

HAPPY COMPUTER

Markt & Technik

DER GROSSE SPIELE-SONDERTeil

NOVEMBER 11/86

Trailblazer

Zu zweit gegen die Zeit

Reportage:

Das Neueste von

U.S. Gold

6 Seiten Spiele-Tips in



PLAYER 1 SC 0001350 LEV A TIME 00:00 J 6
GAME OVER . . .



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



Leserbriefe	82
Fragen, Antworten, Kommentare	
Neues von U.S. Gold	84
Wir berichten jetzt schon über die Weihnachts-Bescher	
Eijack	86
Können Sie die Geiseln retten? Spectrum (C 64, Schneider)	
Uninvited	88
Das Gespenst-Adventure mit digital- erweiterten Sound-Effekten Macintosh (Atari ST)	
Knight Rider	88
Das Spiel zur gleichnamigen TV- Serie ist endlich da C 64 (Schneider, Spectrum)	
Abeylat	88
Andrew Braybrooks Raumschiff- Wettrennen der Zukunft C 64	
Miami Vice	89
Die TV-Serie läuft im Dezember an	

— das Spiel leiten wir jetzt schon C 64 (Schneider, Spectrum)	
Wizard's Crown	89
Eine neuartige Mischung aus Taktik- und Rollenspiel C 64 (Atari XL/XE)	
Fast Times in Tonetown	90
Das neue Grafik-Adventure der Schicker von «Borrowed Time» C 64 (Atari ST, Amiga, Apple II, MS-DOS, Macintosh)	
W.A.R.	90
Das Schicksal der Erde steht auf dem Spiel C 64 (Schneider, Spectrum)	
Leather Goddesses of Phobos	92
Das neueste Infocorn-Adventure C 64 (Amiga, Apple II, Atari XL/XE/ST, MS-DOS, Macintosh)	
Heartland	92
In diesem Action-Adventure müs- sen Sie das Heartland befreien Spectrum (C 64, Schneider)	

Trailblazer	93
Mit Erancho wird ein Ball über 20 3D-Sprecken gesteuert C 64 (Schneider, Spectrum, C 16, MSX)	
Hobby Bearing	93
Abenteuer in einer 3D-Welt Spectrum (C 64, Schneider)	
Softnews	94
Aktuelle Neuigkeiten	
Solo für Martin Galway	92
Wir unterhalten uns mit dem be- rühmten Musik-Programmierer	
„Deluxe Mike“ im Interview	93
Mike Poscht besuchte unsere Redaktion	
Spielhallen-Qualität	100
Die ersten Programme für das neue Videospiel Master System	
Halle Freaks	102
Sechs Seiten Spiele-Tips	



Willkommen zum neuen Spiele-Teil

Ein herrliches Hallo zu unserer feierlichen Premiere! Der Spielteil, der schon immer ein gewichtiges Wort beim Konzept von Happy-Computer mitzureden hatte, präsentiert sich in neuem Gewand. Aus unseren 15 bis 18 Seiten, die man immer im hinteren Drittel der Zeitschrift fand, ist ein eigenständiges Magazin im Magazin geworden. Spiele-Fans und Sammler können sich unseren Spiel-Inseriaten aus dem Stammbuch herauslesen und extra sammeln.

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

Diese Leserbrief-Seite ist ganz neu. Hier werden wir jeden Monat die interessantesten Zuschriften zum Thema Spiele-Teil und Software-Szene veröffentlichen und natürlich beantworten. Gewiß also zu Heintz/Edu! Textverbot und damit nicht zu Briefen an! Außerdem werde ich Euch auf dieser Seite immer ein paar persönliche Zeilen schreiben.

Das bedeutende europäische Software-Event in diesem Jahr war zweifellos die PCW-Show in London. Der Messebesuch war eine gute Gelegen-

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

Nach dieser ungewöhnlich umfangreichen Einleitung geht es mit den Leserbriefen los. Wenn Ihr uns schreiben wollt, dann schickt Eure Briefe bitte an folgende Adresse: Redaktion Happy-Computer, Heinrich Lemhardt, Hans-Pinsel-Str. 2, 8033 Haar bei München.

Euer

Heinrich Lemhardt

«Super Cycle» — Hai oder Pfui?

Ich lese Ihre Zeitung schon seit Jahren und da ich Computertippen nicht gerade abgeheißt bin, verfolge ich mit grobem Interesse Ihren Spielteil. Bisher fand ich Ihre Artikel immer sehr zutreffend, doch leider hat sich dies geändert, als ich in Ausgabe 3/86 Ihren Artikel über die neueste Metersimulation von Epyx las.

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

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

(Olaf Dehms, Braunschweig)



Leserbriefe

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

Daß ich «Super Cycle» in der Luft zerlegt und als uninteressant eingeschätzt habe, ist mir neu. Das Spiel hat immerhin eine Gesamtwertung von 88 von 100 möglichen Punkten erhalten und mir zwar immer noch überdurchschnittlich gut gefallen, denn unsere Skala ist so gemittelt wie sie damit. Was schlechter als Durchschnitt anbelangt, auch weniger als die Hälfte der meiste Punktskala.

Außerdem glaube ich, daß man gewisse Ansprüche an ein Spiel stellen darf. Wenn eine Softwarefirma ein zeitgemäßes Selbstplagiat anbieten, dann ist das meiner Meinung nach einen Ruffel wert. Die Firma schwört sich ja auch nicht, den vollen Preis zu verlangen. Wir denken dabei an die Leute, die «Pitstop II» kennen und angesichts des guten Namens von Epyx und der tollen Aufmachung von «Super Cycle» das neue Spiel für gutes Geld kaufen. Da die meisten Computerpoker 40, 50 Mark kosten, haben wir so im Sinne unserer Leser für sehr wichtig, besonders kritisch zu sein. (3)

Anleitungen gesucht

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

Dieser Brief habe ich mitverstreut für viele Anfragen abgedruckt, die uns in letzter Zeit erreicht haben. Unsere Halle Poeske-Forum wird nämlich als «Anleitungsbeschaffungs-Abteilung» mitbestanden. Deswegen noch einmal der Hinweis, daß wir aus arbeitsrechtlichen Gründen keinerlei Anleitungen kopieren und verschicken dürfen.

Abgesehen davon liegt es uns fern, die Ratlosigkeiten-Frage auf diese Weise zu unterstützen. Wichtig wäre daran, daß die Verbreitung von Ratlosigkeiten strafbar und Betrug am Programmierer insofern erbeutet es nicht einer gewissen Ironie, daß ein Ex-Kracker, der jetzt selber Programme schreibt, meint: «Wenn heute jemand meine eigenen Programme weitergeben würde, dann wäre ich ganz schön sauer».

Ich darf alle verzeihen, anleitungslosen Ratlosigkeiten sollt daran erinnern, daß man Spiele samt Dokumentation auch kaufen kann. Bitte an unsere Redaktion nach Gebrauchsanleitungen zu richten, ist aus oben genannten Gründen auf jeden Fall zwecklos. (3)





Alles Rouletti?

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

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

Name

Stadte

PLZ Ort

Am. alicrosoft, Carl-Bertram-Str. 101, 4830 Gütersloh.

alicrosoft
 Von Experten
 für Experten.

Neues von U.S. Gold

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

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

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

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

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

Handfeste Action steht auch



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

bei den anderen Spielautomaten im Mittelpunkt, die U.S. Gold für Heimcomputer umsetzen will. «Brewich» ist ein witziges, aber ungemein unterhaltsames Ballerspiel, das den selben Charme von «Command» besitzt. Mit einem schwerbewaffneten Auto brausen Sie durch fünf

Level und wehren sich ständig gegen alle möglichen Gegner. Nicht für neue Genies, aber ein Paradebeispiel für Action-Pana.

«Nervous» beruht sich auf fast schon klassischer Action, bei dem der Feuerknopf wieder häufig benutzt wird. Ihr Hauptschiff schießt nicht nur auf an-

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

Der Automat «Express Raiders» stammt von selbstem Team wie «King Fu Master». Dessenmal wurde die halb- und stichreiche Handlung in den Wilden Westen verlegt. Zunächst schießen Sie vom Pferd aus auf einen Zug voller Steuerverweigerer. Im nächsten Spielabschnitt haben Sie bereits einen Wagon des fahrenden Zugs erklommen und werden in Zweikämpfe mit den üblichen Schurken verwickelt. Diverse Wildgeister wie plötzlich auftauchende Tuxel (Dackel), sonst ist alles zu spät erdwehen das Leben.

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

Spielautomaten sind angesagt

Um auch Bestreibern der Schwärzspiele einen Kaufreiz zu geben, wird Crystal Castles als erstes Computerspiel mit einer limitierten Auflage erscheinen!

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



Vier smarte Herren von U.S. Gold. Von links nach rechts: Richard Tidwell, Tim Chalzy, Firmengründer Geoff Brown und Jürgen Goldner von U.S. Gold Deutschland



Die einzeckweisse «Ganzheit»-Titelgrafik beim Schneider CPC ...



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

che Sportarten, die in verschiedenen Ländern ausgeübt werden. In Deutschland tritt man zum «Barni Jumping» (Bachhöpfen) an. Es ist immer wieder interessant zu sehen, welche drohliche Vorstellungen die Amerikaner von den lässigen Freizeitsportwechsellern haben (Oder wann sind Sie selbst über ein paar Berflässer gelüpft?). Eine weitere Disziplin der Todespragm von einer Felsklippe in Acapulco war schon fertig und ich konnte mich von der hervorragenden, schnellen Animation überzeugen.

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

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



An computerüberlasteten Tischen arbeiten vier Programmierer an «Ganzheit»

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

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

Marktchancen einräumt. Mit Ganzheit wird auch die erste Veröffentlichung eines Amiga-Spiels angestrebt. Während alle Programme für 8-Bit-Computer weiterhin zwischen 28 und 39 Mark liegen werden, dürfen die ST und Amiga-Spiele vorerst schone 59 Mark kosten.

Bei den Bildspielen will man auch in Zukunft aktiv bleiben:

Zu Weihnachten sollen 30 weitere Titel der Americana-Reihe erscheinen, in der jedes Spiel 12 Mark (Kassette) oder 20 Mark (Diskette) kostet. Darunter befinden sich auch «The Hills» und «Greenz» zwei populäre Adventure.

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

Der Besuch bei U.S. Gold hat den Trend zu Actionspielen und Spielautomaten-Adaptionen bestätigt. Ganzheit könnte das Oberkriterium zu Weihnachten werden, doch ein endgültiges Urteil wird man erst abgeben können, wenn die Umsetzungen fertig sind. Mehr dazu in der nächsten Ausgabe in der wir einen Wettbewerb starten. 20



Uff! Arg! Keuch! — «Championship Wrestling» von Eppy



Die ersten Bilder der Spielautomaten «Breakthru» ...



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

Hijack

GRAFIK	76 ★	<div style="width: 76%;"></div>
SOUND & MUSIK	33 ★	<div style="width: 33%;"></div>
HAPPY WERTUNG	77 ★	<div style="width: 77%;"></div>

Spectrum (C 64, Schneider)
Strategiespiel
39 Mark (Kassette),
59 Mark (Diskette)
Software-Terrorbekämpfung



Terroristen haben zuge schlagen. Ein Fahrzeug mit unruhigen Geistes wurde entführt. Während die Wachschicht ihre Forderungen stellen, geht es in Zentrum der Abteilung zur Terrorbekämpfung heiß her. Sie sind der Chef und müssen sich schleunigst etwas einfallen lassen, um die Geiseln in Sicherheit zu bringen.

Mit etwas Sinn für melodramatische Pläne darf man «Hijack» antworten. Ein Spiel mit einer ebenso aktuellen wie realistischen Handlung zu sein. Denn wäh-

rend in anderen Spielen der Held überweltliche Außerirdischen oder bösen Zauberer bekämpft, tritt er in diesem Spiel gegen die viel realere Gefahr eines Terror-Kommandos an. Das ist aber nicht zur Genüge deutlich, was dem «Hijack» ist göttlich kein Metal-Spiel Marco «Marbo», sondern vielmehr eine interessante Strategie-Spiel-Variante, die einfach per Joystick gesteuert wird.

So bewegen eine Spielfigur, die zunächst ansatzlos durch verschleierte Büros wandert. Hier trifft die Figur auf andere

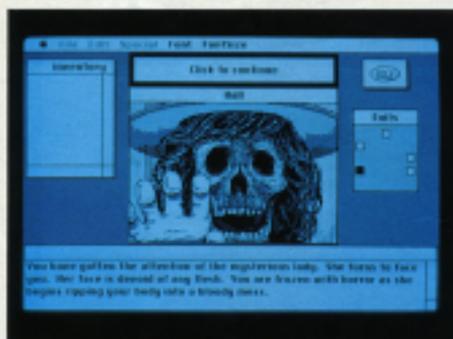


Personen, die alle ein Eigenleben führen. Die Polizei reist von Präsidenten (der Einzige, der Sie kennen) über Geheimdienst- und Militär-Personal bis zur Sekretärin. Sie können mit diesen Figuren in Kontakt treten und ihnen Anweisungen geben oder sie um Hilfe bitten. Umfrägliches Windows sorgen für Spielkonfort.

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

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

Muse und Spielprinzip sind bei «Hijack» angenehm unkonventionell. Die Originalität verleiht sich einer Weile zwar etwas, aber langfristig wird die Sache deswegen noch lange nicht. Wer unkomplizierte Strategiespiele schätzt, wird an dem ungewöhnlichen Programm seine Freude haben. (3)



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

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

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

Solchen Software-Horror verbreitet eine umschreibbare 32-Zoll-Diskette, die aus Amerika kommt. «Unirwind» ist ein Abenteuer-Spiel, das sich nicht nur durch eine spannende Handlung auszeichnet. Man erspart sich auch das mühsame Festspielen «Welche Wörter versteht das Programm?» und muß keinen einzigen Buchstaben eintippen. Alle verfügbaren Verben stehen in einem Window und können angeklickt werden. Anschä-

Grafikadventure

GRAFIK	87 ★	<div style="width: 87%;"></div>
SOUND & MUSIK	79 ★	<div style="width: 79%;"></div>
HAPPY WERTUNG	85 ★	<div style="width: 85%;"></div>



Macintosh 512 KByte
(Atari ST, Amiga)
zirka 100 Mark (Diskette)
Raffinierte Benutzerführung

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

Die Bilder sind sehr detailliert gezeichnet und teilweise laucht sogar ein kleines Monstrum an einer über dem Bildschirm. Auch beim Sound hat man sich was einfallen lassen: Die Programmierer haben eine Reihe digitaler Klänge eingebaut, die fastwahrlich echt wirken. Alle Effekte wie Donner, Hundgebell

und Schreie klingen fast wie in natura aus dem Lautsprecher.

