

SMASH

Computer-, Videospiele und Freizeit

Premieren

- ★ **Baller** - Phobia
- ★ **Box** - The Champ
- ★ **Bumm** - Winnetou

Games Guide

12 Seiten
geballte Hilfen

- ★ **komplett:**
Space Quest III
Manhunter
Stormtrooper

Wettbewerb

- ★ Videorecorder
zu gewinnen

Story

- ★ Rauf oder runter -
Fallschirmspringen

Bericht

- ★ Das Neueste aus
Frankreich und Großbritannien

Amiga ● C64 ● CPC ● PC ● ST ● Sega ● NES



Bewertung der Games



Action-Games

★ Sound	9
★ Grafik	5
★ Motivation	6
★ Preis/Leistung	8

Strategiespiele

★ Handhabung	9
★ Grafik	5
★ Strategie	6
★ Preis/Leistung	8

Adventures

★ Story	9
★ Grafik	5
★ Vokabular	6
★ Preis/Leistung	8

Man könnte es kurz folgendermaßen zusammenfassen:

"1" ist miserabel, "10" ist Super-Duper-Spitzenklasse. Und alles was dazwischen ist – na ja, ihr wißt schon, eben wie beim Kunstturnen.

Eines haben wir uns ganz fest vorgenommen: Daß wir nämlich die "10" wirklich nur dann für eine Rubrik vergeben, wenn wir alle davon überzeugt sind, daß sie auch verdient ist.

Die Spitze des Eisbergs ist dann unsere **SMASH** Gold Medal.

Diese vergeben wir nur dann, wenn bei der Gesamtwertung (S. Top Ten) mindestens 9,5 Punkte erreicht wurden.

Ihr seht also, bei uns werden hohe Maßstäbe angelegt. Denn sind wir doch einmal ehrlich, was nützt es denn dem Spieler, wenn er in "einschlägigen Fachzeitschriften" einen Hit nach dem anderen serviert bekommt, und am Ende nicht mehr weiß, was er sich denn nun kaufen soll.

Programmbörse

Wessen Wunsch ist es nicht, mit seinem Hobby Geld zu verdienen? Wenn auch du zu jenen gehörst, die das Programmieren von Computerspielen zu ihren Lieblingsbeschäftigungen zählen, und ein fertiges Produkt im RAM deines Rechners versauert, solltest du schleunigst etwas gegen deinen leeren Geldbeutel tun. **SMASH** hilft dir dabei.

Wenn ihr folgende Fragen mit ja beantworten könnt, solltet ihr euch einmal bei uns melden.

- Hast du einen Computer?
- Hast du schon einmal ein Programm geschrieben, das auch nicht ständig abstürzt?
- Macht dieses Programm auch deinen Freunden und Bekannten Spaß?
- Könntest du dir vorstellen, daß dein Programm neben

den Produkten renommierter Software-Häuser bestehen könnte?

Wenn du alle Fragen mit einem klaren Ja beantwortet hast, macht dir **SMASH** ein Angebot. Du schickst das von dir programmierte Computerspiel (eventuell auch Anwendungen oder Utilities) einfach an folgende Adresse:

SMASH
Postfach 1640
7518 Bretten

Bitte unbedingt eine ausreichende Beschreibung beilegen. Das erleichtert uns die Arbeit sehr. Wir schauen uns das Programm in der Redaktion an und checken ab, ob es für eine Vermarktung durch ein Software-Haus in Frage käme. Da wir zu den meisten Produzenten gute Beziehungen haben, ist es für

uns ein leichtes, mit einem guten Programm in der Tasche die ersten Kontakte zu knüpfen.

Wenn nun ein Software-Haus Interesse an dem einen oder anderen Programm bekundet, sagen wir dir Bescheid, geben noch ein paar gute Tips mit auf den Weg (Honorarforderungen, Tips zum Vertrag usw.) und bringen dich mit dem entsprechenden Software-Produzenten zusammen. Für uns ist dann die Arbeit getan.

Auf jeden Fall müßt ihr eurer Einsendung Rückporto beilegen, da wir eure Datenträger sonst nicht mehr zurückschicken können. **SMASH** wünscht für alle schlaflosen Programmierernächte viel Vergnügen.



CARSTEN

Tsch
beisammen!

Vor euch liegt die "Sommerausgabe" von **SMASH**. Was uns dazu von den Softwarehäusern auf die Tische flatterte, war bis auf einige Ausnahmen nicht unbedingt berauschend. Es scheint, als hole man zum großen Herbstschlag aus. Spätestens auf der PC Show in London, die im September stattfindet, müssen die Katzen aus den Säcken gelassen werden.

Wer glaubt, daß man bei schönem Wetter nicht vor dem Computer sitzen kann, der irrt sich gewaltig. Einen gefüllten Kühlschrank und die Füße in kaltem Wasser verhelfen garantiert zu einem neuen Highscore. Damit ihr trotz Compi, Sonne und Acqua Minerale nichts im Fernsehen verpaßt, stiftet das französische Softwarehaus Titus einen Videorecorder. Wer weniger gern in die Glotze guckt, kann schon einmal sein "Kinderzimmer" räumen. Electronic Arts nämlich verlost in diesem **SMASH** eine supergroße Autorennbahn.

Mit einem lauten "brrrrmm, brrrrmm, brrrrmm" in der Kehle sagen wir

Ciao und tschüss
Ihr
SMASH -
Team

ARNO



HARTMUT





TIPPS

Das Titelbild ist das Artwork des Spieles Kult. Es wurde uns freundlicherweise von Exxos/Infogrames zur Verfügung gestellt.

R Review

Alpha Max One **81** * Bio Challenge **12** * Blood Money **18** * Bumpy **48** * Chuck Yeager 2 **20** * Firebrigade **25** * Grand Prix 2 **27** * Gretzky Hockey **26** * H.A.T.E. **48** * Journey **24** * Kult **90** * Lords of Rising Sun **35** * Mayday Squad **47** * Mord in Venedig **81** * Navy Seal **25** * Nicklaus' Golf **26** * Nightdawn **46** * Phobia **28** * Precious Metal **96** * Prophecy **44** * Quasar **81** * Running Man **16** * Shogun **34** * Silpheed **45** * Space Quest 3 **87** * Stormlord **20** * Subway Viligante **21** * The Champ **89** * Triton III **33** * Twilight's Ransom **80** * Twilyte **33** * Typhoon Thomson **46** * Voyager **81** * Wicked **12** * Winnetou **88** * Yuppie's Revenge **96** * Zork Zero **30** *

B Bericht

Zum ersten Male meldeten sich unseren beiden neuen Reporter aus England, Katharina Hanza und Gordon Houghton. Dick dabei ist wieder Dany von Tilt aus Frankreich. Auf Seite 98 geht's los.

i

Neben Leipziger Allerlei diesmal mit dabei: Strandlektüre für die heißen Tage im Urlaub. Zu lesen ab Seite 6.

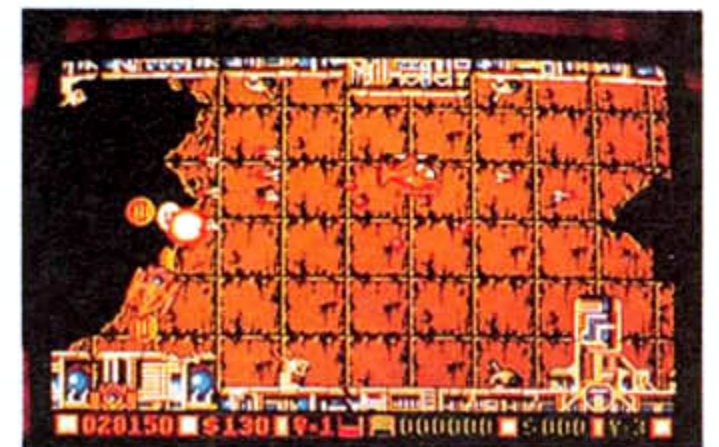
Unter dieser neuen Rubrik tragen wir alles zusammen, was wir aus der Software-Szene zu Ohren bekommen. Die Augen werden euch auf Seite 10 geöffnet.

P Preview

Knight & Fight, Great Courts und Eyes of Horus. Dreimal weiß **SMASH** schon jetzt, was andere erst Monate später erfahren werden. Die Blicke in die Zukunft könnt ihr auf den Seiten 14 und 97 werfen.



Neben Tips und Trick findet ihr in unseren Games Guide-Seiten Komplettlösungen zu Space Quest 3, Manhunter und Stormtrooper. Außerdem Hilfen zu Technocop und Battletech. Auf Seite 61 geht es los.



Blood Money – SMASH Gold Medal-Winner

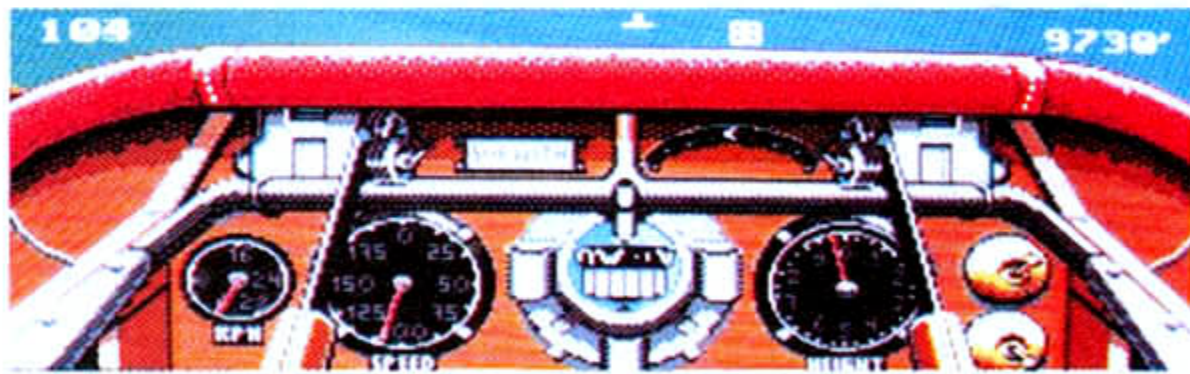
Japan Total – Lords of the Rising Sun (Abb.)

und Shogun. Golf bei Jack Nicklaus





Wer wird denn gleich in die Luft gehen? Die Fallschirmspringer wissen zumindest, wie sie wieder herunterkommen. Rauspringen dürfen sie aus einer Maschine, die man mit Yeager's Flugsimulator 2 fliegen kann.



Zweimal komplett gelöst – in Rekordzeit! Sierra-Adventures Manhunter und Space Quest 3 bergen keine Geheimnisse mehr.

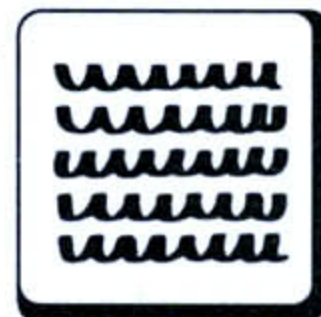


Hartmut zeigt, was am Himmel alles möglich ist. Um Fallschirmspringen und Paragliding geht es ab Seite 82.

PSY hilft nicht nur Geld sparen sondern präsentiert auch noch den neuen Automaten Truxton. (Seite 75)



Kleinanzeigen immer größer. (Seite 78)



Die Vignette spielend bei Wicked eine große Rolle. Das Bild ganz unten gehört zu Phantasy Star 2.

Ihr habt geschrieben – wir drucken sie auf Seite 22 ab: eure Post.



Arnd trieb sich im Wald der Fantasie herum. Was es neues von Rotkäppchen zu sagen gibt, steht auf Seite 36.

Das Rollenspiel Paranoia untersuchte für euch auf Seite 37 unser Spezialist Frank. Alles über Postspiele steht auf Seite 39. Der zweite Teil von Guido Henkel's Rollenspielerien beginnt auf Seite 42.

Guido Henkel geht an's Eingemachte. Sein neues Rollenspiel nimmt immer genauere Formen an.

Impressum
Inserenten
Vorschau
Seite 98



Konsole mio

Reviews von folgenden Games:

SMB 3, Phantasy Star 2, Ghostbusters, Blades of Steel, Tiger Heli, Titan Warriors, Poseidon und Legendary Wings.

Dazu eine Kiste voll Tips Tricks von Bernhard.





Bücher

Jetzt, wo die Ferien anstehen, sind sicher viele von euch auf der Suche nach geeigneter Urlaubsliteratur. **SMASH** baut auch hier wieder vor und hat sich für euch einmal umgesehen. Da wir wissen, daß die südliche Sonne so manche Gehirnströme zum Erlahmen bringen kann, beschränken wir uns auf mehr oder weniger leicht verdauliche Kost. Außerdem haben wir jedes Paperback gewogen. So könnt ihr sofort sehen, ob die Grenze von 20 kg Freigeäck überschritten wird.

Auf der Spur des Bösen (Von Stephen Laws, Verlag Knauer, 333 S., 206 g, 9.80 DM)

Besonders geeignet für England- oder Schottlandurlauber, die schon bei leichtem Nebel das große Muffensausen bekommen.

Wehe wenn der Wind weht (Von John Saul, Verlag Heyne, 398 S., 272 g, 8.80 DM)

Eine unheimliche Bergwerksmine versetzt einen Ort in Angst und Schrecken. An dieser Stelle einen herzlichen Gruß an alle Bewohner des Kohlenpotts.

Flüstern in der Nacht (Von Dean R. Koontz, Verlag Knauer, 576 S., 328 g, 9.80 DM)

Wer sowieso einen leichten Schlaf hat, kann ihn sich mit dieser Lektüre vollends abgewöhnen.

Schwarz (Von Stephen King, Verlag Heyne, 237 S., 477 g, 19.80 DM)

King hinterläßt phantastische Spuren auf dem Weg zum Schwarzen Turm. Fünf Shortstories, die doch zusammengehören.

Tod auf dem Golfplatz (Von Peter Fox, Verlag Knauer, 271 S., 159 g, 7.80 DM)

Eine Mordserie, die nach mathematischen Berechnungen durchgeführt wurde, will erst einmal aufgeklärt sein.

Black Market (Von James Patterson, Verlag Bastei-Lübbe, 463 S., 251 g, 8.80 DM)

Wer den Rest seiner Urlaubskasse in Aktien anlegen will, sollte sich zuvor diesen Thriller durchlesen, sonst könnte es der letzte Urlaub gewesen sein.

Katzenmagie (Von Whitley Strieber, Verlag Heyne, 477 S., 264 g, 9.80 DM)

Ist die Katze zu stark, sträubt sich der Mensch. Für alle Katzen- und Hexenliebhaber bestens geeignet.

Papa Godzilla (Von Wolfgang Jeschke, Verlag Heyne, 479 S., 259 g, 14.80 DM)

Science-fiction-Sammlung namhafter Autoren. Die Titelgeschichte setzt sich mit der Schaffung eines künstlichen Papstes auseinander (oh Gott!).

Die Brut (Von James Herbert, Verlag Heyne, 316 S., 199 g, 7.80 DM)

Wer sich schon immer vor Batten gefürchtet hat, wird nach dieser Lektüre seine Wohnung niemals mehr verlassen.

Schattenfeuer (Von Dean R. Koontz, Verlag Heyne, 477 S., 260 g, 9.80 DM)

Ein Genetiker taucht nach seinem königlichen Tod offenbar wieder auf. Nicht nur seine Frau kann sich einer leichten Verwunderung nicht erwehren.

Fische reden nicht (Von Len Deighton, Verlag Heyne, 253 S., 192 g, 7.80 DM)

Wer von euch dieses Jahr nach Portugal fahren wollte, sollte sich das noch einmal durch den Kopf gehen lassen. Dort häufen sich nämlich die Leichen am Strand.

Hinterhalt (Von Colin Forbes, Verlag Heyne, 285 S., 192 g, 7.80 DM)

Juli 1943. Die Invasion der Alliierten steht kurz bevor. Major James Petrie muß vorher allerdings noch eine Kleinigkeit erledigen.

Schwarzer Sonntag (Von Thomas Harris, Verlag Heyne, 349 S., 187 g, 7.80 DM)

Eine arabische Terrorgruppe plant einen gigantischen Schlag gegen die USA. Wer nach Nahost möchte, sollte dieses Buch lieber zu Hause lassen.

Blutiger Ernst (Von Stefan Murr, Verlag Heyne, 173 S., 123 g, 6.80 DM)

Der große Coup scheint allzu einfach zu sein. Leider kommt schon zu Anfang etwas dazwischen. Wie dumm!

Koko (Von Peter Straub, Verlag Heyne, 559 S., 758 g, 24.80 DM)

Wenn sich Veteranen des Vietnam-Krieges zu einem Pläuschchen treffen, ist immer was geboten. Bei Koko sogar besonders viel!

Das beste Preis/Gramm-Verhältnis erzielte übrigens **Black Market**. Bei **Flüstern in der Nacht** bekommt man die meisten Seiten für's Geld.

NEW's SOFTWARE

Spiele und Anwendungen der führenden Softwarehäuser für fast alle Rechner

Bitte nur

HÄNDLERANFRAGEN!

NEW's Software Karl-Heinz Klug
Wülfrather Str. 8 · 4000 Düsseldorf 1
Tel. 0211-6 79 09 25 + 0211-67 62 01
TELEFAX 0211-67 15 44

**WORLD GAMES
KARLSRUHE 1989**
20.-30. Juli 1989



Worldgames 1989

In Karlsruhe finden vom 20. bis 30. Juli die Worldgames 1989 statt. Man könnte sagen, es handelt sich dabei um eine Olympiade für Individualisten. Daß das Internationale Olympische Komitee das Patronat für diese Veranstaltung übernommen hat, zeugt von einer Anerkennung für die hier gezeigten, weniger bekannten Sportarten.

Habt ihr schon einmal von Pétanque, Tumbling oder Netball gehört? Wenn nicht, befindet ihr euch in guter Gesellschaft. Die **SMASH**-Crew wird sich jedenfalls 10 Tage lang unter die Sportler mischen und über die Worldgames berichten. Vielleicht entdeckt ja der eine oder andere von euch eine Sportart, die in Frage käme.

Wer glaubt, Tauziehen wäre etwas für alte Männer, irrt sich gewaltig.



KWILT

In deutscher Sprache und mit deutscher Anleitung.



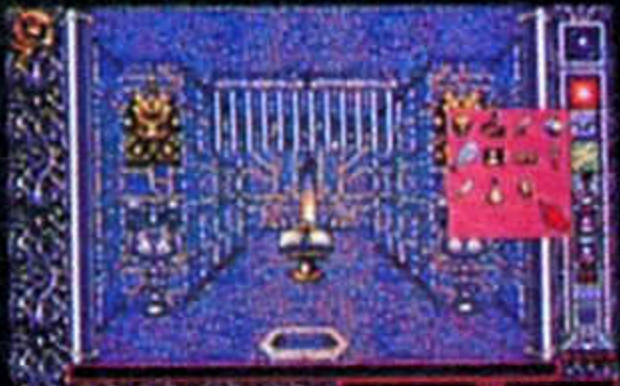
Der Tempel der fliegenden Untertassen birgt fürchterliche Geheimnisse.



Schrecklich rätselhaft, aber so bezaubernd...



Die Gänsehaut bleibt dir nicht erspart! Du wirst nicht mehr der alte sein!



Sogar deine besten Freundinnen werden dich kaum wiedererkennen...



Sie werden glauben, daß du verdorbene Trompschwänze geraucht hast...



EXXOS hat dich überlistet, Von nun an bist du ein PSY-Mutant.



CAZA
89

EXXOS IS GOOD FOR YOU!

ATARI ST
AMIGA 500/1000/2000
PC & COMPATIBLES



BOMICO SERVICELINE

Vertrieb:
BOMICO
Elbinger Straße 1
6000 Frankfurt/M. 90

Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen?
Möchten Sie Tips zum Spielablauf?
Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo. - Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr.
Ein Anruf genügt! Tel. 0 69 / 77 80 25

Mitvertrieb Österreich: KARASOFT



Video-Kopierschutz-Decoder

Habt ihr gewußt, daß das Kopieren von ausgeliehenen Videofilmen erlaubt ist? Im Preis einer jeder Leercassette ist nämlich eine Urhebergebühr bereits enthalten. An Freunde und Bekannte allerdings darf die so gewonnene Kopie nicht weitergereicht werden. Da viele Video-Produzenten ihre Werke aber

mit immer ausgefeilteren Kopierschutz-Mechanismen versehen, fällt es den meisten nicht leicht, eine annehmbare Qualität zu erreichen. Die Firma ELV hat jetzt ein Gerät entwickelt, das die Störsignale des Kopierschutzes einfach ausschaltet. Den Decoder VCD 7000 kann man für 298 Märker bei ELV, Postfach 1420, 2950 Leer, beziehen. Für ganz Eilige: Telefon 04 91 / 60 08 88.

Der Multicolor Joystick Cruiser von Dynamics besticht durch seine ungewöhnliche Farbgebung. Die Gangbarkeit des Steuerhebel ist in drei Stufen einstellbar: leicht, mittel, hart.



Therapy

Von MB erschien vor kurzem das Erwachsenen-Spiel Therapy, bei dem es darum geht, die menschlichen Schwächen zu kaschieren und mit den Stärken zu protzen. Für alle, die zwar nicht gerne den Onkel Doktor,

sondern viel lieber Freu(n)d Siegmund darstellen, ist dies der richtige Zeitvertreib. Spätestens dann, wenn das Wohnzimmer nur noch mit einer Couch möbliert ist, sollte man sich wieder auf Mensch-ärgere-Dich-nicht besinnen. Therapy kostet übrigens psychologische 60 Mark.



Die hübsche Dame läßt sich leider nicht kopieren.

Familien-Spiel für Psychopathen: Therapy



Video News

Jacques Mayol und Enzo Molinari sind dicke Freunde. Wenn es allerdings darum geht, einen Weltrekord im Tieftauchen ohne Atemgerät aufzustellen, werden sie erbitterte Gegner. Die Rekordjagd endet *Im Rausch der Tiefe!* (FSK ab 12 Jahre, CBS/FOX)

Der Verhaltensforscher Penfield Gruber beschränkt seinen Kontakt mit der Außenwelt auf Videoüberwachungsgeräte. Sein guter Ruf auf diesem Gebiet bringt ihm einen Auftrag aus der Unterwelt ein. Das war ein verhängnisvoller Mißgriff. Mr. Gruber stürzt in einen Strudel von Ereignissen, denen er nicht gewachsen scheint.

Blindside ist ein Actionthriller, der den Zuschauer bis zum Schluß im Dunkeln tappen läßt. (FSK ab 18 Jahre, CBS/FOX)

Twice Dead, der doppelte Tod, zeigt sich im geerbten vermeintlichen Traumhaus der Familie Cates. Nicht nur eine

Rockerbande, die sich in dem Gebäude niedergelassen hat, sondern auch der Geist des verstorbenen Onkels machen einem das Leben nicht gerade leicht.

Was tut man in einem solchen Fall? Man läßt die beiden Kontrahenten aufeinander losgehen und wartet, bis sich die Lage geklärt hat. (FSK ab 18 Jahre, Virgin Video)

Andy Colby erlebt ein *Phantastic Adventure*, als er durch einen dummen Zufall in eine laufende Fernsehsendung hineinkatapultiert wird. Weltraum-

krieger, Monster und Motorradgangs sind noch die kleinsten Übel. Und die Moral von der Geschichte: Traue deinem Fernseher nicht! (FSK ab 18 Jahre, Virgin Video)

Pascali arbeitet als Spitzel auf einer scheinbar friedlichen Insel. Eines Tages erscheint ein mysteriöser Engländer, in dessen Dienste er tritt. Auf der gemeinsamen Suche nach längst vergessenen Schätzen entgleiten Pascali die Fäden, die er fest in Händen zu halten glaubte.

Die Hauptrolle spielt Ben Kingsley, der mit *Ghandi* seinen bislang größten Erfolg feierte. (FSK ab 12 Jahre, VCL)

Buster Edwards ist einer der Bankräuber, die am 8. August 1963 den größten Postzugraub der Geschichte durchführten. Er flieht nach Acapulco und läßt seine Frau June nachkommen. Dieser gefällt es jedoch im verregneten London besser, weshalb sie dorthin zurückkehrt. Buster entscheidet sich für die Liebe und geht ebenfalls nach England zurück. Das Wiedersehen mit seiner Frau entschädigt ihn für die 15 Jahre Knast, die er nun abbrummen muß.

Phil Collins, Sänger der Gruppe Genesis, feiert hier sein Filmdebüt, das alle Herzen höher schlagen läßt – nicht nur wegen der Filmmusik. (FSK ab 12 Jahre, VCL)



V I D E O NEWS

Grenzenlos – Erlebnisstark

ATARI ST Computer –
da steckt Wahnsinns-Power drin



Das sind Computer der Spitzenklasse.
Super stark – dabei echt schnell.
Ob spannende Action, Animation,
Textverarbeitung, Kalkulation, Grafik,
Programmieren oder Musik. Alles
geht! Mit Superfarben. Oder, so wie's
Profis mögen, Schwarz auf Weiß.
Mit dem hochauflösenden ATARI
Monitor SM 124.

ATARI ST Computer –
Höchstleistung auf allen Gebieten.
2 x „Computer des Jahres“.

 **ATARI**

... wir machen Spitzentechnologie preiswert.

Superprogramme Signum, Calamus, STAD, Lavadraw, PGraph, Imagic, Creator,
Cubase, Twenty Four und viele andere gibts nur für ATARI ST Computer.



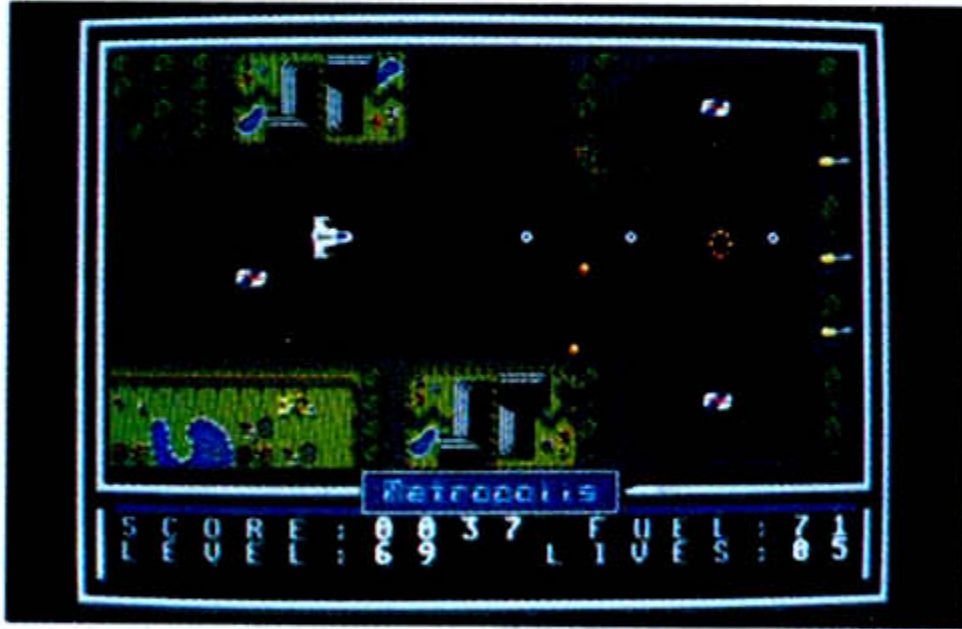
Dominator (Amiga)



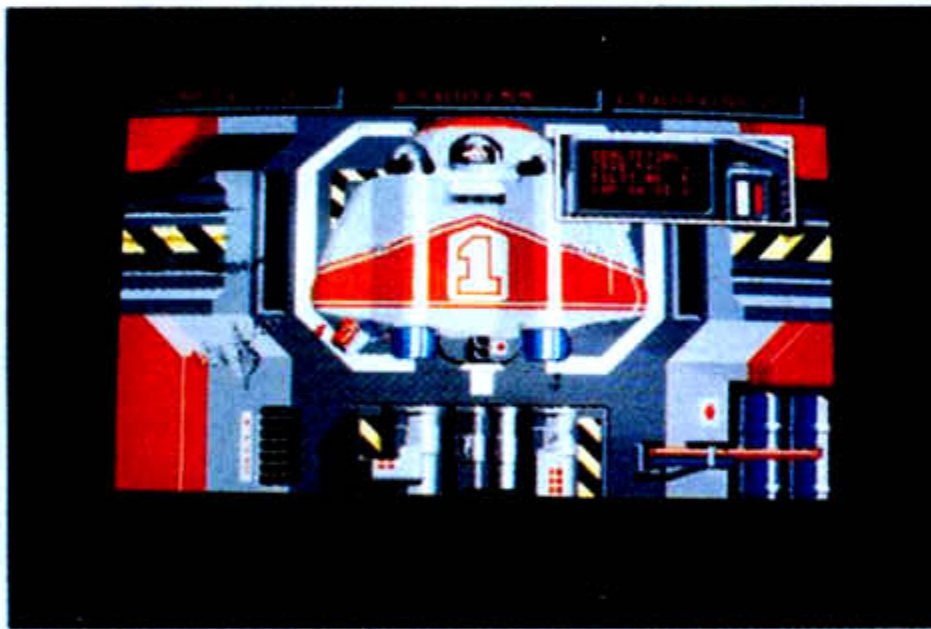
Total Eclipse (PC)



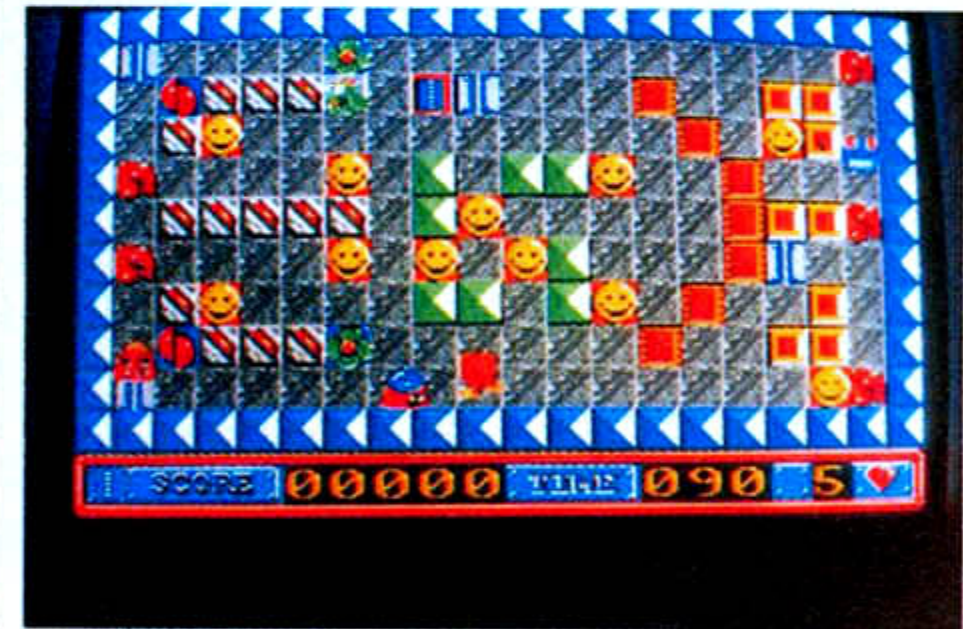
Wangler (Amiga)



Metropolis (ST)



Powerdrome (Amiga)



Rollout (Amiga)



Silkworm (Amiga)



Powerdrome (Amiga)



Microprose Soccer (ST)

Dominator

Ein Monster, das gerade eine Metamorphose von der Maschine zum Organismus durchmacht, bedroht die Erde. Klar, daß heftiges Geballere angesagt ist.

Dominator (ST, Amiga, CPC, Spectrum, C64)
System 3

Pirates

Von Microprose stammt ein Rollenspiel, das sich mit der Seefahrt des 16. und 17. Jahrhunderts beschäftigt. Natürlich gibt's hier jede Menge Zoff mit Piraten.

Pirates (ST)
Microprose

Powerdrome

Piloten verschiedener Galaxien duellieren sich, um die Cyberneue Trophy zu erringen. Ein Bonbon ist die Möglichkeit, zwei Computer zu koppeln und dann gegeneinander fliegen zu lassen.

Powerdrome (Amiga, ST)
Electronic Arts

Ringside

Dieses Boxspiel gibt's jetzt auch für C64 und C128. Alle Funktionen der Amiga-Version wurden übernommen.

Ringside (C64)
EAS Software

RVF

Mit großem Aufwand wurde eine neue Rennsimulation ins Leben gerufen. Auf der Basis der Rennmaschine 750 RVF von Honda entstand ein Simulator, der einiges verspricht. Warten wir's ab ...

RVF (Amiga, PC)
MicroStyle

Total Eclipse

Mit 3-D-Grafik geht's in eine Pyramide, um den Fluch des Pharaos zu bannen und den Untergang der Welt zu verhindern. Ein Grafik-Adventure an den Ufern des Nils.

Total Eclipse (Amiga, ST, PC)
Microprose

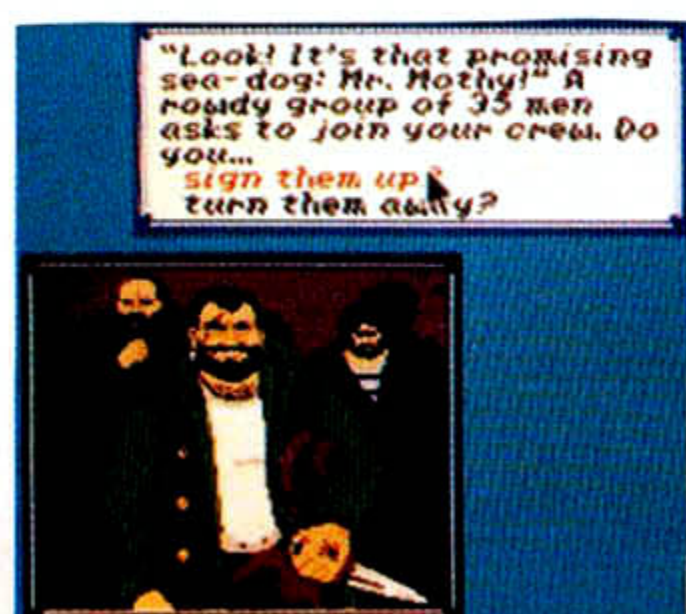
Rapid Software

Diesen Namen wird ein neues Label tragen. Unter ihm will Software Horizons Low-budget-Spiele für 16-Bit-Rechner anbieten. Die Games sollen alle ca. 20 DM kosten. Einige von ihnen können wir euch hier bereits ankündigen.

Twylite ist ein schnelles 3-D-Ballerspiel für ST und Amiga.

In *Metropolis* sind über 100 Screens zu bewältigen, um die Aufgabe zu lösen.

Bei *Jeopardy* rollt man mit einem Panzer über ein Schlachtfeld und sammelt alle Waffen auf.



Pirates (ST)



Ringside (C64)



RVF (PC)



Twylite (ST)

The Software Classics

Electronic Arts wartet mit einer neuen Budgetreihe auf. Unter dem Titel *The Software Classics* werden neun Klassiker vertrieben, unter anderem *The Bard's Tale*, *Marble Madness*, *Skyfox II* oder *The Archon Collection*.

Roll-Out

Ein neues Spiel für Level-Stürmer. Smilies müssen abgeräumt sowie Bonuspunkte gesammelt werden, und das über 100 Levels lang!

Roll-Out (Amiga)
EAS Software

Microprose Soccer

Aller guten Dinge sind drei. Dieses auf dem C64 so erfolgreiche Fußballspiel läuft jetzt auch auf den 16-Bit-Rechnern ST und Amiga. Alle Funktionen der C64-Version wurden übernommen.

Microprose Soccer (Amiga, ST)
Microprose

Wangler

Ihr steuert eine Kugel durch ein Labyrinth. Die Zeit, alle Schlüssel zu finden, ist kurz bemessen. Rosa Monster versperren den Weg und müssen bewältigt werden. Über fünfzig Levels warten auf die Kugel. Außerdem ist ein eigener Editor zur freien Gestaltung der Abschnitte vorgesehen.

Wangler (Amiga)
EAS Software

Fliegen mit dem Flight Simulator III

Vogel-Buchverlag
238 Seiten, 40.- DM

Für die blutigen Anfänger unter den Wohnzimmerpiloten gibt's jetzt ein Buch aus der Reihe Chip-Wissen, das sich mit den theoretischen Grundlagen des Fliegens beschäftigt. Es bietet tiefe Einblicke in die Planung und Durchführung von Standardflugmanövern, also beispielsweise von Landeanflügen. Unter anderem liegen auch Auszüge echter Luftfahrtskarten bei.

Strategic Studies Group

Electronic Arts stellt unter diesem Label zwei neue Titel vor, und zwar *Gold of the Americans* und *Fire King*. In dem Strategiespiel *Gold of the Americans* geht es darum, zur Zeit der Entdeckung der Neuen Welt verschiedene Expeditionsgruppen zu führen. Bei *Fire King* handelt es sich um ein Grafik-Actionadventure. Viele Aufgaben sind zu lösen, um die Erde von der Verdammnis zu befreien.

Gold of the Americans (PC, alle Grafikkarten)
Fire King (C64)
Electronic Arts

Highlights

Rainbow Arts wird für C64 und Amiga eine Sammlung erfolgreicher Spiele herausbringen: *Highlights* wird die Games *Katakis*, *Realm of the Trolls*, *Volleyball Simulator*, *Garrison* und *Danger Freak* enthalten.



The Software Classics: neun altbekannte Klassiker, unter anderem The Bard's Tale, Marble Madness und The Archon Collection

Was aussieht, wie eine unüberschaubare Technikwüste, wird nach der Lektüre des Buches um einiges durchsichtiger



Virgin Games – Ein Comeback

Seit einem Jahr waren sie weg vom Fenster; nun soll's wieder richtig losgehen. Dieses Label steht für alle Spielhallenumsetzungen und Sportsimulationen. Das für Brettspielumsetzungen wird *Leisure Genius* heißen, das für Rollenspiele und Grafik-Adventures *Melbourne House*.

So wird beispielsweise in Kürze der Sega-Renner *Shinobi* für alle 8- und 16-Bit-Maschinen auf den Markt kommen. Man darf gespannt sein, nachdem sogar die Gruppe Depeche Mode Teile der Sega-Version als Hintergrund für ihr Video zum Titel *Everything Counts* verwendet hat.

Bereits auf der European Computer Trade Show wurden von Virgin Titel vorgestellt. Bei *Gemini Wing* handelt es sich um eine Umsetzung des gleichnami-

gen Tecmo-Arcadehits. *Silk-worm* basiert auf einem bekannten Spielautomaten: Ballern bis zum Muskelkrampf.

3D Pool

Noch eine Umsetzung. Das im letzten Heft angekündigte Pool-Billard gibt's nun auch für die CPCs.

3D Pool (CPC)
Firebird



!SUPERPREISE! ★ Bares Geld gespart ★

SOFTWARE FÜR ATARI ST

Elite	65.00 DM
Menace	50.00 DM
PacMania	50.00 DM
Hostage	60.00 DM
Soldier of Light	55.00 DM
Afterburner	55.00 DM
Nebulus	55.00 DM
Operation Wolf	55.00 DM
Return of Jedi	55.00 DM
Lombard Rally	65.00 DM
Double Dragon	52.00 DM
Barbarian	50.00 DM
Bionic Commando	55.00 DM
Starglider 2	60.00 DM

Weitere umfangreiche Hard- und Software, darum noch heute LISTE anfordern!

PD-SOFTWARE FÜR ATARI ST

1 Eins. PD-Diskette	4.50 DM
ab 5 Disketten nur	4.00 DM

RTV-Versand Ralf Thetner

Postfach 16 41 · 7218 Trossingen



Wer an die Liebe auf den zweiten Blick glaubt, liegt bei Bio Challenge richtig.

BIO CHALLENGE

Bio Challenge

Jahrhunderte sind vergangen. Von Generation zu Generation wurden unsere Gene immer schwächer. Der menschliche Körper kann kaum noch überleben, denn außerhalb der heimischen Computerbude treibt sich allerlei fieses Getier herum.

Irgendwann hat man es schließlich satt, immer nur im Rollstuhl durch die Gegend zu walzen. Um die Herrschaft über die Erde wieder zurückzugewinnen, haben sich Wissenschaftler etwas Besonderes einfallen lassen. Man nimmt ganz einfach das Gehirn eines Menschen und setzt es in einen Körper aus Stahl. (Das mag sich ja im Straßenverkehr als recht nützlich erweisen, in anderen "Verkehrs-

bereichen" dürfte es eher hinderlich sein.)

Man nennt sich nun nicht mehr Mensch, sondern K.L.I.P.T. Als solcher ist man in der Lage, sich der bereits erwähnten Monster zu erwehren. Dies geschieht aber nicht auf die ach so übliche Shoot'em-down-Methode. Nein, hier haben sich die Programmierer etwas anderes einfallen lassen. Man kann die Gegner mit in der Luft schwebenden Plattformen zerquetschen oder, nach Aufnahme von Extras, Projektile auf sie lenken. Wer's noch einfacher haben möchte, zertritt sie.

All dies klingt eigentlich recht simpel, ist es aber nicht. Bei jeder Bewegung und bei jedem Feindkontakt verbraucht unser

K.L.I.P.T. Öl. Es ist also notwendig, den Ölstand im Auge zu behalten und gegebenenfalls wieder aufzufrischen. (Na denn, Prost!) Um in den nächsten Level zu gelangen, muß man Teile eines Amuletts finden. (Fragt mich aber bitte nicht, warum). Diese erhält man, wenn man einen Gegner ins Jenseits befördert. Auf die gleiche Weise kommt man auch an Munition, um den an jedem Level-Ende wartenden Obermacker beseitigen zu können.

Bio Challenge hat in England bereits einiges Lob eingeheimst. Ich war also recht gespannt auf dieses Programm. Anfänglich konnte ich allerdings nicht viel damit anfangen. Ich hatte jedoch Zeit und wollte außerdem wieder einmal meinen guten Willen zeigen. Und siehe da, nach einer halben Packung Chips konnte ich so langsam meine britischen Kollegen etwas besser verstehen.

Es macht wirklich Spaß, mit dem gut animierten Roboter durch die Gegend zu hüpfen. Die Hintergrundgrafiken sind besonders in den höheren Levels sehenswert, und der Sound ist auch nicht zu verachten. Was mich allerdings störte, waren die ab und zu flackernden Sprites.

Wer sich von der anfänglichen Tüftelei nicht gestört fühlt und an "Liebe auf den zweiten Blick" glaubt, wird mit Bio Challenge seinen Spaß haben.

Bio Challenge (*Amiga, ST)
Hersteller Delphine Software, Info Bomico
Preis 79,95 DM

★ Sound	8
★ Grafik	8
★ Motivation	7
★ Preis/Leistung	8

Peter Gasch

WICKED

BIESTIGE BLÄSCHEN BLUBBERN BÖSARTIG

In Form von blauen und grünen Blasen ist das Böse durch dunkle Tore in die zwölf Sternbilder eingebrochen und droht nun, den Himmel zu verdunkeln. Du bist auserwählt, die finsternen Türen zu schließen. Die gemeinen Bläschen verschlingen alles, was sich ihnen in den Weg stellt. Darunter befindet sich auch das Gute, das in Form von orangefar-

benen Bläschen und Karos aus anderen Türen spießt. Eine komische Geschichte, nicht wahr?

Aber es kommt noch dicker. Durch göttliche Vorgänge hat man dich in einen flammenden Stern mit Kanone verwandelt. (Haben echt Fantasy, die Jungs von Activision!) In dieser Rolle stehst du nun vor verschiedenen

Aufgaben. Zum einen gilt es, durch gezielte Schüsse die bösen Bläschen daran zu hindern, sich zu vermehren. Ihre sterblichen Überreste färben sich rot und können nun von den guten Bläschen überwuchert werden. (Genau wie im Film; das Gute muß immer siegen.)

Biestige Bläschen blubbern bössartig...! Bei Wicked geht es darum, die Bläschen, die durch Tür und Tor eindringen, zum Platzen zu bringen.

Außerdem hat der Spieler die Aufgabe, den Weg zu den finsternen Toren freizuschießen, damit die guten Bläschen die Portale überwuchern können. Doch du hast noch mehr zu tun. Kleine Sporen sind einzusammeln und zu verteilen. Aus ihnen wachsen Tore, die ihrerseits gute Bläschen produzieren. Dummerweise baut das Böse aber ebenfalls Portale, die fiese Bläschen hervorbringen. Zu allem Überfluß wuseln über all diese Pracht noch bitterböse Monster wie Riesenspinnen, Teufel oder gierige Hände. Knall sie ab, sonst hast du keine Chance.

Damit das Ganze nicht gar so schwer wird, haben die Programmierer Extras vorgesehen. Sie bieten Zusatzleben, Unverwundbarkeit, mehr Feuerkraft oder auch eine Aufhebung des Zeitlimits. Hat man ein Sternbild von bösen Bläschen befreit, geht es ab ins nächste.

Was soll ich nun von *Wicked* halten? Grafik und Sound sind ja



ST

ganz nett. Man hört eine Melodie mit fetzigen Drums und schnuckeligen Verzerrungen. Über die Grafik kann man auch nicht lästern. Sehr eindrucksvoll haben die Programmierer das Aufrollen der Sternkarte in Szene gesetzt. Ansonsten gibt es aber nichts, was die Augen zum Leuchten bringt. Macht *Wicked* Spaß? Meiner Ansicht nach ja,

aber leider nicht lange genug für eine hohe Motivationsnote.

Wicked (*ST, Amiga)
Hersteller Electric Dreams, Info Ariolasoft
Preis ca. 69 DM / ST
89 DM / Amiga

★ Sound	7
★ Grafik	7
★ Motivation	5
★ Preis/Leistung	6

Carsten Borgmeier

POWERSOFT S. Aulich & D. Johnson

Auszug aus unserem AMIGA - Programm

3 D Pool 59.-	Arctic Adventure dt. 55.-
Battletech 75.-	Leonardo dt. 55.-
Gunship dt. 75.-	Microprose Soccer 69.-
Ballistix 59.-	Populous dt. 69.-
Spherical 59.-	Blood Money dt. 69.-
Elite dt. 69.-	Grand Monster Slam 59.-
Kick Off 45.-	Track Suite Manager 55.-
Voyager dt. 69.-	Millenium 2.2 75.-

Nachnahme DM 8.- ab DM 150.- frei

Wittenauer Str. 7
1000 Berlin 26 Tel. 030 / 492 20 56

Berlin **Berlin**

Softwareladen!

Hauptgeschäft
Schwedenstr. 18c
1000 Berlin 65
Am Bahnhof Osloer Straße

Filiale # 1
Lahnstr. 94
1000 Berlin 44
Am Bahnhof Neukölln

GREATEST BIT's by
MEGA-VISION

Populous 69.- Savage 85.- ATARI ST u. AMIGA
Running Man 79.- 3D-Pool 65.-

	ATARI ST	AMIGA
Ballistix	65.-	65.-
Bio Challenge	75.-	75.-
Blasteroids	59.-	79.-
Blood Money	a.A.	85.-
Falcon F-16	79.-	89.-
Forgotten Worlds	65.-	65.-
Fright Night	65.-	65.-
Galdregons Domain	59.-	59.-
Grand Monster Slam	65.-	65.-
Gunship	79.-	79.-
Kick Off	45.-	45.-
Leisure Suit Larry II.	89.-	89.-
Manhunter	89.-	89.-
Orbiter	79.-	79.-
Police Quest II.	a.A.	79.-
Sperical	65.-	65.-
Stormtrooper	65.-	a.A.
The Kristal	a.A.	89.-
The Prison	65.-	65.-
Times Of Lore	79.-	79.-
Tom & Jerry	79.-	79.-
War In Middle Earth	65.-	65.-
Zak McCracken	75.-	75.-

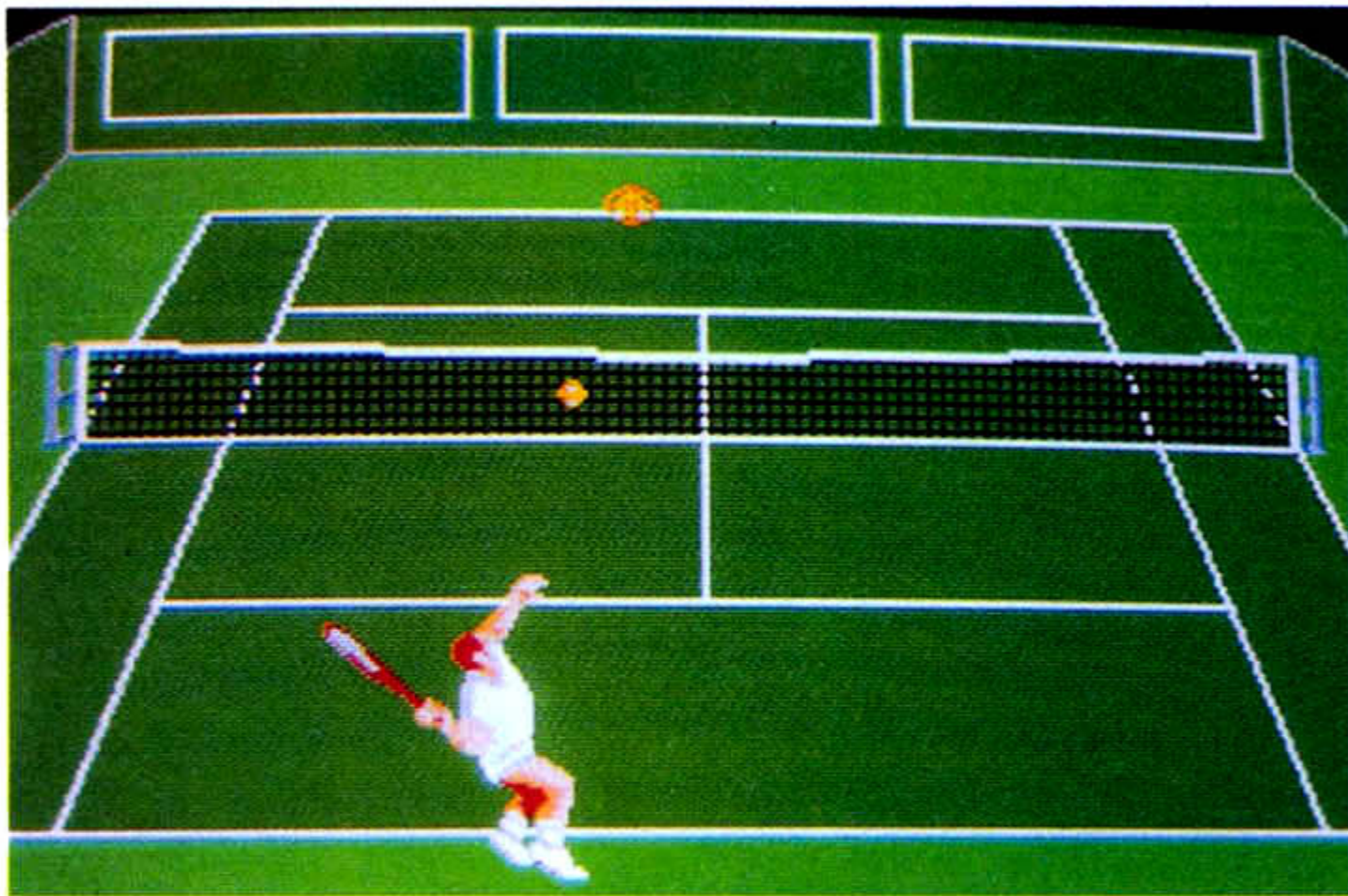
Weitere Programme (auch f. andere Comp.) auf Anfrage!

Versand in Mega-Vision-Sicherheits-Verpackung!
Auslieferung innerhalb 24 Std. (falls lieferbar)!
Lieferung per NN zzgl. Versandkosten DM 6.50,
ab DM 150.- **versandkostenfrei** - Ausland immer DM 12.-

MEGA-VISION

Software-Vertrieb
2970 Emden, Ringstr. 32b, Tel. 0 49 21 / 3 17 17

Amiga



Boris Lendl oder Ivan Becker – wie war das doch gleich?

SMASH hat Blue Byte (vormals Assage Entertainment) bei der Entwicklung der ersten beiden Produkte dieses Unternehmens über die Schultern geschaut.

Knight and Fight, in der letzten Ausgabe noch als *Sir Arrow* angekündigt, nimmt jetzt interessante Formen an. 105 verschiedene Räume erwarten den verliebten Ritter, der sich in das riesige Schloß wagt, um eine holde Prinzessin zu befreien. 160 Animationsstufen wurden bei der Darstellung des Helden verwendet. Aber auch alle anderen Charaktere wie schwarze Ritter, Geister, Drachen und Golons (ein Golon ist eine Mischung aus Frosch, Eidechse und Affe – Anm. des Programmierers) sollen dieses Animationsniveau besitzen.

Kommen wir nun aber zum Spielverlauf. Um die Prinzessin zu befreien, müssen viele Rätsel gelöst werden. Da gilt es, Zaubertränke mit den korrekten Zutaten am richtigen Ort zu brauen. Nur dann schrumpft der Held in Miniaturformat und gelangt durch enge Gänge. Außerdem heißt es Waffen suchen, um der vielen Bildschirmbösewichter habhaft zu werden. Für verschlossene Türen braucht ihr Schlüssel.

Die Hintergrundgrafik und die Animation des Helden sind schön anzuschauen. Soundeffekte fehlen leider noch. Auch die erwähnten Bösewichter toben noch nicht im Spiel herum. Das tun sie aber mit Sicherheit Ende September, Anfang Oktober. Dann steht nämlich der

Veröffentlichungstermin von *Knight and Fight* für ST, Amiga, PC und C64 an.

Für dieselben Systeme wird es das Spiel *Great Courts* geben. Dieses Programm hat die Daten von 63 Tennisspielern in einer Weltrangliste gespeichert. Du bist Nummer 64 und mußt dich langsam, aber sicher hocharbeiten. Im Trainingsmode kannst du Aufschläge üben, gegen einen Partner oder eine Ballmaschine antreten, um später die Joystick-Steuerung und das Timing exakt zu beherrschen.

Gespielt wird in Melbourne, Paris, Wimbledon und Flashing Meadows. Pro Turnier finden maximal sechs Matches statt. Je mehr Gegner du schlägst und je häufiger du renommierte Turniere gewinnst, desto höher steigst du in der Weltrangliste.

Das Tolle an der ganzen Sache ist, daß jeder Computergegner auch real in der Weltrangliste existiert und dieselbe relative Spielstärke wie in der Wirklichkeit besitzt. Um Blondschoopf Boris Becker zu besiegen, muß man schon ganz schön fit, für Ivan Lendl sogar ein Meister sein.

Die Ergebnisse aller Paarungen lassen sich auf einem scrollenden Übersichtsplan abrufen. Eine Zwei-Spieler-Option gibt es bisher nur im Modem-Modus. Ob im fertigen Game auch zwei Teilnehmer gleichzeitig gegeneinander antreten können, war zum Zeitpunkt der Drucklegung noch ungewiß. Bereits fertiggestellt ist eine Replay-Funktion, mit deren Hilfe man sich den letzten Ballwechsel noch einmal anschauen kann. Das rotierende Spielfeld wird dann in ausgefüll-

ter Vektorgrafik dargestellt, und man sieht den Ball aus einer Art Kameraperspektive. Ein toller Effekt!

Die Vorabversion von *Great Courts* löste in der Redaktion Begeisterungstürme aus. Seitdem rufen wir des öfteren bei Blue Byte an und nötigen die Programmierer, endlich fertige Spielversionen herauszurücken. Wie man uns jedoch sagte, will man sich viel Zeit für *Great Courts* nehmen, damit dieses Game besonders gut wird. Deshalb wird es wohl auch erst im Oktober fertig sein. Wie sollen wir nur die lange Wartezeit durchstehen?

Carsten Borgmeier

Bösewichte, Ritter und dunkle Gänge sind die Zutaten des Zaubertranks.



