	119.-
Hacker 2	59.-
Pitstop 2	59.-
Quiwi	69.-
Starglider	59.-
Tass Times in Tonetown	75.-
Winter Games	59.-
World Games	59.-

Für C-64/128-Fans

Arkanoid	K 27.- D 39.-
Gauntlet	K 29.- D 45.-
Gunship	K 45.- D 59.-
Leviathan	K 29.- D 45.-
Marble Madness	K 29.- D 45.-
Nemesis	K 27.- D 45.-
Shoot Em Ups	K 29.-
Terra Cresta	K 27.- D 45.-
World Games	K 29.- D 39.-
Zyron	K 29.- D 29.-

SPITZEN-SOFTWARE MADE IN GERMANY



F. SCHÄFER · Schnackeb. 4
5106 ROETGEN
 ☎ 024 08-51 19 (nicht aufgeben!)
 Telefax 02408-52 13

Die Preise verstehen sich zzgl. Porto- und Verpackung (ca. 5.- DM); Versand nur per Nachnahme. Fordern Sie noch heute unseren kostenlosen Gesamt-Katalog an mit einer Riesenauswahl an weiteren Spielen für Ihren Homecomputer.

Spiele Tips



The Helm

Johannes Metzler aus Hamburg hat einige Fragen zum Text-Adventure »The Helm«, dessen mürrischer Parser trotz tagelanger Untersuchungen seine Geheimnisse nicht preisgeben wollte. Er schreibt:

Ich bin bis jetzt nur so weit, daß ich weder das Seil abschneiden konnte (ist vielleicht ein Messer in der Kiste? Wie öffnet man diese?), noch irgendwie in die Höhle komme, die man vom Felsplateau aus sehen kann. Da die Höhle auf der anderen Seite des Flusses liegt: Wie überquere ich den Fluß? Welche Gegenstände sollte man auf jeden Fall behalten? Ist die Zwiebel wichtig?

Werner — mach hin

Matthias Pfaff aus Wettenberg hat Probleme mit dem Blödspiel »Werner — mach hin« (C 64, Diskette). Er schreibt:

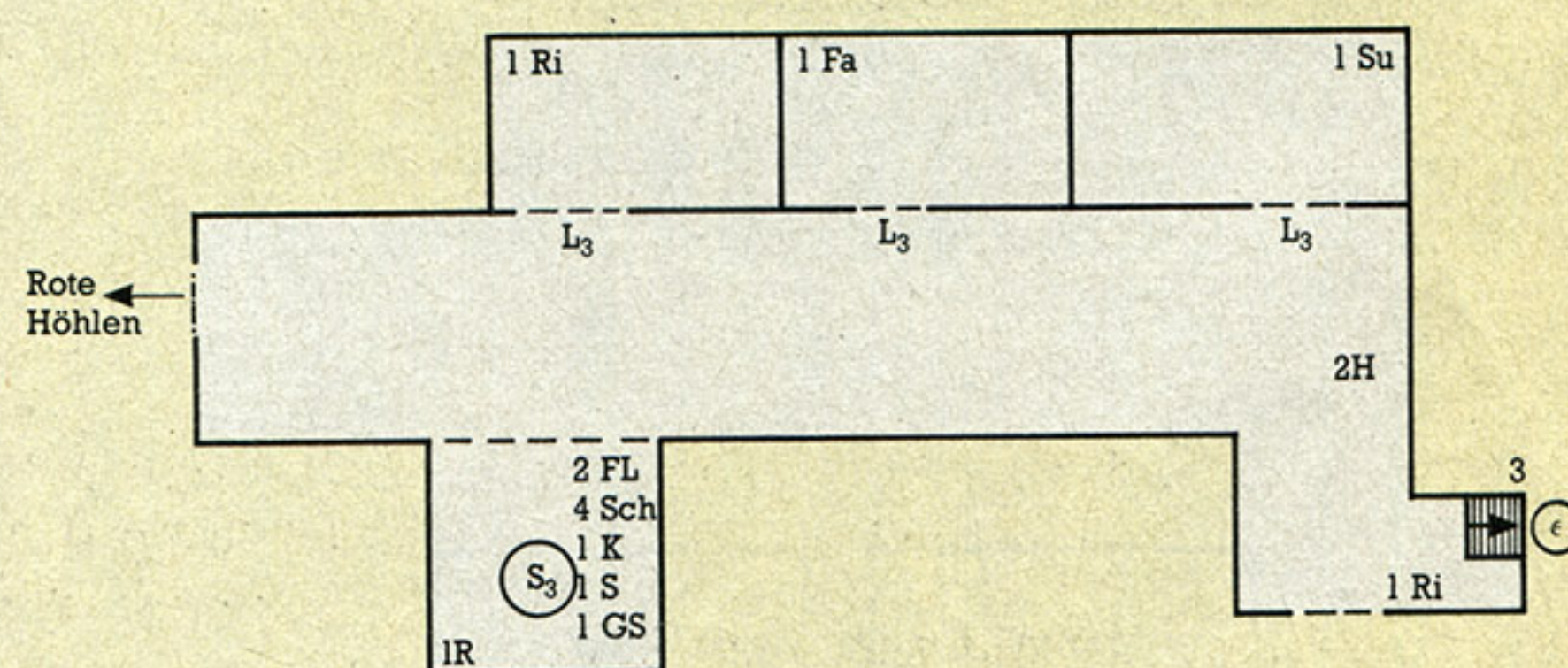
Werner schummelt beim Meiern! Laut Anleitung soll Werner auf den Befehl »Cursor up« den Becher heben. Macht er aber nicht; auch nicht, wenn ich's ihm mit dem Tschoistick sach, nā. Also, da is was faul, oder?

Fairlight

In Ausgabe 1/87 stellten Carsten und Marion Fragen zu »Fairlight«. Marions Frage nach den Schlüsseln beantworten die Karten zum Spiel, die Kai Andreas Schubert aus Siegburg geschickt hat. Jochen beantwortet mit seinen Lösungstips, wie man das »Book of Light« findet und aus der Festung herausbringt, auch die Fragen von Carsten.

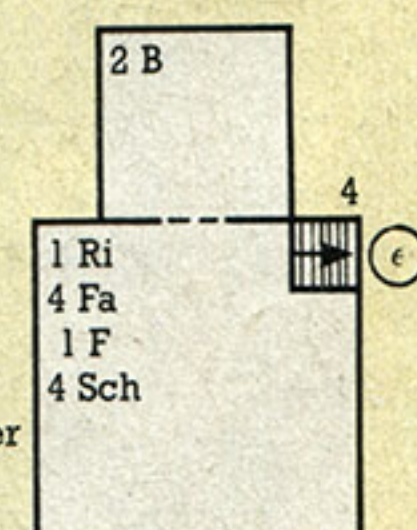
Wenn man die besagten Geldsäcke für die Wächter unerreichbar deponiert, dann bleiben sie einem vom Leib. Man kann allerdings auch mit den Wächtern kämpfen, den von ihnen zurückgelassenen Helm aufnehmen und diesen dann den Wirbelwinden zum Verzehr vorwerfen. Bei den keulenschwingenden Riesen funktioniert diese Methode nicht. Wenn man einen von ihnen erledigt hat, dann stellt man genau dort, wo der Riese aus dem Leben schied, ein Faß, einen Stuhl oder einen Tisch. Der Riese wird dann nie wieder zum Leben erwachen, auch nicht, wenn man den Raum verläßt und wieder zurückkehrt. Bei den Mönchen hilft jedoch nur die Eieruhr.

Für die Lösung wichtig sind folgende Gegenstände: Krone, Schriftrolle, Kreuz und zwei Flaschen Lebenselixier. Wenn zwischendrin die Energie zur Neige geht, kann man sich die dritte Flasche Lebenselixier gönnen und natürlich die Speisen, die in vielen Räumen liegen. Die Gegenstände sind ohne Probleme



Legende zu den Karten:

S	Startpunkt	Pf	Pflanze
R	Ritter	Ff	Feldflasche
B	Brot	W	Wirbel
S	Schlüssel	Ri	Riese
F	Flasche	Sch	Schemel
K	Kugel	SB	Sonnenblume
Fa	Faß	H	Helm
M	Mönch	Gs	Geldsack
Th	Thron	SR	Schriftrolle
Kr	Krug		
X	Ort, an dem man erscheint, wenn man Gebrauch von der Schriftrolle macht.		
L _(n)	Locked! (Mit Kennnummer des passenden Schlüssels)		



Untergeschoß bei »Fairlight«

Oben im Turm angelangt, nimmt man den Schlüssel und benutzt die Schriftrulle, um wieder auf den Schloßhof zu gelangen. Dann eilt man mit dem Book of Light und dem Schlüssel aus dem Turm zum Haupttor, das ins Freie führt. Geschafft!

Man nähert sich dem linken Rand der Plattform und verläßt diese durch Druck auf den Feuerknopf. Auf dem Fahrstuhl begibt man sich in die Mitte und wartet auf das Erscheinen eines Windgeistes. Sobald der Spieler erkennt, aus welcher Richtung der Geist erscheint, muß er versuchen, durch Entgegenlaufen ein Überschreiten des Randes zu verhindern. Nach einigen Sekunden verläßt der Windgeist den Spieler und ein neuer Geist taucht auf. Insgesamt erscheinen sieben Geister, bis die zweite Plattform auftaucht. Nach dem siebten Geist begibt man

HAPPY COMPUTER 99

★ Hallo Freaks

sich auf das schraffierte Feld auf dem Fahrstuhl und verläßt diesen durch Druck auf den Feuerknopf. Jetzt nur noch schnell durch das Tor gehen und Level 2 beginnt.