«Unirwind» ist mit das beste Abenteuer-Spiel, das wir in diesen Jahr bisher gesehen haben. Die hervorragende Benutzerführung und die gute Handlung, die sich immer wieder monach selbst auf die Schippe nimmt, machen das Programm zu einem Maß für Adventure-Liebhaber. Zwei Einschränkungen zur Hand: Der Schwierigkeitsgrad ist nicht allzu hoch und der Erhebungspreis für die Amiga- und ST-Adaptionen steht noch in den Sternen. (4)

Zombi

 von UBI-Soft

Der Hit aus Frankreich.

Jetzt auch in Deutschland für alle Schneider-Computer mit Diskettenstation

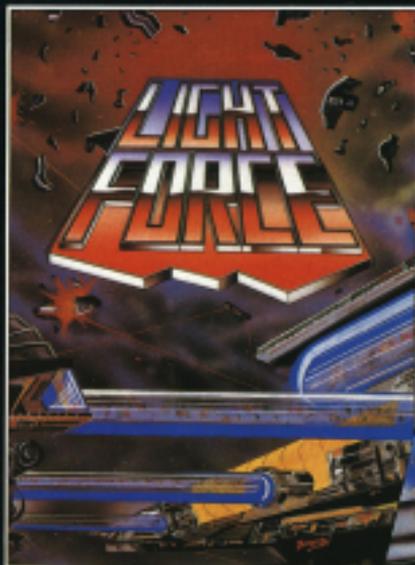
Erhältlich für CPC 464, 664 und 6128 nur auf Disk.



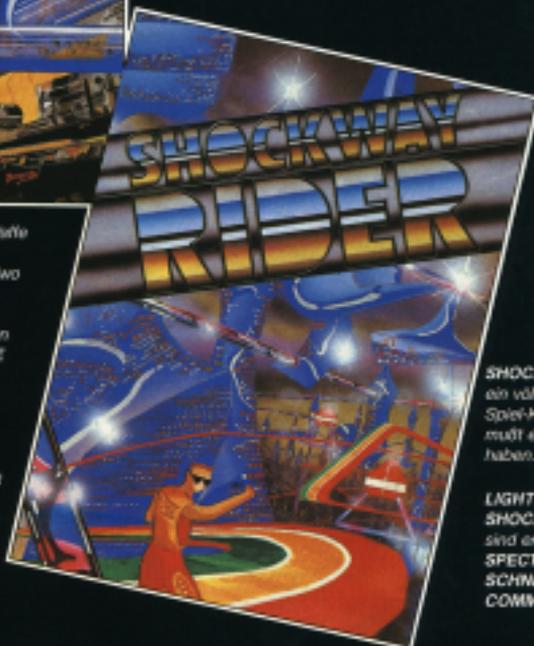
Screenshot Schneider



Screenshot Schneider



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



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

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

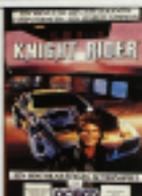
FTL
FASTER-THAN-LIGHT

Im Vertrieb von: PETER WEST RECORDS GMBH
Am Heerdler Hof 15 — 4000 Düsseldorf 11 — Tel. 02 11/502131

Knight Rider

GRAPHIK	33 *	
SOUND & MUSIK	23 *	
HAPPY-WERTUNG	18 *	

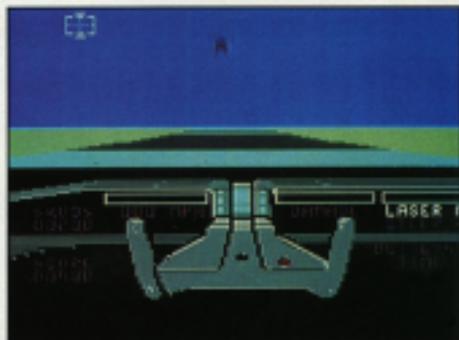
C 64 (Schneider, Spectrum)
Geschwindigkeitsspiel
39 Mark (Kassette),
49 Mark (Diskette)
Spiel zur TV-Serie



Wer das beeindruckende Fernseh-Programm empfangen kann oder einen Kabelanschluss hat, dem wird «Knight Rider» ein Begriff sein. Bei dieser englischen Fernsehserie dreht sich alles um den Helden Michael Knight, der mit einer Superlimo durch die Lande heuert, um Unrecht und Verbrechen zu bekämpfen. Michael's Wagen hat einige markante Extras. Der Superhelden namens Kit kann sprechen, von alleine fahren und ist dummfroh – oh Wunder der KI – hochintelligent.

Nach rekordverdächtigen Verabreichungen ist jetzt endlich das Spiel zur TV-Serie fertig. Finstere Geräusche besagen, daß mehrere Programmierer erstens die Arbeit aufgeben, so daß sich die Entwicklungszeit des Spiels immer weiter in die Länge zog.

Wurde «Knight Rider» aber so lange besprochen, wird den Softwarekünstlern wohl immer ein Käse im Neben. Statt schon die TV-Serie nicht gerade einen intellektuellen Spielraum dar, so darf man dem Spiel gehobene Pop-Charakter geben.



Wie im TV-Film darf der Spieler hier alle möglichen Verbrechen bekämpfen. Zu Beginn meldet sich der PS-Schreiber Kit mit einer Nachricht, die auf den Bildschirm erscheint. Der fahrbare Untersatz schlägt vor, daß man doch in diese oder jene Stadt fahren solle. Was man folgt, ist eine nervenzerstörend langweilige Fahrszene. Mazerlang heutzutage man eine Straße entlang und darf nebenbei ein paar lächerliche Hahnenkacke-Sprünge abschließen, die etwas unmotiviert durch die Luft schweben.

Am Ziel angekommen, muß Michael nun einem Erde eines Raums zum anderen geben, ohne von einem Wächter geschnappt zu werden. Anschließend wiederholt sich das Spielchen ein paarmal. Herunterfahren und lauten mit erhöhter Grafik und schlappen Sound-Effekten, bis der Bösewicht gestört wird. Spielwitz und Motivation sorgen nur für geringfügigen Schaden. Außer bei beträchtlichem Fortschritt dürfte so viel programmierte Langeweile bei keinem Computerspieler für Freude sorgen. (11)

Alleykat

GRAPHIK	46 *	
SOUND & MUSIK	43 *	
HAPPY-WERTUNG	44 *	

C 64
Actionspiel
35 Mark (Kassette),
49 Mark (Diskette)
Welttraum-Ballye mit
Baller-Appeal



Es ist mal wieder Baybrock-Zeit. Der Programmierer von «Parachute» und «Orbitars», zwei Spielchen des Software-Jahrgangs 1988, hat den Commodore-Semlern ein neues Werk beschenkt.

Bei «Alleykat» wird zwar flüchtig geschossen, doch geht es hier einmal nicht einer bösen Leinwand in den Kragen, die die Erde gestrichelt in Schutz auf Ache legen will. Hier der Name Alleykat verbringt sich ein Kamschott-Weltrennen der Zukunft. Ein oder zwei Spieler

geben mit ihren Speeder gewählten Plätzen an den Start. 32 Strecken, von denen jede etwa 20 Bildschirmeinheiten lang ist, stehen zur Verfügung. Doch zu Beginn kann man nicht beliebig wählen. Bei vielen Rennen muß man Startfelder entrichten, um überhaupt antreten zu können. Man beginnt das Spiel zwar mit einem leeren Konto, aber für das erfolgreiche Abschließen einer Strecke gibt es einen Scheck als Bonus.

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

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

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

Graphisch bietet das Spiel alle Vorzüge Baybrock'scher Programmierkunst: Schwaches Scrolling, starke Sprites und tolle Farbeffekte im Vordergrund. Das Spiel läuft auf dem C 128 sogar etwas schneller, weil es die erhöhte Taktfrequenz des Prozessors erkennt und ausnutzt.

Alleykat hat trotz einiger guter Ideen kein sonderlich originelles Spielprinzip, hebt sich von zahlreichen Action-Newschenspielen aber klar ab. Ein Fall für Leute, die ein schnelles, herausforderndes Spiel suchen, das nicht zu simpel ist. (14)

Miami Vice

GRAPHIK	47 ★	
SOUND & MUSIK	76 ★	
HAPPY WERLTUNG	38 ★	

C 64 (Schneider, Spectrum)
Geschicklichkeitsspiel
39 Mark (Kassette),
59 Mark (Diskette)
Spiel zur TV-Serie



Crocket und Tubbs sind zwei amare Kraxenpolitizisten, die von einem dicken Drogengeschäft Wind bekommen haben. Kokain ist Wert von einer Millionen Dollar soll am Donnerstag morgen von einem Oberdetektiv namens Mr. J abtransportiert werden. Um an Mr. J heranzukommen, müssen beide Polizisten in Bars recherchieren, kleine Dealer ausfragen und mühsam Informationen sammeln.

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

Anfang Dezember 1984 hat uns endlich die amerikanische Kinemarie «Miami Vice» an, die in den USA zu den absoluten Publikumserfolgen zählt.

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

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



geht, wann in welchem Gebäude welcher Dealer sein Unwesen treiben könnte (eine Sekunde Echzeit entspricht einer Minute im Spiel). Jetzt also rechtzeitig zum Termin gelockt und rein in das Gebäude. Je nachdem, zu welcher Zeit man eintrifft, kann man Haschisch als Beweismittel finden, einen Scharfen verhaften oder dem gegnerischen Auto nachfahren und es unter Beschuß setzen.

Das Spiel hat durchaus ein paar nette Ideen, aber zwei wesentliche Mängel. Die simplen Grafik ist eine herbe Enttä-

schung. Sie hätte vor zwei Jahren noch für Wohlwollen gesorgt, aber anno 1984 macht sie einen schwanen Eindruck. Außerdem ist «Miami Vice» fast unspielbar. Die Steuerung des Autos ist zu schwierig und die mühsam aufzufindenden Computer-Autos brauchen einen so schnell von hinten in die Karambole, daß man keine Chance zur Ausweichung hat.

Das einzige Lob verdient sich die Musik: Martin Galwey sorgte bei der Commodore-Version für eine schmezzige Umsetzung der Themenark. (d)



Wizard's Crown

GRAPHIK	52 ★	
SOUND & MUSIK	3 ★	
HAPPY WERLTUNG	85 ★	

C 64 (Atari XL/XE)
Taktisches Fantasy-Rollenspiel
129 Mark (Diskette)
Neuartige Mischung von zwei Spielgenres



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

Bis auf einen Oberdetektiv können alle Zauberer wieder zur Beinnahme und begraben das

Kriegsgefäß. Demgüter Scharke schnappte sich aber die Krone, um damit allein zu herrschen. Damit dürfte klar sein, welche Aufgabe die Helden bewältigen müssen: den Bosenwickler besiegen und die Krone wieder dem Kreis der Zauberer übergeben.

Spielertisch geht «Wizard's Crown» neue Wege. In erster Linie ist es ein sehr komplexes Rollenspiel, das sich sehr für fortgeschrittene Spieler eignet. Es ist eine Art Mischung zwischen «Quester», «Kyprian» und «Ultima», die um eine taktische Komponente bereichert wurde. Konzent-

es nur Kampf mit Monstern, hat der Spieler die Wahl zwischen dem 10 Sekunden langen «Quick Combat» (Schneller Schlagabtausch) und dem «Tactical Combat» (Taktischer Kampf). Letzterer dauert zwischen 15 und 40 Minuten. Beim «Tactical Combat» müssen Ihre Spielfiguren taktisch günstige Positionen einnehmen, um zu kämpfen, sich eventuell sogar verdedieren oder tot stellen. Dieser Taktiksystem steckt übrigens Jeff Johnson, der bereits das erfolgreiche «Six Gun Shootout» schrieb.

«Wizard's Crown» ist ein kom-

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

Tass Times in Tontown

GRAPHIK	70 ★	
SOUND & MUSIK	73 ★	
HAPPY WERTUNG	76 ★	

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



Als Sie Ihren Großvater Grampa eines weniger schönen Tages besuchen wollen, ist der alte Herr spazier verschwunden. In seinem Labor steht eine merkwürdige Maschine. Ein Zeheben am Schalter, ein Schritt vorwärts und auf einmal ist Ihnen klar, wohin der meiste Gps verschwunden ist.

Se befinden sich plötzlich in einer merkwürdigen Stadt namens Tontown, in der es ein wenig seltsam zugeht. Kein Wunder, dass Tontown befindet sich in einer anderen Dimen-

sion. Der einzige Apparat von Grampa war ein Dimensions-Faktor und hat Sie prompt teleportiert. Sie müssen in Tontown lange genau überleben, um den verlorenen Großvater wieder zu finden. Um nicht als launige Tourist entlarvt zu werden, müssen Sie sich möglichst »kann« verhalten.

Für die wilden Zeilen (Tass Times) in der Stadt jenseits der 145. Dimension ist das gleiche Programmiererteam verantwortlich, das uns schon Hits wie »Mischadenz« und »Borrowed Time« bescherte. In ihrem neuesten



Adventure bleiben sie ihren Erfolgen treu. Viele originale Grafiken, hoher Spielkonfort, Animation und Soundeffekte sind ausgesagt.

In spielerischer Hinsicht tritt »Tass Times in Tontown« aber nicht auf der Stelle. Ähnlich wie beim Grausel-Adventure »Uridium« kann man die meisten Adventure-Kommandos jetzt durch Anklicken von Bildreihen eingeben. Die Grafiken sind so schön und schreckendes Bewusst, es erhöhen den Kontrast auch ganz wesentlich. Außerdem fällt die originale De-

koration auf, die in Infocenter-Mazors aus einer ganzen Zeitung besteht. Hier sind viele Hinweise über Tontown versteckt, ohne die man sich im Spiel sehr schwer tut.