Amiga

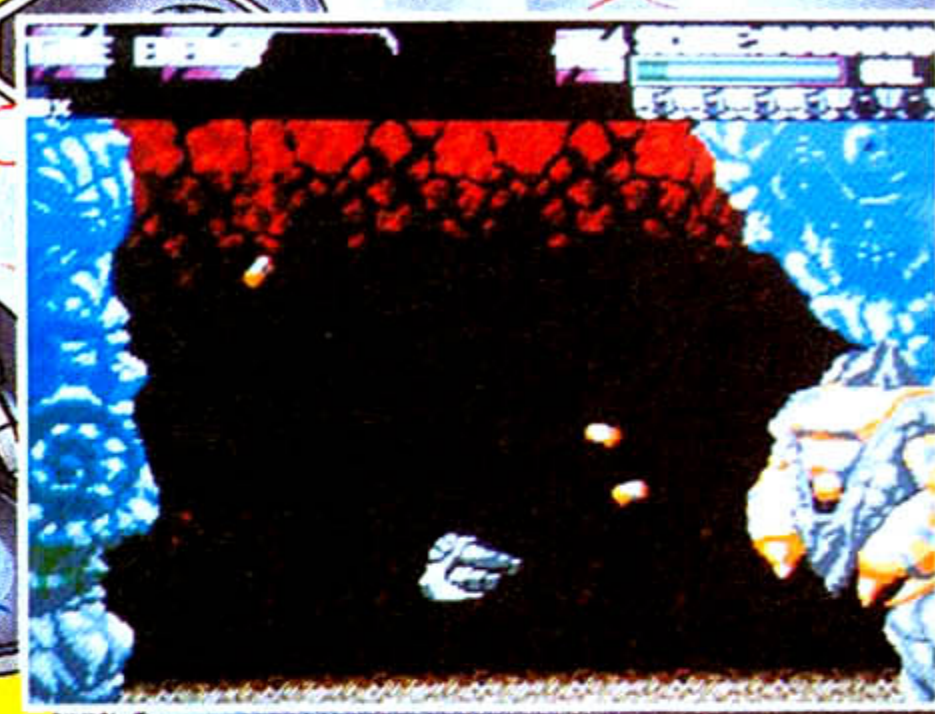
Bomiko CHALLENGE



BOMICO SERVICELINE

Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen?
Möchten Sie Tips zum Spielablauf?
Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo. - Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr,
Ein Anruf genügt! Tel. 0 69 / 77 80 25


For
Atari ST
Amiga



DELPHINE
SOFTWARE

MARKETED by Palace Software, The Old Forge, 7 Caledonian Road, London N1 9DX - Tél. : 01.278.0751
Vertrieb: **BOMICO**, Elbinger Straße 1, 6000 Frankfurt/M. 90
Mitvertrieb Österreich: KARASOFT





1969. Im deutschen Fernsehen läuft der Fernsehfilm *Das Millionen-Spiel*.

1982. Stephen King alias Richard Bachmann veröffentlicht seinen Roman *Running Man*.

1986 erscheint im Wilhelm Heyne Verlag die deutsche Übersetzung: *Menschenjagd*. Im gleichen Jahr dreht der Regisseur Paul Michael Glaser den Film *Running Man*, der den Roman zur Vorlage hat. Hauptdarsteller: Arnold Schwarzenegger.

Am 30.6.1988 startet der Film in der Bundesrepublik und wird zu einem Kassenschlager.

1989. Die Mannschaft von Grand Slam Entertainments liefert das Tüpfelchen auf dem i, das Computergame *The Running Man*.

Wer sich für die Hintergrundstory interessiert, aber den Roman nicht unbedingt lesen möchte, marschiert am besten in die nächste Videothek und holt sich den Film. Er ist gut gemacht und verspricht durchaus einen gänsehautproduzierenden Videoabend. Da es aber sicher noch einige Leser gibt, die keinen Videorecorder besitzen, hier nun die Story.

Im Jahr 2019 sind die USA ein totalitärer Staat. Es gibt eine Zwei-Klassen-Gesellschaft. Die einen haben Arbeit und gehören der Oberschicht an, die anderen dagegen sind arbeitslos und müssen ein unsoziales Dasein fristen. Unser Held Ben Richards gehört der unteren Klasse an. Man hat ihn verurteilt, weil er nicht auf unbewaffnete Demonstranten schießen wollte.

In dieser trostlosen Zeit kennen die Menschen nur noch ein Mittel, die Sorgen des Alltags zu vergessen: das Fernsehen. Eine Sendung gilt als absoluter Publikumsrenner. Sie heißt *The Running Man*. In dieser Show geht es darum, daß ein Kandidat ums nackte Überleben kämpft.

Aber nicht nur speziell bewaffnete und ausgebildete Gegner, sondern auch die gesamten Fernsehzuschauer gehören zur jagenden Meute. Falls es ein Kandidat schaffen sollte, alle fünf Spielzonen lebend zu überstehen, winken ihm Geldprämien und die Freiheit.

Das Game beginnt mit einem tollen Intro, welches damit endet, daß Ben Richards in einem schiffenähnlichen Gefährt in die erste Kampfzone gefahren wird. Diese befindet sich, wie auch alle anderen, im zerstörten Los Angeles und nennt sich Ice Rink. Ein letzter Blick auf den Kameramann der Fernsehgesellschaft, und los geht's!

Die Spielfigur, ein riesengroßes Sprite, ist gut animiert. Sie trägt einen modischen gelben Dreß und wird über den Joystick in altbekannter Manier gesteuert.



THE Running Man



Das Buch zum Film, zum Game: Menschenjagd von Richard Bachmann / Stephen King. Erschienen im Heyne Verlag

ert. Zwei Schlagtechniken (Fuß und Faust) stehen zur Verfügung. Außerdem kann man gehen, laufen und robben. Läßt man Ben für einige Sekunden in einer Stellung verharren, schaut er einen mit großen Augen an, ganz so, als wollte er sagen: "Na was ist, wollen wir wieder?"

Nach einigen Hindernissen erscheint Subzero, der erste menschliche Gegner. Er schwingt einen Hockeyschläger, mit dem er auch hin und wieder explodierende Pucks verschleudert. Dann hilft nur noch eines: im richtigen Moment hochspringen.

Im unteren Bildschirmbereich werden die Lebenskraft von Ben und die seines jeweiligen Gegners angezeigt. Ist die Energie unseres Helden auf null abgesunken, ist das Spiel beendet. Falls jedoch der Widersacher das Zeitliche segnete, steht der nächste Level bevor.

Subzero ist leicht zu bezwingen. Man läßt ihn auf sich zulaufen (auf die Pucks achten!) und tritt ihm voll gegen die Brust.

Danach sofort umdrehen und noch einen Tritt in den Hintern. Das schlaucht ihn doch unheimlich. Ab und zu tauchen noch Bluthunde auf, die man mit einem "tritt ordinaire" für einige Sekunden ruhigstellt.

Liegt Subzero am Boden, macht man sich schleunigst auf, das Ziel zu erreichen. Man sollte sich allein schon deshalb spalten, weil unvorhergesehenerweise Gaswolken aufziehen, welche die Lebensenergie aufzehren.

Vor der nächsten Spielebene hat man nun die Möglichkeit, seinen Gesundheitszustand wieder auf Vordermann zu bringen. Die Spielemacher nannten diese Sequenz "den Verbindungscode herstellen". Dabei handelt es sich um ein Verschiebespiel, bei dem man die ursprüngliche Lage von Symbolen wiederherstellen muß, nachdem diese vom Computer kräftig durcheinandergeschüttelt wurden. Zu meiner Schande muß ich gestehen, daß für mich die zur Verfügung stehenden 60 Sekunden etwas zu knapp be-

messen waren. Etwas leichter hätte man dieses Zwischenspiel schon gestalten können.

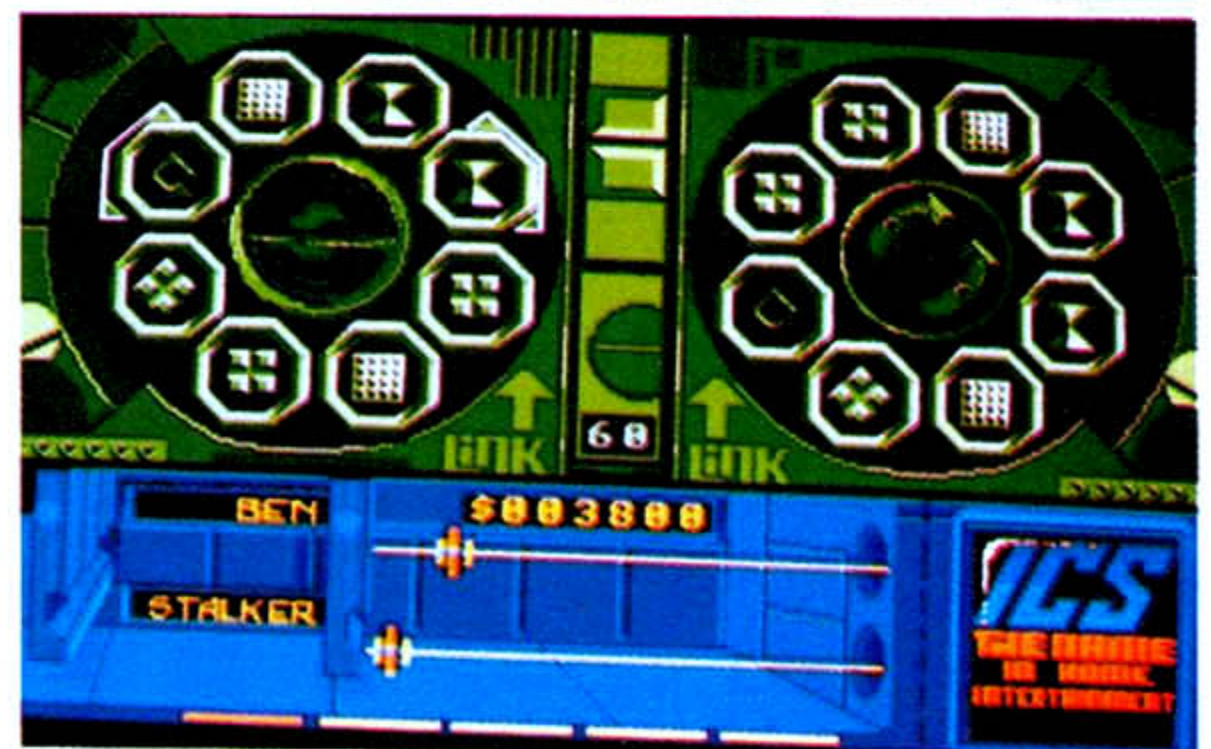
Weiter geht es nun in Suburbs, der zweiten Zone. Sie bietet einen anderen Hintergrund und einen anderen Gegner. Diesmal nennt er sich Buzzaw und fuchtelt mit einer teflonbeschichteten Kettensäge in der Landschaft herum. Da ich beim Test in der ersten Zone viel Kraft verloren hatte, war ich heilfroh, als ich ein Päckchen mit einem roten Kreuz fand. Ich nahm es auf (robber, Feuerknopf), und siehe da: Wie durch Zauberhand erhielt ich meine Lebenskraft wieder zurück.

Laut Handbuch findet man außerdem viele andere Gegenstände, so z.B. Waffen oder Rohre. Das einzige, was mir

Der erste Level ist von jedem mit etwas Übung zu durchqueren.

Eine Minute Zeit für das Zwischenspiel, das einem neue Kraft und Energie verspricht, sind arg knapp bemessen.

Ab dem zweiten Level werden nicht nur die Gegner fieser, sondern man findet auch manch nützliches Ding.



allerdings noch über den Weg lief, war eine Mischung aus Ziegelstein und einem Stück Schwarzwälder Kirschtorte. Wirkung hat dieses Etwas jedenfalls keine gezeigt.

In der dritten Zone wartet Dynamo auf unseren Helden. Diese Figur sieht aus wie ein wandelnder Christbaum und schleudert, ganz im Stile von Papa Zeus, Blitze nach Ben. In der vierten Zone sind es dann keine Blitze mehr, sondern rotglühende Feuerbälle. Diese läßt Fireball vom Stapel.

Hat man all dies heil überstanden, strebt das Ganze seinem Höhepunkt zu. Man kommt zurück ins Studio, wo einem allerdings noch bewaffnete Wächter nach dem Leben trachten. Das Ziel heißt nun Kilian. Hat man allen Unkenrufen zum Trotz

die Wachmannschaft eliminiert, winken die Freiheit und die Rache an Kilian. Ihm hat man schließlich den ganzen Schlammassel zu verdanken.

Bei der technischen Umsetzung von *Running Man* hat sich das Programmiererteam Mühe gegeben. Der Sound geht in Ordnung; die Grafik ist überdurchschnittlich. Die Animation der Figuren ist Standard. Lediglich das Scrolling könnte man noch feiner gestalten.

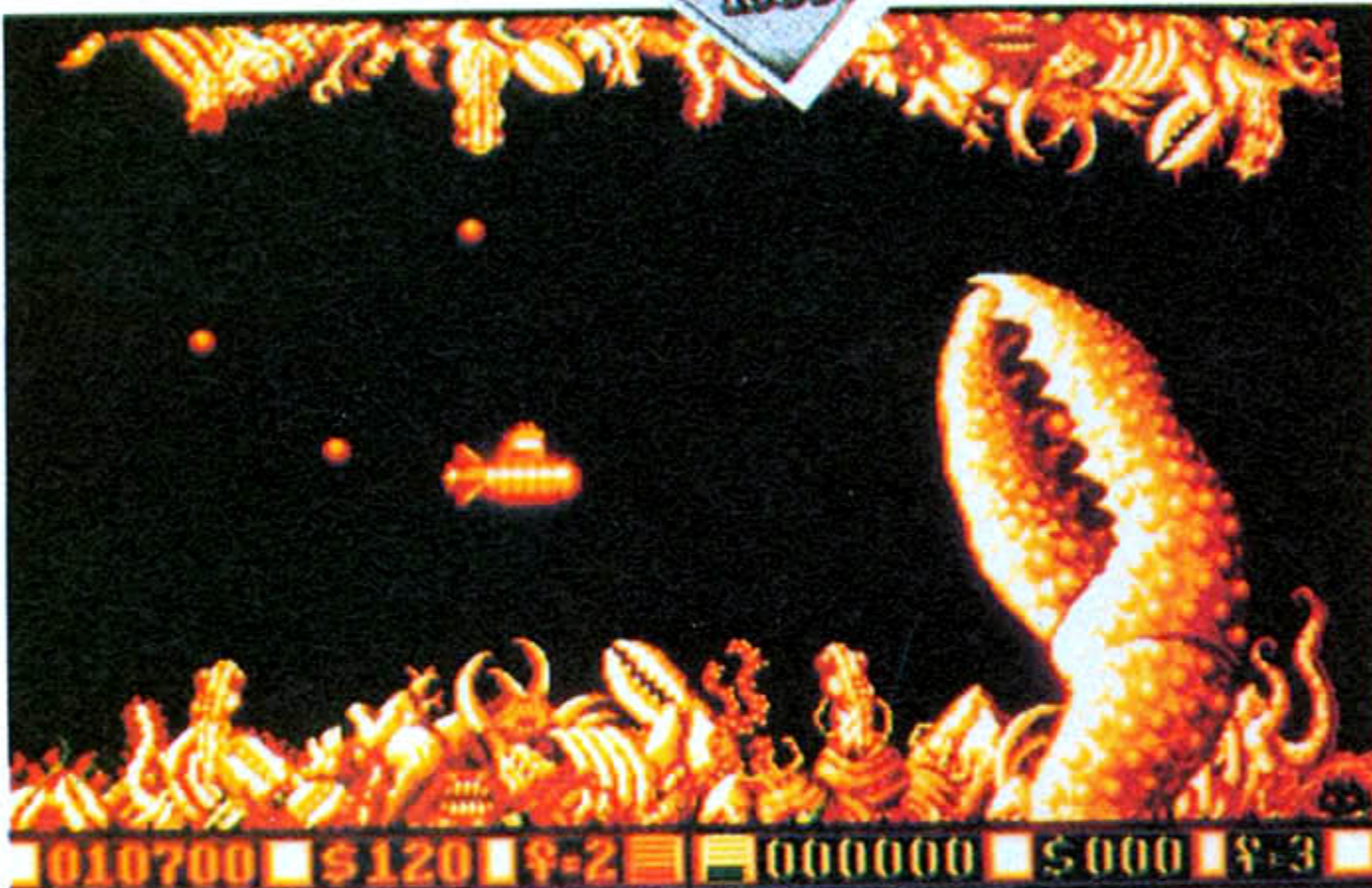
Running Man (C64, *Amiga, CPC, PC, ST)
Hersteller Grandslam, Info Ariolasoft
Preis 84.95 DM / PC, Amiga
34.95 DM / CPC, C64 (Cass)
49.95 DM / CPC, C64 (Disk)

★ Sound	5
★ Grafik	8
★ Motivation	7
★ Preis/Leistung	7

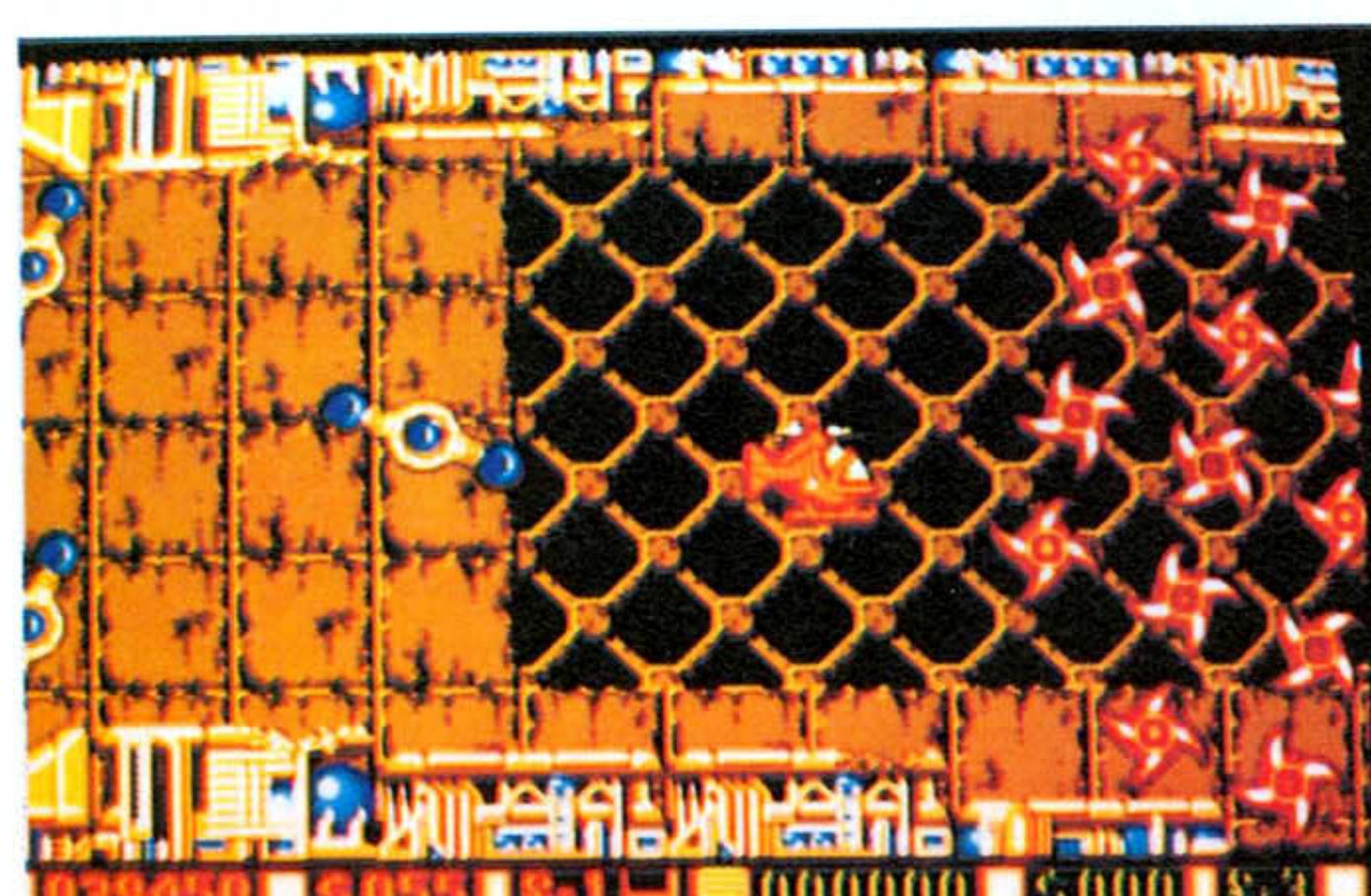
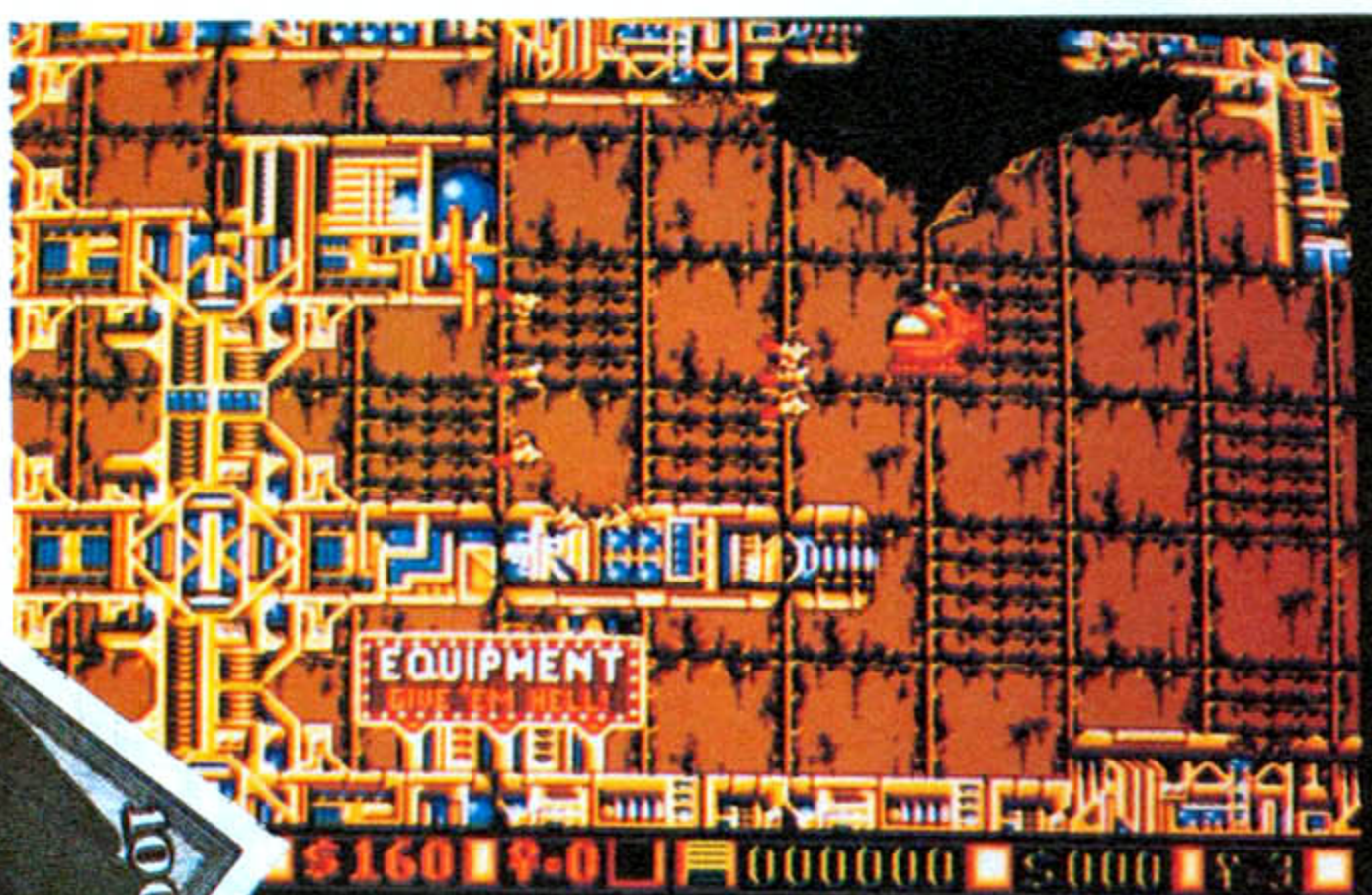
Arno Weiß



Amiga



Amiga



Blood Money

Leidet ihr auch unter Frühjahrmüdigkeit? Habt ihr das Gefühl, nicht ausgelastet zu sein? Ist euer Adrenalinspiegel zu niedrig? Wenn all dies zutrifft, hab ich die bad medicine, die euch fehlt: *Blood Money*.

Bei diesem Spiel handelt es sich um den Nachfolger von *Menace*, einem mittelmäßigen *R-Type*-Verschnitt, was man von *Blood Money* nun ganz und gar nicht behaupten kann. Gegen dieses Game sieht selbst der *R-Type*-Automat blaß aus!

Laut Anleitung wurde 1 MByte Grafik in das Spiel gequetscht, und das Ergebnis ist jedes Bit wert. Allein die Anfangssequenz übertrifft so ziemlich alles, was ich bisher auf meinem Compi zu sehen bekam. Hier rasen digitalisierte Kometen auf einen zu; das Ganze wird von einem irren Acid-Sound begleitet. So wundert es denn auch nicht, daß das Programm auf zwei Disketten ausgeliefert wird.

Im eigentlichen Spiel geht es wieder einmal darum, fiese Aliens zu Matsch zu verarbeiten, um Geld zu verdienen. (Endlich, mal ein bißchen Realismus; wer läßt sich schon für eine holde Prinzessin zu kosmischem Staub zerbröseln?). Man sucht sich einen der vier Planeten aus, die jeweils für einen Level stehen und mit einem anderen Flug- bzw. Tauchzeug gespielt werden. (Am Anfang sollte man den ersten wählen, und das nicht nur aufgrund des schmalen Geldbeutels. Ja Leute, selbst für das Töten müßt ihr noch berappen.)

Zuvor darf man wählen, ob die Jagd allein oder zu zweit bestanden (oder vielleicht eher verloren) werden soll. Dann geht es richtig los. Auf dem ersten Planeten ist der Hubschrabschab angesagt. Die ersten Gegner kommen; eine Salve, und sie sind Vergangenheit. Doch schon stellt sich ein Problem ein. Das

Geld, in welches sich die Aliens verwandeln, fällt schneller auf den Boden (und verschwindet dort), als es einem lieb ist. So ist man ständig auf der Jagd danach und übersieht schnell einen Gegner, was den Schutzschirm etwas (na gut, etwas sehr) reduziert. Hier gleich ein Tip: Laßt die Kohle, wo sie ist; holt sie euch nur, wenn ihr wißt, von wo die nächste Formation der Gegner kommt. Gönn't vor allem eurem Mitstreiter seinen Anteil, denn nichts ist tödlicher als eine Hetzjagd der beiden Spieler. Der lachende Dritte ist dann immer der Computer.

Nach kurzer Zeit taucht der erste Shop auf, der Waffen in Hülle und Fülle verspricht. Aber aufgepaßt! Jedes Mordinstrument ist nur einmal vorhanden, d.h., wenn Spieler A den Streuschuß kauft, muß Spieler B mit etwas anderem vorliebnehmen, bis A sein Leben verliert. Und wieder einmal kann ich (aus schmerzlicher Erfahrung) nur zu Teamwork raten. Einigt euch, wer was erhält. Man kommt ganz gut durch, wenn A den Streuschuß nimmt und die Angreifer dezimiert, während B sich mit Neutronenbomben um die Bodenstationen kümmert.

Da das Spielfeld dauernd in alle möglichen (vom Computer vorgegebene) Richtungen scrollt, sollten die Geschäfte möglichst flink angefliegen werden. Später stellt sich hier nämlich ein Wandel ein. Waren am Anfang die Shops reichlich vorhanden, aber das Geld knapp, so hat man nach ca. 7 Minuten (arg lang, diese Levels) zwar entsprechend Moneten, aber keine Gelegenheit mehr, sie auszugeben. Dann hilft nur noch Beten.



Blood Money



Blood Money ist alles andere als leicht, aber auch nicht unzumutbar schwer. Ein einigermaßen guter Spieler wird jedesmal ein Stück weiter kommen, und da das Game einen so schnell nicht losläßt, bekommt man einiges zu sehen. Ist schließlich der letzte Joystick in die Grube gefahren, kann der Spieler erst einmal unter die Dusche; er wird es nötig haben.

Von Psygnosis ist man ja bereits einiges in Sachen Grafik gewohnt. Was hier jedoch geleistet wurde, haut die CPU vom Sockel. Es freut mich aufrichtig, daß ich wieder mal ein Game gut bewerten konnte. *Blood Money*

hat jeden Punkt verdient. Einzig könnte man bemängeln, daß nach jedem Spiel ca. 20 Sekunden zu warten ist, bis sich das nächste beginnen läßt. Aber so kann sich dann wenigstens der Ballerfinger ausruhen ...

Blood Money (*Amiga, ST)
Hersteller Psygnosis, Info Rushware, Leisuresoft
Preis: ca. 89.95 DM (beide Versionen)

★ Grafik	10
★ Sound	10
★ Motivation	10
★ Preis/Leistung	10

Jens-Peter Berk

Hilfen zu Blood Money

Denkt immer daran, im Teamwork vorzugehen! Einigt euch, wer welche Gegner übernimmt. Ihr solltet in folgenden Läden die angegebenen Extras erwerben, um es den Aliens nicht allzu leicht zu machen:

1. Streuschuß nach oben und unten
2. Neutronenbombe
3. Streuschuß nach oben
4. Neutronenbombe

Von jetzt an sollte nur noch Streuschuß und Schuß nach

hinten genommen werden. Extraleben sind nutzlos; ab hier sollte auch das Geld vernachlässigt werden, da die Gegner zu beachten sind. Die Waffen sind natürlich nur unverbindliche Vorschläge für ganz Waffenlose. Ein oder zwei Extraleben machen sich auch ganz gut, obwohl neue Energie meist effektiver ist. Beinahe alles, was euch den Weg versperrt, läßt sich beseitigen oder zumindest wegschieben (durch Beschuß!).

Vertrieb: Rushware, Mitvertrieb: Microhändler Österreich: Korasoft · Schweiz: Thali AG

OIL IMPERIUM

Die Konkurrenz reibt sich die Hände: Ölfeld 17 brennt lichterloh und Du kannst Deine Lieferverpflichtungen nicht einhalten. Zum Glück reicht das Kapital, um zwei neue Quellen zu erschließen. Deine Industriespione suchen inzwischen den Brandstifter. **"OIL IMPERIUM"** - das Handelsspiel um Geld, Macht und fiese Tricks für bis zu vier Spieler.

Money: 5,000,000

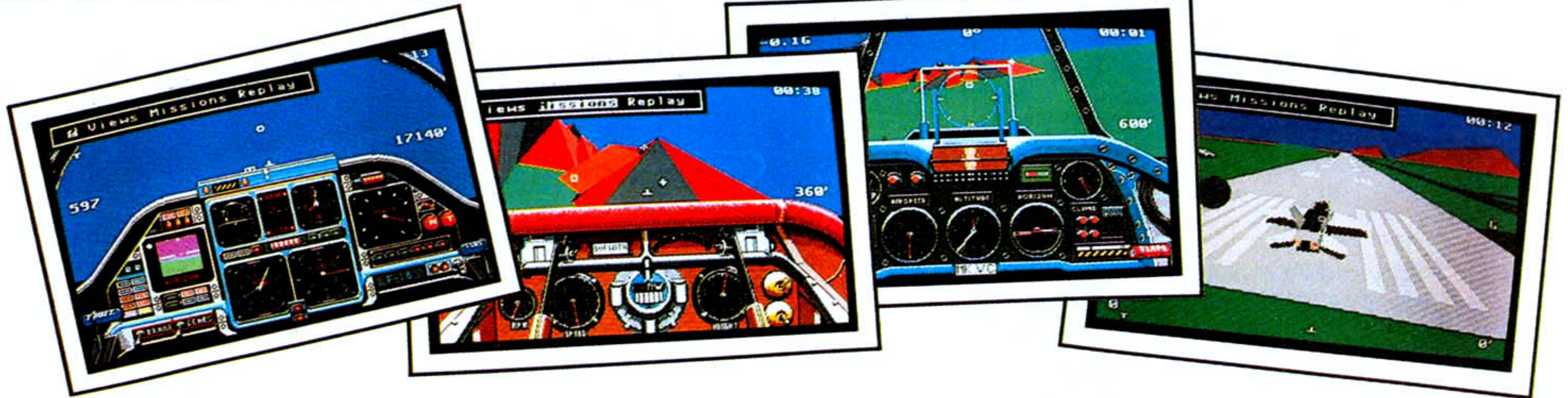
Interoil Money: 5,000,000

Statist
Interoil
Transoil
Alf Area
Explorea
Not used

Ready Cap. 0
Invested Cap. [5] : 4,057,540
Oilfields : 3

**PC
C 64
Amiga
Atari ST**

MACH 2



Spätestens seit *Top Gun* haben Flugsimulatoren Hochkonjunktur. Der Bildschirm wird zum Cockpit und der Wohnzimmersessel zum Schleudersitz. Ein solches Programm ist auch der *Flight Trainer 2.0* Chuck Yeager. Er ist nach dem berühmtesten Testpiloten der Welt benannt, der als erster Mensch die Schallmauer durchbrach. Dieser Simulator bietet alles, was sich auf einem Microcomputer realisieren läßt.

Eine ganze Reihe von Kampfflugzeugen, inklusive Doppeldecker, Spitfire, Spaceshuttle und dem neuen Stealth-Fighter, steht zur Verfügung. Der angehende Pilot kann über ein Pull-down-Menü in die verschiedensten Flugphasen gelangen, sich

mit der Maschine vertraut machen, den Landeanflug üben und die Instrumente kennenlernen. Anschließend geht's zum Flugtraining. Von der einfachen Orientierung und der Beherrschung der Maschine kommt man zum Kunstflugtraining und der Bewältigung kritischer Situationen. Schließlich ist es möglich, in einer Kunstflugformation wie den Blue Angels mitzufiegen und sein Können unter Beweis zu stellen.

Die Vektorgrafik ist ausreichend schnell, um ein Gefühl für die geflogene Maschine zu vermitteln. Die Reaktionen auf Ruderausschläge sind am realistischsten nachempfunden. Weniger gut hat man die Triebwerksfunktionen und die Wech-

selwirkung von Flugverhalten und Steuerbarkeit gelöst. Dem Piloten steht eine Fülle von verschiedenen Ansichten, Zooms und Replay-Funktionen zur Verfügung. Damit kann er den Käse gleich kritisch betrachten, den er am Computerhimmel zusammengefliegen hat.

Daß das Handbuch ganz in Englisch verfaßt ist, kann uns nicht schocken. Schließlich gehört diese Sprache zu den Voraussetzungen, die ein angehender Pilot mitbringen sollte. Bei der von uns getesteten Version ebenfalls erforderlich sind ein PC mit mindestens DOS 2.0 und eine beliebige Grafikkarte.

Wen wundert's also, wenn sechzehnjährige Jungs zum

Entsetzen der Towerbesatzung ein Sportflugzeug klauen und eine Platzrunde fliegen, um anschließend eine blitzsaubere Landung hinzulegen, ohne zuvor jemals ein Cockpit von innen gesehen zu haben (wie unlängst geschehen)? Zur Nachahmung ist dies natürlich keineswegs zu empfehlen! Wer trotzdem schon mal üben will, ist mit *Flight Trainer 2.0* bestens bedient.

Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer (*PC)
Hersteller Electronic Arts, Info Rushware
Preis stand noch nicht fest

★ Grafik	8
★ Sound	keiner
★ Motivation	10
★ Preis/Leistung	

Hartmut Ulrich

STORMLORD

"Befreie die gefangenen Elfen, bevor sie von der bösen Königin vertilgt werden."

Über Joystick oder Tastatur schickt man den kleinen Lord auf die Reise. Er soll die hübschen Mädels suchen, die sehnsüchtig auf ihre Befreiung warten. Auf dem Weg zu ihnen lauern jedoch gefährliche Bälle, häßliche Würmer, gierige fleischfressende Pflanzen, Treppen, die sich in Luft auflösen, und jede Menge anderer Gemeinheiten. Nur gut, daß dem Helden acht Leben zur Verfügung stehen.

Die Grafik ist hübsch anzusehen. Animation und Sprites sind zwar nicht schlecht gemacht, sie stellen aber auch nichts Außergewöhnliches dar. Es fällt mir schwer, etwas Besonderes bei diesem Programm zu finden. Die Spielidee und der Ablauf tauch-

ten so schon hundertfach bei anderen Games auf und sind längst gähnend langweilig. Man läuft durch die Gegend, überwindet Hindernisse und ballert auf irgendwelche Gegner. Richtige Begeisterung kommt da nicht auf. Ein Spiel, das von der Idee her nicht viel Neues bietet, sollte schließlich auf eine andere Weise herausragen!

Stormlord ist, was Sound, Grafik und Motivation anbelangt, so durchschnittlich, daß man es wohl zu den Spielen unter "ferner liefen" zählen wird. Natürlich hat der gute C64 seine Grenzen. Wer sich hier ranwagt, muß schon etwas bieten. Vielleicht liegt das Problem auch darin, daß das Spiel auf dem C64 entstanden ist und keine aufwendigere Konvertierung existiert. Man läuft nämlich Gefahr,



sich zu sehr einzuschränken, wenn bei der Programmierung der kleine Rechner den Ton angibt.

Stormlord (*C64, CPC)
Hersteller Hewson, Info Ariolasoft
Preis ca. 39.95 DM / C64, CPC (Cass)
54.95 DM / C64, CPC (Disk)

★ Grafik	7
★ Sound	8
★ Motivation	3
★ Preis/Leistung	4

Hartmut Ulrich

SUBWAY VIGILANTE

"The London Underground has degenerated into a battleground." Damit ist die Schilderung der Spielidee von *Subway Vigilante* bereits erschöpft.

Aha, wir haben es also mit einer reinrassigen Schlägerei zu tun. Damit das Game nicht ganz so gewaltverherrlichend wirkt, stellt der Spieler eine Art Troubleshooter dar, der üble Jungs aus der Subway entfernen darf.

Auch wenn es mir normalerweise ziemlich egal ist, ob geballert, geprügelt und zerlegt wird (es gibt auch echt gute Prügel-spiele wie beispielsweise *International Karate Plus*), so sind in diesen Fällen meine Ansprüche an Spielbarkeit, Machart und Motivation umso höher. Das

vorliegende Spiel ist meiner Meinung nach nicht nur äußerst primitiv, sondern auch schlecht gemacht. Die Sprites sind ziemlich dürrig animiert. Nach einem durchschnittlichen Eingangssound bekommt man nur noch ein kurzes Plop bei Tritten und Treffern zu hören. Na ja, wenigstens muß man sich dann nicht über den Sound ärgern.

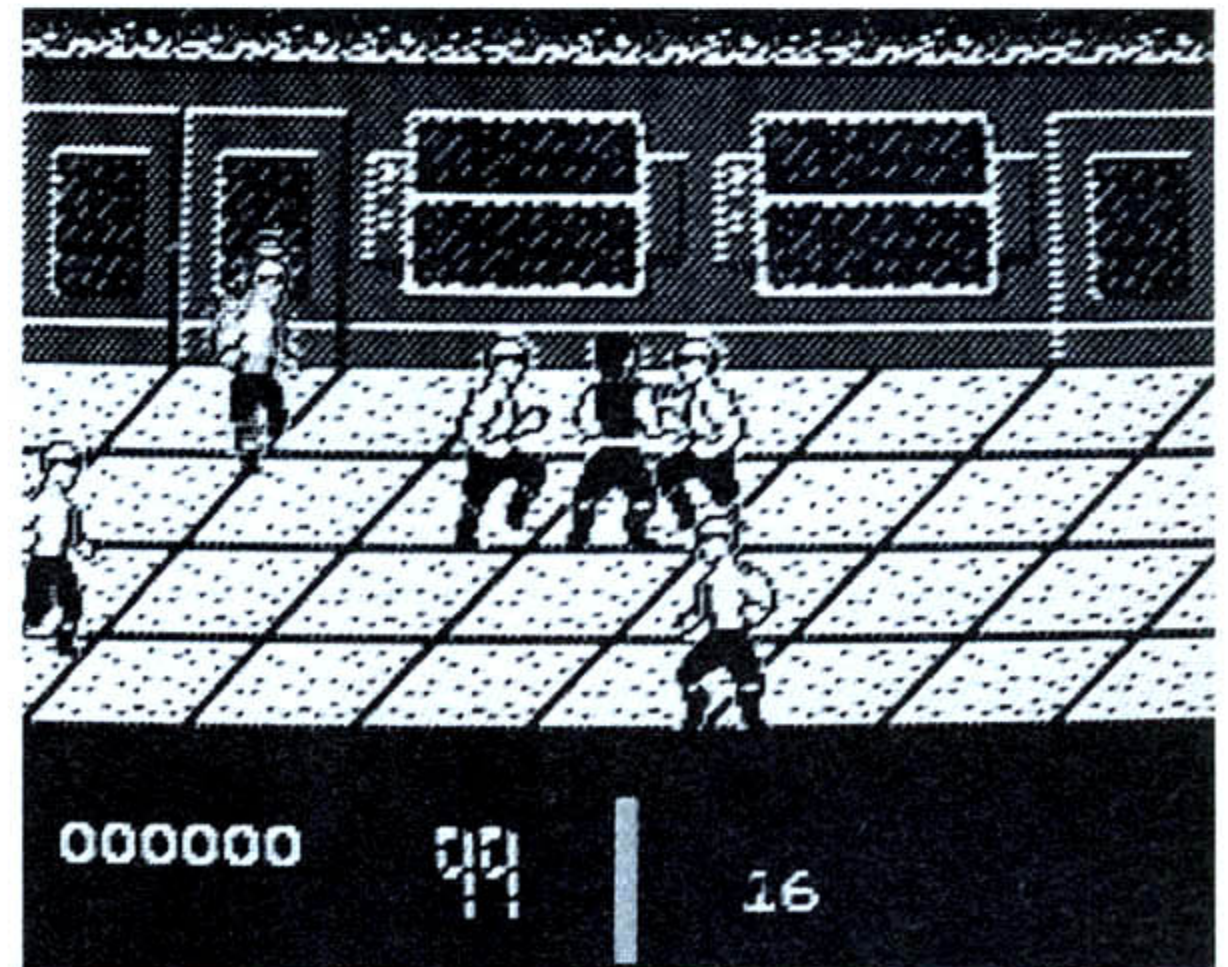
Nach drei Minuten Test war bei mir die Motivation auf null abgesunken; der Ärger über die minimale Spielbarkeit und die miese Steuerung war dagegen auf hundertachtzig. Daß es sich bei *Subway Vigilante* um ein Low-budget-Spiel handelt, entschuldigt noch lange nicht eine solch schlechte Machart.

Liebe Programmierer von *Players Premier*! Es mag hart klingen, aber mit dieser Leistung könnt ihr vielleicht einige stumpfsinnige Skins beeindrucken, keineswegs jedoch die ver-wöhnten Tester (und Leser) von **SMASH**.

Subway Vigilante (C64, *CPC, Spectrum)
Hersteller *Players Premier*, Info Leisuresoft
Preis 9.95 DM (alle Versionen)

★ Sound	4
★ Grafik	5
★ Motivation	1
★ Preis/Leistung	2

Hartmut Ulrich



Kein Wunder, daß die neunzigste Auflage eines Prügel-spiels Gurke des Monats wird.

CPC

Für mehr Info: Einsenden an CCF, Postf. 1105, 7440 Nürtingen



Wollen Sie nicht helfen?

Millionen Kinder der Dritten Welt leben ohne Hoffnung. Für nur 45 DM pro Monat retten Sie ein Kind aus seinem Elend. **Werden Sie CCF-Pate. Helfen Sie uns helfen.** CCF ist eines der größten über-konfessionellen Kinderhilfswerke der Welt.



CCF Kinderhilfswerk
DEUTSCHER PATENKREIS

CCF Kinderhilfswerk
Deutscher Patenkreis e.V.
Postfach 1105
7440 Nürtingen

Mitglied im Deutschen Paritätischen Wohlfahrtsverband.
Spendenkonto: Postgiroamt Stuttgart 1710-702 (BLZ 600 100 70)

INTERNATIONAL



SOFTWARE ÖLN

Inh. Elke Heidmüller

	AMIGA		ATARI ST	MS-DOS	5,25" 3,5"
Battletech	69.90	Archipelagos	64.90	Abrahms Battle Tank	69.90
Blasterdroids	69.90	Blasterdroids	54.90	Balance of Power 1990	74.90 74.90
Bundesliga Manager dt.	54.90	Babarian II	54.90	Bard's Tale II dt.	69.90 69.90
Crazy Cars II	69.90	Crazy Cars II	49.90	Börsenfieber dt.	89.90
Cosmic Pirates	69.90	Cosmic Pirates	69.90	Chuck Yaegers 2.0 dt.	79.90 79.90
Dungeon Master kpl. dt.	69.90	Dungeon Master Editor	29.90	F-19 Stealth Fighter	94.90 94.90
Dungeon Master Editor	29.90	Deja Vu 2	64.90	F-16 Combat Pilot dt.	69.90 69.90
Elite dt.	69.90	F-16 Combat Pilot dt.	69.90	F-16 Falcon	
F-16 Falcon dt.	79.90	F-16 Falcon dt.	74.90	EGA / AT dt.	89.90 89.90
F-16 Combat Pilot dt.*	69.90	Fugger dt.	53.90	Grand Monster	
Fugger dt.*	53.90	Grand Monster Slam dt.	54.90	Slam dt.	54.90
Grand Monster Slam dt.	54.90	Kick off dt.	39.90	Lombard RAC Rally dt.	69.90
Gunship (dt.)*	69.90	Jeanne d'Arc dt.	49.90	Leisure Suit Larry II	69.90 69.90
Ghost'n Goblins	a.A.	Kings Quest IV	89.90	Out Run dt.	64.90
Gauntlet II dt.	49.90	Leisure Suit Larry II	69.90	PT / 109	79.90
Iceball dt.	44.90	Micropose Soccer* (dt)	69.90	Populus dt.*	64.90
Journey (Rollenspiel)	79.90	Police Quest II	69.90	Scen. 9 Flight Sim. II	44.90 44.90
Jeanne d'Arc dt.	49.90	Pool of Radiance*	64.90	Space Quest 3	69.90 69.90
Lord of the Rising Sun*	a.A.	Populus dt.	64.90	Ultima V	69.90 69.90
Leonardo dt.	54.90	Stormtrooper dt.	49.90	Volleyball Sim dt.	48.90 48.90
Micropose Soccer* (dt)	68.90	Running Man	69.90	War of the middle Earth	54.90
Operation Neptun dt.	64.90	The Kristel dt.*	79.90	Zak Mac Kracken dt.	64.90 64.90
Pool of Radiance* 22 kW	64.90	Testdrive II*	69.90		
Populus dt.	64.90	Wallstreet Wizzard dt.	59.90	NEU IM PROGRAMM SEGA	
Running Man	69.90	War of the Middle Earth	54.90	Phantasie Star	109.90
R-Type dt.	69.90	Winter Edition dt.	54.90	Miracle Warrior	109.90
Scenery 9 Flight Sim. II	44.90	Willow	64.90	R-Type	90.90
Shogun	79.90	Yuppies Revenge dt.	69.90	NEU IM PROGRAMM NINTENDO	
The Kristel dt.	79.90	Zak Mac Kracken dt.	64.90	Grundgerät	185.90
Testdrive II	69.90			Ghost & Goblins	92.90
TV Sports Football dt.	84.90			Super Mario II	105.90
Wayne Gretzky Hockey	a.A.			NEU IM PROGRAMM PC-ENGINE	
Vindex dt.	54.90			Grundgerät	489.90
Wallstreet Wizzard dt.	59.90			R-Type II	90.90
Yuppies Revenge dt.	69.90				
Zak Mac Kracken dt.	64.90				

★ Versand per NN 8.-DM
★ Bestätigung bitte per Fax
★ Unsere aktuelle Preisliste erhalten Sie gegen 80 Pf. in Briefmarken (Computertyp angeben)
24 Std. Bestellannahme
(Anrufbeantworter)
* Preisänderungen vorbehalten

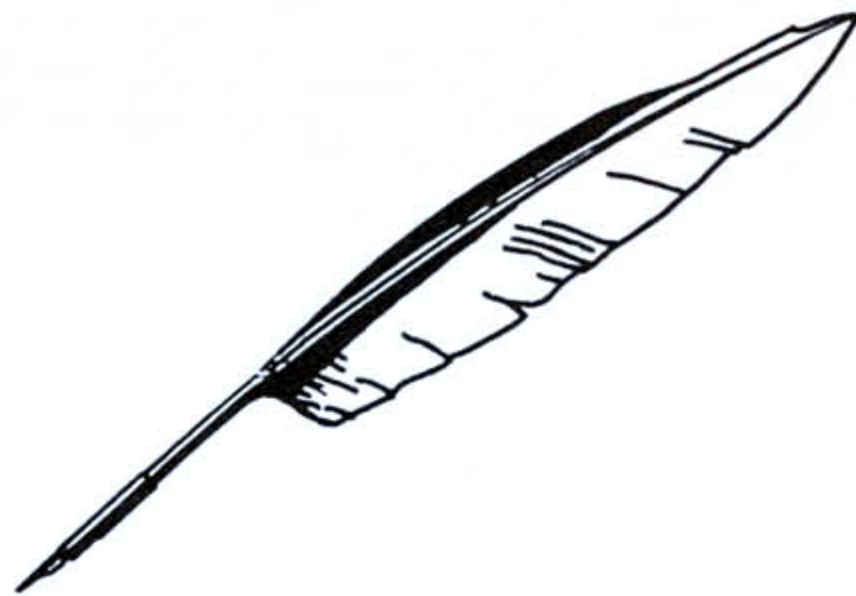
Weitere Neuerscheinungen vorrätig! Bitte nachfragen!

Computer Softwarevertrieb

Postfach 8301 10, 5000 Köln 80

☎ 02 21 / 60 44 93, Fax 02 21 / 60 90 03

Öffnungszeiten Mo.-Fr. 10.00-12.00 Uhr, 14.00-19.00 Uhr



In eigener und eurer Sache!

Wenn ihr uns Leserbriefe zukommen laßt, so freut uns das natürlich. Eines solltet ihr aber unbedingt berücksichtigen: Wenn Briefe anonym bei uns eingehen oder nur mit einem Pseudonym gekennzeichnet sind, so ist das nicht o.k., wie wir meinen. Bei unseren Artikeln steht ja schließlich auch immer der Autor drunter, damit jeder weiß, an wen er sich zu wenden hat. Wenn's mal was ganz Heikles ist, verstehen wir das natürlich. In diesem Fall lassen wir den Namen dann bei einer Veröffentlichung weg. Der Redaktion sollte er aber schon bekannt sein. Alles klar?

Die Redaktion behält sich vor, Leserbriefe zu kürzen.

Die Redaktion behält sich vor, Leserbriefe zu kürzen.

Ich besitze einen Amiga, bin 18 Jahre alt und der wahrscheinlich größte *Dragon's Lair*-Fan, den es gibt. Ich muß sagen, daß ihr dieses Spiel gut bewertet habt. Erstaunt war ich darüber, was ihr über dieses Game alles wißt. Ist euch vielleicht noch mehr dazu bekannt? Besitzt ihr Hardcopies vom Original?

SMASH ist wirklich super! Vor allem der Bericht über die asiatischen Kampfkünste hat mir sehr gefallen. Ich finde es sehr gut, daß die Zeitschrift so abwechslungsreich ist. Was vielleicht noch fehlt, ist eine Leserbrief-Seite.

Sandro Zuberbühler, Zürich

Wie du in der zweiten Ausgabe von SMASH auf Seite 22 sehen kannst, haben wir deinen Verbesserungsvorschlag schon in die Tat umgesetzt. Dies zeigt, daß positive Kritik bei uns noch was bewirken kann.

Eure Zeitschrift ist echt gut. Warum erscheint sie denn nur alle zwei Monate? Ihr könntet aber noch zwei Sachen besser machen:

Die Testberichte befassen sich zu sehr mit der Hintergrundstory; der eigentliche Spielablauf kommt zu kurz.

Was unter den Rubriken *Shortie* und *Preview* steht, könnte man bei anderen, schon vorhandenen Themengebieten einordnen. Nur zur besseren Übersicht!

Trotzdem seid ihr cool, beson-

ders euer Schreibstil. Wenn ihr jetzt noch ein Poster bringen würdet ...

Frank Tappe, Dülmen

SMASH erscheint zweimonatlich, weil wir natürlich erst einmal sehen müssen, ob es bei euch ankommt.

Mit deiner ersten Anmerkung bezüglich der Testberichte hast du recht. Wir haben das in der zweiten Ausgabe schon etwas korrigiert.

Zum zweiten Punkt ist folgendes zu sagen. Aus unseren anfänglichen Shorties sind mittlerweile ganz kurze Reviews geworden. Previews allerdings kann man nicht ersetzen oder irgendwo integrieren, weil es sich hier um Vorabversionen handelt, die sich noch durchaus ändern können.

Die Ausgabe 3/89 ist allererste Sahne, besonders die Konsolenecke mit den Lösungen und Plänen für die Sega-Module *Phantasy Star* und *Miracle Warriors*. Warum testet ihr so viele NES-Module, die bei uns sowie so erst erscheinen, wenn sie in Japan oder Amerika keiner mehr will? Ich gebe ja zu, daß ich ein Sega-Fan bin und mehr als nur einen Test für die 8-Bit-Konsole erwartet habe.

Fritz Hien, Neu-Esting

Was Sega und NES angeht, sind wir immer darauf angewiesen, was uns gerade auf den Schreibtisch flattert. Für die betreffende Ausgabe war

es eben etwas mehr über NES.

Japanische und amerikanische Module gibt es auch bei uns zu kaufen. Man muß also nicht warten, bis die Japaner die Nase voll haben. (Schau dir einmal die Anzeigen von Flashpoint an!)

Endlich mal eine Zeitschrift, die hält, was der Untertitel verspricht: *Computer-, Videospiele und Freizeit*. Da heißt es aufschlagen, durchschmökern und Spaß haben! Euer Konzept ist prima.

SMASH ist die Zeitschrift für aktive Computerfreaks, die nicht nur hacken und zocken, sondern auch Sport und Gesellschaftsspiele betreiben. Euer Werk hat meiner Meinung nach das Zeug zu einem Kultblatt. Gut gezeichnete Cartoons und ein toller Comic runden den hervorragenden Gesamteindruck ab. Bemerkenswert ist auch, wie ihr für die Karate-Story recherchiert habt. Dieser Beitrag zeichnet ein objektives, kritisches Bild der Kampfsportszene und ist oben-drein packend geschrieben.

Mal etwas Neues sind die "Auslandskorrespondenten" in England und Frankreich. Schließlich noch ein Lob für das interessante Layout, die angenehmen Kleinigkeiten wie Copyright-Hinweise für das Titelbild, die Icons oben auf den Seiten und das übersichtliche Impressum sowie für eine Erstausgabe ohne Pannen.

Der einzige Makel war das Fehlen einer Vorschau. Außerdem wären ein, zwei Seiten mit Video-/Kinofilm-Besprechungen nicht schlecht. Ein Foto von euch in einer der nächsten Ausgaben würde ich begrüßen. Außerdem wünsche ich mir noch ein PD-Angebot für den Amiga.

Fabrice Lorenzi, Karlsruhe

Nach diesem Leserbrief haben wir eine Flasche Champagner geköpft und den Feierabend etwas vorverlegt.

Ich habe eine Frage. Warum hat *Jordan vs. Bird* als Grafiknote eine 10 erhalten, *Tripple X* dagegen nur eine 6?

Jetzt muß ich euch mal loben. Euer Schreibstil ist sehr gut, ebenso die Top-Hitliste, die vor allem auch logisch ist.

Die Comics mit *H & H* sind ganz nett, nur *Black Moon* ist doch nicht ganz das Wahre. Ihr könntet auf den vier Seiten besser einige unklare Dinge erklären. Dazu zählen z.B. folgende Fragen: Warum gibt es beim PC so viele Grafikkarten? Warum kann man dem PC nur Pieptöne entlocken?

Tobias Haupt, Kaarst

Zunächst zu *Jordan vs. Bird* und *Tripple X*. *Jordan* wurde auf dem C64, *Tripple X* auf dem Amiga getestet und entsprechend bewertet.

Nun zu den Grafikkarten und zum Sound. Bei ersterem schreitet die Technik halt immer weiter fort. Deshalb gibt es mittlerweile auch so viele verschiedene Hardware-Komponenten. Der Sound ist vom Soundchip abhängig, und dieser ist bei den PCs etwas einfach gehalten.

Hiermit möchte ich auch meinen Moutarde zu **SMASH** dazugeben. Ich war von der Erstausgabe sehr positiv überrascht. Endlich auch einmal ein ausführlicher Bericht von der CES.

Euer Schreibstil hat mich begeistert. Die Tests sind frech und spritzig, die Berichte dagegen angenehm sachlich gehalten. Bravo! Außerdem seid ihr aktuell. Die Previews sind echt brandheiß. Eure Comics gehören zur Spitzenklasse. Ebenfalls positiv ist die übersichtliche Gestaltung der Seiten. Bis auf das etwas konservative und unauffällige Firmenlogo gibt es kaum noch etwas zu verbessern.

