

ASM aktueller software markt

Die Computer-Software-Fachzeitschrift

Nr. 1 Special-Ausgabe

DM 9,80
sfr 9,80
öS 80,--

Knüller:

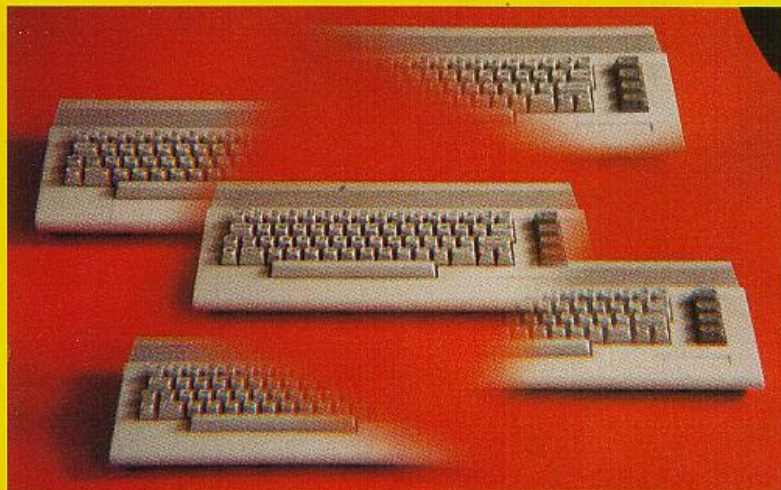
Spiele,
Pläne
und
Poster

Knaller:

- Reise nach London
- EM-Finale '88 – Live



Wer hat 100 verschiedene Spiele für den C-64?



Natürlich MASTERTRONIC!!!

KIKSTART	EXCALIBA	QUEST FOR HOLY GRAIL	BALL CRAZY
1985	HYPER FORCE	TREASURE ISLAND	FEUD
CITY FIGHTER	KANE	HOLLYWOOD OR BUST	BRIAN JACK'S
HUMAN RACE	VEGAS JACKPOT	SPACE WALK	SUPERSTAR
ONE MAN & HIS DROID	MINDCONTROL	STORM	CRAZY COMETS
SOUL OF A ROBOT	ZZZZZZZ	P.O.D.	MUTANT CAMELS 2
SPACE HUNTER	SUPER PIPELINE 2	BUMP SET SPIKE	RAPID FIRE
NONTERRAQUEOUS	DUCK SHOOT	MAGIC CARPET	CAGE MATCH
HUNTER PATROL	PHANTOMS OF THE	VEGAS VIDEO POKER	MOTOS
SEKAA OF ASSIAH	ASTEROIDS	STREET SURFER	ZUB
FINDERS KEEPERS	KENTILLA	BMX TRIALS	LAZERWHEEL
ACTION BIKER	ORBITRON	HYPERBOWL	AMAUROTE
THE CAPTIVE	MASTER CHESS	PANTHER	INVASION
MUNCH MANIA	SQUIRM	L.A. SWAT	JACKLE + WIDE
RASTERSCAN	MILK RACE	SPEEDKING	EDDIE KIDD STUNTMAN
DARK STAR	CHALLENGER	VIDEO MEANIES	BOSCONIAN
S.O.S.	CURSE OF SHERWOOD	KIKSTART 2	WIZARD'S PET
CHILLER	FORMULA 1 SIMULATOR	HERO OF GOLDEN	ANGLE BALL
STARACE	THE LAST V-8	TALISMAN	STREET BEAT
WING COMMANDER	FRENESIS	180 DARTS	REVENGE AT RIGEL
KOBYASHI NARU	5-A-SIDE SOCCER	HOLE IN ONE	CONQUEST
MASTER OF MAGIC	BACK TO REALITY	SPELLBOUND	NINJA
MOLECULE MAN	BIG MAC	ICE PALACE	VOIDRUNNER
MAKE MUSIC	SPECTIPEDE	COUNTDOWN TO MELTDOWN	DESTRUCTO
SKYJET	BMX RACERS	FLASH GORDON	COLONY
SPOOKS	STARFORCE NOVA	SPORT OF KINGS	ON CUE
HEKTIK	SUB HUNT	STRIKE-BOWLING	SHARD OF INOVARBUL

MASTERTRONIC Spielkassetten erhalten Sie bei HORTEN, KARSTADT, KAUFHOF, WERTKAUF, MASSA, REALKAUF, EXTRA, ALLKAUF, SHOP 64, in allen gut sortierten Computerläden und im Versandhandel.

Weitere Informationen erhalten Sie von unserem britischem Geschäftsführer John T. Kellas!

MASTERTRONIC

Kaiser-Otto-Weg 18 · D-4770 Soest · Telefon (02921) 7 50 20/28/29 · Telex 847341 Mast d.

*** Händleranfragen erwünscht ***

Sie war fällig...

... die ASM-Sonderausgabe, die wir „Special“ genannt haben. Ihr werdet Euch vielleicht wundern, daß wir Euch eine Art „Zeitung“ anbieten. Der Grund ist denkbar einfach: Wir wollten Euch sechs supergroße Poster für Eure tristen Zimmerwände anbieten und fragten uns, in welcher Art wir das Ganze verpacken könnten. Da uns wie immer etwas einfiel (nun ja, manchmal...), „stießen“ wir auf das allseits bekannte Zeitungsformat. Neben den tollen Wandbehängen haben wir einige News von den verschiedenen Software-Fronten für Euch vorbereitet. Gespickt wird das Ganze durch Trendmeldungen und zwei fantastische Wettbewerbe, bei denen man entweder eine Reise nach London gewinnen oder beim Fußball-EM-Finale '88 im Münchner Olympiastadion dabei sein kann. Daneben gibt's noch ein paar Videos und Software. Unser Special wird schließlich noch durch die ULTIMA RATIO-Karte abgerundet, die Euch beim Durchspielen helfen wird.

Und: Vergessen wollen wir doch bitte nicht unser 128 Seiten starkes Beiheft „Super-Hits“, in dem Ihr wirklich jede Menge Pokes, Tips, Trends und Kopfnüsse finden werdet. Na, wie klingt das? Toll, nicht?

Ich sagte ja bereits: „Sie war fällig...“

(M.K.)



Eure ASM-Special-Redaktion

asm special nr. 1

ASM aktueller softwaremarkt

Die Computer-Software-Fachzeitschrift

Special

IMPRESSUM

● Herausgeber: Axel Credé (verantwortl.) ● Chefredakteur: Manfred Kleinmann (M.K.) ● ASM-Redaktion: Bernd Zimmermann (bez), Martina Strack (lit), Astrid Rüthen (ru), Thomas Brandt (tb), Frank Brall (fb), Othfried Schmidt (OS), ● Freie Mitarbeiter: Philipp, uli, Stefan Swiergel (ss), Peter Braun (pb), Robert Tripp (rob), Kudi Solter (ts), hinc. j.b. M.K., C.E. French (cef) und max. ● Comics: Stefan Bayer ● Titel: Mark Bromley ● Layout: M.B.M. New Pardon 19 Kassel ● Satz: GRÜNEWALD, Satz- und Druckhaus Dietrichs Kassel, Frankfurter Straße, 3500 Kassel ● Vertrieb: Inland (Groß- und Einzel- und Buchhandel) sowie in Österreich und in der Schweiz: Verlagsges. Inland, Bergius-Str. 20, 6200 Wien, el. (06121) 28 60 ● Anzeigenverwaltung (Inland): Tatjana Wendl, Tronic Verlag, Postfach 3440 Eschwege, Tel. (05651) 3 00 11 ● Ausland/Public Relation (Büro Eschwege): Hartmut Wendl, Tronic Verlag, Postfach 670, 3440 Eschwege, Tel. (05651) 3 00 11. Anzeigenpreisliste: Bitte Media-Info anfordern oder (please contact us concerning your advertising rates) ● Kleinanzeigen-Serve und Abo-Verwaltung: Tronic Verlag, Postfach 3440 Eschwege ● Urheberrecht: Alle in „Aktueller Software Markt“ veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, insbesondere das Recht der Vervielfältigung und Verbreitung, sind ausdrücklich vorbehalten. In Deutschland: Nachdruck, Vervielfältigung und Verbreitung, auch auszugsweise, ist ohne schriftliche Genehmigung des Verlages. ● Für ungedruckt eingegangene Manuskripte kann keine Garantie übernommen werden.

ASM
TRONIC-VERLAG

Stad 35

D-3440 Eschwege

Tel.: (0 56 51) 3 00 11

Fax: (0 56 51) 3 00 14

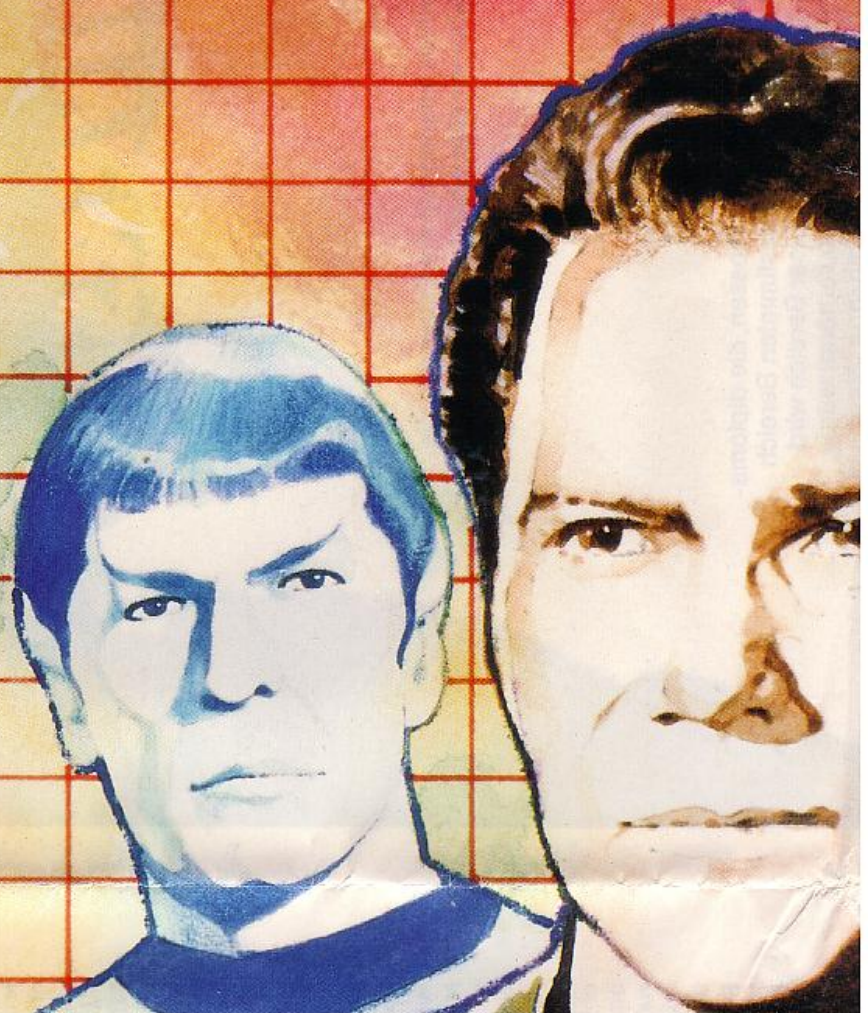
INHALT

Impressum	2
Poster: STAR TREK	3
Faery Tale Adventure	5

KANNST DU NICHT WENIGSTENS

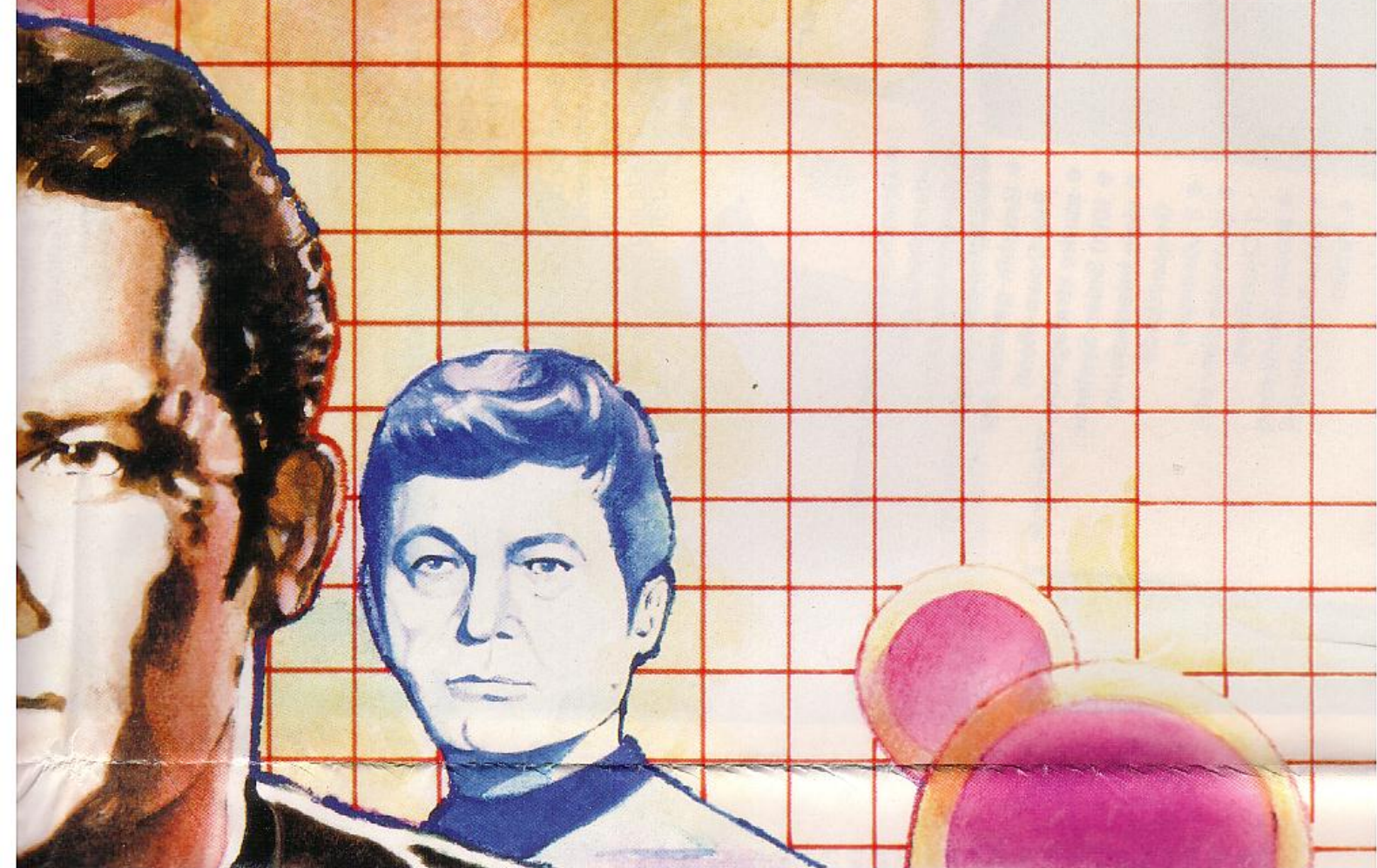
STAR TRIP

THE REBEL



STAR TREK

UNIVERSE



Captain Kirk an Scotty:
Bereitmachen zum Beamen!

STAR TREK[®]

MIT DEUTSCHER ANLEITUNG

Grauprodukte enthalten keine
deutschen Anleitungen!

THE REBEL UNIVERSE

LOG-STARDATE 4107.23

Dem Befehl der Starfleet Kommandozentrale folgend hat die Enterprise die Quarantine-Zone passiert. Gerade erhalten wir eine weitere Anweisung:

An: Kapitän James T. Kirk, USS Enterprise

Befehl der Kommandozentrale

Nr. 12-02-6378B

Beginnen Sie die Transmission!

Absolute Priorität!

Information:

Vor einiger Zeit hat die Starfleet Kommandozentrale beschlossen, die diplomatischen Beziehungen der Planeten-Föderation zu einem bestimmten Bereich der Galaxie (nahe dem Sagittarius-Arm) abzubauen. Dieser Bereich wird seitdem „Quarantine-Zone“ genannt. Warum diese Isolation verhängt wurde, wissen bis jetzt nur die obersten Befehlshaber. Um den Erfolg Ihrer Mission zu

seitdem „Quarantine-Zone“ genannt. Warum diese Isolation verhängt wurde, wissen bis jetzt nur die obersten Befehlshaber. Um den Erfolg Ihrer Mission zu garantieren, haben wir beschlossen, die Informationen an Sie weiterzuleiten.

In den letzten Monaten sind ca. 20 Raumschiffe der Planetenföderation zum Klingon Empire übergelaufen. Die Kommando-Zentrale sandte daraufhin weitere Schiffe in diesen Bereich, um die Rebellion zu stoppen. Sämtliche Raumschiffe brachen den Kontakt zu uns ab, bevor wir irgendeine nützliche Information bekommen konnten. Alles, was wir wissen, ist die letzte Position der Schiffe.

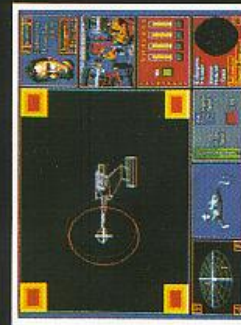
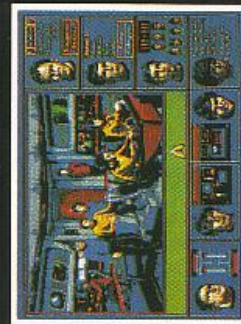
Alle Standorte befanden sich in einem bestimmten Bereich nahe dem Stern Dakiak. Dieses Gebiet scheint das Zentrum der Rebellion zu sein, und weitet sich immer mehr aus. Berechnungen haben ergeben, daß die Expansion in absehbarer Zeit auf die Planetenföderation übergreifen wird. Aus diesem Grund sah sich die Kommando-Zentrale gezwungen, die Quarantine-Zone total zu isolieren. Eine interstellare Barriere wurde errichtet – die Klein-Sphäre. Es ist unmöglich, diese Barriere zu durchbrechen. Nachdem die Enterprise in die Quarantine-Zone vorgedrungen ist, wurde der Gürtel total geschlossen. Die Enterprise ist jetzt – abgesehen von der Funkverbindung, völlig von der Kommando-Zentrale isoliert.

Wir haben Ihnen die Aufgabe übertragen, den Grund für die Rebellion zu finden und eine Einigung zu erzielen. Wenn die Mission erfolgreich verläuft, kann die Isolation aufgehoben werden. Das bedeutet Rettung für tausende von Sternen, nicht zu erwähnen die vielen Raumschiffe, die sich gerade in diesem Bereich befinden. Sollten Sie versagen, werden die Enterprise und die Bewohner der Quarantine-Zone für lange, lange Zeit gefangen sein...

ENDE DER NACHRICHT

Manfred Kleimann, ASM:
„Star Trek verfügt über ein ausgezeichnetes, ungewöhnliches Auswahlmenü. Es macht Freude, sich mehr mit diesem Spiel zu befassen, das erfrischend von anderen Produktionen abweicht.“

*Ich habe die Crew informiert.
Laßt uns alle beten, daß wir
erfolgreich sind!*



Bildschirmfotos von Happy Computer

- Grandiose 3-D-Vektorgraphik
- täuschend echt digitalisierte Bilder
- digitalisierter Original-Sound
- Graphik-gesteuertes Pull-Down-Menü
- starke strategische Elemente
- 1000 Solar-Systeme
- viele interessante Gegenstände
- 8 Lösungen
- Kontrolle über alle 7 Charaktere
- Mouse-Steuerung
- hohe Komplexität
- Parser

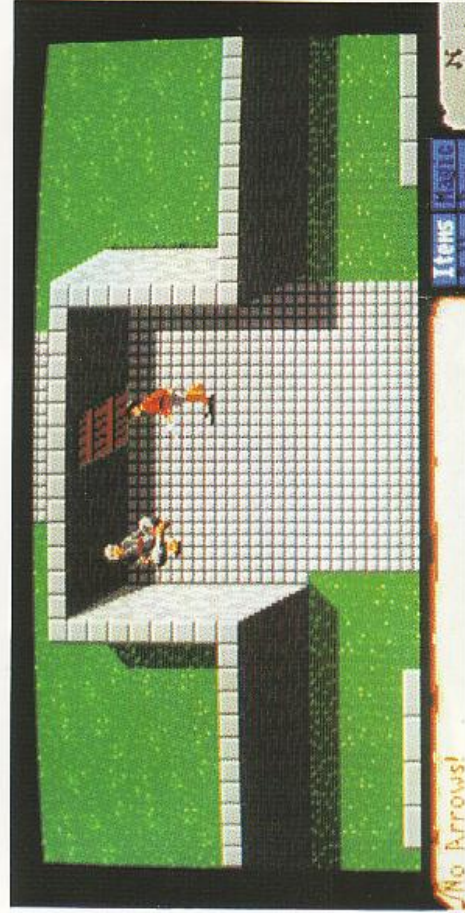
Einfach zauberhaft!

Von UWE WINKELKÖTTER

Programm: The Faery Tale Adventure,
System: Amiga, **Preis:** ca. 100 DM,
Hersteller: Microillusions, California,
USA, **Bezugsquelle:** u.a. Kaufhäuser

Amiga-Besitzer dürfen sich auf ein „Action-Adventure“ der Superlative freuen! Von **MICROILLUSIONS** erschien das Programm **THE FAERY TALE ADVENTURE** auch bei uns in Deutschland, und es stellt wohl an Komplexität und Abwechslungsreichtum alles bisher auf diesem Gebiet Dagewesene in den Schatten! Das Game läßt wieder einmal errahnen, welche Fähigkeiten im Amiga stecken, wenn sie durch die richtige Software gefördert werden. Hier vorab einige beeindruckende Daten zum Adventure:

1. Riesige Landkarte von 100 x 144 Bildschirmflächen (etwa 1700 qm)
2. Hervorragende Grafik und Animation.



lichkeit, verschwiegene Zeitgenossen im Spiel schon mal zum Reden zu bringen. Nur mit etwas Gold und einem kleinen Dolch bewaffnet starten sie ins Abenteuer. Jedoch schon in der Stadt Tamby sind an einigen Stellen hilfreiche Gegenstände verborgen. So ist zum Beispiel auch ein Besuch in der Taverne sehr wichtig, da man dort Nahrung und ein Heißfläschchen kaufen kann, welches später in bedrohlichen Situationen sehr hilfreich sein kann. Ist man erstmal in der Wildnis, hat man einen sehr, sehr langen Weg vor sich, der mit vielen Gefahren (Monstern und Labyrinth) geflastert ist. Schatten, Skelette, Goblins und Orks treiben dort ihr Unwesen, wobei wenige Berührungen durch die Schatten bereits ausreichen, um ein Leben zu verlieren. Mit Schwertern, Keulen oder Langbögen bewaffnete Orks lauern immer dann hinter dem nächsten Felsen, wenn man am wenigsten damit rechnet. Vernichtet man im Kampf nicht alle Gegner, so entkommen u. U. Überlebende und holen Verstärkung. Dann heißt es: „Besonders aufpassen!“ Es gibt im weiten Land aber auch gute

der Schlüssel machen die Suche nach dem richtigen Türöffner überschaubar und lösbar. Für Handlungen stehen dem Abenteuerer eine ganze Menge Kommandos zur Verfügung. Jeder Befehl wird durch das Anklicken mit der Maus eingeleitet – und alle nötigen Entscheidungen im Spiel können damit getroffen werden. Ein guter, mir bislang bei Computerspielen dieser Form noch unbekannter Effekt besteht darin, die Tages- und Nachtzeit absolut wirklichkeitsgetreu durch allmähliches Abdunkeln des Bildschirms zu erzielen. Dieser Trick ist hier sensationell gut gelungen – der Abenteuerer sieht hier so tatsächlich um Mitternacht kaum noch die Hand vor Augen, es sei denn, er macht sich die magische Kraft eines speziellen Kristalls zunutze. Der lange Marsch durch die Landschaft „Holms“ ist sehr abwechslungsreich und wird von grafisch beeindruckenden Wäldern, Feldern, Meeren usw. geprägt. Auch alle Gebäude im Spiel sind mit wirklich absoluter Realitätsnähe dargestellt. Das Spiel ist allerdings so umfangreich, daß hier gar nicht alles Erwähnung finden kann. Deswegen bewerte ich nur die wesentlichen Inhalte:

Die Grafik ist für diese Art Spiel bislang absolut unerreicht und verdient eine Höchstnote! Hervorragendes Scrolling in alle Richtungen sowie die sehr realisti-



schon Bewegungsabläufe verdienen ein extra Lob. Die Atmosphäre ist dicht und hält sich über das ganze Spiel hinweg. Das Vokabular wurde durch kurze, aber völlig ausreichende Kommandos ersetzt, die über Icons oder über die Tastatur angesteuert werden können. Einzig und allein die Ausstattung des Spieles ist zu bemängeln: Neben der Diskette gibt es nur ein neues Seiten langes Begleitheftchen und eine kleine Landkarte, und das ist doch ein bißchen wenig. Trotzdem: Monatelanger Spaß mit einem großartigen Programm ist gewiß!

Grafik	11
Vokabular	(entfällt)
Story	10
Atmosphäre	10
Preis/Leistung	10

MASTERTRONIC

Die meistverkaufte Marke in Europa!!

Wie könnt Ihr ein Wochenende in **LONDON** gewinnen?

Wenn Ihr folgende Fragen beantwortet:
1) Wie heißt unser Geschäftsführer in



3. Steuerung per Joystick und Maus.
4. Zahlreiche Höhlen, Verliese und Schlösser müssen erforscht werden.

Der Hintergrund der Geschichte ist folgender:
Im Märchenland „Holm“ droht „die dunkle Macht“ die Herrschaft zu erlangen, und durch Plünderungen der Dörfer wurde ein heiliges Relikt, welches diese Macht bannen konnte, geraubt. Es handelte sich dabei um eine geschnitzte Skulptur. Die drei Brüder Julian, Philip und Kevin sind die letzte Hoffnung im kleinen Ort Tamby. Nacheinander ziehen sie ins Land, um die Aufgabe, den gestohlenen Talisman zu finden, letztendlich zu erfüllen. Jeder der Brüder hat besondere Fähigkeiten - so ist Julian besonders geschickt im Umgang mit Waffen, Philip besonders vom Glück begünstigt und Kevin hat mit seinem offenen und freundlichen Wesen eher die Mög-

Geister, die den Brüdern hilfreich zur Seite stehen wollen. So kann man z.B. Bettlern durch eine kleine Gabe wichtige Hinweise entlocken oder durch die glückliche Begabung mit einigen sagenhaften Tieren bestimmte Probleme besser bewältigen. Ein zu bezwingender Drache stellt den Abenteuer vor eine harte Bewährungsprobe - oder die Suche nach der Hexe und der Riesenschildkröte verlangen äußerste Konzentration. Nach einer Prophezeiung sind insgesamt sieben knifflige Teilaufgaben zu lösen, bevor es zum großen Duell mit dem chaotischen Magier kommt. Der Spielablauf ist immer ein anderer, da sich fast alle Gegenstände immer wieder an neuen Stellen befinden können, wenn man das Programm neu lädt. Verteilt werden auch immer wieder die Schlüssel, welche man dringend benötigt, um in einige Gebäude zu gelangen. Verschiedene Farben

Elefantenhochzeit?

(London) str. Hewson und Gremlin haben eine Vereinbarung zur gemeinsamen Vermarktung der Software-Produktionen getroffen. Diese Vereinbarung gilt zunächst bis Weihnachten, danach soll über eine längerfristige Zusammenarbeit entschieden werden. Ian Stewart, der Gremlin-Boss, ist's zufrieden. „Hewson-Produkte haben einen hohen Standard, und ich denke, daß die beiden Firmen sehr gut zusammenarbeiten werden.“ Seine Firma wird alle europäischen Aktivitäten des Labels übernehmen, und man hofft, zu Beginn des kommenden Jahres die Weltrechte zu erhalten. Da darf man ja gespannt sein, ob im Januar die Elefantenhochzeit stattfindet.

Archimedes bringt's

(London) str. Archimedes, der neue 32-Biter aus dem Hause Acorn, gewann vor kurzem in England einen Preis für die neuen Möglichkeiten, die dieser Computer für die Zukunft eröffnet. Welche Möglichkeiten in dem „englischen Amiga“ stecken, sieht man z. B. an einem neuen Game von Superior Software: Zarch. Hier wird eine 3-D-Landschaft in alle Richtungen geschrillt. In die sehr realistische Darstellung (mit Schatten) wurden 256 Farben integriert. Ca. 60 DM kostet das Super-Game. Trotz allem ist man bei Acorn nicht ganz zufrieden. Die Halbjahresergebnisse weisen einen Verlust von 1,38 Millionen Pfund aus (ca. 4,2 Mio Mark), der Jahresabschluß soll besser werden.

- 1) Wie heißt unser Geschäftsführer in Deutschland?
- 2) Was für ein Landsmann ist er?
- 3) Wieviel verschiedene Titel bietet Mastertronic für den C-64?

1. Preis: 1 Woche in LONDON, u. a. am Superhotel - am Ufer der Themse für 2 Nächte. Mastertronic besucht bei London und Tussaud 50 weitere Preise: Mastertronic-Spielpaket



Antworten auf eine Postkarte mit dem Kennwort „Mastertronic“ schreiben, und absenden an Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege. Einsendeschluß ist der 15. Februar 1988

Antworten:

1. Name: _____
2. Straße: _____
3. PLZ/Ort: _____

Bitte Computertyp angeben!

(Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen)





PINBALL



WIZARD



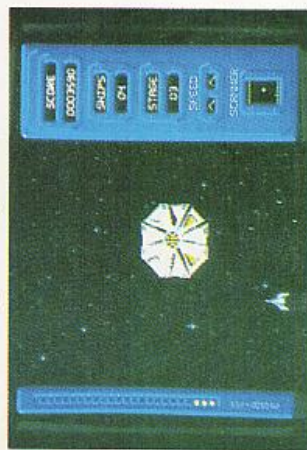
Ballern, bis die Schwarte kracht!

Von OTTFRIED SCHMIDT

Programm: Phalanx. **System:** Amiga, **Preis:** ca. 30 DM, **Hersteller:** Kingsoft, **Bezugsquelle:** Kingsoft, F. Schäfer, Schnackebusch 4, 5106 Roetgen

Die Firma KINGSOFT, die sich in letzter Zeit für den AMIGA stark macht, brachte vor nicht allzulanger Zeit das Spiel PHALANX auf den Markt. An dieser Stelle folgt nun ein ausführlicher Test dieses Spiels.

Nach dem Einlegen der Spiel-Diskette erscheint nach kurzer Zeit ein animiertes Titelbild, in dem der Schriftzug „PHALANX“ in einer Sinus-Kurve schwingt. Darauf ertönt ein guter, digitalisierter Sound.



Es gibt Hiebe!

Von OTTFRIED SCHMIDT

Programm: Karate King, **System:** Amiga, (ST). **Preis:** ca. 50 DM, **Hersteller:** Kingsoft, **Bezugsquelle:** u.a. Kingsoft, Roetgen; Kaufhauser.

Das Thema Karate-Games scheint nicht totzukriegen zu sein. KINGSOFT hat das ST-Spiel KARATE MASTER für den Amiga umgeschrieben. Dieses Spiel kommt nun unter der Bezeichnung KARATE KING auf den Markt. Es scheint doch eine Menge Spaß zu machen, seinen Gegner

Raumschiff kann in alle Richtungen bewegt werden, allerdings gibt es beim Flug nach oben eine Begrenzung. Die Anzahl der Gegner, die sich auf dem Bildschirm tummeln, ist erfreulich hoch. Man muß schon ganz schön mit dem Joystick rudern, um den Angriffen zu entgehen. Dies steigert natürlich die Motivation und läßt das Spiel nicht so schnell langweilig werden. Auch die Menge der unterschiedlichen Angreifer kann man nur positiv beurteilen. Bei der Steuerung, welche über den Joystick und die Tastatur erfolgt, gibt es noch einige Besonderheiten. Zu Beginn jeder Runde besitzt man drei Schutzschirme, die den Spieler für ca. 20 Sekunden vor Kollisionen schützen. Außerdem entscheidet der Computer, je nach Leistung des Spielers, darüber, ob man Dauerfeuer benutzen kann oder nicht. Auf diese Weise ist es auch dem ungeübten Spieler möglich, die höheren Level zu erreichen. Selbst, wenn man schon einige „Erfahrungen“ gesammelt hat: die Motivation geht trotzdem nicht verloren, da man sich nun ohne Dauerfeuer durch das Heer der Angreifer kämpfen muß.