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



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

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

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

Hier dürfen Sie sich mit einer Flotte von insgesamt 30 dicken Weltraumstrahlern herumschlagen, die in vier Abteilungen mit je fünf Schiffen anstellt sind. Wie bei »Uridium« scrollt der Bildschirm von rechts nach links. Die schmechhafte Kollision mit Aufzähnen sehen Sie ebenso vermeiden wie innige Berührungen mit den Abfangjägern. Wie gut, daß die Bordcomputer mit im Gepäck ist. Man kann sogar klarmachend unter dem Schiff

W.A.R.

GRAPHIK	80 ★	
SOUND & MUSIK	83 ★	
HAPPY WERTUNG	72 ★	



C 64 (Schneider, Spectrum)

Actionspiel

35 Mark (Kassette),

49 Mark (Diskette)

Weltraumkampf à la »Uridium«

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

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

verantwortlich. Vor allem die hervorragenden Effekte während des Spiels sind ein einziges Spitz.

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

Bekämpfen Sie alleine oder zu

Betreten Sie die magische Welt von DRUID.



zweit die dämonischen Mächte der Finsternis!

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

DRUID

Vertrieb: Rushware
Mitvertrieb: Mischhändler
Distribution in Österreich:
Koraxoft



FIREBIRD SOFTWARE
FIRST FLOOR, 69-71, NEW OXFORD ST., LONDON WC1E 1PE

Vorsicht vor Graumportern!

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

© 1987 Firebird Software
Firebird-Produkte erhalten Sie in den Fachhändlungen von [Logo] und [Logo] sowie in allen gutsortierten Computershops und im guten Versandhandel

Leather Goddesses of Phobos

GRAPH	0 *
SOUND & MUSIC	0 *
HAPPY-WEITUNG	88 *

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



Wir schreiben das Jahr 1896 und befinden uns in Upper Sandkey in amerikanischen Bundesstaat Ohio. Sie stehen fröhlich an Tresen ihrer Saftkneipe, als es plötzlich einen lauten Knall gibt. Sie erwachen in einer Gefängniszelle aus Ihrer Ohnmacht auf dem Moon-Moon Phobos und werden mit einer schrecklichen Tatsache konfrontiert: Die Leder-Göttinnen von Phobos planen eine Invasion der Erde!

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

nen anderen Gefangenen von der Erde. Er heißt Trent und hat einen Plan für eine Maschine entwickelt, mit der man die Invasion verhindern könnte. Doch dazu braucht Trent acht recht wertvolle Gegenstände. Darunter befindet sich ein Scheinwerfer eines Ford-Jahrgang 1930, ein Telefonbuch von Cleveland und ein Foto von Jean Harlow! Auf der Suche nach diesen Gegenständen reisen Trent und Sie durch das ganze Sonnensystem und machen dabei die Bekanntschaft mit der bunten Flora der Venus oder Kreta-

... throne room. ... Coralia ...
 touched would turn to gold. His speed caught up with him when he transformed even his own daughter into gold.

King Nitre's wish was, in fact, that everything he touched would turn to forty-five degree angles. No one had ever explained this strange wish, the most likely hypothesis is a sexual fetish. In any case, the tale has a similar climax, with Nitre turning his own daughter into a forty-five degree angle.

King Nitre sits upon the throne, looking dejected and lonely. Next to him is a pile of forty-five degree angles. One stands out from the others, thanks to its golden hair and flowing white gown. The main entrance of the throne room is to the south, but a tight opening leads north.

>Iewd
 What is your age? >

Mine von Moss, der alles, was er esst, in einen 45-Grad-Winkel verwandelt.

Seine ausgefallene Abenteuerhandlung startet natürlich aus dem Hause Infocorn. Das neue Spiel läßt keine Gelegenheit aus, absolut alles ordentlich auf die Schippe zu nehmen. Eine (Jugendfreie) Sex-Parodie darf auch nicht fehlen; das Programm kann sogar in drei Stufen gespielt werden. (Die wildeste ist nur Spielern über 21 Jahre zuzugänglich)

Bei den Packungsbeilagen hat sich Infocorn selbst überboten:

Ein 3D-Cornio (diskette 3D-Brille) und eine Scotch'n-Saft-Karte legen der Packung bei. An bestimmten Stellen werden Sie in Spielverlauf aufgefordert, an einem Feld der Karte zu kreuzen - und prompt steigt Ihnen ein zur momentanen Situation passender Geruch in die Nase.

Textverständnis von Infocorn waren schon immer ein besonderes Vergnügen, doch die nicht allzu schwierige «Leather Goddesses of Phobos» ist ein besonderer Knaller. Ein Maß für humorvolle Abenteuer-Spiele, die Englisch können. (8)



Bein Herumtappen auf dem Dachboden mit Ihnen ein altes, verstaubtes Buch in die Hand. Es erzählt die Geschichte von Heartland. Dieser einst glückliche Ort wird vom grausamen Midas heimgesucht. Der Lutzp hat ein Buch an sich genommen, das vom guten Zarbowar Ehdriech stammt. Midas riß die letzten sechs Seiten heraus und ersetzte sie durch Fälschungen.

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

land befinden. Ein geheimnisvoller Zauber hat Sie herbeigeworfen und Ihnen sogar die Gestalt von Ehdriech gegeben. Jetzt mit einer Hand den Zylinder haltend, tragt die Figur wunderwunderschön angesetzt durch Heartland, um die sechs Seiten einzusammeln.

Kartografieren können bei dem komplexen Spiel wohl auf Ihre Kosten, aber für Action wird auch gespielt. Herumlungende Beseiwächter sehen an Ehdriechs Lebensenergie: Je schwächer er wird, desto vollständiger wird die Grafik eines grausigen To-

Heartland

GRAPH	77 *
SOUND & MUSIC	68 *
HAPPY-WEITUNG	75 *



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

terisch. Durch das Aufsammlen von drei verschiedenen Waffensorten, deren Symbole hin und wieder durch die Luft zu sehen, kann er sich zur Welt setzen. Mit dem Hat und drei Trüffel notwendig, um einen Gegner auszuscheiden, mit einem Schwert zwei und mit dem Feuerball gerügt ein Trüffel. Doch Vorsicht, denn einzige Schützen erwachen nach einer Weile wieder zum Leben.

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

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

Die «Heartland» nicht allzu schwer, aber fesselnd gespielt und dem Programm eine gut überarbeitete deutsche Anleitung beiliegend, kann man es alles Action-Adventure-Spielern nur wärmstens empfehlen. Es gehört zu den besten Vertretern dieses Genres. (12)

Trailblazer

GRAPH	83	★	
SOUND & MUSIC	62	★	
HAPPY-WEITUNG	86	★	

C 64 (Schneider, Spectrum, MSX, C 16)
29 Mark (Kassette),
49 Mark (Diskette)
Schnelles Simultanspiel



Oft sind es die spielerisch simpelsten Programme, die besonders viel Spaß machen. Ein Spiel mit einem solch eigenrätlichen Charme ist das branchenweitere Trailblazer. Von ersten Joystick-Kontakten ist man von diesem 3D-Reaktionsspiel gefesselt. Die Aufgabe ist bei Trailblazer denkbar einfach: Sie müssen lediglich einen Ball, der auf Feuerkopffdruck läuft, möglichst schnell ins Ziel steuern. Die Strecke konzentriert sich auf 30 Meter. Jeder Kurs besteht aus zahllosen Fairfeldern, die

alle ihre Besonderheiten haben. Das Spiel hat nicht weniger als 20 Strecken. Es gibt zwei Varianten: Entweder geht man auf Punktejagd und muß einen Kurs innerhalb einer bestimmten Zeit schaffen oder man versucht sich in einem Wettkampf. Hier kurvt man drei beliebige Strecken entlang. Wer die beste Gesamtzeit hat, gewinnt.

Neben den schwarzen Löchern gibt es Fairfelder, die den Ball beschleunigen, abbremsen, besonders hochspringen lassen oder ihn sogar den Weg versperren. Besonders



verrückt wird es in einer Zone mit hellblauen Feldern, in der die Joystick-Steuerung verwascht wird.

Die C 64-Version von Trailblazer ist dank des geplatzten Bildschirms ein brillantes Straßenspiel. Zwei Spieler können so gleichzeitig antreten und sich spannende Duells liefern. Wer müde ist, wagt sich mal ein Rennen gegen den nicht gerade schwachen Computergegner. Der Spielwitz ist nun großen Teil der beliebtesten Grafik zu verdanken, die bei beiden Versionen, die wir getestet haben (C

64 und Schneider CPC) gut gelungen ist. Die Soundeffekte während des Spiels sind eher spärlich, aber zu Beginn erblüht eine schwingende Titelmusik.

Das Programm merkt sich die besten Strecken und höchsten Punktzahlen, so daß alle Voraussetzungen für spannende Wettkämpfe gegeben sind. Wer ein schnelles, unkompliziertes und besonderes Straßenspiel sucht, sollte bei Trailblazer unbedingt zugehen. Das Programm ist hervorragend für Turniere geeignet, aber auch für Solo-Spieler interessant. (30)



Ein Blick auf Bildschirmlinien genügt, und schon scheint der Titel des Spieles klar zu sein: «Spiridino II» — oder? Doch «Bobby Bearing» steht zwar hauptsächlich so aus wie «Spiridino», ist aber ein Spiel von einer anderen Softwarefirma.

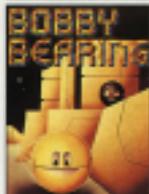
Die schier zahllosen Grafiken, die in makelloser perspektivischer Grafik auf dem Bildschirm erscheinen, gehören zu einer Gattung unserer Metapläne. Die Metapläne sind wiederum Remaschel von Technoher, dem Lord der Zukunft. Bobby

Bearing, der Titelheld, ist eine drollige Kugel mit einem permanenten Dauergrinsen. Vom Spieler gesteuert rollt der Kleine in einem ausgesprochen lockeren Tempo durch die Gegend.

Bobby soll vier Brüder finden, die in den Metaplänen verschollen sind. Die liebe Verwandtschaft ist natürlich auch kugelförmig. Nachdem man einen Bobby-Bruder gefunden hat, muß er zum Ausgangspunkt zurückgerollt werden. Alle vier Brüder plus eines ebenfalls verlorengegangenen Cousins zu retten, ist das Ziel des Spiels.

Bobby Bearing

GRAPH	91	★	
SOUND & MUSIC	8	★	
HAPPY-WEITUNG	82	★	



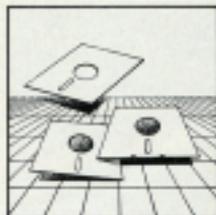
Spectrum (C 64, Schneider)
Geschicklichkeitsspiel
39 Mark (Kassette),
59 Mark (Diskette)
Schnelle, leckere 3D-Grafik

Auf dem Weg durch die geheimnisvolle Wanderswelt begegnet Bobby Magneten, die man anzusehen kann, verborgenen Schaltern, Aufzügen, schwarzen Kicker-Kugeln und vielen anderen Besonderheiten. Es gibt keine Begrenzung von Bildschirmzügen, sondern ein Zeitlimit. Wenn Bobby wirklich einmal zerdrückt wird, werden lediglich 30 von insgesamt 999 Zeiteinheiten abgezogen.

So schnell das Spiel ist und so gut die Grafik auch sein mag — es paar Misspartie sollte nicht übersehen werden. Viele

Kicker tauchen nämlich mehrere Male auf, was bei «Spiridino» kaum der Fall ist. Außerdem ist der Sound bei der getesteten Spectrum-Version in weitaus mehr Sinne des Wortes gleich toll.

Trotz mangelnder Originalität ist Bobby Bearing ein ansprechendes Spielweggrößen und ein Preudenfest für diejenigen, die beim Spieles gerne kottografieren. Wer von Spielday begeistert war und etwas Ähnliches sucht, wird mit diesem Spiel gut bedient, das für viele Stunden beste Unterhaltung bringt. (34)



SOFT-NEWS

Jede Menge Gewinner

Wir sind paar Wochen heiß es für diese unserer Wettbewerbe "Nichts geht mehr - Einzelspieler". Die insgesamt 146 Gewinner der drei Aktionen erhalten ihre Preise in den nächsten Tagen mit der Post zugestellt. Und hier sind die Preisträger:

„Die-Webbrowser in Zusammenarbeit mit Firebird Software, Happy-Computer 3/86 1. Preis: eine Flaggenkarte nach London; Alexander Krasov, 9818 Wilms

2. bis 9. Preis: je drei Firebird-Spiele:
Hans-Peter Dolman, Heidenheim
Volfgang Mager, Weibach
Marino Profic, Bielefeld
Gisela Pannemann, Leipzig

6. bis 31. Preis: je ein Happy-Computer-Klee:

- Hans-Peter Brendick, Karlsruhe
- Wolfgang Buechtel, Heilbronn
- Andreas Buchholz, Bismarck
- Michael Grieseler, Kassel
- Arnold Dornel, Altenheim-Stein
- Joel Durr, Old-Lemmer
- Joachim Fiedler, Fenne
- Ren Gieseler, Hannover
- Stefan Haas, Bad Nauheim
- Ein Hartmann, Garmisch
- Andreas Höl, Garmisch
- Gerald Karcher, Albstadt
- Andreas Krichel, Garmisch
- Rainer Krot, Wicking
- Christian Kopp, Wolfenbüttel
- Stephan Mayer, Espelroth
- Frank Pflanz, Frankfurt
- Thomas Rubin, Oldenburg
- Marino Schickel, Bismarck
- Clas Schneider, Bismarck
- Stefan Schmitt, Augsburg
- Reinhold G. Straube, Wuppertal
- Rainer Ulber, Oberhausen
- Thomas Wauer, Gießen
- Hilmar Weber, Barchatz-Gledbach

31.-35. Preis: je ein Markt & Technik-Buchstücken im Wert von 90 Mark:

- Heljo Barts, Schenck-Graud
- Michael von Oor, Trüben-Trüch
- Dennis Erdholz, Mülheim/Ruhr
- Graf Grottel, Lemmer
- Michael Gogner, Mainz
- Andreas Groppe, Neuwied
- Christian Harber, Düsseldorf
- Helmuth Krichel, Bismarck
- Thomas Kretschmar, Leipzig
- Armin Kretzig, Langquatt

- Mario Kocak, A-Wiet
- Andreas Kraus, Frankfurt/M
- Mark-Gebhard Löhner, Peine
- Heiko Müller, Norderstedt
- Clara Müller, Hamburg
- Alexander Pasch, Dornagoes
- Marino Pasch, Dornagoes
- Conradine Reuter, Garmisch
- Jan Seidling, Bonn
- Stephan Seif, Weibach
- Wolfgang Ullrich, Weibach
- Frank Waser, Jena
- Lutz Weisich, Oudern
- Hans-Ulrich Weisbach, Erfurt
- Frank Wolf, Markt Schwaben

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

1. Preis: die original Hasekäse-Spatze:
Thomas Giehl, Friedrichsdorf
2. bis 14. Preis: je einmal das neue Palace-Spiel „Antiraid“:
Heinrich August, Aachen
Ulrich Andrus, Bielefeld
Michael Böhm, A-Graz
Eric Brandorf, Weisbach
Christian Dornag, Dornagoes
Sacha Fiedler, München
Ralford Fischer, Trarbach
Alexander Friedhelm, Albstadt
Ralf Hartmann, Bad Nauheim
Christian Heun, Bad Wölmsee
Frank Hübner, Jena
Robert Heuber, Augsburg
Friedhelm Hübner, Meiningen
Thomas Hübs, Hockheim
Lutz Jäger, Potsdam
Harald Jans, A-Wien
Günther Jansen, Köln
Martin Kersch, Gochum
Manuel Kerschbaum, Paderborn
Ralph Eppelbach, Bad Friedrichsdorf
Willy Kark, Bonn

- Jonas Lachmann, Garmisch
- Rolf Lehnkämper, Köln
- André Matzka, Hockheim
- Alexander Meier, A-Wien
- Werner Möllers, Elm
- Gunter Nitzke, Sigmaringen
- Dirk Pelt, Dillingen
- Christian Pelt, Stuttgart
- M. Pfeiffermann, Wiesbaden
- Stephan Preußler, Langenlons
- Bernd Pflüger, Bielefeld
- Andreas Pöhlert, Meiningen
- Klaus Radt, München
- Erwin Reuter, Sigmaringen
- Guido Bolling, Dornagoes
- Reinhold Riffer, Haar
- Michael Reiter, Berlin
- Di. Schulenburg, Köln
- Ren Schmitt, Weibach
- Manfred Schneider, Aachen
- Markus Stegmann, Garmisch
- Richard Steig, Potsdam
- Felix Thom, Garmisch
- Marino Valentin, Bonn
- Demetri Vranos, München
- G. Weismann, Leipzig
- Carsten Wierzbicki, Garmisch
- Detlef Zick, Trier

„Two-On-Two-Wettbewerb in Zusammenarbeit mit Activision, Happy-Computer 8/86 1. Preis: ein Autogrammbuch und eine Diskette mit dem Spiel „Two-On-Two“:

- Mathias Förlin, Halberstadt
2. bis 12. Preis: je eine Diskette mit „Two-On-Two Basketball“:
Alexander Biele, Paderborn
Frank Giese, Bonn
Christian Gieseler, Berlin
Ralf Grottel, Lemmer
Erwin Fischer, Bismarck
Andreas Froyl, Bielefeld
Herold Gieseler, Aachen
Arne Jost, Essen
Christian Dornag, Weibach
Lutz Ocker, Bismarck

- Hilger Köttem, Bielefeld
- Dirk Pelt, Weibach
- Viktor Rabner, Jena
- Peter Reichelt, Weibach
- Roni Simon, Weibach
- Andreas Strauß, München
- Stefan Sura, Meiningen
- Graf Ulmer, Weibach
- Christian Vöhringer, Bismarck
- Ronald Wenz, Langquatt

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

- Marlene Garbert, Schwanau
- Matthias Garbert, Schwanau
- Florian Treutler, Bielefeld
- Inna Hackenbro, Meiningen
- Markus Köttem, Dornagoes
- Rainer Rott, Paderborn
- Thomas Siger, Garmisch
- Dirk Köhler, Meiningen
- Marino Kretschmar, Sigmaringen
- Stephan Krichel, Sigmaringen
- Ben Ludzmann, Trier
- Michael Müller, Heilbronn
- D. Möhrntsch, Bonn
- Robert Pannemann, Dornagoes
- Michael Pasch, Garmisch
- Marino Schickel, Trier
- Ronald Schmitt, Weibach
- Christian Schickel, Meiningen
- Toni Weber, Bad Friedrichsdorf
- Wolfgang Wenz, Garmisch

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

Macht mit bei der Leser-Hitparade

Ab der nächsten Ausgabe drucken wir jeden Monat eine Hitparade ab, die von Euch gewählt wird. Um mitzumachen, haltet Ihr Euch die aktuellen Lieblingsspiele (mit 1., 2., 3. durchzumerken) auf eine Postkarte schreiben und an folgende Adresse schicken: Redaktion Happy-Computer, Kennwort: Top 10, Marx-Frasel-Str. 2, 8011 Haar.

Wir verlosen jeden Monat 22 Spiele unter allen Einsendern! Alle Wertungsspiele, die uns bis zum 1. November erreichen, rechnen an der Auswertung für Happy-Computer 1/87 teil. Aber auch Einsendungen, die nach diesem Datum eintriften, sind gültig. Sie gehen für die Auswertung in Ausgabe 2/87. Der Rechenweg ist ausgeklüffelt. (H)

Viel Neues von Ocean/Imagine

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

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

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

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

„Highlander (C 64, Schneider, Spectrum) ist das Spiel zum gleichnamigen Fantasy-Film mit Sean Connery und Christopher Lambert. Die Handlung spielt heute in Mittelalter und heute in der Gegenwart und droht sich ein etwas unterirdisches Schwerechwingen.

„The Great Escape (C 64, Schneider, Spectrum) ist laut Ocean ein original 3D Action game. Was sich sonst so dahinter verbirgt, war zu Redaktionsschluss leider nicht herauszufinden.

„Galaxy (C 64, Schneider, Spectrum) ist wieder mal eine actionlastige Spielraumumsetzung. Die Golf-Simulation „Konami's Golf (Schneider, Spectrum) steuert ebenfalls aus der Spielhalle. Wegen „Leader Board“ und dem „Golf Construction Set“ ist keine C 64-Version geplant.

„Mag Max (C 64, Schneider, Spectrum) nennt sich eine weitere Adaption eines Spielhallen-Titels. Selbiges gilt auch für „Konami's Hyperlyd“ und „The Art King Fu II“ (beide C 64, Schneider, Spectrum). Das Autorennen und das Kartenspiel sind ebenfalls Umsetzungen von bewährten Spielraumumsetzungen. Aber die Originalität soll nicht zu kurz kommen: Ocean arbeitet an einem brandneuen Weltraum-Absenwer mit 3D-Animation, das den Arbeitstitel „M.A.L.“ trägt (C 64, Schneider, Spectrum).

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

Zwei Film- und Spielraumumsetzungen sollen auch noch rechtzeitig für C 64, Schneider und Spectrum erscheinen, um unsern Weihnachtsbaum zu legen. Zum Filmerspektitel „Up Ours“, bei dem das ach so fröhliche Leben in einer Milite-

stisches Actionspiel. Die realistische 3D-

In der Tiefe des Universums erwartet Sie ein fanta-



Grafik muß man gesehen haben, um sie zu glauben!

Kassette + Diskette
für Schneider CPC
mit deutscher
Anleitung

STARSTRIKE II

Vertrieb: Rushware
Mitvertrieb: Mikrohändler
Distribution in Österreich:
Kassoft

© Firebird is a Registered Trade Mark of British Telecommunications plc.

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

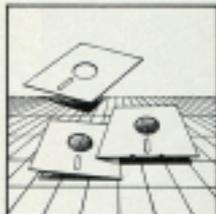


firebird

FIREBIRD SOFTWARE
FIRST FLOOR, 66-76 NEW OXFORD ST., LONDON WC1A 1PS

Vorsicht vor Graupimporten!

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



SOFT-NEWS

Aktuelle beschrieben wird, kritisierten sich weitere Kommentare: «Short Circuit» ist das Spiel zum Film, der in den deutschen Kinos unter dem Titel «Zurmer 5 lebt» angefallen ist. Die Actioner-Adaptionen sind «erra Create» und — man höre und staune — «Dontory Kesp! Kein Witz — Ocean/Imagin hat sich die Rechte an dem Oldie-Aktoren gesucht und programmiert eine völlig neue Version. Man darf gespannt sein, ob sich diese Franchiseleiter lohnt.

Außerdem gibt es drei nachträgliche Umsetzungen für C 16 und Plus 4-Computer: «Ie King Fu» (Gänze), «Hyper Sports» (Sport) und «Pig Poop» (Tschüss!). (d)

Gross Deutschland, An der Gloriosa-Strasse 3, 10145 Kassel 2



Spiele-Hitparade

Oktober 1986

1. (1) Mission Elevator
2. (2) Golf Construction Set
3. (7) Das Herz von Afrika
4. (3) Winter Games
5. (-) Zorro
6. (10) Ghost's Goblins
7. (12) Silver Service
8. (4) Neonklicke II
9. (9) Knight Games
10. (-) Ping-Pong
11. (-) Fastlight
12. (8) Solo Flight II
13. (11) Formula 1 Simulator
14. (-) Rescue on Fractalus
15. (-) Pro Tennis

Die Happy-Hits basieren auf den Verkaufszahlen von Actionlock, — Markttronic, Quelle und Rainbow. Der Tip der Redaktion: «Allykiss» (d)



Hallo Freaks!

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

Unter den neuesten Spielautomaten befindet sich «Salazar», ein Schießspiel, das in die Fußstapfen von «Nemesis» tritt. Man bekommt es mit dem preisgekrönten Bosewächter zu tun, die jemals aus einem 50000 Chip getrocknet sind. Es ist ein faszinierendes Ballenspiel und unglaublich hektisch. Ich hoffe sehr, daß es irgendwann von irgend jemand für einen Heimcomputer umgesetzt wird.

Andere Spielautomaten, die man sich einmal ansehen sollte, sind «Super Sprint III» (ein Beispiel), «Pook», «Shackin' Road» (das King Fu-Spiel) und «Road

Raiser» — sie sind alle ein Spielchen wert.

Weiter zur Commodore-Front, so der es eine Menge guter Spiele zu verdienen gibt. Eine der besten Spielautomaten-Versionen, die ich je auf dem C 64 gesehen habe, ist das mittlerweile erschlossene «Chasin' Goblins». Grafik und Sound sind schrecklich brillant. Wer Action-Spiele mag, muß das Programm einfach haben.

Tony Crowther arbeitet wieder für Alligata, die Firma, bei der er seine Karriere begann. Jetzt hat er sein erstes Programm nach längerer Zeit fertiggestellt. «Top» ist ein vertikales Schießspiel, bei dem man über eine merkwürdig aussehende Landschaft fliegt. Kapselformat und neuesten alles zerstört, was einen die Flagge kostet. Je mehr Kapselformat aufnimmt, desto besser kann man sein Schiff ausrüsten. Schließlich kann man einen Bo-

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

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

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

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

Julian Rignall

Schlecht geklaut?

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

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

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

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

Schneller als das Licht

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

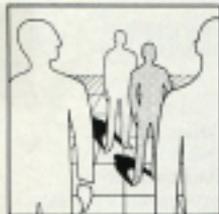
Von dem ersten FTL-Titel «Light Force» können wir Euch

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

Peer West Records, Am Heerberg Hof 15, 4000 Düsseldorf 1



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



Soft Story

Einer der talentiertesten und professionellsten Programmierer in der Computer-Spiel-Branche ist der 23jährige Martin Galway, der viele Soundtracks zu Ocean/Imagine-Spielen geschrieben hat. In knapp zwei Jahren arbeitete er an über 30 Programmen; darunter befinden sich Spiele wie «Rambo», «Hyper Sports» und «Miami Vice». Dank der freundlichen Hilfe von Rachel Moodie von Ocean Software konnte sich unser Korrespondent Leslie B. Bunder ebenfalls mit Martin unterhalten.

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

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

Von der Schulbank zum Profi-Vertrag

Happy: Verrietst Du uns, wie Deine Musikstücke entstehen?

Martin: Wenn ich eine Idee habe, tippe ich jede Note einzeln in des Computers ein. Das kann bei einem 12 Minuten langen Lied mit drei Strophen eine ganz schöne Prozedur werden. Um musikalische Ideen auf einer Klaviatur auszuprobieren, besitze ich einen Seldis DS202/DS10 und einen Yamaha CX5M-Synthesizer.

Unser Entwicklungssystem bei Ocean ist etwas als abstrakt streng gebaut und vertrackt, denn es ist das Beste! Aber ich kenne sojaps, daß ich die Musik auf einem Commodore 128D einlege und auf einem zweiten 128D abspiele. Für Spectrum-

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

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

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

Byte-Gerangel

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

Martin: Da gibt es eine ganze Menge. Auf dem Commodore 64 zum Beispiel «Ping Pong», «Miami Vice», «Green Beret», «Highlander», «Comic Bakery», «Holland Rai Race», «Cyclone» und «Street Hawk». Auf dem Schneider arbeitete ich an «Frankie goes to Hollywood» und «Match Day» und auf dem Spectrum an «Ping Pong», «Miles» und «The Art Kung-Fu».

Happy: Glaubst Du, daß Popmusik eines Tages Welken von Computerspiel-Melodien aufessen werden?

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

Happy: Wer ist Dein liebster Computer-Musiker?