C. Verließ

Um dieses Level zu überstehen, ohne ein Leben zu verlieren, muß man den Joystick in einer bestimmten Reihenfolge bewegen, und das auch noch schnell: Richtung — Mitte — Richtung. . . bis Dirk der Gefahr ausgewichen ist.

Reihenfolge: Oben, Feuer, Oben, Feuer, Feuer, Unten, Rechts, Links, Oben, Rechts.

D. Flammenhöhle

Hier muß der Spieler den Ausgange in der oberen linken Bild-

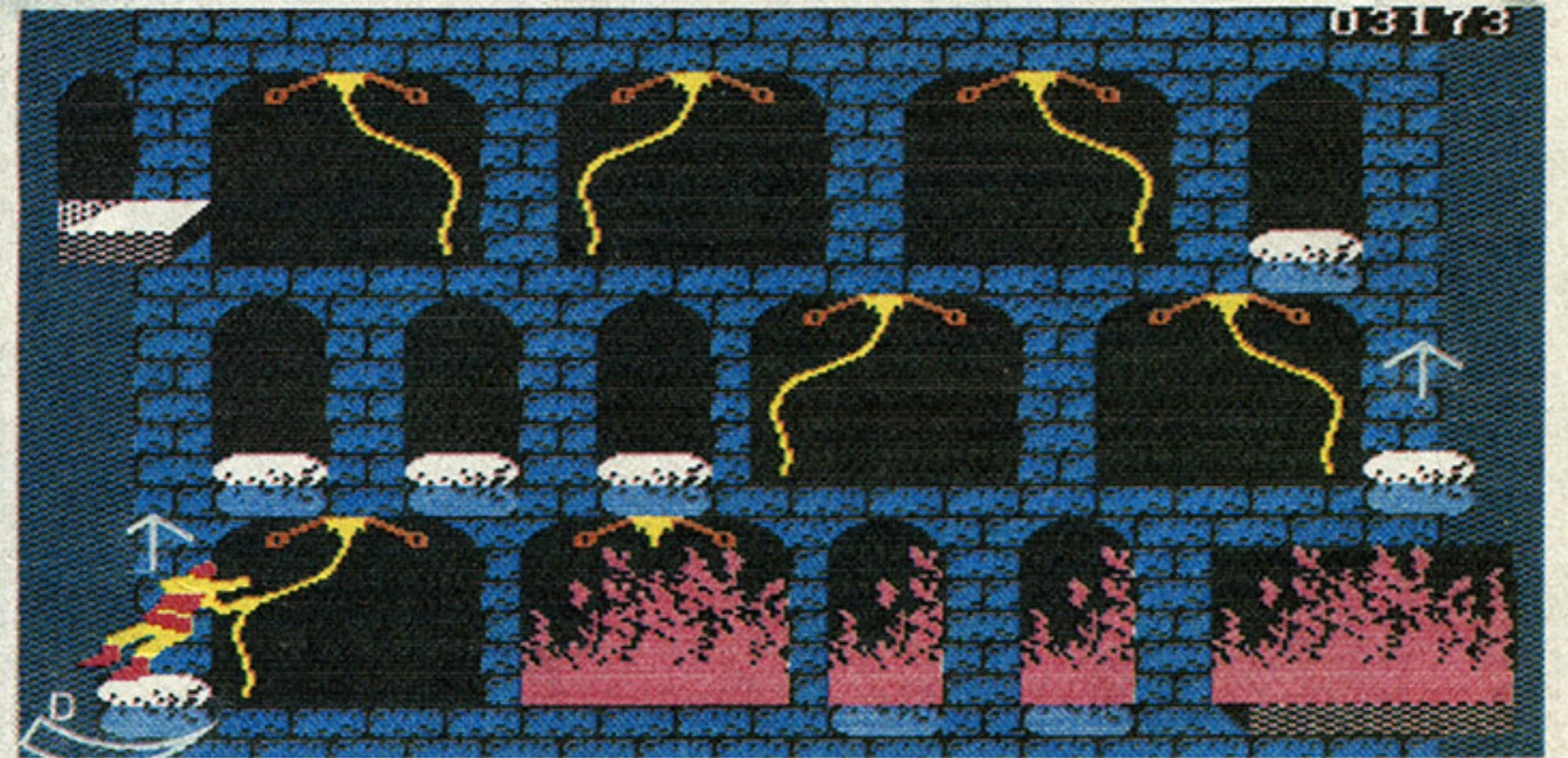
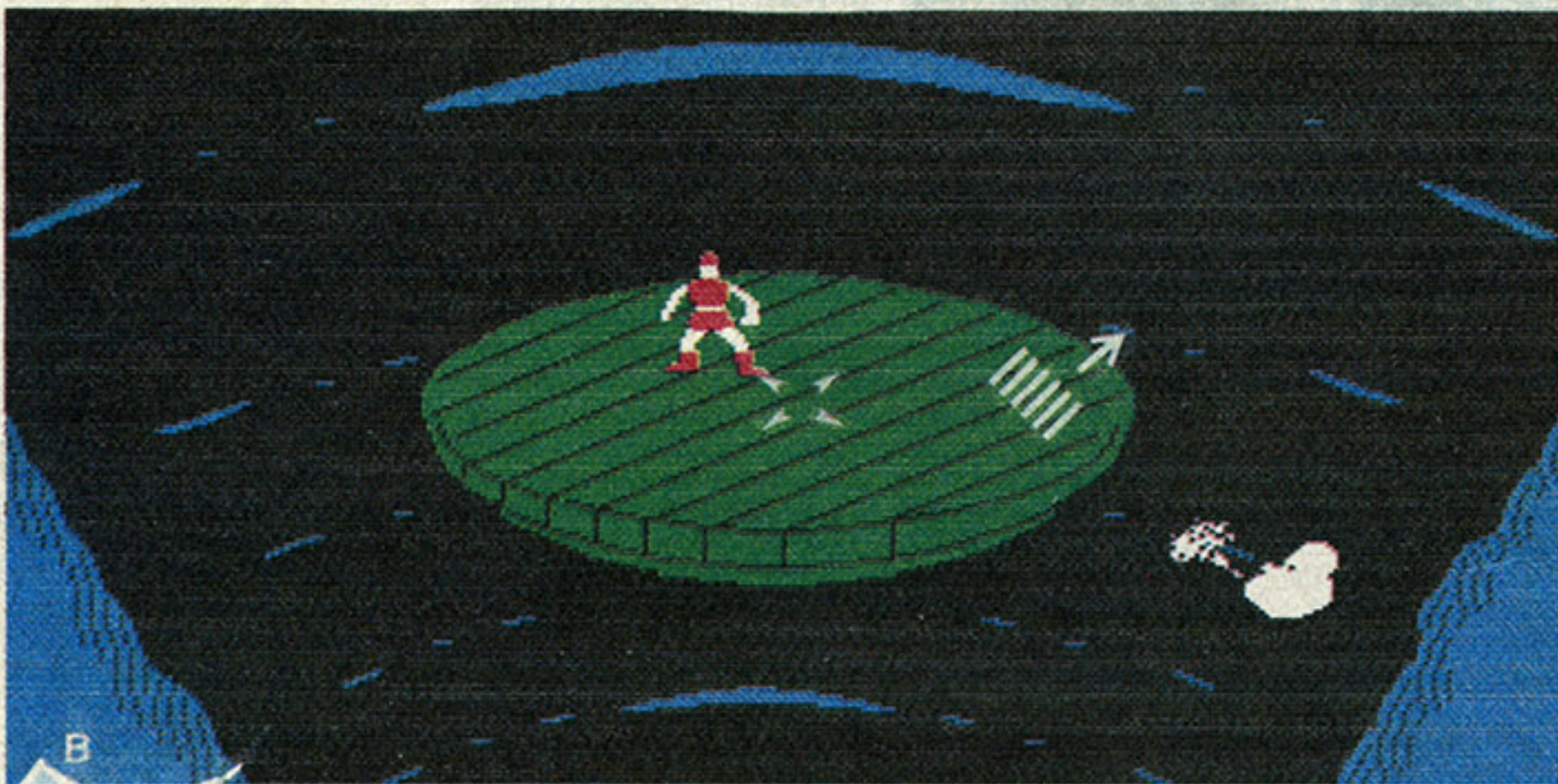
ecke erreichen. In diesem Level darf man nicht zuviel Zeit verlieren, da Dirk sonst von den Flammen eingeholt wird und verbrennt. Springen und Wechseln der Lianen erfolgt durch Druck auf den Feuerknopf, allerdings muß Dirk dazu stillstehen. Am Ende der Ebene befinden sich Fahrstühle, die den Spieler eine Etage höher bringen. Man sollte die Lianen nicht gleich beim ersten Vorwärtsschwingen wechseln, sondern erst beim zweiten Mal.