Marco Spinner, Salem

Vielen Dank für deinen Moutarde. Jetzt fehlt uns nur



noch ein Stückchen pane und etwas sausage!

Mein Leserbrief betrifft MNs Meinung zum Thema Kriegsspiele. Ich finde es gut, daß ihr neben purer Information auch Anregungen zum Nachdenken bietet. Diese Art von Statement-Boxen hebt eure Zeitschrift positiv von der Fülle an Magazinen ab. Bringt mehr davon!

Sicherlich hat der Autor recht mit seiner Feststellung, daß Kriegsverherrlichung bedenklich anmutet. Deshalb gefiel es mir, daß über *Heavy Metal* dennoch berichtet worden ist. Objektivität scheint bei euch ganz hoch im Kurs zu stehen.

Im Zusammenhang mit dem Thema Gewalt solltet ihr euch mal überlegen, ob Comics, in denen durchgeschnittene Gurgeln in Großaufnahme präsentiert werden, wirklich in **SMASH** gehören.

Peter Baltes, Trier

Ein Wort zum Comic Black Moon. Zugegeben, die Meinungen dazu gehen etwas auseinander. Als wir uns aber seinerzeit auf dem Comicmarkt umgeschaut haben, wurden wir zuhauf mit langweiligem Gekritzel konfrontiert. Was wir suchten, war ein sauber gezeichneter, ausgefallener New-Age-Comic. Und einen solchen glaubten wir mit Black Moon gefunden zu haben. Daß dabei auch etwas Blut fließt, mußten wir leider in Kauf nehmen.

Eure Zeitung ist beschissen! Bei der Bewertung der Spiele stören mich besonders die Grafiknoten. Ihr seid erstens nicht objektiv, und zweitens wird der Amiga hier furchtbar heruntergemacht. So wird z.B. *Holiday Maker* von euch mit einer 8 als Grafiknote abgetan. Ich glaube fast, ihr habt das Spiel nie gesehen! Außerdem war die Rechtschreibung falsch. Es heißt weder Holyday (s. Inhaltsverzeichnis) noch Hollyday (s. S. 37).

Eure Gesamtnote für das Spiel in den *Top Ten* stimmt

ebenfalls hinten und vorne nicht. Außerdem schreibt ihr, es fiele negativ auf, daß *Holiday Maker* nicht von Profis gemacht ist. Da kann ich wirklich nur laut lachen.

Euer Inhaltsverzeichnis ist total unübersichtlich. Das solltet ihr ändern!

Martin Kühnemund, München

Na, na, na... Wer wird denn gleich so schlimme Worte in den Mund nehmen bzw. aufs Papier bringen; machen wir ja schließlich auch nicht.

Über Houlliedäi-Mäiker (zu deutsch Pheriehen, Uhrlaup) haben wir uns schon in SMASH 3/89 ausgelassen. Den Fehler mit der Bewertung gestehen wir ein. Eines muß man natürlich hier berücksichtigen: Wie überall gibt es auch bei den Spielbewertungen unterschiedliche Auffassungen. Ein anderer Tester hätte das Game vielleicht etwas besser bewertet. Das Inhaltsverzeichnis fanden andere Leser übrigens äußerst übersichtlich.

Von Reviews halte ich sehr wenig, da die Games meist schon alt sind. Die Spielbewertung finde ich ganz gut. Vor allem gefallen mir die verschiedenen Kriterien bei Action- und Strategieprogrammen sowie Adventures. Die Tests sollten aber objektiv sein. Wenn man einen Spielertyp nicht mag, darf dies keinen Einfluß auf die Bewertung haben. Auch solltet ihr bei Bildschirmfotos den Computertyp angeben, von dem sie stammen. Eine gute Einrichtung ist eure *Gold Medal*. Positiv finde ich auch, daß ihr aufführt, wo man weitere Infos erhält.

Die Shorties sind im großen und ganzen eine gute Einrichtung. Es sollte aber schon zu Anfang gesagt werden, für welchen Computer das Spiel zu haben ist.

Hauptkritikpunkt ist das Layout. Bei einigen Artikeln konnte ich erst nach längerer Suche den Zusammenhang erkennen. Gut sind dagegen die Symbole am Seitenrand. Sie sind eine große Hilfe beim Durchblättern. Allerdings sollten die

einzelnen Rubriken klar getrennt sein. Ein großer Kritikpunkt ist auch das Inhaltsverzeichnis. Die Tests sollten in einzelnen Spalten aufgeführt werden. Auch bei den Berichten sollte mehr Übersicht herrschen.

Der Bericht über Infogrames ist Spitzenklasse. Auch die beiden Messeberichte sind sehr gut, ebenso die Spieletests aus London und Paris.

Nun habe ich noch eine Frage. Gibt es ein Lexikon Englisch/Deutsch mit den speziellen Ausdrücken der Rollenspiele und Adventures? Mein Schulenglisch läßt mich bei einigen Games manchmal völlig im Stich.

Jörg Schmolke, Salzgitter

Was das Layout angeht, haben wir uns doch sicher schon stark verbessert. Oder? Ein spezielles Lexikon Englisch/Deutsch für Rollenspiele oder Adventures gibt es bisher noch nicht. Du hast uns damit aber auf eine gute Idee gebracht, die Arnd in einer seiner nächsten Rollenspielecken aufgreifen wird.

An die **SMASH**-Redaktion!

Ich möchte euch zu eurem neuen Magazin beglückwünschen. Eure Zielsetzung, nicht nur Spieletests zu drucken, sondern ein Freizeitmagazin zu gestalten, finde ich Spitze. Auf so eine Zeitschrift warte ich schon lange.

Wie wär's mit mehr Comics? Bringt doch außer *Hermann* noch andere und eine abgeschlossene Kurzgeschichte. Die Rätsellecke und die Story könnt ihr natürlich auch gern erweitern und dafür die Messeberichte kürzen.

Ich muß noch etwas zur Übersicht sagen. Wenn ich ein gutes Spiel suche, verliere ich mich meistens in hoffnungslosem Blättern. Deshalb mein Vorschlag: Bringt die Bewertungskästchen im hinteren Heftteil noch einmal schön nach System geordnet. Dort könnten auch Konvertierungen kurz eingeordnet werden.

Ulrich Denker, Osnabrück

Was deine speziellen Gestaltungswünsche anbelangt, so haben wir unserem Layouter schon einmal auf die Finger gehauen. Was den Heftinhalt angeht, richten wir uns nach den tonnenweise eingegangenen Fragebögen.

Zu den Bewertungskästchen: Stell dir mal vor, wie viele wertvolle Reviews man auf diesem Platz abdrucken kann. Wenn ihr aber einmal unbedingt wissen wollt, ob sich die Anschaffung eines Games lohnt, fragt uns doch einfach.

Euer Magazin ist einfach super! Gut finde ich, daß bei den Screenshots das Computersystem angegeben ist. *Hermann* ist witzig und gut gezeichnet. Mal etwas anderes sind der Krimi-Comic und die Video-Kinofilm-Vorschau. Genial! Auch die PD-Ecke ist einmalig. Könnt ihr nicht auch C64-PD vorstellen?

Die Aufgliederung des Heftes ist praktisch. Der Messebericht war gut gestaltet und informativ. Die Pokes könnten etwas mehr sein.

Thomas Weissboeck, Attnang

Solche Briefe gehen uns natürlich wie Öl hinunter.

Ist euch zu unserem letzten Thema "Machen euch Baller- und Kriegsspiele aggressiv?" nichts eingefallen? Wir wollen es deshalb noch einmal versuchen. Und diesmal etwas mehr Action von eurer Seite – O.K.?



PC

Journey

Oh Gott, ist das schön. Elfen, Zauberer, Gnome und Magie – das richtige für einen Fantasy-Freaks, der die Welt mit ganz anderen Augen zu sehen scheint.

"Dies sind die Vier. Der Elfenstein, grün wie die uralten Wälder, und der Zwergenstein, braun wie die Höhlen von Fornaklamen; der Nymphenstein, blau wie die tiefen Wasser von M'nera, und der rote Stein der Magier ..."

In Infocom's Grafik-Adventure *Journey* werdet ihr in eine Fantasy-Welt im Stile Tolkiens versetzt. Ihr erlebt böse Orcs, scheue Elfen und eine Menge unterirdischer Höhlen. Natürlich ist auch ein grausamer Zauberer dabei, der die Welt bedroht.

Ihr führt eine Gruppe von vier Leuten durch das Abenteuer, und zwar einen Holzarbeiter als

Kämpfer, einen Heilerlehrling mit Diebesambitionen, einen Dorfmagier und den die Geschichte erzählenden Hauptdarsteller. Diese Figuren haben die ehrenvolle Aufgabe, mit den erwähnten Bedrohungen fertigzuwerden.

Bietet sich hier also nichts Neues am Adventure-Horizont? Das wäre zu übereilt gesprochen. Zum einen ist die Story, wie von Infocom gewohnt, spannend und gut geschrieben. Der Text, der zu jedem Ort gehört, läßt sich ausführlich und locker lesen. Trotzdem gibt es über 100 Grafiken, die übrigens nur das linke Drittel des Bildschirms

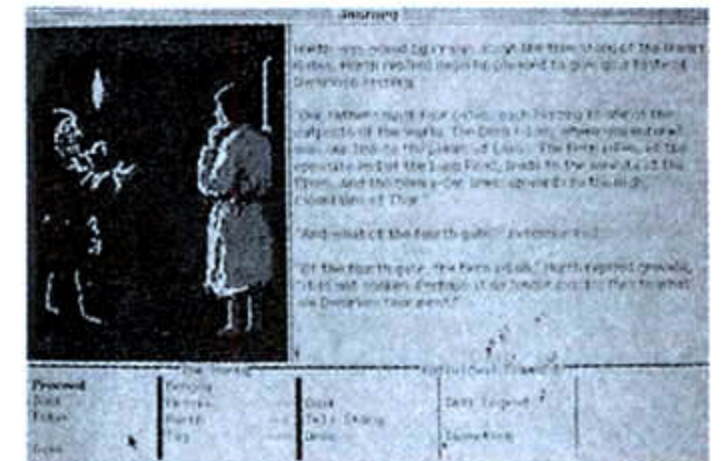
ausfüllen. Sie besitzen zwar keine absolute Topqualität, bleiben aber das ganze Spiel über durchschnittlich bis gut.

Relativ neu ist das Spielsystem. Während des Abenteuers muß man nahezu keinen Text eingeben. Der untere Teil des Bildschirms dient zur Befehlseingabe. Hier lassen sich links die Anweisungen für die ganze Gruppe anwählen (z.B. "nach Osten gehen" oder "wir alle geben auf und gehen nach Hause"). Daneben sind die Handlungen der einzelnen Spieler aufgeführt.

Die Anwahl geht relativ komfortabel vor sich. Ihr geht z.B. einfach auf "Bergon --> Take Item" und drückt SPACE oder klickt mit der Maus. Nun öffnet sich ein Menü mit allen aufnehmbaren Gegenständen, von denen ihr einen bestimmt. Trotz der offensichtlichen Vorteile hat sich dieses tastaturfreie System aber noch nicht durchgesetzt. Dies hat zwei Gründe. Zum einen hat man diese Adventures relativ schnell gelöst. (Man kommt an fast allen Stellen auch durch Ausprobieren weiter.) Zum anderen ist die Auswahl an interessanten Puzzles gering. (Man

muß ja nur zwischen mehreren Möglichkeiten wählen und keine Lösungen selbst entwickeln.

Dieses Adventure ist also nichts für den Freak, der *The Pawn* und *Beyond Zork* an einem Wochenende gelöst hat. Interessant wird es schon eher, wenn man eine unterhaltsame Fantasy-Geschichte nachspielen und dabei sicher sein will, daß man es auch wirklich bis zum Schluß schafft. Ebenso lohnt es sich, einen Blick auf dieses Game zu werfen, wenn einem die großen Adventures von Magnetic Scrolls und Infocom zu komplex und die kleineren zu banal sind.



Journeyist also kein absolutes Spitzen-Adventure. Es wird aber sicherlich Interessenten finden.

Journey (* Amiga, PC, ST)
Hersteller Infocom
Info Ariolasoft
Preis 84.95 DM / PC, Amiga

★ Story	9
★ Grafik	8
★ Vokabular	Icons
★ Preis/Leistung	8

Frank Emmert

Amiga

Siggis Software-Shop

Computer · Soft- & Hardware · Zubehör

Amiga & ST Spiele	Amiga/ST	C64/128er Spiele	Disk	C64/128er Spiele	Disk
Bards Tale I	73.50/73.50	4x4 Off Road Racing	42.50	Over Run	68.50
Bards Tale II	66.50	4 Soccer Simulator	42.50	Pool of Radiance	66.50
Blood Money	72.50	Ace 2088	42.50	Robocop	44.50
Baal	56.50/56.50	Armalyte	42.50	Run the Gauntlet	44.50
Bismark	68.50/68.50	Battletech	44.50	R-Type	42.50
Blasteroids	68.50/58.50	Bards Tale I	51.50	Sargon III	58.50
Crazy Cars II	68.50/58.50	Bards Tale II	51.50	Summer Edition	42.50
Dungeonmaster 1MB	68.50/68.50	Bards Tale III	51.50	Supreme Challenge	48.50
Fantavision	72.50	Blasteroids	44.50	Technocop	42.50
Football Director II	68.50/58.50	Circus Games	44.50	The Deep	42.50
F.O.F.T.	78.50/78.50	Conqueror	68.50	Thunderblade	42.50
Galdragon Domain	56.50/56.50	Dark Fusion	44.50	TV Sports Football	89.90
JUG	56.50	Demons Winter	58.50	Uninvited	79.90
Lords of the Rising Sun	78.50	F 14 Tomcat	44.50	Wall Street Wizard	59.90
Operation Neptun	68.50/68.50	Fearful Tale	58.50	Yuppi's Revenge	79.90
Precious Metal	68.50/58.50	Firezone	52.50	Zak Mc Kracken	69.90
R-Type	68.50/58.50	Grand Prix Circuit	44.50	Ultima I	69.90
Robocop	68.50/58.50	Ultima III	38.50	Ultima IV	58.50
Testdrive II	72.50	Ultima V	66.50	Wec Le Mans	44.50
Goustbuster	58.50/56.50	Intensity	42.50	Zak McKracken	52.50
Wec Le Mans	68.50/58.50	May Day Squad	44.50		

S. Gebauer · Parkstr. 7a · 5880 Lüdenscheid · Tel. 0 23 51 / 2 45 02
BTX 023 51 / 2 45 02

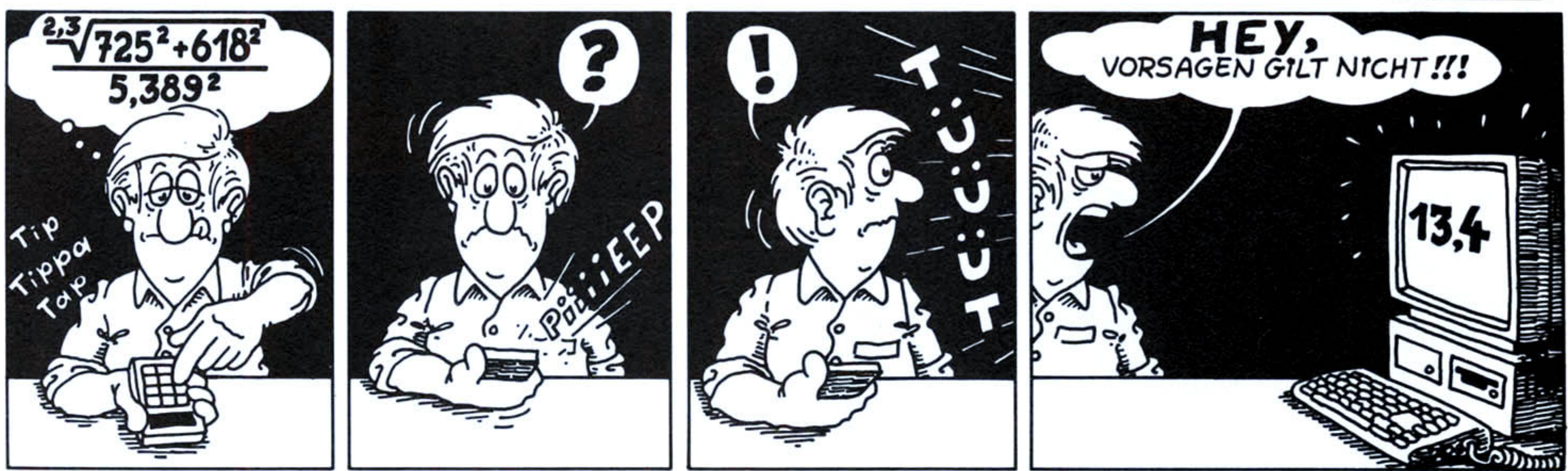
Versandkosten: Vorkasse + 5.- DM / Nachnahme + 8.- DM. Bestellen Sie preiswert zum Nachtarif *Anrufbeantworter. Geschäftszeiten: 9.00-11.30 + 14.30-18.30 Uhr, Samstag 10.00-13.00 Uhr, Mittwoch nachmittags geschlossen.

Heiße Preise für kühle Rechner!

Amiga	C-64	ATARI ST
African Raiders	F14 Tomcat	Archipelagos
Archipelagos	Football Man II Exp.	Bard's Tale
Bio Challenge	Fugger	Bio Challenge
Blood Money	Grand Prix Circuit	Deja Vu II
Crazy Cars II	Grand Monster Slam	Dragon Ninja
Falcon F-16	Hillsfar AD&D	Goldrush
Grand Monster Slam	Hostages	Kaiser
Gunship	Last Ninja II	Man Hunter
Hostages	Legend of Blacksilver	Populous
Kristal	Running Man	Police Quest II
Lords of Rising Sun	Summer Olympiad	Stormtrooper
Operation Neptun	Tom und Jerry	BTX Manager
Populous	U.S. Navy Seals	5 1/4 Zoll Floppy
Shadowgate	Yuppi's Revenge	
Space Quest II		
Test Drive II		
Thunderblade		
Tom & Jerry		
Dragon Ninja		
Football Manager II		
Paranoia Komplex		
Robocop		
Thunderblade		

Im letzten Heft war eine falsche Telefonnummer abgedruckt, wir bitten um Entschuldigung. Portanteil Scheck 5,50 DM, Nachnahme 7,50 DM, Ausland NN 15.- DM. Bei Bestellungen über 120.- DM portofrei, Ausland 180.- DM. Das ist nur ein kleiner Auszug aus unserem Programm. Rufen Sie an oder kommen Sie vorbei. Ausführliche Liste gegen 1.- DM in Briefmarken, bitte unbedingt Computertyp angeben.

JET Computer-Systeme
Inh. E. Hinrichsen, Hospitalstr. 6, 6450 Hanau
Tel. 0 61 81 / 25 23 81 - Geschäft u. Hotline
Tel. 0 61 72 / 3 34 84 - 24-Std.-Service



Navy Seal

The Toughest Men Alive

Wer ein spielbares Actiongame sucht und zufälligerweise gerade eine neue Uhr braucht, sollte sich mal *Navy Seal* von Cosmi anschauen. Für die richtige Stimmung soll eine im Lieferumfang enthaltene Taucheruhr (made in China) sorgen.

Im Spiel selbst übernimmt man die Aufgabe eines Marine-tauchers der Eliteeinheit Navy Seal und muß vier Missionen bewältigen. Dazu gehören die Befreiung eines entführten Botschafters, die Zerstörung einer feindlichen Fabrik für chemische Waffen und die Entschärfung der Raketen eines gesunkenen U-Boots. Der Reiz des Spieles wird damit über einen gewissen Zeitraum aufrechterhalten. Man sieht sich immer wieder vor andere Aufgaben gestellt, die in einem neuen Szenario zu bewältigen sind. So muß man sich beispielsweise, um den entführten Botschafter zu retten, von einem Hubschrauber abseilen und auf einer Insel sämtliche Gebäude durchsuchen. Dabei ist natürlich auf die Wachen zu achten, die man mit verschiedenen Waffen niederstrecken kann. Zum Schluß muß man mit dem Botschafter in einem Boot

von der Insel fliehen und dabei noch ein paar Verfolger abhängen.

Die einzelnen Missionen sind teilweise recht schwierig. Um so angenehmer ist es, daß man nach Verlust eines Lebens nicht wieder ganz von vorn anfangen muß.

Navy Seal ist es auf jeden Fall wert, einmal angesehen zu werden. Dieses Spiel trifft zwar nicht jedermanns Geschmack und mag sanften Gemütern ein wenig zu brutal erscheinen. Wer jedoch Actiongames dieses Typs mag, wird sicher zufrieden sein.

Navy Seal (*C64, PC)
Hersteller Cosmi, Info Rushware
Preis 44.95 / C64 Disk

★ Grafik	7
★ Sound	2
★ Motivation	7
★ Preis/Leistung	5

Thomas Wahl, Andy Grünberg

Firebrigade

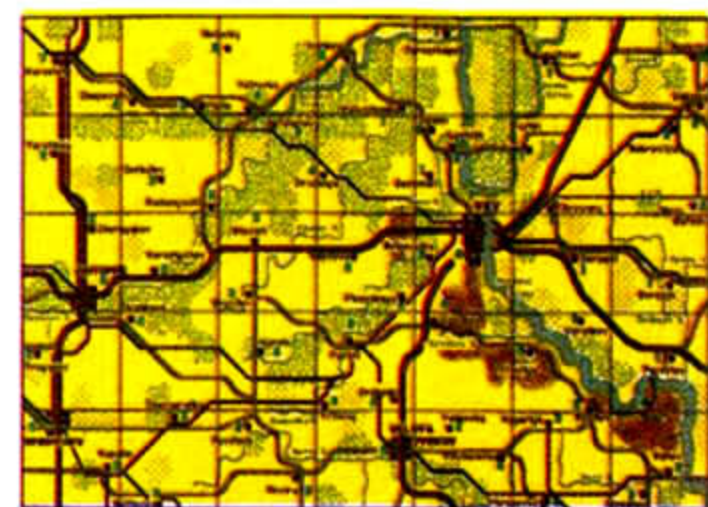
Seid ihr vielleicht scharf darauf, bei der Schlacht um Kiew, die Ende 1943 stattfand, mal richtig mitmischen zu dürfen? Nein? Macht nichts, ich war auch nicht gerade Feuer und Flamme, dieses Spiel (sofern man überhaupt von Spiel spre-

chen kann) zu testen. Leider bekam ich das Programm aber zugeschoben (Knockout in der 3. Runde, und schon waren die anderen Tester verschwunden und hatten mich mit dem Game allein gelassen).

Na ja, sei's drum; Moral ab- und Computer einschalten war angesagt. 80 Seiten englische Anleitung. Was soll's? Eine ewig lange Wartezeit. Na und? Schlechte Farbeinstellung. Wen juckt's? Slowmotion-Spielablauf. Es gibt Schlimmeres. Hauptsache, Armeen dürfen verheizt werden. Oder? Ich bin Strategiespielen ja eigentlich nicht abgeneigt, nur gut sollten sie schon sein!

Das Programm ist dermaßen komplex, daß allein acht Seiten die Marschordnung der Armeen beschreiben. Leider wird aber nicht erwähnt, wohin diese Armeen geschickt wurden. Auch hatte ich des öfteren das Gefühl, es mit einem kompilierten Basic-Programm zu tun zu haben. Da sind auch der Zwei-Spieler-Modus und die Modem-Funktion nur ein schwacher Trost. Weniger wäre hier eindeutig mehr gewesen. Die vielen Parameter (Qualität der Truppe, Qualität des Anführers, dessen Name usw.) bringen ebenfalls herzlich wenig.

Dieses Game ist nur für absolut Unverbesserliche geeignet, die wirklich jedes Strategiespiel haben müssen. Das Programm stieg übrigens des öfteren aus. Dies dürfte den geneigten Spieler wohl nicht abschrecken, paßt aber gut zum Gesamteindruck von *Firebrigade*.

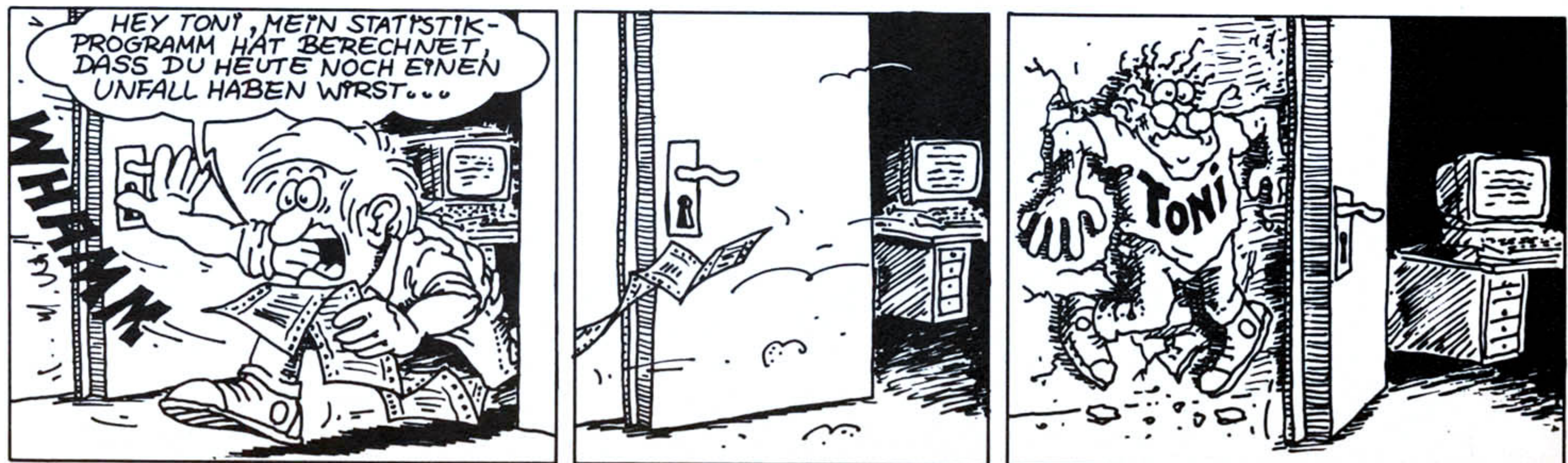


Der eine oder andere Programmierer könnte sich zudem auch mal einen besseren Hintergrund für das Geschehen ausdenken. Deutschland gegen die Alliierten oder Rußland, das muß doch nicht immer sein. Davon gibt's nun wirklich schon genug, wenn auch oft nicht so realitätsnah wie im vorliegenden Fall.

Firebrigade (*Amiga, PC, ST)
Hersteller Panther Soft, Info Leisuresoft
Preis ca. 99 DM (alle Versionen)

★ Grafik	4
★ Handhabung	3
★ Strategie	5
★ Preis/Leistung	3

Jens-Peter Berk





Auch wenn du schon das Fähnchen siehst, kannst du noch ganz schön alt aussehen.

Nicklaus' Greatest 18 Holes of Major Championship Golf

Bevor es ans Eingemachte geht, wird dem Golfer die Bahn aus der Vogelperspektive gezeigt.



Dieser irrsinnig lange Titel, den wir der Einfachheit halber mit *JN* abkürzen wollen, steht für eine weitere Golfsimulation. Seit vor Jahren *Leaderboard Golf* von U.S. Gold veröffentlicht wurde, muß sich jeder Nachfolger an diesem Oldie messen lassen. Soviel schon einmal vorweg: *JN* muß sich nicht unbedingt dahinter verstecken.

Um Raubkopierern ein Schnippchen zu schlagen, ist vor Spielbeginn ein Parcours anhand eines mitgelieferten Blattes zu identifizieren, das man unmöglich kopieren kann (schwarze Schrift auf hell-schwarzem Grund). Nachdem alle Hürden genommen sind, trägt man sich in die Starterliste ein. Bis zu vier Spieler können an einer Golfrunde teilnehmen. Zur Not stellt auch der Computer einige Mitstreiter zur Verfügung.

Was nun folgt, dürfte allen (Computer-)Golfspielern bekannt sein: Auswahl des Schlägers, Bestimmen der Richtung, Beachten der Windverhältnisse und der spezifischen Eigenheiten der Landschaft, die der Ball auf dem Weg zum Green überwinden muß. Etwas gestört hat mich, wie man die Stärke des Schlages festlegt. War es bei den Vorgängern meist so, daß sich auf einer Skala der vermeintlich richtige Wert einstellen ließ, so gerät dies bei *JN* eher zu einem kleinen Glücksspiel. Mit der SPACE-Taste muß man Stärke und Wucht des Rückschwungs anklicken; während ein Balken nach oben huscht, sind zwei Markierungen zu setzen. Dieser Vorgang erfordert einiges Geschick.

Die Parcours wurden von Jack Nicklaus zusammengestellt, der derzeit zu den drei besten Golfern der Welt zählt. Die Strecken sollen dem Original bis auf den Grashalm entsprechen. Leider konnte ich das nicht nachprüfen, weil ich zu selten zum Golfspielen nach Augusta komme. Man hat ja Wichtigeres zu tun. Wie dem auch sei, wir wollen es mal glauben. Jack Nicklaus hat jedenfalls seine 18 Lieblingslöcher in den Computer verfrachtet. Außerdem hat der Spieler die Möglichkeit, sich an einem Hole zu üben oder den gesamten Kurs zu absolvieren. Ferner steht noch ein Übungsfeld zur Verfügung, wo man sich das nötige Fingerspitzengefühl aneignen kann. Wenn man nicht allein zu einer Runde Golf antreten möchte, hilft auch hier der Computer weiter, indem er Partner mit verschiedener Spielstärke zur Verfügung stellt.

Alles in allem handelt es sich hier um ein gelungenes Stück Grashalm-ware. Die Grafik ist ansprechend, das Gameplay größtenteils gut. Auch die erste Zusatzdiskette (*Major Championship Courses 1989*), die uns bereits vorlag, steht dem Basis-Game in nichts nach.

Jack Nicklaus ... (*PC, C64)
Hersteller Accolade, Info Rushware
Preis stand noch nicht fest

★ Grafik	8
★ Sound	3
★ Handhabung	7
★ Preis/Leistung	7

Arno Weiß

WAYNE GRETZKY HOCKEY

Ein Paß nach vorn. Die Nummer 7 macht einen Alleingang zum Tor, umrundet dieses und gibt die Scheibe über die Bande an den Spieler mit der Nummer 15 weiter, der frei im Feld steht.

Dieser schiebt sich an einem Abwehrspieler vorbei, deckt den Puck geschickt mit seinem Körper, schießt und - Tor! Während er von seinen Kameraden gefeiert wird, zeigt die Stadiona-



Wayne Gretzky gilt derzeit als der beste Eishockey-Crack der Welt. NHL-Luft schnupern kannst du ja schon einmal.

fel groß seinen Treffer an. Gleich wird die Aktion noch mal in Zeitlupe zu sehen sein.

Tja Leute, wie ihr sicher schon bemerkt habt, handelt es sich hier um ein Eishockeyspiel. Dieses neue Game heißt *Wayne Gretzky Hockey* und will sich gegen das Kultspiel *Superstar Eishockey* behaupten. Dafür wurde auch ein ganz schöner Aufwand betrieben. Man hat Fights digitalisiert und starke Effekte eingebaut (die Kufen der Spieler hinterlassen ihre Spuren auf dem Eis). Ferner läßt sich eine Menge Statistiken anschauen und ändern. Alle fünf Feldspieler können gesteuert werden. Man kann sie auch austauschen und darf nach Herzenslust foulern. Diese Aufzählung soll zunächst einmal genügen.

Das Spiel ist aus der Vogelperspektive zu sehen, was eine

ungewöhnliche, dafür aber übersichtliche Methode darstellt. Gesteuert wird entweder mit dem Stick oder mit der Maus (!). Letzteres ist um einiges komfortabler, da Geschwindigkeitsänderungen, Spielerwechsel usw. leicht von der Hand gehen. Soweit zeigt das Programm keine Schwächen; leider fehlt aber der Turniermodus, der *Superstar Eishockey* dann doch einen Punktvorteil verschafft. Außerdem macht mir dieser Veteran irgendwie mehr Spaß (fragt aber bloß nicht, warum).

Auf jeden Fall ist *Wayne Gretzky Hockey* kein schlechtes Spiel. Es ist vor allem denjenigen zu empfehlen, die *Superstar Eishockey* schon blind spielen können.

Wayne Gretzky Hockey (*Amiga)
Hersteller Bethesda Softworks, Info
Rushware
Preis: 89.95 DM

★ Grafik	6
★ Sound	5
★ Motivation	8
★ Preis/Leistung	7

Jens-Peter Berk



QUEST XL/XE

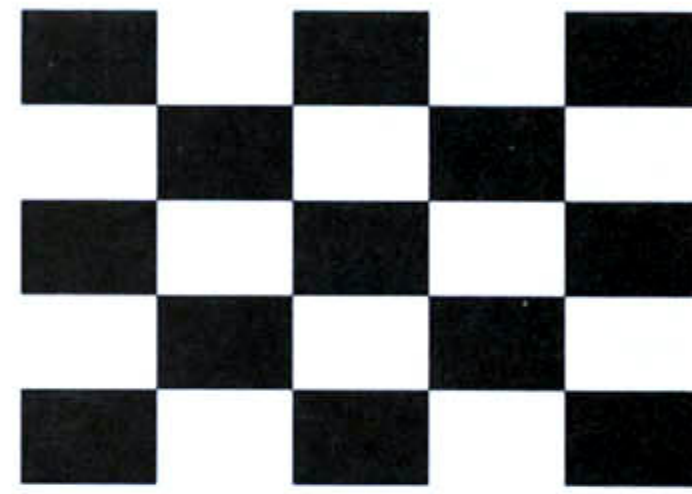
QUEST XL/XE ist ein Ratespiel für bis zu drei Spieler. Die mitgelieferte Fragendiskette beinhaltet 512 (!) Fragen und jeweils drei Antwortmöglichkeiten.

Digitalisierte Musik/Sprache und Namenseingabe eingebaut

Für QUEST XL/XE garantieren wir Ihnen einen kostenlosen UpDate Service

QUEST XL/XE kostet nur **15.80 DM**

ROBERT OSTEN
Marbacher Weg 17 · 2800 Bremen 1



GRAND PRIX

2

Die meisten Rennsimulationen versetzen den Spieler nach Arcade-Manier in das Cockpit eines PS-starken Boliden. *Grand Prix II* zeigt den maximal drei Mitspielern die Rennstrecke dagegen von oben. Wahlweise mit Tastatur oder Joystick kann man gegen den Computer antreten oder einen menschlichen Mitstreiter von der Straße drängen.

Die Steuerung ist ziemlich gewöhnungsbedürftig. Wer schon einmal *Super Sprint* gespielt hat, weiß, wovon ich rede. Man hat manchmal eher das Gefühl, eine Eisbahn zu befahren als eine Rennstrecke.

Für jeden Kurs sind Zeiten vorgegeben, die man erreichen

oder unterbieten muß, um sich für den nächsten zu qualifizieren. Wer die Ideallinie einhält, kann schneller fahren. Man sollte außerdem sein Fahrzeug von den Rändern fernhalten, da es sonst Schaden nimmt und an Leistung verliert.

Das Spiel macht zu zweit oder zu dritt am meisten Spaß, weil der Computer (zumindest am Anfang) fast immer gewinnt. Dann kann sich schnell Frust breitmachen, wenn man keine Mitspieler hat, die sich mindestens genauso doof anstellen wie man selbst.



Immer an der Wand lang...

Ganz klar benachteiligt ist jedoch der Fahrer am Joystick. Die Steuerung über die Tastatur gestaltet sich nämlich um einiges einfacher. Wenn aber erst einmal alle Mitstreiter ihr Fahrzeug einigermaßen kontrollieren können, macht das Spiel sehr viel Spaß.

Grand Prix II (*CPC, C64)
Hersteller Codemasters, Info Leisuresoft
Preis ca. 9.95 DM / CPC, C64 (Cass)

★ Sound	7
★ Grafik	7
★ Motivation	8
★ Preis/Leistung	7

Hartmut Ulrich

Software-Paradies

Top-Spiele · Anwender
Public-Domain · Literatur
Hardware · Reparaturen

Alles in unserem
Gratis-Katalog

Nur Knüllerpreise!

Katalog gleich anfordern!

(gegen 1,- DM in Briefmarken –
keine frankierten Briefumschläge)

Software-Paradies

K. Welz, Wilhelmstr. 22
2190 Cuxhaven,
Telefon 0 47 21 / 521 39
Ladengeschäft und Versand
Bitte Computer-Typ angeben!

SOFTWARE OHNE ENDE!

Amiga Atari ST

Populus dt. **69,90**
Bio Challenge **69,90**

C-64

Hillsfar **54,90**
Demons Winter **64,90**

PC

Space Quest III **79,90**
Demon Stalkers **64,90**

Kostenlose Preisliste sofort anfordern!

Playsoft

Robert Elmhäuser
Teichweg 6, 3550 Marburg 7
Tel. 0 64 21 / 48 19 72

Alpträume werden wahr

Leute, ölt eure Joysticks, kocht Kaffee und stellt Lebensmittel neben den Compi! Wer *Phobia* spielt, kann sich schlecht von seinem Rechner loseisen.

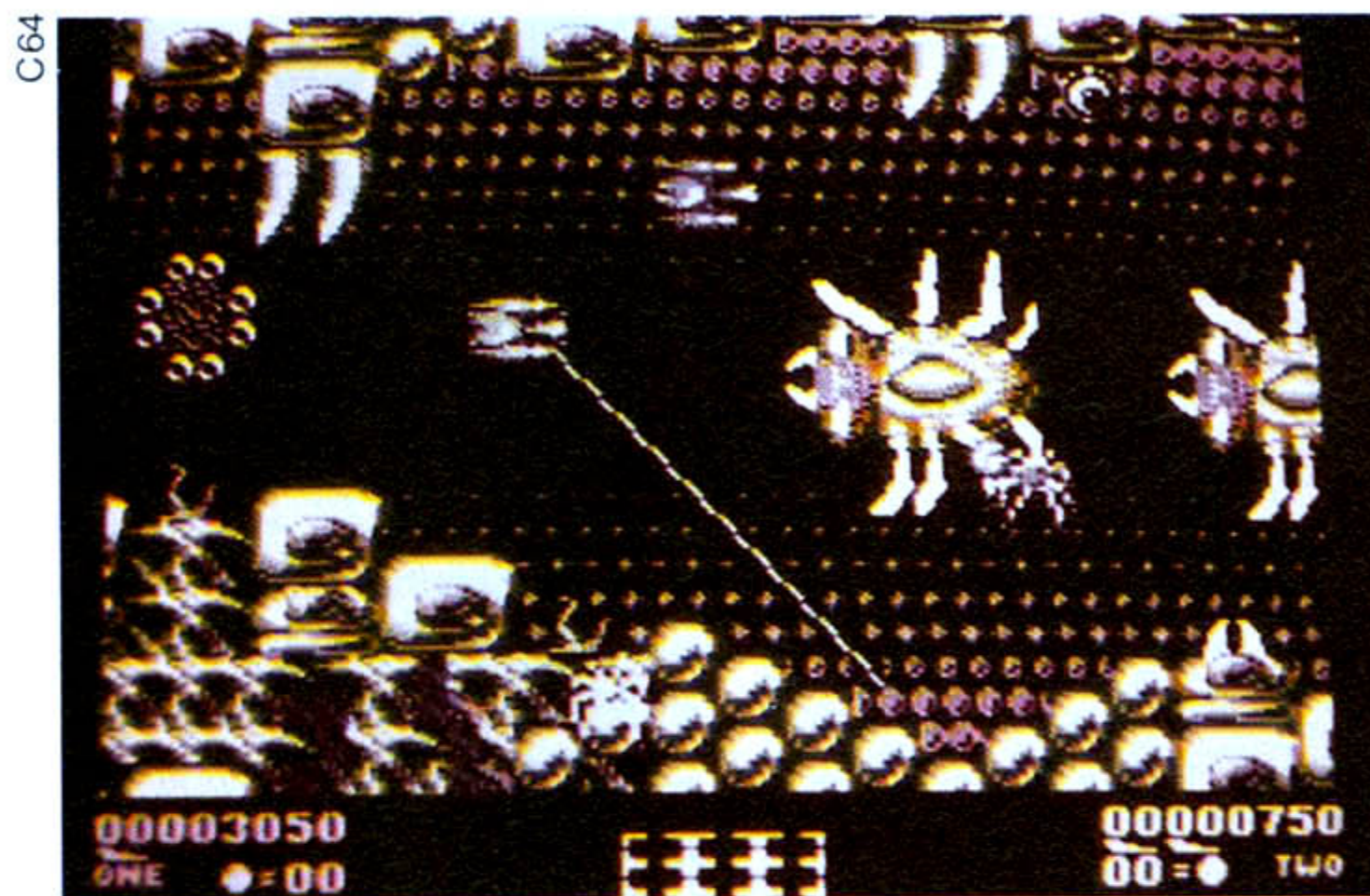
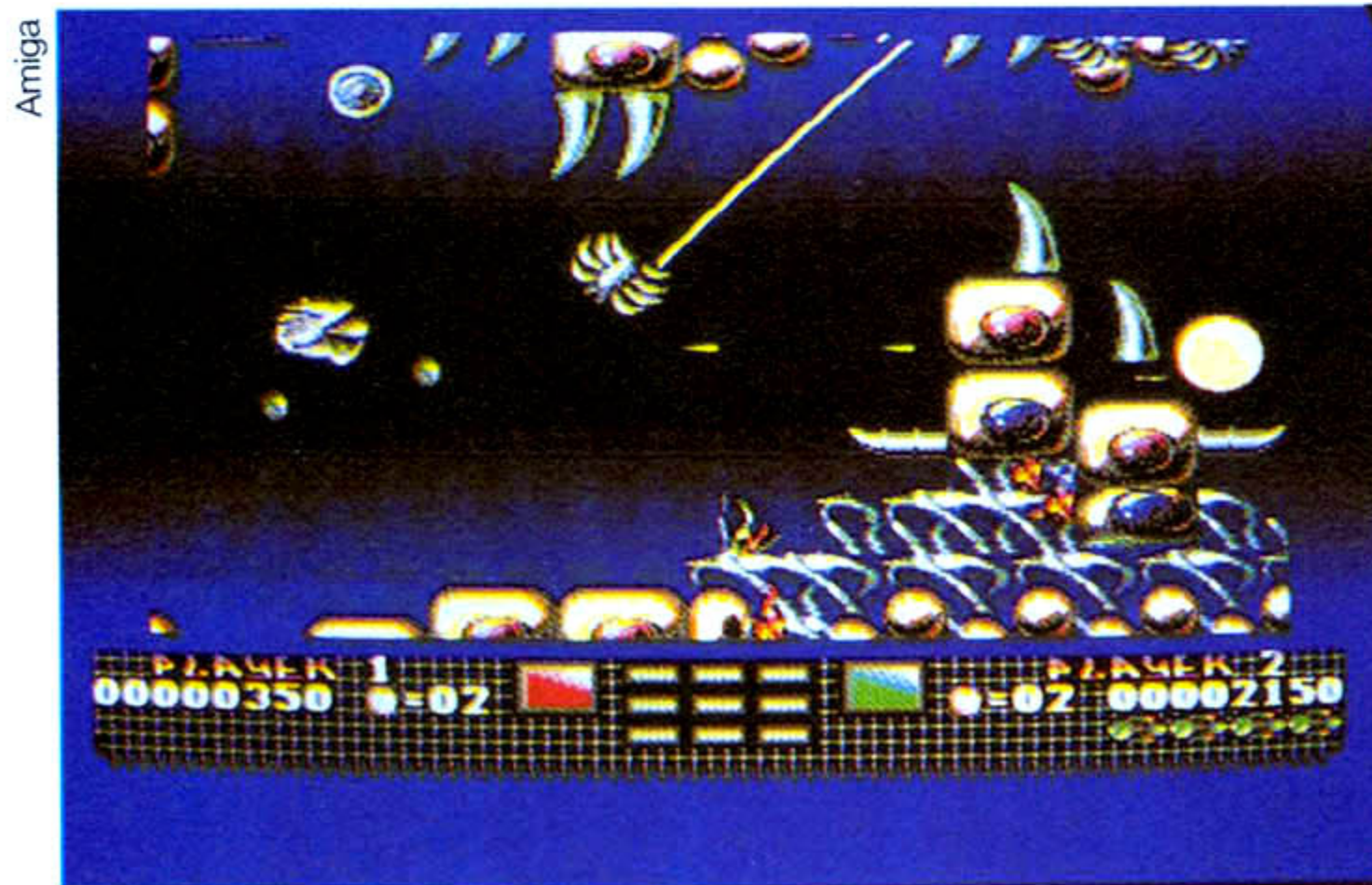
Ein oder zwei Teilnehmer fliegen bei diesem Spiel durch ein Alptraum-Universum, in dem ein Bösewicht namens Phobos den galaktischen Kaiser entführt hat und auf einem Planeten gefangenhält. Um ihn zu befreien, muß man das gesamte Universum durchqueren und dabei alle besetzten Planeten von Phobos' Verteidigungsanlagen säubern. Dies ist keine leichte Aufgabe.

Das Universum besteht aus 15 Planeten und 13 Monden. Auf einer Karte wird das Planetensystem dargestellt. Ein kleines Raumschiff läßt sich auf den nächsterreichbaren steuern. Feuerknopf, und ab geht die Post! Die Action beginnt. Bei horizontalem Scrolling fliegt man ähnlich wie bei *Katakis* durch skurrile Landschaften und ballert, was das Zeug hält.

In *Phobia* trifft man auf recht eigenartige Gegner. Da gibt es riesige, von der Decke fallende Elefantenstoßzähne-Spinnennetze. Man muß sie mit Schüssen zerstören, um weiterzukommen. Außerdem tummeln sich hier dreibeinige Roboter, riesige Schlangen, mutierte Spinnen, wilde Zahnärzte und vieles mehr. Erreicht man das Ende eines Planeten, taucht ein riesiges Monster auf, das man mittels gezielter Schüsse so schnell wie möglich erledigt. Anschließend erscheint wieder die Karte mit dem Planetensystem.

Nun glaubte ich, meine Schuldigkeit getan zu haben, und wollte weiterfliegen. Da sah ich mich aber getäuscht. Man muß dreimal über jeden Planeten düsen, dann erst fliegt man eine ganze Zeit lang durch einen langen, geschwungenen und engen Gang. An seinem Ende steht ein überdimensionales Frühstücksei im Weg, das darauf

PHOBIA



wartet, zerstört zu werden. Sammelt man das zurückbleibende Fragezeichen ein, erscheint nochmals die Sternenkarte, worauf sich ein weiterer Gang öffnet. In ihm sind noch ein paar Aliens abzuschießen. Dann erst geht es, nachdem sich der Daumen völlig verkrampft hat, auf den nächsten Planeten. Hier warten noch gemeinere Hindernisse und Feinde auf den Spieler.

Diese fiese Tortur, also dreimal über denselben Planeten, Gang mit Frühstücksei und der Weg durch den Weltraum, wiederholt sich von Planet zu Planet. Ich kann euch nur eines flüstern: Bis ich den ersten geschafft hatte, vergingen einige Stunden.

Katakis ist gegen *Phobia* ein Spiel für Anfänger! Und das will was heißen. Die Angriffsformationen der Aliens, der Spinnen und des anderen Getiers sind so link ausgetüftelt, daß man viele Stunden braucht, um sie zu bewältigen. Mit Übung und viel Spielpraxis kommt man aber auch hier weiter.

Grafisch setzt dieses Game neue Maßstäbe: butterweiches Scrolling und kunterbunte, detaillierte Zeichnungen. Auch wenn noch so viele Sprites auf dem Bildschirm herumballern, eine flackernde Grafik wird man nicht finden. Beim Sound muß man leider Abstriche machen. Es gibt keine Melodie, lediglich Soundeffekte sind zu vernehmen. Na ja, dafür bringt das Spiel aber eine hohe Motivation mit sich, die es auch dem exzellenten Simultanmodus verdankt; zwei Spieler fliegen und ballern gleichzeitig.

Image Works hat für *Phobia* die begehrte **SMASH Gold Medal** wirklich verdient. Auch wenn ein bißchen bei *R-Type* und *Katakis* abgekupfert wurde, Kompliment!

Phobia (*C64, Amiga, ST)
Hersteller Image Works, Info Ariolasoft
Preis ca. 39 DM / C64 Cass
54 DM / C64 Disk
89 DM / ST, Amiga

★ Sound	5
★ Grafik	10
★ Motivation	10
★ Preis/Leistung	10

Carsten Borgmeier

MAHLZEIT



Er hat es gut: Er reckt sich auf dem Sofa und wartet, bis ihm der Briefträger immer druckfrisch das neuste **SMASH** in's Haus bringt - und das ohne jegliche Mehrkosten.

So weiß er immer schon vor allen anderen, was Sache ist. Er kennt die aktuellsten Computergames, liest die Interviews mit den VIPs aus der Softwareszene, bekommt seine Spieletips, erfährt dies und jenes, was anderen immer versagt bleiben wird, bekommt Anregungen für Hobby und Freizeit und trotz allem noch die Zeit, seine geliebten Computerspiele zu spielen. Seinen Finger macht er nur krumm, um den Feuerknopf am Joystick zu betätigen. Den Rest macht **SMASH**. Und du, gehst du noch bei Wind und Wetter zum Kiosk oder zum Bahnhofsbuchhandel, um dir das neuste **SMASH** zu besorgen? - Armer Tropf!

Ja! Das paßt mir.

Ich möchte **SMASH** jeden 2ten Monat zugesandt bekommen.

Die Abodauer beträgt 6 Ausgaben und kann bis spätestens 4 Wochen vor Ablauf gekündigt werden.

Ohne rechtzeitige Kündigung läuft das Abo zu den dann gültigen Bedingungen weiter.

Der ermäßigte Abopreis beträgt für 6 Ausgaben 35,- DM statt 39,- DM

Bestellungen aus dem europäischen Ausland kosten 39,- DM.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Datum, Unterschrift

(Bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Ich bestelle ab Ausgabe: _____ Jahresabo

Ich möchte bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung bezahlen.

Kontoinhaber: _____

Konto-Nr.: _____

Geldinstitut: _____

Bankleitzahl: _____

Ich bezahle lieber per Vorauskasse:

- Scheck liegt bei
 Überweisung auf Postgirokonto
Nr. 434 23-756
BLZ 660 100 75)

Garantie:

Mir ist bekannt, daß ich diese Vereinbarung innerhalb 10 Tagen widerrufen kann und bestätige dies mit meiner zweiten Unterschrift. Zur Wahrung der Frist genügt das rechtzeitige Absenden des Widerrufs.

2. Unterschrift

Bitte einsenden an:

SMASH, Abt. Leserservice, Postfach 1640, 7518 Bretten

ZORK ZERO

Nach langer Zeit meldet sich Infocom mit fünf neuen Produkten zurück. Drei der Neuheiten, *Battletech*, *Quarterstaff* und *Journey*, sind dem Rollenspiel-Genre zuzuordnen. Die erfolgreiche amerikanische Firma betritt



damit Neuland. Die beiden anderen Programme, *York Zero* und *Shogun*, sind aufwendige Text-Adventures.

Mit *Beyond Zork* hatte man ja bereits eine Fortsetzung der beliebten *Zork*-Trilogie geschaffen. Dieses Adventure mit Rollenspielelementen war leider mit Insidergags und skurrilem Humor überladen und sprach daher nur echte Fans an. Nun erinnerte sich Infocom an das erfolgreiche Anfangskonzept der ersten Adventures.

Zork Zero ist eine vergnügliche Schatzsuche in einem verwunschenen Schloß. Die Geschichte beginnt in der Blüte des Großen Unterwelt-Empires (GUE). Sie ist zeitlich weit vor den Abenteuern der *Zork*-Trilogie angesiedelt; daher auch der Name *Zork Zero*.



König Flathead und seine elf Geschwister herrschen über das Land Quendor. Man feiert rauschende Feste, die durch eine Ausbeutung des Volkes mit 99 % Steuern und andere Schikanen finanziert werden. Der große Flathead hat aber in seinem Größenwahn einen entscheidenden Fehler begangen. Die neue riesige Statue, ein Abbild seiner Majestät, wirft ihren Schatten auf den Schrebergarten des launischen Zauberers Megaboz. Dieser erscheint ziemlich sauer während eines Gelages im Schloß und belegt Flathead und dessen Sippschaft mit einem mächtigen Fluch, der sich aber selbst für Megaboz als eine Nummer zu groß erweist. Zauberer und Flathead-Clan segnen daraufhin das Zeitliche.

Die Verwünschungen des Magiers hinterlassen ihre Spuren im Empire. Nach einigen Jahren ist Quendor dem Untergang geweiht. Der Fluch muß unbedingt entfernt werden. Dem Retter winkt eine große Belohnung.

Der Spieler verkörpert nun einen Abenteurer, der sein Glück in Castle Flathead versucht. Im Gegensatz zu anderen Glücksrittern, die vor ihm ihre Chance sahen, weiß er, wie der Fluch zu brechen ist. Einer seiner Ahnen stibitzte Megaboz, als dieser vor Flathead wütete, ein wichtiges Pergament, auf dem die Lösung zu allen Problemen geschrieben steht.

Wie in den ersten *Zork*-Teilen treibt in den Gewölben noch ein anderer Bewohner des GUE sein Unwesen. War es in *Zork I* der Dieb, in *Zork II* der verrückte Magier und in *Zork III* der Dungeonmaster persönlich, so

macht in *Zork Zero* der Hofnarr dem Spieler das Leben schwer. In Burg und Umgebung stolpert der Abenteurer auf seiner Suche nach den richtigen Gegenständen in den unpassendsten Augenblicken über den nur in Reimen sprechenden Plagegeist. Dessen Schabernack reicht von kleinen Rätseln und Glücksspielen bis zum Herbeizaubern verrückter Monster. Da wäre beispielsweise die Riesenbettwanze, die man nur besiegt, indem man sich selbst schlafen legt.

Die Puzzles sind vielfältig. Neben den schon obligatorischen Labyrinthen hat Infocom diesmal einige Rätsel in bunte Grafiken eingebunden. Sogar ein eigenständiges Kartenspiel ist vorhanden. Aber nur ein richtiges Pokerface hat eine Chance, wenn der Hofnarr zu einer Partie Double Fanucci, dem frobozzicanischen Nationalsport, einlädt.

Viele andere Bilder tauchen an bestimmten Stellen im Spiel auf. Das Textfenster ist je nach Aufenthaltsort des Abenteurers mit Ranken oder Steinen umrahmt. Wer seinen Spielfluß durch die Ladezeit der Grafiken behindert sieht, kann einen reinen Text-Mode aktivieren.

Zork Zero bietet Automapping. Mit einem Kommando läßt sich eine Karte aufrufen, in der alle bisher besuchten Orte mit kleinen Icons verzeichnet sind. Die Bewegung auf dieser Karte erfolgt mit der Maus, lästiges Tippen entfällt also. Ein Hintbook muß man zum Spiel nicht dazukaufen. Bei Bedarf besteht die Möglichkeit, zu jeder Situation einen oder mehrere Tips aufzurufen. Wer ohne Hilfe auszukommen glaubt, kann diese Option ausschalten.

Der Parser wurde erweitert und erkennt auch einen komplizierten Satzbau. Selbst neuneubuchstabile Wörter können jetzt unterschieden werden. OOPS- und UNDO-Kommandos erweisen sich im Spielverlauf als sehr nützlich. Ein Lademenü zeigt alle SAVE-Files auf der Disk an. Damit entfällt langes Grübeln, unter welchem Namen man nach einer durchgespielten



Nacht den Spielstand abgespeichert hat.

Das Zubehör ist natürlich wieder erste Sahne. Der Schuberpackung liegt folgendes bei: ein Pergamentschnipsel mit Megaboz' Antifluchrezept, eine Blaupause für eines der Labyrinthe, ein Kalender mit den Lebensläufen der 12 Flatheads (Persiflage auf übliche Terminkalender) sowie eine ausführliche Anleitung.

Geschrieben wurde *Zork Zero* von Steve Meretzky. Er ist Infocom-Fans durch seine humorvollen Science-fiction-Epen *Planetfall*, *Leather Goddesses* und *Hitchhiker* bekannt. Infocoms Metamorphose vom Hersteller reiner Text-Adventures zum Produzenten von detailreichen Grafikabenteuern und Rollenspielen ist gelungen. Einziger ernstzunehmender Konkur-



rent auf diesem Sektor bleibt das englische Software-Haus Magnetic Scrolls. Leidtragende bei diesem Wandel sind allerdings die User von 8-Bit-Rechnern (Apple ausgenommen) und ST-Besitzer. Sie werden vergeblich nach Umsetzungen für ihre Computer suchen.