Martin: Bob Hubbard ist der einzige, den ich respektiere. Alle anderen Programmierer sind zweitklassig. Das liegt an ihrer mangelnden programmier-technischen Kompetenz oder fehlender Erfahrung im Arrangieren.

Solo für Martin Galway

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

Happy: Welche Musik ist Dir allgemein am liebsten?

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

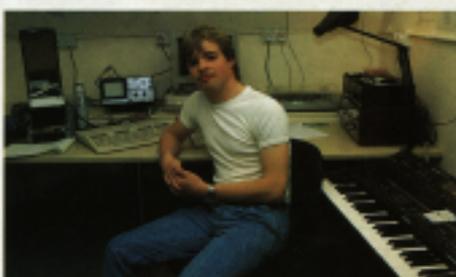
Happy: Willst Du Dein Leben lang Musik für Computerspiele schreiben?

Martin: Natürlich nicht. Ich würde mich gerne einmal an der Entwicklung eines Spielersystems

Commodore 64, beherrschen. Solche Grafiken leider nicht so richtig gut. Ich warte schmerzlich auf die Amiga-Version des Flugsimulators Jet.

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

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



Computer-Musiker Martin Galway an seinem Arbeitsplatz

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

Happy: Was sind denn Deine Hobbys?

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

Happy: Spielst Du in Deiner Freizeit auch am Computer?

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

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

Happy: Und welche Computerspieltitel hast Du?

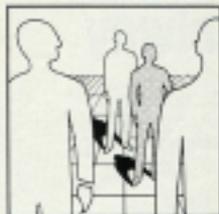
Martin: «Personal» Computer World, «Byte» und «Electronic Product Design».

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

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

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

(Leslie B. Bunder/ht)



Soft Story

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

Gegen 14 Uhr trifft er zusammen mit seiner Frau Cynthia ein. Nach der Begrüßung und dem Aktivieren der Kaffeemaschine erzählt uns Mike von seinem Einstieg in die Computer-Szene: »Ich habe die Hochschule als Ingeieur für Elektronik und Mechanik abgeschlossen und arbeite dann bei einer Firma, die sich mit Nucleon-Technologie beschäftigt. 1977 kaufte ich mir privat einen SOL-Computer. Das Ding kostete etwa 5 KByte RAM, ein Holzgehäuse und kostete damals um die 2000 Dollar!

Der Weg zum Profi

Da es kein Testprogramm für diesen Computer gab, schrieb ich mir eine eigene Textverarbeitung. Dieses Programm wurde dann sogar von MicroPro veröffentlicht – das war noch bevor die Firma mit Wordstar einen Weltrekord landete! Ich schrieb dann zwei weitere CRM-Programme und merkte, daß ich mit der Programmiererei ganz gut Geld verdienen konnte. Also wurde die Freizeitbeschäftigung zum Geschäft. Cynthia ist ich veranlassen meine ersten Programme von Weltsinnern aus, die als professionelles Lager dienten.

Meine Frau hatte Vertrauen in die Pläne ihres Mannes. Sie meinte: »Die Sache hat sich von Anfang an gelohnt und ich habe sie dann gewollt, daß wir das Richtige tun. Neuzugabe arbeite ich nicht mehr so eng mit Mike zusammen, denn unsere

»Deluxe Mike« im Interview

beiden Kinder haben mich auf Trab. Ich kümmere mich aber weiterhin um das Papier- und Steuerkram.

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

Inspiration Amiga

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

Bei Electronic Arts war man anfangs gar nicht so sehr von meiner Idee begeistert. Mein Produzent hat das Konzept aber verstanden. Er ist der Mann, der schon das Animationsprogramm »Movie Maker« zu Electronic Arts holte und konnte den Jung schließl auch »Deluxe Video« schwachhaft machen. Ein Produzent ist übrigens eine Person, die den Kontakt zwischen Electronic Arts und den Lesern aufberichtet, die selber Ganz für die Firma arbeiten.

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



Mike Posehn, der Schöpfer von »Deluxe Video«

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



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

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

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

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

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

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

Nach diesem Lob aus beruflichen Munde hat sich unsere Runde langsam auf. Mike und Cynthia verbringen den Abend noch in München und fliegen am nächsten Tag von Frankfurt aus nach Kalifornien zurück. Wo Mike wieder seinen Amiga bearbeiten wird. Auf die Resultate darf man jetzt schon gespannt sein. (2/90)

PREISE ZUM TRÄUMEN!

1942
C-128 OC
500Kb
25,-

144 OC
Diskette
35,-

ARNA
1000 100Kb, Amiga 2000
Diskette
89,-

BRIDGEHEAD
1 1/2 C-128 Plus
Kassette/Diskette
25,-

CHESSMASTER 2000
Amiga 2000
Diskette
99,-

JACK THE NIPPER
C-128 OC, C-128 OC
Kass. Disk. Disk. Disk.
27,- 39,- 42,-

DEEP SPACE
1000 100Kb, Amiga 2000
Diskette
99,-

LEADERBOARD Soft
1 1/2 C-128, Amiga 2000
Kass. Disk. Disk. Disk.
29,- 45,- 75,-

MARBLE MADNESS
1 1/2 C-128, Amiga 2000
Kass. Disk. Disk. Disk.
29,- 45,- 79,-

SILENT SERVICE
C-128 OC, C-128 OC
Kass. Disk. Disk.
29,- 45,- 75,-

MIAMI VICE
1 1/2 C-128
Kassette Diskette
27,- 39,-

SOLID FLIGHT 2
1 1/2 C-128, C-128 OC
Kass. Disk. Disk.
29,- 45,- 59,-

PAPERBOY
1 1/2 C-128
Kassette Diskette
25,- 35,-

THRILLBLAZER
1 1/2 OC, 500K, 1 1/2 OC
Kass. Disk. Disk. Disk.
27,- 39,- 42,-

Mercury Camp
1 1/2 C-128
Diskette
75,-

THU BAKING 3D
1 1/2 C-128, C-128
Kass. Disk. Disk.
25,- 35,- 39,-

PIAN OREO
1 1/2 C-128
Diskette
75,-

BRIDGEHEAD
1 1/2 C-128, Disk
Kassette/Diskette
25,-



Alle Preise zzgl. rund 5,- DM Porto & Verpackung. Versand nur gegen Nachnahme. Fordern Sie unseren neuen großen Gesamt-Katalog mit einer Sonder-Auswahl für ATARI 800 ST, COMMODORE PC-20, C-16, Plus4, C-64, C-128, Amiga, IBM PC & Kompatible MSX und Schneider CPC, Iytec PC.

Kündererfragen erwünscht! Programmierer gesucht!

KINGSOFT
SPITZEN - SOFTWARE
MADE IN GERMANY
F. Schäfer · Schnackebusch 4 · 5106 Roetgen · Tel. 02428/5119

ATARI ST · ATARI ST · ATARI ST

Neuheiten von der PCW, London:			
Area (Kassette/Diskette)		89,00	
Area of Darkness (Kassette/Diskette)		74,00	
Exp. Space (3D-Action-Adventure)		99,00	
Dieu Foyal	84,00	Silent Service	98,00
Kalain Foyal	84,00	Strangler	109,00
Major Motion	89,00	Super Ruby	109,00
monodiff	89,00	Temple Apokal	74,00
Ombra Basic	249,00	Wingames	74,00
The Pawn	75,00	De Hante	79,00
Phantasie	129,00	X-Factor	119,00

In Vorbereitung: Packard Colour Star Softwareworld TurboStar Packard Graphics World Station Graphics Tool Box Make It Yours! MSX Mega 64

Bestell- u. Vers.-infos: 511 Programme (plus 10 Optionen) Public Domain finden Sie in unserem 2200 24-Service Katalog. Bestellen können Sie immer 27-Tage vor einem Computer-Flash-Shop. Bestellen Sie uns oder rufen Sie unseren kostenlosen Katalog an: 02428/5119

BUCHHANDLUNG WERNER FINKE · KIPDORF 32
D-8600 WÜRZBURG, 1. Tel. 0330/454320 + 454448
(Tag- u. Buchhandlung für Markt & Technik)

Immer noch Sonderpreise ...

Cass.	Disk	Leerdisk (10 Stck)	5,85	19,-
Ultima III	29,-	Leerdisk (5 Stck)	3,5	27,-
Murder on Mississippi	59,-	Atari Sonderpreise:		
Dan Dare (Action)	59,- 69,-	Danger Ranger, Gold, Tuff	je 9,00	
Super Cycle	29,- 49,-	Perjury, ...	Kass./c	9,00
Mission A.D.	39,- 49,-	Atari Disketten	ab 19,-	
LC.U.P.S.	36,- 49,-	Schneider 444, 444, 4198:		
Infocum Adventures	je 79,-	Kassette ab 3,-		
Rec's Tale	69,-	Disketten 3" 80 19,-		
Atari ST Disk.	nur je 79,-	Amiga Disketten nur je 79,-		
Ultima II	King's Quest	ARC Fox	Wilder Games	
Leader Board	Borrowed Time	The Pawn	Marb. Madness	
Silent Service	Hacker, LCP	Hacker	Minidrow	

Gute Software - so leicht gibt's (Nils Goss, Top Software)

Lieferung nur nachnahme, Service
tag 9 bis 4, - Postzahl 260000

printaddress

Postfach 9131, 50448 Aachen
0241 50 91 31 40

Neu!

Der Katalog Nr. 6

Bestell-Standard:
0241 50 91 31 40

Auf 112 Seiten
Software, Hardware und
Dienstleistungen für
CPC 404, 504,
6106, 6200
COMMODORE 64/128
SPECTRUM/PLUS

Der Katalog zeigt 1.000 Software-Titel

1.000 Hardware-Titel, Postfach 120040, D-50001 Wuppertal

COMPUTERVERSAND

WIT TICH

Talwegstr. 16, 8400 Ahamberg

Tele (094 43) 433

Terminaleinlese-Diskette
Borland GL
Star1 37N
Mäuse für Atari ST
Kabel ST an Schreibgerät

499,-
399,-
auf Anfrage
69,-
48,-

Bildschirmtext BTX-Term für C64 und C128

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

1 Bildschirmtext ohne Zusatz-BTX-Decoder ist die Teilnahme an BTX-Diensten der Fernsprechnetz möglich

- Vollständiges Set für BTX-Zentrale
- Spielplan und Druckformulare
- Leerdisketten
- 1280 75 Buchstaben

2 Terminal u. Datex-P Kommunikation mit Modem, Multikomputer und Datex-P

- 300, 600, 1200 u. 2400 Baud
- 3000 Zeichen
- Programmierung
- Diskette mit 1280 75 Buchstaben
- Leerdisketten
- Leerdisketten

BTX-Term für C64 / C128
besteht aus Konverter, Schreibgerät und Software

DM 198,-

Komplett-Paket: BTX-Term mit Multikomputer
für 300, 600, 1200 u. 2400 Baud, Datex-P 300-250 und F12-AC

DM 498,-

STOCKEM Computertechnik
Bestell-Standard: 0241 50 91 31 40
Postfach 120040, Wuppertal

Spielhallen-Qualität

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

Titel	Preis	Grafik	Sound	Happ- Wertung
Chopfiter	79 Mark	94	79	86
World Grand Prix	79 Mark	90	73	84
Fantasy Zone	79 Mark	74	84	80
Tranzit	69 Mark	77	63	74
Action Fighter	79 Mark	67	96	72
Hang-On	—	60	74	53
Black Belt	79 Mark	68	62	46
My Hero	69 Mark	58	37	39

Die ersten Sega-Spiele im Überblick



«Hang-On» liegt der Konsole kostenlos bei

Bereits in der letzten Ausgabe stellen wir das kleine Wunderkindchen aus Japan vor, das zu Weihnachten die Herzen der deutschen Spiele-Fans erobern soll. Das Sega Master System ist ein Videospiel, das den 8-Bit-Microcomputern den Krampf angezagt hat. Im Inneren der Konsole schlummert ein Z80-Prozessor, der dank tipptippen Video-RAM schnelle Grafik mit 64 Farben auf den Bildschirm bringt.

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

wir das Verstarke nachholen und auf das Schwere Angebot eingehen. Darunter befinden sich einige Perles, die selbst bei hartgesonnenen C-64-Freaks den Puls schneller schlagen lassen. Es gibt jetzt schon einige Spiele, die so gut sind, daß sich wegen ihnen der Kauf des Master Systems lohnt, das mit 198 Mark (inklusive einem Spiel und zwei Joypads) recht preiswert ist.

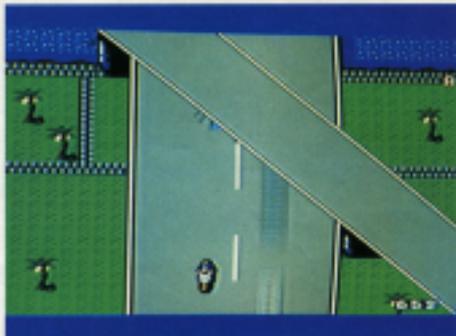
Beginnen wir gleich mit dem Programm, das als kostenlose Zugabe mitgeliefert wird: «Hang-On». Das Motorradrennen ist die Umsetzung des

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

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

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

Spielwitz ist das Programm durchdacht. Sie müssen sich kennen anbeding innerhalb eines Zeitlimits bewegen, um sich für die nächste Fahrt zu qualifizieren.



Nochmal Motorrad-Action mit «Action Fighters»

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

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

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

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

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

Zwei Topspiele dürfen ins Angebot zusätzlich auch nicht fehlen: «Black Belt» und «My Hero». Letzteres hat die laaigste Grafik aller gesessenen Spiele und ist ein recht simpler Geschicklichkeitstest mit herrlicher Musik. Black Belt ist grafisch schon etwas anspruchsvoll-



Formel 1 mal zwölf: Das tolle Autorennen «World Grand Prix»

ler und wirkt wie ein aufgezogener Yin-Yang-Pin. Auch dieses Kartenspiel hat mich nicht zurecht begeistert, aber ich bin zurecht kein großer Freund dieses in der Regel recht simplen Spielgenres. Eitrährliche Aasnahmen wie «International Karate» bestätigen die Regel. Aber das ist natürlich Gemetzackerei. Wer Karate-Kloppereien mag, sollte sich «Black Belt» trotz aller Kritik in jeden Fall einmal ansehen.

