

HAPPY COMPUTER

DER GROSSE SPIELE-SONDERTEIL

Juni 6/87

Guild of Thieves

Der Nachfolger zu
The Pawn

Sub Battle Simulator

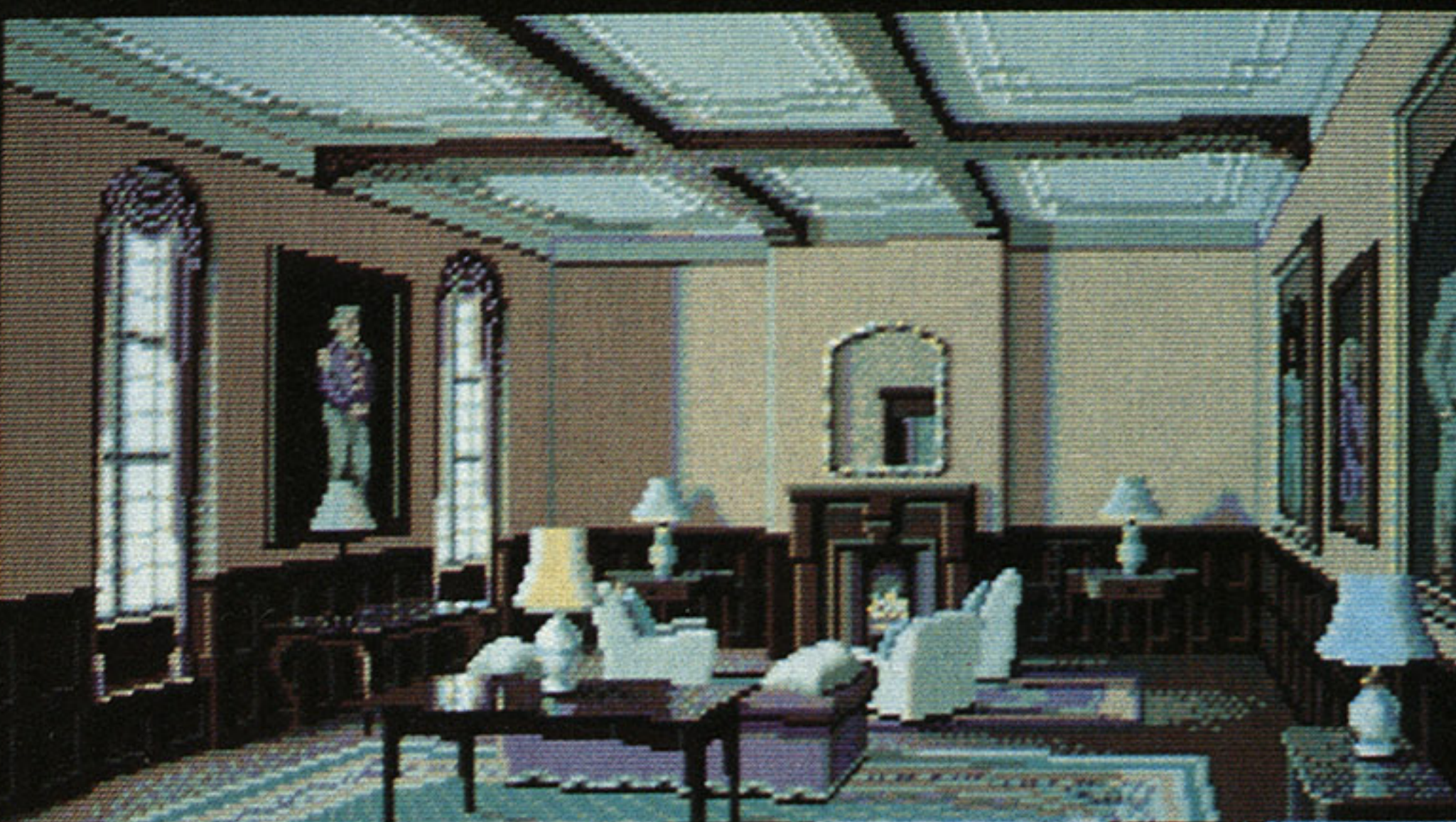
Die neue
U-Boot-Simulation

Tips zu Tass Times und
viele andere Hilfen bei

★ **Hallo
Freaks**

LOUNGE

10/39



Files Text Graphics Goodies
refreshing spring to your step. A coal fire blazes away by the hearth, giving off a warm, soft light which makes you feel relaxed and easy. There are exits in the south and east walls. The warm glow from the fire is reflected in a brass bucket that stands close to the grate.
>look at everything that is in the brass bucket.

Leserbriefe 70

Fragen, Antworten, Kommentare

Guild of Thieves 71

Ein Vorab-Bericht vom neuen
Super-Adventure

Sub Battle Simulator 72

Militärische U-Boot-Simulation
MS-DOS (C 64, Atari ST, Apple II,
Macintosh)

Bureaucracy 74

Der neueste Infocom-Knüller
MS-DOS (C 64, Atari ST, Amiga,
Macintosh)

Football 75

Bundesliga per Joystick
Atari ST (Amiga)

Head over Heels 75

Schneider CPC (C 64, Spectrum,
MSX)

Delta 76

C 64

Reisende im Wind 76

Das Spiel zum Comic
Atari ST (C 64, Schneider CPC,
MS-DOS)

Express Raider 78

C 64 (Schneider CPC, Spectrum)

Star Raiders II 78

Die Rückkehr des Kultspiels
C 64 (Schneider CPC, Spectrum)

P.O.D. 79

Flottes Billig-Ballerspiel
C 64 (C 16)

Ball Breaker 79

Schneider CPC (C 64, Spectrum)

Sinbad 80

Abenteuer aus 1001 Nacht
Amiga (Atari ST)

Tiger Mission 80

C 64 (Amiga)

Tag Team Wrestling 81

C 64

Cruncher Factory 81

Amiga

Cyborg 82

Lang erwartetes Action-Adventure
C 64 (Schneider CPC)

Thrust II 82

Schneider CPC (C 64, Spectrum)

Fire Track 83

C 64

Kurz und bündig 86

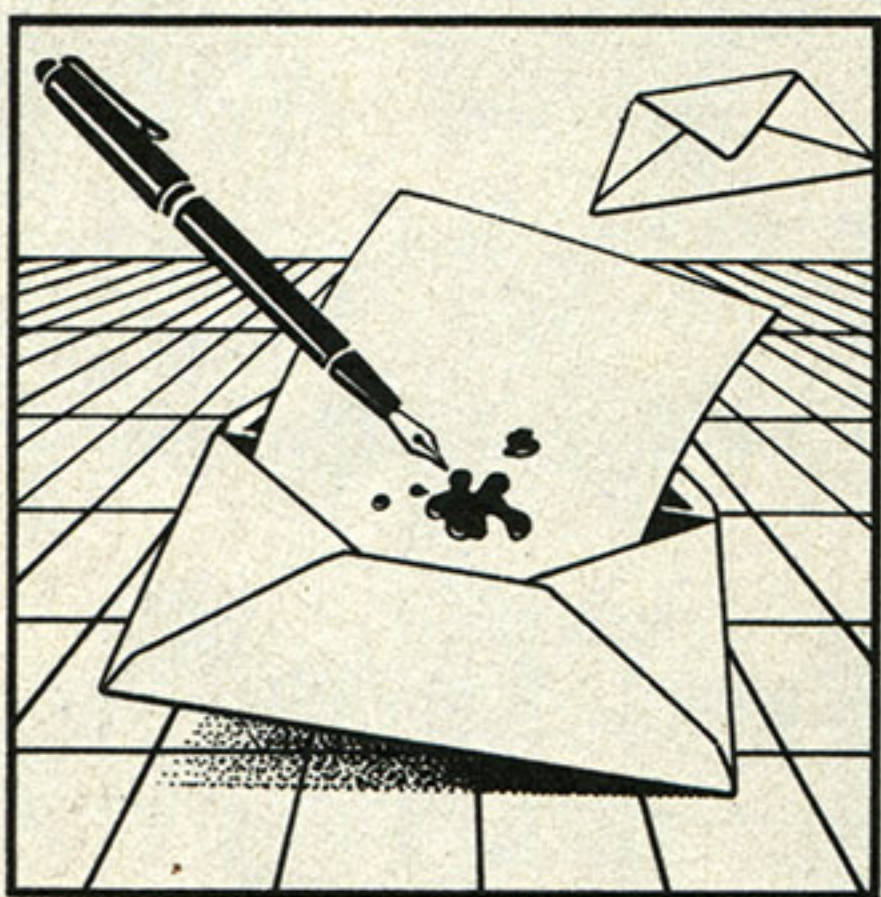
Umsetzungen und Kurztests

Softnews 90

Aktuelle Neuigkeiten

Hallo Freaks 92

Neue Spiele-Tips mit Petra



Mit Koppler und Diskette

Als wir Spieleredakteure in den letzten Tagen mit Akustikkoppler und Terminal-Software gesichtet wurden, gab es unter unseren Kollegen verwunderte Gesichter. Hatten wir zwei etwa ein neues DFÜ-Spiel entdeckt? Nein, wir haben das »Spiel« DFÜ entdeckt!

Die Auflösung des Rätsels: Wir beide treiben uns seit einigen Tagen in der Markt & Technik-Mailbox herum. Diese ist unter der Nummer 089-4606021 24 Stunden am Tag zu erreichen (Parameter: 300 baud, 8n1). Wer also Fragen zum Spielteil hat, kann diese ab sofort auch im Menüpunkt: »Information, Happy-Computer, Fragen an die Redaktion« als Briefchen ablegen. Wenn Ihr seht, daß wir gerade selbst in der Box sind, könnt Ihr ja auch mal versuchen, mit uns zu reden! Unsere Usernamen: Heini und bobo (mit kleinem b).

Leider können wir in der Box keine Tips zu Spielen geben. Das liegt daran, daß selbst wir nicht sämtliche Spiele-Lösungen im Kopf haben können. Wenn ihr uns Fragen stellt, werden die natürlich an Petra von »Hallo Freaks« weitergeleitet und, wenn möglich, im Magazin veröffentlicht. Eine Antwort erscheint dann ebenfalls, sofern vorhanden, unter »Hallo Freaks«.

(bs/hl)

Raubkopierer wehren sich

Liebe Happy-Computer-Redaktion,

aufgrund einiger Beleidigungen über uns Kopierer entstand dieser Brief. Es geschieht immer wieder, daß ihr Raubkopierer (wie ihr es nennt) beleidigt. Wir wären »Software-Piraten« usw. Wir würden aus Spaß kopieren und wir wären Betrüger und Diebe (das behauptete der Microprose-Boß).

Wir kopieren, weil wir nicht genug Geld haben, um uns Originale zu kaufen. Und wir sind auch keine Diebe, weil wir nichts stehlen! Das Kopieren geht weiter und dagegen kann keiner etwas machen. Auch wenn es keine Spiele mehr geben sollte, da die Hersteller boykottieren, werden wir Spiele machen und sie verschenken, wie es in einem europäischen Land schon so ist. Eigentlich habe ich ja nichts gegen die Software-Produzenten, nur sollten sie die Preise drücken.

Ich selbst bin 14 und werde, sobald ich Geld verdiene, wohl kaum noch kopieren. Ihr werdet sicher diesen Brief in die nächste Mülltonne schmeißen und nicht beachten, da ihr es nicht nötig habt, zu kopieren, weil ihr alles umsonst bekommt.

Und noch was: Ich kenne keinen unter 18, der einen Computer besitzt und nicht kopiert! Ihr zwei (bs und hl) hättet auch kopiert. Es gibt einfach keinen, der nicht kopiert. Das liegt nicht daran, daß das Gesetz zu mild ist, sondern weil man das Gefühl hat, für nichts und wieder nichts bestraft zu werden. Etwa zwei Millionen Menschen, die so denken und es selbst am besten wissen müssen, sind der beste Beweis dafür.

Und noch ein letztes: Wir kopieren, beziehungsweise cracken, nicht, weil es uns Spaß macht oder cool ist, sondern weil wir es uns nicht leisten können, 10 Spiele pro Monat zu kaufen. Ihr werdet doch überschüttet von Spielen, die bei euch eintreffen. Wie viele sind es denn? 100, 200? Was würdet ihr sagen, wenn ihr nur eines bekämt?

Computerspielen ist wie eine Sucht. Man will immer mehr. Wenn man eine Woche ohne Computer ist, merkt man das. Ich hoffe, ihr denkt ein bißchen nach über diesen Brief und versucht ihn wenigstens ein bißchen zu beachten.

Ein noch treuer Happy-Leser

Dieser Brief erreichte uns ohne Absender-Angabe. Normalerweise schenken wir anonymen Briefen keine Beachtung, da wir meinen, daß man sich offen zu seiner Meinung bekennen sollte. In diesem Fall machen wir eine Ausnahme, da dieser Brief viele Aussagen zusammenfaßt, die wir in den letzten Wochen erhalten haben.

Vielen Dank erstmal, namenloser Leser, daß du uns noch ein Weilchen treu bleiben willst. Trotzdem werden wir nicht aufhören, Raubkopierer darauf aufmerksam zu machen, daß das Kopieren eine illegale Handlung ist.

Wenn Bill Stealey (der Boß von Microprose) sagt, daß Raubkopierer Betrüger und Diebe sind, dann hat er von seinem Standpunkt aus gesehen völlig recht. Wer ein Programm kopiert und es dann spielt, der hat dieses Programm gestohlen, denn er benutzt eine Ware, ohne dafür bezahlt zu haben.

Die alte Ausrede: »Ich kann mir das Programm nicht leisten, also kopiere ich es mir« ist leider keine besonders gute. Mit der gleichen Berechtigung könnte man auch sagen: Ich kann mir das Programm nicht leisten, also gehe ich in einen Software-Laden und klaue es. Kopieren ist Diebstahl, da gibt es keine Ausflüchte oder Diskussionen.

Trotzdem scheinst du ja Bill nicht böse zu sein, denn einige Sätze später meinst du beschwichtigend, daß er nur die

Preise drücken sollte, dann sei alles in Ordnung. Wie aber soll er die Preise senken, wenn es, wie du sagst, zwei Millionen Menschen gibt, die die Programme sowieso kopieren?

Wir wissen durch andere Leserbriefe, daß sogar die Billig-Spiele, die im Laden nur zehn Mark kosten, in großem Umfang kopiert werden. Egal, wie preiswert Spiele auch sein mögen, es wird wohl immer genug Leute geben, die sagen: Ich kann es mir nicht leisten, also kopiere ich es.

Wenn Programme also billiger werden, dann kaufen die ehrlichen Leute vielleicht noch ein paar mehr Spiele, weil sie sich mehr leisten können. Die Raubkopierer jedoch bleiben bei der illegalen Null-Tarif-Lösung.

Als weiteres Argument führst du deine Sucht nach Computerspielen an. Aber auch hier muß ich dir widersprechen: Wenn ich süchtig nach Schokolade-Keksen bin, darf ich auch nicht einfach in einen Supermarkt gehen und welche klauen, bloß weil mein Taschengeld nicht mehr reicht.

Du sagst: Das Kopieren läßt sich nicht stoppen. Da bin ich anderer Meinung. Die Software-Firmen können das Kopieren wahrscheinlich nicht stoppen, aber die Kopierer können es. Das mag utopisch klingen, aber wenn viele der jetzigen Raubkopierer der Versuchung widerstehen könnten, wäre mit einem Schlag das Problem Software-Piraterie zwar nicht gelöst, aber immerhin doch gewaltig verkleinert.

Seht es mal von der Seite: Es ist schlicht und einfach unfair dem Programmierer gegenüber, seine Programme zu kopieren. Dieser Programmierer muß ja auch irgendwie leben, seine Miete bezahlen und sich technisch weiterbilden, damit er nicht immer das gleiche programmiert. Mit dem Kopieren nehmt ihr ihm die Chance, das Super-Spiel, das gerade euch interessiert, zu schreiben. Also wird er in wenigen Jahren schon keine Spiele mehr programmieren, sondern vielleicht mit Tabellenkalkulationen oder als Buchhalter sein Geld verdienen müssen. Und ihr sitzt dann da mit eurem Computer, ohne neue Spiele.

(bs)

Hit-Statistik

Karsten Bremer aus Hagen hat sich die Mühe gemacht, aus den von uns veröffentlichten deutschen Verkaufs-Hitparaden die bisher größten Erfolge zu ermitteln. Seine Auswertung geht bis Ausgabe 3/87. Auf den ersten Plätzen liegen »Winter Games«, »Mission Elevator«, »Das Herz von Afrika« und »Elite«. Vielen Dank für die Mühe!

(hl)



Hi-Tech in der Spieleredaktion: DFÜ für Einsteiger

Vorschau: The Guild of Thieves

Noch ist der Nachfolger zum Super-Adventure »The Pawn« nicht fertig, aber wir können Euch jetzt schon die ersten Bilder zeigen.

In London wird bei Magnetic Scrolls gerade auf Hochtouren gearbeitet, um das Grafik-Adventure »The Guild of Thieves« fertigzustellen. Die Programmierer basteln immer noch an den letzten Feinheiten und waren nicht zu überreden, uns eine Vorabversion zum Testen zur Verfügung zu stellen. Anita Sinclair, Chefin der Programmierer-Truppe, meinte dazu: »Wir würden uns zwar sehr über einen so frühen Test freuen, doch es nutzt nichts, wenn ihr eine unfertige Version testet. Euch fehlen die Packungs-Beilagen und der Roman, sowie die Packung selber, die sich im Spiel als wichtig erweisen wird. Außerdem knobeln wir immer noch an den letzten Details vom Parser« (dazu siehe auch Softnews in dieser Ausgabe).

Hier geben wir Anita natürlich Recht und möchten Euch deswegen bis zur nächsten Ausgabe vertrösten, wo es hoffentlich einen genauen Testbericht mit Wertungen geben wird. Um die Wartezeit aber etwas zu verkürzen, haben wir für diese Ausgabe einen Überblick über die Story von Guild of Thieves vorbereitet sowie einige aufsehenerregende Bildschirmfotos der Atari ST- und der C 64-Version herbeigeschafft.

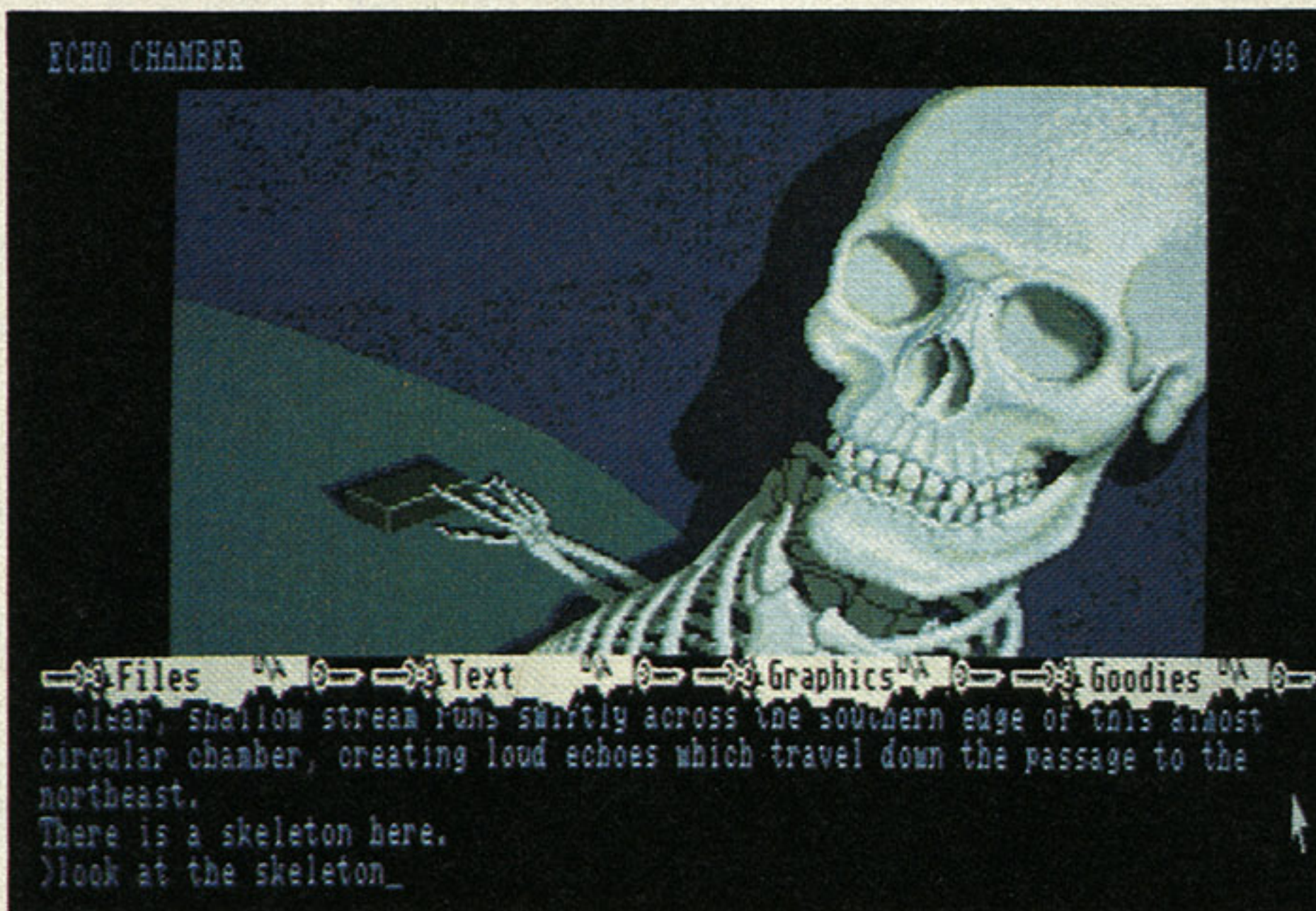
Die Amiga- und ST-Versionen werden als erstes in den nächsten Wochen erscheinen, die anderen Umsetzungen lassen dann allerdings noch einige Zeit auf sich warten. So können wir von der C 64-Version auch nur eine der insgesamt 30 Grafiken zeigen, die noch nicht in den Programmcode eingebunden wurde. Die Amiga-Umsetzung wird übrigens exakt die gleichen Grafiken wie die ST-Version haben.

Nun zur Handlung:

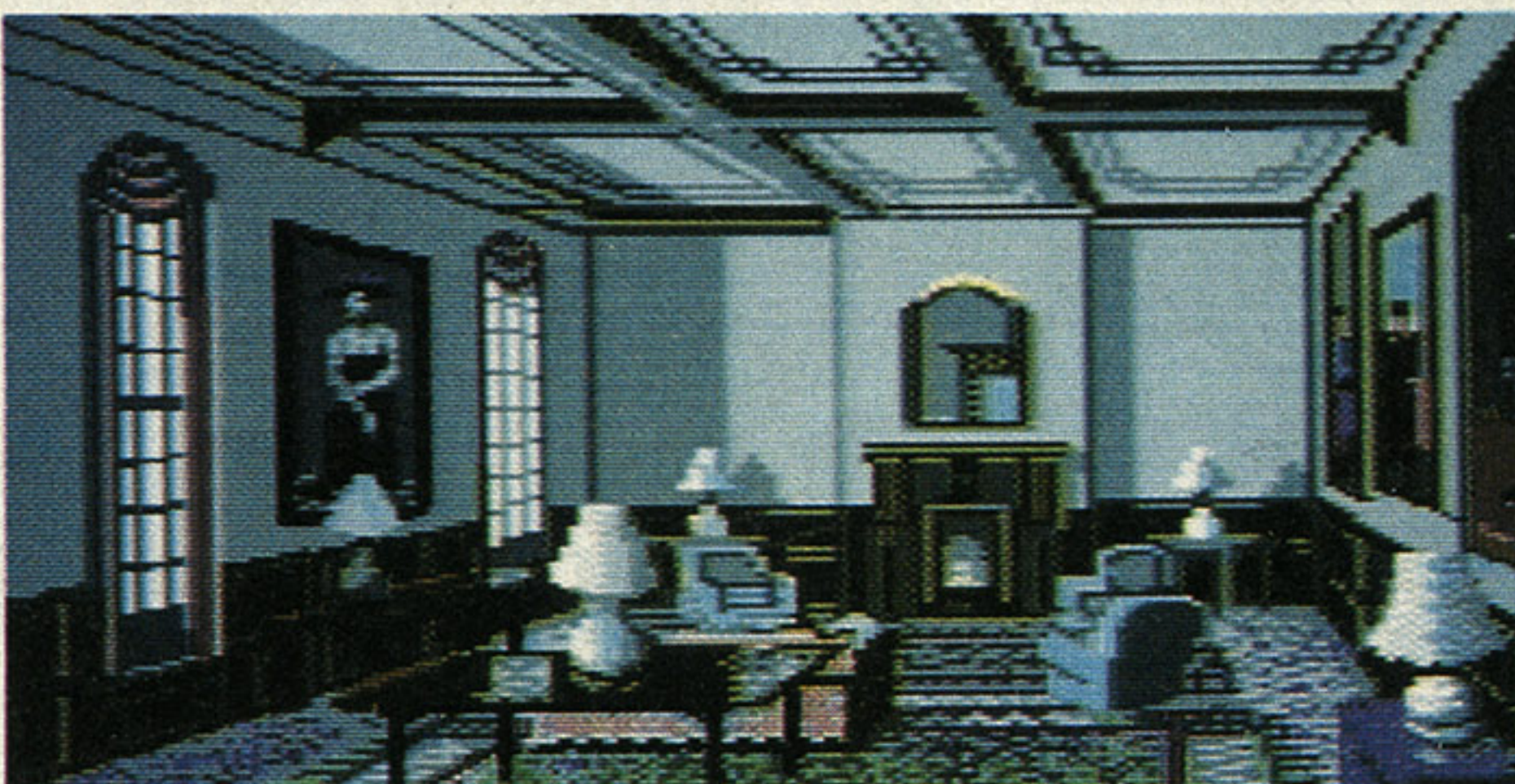
Sie haben sich vorgenommen, in die Gilde der Diebe (Guild of Thieves) aufgenommen zu werden. In diesem illustren Verein sind nur wahre Meisterdiebe Mitglied, die es beispielsweise fertigbringen, unbemerkt einen Fernsehapparat zu klauen, während jemand auf diesem gerade die Sportschau guckt. Als nettes Vereins-Mitglied haben Sie sich schon erwiesen und so müssen Sie vor Ihrem endgültigen Bei-



»The Guild of Thieves« verspricht Grusel-Atmosphäre bei nächtlichen Friedhofsbesuchen. Man beachte die schmale Mondsichel zwischen den Bäumen sowie die Aufschriften auf den Grabsteinen. Die Liebe zum Detail ist deutlich zu erkennen.



Um in die Gilde der Diebe aufgenommen zu werden, darf man sich von solchen Kreaturen nicht abschrecken lassen. Der Gesichtsausdruck dieses Skeletts könnte durchaus ein freundliches Lächeln sein. Vielleicht kann und will es Ihnen helfen?



Dieses erste, fantastische Bild der C 64-Version zeigt das gleiche Motiv wie das Titelbild des Spielteils (dort allerdings ST-Version). Bei der endgültigen C 64-Version wird natürlich auch Text unter dem Bild vorhanden sein.

tritt nur noch eine letzte Prüfung ablegen, um Ihre Diebeskunst zu beweisen. Als Prüfungsgelände hat die Gilde ein Schloß auf einer einsamen Insel ausgewählt, in dem vielerlei Schätze versteckt sind. Sie haben genau einen Tag lang Zeit, alle wertvollen Gegenstände zu entwenden. Die Gilde weiß genau, was alles im Schloß liegt, und kann deswegen auch beurteilen, ob Sie Ihre Aufgabe zufriedenstellend gelöst haben. Damit die Sache nicht allzu schwer wird, hat die Gilde überall Hinweise versteckt, was es wo zu klauen gibt. Diese Hinweise können irgendwo auf der Insel sein, oder aber in den Gegenständen und Hinweisen, die man Ihnen gegeben hat, bevor Sie auf der Insel abgesetzt wurden.

Natürlich ist die Insel nicht unbewohnt. Neben vielerlei seltsamen Menschen müssen Sie sich auch diesmal wieder mit einigen intelligenten Vertretern aus dem Tierreich herumschlagen. Manche dieser Wesen sind Ihnen durchaus freundlich gesinnt, leider aber nicht alle. Wie Sie jede einzelne Persönlichkeit zu behandeln haben, ist ein wesentlicher Bestandteil der vielen Rätsel und Puzzles.

Falls Sie die Prüfung nicht bestehen sollten, müssen Sie leider von der Gilde unschädlich gemacht werden, denn es kann ja nicht angehen, daß ein Außenstehender die Mitglieder der Gilde kennt. Wenn das kein Ansporn ist. . . (bs)

In den USA geht es momentan recht kriegerisch zu — zumindest, was die Computerspiele angeht. Simulationen von allerlei Kriegsgerät verkaufen sich seit einiger Zeit ausgezeichnet. »Gunship«, »Jet« oder die mittlerweile in Deutschland indizierte U-Boot-Simulation »Silent Service« erfreuen sich größter Beliebtheit. 1987 könnte zum Jahr der militärischen Simulationen werden. Eine Reihe von weiteren Programmen dieses Genres ist angekündigt und von der neuen U-Boot-Simulation »Sub Battle Simulator« liegt uns bereits ein Testmuster vor.

Das Programm bietet eine Vielzahl von Szenarien, die alle während des 2. Weltkriegs spielen. So kann man als Kapitän eines amerikanischen U-Boots im Pazifischen Ozean auf Tauchfahrt gehen und muß sich gegen japanische Gegner behaupten. Man kann sich aber auch an Bord eines deutschen U-Boots versuchen und gegen die Engländer in den Krieg ziehen. Als sonderlich geschmackvoll würde ich solche Missionen nicht gerade bezeichnen, aber einer völlig friedlichen U-Boot-Simulation würde es wohl etwas an Spannung mangeln.

Bevor man sich an eine richtige Mission wagt, kann man sich in einem Übungs-Modus mit der Steuerung des U-Boots vertraut machen. Neben einer ausführlichen Anleitung liegt dem Programm zum Glück eine Referenzkarte bei, auf der alle Tastaturbelegungen erklärt sind.

Man hat den Eindruck, daß sich die Programmierer das indizierte Silent Service sehr genau angesehen haben, denn sowohl grafisch als auch spielerisch gibt es verblüffende Ähnlichkeiten. Sub Battle Simulator hat aber noch einiges mehr zu bieten. Neben den bekannten Perspektiven für den Blick aufs Meer (vom Turm aus, durchs Periskop oder Fernglas; dazu kommt eine Karte, die gezoomt werden kann) gibt es eine Übersichtsgrafik, bei der man das eigene U-Boot von der Seite sieht. Die mitunter etwas abstrakt erscheinenden Angaben über die momentan erreichte Tiefe werden durch diesen Blick auf das eigene Boot verdeutlicht. Allzu realistisch ist diese Funktion sicherlich nicht, aber sie macht sich in spielerischer Hinsicht angenehm bemerkbar.

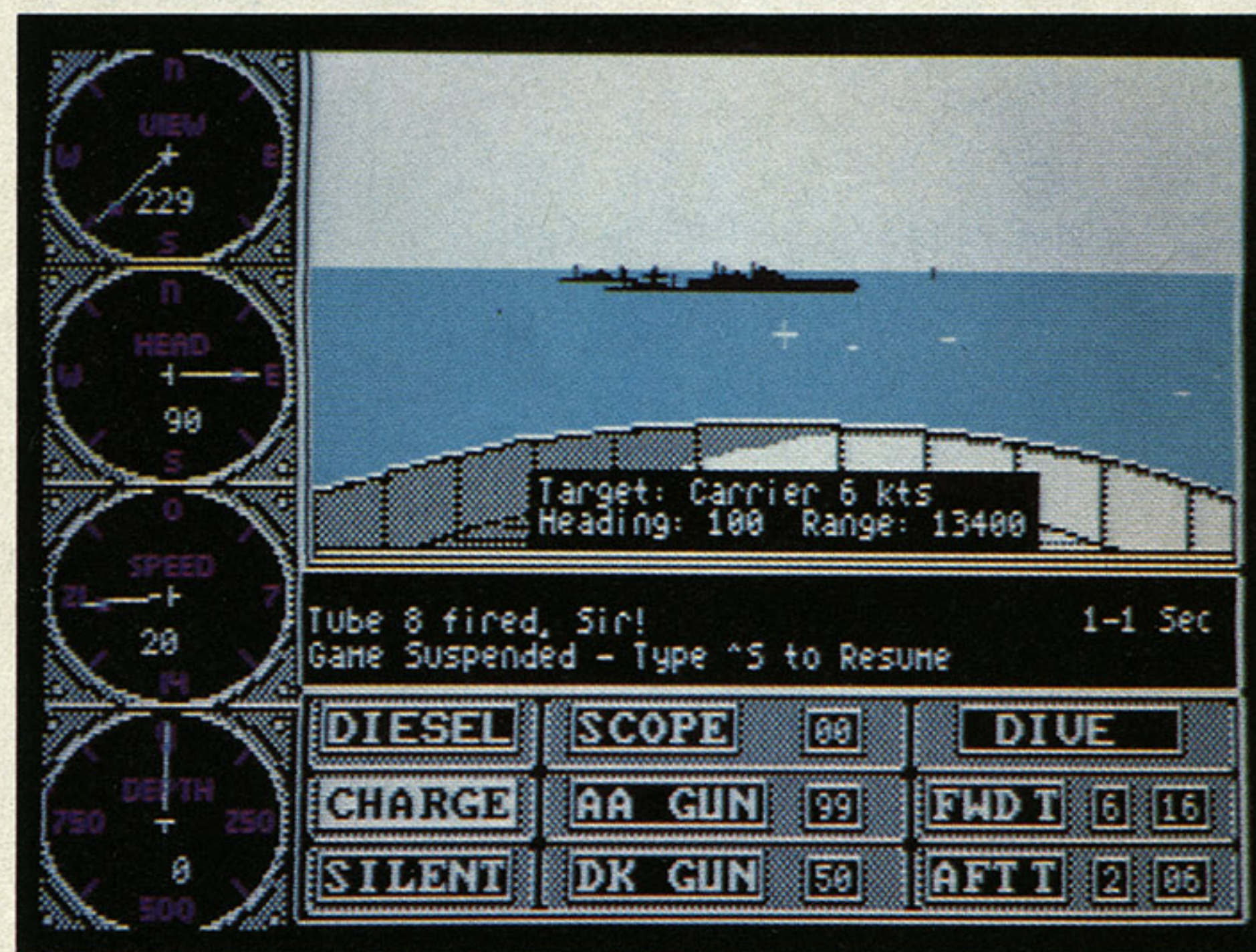
Auch sonst mangelt es keinesfalls an interessanten Details. Sie können sogar einige Männer an Land absetzen, neben Torpedos und der Deck-MG auch mit Minen angreifen und im Notfall sogar S.O.S. funken und das Boot aufgeben. Man bekommt es nicht nur mit Schiffen, sondern auch mit Flugzeugen zu tun.