Die Spielgeräusche sind alle digitalisiert und klingen daher sehr realistisch. Allerdings sollten sich die für KINGSOFT tätigen Programmierer allmählich eine neue Soundquelle suchen, denn die Geräusche sind die gleichen wie bei Space Battle. Was

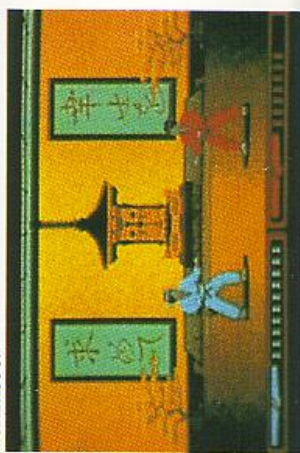
dem Spieler, beim Kampf gegen den Computer den Gegner an den linken Bildschirmrand zu treiben, dann kann man ihn in aller Ruhe „fertig machen“. Allerdings wird dies den meisten Spielern kaum gelingen. Insgesamt sind 16 verschiedene Bewegungen möglich, auch dies ist ein Standard bei Karate-Spielen. Was mir ein wenig Kopfzerbrechen bereitet hat, ist die Punktzurteilung: Beim Test habe ich zwar meinen Gegner besiegt, gewonnen habe ich aber trotzdem nicht, da ich von den „Strohballen“ erschlagen wurde. Das Ergebnis des Kampfes wird auf originelle Art dargestellt: Zwei Vögel ziehen ein Banner in der Farbe des Siegers auf den Bildschirm. Dort steht dann der Satz: „Red

mir persönlich an den Amiga-Spielen von KINGSOFT so gefällt ist, daß sie von deutschen Programmierern erstellt wurden. Ich war schon lange der Meinung, daß gute Software nicht immer nur aus England kommen muß. Sicher, man kann PHALANX nicht mit den teilweise sehr guten Schießspielen für den ST vergleichen, aber erstens haben die Programmierer, die diese ST-Spiele geschrieben haben, mehr Erfahrung, und zweitens wurde Rom auch nicht an einem Tag erbaut. Außerdem ist PHALANX zum Preise von ca. 30 DM sehr günstig. Ich kann nur den einen Satz an die KINGSOFT-Programmierer richten: „Macht weiter so!“

Kommen wir nun zu dem Eindruck, den PHALANX bei mir hinterlassen hat: Es ist sehr schnell, die Grafik und der Sound sind gut gelungen, die Spielmotivation ist hoch und der Preis erfreulich niedrig. Leider fehlt ein Scrolling, so daß beim Spielablauf Abstriche gemacht werden müssen. Alles in allem kann gesagt werden, daß es sich lohnt, dieses Spiel zu kaufen.

Grafik: 9
Sound: 8
Spielablauf: 6
Motivation: 8
Preis/Leistung: 7

Spielen von KINGSOFT, auf der Diskette abgespeichert. Das ist eine Eigenschaft, die ich bei vielen Produkten anderer Firmen vermisse.



Grafik: 9
---------	---------

nun unter der Bezeichnung **KARATE KING** auf den Markt. Es scheint doch eine Menge Spaß zu machen, seinen Gegner mit asiatischen Mitteln „umzunieten“. Die verschiedenen Screens sind ganz gut gelungen, so daß etwas von dem asiatischen Touch „überkommt“. Während das Titel-

Die Figuren bewegen sich ein wenig ruckelig, und bei manchen Sprüngen stimmen die Proportionen nicht ganz. Für diesen Mangel wird man aber durch gute Kampfgeräusche entschädigt. Einen kleinen Fehler des Programms wollen wir aber nicht verschweigen: Gelingt es

dargestellt: Zwei Vögel ziehen ein Banner in der Farbe des Siegers auf den Bildschirm. Dort steht dann der Satz: „Red wins“ bzw. „White wins“. Hat man eine genügend hohe Punktzahl erreicht, dann kann man sich in die High-Score-Liste eintragen. Diese wird, wie bei allen Amiga-

Grafik:	9
Sound:	8
Spieldauer:	6
Motivation:	6
Preis/Leistung:	7

„Who“ is who? TOMMY schlägt ELTON; KINGSOFT schafft alle!

Von MANFRED KLEIMANN

Das waren noch Zeiten! Viele haben diese leider nicht miterlebt! In dieser Zeit sorgte u.a. die WHO-LP „TOMMY“ für Aufsehen. Der wohl bekannteste Song, den fast alle Spatzen von den Dächern trällerten, war PINBALL WIZARD. Der Erfolg war so groß, daß man sich entschloß, einen Film mit gleichnamigem Titel (TOMMY) zu produzieren. Jetzt erst recht gelangte der Song um den Flipper-Champ zu Weltruhm. Wie lang ist's her? Es waren die „Wilden Siebziger“, die in der ersten Hälfte der Dekade einen gesellschaftlichen Umbruch eingeleitet haben. Zumindest versuchten die Jugendlichen, sich aus den starren Umgangsformen zu befreien, mit „Traditionen“ zu brechen und (endlich) einen neuen, eigenen Weg zu gehen. Der „Pfad“, der beschritten wurde, erwies sich aber schon sehr schnell als zu schmal. Zu sehr spaltete sich die sogenannte „Jugendbewegung“ in mehrere Strömungen; die angestrebte Gemeinsamkeit/Solidarität war dahin; grüppchenweise ging man ideologisch in alle Richtungen. Das, was man anfangs als „bahnbrechend“ bezeichnen wollte, wurde, um beim Ausdruck zu bleiben, allenfalls „brechend/brüchig“. Versuchen wir nun, den Bogen zum eigentlichen Thema zu schlagen! Was hat diese abschweifende Vorgeschichte mit einem Programm zu tun, das KINGSOFT „PINBALL WIZARD“ nennt?

Natürlich denkt man beim Titel PINBALL TOMMY gedacht haben, der den Super WIZARD an die Hitscheibe TOMMY von THE WHO. Ein Vergleich drängt sich einfach auf. Ist etwas Verwerfliches dabei, daß man sich Gedanken über eine Namensgebung macht; sich an alte Zeiten erinnert? Ich glaube nicht. Denn: KINGSOFT selbst wird wohl bei der Produktion des AMIGA-FLIPPER-SPIELS an den blinden

Jetzt genug der Historie. Kehren wir zurück ins Jahr 1987! KINGSOFT ermöglicht jetzt

nicht nur TOMMY (oder Roger Daltrey, ganz, wie Sie wollten!), sich zum Champion am Flipper zu machen. Zunächst sind alle AMIGA-User in der Lage, mit PINBALL WIZARD sich bis zur Perfektion am „Kasten“ zu verdingen.

Im Computerzeitalter ist halt alles etwas anders: Jetzt muß man nicht mehr unbedingt die Spielhölle aufsuchen, um High Scores am Gerät zu holen. Außerdem kostet das Unterfangen, zum Champ aufzusteigen, auch ein wenig Kleingeld. Wer einen Amiga besitzt, muß nur einmal 50 Mark auf die Ladentheke legen; kann sich einen um etwa 120kg leichteren Flipper mit nach Hause nehmen und dorten bis zur Vergasung spielen, bzw. üben, üben und nochmals üben. KINGSOFT macht's halt möglich!

Das Spielgeschehen findet also nun auf der Mattscheibe des Monitors statt. Die Steuerung ist denkbar einfach:

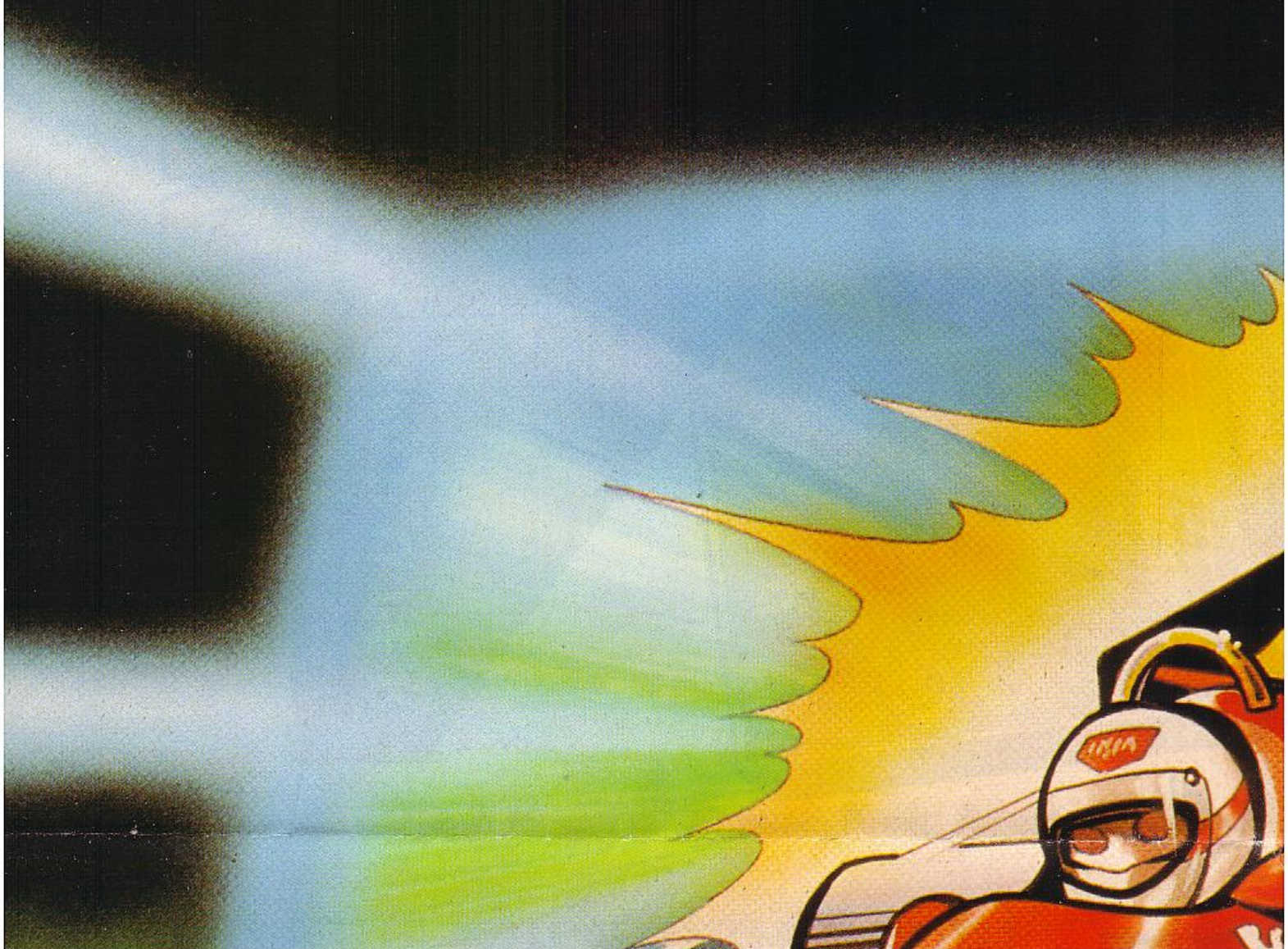
- die „ALT“-Tasten dienen der Bewegung der Flipper
- die Funktions-Tasten 1 bis 4 bestimmen die Anzahl der Spieler
- die Ballgeschwindigkeit kann von „lahm“ bis „superschnell“ eingestellt werden.
- mit „SPACE“ wird die Bahn der Kugel verändert
- zu häufige „Leertasten“-Bewegungen führen zum „tilt“!

Die Grafik ist vom Feinsten, das ist schon mal klar. Die „flippigen“ Bewegungen der

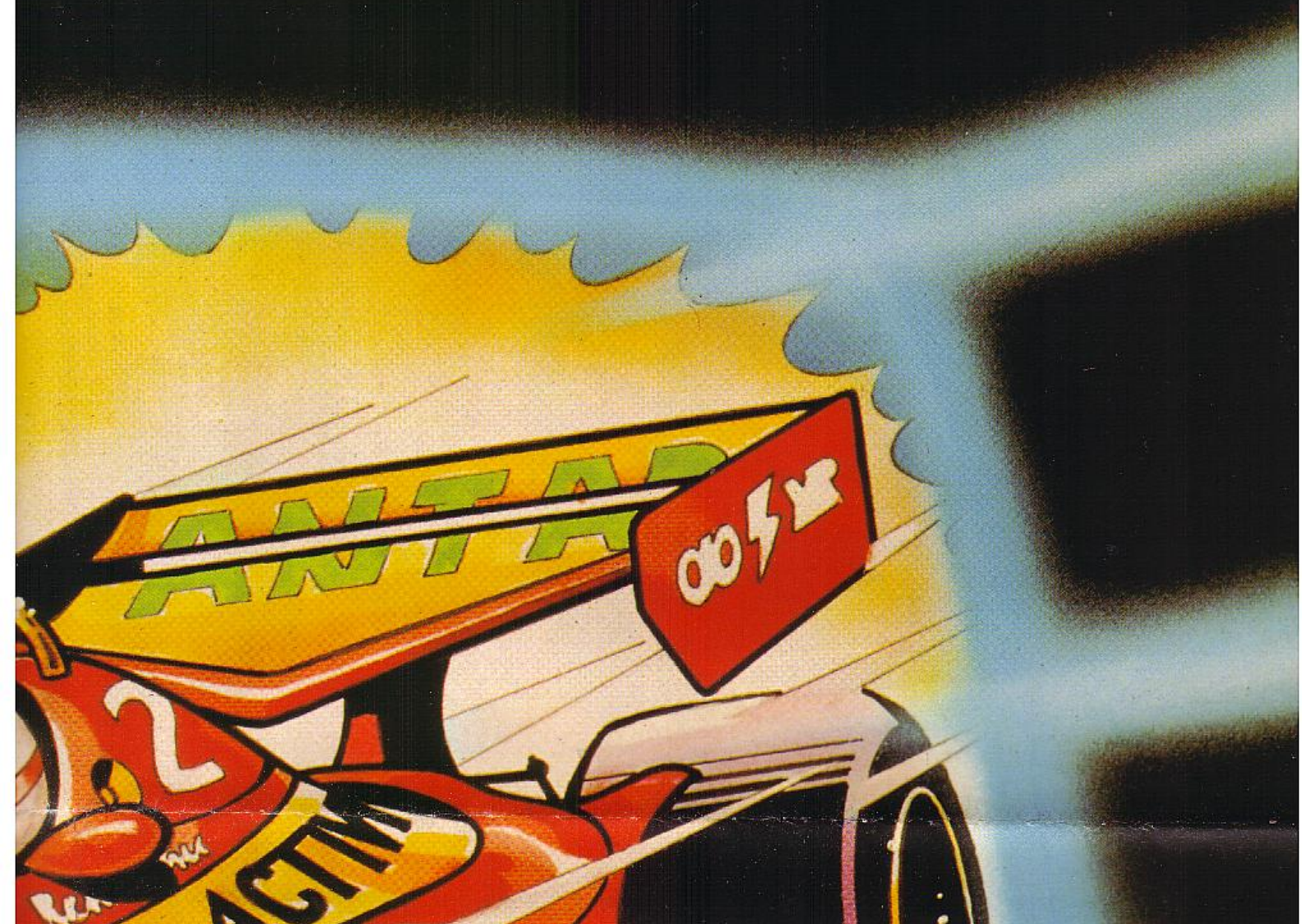
REPORT

Kugel sind sehr realistisch. Die Score- und die Player- (1 bis 4) Anzeige ist sehr übersichtlich und wirklichkeitsgetreu. Da macht es einfach Spaß, den Ball abzuschießen und sich dem Spiel hinzugeben. Ich persönlich hatte bereits nach einigen Sekunden das (irrig) Gefühl, an einem „echten“ (der 121kg schwere, Ihr wißt es bereits!) Automaten zu stehen. Das einzige, was mir natürlich sofort „spanisch“ vorkam: ich konnte beim Flippen sitzen. Doch: Dies war das einzige „befremdliche“ Gefühl, was in mir hochstieg. In der Tat ich war alsbald mitten drin im Flipper-Fieber, eine Krankheit, die alle ASM-Redaktionsmitglieder sofort befiel. Der Erreger war bekannt: KINGSOFT. Selbst TOMMY (ROGER) oder ELTON werden ein weiteres Mal einen Wettkampf austragen müssen. Diesmal aber auf dem AMIGA mit dem neuen PINBALL WIZARD. Einziger „Nachteil“: Das Ding macht süchtig! Warum? Na, das haben Sie doch aus meinen Worten entnehmen können. Falls das noch nicht reichen sollte, hier ein Zitat von ASM-Autor Ottfried Schmidt, der in Ausgabe 11/87 treffend bemerkte: „PINBALL WIZARD ist die realistischste Umsetzung dieses Spiels... (dem Flipper)..., die ich kenne. Sogar an das beliebte Wackeln des Automaten, um den Lauf des Balls zu beeinflussen, wurde gedacht... Auch nach längerer Spieldauer konnte ich keine Schwachpunkte entdecken, so daß ich das Programm unbedingt empfehlen kann ... ein Spiel, das in keiner Sammlung fehlen darf.“

SPR



PER RINTE



ARCADE GAMES

DIE SPIELHALLE AUF DEM COMPUTER

TRÄUMT NICHT JEDER SPIELEFAN VON EINEM EIGENEN SPIELHALLENAUTOMATEN?

UMSO SCHÖNER IST ES, DASS MAN FÜR DIESE ACTIONGELADENEN SPIELE

GAR KEINEN AUTOMATEN BRAUCHT! MIT DEN ARCADE GAMES

VON ACTIVISION UND ELECTRIC DREAMS KANN MAN

SICH DAS VERGNÜGEN GANZ EINFACH

AUF DEN HOME COMPUTER

HOLEN.



WONDERBOY

WONDERBOY'S Freundin wird entführt.

Als Kavalier scheut WONDERBOY

natürlich keine Gefahr und macht

sich auf den Weg, seine Liebste

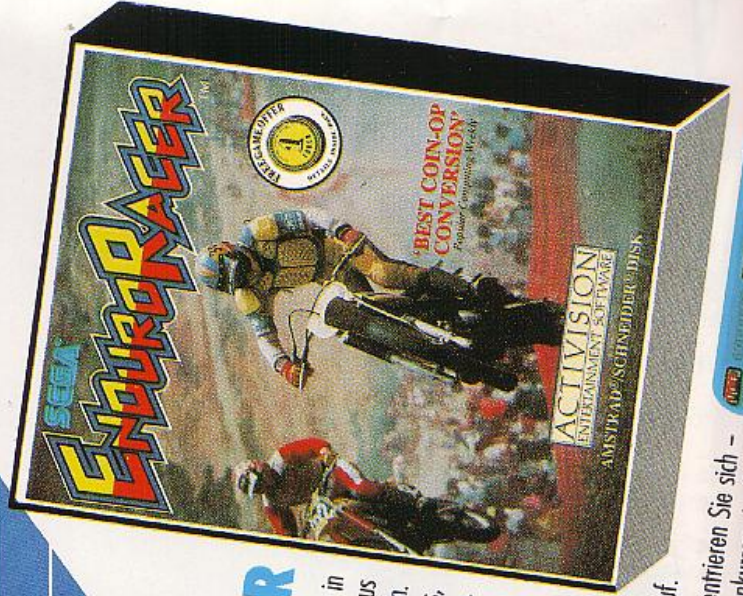
zu befreien. Doch Bären,

Schlangen, stechwütige

killer-Bienen und Monster können seiner Reise schnell ein Ende

bringen. Aber WONDERBOY sein Skateboard dabei hat,

und damit kann er sie alle überrollen.



ENDURO RACER

... Unvermittelt verwandelt sich die Rennstrecke in

eine sandige Piste. Der Fahrer neben mir fliegt aus

der Kurve, um Haarsbreite kann ich ausweichen.

Plötzlich bin ich mit an der Spitze des Feldes,

doch dann ...

Ihr Motorrad erreicht 199 km/h, aber je lang-

samer sie sind, desto manövrierfähiger sind

sie. Und dies ist wichtig: Überall treffen sie

auf Hindernisse, Felsbrocken und Lastwagen

liegen auf der Straße, Wasser- und Sand-

hindernisse tun sich vor Ihnen auf.

Man muss sie alle überrollen, um zu gewinnen.

Das ist Enduro Racer. Ein Actionspiel, das sich

mit den besten Arcade-Spielen misst.

Konzentrieren Sie sich - die Konkurrenz ist hart.

BRANDAKTUELL

Killer-Bienen und Monster können seiner Reise schnell ein Ende setzen. Wie gut, daß WONDERBOY sein Skateboard dabei hat, um den üblen Zeitgenossen zu entkommen.

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

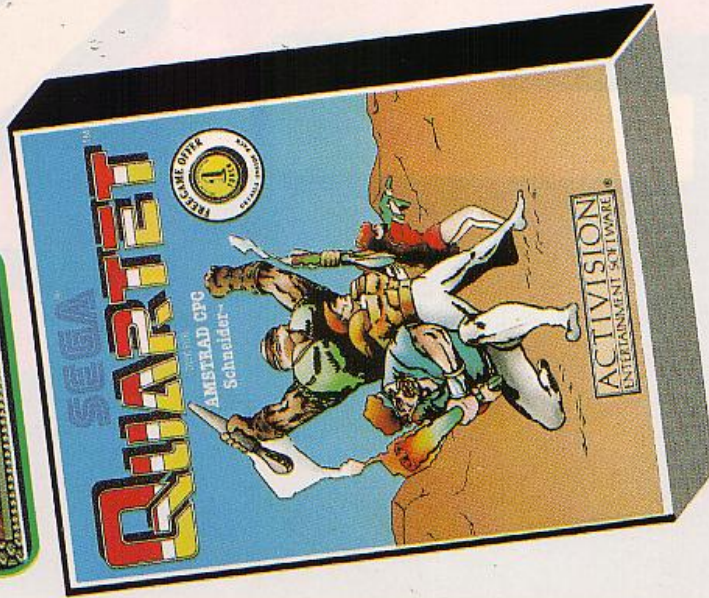


QUARTET

Eine verhängnisvolle Nachricht erschüttert das Universum. Die Weltraumkolonie „06“ wurde angegriffen. Es gibt nur eine Rettung: „QUARTET“!

Nur diese draufgängerischen 4 können dem Unheil die Stirn bieten.

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



SUPERSPRINT

Beim Anblick vom SUPERSPRINT würde Nicki Lauda erblasen, denn dies ist kein gewöhnliches Formel-1-Rennen. Ob nun allein oder zu zweit – SUPERSPRINT ist eines der härtesten Kopf-an-Kopf-Rennen.

Von wegen immer nur im Kreis oder höchstens ein paar Schleifen fahren – die 8 verschiedenen Rennstrecken in diesem Programm beinhalten Sprungschanzen, Tore, die sich plötzlich öffnen oder schließen, versteckte Abkürzungen, Über- und Unterführungen und Kurvenveränderungen. Aber das ist bei weitem noch nicht alles. Hindernisse, wie Ölspuren, Wirbelstürme und Absperren machen Ihnen das Leben schwer.

Nebenbei sollten Sie auch noch die „Goldenen Schraubenschlüssel“ einsammeln, um Bonus-Punkte zu kassieren.

Erhältlich für Commodore 64/128 Cassette und Diskette,
Schneider CPC Cassette und Atari ST



Activision Deutschland GmbH • Postfach 76 06 80 • 2000 Hamburg 76.

Exklusiv Distributor: Anolabsch

Vertrieb Österreich: Karasoft (Exklusiv Distributor) • Vertrieb Schweiz: Thali AG (Exklusiv Distributor)
Graumapre enthalten keine deutschsprachigen Anleitungen.

Konzentrieren Sie sich – die Konkurrenz ist Ihnen auf den Fersen.

Erhältlich für: Commodore 64/128 Cassette und Diskette,
Schneider CPC Cassette und Diskette

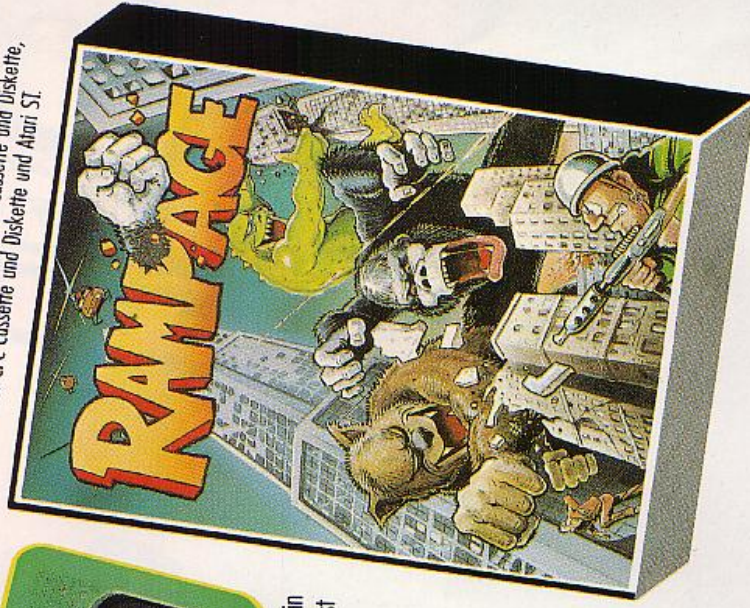


Demnächst: RAMPAGE

Hier können sich die Spieler in randalierende Monster verwandeln. Wie wäre es mit George – dem Gorilla, Ralph – dem Werwolf oder Lizzie – der Echse? Gröhlend und raufend machen sich die 3 auf den Weg durch 85 Städte – und das in 768 Tagen. Toben Sie sich 'mal richtig aus!



Erhältlich für Commodore 64/128 Cassette und Diskette,
Schneider CPC Cassette und Diskette und Atari ST.



Katz und Maus

Von THOMAS BRANDT

Programm: Bad Cat, System: Atari ST, (C-64, Amiga), **Preis:** ca. 50 Mark, **Hersteller:** Rainbow Arts, Gütersloh, **Bezugsquelle:** u.a. Joysoft, Köln/Düsseldorf.

Der Ideenreichtum der Programmierer kennt anscheinend keine Grenzen. RAINBOW ARTS aus Gütersloh stellt dies einmal mehr unter Beweis. BAD CAT nennt sich eins der neuen Produkte von der jungen Truppe. Wenn Sie dieses Spiel gesehen haben, werden auch Sie feststellen können, daß sich die Programmierer unseres Landes nicht zu verstecken brauchen. Für unsere Leser habe ich die Atari-ST-Version unter die Lupe genommen. Der Beginn ist vielversprechend! Meine Lauscher vernahmen einen tollen Sound. Auch das erste Szenenbild beeindruckt mich. Wie es sich gehört, begrüßt mich der Kater mit einem kurzen „Juhuhu“. Wollen wir doch mal sehen, was der nette Bursche

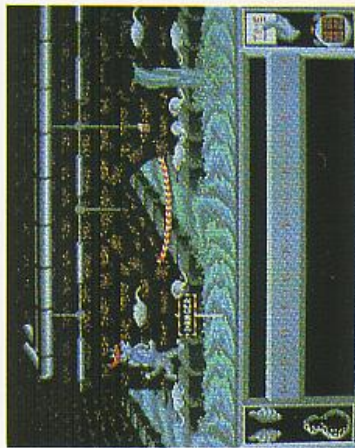
auf dem Kasten hat. Allen zoologischen Erkenntnissen zum Trotz läuft die Spielfigur auf den beiden Hinterbeinen. Ein gestieflter Kater ohne Stiefel. Gut durchtrainiert lasse ich das Tierchen erst einmal mit ein paar Rollen über die Mauern springen. Das Publikum im Park honoriert dies mit entsprechendem Beifall. Sollte der Kater jedoch noch etwas ängstlich sein, wird er von den Zuschauern hämisch belächelt. Fritz, wie ich meine Spielfigur mittlerweile liebevoll getauft habe, verletzt sich auch nicht schwerwiegend oder verliert gar ein Leben. Patzt das graue Tierchen, dann erscheint lediglich eine kleine weiße Wolke mit einem deutlich zu vernehmenden „Boing“.

Fritzens einziger Gegner ist die Zeit. Ist sie abgelaufen, so bekommt man keine Bonuspunkte, sofern man nicht das Ziel erreicht hat. Trotzdem geht das Spiel weiter, was mich doch sehr beruhigt. Es fängt nämlich gerade an, Spaß zu machen. Nachdem ich mich mehr oder weniger erfolgreich durch den Park gekämpft habe (auf einem Ball balanciert, an Stangen gehandelt, unter Stangen durchgekrabbelt und mit Hilfe eines Trampolins Mauern übersprungen), steigt Fritz auf seinen Chopper.

Der neue Spielort muß erst mit dem Motorrad erreicht werden. Ein Stadtplan baut sich auf dem Bildschirm auf, und ein winziger, gelber Punkt stellt den Kater auf seiner Maschine dar. Leider jedoch sieht die Polizei einen Kater auf einem Motorrad nur sehr ungern und verfolgt deshalb den kleinen Heizer. Hat Fritz trotz aufregender Verfolgungsjagd ein kleines rot blinken-

des Quadrat erreicht, geht es mit sportlichen Höchstleistungen weiter. Jetzt heißt es Symbole auf einer Leiste am oberen Bildschirmrand abzuschlagen. Keine leichte Aufgabe, wenn man bedenkt, daß man nur zwei kleine Landeflächen auf dem Wasser hat. Aber auch an dieser Wettkampfstätte ist einem der Beifall der Zuschauer gewiß. Mit einer weiteren heißen Fahrt durch die Stadt erreichen Sie den nächsten Ort des Geschehens.

Diesmal geht es in die Kanalisation der Stadt. Etwas dunkel hier! Ah, ein Druck auf den Lichtschalter bringt die große Erleuchtung. Hier wimmelt es nur so vor Ratten. Alles kein Problem für Fritz. Er darf nur nicht zwei Ratten gleichzeitig berühren, sonst fällt er in die stinkende Brühe. Natürlich ist auch der Kontakt mit allen anderen



Sachen zu vermeiden. Später taucht ein Bär auf, der mit Ratten nach dem grauen Tierchen wirft. Einzige Lösung: Man kommt nur an dem Teddy vorbei, wenn man das Licht ausknipst. Auf der anderen Seite sollte man es allerdings wieder anschalten. Haben wir bis zu diesem Zeitpunkt tapfer gekämpft, so gelangen wir auf dem Stadtplan zum letzten Spielort. Zum Schluß geht es in die Kneipe. Dort stehen sich Fritz und der Teddy auf einer



Kegelbahn gegenüber. Die Tücke bei diesem Spiel liegt in der Bahn. Die Kegelkugel kommt auf der anderen Seite nie dort raus, wo man sie reingeschoben hat. Die Strafe für einen eingefangenen Treffer ist im Normalfall keine echte Strafe. Der Gefroffene muß an der Theke ein Bier trinken. Nach sechs Bier ist der Verlierer so voll, daß das Spiel beendet ist. Man achte bei diesem Spiel vor allem auf die Manieren des Teddys. Nach jedem Bier nämlich rülpst das Tierchen herzhaft. Somit ist das Spielende erreicht. Zufrieden sitze ich vor der High-Score-Liste: Platz 5 ist für den Anfang nicht schlecht.

Zum Abschluß bleibt die Feststellung, daß BAD CAT sich wirklich sehen lassen kann. Der Sound und die Grafik sind die hervorstechenden Merkmale dieses Spiels. Auch dem Spielablauf kann man ruhigen Gewissens das Prädikat „Gut“ geben. Das erste Mal, daß es angenehm ist, einen Kater zu haben!

Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	9
Preis/Leistung	8

Als das Licht ausging

fik „besichert“, über die selbst der Spectrum ins Schmunzeln geraten würde. Ein kleines Männchen (richtig geraten, das ist unser

„Floyd

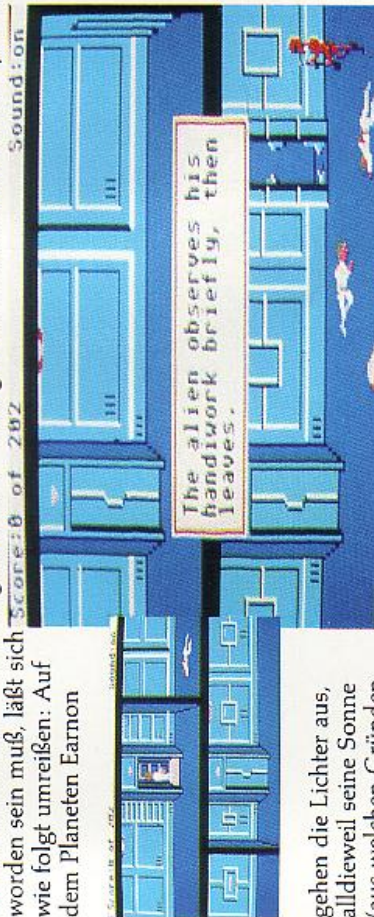
Als das Licht ausging

Von BERND ZIMMERMANN

Programm: Space Quest, **System:** Atari ST (getestet), IBM, **Preis:** Atari ST ca. 85 Mark, IBM ca. 100 Mark, **Hersteller:** Sierra-On-Line, USA, **Bezugsquelle:** Fachhandel.