Geschicklichkeits-Freunde, die nichts gegen einen Druck auf den Feuerkopf einzuwenden haben, sollten mal ein Blick auf dieses Programm riskieren. «Action Figures» ist eine gekonnte Mischung zwischen «Gy Hunter» und «Kerwin». Man sieht die Fahrtrahen im 3D-Plotlock von oben, aber die Sprünge sind allesamt von gewohnt hoher Master System-Qualität. Za Begun können Sie auf einem Motorrad über die da Highway, doch

Für Freunde von Ballenspielen, die vor dem Griff an eine Spielzeugpfeife nicht zurückschrecken, gibt es ein ausgezeichnetes Zusatzspiel für das Master System: Wer 199 Mark hinblättern, wird stolzer Besitzer einer Lichtpistole aus robustem Plastik, die anstelle eines Joypads angeschlossen wird. Ein Mega Cartridge mit drei Spielen ist im Preis inklusive. Das ist auch bitter nötig, denn man kann die Pistole nur bei ganz bestimmten Spielen verwenden. Für die nächsten Monate sind weitere Neuerscheinungen angekündigt, bei der man mit der Lichtpistole ballern kann.

Ballern mit der Lichtpistole

«Machern Shooting» simuliert einen Schießstand, bei dem ständig Ziele aufzucken und wieder verschwinden. «Trap Shooting» ist eine grafisch gelungene Festzielerschieß-Version und «Satan Hawk» macht Sie zum Großwildjäger. Niedliche Hasen und andere Tiere müssen abgeschossen werden, um im Kochtopf zu landen.

ner Ballern ist, kriegt so mehr für sein Geld.

Untern Streich ist das Software-Angebot für das Master System schon sehr erfrischend. Das Videospiel von seinem Ruf her, daß es echte Spielautomaten-Qualität auf den heimischen Fernseher bringt. Vor Weiblichen sollen noch weitere Spiele erscheinen, die uns leider nicht rechtzeitig zu Redaktionsschluss erreichen. Ich darf deshalb auf einer neuen Spiele-Sonderheft verweisen, das Ende Oktober erscheint und sich auch dem Thema Videospiele widmet.

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

Was jetzt im Master System noch steht, sind die recht saubere Preise für die Software. Doch für 1987 gibt es Hoffnung auf eine Besserung: der Sega Vor allem die schreckensgroße Sega Card könnte in Zukunft als preis-



Mega Cartridge, Sega Card und eine 5 1/4-Zoll-Diskette

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

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

«Tranzob» setzt sich ein weiteres Schießspiel mit Science-Fiction-Heldentum, tiefen Sprites und starkem 3D-Scrolling. In erster Linie wird geballert, aber man kann sein Raumcraft auch verwandeln. Kein Überzeugend gelungenes, aber gut gemachtes und unterhaltsames Spiel.



Das etwas andere Schießspiel: «Tranzob» schlägt zu



Die Lichtpistole für Rambo Junior

Mal davon abgesehen, daß diese Ballerei mit der Plastikkarre nicht gerade dem guten Geschick entspricht und der wichtige Ballermann nicht gerade einen sündentilch dekorativen Eindruck im Wohnzimmer macht — spielerisch geht es recht simpel zu und die langfristige Motivation läßt sich in Grenzen. Wer einmal den Bogen raus hat, schafft bei den Pistolenspielen leicht Level um Level. Knall, Ping, Bumm — wen das auf Dauer faul macht, der möge sich das gute Stück zulegen. Ansonsten kann ich Ihnen nur raten, sich für die 199 Mark lieber zwei gute Mega Cartridges zuzulegen. Wer kein ausgesproche-

wertes Speichermedium ein Hauptproblem spielen, die die Produktionskosten für diese praktischen kleinen Dinge ständig sinken.

Da die Schwarzströme dauernd über die vielen Replikopierer bei Heimcomputer-Programmen jammern, eröffnen sich bei den Videospiele-Modellen neue, recht rasche Perspektiven. Cartridges und Sega Cards sind zur Zeit hohen technischen Aufwand zu kopieren. Durch diese elegante Beseitigung des Replikopierer-Problems können die Anbieter mehr Spiele veröffentlichen und deshalb — hoffentlich — die Preise weiter reduzieren. (3)

★ Hallo Freaks

Elite

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

Fraglich

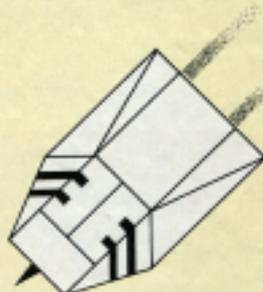
Peter Hoffmann aus Regensburg hat eine wichtige Frage zu Elite: Was hat es mit dem unsichtbaren Schiff auf sich? Ich habe einmal in der zweiten Galaxie mit ihm gekämpft, konnte es aber nicht zerstören.



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

Eure Redax

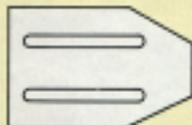
So steht die Container aus



Container



oben



unten



Seite

Trumbles

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

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

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

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

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

rend dem Hypersprung die <CTRL>-Taste gedrückt, dann landet man garantiert im Hyperspace bei den Thargoiden. Zuerst mit den achtköpfigen Mutterschiffe, gelangt man schneller zu einer höheren Einsetzung. Allerdings sind die Thargoiden ganz schön gefährlich.

Spezial-Mission

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

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

Wer in der Nähe der Sonne stehen will, muß die Sonne so einstellen, daß man sie auf der Bildschirman sieht. Dann so lange heranzugucken, bis die Raumgelder automatisch eingeschaltet werden. Wenn der Tank gefüllt ist, entfernt man sich mit einem Kursprung.

Funktionen-Umkehr

Mit zwei Tips von Michael Meibach aus Neuchâtel:

Beim Zerstören von Thargoiden-Raumschiffen bleiben manchmal Thargoiden-Constructoren zurück, die man in den Ladestrom einbehalten kann (Raumgelder vorangehen), auch wenn der Ladestrom schon voll beladen ist. Die Constructoren kann man dann als »brennende Güter« verkaufen. Das sollte man aber erst machen, wenn man einen Preis von mindestens 50 Credits erzielt.

Um die hinteren Laser besser zu steuern, kann man die Joytick-Funktionen umdrehen. Das geht so: Mj das Spiel anhalten, <J> drücken, Spiel mit <HOME> fortsetzen. Beim Umkehrhalten auf den vorderen Bildschirm sollte man aber nicht vergessen, mit der gleichen Taste/Leiste des ursprünglichen Zustandes wieder herzustellen.

Von Happy-Computer
mit 88 Punkten bewertet

Der Welt berühmtester Spürhund

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

Das Verbrechen

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

Die Verdächtigen

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

Die Hinweise

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

Technische Besonderheit

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

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

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

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

Das Spiel kann jederzeit abgespeichert und später wieder geladen werden.

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



Der
Schlüssel
zu dem
Geheimnis
des grauen-
vollen Mordes?

MURDER on the MISSISSIPPI™

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

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



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



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

Kann ein cleverer
Mörder so leicht-
sinnig sein?



IN
DEUTSCH

Auf dem Bildschirm
und im Handbuch

ACTIVISION
HOME COMPUTER SOFTWARE

Echtlich als Software für Commodore 64

Arbeiten beschleunigt durch
Postfach 75 06 00, 3000 Hamburg 74

Vertrieb Deutschland: Anisabach Verlag (Düsseldorf)
Kühner (Aachen) (Münster)
Vertrieb Österreich: Europa (Eckstein) (Düsseldorf)
Vertrieb Schweiz: Hiltl (Zürich) (Bühlbach)

★ Hallo Freaks

Schummeltips

Thomas Hickl und J. Kämmel aus München haben die *Case-Schummel-Tips* aufbereitet. Sie funktionieren folgendermaßen: Man verliert die *Colony-Razzmatazz*, landet auf einem beliebigen Planeten und drückt genau dann, wenn beim Einflug in die Station das Muster erscheint, die Tasten <1>, <2>, <3> oder <4>. Daraufhin erscheint die Meldung *«Persönliche Nachricht»* und folgender Text:

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

Vielleicht können Sie einen kleinen Auftrag für uns erledigen. Das Schiff, das Sie hier sehen, ist ein neues Modell, die *Constrictor*. Es ist mit ganz neuen, absolut gebieterischen Schutzschirmen ausgestattet. Leider wurde die *Constrictor* vor fünf Monaten vor der Welt auf Meer gestrichen. Sie wurde zuletzt bei Heeside beobachtet. Wenn Sie ein halbes wochen, dann suchen Sie das Schiff und zerstören Sie es. Wir wissen allerdings darauf hinweisen, daß die *Constrictor* ein ECM-System besitzt. Viel Glück, Commander!
 Taste <2>: Das haben Sie hervorragend gemacht, Commander!

«Leserbrief eines durchschnittlichen Lesers»

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

— Nach dem Starten des Docking an der Spacestation von *Lava zirkus Ultra* (!) probieren.

— Nahrung kaufen und damit einen Trip nach *Zacone* wagen.

— Später auf «more profitable goods» umzulegen.

— Vom ersten Geld keinesfalls einen Docking-Computer kaufen, sondern einen *Large Cargo Bay*, denn dann kann man mehr

kaufen und mehr Geld verdienen.

— Dann einen *Beam-Laser* (front), *Docking-Computer*, *Extra Energy Unit*, *ECM-System*, *Fuel Scoop*, *Fort*, *Mine*, *Energy-Bomb*, *Military-Laser* (front), *Military-Laser* (rear, left und right) kaufen. Auf eine *Case-Capsule* unbedingt verzichten, weil das alles bisher abgeschossene *Kassettefilme* wieder löschen würde (und das sind bei einer Sprung von «Defätlich» bis «Tölich» einige hundert!). Also lieber zum letzten gespeicherten Spielstand zurückkehren oder *Energy-Bomb* kaufen.

— Es bringt nicht viel, zwischen *Arm-Knurr* und *Reich-Industrie* zu pendeln und *Patz*, *Wise* und *Computer* auszusuchen. Damit macht man zwar die große Geld, aber es geht im Spiel ja um die Einzahlung als *Kämpfer*. Hier noch einige Varianten, die die Motivation fördern.

— Auch mit *Asteroiden-Berz* besetzen (wobei *Minig-Laser* bringen ist — das bringt *Abwechslung*).

— Die *Thargoid* (Tobenschiffe) der *Thargoid-Invasion-Ships*, rund, groß und achteckig bringen zwar beim Abschließen 3 Credits, können aber auch mit dem *Fuel-Scoop* als fremde Oater eingefangen werden.

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

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

— Ganz gemein: Aus der *Space-Station* herausfliegen und abbremsen, dann die *Face-View* einstellen und Tempo deaktivieren. Anschließend (zur mit

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

— Das *Praterdasein* hängt eng mit dem *Kopfgeldjäger* zusammen, denn wenn man nicht aufpaßt, hat man schnell einen *Pirates* mit einer *Police-Viper* verwechselt. Es gibt allerdings Unterschiede:

— *Pirates* kommen immer zu zweit, dritt oder vier oder in so großen Schiffen, daß man sie schon in großen Entfernungen erkennen kann.

— *Kopfgeldjäger* besitzen die *ZooPeeGee*, ein kleines, wackeliges Schiff, das man zwar schon in großer Entfernung sehen, aber erst nach nächster Nähe treffen kann. Ist man «clean» oder «offendes», kann man *Police-Vipers* daran erkennen, daß sie von weitem nur als Punkt zu sehen sind und bei einer Näherung auseinander und in Richtung *Planet* abzuweichen.

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

— *Traders* (Handelschiffe) erkennen man daran, daß sie direkt auf *Kollisionskurs* auf dem *Radar* erscheinen. Zerstört man sie aus großer Entfernung, werden oft drei bis fünf *Torpedo-Trimmer*

gegeneriert) und einige *Torpedos* aus einer unbekannt Art hergestellt. Diese haben aber zwar zu einem Zweck: Sie verlangsamen die *Größe* in *Übergröße*.

Herunterbreitendes *Cargo* von zerstörten Schiffen (durch *Kampf* und *Neutronastropfen*) sind dann zu erkennen, daß sie wie *Traders* erscheinen, die *Planet* *Condition* aber «green» ist. Manchmal zerstört man *Pirates*, die gerade einen *Torpedo* einsetzen wollen. Nach der hoffentlich leichten Zerstörung der *Pirates*, sollte man auch den *Kämpfer* vernichten, da dieses zwar *Schätze* sind, die ersten wertlos und zweiten illegal sind.

— *Asteroids* sind ja schon an der Farbe zu erkennen. Es gibt große und kleine, die man gut auseinanderhalten kann. Zum Beispiel eignen sich nur die großen. Betritt man keinen Bergbau, sollte man sie zerstören (auch die kleinen), denn das gibt 11 beziehungsweise 0,5 Credits. *Bounty-Hunter* wird bei der *GalCop* ein «KIM» registriert, was natürlich für die Einzahlung als *Combaseer* erwirkt ist.

Jetzt noch etwas, was das *Handbuch* leider ziemlich schweigt oder zum *Englich* einfach überfordert ist: die *Fuel Scoops*. Man albert sich bedenklich nahe der *Sonne*, bis man die *Kilnanzige* in der *Colony MK III* entzünden muß und wartet auf die Meldung «*Fuel Scoop* im Meis Eindruck ist, daß man dabei den *Schleim* in *Hyperpace* *Treibstoff* umsetzt. Eine *Warnung* Diese *Technik* nur bei *Sonngestalten* anzuwenden, denn sonst ist die *Gefahr* zu groß, daß man von *Pirates* oder *Thargoids* angegriffen wird und in Richtung *Sonne* fliegen muß, um bei lebendigem Leib gebraten zu werden.

Jetzt ein paar Tips, die den Spaß sichern sollen:

— Auf gar keinen Fall *Planet-Surface-Lines* einschalten!

— Beim Anflug auf einen Planeten nur nach rechts oder links schauen.

— Nach der Explosion von Schiffen auf eine andere Sicht umschalten.