Sub Battle Simulator

Computer auf Tauchstation: Eine neue U-Boot-Simulation versetzt Sie in die unruhigen Gewässer des zweiten Weltkriegs.



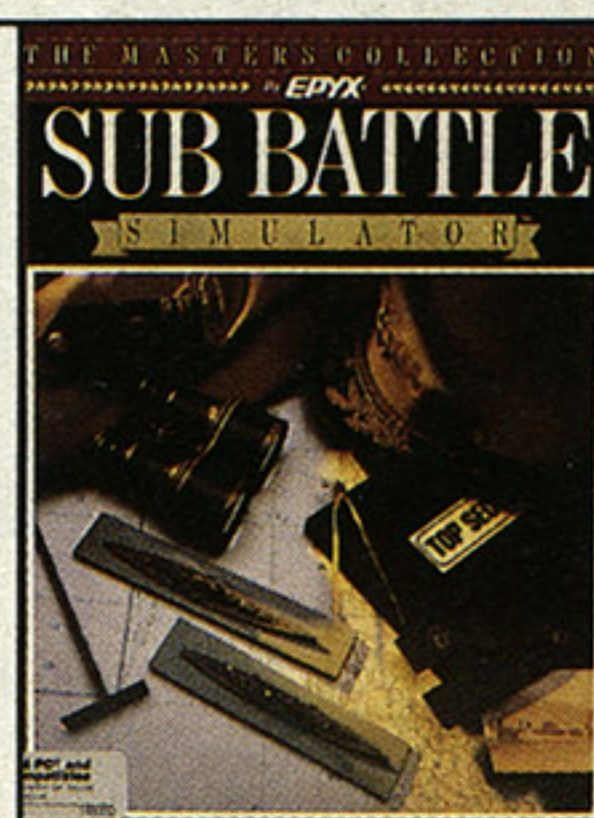
Der Navigator zeigt, wo sich das U-Boot befindet



Seeschlachten gehören zum täglichen Brot eines Kapitäns

GRAFIK	78 ★	
SOUND & MUSIK	9 ★	
HAPPY-WERTUNG	79 ★	

**MS-DOS (C 64, Atari ST,
Apple II, Macintosh)
Simulation
49 bis 79 Mark (Diskette)
U-Boot-Simulation mit
vielen Finessen**



Beim Funkverkehr darf man für jeden Buchstaben sogar die richtigen Morsezeichen hören.

Von der High-Score-Liste über das Speichern eines Spielstandes bis zum Logbuch kann man über Spielkomfort nicht klagen. Während des Spielablaufs läßt sich auch die Ablaufgeschwindigkeit beschleunigen, damit langwierige Manöver nicht dazu führen, daß der Spielspaß abflaut. Normalerweise läuft die Simulation in Echtzeit ab, aber man darf den Ablauf bis zu einem Faktor beschleunigen, bei dem eine Sekunde Spiel vier Stunden Echtzeit entspricht.

Bei den verschiedenen Missionen kann man zwischen vier Realitätsstufen wählen — je realistischer, desto schwieriger. Gestandene Seebären können sich an die schwierigste Aufgabe wagen: Sie müssen den gesamten zweiten Weltkrieg, das sind immerhin sechs Jahre, heil überstehen. Nach Beendigung einer Mission erfolgt eine Bewertung in Gunship-Manier: Das Programm wird quasi zum Admiral, kommentiert Ihre Leistung mehr oder weniger freundlich und gibt entsprechende Befehle. Wer beispielsweise im Heimathafen gleich S.O.S. funkt, wird natürlich degradiert.

Die Grafik der MS-DOS-Version ist nicht sonderlich spektakulär, aber bei einer U-Boot-Simulation wird hier ohnehin niemand Wunderdinge erwarten. Ähnliches gilt für den Sound, der hörbar unter den bescheidenen PC-Musiktalenten leidet. Versionen für andere Computer, darunter auch C 64, sind in Arbeit und werden in den nächsten Monaten erhältlich sein. Die Spielabläufe sollen mit der hier getesteten MS-DOS-Version identisch sein.

Spielerisch ist Sub Battle Simulator eine runde Sache, sofern man nicht moralische Vorbehalte gegen kriegerische Simulationen hat. Immerhin muß man den Programmierern zugute halten, daß sie auf geschmacklose Effekthaschereien verzichtet haben.

Bei der Originalität gibt es freilich einige Minuspunkte, denn Sub Battle Simulator schwimmt eindeutig im Kielwasser von Silent Service. Ansonsten präsentiert sich das Programm als interessante Simulation, mit der man viele spannende Stunden unter Wasser verbringen kann. Spielerisch anspruchsvoller als »PHM Pegasus« und »Destroyer«, aber die große Klasse fehlt wegen der dürftigen Spielidee leider. Eine interessante Neuerscheinung für Fans solcher Programme. Der Hersteller will weiter auf diese Art von Spiel setzen: Die Panzer-Simulation »Tank Battle Simulator« ist bereits angekündigt. (hl)

SPITZEN-SOFTWARE FÜR AMIGA ZUM TASCHENGELD-PREIS!



von Martin Aberle

Das beliebte Mampf-Spiel mit 2-Spieler-Option (gleichzeitig!) und Level-Editor (eigene Bilder erstellen). „Vor allem zu zweit macht Cruncher Factory Spaß und angesichts des sehr attraktiven Preises kann man das Spiel ...empfehlen.“ (HAPPY COMPUTER)



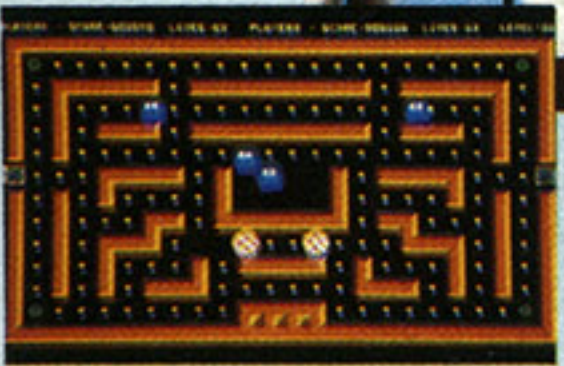
von Martin Aberle

Brechen Sie die Mauer ein, aber achten Sie auf diverse Monster und Ufos, die durch die Gegend fliegen. Die aktuelle Version des Spielhallenklassikers.



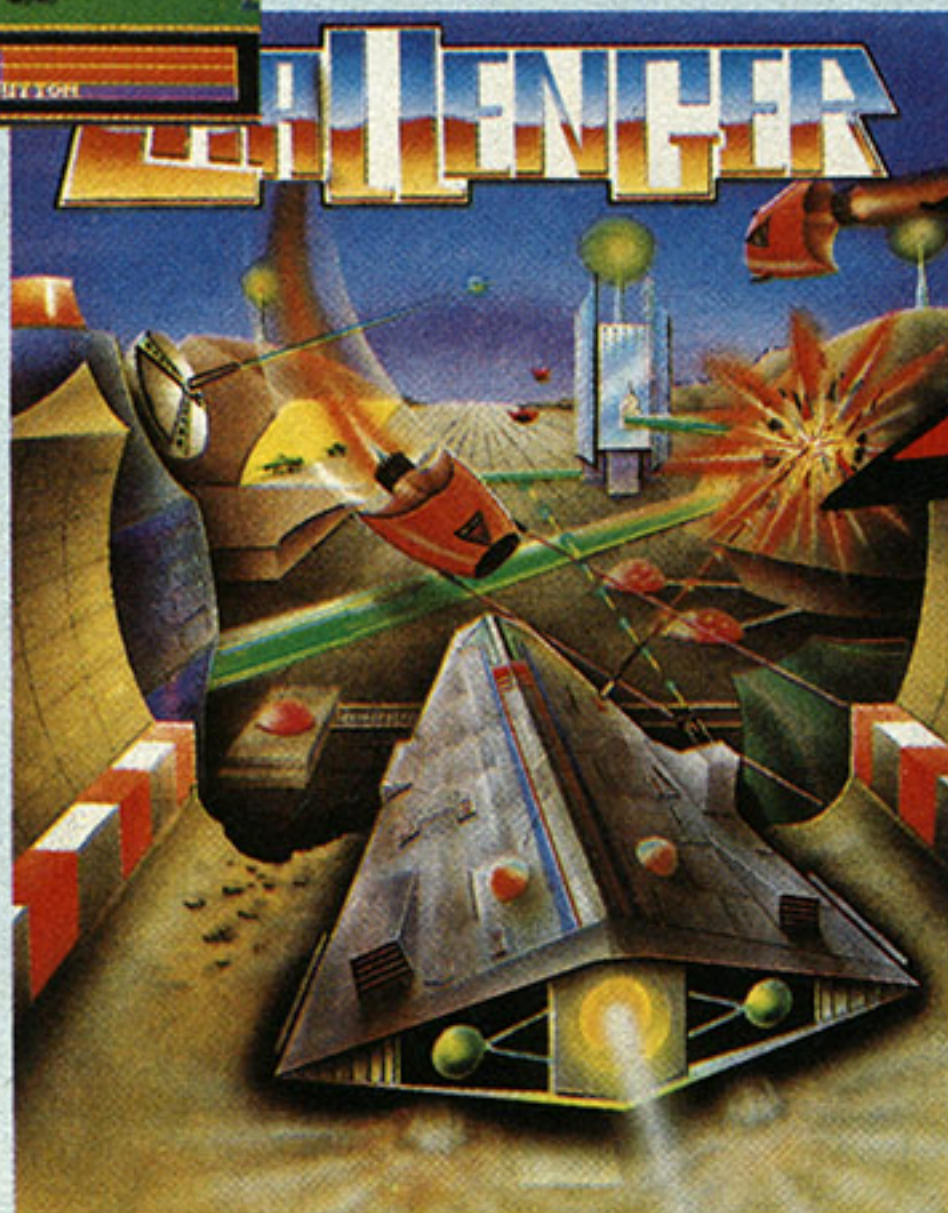
von Andreas Hommel

Das klassische Weltraumspiel in einer hervorragenden Neuauflage. Natürlich mit Thrust und Hyperspace sowie einer 2-Spieler-Option (gleichzeitig, gegeneinander oder zusammen).



von Andreas von Lepel

Jagen Sie in diesem spannenden Weltraumrennen zu zweit durch eine futuristische Landschaft. Tolle Grafik im „Dual-Playfield-Modus“ (AMIGA-Spezialität).



WANTED

KINGSOFT sucht

PRO

GRAMMIERER

für fast alle Computer-Typen, die gegen erstklassige Bezahlung Spiele von internationalem Niveau schreiben. Wenn Sie Interesse haben, wenden Sie sich noch heute an uns.



von Oliver Czesla

Ein Weltraumspiel der Extraklasse mit einer Großinvasion von Sprites, die sich in immer neuen Formationen auf Ihr Raumschiff stürzen. Dabei wird als Besonderheit der gesamte PAL-Bildschirm (256 Zeilen) als Spielfläche ausgenutzt.

SENSATIONELL

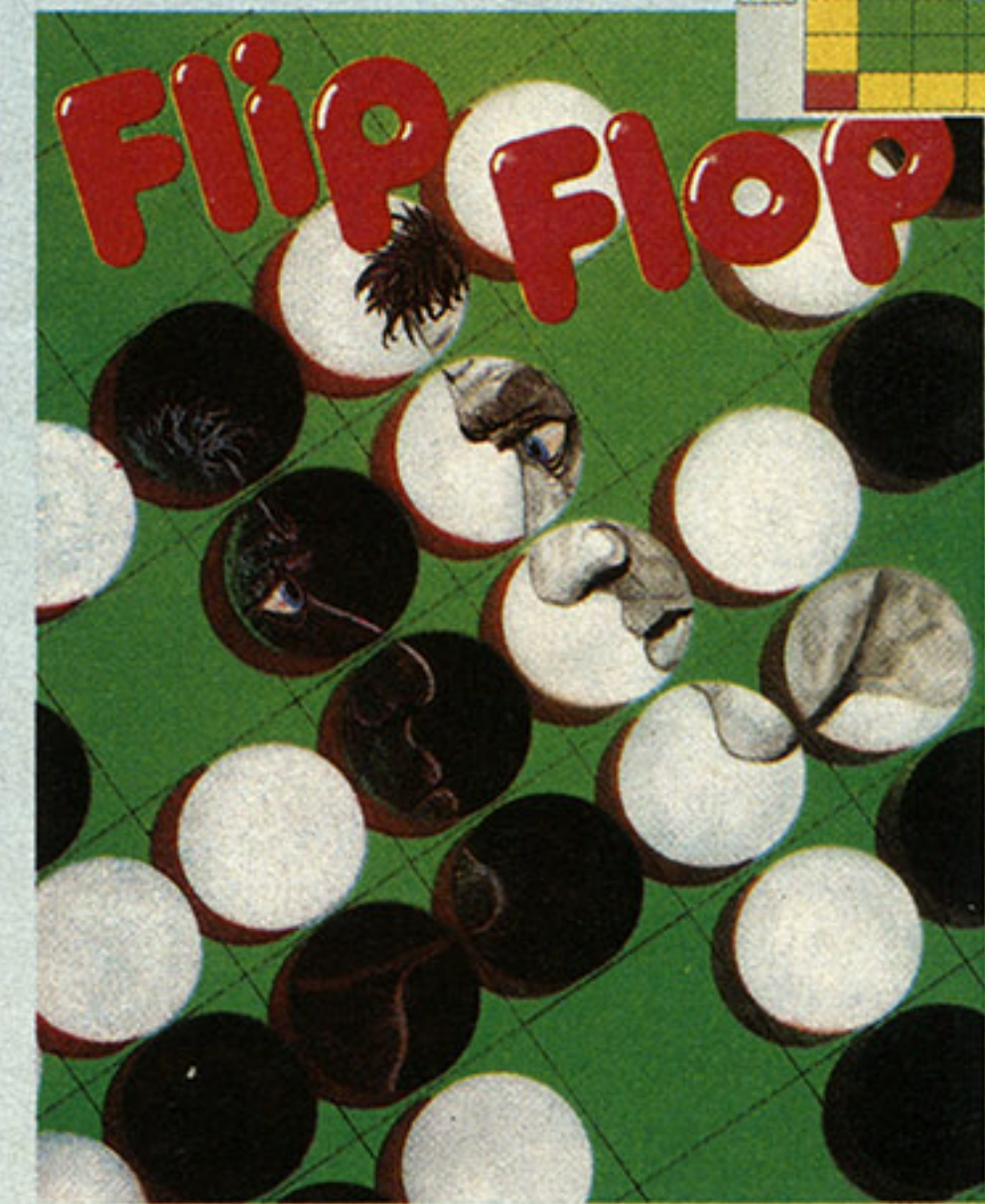
je Spiel nur DM

29.⁹⁵

unverb. Preisempfehlung

von Edgar Törnig

Sehr spielstarkes Reversi-(Othello-) Programm mit viel Spielkomfort und „Smiles“-Grafik. Neun Spielstufen, Spielstand laden und abspeichern.



Und das ist erst der Anfang! Bei uns gibt's jeden Monat Neuerscheinungen für Ihren AMIGA - am besten kostenlos den aktuellen Katalog anfordern.

Alle Spiele selbstverständlich mit ausführlicher deutscher Anleitung, starker Grafik, Highscore-Liste und Digisound. KINGSOFT-Spiele gibt's überall da, wo es gute Software gibt.

SPITZEN-SOFTWARE



MADE IN GERMANY

F. Schäfer · Schnackebusch 4 · 5106 Roetgen
☎ 02408/5119 (nicht aufgeben!) Fax 02408-5213

Delta

GRAFIK	91 ★	
SOUND & MUSIK	81 ★	
HAPPY-WERTUNG	82 ★	

C 64

Action-Spiel

39 Mark (Kassette),

59 Mark (Diskette)

Grafisch hochkarätige Weltraum-Ballerei



Frisch aus Finnland: »Santion«-Schöpfer Stavros Fatsoulas hat sein neues Spiel fertiggestellt, bei dem sich mal wieder alles um das Abschießen von feindlichen Raumschiffen dreht.

Im Auftrag einer Firma, die galaxisweit gefährliche Aufträge annimmt, befinden Sie sich an Bord Ihres Kampfschiffs und kreuzen durch einen besonders gefährlichen Teil des Universums. Ein außerirdisches Volk mit dem schönen Namen »Hsifans« treibt hier sein Unwesen.

Wenn Sie alle 32 Levels von »Delta« durchstehen, können Sie die Bande aus dem Universum jagen.

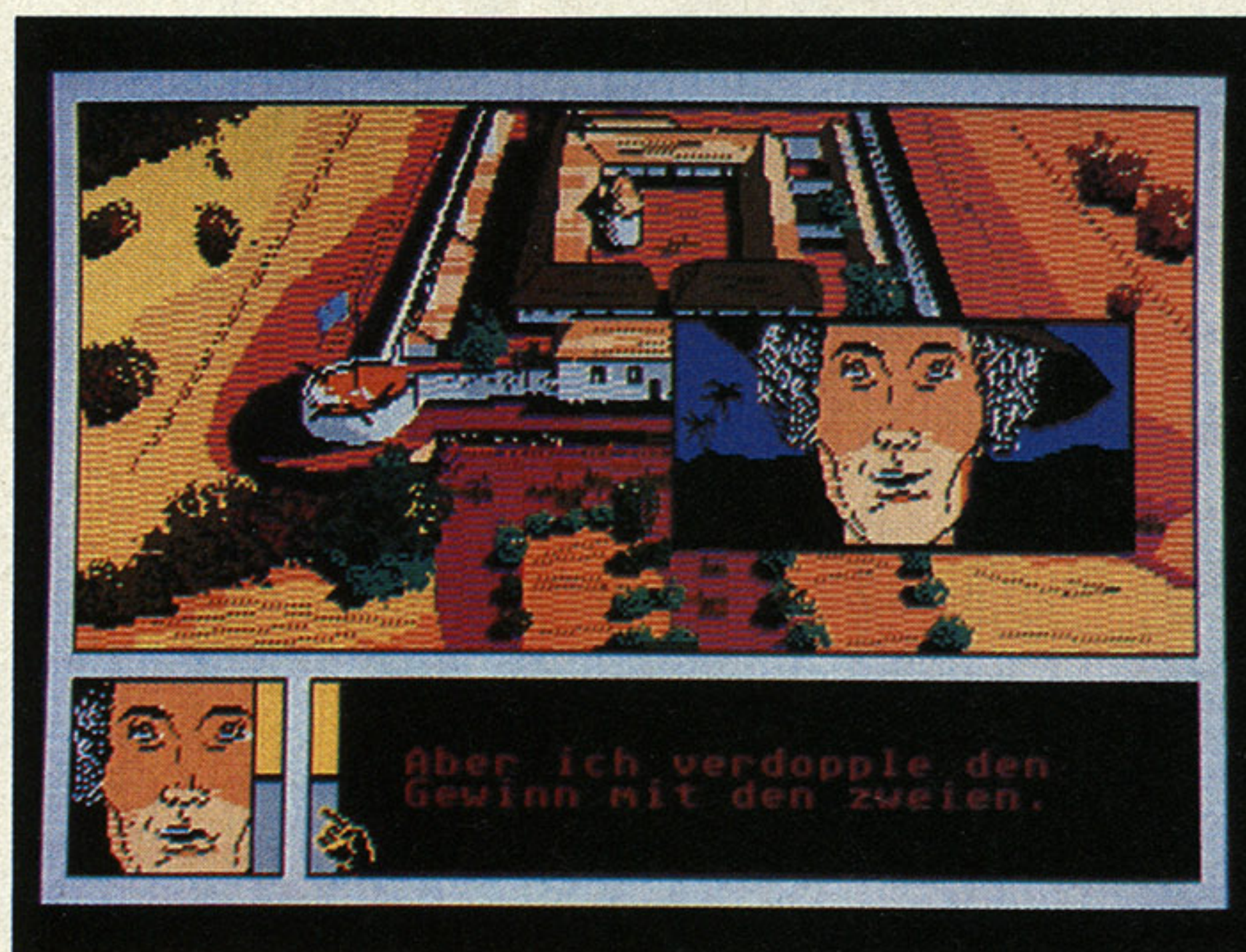
In gewohnter Manier flitzt Ihr Raumschiff von links nach rechts durchs All. Grafisch werden allerlei »Aha«-Effekte geboten. Von dem in mehreren Ebenen scrollenden Sternenhintergrund über die Sprites im Bildschirmrahmen bis hin zu den animierten Angreifern hat Stavros tief in die Trickkiste gegriffen. Delta läßt so manchen Spielautomaten arm aussehen.



Spieltechnisch tut sich ein wenig mehr, als ständiges Ausweichen und Schießen. Für das Abräumen ganzer feindlicher Formationen bekommt man je einen Bonus gutgeschrieben. Je nachdem, wieviel Boni man gehortet hat, darf man sich gelegentlich bei einem Weltraum-Supermarkt bedienen und Zusatzteile für das Raumschiff mitnehmen. Das reicht vom Turbo-Antrieb über ein Schutzschild bis zum Spezial-Laser. Eine interessante Idee, die leider bei »Nemesis« ein wenig abkuppert ist. Und ob-

wohl Delta grafisch und musikalisch (Rob Hubbard schlägt wieder zu) eindrucksvoller als Nemesis ist, kommt das Programm in spielerischer Hinsicht nicht an den Konkurrenten heran.

Wie dem auch sei — unterm Strich ist Delta ein gutes (wenn auch nicht hervorragendes) Action-Spiel, das Freunden dieses Genres einiges abverlangt. Wer sehen will, was man grafisch alles aus dem C 64 kitzeln kann und zudem eine gepflegte Ballerei sucht, ist hier goldrichtig. (hl)



Aus Frankreich kommt die Abenteuer-Comic-Serie »Reisende im Wind«, die dort ein großer Erfolg ist und auch in Deutschland erscheint. Die Geschichte spielt gegen Ende des 18. Jahrhunderts und dreht sich rund um die Abenteuer einer jungen Adligen namens Agnes, der eine haarsträubende Geschichte widerfährt. Sie tauscht aus Spaß mit ihrer Freundin Isa die Rollen und wird prompt anstelle von Isa einige Jahre in ein Kloster verbannt. Nach Isas Tod jagt Agnes

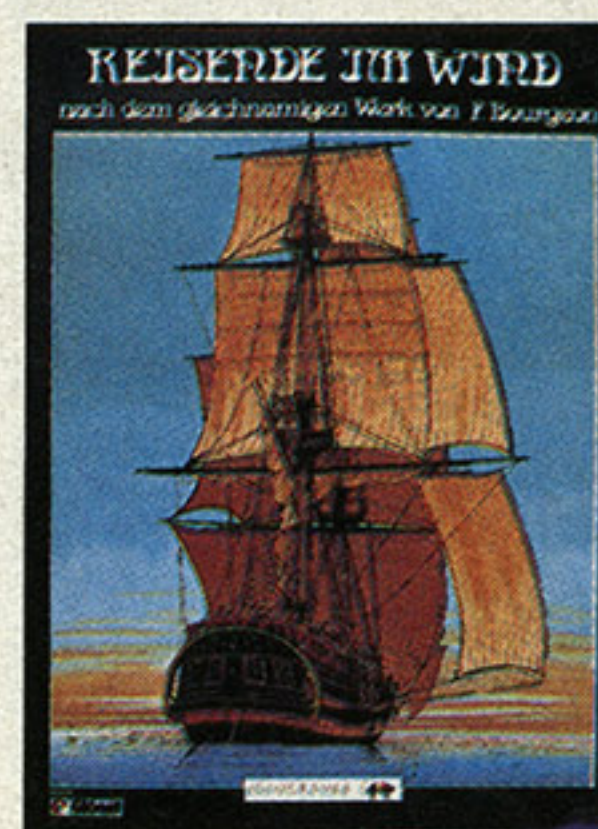
quer durch die Welt, um zu beweisen, daß sie in Wirklichkeit Agnes ist und nicht Isa, wie jedermann glaubt.

Einige der Abenteuer von Agnes können Sie nun auch am Bildschirm nachvollziehen.

Bei dem Spiel handelt es sich um ein ungewöhnliches Grafikadventure, das ausschließlich mit Joystick oder Maus kontrolliert wird. Der Bildschirm ist in drei Bereiche aufgeteilt: Ein großes Bild zeigt, was sich gerade tut, in zwei kleinen Bildschirmfenstern kann der Spieler für

Reisende im Wind

GRAFIK	70 ★	
SOUND & MUSIK	74 ★	
HAPPY-WERTUNG	20 ★	



**Atari ST (Schneider CPC,
C 64, MS-DOS)
Grafik-Adventure
69 Mark (Kassette),
79 bis 89 Mark (Diskette)
Comic-Adaption**

den nächsten Spielzug eine Person aussuchen beziehungsweise nachlesen, was sich in der Handlung gerade ereignet.

Wie sich die Handlung weiterentwickelt, hängt im wesentlichen davon ab, welche Figur den nächsten Schritt tun darf. Nur in Einzelfällen kann der Spieler überhaupt bestimmen, was die Figur tun soll. Dann beschränkt sich die Auswahl lediglich auf zwei Wege.

Der Erfolg dieses einfachen Spielprinzips: Lediglich ein gutes Dutzend Mal wird der Spieler

vor ein Problem gestellt, das mit zwei oder drei Versuchen zu lösen ist. Ansonsten läuft das Programm wie von selbst ab.

Ich hatte mich schon nach zwei Stunden bis ans Ende des Adventures gespielt, ohne jemals irgendwie gefordert gewesen zu sein. Vollkommen unverständlich ist mir, warum ein so dürftiges Spiel derart teuer ist. Die langfristige Spielmotivation ist gleich Null. Auch das beigelegte 48seitige Comic-Buch kann den hohen Preis bei weitem nicht rechtfertigen. (bs)

*Einer der größten Hits in
unserem Sonnensystem war*

STAR RAIDERS I

*aber der unerbittliche Kampf
um die Vorherrschaft im
Universum geht weiter in*

STAR RAIDERS II

*Erinnern Sie sich an Celos IV, das
friedliche Sonnensystem? Und an
seinen Planeten Terris, einem
ruhigen Paradies, auf dem sich die
tapferen STAR RAIDER-Komman-
danten nach ihrer letzten Schlacht
zurückgezogen hatten?*

*Nun – die Zyklonen haben sich nicht
ausgeruht. Sie haben Armeen und
Angriffsbasen aufgebaut und jetzt –
in dieser Minute – greifen Zyklonen-
jäger Terris an.*

*Sie sollten nicht so lange warten,
Sie werden gebraucht!*

*Ihre Mission ist einfach: Zerstören
Sie alle Angriffsbasen, vernichten
Sie die Zyklonen und verteidigen Sie
Ihre eigene Zone. Aber bitte alles
ein bißchen schneller, die Zyklonen
bauen nämlich ihre Geschwader so
schnell auf, wie Sie sie abschießen
können.*

*Erhältlich für Commodore 64/128 und
Schneider CPC Cassette und Diskette.*

Activision Deutschland GmbH,
Postfach 76 06 80, 2000 Hamburg 76.
VERTRIEB DEUTSCHLAND:
Ariolasoft (Exklusiv-Distributor).
Rushware (Autorisierter Mitvertrieb)
VERTRIEB ÖSTERREICH: Karasoft (Distributor).
VERTRIEB SCHWEIZ: Elepro (Distributor)

*Electric
Dreams*

ATARI®

Express Raider

GRAFIK	58 ★	
SOUND & MUSIK	43 ★	
HAPPY-WERTUNG	61 ★	

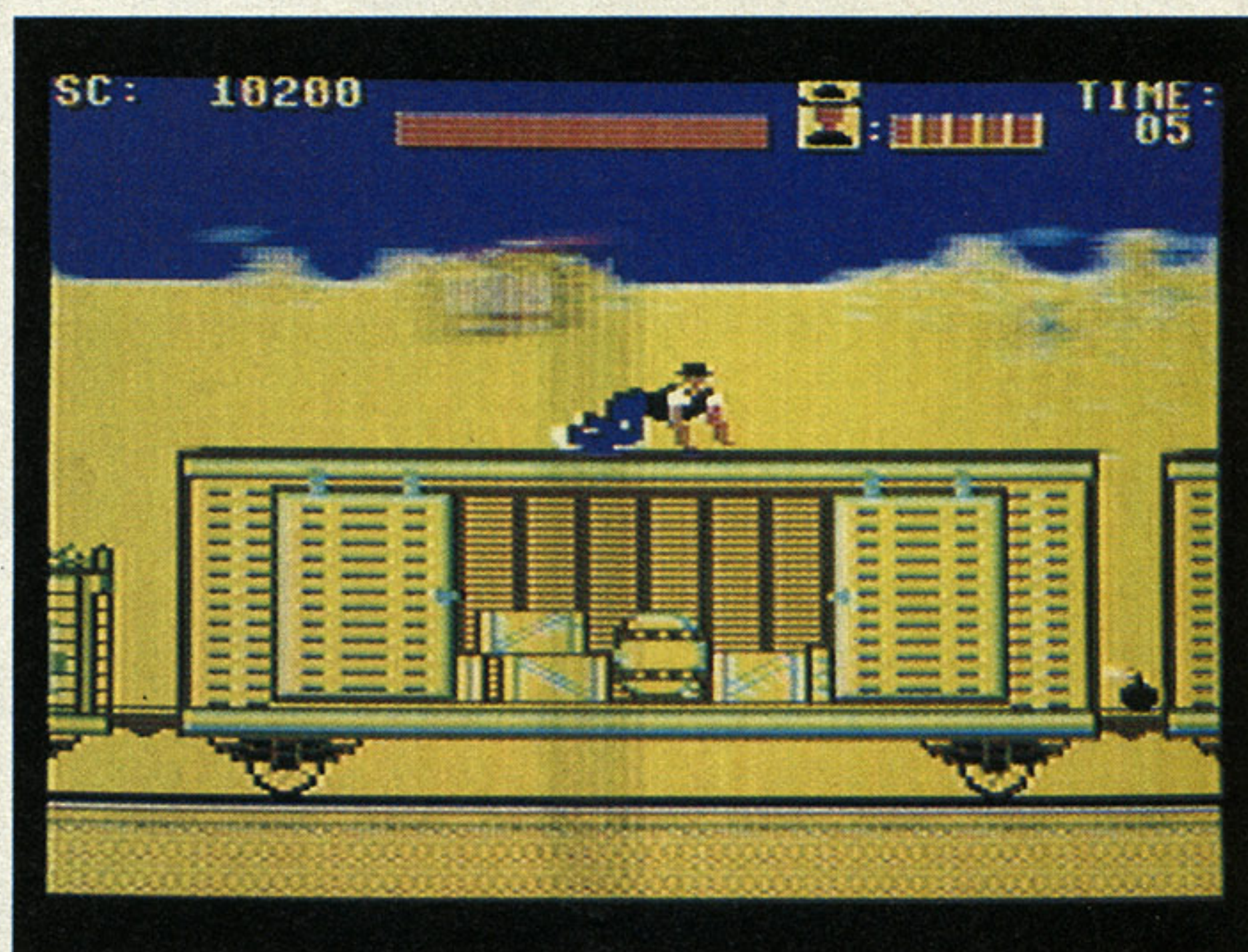
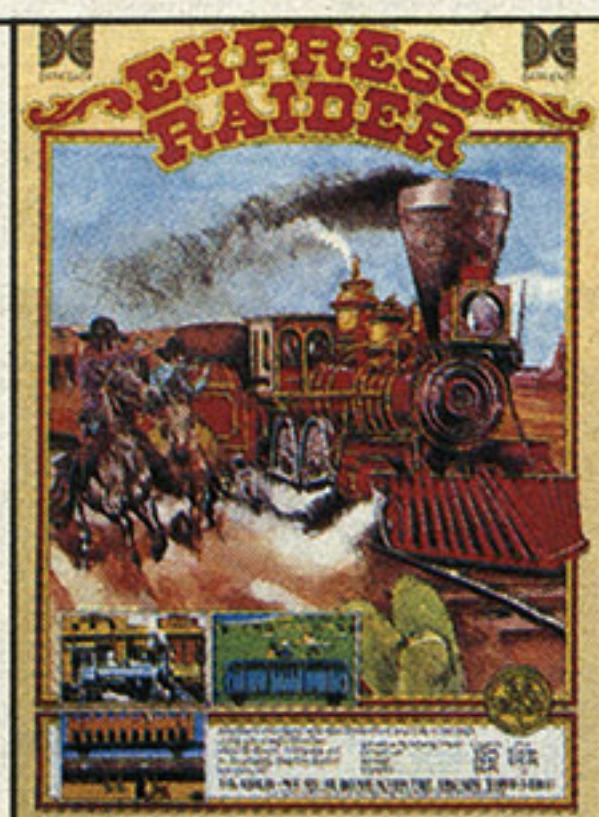
C 64 (Schneider CPC, Spectrum)

Action-Spiel

39 Mark (Kassette),

59 Mark (Diskette)

Flottes Western-Schießspiel



Kein Monat vergeht ohne neue Spielautomaten-Umsetzungen. Diesmal hat es einen Automaten mit prächtiger Wild-West-Atmosphäre erwischt. Bei »Express Raider« verkörpern Sie einen rasanten Räuber, der einen Zug überfallen will, in dem Gold transportiert wird. Kein leichtes Unterfangen, mein lieber Desperado!

Die Heimcomputer-Version besteht aus insgesamt acht Spielabschnitten, von denen aber nur zwei grundlegend ver-

schieden sind. Diese beiden Teile werden im Spielverlauf allmählich schwieriger und mit einigen neuen Komponenten angereichert. Phase eins spielt auf dem fahrenden Zug: Nachdem Sie den Sheriff verhaufen haben, springen Sie auf einen Waggon und müssen sich bis zur Lok nach vorne kämpfen. Hier wird der Western zum Eastern, denn auf jedem Waggon lauert ein Gegner, den Sie innerhalb eines Zeitlimits mit Karate-Schlägen und Tritten besiegen müssen.