Fast ein Jahr hat es gedauert, bis die beiden **SIERRA-ON-LINE**-Produkte **KING'S QUEST III** (besprochen in ASM 10/87) und **SPACE QUEST** hierzulande über die Verkaufstheken der Händler gehen konnten. Wer trotzdem bis zum endgültigen Erscheinen ausgeharrt hat, der wird, zumindest mit **SPACE QUEST**, eine herbe Enttäuschung erleben. Das Programm, welches als „3-D animated adventure ... with superb graphics“ apostrophiert wird, ist ein in einer fernen Zukunft auf einem außerirdischen Planeten gelegenes Planeten angesiedeltes Adventure, das weder die besagten „hervorragenden Grafiken“ bietet noch durch eine besonders originelle Handlung den Spieler länger als unbedingt nötig am Monitor fesselt.

Die Story, von der man den Eindruck bekommt, daß sie in einer feucht-fröhlichen Stammtischrunde zurechtgeschustert worden sein muß, läßt sich **Score: 8 of 202** wie folgt umreißen: Auf dem Planeten Earnon



gehen die Lichter aus, alldieweil seine Sonne (aus welchen Gründen auch immer) das Strahlen eingestellt hat. Nun wird es nicht nur langsam kühl, nein, auch die Lebensmittelvorräte gehen zur Neige, weil ohne Sonne halt nichts so recht gedeihen will. Earnons Bewohner sind

aber nicht dumm, und flugs entwickelt man eine Maschine, mit der man einen der bereits früher erloschenen Planeten in der Nachbarschaft in eine neue Sonne mit all ihrer Pracht umwandeln kann. Hierzu wird eigens ein Weltraumlabor mit der nötigen Ausrüstung geschaffen, auf dem Ingenieur und Wissenschaftler ihren so wichtigen Forschungen nachgehen. Das Ganze läßt sich auch gut an, doch kurz bevor man die Maschine in Betrieb nehmen will, kommt eine Horde von interstellaren Piraten auf den Plan, die der Ansicht sind, daß man den Sternengenerator (so der offizielle Name des Geräts) ja auch ganz gut für die eigenen Zwecke gebrauchen könnte. Also wird in dem Labor kurzerhand „Klar Schiff gemacht“, will sagen, es wird gekapert, sei es Insassen werden der Reihe nach umgelegt (außer einem, nämlich Ihnen), und die Maschine wechselt somit den Besitzer. Das darf natürlich nicht sein, und somit haben wir auch unsere Aufgabe ermittelt, nämlich den ollen Piraten den Sternengenerator wieder abzuluchsen. Dämlich, gelle?

Nun gut, soweit die schicksalsschwangere Vorgeschichte, doch nun wird es erst so richtig bitter; nun nämlich ist der Spieler

Grafik	3
Story	2
Atmosphäre	1
Vokabular	1
Preis/Leistung	1

ins Schmunzeln geraten würde. Ein kleines Männchen (richtig geraten, das ist unser Held) stiefelt mit kantigen Bewegungen durch die Gegend, bewegt durch Keyboard, Joystick oder Maus, und macht dabei alles in allem eine mehr als unglückliche Figur. Hat man sich mit der schwachen, detailarmen Grafik so halbwegs angefreundet, so folgt aber sogleich der nächste Schock: Der miserable Parser. Dieser nämlich nimmt sich recht bescheiden aus, um nicht zu sagen dürftig. Die meisten meiner Eingaben stießen bei dem guten Jungen (dem Parser, meine ich) auf Unverständnis; abgesehen von einigen wenigen Standardkommandos reagierte er auf meine Texteingaben mit „I don't know dies“ und „I don't know jenes“. Mehr als nervig!

Doch damit nicht genug. Auch die enorm langen Nachladezeiten beim Betreten neuer Räume, während dessen man ein Zigarettchen rauchen, einen Kaffee (zum Wachbleiben) trinken oder (falls der Kaffee nichts genützt hat) sich ein Weilchen aufs Ohr legen kann, lassen die Motivation des Spielers nicht unbedingt steigen.

SPACE QUEST, als ein Adventure der oberen Preisklasse, grenzt in meinen Augen an eine programmiertechnische Unverschämtheit, denn für sage und schreibe 85 Mark sollte man von einem Produkt doch wohl mehr erwarten können! Also, Leute: Laßt Euer gutes Geld im Portemonnaie, kauft Euch etwas anderes dafür, oder haut es beim Pokern auf den Kopf. Aber gebt es nicht für ein Programm aus, das bestenfalls in der Mülltonne einen ihm gebührenden Platz finden würde! (Noch eine Warnung zum Schluß: **Space Quest II** ist bereits in Vorbereitung; sollte **SIERRA** auf dessen Veröffentlichung „bestehen“, so schaut Euch dieses Nachfolge(mach)werk erst einmal an, bevor Ihr es kauft!)

"Floyd is back!"

Von ULRICH MÜHL

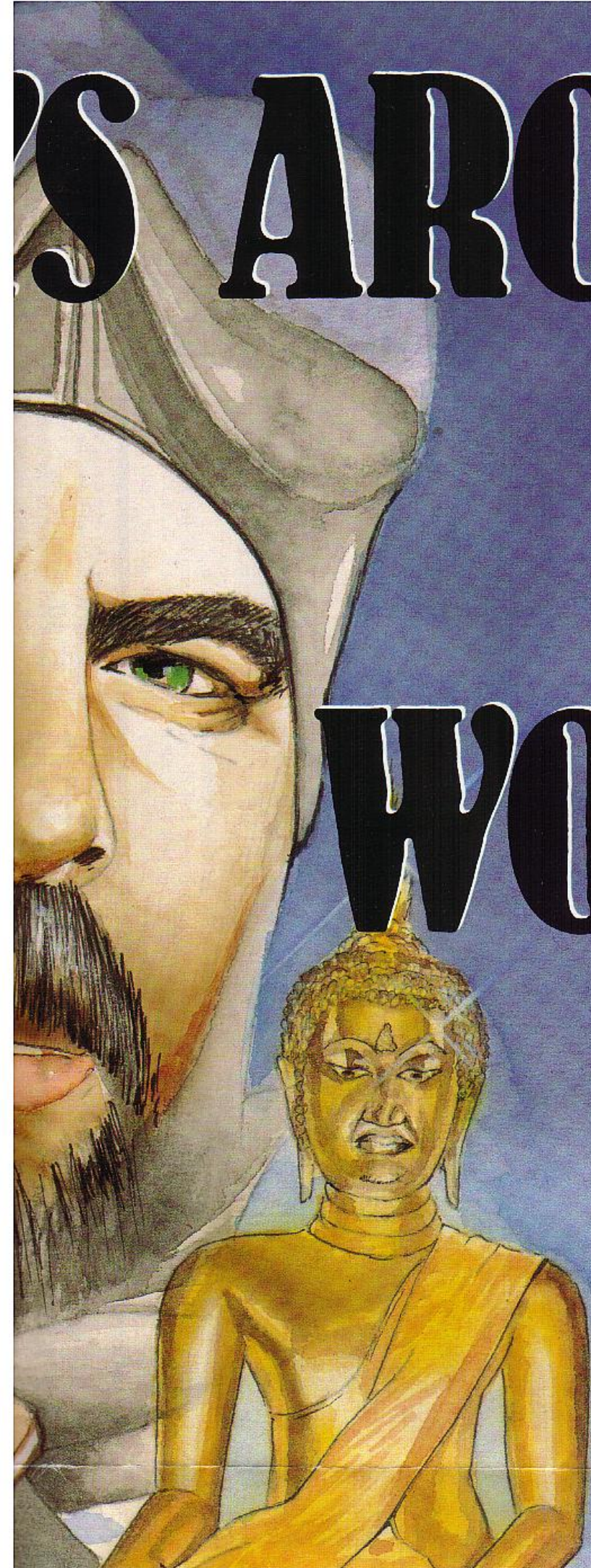
Programm: Stationfall, **System:** Amiga, (MS-DOS, Apple II, C-64, Schneider CPC, Atari ST/XL), **Preis:** ca. 85 DM, **Hersteller:** Infocom/Activision, Hamburg, **Bezugsquelle:** Fachhandel.

Hier ist die gute Nachricht für alle Planetenfall-Spieler (und natürlich auch für alle anderen Infocom-Liebhaber)! Steve Meretzky, der Autor von *Planetfall* und *Leather Goddesses of Phobos* (um nur zwei seiner Titel zu nennen) hat sich ins Zeug gelegt und einen Nachfolger zu *Planetfall* geschaffen. Mit **STATIONFALL** unterstreicht **INFOCOM** einmal mehr, wer auf dem Textadventuresektor das Sagen hat, da es wieder einmal ein in jeder Hinsicht brillantes Programm ist!

Die Story setzt fünf Jahre nach den Vorfällen auf *Resida* (*Planetfall*-Spieler wissen Bescheid) ein. Inzwischen ist man zum Leutnant Erster Klasse avanciert und muß nirgends mehr den Müll wegräumen. An die Stelle der Reinigungsarbeit ist nun aber seit fünf Jahren die Papierarbeit getreten.ähz! Dies wird sich aber noch am heutigen Tage ändern, da man die Mission bekommen hat, von seinem Raumschiff aus auf eine nahegelegene Raumstation zu fliegen, um eine Raumschiffladung „Request For Stellar Patrol Issue Regulation Black Form Binders Request Form Forms“ (das sind Antragsformulare für Antragsformulare für schwarze „Stellar Patrol“-Antragsformulare) abzuholen. Durch diese „aufregende“ Mission motiviert, läst man also, alle nötigen Ermächtigungspapiere bei der Hand, los, um sich einen Droiden aus dem Droidenaufbewah-

Fortsetzung Seite 16

AS AROUND THE WORLD



IN 80 DAYS



S·T·A·R·F·O·X

Vor langer, langer Zeit, fern im Universum, gab es ein Planetensystem, genannt Hyturan, und dort herrschte Friede. Die Bewohner hatten nach jahrhundertlangem Gemetzel gelernt, ihre Konflikte friedlich beizulegen. Und wie jedes friedliche Volk legten die Hyturaner Wert darauf, sich gegen Störenfriede von außen zu schützen. Aus diesem Grunde wurde ein Schutzwall um die acht Planeten konstruiert, der Rubikon. Außerdem wurde jeder Planet durch einen Tubus geschützt, der ihn unsichtbar machte. Nach der obligatorischen Friedensperiode, die es in Science-Fiction-Geschichten immer nur dann gibt, wenn ein Unglück bevorsteht, kündigte sich jetzt in der Tat eine Katastrophe an: Durch einen Riß im Rubikon konnte ein mörderischer Planet eindringen, der alles vernichtet, was sich ihm in den Weg stellt. Hyturan muß gerettet werden!

Glücklicherweise verfügt das Planetensystem über Mr. Universum in Sachen Raumschiffbau, und dessen neuestes Werk „Starfox“ ist vom Feinsten. Bleibt nur noch, einen geeigneten Piloten zu finden.

Wie wär's mit Ihnen?

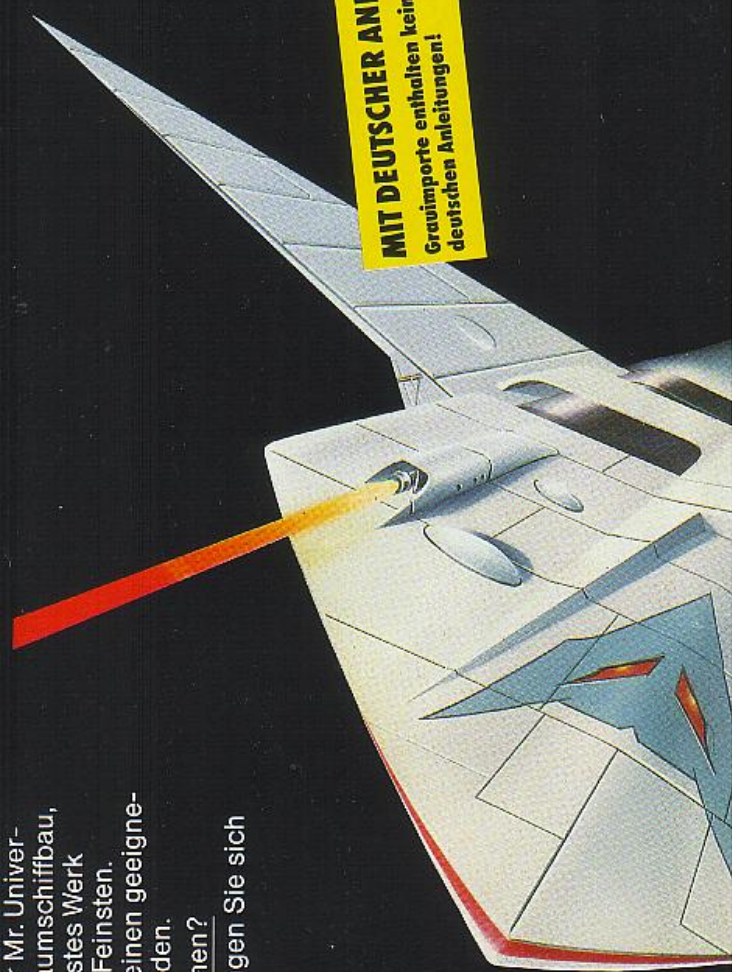
Also los, schwingen Sie sich ins Cockpit.



Erste Aufgabe: Sich mit den Instrumenten vertraut zu machen. Durch ein Fenster können Sie einen ausgezeichneten Weltraum-Panorama-Blick genießen. Absolute Kontrolle garantieren zwei seitliche Screens, Joystick und Tastatur sowie ein Scanner, vor dessen Adlerauge kein Feind sicher ist. Beste Orientierung bietet der Holocube, ein 3-D-Würfel mit Weltraumkarte, auf dem die Position des Starfox und sämtliche andere bekannten und unbekannten Flugobjekte deutlich werden.

Ist alles klar? Dann schießen Sie los in den Weltraum. Halt, es fehlt was: Waffen! Doch auch dafür ist gesorgt. Docken Sie an einem der Planeten an. Man wird Sie reichlich ausstatten!

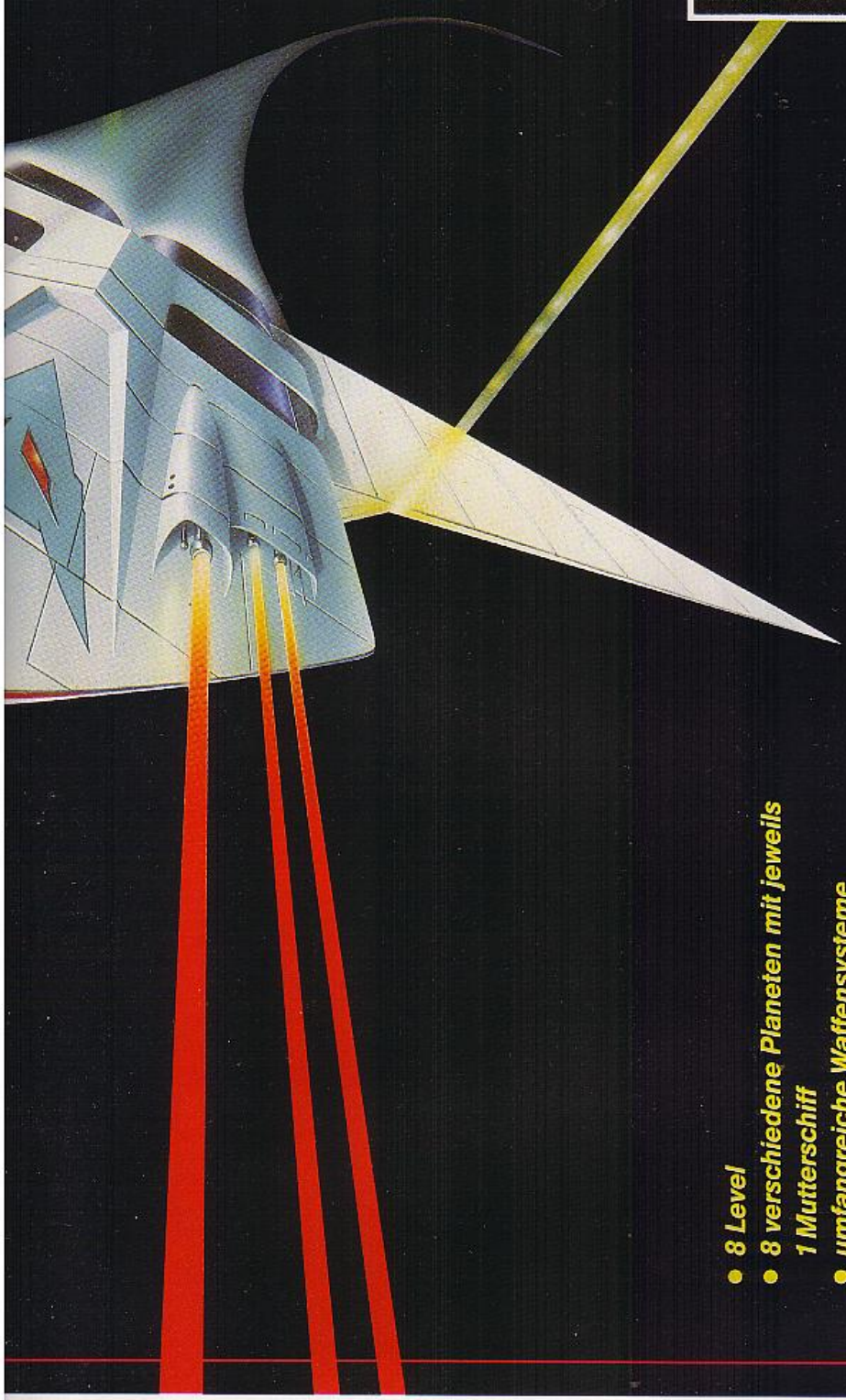
Und jetzt kann endlich die Mission beginnen, der knallharte Kampf gegen skrupellose Feinde! Von jetzt an sind Sie völlig allein...



MIT DEUTSCHER ANLEITUNG
Grauimporte enthalten keine deutschen Anleitungen!

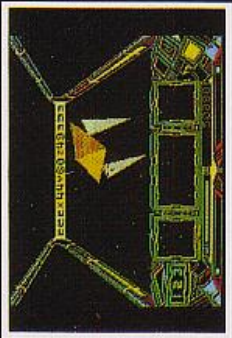
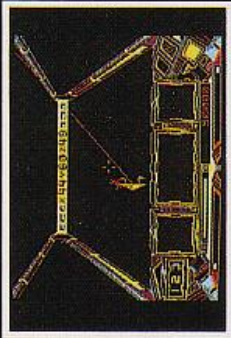
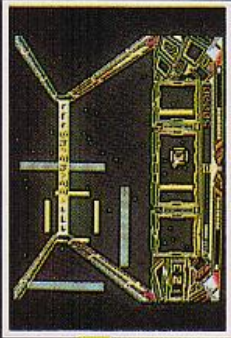
iehr
elen
ung
und
die
llen
die
die
ug-
im
älte

sug-
e im
iätte
ein
e zu
iert,
mu-
lla-
hun-
itale
Hit,
den
ören
löti-
hen



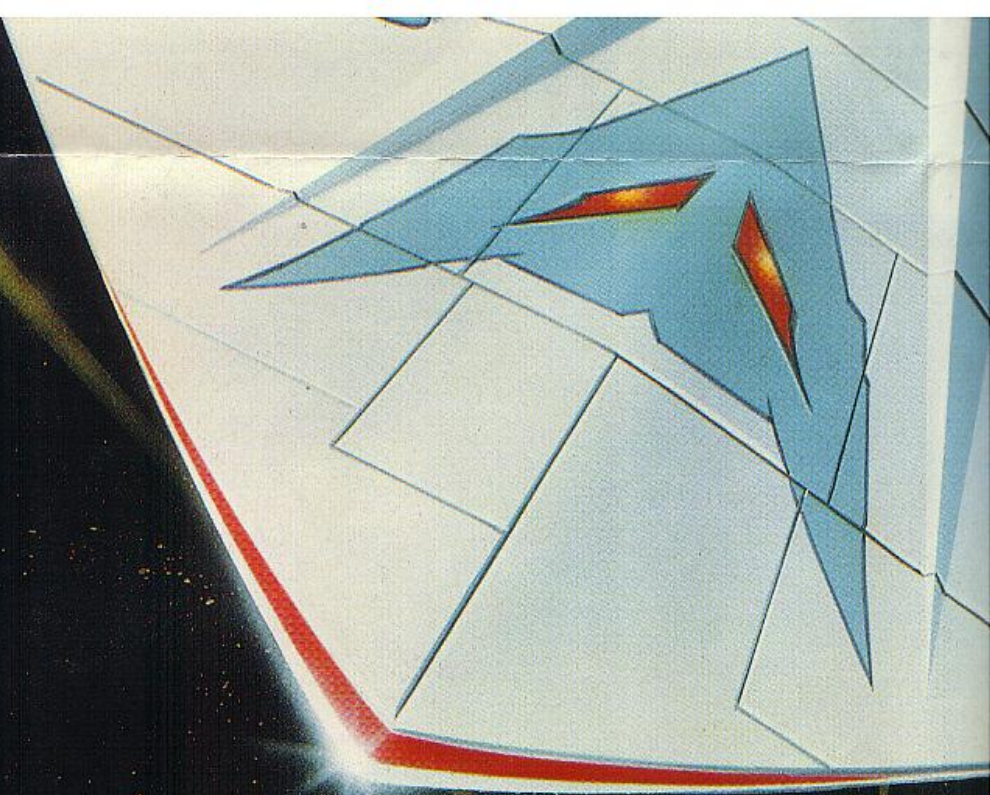
- 8 Level
- 8 verschiedene Planeten mit jeweils 1 Mutterschiff
- umfangreiche Waffensysteme
- 3-D-Karte des Weltraumes mit Zoom-Funktion
- Autopilot
- Joystick- und Tastatur-Steuerung
- hervorragende Animation

ASM: „Hier hat man ein Programm, das (...) noch so manchen Abend füllen wird. Auch wenn man für das gleiche Geld drei Low-Budget-Programme bekommt, sollte man Starfox vorziehen. Es lohnt sich!“



Erhältlich für Commodore 64 und Schneider CPC

S-T-A-R





AKTIO

Three Sizes fit all!

Von MANFRED KLEIMANN
und PHILIPP

Programm: Gamma Games, **System:** IBM & Compatible, **Preis:** ca. 60 Mark,
Hersteller: Advance Software, Harlow, England, **Bezugsquelle:** u.a. Glass House Games, Felsberg.

Gleich drei Spiele wurden von **ADVANCE** auf die Magnetschicht der biegsamen Floppy-Disc „installiert“. Es handelt sich bei den sogenannten **GAMMA GAMES** um eine Zusammenstellung von drei „Brettspielen“, die nun der Versoftung auf dem IBM (bzw. Compatible) „anheimgefallen“ sind. Wer also gern gleich drei klassische Games auf einmal im Sack haben möchte, darf sogleich zugreifen. Zunächst schon mal gleich zwei Dinge vorweg: 1.) Der Beipackzettel ist u.a. in Deutsch; 2.) die Spiele sind nicht unbedingt für Super-Profis (dafür ist z.B. die Spielstärke des

SCHACH-Programms nicht hoch genug). Womit wir schon beim ersten Programmpunkt wären – **CHES**.

Diese Variante kommt der der meisten Computer-Schachs sehr nahe. Wenn sich vor Ihnen der Bildschirm aufbaut, werden Sie zunächst nach der Wahl der Farbe gefragt („Y“ für Weiß, „N“ für Schwarz). Das Ziehen erfolgt ebenfalls nach gewohnter Manier, d.h. die Eingabe wird in algebraischer Schreibweise vorgenommen. Das Programm beherrscht zudem alle üblichen Schachregeln inklusive Rochade und en passant und bietet darüberhinaus noch einige Manipulationsmöglichkeiten, die man einfach mit der Enter-Taste abrufen kann. So kann die Bedenkzeit des Computers pro Zug oder für das gesamte Match festgelegt werden, Figuren können wahlweise vom Brett genommen, der Spielstand abgespeichert oder geladen werden. Außerdem kann man die Seiten tauschen, einen Vorschlagszug ausgeben lassen oder

gegen einen anderen menschlichen Gegner antreten. Mehr dürfen auch die wahren Schach-Enthusiasten kaum verlangen können. Die Grafik geht in Ordnung, denn alle Figuren sind klar zu identifizieren. Es muß ja nicht immer 3D sein, gelte?

BACKGAMMON

Auch dieses beliebte Brettspiel folgt in dieser Computer-Version allen internationalen Regeln. Zusätzlich wird hier auch noch um Geld gespielt, wer also mal eine kleine Zockerpartie starten will, ist mit diesem Programm bestens bedient. **ADVANCE** hat sich mit der Programmierung von Backgammon wirklich viel Mühe gegeben, denn der Computer ist spielstark und die Grafik ist hervorragend. Beim Würfeln rollen beide Würfel sogar in einer 3D-Vektor-Grafik aufs Brett, für Realitätsnähe ist also bestens gesorgt.

VIER GEWINNT

Der letzte im Bunde ist schon ein kleiner Strategieklassiker, der viel Spielwitz und wenig Regeln erfordert. Auch hier erweist sich der Rechner als starker Gegner, sofern man in den höheren Levels spielt. Als kleiner Gag gibt es zwei Figürchen, die die Spielsteine in den entsprechenden Schacht

werfen. Leider wirken sie recht hölzern und sind auch mittelmäßig animiert, aber das tut dem Spielspaß keinen Abbruch. Sogar an einen Vorschlagszug für den menschlichen Gegner wurde gedacht, sofern diesem nichts einfällt. Vier gewinnt ist also auf jedem Fall eine gelungene Umsetzung und ein nettes Bonbon neben den beiden Klassikern Schach und Backgammon.

Alles in allem kann man **ADVANCE** zu dieser Programmsammlung nur beglückwünschen, denn alle drei Spiele sind technisch und grafisch einwandfrei. Lediglich das Schachprogramm besitzt keine allzu hohe Spielstärke, aber es reicht mit Sicherheit aus, um Hobbyspieler zu schlagen. Zudem sind die Games allesamt Klassiker mit einem hohen Spielwert und machen dementsprechend viel Spaß. Die Besitzer eines IBM-PC's werden diesen Sampler zu schätzen wissen.

Grafik	8
Handhabung	9
Technik	9
Spielwert	9
Preis/Leistung	10

Richtig gruselig, richtig spannend, richtig gut!

Von ULRICH MÜHL

Programm: The Lurking Horror, **System:** IBM & Compatible (C-64, Amiga, Apple II, Schneider CPC, Atari ST/XE/XL, Mac), **Preis:** ca. 85 DM, **Hersteller:** Infocom/Activision, Hamburg, **Bezugsquelle:** u.a. Joysoft, Köln.

Es ist Abend. Die Dunkelheit hat sich längst wie ein finsterner Mantel über das

Schneesturm gepeitscht wird. Genau das richtige Wetter, um zuhause am warmen Kamin zu sitzen und **INFOCOM'S** neues Textadventure **THE LURKING HORROR** zu spielen. Bei „The Lurking Horror“ ist die Ausgangssituation dieselbe. Der einzige Unterschied besteht darin, daß man nicht am warmen Kamin sitzt, sondern sich in der Uni befindet und bis zum nächsten Morgen ein zwanzigseitiges Schriftstück anzufertigen hat. „Normalerweise“, könnte man denken, würde man sich hinsetzen und schreiben wie ein Verrückter. Da dies allerdings ein Adventure von Infocom ist, ist dem aber nicht so. Stattdessen fange ich an, mich ein wenig im Computergebäude der Universität (dort habe ich auch angefangen) umzusehen. Hierbei mußte ich erstaunt feststellen, daß es auf Universitäten noch erheb-

man, noch ein weiteres Stockwerk tiefer, etwas höchst Verlockendes findet, aber ich will ja nicht alles verraten! (hehe!) Wenn man sich auf jeden Fall einmal so richtig gruseln möchte, sollte man sich The Lurking Horror, das zudem alle Infocom-Qualitäten, wie hervorragende Texte und eine tolle Atmosphäre aufweist, sofort zu legen. Wenn man spielen möchte, sollte man aber sicherstellen, daß sich noch jemand im Haus befindet und daß man in der Nacht nicht noch einmal in den Keller gehen muß. Denn wer weiß, was dort für Kreaturen lauern? Sehr, sehr empfehlenswert!

Grafik	unnötig
Story	11
Vokabular	10
Atmosphäre	11

Es ist Abend. Die Dunkelheit hat sich längst wie ein finsterner Mantel über das Land gelegt, das von einem rasenden

Eine humorvolle Reise

Von MARTINA STRACK

Programm: Sram, **System:** IBM und Kompatible, (Schneider, Commodore-Version folgt), **Preis:** Ca. 30 DM (Kass), ca. 50 DM (Disk, Schneider), ca. 80 DM (PC), ca. 40 DM (Disk, C-64). **Hersteller:** Ere Informatique, Frankreich.

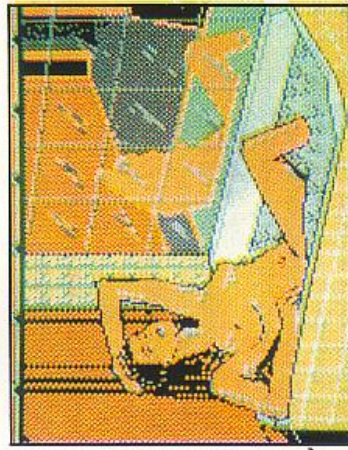
SRAM, so heißt ein neues Adventure von **ERE INFORMATIQUE**, dessen PC-Version uns auf den Tisch flatterte. Schon gleich nach dem Einladen zeigt sich eine Grafik, die auch auf unserem Monochrom-Monitor gut wirkte. Leider konnten wir nur die französische Version testen, da die deutsche Übersetzung noch nicht abgeschlossen war. Inzwischen dürfte Sie aber zu haben sein. Zumindest das beiliegende Handbuch ist dreisprachig (Französisch, Englisch, Deutsch) gehalten.

Die Story hält sich mal wieder an die Herzschmerz-Geschichte: Armes unterdrücktes Königreich braucht dringend einen Befreier. Nur daß das Ganze diesmal auf einen anderen Planeten verlegt wurde. Dabei ist die Wahl des alten Eremiten und der Hexe Edulac, die zusammen das Herz der Rebellen bilden, natürlich ausgerechnet auf Sie gefallen. Beginnen Sie sich auf die Abenteuer, und machen Sie sich auf die Suche zum alten Eremiten. Ich begann, indem ich vom Anfangsbild aus zweimal nach Süden und dann nach Westen ging. Hier gibt es die Insel der Schildkröten, auf die ich zuschwimmen wollte. Leider erreichte ich sie nie, da ich keine Badehose hatte. Ja, so ist das im Adventureleben. Schnell konnte ich feststellen, daß das Adventure zumindest im Französischen sehr originell und witzig ge-

tät (dort habe ich auch angefangen) umzu-sehen. Hierbei mußte ich erstaunt feststellen, daß es auf Universitäten noch erheblich mehr „menschliche“ Wesen gibt, als

staltet ist. Auf einer Waldlichtung entdeckte ich ein Wildschwein. Meine Eingabe: Esse das Wildschwein. Daraufhin gab mir das Programm zu verstehen: Diese Idee ist nicht neu, wohl aber etwas schwierig zu bewerkstelligen. Übrigens: Jeder „Zug“ im Adventure wird mit einem netten Kommentar begleitet, etwa so: „Du bist der Boß“, „Du solltest dich beeilen“, „Herzlich gern“ oder „Folge Deinem Führer“.

Den mußte ich allerdings erst noch finden. Kommentar des Programms: „Wir werden sehen“. Eine Person gibt mir den Hinweis, daß ich den alten Eremiten aufsuchen muß, und ich habe auch das Gefühl, daß der Ausweg aus dem ewigen „im Kreis laufen in der Höhle unter dem Wasserfall zu suchen ist. Allerdings weigert sich das Programm beständig, diese Höhle zu betreten. Begründung: „Ich habe Angst“. Zumindest ein Utensil liegt ganz offensichtlich im Wald herum. Es handelt sich dabei um den Spazierstock eines Druiden. Leider ist es mir nicht gelungen, auch nicht mit Hilfe dieses Stockes, die Brieftaube einzufangen, um die Botschaft, die sie mit sich trägt zu entziffern. Übrigens: Wenn man in den Sumpf fällt, kann man sich an der Liane



stand sein!), sowie, allerdings in einem angrenzenden Labor, eine Flasche mit einer geheimnisvollen dampfenden Flüssigkeit. Richtig interessant wird es aber erst, wenn

wieder herausziehen. Neben den zum Teil humorvollen Ausführungen des Programms gibt es noch die „Hilfe“-Funktion. Wie es im Handbuch heißt: Man läßt Sie nicht hängen. Manchmal kann solch ein Hinweis allerdings ziemlich versteckt sein. Trotzdem ist dies eine sehr nützliche Funktion.