E. Rüstungskammer

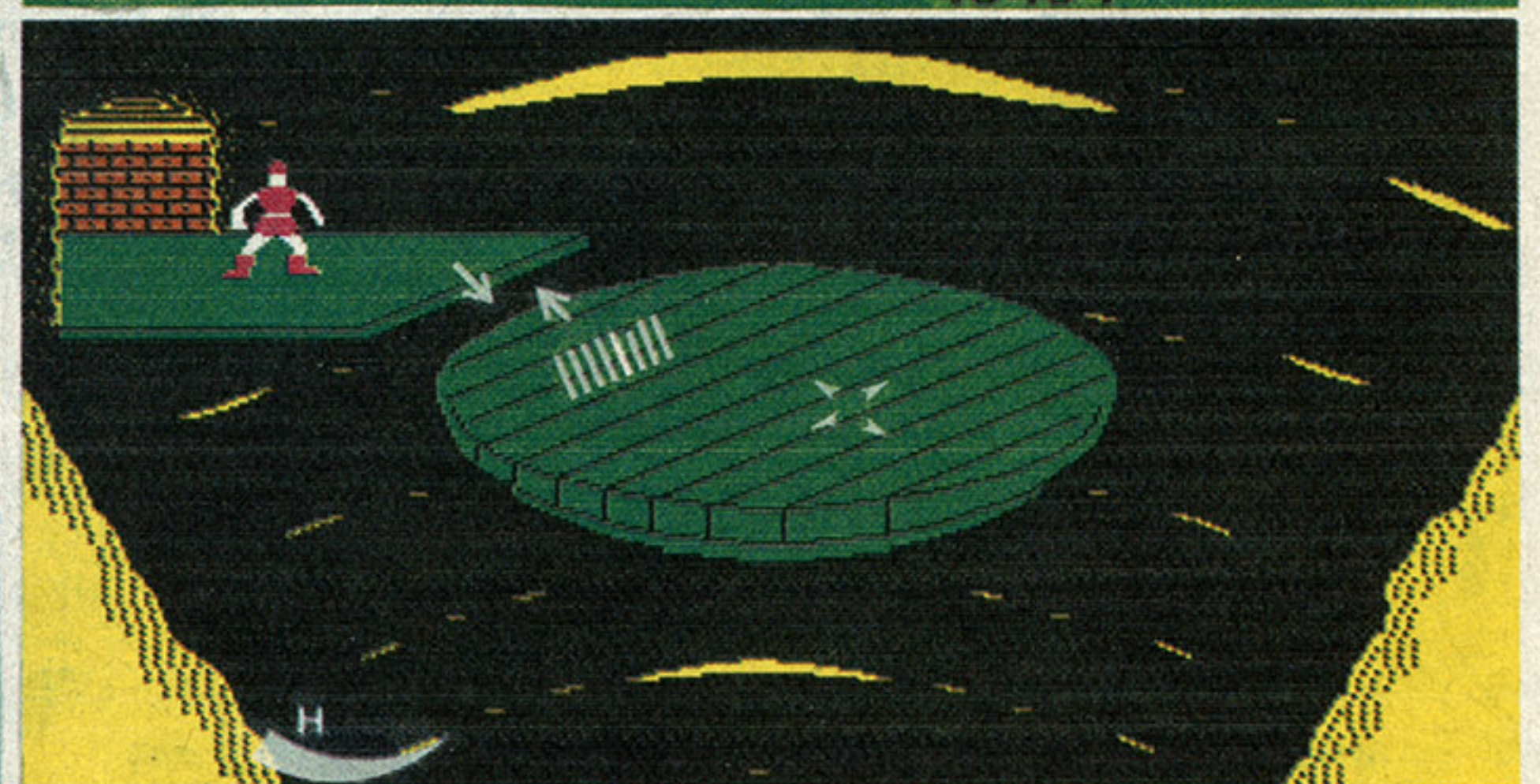
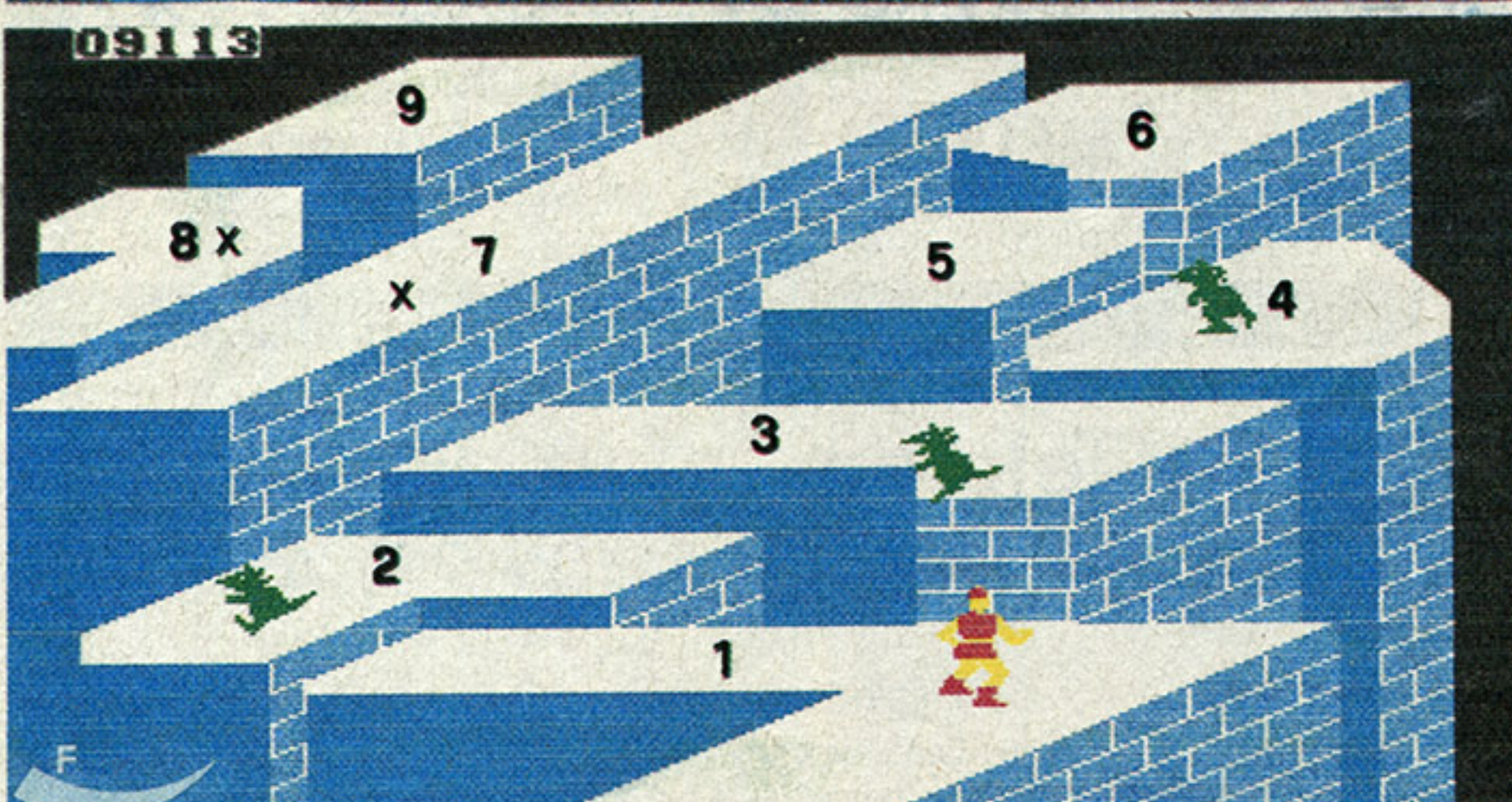
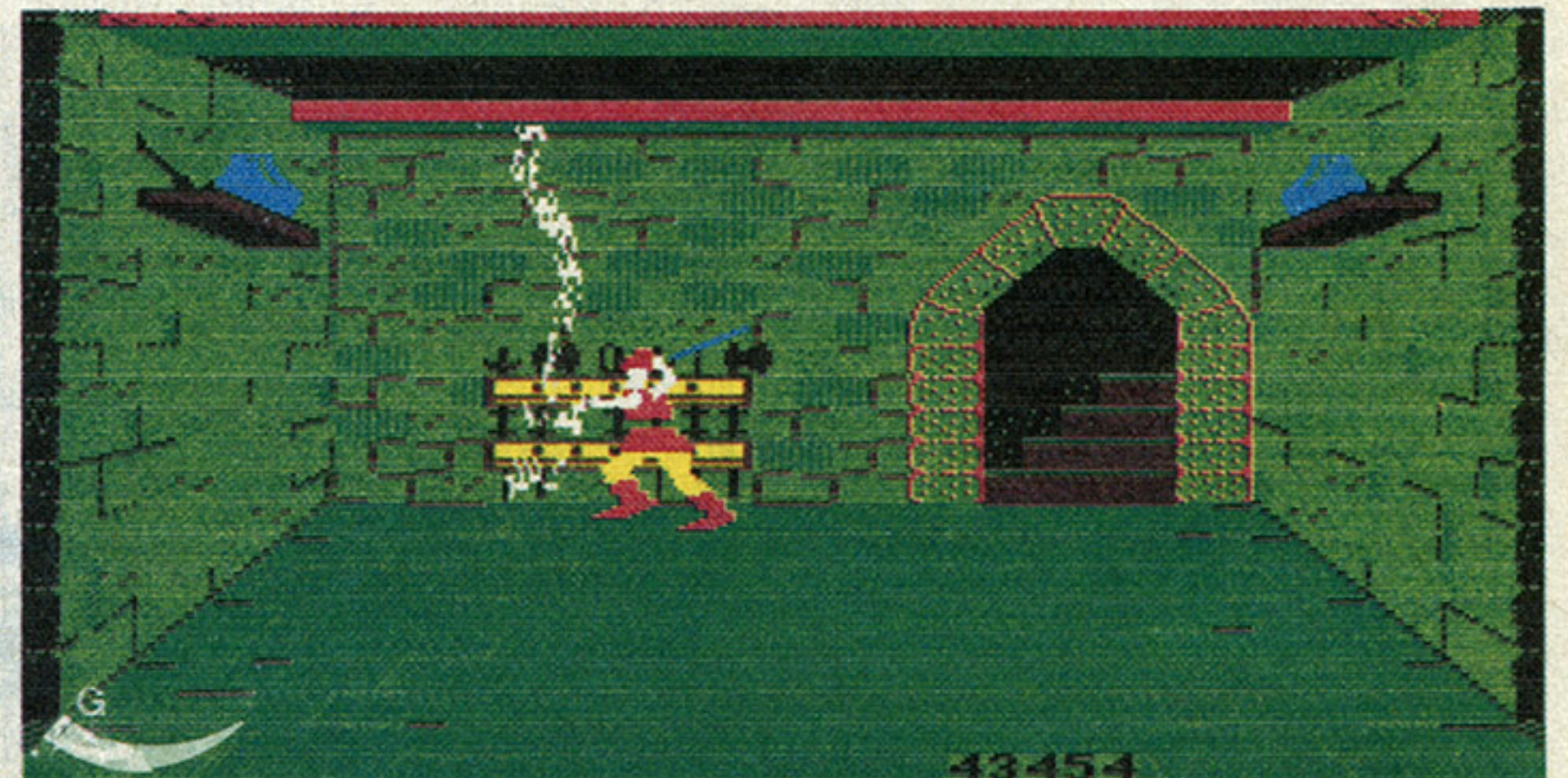
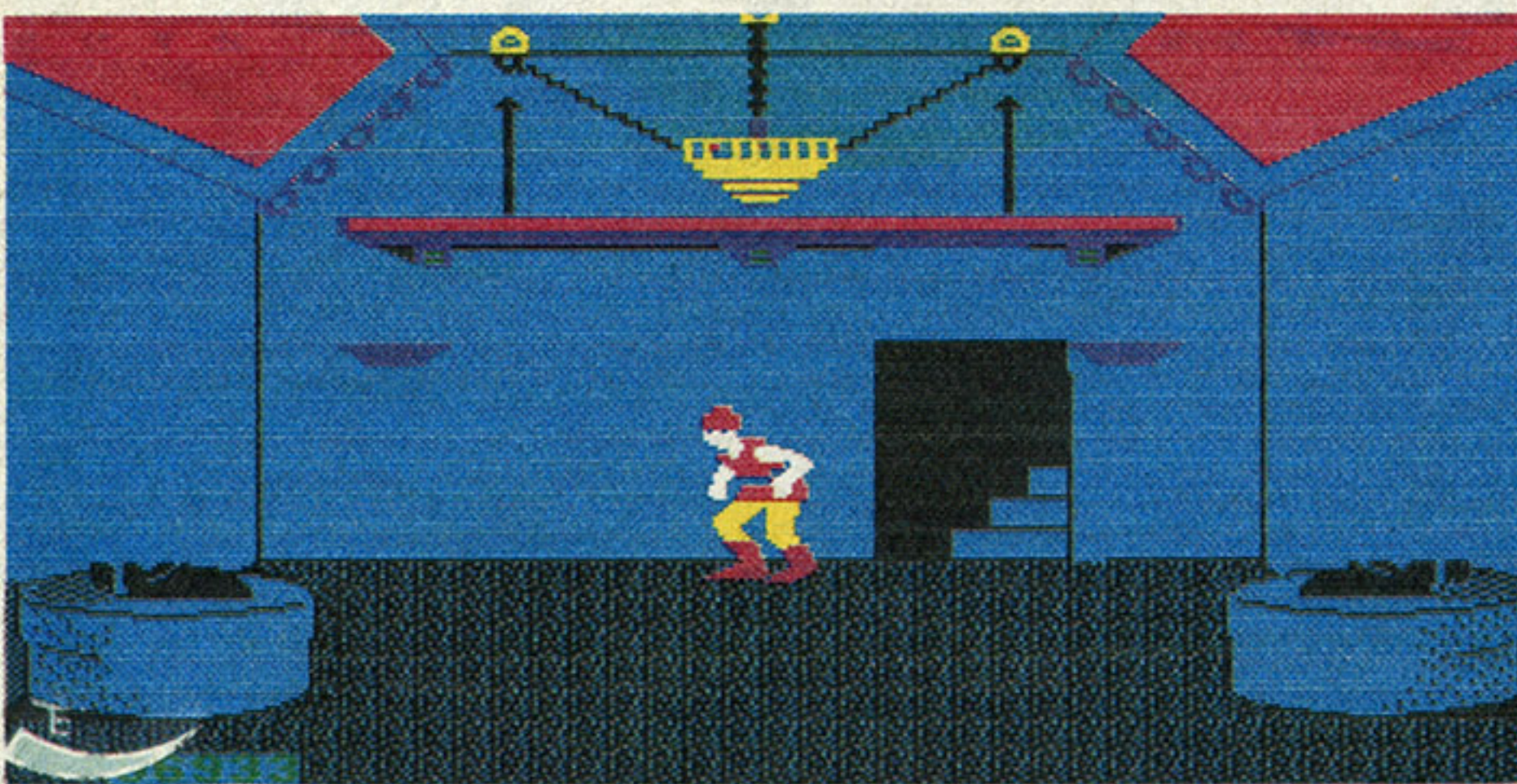
Ähnlich wie C, jedoch neue Reihenfolge: Feuer, Links, Feuer, Rechts, Rechts, Feuer, Links, Feuer, Oben, Rechts.