Die zweite Spielphase müssen

Sie im Sattel bestehen. Sie beschießen die Wächter, die im fahrenden Zug das Gold hüten. Gleichzeitig müssen Sie dem Feuer der Gegner ausweichen. Auch hier gibt es ein Zeitlimit, innerhalb dessen eine bestimmte Anzahl Wächter pro Waggon erwischt werden muß.

Die Kämpfe auf den Waggon sind leider viel zu einfach: Durch schnelles Feuerknopfdrücken beseitigt man jeden Gegner im Nu. Wesentlich schwieriger und reizvoller sind die Schießereien vom Pferd aus.

Obwohl hier spielerisch eigentlich nicht viel dahintersteckt, macht gerade diese Phase einen Heidenspaß. Hat man aber alle acht Level einmal gesehen, klingt der Reiz ab. Obwohl Express Raider eine Weile fesseln kann, bietet das Programm für sein Geld zu wenig langfristige Spielmotivation. Ein klarer Fall von »guter Durchschnitt«, was auch für die Grafik (klobige Sprites, gutes Scrolling) gilt. Der Sound äußert sich nur in Form von zwar passenden, aber spärlichen Effekten. (hl)



Star Raiders II

GRAFIK	56 ★	
SOUND & MUSIK	41 ★	
HAPPY-WERTUNG	41 ★	



C 64 (Schneider CPC, Spectrum)

Action-Spiel

39 Mark (Kassette),

59 Mark (Diskette)

Nachfolger zum Klassiker

Ende der siebziger Jahre machte ein Spiel namens »Star Raiders« zwar nicht das ganze Universum, aber immerhin doch erhebliche Teile unseres Planeten verrückt. Der Klassiker stammte aus dem Hause Atari, war für Videospiele und Heimcomputer erhältlich und konnte sich über ein Jahr lang in den Spiele-Bestsellerlisten behaupten. Vor einiger Zeit produzierte Atari eine Fortsetzung mit dem sinnigen Namen »Star Raiders II«, die aber zumindest hier in Deutschland niemals

offiziell auf den Markt kam.

Jetzt hat eine andere Firma die Rechte an Star Raiders II gekauft und bringt Versionen für C 64, Spectrum und Schneider CPC auf den Markt. Paradoxerweise wird die Atari-Version aber nicht vertrieben.

Star Raiders II erzählt die Geschichte von den bösen Zylonen, die ein zweites Mal ausziehen, um die Galaxis zu erobern. Als erstes Ziel haben Sie sich das Planetensystem Celos IV ausgesucht, in dem Sie der einzige Pilot mit Raumpilotschulung

sind. Sie müssen also gleichzeitig Celos IV verteidigen und das Sternensystem Procyon, in dem die Zylonen hausen, angreifen.

Mit Ihrem Raumschiff können Sie sowohl im freien Weltraum, wie im Orbit um einen Planeten kämpfen und sich gar in den Hyperraum schwingen, um interstellare Distanzen zurückzulegen. Das Spiel beschränkt sich im eigentlichen darauf, von Planet zu Planet zu fliegen, die Gegner zu vernichten und ab und zu an einer Raumbasis Sprit nachzutanken.

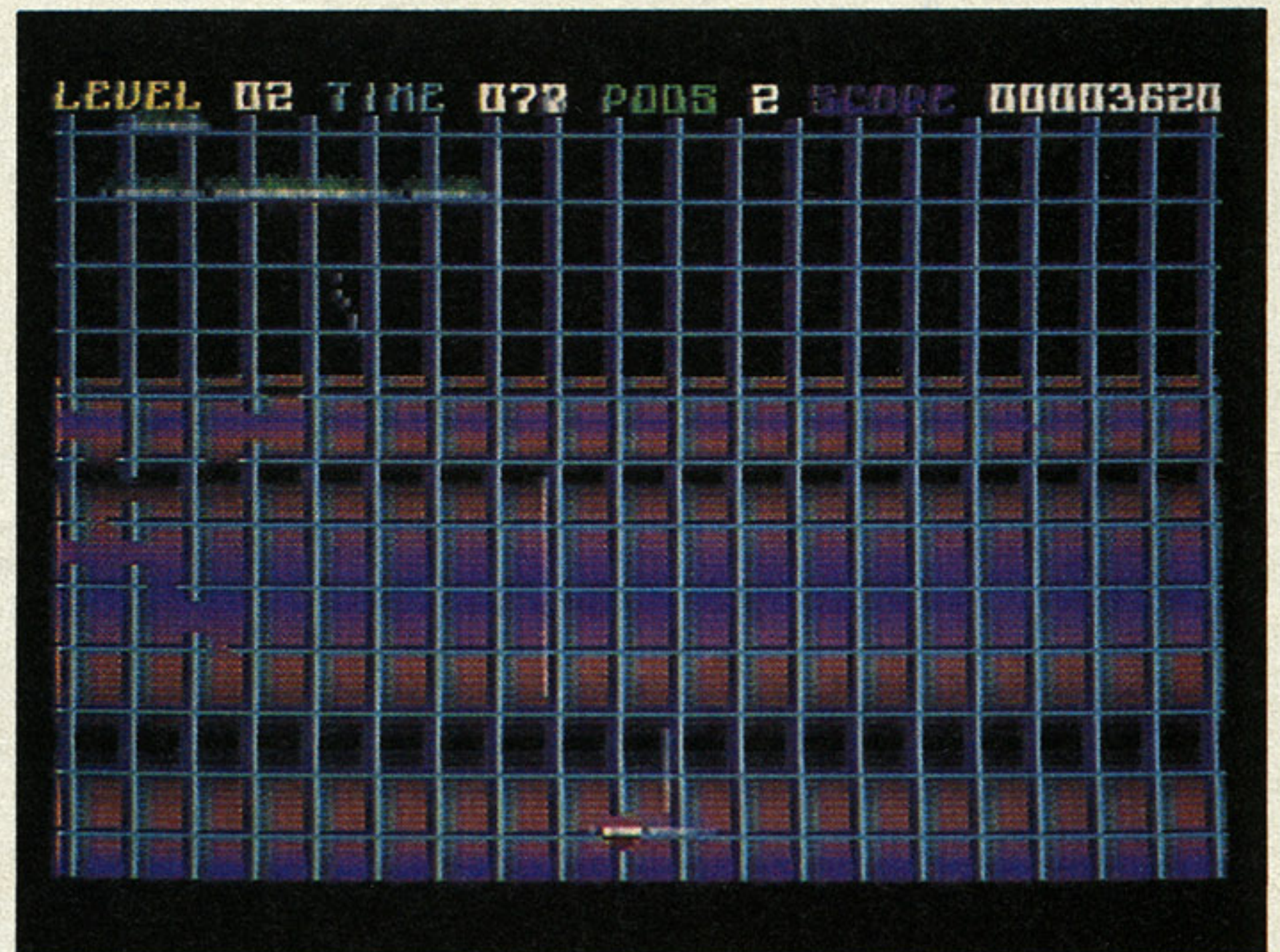
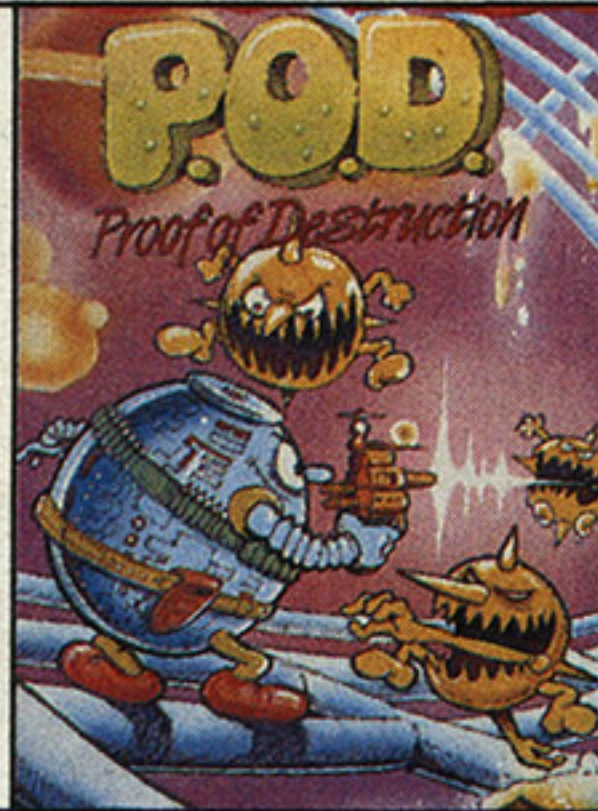
Die Raumschlachten werden in einer recht simplen 3D-Grafik dargestellt, die uns nicht so recht überzeugen konnte. Die Animation der zylonischen Angreifer ist holprig, die Planetenoberflächen scrollen ruckhaft dahin.

Star Raiders II ist bei weitem nicht so packend wie sein Vorgänger. Bei der schwachen Grafik kommt keinerlei Atmosphäre auf; außerdem fehlt es an jeglicher Abwechslung, da sich die Angriffe der Zylonen stumpfsinnig wiederholen. (bs)

P.O.D.

GRAFIK	60 ★	
SOUND & MUSIK	62 ★	
HAPPY-WERTUNG	67 ★	

C 64 (C 16)
Action-Spiel
10 Mark (Kassette)
Einfaches, aber
unterhaltsames Billig-Spiel



PO.D. ist ein bemerkenswert ehrliches Spiel. Wie man aus der Anleitung erfahren kann, hat man auf eine wahnwitzige Hintergrundstory oder sonstige Ausschmückungen verzichtet. P.O.D. bedeutet einfach »Proof of Destruction« (Zerstörungsbeweis), was deutlich ausdrückt, daß es bei diesem Spiel ausschließlich ums Ballern geht.

Entsprechend karg gibt sich das Spielprinzip. Sie steuern eine Kapsel, die an einem Gitter entlang bewegt werden kann.

Lassen Sie den Feuerknopf am besten ständig gedrückt, denn die in diversen Formationen angreifenden Gegner setzen Ihnen hart zu. Jedesmal, wenn ein Angreifer vernichtet wird, sprengt er ein Loch in das Gitter, das sich erst nach einigen Sekunden wieder schließt. Über diese Löcher kann die Kapsel nicht gesteuert werden.

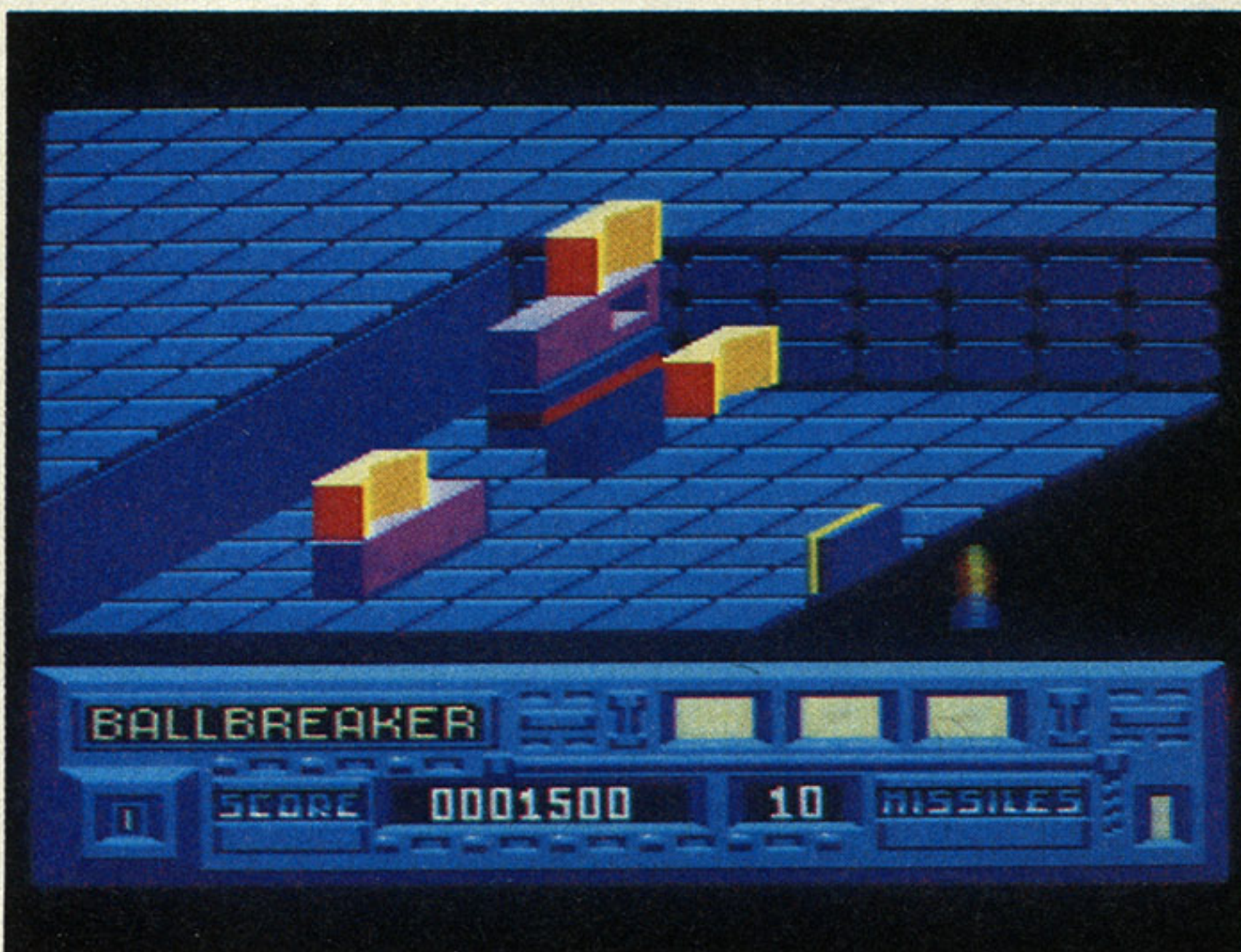
In jedem der insgesamt 25 Levels müssen Sie eine bestimmte Zeit lang überleben, um eine Stufe weiter zu kommen. Der Team-Modus sorgt für Schwung.

Zwei Spieler können gleichzeitig antreten (jeder steuert seine eigene Kapsel) und zusammen um Punkte kämpfen.

Sonderlich geistreich ist P.O.D. nicht gerade, dafür aber sehr flott, preiswert und nicht allzu schwierig. Im Vergleich zu mörderisch harten Programmen wie »Terra Cresta« ist es die reinste Erholung. Da das Spiel nicht allzuviel Speicherplatz schluckt, hat Programmierer Shaun Southern noch ein paar nette Hintergrund-Farbeffekte auf den Bildschirm gezaubert.

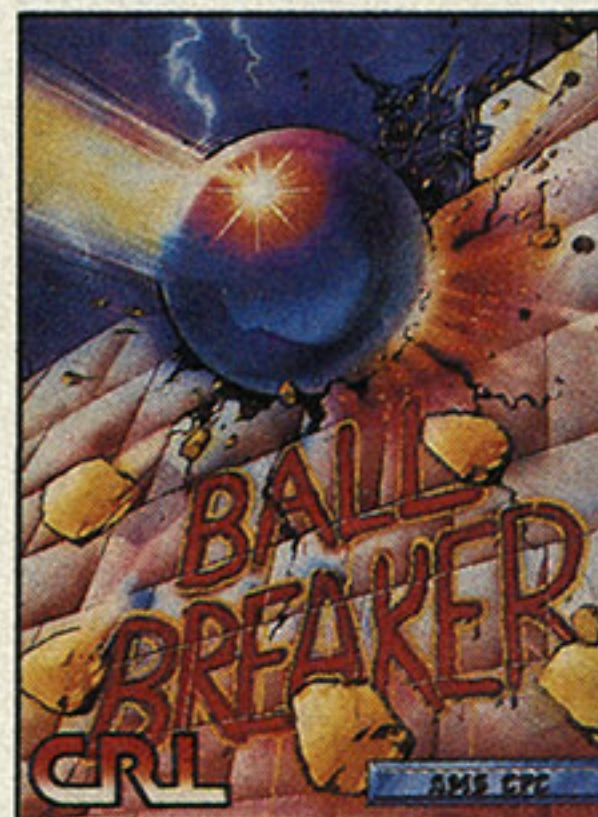
die zwar spielerisch nichts bringen, aber nett anzusehen sind. Die C 16-Version ist genauso flott und unterhaltsam; allerdings muß man hier auf den Zwei-Spieler-Modus und die Farb-Spielereien verzichten.

P.O.D. ist sehr simpel, aber deswegen nicht schlecht. Wer Schießspiele mag, wird hier gut bedient. Außerdem darf man nicht vergessen, daß das Programm nur einen Bruchteil von dem kostet, was man für viele Konkurrenz-Produkte hinblättern muß. (hl)



Ball Breaker

GRAFIK	83 ★	
SOUND & MUSIK	69 ★	
HAPPY-WERTUNG	44 ★	



Schneider CPC
(C 64, Spectrum)
Geschicklichkeits-Spiel
29 Mark (Kassette),
49 Mark (Diskette)
Breakout-Enkel mit 3D-Grafik

In der letzten Ausgabe konnten wir im Spiele-Teil einen interessanten Trend vermelden: Nicht weniger als drei aufgepeppte Varianten der »Breakout«-Spielidee standen zum Test an. In dieser Tradition geht es gleich munter weiter: »Ball Breaker« stößt ins gleiche Horn.

Wie bei Breakout geht es auch hier darum, eine Kugel im Spiel zu halten, um mit ihr eine Mauer Stück für Stück abzutragen. Ball Breaker bietet sogar ein Spielfeld im lupenreinen 3D-Look.

Der perspektivische Effekt ist dabei ausgezeichnet gelungen.

Der Schläger, mit dem Sie den Ball im Spiel halten sollen, trägt den schönen Namen Ovoid und kann auch mit Raketen schießen, um Teile der Mauer abzutragen und so den Ball zu unterstützen. Der Vorrat an Raketen ist aber begrenzt und im Spielverlauf werden Sie auf muntere Lebewesen stoßen, die es auf Ihren Schläger abgesehen haben.

So geht es Bildschirm für Bildschirm weiter und man wird mit immer kniffligeren Levels kon-

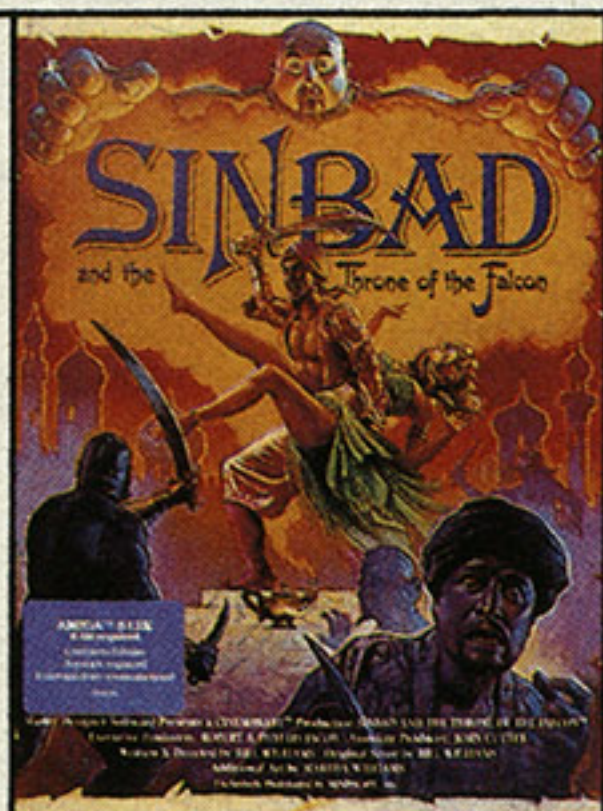
frontiert. Im Gegensatz zu »Arkanoïd«, »Krakout« & Co. kann man bei Ball Breaker keine Extras sammeln, um den Schläger besser auszurüsten. Dafür darf man von Beginn an auf die Mauer schießen und sich auch gegen Angreifer zur Wehr setzen. Die Grafik der getesteten CPC-Version ist herausragend. Neben dem 3D-Effekt bestechen die prächtigen Farben und Effekte, wenn Teile der Mauer verschwinden und die oberen Steine wunderbar animiert nach unten rutschen. Bewegen sich vie-

le Objekte gleichzeitig, wird der Ablauf aber mitunter erheblich verlangsamt.

Ball Breaker wäre ein ganz vorzügliches Spiel, wenn die Steuerung nicht so furchtbar langsam wäre. Man hat oft kaum eine Chance, den Ball zu erwischen, dessen Bahn mitunter recht eigenwillig verläuft. Der Spielwitz erhält so einen dicken Dämpfer. Mit einer flotten Joystick-Abfrage wäre das Programm ein Prachtstück, aber so kommt oft reichlich Frust auf.

GRAFIK	65 ★	
SOUND & MUSIK	80 ★	
HAPPY-WERTUNG	57 ★	

**Amiga (Atari ST)
Geschicklichkeits-/
Taktik-Spiel
89 Mark (Diskette)
Abwechslungsreicher
Spiele-Mix**



Wer kennt nicht Sinbad, den Seefahrer aus tausendundeiner Nacht, einen der großen Helden des Abenteuerkinos? Das Programmiererteam, das uns schon Computerspiele in Film-Manier wie »Defender of the Crown« und »S.D.I.« bescherte, hat sein jüngstes Spiel rund um den sagenhaften Recken gestrickt. Bei »Sinbad and the Throne of the Falcon« muß Sinbad vier magische Gegenstände finden, um einen Kalif zu retten, der in einen Falken verzaubert wur-

de. Gelingt Sinbad dies nicht innerhalb eines Zeitlimits, muß der Kalif für immer ein Vogel bleiben, was dem Prinz der Finsternis den Weg zur Macht ebnen würde.

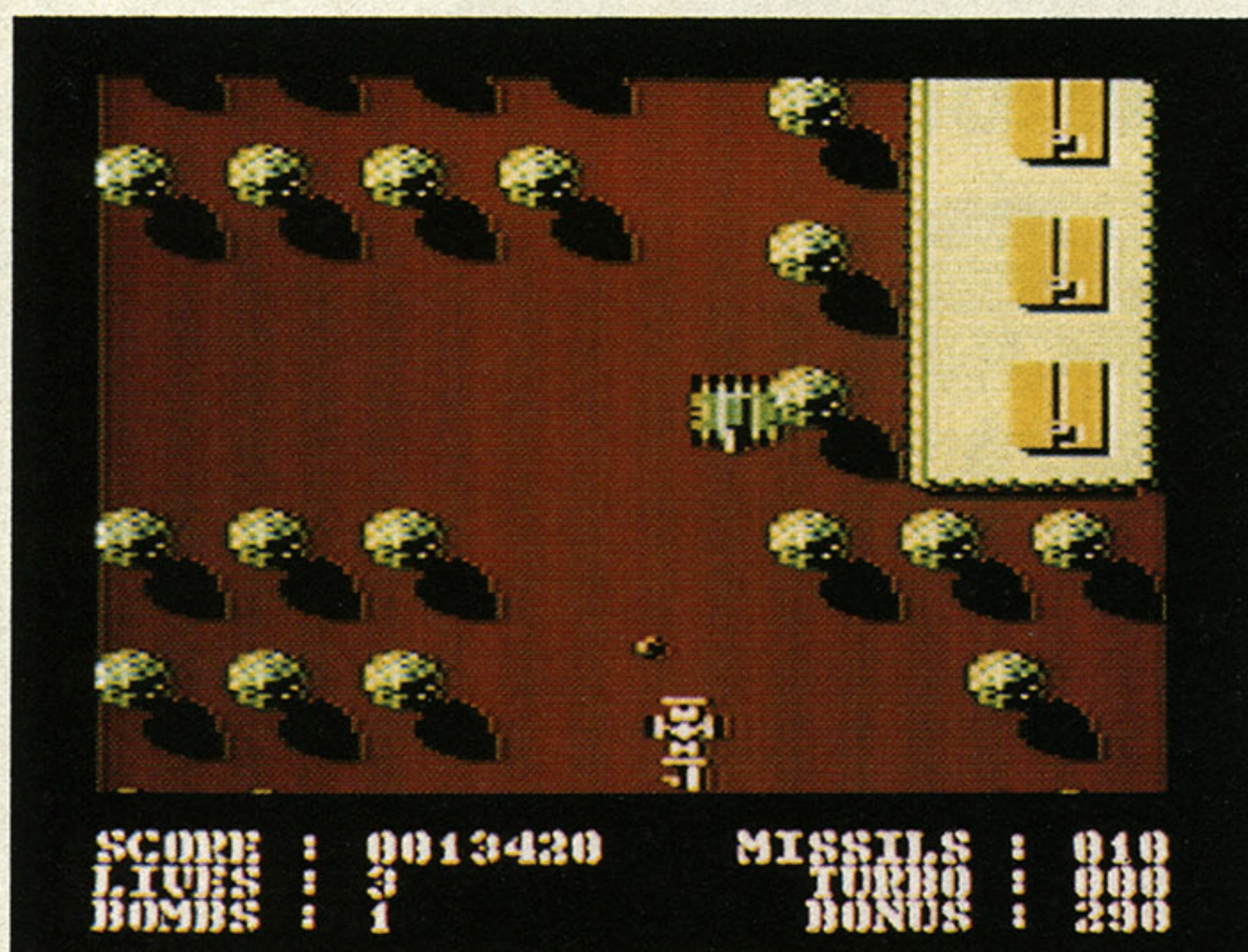
Auf seiner Suche erlebt Sinbad die tollsten Abenteuer, bei dem das Geschick des Spielers gefordert ist. Schwertduelle, Kämpfe gegen Zyklopen und gefährliche Manöver auf hoher See gehören zur Tagesordnung. Gleichzeitig muß man in einem Taktik-Spiel die Hauptstadt Damaron gegen feindliche Ar-

meen verteidigen. Durch Gespräche mit anderen Spielfiguren kann man wichtige Hinweise erhalten.

Bei Sinbad ist zweifelsohne eine ganze Menge los (Programmumfang: fast 2 Megabyte!), aber dieser Masse fehlt es an Klasse. Spielerisch wird zwar viel Abwechslung geboten, was aber auf Dauer nicht über die Einfachheit der Geschicklichkeits-Tests hinwegtäuschen kann. Zudem ist die Grafik für Amiga-Verhältnisse nicht sonderlich berauschend. Einige

Glanzlichter werden von diversen Schwachstellen überschattet. Die Musik sorgt schon eher für Entzücken: Während des ganzen Spiels läuft ein furioser Soundtrack mit ständig wechselnden Melodien.

Schade, daß der Spielwert von Sinbad nicht die Qualität von Idee und Hintergrund-Story hat. Eine Zeitlang macht das nicht sonderlich schwierige Programm Spaß, aber spätestens nach dem erfolgreichen Absolvieren der Mission flaut die Motivation deutlich ab. (hl)



Wer bei Dänemark bisher ausschließlich an den Koch aus der Muppets-Show und gute Fußballspieler dachte, darf jetzt etwas dazulernen. »Tiger Mission«, ein sattes, technisch gut gemachtes Schießspiel, stammt von unseren nördlichen Nachbarn.

Bei ihrem Werk haben sich die Programmierer recht offensichtlich von einigen aktuellen Spielautomaten inspirieren lassen. Bei Tiger Mission steuern Sie einen Hubschrauber durch fünf

recht unterschiedliche Level und müssen sich gegen Angreifer wehren. Verlieren Sie eines Ihrer drei Leben, müssen Sie am Beginn eines Levels wieder von vorne beginnen, was mitunter an die Nerven gehen kann.

Der Bildschirm scrollt von oben nach unten und enthüllt dabei einen Schwung Feinde, die Ihnen an den Kragen wollen. Vom Panzer bis zur ausgewachsenen Flak kriechen viele Sprites auf der Erde entlang, die Raketen nach Ihrem Hubschrauber schießen. Zum einen müs-

Tiger Mission

GRAFIK	71 ★	
SOUND & MUSIK	78 ★	
HAPPY-WERTUNG	74 ★	



C 64 (Amiga)
Action-Spiel
39 Mark (Kassette),
59 Mark (Diskette)
Reizvolle Mischung aus
»Terra Cresta« und »Xevious«

sen Sie diesen Geschossen ausweichen und zum anderen mit der Bordkanone zurückballern.

Ab und zu tauchen Behälter am Boden auf, die, wenn man sie abschießt, dem Hubschrauber eine Zeitlang ein nettes Extra spendieren. Das kann ein Raketenwerfer sein, mit dem man eine größere Reichweite hat, ein schneller Turbo-Antrieb oder eine Smart Bomb, die alle sichtbaren Feinde auf einmal zerstört. Dieser Bonus ist aber nur für einige Sekunden aktiv.

Ein »Pfui« für die abgelutschte

Idee, aber ein doppeltes »Hui« für den Spielwert des Programms. Die Jungs aus Dänemark haben ein fesselndes Schießspiel geschrieben, das motivieren kann. Wer von Programmen dieser Art noch nicht die Nase voll hat, sollte mal einen Blick auf Tiger Mission riskieren. Dieses Programm hat das gewisse Etwas: Nach dem Verlust aller Leben knurrt man erst gereizt, greift aber immer wieder aufs neue zum Joystick, um es halt noch einmal zu versuchen. (hl)

Tag Team Wrestling

[illegible]

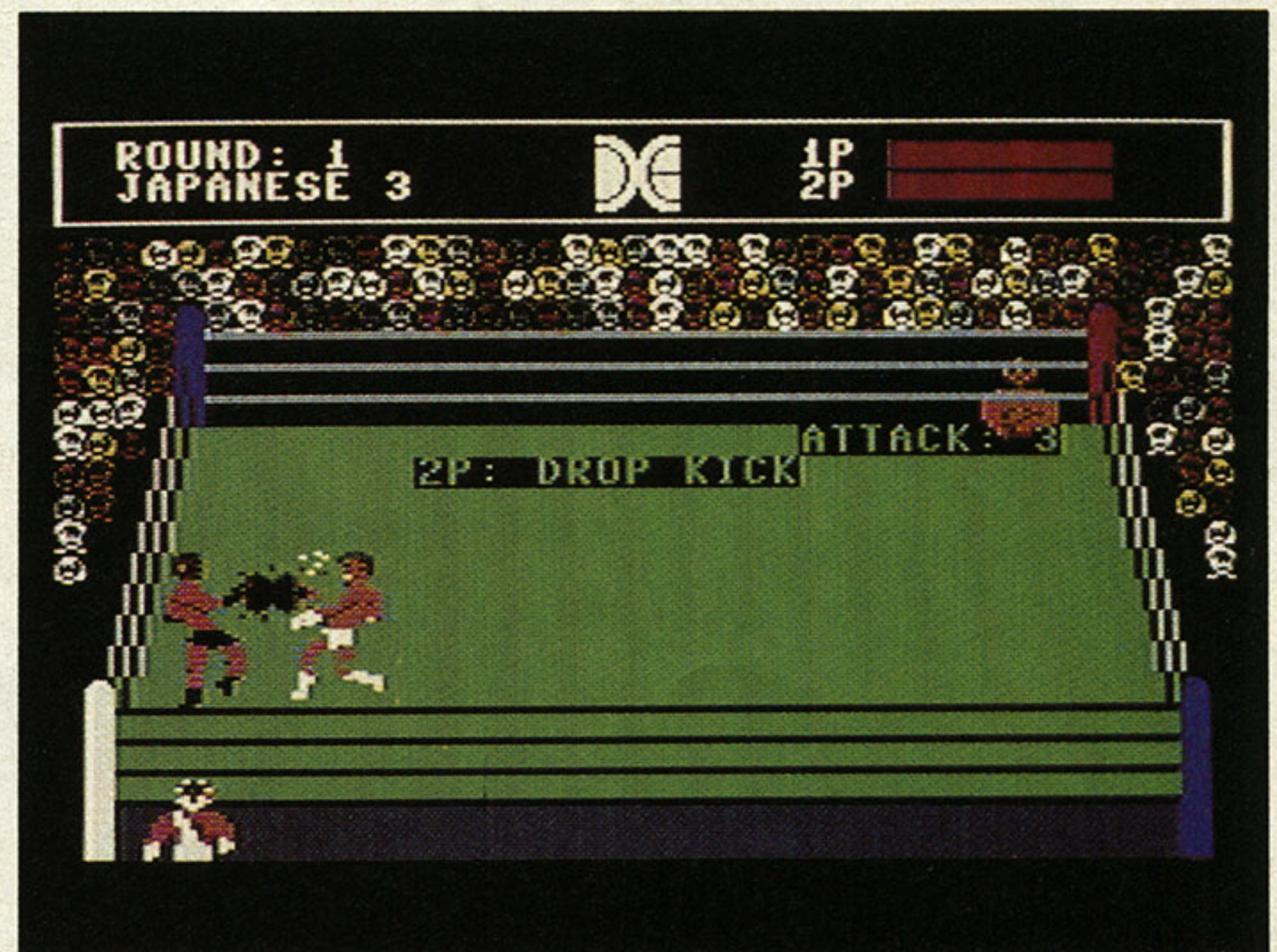
C 64

Sport-Spiel

39 Mark (Kassette),

59 Mark (Diskette)

Computer-Ringkampf aus der Spielhalle



Die bislang beste Ringkampf-Simulation für den C 64 ist »Championship Wrestling«. Nun tritt ein Herausforderer an, bei dem sich auch alles ums Catchen dreht: »Tag Team Wrestling« ist die Umsetzung eines gleichnamigen Spielautomaten.

Ein Spieler kann gegen den Computer kämpfen; es dürfen sich auch zwei Leute gegenseitig verhausen. Für jeden Ringer zeigt ein Balken an, wieviel Kraft er noch übrig hat. Wer dauernd Hiebe einstecken muß, läuft Ge-

fahr, alle Energie und damit den Kampf zu verlieren. Damit wären auch schon alle wesentlichen spielerischen Elemente aufgezählt. Je nach Joystickhaltung löst man durch Feuerknopfdruck einen bestimmten Hieb aus, aber das Angebot an Catcher-Griffen ist sehr beschränkt.