Zu jedem Ort erscheint ein hübsches Grafik. Wenn Sie einen Gegenstand aufnehmen, wird dieser direkt vom Bild in eine der Listen neben der Grafik transferiert. Der Text wird HACKER-mäßig auf den Bildschirm gebracht. Sound gibt's also auch.

Fazit: Ein in sich rundes klassisches Grafikadventure. Sollte die deutsche Übersetzung genauso humorvoll sein, wie das französische Original, so steht dem User ein vergnügliches Abenteuer bevor.

Grafik	10
Story	7
Atmosphäre	10
Vokabular	8
Preis/Leistung	8

PC-Wunschzettel

London - M.K. - Wie wär's, liebe PC-Freunde mit einem Programm, mit dem man sich seinen persönlichen Adventskalender erstellen kann? „PC CHRISTMAS TIME“ von G & M, Echline Place, South Queensferry, West Lothian EH30 9XB, England macht's möglich. Wie auf der Londoner PCW SHOW zu erfahren war, wird das „Weihnachtsprogramm“ zunächst nur in England (Preis: ca. 32 Mark) zu haben sein. Im Lieferumfang eingeschlossen sind eine Reihe von Spielen, eine Weihnachtsgeschichte sowie ein Brief an den Nikolaus. Wer also noch rechtzeitig vor dem Fest seine Weihnachtsgeschäfte abwickeln und sich unterhalten lassen möchte, wird sich wohl direkt an den Hersteller (siehe oben!) wenden müssen.

Vokabular	10
Atmosphäre	11
Preis/Leistung	10

„Mit Maus und Mon“

Malta - M.K. - Anlässlich des Presse-Seminars 1987 auf der Märccheninsel Malta stellte COMMODORE seinen neuen „Low Cost PC“, den „PC11“, vor. Der Commodore-PC verfügt über einen Custom Chip u. a. zur Video-Steuerung. Bemerkenswert ist hierbei besonders die Tatsache, daß er neben den „gewöhnlichen“ Features auch den HERCULES-Standard- sowie den COLOR-Grifik-Modus beherrscht. Der Preis für den Commodore Clone: 1300 Mark (ohne Monitor). Den ATARI „PC 1“ bekommt man mit „Maus und Mon(itor)“ bereits mancherorts für 1550 Mark. Nun kann der geneigte, zukünftige PC-User selbst entscheiden, welches Gerät er sich zuhause hinstellen möchte.

Immer mehr PC's zuhause

Eschwege - str. - Daß die PC's im Heimbereich auf dem Vormarsch sind, ist schon lang nichts neues mehr. Nach der IDC-Studie „Der deutsche Markt für Personal-Computer 1986-91“ wird bereits 1991 mit einer 57%igen Marktsättigung bei den infragekommenden Haushalten gerechnet. 1988 sollen es bereits 30 % sein. Im kommerziellen PC-Markt ist der Markt bereits zu 32 % gesättigt. Nach Angaben des Institutes werden 1991 hier 81 % erreicht, so daß das Hauptgeschäft nur noch über Systemwechsel, -Erweiterungen und Ersatzbeschaffung gemacht wird.

Microsoft-Development-Kit

Eschwege - str. - Das Zeitalter des OS/2-Betriebssystems ist eingeläutet. Die „Pre-Release“-Versionen befinden sich zur Zeit bereits in Gebrauch. Wie von Microsoft zu erfahren war, ist das Feedback der Kunden positiv. An die Hardware-Hersteller wird das System Ende des Jahres ausgeliefert. In den USA gibt es zur Zeit 2000 bis 2500 Kunden, während in der BRD ca. 140 Kunden das OS/2-Betriebssystem nutzen.

Fortsetzung von Seite 11

raumschiffes zu holen. Einmal angekommen, füttert man einen Schlitz mit dem richtigen Formular und bemerkt in einer der Roboteraufwahrungskammern.....Floyd, den treuen Gefährten aus „Planetfall“, der seine Wiedersehensfreude ebenfalls lebhaft zum Ausdruck bringt.

Das Nachdenken über die Wahl des Roboters dürfte nun wohl entfallen! Man befreit nun also Floyd aus seiner Aufbewahrungskammer und macht sich auf den Weg zur Raumstation „Gamma Delta Gamma etc.“, wo einen, sofern man dort ankommt, was ohne die Paketbeilagen (später!) gar nicht möglich ist, gar seltsame Umstände begrüßen: Die Raumstation ist menschenleer. Nur ein paar Schweißroboter, die für Dichtungsarbeiten an der Haut der Station vorgesehen sind, tun ihren Dienst mit allergrößter Sorgfalt, was allerdings einen

Nachteil hat, da diese Roboter einen anscheinend für ein Loch in der Hülle der Raumstation halten. Dies ist aber längst nicht alles, was in der Raumstation nicht normal ist. So kann man die untersten Etagen (zumindest anfangs) nicht erreichen, und wenn man sich auf der dritten untersten Etage befindet, hört man gar seltsame Geräusche...

Aufgabe ist es nun herauszufinden, was hier vor sich gegangen ist. Gegenstände, die einem hierbei nutzen können, sind überall im Raumschiff verstreut, so daß ein „Rundgang“ wohl unumgänglich ist (an dieser Stelle sei verraten, daß es sich lohnt, das Kommandeursbüro unter die Lupe zu nehmen). Bei soviel Fiktion hat der Autor aber auch an die Wirklichkeitsnähe gedacht: Im Laufe des Spiels wird man hungrig und müde, was nach spätestens drei bis vier Tagen (da gehen einem nämlich die Vorräte aus) ernsthafte Probleme bereitet, hat man das Rätsel nicht bis dahin schon gelöst, was mir allerdings bis heute nicht

gelingen ist. Je mehr ich vorankam, desto unheimlicher wurde die gesamte Gesellschaft. Einen erfrischenden Kontrast zu diesem mysteriösen Hintergrund bildet allerdings Floyd, der für einen ansehnlichen Teil des Humors in diesem Programm verantwortlich ist. Floyd, der mit seinem neuen Freund Plato, einem Bücherwurm, die Gegend (sprich: die Raumstation) unsicher macht, ist hierbei so vernuschlicht, daß man denkt, es mit einem Kind zu tun zu haben, was aber in keiner Weise eine Kritik darstellen soll. Es ist immer wieder wenn man ihn nicht gerade um etwas bitten.

Sehr positiv zum Gesamtbild trugen auch erneut die Packungsbeilagen bei. Mit der Diskette, einem kleinen Anleitungsbuch und einer Werbung bekommt man drei höchst bürokratische Formulare (es sind die drei, die man auch bei Spielbeginn bei sich hat), einen Plan der gesamten Raumstation (höchst anerkanntswert!) und ei-

TP im ST

Wimbledon - M.K. - Das Londoner Software-Haus **DOMARK** teilte mit, daß nun auch der Lebenswerte „Professor TP“ seine Wissensfragen auf dem Atari ST stellt.

Mark Strachan ließ verlauten: „Wir sind mächtig stolz, **TRIVIAL PURSUIT** nun auch auf dem englischen Lieblingsrechner des Jahres präsentieren zu können. Wir kommen damit zahlreichen Anfragen nach, die uns in den vergangenen Wochen und Monaten erreichten.“ Auf meine Frage, ob auch eine deutsche Version in Sicht sei, am besten noch vor Weihnachten, meinte Mark: „Das hängt leider nicht allein von uns ab. Die Lungen von den Universitäten werden versuchen, auch andere Fassungen – übrigens nicht nur in Deutsch – fertigzustellen.“ TP-ST ist für etwa 60 Mark – in englischer Version – zu erhalten. Neben den „gewohnten“ Features hat TP-ST folgendes zu bieten: Eine ausgezeichnete Grafik, 3000 Fragen pro „Edition“. Musik-Fragen über MIDI. Auswahl zwischen Musik- oder Textfragen (allein) oder eine Kombination, wie sie bei anderen Fassungen bekannt ist. Die Steuer-

ST-Initiative

Eschwege - M.K. - In letzter Zeit „häufen“ sich die „Erstveröffentlichungen“ von Software, die zuvorderst für den ST auf den Markt gebracht werden. Dies hängt sicherlich mit der Tatsache zusammen, daß der Atari-16-Bit offiziell zur „beliebtesten Maschine des Jahres 1987“ gewählt wurde. Die Folge: die Beispiele von „ST first“ nehmen weiter zu. Hier z. B. drei verschiedene Programme von drei Herstellern: **BACKLASH** von **NOVAGEN** ist ein rasantes, interessantes und grafisch ausgezeichnetes Shoot 'em up Game, das momentan einer der Renner auf dem 16-bitter-Markt ist. PR. Mann **Robert Stallbrass** von **ACTIVE**. „Bei Novagen wurde die Lage schnell erkannt. Man handelte sofort und hat mit Paul Woakes einen Mann verpflichtet können, der sich auf dem ST gut auskennt.“ Auch bei **GREMLIN** wurde „schnell gehandelt“. **3D-GALAX**, das Vektorspiel nach dem Galaxian-Vorbild ist schon einige Zeit auf dem Software-Markt. Der Erfolg stellt sich aber momentan noch nicht so recht ein. **AUDIO-GENIC** dagegen liegt mit dem ausgezeichneten

nen Aufwähler der „Stellar Patrol“, der sich bestimmt gut auf jeder Heldenbrust macht. Abschließend läßt sich sagen, daß **STATIONFALL** alles bietet, was es braucht, um den Spieler langfristig zu fesseln. Auch der exzellente Parser trägt hierzu wieder in nicht zu unterschätzendem Maße bei. Ich hätte das **STATIONFALL**-Original, das man mir im Verlag für die Testzeit (die ich freizügig auf eine Woche verlängert habe, hehe) überlassen hat, gerne behalten, was nur bei ganz wenigen Titeln der Fall ist (wer meine Artikel kennt, weiß das). Ich werde wohl nicht daran vorbeikommen, mir das Programm kaufen zu müssen! Ein Hinweis noch zur „Atmosphäre“: Für **Planetfall**-Spieler steht hier natürlich eine 12!

Grafik	unnötig
Vokabular	10
Story	11
Atmosphäre	11
Preis/Leistung	11

... „normale“ Hits

Bei den Programmen, die bei einem Preis von über 18 Mark über den Ladentisch gingen ergab sich auch so eine Art von „offizieller Top 20“. Bei der Auswertung der Antworten wurden folgende 20 Programme als Favoriten genannt: 1. Renegade (Imagine; C-64, Spec, Schn.). 2. Exolon (Hewson; C-64, Spec, Schn.). 3. Paperboy (Elite; C-64, Spec, Schn, BBC, C-16). 4. World Class Leaderboard (Access; C-64, Schn.). 5. Barbarian (Palace; C-64, Schn, Spec). 6. Living Daylights (Domark; C-64, Spec, Schn, BBC, Atari, MSX, PC). 7. Deathwish III (Gremlin; C-64, Spec, Schn, MSX). 8. Road Runner (US Gold; Spec, C-64, Schn, ST). 9. Indiana Jones (US Gold; Spec, ST). 10. Game Over (Imagine; Spec, C-64, Schn). 11. Six Pak 2 (Elite; Spec, C-64, Schn. C-16). 12. Wizball (Ocean; Spec, C-64, Schn). 13. ACE 2 (Cascade; C-64, C-16). 14. Last Ninja (System 3; C-64). 15. Gauntlet (US Gold; C-64, Spec, Schn; ST, Atari, MSX). 15. Head over Heels (Ocean; Spec, C-64, Schn, Atari, MSX, PC). 17. Mercenary (Novagen; Spec, Schn, C-64,

Auswahl zwischen Musik- oder Textfragen (allein) oder eine Kombination, wie sie bei anderen Fassungen bekannt ist. Die Steuerung erfolgt nur über die Maus; die Tastatur muß kein einziges Mal berührt werden. Ein perfektes Spiel (hoffentlich bald in Deutsch) für die ganze Familie!

Software-Markt. Der Erfolg stellt sich aber momentan noch nicht so recht ein. AUDIO-GENIC dagegen liegt mit dem ausgezeichneten Breakout-Verschnitt **IMPACT** (auch für Amiga) sehr gut im Rennen. Die zahlreichen Varianten und der ordentliche Sound lassen auf einen Renner schließen.

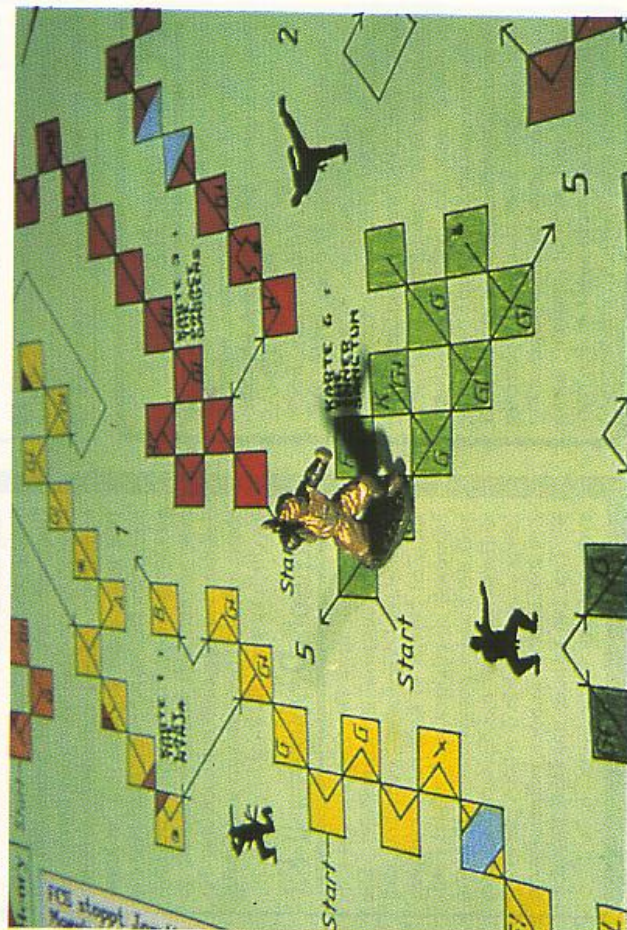
Alari). 16. Ghosthunters (Code Masters; Spec, Schn.) 17. Football Manager (Addictive; Spec, Schn, C-64, BBC, C-16, VC 20, Atari). 18. Feud (Bulldog; C-64, Spec, Schn, MSX, Atari). 19. Super Robin Hood (Code Masters; C-64, Spec, Schn). 20. Nick Faldo (Bug-Byte; C-64, Spec, Schn).

17. Mercenary (Novagen; Spec, Schn, C-64, Plus 4, Atari, ST). 18. Enduro Racer (Activision; Spec, Schn, C-64). 19. California Games (Epyx, C-64). 20. Summer Gold (US Gold; Spec, C-64, Schn).

ASM-ULTIMA RATIO - die KARTE zum GAME

(Eschwege, M.K.). Wir alle standen schon einmal vor der Frage, wer wir sind, und was wir sind. Wir alle wollten uns schon immer im klaren darüber sein, wo wir uns befinden. Wir alle haben den Zustand der „Umnachtung“. Wir alle fordern jetzt Klarheit! Nun, ASM glaubt die Lösung für alle Probleme gefunden zu haben. Der Weisheit einziger Schluß ist die „ULTIMA RATIO“. So, und genau unter diesem Titel, werden wir versuchen, dem Spieler/der Spielerin die Möglichkeit zu geben, sich bei von uns ausgewählten Programmen optimal orientieren zu können. Und das geht so: Man höre auf, sich zu ärgern und nehme stattdessen - folgerichtig - ein „Mensch-ärgere-Dich-nicht-Püppchen“. Was machen wir nun mit diesem Holzklotz? Na? Richtig, wir benötigen eine Art Brett mit Fel dern, wo wir unser Püppchen plazieren können. Da wir aus verständlichen Gründen kein Brett mit in die ASM-Ausgabe legen können, mußten wir uns was einfallen lassen. Und da kamen wir auf die Idee, dies in Form eines Posters (siehe rechts!) vorzubereiten.

NA BITTE!



Wie gesagt, Ihr nehmt Euch obige „THE LAST NINJA“-Karte vor; schneidet sie meinelhalben aus und klebt sie beispielsweise auf ein Stück Pappe oder so. Jetzt kommt das Holzpüppchen zum Zuge, und das im wahrsten Sinne des Wortes. Ihr schaltet Euren Rechner ein, legt die Diskette/Kassette ein. Nun seid Ihr in der Lage, jeden einzelnen Schritt, den Ihr macht, mit dem Holzklotz auf der Karte nachzuvollziehen.

Schon bald werdet Ihr feststellen, daß die einzelnen Stufen, die auf der Karte genau dargestellt sind, einige wichtige Informationen bieten: Man sieht, wo man was einheimsen kann, wo besondere Gefahren oder Klippen auftauchen; wie man vorgehen kann, ohne große Umwege zu machen und vieles andere mehr.

Wer jetzt spät abends seinem Ninja (und sich selbst) eine Ruhepause gönnen muß, speichert das aktuelle Spielgeschehen entweder im Rechner oder im Hirn ab. Dabei

bleibt das Püppchen genau an der Stelle stehen, wo Ihr Euch entschlossen habt, doch am nächsten Morgen zur Schule/Arbeit oder zum Studium zu gehen. Praktisch, was? Finden wir auch. Deshalb der Start der **ULTIMA RATIO**-Karte in der **asm special**.

In den folgenden ASM-„Normalausgaben“ werden wir in unregelmäßigen Zeitabständen (hängt von der Produktion, den Ideen und dem Programm ab!) unsere **ULTIMA RATIO** an Euch weitergeben. Vielleicht habt Ihr aber selbst auch einmal eine Idee, ein Programm, was wir verwerten können. Am besten wär's natürlich, Ihr schickt uns gleich 'ne Karte (wir sind ganz schön unverschämte, was?).

Doch: Zunächst braucht Ihr nichts anderes zu tun, als es mit **THE LAST NINJA** zu versuchen. Wir sind überzeugt, daß Ihr mit **ULTIMA RATIO** auf jeden Fall ein Stück weiterkommt.

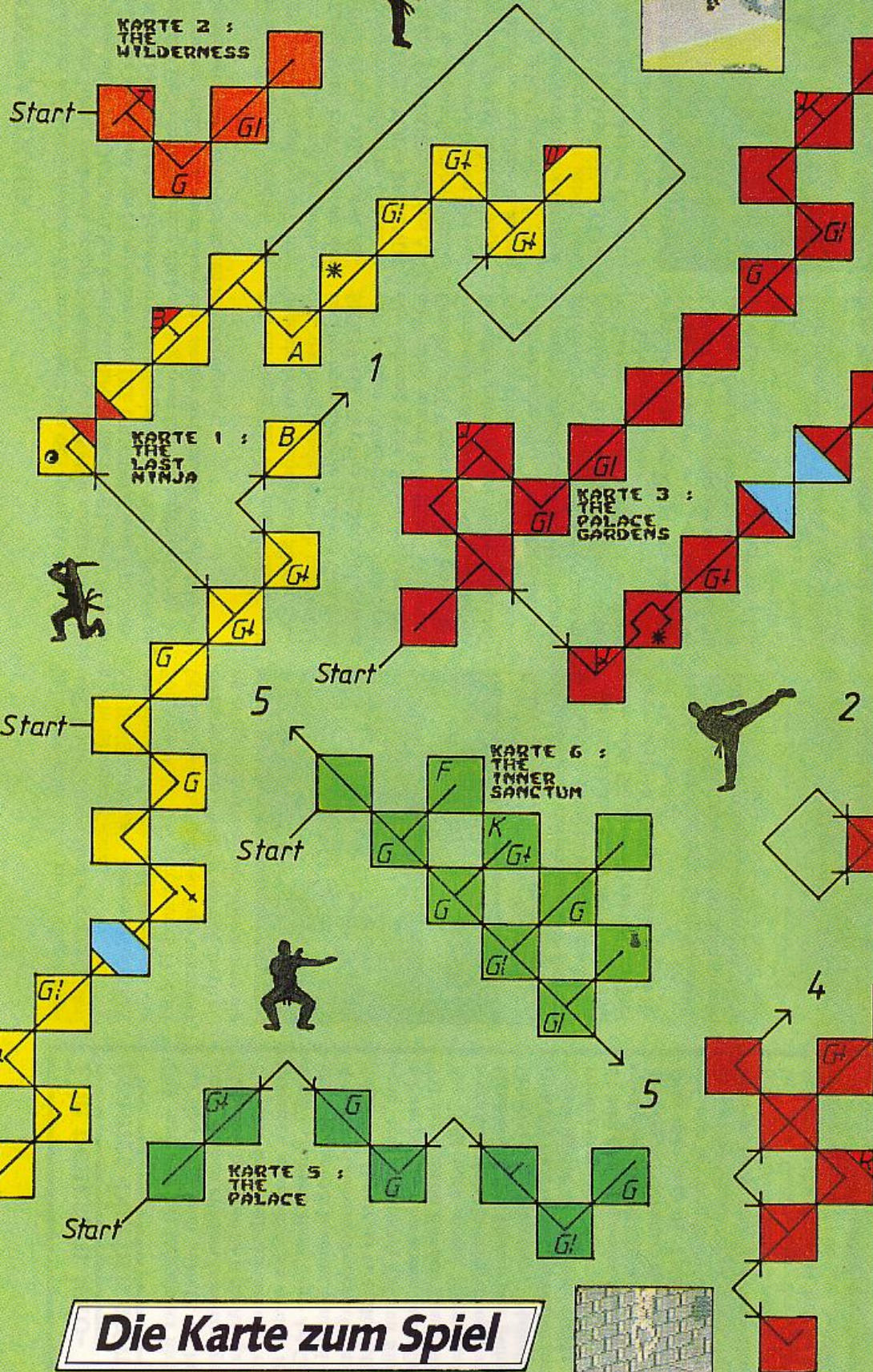
Bis bald - Eure ASM-Redaktion!

8 = FLASCHE	A = APFEL	Q = MAGIE
L = LEICHE	@ = SEIL	
K = KANONE	T = TÜR	

FCS
The Map Makers
Master Lee
+
Tanja
& Sir Henry

ASM-ULTIMA RATIO

1



The Last

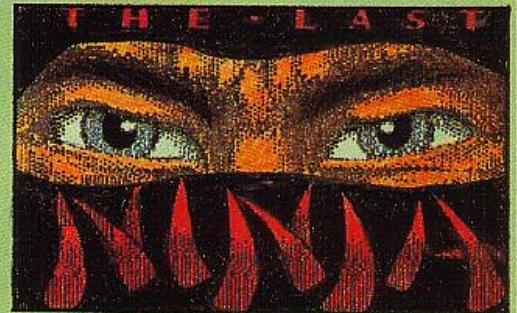


Die Aufgabe die der Spieler mit dem letzten Ninja zu meistern hat ist alles andere als einfach und Master Lee mußte wirklich all seine Kampfkunst und Geschicklichkeit aufbieten, die er besitzt. Ziel ist es die sieben heiligen Schriftrollen der Ninjutsu zu finden. Diese befinden sich im sechsten und letzten Teil des Spiels. Man gesagt es ist nicht leicht sie zu erreichen... Nun zur Legende die Gegner sind eventuell unsterblich, sie tauchen also manchmal immer wieder auf. Skelette sind zwar auch unsterblich, aber leicht zu überwinden - ein gezielter Treffer mit oder ohne Waffe und sie zerfallen zu einem Knochenhaufen... Der Shודה sagt dem Ninja, was er als nächstes zur Erfüllung seiner Mission benötigt. Der (feuerspeiende) Drache dürfte für jeden Spieler das erste ernstzunehmende Hindernis darstellen, doch - Master Lee verrät nichts! An Quellen erwähnt man das gleiche wie an einem Shודהheiligtum. Der Riesenspinne kann man durch geschicktes (und vor allem schnelles) Laufen entkommen. Meist öffnet man wohl das Tor?

Das Fernrohr hält eine Überraschung bereit - laßt Ninja mal reinschauen. Die Flasche enthält einen Trunk. Die Leiche ist im Besitz eines Mochukas. Die Kanone ist gefährlich - ebenso die goldene Statue. Den Beutel muß man unbedingt besitzen, sonst kann man keine Gegenstände aufbewahren! Äpfel bringen Extraleben. Shuriken lassen sich fünf mal, Ninja magie drei mal schleudern, für Überraschungen ist reichlich gesorgt. Sie können nicht versagen, denn Sie sind "The Last Ninja"!

Master Lee schlägt wieder zu! "The Last Ninja" gelöst!

Kaum hatte Master Lee den Shogun aus "Fist II" erledigt, stellte sich ihm eine noch schwierigere Aufgabe, doch - auch diesmal blieb er siegreich, denn exklusiv für alle ASM Leser war er...



Start

KARTE 4 :
THE DUNGEONS

LEGENDE :

DIE GEGNER :

- G = GEGNER (UNBEWAFFNET)
- G| = GEGNER MIT NUNCHUKA
- G+ = GEGNER MIT SCHWERT
- G| = GEGNER MIT STAB
- S = SKELETT MIT SCHWERT

DIE GEGENSTÄNDE :

- o = SCHLÜSSEL
- F = FERNROHR
- B = FLASCHE
- L = LEICHE
- K = KANONE
- B = BEUTEL
- P = STATUE
- A = APFEL
- @ = SEIL
- T = TÜR

DIE ORTE :

- B = BHUDDA
- D = DRACHE
- Q = QUELLE
- R = RIESEN-SPINNE
- T = TOR

DIE WAFFEN :

- * = SHURIKEN
- \ = SCHWERT
- @ = MAGIE

Heißes aus der französischen Software-Küche

Infogrames zu Besuch in der ASM-Redaktion

Von MARTINA STRACK

Daß die Franzosen auf dem Softwaremarkt immer mehr von sich reden machen, wird jeder, der sich ein wenig auskennt, schon bemerkt haben. Neben einigen anderen konnte sich vor allem INFOGRAMMES z.B. mit REISENDE IM WIND einen Namen machen, mal ganz abgesehen von Programmen wie DIE URKUNDE und DIE ERBSCHAFT. Nun haben die tüchtigen Franzosen wieder einiges auf der Planne. Bei dieser Gelegenheit fand Catherine Pasquiers, die bei Infogrames fürs Ausland zuständig ist, den Weg in unsere Redaktion, nicht ohne eine riesige Reisetasche vollgepackt mit neuen Programmen und Demo-Versionen mitzubringen.

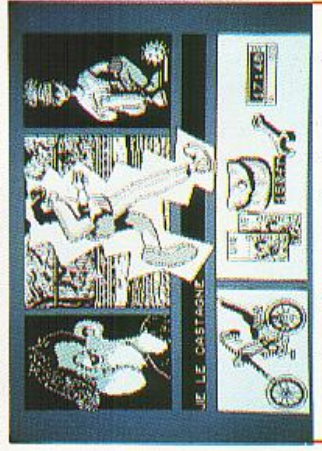
Einige dieser Programme stellten wir schon in der ASM-Ausgabe 10/87 ausführlich vor. Dazu gehört z.B. das Action-geladene Kriegsspiel TNT, das zu den „harten“ Action-Spielen zählt, sowie ALTAIRE. Außerdem stellte uns Catherine die THREE MUSCETEERS, REISENDE IM WIND II und L'AFFAIRE vor, drei Adventures, die wir ebenfalls schon genauer unter die Lupe genommen haben. Ein weiteres Adventure, SRAM betitelt, besprechen wir an einer anderen Stelle in diesem unserem ersten „ASM-Special“.

Klar, daß es von den Programmen entscheidende deutsche Versionen geben wird, denn der Vertrieb in Deutschland, Österreich und der Schweiz liegt bei einem renommierten Unternehmen: Ariolasoft.



Indizien werden Ihnen zur Verfügung gestellt. Dann können Sie Ihre grauen Zellen mal in Bewegung setzen.

Mit ISNOGUD, dem kleinen Wesir, hält ein weiterer Comic-Held Einzug in die Software-Welt. Das Infogrames-Produkt besticht – wie man auf dem Foto unschwer erkennen kann – (wieder einmal) durch eine ausgezeichnete Grafik. Besonders die



Sidewalk: Hier geht die Post ab

Schneiderianer dürfen sich auf eine Art von Action-Adventure freuen, das Lust & Laune macht und Esprit besitzt. Wir sind sicher, daß Sie auch die zahlreichen Probleme des ISNOGUD (siehe abemals Folio!) lösen werden.

Nachdem uns Catherine über die künftigen Veröffentlichungen ins Bild gesetzt hat, ging's erstmal an die Computer. Nicht nur TNT wurde uns „aus erster Hand“ vor-



Die neuesten Infogrames-Nachrichten

Daß man sich bei Infogrames nicht auf den Lorbeeren ausruht, ist bekannt. Neben etlichen Umsetzungen (Reisende im Wind I + II für Amiga z. B.) wird fieberhaft an neuen Programmen gearbeitet. So wird es für den ST „Bubble Ghost“, eine Art Gerüstspiel, geben. Brandheiß sind drei Arbeitsmittel aus einer anderen Comicserie. Die Abenteuer von „Bob Morane“ will Infogrames auf den Bildschirm bringen. Im ersten Teil, „Das Tal der tausend Sonnen“, muß sich der Held nach einem Flugzeugabsturz über dem Dschungel gegen die Handlanger des Herren des gelben Schattens durchsetzen. Natürlich muß der Held so ganz nebenbei auch zusehen, daß er aus dem Gebüsch wieder herausfindet. Besonders stolz ist man bei Infogrames hier auf die speziellen Grafik-Effekte. So führt der Weg des Helden in einen Tempel. Dort sieht auch der Spieler nur das, was von der mitgeführten Taschenlampe angeleuchtet wird. Solche Features geben diesem Spiel natürlich einen besonderen Reiz. Zweiter Titel ist „Die Gefangenen des gelben Schattens“. Die Szenerie ist hier ins Mittelalter verlegt worden. Der dritte Titel „Der Satellit des gelben Schattens“ stellt Bob Morane vor die Auf-

7

Vor
undPr
IB
He
En
seGlei
auf
Flo
bei

um

„Bre

dem

falle

sich

mög

sch

Der

Spie

fis

R. ri ri ri

Von

Pr

ste

Ap

XL

Inf

zug

Es

it

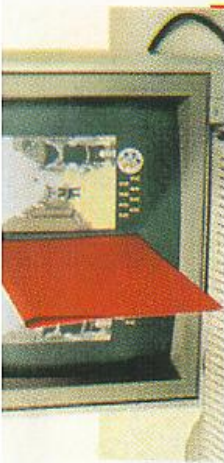
läng

Es
län
Lar

E Vo

Pi
Ki
Vi
ca
(P
le:

SR.
ERI
sion
glei
Gra
chir
ten
da
abg
abe
gen
sisc
Die
Sch
tes
frei
nen
bei
Hex
Reb
auf
Abe
Suc
Ich
aus
Wes
Sch
wol
kein
venl
len,
Frar



Spiels kann man mit „er oder ich“ beschreiben. Schließlich befinden Sie sich nicht umsonst im Wilden Westen. Ihr Mitspieler und Sie selbst kämpfen dabei um die Macht in einer kleinen Stadt: Colorado City. Es kommt zum Show-Down. Sie stehen sich gegenüber, wobei, wie gesagt, jeder nur seine eigene „Hälfte“ sieht, und das je-

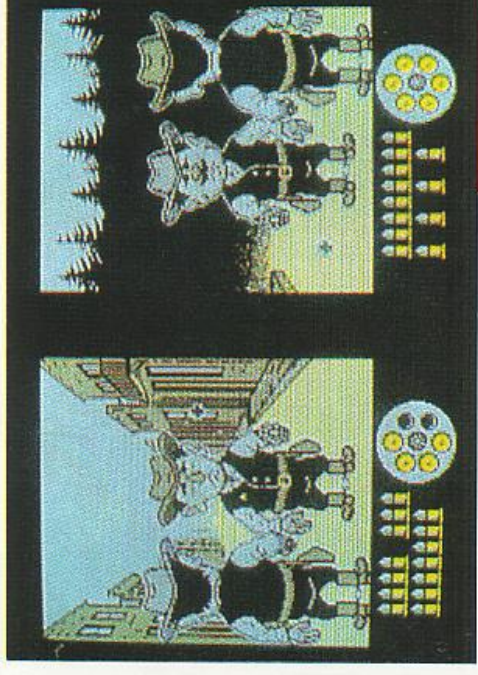


Catherine in Aktion

Kommen wir jetzt zu den „Gerichten“, die in der französischen Software-Küche noch auf heißem Feuer gegart werden. Da wäre als erstes eine Bergsteiger-Simulation zu nennen. Das Programm mit dem Namen **CHAMONIX CHALLENGE** soll zunächst auf dem Schneider und dem Atari ST erstellt und später dann auf den C-64 sowie auf IBM konvertiert werden. „Hierbei handelt es sich um eine Simulation, bei deren Bewältigung man schon Grundkenntnisse in der Bergsteigerei benötigt“, erklärte Catherine. Der Spieler schlüpft dabei in die Rolle des Bergsteigers, der zunächst seinen Rucksack mit den entsprechenden Utensilien füllen und anschließend (die Saison ist wählbar) den Berg besteigen muß. Allerdings hat die Sache auch einige Haken und Ösen. Wetterumschwünge können unse- ren Kletterer überraschen, und wehe, er hat nicht genügend Material bei sich. Außerdem sollte man schon wissen, wann man zum Seil greift, sonst... Nun zieht es ja nicht jeden zu sportlicher Betätigung in die

Eine neue Idee

setzte Infogrames mit „Okay Cowboy“ um. Der zweigeteilte Bildschirm zeigt jedem Spieler das Geschehen aus seiner Perspektive. Hoffentlich gibt's bald die „anderen“ Versionen.



weilige Bildschirmgeschehen direkt vom Gegenspieler beeinflusst wird. Da steigt die Spannung! Wer hat die besseren Nerven? Bisher gibt's das Game nur auf dem Thomson, der in Frankreich einen nicht unerheblichen Marktanteil im Heimbereich hat. Mit entsprechenden Konvertierungen wird man nicht lange zögern. Bleibt noch ein Adventure zu erwähnen, das es von **COBRASOFT** auf IBM, Schneider, ST und Thomson geben wird. **MEURTRES EN SERIE** (Mordserie) führt den Spieler in der Figur des legendären Super-Intendant O'Neill auf die Insel de Serq. Da geht's nämlich ganz schön rund. Ein Mordfall jagt den anderen, und Sie haben zur Aufklärung verdammt wenig Zeit. Dummerweise gibt's auch kaum motorisierte Fahrzeuge, so daß Sie viele Wege zu Fuß erledigen müssen. Sie haben natürlich „nur“ herauszufinden, wer umgebracht wurde, warum, wer's war, wo der Tresor steht, und die Lösung eines Geheimnisses wird Ihnen zugemutet. Eine ganze Menge



Berge. Auch für Wasserratten hat Catherine etwas in petto: **WATERSKIING** heißt der englische Titel dieses Werks, das, wie der Name schon sagt, dem Spieler die Möglichkeit zum Wasserskilauen gibt. Das Game bietet 3 verschiedene Disziplinen. Wen's interessiert, der kann in unserer Ausgabe 11/87 den ausführlichen Testbericht nachlesen. Was ganz anderes ist **WALK INTO SHA-**

Mittelalter verlegt worden. Der dritte Titel „Der Satellit des gelben Schattens“ stellt Bob Morane vor die Aufgaben, geklonte Doppelgänger seines besten Freundes liquidieren zu müssen. Den „Echten“ darf es aber nicht erwischen! Bei Infogrames sagte man mir, daß dies nicht gerade einfach sei, da sich der „echte“ Freund von den Clones nur durch eine ganze Kleinkleint unterscheidet. Was diese Kleinkleintigkeit ist, wird aus verständlichen Gründen natürlich nicht verraten. Alle drei Games dürfen der Gattung „Action“ zugeordnet werden. Ein noch heißeres Eisen ist ein „Bibel-Projekt“ bei dem Moses eine nicht unerhebliche Rolle spielt. Man darf gespannt sein. str.