Zork Zero (*Amiga, PC)
Hersteller Infocom, Info Ariolasoft
Preis ca. 99.95 DM (beide Versionen)

★ Grafik	10
★ Story	9
★ Vokabular	9
★ Preis/Leistung	9

Frank Emmert



Joysoft

Inh. Gabriele Hartmann

Fragebogen- Auswertung

Es wäre gelogen, wenn wir behaupten würden: "So, jetzt wissen wir genau, wie ihr **SMASH** gern hättet." Dazu gingen in manchen Bereichen die Meinungen einfach zu stark auseinander. Fest steht jedenfalls, daß unser freakiger *Hermann* Lachsälven ausgelöst hat, während der aufwendige *Black Moon* meist auf Ablehnung und Unverständnis gestoßen ist (seufz).

Ja, ja, ihr bekommt eure Spieletips, Games Guides, Hints und Pokes. Nachdem mittlerweile ein Heer von süchtigen Gamblern für uns am Joystick rüttelt, dürfte wohl kein Spiel von *Arkanoid* bis *Zak Mac Kracken* mehr unlösbar sein. (Sicher habt ihr längst registriert, daß man damit auch gut Cash bei uns machen kann!)

Nach Auswertung des 500. Fragebogens hatten wir etwa 20 verschiedene Versionen von Hitparaden- und Top-Ten-Vorschlägen. So wird beispielsweise in Zukunft die *Gurke des Monats* auf besonders gelungene Ausrutscher hinweisen.

Auffallend war die geradezu

überwältigende Anzahl von Lesern, die sich mit Rollenspielen beschäftigen. Gucki the Great, seines Zeichens Rollenspielprofi, hat Visionen von einem richtigen Rollenspielerclan von **SMASH**-Lesern. Er kann sich gut vorstellen, daß bald ein ganz neues Game seine Zauberschmiede verlassen wird, um alle **SMASH**-Rollenspieler zur Heerschau zu rufen!

Richtig bemerkt haben viele Leser, daß Fernsehtips gar nicht vorhanden waren. Sie werden auch niemals erscheinen (ätsch). Bücher, Rätsel und Video-Neuvorstellungen lagen mit gewissen Einschränkungen in der Gunst der Leser. (Wir verstehen das schon; wer will schon Seiten umblättern, wenn er einen Computer hat?) Mit der *Story* werden wir auch weiterhin versuchen, euch viele Bereiche von Action, Abenteuer und Erlebnis zu präsentieren und Anregungen zu geben.

Wenn ihr Ideen habt oder einfach nur einmal motzen wollt, laßt eure Drucker rattern und bewertet uns mit Post. Wir sind für jede Kritik und Anregung aus euren Reihen dankbar!

Here are the winners...!

Der 1. Hauptpreis, ein Sega-Spielsystem, geht an:

Markus Fabritius, Köln

Den 2. Hauptpreis, eine Nintendo-Konsole, erhält:

Matthias Groß, Mainz-Kastel

Acht Software-Pakete im Wert von jeweils rund 100.-DM haben folgende Leser gewonnen:

Hubert Gothardt, Dreieich

Mario Sihn, Mühlacker

Guido Kühler, Wien

Christian Kröger, Uelzen

Jörg Michael Ebner, Villach

Alexander Kende, Stuttgart

Thomas Gruber, Langenlois

Dalibor Simunovic, Heidelberg

Je ein Jahresabo von **SMASH** erhalten:

Thomas Riehm, Bogen

Peter Jansen, Niebüll

Milan Wizevek, Neuss

Michael Zahneißer, Worms

Oliver Hollwede, Lübbecke

Stefan Hellert, Würzburg

Thomas Gammert, Mühlacker

Ralph Hörster, Dünebusch

Marc Holstein, Obertshausen

Burkhard Ebert, Leverkusen

Das Team von **SMASH** beglückwünscht alle Gewinner!

DEUTSCHLANDS BELIEBTESTER SOFTWAREVERSAND EMPFIEHLT:

Lesen Sie unbedingt unsere neue, kostenlose **TOP aktuelle Software - Preisliste!** Auf 20 Seiten finden Sie ein interessantes, umfangreiches Angebot. Für gute Preise sind wir bekannt.

Durch eigene Lagerhaltung besonders schnelle Lieferung. Ständig mehrere 1000 Programme auf Lager! Eilbestellungen in der Regel innerhalb 24 Stunden beim Kunden!

Die **SOFT-LINE** Nummer 1:
(0221) 425566 oder 416634

FORGOTTEN WORLDS
erscheint in Kürze
AMIGA - ATARI ST - MS DOS
Je **54.90**
C64 DISK 39.90

Zum Beispiel **AMIGA**
Leisure Suit Larry II 74.90
Battlehawk 1942 54.90
Blood Money 64.90
Zork Zero 79.90
Run The Gauntlet 64.90
Leonardo 54.90
Hard 'n Heavy 54.90

Zum Beispiel **ATARI ST**
Chaos Strikes Back* 59.90
Battlehawk 1942* 54.90
Archipelagos 64.90
Run The Gauntlet 54.90
Grand Monster Slam 59.90
Hard 'n Heavy 54.90

TOP - GAME KICK OFF
für ST und AMIGA Je 44.90
für C64 DISK 29.90

Brandneu von **SSI**
DEMONS WINTER
In Kürze lieferbar für
AMIGA, ST und PC Je 69.90
C64 DISK 59.90

Zum Beispiel **C64**
Hillsfar 54.90
Battletech 54.90
Overrun 64.90
Run The Gauntlet 44.90
Grand Monster Slam 39.90
Test Drive II 49.90

Zum Beispiel **PC (MS-DOS)**
Battle Hawk 1942 64.90
Grand Monster Slam 59.90
Space Quest III 74.90
Visions of Aftermath 69.90
Hillsfar * 69.90
Silpheed 74.90

stop - action - stop - power - stop
VINDICATORS
ATARI ST* 54.90
C64 DISK* 39.90

16 BIT POWER BIOCHALLENGE
erschient in Kürze
ATARI ST und AMIGA je 69.90
schlaue Füchse nutzen unseren Vorbestell-Service

UNSER VERSAND ZIEHT UM
Ab 19.6.89 neue Anschrift:
5000 Köln 41 Gottesweg 157

BEI RECHNUNGSBETRÄGEN
AB 140.00 DM VERSANDKOSTENFREI.
ZWISCHEN 80.00 UND 140.00 DM **NUR 4.00 DM.**
BIS 80.00 DM 6.00 DM **VERSANDKOSTENANTEIL**

4000 Düsseldorf 1
Pempelforter Straße 47
Tel.: 0211/364445
Mo-Di, Do-Fr von 10-18 Uhr 30
Mittw. bis 13 Uhr, Sam. bis 14 Uhr, langer Sam. 18 Uhr
Nur Ladenverkauf

5000 Köln 1
Mathiasstr. 24-26 Tel.: 0221/239526
Mo-Fr 10-13 und 14-18 Uhr 30
Sam. bis 14 Uhr, langer Sam. 16 Uhr
Nur Ladenverkauf

5000 Köln 41 NEUE ANSCHRIFT
Gottesweg 157
Tel.: 0221/425566 und 0221/416634
Montag - Freitag von 10 - 18 Uhr 30, Sam. bis 14 Uhr.
VERSAND UND LADENVERKAUF

* Bei Drucklegung noch nicht lieferbar
** Sonderangebot solange Vorrat reicht

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten



Fantasywelt, das Fachmagazin für Rollenspieler!
In jeder Ausgabe tummeln sich neue Monster, Fallen, undurchschaubare Nichtspielercharaktere, böartige Gegenspieler und neue magische Gegenstände! Geheimnisvolle Abenteuer für die Systeme Dungeons & Dragons, Advanced Dungeons & Dragons, Das Schwarze Auge und Midgard, führen auch wackere Abenteurer in fantastische Welten, unterirdische Katakomben mit all ihren Schrecken und vieles mehr!



Jetzt zweimal Fantasywelt, das Fachgeschäft für phantastische Spiele & Bücher!

Also bleibt nur folgendes zu sagen: Schätze sind out, Prinzessinnen sind langweilig geworden: es gibt etwas neues, worum sich Monster und Abenteurer streiten: Die neueste Ausgabe der Fantasywelt!

Fantasywelt kostet 6,80 DM und erscheint alle sechs Wochen. Ein Abonnement über sechs Ausgaben kostet 40,- DM.

Nachbestellungen oder Abo's richtet Ihr bitte an folgende Adresse:

Fantasywelt-Verlag
Katharinenstr. 15
D-5205 St. Augustin 3
02241/31 13 13

Den entsprechenden Betrag überweist Ihr bitte auf folgendes Konto:

Kreissparkasse Siegburg
 Fantasywelt Verlag
 BLZ 38650000
 Kto.-Nr.
 125017475

Fantasywelt Bonn

Cassius Bastei
Münsterstraße 18
0228/692525

Neueröffnung:
(24. 06. 89)

Fantasywelt Köln
Hohenstaufenring 15
5000 Köln

Ein neues Rollenspiel macht die Runde: Talislanta!

Kein Regel-, sondern ein echtes Rollenspiel! Über 100 verschiedene Charaktere warten nur darauf, von fähigen Spielern durch die geheimnisvolle Welt Talislanta geführt zu werden.

Da kommt schon was bei rum, wenn phantastische Traumhändler mit drakarischen Thaumaturgen und starken Slaven böartige, radschanische Nekromanten und sambrische Hexenjäger bekämpfen!

Wer ist der geheimnisvolle Gott Jamba, der schon seit Jahren nicht mehr zu seinem Volk sprach?

Oder Aha, der Gott der Weisheit? Ach ja, bevor wir's vergessen, das beste von allem: **Keine Elfen!**

ATLANTIS SERIE: The Arcanum 38,50 DM, Atlantis, the Lost World 37,50 DM

TALISLANTA Serie: The Talislantan Handbook 28,50 DM, The Chronicles of Talislanta 28,50 DM, The Naturalist's Guide of Talislanta 24,50 DM, The Sorcerer's Guide of Talislanta 24,50 DM, The Cyclopedia of Talislanta 28,50 DM.

Hier gibt es alles, was der Rollenspieler begehrt:

Würfel, Zinnfiguren, Computerspiele und vieles mehr!

Schaut doch einfach mal rein, unsere Trolle beißen nicht . . .

Erhältlich in gutsortierten Fachgeschäften oder direkt bei

Fantasywelt GmbH, Katharinenstr. 15
5205 St. Augustin 3 / Tel. 02241/31 13 13

Großes Rollenspieltreffen am 15. und 16. Juli in 5000 Köln-Bocklemünd, Görlinger Zentrum 15. Anfragen bitte unter 02241/31 13 13.
 Organisation: Fantasywelt Verlag & GFR.



Oh Baby, balla balla

Twilyte

Du bist der waghalsige Pilot eines Raumgleiters und überfliegst einen fremden Planeten. Ob sich da wohl feindliche Raumschiffe zum Abschießen herumtreiben? Na klar! Aus der Cockpitperspektive sieht man sie auf sich zurasen. Aber nicht nur sie bereiten dir Schwierigkeiten. Violette Pyramiden kommen in ebenso großer Geschwindigkeit auf dein Cockpit zu. Ausweichen, sonst verlierst du wertvolle Energie! Aber auch das Abknallen von Raumschiffen bedeutet einen Energieverlust. Baller also nicht sinnlos in der Gegend herum! Glücklicherweise sorgen grüne Pyramiden für Energie-nachschub. Du fliegst einfach unter ihnen hindurch, und schon wird der Tank aufgefüllt.

In der zweiten Spielszene düst du über Flachland. In *Star Wars*-Manier werden Türme umflogen. Die dritte Szene ist mit der ersten fast identisch. Anstelle violetter Pyramiden hüpfen jetzt aber Felsbrocken durch die Gegend. Die letzte Spielsequenz besteht aus einem Flug durch einen Canyon, wie wir ihn schon aus *Captain Blood* kennen. Zwischendurch sind zwei Bonusrunden zu absolvieren. Dabei muß eine grüne Pyramide abgeschossen werden, die von violetten gedeckt wird. Anschließend geht's wieder von vorn los.

Grafisch zeigt sich *Twilyte* ausgereift. Die Animationen sind schnell und ruckelfrei. Vor lauter

Tempo hat man nicht einmal mehr Zeit, auf den Radarschirm zu schauen. Die ausgefüllte Vektorgrafik ist zwar schlicht, geht aber in Ordnung. Ähnlich sieht es auf dem Amiga aus. Praktisch identisch mit der ST-Grafik, bietet dieser Rechner gleich in der ersten Szene vogelartige Raumschiffe (bei *Starglider* abgekupfert), die auf euch schießen. Soundmäßig hat die Amiga-Version die Nase vorn. Die ST-Titelmelodie ist wohl vom Amiga konvertiert worden, sonst würde der ST nicht so stark rauschen. Die Steuerung ist bei beiden 16-Bitern gleich gut gelungen. Mit dem Joystick fliegt es sich ganz angenehm.

Leider passiert aber bei *Twilyte* kaum etwas. Raumschiffe abzuschießen und uniformen Hindernissen auszuweichen, ist nicht gerade faszinierend!

Twilyte (*ST, *Amiga)
Hersteller Software Horizons, Info Rushware
Preis ca. 30 DM

	Amiga	ST
★ Sound	5	4
★ Grafik	7	7
★ Motivation	4	4
★ Preis/Leistung	7	7

Carsten Borgmeier

Triton III

Baller, baller, bäh!

Als die Menschheit auf der Erde keinen Platz mehr hatte und sich in die unendlichen

Weiten des Universums ausbreitete, bauten fleißige Leute auf vielen Planeten riesige Raumstationen, die automatisch neue Himmelskörper erforschten. Auf Triton III spielt gemeinerweise der intelligente Hauptcomputer verrückt, und die Raumstation rast genau auf Mutter Erde zu. Oh Schreck, oh Graus! Wie kommen wir aus der Misere nur wieder raus?

Vier kleine Kampfraumschiffe werden in das Innere der gewaltigen Station katapultiert, um dem Computer mit Laserschüssen ein Loch in die CPU zu brennen. Doch bevor man zum Rechner gelangt, muß man sich durch sechs äußere Verteidigungsringe kämpfen.

Mit dem Daumen am Feuerknopf knallst du bei vertikalem Scrolling feindliche Formationen ab. Wird eine ganze Gruppe abgeschossen, erscheint ein wertvolles Extra. Einfach drüberfliegen, und schon hast du mehr Treibstoff, Schutzschildenergie oder Zeit. Wenn der Sprit verbraucht, der Schutzschild zerstört oder die Zeit abgelaufen ist, bedeutet das den Verlust eines Bildschirmlebens.

Flinke Reaktionen am Steuerknüppel sind erforderlich, um den Schutzschild nicht zu großen Belastungen auszusetzen. Jede Feindberührung kostet nämlich Energie. Am gemeinsten sind fliegende Minen, die dich verfolgen. Sie vertragen eine ordentliche Anzahl an Tref-

fern, bevor sie explodieren. Zu allem Überfluß versperrern an einigen Stellen auch noch große Raumschiffe den Weg. Nach ein paar Treffern hinterlassen sie ebenfalls sehr kostbare Extras. Dazu zählen MG-Schnellfeuer, Booster für größere Geschwindigkeit oder auch ein komisches Gerät, das Minen für begrenzte Zeit von deinem Raumschiff fernhält.

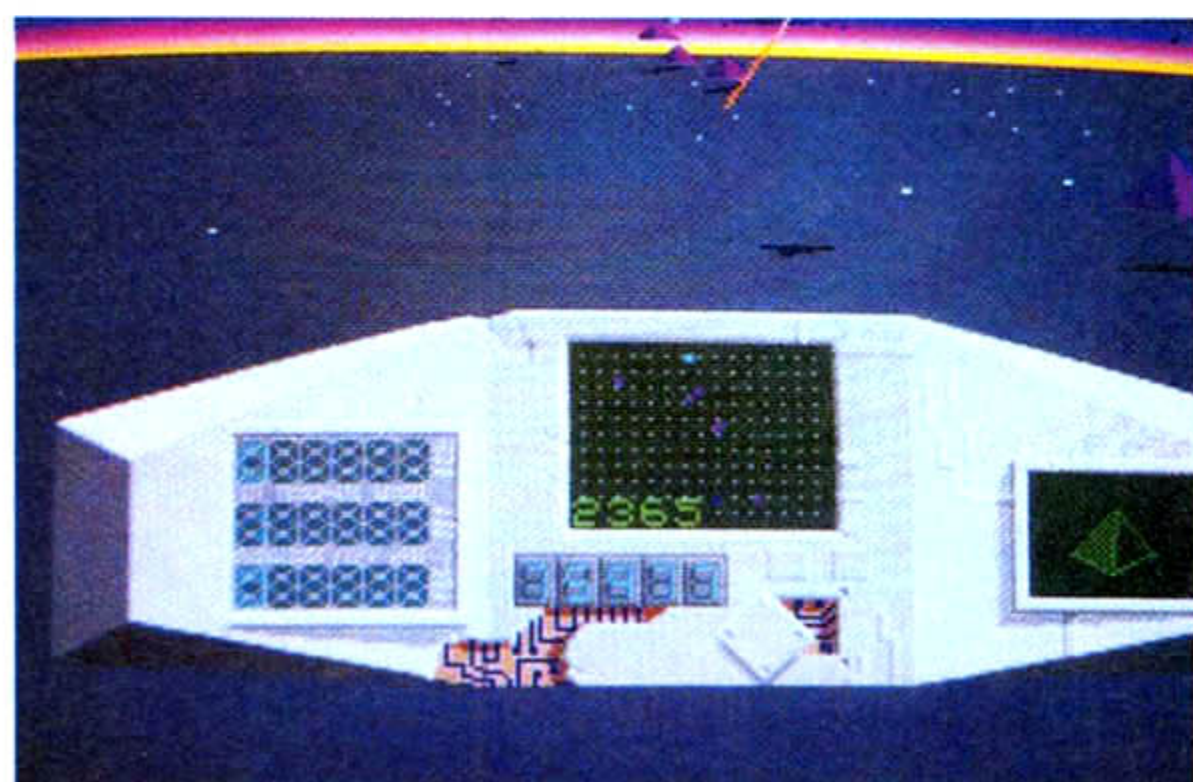
Neben beweglichen Feinden gibt es im Innern von Triton III auch stationäre Hindernisse. Mauern und Löcher erfordern äußerste Präzision bei der Steuerung. Glücklicherweise kannst du die Flügel deines Raumgleiters einziehen, um durch enge Gänge zu schlüpfen.

Für ST-Verhältnisse handelt es sich bei *Triton III* grafisch um ein durchschnittliches Spiel. Das vertikale Scrolling ist ruckelfrei, aber langsam. Die mäßig verauschte digitalisierte Titelmelodie erschüttert zarte Ohren. *Triton III* bietet jedoch Spielspaß aufgrund der vielen Angriffsformationen und der interessanten Gestaltung der einzelnen Levels. Dies trifft aber nur zu, wenn man nicht bereits 150 andere Baller-Games dieser Machart kennt.

Triton III (*ST, Amiga)
Hersteller Software Horizons, Info Rushware
Preis stand noch nicht fest

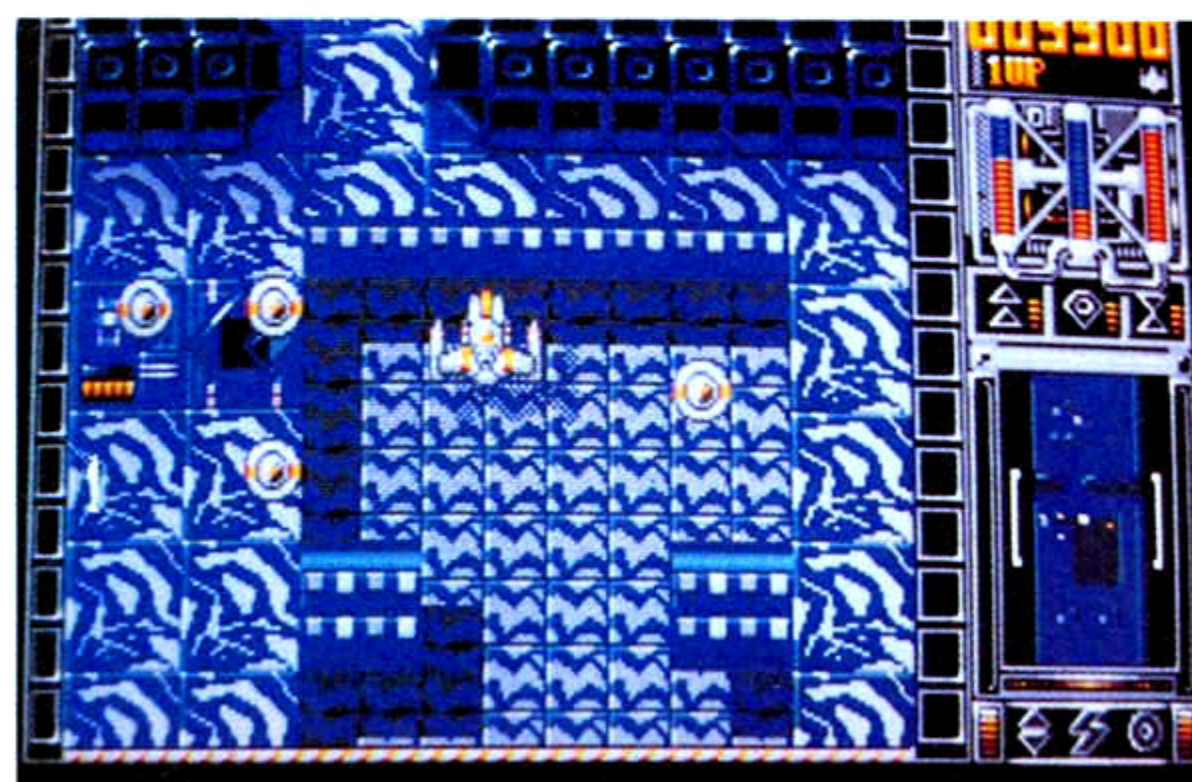
★ Sound	3
★ Grafik	7
★ Motivation	5
★ Preis/Leistung	

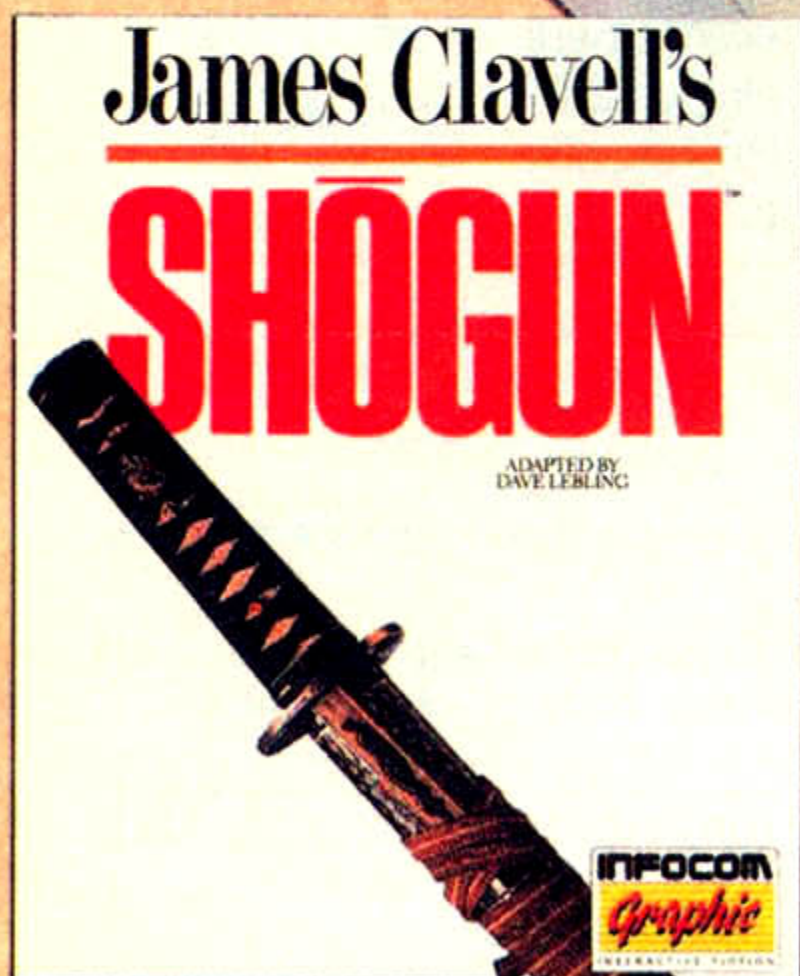
Carsten Borgmeier



Altes Thema – immer wieder aufgewärmt. Triton III ist zwar nicht schlecht gemacht, aber wer schon 150 andere Ballerspiele im Schrank hat...

Nicht nur garstige Gegner gilt es bei Twilyte zu bezwingen.





Shogun

Man schreibt das Jahr 1600. Im sagenumwobenen Japan entbrennt ein erbitterter Machtkampf zwischen zwei rivalisierenden Lords. Sie streiten um den Titel des Shogun, den sie eigentlich für den zu jungen Thronfolger verwalten sollten. Beide verfügen über zahlreiche Samurai. Außerdem ist aber auch die Unterstützung der Jesuiten gefragt. Der Kampf wird von Gewalt und Intrigen beherrscht und bedroht das innere Gleichgewicht des Landes.

In diese Auseinandersetzung gerät John Blackthorne, Steuer-

mann der Erasmus, eines holländischen Handelsschiffes. Schon bald stellt er fest, daß das Leben in Japan sehr gefährlich ist und viel Mut und Entschlossenheit, aber auch diplomatisches Geschick erfordert. Zudem muß man die Etikette strikt befolgen. Allzu schnell landet der eigene Kopf auf dem Müllplatz, natürlich ohne den dazugehörigen Körper. Wird es Blackthorne gelingen, sich geschickt aus der Affaire zu ziehen? In *Shogun* übernimmst natürlich du die Rolle von Blackthorne.

Mit diesem Programm hat Infocom einen Schritt zum Grafik-Adventure getan, einem Gebiet, das diese Firma bisher wenig beachtete. Wer die Pro-

duktionen dieses Hauses kennt, weiß, welch hoher Standard dort seit Jahren geboten wird. Mit Abenteuern wie *Hitchhiker's Guide* oder der schon legendären *Zork*-Trilogie konnte sich Infocom einen Spitzenplatz auf dem internationalen Markt sichern.

Als ich *Shogun* zum Test erhielt und erfuhr, daß hier sogar Grafik implementiert wurde, dachte ich mir: "Das muß ja ein Superding sein!" Um es gleich vorwegzunehmen, Infocom hat es wieder einmal geschafft, ein Programm der Extraklasse her-

auszubringen. Die Grafik kommt zwar nicht an die Highlights von *Magnetic Scrolls* heran (man denke z.B. an *The Pawn*), sie reicht aber zur Untermalung des Spiels völlig aus. Manche Zeichnungen wurden im Stil der alten japanischen Malkunst erstellt. Das kommt sehr gut rüber und sorgt für Stimmung.

Die Story basiert auf dem Buch von James Clavell und wurde hervorragend umgesetzt. Damit man sie richtig verstehen und genießen kann, sollte man allerdings solide Englischkenntnisse besitzen. Auf Sound hat man, wie bei Infocom üblich, verzichtet. Das tut dem Spiel-



spaß aber keinen Abbruch.

Während des Games geht es darum, einzelne Puzzles zu lösen und auf diese Weise weiterzukommen. Zu Anfang fällt das nicht besonders schwer, was sich aber im Verlauf des Spiels ändert. Hängt man an



einer Stelle total fest (ihr werdet an meine Worte denken, wenn ihr z.B. die Riffe umsegeln wollt), kann man ein abrufbares Hint-Book zu Rate ziehen. Es gibt nützliche Hinweise. Meiner Meinung nach sollte man von dieser



Möglichkeit aber nur im allerhöchsten Notfall Gebrauch machen, da dies den Spielspaß deutlich mindert (man soll ja selbst nachdenken).

Der Parser ist von gewohnt hoher Qualität. Auch beim Pakungsinhalt hat man sich einige Gedanken gemacht. So findet man eine auf alt getrimmte Landkarte und einen Kodex. Wer einer gepflegten Adventure-Session nicht abgeneigt ist, sollte sich dieses Programm einmal näher ansehen. Für Infocom-Veteranen ist es natürlich ein Muß!

Shogun (*Amiga, PC, ST)
 Hersteller Infocom, Info Ariolasoft
 Preis: 84.95 DM / PC, Amiga

★ Story	9
★ Grafik	7
★ Vokabular	9
★ Preis/Leistung	8

Oliver Jahn





Lords of the Rising Sun

Sowohl Fans von *Defender of the Crown* und *Jeanne d'Arc* als auch Fernost-Freaks dürfen sich freuen. Cinemaware hat mit *Lords of the Rising Sun* ein Strategiespiel herausgebracht, das im Japan des Mittelalters spielt. Dieses Game wird die Herzen von Strategen und Karatekämpfern höher schlagen lassen; vom Anheuern eines Ninja bis zum Harakiri, dem Selbstmord mit dem langen Brotmesser, ist alles vorhanden.

Aus dem umfangreichen und sehr gut geschriebenen Handbuch erfahren wir, daß das Spiel auf einer wahren Begebenheit aus dem japanischen Gempei-

Krieg im 12. Jahrhundert beruht. Ich hoffe, daß sich an dieser Information alle Geschichtsfantiker ergötzen können, so daß ich nun zur Sache kommen kann.

Zu Beginn des Games entscheidet man sich entweder für Jorimoto oder Joschitsune. Sie sind Brüder mit dem gutbürgerlichen Familiennamen Minamoto. Ihrem Vater ist von einem Mitglied des gegnerischen Taira-

Clans auf nicht gerade nette Weise das Licht ausgeblasen worden. Als Sohn hat man nun die Aufgabe, sich zu rächen, den Taira-Clan auszulöschen und ganz nebenbei Herrscher über Japan zu werden.

Man sieht Japan aus der Vogelperspektive. Die Karte erstreckt sich über drei Bildschirme und kann von einem Ende zum anderen gescrollt werden. Auf ihr sind Städte, Burgen, Klöster und Häfen eingezeichnet. Wer dort das Sagen hat, zeigt eine Standarte auf dem Dach. Diese gehört entweder zu den Brüdern Minamoto, zum Taira-Clan oder zum Ronin-Clan. Letzterer verhält sich meist neutral, manchmal ergreift er jedoch auch Partei. An Bannern erkennt man die Standpunkte der Armeen der verschiedenen Clans.

Die eigenen Streitkräfte schickt man nun auf dem Land- oder auf dem schnelleren Seeweg auf die Reise, um Burgen und Städte für sich zu gewinnen. Falls sie jedoch keine Allianz eingehen wollen, kann man auch die alte Methode "und bist du nicht willig, so brauch ich Gewalt" anwenden und sie belagern. Genauso verhält man sich bei Auseinandersetzungen mit anderen Armeen. Falls der Konflikt jedoch der eigenen Person nicht mehr zumutbar ist, kann man natürlich den Rückzug wählen, seine Wunden in Klöstern heilen lassen oder sich neue Krieger in freundlich gesinnten Burgen besorgen. Allerdings verschlechtern solche

Aktionen die Punktwertung, zu lassen. Sollte dies jedoch fehlschlagen, bleibt einem als Ehrenmann nur noch, zu dem bereits erwähnten Brotmesser



Es ist auch möglich, lästige Gegner durch Ninjas beseitigen zu greifen und sich selbst zu entleiben. Ach ja, eine Prinzessin kann man auch befreien und zu ihrem Vater zurückbringen.

All dies kommt dem einen oder anderen vielleicht bekannt vor. Richtig, *Defender of the Crown* hat eine ähnliche Story, nur daß diese in England spielt. Außer der Geschichte sind noch andere Features gleichgeblieben. So werden sich Spieler mit nur einem Diskettenlaufwerk die Hände blutig wechseln, und für die lange Wartezeit während der vielen Ladevorgänge sollte man sich eine gute Zeitschrift (z.B. **SMASH**) bereitlegen.

Es gibt aber auch Verbesserungen. Man kann beispielsweise zu Beginn des Spiels wählen, ob man nur auf Strategie ausgehen oder die anstehenden

Kämpfe selbst durchführen möchte. Dies entscheidet sich bei der Wahl des jeweiligen Bruders. Ich finde jedoch, daß die verschiedenen Kloppereien (Schlacht auf freiem Feld, Sturm auf eine Burg, Samurais vom Pferd aus umknüppeln usw.) erst den Reiz dieses Spiels ausmachen.

Alles in allem kann man sagen, daß den Jungs von Cinemaware zwar keine absolute Neuheit gelungen ist, aber immerhin eine respektable Verbesserung des alten Spielprinzips. Grafikmäßig macht ihnen sowieso kaum einer etwas vor. Wer Strategiespiele mit integrierter Action mag und sich durch längere Ladezeiten nicht stören läßt, erhält mit *Lords of the Rising Sun* ein gutes Spiel.

Lords of the Rising Sun (*Amiga)
Hersteller Cinemaware, Info Mirrorsoft
Preis 99.95 DM

★ Grafik	9
★ Strategie	7
★ Handhabung	6
★ Preis/Leistung	7

Peter Gasch



Bericht vom FANFOR in Mannheim



Zweimal im Jahr treffen sich in der Konrad-Duden-Schule in Mannheim für ein Wochenende Rollen- und Strategiespieler aus ganz Deutschland. Anlaß ist das FANFOR-Festival, das von der Mannheimer Firma Fantasy Forest ausgerichtet wird. Am 1. und 2. April war es wieder einmal soweit.

Wer sich in Süddeutschland für phantastische Spiele interessiert, kommt an diesem Treffen einfach nicht vorbei. Geboten werden praktisch alle bekannten Rollenspielsysteme, außerdem auch einige weniger bekannte. Selbstverständlich kann man hier an den bekannten Rollenspielen wie *Das schwarze Auge* oder *D & D* oder auch *AD & D* teilnehmen. Wer einmal ein bißchen über seine Bettdecke schauen möchte, sollte sich

unbedingt auch mit anderen Spielsystemen wie *Midgard*, *Ctulhu* oder *MERS* beschäftigen.

Aber nicht nur Rollenspiele sind bei diesem Festival zu bewundern. Es gibt auch sogenannte *Tabletop Battles* mit Zinnfiguren, wo äußerst realistisch Schlachten simuliert werden. Schön ist auch die Möglichkeit, kostenlos beliebige Strategiespiele auszuleihen und zu testen. Dabei kann man dann auch ausländische (vor allem amerikanische) Strategie- und Rollenspiele kennenlernen, die in Deutschland teilweise nur sehr schwer erhältlich sind.

Games wie *Interceptor*, *Dragonlance*, *Elixier* oder *Titan* zeigen, daß deutsche Hersteller gerade bei Strategiespielen noch weit hinter ihren amerikani-

schen Kollegen herhinken.

Alle vorgestellten Games konnten auch gleich gekauft werden, und das zu teilweise erheblich reduzierten Preisen. So durfte man beispielsweise für 10.-DM einmal in eine Würfelkiste greifen und die Würfel dann gleich behalten. Auch Rollenspielzubehör wie Zinnfiguren oder Spielmodule wurden angeboten.

Der Termin für das nächste FANFOR-Festival steht noch nicht genau fest. Es wird aber wohl im Oktober dieses Jahres stattfinden. Genaueres erfährt man ab Mitte Juli unter folgender Anschrift:

Fantasy Forest
Lange Rötterstraße 74
6800 Mannheim 1
Tel. 0621/372574

Arnd Rosemeier



Einmal im Jahr treffen sich alle begnadeten Rollenspieler und versuchen, die Partner hinters Licht zu führen.



ACUTE PARANOIA

Im Jahre 2097 herrscht Friede auf der Erde. Sämtliche Konflikte sind beigelegt; alle Völker leben zufrieden und in Wohlstand. Da nähert sich diesem Garten Eden plötzlich ein riesiger Planetoid. Die Katastrophe scheint unabwendbar, und die Erdbevölkerung bereitet sich auf ihren Untergang vor.

Eine alte, inzwischen zum Museum umgebaute russische Raketenbasis hält den fremden Himmelskörper für ein feindliches Geschöß und beginnt mit einem Gegenschlag. Eine der Raketen ist noch funktionstüchtig und steuert nun ihr vor langer Zeit einprogrammiertes Ziel an, die unter einer riesigen Haube liegende Stadt San Francisco.

SF wird wie alle amerikanischen Städte von einem Computer, Alpha Complex, gesteuert, der mit einem Muttergehirn, Alpha Prime, verbunden ist. Die anfliegende Rakete wird zwar geortet, Alpha Complex kann sie aber nicht identifizieren. Er fragt also bei Alpha Prime nach. Leider wurden große Datenbanken des Muttergehirns ausgelagert, und auch dieses sucht vergebens nach einer Möglichkeit zur Erkennung des Geschosses. Schließlich findet die Zentraleinheit des amerikanischen Netzwerks doch noch ein altes File von 1957, also aus der Zeit des kalten Krieges, erkennt die sowjetische Rakete und warnt alle Untereinheiten vor dem vermeintlichen russischen Angriff.

Jetzt schlägt der Meteor auf. Er richtet schwere Verwüstungen an und unterbricht außerdem den Kontakt zwischen den Alpha-Komplexen und dem Muttergehirn. Der Computer von San Francisco schreibt nun gemäß den letzten Weisungen

von Alpha Prime den Schaden einer sowjetischen Attacke zu. Er aktiviert in seinem Speicher ein Verteidigungsprogramm aus den von paranoider Kommunistenangst geprägten fünfziger Jahren und versucht, der Commies habhaft zu werden, die seiner Meinung nach den Komplex infiltriert haben.

Als sich Alpha Prime wieder meldet, ist Alpha Complex durch das alte Programm so verändert, daß er glaubt, das Muttergehirn sei ebenfalls von Commies besetzt. Folglich koppelt er sich von ihm ab. Alpha Prime und Alpha Complex warnen nun jeweils sämtliche Untereinheiten vor dem Verrat des anderen Systems. Dies führt dazu, daß sich alle Einheiten voneinander trennen. Zuletzt gibt es über 100 Komplexe. Jeder hält sich für den einzigen nicht von den Commies überrannten Platz und nimmt den Kampf gegen die vermeintliche Invasion auf.

Paranoia startet im Jahr 194 nach der Machtergreifung des Computers. Freund Computer breitet seine Fittiche über die Bürger aus, deren Komplex, von einer großen Kuppel überspannt, alles Lebensnotwendige selbst produziert. Der große Bruder macht Jagd auf jeden, der seiner Meinung nach an der kommunistischen Verschwörung beteiligt ist.

In die Rolle dieser Troubleshooter schlüpfen nun die Spieler. Die Bezeichnung der jeweiligen Figur setzt sich aus dem Namen, der Klasse, dem Herkunftssektor und der Nummer des aktiven Klons zusammen. Egon-R-FTH-1 ist also der erste Klon von Egon, einem Bürger der Klasse Rot, aus dem Sektor FTH.

Zu den üblichen Eigenschaften eines Rollenspielcharakters, die zu Beginn ausgewürfelt werden, also beispielsweise Stärke, Gewandtheit, Intelligenz (hier Moxie genannt), gesellen sich Chutzpah und Mutantenkraft. Chutzpah wird in der Anleitung als die Fähigkeit beschrieben, seine Eltern um die Ecke zu bringen und anschließend vor Gericht die Frechheit zu besitzen, um Gnade zu bitten, da man doch eine arme Waise sei.

In jeder Eigenschaft können Unterfähigkeiten erworben werden. Ein intelligenter und geschickter Charakter kann das Reparieren von Waffen und Robotern erlernen. Ein Spieler mit einem hohen Chutzpah-Wert wird sich im Fast Talk üben, dem Herausreden aus einer brenzligen Situation. Jeder Charakter besitzt eine oder mehrere Mutantenfähigkeiten, die Freund Computer nicht kennt. Dieser ist ja schließlich so beschäftigt; man sollte ihn nicht mit dem Wissen um solche Dinge belasten.

Ehrgeizlinge können ihm natürlich ihre Kraft gestehen. Sie werden dann als registrierte Mutanten geführt. Bürger, die für den Computer gefährliche Fähigkeiten besitzen, weil sie etwa durch Gedankenkraft Maschinen manipulieren können, werden jedoch zur Sicherheit eliminiert. Wer sich erwischen läßt, wenn er eine nicht gemeldete Kraft einsetzt, vermindert seine Klon-Familie ebenfalls um ein Mitglied. Es ist schön, wie sich der Computer um seine Kinder sorgt.

Jeder Spieler ist außerdem Mitglied in einer Geheimgesellschaft. Diese Zusammenschlüsse reichen von den Romantics, die nur Relikte der alten Zivilisation sammeln, bis zu den Death Leopards, die versuchen, im Alpha-Komplex Chaos zu stiften, wo sie nur können. Manche Organisationen sind miteinander verfeindet, so z.B. Die Erste Kirche der christlichen Computerprogrammierer (treue Diener des Computers) mit den Frankenstein-Destroyers (Hasser aller Maschinen).

Natürlich gibt es auch richtige Commies. Dies sind abtrünnige Bürger, die sich aus alten Büchern über die Gewohnheiten dieser vom Computer so gefürchteten Wesen informiert haben. Bei ihren Treffen tragen sie Pelzmützen, spielen Balalaika und drucken Manifeste. Je nach Gesellschaft wird die Mitgliedschaft darin mehr oder weniger als Verrat bewertet.

Mutantenkraft und Zugehörigkeit zu einem Geheimbund sind zunächst nur dem jeweiligen Spieler bekannt. Dieses Wissen kann aber später auch anderen zugänglich werden, was natürlich zu Reibereien in der Gruppe führt.

Im Gegensatz zu den meisten anderen Rollenspielen werden bei *Paranoia* keine Erfahrungspunkte vergeben. Hier erhält man vom Leiter für gewisse Aktivitäten Verratspunkte. Hat dieses Konto ein bestimmtes Niveau überschritten, wird man von Freund Computer als Verräter ausgerufen und von den anderen Spielern, dem Computer und loyalen Bürgern zur Strecke gebracht. Die Erfüllung von Missionen, die Demaskierung von Verrätern und Commies sowie deren Eliminierung honoriert der Computer mit dem Aufstieg in eine höhere Kaste.

Jede Mission läuft nach demselben Schema ab. Die Charaktere werden vom Computer in einen Raum zitiert, um ihre Aufträge abzuholen. Der Weg dorthin ist meist mit Gefahren gepflastert und dezimiert die Klon-Familien. Nach Erhalt seines Auftrags kann jeder Spieler über die Geheimbünde nützliches Material für das Abenteuer und Informationen über seine Gefährten einholen.

In der Ausrüstungskammer des Alpha-Komplexes dürfen nach Belieben Gegenstände angefordert werden, die nach Meinung des Spielers für die Mission von Nutzen sind. Leider sind die meisten Dinge der Kaste des jeweiligen Charakters nicht zugänglich, und ihre Bestellung bringt somit Verratspunkte ein. Wie James Bond hat der Spieler



auch hier die Ehre, neue Geheimwaffen aus der High-Tech-Schmiede des Computers zu testen, ob er nun will oder nicht. Von manchen fehlgeschlagenen, wahrscheinlich von Comies sabotierten Experimenten (Freund Computer macht keine Fehler!) zeugen große Löcher im Komplex.

Jedes der Extras hat aber einen Haken. Der supermoderne Kampfpanzer bewegt sich beispielsweise nur mit einer Geschwindigkeit von 2 m/h, die tollen Jetstiefel katapultieren ihren Träger durch die Decke, ein Anzug, der seinem Besitzer übermenschliche Kräfte verleiht, hat im entscheidenden Augenblick einen Shutdown. Für jedes Stück seiner Ausrüstung unterschreibt der Spieler ein Formular. Beschädigung oder Verlust bei einer Mission gilt als Verschwendung wertvoller Teile des Computers und somit als Verrat und Sabotage.

In den Abenteuern muß man verrückte Wissenschaftler, Ram-B-Eau-1 oder Zauberer aus der *D & D*-Welt stoppen. Man wird auf Missionen ohne Wiederkehr in die Außenwelt oder in Lunaparks mit amoklaufenden Robotern geschickt. Nach Laune des Computers dürfen die Troubleshooter als unfreiwillige Stars in der Serie *Miami Laser* oder als Trainingsobjekte in den Streitkräften ihren Lebensunterhalt verdienen. Kooperation ist Humbug. Wer einem Mitstreiter den Rücken zuwendet, muß bald durch einen neuen Klon ersetzt werden. Tote Troubleshooter werden posthum von den lieben Kameraden der Verschwörung bezichtigt, womit letztere ihr Punktekonto erhöhen.

In den meisten Missionen geht irgendwann das Licht aus oder irgendein anderer Defekt macht die Kontrolle des Computers unmöglich. Anschlägen auf

die Mitspieler sind nun Tür und Tor geöffnet.

Am Ende eines jeden Auftrags muß jeder der wenigen Überlebenden einen Abschlußbericht anfertigen. Dazu verwendet man das im Laufe des Spiels gesammelte Beweismaterial über die verschwörerischen Aktivitäten der Kollegen. Mit diesem Bericht wird meist der letzte Rest der Gruppe dem Sicherheitsdienst von Freund Computer zugeführt.

Ziel des Gamemasters ist es bei diesem Spiel nun aber nicht, für einen geregelten Ablauf des Abenteuers zu sorgen; vielmehr soll er der Gruppe den chaotischen Alltag im Alpha-Komplex nahebringen. Regeln dürfen beispielsweise ignoriert werden, um die Charaktere in neue, absurde Situationen zu versetzen oder eine Kampfsequenz mit einer Slapstick-Einlage zu würzen. Der Spielleiter repräsentiert Freund Computer. Kritik an

ihm ist also Verrat!

Absolvieren die Charaktere das morgendliche Fitneßprogramm im Alpha-Komplex, sollte die Spielrunde nicht hinten anstehen. Etwas Sport hat schließlich noch keinem geschadet. In der Orwellschen Welt von Big Brother sind zudem alle glücklich. Ein nicht beständig lächelnder Spieler ist ein Verräter. *Don't worry, be happy* in voller Lautstärke eignet sich deshalb auch ideal als Hintergrundmusik für einen Spielabend.

Paranoia erschien beim amerikanischen Hersteller West End Games; es wurde bis vor kurzem von der englischen Firma Games Workshop vertrieben. Wie auf der Spielwarenmesse in Nürnberg zu erfahren war, soll dieses Jahr eine deutsche Version auf den Markt kommen. Ein Info erhaltet ihr beim Verlag.

Frank Emmert



**RIESENANGEBOTE
DISCOUNTPREISE
SCHNELLVERSAND**

NEU

Star Wars	Starfighter Battle Book	35.-
Star Wars	Scavenger Hunt	24.-
Paranoia	More Songs about Food Vats	22.-
AD & D 2nd Edition		
	DUNGEON MASTER GUIDE	35.-
Battletech	Leviathan	65.-
Cthulhu	Field Guide to Dreamlands	35.-
Avalon Hill	Cosims	
Spacelords	Zinnfiguren 25 mm	
Julu Guthrie	705-712 Topfiguren	

70 Seiten Bestellliste gegen 4,80 DM in Briefmarken
Händleranfragen erwünscht

Fantasy Forest

Lange Rotterstr. 74, 6800 Mannheim 1, Tel. 06 21 / 37 25 74



Postspiele – das Abenteuer aus dem Briefkasten

Jeden Tag fiebere ich der Post entgegen. Ich brauche Briefe. Der Blick in den Briefkasten bestimmt meinen Gemütszustand für den Rest des Tages.

Den meisten Kuverts sehe ich den Absender schon von außen an. Einige öffne ich mit zittrigen Fingern: Ist der Überfall auf Lemotow gelungen? Hat Kuluk Knochenbrecher sein Wort gehalten? Haben meine Ratzeburg Rudies den Sprung in die erste Liga geschafft? – Ohne Post empfinde ich meinen Feierabend als Isolationshaft.

Die Briefe berichten über mein Schicksal in Innenwelten, denen ich in meiner Freizeit angehöre. Ich fliege durch Galaxien! Als Ahlon Stedur, der Sture von Güldenborg, führe ich einen gierigen Haufen grunzender Orks. Ich manage einen Fußballverein, mit allen Haken und Ösen. Abenteuer aus dem Briefkasten – eine Droge gegen Zivilisationsasthma.

Bei Postspielen kann die Jagd nach dem Sieg über Zigtausende von Spielfeldern gehen, ob es sich dabei nun um Planeten einer fremden Galaxie oder Planquadrate einer phantastischen Landkarte handelt. Die übrigen Teilnehmer bewegen nicht nur bunte Holzpüppchen über einen hübschen Spielplan, sie kontrollieren ganze Armeen, müssen sich in komplexen Szenarien zurechtfinden und sind teilweise unbekanntes Gesetzen ausgeliefert. Man muß auf alles gefaßt sein.

Für die Zahl der Teilnehmer gibt es theoretisch keine Grenze. Fünzig? Fünfhundert? Beliebig viele in der gleichen Partie? Der Einsatz des Computers als Spielleiter ermöglicht differenzierte Spiele, welche die Wirklichkeit immer besser nachahmen. Während der Alltag, digitalisiert und zum Printout geronnen, zunehmend irrealer wird, steigert sich das Game zur Simulation. Nahtlos wie der Übergang von den Fernsehnachrichten zum anschließenden Actionfilm verschwimmen auch die Grenzen zwischen Spiel und Realität. Es gibt aber einen entscheidenden Unterschied: Im Spiel halte ich die Fäden in der Hand.

Ermöglicht wird das Ganze allein durch die postalische Abwicklung. Ein Veranstalter, der Spielleiter, schreibt eine Partie aus. Er verschickt die gewöhnlich recht umfangreichen Regelhefte und die sogenannte Startaufstellung, eine Beschreibung der Ausgangssituation, in der sich der Spieler wiederfindet. Als Kommandant eines Raumschiffs im Science-fiction-Game *Celestrek II* erhält man z.B. einen Rapport, der über Zustand und Ausstattung des Gefährts, Besatzung, Ortungen usw. Auskunft gibt.

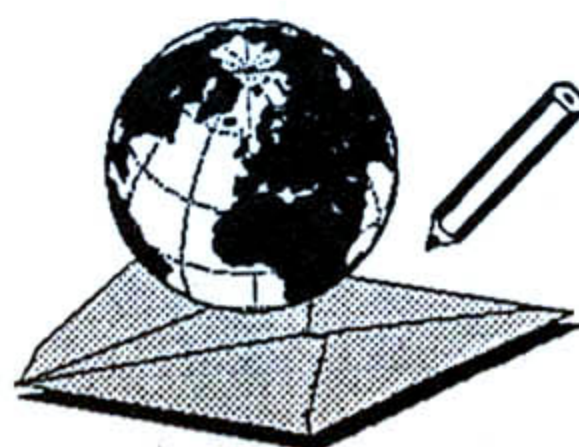
Der Spieler notiert daraufhin auf einem besonderen Befehlsblatt die Dienstanweisungen an seine Crew. Dieses sendet er an den Spielleiter, um ihm mitzuteilen, was er (im Rahmen der Regeln) in dieser Runde unter-

nehmen will. Der Leiter verarbeitet die Befehlsblätter aller Teilnehmer, ermittelt die neue Spielsituation und verschickt entsprechende Auswertungen, die als Grundlage für das weitere Vorgehen dienen.

Für seinen Zug hat der Postspieler je nach Vereinbarung zwischen einer Woche und einem Monat Zeit. ZAT (Zugabgabetermin) lautet das magische Wort in der Szene. Bis zu diesem Zeitpunkt wälzt der Patriarch von Kzin dicke Regelhefte, analysiert alte Auswertungen, studiert Landkarten und, was das Wichtigste ist, spricht sich mit seinen Mitspielern ab. Allianz heißt das Stichwort.

Nehmen wir einmal an, ich besitze als Lord Aquantas einen Planeten und eine kleine Raumflotte. Meine Heimat ist überbevölkert. Weil es in der Galaxie noch 640 andere Welten gibt, schicke ich Kolonisten mit guten Wünschen und einer Begleitflotte ins Ungewisse. Da sich in derselben Partie noch 49 andere Spieler in der gleichen Situation befinden, bleibt es nicht aus, daß man sich in die Quere kommt. Schlagen oder sich vertragen? Um dieses Problem besser lösen zu können, erhalten die betroffenen Spieler die Adresse ihres Gegenübers. Nun beginnt die heiße Phase der Diplomatie, wie man sie sonst nur aus Polit-Thrillern kennt.

Gemeinsam ist man zwar stärker, aber nichts garantiert die Loyalität meines Nachbarn, wenn ich mich mit ihm verbünde. Ein gekonnter Verrat kann spielentscheidend sein. Intrigen und Desinformationen werden als diplomatische Noten ausgetauscht. Ein wirklicher Postspielfan bastelt für jede Partie einen besonderen Briefbogen. Er verwandelt sich z.B. in Gustav IV. Adolf von Schweden und schreibt in höfisch gestelztem Stil an die anderen Spieler. Die Phantasie an der Macht.



Die Teilnahme an Postspielen ist nicht immer billig. Die Leiter werten die Züge aller Spieler aus. (Bei neuen Games hilft dabei in zunehmendem Maße der Computer.) Viele von ihnen

tun dies in ihrer Freizeit und lassen sich nur die Selbstkosten ersetzen (Porto, Fotokopien usw.). Es gibt aber auch kommerzielle Anbieter, die zusätzlich einen bestimmten Betrag für ihre Arbeitszeit auf den Zugpreis umrechnen. So kommt es, daß Zuggebühren zwischen 2.50 DM und 10.– DM verlangt werden. Dabei steht die Höhe des Preises nur bedingt in Bezug zur Qualität von Spiel und Service.

Die Zahl der kommerziellen Anbieter wächst. Damit steigt auch der Konkurrenzdruck. Ständig kommen neue Spiele auf den Markt, die mit immer raffinierterer Technik immer komplexere Simulationen ermöglichen. Hoffnungsvolle Jungstunternehmer vermarkten Selbstprogrammiertes oder kaufen Lizenzen in den USA bzw. in Großbritannien.

Die wohl derzeit größte Postspielfirma mit 5000 Teilnehmern ist in Großbritannien zu finden. Insider schätzen den britischen Markt auf ca. 10 000 Postspieler. In den USA sollen es mindestens 15 000 sein. In beiden Ländern erscheinen Magazine, die sich nur mit Postspielen beschäftigen. Ihre Auflage beträgt jeweils 5000.

Obwohl im deutschsprachigen Raum seit mehr als 10 Jahren Postspiele veranstaltet werden, steht die Entwicklung hier erst am Anfang. Es ist belegt, daß zwischen 1824 und 1828 Fernschachwettkämpfe zwischen London und Edinburgh stattfanden. Aber erst Mitte der sechziger Jahre unseres Jahrhunderts kam in den USA ein gewisser John Boardman auf die Idee, ein anderes Brettspiel, nämlich *Diplomacy*, postalisch abzuwickeln. In seinem Freundeskreis hatte es immer Schwie-

Anfang der siebziger Jahre kam die neue Spielidee nach Europa. Inzwischen wurden alle



möglichen Brettspiele entsprechend umgearbeitet. Das erste reine Postspiel, das nicht auf einem Brettspiel basiert, erdachte der Brite Alan Parr. Es nennt sich *United* und simuliert die Wettkämpfe in einer Fußball-Liga. Besonders auf dem Kontinent mobilisierte es eine erste Welle von Fans.

In diesem Spiel kämpft man als Manager eines Fußballvereins um die Spitzenposition in einem Ligasystem. Die Resultate werden in speziellen Amateurzeitschriften (Zinen) veröffentlicht. Dort erscheinen auch Berichte zu den einzelnen Begegnungen. Im deutschsprachigen Raum existieren etwa 40 Zinen.

Der Einsatz des Computers bei der Auswertung wurde durch die Weltraumoper *Ashes of Empire* eingeläutet. Während bei den klassischen Postspielen die Zugergebnisse für alle Mitspieler in einem Magazin abgedruckt werden, erhält jetzt jeder Teilnehmer eine individuelle Auswertung. Er bekommt also vom Spielgeschehen nur das mit, was seine Position betrifft.

Richtige Postspielfirmen existieren hierzulande nur wenige. Im deutschsprachigen Raum gibt es etwa 50 mehr oder weniger kommerziell arbeitende Spielleiter. Im Angebot befinden sich rund 200 verschiedene Games. Die Zahl der Fans beträgt schätzungsweise zwischen 3000 und 4000; sie dürfte aber rasch steigen.

Der Postspielmarkt ist unübersichtlich. Manche Spielleiter

betreuen ihre Teilnehmer weitgehend unbemerkt. Einige Spiele werden von eingetragenen Vereinen veranstaltet. Firmen tauchen auf und verschwinden wieder. Wer die Welt der Postspiele kennenlernen will, muß sich durchfragen wie auf einem orientalischen Bazar.