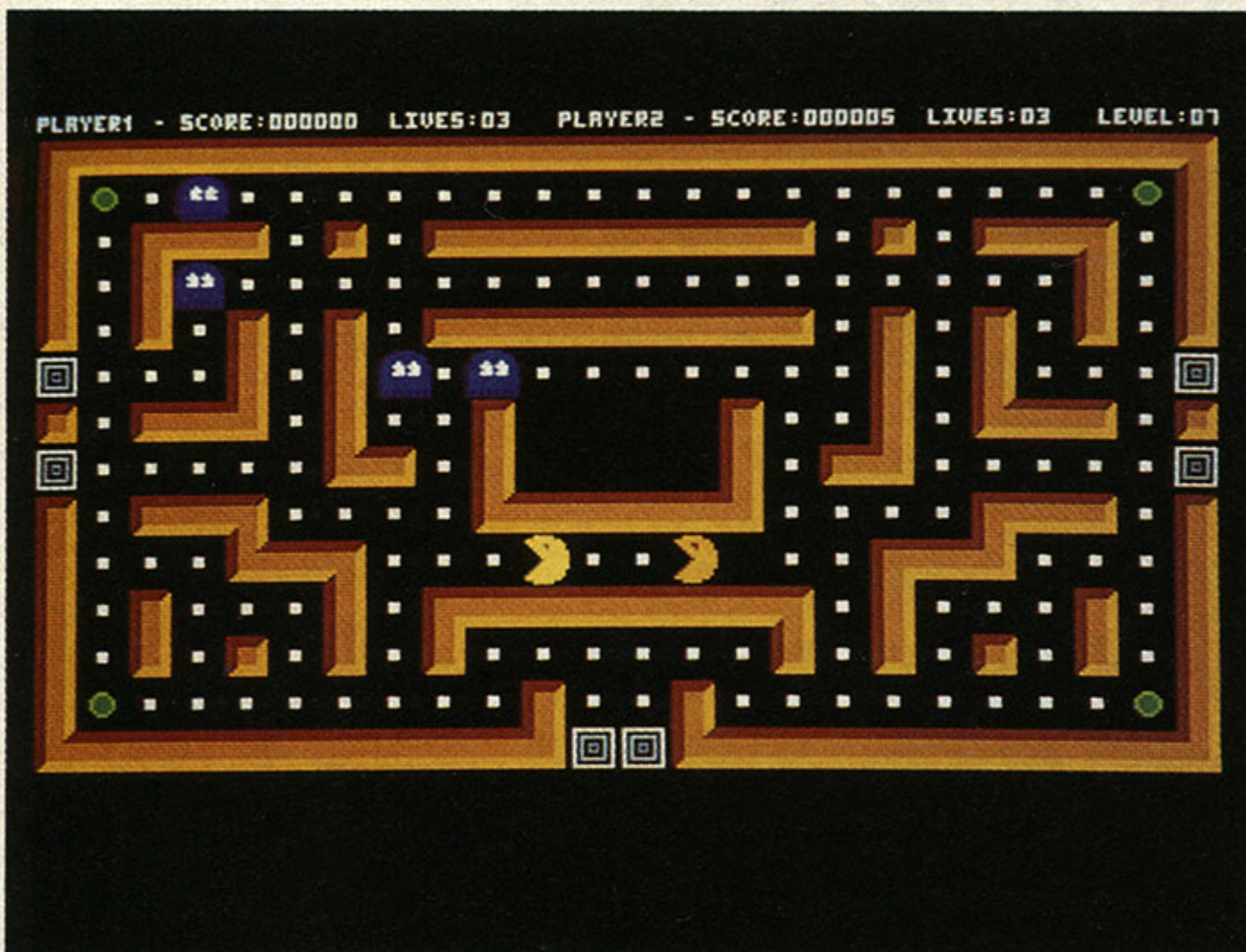
Doch die spieltechnische Dürftigkeit wird von der Grafik noch um Längen unterboten. Die Kämpfer-Sprites sind rekordverdächtig schlecht gezeichnet, holprig animiert und bewegen sich auf einem Niveau, das man

selbst vor vier Jahren schwerlich akzeptiert hätte. Die einstimmige Begleitmusik paßt gut dazu.

Angesichts eines grafisch und spielerisch zwei Klassen besseren Programms wie Championship Wrestling kann man vor Tag Team Wrestling nur warnen. Einziger Trost: Ein kostenloses Zusatzspiel namens »Karate Champ« wird als Zugabe mitgeliefert. Dieser mäßige »Exploding Fist«-Verschnitt (Karatekampf für einen oder zwei Spieler) ist zwar besser als Tag Team Wrestling, was aber auch kein

Kunststück ist. Außerdem kann man Karate Champ als Billig-Spiel für zirka 10 Mark kaufen. An »International Karate« kommt es bei weitem nicht heran.

Alles in allem also eine große Enttäuschung. Selbst unter dem Aspekt »Zwei Spiele zum Preis von einem« können die beiden Programme nicht überzeugen. Vor allem Tag Team Wrestling ist eine ziemliche Pleite. Spielerisch war ja schon der Automat recht bescheiden, aber die C 64-Umsetzung unterbietet noch alle Erwartungen. (hl)



Pac-Man lebt! Der kleine gelbe Pillenfresser, der in einem Labyrinth ständig von Geistern gejagt wird, ist beinahe genauso alt wie die gesamte Heimcomputer-Ära. Selbst ein relativ neuer Computer wie der Amiga wird nun mit einer Variante dieses Spielprinzips beglückt. Das Resultat namens »Cruncher Factory« ist zwar nicht weltbewegend originell, spielt sich aber recht gut. Zum einen bietet das Programm einen Level-Editor und einen Zwei-Spieler-Modus, zum

anderen ist es zum bemerkenswert günstigen Preis von 29 Mark erhältlich.

In alter Frische steuern Sie hier einen kleinen Vielfraß, der in einem Labyrinth weiße Pillen vernascht. Hat er alle verputzt, geht das Spiel mit einem neuen Labyrinth weiter. Unser Held wird von vier Geistern verfolgt, deren Berührung tödlich ist. Verspeist er aber eine grüne Kraftpille, kann er eine Zeitlang die Geister vernichten.

Man kann wahlweise im Team spielen oder gegeneinander; je-

Cruncher Factory

GRAFIK	39 ★	
SOUND & MUSIK	65 ★	
HAPPY-WERTUNG	68 ★	



**Amiga
Geschicklichkeits-Spiel
29 Mark (Diskette)
Verbesserte Neuauflage
eines Golden Oldies**

der der beiden Teilnehmer hat in diesem Fall ein eigenes Punkte-Konto. Die High-Score-Liste wird übrigens auf Diskette verwewigt.

Cruncher Factory umfaßt 100 Spielstufen und mit dem eigenen Editor kann man unkompliziert eigene Spielfelder zusammenstellen, die recht trickreich ausfallen dürfen. Leider wird der Amiga nicht voll ausgenutzt. Außer bei der digitalisierten, sich schnell wiederholenden Titelmelodie und einigen Sound-Effekten werden die Hardware-

Fähigkeiten des Pracht-Computers nur ansatzweise ausgeschöpft.

Vor allem zu zweit macht Cruncher Factory Spaß und angesichts des sehr attraktiven Preises kann man das Spiel trotz kleiner Mängel empfehlen. Der Programmierer scheint übrigens ein kleiner Scherzbold zu sein: Drückt man die Tasten ALT, CTRL und ».« gleichzeitig, verwandelt sich die Spielfigur in einen leibhaftigen ... Aber wir wollen die Spannung nicht nehmen und schweigen diskret. (hl)



The screenshot displays a top-down view of a game environment. At the top, two characters are positioned in a corridor-like area with a blue and white checkered floor. One character is wearing a green helmet and a dark suit, while the other is in a blue and white uniform. Below the game view, there are two control panels. The left panel, titled 'HOLDING', shows a small image of a motorcycle and the text 'S. ARM 09', 'MORE..', and 'EXIT..'. The right panel, titled 'CHARACTER ANALYSIS', features buttons for 'RE-LOAD', 'SCANNER', 'EXAMINE', and 'STATUS' on the left, and 'GET', 'PUT', 'HOLD', and 'MOV' on the right. A large arrow points from the 'MOV' button towards the bottom right. The text '- CONTROL PANEL -' is at the bottom of the right panel.

Thrust II

Schneider CPC
(C 64, Spectrum)
Geschicklichkeits-Spiel
10 Mark (Kassette)
Nachfolger zum Billig-
Klassiker Thrust

82 **HAPPY COMPUTER**

Fire Track

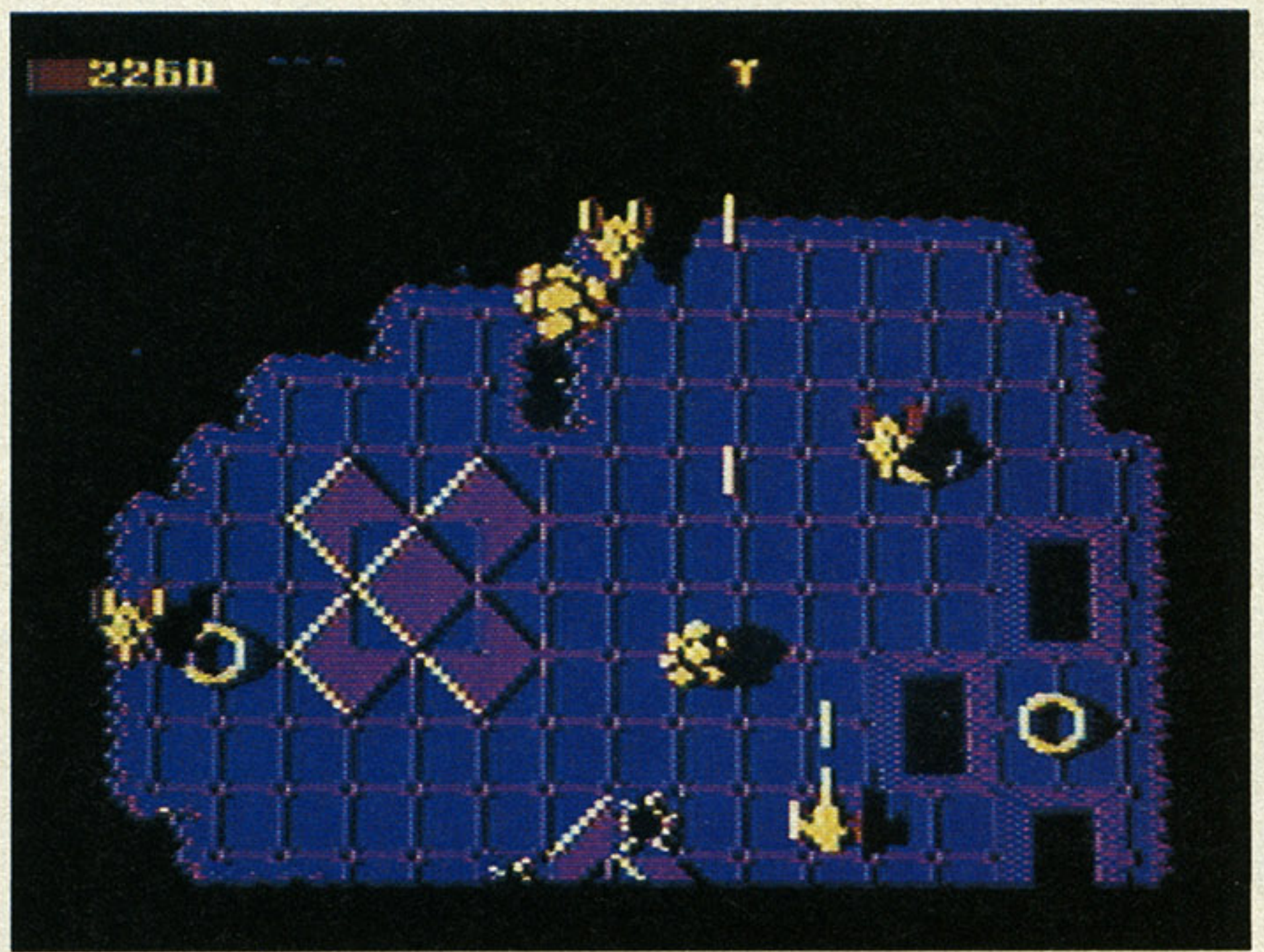
GRAFIK	65 ★	
SOUND & MUSIK	43 ★	
HAPPY-WERTUNG	60 ★	

C 64

Action-Spiel

39 Mark (Kassette), 59 Mark (Diskette)

Gutbürgerliches Weltraum-Spiel



Im Sonnensystem geht es wieder mal heiß her. Die »Pirate Industries« haben es sich im Asteroidengürtel gemütlich gemacht, dort acht Kolonien gegründet und sich selbst als politisch unabhängig von der Erde erklärt. Der irdischen Regierung schmeckt das natürlich gar nicht, denn im Asteroidengürtel liegen viele wertvolle Rohstoffe, die man nicht von den Piraten kaufen möchte. Also startet man eine Rückeroberungsaktion.

Die acht Asteroiden werden

durch eine Handelsstraße, genannt »Fire Track«, miteinander verbunden. Auf dieser Straße flogen Sie mit Ihrem Hatch-Fighter, um die dortigen Kolonien mit zwei Angriffen zu zerstören. Im ersten vernichteten Sie die beiden Reaktoren, damit die Piraten keine Energie mehr haben, im zweiten Anlauf zerstören Sie dann sämtliche Einrichtungen.

Wenn Sie einen Asteroiden komplett vernichtet und dann noch drei Leben übrig haben, merkt sich das der Computer

und überspringt diesen Asteroiden beim nächsten Spiel. So kommen Sie gleich in den Genuß der schwereren Welten.

Ansonsten gibt sich Fire Track recht durchschnittlich. Die Grafik scrollt fließend, dafür zuckeln die Software-Sprites recht holprig über die Asteroiden. Der Sound ist in technischer Hinsicht unterdurchschnittlich, wenn auch die Komposition der Melodien gut gelungen ist. Die gute Idee des Monats: Da man bei solchen Spielen sowieso laufend den Feuerknopf drückt, hat

man bei Fire Track gleich ein automatisches Dauerfeuer eingebaut. Drückt man auf den Feuerknopf, schießt der Laser noch ein wenig schneller, aber unregelmäßiger.

Unser Spiele-Team war bei Fire Track recht unterschiedlicher Meinung. Die einen mochten das Spiel nicht so sehr, die anderen fanden es recht packend. Trotzdem sind wir uns einig: Fire Track ist ein nur durchschnittliches Actionspiel, das als Billigspiel sehr gut bei uns angekommen wäre. (bs)

Das Software-Paradies in Köln

Geschäftsführer: W. SchlieBke
Postfach 410866
5000 Köln 41
Tel.: 0221/404443

C 64	Kass.	Disk.	ATARI ST	Disk.	C 16	Kass.
Arkanoid	22,50	35,50	Reisende im Wind	74,50	Konamis Coin up hits	29,50
Big trouble in little China	35,50	47,50	Crafton & Xank	59,50	Hit Pack	29,50
Delta	29,50	39,50	M G T	65,50	Jet Set Willy II	22,50
Die Erbschaft II	43,50	53,50	Plutos	47,50	Future Shock	23,50
Elevator Mission	29,50	44,50	Space Shuttle II	74,50	Game Creator	49,50
Cholo	36,50	53,50	Trailblazer	45,50	Bomb Jack I + II	24,50
Leaderboard Exe c.	29,50	39,50	Ballyhoo	79,50		
Leviathan	—	41,50				
Fire Track	32,50	44,50				
Rana Rama	28,50	39,50				
Short Circuit	24,50	34,50				
Star Raiders II	35,50	47,50				
Murder on Atlantic	36,50	49,50				
Nemesis	27,50	37,50				
The Newsroom	—	69,50				
6er-Hit-Pack	32,50	44,50				

ATARI XL	Kass.	Disk.	CPC	Kass.	Disk.
The Pawn	—	63,50	Murder on Atlantic	44,50	49,50
Spindizzy	35,50	49,50	Elevator Mission	31,50	44,50
Winter Olympics	25,50	37,50	Reisende im Wind	55,50	72,50
Screwball	14,50	—	Short Circuit	26,50	39,50
Steve Davis Snooker	14,50	—	Big trouble in		
Darts	14,50	—	little China	34,50	49,50
Castle Assault	14,50	—			
Nightmare Maze	14,50	—			

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

WICHTIG: Bitte immer Computertyp angeben!

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

WICHTIG. Bitte immer Computertyp angeben!

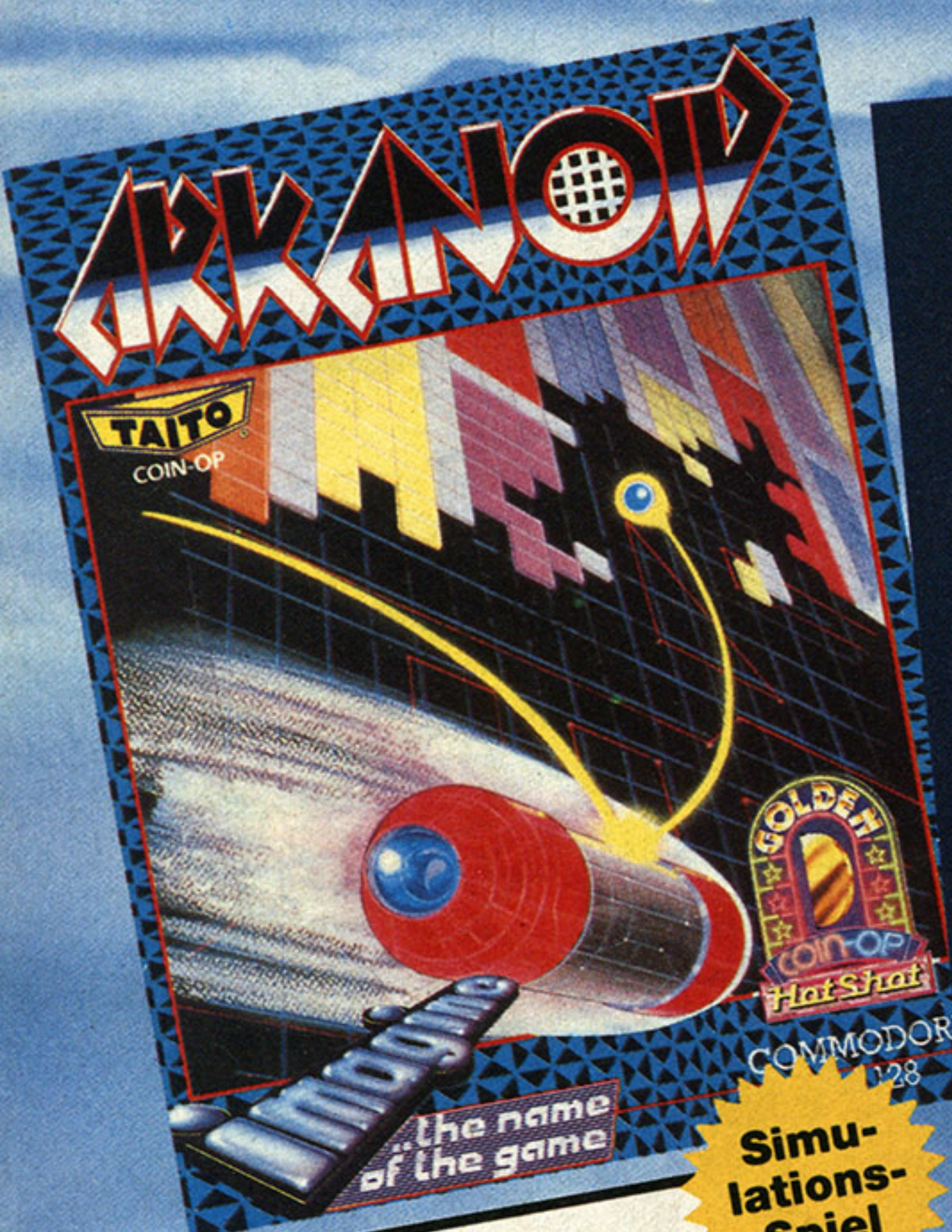
● schnelle Lieferung und sagenhaft günstige Preise ● Lieferung ausschließlich per Post/Nachnahme (bis DM 80,—, Gebühr DM 5,—, darüber frei Haus). ● Fordern Sie noch heute unser neues Gesamtwerk (Preisliste und Spielekurzbeschreibung) gegen DM 1,50 in Briefmarken an!

Telefon

02 21/40 44 43

SOFTWARE

Online with the trend.



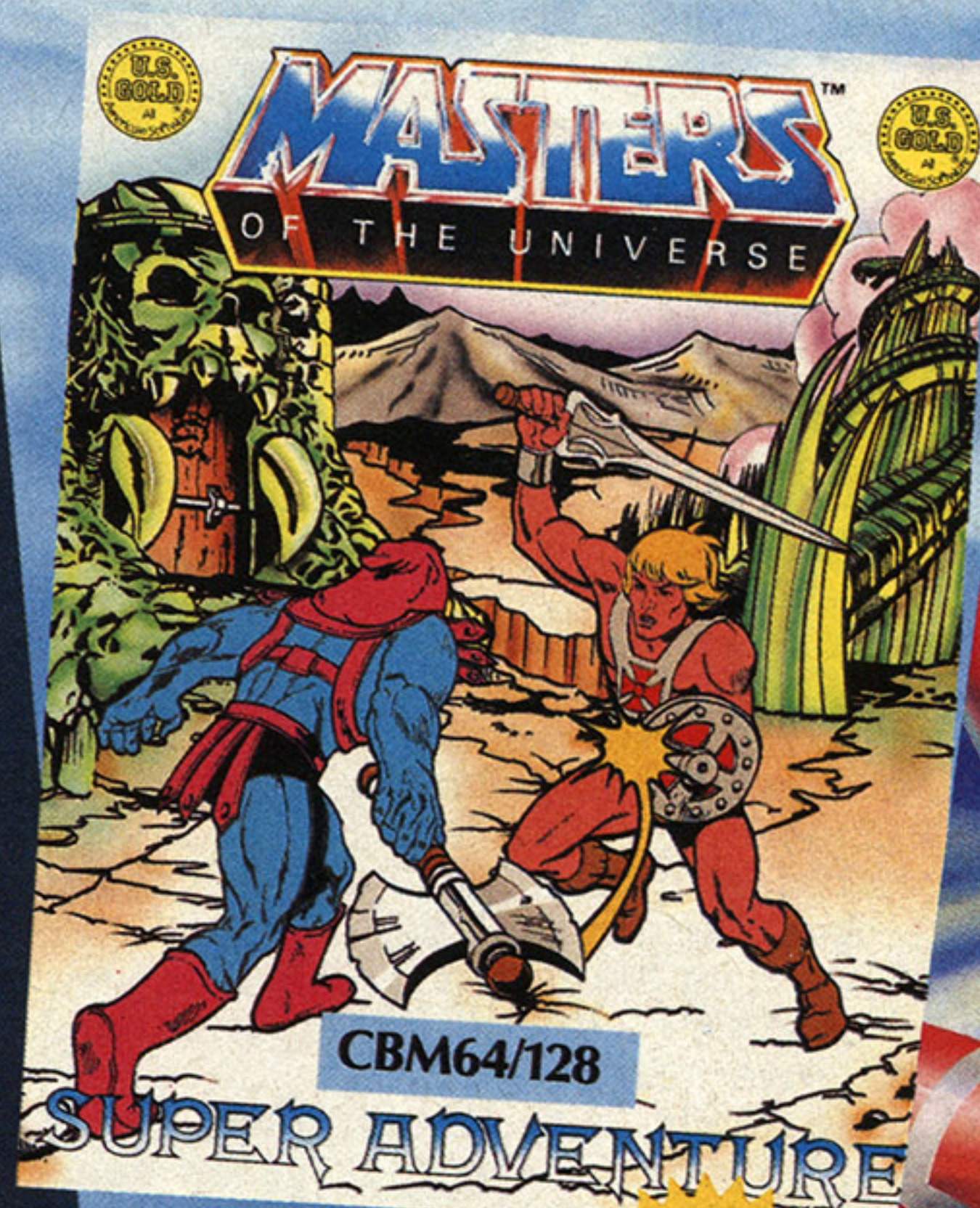
CPC Kass./Disk.
C64 Kass./Disk.
Spectrum • Atari ST
Atari Kass./Disk.

Simulations-Spiel



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

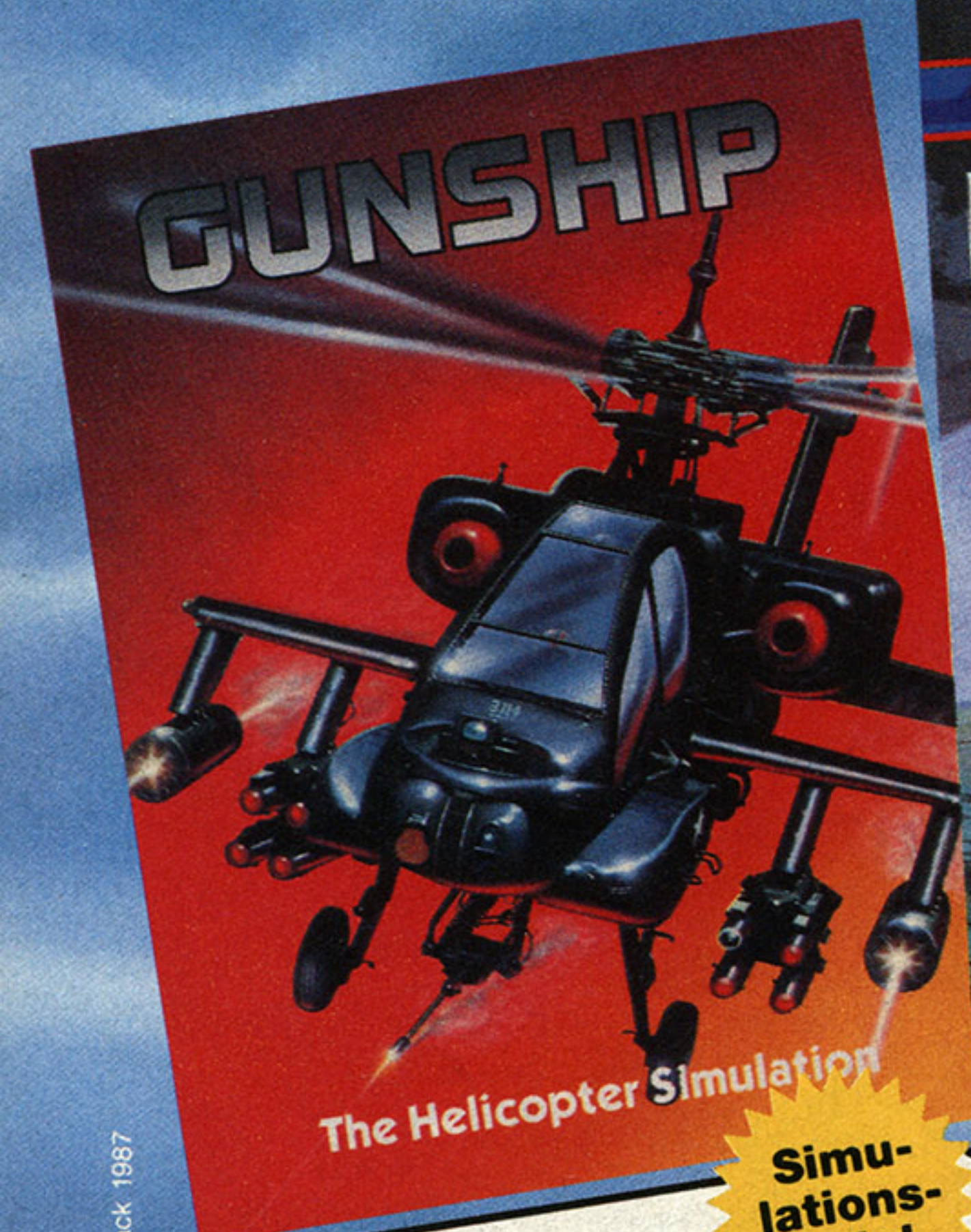
Quiz



C64 Kass./Disk.
Spectrum

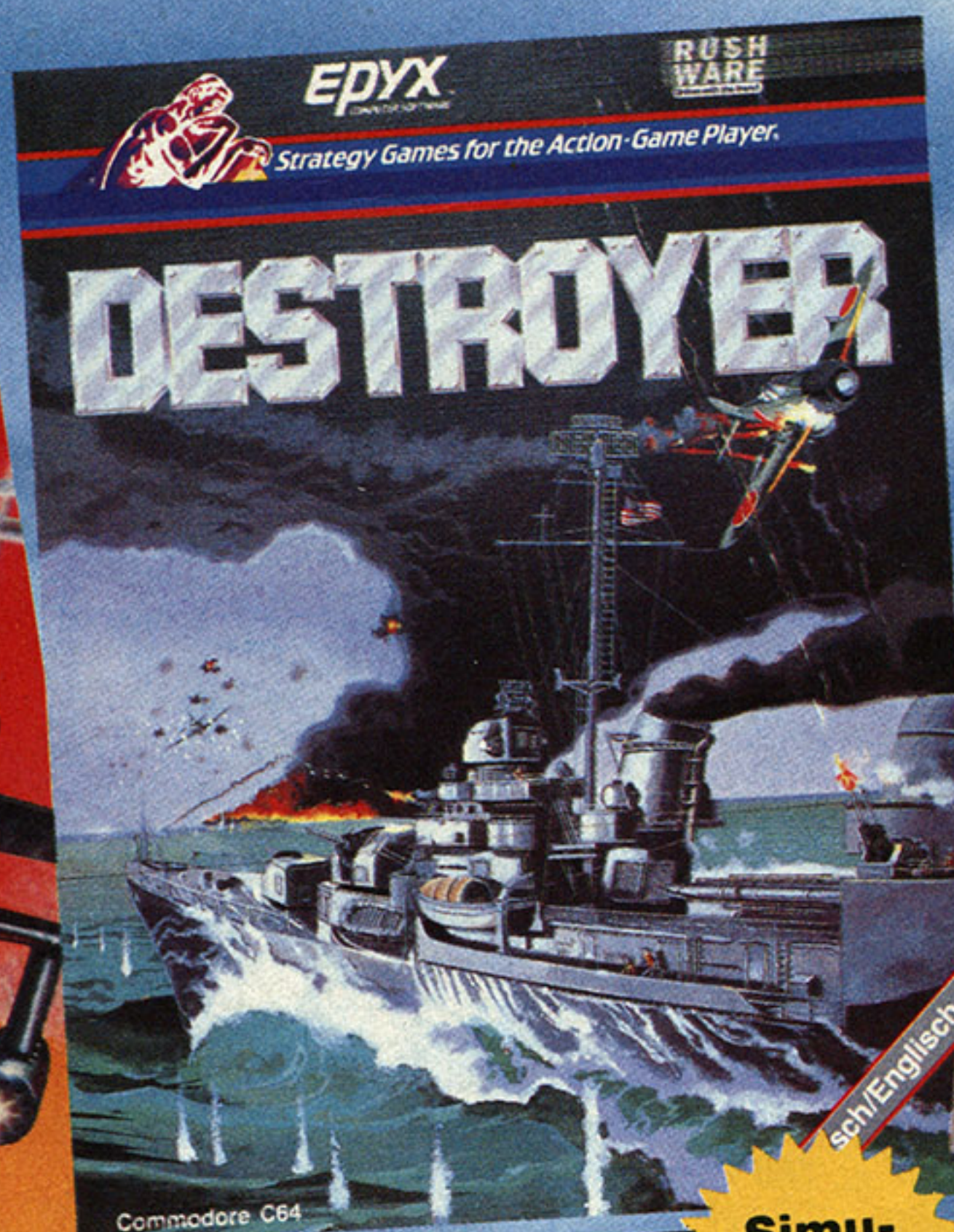
Arcade Action Spiel

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



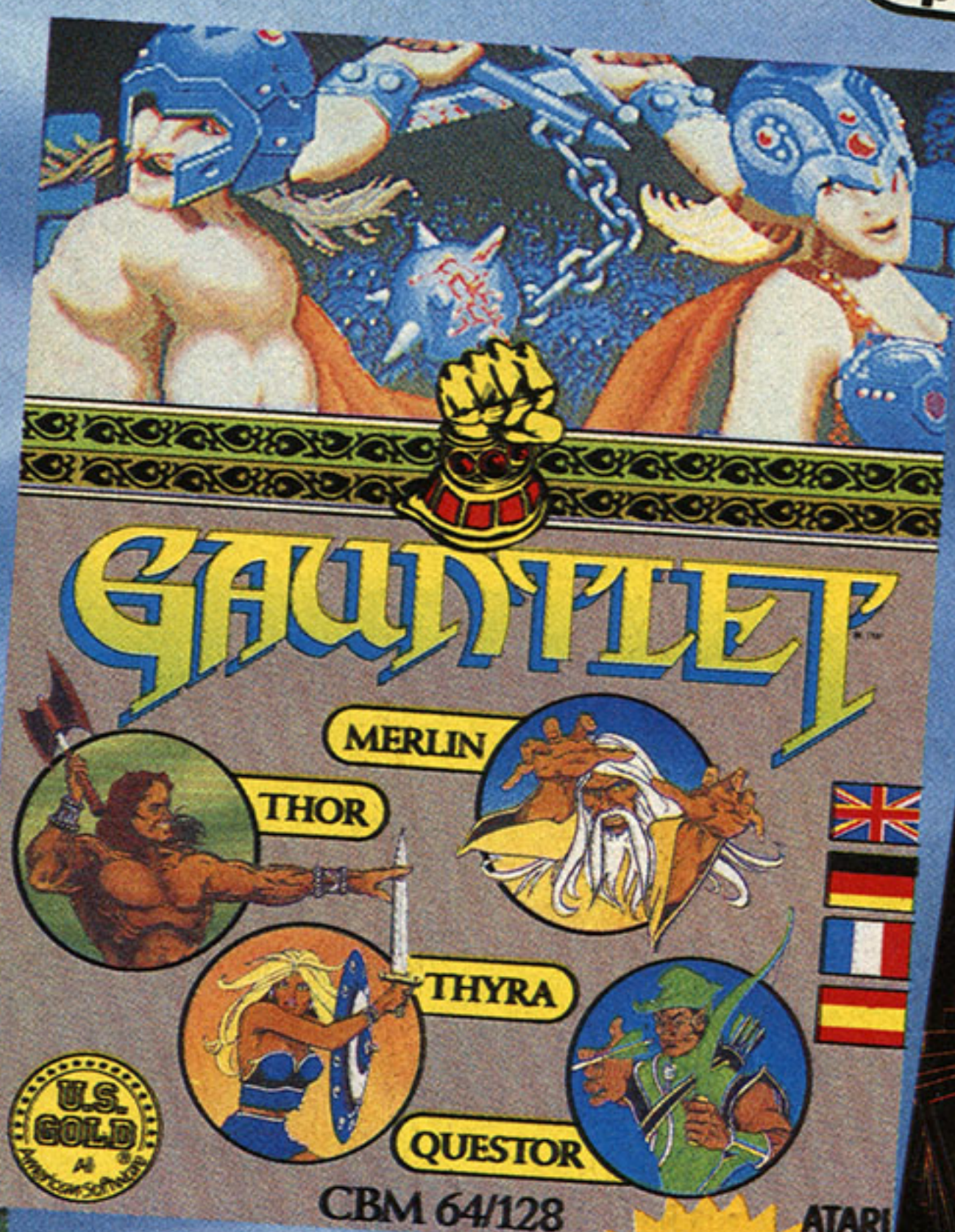
C64 Kass./Disk.