Catherine (rechts) und Martina begutachten „Reise im Wind II“

noch, bevor wir uns von ihr verabschieden mußten. A bientôt!

ISNOGUD will unbedingt Kalif werden. Was er an Abenteuern erleben wird, können Sie im Comic lesen und im gleichnamigen Infogrames-Game nachspielen.

X

-

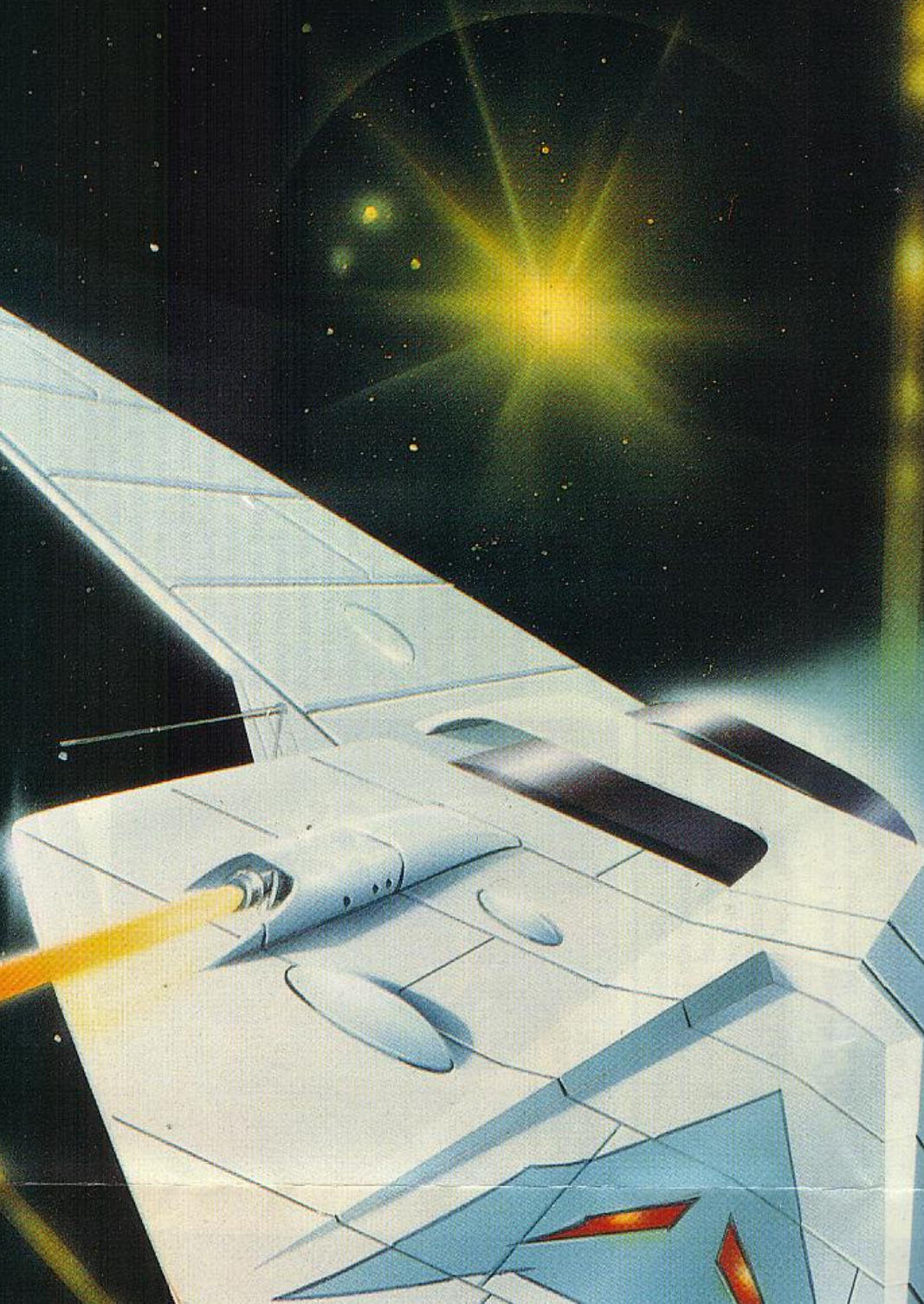
0

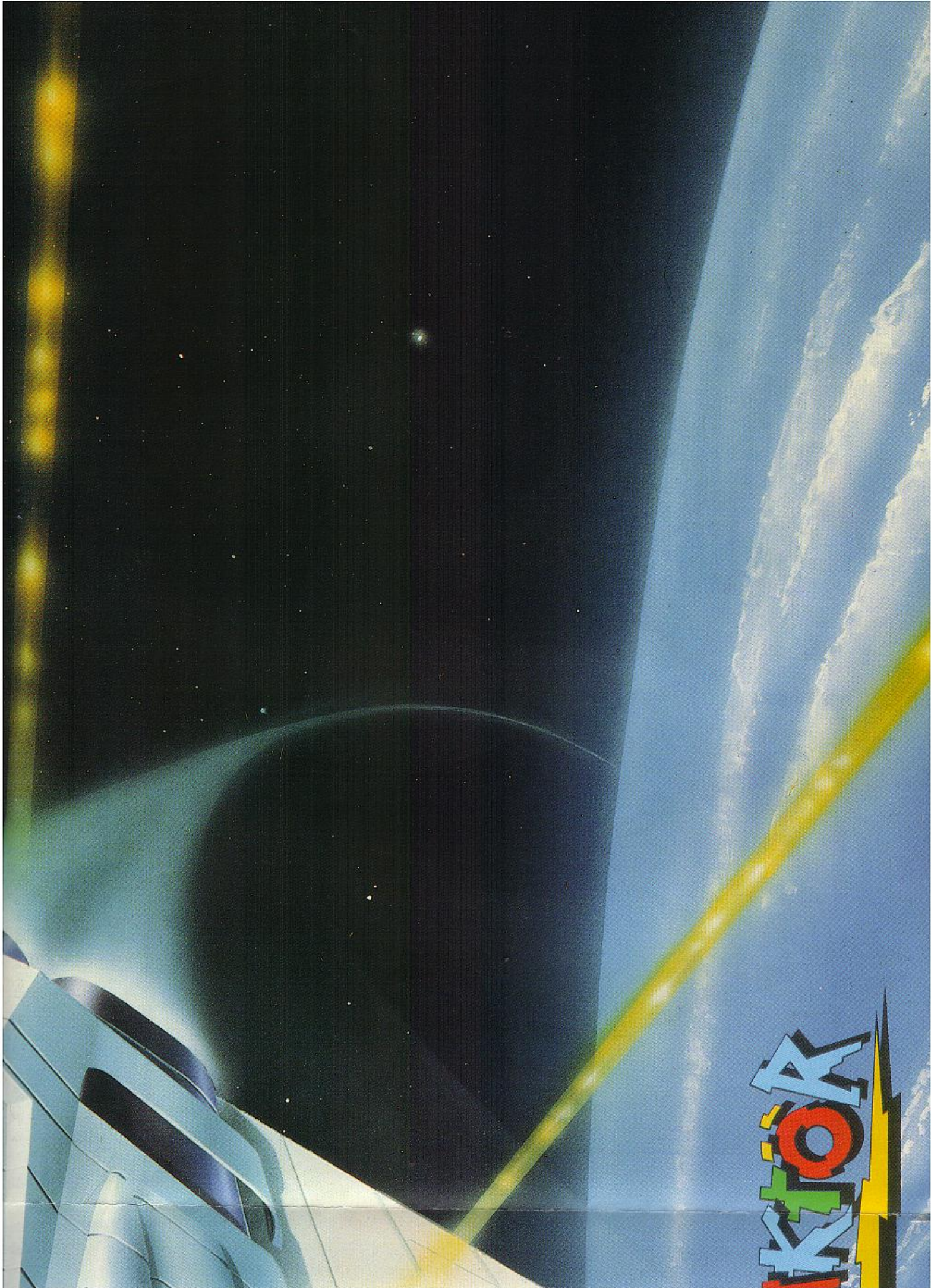
-

F

-

R





Drei Hits aus dem RAINBOW-Labor

(Red.) RAINBOW ARTS, das deutsche Softwarehaus aus Gütersloh, produziert munter weiter; schafft einen Hit nach dem anderen. In den vergangenen Wochen haben sich besonders JINKS, IN 80 DAYS AROUND THE WORLD und STREET GANG einen Namen in der Software-Landschaft gemacht. Wer derart intelligente Spiele kreiert, muß die Konkurrenz aus dem (englisch- und französischsprachigen) Ausland nicht fürchten. (Anmerkung: Die Textbeiträge stammen aus dem Hause Rainbow Arts.)

Nach dem Einlegen der Diskette kann man zu einem guten Titelbild einer wirklich fantastischen Musik lauschen. Diese dauert um die 8 Minuten und besteht aus 6 unterschiedlichen Themen. Endlich mal kein poppiges Gedudel! Neu ist, daß man durch Drücken der Tasten 1-6 die Musik selber "scratches" kann. In der Titelmusik wurden viele digitalisierte Effekte verwendet, man hat den Eindruck, daß 5 Stimmen das Ohr erfreuen.

STREET GANG besteht aus vier komplexen Leveln, die einzeln nachgeladen werden. Die Ladezeit beträgt etwa 15 Sekunden, ist also erträglich. Die Level scrollen, der Spieler muß sich von links nach rechts durchkämpfen. Im ersten und letzten Level wird auch nach oben und unten gescrollt. Doch was ist nun eigentlich passiert? Mickey, der Held des Spiels, und seine Eltern sind aus einer Kleinstadt nach New York gezogen. Dort wird das Leben von diversen Straßenbanden regiert. Klar, Mickey möchte Mitglied in einer dieser Banden werden. Als Aufnahmeprüfung muß er der berühmtesten "Locke" sein geliebtes Haarbüschel rauben. Also muß Mickey sich zu eben jener Locke durchkämpfen.

JINKS...JINKS...J-J-JINKS......tönt es aus dem Computer, dann folgt eine fetzige Titelmusik. Jinks, ein neues Geschicklichkeitsspiel, hat mich für 2 Wochenenden an meinen C-64 gefesselt. Das Spiel ist unheimlich abwechslungsreich und hat viele Spielvarianten. Das völlig neue Spielprinzip ist wie ein Eintopf - von allem das Beste. Es finden sich Elemente aus Breakout, Pong, einem Flipper und sogar aus Marble Madness. Wie bringt man das alles in einen Topf? Kein Problem, denn das Spielfeld ist etwa acht Bildschirme lang. Ein dreieckiger Schläger fetzt durch diese skurrile Landschaft und muß einen kleinen Ball steuern. Dieser Ball muß verschiedene Felder, Figuren und Bonuspunkte abschlagen. Das klingt einfach, ist es aber nicht. Diverse Hindernisse und Feinde stellen sich dem Spieler unerschrocken in den Weg. Der kleine Ball kann sogar von Säugern verschluckt oder auch von Magneten und anderen magischen Feldern aus der Bahn geworfen werden. So ist jedes Spiel ein wenig anders.

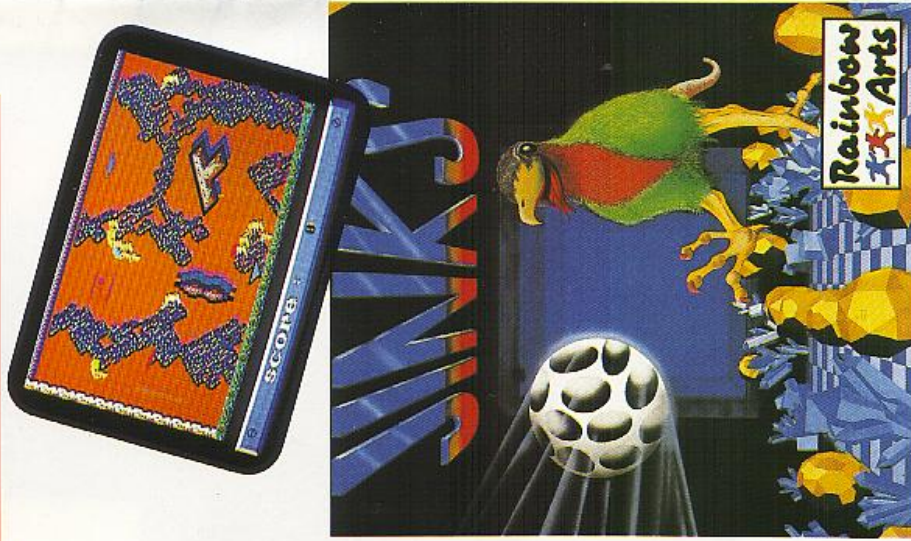
In einem typisch englischen Club treffen sich ebenso reiche wie versponnene Leute zu einer geselligen Runde. Im leicht angesäuselten Zustand kommt es für die damalige Zeit zu einer unglaublichen Wette. Phillias Fogg wettet, die Erde in 80 Tagen

Die Steuerung ist am Anfang schwierig zu handhaben, je länger man spielt, je logischer erscheint einem diese. Das Spiel verfügt über vier verschiedene Landschaften. Hat man am Ende ein bestimmtes Feld getroffen, so kann man in einem Zwischenspiel einen neuen Level mit dem Ball auswählen. Die Musik im Spiel klingt ein wenig nach Kirche, gar nicht der Stil von **Chris Hülsbeck**, aber gut. Im Spiel finden sich viele Soundeffekte, diese haben einen richtigen Halleffekt, da sie offensichtlich über alle drei Tongeneratoren erzeugt werden. Der Programmierer, Last Warrior stammt auch aus seiner Feder, hat bei diesem Projekt ganze Arbeit geleistet. Die Flugbahnen des Balles sind sehr realistisch, der Ball bewegt sich sogar außerhalb des Bildschirms perfekt und macht dort auch Punkte. Die Grafik ist schlicht, auf der anderen Seite sehr plastisch und paßt perfekt zum Spiel.

Fazit: Ein rundes Programm - tolle Idee, gute Realisierung, viel Spaß garantiert.

diverse lebende Statuen, Geister, riesige Wächter und allerlei Getier auf.

In Japan muß man in einem Straßenzirkus aushelfen, nur so kriegt man von den Artisten einen wichtigen Hinweis. Tänze mit



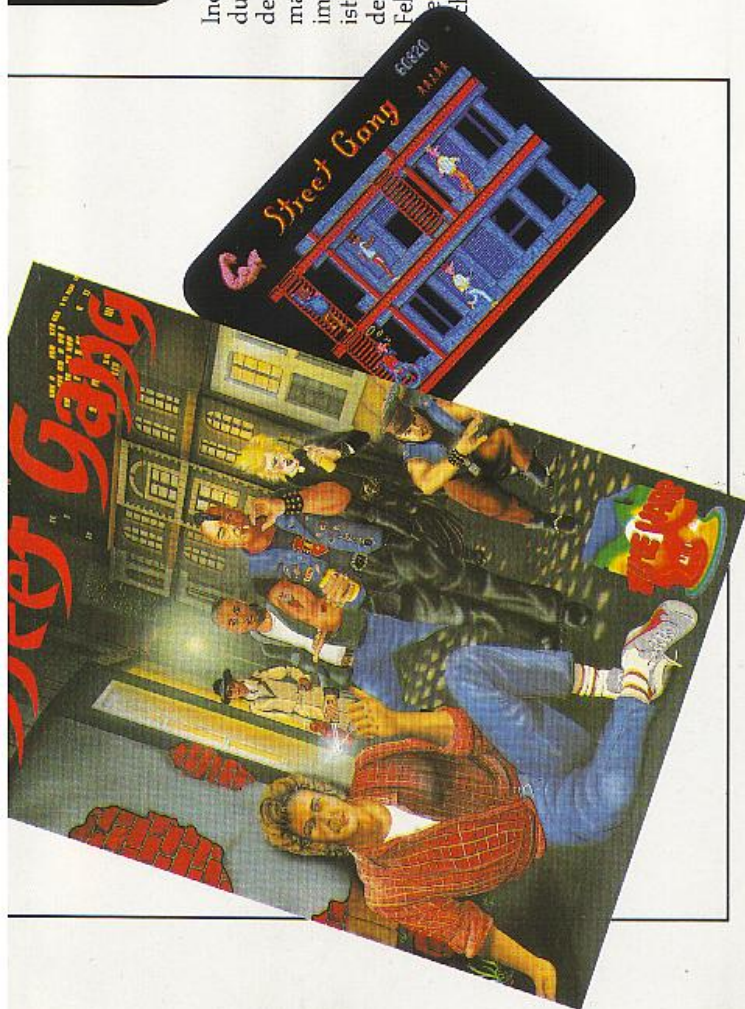
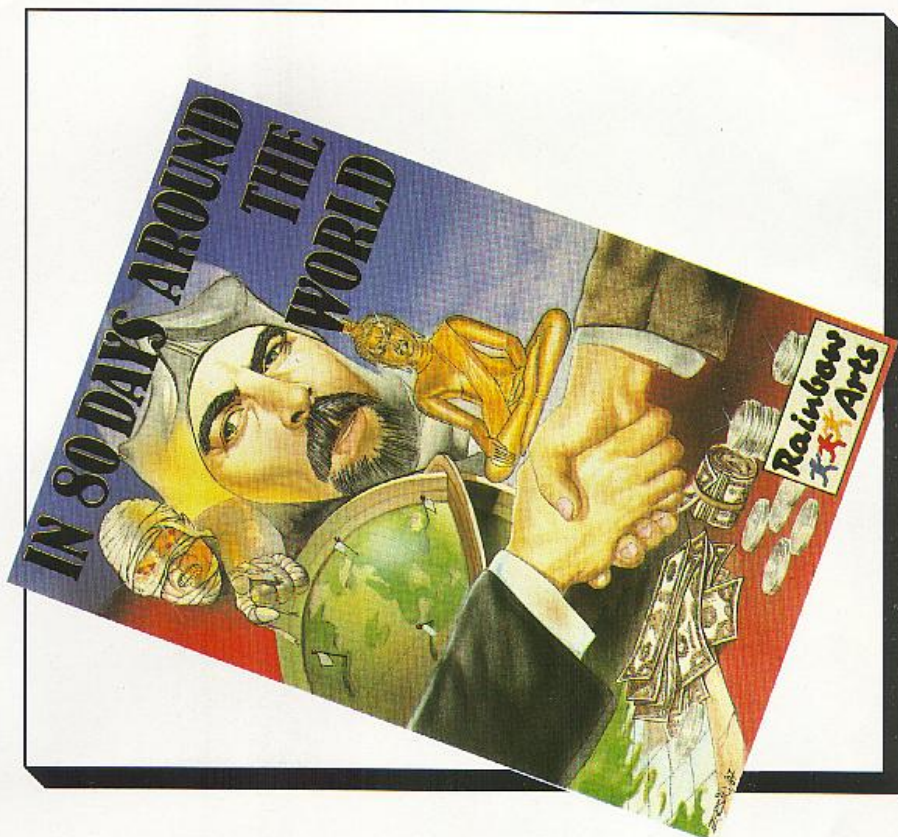
kommt. Deshalb ist die Motivation sehr hoch, da man natürlich alle Level spielen möchte. Durch sehr viel Abwechslung macht das Spiel lange Zeit viel Spaß, und man entdeckt oft neue Kleinigkeiten, die einem am Anfang gar nicht aufgefallen sind.

Die Animation ist flüssig und bis in die letzte Feinheit ausgearbeitet. Auch die Hintergrundgrafik ist extrem gut und suggeriert die notwendige Stimmung. Die im Spiel verwendeten Soundeffekte hätte

...geriert die notwendige Stimmung. Die im Spiel verwendeten Soundeffekte hätte man weglassen können, sie stören die unterschiedlichen Hintergrundmusiken ein wenig. Zu jedem Kontinent wurde eine zu dem Land passende Musik komponiert, bei der auch typische Instrumente simuliert wurden. Die Titelmusik ist eine Collage dieser unterschiedlichen Musikrichtungen und verfügt über ausgefallene digitale Effekte.

Kurz gesagt: Der programmierte Hit, durch viel Abwechslung ist auch für jeden etwas dabei. Grafik und Sound gehören zur Spitzenklasse, langanhaltende Motivation und viel Spaß beim Spielen machen In 80 Days zu einem Erlebnis. Get it!

Indianern und eine rasante Schlittenfahrt durch die Prärie stehen in Amerika auf dem Programm. Zurück in London wird man von dem Detektiv, dem man bisher immer knapp entwischt ist, verhaftet. Also ist die Befreiung aus dem finsternen Kerker der Polizei die nächste Aufgabe. Für alle Fehler werden Geld oder auch Gesundheitspunkte abgezogen, es dauert deshalb schon einige Zeit, bis man in London an-

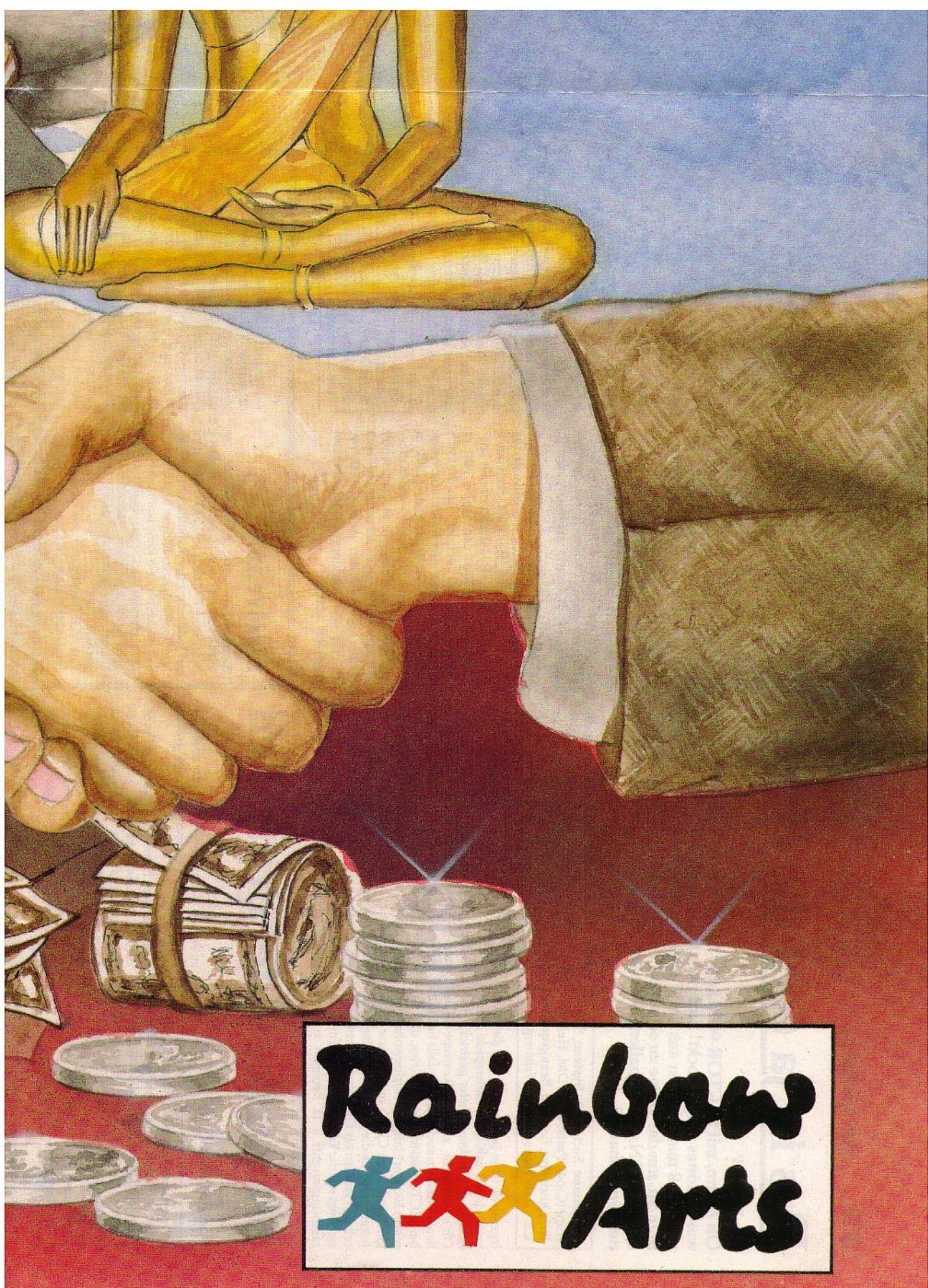


Das Spielprinzip ist beileibe nicht neu, doch wurde hier weniger auf Brutalität sondern auf eine comicarige, lustige Handlung Wert gelegt. Die Animation ist flüssig, besonderer Wert wurde auf detailgetreue Effekte gelegt. Jede Figur hat z.B. einen zu ihrem Typ passenden Gang. Da gibt es tränengassprühende Waver, Freaks mit Baseballschlägern, entnervte Opas mit Schrotflinten, Blumentöpfe schmeißende Omas - für Action und Abwechslung ist reichlich gesorgt. Am Anfang tut man sich schwer, über den ersten Level hinauszukommen, dafür sitzt man aber dann um so länger vor der Kiste.

Die Hintergrundgrafik ist abwechslungsreich - vom Villenviertel bis zum Hochhausrohgerüst ist alles vorhanden - man hätte jedoch etwas farbenfroher arbeiten können. Dem Spiel liegt ein kurzer Comic bei, der gut auf die Handlung einstimmt. Im ganzen ein gutes Spiel; für Joystickakrobaten besonders zu empfehlen.

mit nur 20 000 Pfund umrunden zu können. Nun beginnt ein spannender Wettlauf gegen die Zeit. Doch die Zeit ist nicht alles; gesund und bei Kasse sollte man auch noch bleiben. Soweit die Rahmenhandlung von **IN 80 DAYS AROUND THE WORLD** von Rainbow Arts, die dem Weltbestseller von Jules Verne entliehen wurde.

Nach einer Intro-Filmsequenz geht es dann auch gleich los. Das Spiel beinhaltet Abenteuer in vier verschiedenen Kontinenten. Um diese Gebiete zu erreichen, ist es notwendig, in einem Zwischenspiel geschickt zu bestechen oder auch durch Kartenspielen sein Geld zu vermehren. Der Spieler wird durch Ausrisse aus Tageszeitungen über den Verlauf der Handlungen informiert. Zunächst muß man sich durch einen Dschungel in Indien kämpfen. Dieser Teil erinnert an **GHOST 'n' GOBLINS** und macht demnach viel Spaß. Dann ist im Tempel einer finsternen Sekte eine Jungfrau zu befreien. Im Tempel halten sich jedoch



Rainbow
**Arts**



ERSIN/87

Das ist ja echt die Härte!

Von PHILIPP

Oh Mann, mit SECTOR 90 hat uns QUICKSILVA ja wieder mal was Schönes eingebrockt! Steht doch da tatsächlich in der Anleitung, daß man Nerven aus Stahl und den absoluten Siegeswillen braucht, um das Game zu schaffen! Was man bei SECTOR 90 machen muß? Natürlich ballern, was das Zeug hält! Na, wenn das keinen Spaß macht?

Programm: Sector 90, **System:** Spectrum (C-64), **Preis:** ca. 32 DM, **Hersteller:** Quicksilva, England, **Bezugsquelle:** u.a. Glass House Games, Felsberg.

Irgendwie ist es ja komisch, daß die Backgrounds der zahllosen Ballerspiele immer nach dem gleichen Muster gestrickt sind. Ob's vielleicht am Spielkonzept selbst liegt? Wie dem auch sei, jedenfalls herrscht bei SECTOR 90 mal wieder Krieg, und das schon 200 Jahre lang. Die Erdbewohner liegen nämlich im Clinch mit ein paar Extraterrestriern, die die Frechheit besitzen, dieselben Planeten als Eigentum zu beschlagnahmen wie die Erdlinge. Mit einem Über-raschungsgangriff a la Bronson soll der

Feind nun in die Knie gezwungen werden. Im Sektor 90 muß nun unser Held (also der Spieler) umherlatschen und eine Bombe in der Mitte dieser "Geheimdienstlichkeit" platzieren. Schafft er dies, so hat er allerdings nur noch 90 Sekunden, um aus der Einheit zu fliehen, ansonsten...

Im Game selbst sieht das dann so aus, daß man in der oberen Bildschirmhälfte sein Helden-Sprite durch die Gänge steuert, während in der unteren Hälfte der übliche Kleinkram angezeigt wird, wie Punktzahl, Anzahl der Leben usw. Soviel Platz hätte man dafür aber gar nicht verwenden müssen, aber so kann man sich natürlich auch Arbeit sparen bei der Programmierung. Feinde gibt's natürlich auch in Hülle und

Von PETER BRAUN

Programm: Starfox, **System:** Spectrum 48/128 (C-64/128 Kass. + Disk), (Schneider 464/664/6128 Kass. + Disk.), **Preis:** Spectrum ca. 30 Mark, Commodore/Schneider ca. 35 Mark (Kass.), ca. 50 Mark (Disk.), **Hersteller:** Reaktor, **Bezugsquelle:** U.a. T.S. Datensysteme, Nürnberg; A-Z, Berlin.