Das Zerstören von *Handelschiffen* vermeiden (wegen *Trümmern*). Man kann sich vorstellen, daß die *CPU* viel Zeit braucht, um die *Position* von 4711 *Trümmern* zu berechnen, dann noch die *Oberflächenbedin* und acht *Torpedos* einzusetzen und zu laden. Deshalb <INST>+<F>+<CLR> drücken (Farbeinstellung) und volle *Geschwindigkeit* fahren. Je schneller die *Anzeige* blinkt, desto besser ist es für die eigene *Geschwindigkeit*.

Die «*Weiter->*»-*Commander-Schere* erscheinen mit der Zeit immer häufiger. Ich glaube,



★ Halo Freaks

sie treten nach 200 zerstörten Schiffen und Asteroiden auf. Als tödlicher Fighter habe ich schon fünf dieser Meidungen gebaut und verlor, das es nach der letzten soweit ist (das Ziel erreicht ist).

Bei jeder Landung muß man den Spielstand speichern, da es nach schwierigen Situationen gibt, in denen man zerstört wird oder verschollen ist. Bei Hyper-space gibt es eine ewig drohende Gefahr: die Thyroids. Sie sind in der Lage, Schiffe, die gerade hyper-spacern, abzufragen und zu zerstören. Da hilft auch keine Energy-Bomb, denn diese zerstört nur die Thyroids, die Thyroid-Mutterschiffe bleiben erhalten. Hier hilft nur Hyper-space, aber oft reicht der Treibstoff nicht mehr, da man einige Lichtjahre vor dem gefährlichen Planeten abgeben muß. Inwiefern wurde ich in meiner Luftfahrt 21mal abgefragt. Die Bilanz: 1x alle Schiffe beseitigt und entkommen, 2x alle Schiffe beseitigt, aber kein Sprit – verschollen, 2x zerstört.

Man hat also mit vier Military-Loadern an Bord, höchster Kampferfahrung sowie über 30000 Credits eine Überlebenschance von 3,737077 Prozent. Da lohnt sich das Speichern doch.

Hier die Credits, die man für das Zerstören bekommt:

Addec	4 CR
Assacoda	0 CR
(Reines Handelsschiff)	
ASP Mk II	20 CR
Box Class Cruiser	0 CR
(Reines Handelsschiff)	
Cobra Mk I	unbekannt, da äußerst selten
Cobra Mk II	unbekannt
Cobra Mk III	17 bzw. 38 CR (je nach Schiff)

Fer de Lange	–
ZeePeeOee	30 CR
Oecko	8 CR
Krait (Spitze)	30 CR
Morbo (Ranke)	16 CR
Thyroid-Invasion-Ship	50 CR (?)
Police-Viper	0 CR (ist aber Flugschiff)
Transporter	0 CR (nur in Safety-Zone von Coriolis-Space-Station)

Worm Class Landing Craft	0 CR (nur in Safety-Zone von Coriolis-Space-Station)
Money Star Boat	8 CR (selten)
Orbit Shuttle	0 CR

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

Phyon	20 CR
Sidewinder	5 CR
Thargon Ship	5 CR

(Nur 1 Tonne Alien Deutz)

Zum Galaktischen Hyperraum: Eigentlich eine ziemlich un-wichtige Anschaffung. Es kommen halt Neirapgefäße auf, wenn man nach Morasen und nach Galaxien wieder nach Lawe kommt. Beste Galaxis ist die Galaxie Nummer 2.

Steuerung:

Die Steuerung von Hand ist auf jeden Fall vorzuziehen, da man alle Funktionen gleichzeitig auslösen kann, was beim Joystick nur schwer zu erreichen ist. Left/Right-Military-Laser

Manche sind der Meinung, darauf könnte man ostent ver-zichten, ich bin da aber anderer Meinung, denn damit lassen sich Feinde leichter besiegen als mit Prox- oder Reco-Laser. Aber es erfordert Übung.

Herz von Afrika

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

Um mit einem ansehnlichen Kapital zu starten, sollte man nur eine Patule kaufen und dann in dem Geschäft, wo man die Goldstücke erwirbt, beibringt. Die Patule in die Hand nehmen und den Verkäufer bedrohen. Er wird dem Spieler alles überlassen und man sollte mitnehmen, soviel man tragen kann. Wenn man zu unverschämlich ist, schneidet der Verkäufer am nächsten Nähe einen Pfeil ab und man verliert alles außer dem Geld.

Die Patule sollte man noch in Laden ablegen, bevor man die Hölle verläßt. Dann geht man sofort in das „Missbüro“ und setzt sich in eine andere Stadt ab. Dort verkauft man in dem gleichen Geschäft alles, was man hat und bekommt zirka 500 Dollar.

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

Wenn man genug Geld hat, sollte man so viele Armbüste wie möglich kaufen, da die Hauptlinge der Forscher nur dann Tüte über das Grab von Ahik-Ahik geben, wenn man sie mit einem Armbüsten beschenkt.

Hauptlinge und Verkäufer von Lebensmitteln in den Eingeborenen-dörfern nie mit Waffen bedrohen. Erstens lohnt sich das nicht, und zweitens spricht es sich herum und man wird nicht mehr in die Höfen gelassen.

Bei der Anfangszerstörung sollte unbedingt eine Wasserpfeife dabei sein (wegen der Wärme). Auf das Seil kann man gut verzichten, oftmals schauf die Mächtige.

Schiffswesen sollte man auf ein Mindestmaß beschränken, da sie zumeist Zeit kosten.

In Dorf nie die Patule in die Hand nehmen, denn dann trifft der Forscher irgendwann ein Pfeil.

Bei jeder Hafenanfahrt den Spielstand speichern.

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

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

Nie in Dorf einen Eingeborenen ohne Geschenke in der Hand streifen, da die Gefahr be-

steht, daß der Eingeborene dem Forscher alle Geschenke klaut.

Man sollte sich reichlich mit Medizin eindecken und wenn man verwundet ist, mindestens zwei Portionen trinken.

Soweit die Tips zum Spiel.

Dech Christoph hat auch Fragen zu Herz von Afrika:

1. Wozu kann man die Fettsche benutzen?

2. Wer kann mir sagen, wo man überall Schätze finden kann?

3. Wer kann mir solide Tips über den Fundort des Grabes von Ahik-Ahik vermitteln?

Michael Schneider aus Lüneburg fragt:

4. Ich finde immer Primzahlen verstreut, komme aber danach nicht weiter. Was soll ich tun?

V

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

Der Schlüssel ist folgendermaßen aufgebaut: Er besteht aus sechs Ziffern, die jeweils vier Werte annehmen können (siehe Bild). Diese Ziffern habe ich mit den Kleinbuchstaben w bis v benannt. Die sechs Funktionsfelder (siehe Bild) zählen die einzelnen Ziffern des Schlüssels immer um 1 hoch. Diese sechs Felder werden die Großbuchstaben A bis F bezeichnet. Diese Bezeichnung ist eine lockere Gleichung.

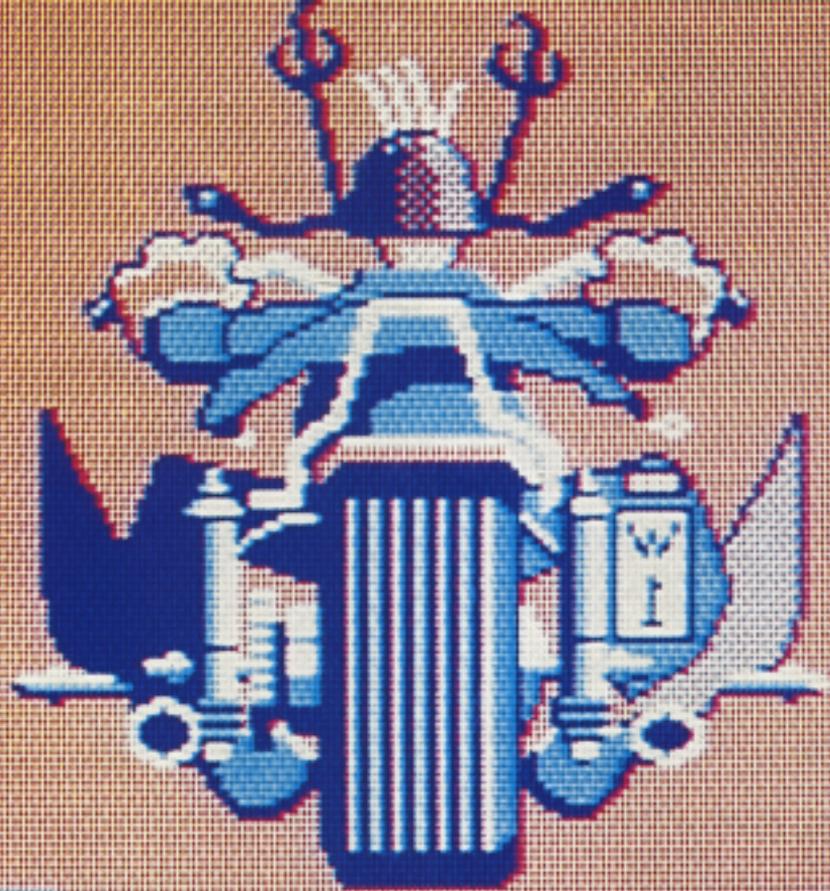
Mit diesen Gleichungen kann

Die Endgleichungen lauten:						
A =	w + b	0	1	+x		
B =	+a + b	0	-d	+ +	+2*x	
C =	-a	-2*b	+2*c	+d	+ + +1	-2*x
D =						+x
E =	-a	-b	+c		+ + +1	+x
F =			-c			+x

7	= 0	Die Zahlenwerte
-	= 1	
<	= 2	
~	= 3	

A	B	C	D	E	F
Der Schlüssel					

A	B	C	D	E	F
Die Funktionsfelder					



Moin, Jungs und Maedels!

Bin nu gerade in Italien, Urlaub maechen! Maecht das man auch, diesen schoen schlimmen Sommer genessen. Is mir Tschernoebel. Aber der Herbst sach ich Euch, der Herbst ... Alle vom Skriin. Werner daddeln. Ob ich das aushaelf???

Ach ja, und mit Dir wollt ich noch 'n Woertchen reden. Ja Du. Wie-so hasst Du den Kuhpong noch nicht ausgefuellt und abgeschickt?

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

Name

Stadde

PLZ Ort

Am Klotzweid, Carl-Bertram-Stra. 161, 4830 Galesch.

soft

von Experten
für Experten.

★ Hallo Freaks

Crafton & Xunk

Japen hat aus Villigen hat Tips zu «Crafton & Xunk» (v.Ost Deutscher).

– Um die Krankenschwester abzuholen, gibt man ihr die Blum.

– Um den Punkte zu beschließen, gibt man ihm die Wurfische.

– Die hufeisenförmige Magnevo holen die Aulertrübschen bei Berührung fest.

– Manche Aulertrübschen kann man mit Säure befehlen.

– Den Verdächtig sollte man besorgen aus dem Weg gehen.

– Manche Türen lassen sich öffnen, wenn man eine der ruckeligen Platten in Raum berührt.

– Man sollte unter alle Möbel schauen, da sich manchmal zusätzliche Gegenstände darunter befinden.

– Die Betten zeigen sich hervorgerend als Transparenz, um höherliegende Gegenstände oder Türen zu erreichen.

– Im Raum mit den zwei kopierten Betten (oben der Bar mit dem Punkte) befindet sich hinter dem großen Schrank eine Überraschung.

Red Moon

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

1. Wie komme ich über die rote Linie?

2. Wie kann man das Feuer-schwert nehmen?

3. Wie komme ich durch über-festete Gänge?

Starquake

Holger Obat aus Weilsburg hat uns die Codewörter eingeschickt, mit denen man bei «Starquake» in eine andere Spielstufe gelangt:

Alpha
Charon (hier befindet sich der Kern des Flaxen)

Polar

Eppa

Mela

Mere

Cytic

Sigma

Tecar

Hyla

Flam

Z.A.P.

Mason

Xeron

Com

Mercenary

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

Weiter geht es mit Tips von Christof Bach aus Pilsen/Bohmen.

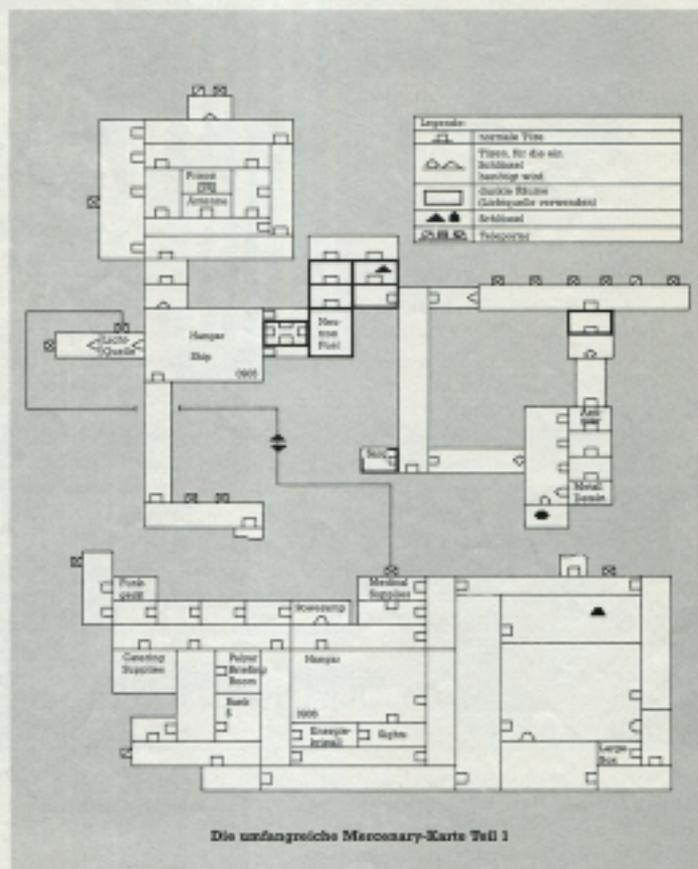
– Wenn man beim Elevator Leo 03-15 nach unten will, braucht man den pass, der direkt darunter liegt. Man muß also zuerst durch den Teleporter.