Simulations-Spiel



C64 Disk.
IBM

Simulations-Spiel



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

Arcade Action Spiel

C64 Kass./Disk.
PCW 8256
MSX • Sch

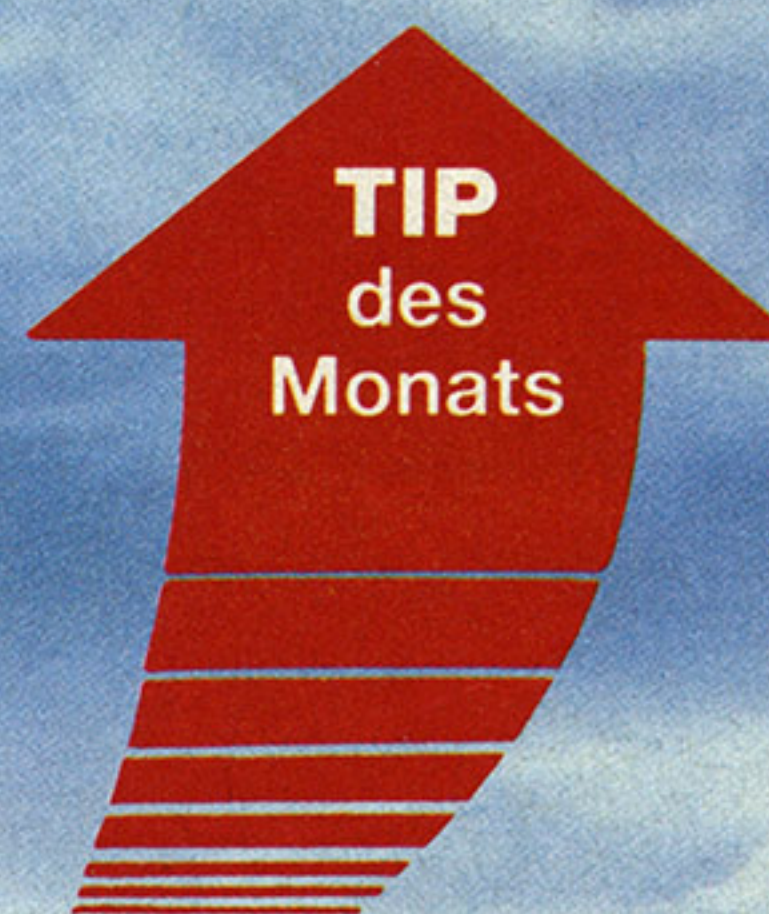
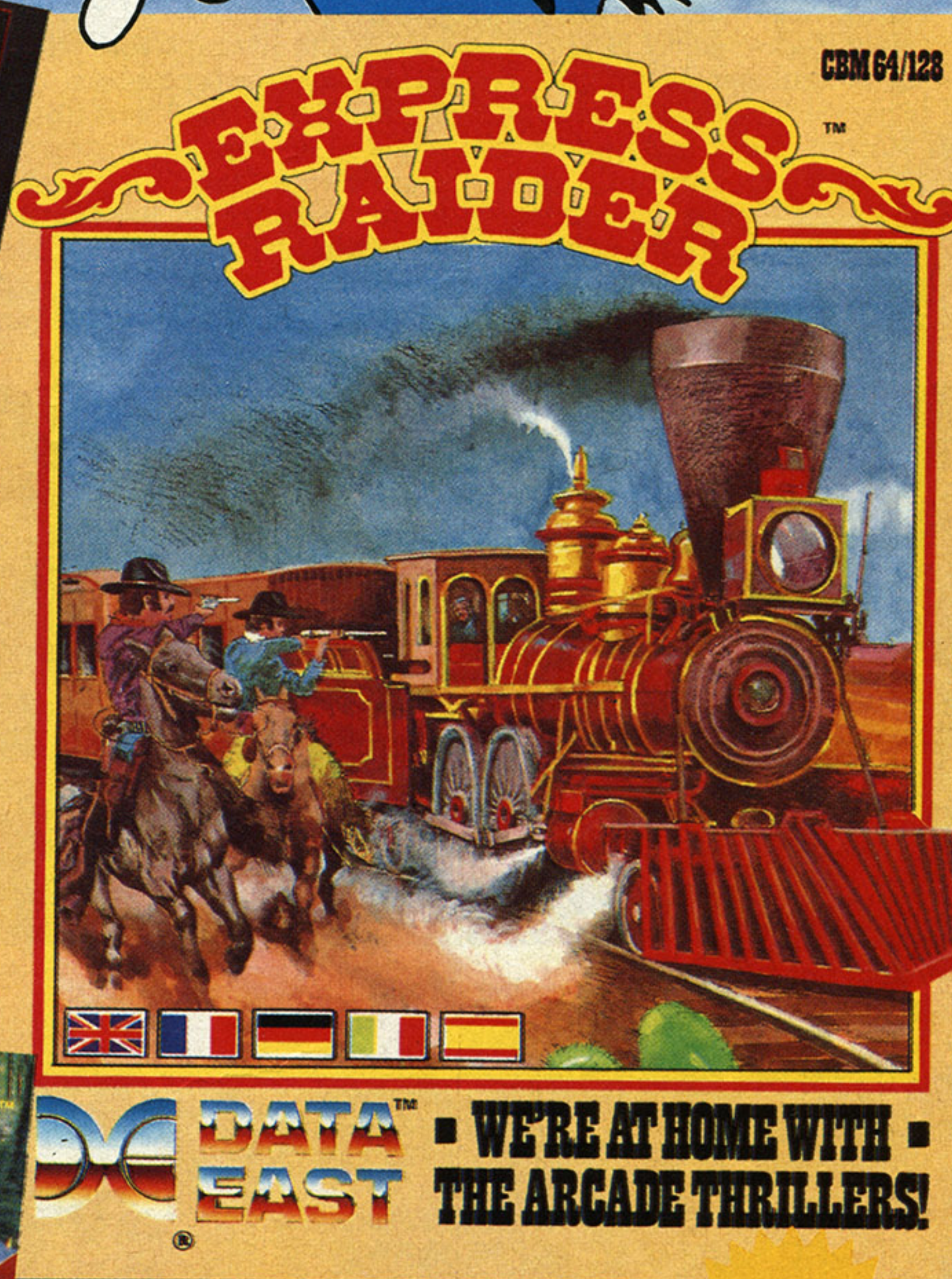
RUSHWARE-Produkte erhalten Sie unter anderem in ausgewählten Fachabteilungen von:

allkauf

allkauf FOTO

HAHO® FOTO Video + Elektronik

WARE Aktuell



Vertrieb: **RUSHWARE** Microhandelsgesellschaft mbH.

Horten
Horten
Horten

WERTKAUF*

Vorsicht vor Graulimporten!

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

Kurz und bündig

Eure positive Reaktion auf unsere Kurz-und-bündig-Rubrik zeigt ihre Wirkung: Weil Ihr es Euch so gewünscht habt, wird diese Rubrik ausgebaut und übersichtlicher gestaltet. Zum Beispiel drucken wir die Namen der Programme ab sofort in fetter Schrift. So könnt Ihr Euch sekundenschnell informieren, was wir diesen Monat für welche Computer erhalten haben.

Einige Leser haben sich beschwert, daß sie nicht jede Umsetzung in dieser Rubrik gefunden haben. Das können wir auch in Zukunft leider nicht ändern. Dafür gibt es mehrere Gründe. Zum einen reicht auch jetzt der Platz nicht aus, um Dutzende von Programmen vorzustellen. Außerdem können wir nur über die

C 16, ist um eine Programm-Sammlung reicher geworden. **Konami's Coin-Op-Hits** heißt die Compilation mit den drei Spielhallenumsetzungen **Yie-Ar Kung-Fu**, **Hypersports** und **Ping Pong**. Alle drei Programme sind zwar nur durchschnittliche Qualität, doch dank des niedrigen Preises ist diese Sammlung für viele C 16-Besitzer interessant.

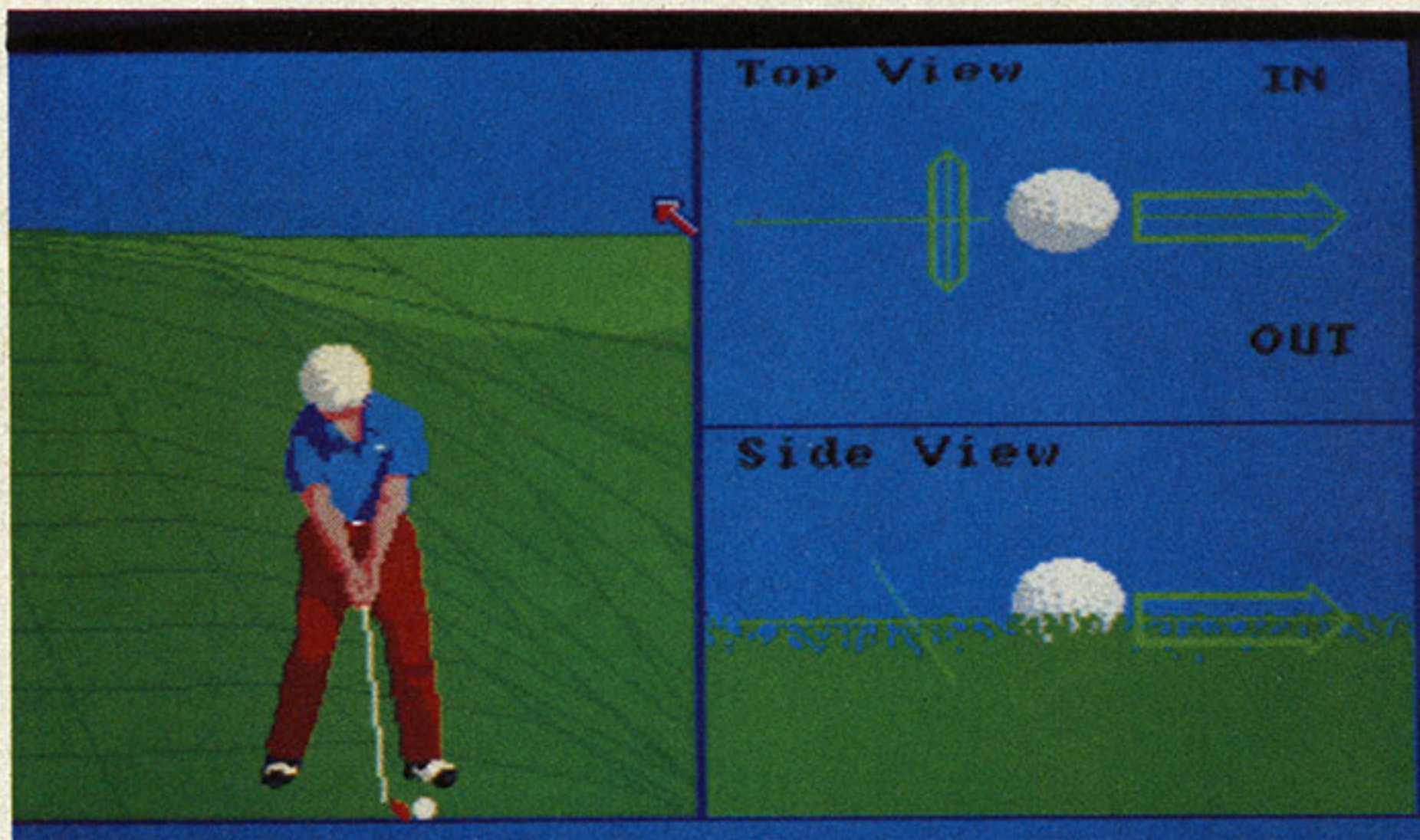
Viele »Ahhs« und »Ohhs« gab es bei unseren Atari-Experten, als wir die Atari-XL-Version von **Spindizzy** ausprobierten. Ein kleiner Kreisel muß eine dreidimensionale Welt, die knapp 400 Bildschirme groß ist, erforschen. Dabei kommt es nicht nur auf Geschicklichkeit mit dem Joystick, sondern auch auf logisches Denken an. Lifte und Ram-

übernommen. Geschicklichkeits-Fans mit einem Atari XL sollten sich diese Perle nicht entgehen lassen.

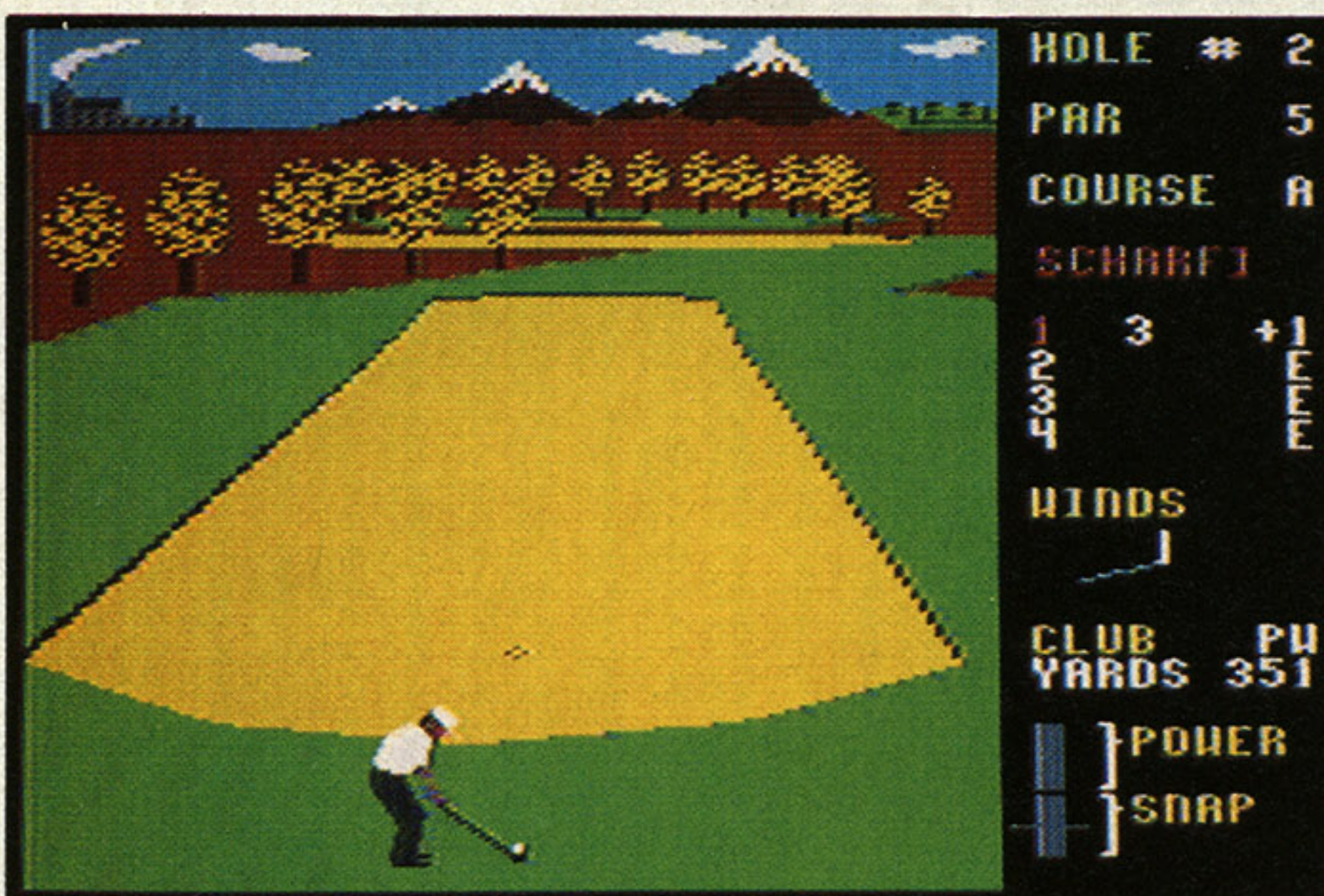
Ebenfalls in den Bereich Geschicklichkeit fällt **Arkanoid**, an dessen Atari-XL-Version gerade programmiert wird.

Für unseren MSX-Computer traf diesen Monat kein neues Futter ein. Allerdings hat uns

Der Spieler kämpft in einer Art Schach-Spiel mit seinen Robotern gegen die grausamen Sentinels, die ganze Welten unterjochen wollen. Wichtigstes Merkmal ist die 3D-Grafik von Sentinel, die immer die Umgebung Ihres Roboters zeigt. Hier haben sich gegenüber dem C 64 keine großen Änderungen ergeben, lediglich die Farbenvielfalt des



Amiga-Golf für Anspruchsvolle: »World Championship Golf«



Aus alt mach' neu: »Leader Board Executive« für C 64

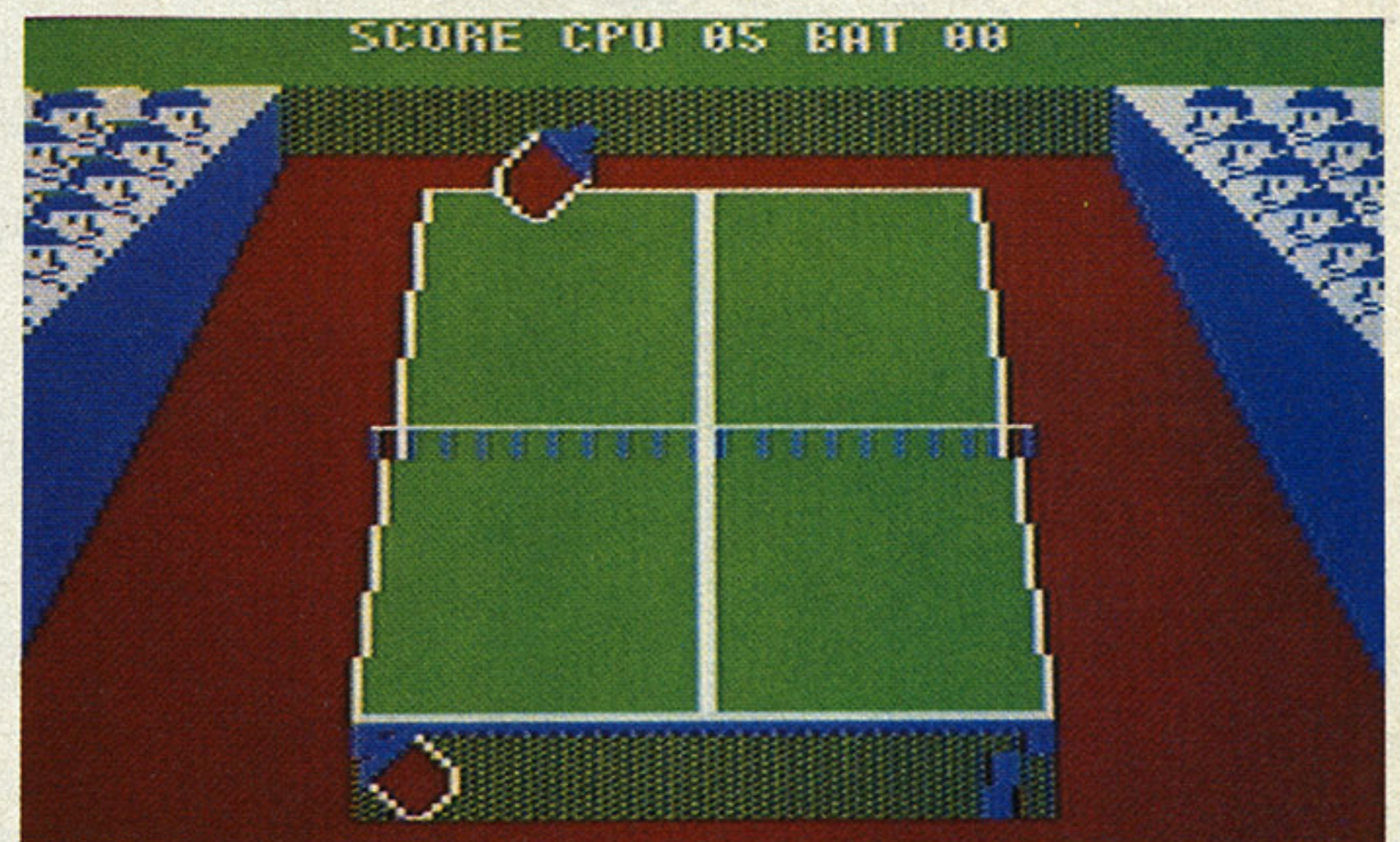
Programme berichten, die wir kennen. Bei der Fülle der Umsetzungen ist es manchmal auch den Herstellern unmöglich, uns und damit Euch über alle Programme zu informieren. Doch nach soviel Vorgeplänkel nun rein ins Vergnügen!

Der »kleine« Commodore, der

pen dieser Welt werden nämlich über ein kompliziertes Schalter-system gesteuert, das den Spieler vor eine Menge unangenehmer Probleme stellt. Die Grafik ist nahezu identisch mit den schon erschienenen Schneider CPC- und C 64-Versionen. Auch der spärliche Sound wurde 1:1



Der »Sentinel« will nun auch den Schneider CPC versklaven



Ping Pong für C 16 aus der Sammlung »Konami's Coin-Op-Hits«

Ocean Software angekündigt, daß in nächster Zeit zwei Umsetzungen folgen werden: **Arkanoid** und **Head over Heels** wird es demnächst für MSX geben.

Ultimate ist wieder da! Nach recht langer Denkpause veröffentlichten die einst berühmten Engländer ein neues Spiel für den Spectrum. Titel: **Martianoids**. Dummerweise handelt es sich hierbei wieder mal um ein 3D-Action-Adventure. Nichts Aufregendes also, doch ein weiterer Ultimate-Titel ist schon angekündigt und soll bald erscheinen.

Auf dem Schneider CPC tat sich diesmal einiges. Mehrere lang erwartete Programme sind jetzt endlich erhältlich. Dazu gehört die Schneider-Version von **Sentinel**, einem 3D-Strategie-Denk-Spiel, welches die Redaktion auf dem C 64 begeisterte.

Schneiders sorgt für etwas buntere Bilder.

Das Action-Spiel **Academy** hat endlich seinen Weg zum Schneider CPC gefunden. Die Umsetzung ist sehr gut gelungen. Dieses Programm verspricht dank seiner 20 unterschiedlichen Missionen sowie einem ausgetüftelten Construction Set eine Menge Spielspaß für alle Freunde anspruchsvoller Action. Auf die C 64-Version muß noch ein Weilchen gewartet werden.

Die Golf-Simulation **Leader Board** ist auf dem Schneider CPC grafisch nicht ganz so gut gelungen, wie man sich das erhofft hatte. Durch die etwas unglückliche Farbwahl ist beispielsweise die Schrift kaum lesbar. Auch die Animation des Golfers wurde nicht so schön wie beim C 64 oder den 16-Bit-Versionen und der Bildaufbau ist

recht langsam. Spieltechnisch ist das Programm aber recht gut gelungen und somit ist Leader Board die beste Golf-Simulation für den Schneider.

Ganz begeistert sind wir auch darüber, daß das Denk- und Brett-Spiel **Think** als Billigspiel neu herausgegeben wurde. Nur noch 10 Mark muß man für die Kassetten-Version dieser 4-Gewinnt-Variante auf den Tisch legen. Ein höchst empfehlenswerter Kauf.

Für den C 64 gab es diesen Monat keinerlei interessante Umsetzung, allerdings zwei interessante Neuerscheinungen. **Leader Board Executive** ist eine neue Version der bekannten Golf-Simulation, bei der nun auch Bäume und Sandbunker

nerem Preis (je nach Version 20 bis 35 Mark) ist **Gauntlet: The Deeper Dungeons** konzipiert. Auf dieser Kassette/Diskette befinden sich laut Hersteller 512 neue Dungeons. Einige davon wurden von englischen Gauntlet-Spielern zusammengestellt. Dieses Zusatzpaket wird nicht nur für C 64, sondern auch für alle anderen Computer erscheinen, für die es Gauntlet gibt. Es benötigt in jedem Fall das Gauntlet-Programm.

Unsere MS-DOS-Computer wurden regelrecht von Programmen überschwemmt. Am besten gefallen hat uns **Psi 5 Trading Company**, ein Weltraum-Handels- und Action-Spiel mit einigen strategischen Elementen. Sie übernehmen die

Tass Times in Tonetown, ein recht verrücktes Grafik-Adventure, gibt es jetzt auch für MS-DOS-PCs. Diese Version ist grafisch mit der C 64-Version identisch, lediglich die Farben wurden etwas anders gewählt. Besonderes Novum dieser Umsetzung: Den Programmierern ist es gelungen, eine zweistimmige Titelmusik aus dem PC herauszupressen — eine reife Leistung!

Das Quiz-Spiel **Trivial Pursuit** ist jetzt ebenfalls für MS-DOS erhältlich. Auch hier hat man sich bei Grafik und Sound viel Mühe gegeben. Besonderer Gag ist eine Chef-Taste, mit der man das Spiel blitzschnell vom Bildschirm verschwinden lassen kann, damit man vom Vorgesetzten nicht beim Spielen erwischt wird. Außerdem kann man Spielstände speichern und laden. Eine technisch sehr gute Umsetzung.

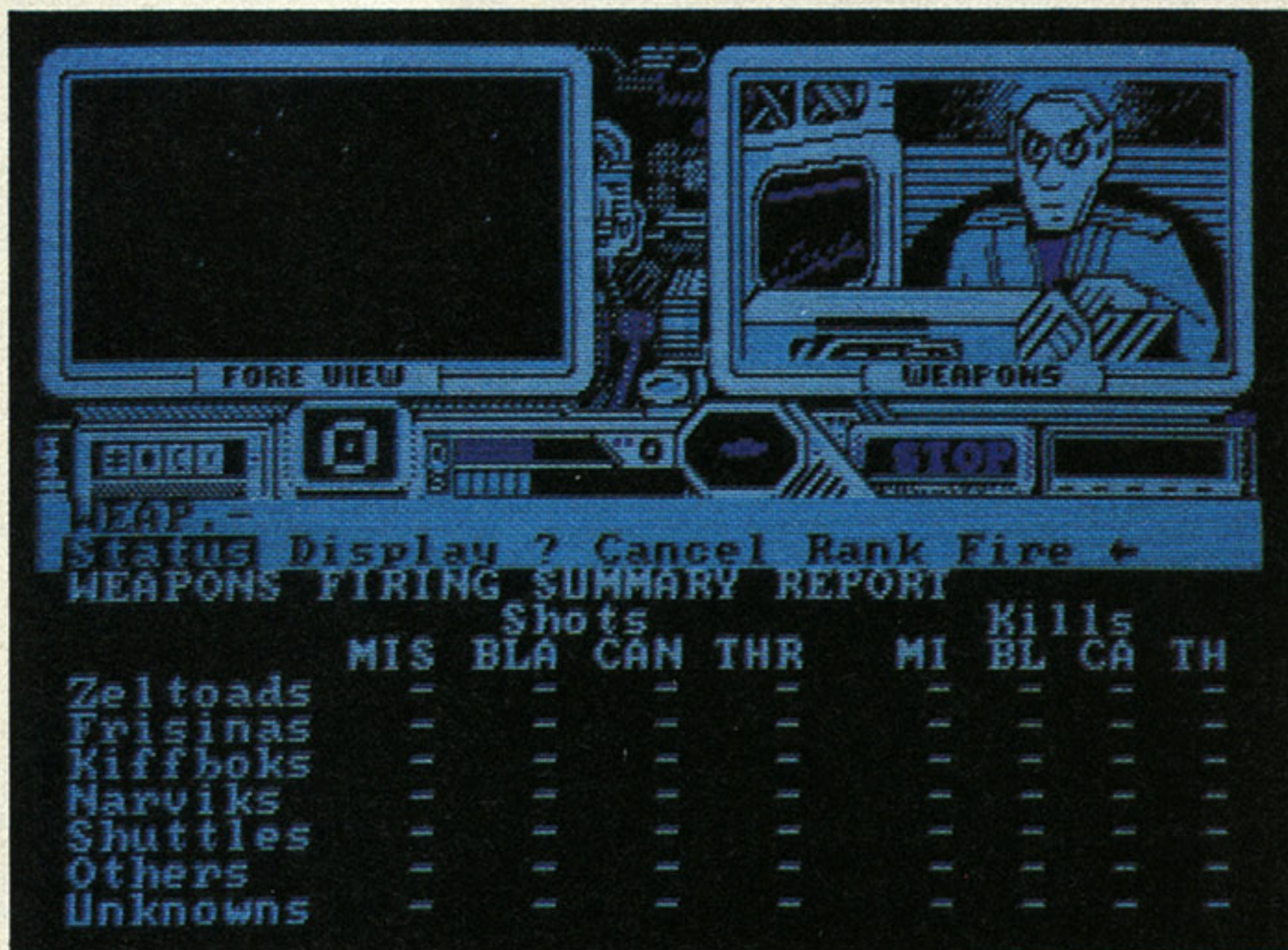
Sogar Billigspiele gibt es für

eine intergalaktische Schnellstraße, die mit vielerlei Hindernissen gepflastert ist. Bei der ST-Version ist übrigens auch gleich ein Editor dabei, mit dem Sie Ihre eigenen Rennstrecken basteln können.

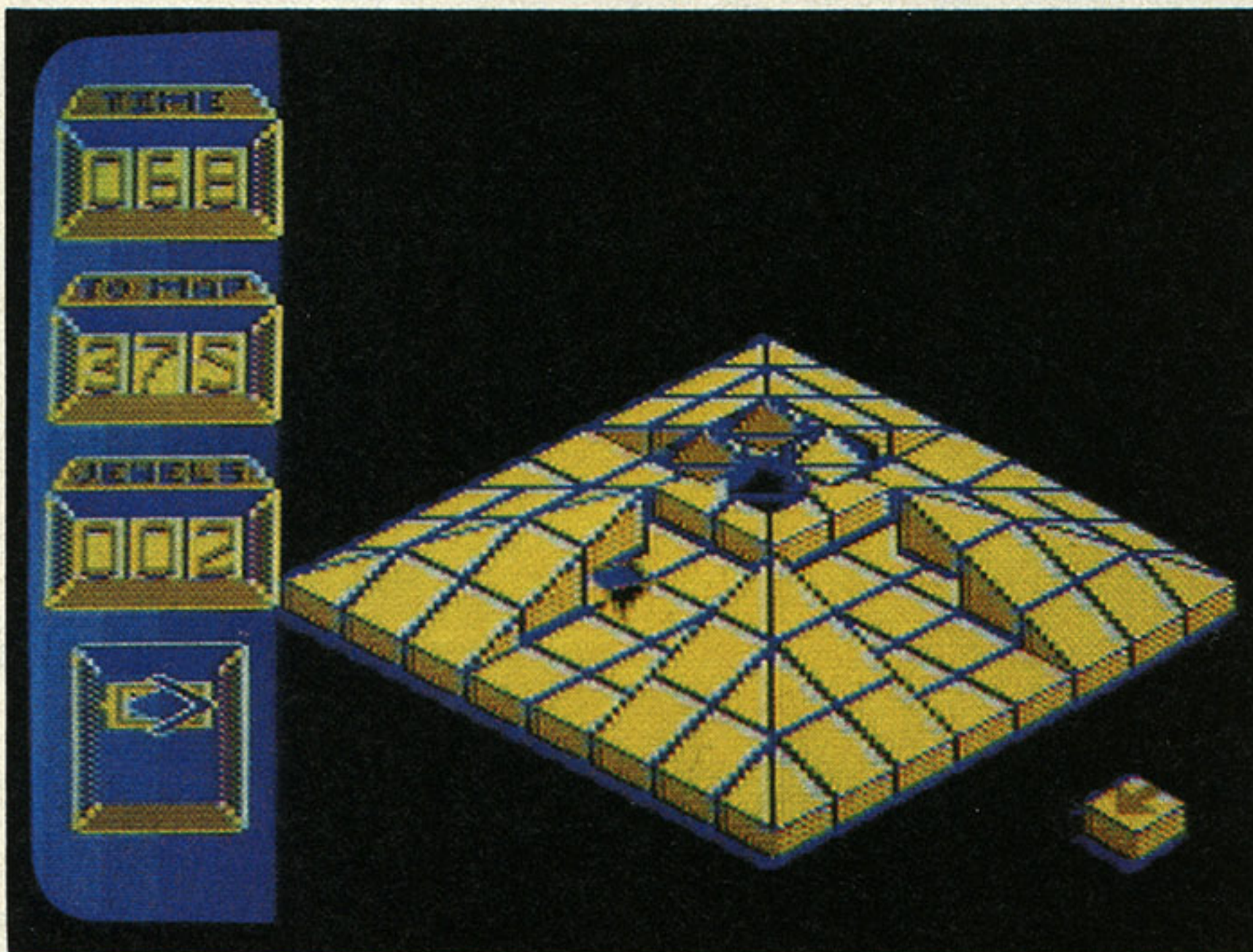
Bowling-Freunde kommen mit **10th Frame** in den Genuß einer erstklassigen Bowling-Simulation. Schöne Animation und tolle, digitalisierte Soundeffekte machen dieses Spiel zu einem Hochgenuß für jeden, der Bowling mag.

Als letztes landete der Flipper-Baukasten **Macadam Bumper** auf unserem Schreibtisch, der grafisch besonders gut gelungen ist. Neben vier fertigen Flippern können Sie Ihre eigenen Traum-Flipper am Bildschirm konstruieren und natürlich spielen.