Bald zwei Jahre ist es her, daß uns die englische Firma REALTIME SOFTWARE mit

Fülle, nur leider bewegen sie sich, wie alle Sprites in diesem Programm, recht eckig und sind auch nicht besonders gut animiert. Zusätzlich zu der Hektik in den Gängen gibt es auch noch einige Energiesperren, die allerdings mit Hilfe einiger Geschicklichkeitsspielen geöffnet werden können. Beim Spectrum liegen nur die altbekannten Dietriche in der Gegend herum, während der C-64 mit einer Reihe interessanter Gegenstände aufwartet. Nimmt man z.B. ein Ampelsymbol auf, so muß man sich zunächst auf eine "Matte" vor die Sperre stellen. Dann kann sich der Spieler aussuchen, mit welchem der Gegenstände er die Sperre zu öffnen gedenkt.

Wählt man die Ampel, so wechselt sie dauernd von Rot zu Grün, wobei man bei Grün stoppen muß. Hat man das Ganze dreimal geschafft, so ist die Sperre für kurze Zeit offen. Neben der Ampel gibt es noch eine Diskette, bei der man drei sich drehende Stromschalter in Reihe schalten muß, während beim Ballspiel drei Bälle in die richtigen Schächte gerollt werden müssen. Solche Spielchen gab es zwar schon bei *Paradroid* in einer anspruchsvolleren Fassung, aber für ein Action-Spiel wie SECTOR 90 ist die Idee recht ansprechend umgesetzt worden.

Spielverbot

(London/Bonn) bez. BARBARIAN, das vieldiskutierte und ebenso umstrittene Spiel von PALACE SOFTWARE, sieht der Indizierung durch die Bundesprüfstelle in Bonn entgegen. Mit der Begründung, daß es sich bei dem Programm um ein extrem gewalttätiges, jugendgefährdendes Spiel handle, soll das Programm ein für allemal vom deutschen Markt verbannt werden.

PALACE-Boss Peter Stone teilte uns, befragt nach seiner Meinung zu der be-

braucht bloß noch zu feuern. Die Schwierigkeit besteht nur darin, daß die Bordka-

Leider fehlt dem Spectrum dieses Spiel-Feature, dafür hat er aber auch etwas besser animierte und größere (Soft-)Sprites. Dies ist aber auch der einzige Vorteil der Spectrum-Version, denn ansonsten sind die monotone Einfarbigkeit des Bildschirms und die Harmlosigkeit der Gegner wirklich zum Gähnen. Nur beim Sound liegen beide Versionen, gemessen an dem, was sie können, in etwa gleich auf. Beide Sounds sind nicht überragend gut, aber auch nicht ausgesprochen schlecht. Lediglich der Game Over-Effekt des Spectrums schneidet besser ab, denn das Getöse ist wirklich realistisch gräßlich.

Wer also Lust auf ein kleines, kurzweiliges Ballerspielchen hat, bei dem er weiß, daß er sowieso nie durchkommen wird, der kann sich SECTOR 90 zulegen. Anspruchsvolle Spielenthusiasten und Ballerfreaks werden dem Programm aber nicht sehr viel abgewinnen können, denn mehr als Mittelmaß ist es nicht.

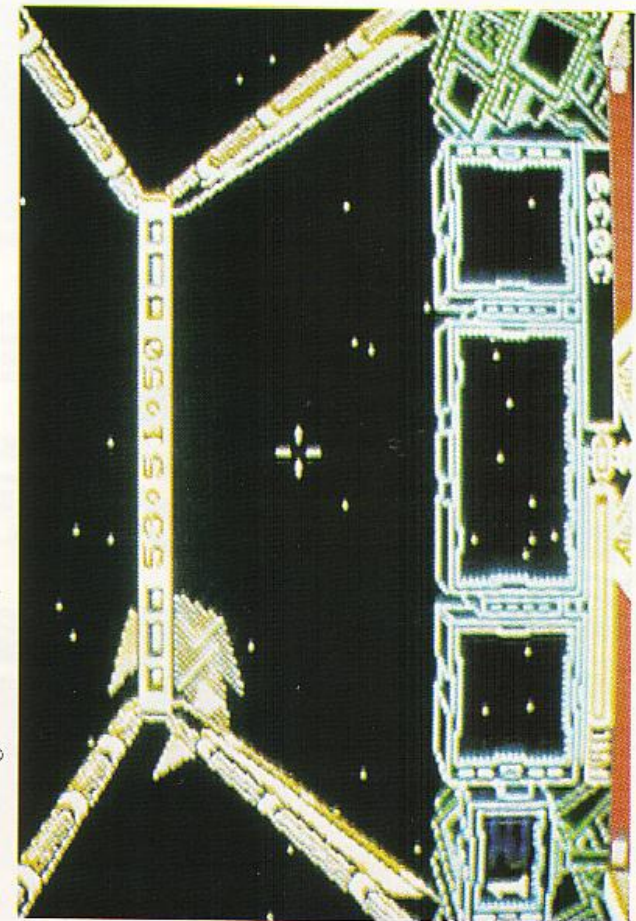
Grafik	7
Sound	7
Spielablauf	6
Motivation	6
Preis/Leistung	6

vorstehenden Indizierung, mit, daß ihn diese Entscheidung „sehr traurig“ mache und er mit der Begründung der Maßnahme, der „zur Nachahmung anreizenden Gewalt in dem Spiel, keinesfalls einverstanden sei. Peter Stone: „Wenn ich diese Auffassung teilen würde, hätten wir das Spiel nie produziert“. Ungedachtet der Verbannung vom deutschen Markt arbeitet PALACE weiter an BARBARIAN. Konvertierungen auf Amiga und Atari ST sind in Vorbereitung. Die Rechte hierfür werden bereits von zahlreichen amerikanischen Distributoren umworben.

fehlen sind ein Laser MK 2 und ein ACID. Die treffen viel besser als Ihr Standard-La-

Bald zwei Jahre ist es her, daß uns die englische Firma REALTIME SOFTWARE mit einem gut gemachten Weltraum-Ballspiel namens *Starstrike* beglückte. Gute, schnelle Vektorgrafik sowie die hohe Geschwindigkeit zeichneten *Starstrike* aus. Sicher wird der eine oder andere noch mit Freude daran zurückdenken, sofern er *Starstrike* besitzt.

Es dauerte dann noch knapp ein Jahr, bis die Fortsetzung, *Starstrike II*, auf den



Markt kam. Die Vektorgrafik war nun ausgefüllt und schattiert, was die Grafik gleich immens aufbesserte. Die Spielgeschwindigkeit nahm dadurch aber ab, was durch die komplexer gewordene Handlung ausgeglichen wurde. Nun folgt **STARFOX** von **REKTÖR**, das man als das dritte Programm in der „Starstrike-Serie“ bezeichnen könnte.

Alle drei Programme gleichen sich doch in ihren wesentlichen Grundzügen. Wer die ersten beiden Spiele schon hat, kann sich unter **STARFOX** jetzt schon etwas vorstellen. Viele Dinge wurden bei **STARFOX** von den Vorgängern mitübernommen. Dazu später. Auf eine lange Vorgeschichte hat man verzichtet, der Spieler braucht nur

braucht bloß noch zu feuern. Die Schwierigkeit besteht nur darin, daß die Bordkanone, ein Laser MK 1, sehr schlecht trifft, und daß die Feinde meist mit 10 Raumschiffen angreifen.

Desweiteren existiert noch eine Treibstoff-, eine Geschwindigkeits- und eine Score-Anzeige. Wer immer mit Turbo fliegt, bekommt natürlich bald Spritprobleme. Um diesem Übel abzuhelfen, muß man ein wenig sinnig fliegen und nach dem Tankschiff Ausschau halten. Per Tastendruck ruft man das Raumschiff zu sich und zapft es dann an. Mit diesen paar Features ausgestattet wäre **STARFOX** bloß ein simples Ballerspiel, gäbe es da nicht noch die Aufgabe, die neun Planeten zu finden. Um sich darüber zu informieren, wo man sich gerade im Sternensystem aufhält, kann man in den Würfel-Modus gehen. Dort erscheint ein großer Würfel, der das Sternensystem darstellt. In diesem Würfel findet man auch das eigene Raumschiff wieder. Wer will, kann den Würfel per Zoom noch ranholen oder ihn beliebig drehen. Jeder Planet, der gefunden wurde, erscheint dann ebenfalls im Würfel.

Um das Spiel zu beenden, muß man sich auch noch durch acht Levels kämpfen, ganz unabhängig von der Anzahl der schon gefundenen Planeten. Level 1 dient beispielsweise nur dazu, den Umgang mit dem Raumschiff zu erlernen. Man ballert solange Raumschiffe ab, bis man ins 2. Level kommt. Wenn dies soweit ist, müssen Sie mit Ihrem Raumschiff den Würfel verlassen.

Sie verlassen den Würfel, sobald Sie mit Ihrem Raumschiff eine der drei Null-Marken des Koordinatensystems durchflogen haben. Seltenerweise sind Sie dann aber immer noch im „alten“ Würfel. Wenn Sie mal einen Planeten gefunden haben, können Sie durch einen Tunnel auf ihn fliegen. Dort befindet sich auch ein Mutterschiff, das Ihnen sehr gelegen kommt. Wenn Sie das Mutterschiff gefunden haben, müssen Sie rückwärts eindocken. Dort können sie Ihr Raumschiff aufladen und reparieren lassen und... sich mit neuen und besseren Waffensystemen ausrüsten. Sehr zu emp-

fehlen sind ein Laser MK 2 und ein **ACID**. Die treffen viel besser als Ihr Standard-Laser. Bis zu drei Waffensysteme können Sie an Bord nehmen, per Tastendruck schalten Sie zwischen den Waffen um. Schließlich haben Sie noch zwei Informations tafeln, die ebenfalls nur auf Tastendruck erscheinen. Die eine zeigt Ihnen, wo eventuell Eiskristall- oder Elektrostürme sind, welche Waffensysteme Sie tragen, welche Art von Raumschiffen Sie gerade angreift, und mit welchem Waffensystem Sie die Angreifer am besten bekämpfen sollten.

Die zweite Tafel ist eine Tabelle mit den Planeten, die Sie finden müssen. Die Namen sind dabei schon vorgegeben, nur die Koordinaten fehlen noch. Wenn Sie einen Planeten gefunden haben, erscheinen seine Koordinaten dort. Sie haben dann die Möglichkeit, den Autopiloten auf diesen Planeten einzustellen. Der bringt Sie dann auf den richtigen Kurs. Nur fliegen müssen Sie schon selbst. Wer den Test gut durchgelesen hat, wird **STARFOX** für sehr kompliziert halten. Aber kompliziert ist es nur am Anfang. Da ist mal eben-Dransetzen- und-ein-bis-chen-Rumballern nicht drin. Um einige Erfolge zu erzielen, muß man **STARFOX** schon ca. eine Stunde spielen. Langeweile kommt dabei sicher nicht auf. Zur entsprechenden Motivation trägt auch die gute und schnelle Grafik bei.

Die Raumschiffe werden in ausgefüllter Vektorgrafik dargestellt. Die Geschwindigkeit des Programms leidet kaum darunter. Hier hat man ein Programm, das wie seine beiden „Vorgänger“ noch so manchen Abend füllen wird. Auch wer die beiden ersten „Starstriker“ schon hat, kann **STARFOX** kaufen, ohne enttäuscht zu werden. Auch wenn man für das gleiche Geld drei Low-Budget-Programme bekommt, sollte man **STARFOX** vorziehen. Es lohnt sich!

Grafik	9
Sound	6
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10

Den Hackern abgeschaut

Von PETER BRAUN

Programm: Satcom, **System:** Spectrum, **Preis:** Ca. 10 Mark, **Hersteller:** Atlantis Software, England, **Bezugsquelle:** U.a. T.S. Datensysteme, Nürnberg.

It's Hacking Time (zum xten Male...!). Mit Grauen erinnere ich mich noch an ein, meiner Meinung nach, flopverdächtiges Programm namens *Hacker* zurück. Es ist mir bis heute noch ein Rätsel, wie manche Leute dieses Programm, auf die Spectrum-Version bezogen, so hoch loben können. Ich glaube, ich habe damals, wie Stefan Swiergiel vielleicht auch, den Datenträger mit Heino-Liedern überspielt, damit die Kassette nicht ganz ihren Wert verliert. Meine Vorurteile gegen solche Spiele habe ich dann auch erstmal in die Schublade gelegt, bevor ich **SATCOM** von **ATLANTIS** geladen habe. Man stelle sich einfach vor, man habe ein intelligentes Hacker-Programm im Speicher, das Konto sei zum Beispiel der Telefonrechnung gedeckt, der Akustikkoppler stehe irgendwo unsichtbar in der Ecke, und man ist natürlich mit allen möglichen Computern der Welt verbunden.

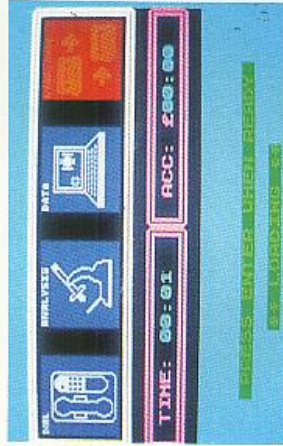
Ein Satellit ist außer Kontrolle geraten. Der Satellit ist mit modernsten Laser-Waffen ausgestattet, und niemand weiß, was als

nächstes geschehen wird. Wird er andere Satelliten zerstören oder gar die Erde angreifen? Die Welt schreit nach einem Helfer, den wie Ihnen, der das Unglück verhindern kann. Schnappen Sie sich Ihre DFÜ-Ausrüstung, und klinken Sie sich in das System ein. Ihr Ziel soll es sein, den Selbstzerstörungsmechanismus des Satelliten in Gang zu setzen. Entsprechende Vorkenntnisse haben Sie ja, und wenn nicht, dann steht Ihnen ein superschlaues Hacker-Programm zur Verfügung.

Auf Ihrem Bildschirm sehen Sie dieses ungewöhnliche Programm. Seine wichtigsten Funktionen werden oben auf dem Bildschirm dargestellt. Die erste Funktion ist zum Telefonieren da, die zweite analysiert Zahlencodes (natürlich die, die Sie gerade benötigen), die dritte Funktion verrät Ihnen einiges über die gewünschten Zahlenkombinationen, aber nicht alles. Die vierte und letzte Funktion ist die **LOAD/SAVE**-Option.

Seltsamerweise läßt sich hier sogar das Programm unterbrechen. Aber denken! Ich habe beim Durchleuchten des Speichers zwar die Codes gefunden, aber die liefen nur zur Hälfte. Es waren ausgerechnet die, die ich schon hatte. Wen's interessiert: Die Codes liegen bei 3700 (... und 'nen schönen Tag noch beim Entziffern!). Also wählen Sie einfach eine Nummer. Großzügigerweise ist diese eine Nummer schon vorgegeben. Dazu gehen Sie auf das

Telefonsymbol, drücken Feuer und geben die Nummer ein. Nach einem gräßlichen Klingelton meldet sich am anderen Ende der Leitung die Firma Global Atmospherics U. K. Die verlangt aber für weitere Informationen einen Benutzercode. Also wird die Leitung wieder unterbrochen, und Sie fragen erstmal den Analytiker nach Zahlen. Der rechnet einen Moment und verweist dann auf den Data Screen. Ah, da stehen ja schon ein paar Zahlen. Aber nur drei, und sechs Stück brauche ich doch! Der Computer treibt mich zum ersten Nachdenken heute.



Die drei anderen Zahlen haben eine Summe von 15. Die erste Zahl ist gerade, die nächste ungerade, und die dritte wieder gerade. Die erste Zahl ist die kleinste, die zweite die nächstgrößere und die dritte Zahl die größte. Nebenbei, es tauchen nur die Zahlen von 0 bis 10 auf. Mit viel Überlegung gelang es mir (der kluge Leser möge es bitte nachvollziehen) herauszufinden, daß diese Zahlenkombination 258 sein könnte. Und so geht es weiter. Nachdem ich die selbe Nummer wie vorher nochmal gewählt hatte, kam ich schon ein

Stück weiter. Ein paar Tasten gedrückt, erscheint wie aus dem Nichts die Option „Telefonnummer“. Zu meiner Enttäuschung brauchte ich wieder einen Code. Das gleiche Spiel ging wieder von vorn los. Nachdem ich zu den Telefonnummern gelangt war, habe ich natürlich alle sofort ausprobiert und wieder die entsprechenden Codes gesucht. Eine Spezi-Nummer ist dabei, die immer einen anderen Code verlangt und dann auch noch Fragen über die Firma stellt. Eine andere Nummer gehört zu einer Firma, die außer einem Werbespot nichts weiter zu bieten hatte. Schließlich hatte ich eine Nummer entdeckt, die einen N.A.S.A.-Code beinhaltet sollte. Funktionierte natürlich nicht! Hier hilft nur Geduld und Spucke und natürlich eine übergroße Portion Neugier, die befriedigt werden will.

Anderenfalls sitzt man nur gelangweilt vorm Computer. ATLANTIS dagegen ist sehr optimistisch, was den Erfolg des Programmes betrifft, denn eine Fortsetzung, die den Namen **SUPERCOM** trägt, ist schon in der Mache. SATCOM ist von der Spielidee ganz nett, aber sicher kein Dauerbrenner. Wenn ich mir dagegen jedoch **HACKER** anschau (bzw. Heino anhöre), schneidet SATCOM entschieden besser ab.

Grafik	6
Handhabung	4
Technik/Strategie	4
Spielwert	6
Preis/Leistung	6

Mit Addictive zur EM

FOOTBALL MANAGER II...



FOOTBALL MANAGER II ist Nachfolger des legendären ADDICTIVE-Evergreens. Allgemein wurde die Grafik erheblich verbessert – besonders die digitalisierten Bilder bei der Amiga- und der Atari-ST-Version machen das Spiel jetzt noch realistischer. Weitere Besonderheiten sind:

- Erweiterter Spielablauf mit packenden Zweikampfszenen
- Ausschluss eines Spielers bei unsportlichem Verhalten
- Animierte Stadionanzeige mit aktuellem Spielstand
- Transfers auf dem internationalen Markt
- Gezieltes Training zur Steigerung der Leistungsfähigkeit

FOOTBALL MANAGER II wird vermutlich noch vor Weihnachten erscheinen für: C-64/128, Spectrum, Schneider, IBM, ST und Amiga.



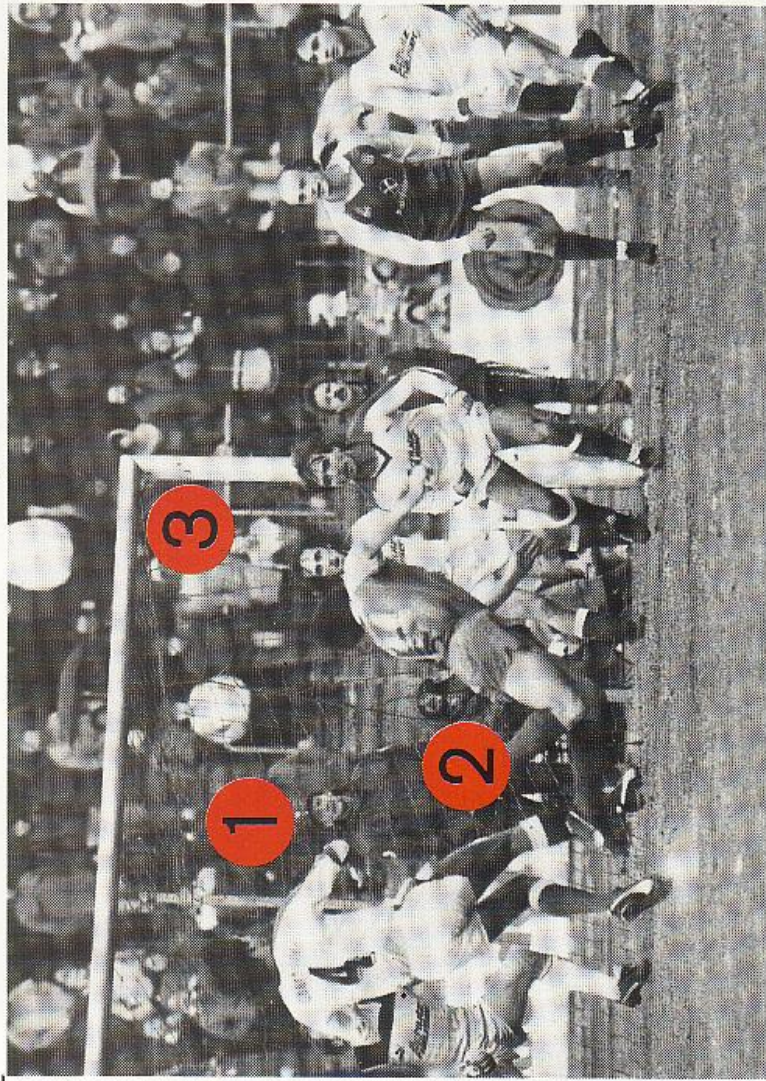
1. Preis:

Reise + Ticket für 1 Person zum Fußball-EM-Finale am 25. Juni 1988 in München (Olympiastadion)

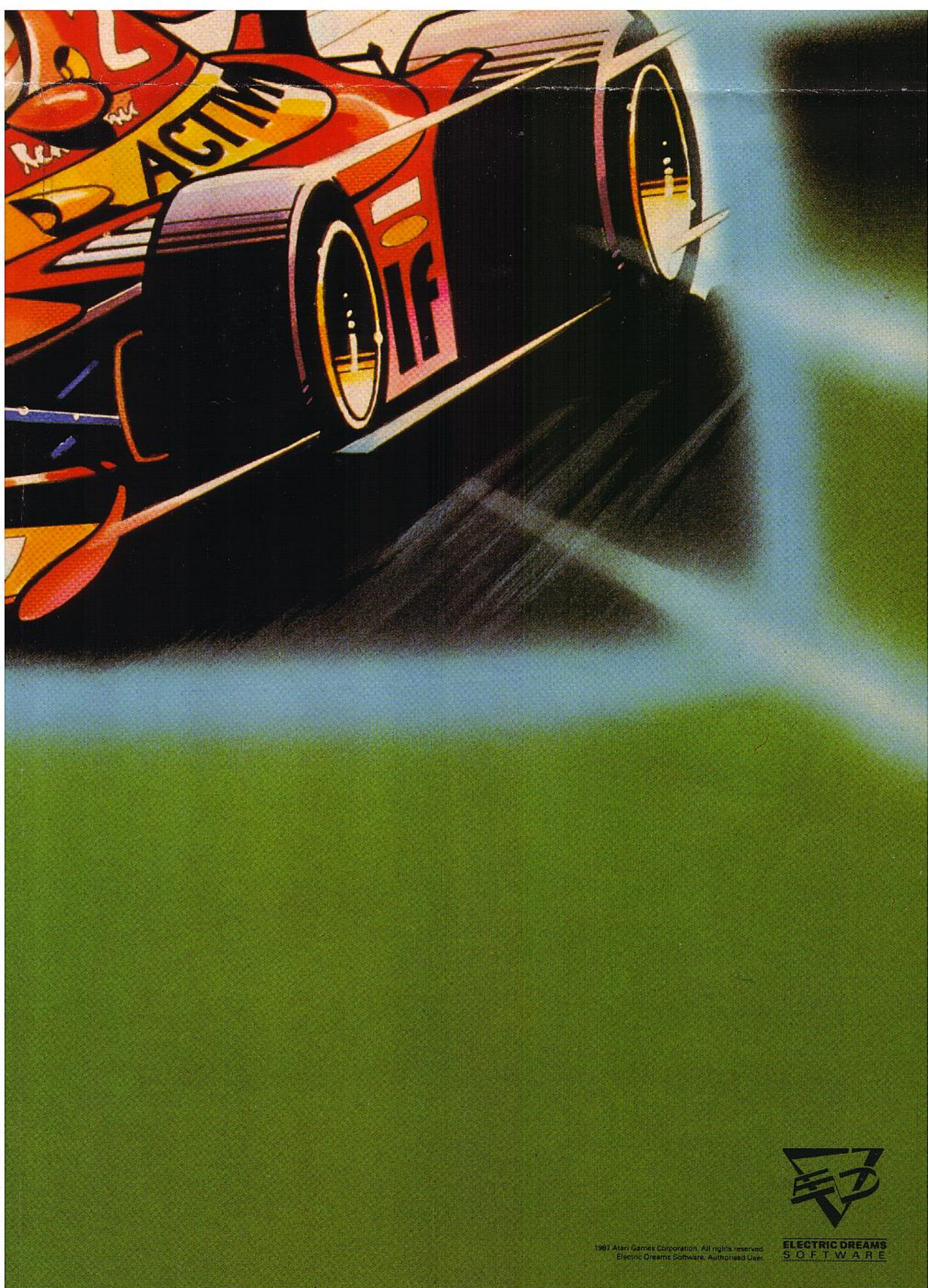
2.-5. Preis: Je ein VHS-Fußball-WM-Video

(Foto: Frank Mihm)

Wer nach München fahren will, der sollte uns folgende Frage zu dem nebenstehenden Foto beantworten. Ihr seht hier eine spannende Straßenszene, gerade hat einer der Spieler abgezogen, und der Ball ist unterwegs zum Treffer für die angreifende Mannschaft. Entgegen allen Fußballregeln seht Ihr aber gleich drei Bälle auf unserem Foto. Ihr sollt uns nun sagen, welches der „echte“ Ball ist. Schreibt die richtige Antwort auf eine Postkarte mit dem Kennwort „FOOTBALL MANAGER II, Tor des Monats“ und schickt diese bis zum 15. Februar 1988 an den TRONIC-VERLAG, ASM-Redaktion, Postfach 870, 3440 Eschwege.







1987 Atari Games Corporation. All rights reserved.
Electric Dreams Software. Authorized User.

ELECTRIC DREAMS
SOFTWARE

"Puls-Schlag"

Von ROBERT FRIPP

Programm: Pulsator, **System:** Schneider CPC, **Preis:** ca. 32 Mark, **Hersteller:** Martech, **Bezugsquelle:** Fachhandel.

Zeitvertreib für Weltraumcowboys

Von MICHAEL KOHL

Programm: Spaced out, **System:** Schneider (Spectrum), **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Firebird, England, **Bezugsquelle:** u.a. Kaufhäuser.

Recht primitiv geht's in FIREBIRD's SPACED OUT zu, dessen Spielprinzip schnell erklärt ist: Vom unteren linken Rand des Spielfeldes, welches aus lauter gleichmäßig verteilten Punkten besteht, muß man den oberen rechten Rand erreichen, ohne einen der obligatorischen Bösewichter zu berühren. Dazu werden durch Feuerknopfdruck zwei Würfel geworfen. Der linke bestimmt die Anzahl der möglichen vertikalen Schritte, wobei die Richtung wählbar ist, rechts werden analog die horizontalen Schritte festgelegt. Sind beide Züge ausgeführt (man hat davon insgesamt nur 20), treten die Gegner, die den Monstern von Pac Man ähnlich sehen, in Aktion.

Auch sie führen jetzt in gleicher Weise ihre Bewegungen aus. Meistens versuchen sie nur den Weg zum Ziel zu versperren, ohne zu schlagen. Tun sie dies doch einmal, so erhält man sogenannte "Penalty Points", also Strafpunkte, die Monster erhalten einen Mann Verstärkung. Bei einer bestimmten Anzahl von Strafpunkten, festgelegt durch die Han-

Beim Spiel PULSATOR, welches ein wenig an Mutants erinnert, hat man die Aufgabe, sich aus einem Labyrinth zu befreien.

Hierbei steuert man ein ballähnliches Gebilde. Viele ähnlich aussehende Gegner machen einem das Leben schwer, und man kommt kaum dazu, seinen "Ball" richtig durch eines der vielen Labyrinthtüre zu lenken. Bevor man aber ein Labyrinth verlassen kann, muß man sechs Tore öffnen.

dicapoints, ist das Spiel beendet. Natürlich kann man selbst auch versuchen, die Monster zu schlagen, wodurch sich ihre Anzahl reduziert. Eigentlich ist das schon alles, was man zum Spielablauf sagen kann.

Die Monster verhalten sich meiner Meinung nach recht intelligent und erschweren es ganz schön, das Spiel einmal siegreich zu beenden. Ich selbst habe es kein einziges Mal geschafft. Die Steuerung ist dazu total einfach und wird von jedem sofort ohne jegliche Probleme gemeistert. Grafik und Sound können als durchschnittlich bezeichnet werden. Spezialisten haben später die Möglichkeit, vor dem Beginn des Spieles die Größe des Feldes und die Anzahl der Monster zu wählen. SPACED OUT ist auch kein reines Strategiespiel, wie es in der Anleitung dargestellt wird, denn es ist eine ganze Menge Glück nötig, um das Spiel zu schaffen. Insgesamt gesehen ist SPACED OUT aber ein recht unterhaltsames Spielchen, von dem auch angesichts des niedrigen Preises nicht mehr zu erwarten war.

Grafik	5
Handhabung	9
Technik/Strategie	4
Spielwert	6
Preis/Leistung	7

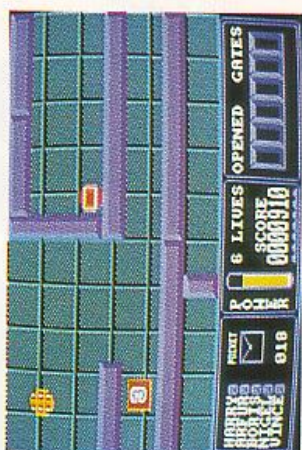
Diese Tore werden einfach durch Drüberfahren geöffnet.

Um es dem Spieler nicht gar zu leicht zu machen, schließen sich die Tore wieder bei erneutem Berühren. Damit man den Gegnern nicht hoffnungslos unterlegen ist, kann der Ball auch schießen. Das geht aber nur, solange man noch einigen Energievorrat hat.

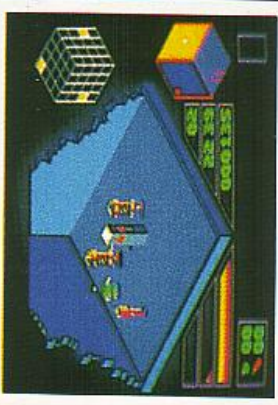
Nach einiger Spielzeit stellt ich fest, daß, wenn man eine gewisse Zeit untätig ist, der Ball "einrosten". Um das zu verhindern, gibt es einige runde Öffner, die dem Ball beim Aufnehmen neuen Schwung geben. Der Sound während des Spielens ist recht mager. Man hört ab und zu mal einige Schußgeräusche. Auch sonst ist in Sachen Sound nicht viel angesagt. Dafür besticht das Spiel in anderer Hinsicht: Die Schnelligkeit, mit der sich die gegnerischen Figuren und der eigens gesteuerte Ball bewegen, ist wirklich als rasant zu bezeichnen. Dadurch macht das Spielen auch nach einigen Stunden bestimmt noch Spaß. Die Schwierigkeit, die "fast" unmögliche Aufgabe zu lösen, trägt dazu bei, daß das Spiel von MARTECH auch nach einigen Malen noch interessant bleibt.

Fazit: Wer Wert auf ein schnelles Spiel legt und gern vor unlösbaren Aufgaben stehen möchte, sollte schnell zugreifen!