F. Plattformen

Dirk muß die Plattform 9 erreichen. Der Feuerknopf ersetzt das Schwert. Um die einzelnen Plattformen zu wechseln, muß man Dirk an den Rand steuern und Space drücken. Die Reihenfolge eins bis neun sollte eingehalten werden, wobei man nur weiter darf, wenn sich auf Dirks



Titel, Fahrstuhl I, Verließ und Flammenhöhle von »Dragon's Lair«. Achtet auf die kleinen Hinweise, die Thorsten auf die Bilder montiert hat.



Rüstungskammer, Plattformen, Schlangengrube und Fahrstuhl II sind die nächsten vier Level bei »Dragon's Lair«

REISENDE IM WIND

NACH DEM FANTASTISCHEN COMIC VON F. BOURGEON

**Es gibt Abenteuer, die kann man nicht erzählen.
Man muß sie erleben.**

**DAS ORIGINAL IN DEUTSCH
AUCH AUF DEM BILDSCHIRM**

INCLUSIVE
**ORIGINAL
COMIC**

Vor Ausbruch der französischen Revolution erlebt der Sklavenhandel seine Blütezeit. HOEL, ein bretonischer Matrose, muß Frankreich fluchtartig verlassen, da er wegen Mordes gesucht wird. ISA, eine Abenteurerin, entpuppt sich als Komtess, deren Adelstitel mißbraucht wurde. Um ihre Ehre und ihren Stand wiederzuerlangen, durchkreuzen sie die seltsame Welt des ausgehenden 18. Jahrhunderts. Von den bretonischen Häfen bis zu den afrikanischen Küsten begegnen die REISENDE IM WIND auf ihrer Suche nach Wahrheit verschiedenen fremden Kulturen und tausenden Gefahren.

Während der Kanonengefechte an Bord der FOUDROYANT werden sie endlich wissen, was Angst bedeutet.

In der Savanne, im tiefen Afrika begegnen sie wilden Raubtieren und werden eingeweiht in die Geheimnisse des Woodoo. Sie kämpfen gegen die Intrigen skrupelloser geldgieriger Männer.

Dem nicht genug haben die Autoren eine hervorragende Grafik bewerkstelligt, die aufs Haar den Zeichnungen Bourgeons entspricht. Doch lassen Sie sich nicht allzusehr hinreißen, das könnte sich fatal auswirken.



INFOGRAMMES



Licence

Glénat

**3 MILLIONEN
VERKAUFTE COMICS
– EIN WELTBESTSELLER –**

☐ Superbe hochauflösende Grafik, die aufs Haar den original Zeichnungen entspricht.

☐ Fenstertechnik

Erhältlich als Atari ST Disk (DM 89,95*), IBM Disk (DM 99,95*), Schneider CPC Cass (DM 69,95*) und Disk (DM 89,95*).

Commodore Versionen in Kürze.

* unverbindliche Preisempfehlung

Wer wissen will, was wir außer Reisende im Wind noch für tolle Spiele haben, dem schicken wir gerne unseren Gesamtkatalog zu.

Name _____

Straße _____

PLZ _____ Ort _____

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

ariolasoft

Von Experten
für Experten.

Happy 5/87



Alle Spiele, die in diesem Heft in den Anzeigen und Testsberichten **neu** vorgestellt werden. **Dazu** alles andere, was neu aus England und aus den USA auf den Markt gekommen ist. Die **großen Klassiker**, jede Menge **extrabilliger Games** und ausgesucht **gutes Zubehör**.