Kommen wir zum Schluß zum Amiga, um den es diesen Monat etwas stiller war. Neben einer



Starkes Weltraum-Spiel für MS-DOS: »Psi 5 Trading Company«

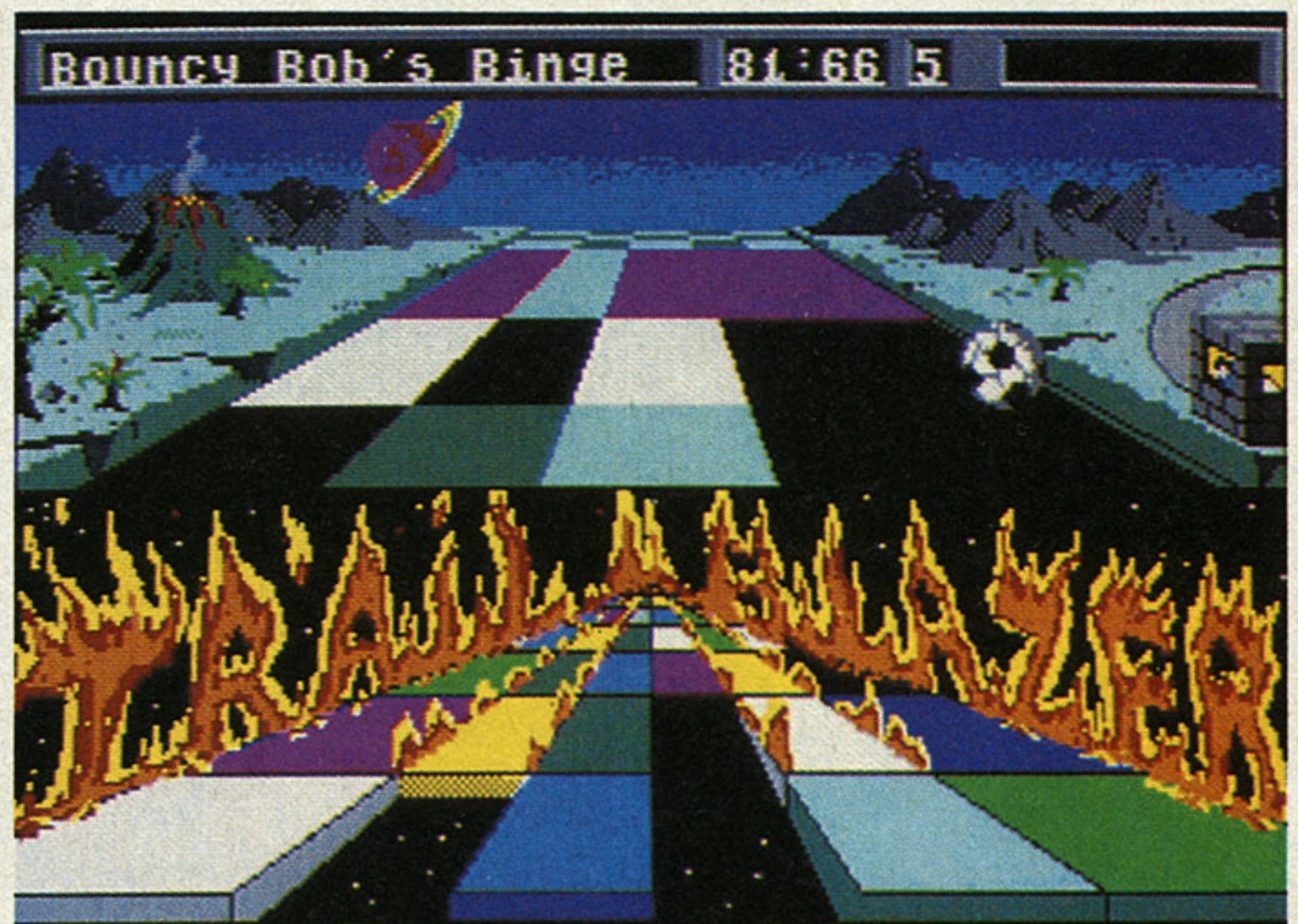


Nun geht's auf dem Atari XL mit »Spindizzy« rund

vorhanden sind. Dafür gibt es nur noch zwei statt bisher vier Kurse. Schade, daß man für diese neue Version wiederum den vollen Preis bezahlen muß, was das Programm eigentlich nur für echte Leader-Board-Fans interessant macht.

Als Zusatzprogramm zu klei-

Rolle eines Raumschiffkapitäns, der mit seiner Mannschaft Waren zwischen Sternsystemen transportiert und deswegen beliebtes Ziel bei Piraten ist. Die größtenteils animierte Grafik ist ein wahrer Augenschmaus und auch der eine oder andere Soundeffekt fehlt nicht.



»Trailblazer« hüpfte auf dem ST auch mit eingebautem Editor

MS-DOS-Computer. Die ersten zwei Programme heißen **Pro Golf** und **Five-A-Side-Soccer**. Bei Pro Golf handelt es sich um die Umsetzung des C 64-Spiels »Hole in One«, Five-A-Side-Soccer ist die Umsetzung des gleichnamigen Fußballspiels. Von beiden Programmen sollte man sich nicht allzuviel erwarten, doch der geringe Preis von je 30 Mark macht das wieder wett.

Im übrigen benötigen alle vorgestellten Spiele eine CGA- oder EGA-Grafikkarte. Manche Leser haben uns gefragt, auf welchem Computer die Spiele getestet werden. Wir verwenden dazu einen Schneider PC 1512, der bisher problemlos alle Programme geschluckt hat.

Kommen wir als letztes zu den 16-Bit-Computern. Beim Atari ST haben sich drei gute Umsetzungen bei uns eingefunden. Als erstes ist das Geschicklichkeitsspiel **Trailblazer** erhältlich. Ein oder zwei Fußbälle hüpfen über

Umsetzung des indizierten U-Boot-Simulators **Silent Service** kam mit **Exodus: Ultima 3** ein weiteres Rollenspiel auf den Markt, das die Fähigkeiten des Amiga nicht sonderlich gut ausnutzt. Begeisterung herrschte jedoch, als die Amiga-Version von **Championship Golf** ankam, die mit schöner 3D-Grafik und Golfer-Animation überzeugen kann. Diese Golf-Simulation hat zwar nur einen Golfplatz, der jedoch millimetergenau dem Vorbild »Pebble Beach« nachempfunden wurde. Sogar die verschiedenen Bäume findet man hier wieder. Die Simulation ist sehr komplex und nur den Spielern zu empfehlen, die sich wirklich eingehend mit dem Programm beschäftigen wollen.

Damit sind wir wieder mal am Ende dieser Rubrik angelangt und machen uns gleich wieder an die Arbeit, neue Umsetzungen zu testen, damit ihr auch nächsten Monat so viele Informationen erhaltet. (bs)

THE ART C

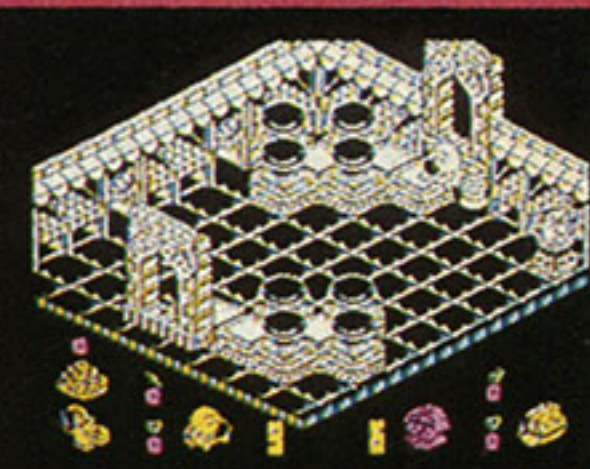
TAI-PAN



Von dem Autor von SHOGUN, James Clavell, kommt **Tai Pan**, ein aufregendes neues Spiel, vollgepackt mit Aktion und phänomenaler Grafik. **TAI PAN** ist die fesselnde Geschichte eines Mannes und einer Insel. Versetze Dich in Dirk Struan — einen Piraten, Schmuggler, der es versteht Menschen zu manipulieren. Du kommst in eine Welt von Tragödien, Abenteuer, Verschwörungen, Komplotte u. Aufregungen — ein packendes, fesselndes Spiel!



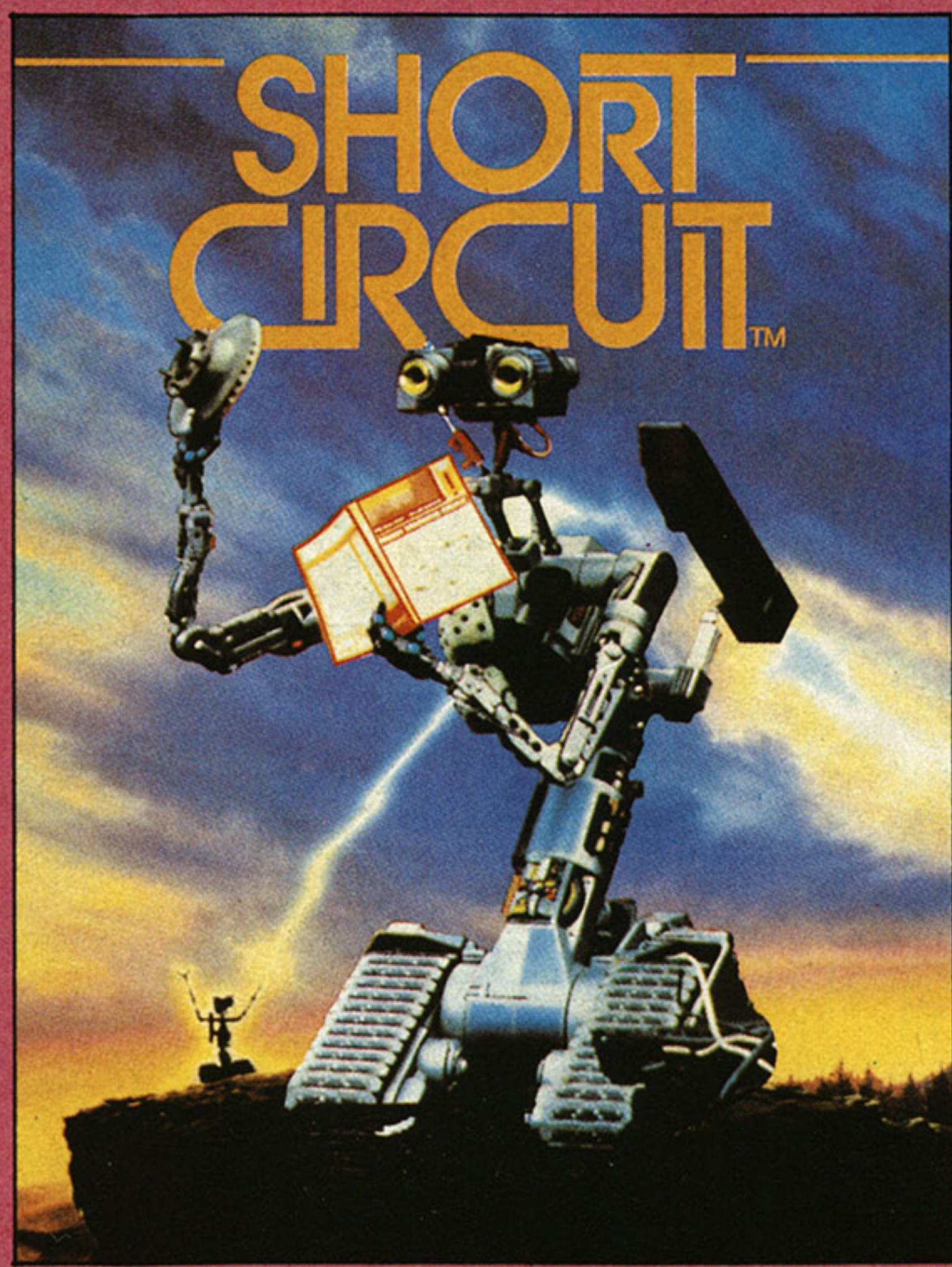
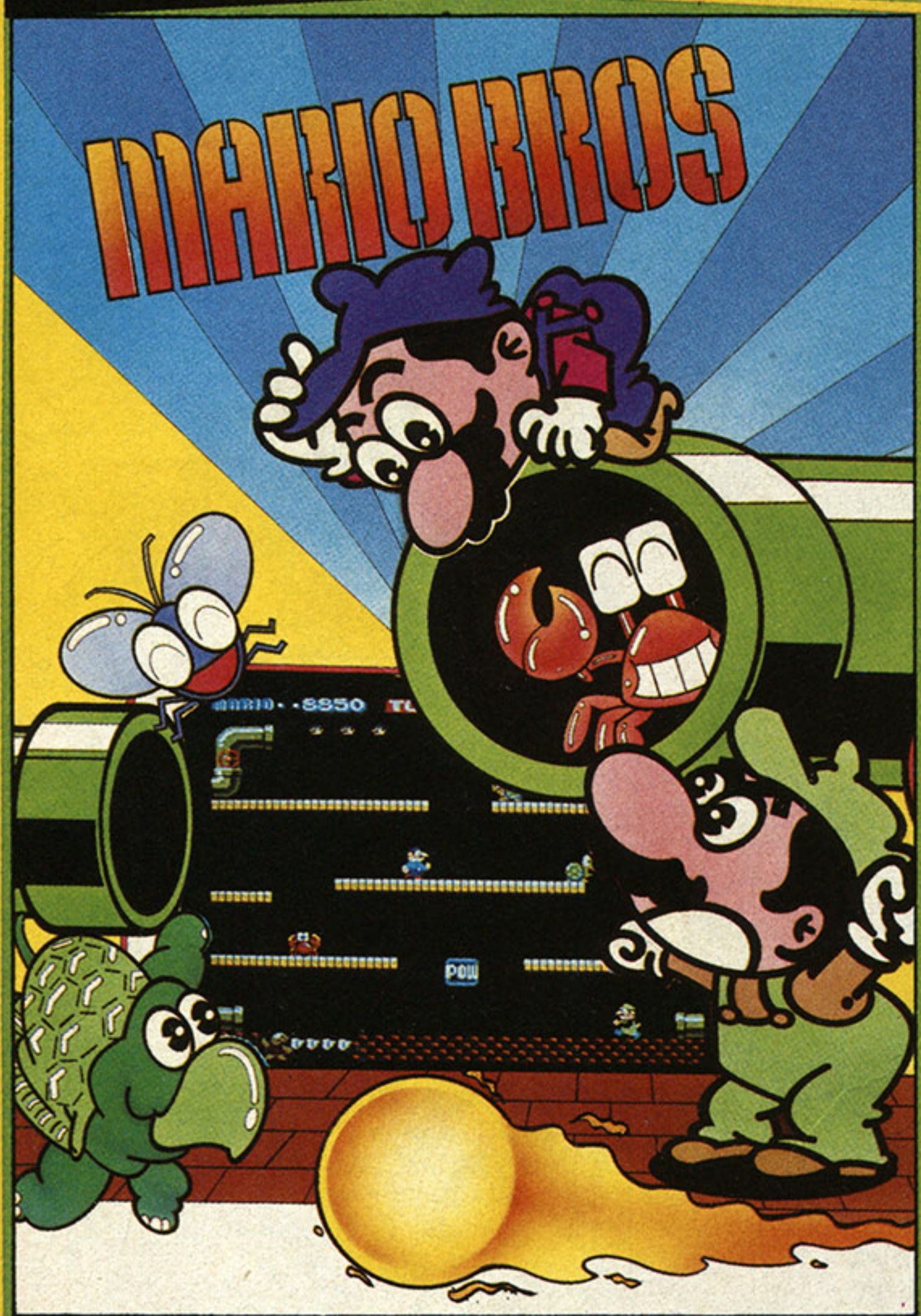
Die Autoren der Spiele-Hits Blockbuster und Batman, Jon Ritman und Bernie Drummond präsentieren »Head over Heels« — Hi! Mein Name ist Mr. Head. Manche sagen ich habe Köpfchen, aber ich glaube mein plattfüßiger Freund ist da anderer Meinung. Ich bin zwar ein richtiger Hans-Dampf-in-allen-Gassen, aber ohne meinen Kumpel Mr. Heals werde ich nirgends schnell hinkommen — oder auch langsam! Ich kann zwar wie ein Floh springen oder sogar schleichen, aber Heals ist der Daley Thompson von uns beiden — er ist SUPERSCHNELL. Zusammen sind wir ein furchteinflößendes Team vorausgesetzt wir treffen uns und dies ist auch die einzige Möglichkeit Diktator Blacktooth zu besiegen!



IS PLAYING T

OCE

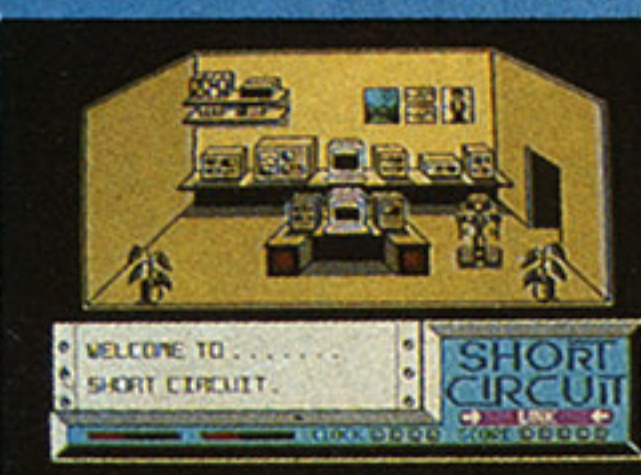
OF GAMES



Jetzt brandheiß von Arcade: Nintendo's Mario Bros für euren Home-Computer. Mit Feuerbällen, Kampffliegen — und natürlich Mario und Luigi! Schaff' Dir die Störenfriede vom Hals und vertreibe sie von den Rohren; aber rutsch' nicht auf dem glitschigen Boden aus! Spielt als Team oder gegeneinander — auf jeden Fall eine Super-Sache mit Mario und Luigi — den Mario-Brüdern.



Nummer 5 lebt! — Ein Roboter der SAINT-Serie hat sich selbständig gemacht! Die Chance war 1:100.000, aber ein Blitzschlag hat Leben in ihm erweckt. Jetzt wollen seine Konstrukteure ihn wieder zerlegen und die Ursache finden. Der Präsident von Nova-Roboter will ihn fangen, bevor er mit seiner Macht Millionen von Unschuldigen gefährdet! Du bist Nummer 5 — Du lebst und willst am Leben bleiben!



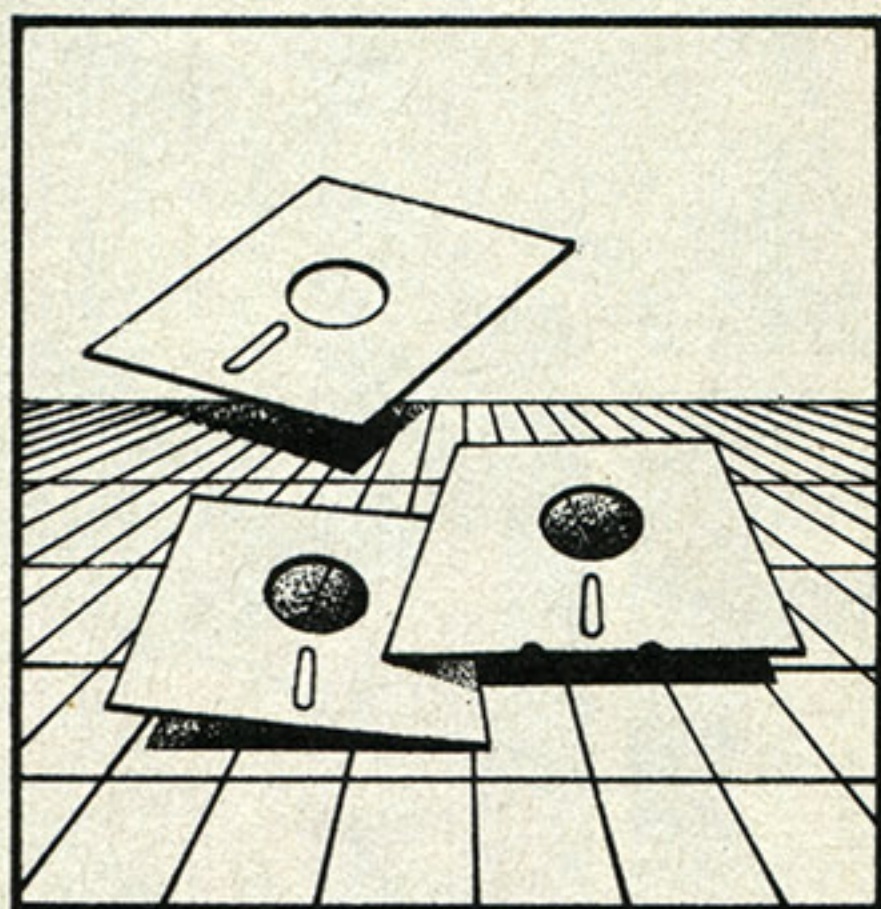
THE WINNERS!



Alle Programme erhältlich für Spectrum

Sie in den Fachabteilungen von **KARSTADT** **KAUFHOF** sowie in allen verteilten Computershops und im guten Versandhandel

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



Mastertronic legt zu

Von Mastertronic gibt es Neues zu vermelden. Nachdem die Engländer Melbourne House übernommen haben, forcieren sie die Entwicklung von Amiga-Programmen. Mindestens ein halbes Dutzend Amiga-Spiele sollen noch im Laufe des Jahres von Melbourne House erscheinen.

Bei den Billig-Spielen tut sich auch einiges: Das erste Programm des neuen Mastertronic-Labels Bulldog marschierte in England schnurstracks auf Platz

1. Außerdem gibt es jetzt auch preiswerte Spiele für MS-DOS-PCs, Atari ST und Amiga, die jeweils zwischen 29 und 39 Mark kosten.

Mastertronic mischt jetzt auch im Spielautomaten-Geschäft mit: Eine Tochtergesellschaft namens Arcadia soll die Spielhallen mit Automaten beliefern. Da wird es wohl nicht allzulange dauern, bis Umsetzungen der Arcadia-Automaten bei einem von Mastertronic's Computerspiel-Labels erscheinen werden. (hl)

Neues von Palace

Zwei neue Spiele von Palace Software (»Hexenküche«, »Antiriad«) sind im Anrollen! »Stifflyp & Co.« entstand in Zusammenarbeit mit dem Binary-Vision-Team, das durch »Zoids« und »The Fourth Protocol« bereits für Aufsehen sorgte. Stifflyp, der Held des neuen Spiels, bekämpft den fiesigen Count Chameleon. Das Ganze spielt in den 20er Jahren. Stifflyp & Co. verspricht eine ausgetüftelte Mischung aus allen



Der letzte Ninja kämpft sich durch grafisch hervorragende Gärten, Häuser und Verliese

möglichen Spielgenres im Comic-Stil zu werden, die dank eines Icon-Systems einfach zu bedienen sein soll.

Neuheit Nummer zwei ist ein Kampfspiel namens »Barbarian«. Sie verkörpern hier einen Schwertkämpfer, der eine liebe Prinzessin aus den Fängen eines weniger lieben Zauberers ret-

ten muß. Das Spiel stammt von Hexenküche-Schöpfer Steve Brown und besteht aus zwei Teilen. In einem kann man Schwertkampf üben, im anderen wird es dann mit der Rettungsmission ernst. Palace verspricht bahnbrechende grafische Animation und spieltechnische Vielfalt. Beide Programme erscheinen

Die Spiele-Hitparaden Mai 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 (wichtig!). 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 Activision Deutschland etwas besonders Feines: Abenteuerspiele von Infocom! Die Gewinner sind:

Thomas Bardelany, Linsheim
Markus Bea, Rothenburg/Tauber
Andrea Eggers, Köln
Joachim Ellinger, Lennestadt
Christian Gast, Wedel/Holstein
Kai Götzelmann, Waiblingen
Ulrich Handt, Porta Westfalica
Arndt Hartings, Bochum
Klaus Hecke, Wiesbaden

Axel Keßler, St. Wendel
Uwe Kornek, Köln
Patrick Lambert, Haßloch
Frank Merkel, Mettlach/Saar
Oliver Möhle, Husum
Christoph Pukall, Höfer
Volker Rießle, Waldkirch
Dirk Sanke, Hamburg
Thorsten Scheffer, Uetersen
Ulrich Steppberger, Mering
Josef Wagner, A-Wr. Neustadt
Jörg Wietzke, Berlin
Stefan Wischniewski, Horneburg

Abschließend wieder unser Tip: »Bureaucracy«. (hl)



Deutschland (Leser-Hits)

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



Großbritannien

1. (-) **Feud** (Bulldog)
2. (3) **BMX-Simulator** (Code Masters)
3. (3) **180** (Mastertronic)
4. (1) **Gauntlet** (U.S. Gold)
5. (-) **Bomb Jack II** (Elite Systems)
6. (4) **Paperboy** (Elite Systems)
7. (5) **Footballer of the Year** (Gremlin)
8. (-) **Curse of Sherwood** (Mastertronic)
9. (6) **Ninja** (Mastertronic)
10. (-) **Leader Board** (Access/U.S. Gold)



U.S.A.

1. (2) **Leather Goddesses of Phobos** (Infocom)
2. (1) **Gunship** (Microprose)
3. (4) **Silent Service** (Microprose)
4. (6) **Aliens** (Activision)
5. (5) **Mean 18** (Accolade)
6. (9) **Championship Football** (Gamestar/Activision)
7. (10) **World Games** (Epyx)
8. (-) **King's Quest III** (Sierra-On-Line)
9. (8) **Hacker II** (Activision)
10. (-) **Two-On-Two Basketball** (Gamestar/Activision)



Deutschland (Verkaufszahlen)

1. (-) **They stole a Million** (Ariolasoft)
2. (-) **Arkanoid** (Imagine)
3. (6) **Feud** (Mastertronic)
4. (-) **Krakout** (Gremlin)
5. (1) **World Games** (Epyx)
6. (-) **Shao-Lin's Road** (The Edge)
7. (2) **Werner** (Ariolasoft)
8. (-) **6-Pack** (Elite Systems)
9. (-) **Gun Law** (Mastertronic)
10. (7) **Bomb Jack II** (Elite Systems)

zunächst nur für den Commodore 64; von Stiffly & Co. ist bereits eine Schneider-CPC-Umsetzung angekündigt, Barbarian kommt sowohl für CPC als auch für Spectrum. (hl)

Der letzte Ninja

System 3-Boß Mark Cale ist über beide Ohren beschäftigt. Er und sein ungarisches Programmerteam arbeiten immer noch an »The last Ninja«, einem Kampfspiel für den C 64, Atari XL, Atari ST und Schneider CPC. Sie haben sich ein hartes Ziel gesetzt, denn sie wollen ein Programm zaubern, dessen Grafik alle anderen Kampfsportspiele um Längen schlagen soll. Ein erstes, animiertes Grafik-Demo, das wir vorab schon bewundern konnten, sah höchst vielversprechend aus. Wird das Programm so toll wie die Bilder, steht uns in den nächsten Wochen ein hervorragendes Kampfspiel ins Haus. (bs)

Software-Spezialitäten (V)

Daß Englisch nicht gleich Englisch ist, wurde jüngst bei einer Pressekonferenz in London klar,



Palace-Programmierer Steve Brown (rechts) schwingt sein Schwert, um die holde Prinzessin (das britische Modell Maria Whittaker) zu erretten.

zu der sich auch Dave Lebling (Spellbreaker, Starcross) von Infocom und Anita Sinclair (The Pawn) von Magnetic Scrolls einfanden. Wir konnten mit den beiden ein wenig plaudern und sprachen beispielsweise über Probleme, die Infocom-Fans mit dem Parser von »The Pawn« ha-

ben. So machte uns die Infocom-User-Group Deutschland darauf aufmerksam, daß The Pawn nicht die Konstruktion »Look into« versteht.

Darauf angesprochen stutzte Anita, meinte dann aber: »Wieso sollte unser Parser darauf reagieren? »Look into« ist in der

englischen Grammatik völlig falsch!«. Dave Lebling meinte hingegen »Im amerikanischen Englisch ist »Look into« allerdings eine gebräuchliche Formulierung.« Anita einigte sich darauf, ab sofort auch »Look into« in die Magnetic-Scrolls-Programme einzubauen, auch wenn es der Grammatik widerspräche. Im Gegenzug wird Dave bei seinem nächsten Adventure etwas mehr auf die Engländer Rücksicht nehmen, denn gleich darauf beschwerte sich Anita über eine Stelle in »Spellbreaker«, bei der der Parser nur amerikanisches, nicht aber britisches Englisch versteht. (bs)

Der Flieger

»Wild Bill« Stealy, Boß von Microprose, ist immer für eine Überraschung gut. Vor kurzem kaufte er ein US-Navy-Trainings-Flugzeug. Es handelt sich um eine zweiseitige T-28 Trojan mit 14000 PS. Zusammen mit erfahrenen Piloten, darunter auch Wild Bill persönlich, sollen die Programmierer Vorgänge wie »taktischen Anflug« oder Luft-Akrobatik lernen und diese dann noch besser auf Computer umsetzen. Wir wünschen einen guten Flug! (bs)

Schnell · zuverlässig · preiswert

C 64	Cass.	Disk	Atari XL/XE	Cass.	Disk
Star Raider II	59,-		Leaderboard	33,-	49,-
Arcanoid	26,-	36,-	New York City	14,90	19,90
Big Trouble China	33,-	49,-	Polar Pierre	33,-	46,-
Cholo	47,-	56,-	Loco	9,90	
Delta	29,-	46,-	Smash Hits VII	33,-	46,-
6er Hit Pack	29,-	43,-	Monkey Magic	9,90	
Fire Track	33,-	49,-	Spin Dizzy	29,-	49,-
Nemesis	29,-	46,-	Fight Night	29,-	44,-
Execut. Leaderboard	29,-	44,-	Trivial Pursuit	45,-	63,-
Mutants	26,-	37,-	68000er		ST Amiga
Nether Earth	26,-	43,-	Reisende im Wind	89,-	
Pod	9,90		Sinbad		99,-
Rana Rama	26,-	39,-	Hollywood Poker	34,-	
Tag Team Wrestling	29,-	43,-	Trailblazer	69,-	

Liste anfordern – es lohnt sich! (für alle Computer – Typ angeben)

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

printaddress

Postfach 1573 · 3548 Arolsen
☎ 05691/3366

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

Neuheiten direkt aus USA

Bards Tale II	C64	109,-
Visits Crown	C64	109,-
Chard of Spring	C64	109,-
Ring of Zilfen	C64	109,-
Imperium Galaktikum	C64	109,-
Visits Crown	Atari XL	109,-
Kampfgruppe	XL/C64	89,-

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



Die Besten für den C64 - z.B.:

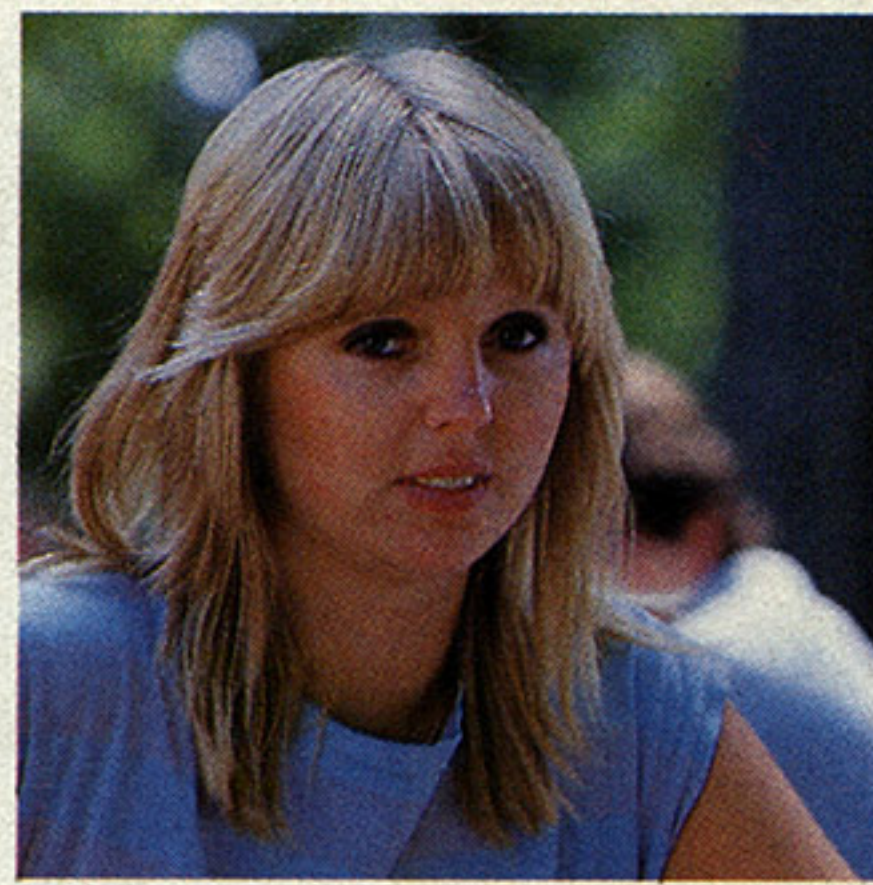
Agent Orange K31. Bomb Jack II 35:22. Up Periscope D50. Tag Team Wrestling 36:24. Murder on the Atlantic 53:36. Sailing 45:35. Consultant D85. Cosmic Shock Absorber 41:28. Die Urkunde 53: 45. DoubleTake 31:21. 5th Axis 45:29. Gauntlet II 36:24. In the Eagles Nest 39:28. The Pirates Tale K21. Leviathan 35:27. Mutants 31:21. PHM Pegasus 45:35. President 45:31. Last Ninja 53:36. Roadwar 2000 D49. Sidney Affair 45:31. Sword of the Samurai 41: 29. The Pawn D53. Top Gun 41:29. USAAF D99. Monopoly 45:39. Indoor Sports 45:27. Gettysburg D88. Delta K31. 221 Baker Street D41. Leif Erikson 28:21. The Great Escape 41:28. Murder of Miami K21. Kampfgruppe D56. Robot Racals D71. SOS K19. Short Circuit 31:21. Shard of Spring D59. Hopeless 42:28. Nosferatu K31. Saigon 41:29. Insp. Gadget 41:28. Headcoach 45:31. Masters of the Universe II (Adv.) 36:25. Hollywood Hijinx D81. Cross Check 48:45. Submarine D41. Tronic D35. Archers K31. Elevator Action 39:24. Vera Cruz Affair 45:29. Star Raiders II 45:27. ... und noch viele andere mehr!
D : K = Disketten- : Kassetten-Version)

Spiele und Programme für C64, Atari 800XL, Amiga, Atari ST und Personal Computer. Fordern Sie die Liste für Ihr Gerät an!