Ein detaillierter Reiseführer ist gerade unter dem Titel *Spiele per Post* erschienen. Der Band liefert eine umfassende Momentaufnahme der Szene. Insider kommen zu Wort, Spiele werden ausführlich vorgestellt. Außerdem erhält man Hintergrundinformationen. Mehr als 60 Illustrationen von zum Teil historischem Material runden das Buch ab. Eine Besprechung des Bandes findet ihr in diesem Heft.

Wer direkten Kontakt zur Szene und zu Spielleitern sucht, sollte sich die neue Zeitschrift *MegaZine* ansehen. Gerade ist das erste reguläre Heft erschienen. Auf 44 Seiten bietet es Spielberichte, Features, Tips und Tricks und natürlich Anbieteradressen. Es kostet 5.- DM, ist aber nur im Abonnement erhältlich. **SMASH**-Leser können gegen Portoersatz (1.80 DM in Briefmarken oder zwei internationale Antwortscheine) ein kostenloses Exemplar der Nullnummer anfordern. Wendet euch bitte an folgende Adresse:

Redaktion MegaZine
Kurze Straße 5
D-2161 Ahlerstedt 1

Karl-Heinz Koch

Spiele per Post

Von Karl-Heinz Koch (Hrsg.)
Verlag DuMont
290 Seiten, 19.80 DM
ISBN 3-7701-2239-9

Der Briefkasten quillt über, die Telefonrechnung wird langsam, aber sicher unbezahlbar, Selbstgespräche über Strategie, Alliierte und Flottenstärke sind an der Tagesordnung. All dies tritt ein, wenn jemand vom Postspielfieber befallen ist. Dieses Fieber sprang Anfang der achtziger Jahre vom englisch- auf den deutschsprachigen Raum über und ist seitdem in ständiger Ausbreitung begriffen. Für alle Infizierten oder Interessierten ist kürzlich die erste Aufklärungsschrift im Verlag DuMont erschienen. Das Buch besitzt Ähnlichkeit mit dem ersten professionellen deutschen Postspielmagazin, das vom gleichen Herausgeber stammt. Satz und Layout stimmen überein, und einige Beiträge erschienen in ähnlicher Form im *MegaZine*.

Der Band beginnt mit der Entwicklungsgeschichte des Postspiels in Amerika, Großbritannien und Deutschland. Es folgt eine Beschreibung der verschiedenen Untertypen. Dazu zählen z.B. hand- und computermoderierte Postspiele, solche mit Einzelauswertungen für alle Teilnehmer sowie solche, bei denen die Ergebnisse in Amateurzeitschriften, sogenannten Zines, veröffentlicht werden. Die Zines sind auch Gegenstand des nächsten Kapi-



tels. Hier werden einige von ihnen vorgestellt. Der Autor macht deutlich, welchen Aufwand diese zum Selbstkostenpreis versandten Magazine erfordern.

Anschließend findet man eine Beschreibung von 20 Spielen, die größtenteils von Profis angeboten werden. Das bedeutet im allgemeinen komplexere Spiele und höhere Zuggebühren. Erfreulicherweise beteiligt sich der Autor, der zu den Profis der Postspielszene zu zählen ist, nicht an den Animositäten zwischen diesem Lager und den Amateuren. Am Ende des Kapitels versucht er, das Postspiel im gesellschaftlichen Rahmen kritisch zu beleuchten. Dieses Essay ist meiner Meinung nach nicht ganz ausgereift. Abgerundet wird das Buch durch ein Verzeichnis von Postspielen, ein Fachwortlexikon und einige Adressen.

Der Band erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit; er versteht sich nur als Momentaufnahme der ständig im Wandel befindlichen Szene. Er bietet aber doch einen recht guten Überblick über die vielfältigen Aktivitäten auf dem Gebiet der Postspiele. Bei den meisten der vorgestellten Games fehlen leider Tips und Tricks für Anfänger.

David Müller

Achtung!

Das nächste
SMASH
liegt ab dem
18.8.1989
am Kiosk



Spiele per Post

Abenteuer aus dem Briefkasten!

Per Brief oder Modem abgewickelte Spiele eröffnen unglaubliche Möglichkeiten: hundert oder beliebig viele Spieler in der gleichen Partie. Jeder schickt seinen Zug an den Spielleiter, der alle Züge mit Computerhilfe auswertet und jedem Spieler die neue Situation ausgedruckt übermittelt. Galaxien mit tausenden von Welten gilt es zu entdecken oder Fantasy-Reiche aufzubauen und zu verteidigen. Längst ein Mega-Hobby in USA. Tausende holen auch bei uns schon regelmäßig ihr Abenteuer aus dem Briefkasten und finden durch Spiele per Post viele neue Freunde. *MegaZine* berichtet ausführlich über das Was, Wo und Wie. Fordern Sie Ihr **kostenloses Probeheft** an. Bitte Absender deutlich schreiben und **Portoanteil DM 1,60** beilegen:

MegaZine
Kurze Str. 5
D-2161 Ahlerstedt 1

Gutschein für ein kostenloses Probe-Heft

MegaZine

Das erste deutschsprachige Postspiel-Magazin

COMPETITIONS



ELECTRONIC ARTS®

Ein heißes neues Rennspiel von Electronic Arts heißt POWERDROME. Um die ersehnte Trophäe schlagen sich allerdings keine dick bereiften Boliden mehr, sondern hyperschnelle Gleiter. Irgendwo im Heft unter den Kurzinfos könnt ihr (ein wenig) mehr über POWERDROME erfahren.

Von euch wollen wir den Namen der Auszeichnung wissen, die die Piloten für den Sieg im Powerdrome erhalten. Als Preis für eure Mühe wartet eine erstklassige



MODELLRENNBAHN

mit vier Fahrzeugen, sechs Metern Rennbahn, Startautomatik, Rauchsimulator und vielen Extras auf den Gewinner.

Auch Titus (ihr erinnert euch an TITAN aus dem letzten **SMASH**) läßt sich nicht lumpen und stiftet

- 1 **Videorecorder**
- 20 **T-Shirts**
- 20 x **TITAN oder Crazy Cars II**

Hier besteht eure Aufgabe darin, den blödsten, originellsten und komischsten Spruch zu **SMASH** zu finden. Demjenigen, dem es gelingt, die Redaktion durch Lachsalven auszuschalten, winkt ein Preis.

Schreibt eure Antworten und Sprüche an:

SMASH/Wettbewerb
Postfach 1640, 7518 Bretten
wie immer ist nur der Linksweg erlaubt.

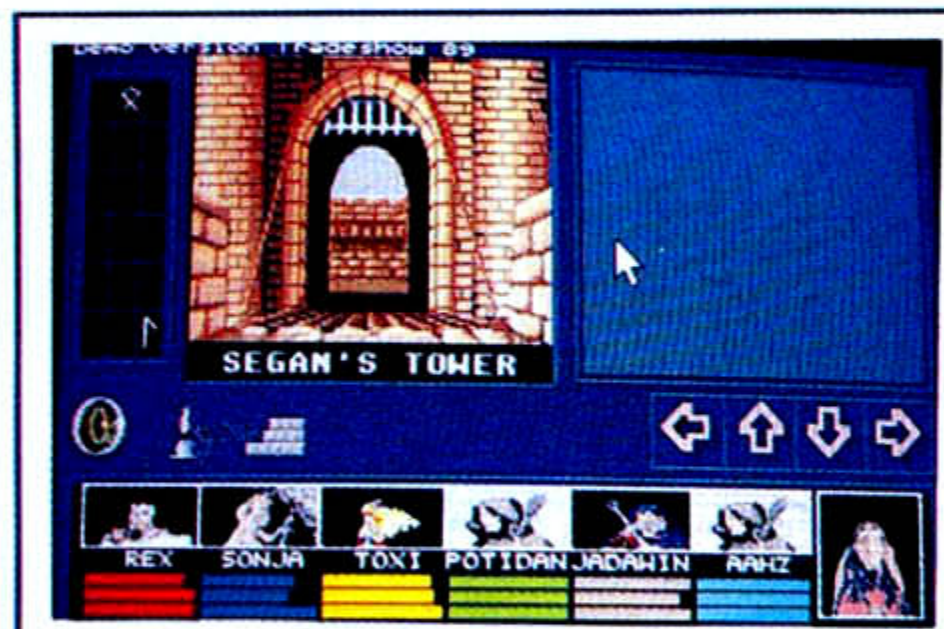


TITUS



Am Anfang war ein Dungeon...

ST



Heute geht es nun weiter mit der Geschichte von Delius, seinen Göttern und Helden. Das erste *Spirit of Adventure*-Modul nennt sich *Rune Seekers*.

Halt, nicht so schnell! Es geht nicht einfach nur darum, die Runen zu suchen. Das würde auf Dauer keinen Spaß machen. Oh nein, wir haben das Ganze etwas verkompliziert.

Vor langer Zeit gab es auf Delius eine Zitadelle, die den wohlklingenden Namen Melfur trug. Sie war heilig, mystisch und magisch, ein Hort der Götter, der Zaubergelehrten und derer, die es werden wollten. Als die Götter jedoch sahen, wie leichtsinnig die Menschen von Delius mit der Gabe der Zauberei umgingen (wie Menschen das anscheinend so an sich haben), entschlossen sie sich, ihnen eine Aufgabe zu stellen, und zerstörten Melfur. Dabei legte sich der magische Staub der Zitadelle über das Land, und eine Unzahl von Runen wurde über die Welt verstreut. Wer alle 18 Runen findet und an den Platz bringt, an dem Melfur einst stand, soll den Göttern einen Schritt näher kommen, und die Zitadelle würde wieder errichtet.

In den Landstrichen, in denen sich der Staub Melfurs konzentriert hatte, bekamen die Leute plötzlich magische Talente und konnten ohne Aufwand zaubern. Dies ist im Spiel sehr wichtig. Natürlich versuchte anfangs jeder, die Runen zu finden. Der Ansturm ließ aber bald nach, da jeder, der eine Rune hatte, diese nicht mehr herausrückte. Dennoch gibt es auch heute noch Gruppen, die nicht aufgeben. Zu einer davon gehört unser Spieler.

Aus dieser Darstellung ist wohl ersichtlich, daß man höllisch auf die gefundenen Runen aufpassen muß. Es gibt nämlich Leute, die nicht einmal vor einem Meuchelmord zurückschrecken würden, um in ihren Besitz zu kommen. Aber das sind die kleineren Fische; es gibt da noch viel härtere Nüsse zu knacken.

Laßt uns nach soviel Vorgeschichte nun endlich einmal das Programm betrachten. Bei den Screenshots, die ihr in der letzten Ausgabe bewundern konntet, handelt es sich um Bilder von Monstern und Charakteren, die animiert in der Spielmaske zu sehen sein werden. Um diese Animationen möglichst effizient bearbeiten und ablegen zu kön-

nen, mußten wir zunächst ein entsprechendes Tool programmieren, das unseren Ansprüchen genüge. Überhaupt ist es vielleicht einmal an der Zeit zu sagen, daß die Programmierung eines Spiels zu einem Großteil aus der Erstellung eigener Hilfsprogramme und Utilities besteht. Jedenfalls ist das bei uns so, weil wir wohl zu anspruchsvoll sind, um immer wieder dieselben Dinge verwenden zu können.

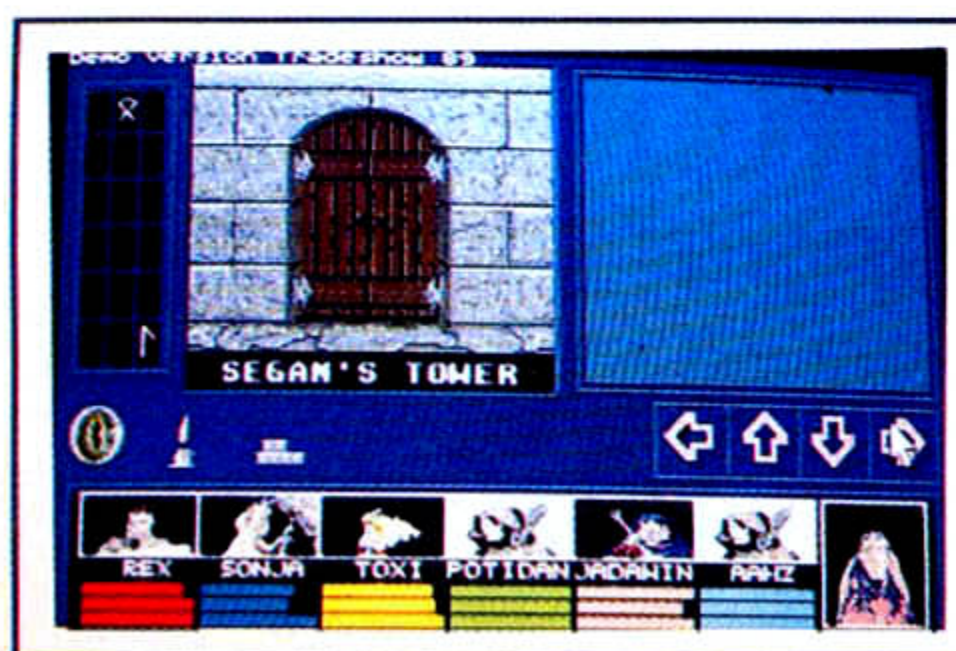
Drei Grafiker entwerfen bei uns die Bilder und Animationen und bearbeiten sie mit dem Animations-Tool. Wir erhalten dann ein kleines gepacktes Datenpaket, das vom Programm schließlich in Echtzeit entpackt und dargestellt wird. Das klingt recht einfach, ist in Wirklichkeit aber ganz schön aufwendig, da ein Packer nie so gut ist, wie man ihn sich wünscht, und ein Computer nie so schnell ist, wie er sein sollte.

Das Problem steckt in dem Wort Echtzeit. Da auch 16-Bit-Maschinen immer zu wenig Speicher bieten (wir müssen schließlich auf die 512-K-Konfiguration hinarbeiten), versuchen wir, bei den Grafiken daran zu sparen, indem wir sie erst de-

komprimieren, wenn sie benötigt werden. Dies geschieht dann auch nur mit dem Bild, das dargestellt werden soll. Würden wir auf dieses Feature verzichten, könnten wir zwar Diskettenplatz sparen, müßten aber immer die komplett dekomprimierten Grafiken im Speicher halten. Das ist bei einem solchen Programm indiskutabel. Wer sich schon einmal mit Packern und Crunchern befaßt hat, weiß wahrscheinlich, daß gute Packer meist recht langsam sind. Man kann halt nicht alles haben!

Seht euch einmal die Sequenz der Zugbrücke an. Ihr werdet sicher erkennen, daß eine Unmenge Arbeit in einer solch kleinen Animation steckt, sowohl für den Grafiker als auch für den Packer. Insgesamt wird das fertige Programm wohl um die 100 solcher Animationen enthalten. In jedem Spielmodul werden sie teilweise durch neue ersetzt.

Auf eine Darstellung der Monster wie etwa bei *Dungeon Master*, wo man die Gegner aus dem Dunkel der Verliese auf sich zukommen sieht, haben wir leider verzichten müssen. Aufgrund unseres komplexen Spielkonzepts reichen Speicher und





Diskettenplatz hierzu einfach nicht aus. Man möge uns verzeihen! Vielleicht hat ja aber ein pffiffiger **SMASH**-Leser noch einen Packer in der Schublade liegen, der supergut und schnell ist, und stellt ihn uns zur Verfügung.

Als wir die Spielmaske gezeichnet hatten und das Programm so weit gediehen war, daß man durch das erste Dungeon stolpern konnte, benötigten wir endlich eine Party. Wir gingen also daran, den Programmteil zur Charaktergenerierung zu schreiben. Wir legten Klassen an, wobei es jeweils einen männlichen und einen weiblichen Vertreter gibt. (Ist doch ganz in Ordnung so, oder nicht?)

Wir dachten über die Rassen nach und kamen dann zum Problem der Punkteverteilung. Da wir auf kein existierendes System zurückgreifen wollten, was wir aus rechtlichen Gründen auch gar nicht dürfen, mußten wir unser eigenes Reglement aufstellen. Ob es allerdings etwas taugt, wird sich noch zeigen, wenn das Spiel einmal weiter gereift ist und die Punkte



So langsam kann man schon erkennen, wie wir uns das fertige Spiel vorzustellen haben.

wirklich lebensnotwendig werden ... Im Moment sind wir nämlich nur noch am Schummeln!

Anschließend waren natürlich die Routinen zu programmieren, welche für die Übersicht auf der Spielmaske sorgen (laufende Überwachung und Darstellung der Balken, Raster-Interrupts usw.). Außerdem mußten Übersichtsmasken her, in denen die Zustände der Figuren bis ins kleinste Detail ersichtlich sind. Sie zeigen die Sprachen des Charakters, seine Runen, das

Gold, sein Inventory, seine Zaubersprüche, Talente usw. Hier werden auch die Waffen aktiviert, die Rüstungen angezogen oder Gegenstände von einem Charakter zum anderen transferiert. Das alles erfolgt mit der Maus, um die Bedienung möglichst einfach zu halten.

Das größte Problem hierbei ist, daß man Strukturen anlegen muß, die für jeden Charakter sämtliche wichtigen Werte enthalten. Leider vergißt man dau-

ernd irgend etwas und muß ganze Programmteile abändern. Das bedeutet eine wahre Sisyphusarbeit, ist aber selbst bei bester Planung wohl nicht zu vermeiden. Die Sprachen sind z.B. erst recht spät ins Spiel eingeflossen, und die Freude war natürlich enorm groß, als nun viele Routinen entsprechend angepaßt werden mußten.

Im nächsten Heft wollen wir uns einmal eingehender mit den Kämpfen befassen und uns anschauen, wie sie ausgetragen, ausgewertet und abgehandelt werden und welche Probleme bei den unterschiedlichen Systemen auftauchen.

Guido Henkel

Fortsetzung folgt

Mit **SMASH** und Games Guide könnt ihr echt Kohle machen.

♦ **Wie?**

♦ **Ganz einfach!**

Schickt uns alles, was mit Lösungstips, Cheats, Pokes, Karten usw. zu tun hat und nicht unbedingt Schnee von gestern ist. Aus allen Einsendungen suchen wir dann die besten aus. Um zu den Gewinnern zu gehören, muß man sich schon etwas anstrengen:

- ausführlicher Text
- gute Erklärungen
- schön gezeichnete Karten
- umfangreiche Dokumentation usw.

Also nicht eben mal in der großen Pause was hingeschmiert!

Wer will 10000 MARK gewinnen?

Und das ist der Lohn für die gute Arbeit:

- | | |
|---------------------|-------------------|
| 1. Preis | 1.000.- DM |
| 2. Preis | 500.- DM |
| 3. Preis | 300.- DM |
| 4.-20. Preis | |

je ein Jahres-Abo **SMASH**

Na, das ist doch was für alle Game-Freaks. Im Endeffekt haben wir dann alle was davon. Wie wir nämlich von unserer Fragebogenaktion im letzten **SMASH** wissen, seid ihr alle ganz wild auf Games Guide. Falls ihr also unbedingt reich werden wollt, müßt ihr euer Material nur an folgende Adresse einsenden:

SMASH Games Guide
"Wettbewerb", Postfach 1640,
7518 Bretten.

Wir sind unheimlich gespannt, was alles auf uns zukommt. Na, denn mal los!

Prophecy



Activision hat sich wieder einmal an einem Rollenspiel versucht. Das Ergebnis kann sich sehen lassen. *Prophecy* ist eines der gelungensten Action-Adventures mit Rollenspielcharakter, die für den PC erhältlich sind. In diesem Game heißt es wieder einmal Gut gegen Böse, untermalt vom üblichen Fantasy-Szenario und mit einer gehörigen Portion Magie und Zauber versehen.

Die Installation des Programms geht schnell und problemlos vonstatten. Unterstützt werden VGA-, CGA-, EGA- und MCGA-Grafikkarten. Gleich nach dem Start hebt sich *Prophecy* von anderen Games dieses Genres ab. Man bleibt weitgehend von Rollenspielerlementen wie dem Erwürfeln spezieller Points und der Auswahl von Charakteren verschont. Ihr könnt euch also gleich ins Gefecht stürzen, ohne vorher erst lange Beschreibungen studieren zu müssen.

Die Grafik von *Prophecy* überzeugt durch Liebe zum Detail. Die Animationen sind fließend. Die Spielfigur wird wahlweise mit den Cursor-Tasten oder dem Joystick gesteuert. Die Buchstabenastatur und die Funktionstasten sind mit speziellen Kommandos belegt. Drückt man beispielsweise CTRL-S, so erscheint ein Statusbildschirm, der den Zustand unseres Helden beschreibt. Nach CTRL-I erhält man eine Liste der Gegenstände, die man bei sich hat.

Die Spielstand-Speicherfunktionen sind prima gelöst. Man drückt einfach CTRL-S zum

Speichern und CTRL-L zum Laden des letzten Stands. Von diesen Optionen sollte man übrigens häufig Gebrauch machen, um vor bösen Überraschungen im Spielverlauf sicher zu sein.

Bei *Prophecy* erwarten euch sieben Dungeons und 28 animierte Spielfiguren. Insgesamt gibt es über 60 verschiedene Waffen für die unterschiedlichsten Zwecke. Je weiter man im Spiel vorankommt, um so geschickter und taktischer muß die Bewaffnung ausgewählt und eingesetzt werden. Wer nur drauflosrennt und wild um sich schlägt, kommt keine fünf Bildschirme weit.

Bewegt man die Spielfigur auf ein Objekt, so erscheinen im Fenster am unteren Bildschirmrand die entsprechenden Beschreibungen. Ein wichtiges Element im Kampf gegen die böse Macht ist die Magie. Bei *Prophecy* können Dutzende von verschiedenen Sprüchen eingesetzt werden. Das Handling der Spells ist allerdings ziemlich umständlich; man benötigt viel Zeit, bis man Sinn und Zweck aller Zaubersprüche kennt.

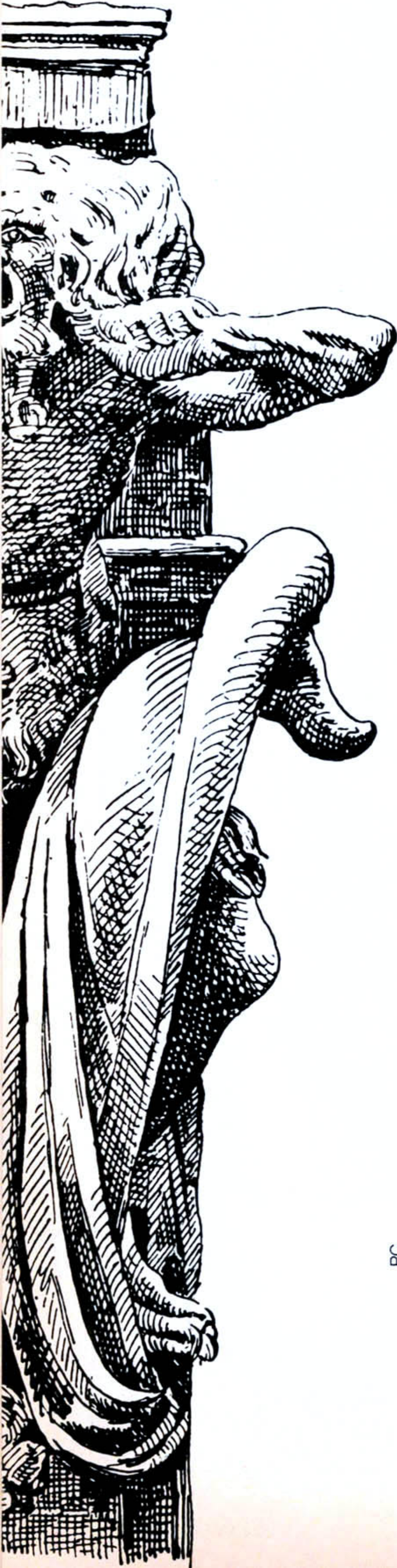
Activisions neues Rollenspiel wird leider nur mit einer englischen Anleitung geliefert. Sie enthält auf 30 Seiten viele unentbehrliche Informationen.

Prophecy (*PC, Amiga)
 Hersteller Infocom, Info Ariolasoft
 Preis ca. 85 DM (beide Versionen)

★ Grafik	9
★ Story	4
★ Motivation	6
★ Preis/Leistung	5

E. Nickles

PC



SILPHEED

Was Shoot'em ups anbelangt, hatten PC-User bislang das Nachsehen. Umsetzungen beliebter Homecomputer-Spiele machten auf MS-DOS-Maschinen nicht viel her. *Silpheed* bietet hier endlich mal einen Lichtblick.

Bei diesem Programm handelt es sich um ein Weltraum-Game, wie es perfekter kaum sein könnte. Die Hintergrundstory könnt

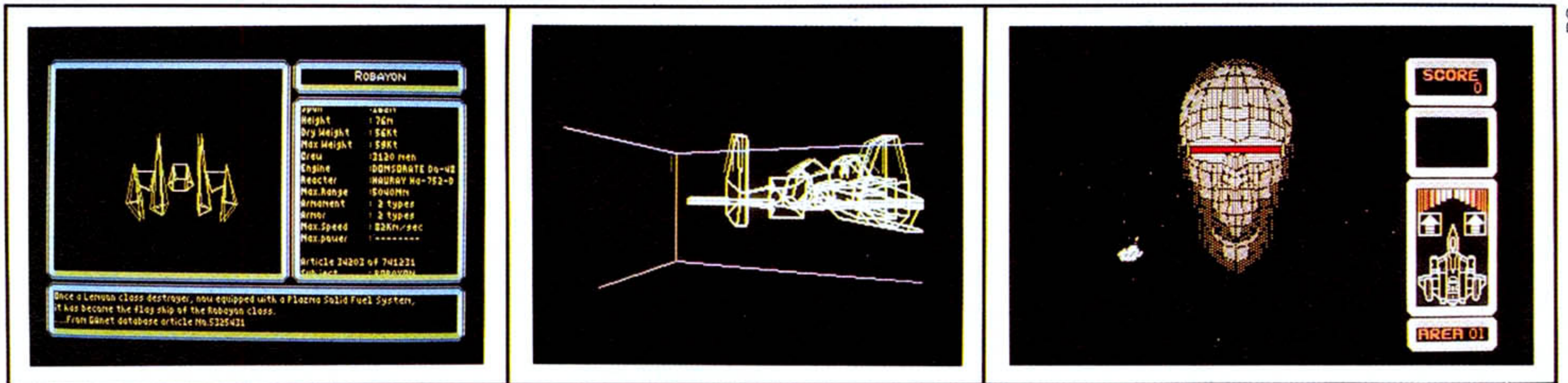
Arcade-Game *Galaxiens* aufgebaut; allerdings bietet es eine dreidimensionale Darstellung. Das Schiff wird mit den Cursor-Tasten gesteuert. Es läßt sich auf der Spielfläche in alle Himmelsrichtungen bewegen. Die Angreifer tauchen meist in Formationen aus dem Nichts auf. Sie bedienen sich unterschiedlicher Kampftaktiken. Die einen feuern Raketen ab, die anderen

Die *Silpheed* verträgt insgesamt drei Treffer, bis sie zerstört ist und das altbekannte Game over erscheint. Wird das Schiff getroffen, fallen nacheinander der Schutzschild, die Waffensysteme und die Steuerung aus.

Was ihr bis jetzt gelesen habt, gab's schon bei vielen Games dieser Art. Die Faszination, die von *Silpheed* ausgeht, läßt sich aber kaum beschreiben. Der

Das Spielgeschehen wird von diversen Sounds in PC-Qualität und den üblichen Ballergeräuschen untermalt. Bei der Hintergrundmusik gibt's zwar neun verschiedene Melodien; nach einiger Zeit wird aber wohl jeder Gebrauch von der Music-off-Option machen.

Das Game wird auf vier 5,25"-Disketten (bzw. zwei 3,5"-Disks) geliefert. Es ist nicht kopierge-



ihr getrost vergessen. Sie enthält lediglich das übliche Blabla von außerirdischen Angreifern bzw. Planeten, die verteidigt oder erobert werden sollen.

Nach dem Programmstart könnt ihr ein perfektes Intro am Schirm erleben. Zunächst seht ihr ein paar Sterne und dann eine Weltraumstation in cooler Vektorgrafik. Euer Kampfschiff *Silpheed* donnert gerade aus dem Flugtunnel ins All hinaus. Anschließend erscheinen die einzelnen gegnerischen Schiffe. Sie sind animiert und werden mit ihren technischen Daten beschrieben. Nach Betätigung der RETURN-Taste geht das Game schließlich los.

Vor jedem Level findet ein Zwischenspiel statt. Zunächst sieht man den Kopf eines riesigen Roboters im Weltall, der die Mission mit künstlicher Sprache aus dem PC-Lautsprecher erläutert. (Mit Sprache ist natürlich nur recht unverständliches Gekrächze gemeint, wie es eben ein PC ohne Sounderweiterung bieten kann.)

Nun aber zum eigentlichen Gameplay. *Silpheed* ist wie das

stehen geradezu auf Kamikaze-Angriffen.

Gespielt wird wahlweise über die Tastatur oder den Joystick. Mit letzterem geht es zwar besser, doch nach einiger Gewöhnung klappt's auch mit den Cursor-Tasten ganz gut. Hin und wieder erscheinen am Schirm Golans (was das sein soll, wissen die Götter), die Bonuspunkte enthalten. Sammelt man einen solchen Punkt ein, erhält man die unterschiedlichsten Specials. Sie reichen vom Asteroidengürtel, der das Schiff schützt, über Extrapoints bis hin zur befristeten Unverwundbarkeit.

Am Ende jedes Levels landet die *Silpheed* auf einer Weltraumstation, wo das Schiff komplett repariert werden kann. Aber auch mit Zusatzwaffen läßt es sich hier ausrüsten. Dazu gehören beispielsweise Kanonen, die diagonal nach vorn feuern, und Laserstrahler mit extrastarker Vernichtungskraft. Wie viele Zusatzwaffen man kaufen kann, hängt vom erzielten Score ab; für jeweils 50 000 Points darf man eine Zusatzwaffe auswählen.

Spielspaß entsteht hauptsächlich durch die vielen Variationen im Verlauf des Programms. In jedem der insgesamt 21 Levels muß man mit neuen Überraschungen und Angriffsstrategien rechnen. Je weiter man kommt, um so taktischer sind die Waffen auszuwählen.

Beim Kampf gibt's die folgenden drei Szenarios, die sich wiederholen.

Im Weltraum: Dies wurde bereits beschrieben.

In der Atmosphäre eines Planeten: Hier ist es besonders hart, denn man findet keine Bonuspunkte bzw. Golans.

Am Boden: Hier müssen neben den Angreifern noch Mauern und Barrieren zerstört bzw. umflogen werden.

Damit fortschreitendem Level immer mehr Waffen, also mehr Spielpunkte benötigt werden, kommt man nicht besonders weit, wenn man die einzelnen Runden gerade so mit Ach und Krach schafft. Spätestens bei der vierten ist dann Schluß. Hat man das Spiel verloren, gelangt man über F1 wieder zum Anfang des betreffenden Levels.

schützt; ihr könnt es problemlos auf der Platte installieren. Unterstützt werden die Farbgrafikkarten CGA, EGA und MCGA. Das Programm wurde auf einem AT-Kompatiblen mit 12 MHz getestet. Mit dieser Konfiguration läßt es sich perfekt spielen. Wer nur einen PC XT mit weniger als 10 MHz zur Verfügung hat, muß sich mit einem langsameren Gameplay abfinden. Ziemlich ärgerlich und lästig ist folgendes: Bei Spielstart erscheint auf dem Bildschirm ein animiertes Raumschiff, dessen Name anhand der Spielanleitung herauszufinden ist.

Silpheed kommt übrigens aus Japan und wurde vom gleichen Team programmiert, das bereits den PC-Superhit *Thexder* gelandet hat. Wer ein Spitzen-Shoot'em up für seinen PC sucht, wird mit *Silpheed* auf jeden Fall fündig.

Silpheed (*PC, Amiga)
Hersteller Sierra, Info Ariolasoft
Preis ca. 99 DM

★ Sound	5
★ Grafik	8
★ Motivation	9
★ Preis/Leistung	8

E. Nickles

TYPHOON THOMSON

Beim Namen dieses Spiels und der dazugehörigen Story erwartet man eigentlich harte Action und gnadenloses Dauerfeuer. Aber bereits die Demo, die zu Beginn abläuft, hat mir vor Lachen Tränen in die Augen getrieben. Etwas derart witzig Animiertes habe ich schon lange nicht mehr gesehen!

Die Geschichte erzählt, daß im Jahr 2124 auf dem unerforschten Meeresplaneten Aguar ein Flug als verschollen gemeldet wird. Aufgrund der schwachen Signale, die man noch empfangen kann, vermutet man ein Menschenkind in der Gefangenschaft der Seekobolde, die das Gebiet bewohnen. Zwei Suchtrupps haben sie bereits in die ewigen Jagdgründe geschickt. Jetzt bist du gefordert!

Grafisch beginnt die Geschichte damit, daß der Held des Spiels mit einer Untertasse angefliegen kommt und dann sehr unfreiwillig in seinen Jetschlitten befördert wird. Allein diese kurze, comicartige Sequenz ist zum Schreien! Die Grafik wird von einer ebenfalls lustigen Geräuschkulisse begleitet. All dies erinnert an Zeichentrickfilme.



Man bewegt seinen Schlitten über das Wasser (tauchen kann man damit auch) und stört die Kobolde, indem man ihre Inseln anrempelt oder beschießt. Die wütenden Gnome greifen dann mit ihren Fliegern an, welche die komischsten Formen haben. Man nimmt sie unter Beschuß, und bei einem Treffer fällt der Kobold heraus. Nun flitzt man über das Wasser und sammelt ihn ein. Wenn alle Gnome eines Inseldorfes gefangen sind, kann man in der Schatzkammer in der Mitte der Siedlung im Austausch

gegen die Kobolde einen bestimmten Gegenstand erhalten.

Das Spiel wird mit der Maus gesteuert. Allerdings gestaltet sich dies nicht gerade einfach. Wenn man die Steuerung aber erst einmal einigermaßen im Griff hat, macht es sehr viel Spaß. Erschwerend kommt hinzu, daß mit jeder gelösten Aufgabe immer mehr Gegner auftauchen. Man muß die Kobolde in immer kürzeren Abständen einsammeln, um überhaupt noch eine Chance zu haben. Wartet man nämlich zu lange, erwacht der

ST

Gnom wieder und macht sich munter wie ein Hering durchs Wasser davon. Dann schwimmt er zu seiner Insel und holt sich einen neuen Flieger.

Wenn man nicht schon einige Stunden geübt hat, wird man die letzten Aufgaben kaum lösen können. Dies ist jedoch auf Dauer ermüdend. Irgendwann hat man all die komischen Bewegungen immer wieder gesehen, ohne einen Schritt weitergekommen zu sein. Dann wird das Spiel langsam, aber sicher langweilig.

Trotzdem gefällt mir *Typhoon Thomson*. Bei diesem Baller-Game fließt nicht gleich Blut. Es ist zudem wirklich witzig und heiter. Ein Nachmittag ist schnell mit ihm verbraten. Wo allerdings der Taifun aus dem Namen des Spiels abgeblieben ist, konnte ich während des Tests nicht herausfinden. Vielleicht bin ich ja nur nicht weit genug vorgedrungen, um ihn zu erleben ...

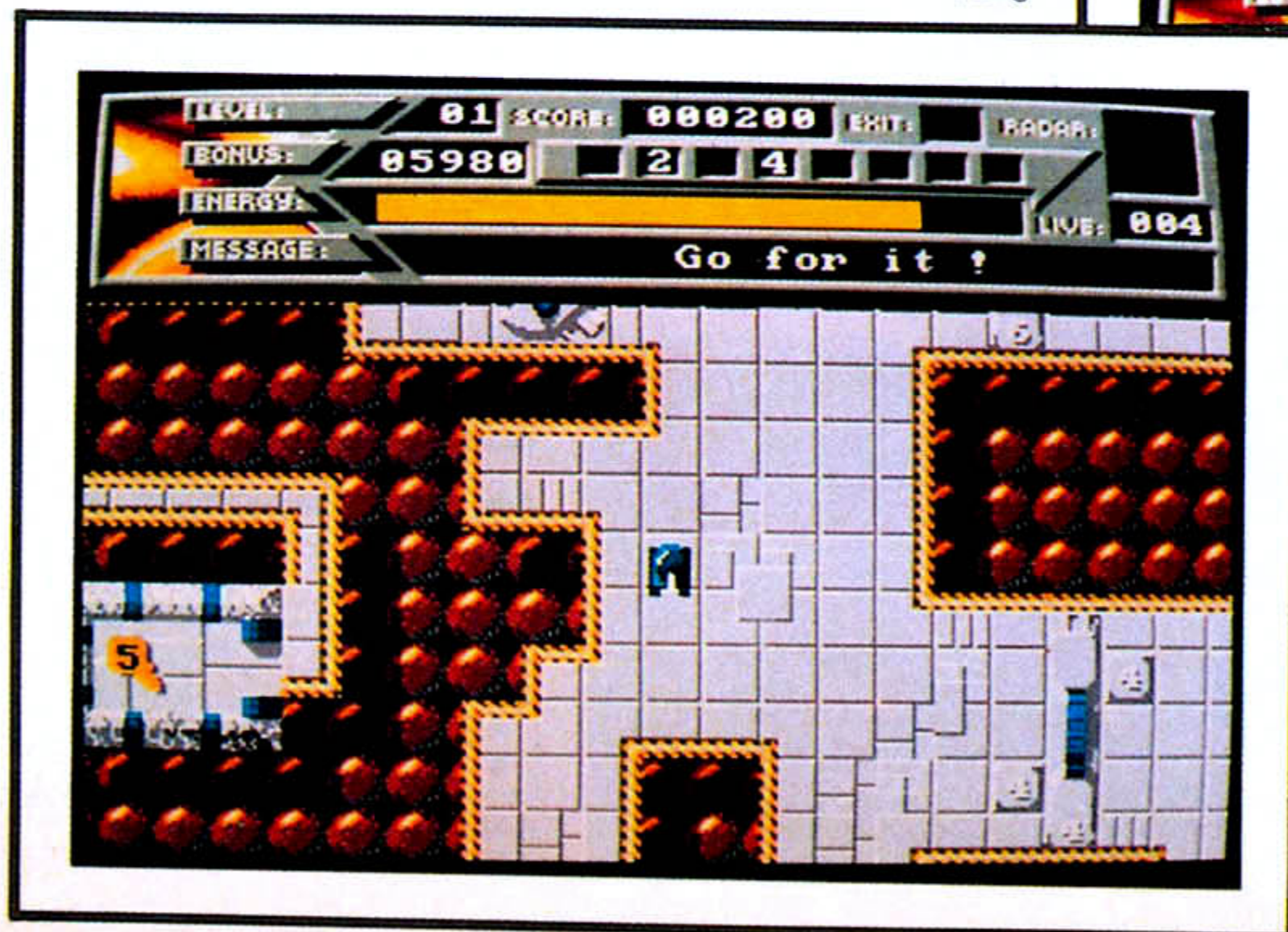
Typhoon Thomson (*ST)
Hersteller Broderbund, Info Bomico, Leisuresoft
Preis ca. 64,95 DM

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

Hartmut Ulrich

NIGHTDAWN

Amiga



Nightdawn – Zehn popelige Plattformen für perfektionierte Schlüsselsammler.

Magic Bytes war schon oft ein Garant für Qualität und Unterhaltung. Nun präsentiert uns diese Firma ihr neuestes Werk, das den stimmungsträchtigen Titel *Nightdawn* trägt. Auf den ersten Blick erinnert das Game von der Aufmachung her an das gute alte *Paradroid* auf dem 64er; das Spielprinzip ist jedoch nicht vergleichbar.

Nightdawn ist der Name eines in den Weltraum projizierten Planeten. Dort muß man einen kleinen Roboter durch 10 verschiedene Labyrinth-Plattformen schleusen. Dabei kommt man nicht umhin, Schlüssel zu suchen und fleißig einzusam-

eln, um die zahlreichen Tore öffnen zu können. Darüber hinaus findet man einige Extra-equipments. Dazu gehören ein Thermostrahler (man will ja schließlich ein paar Feinde anbraten) und ein Minendetektor. Letzterer erweist sich bei den Irrfahrten als sehr nützlich. Außerdem kann man ein Radar aktivieren, das anzeigt, wo der Ausgang zu finden ist.

Dieses Game spielt sich sehr gut. Bei Magic Bytes hat man es verstanden, eine ansprechende Mischung aus Geschicklichkeitsspiel (man muß feindliche Bombenwerfer pulverisieren) und Knobelspaß zu kreieren.

Was Grafik und Sound betrifft, ist *Nightdawn* kein absoluter Knüller. Die Plattformen sind aber schön anschaulich dargestellt. Ganz gut gelungen ist zudem die musikalische Untermalung in Form von Explosionen, dem Surren von Toren und den (oft letzten) Tönen diverser Spezies, die irgendwo ihr mehr oder weniger langes Dasein fristen.

In den höheren Levels hat man oft ziemlich zu knabbern. *Nightdawn* kann euch sicherlich einige spannende und unterhaltsame Stunden bereiten. Ich habe mich übrigens nicht selten dabei ertappt, wie ich das Spiel

aufs neue startete, und dies trotz wilder Flüche (da hatte es doch in Level 6 tatsächlich ein Geschützstand gewagt, mich in die ewigen Jagdgründe zu schicken). Bevor ihr eure Knete bei Hamburgern und Fritten verpraßt, investiert sie lieber in dieses Spiel!

Nightdawn (*Amiga, C64, ST)
Hersteller Magic Bytes, Info Ariolasoft
Preis: ca. 84.95 DM / Amiga
64-95 DM / ST
34.95 DM / C64 Cass
49.95 DM / C64 Disk

★ Sound	6
★ Grafik	6
★ Motivation	8
★ Preis/Leistung	8

Oliver Jahn

MAYDAY SQUAD

Ein Blick auf die "Speisekarte" auf der Packungsrückseite machte mir als eingefleischtem Ballerfreak gleich Appetit auf *Mayday Squad*. Dort heißt es nämlich: "Choose your weapons, pick your squad!"

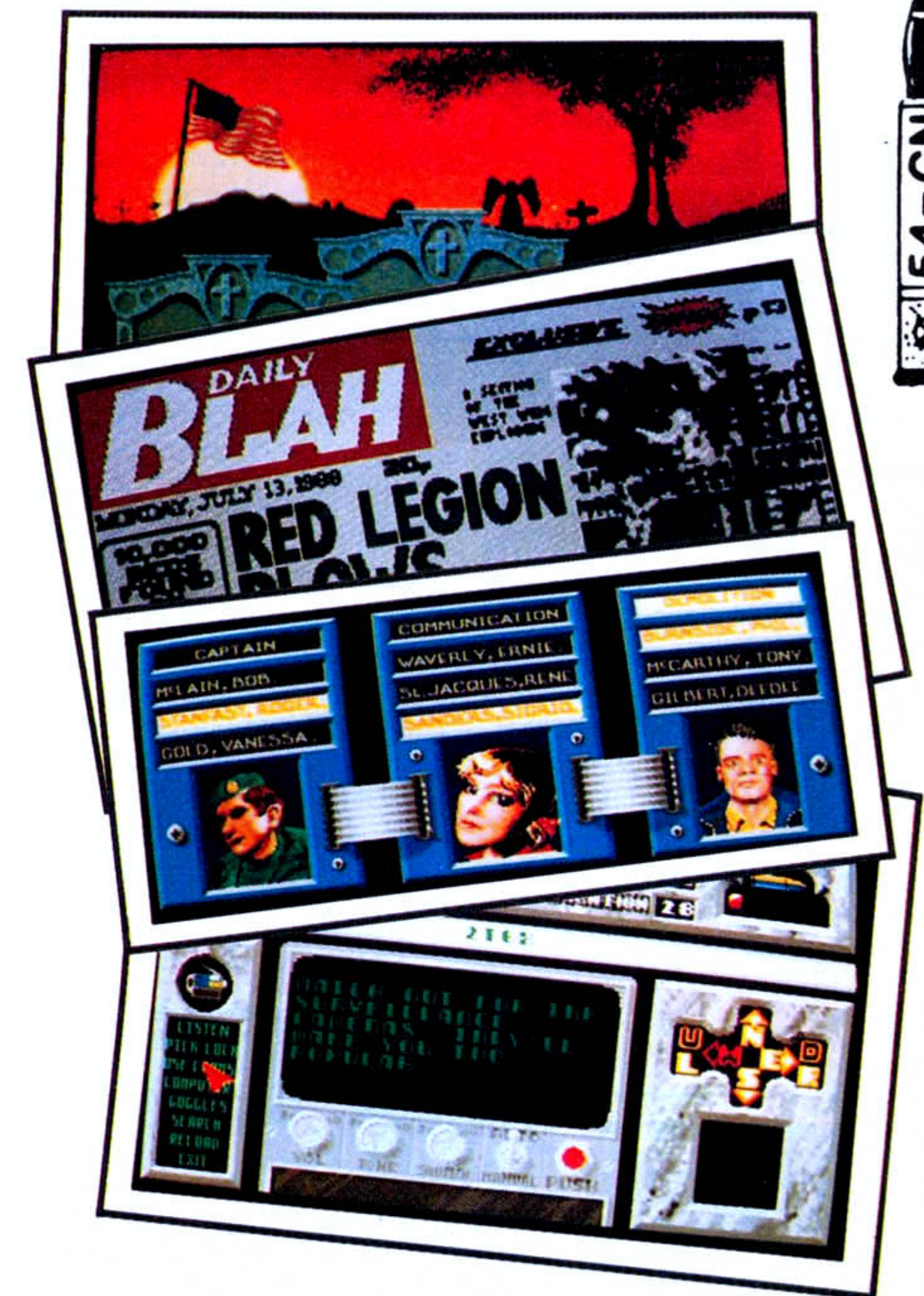
Die Story ist schnell erzählt und kann nicht gerade als bahnbrechend bezeichnet werden. Böse Fanatiker bringen die Tochter des Botschafters in ihre Gewalt und verschanzen sich in dessen Amtsgebäude. Nun tritt eine unerschrockene Kampftruppe in Aktion, um die holde Maid zu befreien.

In einer kurzen Animationssequenz werden zunächst die feindlichen Mannen von unserer Gang zu Hackfleisch verarbeitet. Anschließend darf man in einem Menü die Rahmenbedingungen wie Belastbarkeit, Schwierigkeitsgrad usw. festlegen. Dann gilt es, seine Truppe zusammenzustellen. Dies verleiht dem Spiel einen ersten strategischen Touch, denn jede der Figuren hat ihre Vorzüge und Mängel. Ein Hurra der Emanzipation! Man hat auch an die Weiblichkeit gedacht; der Spieler kann verschiedene Amazonen in sein Team aufnehmen. Dann stürzt man sich kurzerhand ins Geschehen.

Der Screen ist in mehrere Bereiche unterteilt, die Gesundheitszustand, Bewaffnung, Spielzeit und das Gebäudeinnere anzeigen. Außerdem findet man hier einen Kompaß und ein Menü zur Auswahl der aktuellen Spielfigur.

Man steuert seine Truppe, die drei Personen umfaßt, durch das Labyrinth des Botschaftsgebäudes, um das entführte Mädchen aufzustöbern. Während des Spiels muß man ständig zwischen den einzelnen Charakteren hin- und herschalten. Das erweist sich bald als Wermutstropfen, denn mit der Zeit wird es doch etwas lästig, dauernd die Personen zu wechseln, um eine Aktion durchzuführen. Die etwas träge Maus- bzw. Joystick-Abfrage trägt ebenfalls dazu bei, daß der Spielverlauf teilweise sehr hektisch wird. Ansonsten gilt es in dieser Mischung aus Action und Strategie, zu kartografieren, was der Bleistift hergibt, und wild ballernde Gegner niederzumachen.

Trotz allem vermittelt das Game eine gewisse Motivation. Sie läßt sich aber wie das gesamte Spiel als mittelmäßig bezeichnen. Tynesoft hat hier ein Süppchen zusammengebraut, das



zwar nicht schlecht schmeckt; man hat aber etwas Salz vergessen.

Mayday Squad (PC, *Amiga, ST)
Hersteller Tynesoft, Info Ariolasoft
Preis: 84.95 DM / PC, Amiga
64.95 DM / ST

★ Grafik	6
★ Sound	4
★ Motivation	6
★ Preis/Leistung	5

Oliver Jahn

H.A.T.E.

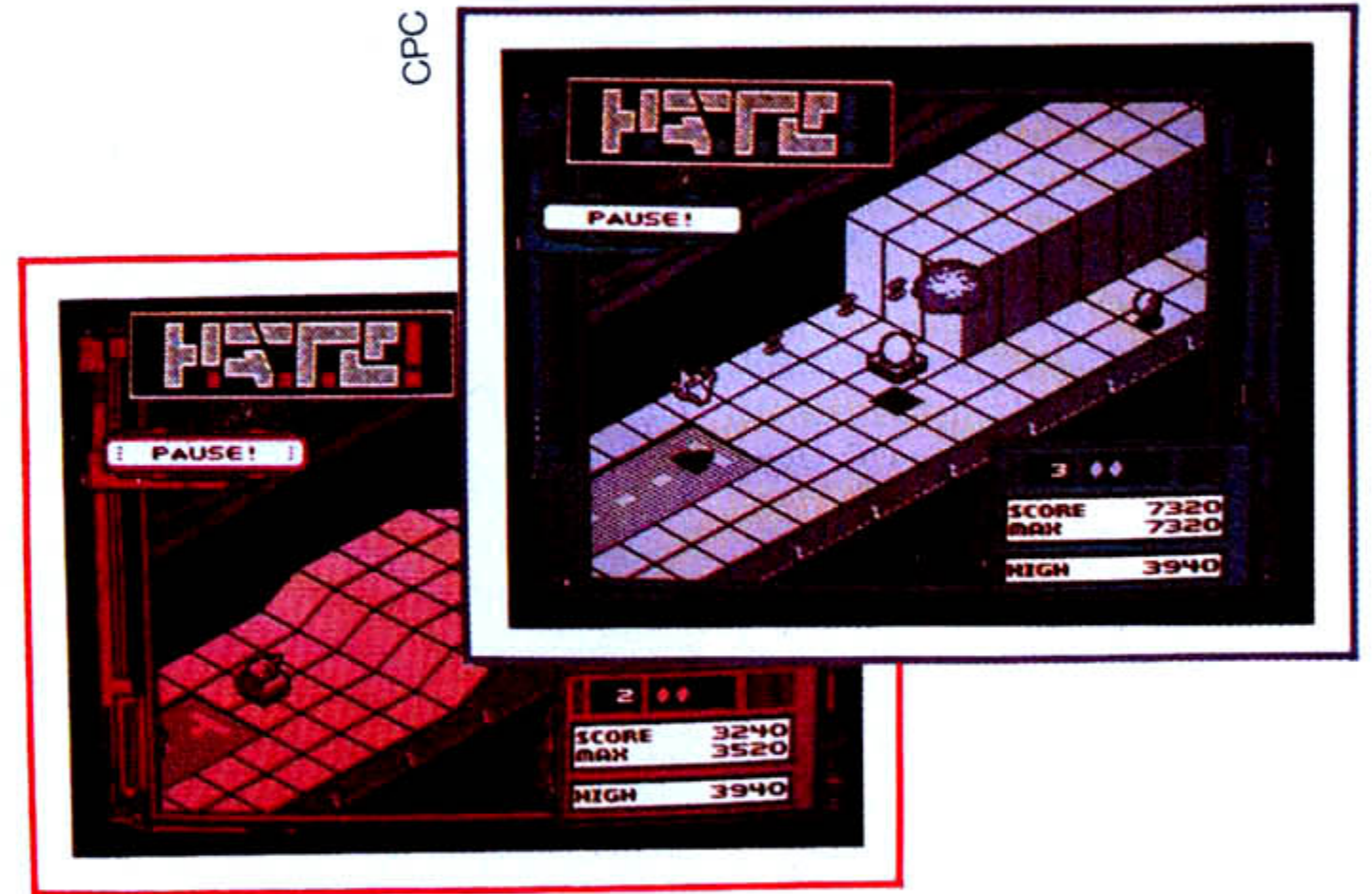
Man nehme einen spektakulär klingenden Spielnamen, lasse sich anschließend die entsprechende Erklärung dazu einfallen und programmiere zuletzt das Game drumherum. Nach diesem Erfolgsrezept ist wieder einmal eines jener erfrischenden Ballerspielchen gelungen, die es mittlerweile schon im Quadrat gibt. Die getestete Umsetzung für den CPC hat mir recht gut gefallen.

Der Spieler steuert abwechselnd ein kleines Raumschiff und ein gepanzertes Fahrzeug über ein Pseudo-3-D-Geländeprofil. Dabei räumt er mit gezieltem Feuer seine Gegner aus dem Weg, egal ob es sich um Raketen, Minen oder sonstige Gemeinheiten handelt. Beim Zer-

stören von Bodenobjekten, die nach der Bedienungsanleitung mit etwas Phantasie als Kernreaktoren zu identifizieren sind, bleiben kleine Teile stehen. Man sammelt sie ein und verlängert damit sein Leben um die Zahl dieser aufgenommenen Plasmazellen. Mit der Zeit wird das Gelände immer schwieriger; es sind immer kürzere Reaktionszeiten notwendig.

Besitzer eines Joysticks mit Dauerfeuer sind fein raus. Sie geben ganz einfach Stoff und gehen zum Kaffeetrinken.

Das Spiel verfügt über 30 Levels. Dies dürfte wohl genügen, den Joystick zu liefern und Daddy im Nebenzimmer zum Fluchen zu bringen. Der Sound



ist nämlich für CPC-Verhältnisse zwar hübsch gemacht; er geht aber, wie gewohnt, nach rund fünf Minuten gewaltig auf die Nerven. Na ja, dann dreht man ihn eben ab.

H.A.T.E. ist kein Spiel, das süchtig macht, man kann es aber auch nicht als schlecht bezeichnen. Meiner Meinung nach ist es nur für Leute geeignet, die derart wild auf Ballerspiele sind, daß sie einfach alles haben müssen, was kracht und knallt. Ansonsten wird's lang-

weilig, vor allem wenn man schon *Zynaps* im Schrank stehen hat oder *Goldrunner* oder *Katakis* oder *Hybris* oder *Gany-med* oder oder ...

H.A.T.E. (ST, *CPC, Amiga, C64)
Hersteller Gremlin, Info Ariolasoft
Preis ca. 34,95 Dm / CPC, C64 (Cass)
49,95 Dm / CPC, C64 (Disk)
64,95 DM / ST, Amiga

★ Sound	6
★ Grafik	7
★ Motivation	6
★ Preis/Leistung	5

Hartmut Ulrich

Es ist mal wieder soweit, ein neues Plattformspiel hat das Licht der Welt erblickt. Diesmal war die Reihe an Frankreich, uns mit einem weiteren Game dieser Art einzudecken.

Du steuerst einen Ball, der munter von Plattform zu Plattform hüpfert und dabei allerlei Fressereien einsammeln sollte. Soweit also nichts Neues. Im Gegenteil, das Sprite ähnelt dem von *Hexenküche II*, nur war das Original hübscher animiert. Auch

die Gegner, die in Form von Hamburgern oder Raupen durch die Gegend joggen, stellen keine patentverdächtigen Neuerungen dar.

Ganz hübsch ist die Idee, Türen und ähnliches einzubauen, die nur mit den entsprechenden Utensilien zu öffnen sind. Zumindes wird hier das Gehirn des Spielers gefordert (sofern er es sich noch nicht aus dem Leibe geballert hat). Think first, act later, heißt die Devise; blindes

Drauflosgehen ist nicht. Wenn du den Level nicht vor dem Losspielen genau studierst, kannst du's gleich stecken. Ein falscher Sprung, und der Ball ist fertig!

Die digitalisierten Geräusche klingen zwar etwas blechern, bei angemessener Lautstärke stören sie jedoch nicht. Ein Level-Editor wird übrigens mitgeliefert, falls einem die 100 Abschnitte zu langweilig werden. Unverständlich ist allerdings, daß die ST-Version keinen Rücksprung zum Menü erlaubt. Rebooten ist also angesagt!