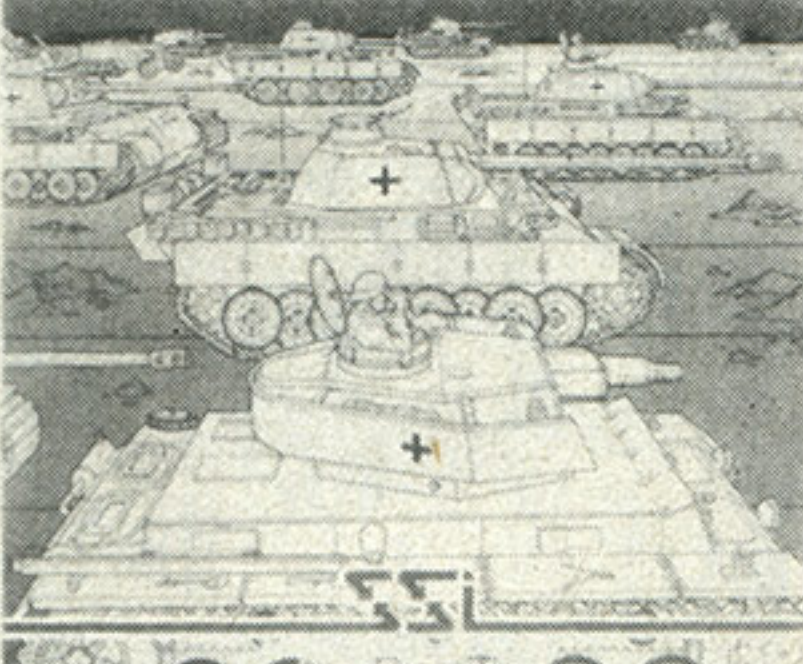
Natürlich alles zu sauberen Preisen, die auch Ihren Vergleich aushalten!

Lassen Sie sich noch heute für Ihren Rechner die kostenlose komplette Liste schicken:
Für den COMMODORE C64, für den AMIGA, für ATARIs der XL- und der neuen ST-Serie. Und für Personal Computer.

FUNASTIC ComputerWare Versand GmbH.
D-8000 München 5. Müllerstr. 44 h. 089 - 2609593.

FUNASTIC[®] ComputerWare

Kampfgruppe



KAMPFGRUPPE

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

Apple, C 64, ATARI

DM 159,-

Dt. Handbuch (40 Seiten DIN A4)

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

THOMAS MÜLLER
COMPUTER—SERVICE
Postfach 2526 · 7600 Offenburg

★ ★ Astro-Versand ★ ★

★ OSTERHASISCHMUNZELPREISE ★	
FREEZE FRAME MK III, Supercopymodul	115 DM
Freeze Frame + orig. Utility-Disc	140 DM
THE POWER CARTRIDGE, Superpreis	125 DM
THE POWER C. + FREEZE FRAME, zus.	230 DM

DER HAMMER:

Orig. FINAL CARTRIDGE II, neueste Version, für Jämmerliche	99 DM
FINAL CARTRIDGE + FREEZE FRAME, zus.	210 DM
Commodore/Schneider-MAUS, nur ALLES-Copy-Adapter f. 2 Datensetten	90 DM
	44 DM

- Aktionspreis für PROMMERFANS!! -
+ viele neue Markenprodukte auf Anfrage

Preise bei Vorkasse OHNE versteckte Zuschläge
(Porto, Verpackung etc.)
Nachnahme + 4,50 DM, aktuelle Liste 50 Pf.

ASTRO-VERSAND ★ Postfach 1330 ★ 3502 Vellmar
24-Stunden-Bestelltelefon: (05 61) 88 01 11

Wichtiger Hinweis:

Zur Bezahlung von
Kleinanzeigen
werden weiterhin
keine Briefmarken
angenommen

Spiele Tips

★ Hallo Freaks

Plattform kein Monster mehr befindet. Die »X« auf dem Bild kennzeichnen die Standorte von zwei weiteren Monstern, die jedoch erst bei Betreten der Plattform 6 sichtbar werden. In diesem Level kommt es auf Schnelligkeit an.

G. Schlangengrube

Ähnlich C, jedoch neue Reihenfolge: Feuer, Links, Oben, Feuer, Feuer, Rechts.

H. Fahrstuhl II

Ähnlich Fahrstuhl I, jedoch erscheinen in diesem Level neun anstatt sieben Windgeister und der Ausgang befindet sich auf der linken Seite. Die Geister blasen hier länger, aber schwächer. Der Spieler hat außerdem genügend Zeit, sich den Windgeistern zu nähern.

H. Teufel

In diesem Level muß Dirk den

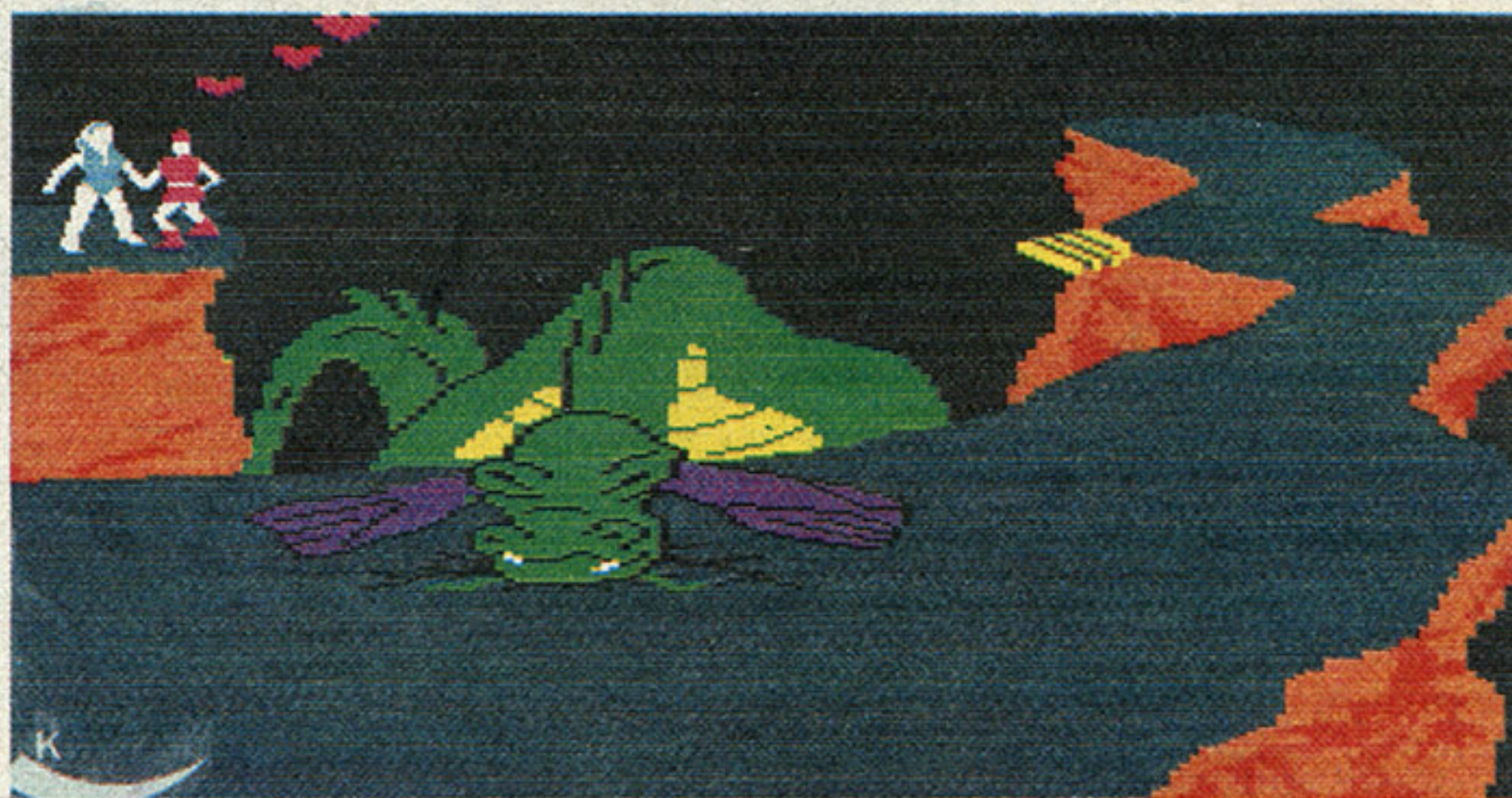
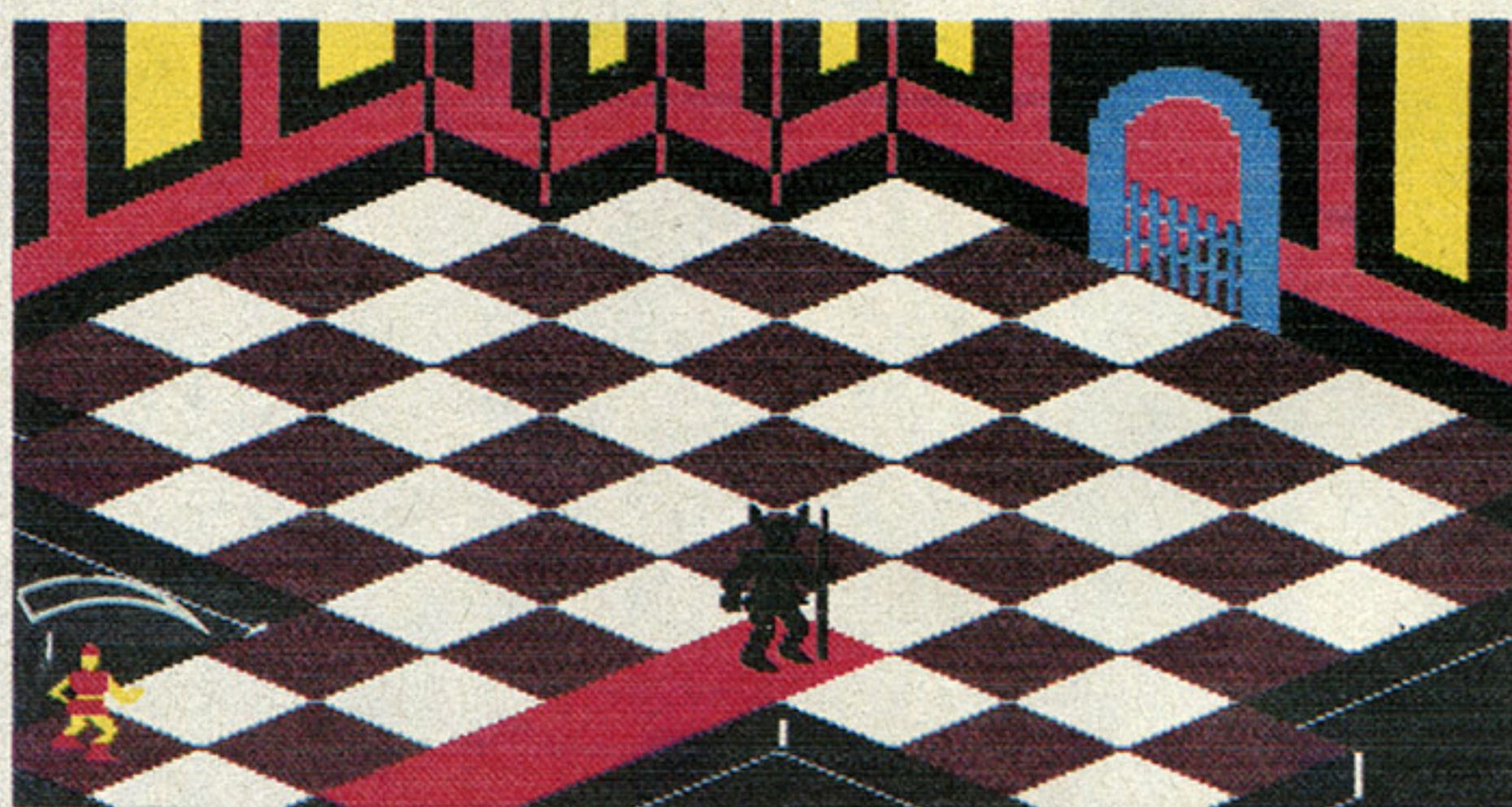
Teufel mit seinem Schwert treffen, solange der Teufel grün ist. Die Grünphase richtet sich nach der Trefferzahl (zehn Schläge entsprechen etwa einer Sekunde). Die roten Lavafelder darf Dirk nicht berühren.