FUNTAStIC ComputerWare

D 8000 München 5. Müllerstraße 44. Telefon 089-2609593

★ Hallo Freaks



„Wahrscheinlich wartet Ihr schon darauf, aber die Auflösung des Infocom-Gag-Wettbewerbs kommt erst in der nächsten Ausgabe. Schaut Euch doch schon mal den Aufruf auf Seite 96 an.“

Eure Petra

Moonmist

Andreas Paul und Stephan Englhart aus Ingolstadt haben das Infocom-Adventure »Moonmist« gelöst. Da es noch drei andere Varianten gibt, nimmt diese Lösung dem Spiel keineswegs den Reiz.

Am Eingangstor drückt man auf das Auge des Drachen und gibt Name und Lieblingsfarbe an. Wer mit dieser Lösung durch das Adventure kommen will, sollte Blau als Farbe angeben.

Nachdem man von Tamara allen Gästen vorgestellt wurde und vor seinem Zimmer steht, geht man hinein. Tamara läßt jetzt den Butler zur eigenen Verfügung zurück und verläßt den Raum. Der Butler fragt nach einiger Zeit, ob man der amerikanische Detektiv ist. Diese Frage beantwortet man mit ja. Jetzt erzählt der Butler alles, was er über den Geist weiß. Zum Schluß fragt er noch, ob man einen guten Rat von ihm will. Hier bekommt man ein Aerosol Device, mit dem man früher den etwas wilden Wachhund des verstorbenen Schloßherrn in Zaum hielt, denn es verbreitet einen üblen Geruch. Nach Meinung des Butlers ist es genauso gut gegen Geister verwendbar. Bevor man pünktlich um acht Uhr zum Essen geht, sollte man baden und den »Dinner Outfit« aus dem Koffer anziehen. Wenn man im eigenen Schlafzimmer den Wandspiegel untersucht, findet man einen Schalter, der bei Betätigung den Eingang in die Geheimgänge offenbart.

Um Punkt acht Uhr betritt man das Eßzimmer und ißt erst einmal bis kurz vor halb neun. Dann hört man plötzlich die Stimme des verstorbenen Hausherrn, natürlich von einem Tonband, das unter einer Büste versteckt ist. Es endet mit der Bemerkung, daß das Spiel jetzt beginnen möge. Unter der Bowl findet man den ersten Hinweis. Lord Jack hat den zweiten, und gibt diesen auf Anfrage auch gern bekannt. Auf der Notiz des Butlers und des Dienstmädchens, im Sitting Room, erfährt man weiteres. Vor allem die Notiz des Dienstmädchens ist wichtig.

Der verborgene Schatz, der aus einem prähistorischen To-

tenschädel besteht, befindet sich in der Glocke. Diese findet man, wenn man von der Great Old Hall aus ganz nach oben geht.

Nun zur Entlarvung des Geistes. Wenn man dem Hinweis von Bolitho, dem Butler, folgt und den Boden in der neuen Halle absucht, findet man eine Kontaktlinse. Verdächtigweise sieht man nun häufiger Vivien, die etwas auf dem Boden sucht. Noch dazu findet man in einer Holzkiste in ihrem Zimmer eine weitere Kiste aus Plastik, die für zwei Kontaktlinsen vorgesehen ist. Allerdings liegt nur eine drin. Um den Geist zu entlarven, sollte man sich in den Geheimgängen aufhalten, nachdem alle Personen und vor allem Vivien ins Bett gegangen sind. Mit etwas Glück trifft man den Geist dort. Andreas und Stephan fanden ihn am Midpoint.

Sobald nun der Geist mit dem Blasrohr angreift, benutzt man das vom Butler erhaltene Aerosol Device und der Geist fällt ohnmächtig zu Boden. Diese Gelegenheit sollte man nutzen, um

das Blasrohr und das Kostüm des Geistes an sich zu nehmen. Und siehe da: der Geist ist Vivien!

Nachdem Vivien wieder zu sich gekommen ist, geht sie wortkarg in ihr Zimmer zurück. Am besten folgt man ihr und wartet am Eingang ihres Zimmers, um ihr Zeit zu geben, sich schlafen zu legen. In ihrem Zimmer nimmt man die Plastikkiste aus der Holzkiste und untersucht die Holzkiste noch einmal. Jetzt findet man das Tagebuch von Vivien, das auch schon im Brief des Zimmermädchens angedeutet wurde. Liest man das Tagebuch, so hat man den Beweis für die Schuld Vivien. Jetzt muß man Vivien nur noch einsperren und das Spiel ist gelöst.

The Bard's Tale — Die Lösung!

Was macht man mit ganzen Bergen von Fragen zum Rollenspiel »Bard's Tale«? Auf jede Frage einzugehen, wäre unmöglich. Also hat sich Jürgen, unser

Bard's Tale-Experte, an die Lösung gesetzt.

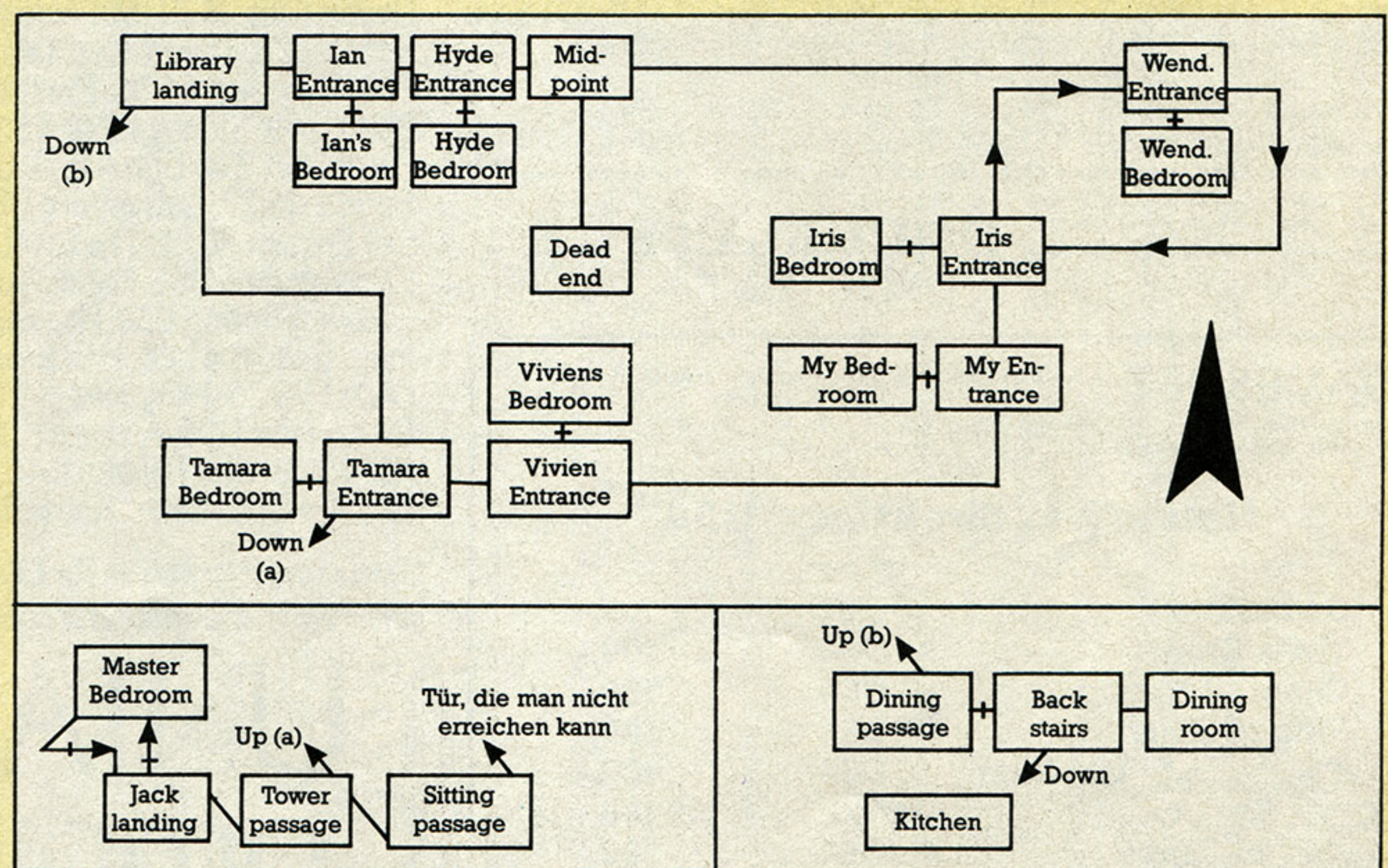
Wir zeigen im folgenden die Punkte, die in den einzelnen Dungeons aufgesucht werden müssen, um ans Ziel zu kommen. Dazu benutzen wir die Koordinatenangabe des Spiels (N für Norden und O für Osten), wie man sie durch den Spruch **SCSI** erhält.

Der eigentliche Spielspaß besteht in der Erforschung der Level und im Zeichnen der Karten. Wer trotzdem meint, daß er ohne Karten nicht auskommt, der schickt einen **frankierten und adressierten Rückumschlag** an:

Redaktion Happy-Computer
Kennwort: Bard's Tale I
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar.

Aber jetzt zum Lösungsweg.

Als erstes muß man den **CELLAR** (Weinkeller) in der »Rakhr Street« und die darunterliegenden **SEWERS** untersuchen. Im dritten Level der Sewers findet man lange, aufwärtsführende Stufen, die an die Oberfläche in den Vorhof von



Lageplan der Geheimgänge in »Moonmist«

»Mangars Tower« führen. Diesen Tower kann man nur mit dem »Onyx Key« betreten.

Die zweite Station der mutigen Gruppe sollten die **CATACOMBS** im »Tempel des Mad God« sein. Wer den Tempel betreten will, muß den Namen des Mad God eingeben: »Tarjan«. In den Catacombs findet man das »Silver Square« und das »Eye« (Auge des Mad God). Das »Eye« verschafft in »Harkyns Castle« Zutritt zu »Kylearans Tower«. Das »Silver Square« wird später in »Mangars Tower« gebraucht.

Das erste Schloß — **HARKYNS CASTLE** — findet man in der linken, oberen Ecke von »Skara Brae«. Es ist die dritte Station unserer Helden und wird von Drachen bewacht. Hier trifft man eine Statue, die sich durch das »Eye« in den Mad God verwandelt.

KYLEARANS AMBER TOWER, die vierte Station unserer Gefährten, besteht nur aus einem Level, der es aber in sich hat! In »Kylearans Amber Tower« kommt man nur mit Hilfe des Mad God aus »Harkyns Castle«. Somit bleibt als fünfte und letzte Station nur noch **MANGARS TOWER** übrig. Der Eingang befindet sich zunächst wie bereits bekannt in den »Sewers III«.

Es folgt jetzt eine Beschreibung der einzelnen Level mit den Punkten, die man unbedingt kennen sollte.

1. Cellar:
Nichts Besonderes zu finden.
Eingang zu **SEWERS I.** — **18N/70**

2. Sewers I:
Hinweise: 7N/170, 10N/120, 21N/90.
Eingang zu **SEWERS II** — **14N/170**

3. Sewers II:
Hinweise: 1N/120, 4N/40, 10N/180, 12N/100.
Eingang zu **SEWERS III** — **11N/00 und 21N/60**

4. Sewers III:
Hinweise: 0N/50, 13N/70.
Besonderheit: Treppen führen in die Stadt zurück in den Vorhof von **MANGARS TOWER** — **15N/130**. Der Tower sieht aus wie ein normales Gebäude. Der Zutritt wird vorerst noch verweigert, bis man den »Onyx Key« besitzt!

5. Catacombs I:
Hinweis: 16N/210.
Eingang zu **CATACOMBS II** — **15N/160**

6. Catacombs II:
Nichts Besonderes.
Eingang zu **CATACOMBS III** — **8N/110**

7. Catacombs III:
Hinweis: 20N/160.
Besonderheit: 19N/200 — King Aildreck erscheint. Von ihm erhält man das »Auge des Mad God«.

8. Harkyns Castle I:
Hinweis: Auf »Harkyns Thron«

darf sich nur ein Barde setzen — 14N/90.

Eingang zu **HARKYNS CASTLE II** — **19N/00**

Besonderheiten: Bei 0N/190 findet man das »Crystal Sword« für den »Crystal Golem« in »Kylearans Tower«.

9. Harkyns Castle II:
Rätsel: 0N/190 — Lösungswort: »Shields«

9N/90 — Lösungswort: »Vampire«.

Eingang zu **HARKYNS CASTLE III** — **19N/190**

10. Harkyns Castle III:
Hinweise: 2N/30.
Rätsel: 5N/30 — Lösung: »Skull Tavern«.

Besonderheit: Die alte Statue bei 1N/210 nimmt das »Eye« (Auge) und wird zum »Mad God«.

Wenn man diesen besiegt, wird man an die Oberfläche (Skara Brae) in den Vorhof von »Kylearans Amber Tower« teleportiert. Der Tower sieht wie ein gewöhnliches Haus aus, das man betreten muß!

11. Kylearans Amber Tower:
Hinweise: 4N/50, 10N/90, 14N/130

Rätsel: 2N/120 — Lösung: »Sini-ster«

10N/130 — Lösung: »Stone Golem«.

Besonderheiten: Bei 20N/20 erhält man ein »Silver Triangle«, bei 13N/170 erscheint Kylearan und man bekommt den »Onyx Key«, mit dem man »Mangars Tower« betreten darf!

12. Mangars Tower I:
Hinweise: 4N/40.

Besonderheiten: Bei 13N/200 erscheint eine sprechende Wand und man wird in **MANGARS TOWER II** teleportiert!

13. Mangars Tower II:
Hinweise: 10N/150.

Rätsel: 15N/40 — Lösung: »Circle« (man erhält den »Silver Circle«).

Besonderheit: Vom Feld 5N/210 kommt man nicht mehr herunter!

Ausgang zu **MANGARS TOWER I** — **17N/210**

Eingang zu **MANGARS TOWER III** — **2N/110**

14. Mangars Tower III:
Hinweise: 7N/90, 8N/130, 15N/210, 9N/190, 12N/110, 19N/10, 21N/00.

Rätsel: 4N/100 — Lösung: Jeweils das letzte Wort der gefundenen Hinweise (Ausnahme: dritter Hinweis lautet »passion«)

einzelnen in der obigen Reihenfolge eingeben! Danach erscheint der geheime Eingang zu **MANGARS TOWER IV** — **9N/30**

Besonderheiten: Bei 12N/190 trifft man den »Keymaster«, der den »Master Key« verkauft, mit dem man sämtliche Schloßtüren in »Skara Brae« öffnen kann. Der Eingang zu »Mangars Tower« wird dadurch von der Stadt aus erlaubt, man braucht nicht mehr

Tel.: 089/260 70 66

für Amiga	K	D
Portal	89,-	69,-
World Games		
für Atari ST	K	D
World Games	59,-	249,-
MS-DOS-Emulator	149,-	299,-
Flight Sim. II		
Omikron Basic		
für IBM	K	D
5 Side a Soccer	37,-	57,-
Pro Golf		
Infiltrator		
für C64	K	D
Arkanoid	25,-	39,-
Delta	34,-	46,-
Leviathan	31,-	46,-
Nemesis (Konami)	28,-	39,-
Trivial Pursuit	39,-	54,-
Zytron	—	31,-
für CPC	K	D
Reisende im Wind	—	82,-
Big Trouble I...	35,-	52,-
für Spectrum	K	D
Skyrunner	19,-	19,-
Arkanoid		

Bei Nachnahme-
versand plus DM 5,-
bei Vorkasse
Lieferung frei.
Anrufen und
bestellen
oder Liste
anfordern
gegen
adressierten
Freiumschlag

COMPUTER WUMMI
Petra Reif
Holzstr. 19
8000 München 5
nur 5 Min. von der U-Bahn

Wichtiger Hinweis für alle Kleinanzeigeninserenten:

Folgende Video- und Computerspiele sind von der Bundesprüfstelle, Bonn, indiziert:

Battlezone	Flyerfox	Raid over Moscow	Stagal I
Beach Head	Friday the 13th	Rambo II	F15 Strike Eagle
Beach Head II	Green Beret	River Raid	Tank Attack
Blue Max	Nice Demo	Seafox/Seawolf	Teachbusters
Commando	Paratrooper	Silent Service	Theatre Software
Desert Fox	Protector II	Skyfox	
Falcon Patrol	Raid on Bungeling Bay	Speed Racer	

Der Verlag behält sich vor, bei Softwareangeboten indizierte Spiele ersatzlos zu streichen.

RADIO WEISS
Severinstraße

Neu

★ 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.-

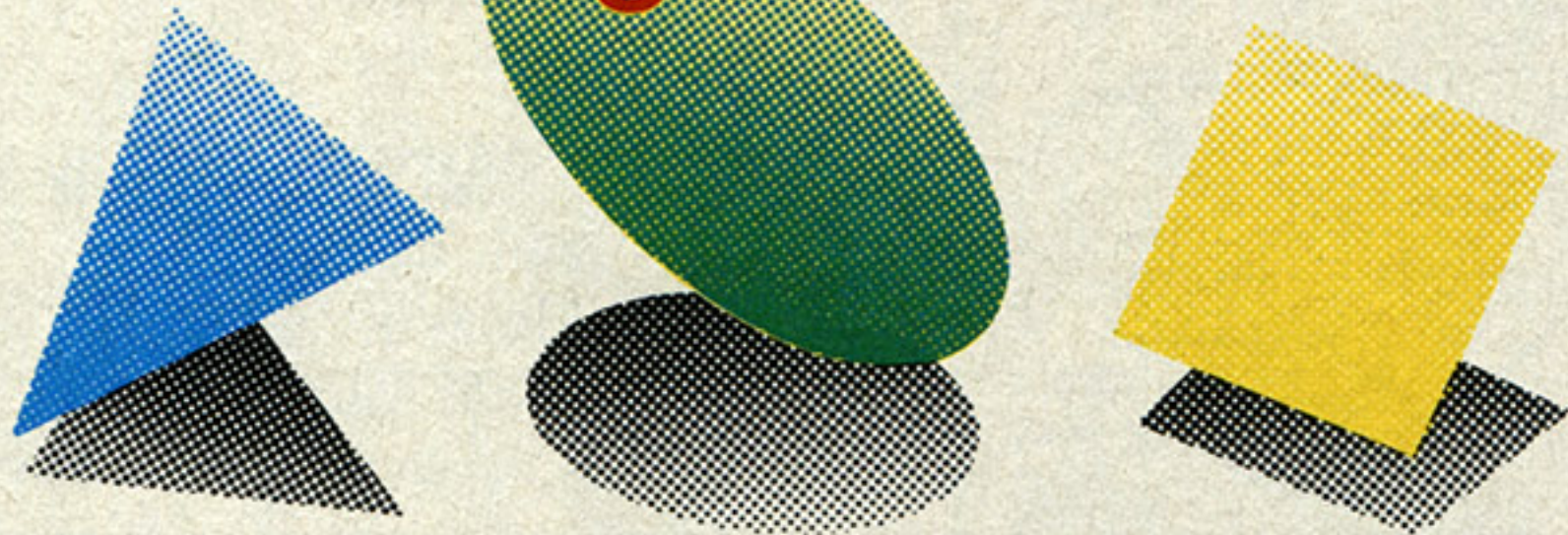
Digital Joystick

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	RACER	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		

Hallo Spiele-Fans!

Jetzt gibt es von



Bulletin 1000

ein Demo-Video
der aktuellsten
Computer-Spiele!

Ab sofort könnt Ihr
die folgenden Spiele noch vor dem Kauf
hautnah erleben:

Short Circuit	/ Ocean
Express Raider	/ US Gold
Leaderboard Tournament	/ US Gold
Top Gun	/ Ocean
Double Take	/ Ocean
Gauntlet	/ US Gold
Footballer of the Year	/ Gremlin
Avenger	/ Gremlin
Future Knight	/ Gremlin
Legend of Kage	/ Imagine
Nuclear Embargo	/ Micropool
Asterix	/ Melbourne House
Fist II	/ Melbourne House
Crash Smashes II	/ Gremlin
Zzap Sizzlers II	/ Gremlin
Amtix Accolades	/ Gremlin
C 16 Classics	/ Gremlin
MSX Classics	/ Gremlin
Tarzan	/ Martech
Terra Cresta	/ Ocean
Tomahawk	/ Digital Integration
Breakthru	/ US Gold
Yie Ar Kung Fu II	/ Imagine
They Sold a Million III	/ Hit Squad
Donkey Kong	/ Ocean
Uchimata	/ Martech

Schaut Euch beim Computer-Händler
das »Bulletin 1000«-Demo-Video an.

Einen Händler in Eurer Nähe nennt Euch:

Rushware, Kaarst bei Düsseldorf,
Tel.: 021 01/60040 oder
»Bulletin 1000«, London,
Tel.: 0044-1/221 3592

Spiele Tips



den Umweg über »Sewers III«!

15. Mangars Tower IV:

Hinweise: 8N/12O, 8N/21O,
11N/17O

Rätsel: 9N/20O — Lösung:
»Thor«.

Eingang zu MANGARS TOWER V — 0N/0O.

Besonderheit: Dieser Level ist
ausgesprochen raffiniert. Zu-
nächst kann man nur einen Teil
untersuchen. Erst nachdem man
das Feld 20N/30 betreten hat,
werden alle Türen zu Wänden
und alle bisherigen Wände zu
Türen, so daß man den zweiten
Teil des Levels untersuchen
kann! Man darf beliebig durch
den Besuch dieses Feldes zwi-
schen den beiden Teillevel um-
schalten.

16. Mangars Tower V:

Hinweise: 1N/20O, 10N/21O,
11N/0O, 15N/10O, 17N/0O.

Rätsel: 21N/10O — Lösung:
»Spectre Snare«.

Besonderheit: Endlich! Bei
20N/10O trifft man auf »Mangar«!
Nach dem Sieg über »Mangar«
erhält jeder Kampfgefährte
300 000 Goldstücke und Erfah-
rungs-Punkte.

Das war es also. Trotz diesem
Lösungsweg sollte man sich nicht
den Spaß entgehen lassen, je-
den einzelnen Level selbst zu un-
tersuchen. Man findet dabei die
unterschiedlichsten Gegenstän-
de, die man einfach ausprobie-
ren sollte. Eine Liste aller Ge-
genstände sind im neuen **Spiele-
Sonderheft** zu finden, das auch
einen Editor für Bard's Tale-
Charakter enthält.

An dieser Stelle auch ein ganz
dickes **DANKE** an alle diejeni-
gen, die mit ihren Karten und
Tips die Lösung von Bard's Tale
erleichtert haben.

In der nächsten Ausgabe be-
ginnen wir mit den Tips zu Bard's
Tale II: »The Destiny Knight«. Ei-
nige Leser haben sich bereits an
die Fortsetzung dieses spannen-
den Rollenspiels gewagt und er-
ste Hilfen geschickt! Die alten
Kampfgefährten kann man übrig-
ens auch im zweiten Teil einset-
zen. (zu)

Leather Goddesses of Phobos

Nachdem in den Ausgaben 3
und 4/87 die ersten Tips zum
Infocom-Adventure »Leather
Goddesses of Phobos« erschie-
nen, folgt diesmal die Lösung

des Spiels, und zwar von Oliver
Weber aus Heddesheim. Karten
zu diesem Adventure findet Ihr
im neuesten Spiele-Sonderheft,
sie waren zu umfangreich, um
sie hier zu veröffentlichen.

— Grundsätzlich sollte man alle
Gegenstände mitnehmen. Beim
Transportieren hilft später der
Korb beziehungsweise der Sack
aus Cleveland.

— Der erste Befehl sollte LEWD
heißen; Alter über 18.

— Man spielt das Adventure als
Mann oder Frau, je nachdem,
welche Toilette man zu Beginn
des Spieles betritt.

— Das Adventure gibt mehrmals
vor, Trent/Tiffany sei gestorben.
Das ist aber falsch, denn man
trifft sie später wieder.

— Die Bar verläßt man, indem
man in einer der Toiletten »Use
Bathroom« eingibt und einige
Züge wartet.

— Zum Teleportieren verwendet
man die Black Circles.

Prison Area

— Alles aus der Zelle mitneh-
men, die Tür öffnen und die klei-
ne Zelle genau gegenüber be-
treten. Dort trifft man Trent/Tif-
fany, ohne die man das Spiel
nicht lösen kann.

Im weiteren Verlauf ist nur
noch von Trent die Rede, aber
natürlich gilt das gleiche für Tif-
fany.

— Trent folgt dem Spieler von
nun an. Nach einigen Zügen gibt
er einen Plan zur Vernichtung
der Leather Goddesses of Pho-
bos bekannt.

— Die Prison Area verläßt man
über den Black Circle im Closet.
Vorher die Taschenlampe an-
machen und mit Hilfe von Trents
Schultern den Korb nehmen.

Venus

— Der Zettel aus der anderen
Zelle ist ein Wortsuchspiel.
Streicht man unbeschadet alle
Dinge, die Trent für seine Ma-
schine benötigt, aus, so ergeben
die restlichen Buchstaben einen
Hinweis darauf, wie man unbe-
schadet an der Venus-Fliegen-
falle vorbeikommt.

— Der Verkäufer auf der Venus
akzeptiert die Taschenlampe als
Tauschobjekt.

— Beim verrückten Wissen-
schaftler legt man die Schokola-
de in den Affenkäfig. Sobald der
Wissenschaftler den Spieler in
einen Affen verwandelt hat, gibt
man Fuck Female (entspre-
chend Male) Gorilla ein, ißt die
Schokolade und kann dann die
Gitterstäbe verbiegen. Nun ver-
wandelt man sich durch Betäti-
gen des Schalters wieder in ei-
nen Menschen zurück, aber vor-
her unbedingt den eigenen Kör-
per losbinden.

— Das Labor über den Black
Circle verlassen; Trent nicht
vergessen. Im Vizicomm Booth
drückt man den Geldrückgabe-
Knopf und nimmt die Münze.

— Die Untangling Cream, die

sich hinter der Venus-Fliegenfalle befindet, verwandelt man mit der Maschine des Verkäufers in eine Unangling Cream. Diese wird später noch gebraucht.

— Die Venus verläßt man durch den Black Circle im Spawning Ground (hinter der Venus-Fliegenfalle).

Main Hatch

— Das Hold kann man nur betreten, wenn man sich in Begleitung von Trent befindet.

— Zur Überbrückung des langen Korridors verwendet man das Pferd.

— Nachdem man während des Kampfes mit Thorbast/Thorballa einige Male versucht hat, diesen oder diese zu töten, verliert er oder sie das Schwert, das man zurückgeben sollte.

— Jetzt nur noch den jungen Mann beziehungsweise die junge Frau befreien (Kill Monster) und ihm oder ihr folgen.

— Durch den Black Circle im Korridor geht es auf dem Mars weiter.

Mars

— Die Maus bekommt man, indem man ihr das Bild von der Katze zeigt.

— Die Tochter des Königs (der große 45-Grad-Winkel) mit der Unangling Cream einreiben.

— Die Nachricht, die man zwischen den Dunes findet, entschlüsselt man, indem man die im Comic angegebene Methode verwendet und das Ganze dann noch rückwärts liest.

— In der Barge: Hinter der Biegung im Kanal sollte man unbedingt sofort den violetten Knopf drücken.

— Beim My Kinda Dock angekommen, die Barge verlassen und den orangefarbenen Knopf drücken. Die Barge fährt nun ohne den Spieler weg.

— Die Antwort auf das Rätsel des Sultans lautet: Riddle.

— Im Harem die Nummer aus der codierten Nachricht verwenden, dann die weiteren Anweisungen der Nachricht befolgen.

— Wie man in den Katakomben überlebt, steht auch im Comic.

— Aus den Katakomben braucht man das Telefonbuch und das Floß. Durch den Ladder Room kommt man wieder heraus.

— Über den Oriental Garden gelangt man mit Down in die Royal Barge.

— Den Pinguinen gibt man die Münze aus dem Vizicomm Booth.

— Die Wattebäusche bekommt man, indem man das Baby in die Decke wickelt, es dann in den Korb legt und den Korb vor dem Waisenhaus abstellt. So kann man für kurze Zeit das Waisenhaus betreten.

— Den Südpol durch den Black Circle im Allusion Room verlassen.

— Den Frosch kann man nur küssen, wenn man vorher die Watte in die Ohren steckt, die Wäscheklammer an der Nase befestigt, sich die Lippen mit Lippenstift schminkt und die Augen schließt.

— Den weißen Kreis in der Oase mit schwarzer Farbe anmalen, dann den dadurch entstehenden Black Circle betreten.

Cleveland

— Das Bettuch zerreißen und ein Seil daraus machen (tie sheet to sheet). Das Seil befestigt man dann am Bett und wirft das andere Ende aus dem Fenster. Wenn Trent dabei ist, dann einfach warten.

— Cleveland verläßt man durch den Black Circle, der sich unter dem SOD befindet (move SOD).

— Über den Circle auf dem Dach (Gefängnis) kommt man wieder auf den Mars.

Mars

— Durch den Fluß kommt man jetzt mit dem Floß. Beim Donald Dock anhalten (Grab The Dock) und für die Münze, die man vom Pinguin zurückbekommen hat, ein Exit kaufen. Das Exit verschwindet im Staub, also Search Dust. In der Tube befindet sich ein Flexible Black Circle, der nur funktioniert, wenn er auf dem Boden liegt. Durch ihn gelangt man in das Boudoir.

Boudoir

— Erst mal warten oder sich mit der Goddesses vergnügen (!), danach die Anweisungen von Trent befolgen. Das Adventure ist gelöst.

Hier noch eine Übersicht, wohin man von den einzelnen Black Circles transportiert wird. Nicht direkt zugängliche oder erst nach Lösung eines Problems existierende Circles sind mit einem Stern gekennzeichnet.

Gefängnis:

Closet → Jungle (Venus)

Roof → Martian Desert

*Cell → Main Hall of Palace (Mars)

Venus:

Rocky Clifftop → Royal Docks (Mars)

Laboratory → Vizicomm Booth (Venus)

Spawning Ground → Hold (Raumschiff nahe Saturn)

Mars:

Ruined Castle → Basement (Gefängnis)

Oriental Garden → Royal Barge (egal, wo sie sich befindet)

Minaret → Cramped Space (Gefängnis)

*Oasis → Cleveland

Allusion Room → Wazz-Up-Dock (Mars)

Raumschiff (nahe Saturn):

Long Corridor → Ruined Castle (Mars) / My Kinda Dock (Mars) / Oasis (Mars)

Cleveland:

*Garden → End of Hallway (Gefängnis)

*Flex. Black Circle → Boudoir

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 -

SUPER-GAMES

brandneu, brandheiß:

HEAD OVER HEELS

SPECTRUM	24,90
CPC	29,90 / 39,90

Catch as catch can...

TAG TEAM WRESTLING

C64 Cass.	29,90
C64 Disk	42,00

golfen wie die Großen!

LEADERBOARD EXECUTIV EDITION

C64	29,90 / 39,90
CPC	29,90 / 39,90

Raumabenteuer Teil 2:

STAR RAIDERS II

für Commodore 64/128

Cassette	29,90
Diskette	42,00

In diesem Heft getestet:

TIGER MISSION

für Commodore 64/128

Cassette	29,90
Diskette	42,00

spin around (the Price)...

SPINDIZZY

für Atari 800XL/XE

Cassette	29,90
Diskette	39,90

furchtbar schnell...
furchtbar gut...

TRAILBLAZER

jetzt für ATARI ST
49,00

weil's so gut ankam:

HITPAK 6

C64, CPC, SPECTRUM
Cass 19,90 Disk 29,90

HOLLYWOOD POKER
C64 9,90 / 19,90

Versand-Telefon

(von 10 Uhr bis 18.30 Uhr)

(02 21) 41 66 34

24-Stunden-Telefon

(von 18.30 Uhr bis 10 Uhr Anrufbeantworter)

(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) 68 01 403

★ Hallo Freaks

POKEs und Schummel-Listings

Wir suchen POKEs und Schummel-Listings und zwar ganz besondere, nämlich für Originale! Das heißt, es müssen POKEs oder Listings sein, die den Autostart überwinden. Die Listings sollten aber nicht mehr als zehn bis 15 Zeilen umfassen. Genauso schön sind die sogenannten »Cheat-Modi«, bei denen man mit bestimmten Tasten-Kombinationen oder in der High-Score-Liste das Spiel beeinflusst.

Schreibt Eure Tips an Hallo Freaks, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar und vergeßt Euren Absender nicht. Bitte gebt genau an, für welches Spiel auf welchem Computer Euer Trick gilt und ob er auf die Disketten- oder Kassetten-Version zugeschnitten ist. Einen kleinen Vorgeschmack liefert Euch der folgende Trick aus der Redaktion.

Krakout

Habt Ihr Probleme, bei »Krakout« bis zum letzten Bild zu kommen? Dann solltet Ihr folgenden Trick ausprobieren. Spielt so lange, bis Ihr in die High-Score-Liste kommt. Hier gebt Ihr »(C)« (also Klammer auf, großes C, Klammer zu) ein, um im nächsten Spiel unendlich viele Schläger zu bekommen. Wenn man in diesem Cheat-Modus ist, kann man keine Punkte mehr sammeln.

Wir haben diesen Trick bei der C 64-Version erprobt. Ob er

bei anderen Computern auch funktioniert, können wir leider nicht garantieren. Am besten einfach ausprobieren!

Serpent's Star

Klaus Haevecker aus Erding hat einen Nachtrag zur Lösung von »Serpent's Star« in Ausgabe 3/87:

Die Kristallstatue in Raum 15 (Eisgrotte) ist keineswegs nutzlos! Nimmt man diese Statue bis zum Höhlenausgang, der zum Felssturz führt, mit, bringt man dort mit dem magischen Spruch »Avalanche off« den gemeinen Felssturz zum Stoppen. Anschließend bringt man die Statue wieder zum Altar in die Grotte zurück. Wer die Statue nicht zurückbringt, wird später von einer Bergsekte, der die Statue gehört, erschlagen.

»Hallo Freaks« zum Nachbestellen (Teil 2)

Da die Resonanz auf die Nachbestell-Aktion (Ausgabe 8/86) unerhört groß war, wird es Zeit für den zweiten Streich. Wer also nicht alle Ausgaben von »Hallo Freaks« sammelt, kann ausgewählte Tips und Lösungen als Fotokopie nachbestellen. Ausgewählt deshalb, weil Ihr mit speziellen Antworten ohne die Fragen nicht viel anfangen könnt.