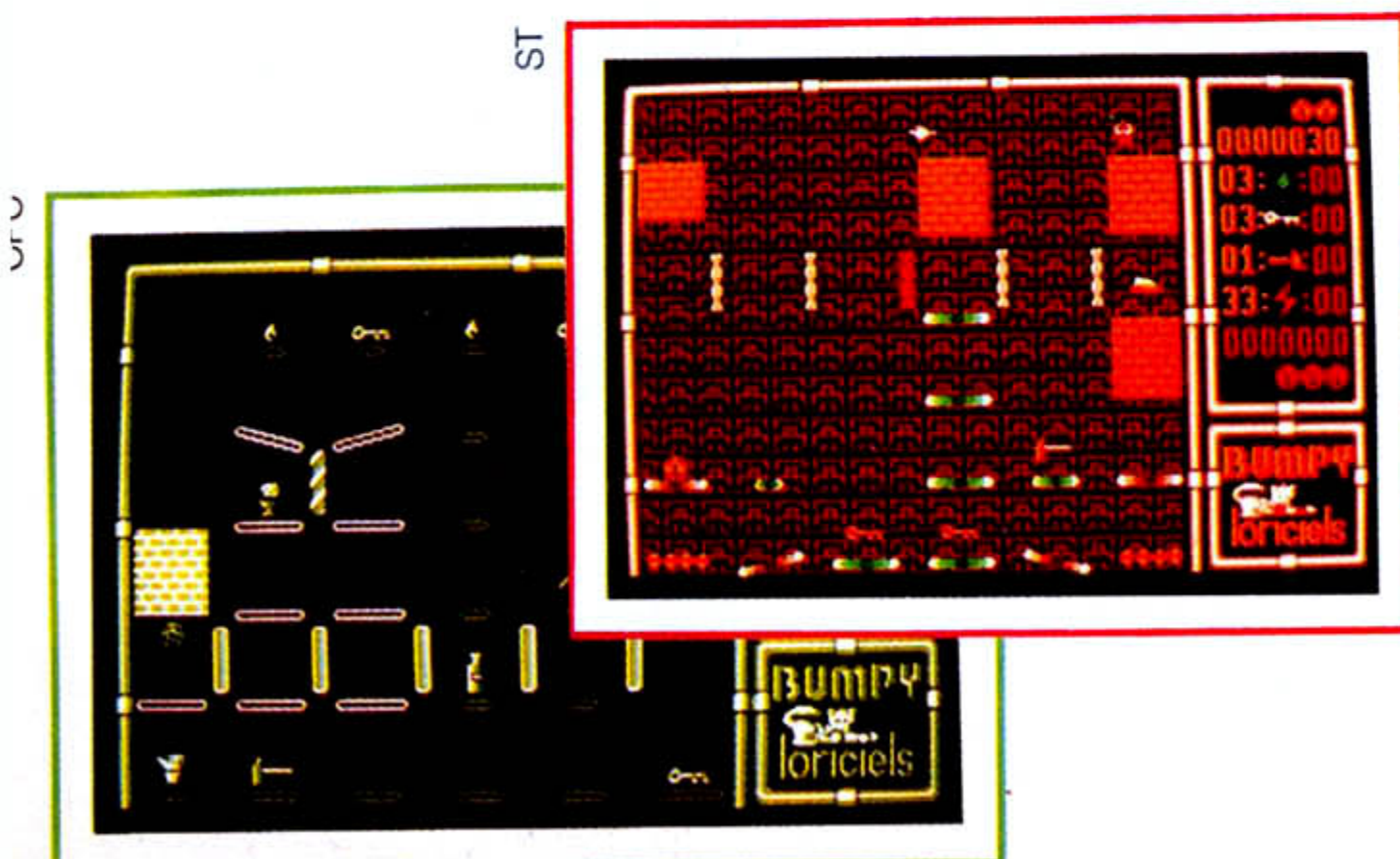
Dagegen ist die CPC-Version um einiges bedienungsfreundlicher. Dafür krächzt aber der Sound, und die Grafik (im hoch-

auflösenden Modus) ist sicher auch nicht die beste Lösung. Vier Farben sind eben ein bißchen wenig! Auch fielen die Gegner anscheinend einer Rationalisierung zum Opfer. Dadurch wird das Spiel zwar etwas leichter, was jedoch durch das Problem, die Grafiken zu erkennen (ist das jetzt eine Tür oder ein Ballröster?), wieder wettgemacht wird.

Bumpy (*CPC, PC, *ST)
Hersteller Loricels, Info Profisoft
Preis stand noch nicht fest

	ST/CPC
★ Sound	6 5
★ Grafik	6 4
★ Motivation	6 6
★ Preis/Leistung	

Jens-Peter Berk



BUMPY



KONSOLE **MIO**

1989, das Jahr der Ballerspiele

Aufgrund vieler Anfragen haben wir uns beim Generalimporteur von Nintendo-Hard- und -Software nach seinen Plänen für die zweite Hälfte dieses Jahres erkundigt.

Das Kabelgewirr mit den Joypads soll endlich ein Ende haben. Der *Remote Controller* von Acclaim wird für Ordnung sorgen. Er funktioniert mit Infrarotstrahlen. Ob das *U-Force*, das in den letzten Monaten für Schlagzeilen sorgte, auch offiziell auf den Markt kommen wird, ist noch nicht absehbar.

Lightzapper-Freunde aufgepaßt! Mit *To the Earth* und *Trick Shooting* von Nintendo (seit einiger Zeit in Amerika erhältlich) wird bald neue Munition zur Verfügung stehen. Fans von Sportspielen dürfen sich bei *Wrestlemania* von Acclaim im Catchen üben. Sie haben hier die Möglichkeit, sechs verschiedene Gegner mit Hilfe von etwa 20 diversen Techniken auf die Matte zu legen.

Wer sich lieber auf dem Eis mit Hockeyschlägern prügelt, sollte ein Auge auf *Blades of Steel* von Konami werfen (s. Testbericht). Leider war bis Redaktionsschluß nicht zu erfahren, ob das Spiel in diesem Jahr herauskommt.

Sicher ist aber, daß das Modul *Track'n Field II* von derselben Firma 1989 noch erscheinen wird. Das Game bietet 14 Disziplinen, eine tolle Grafik, digitalisierte Sprache und ein Paßwortsystem.

Bei *Metal Gear* von Konami wartet eine Mission auf ballerfreudige Spieler. Um sie erfolgreich abzuschließen, benötigt man 25 verschiedene Gegenstände. Acht unterschiedliche Waffen mit begrenzter Munition stehen bereit.

Noch komplexer, noch schwieriger, noch besser ist der *Castlevania*-Nachfolger *Simon's Quest* von Konami. Simon Belmont, der nette Junge mit der Peitsche, muß drei magische Kristalle finden, um an bestimmten Stellen weiterzukommen. Ein cleveres Paßwort-Feature ist ebenfalls eingebaut.

Bei *Athena* von SNK, einem Hüpfspiel, werden auch die

grauen Zellen etwas gefordert. Es soll im Herbst erscheinen.

Aber nun kommt es hart auf hart. Action-, Baller- und Schießspiel-Freaks, haltet euch fest!

Mega Man von Capcom (Test in **SMASH** 3/89) ist noch recht harmlos. Der Veröffentlichungstermin steht leider noch nicht genau fest. Ein Weltraumspektakel mit vielen Extras bietet SNK mit dem Modul *Alpha Mission*, das sich leider nicht sehr gut spielt (Test in Ausgabe 3/89).

Drei weitere explosive Cartridges liefert Capcom mit *Legendary Wings*, *Titan Warriors* und *Section Z* (Vergleichstest in diesem Heft). Liebhaber des Oldies *Galaga* kommen bei der Umsetzung von Bandai auf ihre Kosten (s. **SMASH** 3/89). Für *Tiger Heli* von Acclaim (Test in dieser Ausgabe) steht noch kein Release-Datum fest.

Action-Kost vom Allerfeinsten liefert der Knaller *Lifeforce* vom

Automatenhersteller Konami. Zahlreiche Extrawaffen, phantastische Grafiken, ein starker Sound und ein toller Zwei-Spieler-Simultanmodus sorgen für schlaflose Nächte.

Last, but not least, wurde *Cobra Triangle* von Rare Ltd. angekündigt. Der Nachfolger des destruktiven Autorennens *R.C. PRO-AM* spielt auf dem Wasser. Extras rüsten euer Schnellboot mit einem Turbolader, einer Kanone oder Raketen aus. Es gilt, Minen abzuschleppen, Strudel zu umfahren und tosende Wasserfälle mit Sprungschancen zu überwinden. Am Ende jedes Levels wartet noch ein waschechtes Seeungeheuer. Abgerundet wird der Spielspaß durch Bonusrunden, eine tolle Animation und ein rasantes Acht-Wege-Scrolling.

Bleibt nur zu hoffen, daß die angekündigten Spiele recht bald erhältlich sind.

Power-Glove

Die Freaks hatten kaum Zeit, sich von der letzten Überraschung, nämlich dem *U-Force*, zu erholen, da wartet schon der nächste Hammer. Der neueste Schrei von Mattel ist der *Power Glove*, ein Handschuh, der mit Ultraschall funktioniert. Im Gegensatz zum *U-Force* werden alle Bewegungen synchron ausgeführt. Einziger Haken: Der *Power Glove* ist nicht Joystick-

kompatibel. Man kann ihn deshalb auch nur zusammen mit bestimmten Programmen benutzen.

Im Dezember dieses Jahres soll der Handschuh für ca. 160 DM auf den Markt kommen. Um ihn auch einsetzen zu können, werden unter anderem ein Ballspiel und ein Panzersimulator für ihn erscheinen.

PC-Engine-Joystick

Wer mit seinem mitgelieferten Joystick auf Kriegsfuß steht, hat nun Grund zur Freude. Seit kurzem ist ein relativ preiswerter Joystick lieferbar. Für 79,- DM erhält man ein Modell mit Feuerknöpfen auf beiden Seiten, getrennt zuschaltbarem Dauerfeuer und einer Slow-Motion-Funktion. Zwar sind keine Mikroschalter eingebaut, das Spielgefühl ist

STYLASHI

Weird
Dreams







Der neue PC-Engine-Joystick

aber trotzdem sehr gut. Der Hebel ist leichtgängig, und die Feuerknöpfe sprechen bei der kleinsten Berührung an.

Allein um *R-Type I + II* sowie *Dragonspirit* richtig genießen zu können, lohnt sich die Anschaffung dieses Joysticks.

Info CWM Th. Must

Martin Rimmel

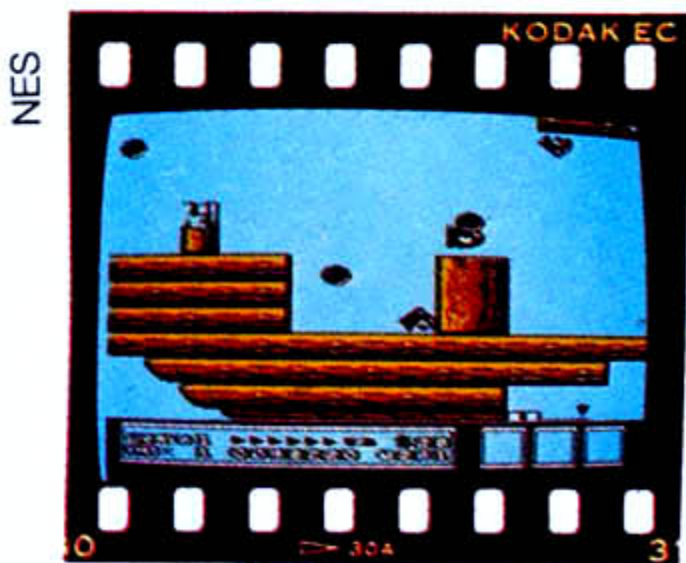
Super Mario Bros. III

They ever come back. Mario und Luigi, besondere Merkmale Latzhose und Schnauzer, sind von ihrem Podest in der Ruhmeshalle der Videospiele herabgestiegen, um die Nintendo-Fans in Atem zu halten.

Der Drachenkönig von Kupa und seine Helfershelfer haben die Herrscher von sieben Ländern in Tiere verwandelt und bereiten einen Angriff auf die führungslosen Völker vor. Nur ein Team kann die Kriegsmaschinerie aufhalten; dies sind die Mario Brothers.

Sieben Reiche müssen durchquert werden, und in der letzten Runde ist der Oberschurke in seinem Versteck zu stellen. Jedes Land besteht aus einer Karte, die sich über einen oder mehrere Bildschirme erstreckt. Auf ihr befindet sich ein Spielplan, der im Aufbau einem Würfelspiel ähnlich ist. Von einem Startfeld aus muß das Schloß des verzauberten Königs erreicht werden.

Der Weg dorthin führt über mit Zahlen versehene Felder, welche die eigentlichen Mario-Levels repräsentieren. Ferner findet man Bonusfelder mit verschiedenen Subgames, Burgen, Brücken und von Land zu Land verschiedene Extras. Steine und verschlossene Türen versperren den Weg. Sie lassen sich nur durch besondere Werkzeuge oder das Passieren bestimmter Punkte beseitigen. Durch ein Röhrensystem kann man die Strecke zum Ziel verkürzen oder mit Booten durch Wasser abgetrennte Gebiete erreichen. Kon-



takt mit einer der auf dem Spielfeld patroulierenden Schildkröten führt zu einem weiteren Subgame.

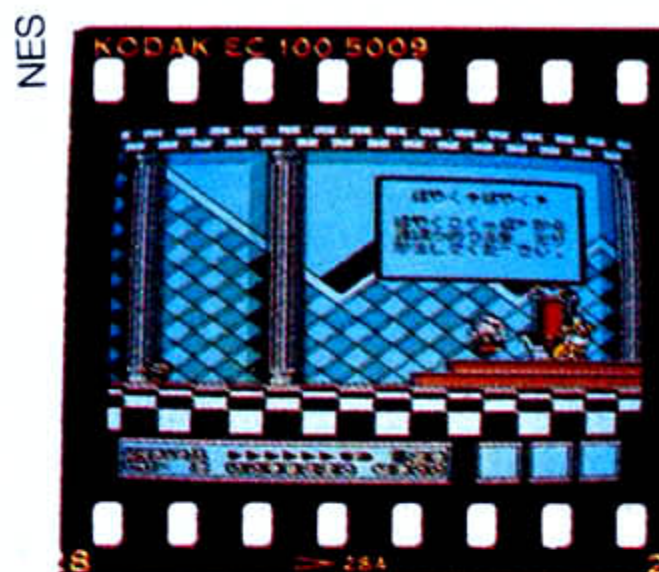
Abwechselnd können die Spieler jeweils ein Feld zurücklegen. Wenn ein Abschnitt absolviert ist, erscheint auf dem Feld ein Buchstabe, und zwar L für Luigi und M für Mario. Der Weg über diese Punkte ist für alle Teilnehmer frei. Verliert ein Spieler sämtliche Leben, kann er zwar dank eines Continue-Modus weitermachen; jedes Feld, das sein Signum trägt, wird jedoch in den Urzustand zurückversetzt. Das kann von Vorteil sein, wenn man Bonusrunden noch einmal versuchen möchte, erweist sich aber auch als großes Hindernis, da im Spielverlauf manche Strecke mehrmals zurückgelegt werden muß.

Im Gegensatz zum ersten Teil von *SMB* scrollen die Levels in alle Richtungen. Jedes Reich hat eigene Gegner und eine individuelle grafische Gestaltung der Abschnitte. Das erste Land ist dem Urprogramm noch sehr ähnlich. Nummer 2 erscheint im Wüstenlook, weitere bieten viel Wasser, mit Spielfeldern, die langsam im Meer ein- und auftauchen. Luftschlösser müssen

erobert werden, und ein gigantisches Treibhaus ist zu durchqueren.

Ein Gebiet verkleinert unsere Helden. Wie Gulliver müssen sie sich mit riesigen Schildkröten und anderem monströsen Getier herumschlagen. Mit besonderen Extras ist Mario in der Lage, sich in einen Frosch oder in ein Flughörnchen zu verwandeln. Mit letzterer Verkleidung kann man über dem eigentlichen Szenario liegende Gebiete erreichen oder einen Level gefahrlos beenden. Am Ende eines Abschnitts hat Mario die Möglichkeit, eine Spielkarte einzusammeln. Besitzt er drei gleiche, erhält er mehrere Extra-Leben.

Wieder sind Bonusräume in Hülle und Fülle vorhanden. Mit versteckten Schaltern werden Münzen in Steine umgewandelt und umgekehrt. Hier muß man sich entscheiden, ob man sein Punktekonto auffüllt oder lieber einen Fluchtweg baut. Steine und manche Gegner lassen sich als Wurfgeschosse einsetzen. Leider beherrschen bestimmte



Feinde denselben Trick. Geht die Strecke in einer Szene bergab, räumt Mario durch eine rasante Rodelfahrt auf dem Hosenboden die Monster aus dem Weg.

In den Bonusrunden darf sich Mario durch Memoryspielen, Kistenraten oder eine Slotmaschine neue Leben und Extras hinzuverdienen. Befinden sich Luigi und Mario auf demselben Feld, läßt sich in einem Subgame (dem guten alten ersten *Mario Bros.*) gemeinsam der Score erhöhen. Manchmal verwandeln sich auch die Kupa-Soldaten auf der Karte in Schatzschiffe, die man zusammen plündern darf.

Die Burgen auf der Landkarte entsprechen in ihrer Gestaltung

denen des ersten Teils. Lavaströme, Feuerbälle und -räder, Geister, Puzzles und Geheimgänge versperren den Weg zu einer Riesenschildkröte. Nachdem diese überwunden ist, verändern sich Teile der Karte, und der Weg zum Schloß wird frei.

Im Schloß trifft Mario auf einen der Feldherren des Drachenkönigs, der in einem Luftschiff zu entkommen versucht. Dieses Vehikel erstreckt sich über einige Screens. Es scrollt in alle Richtungen und ist je nach Spielrunde mit anderen Fallen gespickt. Mario muß sich bis zum Laderaum vorkämpfen und dort den Schurken besiegen. Von diesem erhält er einen Zauberstab, mit dem der verzauberte König wieder in seine ursprüngliche Gestalt zurückversetzt werden kann. Die Prinzessin erscheint, lobt den Helden und schenkt ihm ein neues Extra. Auf geht's in die nächste Runde.

Sind alle sieben Länder befreit, krallt sich der Drachenkönig die Prinzessin. Mario eilt zu ihrer Rettung und wird in der Unterwelt außer mit den feindlichen Luft-, See- und Landstreitkräften noch einmal in einigen verflixt schweren Levels mit allen Gegnern und Fallen konfrontiert.

SMB III ist die beste Nintendo- Cartridge, die bis jetzt erschienen ist. Sie bietet eine exzellente Grafik, einen tollen Sound, ein abwechslungsreiches Spiel, einen Zwei-Spieler-Modus und viele versteckte Extras. Was will man mehr? Mir lag die japanische Version von



SMB III vor, die ohne Fehler mit dem Japan-Adapter läuft. Wann dieses Superspiel in Europa erscheinen wird, steht in den Sternen. Angesichts der Schlafmützigkeit von Nintendo wird wohl noch sehr viel Zeit vergehen.



Deutsche NES-Besitzer müssen mit dem gerade veröffentlichten *SMB II* vorliebnehmen, das in Japan *Dream Factory* heißt und für den westlichen Markt mit neuen Sprites ausgestattet wurde. Das eigentliche *SMB II* gibt es nur in einer Diskettenversion für das japanische Nintendo. Es wird in Europa nicht erscheinen.

Super Mario Brothers III (*NES)
Hersteller Nintendo, Info Gamesworld
Preis stand noch nicht fest

★ Sound	9
★ Grafik	9
★ Motivation	10
★ Preis/Leistung	10

Frank Emmert

Was bei den Kunden Erfolg hatte, bedarf einer Fortsetzung. Diesem Motto blieb auch Sega treu und brachte einen Nachfolger seines Master-System-Renners *Phantasy Star* für das Sega-Mega-Drive heraus. 750

Phantasy Star II

Der neue König, ein Nachkomme der berühmten Alis, regiert in Paseo, der Hauptstadt des Reichs, auf dem Planeten Motavia. Doch wieder droht dem Phantasy-Land Unheil. Der totgeglaubte Dämon erscheint dem jungen Herrscher in seinen Alpträumen und droht, das Algol-System erneut zu unterjochen. Zusammen mit seiner Freundin Nei macht sich der König auf, um in seinem Reich eine schlagkräftige Abenteurertruppe aufzubauen und dem Dämon ein für allemal den Gar aus zu machen.

Die nötige Ausrüstung und Informationen für die Expedition kann man gegen teures Geld in den Siedlungen des Landes erwerben. Ein Spaziergang durch die Hauptstadt Paseo

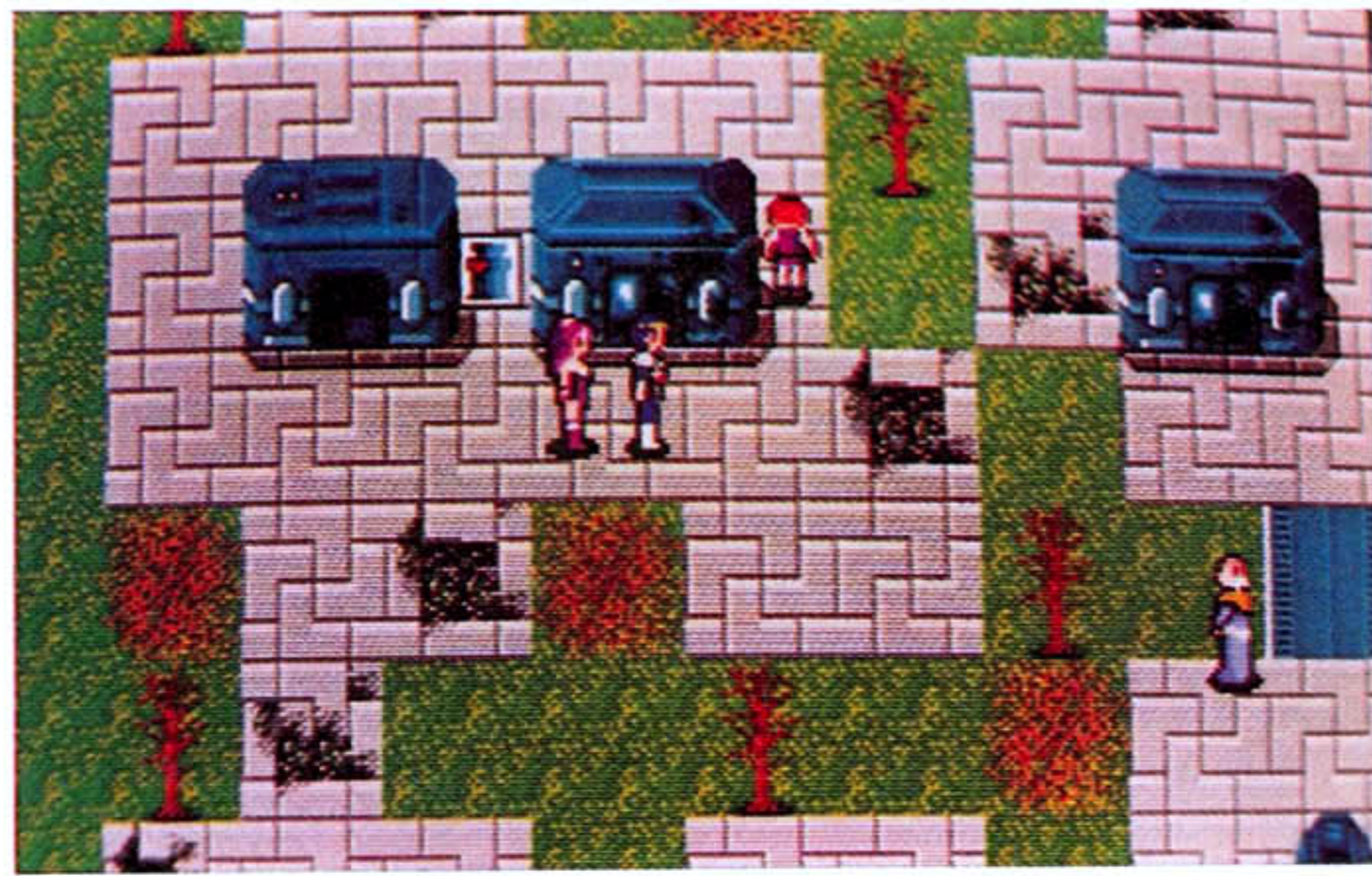
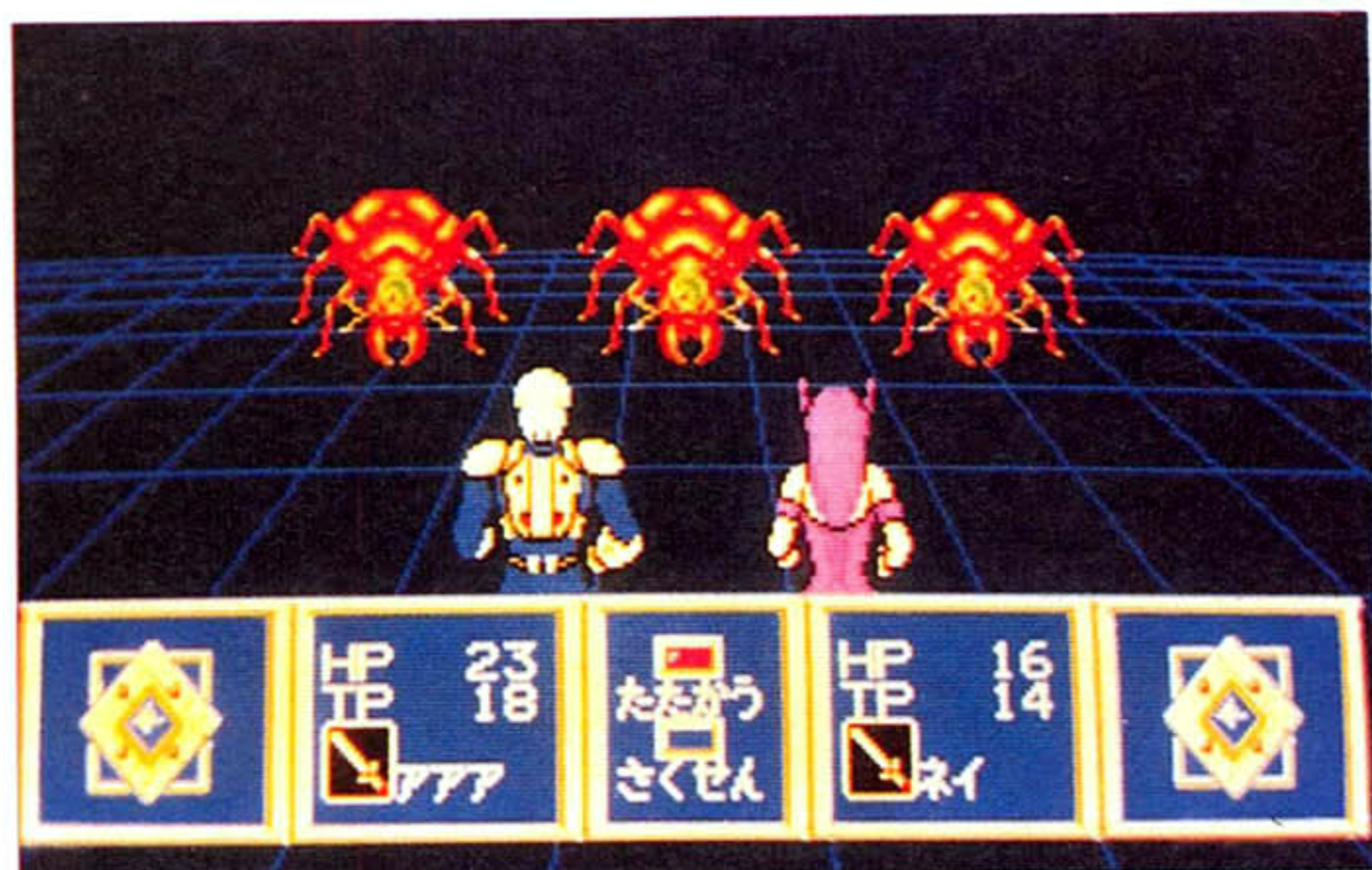
Städte. Wie bei Rollenspielen üblich besitzt jeder der insgesamt acht Charaktere verschiedene Eigenschaften (z.B. Kraft, Glück, Intelligenz usw.), von deren Ausprägung sein Handeln bestimmt wird. Je stärker und geschickter eine Spielfigur ist, um so bessere Waffen und Rüstungen kann sie verwenden. Charaktere mit hoher Intelligenz besitzen zudem die Möglichkeit, einige der 50 Zaubersprüche zu erlernen. Mit einem Sieg über seine Gegner erwirbt man Erfahrungspunkte, die wiederum die Eigenschaften der Gruppenmitglieder verbessern.

Im Gegensatz zu anderen Spielen dieses Genres ist bei *PS II* der Beruf der Akteure schon festgelegt. Nei entspricht beispielsweise einer Priesterin in

animiert. Die Kampfmenüs wurden teilweise durch bunte Icons ersetzt. Auch die Darstellung der Dungeons hat man verändert. Waren es im ersten Teil 3-D-Labyrinth, deren grafische Präsentation für viele Aahs und Oohs sorgte, bewegt man seine Helden jetzt durch parallaxscrollende Verliese im Stil der Automatenversion von Segas *Alien Syndrome*.

Die Handhabung des Spiels ist wie bei seinem Vorgänger sehr einfach. Sämtliche Befehle und Optionen lassen sich per Joyboard über verschiedene Menüs aufrufen. Bei der ansprechenden Grafik wurde bewußt auf speicherplatzfressende Darstellungen (z.B. die Landschaftshintergründe im Kampfmodus bei *PS I*) zugunsten eines

Sega



KByte und eine Batterie wurden in das Modul für das 16-Bit-Telespiel gepackt. Damit ist es das bisher umfangreichste Videogame.

Viele Jahre sind vergangen, seit das Algol-System von einem Dämon befreit wurde, der über den von ihm besessenen Gouverneur Angst und Schrecken verbreitete. Riesige Städte entstanden, die untereinander durch ein großes Tunnellabyrinth verbunden sind. Die gefährlichen Dschungel und Wüsten wurden eingezäunt und in Reservate für die vielfältigen und gefährlichen Lebewesen der drei Planeten umgewandelt. Die Dungeons in der Wildnis verfielen und gerieten in Vergessenheit.

zeigt gegenüber dem ersten Teil neue Gebäude. Im Palast dürfen Gegenstände, die momentan nur Ballast auf der Reise wären, deponiert und später wieder abgeholt werden. Wer bei der Begegnung mit einem Monster ein Körperteil verliert, kann dies bei einem zwielichtigen Organhändler wieder in Ordnung bringen lassen. Um den Spielstand abzuspeichern, muß ein anderes Gebäude betreten werden. Es ist am Diskettensymbol neben der Tür zu erkennen. Solche SAVE-Stationen sind über das ganze Land verstreut.

Die Einwohner stehen nun nicht mehr wie in *PS I* an einer bestimmten Stelle, sondern bewegen sich frei durch die

einem Fantasy-Rollenspiel. Sie kann verletzte Abenteurer durch Zaubersprüche heilen, darf aber nur leichte Rüstung und Waffen tragen.

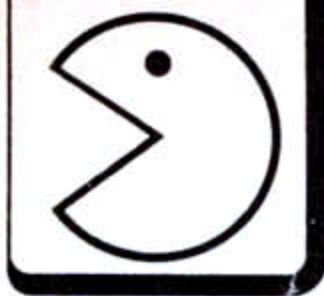
Die Reise über Land hat nichts von den Gefahren des ersten Teils eingebüßt. Es gibt zwar sichere Straßen, doch die meisten Ruinen, die unsere Helden aufsuchen müssen, liegen in den Reservaten. Auf dem Weg dorthin kommt man unausweichlich mit der tödlichen Fauna in Kontakt.

An den Kampfsequenzen hat sich seit *PS I* wenig geändert. Die entsprechenden Handlungen der Charaktere und die Monster sind wieder herrlich

komplexeren Spielbaus (mehr Charaktere, Optionen, Zaubersprüche) verzichtet.

Der Sound von *PS II* läßt alle vergleichbaren Systeme (PC-Engine, Amiga) alt aussehen. Die bombastische Musik zu diesem Rollenspielepos ist ein fantastischer Ohrenschaus (Kopplung Mega-Drive an Stereoanlage empfohlen!). Dem Modul liegt folgendes bei: eine ausführliche, reich illustrierte Anleitung, eine Karte des Planeten Motavia, eine Tabelle aller Zaubersprüche und Ausrüstungsgegenstände mit genauer Beschreibung.

Allein eine Tatsache trübt die Spielfreude. *PS II* ist bis jetzt nur in einer japanischen Fassung zu



haben. Wer nicht über gute Japanisch-Kenntnisse verfügt, muß noch rund ein dreiviertel Jahr auf die englische Fassung warten.

Phantasy Star II (Sega)
Hersteller Sega, Info CWM
Preis ca. 100 DM

★ Grafik	8
★ Sound	10
★ Handhabung	9
★ Preis/Leistung	8

Frank Emmert

In New York sind die Geister los. Dem Gespensterchef Gorza wurde es in seiner Privatdimension zu öde. Jetzt will er es sich bei uns auf der Erde gemütlich machen. Zuvor schickt er aber ein paar Gruselgestalten los, um die Menschen auf seine Ankunft vorzubereiten. Drei Studenten, die von der Uni geflogen sind, sehen nun ihre Chance. Sie basteln ein paar Geisterfallen sowie hübsche Kanonen und gehen gegen Bezahlung auf die Jagd.

Die drei verfügen über ein Startkapital von 10 000 Dollar. Damit müssen sie einen Wagen und weitere Ausrüstungsgegenstände kaufen. Eine Stadtkarte zeigt, welches Gebäude gerade von Gespenstern heimgesucht wird. Wer einen Geisterstaubsauger im Auto installiert hat, kann sich bereits auf dem Weg ein paar Dollar verdienen. Schlechte Fahrer werden aber auf den belebten Straßen auch leicht einen Tausender los.

GHOSTBUSTERS

Nach der Ankunft beim entsprechenden Gebäude solltet ihr schnell eine Falle und zwei Geisterjäger aufstellen. Mit den Strahlenkanonen könnt ihr die Schemen über die Falle drängen und einfangen. Für jeden beseitigten Plagegeist gibt es eine Prämie von 500 Dollar. Entwischt eines der Gespenster oder geht den Strahlern die Energie aus, wird einer der beiden Ghostbusters vollgeschleimt.

Danach kann man zum nächsten Wohnblock fahren, im Shop seinen Verdienst verjuxen oder kurz beim Hauptquartier vorbeischaun. Hier werden die Fallen geleert, die Laser aufgeladen und die Mitarbeiter gesäubert.

Mit der Zeit machen mehr und mehr Geister die Stadt unsicher. Ist man zu langsam, verwandeln sich vier von ihnen in einen Marshmallowman. Der trampelt dann gleich einen ganzen Häuserblock nieder. Für den entstandenen Schaden müßt ihr dann aufkommen.

Hat man genug Geld verdient, kann man sich im Shop ein paar schicke Extras besorgen. Dazu gehören z.B. Köder oder Spukdetektoren. Besitzt man diese, weiß man schon im voraus, wo die Geister als nächstes zuschlagen.

Zwei Figuren, der Schlüsselmeister und der Torwächter, spazieren gemütlich durch die Stadt. Treffen sich die beiden in einem Hochhaus, das Zuul genannt wird, kann Gorza das Dimensionstor durchschreiten. Habt ihr bis zu diesem Zeitpunkt nicht genügend Geld verdient, ist das Schicksal der Menschheit besiegelt. Eine kleine Chance besteht noch, wenn ihr am Ende mehr als 10 000 Dollar besitzt. Fahrt schnell zum Zuul und schlängelt euch am Marshmallowman vorbei. Weil der Fahr-

stuhl kaputt ist, müßt ihr zu Fuß in den obersten Stock gehen. Hier hat es sich Gorza inzwischen bequem gemacht. Nun kommt es zum großen Show-down.

Sega hat bei der Adaption des erfolgreichen Computerspiels einiges verändert. Elemente wie die Fahrt zum Tatort und der Shop sowie eine andere Steuerung geben dem Spiel neuen Reiz. Auch ein höherer Schwierigkeitsgrad trägt dazu bei. So hat man es z.B. immer mit mehreren Geistern gleichzeitig zu tun. Die Grafik wurde ebenfalls ein wenig aufgepeppt. Wie üblich haben die Japaner den Sound vernachlässigt. Die Themamusik klingt etwas schief, und die digitalisierte Sprache der Commodore-Version fehlt.

Ghostbusters ist ein Strategiespiel mit Geschicklichkeitseinlagen. Trotz der vielen neuen Details spielt sich die Sega-Version nicht so gut wie der Computeroldie. Vor dem Kauf sollte man sich deshalb die 1-MByte-Cartridge unbedingt genau ansehen. Das Spielprinzip ist nicht jedermanns Sache.



Ghostbusters (Sega)
Hersteller Sega, Info Ariolasoft
Preis ca. 80 DM

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

Martin Rimmel

Blades of Steel

Ist's den Programmierern zu heiß, gehn sie auf's Eis. Beim Eishockey-Automaten *Blades of Steel* geht es um knallharte Bodychecks, Prügeleien und heiße Gefechte um den Puck. Wer öfters mal ein paar Mark in die Automatenrachen wandern läßt, hat diesen Namen bestimmt schon gehört. Bald kann man sich nun die Stadionatmosphäre ins eigene Wohnzimmer holen. In den USA ist eine entsprechende Umsetzung bereits erhältlich. Sie klettert seit einigen

Monaten in der dortigen Top 30 beständig nach oben. Nun sollen auch wir damit beglückt werden.

Ein oder zwei Spieler können antreten. Steht kein menschlicher Gegner zur Verfügung, muß halt der Computer ran. In flotten Pop-up-Menüs darf man sich Spielmodus, Mannschaft und Schwierigkeitsgrad aussuchen. Es ist ratsam, zunächst ein kleines Freundschaftsspiel zu veranstalten, bevor man an einem Turnier teilnimmt.

Bei *Blades of Steel* geht es um Pucks, Bodychecks und heiße Kufen.



NES



Bei einem solchen Turnier steuert ihr eine von acht Mannschaften. Jede umfaßt sechs Spieler. Der Gewinner wird nach dem K.o.-System ermittelt. Wart ihr in drei Partien erfolgreich, ist euch der Pokal sicher. Die Steuerung läßt sich schnell erler-

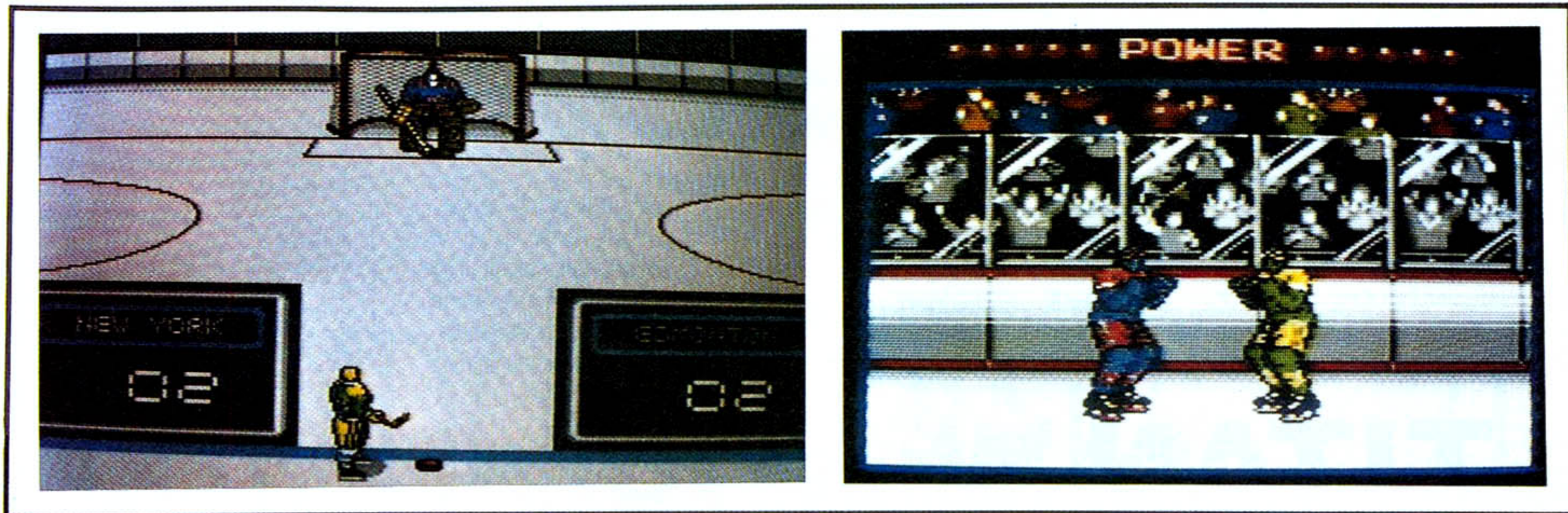
zwei Streithähne in Großaufnahme. Jetzt darf man sich nach Herzenslust verprügeln, bis sich einer der beiden nicht mehr auf den Schlittschuhen halten kann. Der Arme muß dann für ein paar Minuten auf die Strafbank. Bei Prügeleien solltet ihr euch übr-

man jedes Spiel ohne große Probleme. Später können aber selbst Profis manchmal ins Schwitzen kommen.

Blades of Steel bietet nicht ganz so viel Abwechslung und Einstellmöglichkeiten wie *Ice*

Blades of Steel und *Ice Hockey* sind zwei grundverschiedene Games. *Ice Hockey* läßt sich als klassisches Sportspiel mit vielen Feinheiten bezeichnen. *Blades of Steel* dagegen ist ein Modul, bei dem schnelle Action im Vordergrund steht. Wer *Ice*

NES



nen. Hat der Gegner den Puck, läßt sich per Knopfdruck auf den Spieler umschalten, welcher der Scheibe am nächsten ist. Seid ihr selbst am Zug, dient der eine Knopf zum Passen. Mit dem anderen schießt man. Über einen kleinen Pfeil, der vor dem gegnerischen Tor auf und ab wandert, läßt sich die Hartgummischeibe genau plazieren.

Bodychecks führt man aus, indem man den anderen Spieler einfach anrempelt. Leistet dieser allzu heftigen Widerstand, wird umgeblendet, und man sieht die

gens nicht vom Schiedsrichter erwischen lassen, sonst handelt ihr euch einen Strafschuß ein.

Ist das Torverhältnis nach Ablauf der Spielzeit ausgeglichen, wird die Entscheidung über Sieg bzw. Niederlage mittels Penaltyschießen getroffen. Ein Spiel zu zweit bereitet wohl am meisten Spaß; da macht auch *Blades of Steel* keine Ausnahme. Aber auch beim Kampf gegen den Computer kann man schnell ein paar Erfolgserlebnisse verbuchen. Auf der untersten Schwierigkeitsstufe gewinnt

Hockey. Was Grafik, Sound und Gags angeht, übertrifft es dieses Game jedoch um ein Vielfaches. So erkennt man z.B. bei *Blades of Steel* den Spieler, den man gerade steuert, viel besser. Außerdem machen die Raufereien und das Penaltyschießen hier erheblich mehr Spaß. Hinzu kommen Digisound und gute Musik sowie witzige Einlagen (z.B. Konami-Werbung in der Drittelpause) und ein Abschlußfoto. Besonders gut gefiel mir der Nachspann, der nach einem Turniersieg erscheint.

Hockey bereits besitzt und sich ein weiteres Game zu dieser Sportart zulegen will, ist mit der Cartridge gut beraten. Alle anderen sollten vor dem Kauf ein Probespiel machen, um ihren Favoriten herauszufinden.

Blades of Steel (NES)
Hersteller Konami, Info Bienengräber
Preis ca. 99 DM

★ Grafik	8
★ Sound	8
★ Motivation	8
★ Preis/Leistung	8

Martin Rimmel

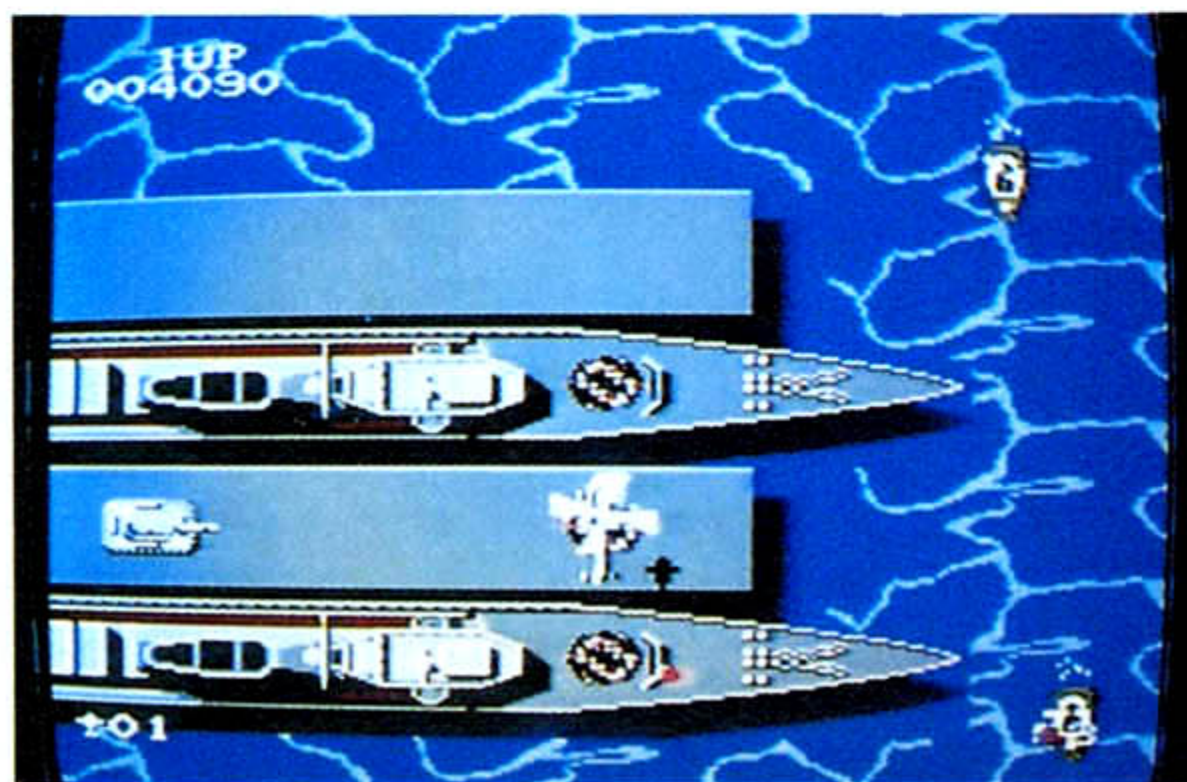
TIGER HELI TIGER HELI

Es gibt scheinbar nur Böses auf dieser Welt. Das hat aber auch sein Gutes, denn sonst wären die Helden ja arbeitslos. Weil einige Rebellen das nicht verantworten können, hecken sie einen neckischen Plan aus. Sie stibitzen ein paar Panzer und walzen damit die Blumenbeete, Sandkästen und Felder der friedliebenden Menschen platt. Früh im Morgengrauen wirft deshalb der Samariter vom Dienst die Turbinen seines Kampfhubschraubers an. Einer

muß den gewissenlosen Verbrechern ja schließlich ihre schlechten Manieren austreiben.

Mit *Tiger Heli* beschert uns Taito den 576. Vertreter der Ballerspiele mit vertikal scrollendem Hintergrund. Kanonenboote, Panzer, Geschütze und sonstige Kriegsmaschinen schießen aus allen Rohren auf den Spieler. Diesem stehen zur Verteidigung nur eine mickrige Bordkanone und zwei Bomben zur Verfügung. In scheinbar ausweglosen Situationen läßt sich mit einer

Es gibt nur noch Böses, auf der Welt. Das hat aber auch sein Gutes, werden unsere Helden so doch nicht arbeitslos.



NES



dieser Waffen der halbe Bildschirm freisprengen.

Ab und zu erscheinen Bunker mit einem blinkenden Kreuz. Zerstört man diese, taucht eines von drei verschiedenen Extras auf. Auf diese Weise lassen sich bis zu zwei Helikopter ergattern, die nach vorn und auf die Seite schießen. Außerdem hat man die Möglichkeit, sich wieder mit Bomben auszustatten. Der Abschub von 10 roten Spezialbunkern wird mit Extraleben belohnt.

Wer einen Blick in die Anleitung wirft, wird stutzig. Da ist von einem ultrawendigen Kampfhubschrauber mit modernster

NES



In den USA ein wahrer Renner – Tiger Heli. Ob es bei uns zu einer Bruchlandung kommt, wird sich zeigen.

oder vier Levels zu durchfliegen. Dann beginnt das Spiel wieder von vorn. Nach einer guten halben Stunde hat man sämtliche Hintergrundgrafiken gesehen, die zudem noch hübsch langweilig sind.

In den USA war dieses Modul ein wahrer Renner. Mir ist einfach nicht klar, warum. Meiner Meinung nach ist *Tiger Heli* eine Bruchlandung.

Tiger Heli (NES)
Hersteller Acclaim, Info Bienengräber
Preis ca. 89 DM

Bewaffnung die Rede. Der Tiger Heli läßt sich aber in seiner Wendigkeit leider nicht gerade mit einer Libelle vergleichen. Er steuert sich eher so träge wie eine Hummel.

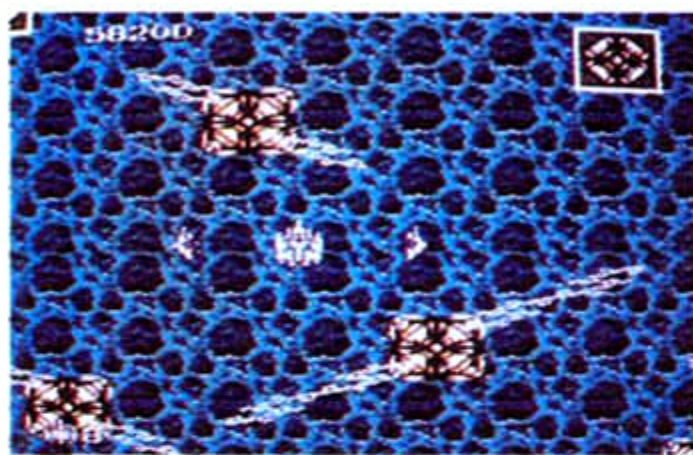
Das heißt aber noch lange nicht, daß das Game zu schwer wäre. Im Gegenteil, selbst ungeübten Spielern dürfte es keine Probleme bereiten, innerhalb kürzester Zeit die ersten drei

★ Grafik	5
★ Sound	3
★ Motivation	4
★ Preis/Leistung	4

Martin Rimmel

TITAN Warriors

Wir schreiben das Jahr 2258 und befinden uns ein paar Lichtjahre entfernt im All. Herzlichen Glückwunsch! Als Jack Wolf hast du die Ehre, zu einer gefährlichen Mission aufzubrechen. Kein Grund zur Furcht, du hattest ja schließlich vier Jahre Zeit,



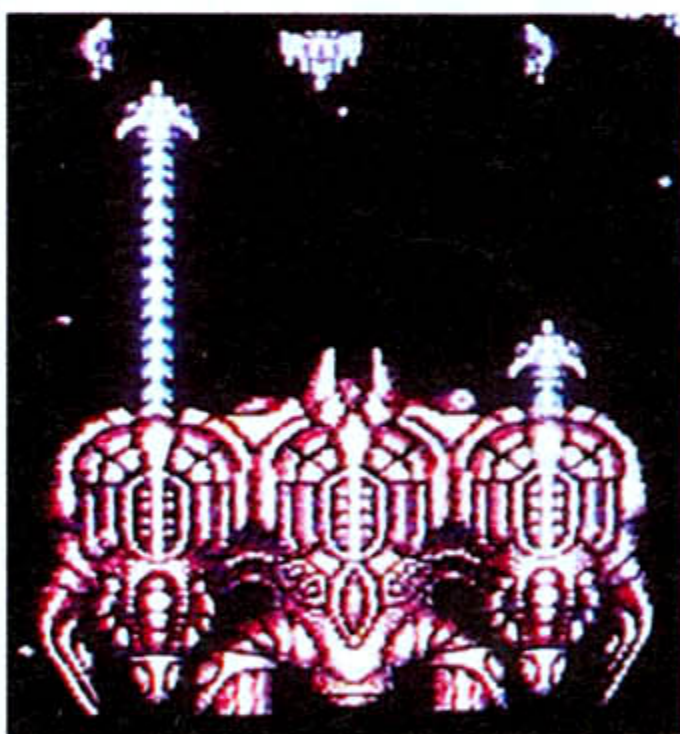
dich im Simulator auf die Operation vorzubereiten.

Wenige Stunden später im Marsorbit. Zehn Sekunden bis zum Abwurf. Neun, acht ... Noch ein kurzes Stoßgebet und ein Blick auf die Kontrollanzeigen. Das Aliengemetzel kann beginnen.

Kenner werden nun schon wissen, worum es geht. Action im Weltraum ist angesagt. Capcoms neuestes Ballerspektakel findet gleich vor unserer Haustür statt. Auf einigen Planeten unseres Sonnensystems haben sich nämlich wieder einmal freche

Außerirdische eingenistet. Deshalb wird ein stahlharter Junge auf die Reise geschickt, um den Unbelehrbaren eine Lektion zu erteilen. Abwechselnd kämpft er über Planetenoberflächen und in Weltraumbastionen.

Das von oben nach unten scrollende Spielfeld bietet eine kleine Neuheit. Während der Spritztour durch das Alien-Terrain kann man des öfteren zwischen verschiedenen Routen wählen, denn der Bildschirm



scrollt auch nach links und rechts. Jeder Level ist mit Hindernissen gespickt. Dazu zählen elektrische Felder und mechanische Sperren. Ist man am Ende

I M P O R T E R U N E I T E N

The Genius in Games

FLASH POINT

Flashpoint Elektronik u. Spiele Vertriebs GmbH
Im Giefenacker 4
5400 Koblenz
Telefon 0 26 06 / 331

Nintendo

VIDEO SHOOTER

nur 79,94
(ohne Kabel, Infrarot)
Infrarot Zapper/ Wild Gunman 119,94

NEC

PC-Engine RGB/PAL inkl. Spiel 544,94
Joystick XE-1 Pro 184,94
Tiger Heli 114,94

SEGA[®]

SEGA-MEGA-Drive RGB, incl. Spiel 534,94
Super Thunder Blade 129,94
SEGA Mastersystem incl. Spiel 239,94
Golvellius 87,94

Nintendo

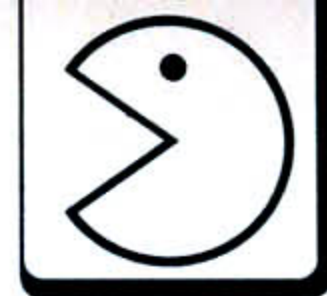
Nintendokonsole u. Fitness-Center incl. Spiel aus Rücknahme 279,94
Joystick Advantage / Top Gun 167,94

Laufend Neuzugänge — Computer-Software

© Trademark of Nintendo Co., Ltd © Trademark of Sega Enterprises Ltd

Herstellungsbedingte Lieferengpässe möglich; Versand per Nachnahme o. Vorkasse zzgl. 8,- DM Versandkosten

KATALOG
ANFORDER
N



angelangt, muß noch ein großes Raumschiff zerlegt werden.

Das Salz in der Suppe sind die Extrawaffen. Neben Standardlaser und Speedup erhält man oft zwei unzerstörbare Beiboote. Diese lassen sich abkoppeln und nahezu beliebig positionieren. Zur Verfügung stehen außerdem ein feiner Seitwärtschuß, ein Backbordlaser und eine praktische Kanone, die diagonal ballert. Ihr Feuerstrahl wird sogar von den Wänden reflektiert.

Der Schwierigkeitsgrad steigert sich von Level zu Level ganz rapide. Ballert man sich in der Marsatmosphäre noch gemütlich warm, geht es im vierten Abschnitt schon verdammt hart zur Sache. Der Tatendrang des Spielers wird leider dadurch gebremst, daß man bei Verlust eines Raumschiffs wieder ganz am Anfang einer Stufe beginnen muß. Zudem sind die

Schlußgegner teilweise ziemlich harte Brocken. Aber zum Glück gibt's ja den Continue-Modus.

Mir hat *Titan Warriors* recht gut gefallen, wenn es mich auch nicht vom Schlaf abhalten konnte. Die Aufmachung ist recht nett, das Scrolling ruckelfrei. Die Musikstücke und Soundeffekte klingen ordentlich. Zwar erreicht das Spiel nicht die Klasse von *Gradius*, es bietet aber einiges für seinen Preis. Wer eine neue Herausforderung sucht, kann ruhig zugreifen. Etwas Geduld müßt ihr allerdings noch haben. Das 1-MByte-Modul wird erst gegen Ende des Jahres erscheinen.