J. Dragon's Lair

Oben links befindet sich Daphne eingeschlossen in einer Kristallkugel. »B« sind Gesteinsbrocken, die die Feuerbälle des Drachen aufhalten. Unter einem von ihnen befindet sich ein Goldschatz, der sichtbar wird, wenn drei Feuerbälle den Stein getroffen haben. Um das Schwert »D« zu erreichen, muß man Dirk an Position »C« steuern und warten, bis der Drache einen neuen Feuerball wirft. Dem Feuerball sofort ausweichen. Nun entzündet sich das Hindernis und Dirk kann, nachdem die Flammen erloschen sind, das Schwert erreichen.

K. Happy End

Nun sind alle Gefahren gemeistert und Dirk schließt seine Daphne in die Arme. Als ruhmreicher Spieler hat man die Ehre, die High-Score-Liste zu ergänzen.



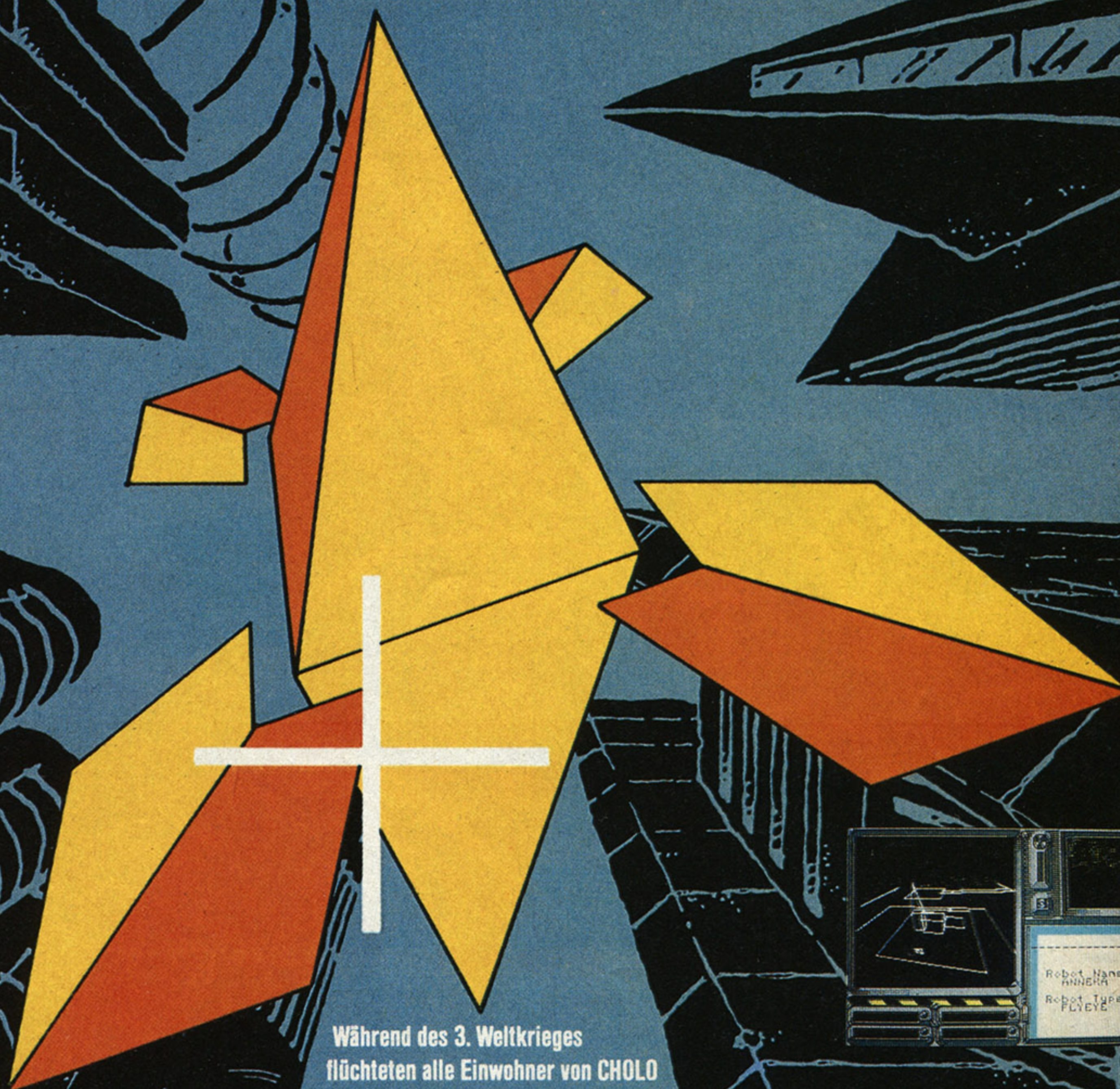
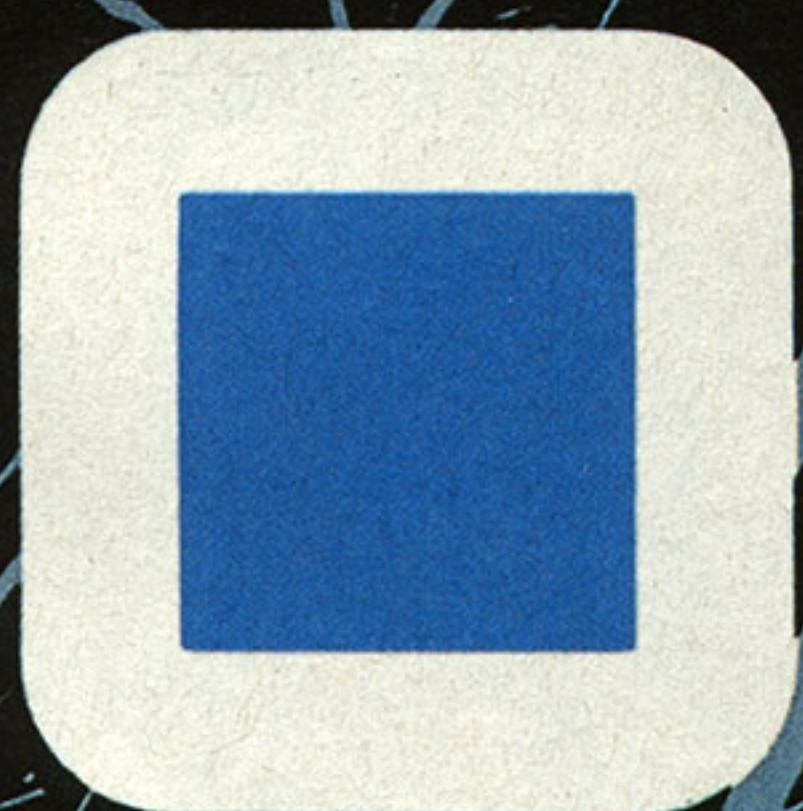
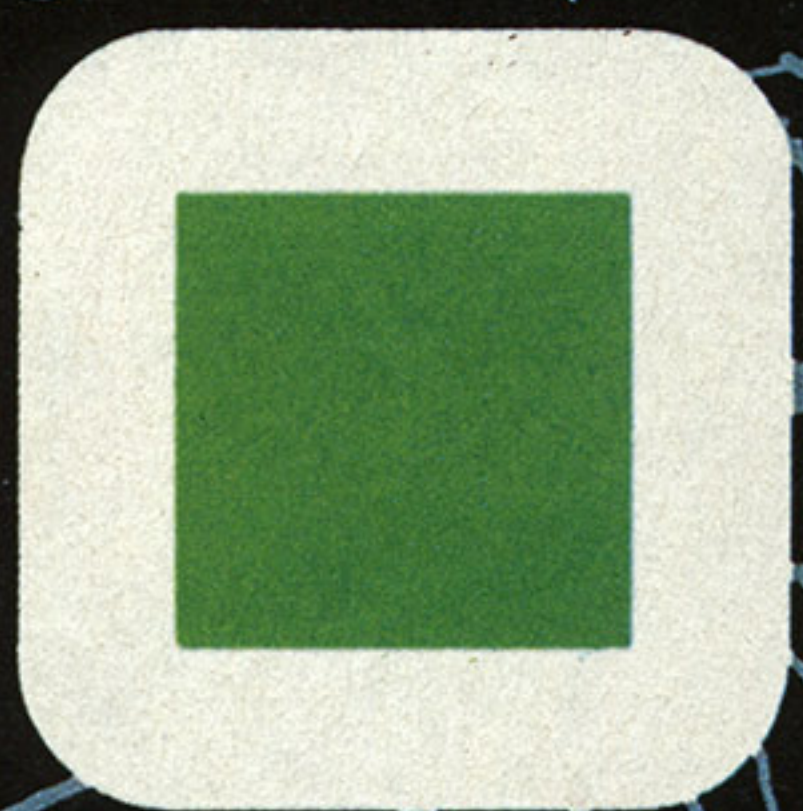
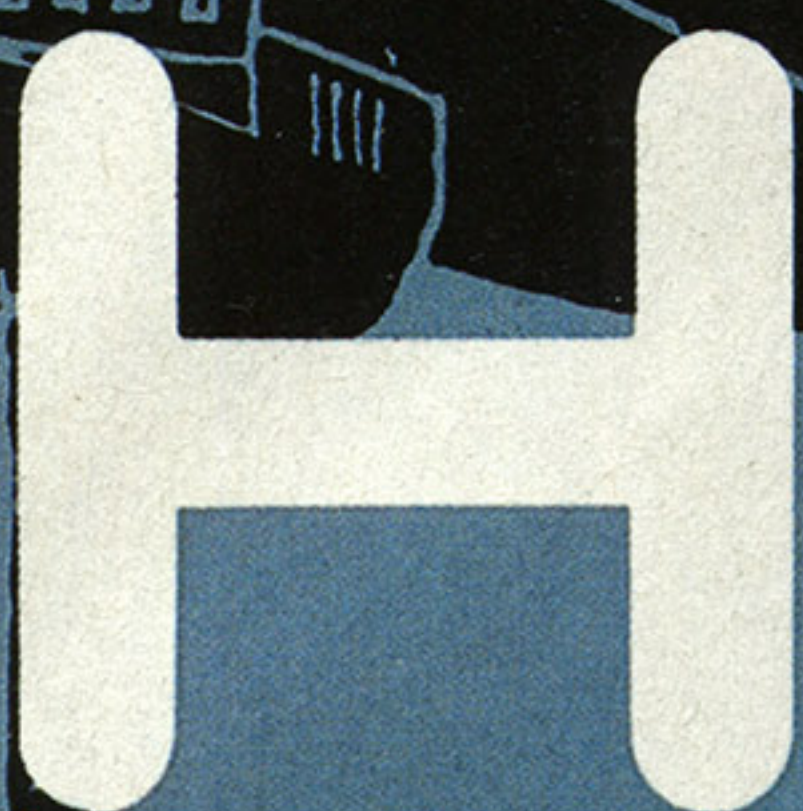
Teufel, Dragon's Lair und Happy End