Grafik	8
Sound	4
Spielablauf	7
Motivation	9
Preis/Leistung	8



Granate so platzieren, daß eine verborgene Tür aufgeht. Rechts oben befindet sich übrigens immer ein Modell des Raumes, wobei alle Türen eingezeichnet sind. Knifflig wird's, wenn sich die Türen an der Decke oder an einer anderen Stelle zu weit oben befinden, denn dann muß Sprengstoff an die Wände gesetzt werden, und der will erst mal gefunden werden. Eine ganz nette Idee der Programmierer ist die Möglichkeit,

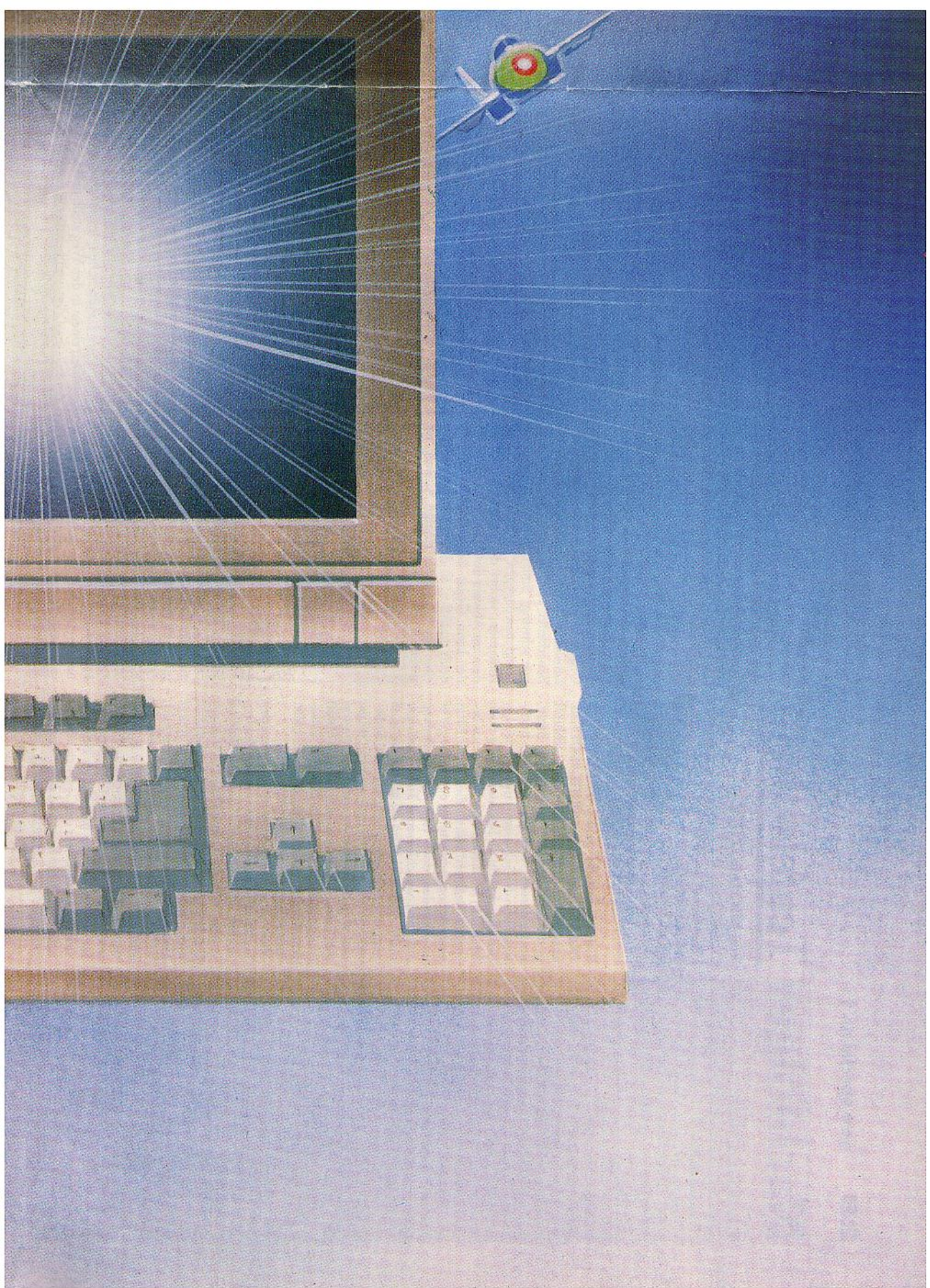


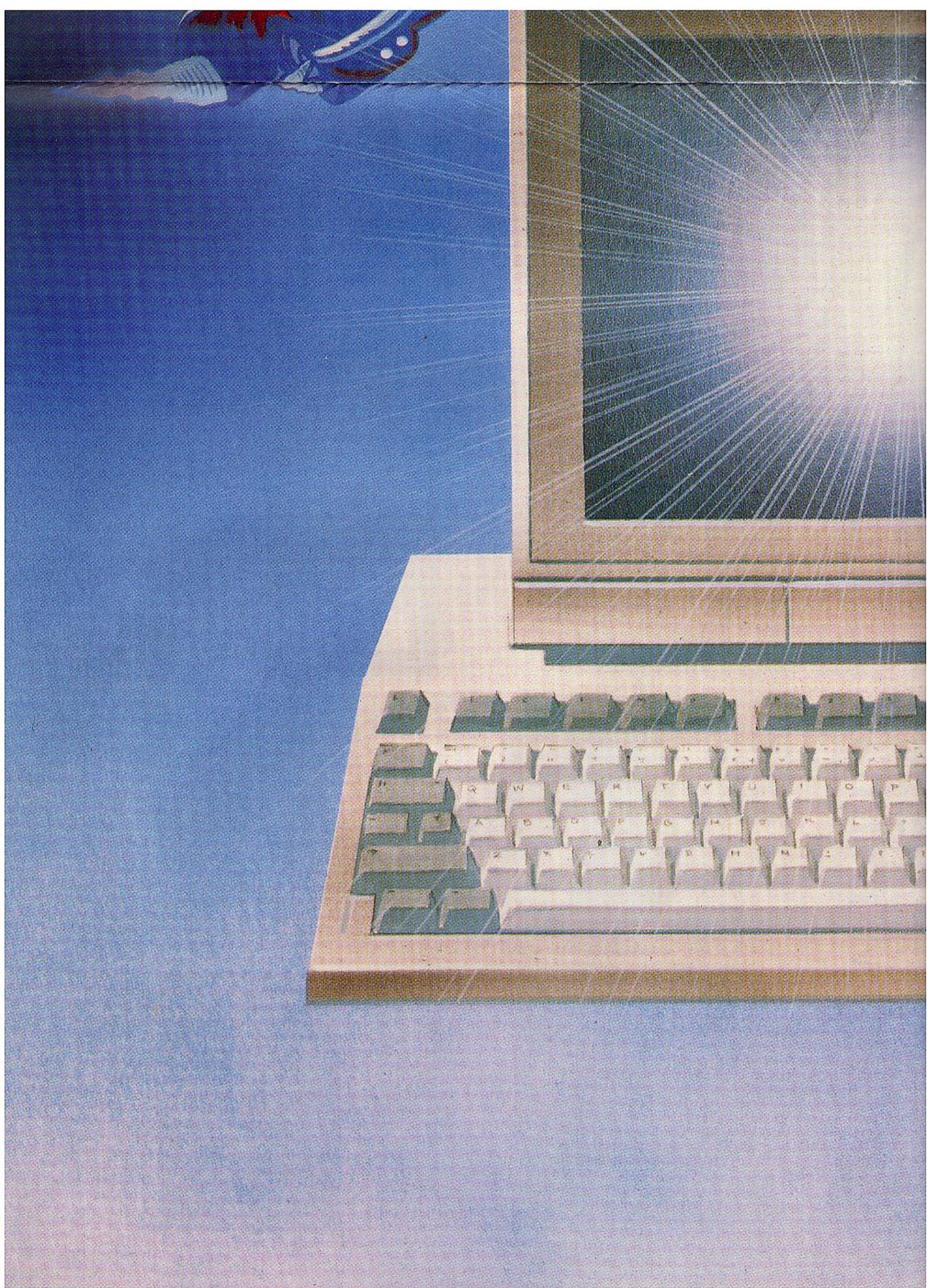
seine Spielfigur im "Klonenproduktionsraum" vervielfältigen zu lassen. Allerdings geht da einiges an Energie verloren, aber soviel braucht unser Held sowieso nicht davon, denn die feindlichen Robots agieren größtenteils recht plump, wenn sie angreifen. Von der Grafik her gibt es an TRIAXOS aber eigentlich nicht viel zu meckern. Die Screens sind schneidmäßig bunt, die Animation der Sprites guter Durchschnitt. Nur den Sound fand ich etwas schwach, aber unbedingt schlecht ist er auch nicht. Also, Schneider-Freaks (und C-64-Besitzer), wenn ihr tatsächlich noch Lust auf ein Spiel dieser Art habt, dann ist TRIAXOS fast genau das Richtige für Euch, es sei denn, ihr holt Euch einen der Ultimate-Vorläufer.

Grafik	9
Sound	7
Spielablauf	6
Motivation	7
Preis/Leistung	7









Nachfolger

Von ULRICH MÜHL

Programm: Revs +, **System:** C-64/128, **Preis:** ca. 30 Mark (Kass.) & etwa 45 Mark (Disc), **Hersteller:** Firebird Software, London, **Bezugsquelle:** u.a. Glass House Games, Felsberg.

Nachdem vor einem Jahr das Programm „Revs“ die bejubelte Formel 3-Simulation jener Tage, auf den Markt gekommen war, hat man sich bei **FIREBIRD** nun entschieden, mit **REVS+** diesen Erfolg zu wiederholen. Wie man sich bereits angesichts des schlichten „Plus“ denken kann, bekommt man hier kein völlig neues Programm, was ja schon bei einigen Titeln zu katastrophalen Flops geführt hat, sondern „lediglich“ eine unter Berücksichtigung auf die Reaktionen der Revs-Spieler verbesserte und erweiterte Version des alten Revs. Grafik und Sound haben sich nicht geändert, so daß wohl nur die Steuerung und die Strecken übrig bleiben. „Revs +“ bietet gegenüber dem alten „Revs“ vier neue, zusätzliche Strecken und verschiedene Steuerungsmöglichkeiten, von denen aber keine sehr einfach ist. Wer das alte Revs hat und nicht damit klar kommt, der kommt auch mit dem neuen Revs nicht klar (so erging es manchem in der Redaktion). Revs ist halt was für Liebhaber! Eine Anmerkung zur „Motivation“: Wer mit Revs nicht klar kommt, ist natürlich weniger motiviert, als einer(r), der/die mit Revs „seinen/ihren Führerschein gemacht hat“, klaro?

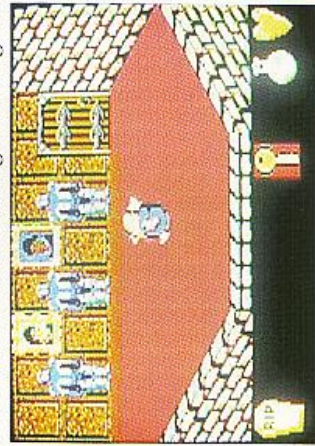
Grafik	8
Sound	2
Spielablauf	9
Motivation	8
Preis/Leistung	9

C-64

chende Geister steigt die Pulsfrequenz, und bei einem zu hohen Wert kollabiert man, will heißen „Game Over“, da man nur über ein Leben verfügt. Nach diesem ersten Eindruck begann ich durch die diversen Räume zu steuern, die fast ohne Zeitverzögerung aufgebaut werden. Schnell hatte ich den ersten Schlüssel gefunden und auch schon drei Türen aufgeschlossen, als mein Puls von zwei hundsgemeinen Skeletten derart hochgetrieben wurde, daß das Spiel beendet war. Beim nächsten Versuch fand ich dann eine Schippe, mit der man Särge ausgraben kann, in denen Organe liegen. Beim Graben sieht Frankenstein's Braut allerdings eher wie ein Bauarbeiter aus, der einen Preßlufthammer schwingt. Spitzhacke und Laterne benötigt man dagegen, um zwei Gruften auszuräumen, wobei die Spitzhacke außerdem zur Abwehr der Skelette benutzt werden kann. Gegen Gespenster ist man jedoch machtlos, so daß bei ihrem Auftauchen die Flucht der einzige Ausweg ist.

Richtig gruselig geht's in **BRIDE OF FRANKENSTEIN** von **ARIOLASOFT** zu. Es ist Mitternacht, und der Spieler schlüpft in die Rolle von Dr. Frankenstein's Braut, um für dessen Geschöpf, welches im höchsten Turm des Schlosses darauf wartet, Leben eingehaucht zu bekommen, die noch fehlenden lebenswichtigen Organe zu besorgen. Realisiert wurde dies in der Form eines Action-Adventures. 60 Räume gilt es zu erkunden, doch viele sind zu Anfang aufgrund verschlossener Türen noch gar nicht zugänglich. Um sie zu öffnen, muß man sich einer der sieben Schlüssel bedienen, die überall im Schloß verstreut liegen und von denen man immer nur einen tragen kann. Außerdem ist das Spiel (Zitat) „mit erschreckend guten Grafiken versehen worden. Also stürzte ich mich voller Erwartung ins „Vergnügen“!

Nach dem Laden ging es los. Zunächst mußte ich beim Anblick meines Helden-Sprites (Frankenstein's Braut) schallend lachen. Wie ein Fotomodell sah sie nun beileibe nicht aus, sondern war ziemlich dick und hatte wehende, blonde, struppige Haare. Na egal, dafür beeindruckten mich die Räume des Schlosses um so mehr. Sie sind sehr detailliert gezeichnet, mit schönen Farben versehen, unheimlich vielfältig und füllen fast den ganzen Bildschirm aus. Im unteren Teil des Bildschirms befinden sich die Anzeigen für die Gegenstände, die man aufnehmen kann und die programmierte Pulskontrolle. Durch auftau-



Schwachstellen gibt es bei **BRIDE OF FRANKENSTEIN** zudem nur wenige. Einmal wäre da der Sound zu nennen. Zu Beginn wird eine schwache Version der „Toccatina“ gespielt, ansonsten ertönt nur das Hämmern des Pulses. Außerdem hatte ich manchmal Schwierigkeiten mit der Orientierung. Es erschien mir, als ob sich die Raumaufteilung im Schloß durch die Aufnahme eines anderen Schlüssels veränderte. Durch Wechsel des Schlüssels tauchten Türen auf, bzw. verschwanden, was mir

schon seltsam erschien. Auch kann man von den Geistern bisweilen so in die Zangenommen werden, daß es keine Fluchtmöglichkeit mehr gibt. Ansonsten stimmt eigentlich alles an diesem Programm, und ich kann eine Menge Spielspaß versprechen. Jeder sollte sich das Game auf jeden Fall einmal anschauen, und ich bin mir sicher, daß sich dann viele dieses Spiel zulegen werden.

Grafik	9
Sound	4
Spielablauf	7
Motivation	9
Preis/Leistung	9

Viel Action für wenig Geld!

Von MICHAEL KOHL

Programm: Thunderbolt, **System:** C-64, **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Code Masters, **Bezugsquelle:** u.a. Joysoft, Köln

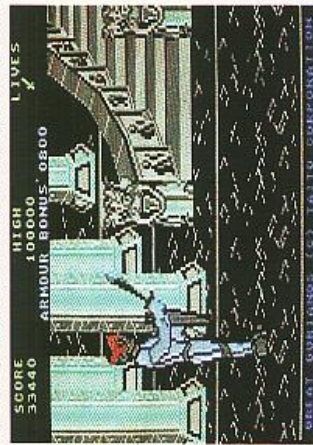
CODE MASTERS, eine relativ junge Softwarefirma, die auch schon das bekannte **BMX Racers** programmierten, haben ein neues Shoot-em-up Game produziert: **THUNDERBOLT**. Die Hintergrundhandlung, durch verschiedene Zeitzonen zu reisen, ist eindeutig von *Space Pilot* abgeköpft, und der eigentliche Spielablauf erinnert ein bißchen an *Uridium*. Man rast über eine schier unglaubliche Anzahl verschiedener Landschaften, knallt alles ab, was sich einem in den Weg stellt, und landet, falls man alles wohlbehalten überstanden hat, auf einem kleinen Flugplatz. Außerdem hat man dazu nur eine bestimmte Zeit zur Verfügung. Die Level sind alle grafisch wahnsinnig mit realistischen aber auch

Dreimal Mittelmaß

Von ULRICH MÜHL

Programm: Trio Hit Pack, **System:** C-64, Spectrum, Schneider, **Preis:** ca. 35 DM, **Hersteller:** Elite Systems, Walsall, England, **Bezugsquelle:** u.a. Glass House Games, Felsberg; Leisuresoft, Dortmund.

Drei neue Hits auf einer einzigen Kassette/Diskette (für Spectrum und Schneider sogar vier) verspricht **ELITE SYSTEMS** den Käufern des **TRIO HIT PACK**. Was man von solcherart Versprechungen zu halten hat, hat uns ja schon so manches Softwarehaus „eindrucksvoll“ bewiesen, und so stehe ich auch dem ersten Programm des Hit-Packs recht kritisch gegenüber. **CATABALL** heißt es; es versetzt den Spieler in die mißliche Lage, eine aus vier hüpfenden Bällen bestehende Kette erfolgreich durch von links nach rechts scrollende Levels zu manövrieren. Wenn man hierbei auf Feuer drückt, macht die Kette anstatt eines niedrigen Sprunges einen hohen Sprung, der der Bonuspunkthäufung dienlich ist, da man mit ihm an Bäumen wachsende Früchte, herumtreibende Luftballons etc.



auf sammeln (=berühren) kann. Wenn man nach links bzw. rechts steuert, erhöht bzw. vermindert die „Kette“ ihr Tempo, was allerdings etwas träge geschieht, so daß es ganz und gar nicht einfach ist, den

selbstverständlich vorhandenen Hindernissen mit der gesamten Ballkette auszuweichen. Wenn es nun (zwangsläufig) geschieht, daß es einen Ball mal erwischt, so springt der Rest der Ballkette bis zum bitteren Ende, d.h. dem Verlust eines Lebens, weiter. Grafik und Sound sind bei diesem Programm recht gut.



Das nächste Programm des Samplers ist **AIRWOLF 2**, der Nachfolger (so nehme ich an) zu dem alternen, aber trotzdem guten Programm **AIRWOLF** (man erinnere sich: bei jenem mußte man mit dem Hubschrauber Airwolf in einer Höhle verstreute Männchen aufsammeln (=retten)). **AIRWOLF 2** geht da in eine etwas andere Richtung. Stringfellow Hawke hat den Auftrag erhalten, mit seinem Hubschrauber ein außerirdisches Raumschiff zu vernichten, welches angeblich die gesamte irdische Zivilisation bedroht. Den Spielablauf hierbei kann man ungefähr als Mischung zwischen *Nemesis* und *Delta* sehen. Das einzige, was hierbei von den erwähnten Vorbildern abweicht, ist die Flugrichtung des Hubschraubers (der fliegt nämlich nach links statt nach rechts!). Dieses Programm ist außerdem gemein schwer, so daß man so gut wie 0 Prozent einer Chance hat, Level 2 zu überstehen. Nicht ganz so gut.

Das dritte Spiel im Bunde ist **GREAT GURIANOS**, dessen Rechte **ELITE** von **TALTO** gekauft hat (die **GURIANOS** kommen

also aus der Spielhalle). Spielerisch dürfte **GREAT GURIANOS** wohl das simpelste der drei Programme sein: man muß mit seinem Mann (riesengroß dargestellt) durch Feuerbälle abwehren, sowie herumfliegende (bonusbringende) Schwerter beschützen. Ist man am Ende des Teilstückes eines Ganges angelangt, so steht einem ein Kampf mit einem anderen Recken (oder später mit einer Amazone) bevor. Level 1 ist hierbei durchaus schaffbar, wogegen Level 2 nur etwas für Leute mit mehr als blitzschnellen Reflexen ist. Nicht umwerfend.

Alles in allem kann man sagen, daß man für seine 35 Marker drei (3DC, das vierte Programm habe ich leider nicht zu Gesicht bekommen, und von der Anleitung wollte ich nicht ausgehen) recht annehmbare Programme bekommt, wenn es auch nicht die versprochenen Hits sind. Es war vernünftig von **ELITE**, die drei (vier) Programme zusammen zu verkaufen, da sie einzeln nicht den Hauch einer Chance (höchstens als Low-Budget-Programme) gehabt hätten.



Ich selbst habe **THUNDERBOLT** mit großer Begeisterung gespielt. Alle Reize eines guten Ballerspiels sind in diesem Programm vereinigt: gute Grafik, viele Level, schnelle Action, guter Sound und hohe Motivation. Außerdem spielt der günstige Preis auch noch eine große Rolle. Wir wollen nur hoffen, daß **CODE MASTERS**, die **MASTERTRONIC** mittlerweile große Konkurrenz auf dem Billigspielesektor machen, auch weiterhin solche guten Spiele veröffentlichen werden. **THUNDERBOLT** – nicht nur für den, der sich mal wieder richtig abregieren will, ein heißer Tip.

Grafik	8-9
Sound	8-9
Spielablauf	5-8
Motivation	7-8
Preis/Leistung	8

ßerdem hat man dazu nur eine bestimmte Zeit zur Verfügung. Die Level sind alle grafisch wahnsinnig gut gestaltet, aber auch leider ganz schön schwer. Zum Glück wird man nicht von den vielen unterschiedlichen Angreifern beschossen, sondern sie versuchen einen nur zu rammen, was bei Erfolg ebenfalls Zeit kostet. Allerdings gibt



es noch die „Energy Bomb“, die man in manchen Situationen unbedingt braucht. Sie wird durch „Space“ aktiviert und vernichtet alle Gegner auf dem Bildschirm. Angesichts der hohen Geschwindigkeit des Programms und der dauernden Angriffe ist ein Joystick mit Dauerfeuertaste bei diesem Spiel fast unerlässlich. Hat man ein Level geschafft, erhält man für die übriggebliebene Zeit noch ein paar Punkte gutgeschrieben.

Ich selbst habe **THUNDERBOLT** mit großer Begeisterung gespielt. Alle Reize eines guten Ballerspiels sind in diesem Programm vereinigt: gute Grafik, viele Level, schnelle Action, guter Sound und hohe Motivation. Außerdem spielt der günstige Preis auch noch eine große Rolle. Wir wollen nur hoffen, daß **CODE MASTERS**, die **MASTERTRONIC** mittlerweile große Konkurrenz auf dem Billigspielesektor machen, auch weiterhin solche guten Spiele veröffentlichen werden. **THUNDERBOLT** – nicht nur für den, der sich mal wieder richtig abregieren will, ein heißer Tip.

Grafik	9
Sound	7
Motivation	9
Spielablauf	6
Preis/Leistung	10

Auch auf dem C-64 spitze

Von UWE WINKELKÖTTER

Programm: The Guild of Thieves, **System:** C-64 (Atari ST, Amiga, Apple Macintosh, Apple II, C-128, Schneider, Schneider CPC 6128, Schneider Joyce, Atari XL/XE, Spectrum). **Preis:** zwischen 40 und 80 DM, **Hersteller:** Magnetic Scrolls U.K./Rainbird Software, **Bezugsquelle:** u. a. Kaufhäuser

Es gab in der noch relativ kurzen Geschichte der Spielesoftware wohl kaum eine Veröffentlichung, die mit soviel Spannung erwartet wurde wie **THE GUILD OF THIEVES** von **MAGNETIC SCROLLS/RAINBIRD** - hatte sich doch das Programmier-team um Anita Sinclair schon im letzten Jahr einen guten Namen mit dem Super-Adventure *The Pawn* gemacht. In Vorankündigungen und vereinzelt Kostproben zum neuen Spiel durfte man also schon erahnen, daß mit **THE GUILD OF THIEVES** wiederum ein herausragendes Programm geschaffen wurde. Mittlerweile hat sich **MAGNETIC SCROLLS** wohl voll auf Adventures eingeschossen, denn wie verlautete, sollen in den nächsten zwei Jahren weitere fünf Programme veröffentlicht werden!

Nachdem ich nun das vorliegende Adventure in der Zwischenzeit ausgiebig genug testen konnte, um mir eine, wie ich hoffe, objektive Meinung darüber zu bilden, muß ich sagen, daß meine persönlichen Erwartungen mit dem nun vorliegenden Produkt noch übertroffen worden sind, denn das Spiel ist einfach hervorragend gelungen und bei meinem Test auf dem C-64 und Amiga eine reine Sensation!

Folgender Hintergrund rankt sich um das Spielgeschehen: Als angehende Meisterdieb haben Sie eine letzte Prüfung abzule-

ben. So gibt es z.B. den Befehl GO TO, der es ermöglicht, einen schon bekannten Ort automatisch wieder aufzusuchen. Es genügt tatsächlich, GO TO SWORD einzugeben, wenn man vergessen hat, wo man das Schwert zuletzt liegen gelassen hat. Ebenso ist es auf dem Amiga möglich, jeden der zehn „Function-Keys“ mit einem bestimmten Befehl zu belegen. Möchte man z.B. nicht immer GET ALL eintippen, gibt man einfach über FI diesen Befehl ein, und es genügt, später nur noch diese Taste zu drücken, um alle Gegenstände, die sich an entsprechender Stelle befinden, der Reihe nach einzupacken.

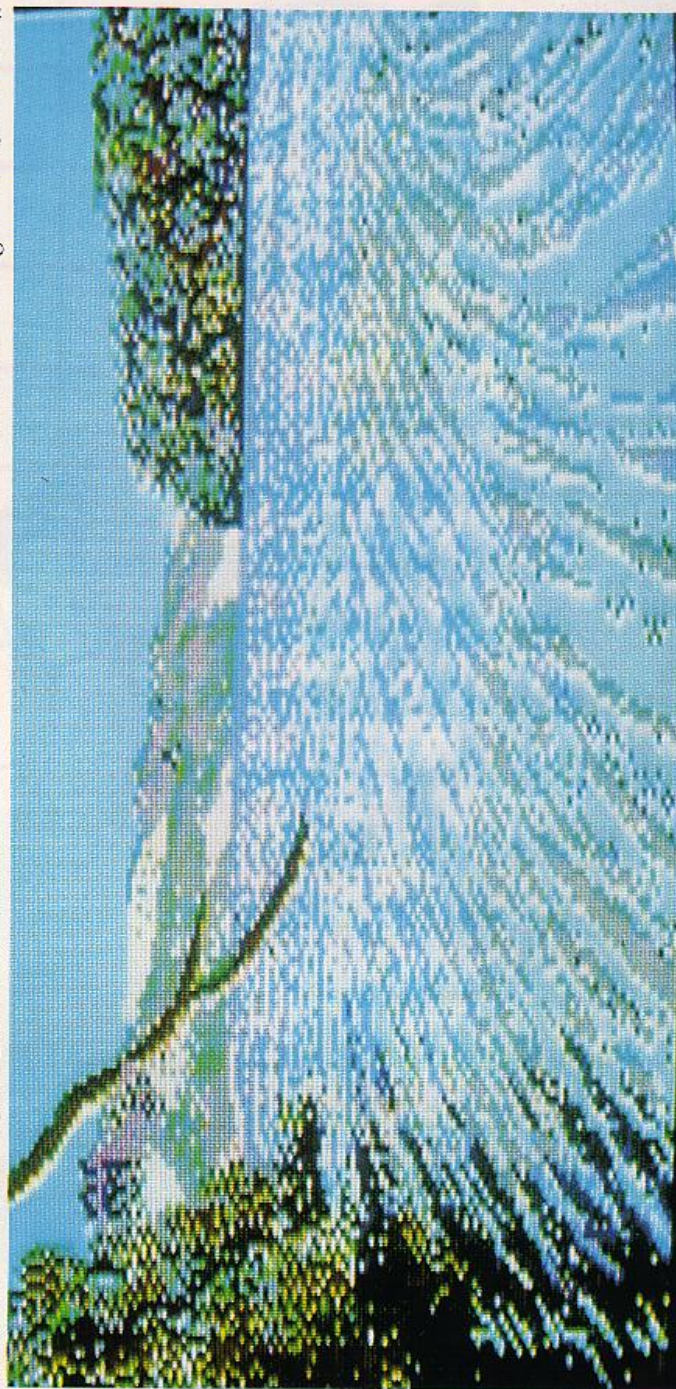
MAGNETIC SCROLLS ja bekannt - eine Vielzahl von künstlerisch sehr ansprechenden Grafiken geboten. Es ist immer wieder ein spannender Augenblick, wenn das nächste Bild erscheint. Ein großes Lob an das Programmier-team, das an vielen „Gemälden“ mit viel Liebe gearbeitet hat und das meiner Meinung nach die Bildschirmgrafiken im direkten Vergleich zum

nun in Stichworten die Bewertungskriterien abschließend zusammen:
Grafik: Bisher in Adventures unübertroffen und sehr ansprechend.
Vokabular: Ausgezeichneter Parser, der auch längere Sätze problemlos schafft.
Tolle Idee, komplette Befehle wahlweise über die Funktionstasten eingeben zu können.

Story: Intelligent aufgebaut, abwechslungsreich und logisch.

Atmosphäre: Leichte Identifikation mit der Figur im Spiel. Durch detaillierte Texte und Grafiken sehr hohe Motivation.

Ausstattung: Das Spiel enthält ein vierzig Seiten starkes Begleitbuch (in deutsch!),



the river. Remarkably the water fails to support your weight! Leaning over the side of the boat, the

Vorgänger *The Pawn* noch verbessert hat! Übrigens soll **THE GUILD OF THIEVES** Gerichten zufolge einfacher zu lösen sein als sein Vorgänger. Das Amiga-Verhalten wird

Zusätzlich kann auch der geschriebene Text im Spiel wahlweise vom Sprachsynthesizer des Amiga übernommen werden.

eine Urkunde, eine Scheckkarte und einen Würfel.

folgender Hintergrund rankt sich um das Spielgeschehen: Als angehender Meisterdieb haben Sie eine letzte Prüfung abzulegen, um in die berühmte Diebesgilde aufgenommen zu werden. Die Aufgabe besteht darin, ein auf der Insel Kerovnia gelegenes Schloß und seine Umgebung bis auf den letzten Wertgegenstand auszurauben. Alle diese Gegenstände (im Schloß und an verschiedenen, geheimgehaltenen Stellen) sind der Gilde bekannt - und sollte am Ende Ihrer Prüfung auch nur einer fehlen, sind sie durchgefallen! Rüsten Sie sich also am besten mit kariertem Papier und einem Bleistift aus, wenn Sie Ihre Mission beginnen.

Am Anfang des Abenteuers befinden Sie sich zusammen mit dem „Master Thief“ in einem Boot, kurz vor dem Landesteg zum Festland. Versuchen Sie nun, aus dem Boot an Land zu gelangen, und erkunden Sie die Umgebung. Sie werden feststellen, daß es neben der Erforschung des Schlosses noch viele andere Dinge gibt, die Ihr Interesse wecken sollten. So finden Sie z.B. eine Höhle oder einen verborgenen Tempel, welche ebenfalls ihre wohlgeheuteten Geheimnisse vor Ihren Augen verbergen. Lassen Sie nichts außer acht, was in irgendeinem Zusammenhang mit Ihrer Aufgabe stehen könnte. Doch aufgepaßt: Auch scheinbar unbedeutende Dinge können später das letzte fehlende Teilchen beim Puzzle sein!

Die Texteingaben beim Abenteuer sind äußerst komfortabel, und selbst Sätze wie: „Get all the bottles that are on the bar except the green one, open them and throw the contents of the bottle of Whisky at the scar faced man, then quickly run through the door and hide under the bushes“ versteht der Computer ohne Schwierigkeiten und führt die entsprechenden Befehle umgehend aus. Das alte Problem bei Textgrafik-Adventures, daß man zwar die richtige Idee hat, aber einem nur das passende Wort zur Lösung der gestellten Aufgabe fehlt, ist bekannt - bei THE GUILD OF THIEVES ist jedoch das Vokabular so groß, daß es diese Schwierigkeiten kaum geben wird. Neben dem ausgezeichneten Parser werden natürlich - und dafür sind

Vorgänger *The Pawn* noch verbessert hat! Übrigens soll THE GUILD OF THIEVES Gerüchten zufolge einfacher zu lösen sein als das letzte Adventure - ich bezweifle das jedoch stark. Mir fiel auf, daß man zu Beginn relativ zügig durchkommt (Bei *The Pawn* hing man gleich fest). Ich glaube aber, daß die Programmierer letztendlich die richtige Mischung gefunden haben, um den Spieler am Bildschirm zu fesseln. Die echten „Nüsse“ gibt es erst nach fortgeschrittenem Spielverlauf zu knacken. Man kann sich also erst mal austoben und eine Vielzahl von Orten erforschen. Das Game ist zudem opulent ausgestattet, und man hat sich wirklich eine Menge nützlicher

Zusätzlich kann auch der geschriebene Text im Spiel wahlweise vom Sprachsynthesizer des Amiga vorgelesen werden, oder ein angeschlossener Drucker registriert wie bei einem Schachspiel jeden Schritt, den man im Adventure gemacht hat. Auch das Schriftpild kann von antiker Kleinschrift auf größere Normschrift geändert werden, usw. Es ist schon toll, was hier alles geboten wird! Natürlich gibt es auch die üblichen Speichermöglichkeiten, so daß man nach Spielabbruch an gleicher Stelle wieder nahtlos anknüpfen kann. Es gäbe noch so manche bemerkenswerte Dinge über THE GUILD OF THIEVES zu berichten, ich fasse aber an dieser Stelle

Der Trick mit dem Stick

Von MANFRED KLEIMANN

Programm: Breaker, **System:** Commodore 64, **Preis:** ca. 40 Mark (Disc), **Hersteller:** Radarsoft/Amiolasoft, **Güters-loh, Bezugsquelle:** u.a. Kaufhäuser.