Titan Warriors (NES)
Hersteller Capcom, Info Bienengräber
Preis ca. 99 DM

★ Grafik	8
★ Sound	7
★ Motivation	7
★ Preis/Leistung	7

Martin Rimmel

POSEIDON WARS 3D



Segas neuestes 3-D-Spiel findet auf hoher See statt. Dummerweise ist die gesamte Kriegsflotte deines geliebten Vaterlandes in einen Hinterhalt geraten. Alle Schiffe wurden versenkt. Übrig blieb nur ein einziges U-Boot, auf dem zur Zeit des Unglücks ein paar Kadetten trainierten. Weil natürlich jeder den Retter in der Not spielen wollte, mußte das Los entscheiden. Glücksfée Fortuna meinte es gut mit dir.

Es bleiben nur noch wenige Stunden, um zum Flottenadmiral aufzusteigen. So mies die Übeltäter auch sind, sie lassen dir eine faire Chance. Fünf Übungsmissionen sind zu erfüllen, bevor du den Invasoren in acht weiteren Abschnitten Saures geben kannst.

Grafisch und vor allem spielerisch kommen alle 13 Levels im

gleichen Gewand. Die Aufgabe klingt einfach. Man muß möglichst viele Schiffe, Flugzeuge und Raketen abschießen, ohne daß das eigene U-Boot zu sehr beschädigt wird oder zu viel Treibstoff verliert. Die Poseidon bietet eine Besonderheit. Sie feuert nicht mit Torpedos, sondern mit einer feinen Deckkanone. Zusätzlich befinden sich an Bord ein paar Raketen für besonders hartnäckige Gegner.

Ein Radar- und Sonarschirm zeigt, aus welcher Richtung die Angriffe erfolgen. Sobald die gegnerischen Zerstörer, Aufklärer oder Hubschrauber auf dem Bildschirm erscheinen, nehmen sie dich unter Beschuß. Mit einem Fadenkreuz kann man aber sowohl ihre Raketen als auch sie selbst wegpusten. Wenn du zu viel einstecken mußst, gibt der Radarschirm seinen Geist auf. Danach geht

die Bordkanone kaputt, oder die Dieseltanks schlagen leck.

Hast du genügend Punkte eingeheimst, erwartet dich ein besonders großes Schiff oder gar eine ganze Flotte. Hat man diese Gegner schrottreif geschossen, darf man sich am nächsten Auftrag versuchen. Nach jeder zweiten erfolgreichen Mission wird das U-Boot repariert und neu aufgetankt. Das Fadenkreuz ist aber leider zu lahm, um die teilweise höllisch schnellen Sprites zu erwischen. So kommt rasch Langeweile auf.

Der 3-D-Effekt ist befriedigend. Bei der Gestaltung der Meeresoberfläche hat man sich wirklich Mühe gegeben. Der Rest wurde etwas vernachlässigt. Nun noch ein Wort zum Sound. Ich habe es mir inzwischen angewöhnt, den Lautstärkeregel herunterzudrehen, bevor ich ein neues Modul ein-

schiebe. Aber so furchtbar schlecht kann der Soundchip im Master-System doch gar nicht sein. Meiner Meinung nach müßte es einem fähigen Programmiererteam gelingen, ein bißchen mehr als solch jämmerliches Gedudel herauszukitzeln.

Poseidon Wars leidet an derselben Krankheit wie andere 3-D-Spiele. Die 3-D-Grafik wird lediglich dazu benutzt, um ein primitives Spielprinzip aufzumotzen. Wenn Sega sich nicht bald etwas Neues einfallen läßt, sehe ich schwarz für die Brille.

Poseidon Wars 3D (Sega)
Hersteller Sega, Info Ariolasoft
Preis ca. 90 DM

★ Grafik	4
★ Sound	7
★ Motivation	5
★ Preis/Leistung	4

Martin Rimmel

KONSOLENTIPS

Teddy Boy (Sega)

Wenn man das Joypad hoch und runter, dann nach links und rechts bewegt, erscheint ein Continue-Screen. Hier kann man wählen, ob man weitermachen will oder nicht. Der Continue-Modus funktioniert aber erst, wenn man zuvor schon einmal auf der Strecke geblieben ist.

Fantasy Zone II (Sega)

Einmal getötet, muß man den Startknopf während "Game Over" und Neustart gedrückt halten.

hoch, runter, hoch. Anschließend geht's im zuletzt erreichten Level weiter. Diese Prozedur muß man bei neun aufeinanderfolgenden "Game Over" durchführen.

Gangster Town (Sega)

Nach jeder Runde, in der die Aufgabe nicht erfüllt wurde, erscheint der "Game Over"-Screen. Wenn man den Hut trifft, der dort dem Spieler vom Kopf fliegt, kann man weitermachen, wo man aufgehört hat; ansonsten darf man nochmals üben.

Blade Eagle 3D (Sega)

Zur Auswahl der Runden müßt ihr während des Ladebilds mit dem Joypad oder Joystick folgendes machen: Steuerung ganz nach unten ziehen und eine kreisförmige Bewegung im Uhrzeigersinn durchführen, bis die Ausgangsposition wieder erreicht ist. Nun erscheint eine kleine weiße Zahl rechts des Schriftzugs auf dem Ladebild. Jetzt lassen sich die Levels 0 bis 8 anwählen, wobei 0 der erste ist.

Man kann das Sportpad zwar genauso gut dazu verwenden, es ist aber nicht so effektiv wie Joystick oder Joypad. Man rollt mit ihm einige Male nach unten, um dann die Kugel mehrmals im Uhrzeigersinn rotieren zu lassen.

Alex Kidd in Miracle World (Sega)

Bei "Game Over" haltet ihr das Controlpad nach oben gedrückt und betätigt achtmal Knopf 2. Ihr müßt aber mindestens 400 \$ besitzen.

Space Harrier (Sega)

Das Spiel läßt sich nach folgenden Bewegungen neunmal in Folge weiterführen: hoch, hoch, runter, runter, links, rechts, links, rechts, runter,

Alex Kidd: The Lost Stars (Sega)

Dieses Game hat 14 Levels. Es gibt sieben verschiedene, von denen jeder einmal wiederholt wird. Dabei ist die Grafik zwar dieselbe, nicht jedoch das Spiel. So tauchen z.B. Gegenstände der ersten sieben Levels in den Wiederholungen woanders oder gar nicht auf, es erscheinen mehr Feinde, und man sollte mit seiner Lebensenergie vorsichtiger umgehen.

Wer irgendwo rausfliegt, kann das Game an dieser Stelle fortsetzen. Routiniertere Spieler können versuchen, sich auf drei Fortsetzungen zu beschränken (wie es bei den meisten Sega-Spielen der Fall ist) und so weit wie möglich zu kommen.

Thunderblade (Sega)

Wer rausgeflogen ist, drückt das Controlpad diagonal nach rechts unten und hält gleichzeitig Knopf 2 gedrückt. Sofort geht's da weiter, wo man eben versagt hat.

Iron Tank (NES)

Um die Pläne der Invasoren zu durchkreuzen und die eigene Mission tief hinter den feindlichen Linien zu beginnen, muß man folgenden Schlüsselcode verwenden:

2 1 1 0 9 4 4

Diese heimliche Aktion befördert den Spieler geradewegs vor das gegnerische Hauptquartier, wo eine Menge Verstärkung wartet. Er muß nur noch die Zusatzteile aufsammeln und sich den Weg durch die feindliche Festung hindurch zu der außerirdischen Superwaffe ballern, um anschließend den spannenden Schluß des Spiels zu erleben!



KONSOLENTIPS II

Aztec Adventure (Sega)

Um den gewünschten Level anwählen zu können, müßt ihr folgende Bewegungen schnell und präzise durchführen.

Nachdem der Titel *Aztec Adventure* während des Ladebilds durchgescrollt ist, das Joypad schnell fünfmal hintereinander nach oben drücken. Wenn Nino nach links läuft und die anderen Figuren folgen, das Joypad einmal links drücken und dann einmal nach unten.

Hat alles soweit geklappt, erscheint ein kleiner Nino rechts der Schrift. Darunter befinden sich zwei Zahlen. Mit dem Joypad kann man nun die Levels 1 bis 11 anwählen (wenn man schnell genug ist). Anschließend wechselt der Bildschirm sofort zum gewünschten Level.

Wenn der Screen mit dem Regenbogen und den Spielfiguren auftaucht, kann man den Soundtest machen. Bei Erscheinen der Gesichter muß man das Joypad erst einmal nach links und dann zwanzigmal nach rechts drücken. Rechts vom Regenbogen erkennt man dann einen kleinen Nino und darüber einen Fleck, in dem die Zahlen der Soundtests erscheinen. Nun kann man von 1 bis 7 wählen. Mit Knopf 1 auf dem Kontrollbrett lassen sich einzelne Stücke bestimmen. Mit 00 und anschließendem Druck auf Knopf 2 wird das Ganze beendet.

Jetzt noch einige Tips zum Spiel selbst. Um die beiden Geisterblumen in Level 1 zu zerstören, müßt ihr mit dem Schwert nach ihrem Stiel schlagen. Stecht dreimal zu, und zieht euch zurück. Hat die Blume dreimal geschossen, könnt ihr weitere drei Mal zustechen. So geht es etwa zwölfmal, bis die Blumen erledigt sind.

Um den versteckten Wunschbrunnen in Level 5 (Ruinen) zu finden, sind hier zunächst alle Gegner in die ewigen Jagdgründe zu schicken. In dem Raum mit den Vasen müßt ihr dann in die rechte Ecke gehen, dort alles

außer dem Geld fallen lassen und erst zuletzt eine Geldtasche ablegen. Es erscheint dann eine Fee, die eure Energie wieder auffüllt.

Kenseiden (Sega)

Hier müßt ihr für die Auswahl der Runden vor dem Einschalten des Systems die Knöpfe 1 und 2 drücken. Sie werden so lange festgehalten, bis das Titelbild geladen ist. Dann loslassen und die linke obere Ecke des Controlpads zusammen mit Knopf 1 drücken. Es erscheint nun die Rundenauswahl, gefolgt von einer Zahl. Der gewünschte Level wird mit dem Joypad angewählt; das Spiel startet ihr mit einem Druck auf Knopf 1 oder 2.

Afterburner (Sega)

Wenn man hier nach "Game over" den Steuerknopf nach oben drückt und dann Knopf 1 und 2 gleichzeitig betätigt, geht es noch zweimal weiter. Das funktioniert aber nur bis zum 8. Level. Um fast unbegrenzt weitermachen zu können, muß man während des Ladebilds den Pausenknopf 100mal drücken und dann das Spiel starten. Bei Level 18 ist allerdings auch damit Schluß.

Mighty Bomb Jack (NES)

Mit dem ersten Männchen geht ihr in den 17. Level und trefft dort elfmal den unzerbrechlichen Block in der Mitte des Bildschirms. Das erlöst *Mighty Bomb Jack* aus dem Block und verwandelt alle Objekte auf dem Bildschirm in Bonusteile.

Mike Tyson's Punch Out (NES)

Hier ist ein Code, mit dem man einen Screen herbeizaubern kann, der alle Namen der Programmierer und Designer des Spiels auflistet. Man gibt ihn ein, wenn das Schlüsselwort abgefragt wird. Er lautet folgendermaßen:

1 0 6 - 1 1 3 0 1 2 0

Wenn die letzte Zahl eingetippt ist, muß man den SELECT-Knopf gedrückt halten und A sowie B gleichzeitig betätigen. Nachdem der Boxhandschuh über den Bildschirm gewandert ist, erscheinen die Namen so lange, bis das Spiel neu gestartet wird.

Zu einer neuen Weltmeisterschaft kann man antreten, wenn man *Iron Mike* das erste Mal geschlagen hat. Man gibt den Code ein und kann dann gegen King Hippo, Great Tiger, Piston Honda, Soda Popinski, Bald Bull, Don Flamenco, Mr. Sandman, Super Macho Man und Tyson in einem neuen Ring kämpfen. Wenn das Paßwort abgefragt wird, tippt man folgendes ein:

1 3 5 7 9 2 4 6 8 0

Nach Eingabe der letzten Zahl hält man wieder A und B sowie gleichzeitig SELECT gedrückt. Schon geht die Prügelei in neuer Aufstellung weiter.

Metal Gear (NES)

Um sich bis zum Ende dieses Abenteuers durchzuschlagen zu können, muß man bei der Paßwortabfrage folgenden Code eingeben:

WZRJZ QZZZD
UJ510 UIQZZ
NZRZE

Anschließend dreht man sich nach rechts und benutzt den linken Aufzug, um zu entkommen und das Spiel zu beenden!

Adventure Island (NES)

Um die spezielle Fortsetzungsmöglichkeit zu aktivieren, muß man die Hudson-Biene am Ende des ersten Levels finden. Um sie zu Gesicht zu bekommen, geht man nach rechts in die Richtung, in die man zuvor den Level beendet hat. Am Ende der Plattform muß man springen, um ein verstecktes Ei zum Erscheinen zu bewegen. Da ist dann die Axt draufzuwerfen, um die Biene zu befreien. Man schnappt sie sich und beendet die Runde, indem man rechts

über die Ziellinie geht. Danach kann man das Spiel unbegrenzt fortführen.

Gunsmoke (NES)

Wer das Spiel mit einem Maschinengewehr und 300 Pakungen Munition beginnen will, muß A viermal betätigen, anschließend viermal SELECT und dann das Joypad oder den Joystick zweimal nach rechts drücken. Das Ganze wird während des Titel-Screens durchgeführt. Diese kleine Aktion ist besonders hilfreich, wenn man einen Joystick mit Dauerfeuer besitzt.

Seicross (NES)

Es gibt eine Möglichkeit, da weiterzumachen, wo man gerade rausgeflogen ist. Wenn der letzte Kämpfer ins Gras gebissen hat und das berühmte "Game Over" erscheint, nicht verzagen. Man hält einfach den A-Knopf zusammen mit START gedrückt. Schon geht's an derselben Stelle weiter.

Ein anderer Geheimtip ermöglicht die Einstellung des Schwierigkeitsgrades von *einfach* bis *ziemlich schwer*. Dazu benötigt man zwei Joysticks o.ä. und schließt sie an die Ports von Spieler 1 und 2 an. Den Joystick an Port 2 drückt man nach links, genauso, wie A und B dabei gedrückt sind. Anschließend wählt man mit dem Joypad bzw. Joystick an Port 1 den Schwierigkeitsgrad, indem man A betätigt, und selektiert das gewünschte Gebiet mit B. Drückt man eine Kombination von A und B, erhält man Levels, die bedeutend schwieriger sind als normalerweise.

Man kann bei diesem Game auch unzerstörbar werden. Dazu belegt man wieder beide Joystickports mit einem Controller. Genau wie bei der Einstellung des Schwierigkeitsgrades hält man dann den Joystick an Port 2 nach links und drückt gleichzeitig A und B. Wer anschließend hoch, hoch, runter, runter und dann START drückt, wird für den Rest des Spiels unbesiegbar.

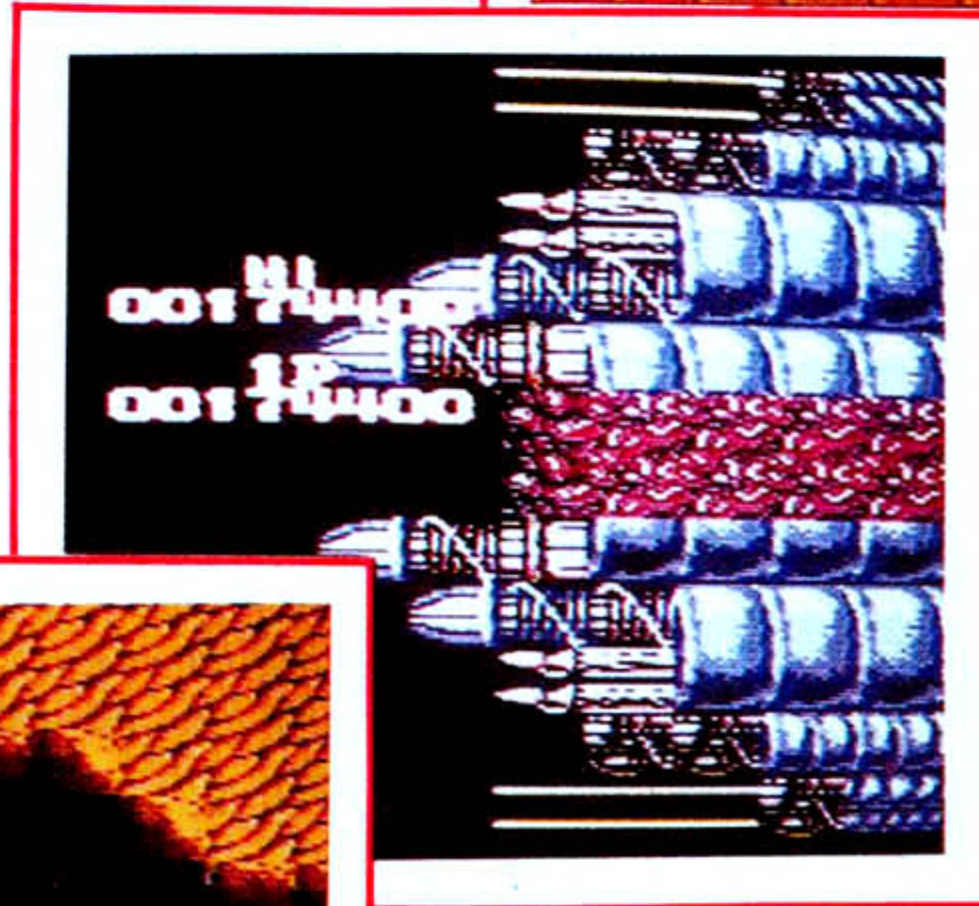


Legendary Wings

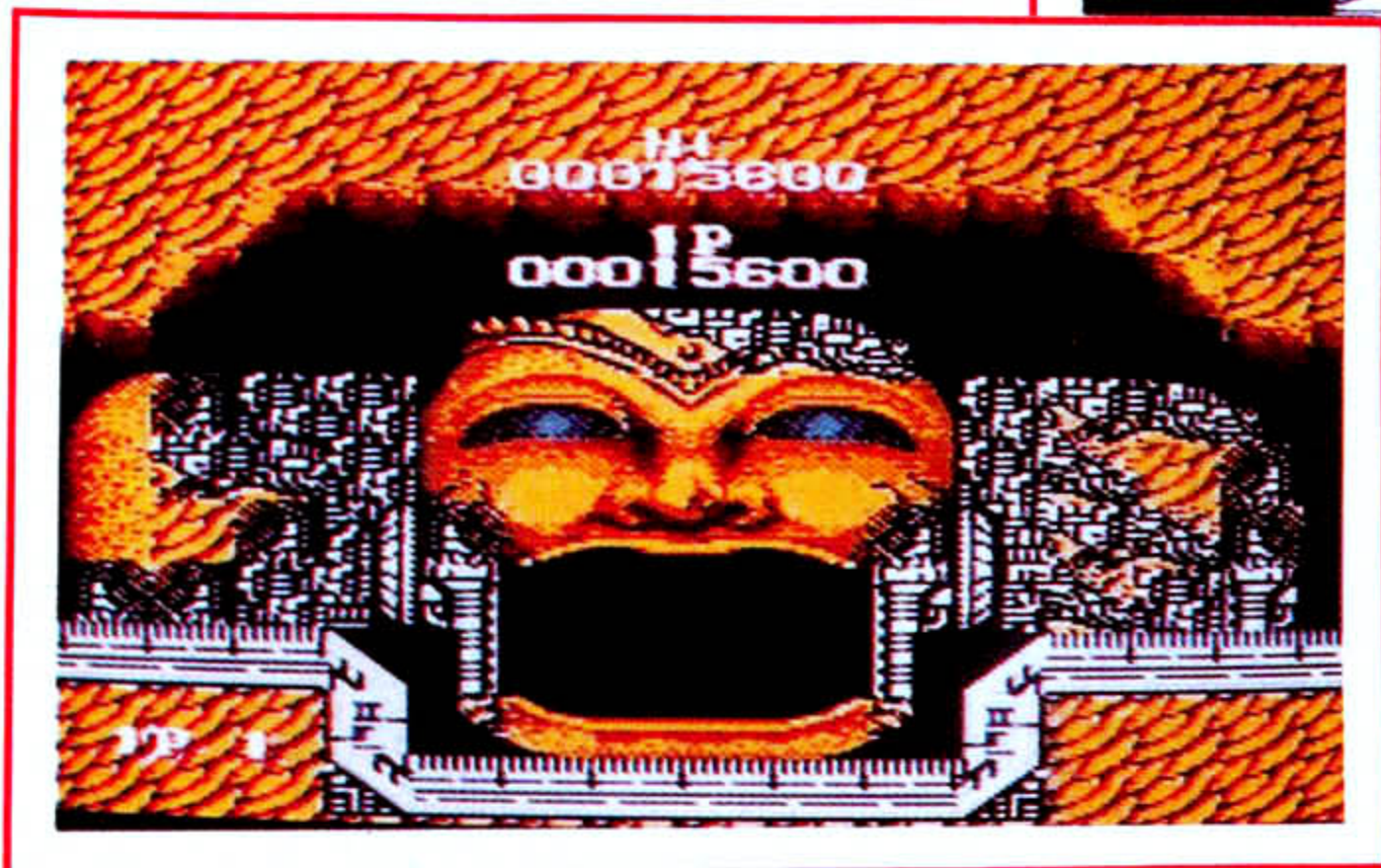
Bei den meisten Spielen muß irgendein Monster oder Bösewicht aus der Welt geschafft werden. Wenn nicht gerade wieder die armen Außerirdischen an der Reihe sind, greifen die Programmierer gern auf phantasievolle Untiere zurück. Ob Mutantenfrosch oder Killerschnecke, alles ist erlaubt. Wenn aber die Ideen ausgehen, muß halt der Teufel herhalten. Capcom scheint eine Vorliebe für das Kerlchen mit dem Pferdefuß zu haben. Oder hat es sich bei *Ghosts'n Goblins* doublen lassen?

Bei *Legendary Wings* schmiedet der Teufel niederträchtige

Das Scrolling erfolgt abwechselnd vertikal und horizontal. In den Abschnitten, die von oben nach unten scrollen, hat man zweimal die Möglichkeit, in eine Zwischenrunde zu gelangen. Eine davon kann allerdings tödlich ausgehen. Wird einer von euch nämlich von einem überdimensionalen Maul eingesaugt, findet ihr euch kurze Zeit später



NES



Bei *Legendary Wings* geht es wahrhaft diabolisch zu. Obwohl man noch mehr hätte daraus machen können, hat das Game keinen Pferdefuß – vielleicht das ein oder andere Hühnerauge.

stücke fangen an, langweilig zu klingen. Kurzum, es mangelt an Abwechslung. Spielen zwei Teilnehmer gleichzeitig, wird die Grafik manchmal erheblich langsamer.

Ein paar Ideen und Extras mehr hätten *Legendary Wings* bestimmt nicht geschadet. So geht es in der Masse der Neuerscheinungen unter. Mich hat das Modul nicht besonders beflügelt. Bei der Umsetzung des

Automaten auf das NES hat man den beiden Helden die Flügel gestutzt. Für das Nintendo gibt es Aufregenderes.

Legendary Wings (NES)
Hersteller Capcom, Info Bienengräber
Preis ca. 99 DM

★ Grafik	8
★ Sound	6
★ Motivation	6
★ Preis/Leistung	6

Martin Remmel

Pläne. Vor einigen Jahrtausenden, als die Menschen noch Flügel hatten, gab es zwei Männer, die ihm einen Strich durch die Rechnung machen wollten. Natürlich schlüpft ihr in die Rolle der beiden sympathischen Jungs. Also schnallt euch die Flügel an, und vergeßt das Kruzifix nicht.

Allein oder zu zweit im Simultanmodus fliegt ihr durch fünf Levels voller ballerwütiger Gegner. Extrawaffen werden nur spärlich eingesetzt. Es gibt lediglich Kapseln, welche die Schußkraft verstärken. Das Spektrum reicht vom Doppel- bis zum Fächerschuß. Netterweise raubt euch eine Kollision mit einem Gegner oder Geschoß erst die Extrawaffen, bevor ihr das Zeitliche segnet.

im Innern eines Aliens wieder. Habt ihr dagegen Glück, landet ihr in einer Bonusrunde mit zahlreichen Punkten, Kapseln und Herzen. Für jedes eingesammelte Herz dürft ihr nach dem Game over noch einmal im gleichen Level weiterspielen.

Legendary Wings spielt sich nicht schlecht. Die Hintergrundgrafiken sind sauber gezeichnet. Auf dem Bildschirm tummelt sich eine Unmenge von Sprites, und es fallen zahlreiche Schüsse. Die Idee mit den Zwischenrunden und Herzen ist auch ganz nett. In späteren Levels flaut der Spielspaß aber ziemlich ab. Man kämpft nämlich in jedem Abschnitt gegen die gleichen Obermonster. Die Grafiken wiederholen sich, und die Musik-

Videospielclub Cobra News

Für Mitglieder bieten wir eine Reihe phantastischer Serviceleistungen an:

- wöchentlich die neuesten Module aus USA, die besten Titel immer auf Lager!
- Wir bauen kostenlos euer NES um, daß 90% der amerikanischen und alle europäischen Module lauffähig sind!
- Testmuster, Tips und Tricks für alle Konsolen auf dem Markt!
- den Infrarotjoystick von Acclaim zum Sonderpreis! (Info anfordern!)
- einen Videoservice, der es euch ermöglicht, neue Module vor dem Kauf anzuschauen.

Interessenten wenden sich an den:

Videospielclub Cobra
Postfach 6
CH-4012 Basel



Wenn ihr mal bei einem Spiel nicht mehr weiterkommt oder einfach nur wissen wollt, was sich auf dem Spielmarkt tut – hier seid ihr richtig! Zusammen mit den anderen Lesern versuchen wir, eure Fragen zu beantworten.

Schreibt uns eure Probleme und eure Entdeckungen.

„Games Guide“ leistet Erste Hilfe.

Games Guide

Leserfragen

Mike Doran aus Lampertheim hängt bei *Ultima V*. Er sucht nach den Shards of Cowardice und Hatred. Die Koordinaten sind ihm zwar bekannt, es fehlt ihm jedoch eine genaue Wegbeschreibung. Wer kann hier helfen?

Peter Weinen aus Nürnberg hat sich bei *Pool of Radiance* total verheddert. Hier seine Fragen:

1. Wo wird die Waffe auf dem Podol Plasa versteigert, und wie kommt man an sie heran?
2. Was sollen die sechs heiligen Ledersymbole im Tempel von Podol Pasa?
3. Wie gelangt man in die geheimen Gänge in Kuto's Well?
4. Was macht der schwarze Fleck im Garten von Mendor?
5. Warum taucht Restal nicht am Main Well auf, wenn ich dort erscheine?

Wer dazu was auf der Pfanne hat, immer her damit!

Eine besondere Frage stellte uns Michael Bauman aus Gaggenau. Er will wissen, wie er bei *Police Quest II* das Kücken von Seargent Dooleys Schreibtisch verjagen kann.

Uwe Wilms hat Schwierigkeiten bei *Universal Hero*. Wie muß er sich dem Computer gegenüber identifizieren?

Populous-Tips

Die Welten in *Populous* werden durch eine Art Fraktal-Generator aufgebaut. In jedem Level verwendet das Programm drei Zahlen, welche die Welt erzeugen. Diese erhält das Programm durch den Namen der Welt. Jede Silbe entspricht einer Zahl.

Experimentiert einmal mit

Dreierkombinationen aus der folgenden Silbenliste. Nicht alle Verbindungen sind möglich. Sinnvolle Namen sind beispielsweise Hobditory (HOB-DIE-TORY), Caldiehill, Binozond oder Ringmped. Hier nun die Silbenliste:

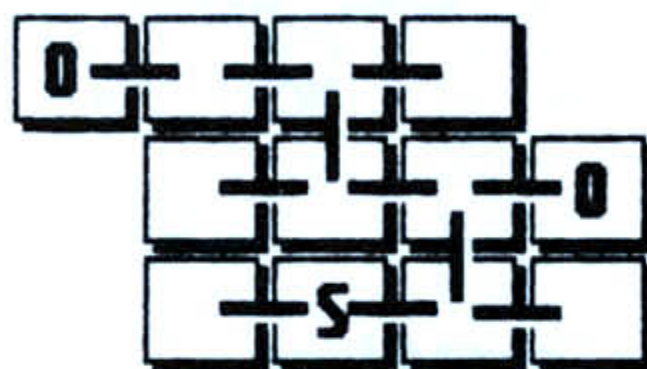
ring, very, kill, shad, hurt, weav, min, eoa, cor, jos, alp, ham, bur, bin, tim, bad, fut, mor, sad, cal,

imm, suz, nim, low, sco, hob, dou, bil, qaz, swa, bug, shi, hill, tory, hole, pert, mar, con, low, dor, lin, ing, old, pil, bar, met, end, las, out, lug, ill, ick, pal, don, ord, ond, boy, job, er, ed, me, al, t, out, ing, ogo, que, lop, sod, hip, kop, wil, ike, die, in, as, mp, di, oz, ea, us, gb, ce, me, de, pe, ox, a, e, i, o, u, t, y

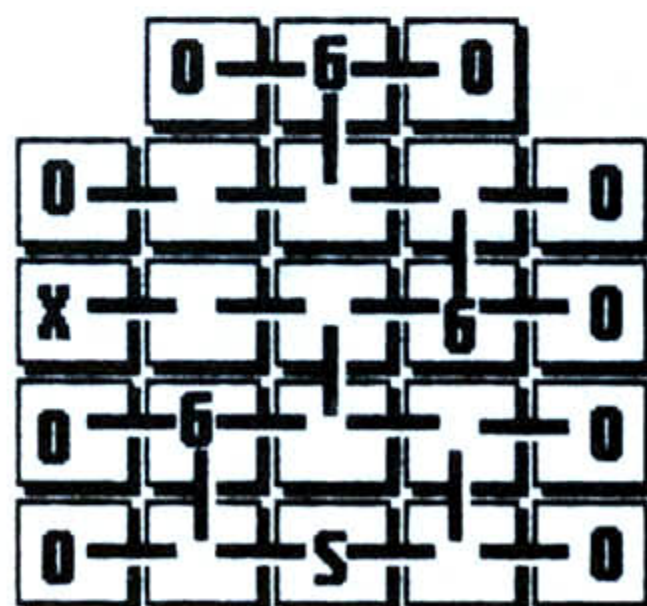
Frank Emmert

Fright Night – First Steps

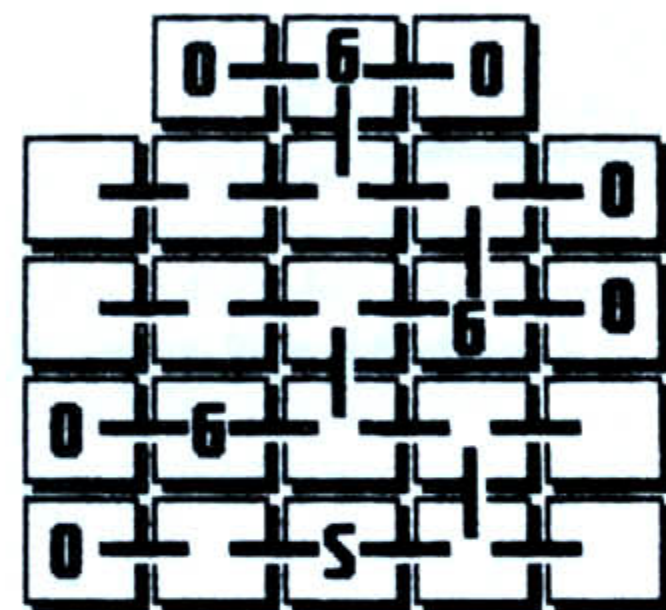
Montag



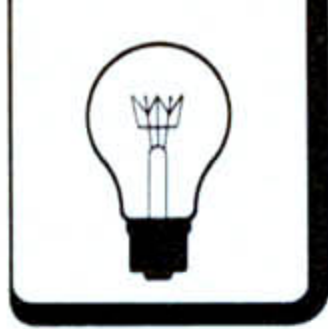
Mittwoch und Donnerstag



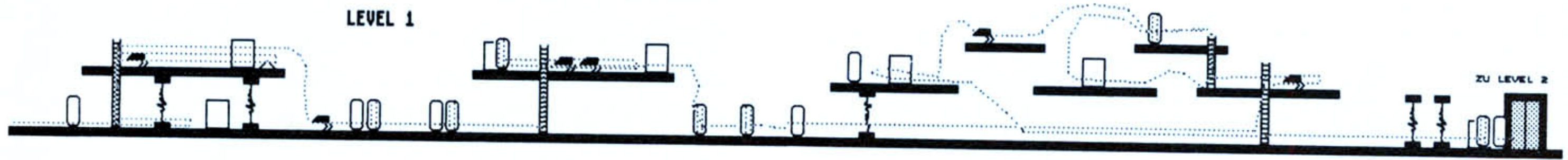
Dienstag



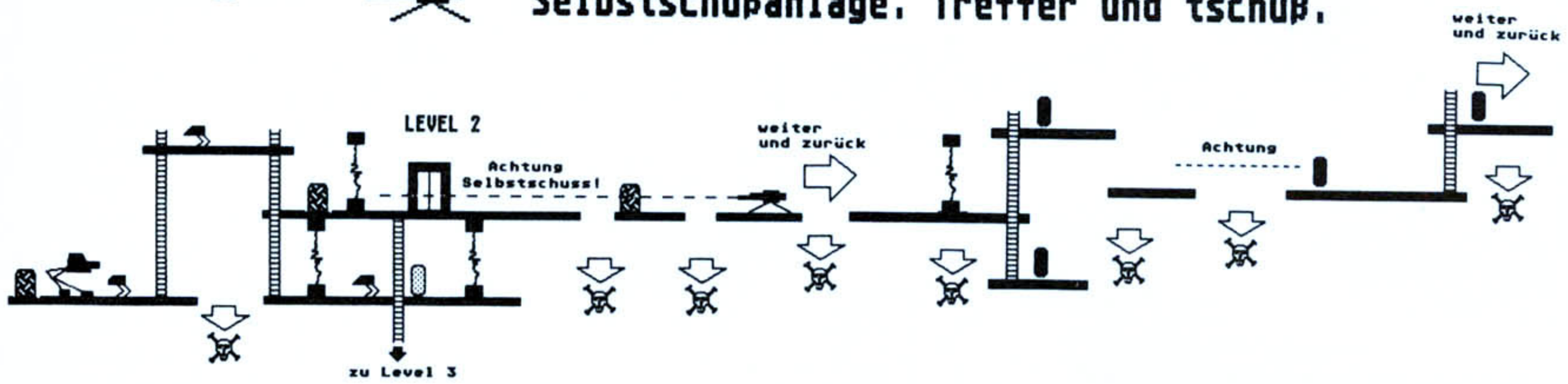
S Start
6 Geist
0 Opfer
X zusätzliches Opfer an Donnerstag



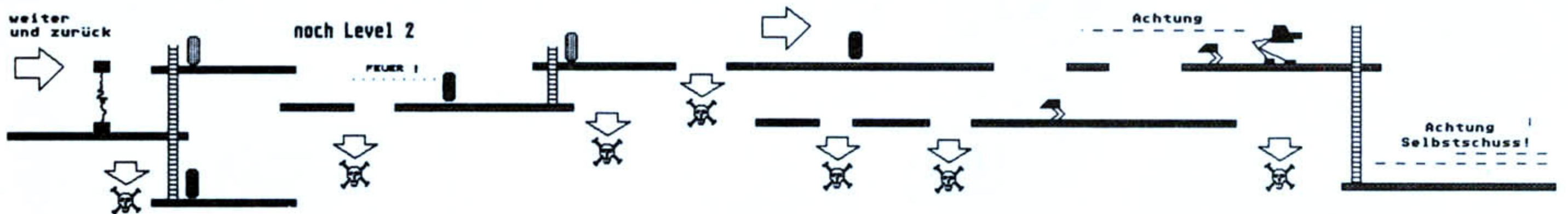
STORMTROOPER



Hier geht's runter. Aber nur einmal.
Selbstschußanlage. Treffer und tschüß.



schneller kleiner Bipod. Sondermunition.
großer Kampfroboter. Sondermunition.
Reaktoren für die Lasersperren.
Herumliegende Munitionsbehälter.



Laserbarriere. Reaktoren zerstören.



Level 3

zu Level 4

in diese Richtung weiter mit Level 3

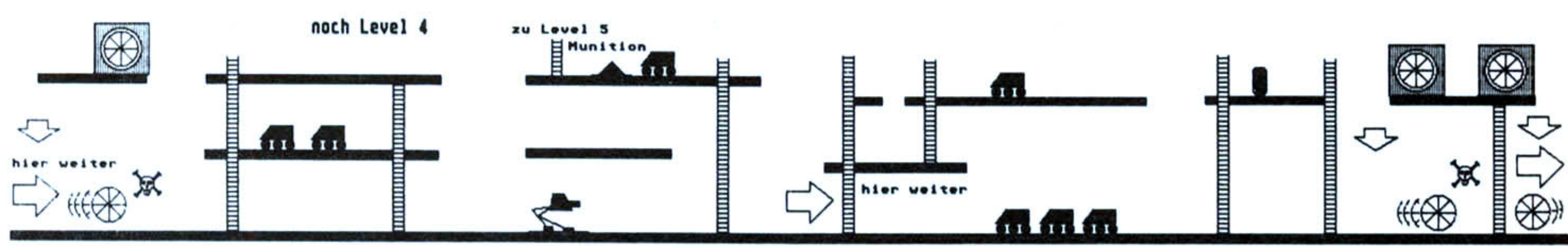
Das dritte Level muß nicht bewältigt werden, es ist gefährlich und bringt nichts, wer gleich ins vierte Level hochsteigt, bekommt 14000 Punkte Zeitbonus gutgeschrieben! Man sollte sich Level 3 höchstens zum Spaß anschauen. Deswegen lasse ich Level 3 auch hier aus.



GAMES GUIDE



● ■ □ ○ Humanoide Gegner verschiedener Art



● ■ Schnell kleine Panzer. Sondermunition.

■ ● Unzerstörbare große Metallkugeln.

● Mission gescheitert HIHIHI



So, aus Platzgründen geht's jetzt als Text weiter. Wer die ersten vier Levels geschafft hat, ist ohnehin schon ein recht routinierter Stormtrooper.

Während man das vierte Level sozusagen "durchrennen" konnte, kommt es im fünften Level auf exaktes Timing und präzise Sprünge an. Zeit lassen und jeden Schritt abschätzen! Besondere Gefahren sind herumliegende Minen und große, feuerstarke Panzer. Sofort hinwerfen und schießen. Munition sparen! Im nächsten Level gibt's keinen Nachschub, jeder Schuß muß sitzen!

Das sechste Level ist durch selbstschießende Laserschußanlagen gesichert. Man nützt die gleichmäßige Schußkadenz der Anlagen, um sie zu unterlaufen und mit Handgranaten zu zerstören. Am Ende des Levels erscheint eine Kampfmaschine, bei der man normalerweise ein Leben verliert. Nur in Ausnahmefällen gelingt die Zerstörung mit Dauerfeuer. Meistens reicht die restliche Munition nicht aus.

Das siebte Level ist ein reines Ballerlevel. Gleich zu Beginn nach links, von den drei Munitionsbehältern nur die Handgranaten nehmen, hinwerfen, umdrehen und sofort das Feuer eröffnen, die Gegner kommen in Dreiergruppen und schießen sofort. Am Ende des Levels erscheint ein riesiger Panzer, der ebenfalls ein Leben kostet. Vor der Tür zum achten Level liegen zwei Minen hintereinander! weit genug vorne abspringen, daß ihr nicht in die zweite lauft!

Der Munition wegen zurücklaufen ist tödlich und außerdem unnötig.

Im achten Level befindet sich der rebellische Professor. Vorsicht, er ist mit einer Pistole bewaffnet und reagiert! Er wirft sich hin und schießt zurück! Man muß ihn mit mindestens fünf Treffern eindecken. Ganz nach Rambo-Manier läßt der Schlußteil des Spiels auf eine baldige Fortsetzung hoffen...

Hartmut Ulrich

Komplettlösung Manhunter

Da hat er den Vorhang zugezogen und tagelang "gemänhanter"!

Manhunter, das Spiel von Sierra, das eine der nicht besonders oft vergebenen **SMASH-Gold-Medals** einheimen konnte, wurde von Werner "Goldi Hunter" Rätz für euch in Rekordzeit gelöst. Durch das neuartige Kommunikationsprinzip von *Manhunter*, bei dem nicht eine genaue Wortkombination verlangt wird, kommt es ausschließlich auf logisches Denken an. And here are the results of Bretten/Baden.

Für alle, die trotz des ausführlichen Handbuchs immer noch nicht wissen, was zu tun ist, wollen wir dies hier noch einmal kurz umreißen: Du bist ein Manhunter und mußt die dir gestellten Aufgaben lösen. Am Ende eines Tages gibst du die ermittelten Facts dem Computer weiter.

1. Tag

Im Bellevue Hospital wurde eingebrochen. Du findest dort eine Leiche. Es handelt sich um Reno Davis. Der MAD (nicht verwandt oder verschwägert mit Alfred E. Neumann oder dem Militärischen Abschirmdienst) zeigt dir, wo sich dessen Mörder herumgetrieben hat. Die Spur endet im Prospect Park.

Vor dem Ausflug ins Grüne machen wir noch einen Sprung in die Bar. Die wenig liebreizenden Typen, die dort herumlungern, fordern dich zu einer Mutprobe auf. Sie besteht darin, Wurfmesser zwischen die gespreizten Finger seines Gegenübers zu schleudern. Wenn das geschafft ist, darf man ein Spielchen an der Arcade-Maschine wagen. Hier gilt es, den direkten Weg einzuschlagen. Immer wenn ihr auf ein rotes Feld gekommen seid, wird eine der oberen Kewpie Dolls eliminiert. Die Reihenfolge, in der die Püppchen ihr Leben einbüßen, kommt nicht von ungefähr:

1. obere Reihe, dritte von links
2. mittlere Reihe, zweite von

links

3. untere Reihe, vierte von links

So, jetzt ist aber genug gespielt. Wir gehen in den Park. Bald erkennen wir das kleine Gebäude, in dem sich unser Gejagter in Luft auflöste. Auch der härteste Manhunter muß mal. Wie wir nun so dasitzen und unser Geschäft verrichten, betätigen wir die Wasserspülung, und schwupp werden wir in die Kanalisation gespült. Hier hilft nur eins: Nase zu und Augen auf! In diesen dunklen Gängen sind nämlich 12 Key Cards versteckt, die sich genau dort befinden, wo sich im Arcade-Spiel die roten Felder befinden. Das Labyrinth entspricht in seinem Aufbau ebenfalls dem Automaten. Hat man den Ausgang erreicht, findet man auch noch ein Medaillon.

Frohen Mutes begeben wir uns nun in den Vergnügungspark. Dort angekommen, fällt uns sofort ein heftig gestikulierender Schießbudenbesitzer auf. An seinem Stand geht es darum, mit einem Lederball Puppen abzuschießen. Spätestens bei deren Anblick fängt das Adventure-Herz heftig zu pochen an. Ihre Anordnung erinnert uns stark an das Videogame aus der Bar. Da wir die richtige Reihenfolge wissen, handeln wir entsprechend. Nach einem geglückten Versuch beginnt der Budenmeister zu grinsen. Aus lauter Dankbarkeit für diese nette zwischenmenschliche Reaktion zeigen wir ihm das Medaillon und erhalten dafür eine Data Card.

2. Tag

Im Grand Central Terminal wurde ein Roboter gestohlen. Wir klären den Fall auf. Um eine der drei tatverdächtigen Personen verfolgen zu können, fahren wir mit dem Augen-Cursor über die gewünschte und klicken sie mit der RETURN-Taste an. Danach färbt sich diese Person von Rot nach Gelb, und die Hatz kann beginnen.

Numero 1 entpuppt sich als rockbegeisterte Dame, die sich im Wretched Exxed Nightclub ein Konzert anhört. Um sie aufzustöbern, muß man erst einmal dort hineinkommen. Durch den Vordereingang ist das schlecht möglich. Dort steht nämlich ein Aufpasser, dem dein Gesicht gar nicht zu passen scheint. Also schleichen wir links um die Ecke und sehen uns, oh Graus, vier messerwerfenden, unfreundlichen Gestalten gegenüber. Den Wurfgeschossen weichen wir durch Ducken und Springen aus, bis wir alle Widersacher durch unsere geschickten Ausweichmanöver so entnervt haben, daß sie aufgeben.

Wenn wir dann endlich drinnen angekommen sind, werfen wir einen Blick auf die gespannt lauschenden Musikfreunde. Kümmert man sich hier allerdings um den falschen, kommt der Bodyguard und befördert einen nach draußen. Dies geschieht zwar auch bei unserer Zielperson, der Dame im modischen rostbraunen Kapuzenkostüm, aber beim Handgemenge mit ihr verliert sie eine Key Card, die man schleunigst an sich bringen sollte. Damit sind es nun schon zwölf!

Zurück in der stinkenden Kanalisation finden wir die noch ausstehende dreizehnte. (Ob diese schon vorher auf ihrem Platz lag, konnten wir nicht feststellen; vielleicht haben wir sie ja auch bei unserem ersten Versuch in den Kanälen schlichtweg übersehen.) Damit sind wir nun gewappnet für all die Dinge, die noch kommen sollen.

Observationsobjekt Numero 2 trifft sich bei Vend-O-Delli mit einer weiteren Person und begibt sich mit ihr in den Central Park, wo die Spur bei den Strawberry Fields endet. Bei Vend-O-Delli schauen wir andächtig auf das Bild, das links hinten an der Wand hängt. Wir lesen den Namen Harvey und merken uns diesen. Danach begeben wir uns in den Central Park, wo äußerste Vorsicht geboten ist. Er ist nämlich über und über mit Tretminen verseucht, die einem nicht gut bekommen.

Bevor wir auf die erste Leiche stoßen, nehmen wir noch eine Eisenstange an uns, über die wir beinahe gestolpert wären. Bei der Leiche liegen einige persönliche Dinge verstreut auf dem Boden herum. Auf dem Taschentuch steht der Name H. Osborne, auf einem Notizzettel ein weiterer, und zwar Anna. Da wir uns den Namen Harvey ja förmlich in unsere Gehirnwindungen eingebrannt haben, beginnen wir zu kombinieren: Anna und Harvey Osborne! Wenn wir nun das MAD-Info anklicken, erfahren wir die Adresse der beiden. Dort finden wir nicht nur die Leiche von Anna, sondern auch noch einen Schlüssel, den wir selbstverständlich an uns nehmen.

Objekt Numero 3 verschlägt es ins American Museum of Nature History. Hier kommen nun die 13 Key Cards zur Anwendung. Dem Türenplan könnt ihr die genaue Reihenfolge entnehmen. Alle Türen lassen sich mit den Karten öffnen, nur die letzte nicht. Plötzlich taucht ein gar garstiger Gnom auf, der aber nach Sichtung des Medaillons eine geistige Wende von 180° vollführt und uns sogar die letzte Tür entriegelt. Hinter dieser (man ist ja schließlich schon abgehärtet) taucht die nächste Leiche auf. (Habt euch doch nicht so!) Bei näherem Hinschauen finden wir das Modul B, das wir uns natürlich grapschen. Außerdem fällt unser Blick auf eine Tätowierung, die man sich merken sollte.

3. Tag

Auf dem Greenwood Cemetery ist ein toter Orb gefunden worden. Wir kümmern uns natürlich auch darum und schauen uns mit Hilfe von MAD den Fluchtweg des Mörders an. Als erstes suchen wir die Kirche auf. Hier gilt es, auf der linken Seite drei Kerzen anzuzünden, und zwar diejenigen, die uns mit der Tätowierung "empfohlen" wurden. Nun öffnet sich eine Nische über dem Altar. In ihr entdecken wir nicht nur das Modul A, sondern auf der Innenseite der Tür auch noch zwei Zeichen. Überflüssig zu erwähnen, daß diese eine tiefere Bedeutung haben.

In Abduls Bar, wohin der Flüchtige sich mit einer Begleitperson begeben hat, zeigt uns der Mann hinter dem Tresen ein Tableau mit verschiedenen Symbolen. Wir greifen zu, und zwar richtig: ein Kreuz für die Kirche und die zwei uns bekannten Symbole. Greift man daneben, heißt es Kopf ab! Macht man's richtig, ergeht es einem auch nicht viel besser. Es öffnet sich dann eine Falltüre, und man findet sich einmal mehr in dunklen Verliesen wieder. An der Wand hängt ein Bild, auf dem eine Zahlenkombination grafisch dargestellt ist. Auch hier gilt es, keinen Fehler zu machen, sonst wird man zur Flunder breitgedrückt. Der Einfachheit halber hier die vier Bildkombinationen, die gefordert werden: 41, 1031, 264 und 425.

Das letzte Tor öffnet sich, und man findet dahinter, na was wohl? Natürlich eine Leiche. Es kommt ja auf eine mehr oder weniger nicht an, oder? Der Tote hat nicht nur auf seiner Stirn das uns vertraute P für Phil, sondern auch noch einen Namen am Revers aufgesteckt. Er lautet Harry. Gleich rechts um die Ecke haben wir ihn endlich: Phil in voller Aktion. Ein gelungener Angriff unsererseits verleitet ihn zur Flucht. Vorher fällt ihm allerdings noch ein Zettel aus der Tasche, den wir natürlich auch diesmal an uns nehmen. Man weiß ja schließlich nie, für was das alles gut sein kann! Auf ihm steht die Zahl 843769.

Unsere nächste Station ist das Theater. Das Bild der netten Dame ganz links hängen wir ab und entdecken darunter einen Tresor. Die erforderliche Kombination lautet 843769! Im Safe ist eine Mitteilung deponiert, die natürlich auch nicht rein zufällig herumliegt. Auf dem Zettel steht UCUC.

Durch die Abfrage von MAD erhalten wir die Adresse von Harry Jones. Wie man auf diesen Namen kommt? Ganz einfach. Die Daten auf den beiden rechten Bildern im Theater sind identisch mit denen auf dem Grabstein, vor dem der Orb aufgespießt worden war. (Tja,

Kids, ihr müßt schon konzentriert zu Werke gehen, sonst wird das nichts!) Es folgt: Grabstein + Jackenrevers = Harry Jones! In dessen Wohnung steht ein Radio. Da wir die Musik absolut nicht hören können, nehmen wir die Eisenstange und zertrümmern den Apparat. Heraus kommt das Modul C, das wir schleunigst an uns nehmen.

Irgendwann sollte es einem gelingen, die Adresse von Phil herauszubekommen. Dafür verlangt der MAD jedoch Vor- und Zuname. Es helfen also nur detektivischer Spürsinn und etwas Glück. Der Tote im Park kritzelte mit letzter Kraft und mit seinem eigenen Blut drei Buchstaben an den Stein: Coo... Hier benötigt man nun etwas Glück. Nach mehreren Anläufen ist man einen Schritt weiter; unser Mann heißt Phil Cook! In seiner Wohnung (Arbeitsplatz, Büro) im Empire State Building weckt ein Computer unser Interesse, worauf wir diesen einschalten. Das Paßwort errät ja nun fast jeder: UCUC.

Sogleich wird klar, daß sich hier eines der Zentren der Orbs befindet, von dem aus man das weitere Geschehen manipulieren kann. Es reicht aber fürs erste, wenn wir den Bewachungsroboter im Krankenhaus weglocken, damit er den Eingang nicht weiter versperrt. Am besten schickt man ihn in die Halle, die er bewachen soll. (Alpha Security – Hall Protection). Nun ist der dritte Tag zu Ende, und wir haben freien Zutritt zum Inneren des Hospitals.

4. Tag

Hier taucht zum ersten Mal der Verdacht auf, daß die Männer von Sierra an einen zweiten Teil von *Manhunter* denken. Der befehlgebende Orb teilt uns nämlich mit, daß man am nächsten Tag nach Chicago versetzt wird, wenn man auch die Aufgaben des vierten Tages mit Brauvour erledigt hat. (Jemand hat den Computer durcheinandergebracht. Bring das wieder in Ordnung!) Die Reparatur des Compis ist nicht allzu schwierig. Das erste Teilchen, das den

Trichter verläßt, ist mit dem Cursor zu verfolgen und zu markieren.

So, und jetzt nichts wie hin zum Bellevue Hospital. Der Bewacher ist weg, und wir begeben uns in das Innere des Gebäudes. Doch kaum stehen wir im Gang, werden wir auch schon von einem Orb bemerkt, der unverzüglich einen Roboter zu Hilfe ruft. Gegen diesen sind wir machtlos. Er greift uns und befördert uns recht unsanft in eine Kammer, die mit Skeletten übersät ist. An der Wand erspähen wir eine Luke, die sofort unsere Aufmerksamkeit auf sich zieht. Ein Blick hindurch läßt uns die Nackenhaare zu Berge stehen. Auf einem Förderband rollen ununterbrochen Leichen unter eine Messervorrichtung, wo sie fein säuberlich zerstückelt werden. (Erinnert fatal an die Moulinette von Moulinex.) Das so gewonnene Hackfleisch dient den Orbs als Nahrung.

Nach einiger Zeit scheinen den Köchen die Zutaten ausgegangen zu sein, und unser Orb verläßt zusammen mit seinem Roboter und dessen Helfer die Räumlichkeiten. Wir lungern natürlich nicht tatenlos herum, greifen zur Eisenstange, brechen damit das Fenstergitter aus seiner Halterung und klettern in den vor uns liegenden Raum. In der Maschine, die das Förderband steuert, steckt das Modul D. Es sollte das letzte gewesen sein. Mit Hilfe der Fördereinrichtung gelangen wir nach draußen. Dort steht uns ein weiteres Intermezzo bevor. Solltet ihr es tatsächlich schaffen, heil oben anzukommen, macht es einen Plumps, und man findet sich auf dem Gehsteig vor dem Krankenhaus wieder.