Vector Grafik
der
Spitzenklasse



MIT DEUTSCHER
BEDIENUNGSANLEITUNG

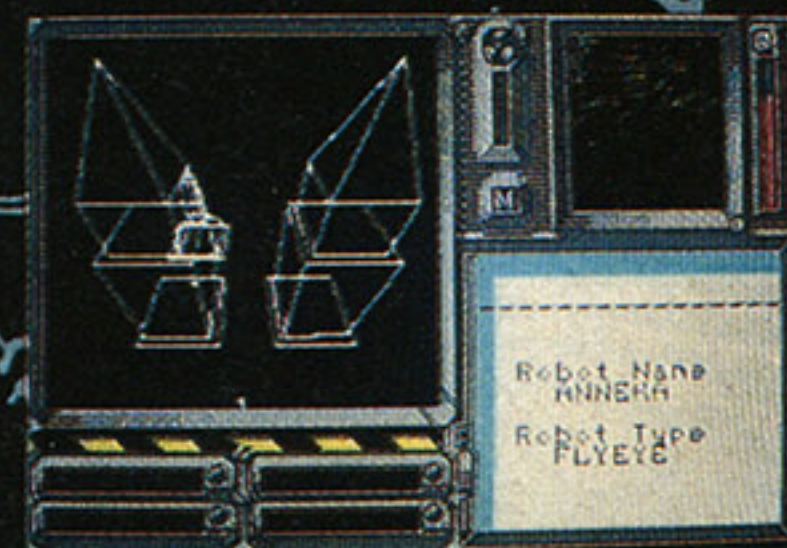
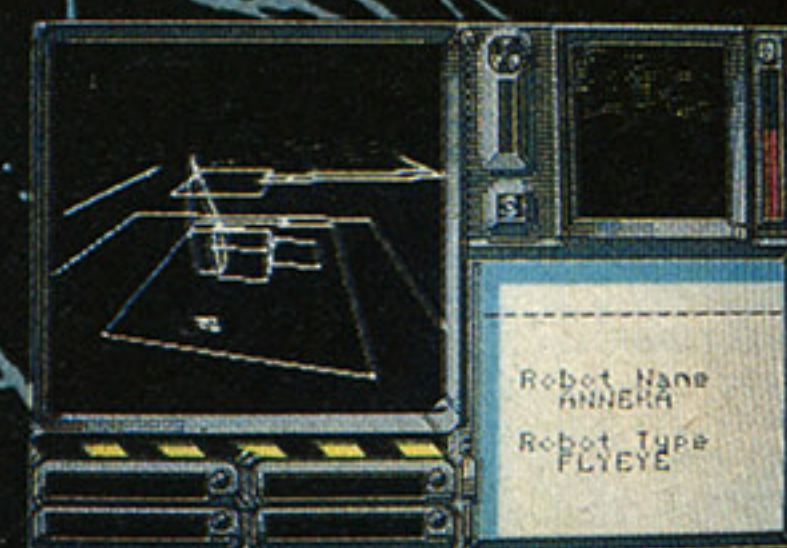
DER **ELITE**
NACHFOLGER



Während des 3. Weltkrieges
flüchteten alle Einwohner von CHOLO
in die Bunker und überließen die
Verteidigung der Stadt den Droids.

Die Bunker wurden versiegelt, so daß
niemand mehr heraus konnte. Und da
die Droids das Siegel nicht
bemerkt haben, saßen die Menschen
für Jahre in der Falle.

Es gibt nur einen einzigen
Weg, einen Droid zu veranlas-
sen, das Siegel zu entfernen:
und den zu finden – das
kann dauern.



- Superbe Vektorgrafik
- Landkarte/Radar
- Nachrichtenschilder
- Defektenanzeige
- Kompass
- Radioaktivitätsmessung

*unverbindliche Preisempfehlung

Erhältlich als Cassette
(DM 44,95*) und Diskette
(DM 59,95*) für C-64.
Schneider CPC Version in
Kürze.

Wer wissen will, was wir außer CHOLO noch für tolle Spiele
haben, dem schicken wir gerne unseren Gesamtkatalog zu.

Name _____

Straße _____

PLZ _____ Ort _____

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

ariolasoft

Von Experten
für Experten.

COMMODORE
SCHNEIDER

auch auf
Kassette!