Wer Tips nachbestellen will, notiert die Kennziffer, die in der Übersicht vor dem Namen des Spiels steht. Da diesmal das Alphabet nicht zur Unterscheidung ausreicht, ist die Kennziffer eine dreistellige Zahl. Diese Kennziffer und einen an Euch selbst adressierten und mit einer 80-Pfennig-Briefmarke frankierten Umschlag schickt Ihr dann an »Hallo Freaks«.

Kennziffer	Name des Spiels	Ausgabe	Bemerkung
201	Three Weeks in Paradise	8/86	mit Karte
202	Mindwheel	8/86	ohne Karte
203	Laps Philosophorum	9/86	nur Karte
204	Neverending Story	9/86	mit Karte
205	Dragonskulle	9/86	mit Karte
206	Enigma Force	9/86	mit Karte
207	Perry Mason	10/86	ohne Karte
208	Hexenküche II	10/86	mit Karte
209	Frankie goes to Hollyw.	10/86	mit Karte
210	Elite	11/86	ohne Karte
211	Mercenary	11/86	mit Karte
212	Ghosts'n Goblins	12/86	nur Karte
213	Mask of the Sun	12/86	mit Karte
214	Borrowed Time	12/86	mit Karte
215	Herz von Afrika	1/87	ohne Karte
216	Infiltrator	1/87	mit Karte
217	Ballyhoo	2/87	mit Karte
218	Murder o.t. Mississippi	2/87	mit Karte
219	Amazon	3/87	mit Karte
220	Silent Service	3/87	mit Karte
221	The Serpent Star	3/87	mit Karte
222	Hacker II	4/87	mit Karte
223	Trinity	4/87	ohne Karte
224	Elite (Teil 2)	4/87	ohne Karte
225	Druid	4/87	ohne Karte
226	The Pawn	4/87	ohne Karte

Sentinel

Michael Fontner aus Reichelsheim hat das Spiel »Sentinel« gepackt. Er hat die Codes für die ersten 30 Landscapes ausgearbeitet. Die beiden einfachsten Landscapes sind:

0001 für einen Sentinel
0010 für zwei Sentinel

Landscape	Code
0001	02254153
0002	88534263
0003	36478937
0004	81747818
0005	53670951
0006	76964997
0007	64949596
0008	76465990
0009	58618458
0010	67510065
0011	65614978
0012	40693494
0013	26006956
0014	05801695
0015	78871093
0016	99655727
0017	87507474
0018	78584716
0019	73490728
0020	91287667
0021	82598093
0022	79066357
0023	67748965
0024	65980879
0025	57574486
0026	14014389
0027	52784469
0028	37293679
0029	89224492
0030	06127473

Tass Times in Tonetown

»Tass Times in Tonetown«, das Nachfolge-Adventure zu »Borrowed Time«, muß bei Euch sehr beliebt sein, denn es kamen viele Briefe zu den Fragen in Ausgabe 4. Die Antworten schrieb Jürgen Buschek aus Heilsbrunn, weitere Tips und die Karte stammen von Thomas Vesper und Juliana Kubsch aus Bonn. Zuerst zu den Antworten:



Cooler Software für alle Freaks! Commodore

SUPER! Jedes Programm nur 9,95 DM! (Mindestabnahme 2 Kassetten)

Back to reality	Los Angeles Swat	S.O.S.	Thrust	Go for gold	Action Biker	Booty
BMX Racers	Mad Nurse	Sentinel	War Hawk	Summer Games 1	Big Ben	Wing Commander
Challenger	Master of the Lamps	Speedboat Race	Feud	Pitstop	Speed King	Video Poker
City Fighter	New York City	Storm	Kobyashi Naru	Little Computer People	Finders Keepers	Master Chess
Hollywood or bust	Olo	Street Surfer	Operation Hongkong	Miami Dice	Hunter Patrol	Make Music
Hyperbowl	P.O.D.	Superman	Wild West	Paint-Box	The Prince	Magic Carpet
Kane	Pipeline2	Sword of Fargoal	Bump set Spike!	Micro Rhythm	Ninja Master	Rescue on Fractalus!
	Rock'n Bolt	The Human race	Formula 1	1985	Spiky Harold	Panther

Weitere Software lieferbar für: MSX/Atari 800XL/C 16/Plus4/AMIGA/Atari ST/Schneider
Versand: Vorkasse oder Nachnahme (+4,- DM)

Software-Versand Bachler · Postfach 429 · 4290 Bocholt · Tel. 02871/183088

— Die Boutique findet man östlich vom Jamac Salon.
 — Jürgen befreit den Großvater, indem er mit dem Zagtone (einfach von den Daglets mitnehmen) auf die Fesseln schlägt.
 — Den Press Pass erhält man im Zeitungsgebäude, wo sich Emilio befindet. Dort muß man den Bildschirm (terminal) und den Drucker anschalten und auf die entsprechende Frage irgendeinen Namen eingeben. Auf die Frage nach dem Press Pass gibt man natürlich yes ein. Mit dem Press Pass verschafft man sich Zutritt zur Musikgruppe Daglets.
 — Über die Brick Wall kommt man gar nicht. Um aber dahinter zu gelangen, muß man zuerst einen Red Devil einfangen (mit den Handschuhen) und ihn in das Glas stecken. Dann geht man zu dem Gate mit der Nase und dem Auge, nimmt einen Pilz und wirft diesen auf die Nase oder das Auge (egal). Dadurch werden beide in ihrer Wahrnehmungskraft (Sehen und Hören) gestört. Danach geht man zum Brunnen und steigt hinunter, aber nur, wenn Ennio nicht den Snarl riecht. Am Ende des Ganges (die Kreaturen und der Kopf sind unwichtig) einfach hinaufsteigen. Jetzt befindet man sich auf dem Grundstück von Franklin Snarl und muß die Stelle finden, von der man das Gate von

hinten sieht. Nun läßt sich das Gate entriegeln und man kann unbesorgt ein- und ausgehen.
 — Die Frage nach dem Red Devil ist oben schon mitbeantwortet.
 — Um ausreichend verrückt auszusehen und nicht getötet zu werden, braucht man folgende Gegenstände: Jumpsuit, Shirt, Hooplet (aus der Boutique); sofort anziehen. Dann muß man noch eine Maske kaufen (egal welche), diese aufziehen und sich noch die Haare im Jamac Salon färben lassen.
 Jetzt etwas Besonderes von Thomas und Juliane. Sie haben eine Übersicht und Tips in Form eines Artikels in der »Tass Times« beigelegt.

Tonetown von größter Plage befreit!

Gestern fand das stadtbekannte Ungeheuer Snarl sein verdientes Ende, nachdem es unsere Stadt über Jahre hinweg terrorisiert hatte. Wie es dazu kam, haben unsere Reporter aufgedeckt.

Es fing alles damit an, daß X. (Name geändert) seinen Großvater Gramps besuchen wollte. Als er diesen in seiner Hütte nicht antraf, begann er nachzuforschen. Zuerst fand er in der Küche, in einem Krug versteckt, den Schlüssel zu einem Labor,

das er sofort betrat. Dort fand er ein Buch und, in einem Fischglas, einige Picks, unsere hiesige Währung (dort zum Gitarrenspiel verwendet!). Beides nahm X. mit. Er entdeckte einen Schalter, den er mutig umlegte, um damit eine Zeitmaschine in Gang zu setzen. Er durchschritt einen Reifen und — befand sich in unserer Stadt, wo er durch Ennio, die Legende, begrüßt wurde.

X. ging nach Norden und fand einen silbernen Krug, den er sicherstellte, ließ dafür aber den Schlüssel zurück. Dann suchte er einen Friseur auf, um sich der Mode anzupassen; er wählte das flippige Feather Foil Design. Danach legte er sich in der Boutique noch passende Kleidung zu, indem er ein grünes Jumpsuit und ein Hooplet erwarb. Echt Tone!

Er eilte nun in den Newsroom der Tass Times, um sich einen Presseausweis ausstellen zu lassen, wobei er allerdings zu unserem Bedauern, zuerst alle Geräte einschalten mußte. Dann ließ er sich von unserem Redakteur Nuyu, mit dem er sich unterhielt, eine Kamera aushändigen. Er nahm einen ersten Auftrag an, die Topband des Jahres, die Daglets, zu fotografieren. Zu diesem Zweck traf sich X. am Ort des Auftritts mit Stelgad, der sich mit seinem Presseausweis

zu erkennen gab. Nachdem er die Daglets fotografiert und sich das Foto genau angesehen hatte, erhielt er ein Zagtone, das wunderbare neue Instrument der Gruppe. Die Kamera ließ er zurück und eilte in unsere Redaktion, um dem Redakteur das Bild auszuhändigen und dafür wichtige Informationen zu erhalten, die er sofort gewissenhaft notierte. Den Ausweis benötigte er nun nicht mehr.

In der Top-Discothek der Stadt, Fast Freddies, zog X. Handschuhe an, bei Snarl Pets kaufte er einen Blobpet, ließ ein Buch und das Zagtone zurück, um dann in Flos Party Service eine schwarze Maske zu kaufen, die er aufsetzte. Großzügig trennte er sich von den Picks. Er begann nun unser Umland zu erforschen. Im Wald suchte er eine sandige Stelle auf, an der sein Blobo wühlte und ihm dann entlief. X. fand eine Karte, die er mitnahm. Nach diesem glücklichen Fund eilte er zu den Red Devils, die er mit dem silbernen Krug fangen konnte, wobei er zum Glück Handschuhe trug. Er nahm auch noch einen Pilz mit und hielt sich, die Gefahr wohl ahnend, nicht länger bei den Pilzen auf. Im Nordosten, am äußeren Tor von Snarls Grundstück, bewarf er den grausigen Wächter mit dem Pilz.

★ ★ Astro-Versand ★ ★

★ 87er FRÜHLINGSOFFENSIVE: 64er ★

FREEZE FRAME MK IIIB, Supercopymodul 113 DM
Freeze Frame + orig. **Utility-Disc** 139 DM
Erweiterungsdisc für Freeze Frame 27 DM
THE FINAL CARTRIDGE II - jämmerliche 99 DM
THE POWER CARTRIDGE, Powerpreis 125 DM
THE POWER C + FREEZE FRAME, zus. 229 DM
FINAL CAR. II + FREEZE FRAME zus. 209 DM
ALLES-Copy-Adapter f. 2 Datensetten 44 DM
MULTI-EPROMMER, alle bek. Epr.-Typen 170 DM
256-K-Superepromkarte, fertig - irre 98 DM
256-K-Epromkarte als Modul, winzige 120 DM
Super-Sound-Digitizer mit Prg.-Disc 129 DM
Video-Digitizer VIDEO 1000, 384x288 250 DM
Expert-Superfreezer mit Disc. **NEU** 139 DM

Preise bei Vork. OHNE versteckte Zuschl.
 Nachnahme + 4,50 DM, sonstiges + Liste a.A.

ASTRO-VERSAND ★ Postfach 1330 ★ 3502 Vellmar
 24-Stunden-Bestelltelefon: (0561) 880111



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 99,-
 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

Wichtiger Hinweis für alle Kleinanzeigeninsetenten:

Folgende Video- und Computerspiele sind von der Bundesprüfstelle, Bonn, indiziert:

Battlezone	Raid on Bungeling Bay
Beach Head	Raid over Moscow
Beach Head II	Rambo II
Blue Max	River Raid
Commando	Seafox/Seawolf
Desert Fox	Silent Service
Falcon Patrol	Skyfox
Flyerfox	Speed Racer
Friday the 13th	Stalag I
Green Beret	F15 Strike Eagle
Nice Demo	Tank Attack
Paratrooper	Teachbusters
Protector II	Theatre Software

Der Verlag behält sich vor, bei Softwareangeboten indizierte Spiele ersatzlos zu streichen.

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,-			
Deja Vue	—	99,-	Atari XL/XE	K	D
Eden Blues	69,-	—	Acro Jet	35,-	49,-
Flight Simulator II	149,-	129,-	Airline	39,-	49,-
Flip Flop	39,-	39,-	Boulder Dash C-Kit	29,-	44,-
Gauntlet	79,-	—	Das U-Boot	35,-	49,-
Gunship	—	89,-	Intern. Karate	24,-	39,-
Instant Music	—	89,-	Jewels of Darkness	49,-	49,-
Jewels of Darkness	69,-	69,-	Leaderboard Golf	35,-	49,-
Karate Kid II	69,-	—	Ninja	15,-	—
Macadam Bumper	69,-	—	Silicon Dreams	49,-	49,-
Marble Madness	—	79,-	Spindizzy	39,-	59,-
Ninja Mission	39,-	39,-	Sky Runner	29,-	39,-
Portal	—	99,-	The Pawn	—	69,-
Renegade	39,-	39,-	Tomahawk	34,-	49,-
S.D.I.	119,-	119,-	Zone X	24,-	—
Shanghai	79,-	79,-			

Andere Computer auf Anfrage!

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) 14377

PEKSOFT OHG - Der Softwareladen

Müllerstraße 44, 8000 München 5

	C 64		Schneider		Spectrum
	K	D	K	D	
Spindizzy	28,-	42,-	28,-	42,-	28,-
Deuta	28,-	42,-	—	—	—
Express Rider	28,-	42,-	28,-	42,-	28,-
Arkanoid	28,-	42,-	28,-	42,-	28,-
Trailblazer	28,-	42,-	28,-	42,-	22,-
Nemesis	28,-	42,-	28,-	42,-	28,-
The Sentinel	28,-	42,-	28,-	42,-	—

PSI-5 Trading für MS-DOS 59,-; Spectrum 28,-

Atari ST	Atari 800XL	C	D
Dr. Zock, Jumpster			
Startrade	Spindizzy	28,-	42,-
je nur DM 19,90	Trailblazer	28,-	42,-

Wir reparieren Sinclair- und Schneider-Computer
 Versand per NN + DM 5,- oder Vorkasse + DM 3,- Porto/Verpackung
 Händleranfragen erwünscht

TELEFON 089/2 60 93 80

★ Hallo Freaks

Nachdem X. sich aus Snarl's Pets Buch und Zagtone geholt hatte, überprüfte er noch einmal den Sitz der Maske und bestieg mutig den verwunschenen Brunnen. Gut verkleidet entkam er dem Wächter und begann dann, den Tunnel zu untersuchen. Dabei entdeckte er einen Hebel, den er betätigte, um so die Bestien auszuschalten. Kurz darauf

fand er den Ausgang, der durch einen hohlen Baum aus Snarl's Grundstück getarnt war. Er begab sich zum Tor, schloß es auf und verließ ohne Zögern das Anwesen.

X. ging nun dreimal nach Süden, dann dreimal nach Osten. Kaum hatte er damit die Westlands betreten, sah er sich auch schon durch das Ungeheuer der Sümpfe verfolgt. Er rannte sofort nach Osten, noch einmal nach Osten, dann nach Norden; und alles im Laufschrift! Er konnte dann nach Osten durch den Wasserfall dieser Gefahr entrinnen.

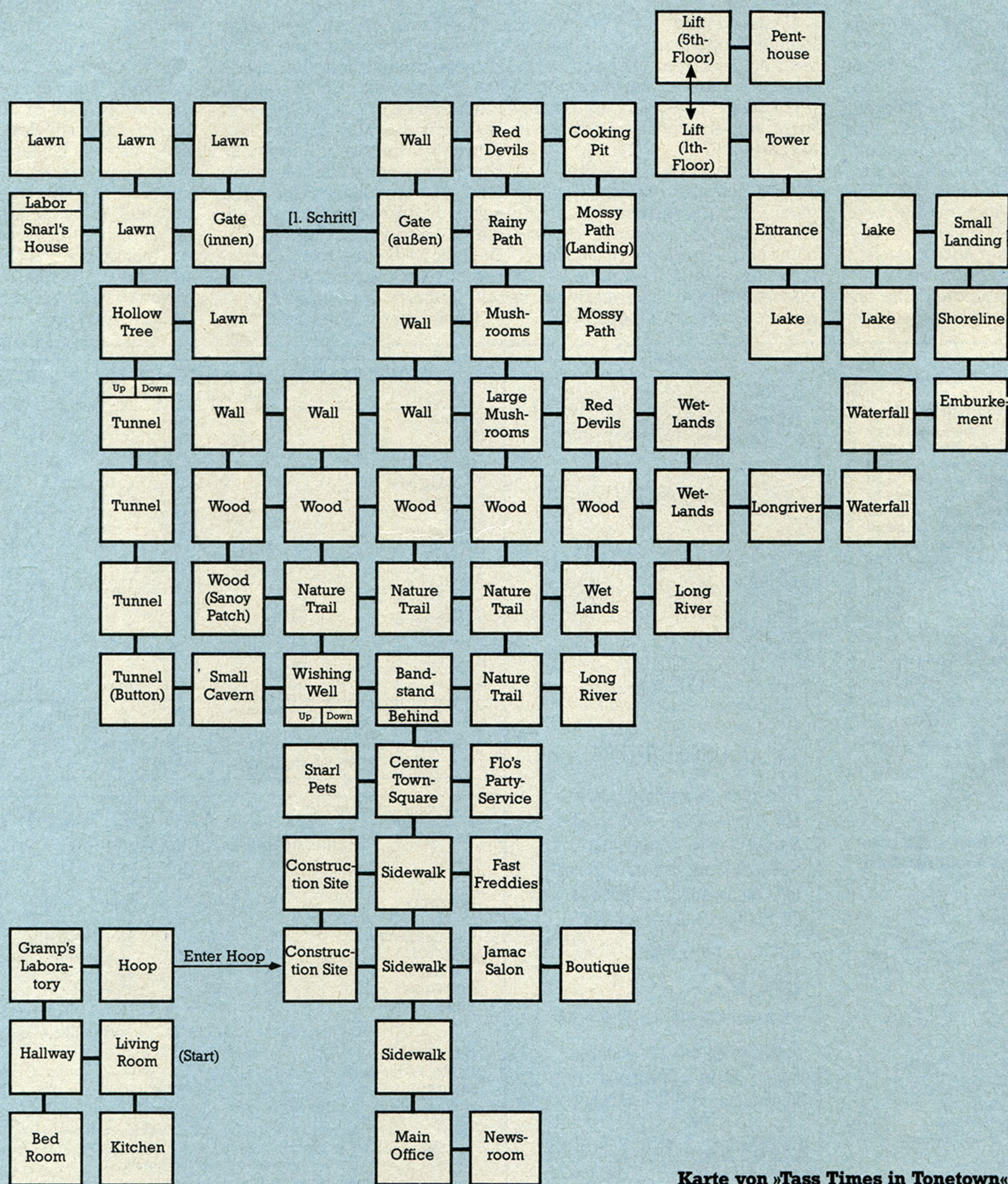
Im Norden fand X. eine Landestelle, an der ein Ruderboot vertäut war. Er bestieg das Ruder-

boot, ruderte nach Westen, nach Süden und wieder nach Westen, als er die Landestelle der Insel entdeckte. Auf diese ruderte er zu und betrat den Turm. Den Lift setzte er durch die Metall-Karte in Funktion und fuhr in den fünften Stock. Dort fand unser Held endlich seinen Großvater! Doch man hatte diesen in Ketten gelegt. Ohne Zögern schlug er mit dem Zagtone auf die Kette, die durch den Ton des Instruments abfiel.

Sein Großvater berichtete ihm von der großen Gefahr, in der unser Gemeinwesen schwebte. Daraufhin eilten beide zum Lift, fuhren hinab zum Eingang und bestiegen das Boot. Nachdem sie zweimal nach Süden geru-

dert waren, übernahm Gramps das Steuer und führte das Boot an das westliche Seeufer. Von dort starteten unsere Abenteurer zur letzten, mutigsten Tat: der Vernichtung des Snarl!

Sie wanderten nach Westen, betraten durch das Tor das Grundstück des Snarl und dann sein Haus. Im Labor fanden sie den Übeltäter. Jetzt ging alles sehr schnell: Ennio wurde auf Snarl gehetzt (sic Ennio on Snarl), Gramps erhielt das Buch. Durch einen Wurf mit dem Red Devil wurde Snarl betäubt und durch den Reifen der Zeitmaschine gestoßen. Diese Tat beendete das ruchlose Leben des Snarl und befreite uns alle von seiner Gegenwart.



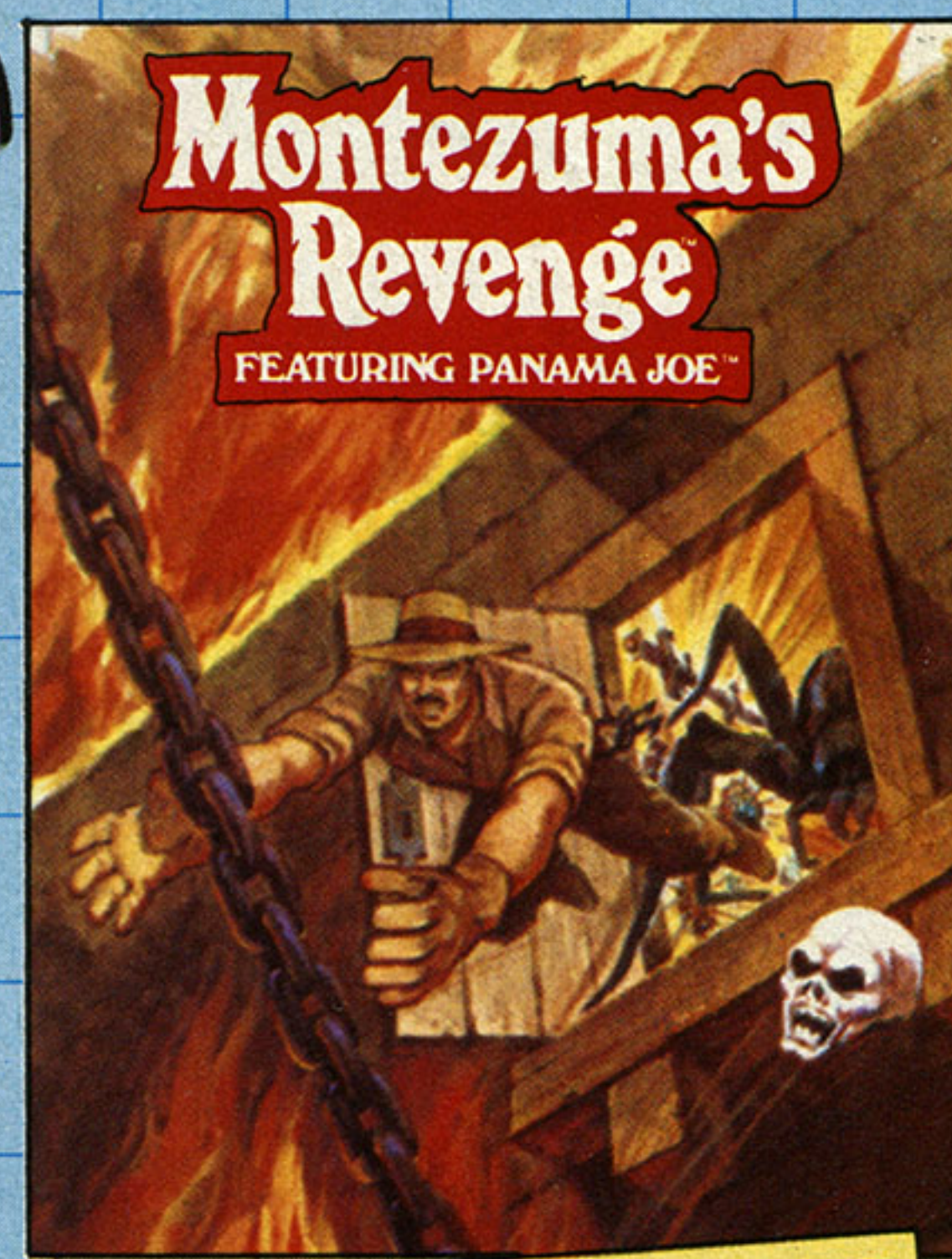
Karte von »Tass Times in Tonetown«

Databyte presents

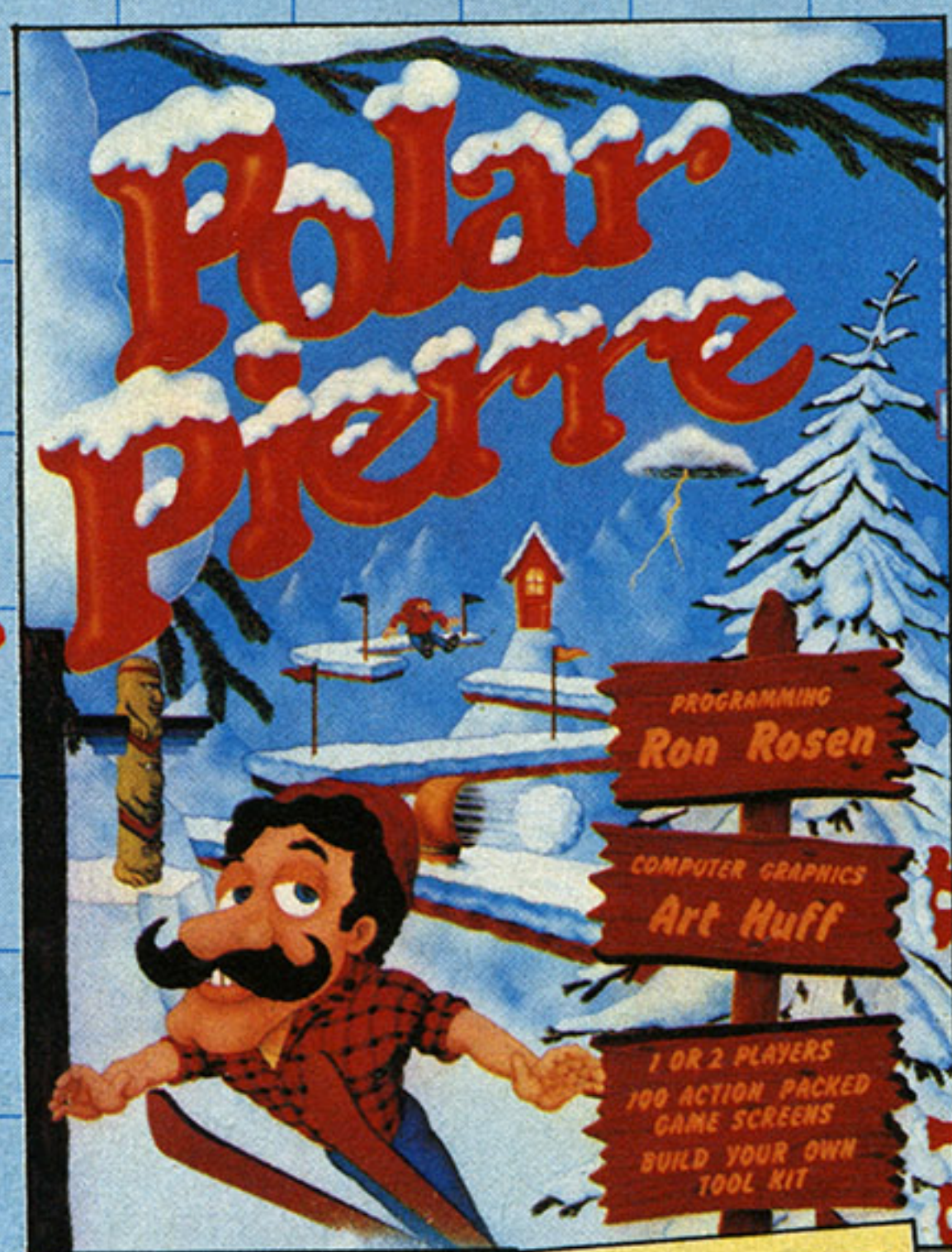


Spy vs Spy - Arctic Antics
Das neueste Abenteuer aus der Spion-gegen-Spion-Reihe! Zwei Spion-Spieler kämpfen auf dem Packeis und sogar in den Iglos! Da Knirschen die Kristalle und Zittern die Pinguine!
Jetzt für Commodore 64 erhältlich!
Atari 400/800/XL/XE · Commodore 64/128

Spy vs Spy - Island Caper
Der Spion-Klassiker
Schauplatz ist diesmal eine einsame Insel in der Südsee. Da wackeln die Palmen!
Jetzt für Schneider CPC erhältlich!
Atari 400/800/XL/XE · Schneider · Spectrum · Commodore 64/128

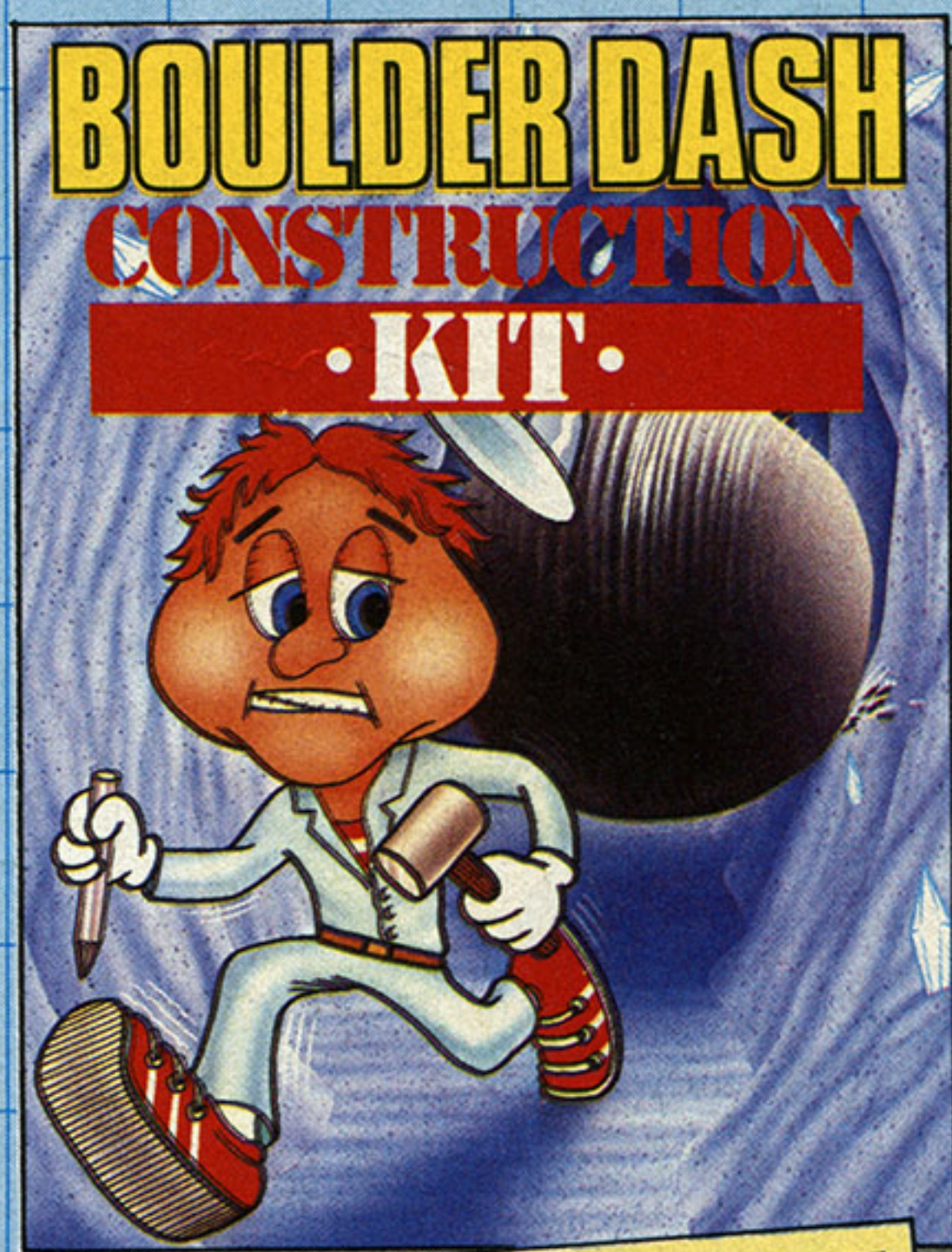


Montezuma's Revenge
FEATURING PANAMA JOE™
Nun kommt Panama-Joe! Auf der Suche nach dem sagenumwobenen Goldschatz kämpft er sich durch die Azteken-Pyramiden! Bissige Totenköpfe und gräßliche Spinnen stellen sich ihm in den Weg. Wird er es schaffen? - Es liegt an Euch!
Atari 400/800/XL/XE · Commodore 64/128



Ein schnelles Action-Arcade-Spiel mit brillanter Grafik - für einen oder sogar zwei Spieler
Mit Konstruktions-Kit für Eure eigenen Spielfeld-Ideen

Atari 400/800/XL/XE · Commodore 64/128



Das absolute Muß für alle Boulder-Dash-Fans! Darauf habt Ihr alle lange gewartet! Macht Euch Euer eigenes Boulder-Dash!

Atari ST-Version jetzt erhältlich!

Atari 400/800/XL/XE · Commodore 64/128

Erhältlich bei: Ariolasoft, Carl-Bertelsmann-Str. 161, 4830 Gütersloh, Tel. 0524/805394
Rushware, An der Gumpgesbrücke 24, 4044 Kaarst, Tel. 02101/60040
Profisoft, Sutthausen Str. 50-52

DATA BYTE

Databyte, 15 Wolsey Mews, Kentish Town, London NW52DX, Tel. 01-482 1755

NOW FROM THE AUTHORS OF BATMAN COMES...

Vorsicht vor Graulporten!

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



DOUBLE TROUBLE

Hi! Ich bin Mr. Head. Manche sagen ich habe Köpfchen, aber ich glaube mein plattfüßiger Freund ist da anderer Meinung! Ich bin zwar ein richtiger Hans-Dampf in allen Gassen, aber ohne meinen Kumpel Mr. Heals werde ich nirgends schnell hinkommen... oder aber langsam! Ich kann zwar wie ein Floh springen und sogar schleichen, aber Mr. Heals ist der Daley Thompson von uns beiden. — Er ist SUPERSCHNELL! Zusammen sind wir ein furchteinflößendes Team, vorausgesetzt wir treffen uns und dies ist auch die einzige Möglichkeit Diktator Blacktooth zu besiegen. Als wir das letzte Mal ins Schloß Blacktooth eindringen, fanden wir die Kronen von DREI der unterdrückten Königreiche, aber gerade da wurde ich von einem Pfannkuchenhagel getroffen und verlor meinen Körper irgendwo in der Safari-Welt — näher sind wir bis jetzt an diesen Wahnsinnigen noch nicht herangekommen — wir sprangen aus Freude und lachten uns halb tot — und wir waren halb verrückt!

Ocean Deutschland, An der Gumpgesbrücke 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

ocean