Seit den Zeiten von *Krakout* und *Arkanoid* grassiert das „Breakout-Fieber“ wieder. Wer sich hierbei nicht ansteckt, ist selbst schuld. Denn: Solch gute Varianten der alten „Mauerbrecher“ gibt es nun mal in diesem unserem Jahre - 1987! Ein weiteres Beispiel guter Break-Kultur ist das **RADARSOFT-Produkt BREAKER**. Weiß Gott kein recht bemerkenswerter Titel, aber dennoch läßt er eindeutig auf das schließen, was da folgt. Zur Sache: **BREAKER** unterscheidet sich nur sehr gering von den oben genannten Games. Die einzigen Unterschiede liegen: in der Schwierigkeit, die ersten Level zu bewältigen; daß ein Editor vorhanden ist, der es ermöglicht, einen eigenen Parcours zu erstellen; daß 2 Spieler hintereinander antreten können (war bei *Krakout* nicht möglich) und daß die herunterfallenden zu berührenden „Sonderteilchen“ rotierend in Herzform über den Bildschirm gehen. Ansonsten bleibt alles beim alten: Man versucht krampfhaft, mit dem Stick (Padd-

les können nicht verwendet werden) den Ball im Spiel zu halten. Die einzelnen Steinchen sind - wie üblich - ein- und mehrfach zu beschießen, um sie vom Screen zu verbannen. Einige Varianten, die das Spiel etwas im Niveau steigen lassen, sind die verschiedenen „Sonderzeichen“: „E“ steht für expand=Vergrößerung, des Schlägers; „C“ für catch=fangen; „S“ für springen (Sie gelangen ins nächste Level) oder „D“ für Doppelball. Das einzig Neue sind folgende Versionen: „G“ für gravity=schwerkraftmäßig; träge; „B“ gibt Ihnen einen zusätzlichen Ball (Sie starten mit sechs); „F“ steht für „folgen“, d.h. Sie können per Stick den Ball regelrecht führen. Last but not least „L“, das „Herrlichste“ an **BREAKER**: Sie erhalten einen Laser, der es Ihnen ermöglicht, Steine abzuballern.

Vom Stick hängt eigentlich alles ab. Als ich mich zum Test an **BREAKER** heranwagte, bekam ich so meine Schwierigkeiten, den Stick ruckelfrei dem Ball entgegenzustellen. Die Kollisionsabfrage scheint mir etwas ungenau; bisweilen „läuft“ die Kugel durch den Schläger. Stickmäßig verläuft auch der Eintrag in die High Score-Liste: Begleitet von einem anständigen Sound ist es an Ihnen, den richtigen Buchstaben mit dem hüpfenden Ball zu erwischen. Sie erfahren übrigens auch, welchen Platz Sie

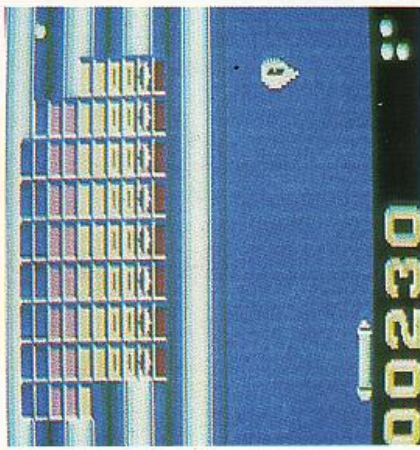
eine Urkunde, eine Scheckkarte und einen Würfel.

Preis/Leistung: In Anbetracht dessen, was alles geboten wird, O.K.
Mir macht THE GUILD OF THIEVES eine Menge Spaß, und ich kann allen Adventure-Freaks dieses Programm nur wärmstens empfehlen!

Grafik	12
Story	10
Vokabular	11
Atmosphäre	10
Preis/Leistung	10

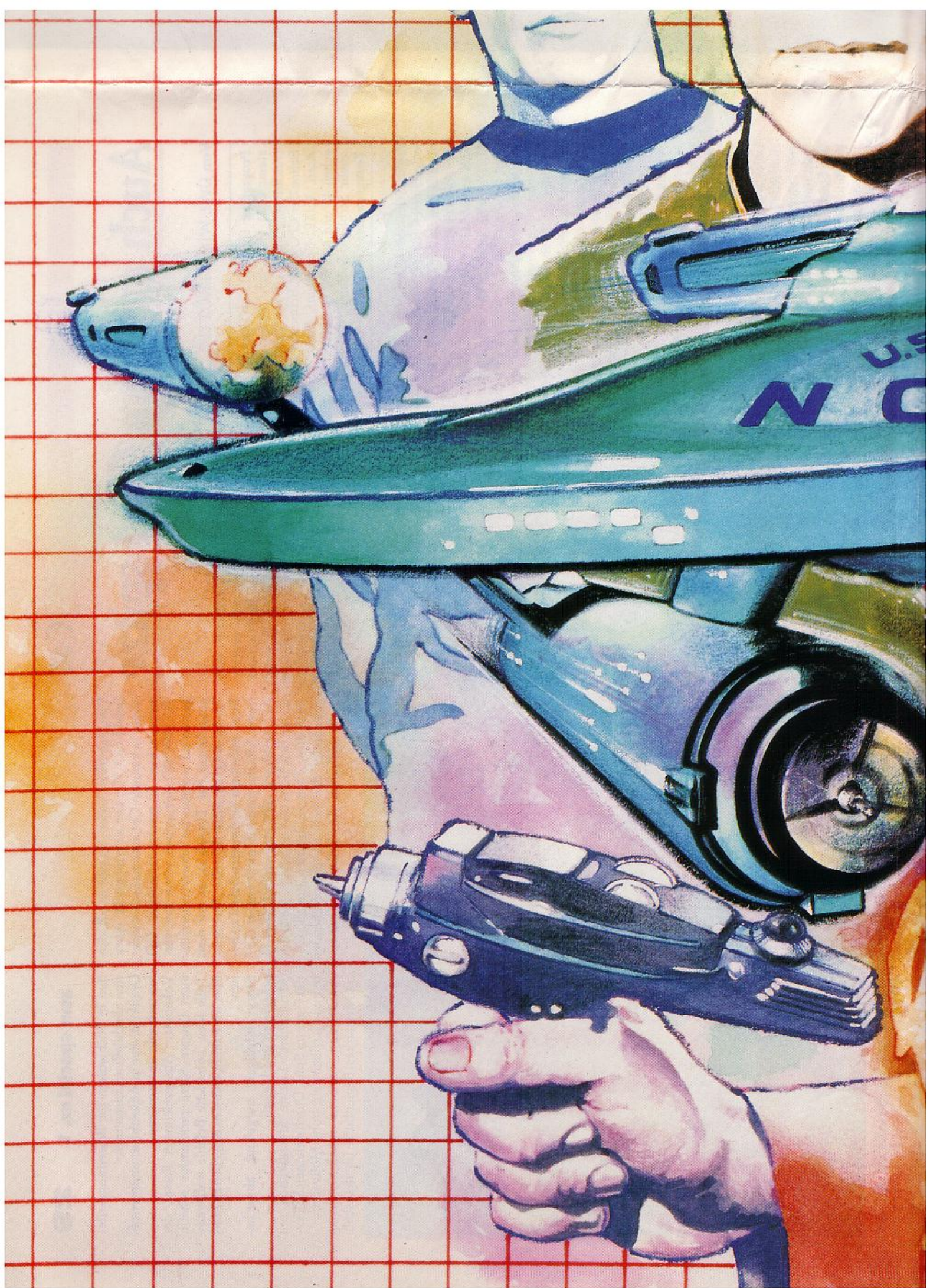
mit Ihrer Leistung (von Rang 1 bis 50) belegt haben!

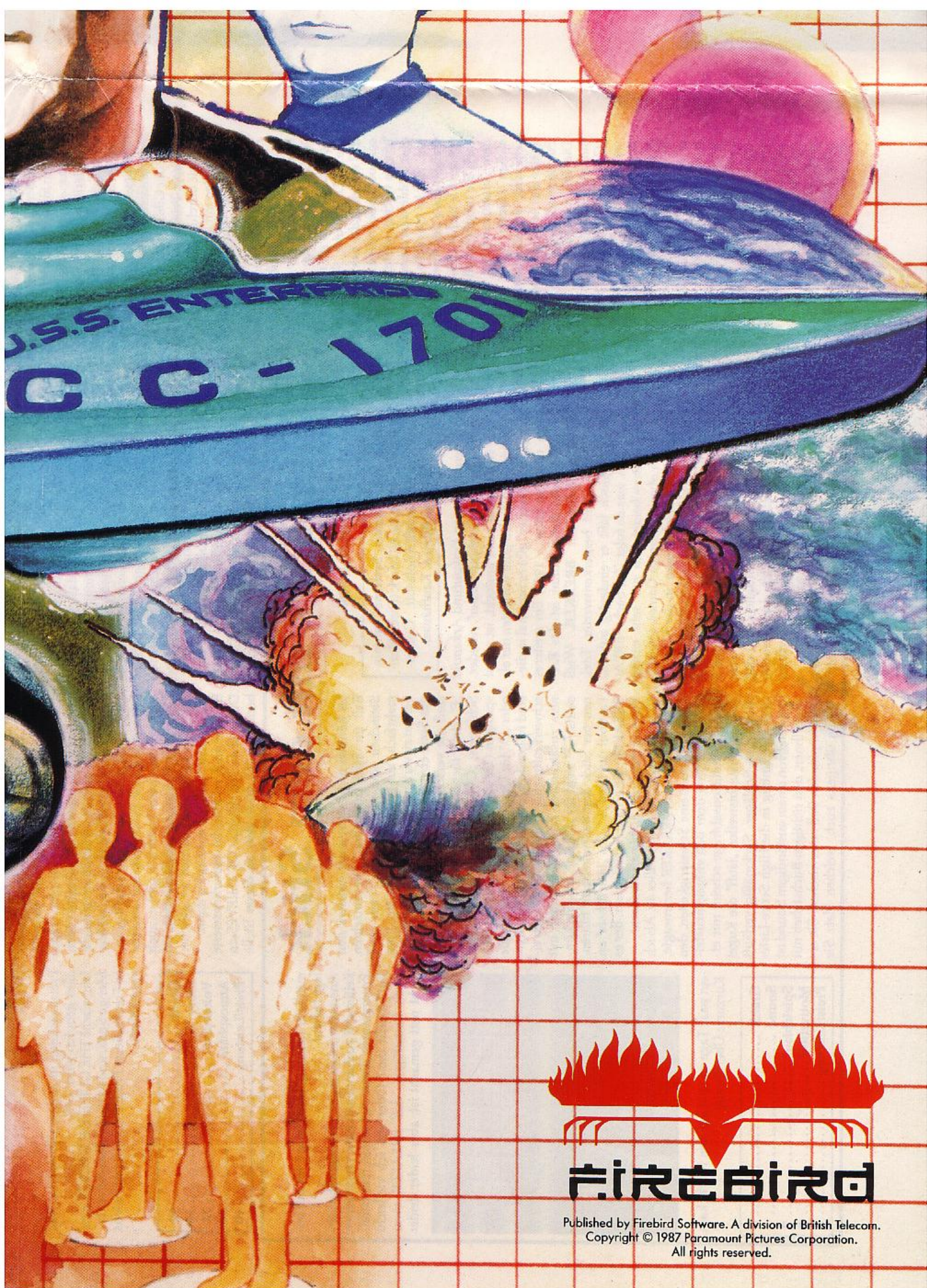
Ansonsten ist zu sagen: „Etwaige Ähnlichkeiten mit vorhandenen oder vergessenen Programmen dieser Art wären rein zufällig!“ Reicht das? Oder soll ich vielleicht noch hinzufügen, daß **BREAKER** zwar recht nett gemacht ist, aber leider, leider



ein paar Tage zu spät auf den Markt kam. Kurzum: Überflüssig!

Grafik	8
Sound	9
Spielablauf	7
Motivation	7
Preis/Leistung	8





Firebird

Published by Firebird Software. A division of British Telecom.
Copyright © 1987 Paramount Pictures Corporation.
All rights reserved.

"Low Budget": Games zum Taschengeld-Preis

Von MANFRED KLEIMANN

(M.K.) – Mehr und mehr entpuppen sich die „Kleinen“ als sehr groß, wenn es um den Verkauf von Software geht. Bisweilen läßt aber (verständlicherweise) die Qualität der sogenannten „Low Budget Games“ zu wünschen übrig. Dies liegt auch daran, daß viele der zum Taschengeldpreis angebotenen Spiele mehr schnell erdacht und flüchtig gemacht werden. Zum Teil werden aber auch bei manchen dieser Labels Spiele aus vergangenen Tagen – egal, wie erfolgreich sie waren – neu aufgelegt. Tatsache bleibt, daß die „Taschengeld-Software“ ihre Käufer findet. Tatsache bleibt, daß sich diese Käuferschicht vornehmlich aus Kindern und Jugendlichen zusammensetzt, und Tatsache bleibt auch, daß Software relativ günstig erworben werden kann, wenn man bedenkt, was ein „normales“ Spiel momentan noch kostet. Markt(an)führer war und ist MASTERTRONIC, der diese Strategie schon seit Jahren verfolgt. Und das mit beachtlichem Erfolg, wie die Vergangenheit gezeigt hat. ASM-special möchte kurz auflisten, was sich bei den verschiedenen „Billig-Soft-Anbietern“ tut!

Bleiben wir zunächst bei **MASTERTRONIC**! Es ist schon gar nicht überschaubar, welche und wieviele Titel pro Monat auf den Markt geworfen werden. MASTERTRONIC ist in dieser Hinsicht ein Paradebeispiel. Neben den hauseigenen Marken „Mastertronic“, „MAD Games“ und „Entertainment USA“ hat man zwei weitere Labels in den Bann gezogen: „Bulldog“ und „Ricochet“.

Die augenblicklichen Renner sind neben „Motos“ zweifelsohne „Amaurote“ (64er, Schneider, Atari), „Feud“ (64er, Schneider, Spectrum, Atari XL) und „Milk Race“ (64er, Spectrum, Schneider, MSX). Nur Motos und Amaurote kosten etwa 15 Mark, während die anderen genannten Titel für 10 Mark den Besitzer wechseln. „Bulldog“ hat einige Titel im Sortiment (siehe: FEUDI!), die einen „besonderen



Unser Archiv-Foto zeigt nur eine kleine Auswahl aus dem großen „Budget“-Angebot

Englischen versteht, wird seine helle Freude an diesem Produkt haben! Atlantis hat sich alle Mühe gegeben, den Parser mit teilweise obszönen, unanständigen Worten „zu füttern“. Die Geschichte ist gut; die Atmosphäre dicht. Klasse! Andere 10-Mark-Hits sind „Death Race“ (C-64, Atari XL – ein herkömmliches Formel-1-Rennen) sowie „Panic“ (C-64, BBC, Atari XL – ein Gerüstspiel mit einigen Feinheiten). Atlantis wird sich aber verstärkt um 64er-Software kümmern müssen, um auf dem deutschen Markt Fuß zu fassen!

Ein besonderes Thema ist das CRL-Untertitel **THE POWER HOUSE**! Zum großen Teil wird diese „Taschengeldreihe“ von Spielen bestimmt, die meist nur von mittlerer bis schlechter Qualität sind. Ausnahmen an „wertvollen“, weil preisgerechten Programmen, sind rar. Meiner Ansicht

wie geschätzte „Z“ sein. Dieses schnelle Fighting Game gibt's für Schneider & Spectrum.

KINGSOFT, das deutsche Softwarehaus, überrascht in jüngster Zeit mehr und mehr mit preisgünstigen Spielen für die 16-Bitter („Demolition“ – eine Art Breakout-Spiel für den Amiga sei hier stellvertretend genannt). Neben diesen „Aktivitäten“ gibt es natürlich auch einiges für den C-16/Plus 4. Zu nennen wäre hier besonders das Highlight „Sommer Olympiade“. Getreu den alten *Summer Games* geht es hier gleich in acht Disziplinen um die Medaillen. Das Game, das nur 30 Mark (Disc) kostet, kann man gar nicht hoch genug einschätzen. Ein echter Leckerbissen für die C-16-Freunde! Desweiteren hat man mit der Compilation „Plus Paket II“ ein weiteres heißes Eisen im

„Duroog“ hat einige Titel im Sortiment (siehe: FEUD!), die einen „besonderen Touch“ besitzen. „Colony“ war neben „Jackle & Wide“ oder „Destructo“ ein Erfolg. Das ultraneue „Ricochet-Label“ schießt sich mehr auf Sportspiele ein, die da lauten: „Eddie Kidd Jump Challenge“, „Brian Jack's Supersport“ oder „Geoff Capes Strongman“. Alle diese Programme kosten nur 10 Mark. „Eddie Kidd...“ erinnert sehr an „Kik Start“ (von Mastertronic), während beide letztgenannten Spiele ursprünglich von MARTECH stammen und neu aufgelegt wurden. Wie gesagt, MASTERTRONIC und seine neuen Labels sind derart fleißig, daß man kaum noch überschauen kann, welcher Titel gerade „in“ ist. Und: Hier wie anderswo stellt sich die Frage: „Sind Programme, die 30 Mark kosten, wirklich auch dreimal so gut wie die Low Budgets?“

Nun, es gibt natürlich auch noch andere Anbieter, die im Kielwasser von MASTERTRONIC mitgefahren sind. Auch diese Produkte kosten fast durchweg 10 Mark und haben teilweise eine erstaunliche Qualität. Nehmen wir als Beispiel BUG-BYTE: Eine Fülle von neuen Produkten lagen der ASM-Redaktion vor. Bei BUG-BYTE konzentriert man sich nicht auf bestimmte Rechner oder Spielgattungen. Vielmehr soll versucht werden, etwas „betagtere“ Games für wenig Money an den Endverbraucher zu bringen. Die momentan herausragenden Titel: „Nick Faldo plays the Open“ (ein Golfspiel, welches für Spectrum, C-64 & Schneider erhältlich ist); „Alice in Videoland“ (für C-64 – Sie erleben die Abenteuer von Alice neu; nur diesmal im „Wunderland“ des computerisierten Zeitalters); „The Pay Off“ (C-64, Atari XL – es handelt sich um ein Textadventure. Sie befinden sich in den Wilden 30ern und versuchen, mit (un)lauteren Mitteln an die schnelle Mark zu kommen). Desweiteren wären noch zwei Billigspiele für den BBC zu erwähnen, die in puncto Qualität wirklich zu den besten gehören: „Templeton“ (eine Maus geht ihren Weg – durchs Labyrinth) sowie „Squeakalizer“ (hier spielt eine killende Katze die Hauptrolle). Nota bene: Bug-Byte hat eine gut sortierte Abteilung,

wie die Neuaufgaben von „Decathlon“ (C-64), „Silver Raid“ (Specty) oder „H.E.R.O.“, „Pneumatic Hammers“, „Park Patrol“ und „Chimera“ (für verschiedene Rechner). Der Stuff ist gut.

Nicht erst seit dem „BMX Simulator“, (für C-64 und Spectrum) hat sich auch **CODE MASTERS** einen Namen gemacht. In den Kaufhäusern sind jene Produkte des britischen Softwarehauses aus Banbury bereits stark vertreten. Besonders großen Anklang hat ein viertelliges Ballerspielchen in der Redaktion gefunden, das sich „Lazer Force“ nennt. Für ganze 10 Mark erhalten die 64er-Freaks ein Spiel, das in puncto Ablauf durchaus mit manchen Amiga-ar-



tigen Ballereien im Weltraum messen kann! Ebenfalls für den 64er ist „Cosmonut“ erschienen. Hier haben Sie gleich fünf Spiele auf einmal, die Sie in Ihren Rechner laden können. Die Grafiken sind ausgezeichnet; der Taschengeldpreis stimmt. Was will man mehr? Natürlich gibt es auch bei CODE MASTERS einige schwächere Programme. Die herauszufinden, werden wir in den nächsten ASM's versuchen. Was gibt's noch so auf dem Markt der günstigen Software? Es fallen mir spontan noch vier weitere Anbieter ein, die einige Highlights produziert haben. Beginnen wir doch mit **ATLANTIS**! Ein besonderer Knüller ist „DAA“ (Schneider & Spectrum). Es handelt sich um ein Grafik-Adventure der alten Schule. Der Unterschied besteht in der „besonderen Sprache“. Wer also (auch) die „Umgangssprache“ des

men an „wertvollen“, weil preisgerechten Programmen, sind rar. Meiner Ansicht nach ist nur das Tool „How to get most out of your Computer“ (für C-64 & Spectrum) zu nennen. Vielleicht annähernd zehn Mark ist „Gods & Heros“ (C-64) wert. Hierbei findet man sich in einem Screen wieder, den man schon seit 1983 her kennt: Ein Gerüstspiel mit einigen interessanten Effekten.

MAYNARD INTERNATIONAL versucht sich mit **TOP TEN** einen Namen zu machen. Doch: Was bisher angeboten wurde, ist nur recht spärlich. Momentan hat man sieben Titel veröffentlicht, wobei mir drei positiv auffielen: „Dawnssley“ (Spectrum) ist ein nettes Action-Spielchen, wo Sie als Elfe oder Krieger bösen Monstern mutig entgegenzutreten müssen. „Darkwulde“ (Schneider) versetzt Sie in die Pflicht, in 40 Tagen 20 Maulwürfe zu killen (was würde MONTY dazu sagen?). Den Titel „Forbidden Forest“ (C-64 & Atari XL) kennen Sie bestimmt schon. Das blutrünstige Action-Spiel kostet auch nur 10 Mark.

PRISM LEISURE (Sie erinnern sich? Die haben u.a. ADDICTIVE aufgekauft) haben nun auch ein Billig-Label: **FIRST STAR SOFTWARE**. Unter jenem sind die beiden *Boulder Dash*-Klassiker „Rockford“ und „Rockford's Revenge“ erschienen. Für ganze zehn Marker kann man jetzt endlich das „Original“ in seinen Commodore 64 laden (sofern man sie noch nicht besitzt). Wollen hoffen, daß diese beiden Produkte keine Eintagsfliegen bleiben. Gute Qualität!!! Zu den Low Budget Companies zählen auch zweifelsohne **AUDIOGENIC**, **RINO** und **KINGSOFT**. Audiogenic hatte aber in der Vergangenheit meist nur „Billigsoft“ für den BBC im Sortiment. Augen-scheinlichstes und bestes Beispiel „Omega Orb“, ein Action-Adventure mit einer Grafik und einem Spielablauf, wie es der BBC nur selten „gesehen“ hat.

RINO (ein Label von ALLIGATA) setzt mehr auf die mittlere Preisklasse (etwa 16 Mark pro Kassette). Der momentane Knüller dürfte wohl das allseits bekannte

Desweiteren hat man mit der Compilation „Plus Paket II“ ein weiteres heißes Eisen im Feuer.

Und last but not least darf auch **HEWSON** in dieser Aufzählung nicht fehlen. Das bekannte Softwarehaus ist kürzlich mit einem Billig-Label gestartet: „Rack it“.

Unter diesem Label erscheinen zunächst die Titel: Draughts Genius, Tunnel Vision, Ocean Conqueror, Sunburst, Anarchy.

Alle Titel werden für ca. 10 DM bei uns in Deutschland zu haben sein.

Bei **HEWSON** ist man generell gute Qualität gewohnt. Es bleibt abzuwarten, ob sich diese Qualität auch beim Low-Budget zeigt.

Bleibt abschließend eigentlich nur noch die Frage: „Wie wird es weitergehen mit den Billigangeboten?“ Der Trend ist eindeutig. Je mehr Low Budget Software angeboten wird, um so schwieriger könnte es für die „herkömmlich ausgezeichnete“ Ware werden, Käufer zu finden. Tatsache ist, daß der Low-Budget-Markt einiges bewirkt hat: Die Preise für Software fallen stetig. Man muß es erstmal bewerkstelligen, „normale“ Software qualitativ so gut zu produzieren, um das Zeug abzusetzen. Denn: Die Ideen, gute Programme zu entwickeln, gehen den Programmieren so langsam aus. Was Neues auf den Markt kommt, ist fast zu 70 Prozent ein Remake oder ein zusammengepuzzeltes Spielchen aus bekannten Elementen. Wen wundert's dann, wenn die Firmen alte Programme neu aufliegen oder ihr Heil in einer „middle-priced Range“ suchen (Beispiele: GREMLIN mit „West Bank“ oder SOFTWARE PROJECTS mit „Star Paws“).

Eins ist aber sicher: der Low Budget-Markt wird seine Daseinsberechtigung verteidigen! Besonders, wenn man bedenkt, daß Kinder und Jugendliche ihren Spielspaß für wenig Geld erhalten können, ohne zu lange auf ein „normales“ Programm sparen zu müssen. In England ist dieser Markt zu einem echten „Faktor“ in der Software-Szene geworden. In Deutschland ist er dabei, einen ähnlichen Siegeszug zu starten.



Airball

Dieser verdammte Magier hat Sie doch tatsächlich in einen Ball verwandelt! Ein Kick, und Sie rollen auf den Weg durch mehr als 200 Räume mit allerlei Hindernissen. Erst das Zauberbuch im letzten Raum kann den Bann brechen.



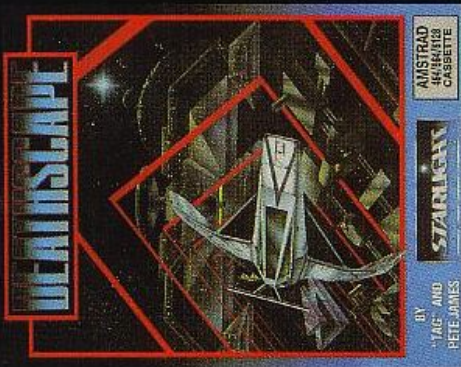
Bride of Frankenstein

Es ist tiefste Mitternacht, ein Gewittersturm tobt, und Sie sind völlig allein auf Schloss Frankenstein. Es ist Ihre Aufgabe, Frankie, das Monster, zum Leben zu erwecken. Doch das ist nicht so leicht, da das Schloss mit seinen vielen Räumen, Gängen und Gräben ein niedriges an Hindernissen und Gefahren in sich birgt.



Dead Ringer

Die Chance, hier hell herauszukommen, ist wahrlich gering. Es erfordert Ihre ganze Geschicklichkeit, in einem heißen Rennen allen Gefahren und Hindernissen auszuweichen. Versuchen Sie Ihre Mission zu erfüllen, doch Sie haben nicht viel Zeit!



Deathscape

Die Zukunft aller freien Sonnensysteme liegt in Ihren Händen! Vernichten Sie mit Ihrem Raumschiff, in einer Art futuristischem Gladiatoren-Wetstreit, die heimtückischen Vargs. Dringen Sie in die Festung der Vargs ein, umgehen Sie die komplizierten Verteidigungsanlagen und zerstören Sie die Festung. Es geht um Leben und Tod!



Hades Nebula

Man schreibt das Jahr 2124. Die Lebensbedingungen auf der Erde verschlechtern sich von Tag zu Tag. Die Gründung von Kolonien im Universum ist der einzige Ausweg. Doch der mächtige Hades versucht das zu verhindern.



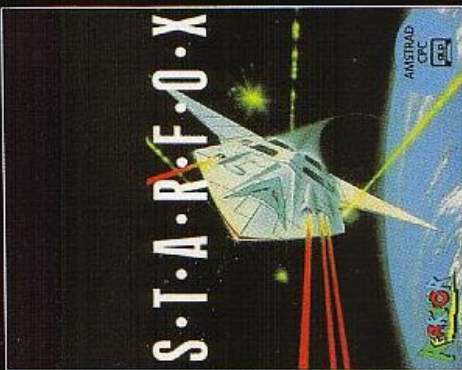
Mountie Mick

Der Goldtransport des Trans-Canadian-Express wird überfallen. Es kommt zum Kampf zwischen Mick, dem unermüdlichen Mountie, und der McCluskey-Bande. Schafft Mick es, alle Gefahren, wie leckere Tankwagen, gefährliche Ladungen, Granaten und dunkle Tunnel, zu überstehen?



Revs Plus

Im Cockpit eines Formel 1-Rennwagens rasen Sie auf den Rennstrecken von Brands Hatch und Silverstone. Das Tempo ist höllisch, und Ihre Konkurrenten gehören zu den besten Fahrern der Welt. Können Sie den Sieg davontragen? Jetzt auch mit Joystick spielbar!



Starfox

Sie sind Hawkins, der Pilot der Starfox. Der Friede innerhalb des Systems Hyturan, der durch den Schutzwurzel Rubicon gewährleistet wird, ist in Gefahr. Durch einen Blitz im Schutzwurzel ist ein umheimlicher Planet in das System eingedrungen, der alles zerstört, was in seine Reichweite gelangt. Vernichten Sie diesen Planeten, bevor es zu spät ist.



Triaxos

Ihre Mission ist es, in ein Hochsicherheitsgefängnis im Weltraum einzudringen, um den einzigen Menschen zu retten, der in der Lage ist, die mächtigste Waffe des Universums zu bedienen. Umgehen Sie die gefährlichen Roboter, die als Wachen fungieren, und alle anderen Sicherheitsanlagen. Ihre Zeit ist knapp!



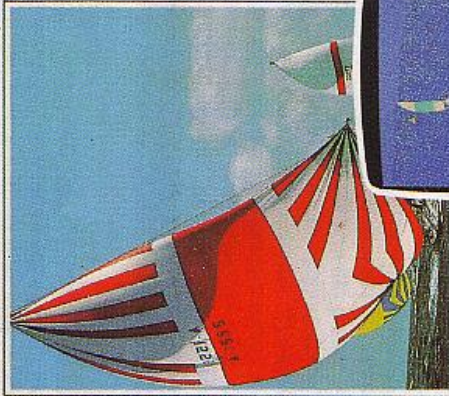
Zarjaz

Sie sind der Held Fax McSheen und werden als Absolvent der Sternhochschule 'Jogeschick', um mit einer fliegenden Unterklasse im Alt für Ordnung zu sorgen. Glücklicherweise sind Sie mit Raketen und drei Angriffsdrohnen ausgerüstet, denn Sie müssen allerhand Gefahren widerstehen.

Auf dem Weg in die Charts

SAILING

Cassette for Commodore 64/128



Segeln, ohne daß zu werden!

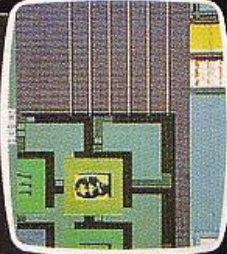
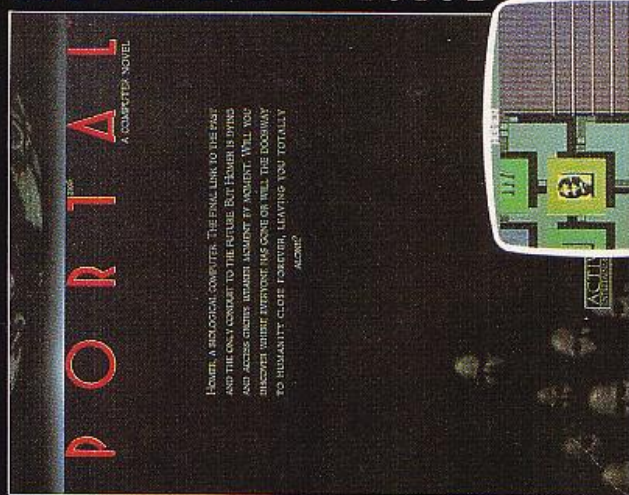
Bevor Sie gegen Ihre internationale Konkurrenz antreten, müssen Sie erst einmal Ihr eigenes Schiff konstruieren: Mastlängen, Kiel, Material, Wasserlinie ... Dann kann es losgehen — unter Beachtung des Windrichtungs- und Geschwindigkeitsmessers, Kompaß und der Radargeräte.



Adventure

oder schon Buch?

Portal ist die weitentfernte Zukunft, das 21. Jahrhundert. Sie kehren von einer langen Reise zurück auf die Erde und stellen fest, daß dort keine Menschen mehr leben. Warum und wohin die Menschen gegangen sind, kann Ihnen nur Homer — ein lebender Computer — beantworten. Sie nehmen über einen verlassenen Computer-terminal Kontakt zu ihm auf. Aber beeilen Sie sich — Homer stirbt.



Etwas für die Lachmuskeln

Graf Chameleon, Meister der Verkleidung und erklärter Feind des Volkes, ist entschlossen, seine neuentwickelte Waffe, den Rubertronic Ray, gegen das Empire einzusetzen. Stoppen Sie Graf Chameleon, um das Empire zu retten.



Der Pawn-Nachfolger mit 90 Punkten von „Happy Computer“ bewertet.

Die Gilde der Diebe ... Wer in diese ausgewählte Gesellschaft aufgenommen werden will, muß eine kleine Mutprobe bestehen. Ein strengbewachter Schatz soll von einer Insel gestohlen werden.

Klar, daß das nicht ohne Schwierigkeiten zu meistern ist!



Flugsimulation

auf Basis

des Tornado

Setzen Sie sich in die Pilotenkanzel des europäischen Kampfflugzeuges Tornado! Erleben Sie eine Flugsimulation, die exakt dem Original entspricht. Die 3D-Vektor-Grafik erzeugt ein unheimlich reales Fluggefühl.