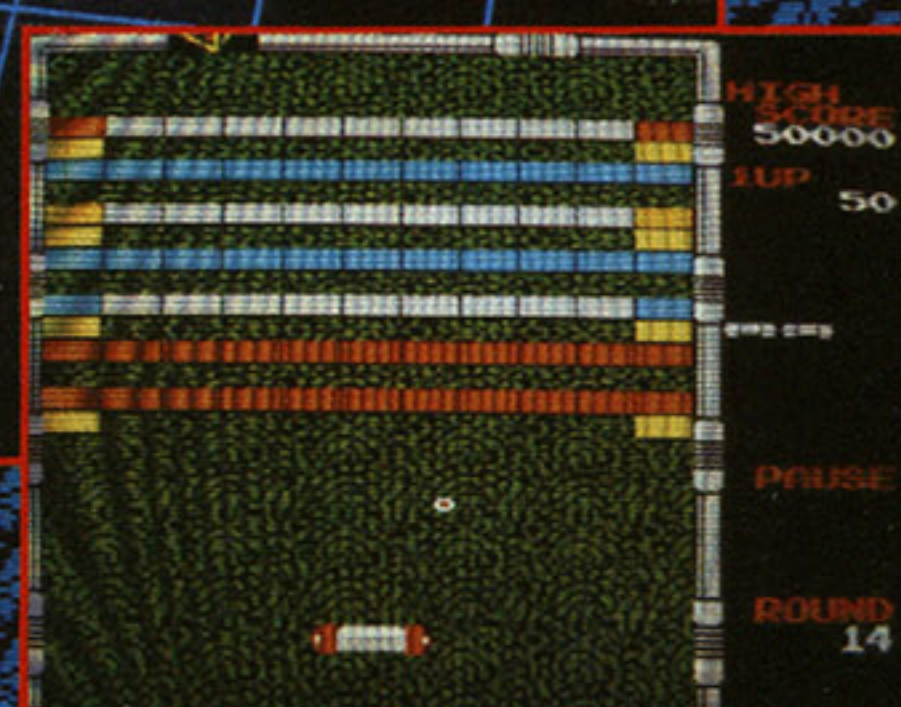
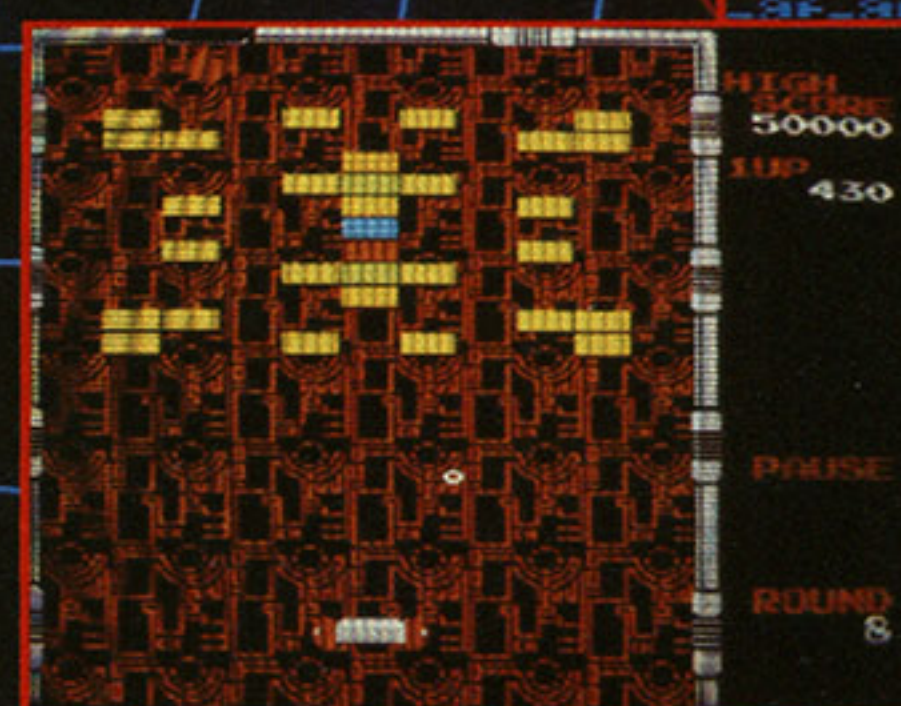
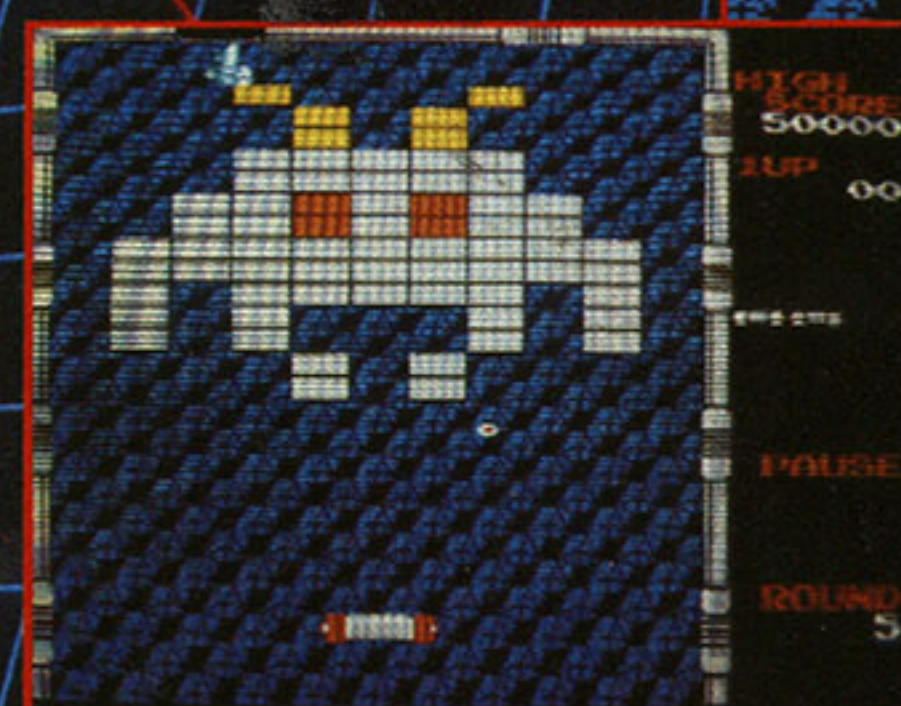
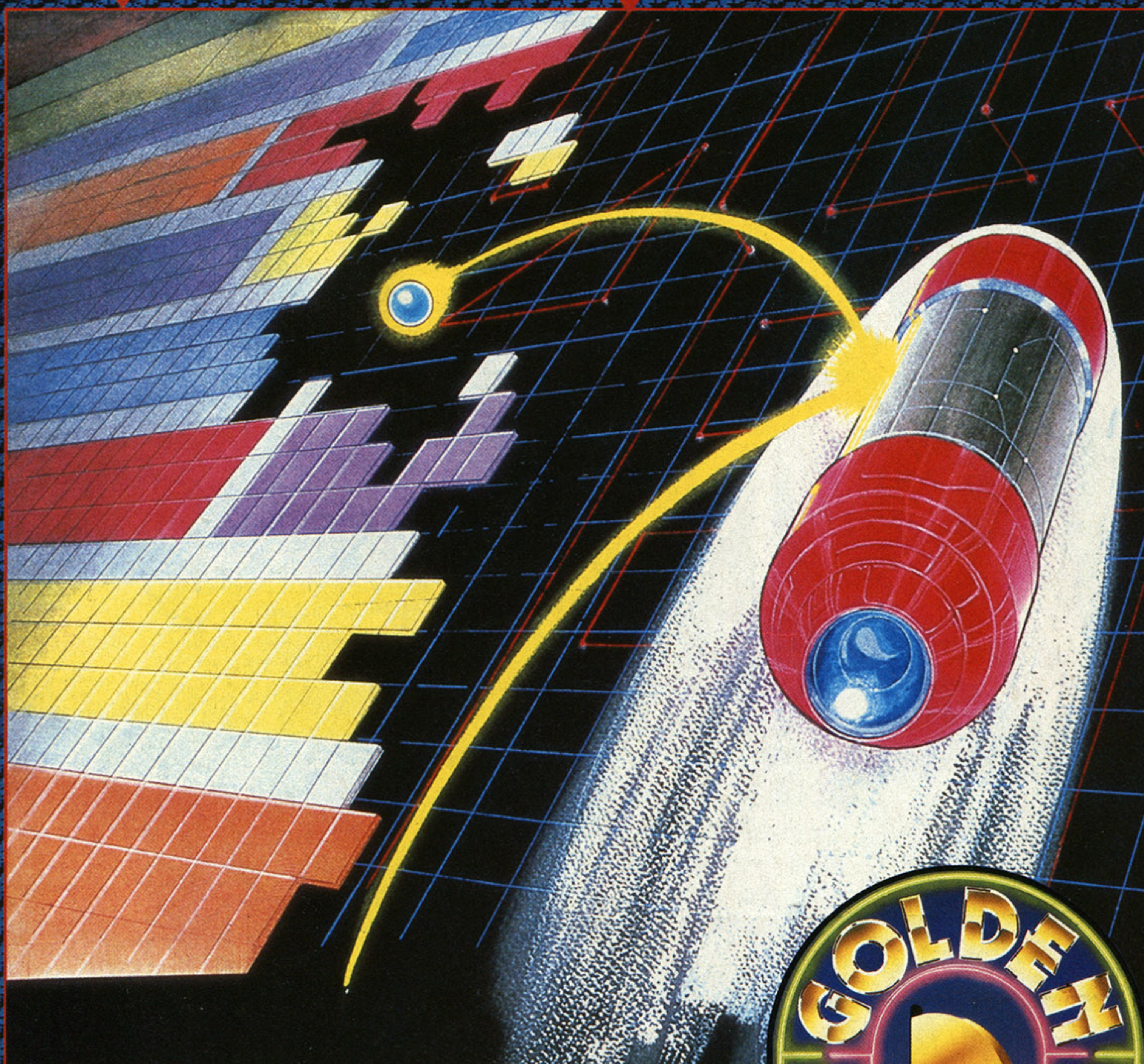
TAITO
COIN-OP



TAITO
COIN-OP

ATARI · ST
SPECTRUM

WAWANO



Licensed from © Taito Corp. 1986, Programmed for Amstrad, Spectrum, Commodore, Atari by Imagine Software.

Imagine Produkte erhalten Sie in den Fachabteilungen von **KARSTADT** **Kaufhof** **Markt** sowie in allen gutsortierten Computershops und im guten Versandhandel

GOLDEN
★ ★ ★ ★ ★
COIN-OP
Hot Shot

Rushware Microhandelsges. mbH,
4044 Kaarst 2 Vertrieb: Rushware
Mitvertrieb: **MICRO-HÄNDLER**
Distribution in Österreich: Karasoft

Vorsicht vor Graumporten!

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