– Im Mechanoid power room legt das Essential 12333 Supply.

– Die 999999 Credits für das Interstellar Shop, wenn man das andere aus Hangar 03-15 mit einem Novadrive anreibt.

– Wie man an die Credits kommt, zeigt die Abbildung.

Item	Verloren von	Credits
Mechanoid Fuel Store	Neutron Fuel	250000
Mechanoid Laboratory	Winchester	250000
Mechanoid Storage	Large Box	50000
Mechanoid Armoury	Armament	100000
Mechanoid Power room	Energy Crystal	100000
Laboratory	Winchester	100000
Stores	Large Box	50000
Armory	Armament	60000
Conference Room	Essential Supply	50000
Interview Room	Mechanoid	250000
Kitchen	Catering Provisions	60000
Eschequer	Gold	100000
Infirmary	Medical Supplies	40000
Control Room	Databank	100000
Engine Room	Neutron Fuel	200000
Power Room	Energy Crystal	100000



Die umfangreiche Mercenary-Karte Teil 1

PSI 5

Hans Joachim und Gerrit Ulrich Conrad aus Koblenz beantworten die Fragen zu «PSI 5» in Vertretung.

Der Spieler darf erboot, spendet mit dem niemand Tragt?

Was soll ich denn nur tun?

PSI 5 und Championship lassen mich nicht ruhn. Doch vermeidet tunlichst den Strick, denn hier kommt alsbald der Tip!

Der Navigator ruft übertrieben stellt meinen Speed auf vier dann fliegen wir zu Komar 7 und die Feinde bleiben hier! Und damit Ihr alles schafft brauchen wir genügend Kraft, drum stellen wir zwei Schilde aus (B&C) eine Waffe und einen Motor dazu dann kommen wir an, mit reichlich HaK!

Damit alle Maschinen ihre Aufgabe erledigen müssen wir alles in diese Reihenfolge schleppen!

1. Scanner
2. Schilde
3. Motoren
4. Waffe
5. Schildbatterie
6. Notgenerator

Sobald Du ein neues Raumcraft siehst,

denk d'r an, daß Du es nicht sofort beacht!

Sondern befehl' dem Scanner sofort «examme!» schon sind alle Daten dort! Findest Du bei «Display» ein «P»

mach' kein lautes Pi Pa Po!

Sondern gebe bei «Weapons» auf «Fire» schon schießt Du das böse Feind in die Heul!

Dann nimm man natürlich die richtige Waffe, sonst steckt er Dich mit links in die Tasche.

Geht auch einmal was kaputt, schneiß' nicht alles auf den Schutz.

Gehe lieber zu «Repair» die stell'n die Dinge wieder her.

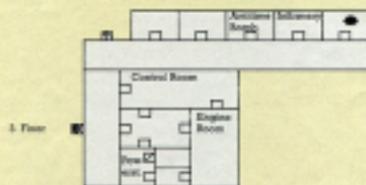
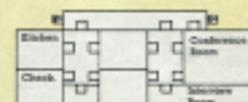
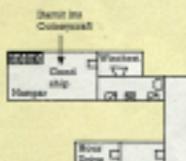
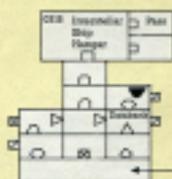
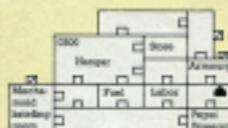
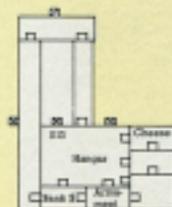
Am besten ist der Robot 7 (den wirst Du sehr schnell lieben)

der arbeitet mit feinem Habitus. Gehe die richtige Crew zu wählen,

das kann Menschen ganz schön quälen.

Doch habt Ihr diese Crew gewonnen send Ihr auf Komar 7 willkommen.

- Liste der idealen Crew:
- | | |
|------------|-----------|
| Waffen | Orso |
| Beobachter | Blutan |
| Navigator | Bonzo/ang |
| Maschinist | Flugruok |
| Reparatur | Beu |



und hier ist die zweite des Mercenary-Karte

Die nächsten Tips kommen von Oliver Griener aus Hagen Biele:

— Das Neutronen-Piel kann nur mit dem Anti-Gravty aufgehoben werden.

— Der Photos-Emitter und die Sights helfen bei dunklen Klüften.

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

— Um zur Colony Craft zu gelangen, braucht man das Power-ang und das am Anfang gestohlene Raumcraft!

— An diesen Locations findet man Elevators:

09-06

09-05

81-35

11-13

03-00

03-15 (Plan Holders only)

Den Abschluß bilden die Tips von Sardin Schraff aus Völkchen:

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

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

— Durch den Metal Detector findet man die von Mechanoiden besetzten Bauwerke. In der Anzeigertafel links befindet man

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

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

— Die Palzantation (Loc 08-08, 0409777) sollte man erst nach der Mechanoidenentlastung befeuern, da die Mechanoiden für die Werten mehr bescheiden, ist die Lieferung beendet, sollte man zum Mechanoid-Enging-room gehen und den dort stehenden Mechanoiden entfernen. Nur zur Palzantation gehen und den Mechanoid im Interview-room abfeuern. Für ihn gibt es eine große Belohnung.

★ Hallo Freaks

Time Tunnel

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

1. + 5. Um über die Steinblöcke zu kommen, muß man zuerst die Fackel aus der Zechernzone holen, diese dann an Karinlein in der 'Gnome Mansion' erlösen und in die Steinsche bringen. Mit der Fackel kann man nun die Höhlen nach einem großen Baumstamm durchsuchen und diesen zu dem großen Steinblock in der untersten Ebene bringen. Als nächstes holt man die leeren Steine durch Abschleifen herbei. Der größere der beiden wird auch zu dem großen Steinblock gebracht, wo er zusammen mit dem Baumstamm eines Hebel bildet. Jetzt muß man nur noch den kleinen Stein von der obersten Ebene auf den Hebel werfen und der große Steinblock rollt weg.

2. Das Kessel (in Persien) muß man öffnen, dann kommt die Schlange heraus. Dem Mann auf dem Segelnden Teppich gibt man das Glas und die Flasche, dafür erhält man einen Schlüssel. Mit diesem Schlüssel öffnet man im Jahr 3456 den Tresor des Raarschäfs und nimmt die Dynamit heraus. Mit dem Dynamit und der Fackel sprengt man den Eingang zu Ali Babas Höhle auf. Dort findet man eine Lampe, die sich in eine Flöte verwandelt, wenn man auf sie schließt. Beachtet man mit der Flöte die Schlange, rückt diese einen Teil der sagenhaftweisen Karte heraus. Die Schlange birgt jedoch auch ein Geheimnis.

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

4. Um den Beeser zum Fliegen zu bringen, muß man erst eines Zauberwerk besorgen. Dazu holt man aus einer Steinhöhle ein Eisener und aus dem Interplan-

etischen Raarschäfs den Topf. Beides bringt man nach Salern in das Bild ganz rechts, und zwar in das Bild mit dem leeren Karzin. In diesen Karzin stellt man den Topf. Ein weiteres Eisener besorgt man beim Oberst in Salern und stellt es in den Topf. Vor dem Haus wartet man jetzt auf einen Fliegermann, schießt es ab und auch so wandert in den Topf. Aus einem Haus in Salern kauft man noch einen Beeser. Schießt man auf den Topf, entleert das Feuer darunter. Zuletzt stellt man noch das Eisener aus der Steinsche in den Topf, schießt darauf und der Beeser fliegt. (s. siehe 1.)

5. Vor der Medusa schützt man sich mit dem Schild, das in Persien im zweiten Bild liegt (vor der Mann mit dem Teppich rumfliegt). Wenn man den Schild bei sich hat, kann einen die Medusa nicht anhasen. Im Gegenteil, der Schild spiegelt ihr Gesicht...

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

Spindizzy

Das Murren-Spiel 'Spindizzy' ist mit maximal 400 Räumen natürlich sehr langwierig. Roland Westphal aus Mönchengladbach hat ein kleines Programm für die Disketten-Version für den C 64 geschrieben, das die Zeit anzeigt. Man muß nur das kleine Listing abtippen, es speichern, die Zeitanzeige behält dann auf dem Wert 100, aber trotzdem wird man sich Stunden bewegen. Aber ein Spindizzy 100prozentig zu lösen, aber eine enorme Erleichterung bedeutet das natürlich schon. Hier also das Listing:

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

Spectrum-Trick

Christoph Pukall aus Hötter hat einen Trick für die Spectrum-Version von Elite geschickt. Wenn man durch Leertaste durch at. Inat das Programm 'LOAD NEW COMMANDER T/N'. Man wählt daraufhin Punkt 2, speichert die Position und verliert mit Punkt 3 das Menü. Man drückt dann am Planeten Tige an. Elite: ELITE: 02342253.5 CREDITS

Kung Fu Master

Alexander Kolb aus Wien braucht Hilfe beim 'Kung Fu Master'. Wie besiegt man im vierten Raum die zwei letzten Kämpfer?

Der blaue Kristall

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

Lord of the Rings

Frank Allner aus Stuttgart verweilt bei Lords of the Rings. Er hat folgende Fragen: 1. Wie kann ich im ersten Teil die Fäbro besetzen? 2. Wie kann ich den 'barrow-wright' also den 'Elfenwagen' kriegen oder aus dem Weg schaffen? 3. Welche Kriterien muß ich erfüllen, um in den zweiten Teil zu gelangen?

The Pawn

Jürgen Wanzemacher aus Langen hängt beim Adventure 'The Pawn' fest und kommt keinen Schritt weiter. Er braucht dringend Antwort auf folgende Fragen: - Was mache ich mit dem 'Wheelbarrow'? - Wo bekomme ich Licht, um in der Höhle im Baum etwas zu sehen? - Wo findet man zwei Stangen, um den Stein zu bewegen? - Was muß ich dem Guru geben? - Wie veracciaft man sich das Pferd von Abenteurer?

Einen ersten Tip gibt Jan Oranbeeg aus Keitheim: Wenn man sich im Garten des Schlosses befindet, so sieht man dort einen Springbrunnen. Diesen sollte man sich etwas genauer ansehen, denn es findet sich eine (norm großformatig) von dem Programmierer) Mäuse, mit der man bei Howard John erkunden kann. Im übrigen gibt es in diesem Bild auch eine Gemälde, in der einige nützliche Dinge liegen.

Zeichene	Wichtige Teile	Standort am Anfang
Gnome Mansion (heute)	Stück Holz Kasten für Zeitmaschine	Gnome Mansion
Stone Age 9600 vCh.	zwei Steine großes Stück Holz Fackel	Stone Age Stone Age Zechernzone
Mythological Gooeco 86 v Ch.	Schild zwei Leuchte Schwert	Magical Persia Myth. Gooeco Myth. Gooeco Col. Salem Stone Age
Colombial Salem 1002	Eisener Eisener Kessel Kesen Fliegermann	Interp. SpaceShip Col. Salem Col. Salem
Intergalactic SpaceShip 3496	Knopf Dreieck Türhebel links/rechts Schlüssel	Interp. SpaceShip Interp. SpaceShip Interp. SpaceShip Magical Persia
Magical Persia 683 v Ch.	Dynamit Glas Flasche Flöte und Lampe Fackel Schlange	Interp. SpaceShip Gnome Mansion Magical Persia Magical Persia Zechernzone Magical Persia
California Gold Rush	Fackel Halter	Zechernzone California Gold Rush
1040	Gasflasche	California Gold Rush
	Ballon	California Gold Rush
	Käfig Fliegermann	Stone Age California Gold Rush
The Black Hole 9999	1. Teil der Karte 2. Teil der Karte 3. Teil der Karte 4. Teil der Karte 5. Teil der Karte 6. Teil der Karte 7. Teil der Karte	The Black Hole Stone Age Myth. Gooeco Col. Salem Interp. SpaceShip Magical Persia California Gold Rush

Joysoft



Wir bieten: rasige Auswahl, ständig Top-Neuerheiten, Zubehör, Service, BLITZ-Nachnahme (Versandkosten inland: 5,00 DM, ab 100,00 DM frei Haus) und jeden Monat neue Softwarepreisläufe.

Reservieren Sie sich jetzt schon unseren neuesten, gigantischen November-Software-Katalog.

SPICHER	DOSSE	CHSE	WIKON 71	WIKON 72	WIKON 73	WIKON 74	WIKON 75	WIKON 76	WIKON 77	WIKON 78	WIKON 79	WIKON 80	WIKON 81	WIKON 82	WIKON 83	WIKON 84	WIKON 85	WIKON 86	WIKON 87	WIKON 88	WIKON 89	WIKON 90	WIKON 91	WIKON 92	WIKON 93	WIKON 94	WIKON 95	WIKON 96	WIKON 97	WIKON 98	WIKON 99	WIKON 100							
WIKON 71	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100								
WIKON 72	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100							
WIKON 73	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100						
WIKON 74	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100					
WIKON 75	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100				
WIKON 76	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100			
WIKON 77	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100		
WIKON 78	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100		
WIKON 79	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	
WIKON 80	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	
WIKON 81	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	
WIKON 82	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	
WIKON 83	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	
WIKON 84	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	
WIKON 85	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
WIKON 86	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
WIKON 87	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
WIKON 88	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
WIKON 89	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
WIKON 90	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
WIKON 91	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
WIKON 92	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
WIKON 93	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
WIKON 94	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
WIKON 95	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
WIKON 96	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
WIKON 97	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
WIKON 98	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
WIKON 99	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
WIKON 100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100

UNBEDINGT KOMPLETTE
PREISLISTE ANFORDERN

JOYSOFT KÖLN: Nr. 1
Berenrather Str. 159
5000 Köln 41
Telefon 02 21/41 60 34

JOYSOFT KÖLN: Nr. 2
Matthäustr. 24-26, 5 Köln 1

JOYSOFT DÜSSELDORF:
Humboldtstr. 84
4000 Düsseldorf 1
Telefon 02 11/680 14 03