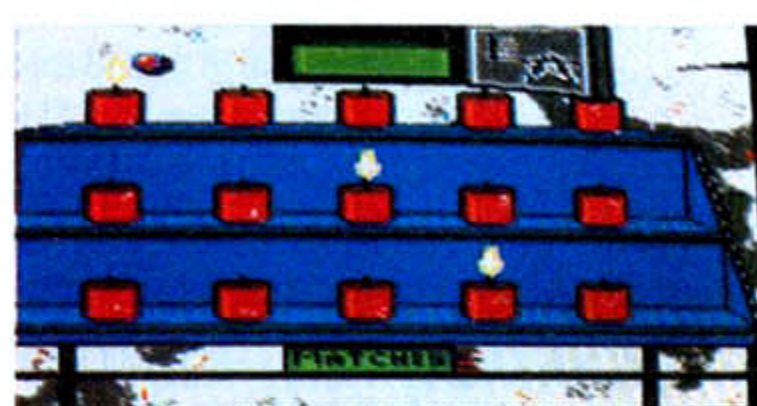
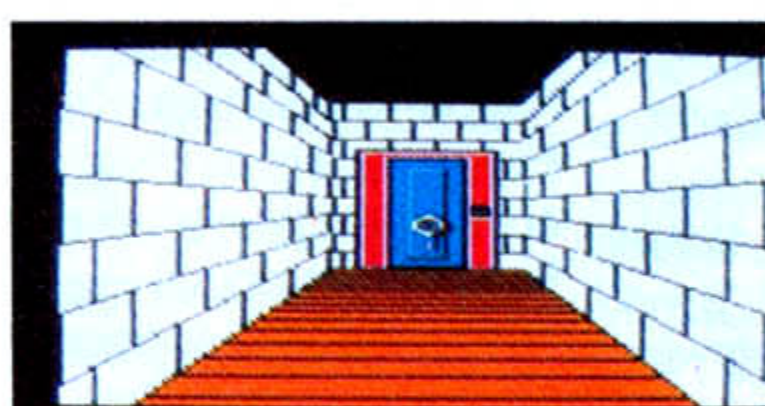
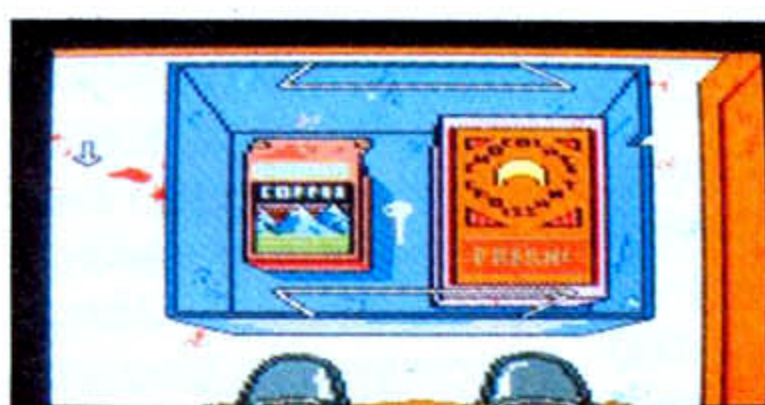
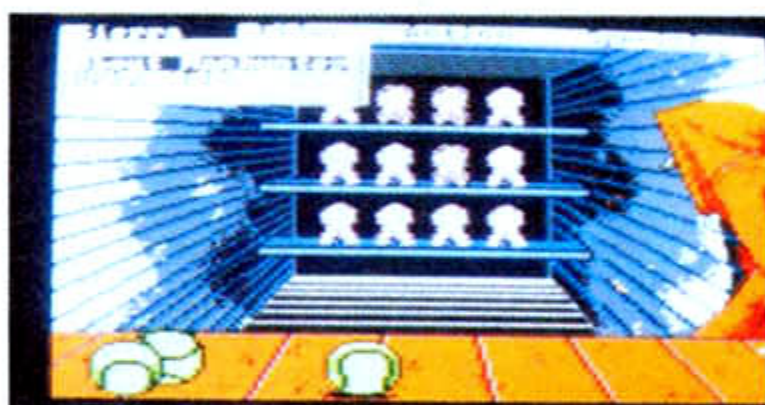
Das Game neigt sich dem Ende zu. Im Grand Central Terminal finden wir ein Raumschiff der Orbs. Es ist leer und verlassen. Die Eisenstange erweist sich hier einmal mehr als wichtiger Helfer. Im Handumdrehen sitzen wir im Cockpit und betrachten die Armaturen. (Damit ihr die Reihenfolge der zu betätigenden Schalter einhalten könnt, haben wir auch davon

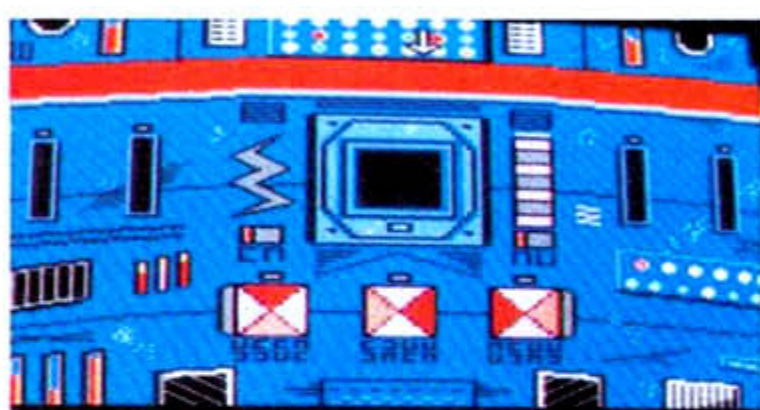
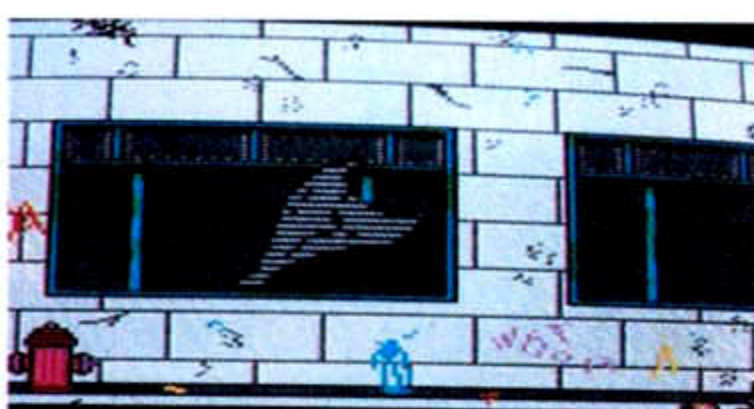
eine Skizze angefertigt!) Zuvor schiebt man jedoch die vier Module in die dafür vorgesehenen Schächte. Ist alles erledigt, öffnet sich eine Luke, und man kann nach draußen entschweben. Hier folgt das vorerst letzte Zwischenspiel, das da endet, wo im Prinzip alles anfang, nämlich in der Kloschüssel des Parkhäuschens.

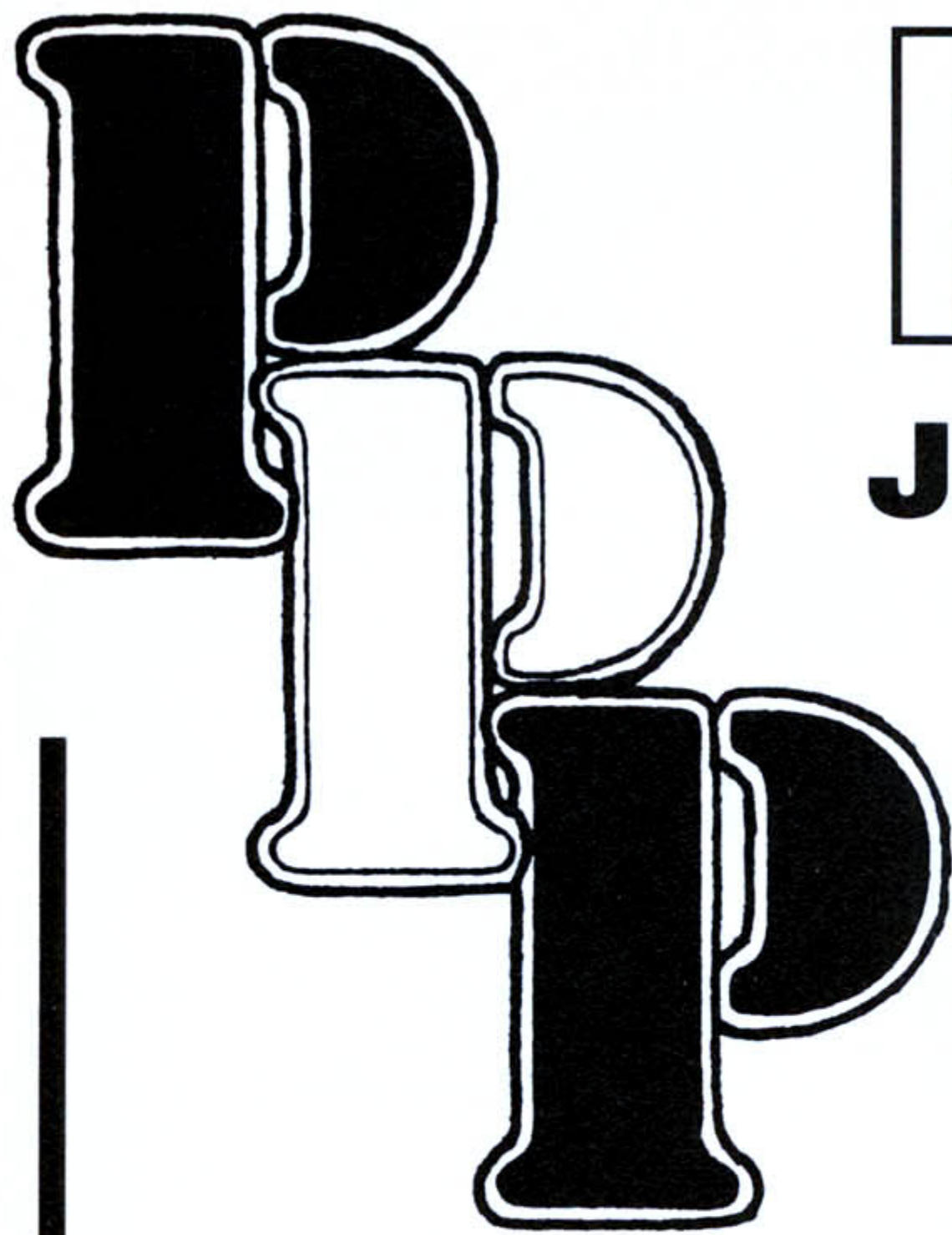
Unterdessen war unser Kontrahent Phil Cook nicht untätig. In einer Sequenz sieht man ihn in seinen Raumgleiter einsteigen und losdüsen. Über den Bildschirm erschließen wir uns einen Closer Look und sehen unter uns Manhattan in voller Pracht. Wir sitzen nun im Raumschiff, das mit vier Bomben bestückt ist (dies erfuhren wir von Phils Computerterminal), und langweilen uns. Was liegt da näher, als die vier orbverseuchten Orte zu zerstören, die da sind: Bellevue Hospital, Empire State Building, Grand Central Terminal und ...?

Na, erinnert ihr euch noch an den ersten Tag, wo wir in den Besitz der Data Card gelangten? Da stand irgendwas von einer Lady, die man rechtzeitig zerstören sollte. Wenn ein New Yorker von "seiner Lady" spricht, meint er nicht etwa seine Frau oder seine Schwiegermutter; er redet von der Statue of Liberty, der Freiheitsstatue. Und genau diese ist es auch, die uns unsere Mission erfüllen läßt.

Hinderlich an der ganzen Geschichte ist nur, daß uns Phil auf Schritt und Tritt oder, besser gesagt, auf Gleit und Flug verfolgt und uns an den Kragen will. Hat man es trotz allem geschafft, landet man in den Straßen der Metropole. Flugs sind auch schon einige freundlich gesinnte Mitmenschen zur Stelle, die einen frenetisch feiern. Doch jetzt kommt's; Phil gibt nicht auf. Langsam steuert er von oben auf die versammelte Menschenmenge und eliminiert alle bis auf dich. Du bist natürlich herzlich dazu eingeladen, auch den zweiten Teil von *Manhunter* zu kaufen und der Dinge zu harren, die da noch kommen mögen!







POWER

JEDE MENGE HEISSE

GAME & WATCH



Wide Screen



645 0105



645 0027



645 0030



645 0102



645 0106



645 0022

Preise

NINTENDO

Wide Screen-Serie

- 645 0021 Parachute – Sprung in die Hölle **46,90**
- 645 0022 Octopus – Schnapp' den Schatz **46,90**
- 645 0027 Fire – Rettung mit Sprungtuch **46,90**
- 645 0030 Snoopy spielt Tennis **46,90**
- 645 0101 Donkey Kong Jr. **46,90**
- 645 0102 Mario's Zement Fabrik **46,90**
- 645 0103 Manhole **46,90**
- 645 0104 Tropical Fish **46,90**
- 645 0105 Super Mario Bros. **46,90**
- 645 0106 Climber – Bergsteiger **46,90**
- 645 0107 Ballon Fight **46,90**

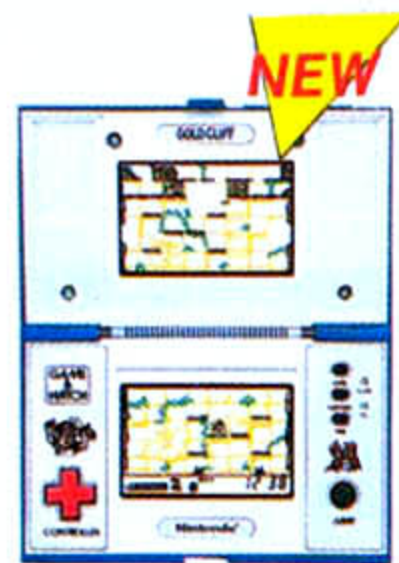
Multi Screen-Serie

- 645 0051 Öl-Panic **64,90**
- 645 0052 Donkey Kong **64,90**
- 645 0054 Green House **64,90**
- 645 0055 Donkey Kong II **64,90**
- 645 0056 Mario Bros. **64,90**
- 645 0058 Life Boat-Rettung aus Seenot **64,90**
- 645 0061 Squish **64,90**
- 645 0062 Bomb Sweeper **64,90**
- 645 0063 Safe Buster **64,90**
- 645 0064 Gold Cliff **64,90**

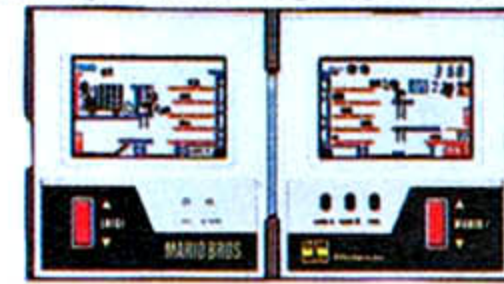
Micro Vision-Serie

- 645 0301 Boxing **69,90**
- 645 0302 Donkey Kong III **69,90**
- 645 0303 Donkey Kong Hockey **69,90**

Multi Screen



645 0064



645 0056



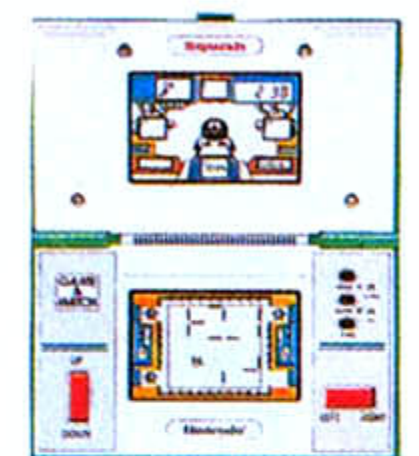
645 0052



645 0063



645 0055



645 0061

Micro Vs.



645 0303



645 0301



645 0302

PER POST

IDEEN DIREKT VON SMASH!!

STRAIGHT CONTROL

super

Na, rauft ihr euch schon die Haare, weil ihr feststzt und einfach nicht weiterkommt?

Bei uns gibt's alle Komplettlösungen der SIERRA-Adventures!

Jede Lösung kostet schlappe **12,-DM**, wer so schlau ist und bestellt sich gleich alle zusammen, der bekommt sie sauber geheftet im Ringbuch für lächerliche **79,-DM**.

Wenn das nix is!!

KOMPLETT LÖSUNGEN

- King's Quest I-IV
- Police Quest I-II
- Space Quest I-III
- Goldrush
- Manhunter
- Larry I-II



SIERRA®

Speed King



Navigator

nur **35,-**

nur **44,-**

euch fehlen noch Hefte?

SMASH 2/89, 3/89

je **6,50**

Stehsammler 13,50

mit Aufkleber!



Name _____

Vorname _____

Str. _____

PLZ/Ort _____

Alter _____

Computersystem _____

Mindestbestellwert DM 10,-. Kein Bargeld und keine Postscheck- oder Banküberweisung tätigen.

Ich wünsche folgende Bezahlung:

- Nachnahme (zzgl. 6,50 DM Versandkosten, Ausland + 10,- DM)
- Vorkasse (zzgl. 4,- DM Versandkosten, Ausland + 6,- DM)
- Bankabbuchung (zzgl. 4,- DM Versandkosten)

Well,

ich möchte so schnell wie möglich:

Anzahl	Titel	Preis

Datum/Unterschrift _____

Coupon ausschneiden, auf Postkarte kleben und einsenden an:

SMASH Power Per Post
Postfach 1640
7518 Bretten



BATTLETECH



Du willst ein hervorragender Mech-Krieger wie dein Vater Jeremiah Youngblood werden? Nun gut, dann steht dir ein langer und harter Weg bevor, ehe du dich Krieger nennen darfst. Am Anfang solltest du regelmäßig die Mech-Schule besuchen und dich im Umgang mit den gigantischen Kampfkolossen üben. Du bekommst die verschiedensten Aufgaben gestellt, die jeweils gelöst werden müssen, damit du an die nächste, schwierigere Herantreten kannst.

Vor jeder Aufgabe sollte man den richtigen Mech wählen, denn einmal ist Geschwindigkeit gefragt, das andere Mal Kampfkraft. Zwischen den einzelnen Trainingseinheiten ist es wichtig, sich ein wenig in Citadell umzusehen, mit den anderen Kadetten eine Unterhaltung zu führen oder sich bei einem kleinen Nickerchen zu erholen.

Man hat allerdings ein ständiges kleines Problem, die Geldknappheit. Du hast nun zwei Möglichkeiten: Entweder gibst du dich mit spärlichen Zinsen zufrieden, oder du versuchst, durch riskante Aktiengeschäfte an das große Geld zu gelangen. In den einzelnen Läden gibt es schließlich so schöne und nützliche Dinge zu kaufen. Da wird beispielsweise ein wunderbarer Kampfanzug angeboten; eine Pistole oder ein Gewehr sind natürlich auch nicht schlecht.

Irgendwann passiert es dann: Die gegnerischen Trainings-Mechs schießen plötzlich ziemlich scharf zurück. Der Feind ist gelandet, die Invasion beginnt. Da kannst du jetzt nur noch deine Mech-Beine in die Hand

nehmen, und ab geht's nach Norden in Richtung Starport. Unterwegs beweist du dem einen oder anderen Gegner, daß deine Ausbildung nicht umsonst war.

Hast du Starport endlich lebend erreicht, ist es für deine Gesundheit von Vorteil, wenn du dir eine gegnerische Uniform organisierst. Wer mag es auch schon, wenn andauernd auf ihn geballert wird? Nun mußst du neugierig die Nase in jedes Gebäude stecken und sehen, was passiert. Irgendwann triffst du nämlich auf Rex, einen Freund deines Vaters. Mit ihm als Ratgeber an der Seite kann eigentlich nicht mehr viel schiefgehen.

Zusammen macht ihr euch auf den Weg zurück nach Citadell, wo ihr etwas äußerst Wichtiges suchen solltet! Jetzt heißt es sich anschnallen, den Roboter ölen, und auf in die Schlacht. Am besten sammelt man noch den einen oder anderen Kämpfer auf, um eine schlagkräftige Truppe zu bekommen. Nordöstlich von Citadell befindet sich ein Gefängnis, das du mal besuchen solltest. Es könnte sich lohnen!

Du darfst aber in der Hitze des Gefechtes nicht vergessen, die eigenen Fähigkeiten und die deiner Freunde zu verbessern. Vielleicht auch noch ein exzellenter Techniker oder Arzt zu sein, kann sich bei vielen Gelegenheiten als sehr nützlich erweisen. Du mußt ferner immer daran denken, daß nicht jeder Freund gleich ein solcher ist. Es gab da doch einmal die Geschichte vom Trojanischen Pferd ...

Und weiter geht die Reise; Pacifica ist eben eine ziemlich

große Welt. Man kann sich hier leicht verlaufen, und ein mapper käme da gerade recht. Das Ding ist aber leider auch nicht gerade billig. Nach langer gefahrvoller Reise quer durch feindliches Gebiet und unzähligen überstandenen Schlachten stößt man dann hoffentlich auf die bescheidene Hütte von Dr. Tellhim, der seinem Namen alle Ehre macht.

Endlich erreicht man die geheimnisvolle cache. Gegen sie ist das Labyrinth des Minotaurus ein Klacks. Die vielen verschlossenen Türen wollen auch nicht so einfach aufgehen. Da hilft dann nur noch eins: Kopf hoch und Ausdauer zeigen. Irgendwann hat man es schließlich doch mit Hilfe der vielen Computer geschafft, für jede Tür den entsprechenden Code herauszufinden. (Es wird einem wirklich nicht leicht gemacht, ein großer Krieger zu werden!)

Du wirst aber sofort sehen, daß sich all die Mühe gelohnt hat. Was kannst du hier nicht alles finden. Da steht z.B. ein flugtaugliches Gefährt deines Vaters herum, ferner ein etwas moderneres hyperraumtaugliches Telefon. Letzteres solltest du auch benutzen; eine Warnung an deine Chefin kann nicht schaden! Also nochmals den Raum mit dem Saft suchen, Stecker rein und zurück. Aber verdammt! Wie war doch gleich die Telefonnummer?

Zum Schluß noch ein paar Kampftips. Bleibe immer schön in Bewegung, oder feure aus sicherer Deckung heraus. Achte zudem auf deinen Rücken; er ist besonders verwundbar. Sei mit den Raketen etwas knausrig; sie sind nämlich sehr teuer. Eines solltest du auch noch beherzigen: immer wieder abspeichern!

Uwe Beck

BATTLETECH®

"Das heißeste Spiel seit Erfindung des Würfels"

(M. Costello in Analog)



Erhältlich im gutsortierten Spielwarenhandel oder bei
Fantasy Productions GmbH
Konkordiastr. 61
4000 Düsseldorf 1

- Ja, ich möchte **BattleTech** zum Preis von DM 49,80 bestellen.
Der Betrag liegt als VR-Scheck bei; NN plus DM 6,50.
 Bitte nur Gratiskatalog zusenden.

Name

Vorname

Straße

PLZ/Ort



Sierra, die zweite! Wieder eine Komplettlösung von Werner "Goldi Hunter Spaci" Rätz. So langsam sollten sich die Mannen von Sierra etwas einfallen lassen. **SMASH** hat es nun schon so weit getrieben, daß wir mit dem Review gleich die Lösung mitliefern. Das soll uns erst einmal einer nachmachen!

Worum geht's bei *Space Quest III*? Zwei Programmierer sind entführt worden. Diese gilt es zurückzubringen. Unser Held erwacht aus einem langen Schlaf, reibt sich müde die Augen und sieht, daß rundherum alles zerstört ist. Dies ist aber nicht weiter verwunderlich; wir befinden uns schließlich in einem Schrottsammler. Schnell haben wir ein einigermaßen flugtüchtiges Modell entdeckt, das sich wieder aufmotzen läßt.

Dazu gehen wir zum Förderband und begeben uns in die oberen Gefilde. Dort besteigen wir die Gondel, die uns etwas schneller durch die Gänge schwingt. Vier Dinge braucht der Mann: einen Motivator, einen Reactor, Wires und eine Ladder.

Wir beginnen mit dem Motivator, den wir mit dem Gondelgreifer aufnehmen und in den Schacht unseres Raumschiffs fallen lassen. Weiter geht's auf große Sammeljagd. An der Stelle, wo sich der Gondelbahn ein Steg entgegenstreckt, steigen wir aus. Nun landen wir unsanft in dunklen Räumen, wo uns gierige Ratten beobachten. Wenigstens finden wir dort einen Reactor.

Jetzt wird's lustig. Auf dem Weg zum Raumschiff werden wir von einer Ratte angefallen. Diese grapscht sich den Reactor. Das stört uns aber fast gar nicht, haben wir doch jetzt Zeit, uns sofort der Wires zu bedienen. Man baut die Kabel in seinen neu gewonnenen Raumgleiter ein und zieht danach noch einmal los, um einen neuen Reactor zu beschaffen.

Von nun an geht's bergauf. Nachdem der Reactor installiert ist, zeigt das Punktekonto 110, und die Reise kann beginnen.

Wie kommt man nun aus dem Inneren hinaus in die Weiten des

Alls? Auch hier wissen wir Rat, der außerdem gar nicht teuer ist: look screen. Dann ist folgendes zu tun: Maschinen starten, Radar einschalten, abheben und warten, bis das Schiff steht; anschließend Waffensystem aktivieren und den Front-Schutzschild einschalten. And now fire! Die Außenwand zerbricht, und der Weg ist frei.

Plehood

Der Weg im Weltraum ist lang. Zum Glück sind wir in der Lage, uns mit Lichtgeschwindigkeit zu bewegen. Um ein Flugziel zu bestimmen, muß man die Navigation einschalten und sich für einen Planeten auf dem Rasterfeld entscheiden. Hat man ihn erreicht, wird gelandet.

Auf Plehood interessiert uns einzig und allein der Mog. In diesem ehemaligen Touristenmagneten befindet sich auch der Souvenirshop *World's Wonders*. Der freundliche Halsabschneider, der uns bedient, ist schon ein ulkiges Wesen. Immerhin ist er bereit, uns den *Gem* abzukaufen. Den besten Preis erzielt man, wenn man sein Angebot zweimal ablehnt. Beim dritten Versuch werden wir dann handelseinig. Dermaßen die Taschen prall gefüllt, kaufen wir die Regale von Onkel Mog restlos leer. Man weiß ja schließlich nie, wozu man all diesen Firlelfanz noch gebrauchen kann.

Kurz nach der Landung wird eine Sequenz eingespielt, und wir sehen, daß ein Androide die Jagd auf uns aufnimmt. Mit Hilfe seines Gürtels wird er auch noch unsichtbar. Es bleibt einem wirklich nichts erspart. Der Androide taucht jetzt vor Mogs Laden auf und versucht, uns die Leviten zu lesen. Einmal kann man sich aber noch aus seinen Klauen befreien.

Jetzt ist schnelles Handeln gefragt: links ums Eck, Treppe hoch und warten, bis unser Widersacher aufkreuzt. Wir haben inzwischen die strategisch wichtige Position hinter dem Zahnradgetriebe eingenommen. Im richtigen Moment, wenn Freund Androide vor uns

SQ3 Lösung

THE PIRATES OF PESTOLUM

steht, geben wir *take pulley* ein, und unser Gegner wird ins Zahnradwerk geschleudert. Jetzt können wir ihm in aller Ruhe seinen Gürtel abnehmen; diesen brauchen wir noch.

Nun kommt der Verkäufer und bittet uns, die Plattform zu verlassen. Dazu sind wir auch gern bereit; unsere Mission ist schließlich erfüllt!

Monolyth Burger

Wir schreiten zum Verkäufer (den hat wohl jeder schon einmal in einschlägigen Fast-Food-Restaurants gesehen) und kaufen einmal alles von A bis Z. Somit sind wir sicher, daß wir im Burger den *Decoder Ring* finden, der versehentlich (?) eingebraten wurde.

Nach diesem opulenten Mahl begeben wir uns zum Spielautomaten, da man ja nun etwas Verdauungsförderndes tun sollte. Das Game nennt sich *Astro Chickens*. Es gilt, die Hühner bei der Landung im richtigen Tempo auf die Plattform zu bringen. Jede gelungene Landung bringt 5 Punkte. Nach

einigen geglückten Versuchen erscheint auf dem Bildschirm eine verschlüsselte Nachricht. Zum Glück fanden wir im Burger besagten *Decoder Ring*, der uns jetzt wertvolle Dienste leistet.

Das Programmiererteam, nach dem wir suchen, hat *Astro Chickens* geschrieben und eine versteckte Nachricht eingearbeitet. Diese verrät uns, daß wir den bis dahin unbekanntem Mond Pestulon aufsuchen sollten. Den Schutzschild, der ihn umgibt, kann man auf Ortega ausschalten. Die Schurken, denen wir den ganzen Schlamassel zu verdanken haben, gehören zur Firma Scumsoft.

Ortega

Dieser Planet erweist sich als äußerst unangenehm, herrschen dort doch aufgrund der vielen tätigen Vulkane unerträgliche Temperaturen. Deshalb tragen wir hier auch unsere modische Thermoweave. Wir beobachten nun die beiden Arbeiter, die wir kurz nach unserer Landung antreffen, und warten, bis sie sich zur Mittagspause begeben. Danach hasten wir



schnell an ihre Arbeitsstätte und nehmen eine Eisenstange und einen Detonator an uns.

Im Auge des Vulkans entdecken wir die Station, die den Schutzschild des Mondes produziert. Schnell eilen wir die Leiter hoch. Oben angekommen werfen wir den Detonator (also die Bombe) in die Maschinerie. Jetzt heißt die Devise wieder einmal hurtig, hurtig. Ein lauter Knall und starke Erschütterungen zeigen uns an, daß wir auch diese Mission erfolgreich abgeschlossen haben.

Die Eisenstange wird auf unserem Rückweg zum Raumschiff zu einem Sportgerät für eine Leichtathletikdisziplin. Die Rede ist vom Stabhochsprung. Einen solch hohen Sprung muß man nämlich ausführen. Warum uns die rumänische Jury eine Haltungsnote von 9,5 gibt, bleibt wohl das Geheimnis von Sierra.

Pestulon

Wir stehen jetzt vor den Toren von Scumsoft und legen den Gürtel an, der uns unsichtbar macht. Nur so ist es möglich, an den Wachen vorbeizukommen. Nachdem wir uns im Innern befinden, geht es auch schon Schlag auf Schlag weiter. In Janitor's Closet ziehen wir einen Scumsoft-Coverall an und schnappen uns einen Vaporizer. Dann geht es ab in die Büroräume; wir suchen das Zimmer des Chefs. Im Vorbeigehen an den Schreibtischen muß man jeden Papierkorb leeren (use vaporizer), sonst hat man umsonst gespielt.

Beim Chef angekommen, leert man den Mülleimer (was sonst) und betrachtet noch ein wenig die Landschaft hinter dem Büro. Wenn man zurückgeht, ist der Boß verschwunden. Auf seinem Schreibtisch finden wir eine Keycard, die wir ausnahmsweise nicht liegenlassen.

Am Anfang der Büroräume hängt ein Bild des Chefs. Wir nehmen es und machen eine Farbkopie. (Sinnigerweise steht das Kopiergerät gerade um die Ecke.) Dann hängen wir das Bild wieder an seinen Platz und begehen uns erneut auf den Flur.

Punktefahrplan von Space Quest III

The Beginning

vor den Aufzug stellen	5 pt
stand, jump	10 pt
press button (Motivator aufnehmen)	15 pt
press button (Motivator ablegen)	15 pt
stand (Schacht hinunterfallen lassen)	5 pt
take reactor	15 pt
take ladder	10 pt
take wires	5 pt
climb into eye	5 pt
use ladder	5 pt
open hatch	10 pt
use wires	5 pt
use reactor (nachdem man sich einen neuen beschafft hat)	5 pt
<u>Summe</u>	<u>110 pt</u>

Plehood

Starten des Raumschiffs	25 pt
World's Wonders aufsuchen und sell gem	8 pt
buy orat stick	5 pt
buy flight lot	5 pt
buy thermoweave (!)	5 pt
in den Kopf der Statue gehen und mit <i>take pulleys</i> den Androiden vernichten	35 pt
<u>Summe</u>	<u>83 pt</u>
take belt	35 pt

Monolyth

Zum Verkäufer gehen und Essen fassen. Burger nicht vergessen!	
give bucks	10 pt
eat food	10 pt
<i>Astro Chickens:</i> Geschwindigkeit auf Stufe 16 stellen	
Je gelandetes Astro Chicken gibt es 5 Punkte.	20 pt
Wenn verschlüsselte Nachricht auf dem Bildschirm erscheint: use decoder	30 pt
<u>Summe</u>	<u>70 pt</u>

Ortega

wear thermoweave	10 pt
Station aufsuchen. Warten, bis Arbeiter verschwinden. Dann take pole.	10 pt
take detonator auf der Maschine:	10 pt
drop detonator	20 pt
Rückweg: use pole	10 pt
<u>Summe</u>	<u>60 pt</u>

Pestulon

wear belt, use belt, enter scumsoft, press button	25 pt
---	-------

in Janitor's Closet: take coveralls	5 pt
In den Büroräumen, auf dem Weg zum Chef, alle Papierkörbe leeren: use vaporizer. Dann nach dem Weggehen des Chefs: take keycard	5 pt
zurück zum Eingang: take picture, use copier, drop picture	5 pt
vor der letzten Tür: use keycard, use picture	20 pt
press button, use vaporizer	10 pt
gewonnener Kampf gegen Elmo Pug	150 pt
zurück im Raumschiff: gegnerische Geschosse mit den beiden Schutzschilden abwehren, Geschwindigkeit für Attacke einstellen und ca. 5 gegnerische Raumgleiter zerstören	100 pt
<u>Summe</u>	<u>320 pt</u>

Damit ergibt sich jetzt eine Gesamtsumme von 678 pt.

Die letzte Türe, die uns bis jetzt verschlossen blieb, öffnen wir nun zwar nicht gerade mit links, aber mit der Keycard und der Farbkopie, die vom Scanner abgetastet wird. Im vor uns liegenden Raum entdecken wir mit Entsetzen unsere beiden Programmierer Mark und Scott, die in einer grünen Nebelwolke schmoren. Ein Druck auf den richtigen Knopf läßt einen Steg ausfahren. Unser Vaporizer für alle Fälle befreit schließlich die beiden Unglücklichen.

An dieser Stelle haben sich die Leute von Sierra einen besonderen Gag einfallen lassen. In der Punkteleiste erscheinen 737 von 738 möglichen Punkten. Von allen, die jetzt glauben, sie hätten es bereits geschafft, verabschieden wir uns an dieser Stelle und

wünschen ihnen eine angenehme Nachtruhe. Den Neugierigen unter euch wollen wir aber natürlich nicht vorenthalten, wie es weitergeht.

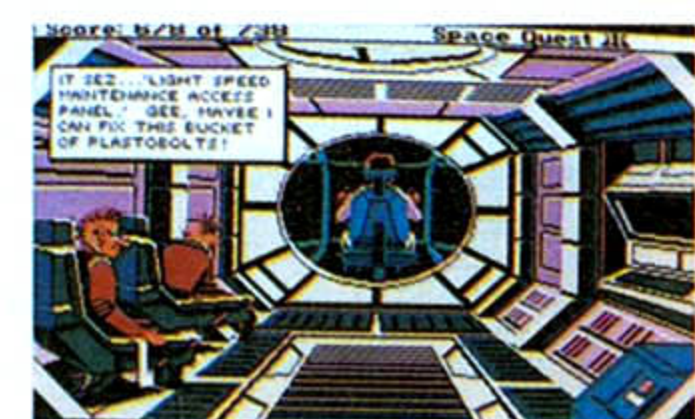
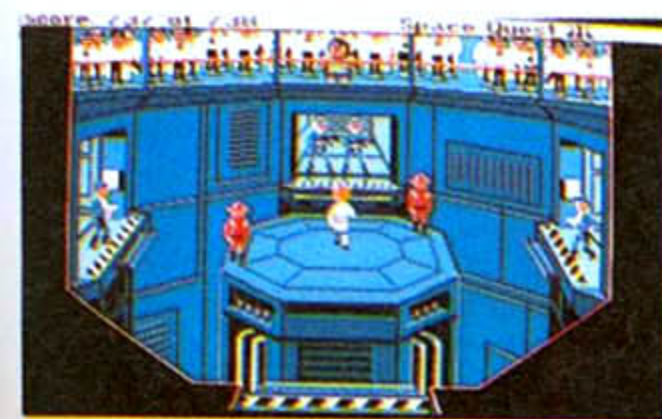
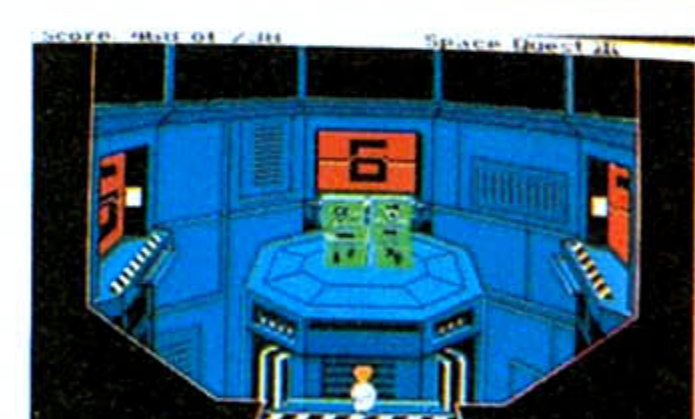
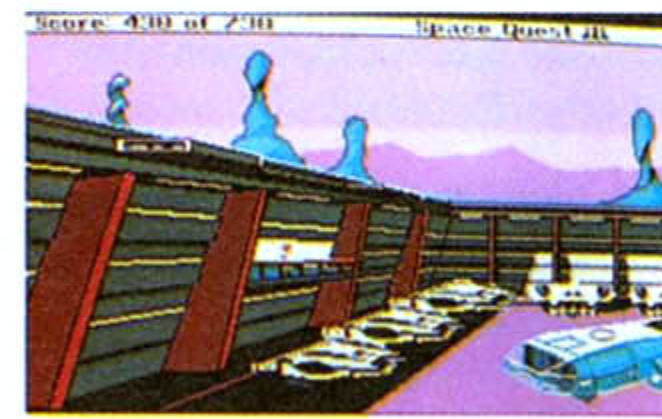
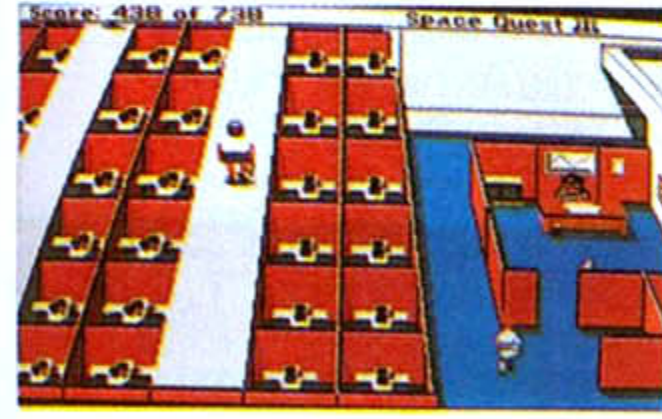
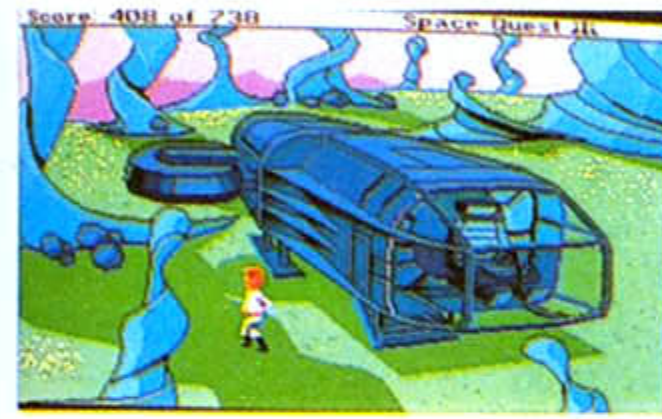
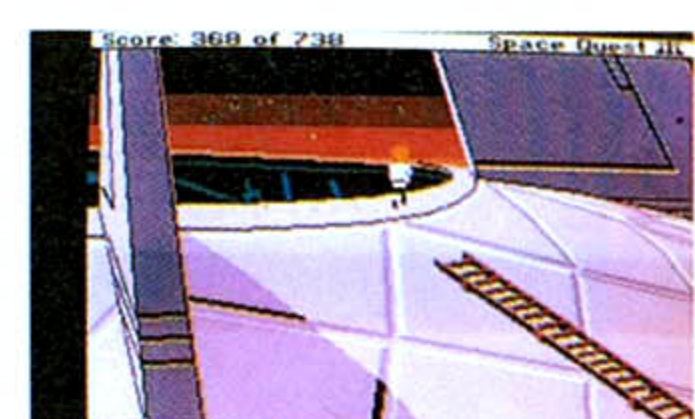
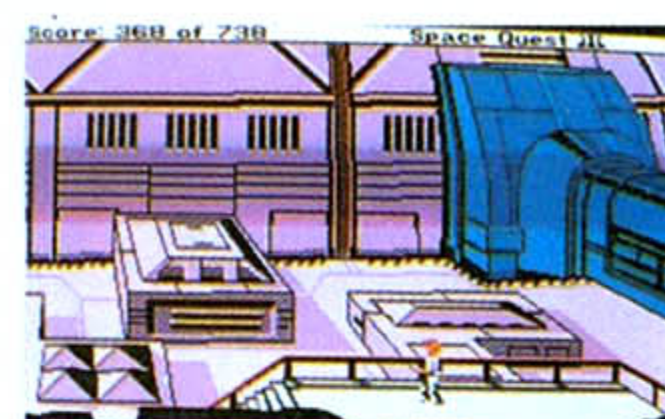
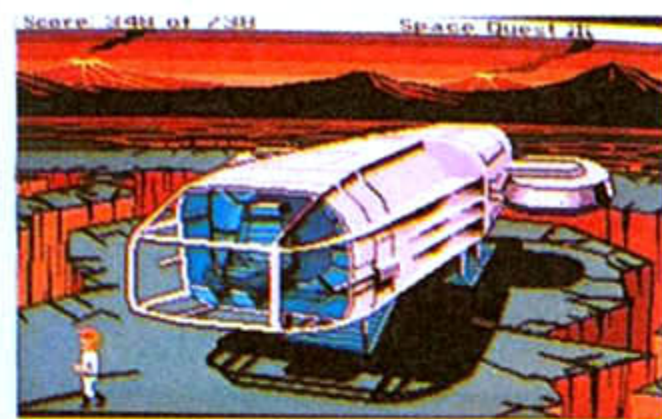
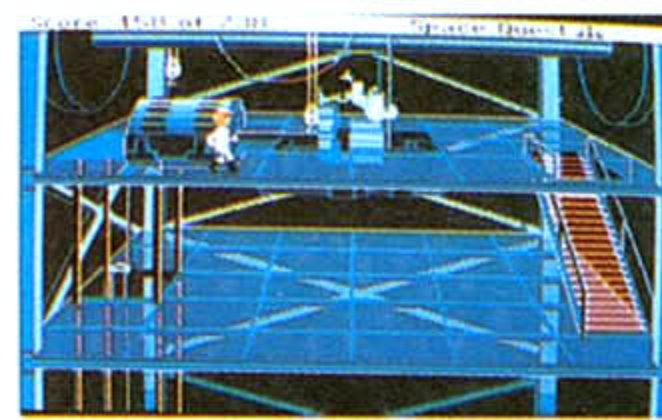
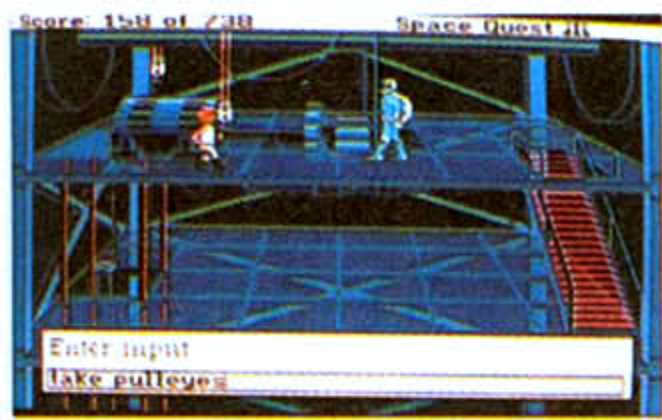
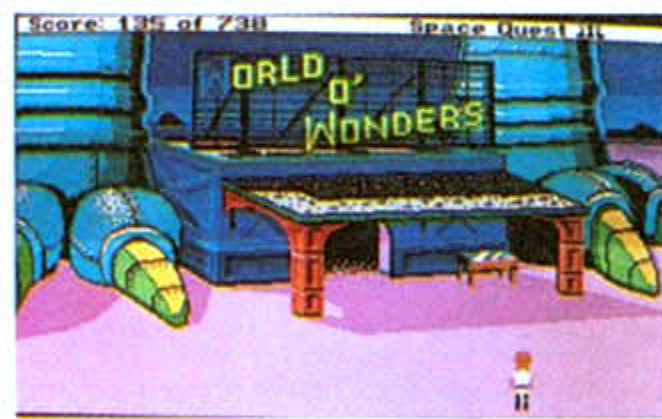
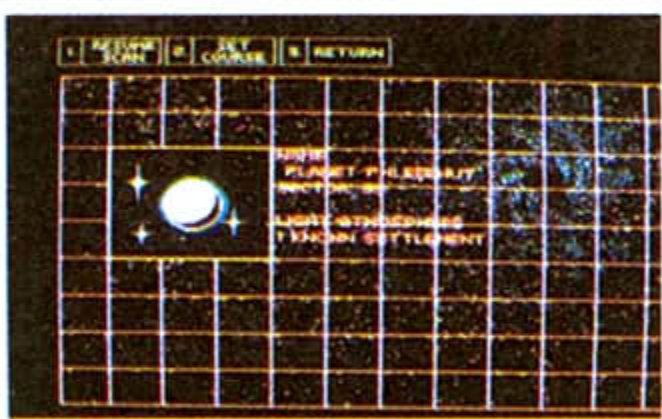
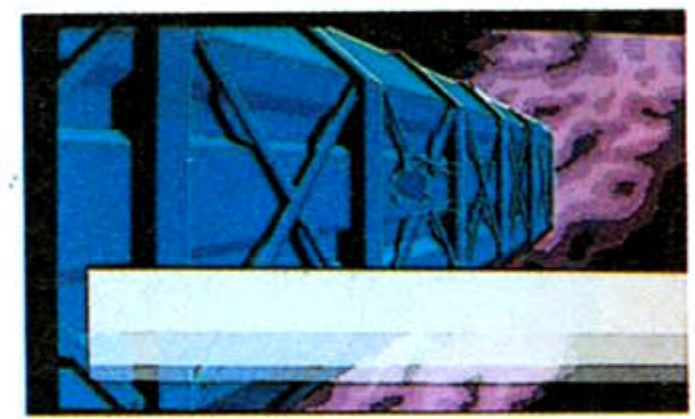
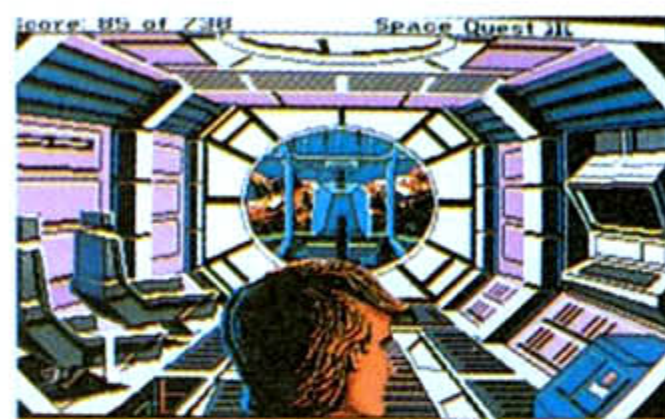
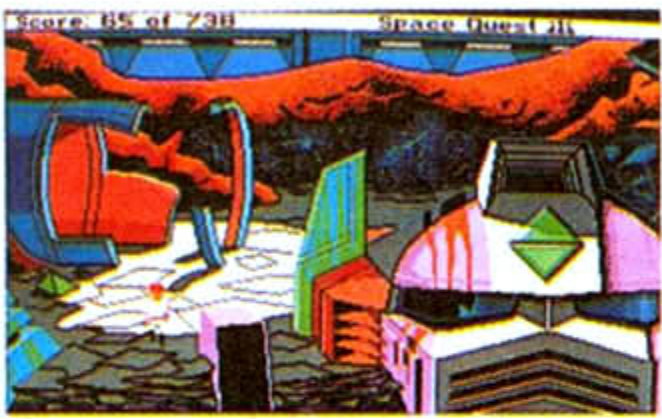
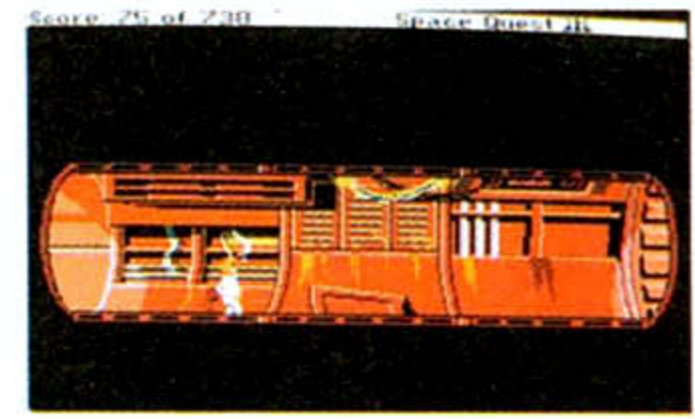
Im oberen Stockwerk gehen plötzlich die Lichter an, und Elmo Pug, der Boß, hat ein gar hämisches Grinsen aufgesetzt. Er lädt uns zu einem Kampf mit riesigen Roboterkolossen ein. Aber auch hier kann man durchaus gewinnen. Man läßt Elmo nur oft genug ins Leere schlagen und versucht, die eigenen Treffer mit voller Wucht anzubringen. Ist Elmo besiegt, steht der Heimreise eigentlich nichts mehr im Wege. Oder vielleicht doch?

Es wäre ja zu schön, wenn jetzt nichts mehr passieren würde. Dem ist allerdings nicht so. Von vorn und hinten werden wir

von Raumschiffen angegriffen, die wir in der folgenden Kampfsequenz abschießen müssen. Unsere beiden Schutzschilde verhindern Treffer an unserem Raumgleiter. Haben wir erst einmal fünf der Fieslinge vernichtet, ist das Größte erledigt.

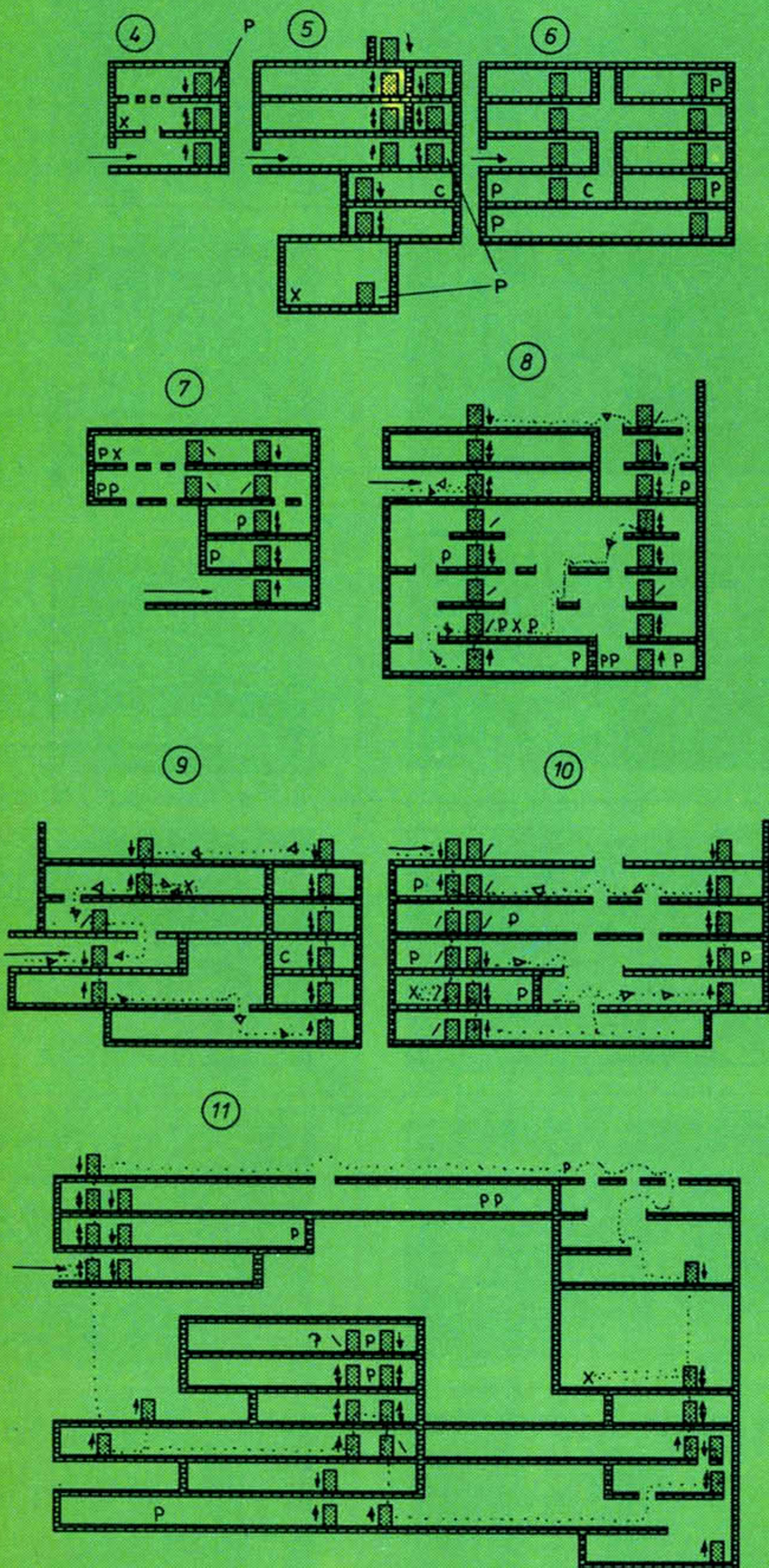
Doch, oh Graus, die Lichtgeschwindigkeit läßt sich nicht mehr erreichen. Mark (oder war es Scott?) ist zum Glück ein findiges Kerlchen, und das im wahrsten Sinne des Wortes. Er findet nämlich ein Teil, das uns zur gewohnten Geschwindigkeit verhilft. Wir liefern nun die beiden Programmierer auf der Erde ab (dreimal dürft ihr raten, bei welcher Software-Firma) und entschwinden in die Weiten des Universums.

Arno Weiß





Technocop



- ↑ Aufzugsrichtung
- ↘ Funktion gestört
- P andere Punkte
- X Gesuchte Person
- hin ... möglicher Weg (hiti)
- zur ...
- Loch kann nur von rechts überwunden werden

Dies und Das

Carrier Command

Tippt im Pausenmode THE BEST IS YET TO BE ein. Das Spiel startet dann wieder. Haltet es erneut an. Mit der Plus-, Minus- und den Zahlentasten können jetzt allerlei Extras aufgerufen werden.

Spitting Image (C64)

POKE 3314,173 gibt Spieler 1 unendlich viele Leben. Spieler 2 kommt mit POKE 3348,173 auf seine Kosten. Spielstart mit SYS 2816.

POKE 2048,216: POKE 2049,120: POKE 2050,32: POKE 15593,169

Nach dem Spielstart mit SYS 2048 schrumpft euer Energievorrat nicht mehr.

R-Type (ST)

Wenn ihr aufgefordert werdet, die zweite Diskette einzulegen, drückt die HELP-Taste. Gebt nun ME ein, gefolgt von der Taste *Pfeil nach oben*. Legt nun die andere Disk ein, und startet wie gewohnt. Mit F5 bis F8 lassen sich jetzt Cheats aufrufen.

Frank Emmert



Games Guide Guru
Frank Emmert

Dragon's-Lair-Finale

Hier nun die abschließenden Züge, um den Drachen Singe zu besiegen.

Wenn die Prinzessin erscheint und Dirk auffordert, das Schwert zu nehmen, mehrmals den Feuerknopf drücken, bis der Diamant auftaucht.

In der nächsten Szene, der ersten auf Disk 6, versucht Singe, Dirk zu packen, der sich hinter einer Säule versteckt hat. Den Joystick nach unten bewegen, und Dirk duckt sich. Dann den Abenteurer nach links bzw. rechts in Richtung des Drachenschwanzes wegstrecken lassen.

Im folgenden Bild versucht das Monster, den Ritter mit seinem Schweif zu erschlagen. Dirk mit einer Stickbewegung nach unten aus der Gefahrenzone springen lassen. Nach dem dritten Angriff schnell den Knopf drücken, und Dirk macht dem Drachen den Garaus. Jetzt kann Daphne in die Arme geschlossen werden, und das Spiel ist gelöst.

Frank Emmert

Pacmania (C64)

Eine Sprite-Kollision läßt sich mit POKE 22459,173 ausschalten. POKE 28520 erzeugt ein PacMan-Spiel ohne Ende. Startet mit SYS 14336.

Flying Goldfish (Amiga)

Auch hier haben die Programmierer einen Cheatmode eingebaut. Gebt in der High-score-Liste einen der folgenden Codes ein, und haltet die 5 auf der Zahlentastatur gedrückt, wenn ihr den letzten Buchstaben eintippt.

JGL : Superschußkraft

KDJ : unendlich viele Goldfische

RAB : unverwundbarer Goldfisch

Menace (C64)

The Munsters (C64)

Schluß mit dem Frust. Macht einen Reset, und tippt nun folgende Pokes ein:

euro/soft		
AMIGA	ATARI ST	XL/XE
		Amiga Atari ST
Dangeonmaster Editor	29.95	-
American Ice Hockey	79.95	79.95
Populus	79.95	79.95
Roadblasters	69.95	69.95
Elite	79.95	79.95
Pacmania	59.95	59.95

Unsere EISKALTEN Sommerpreise. Weitere interessante Angebote erhalten Sie, wenn Sie unsere Gratisliste unter Angabe des Computertyps anfordern.

euro/soft
Ginsterweg 13
D-4700 Hamm 1
Tel. 02051 / 67764 od. 8 44 10



Gambler

Kurztips von PSY

Rolling Thunder (Namco 86)

Alle Türen, hinter denen Waffen oder Munition versteckt sind, lassen sich mehrfach benutzen, indem man ca. zwei Bildschirme weit nach rechts und dann wieder nach links geht. Jetzt kommt man gefahrlos durch die Türen. (Achtet aber auf eure Zeit!)

Rainbow Island (Taito 87)

Die Sondersymbole aus den Schatzkammern kann man größtenteils auch voreinstellen. Durch Drücken bestimmter Tastenkombinationen im Titel-Screen (die Insel) vor (!) dem Einwurf von Geld erzielt man schon von Anfang an den Effekt, der sich ergibt, wenn man die Schatzkammer mühsam erkämpft hat. Die Kombinationen stehen übrigens kodiert über den Schatzkammern.

Anders als bei *Bubble Bobble* läßt sich hier nur ein Symbol einstellen. Empfehlenswert ist die gelbe Flasche, da sie im Gegensatz zum Schuh und zur roten Flasche recht schwer zu erreichen ist. Das gewählte Symbol erscheint nach Geldeinwurf, der noch bei der Insel erfolgen muß, links unten.

Hier die Bedeutung der Buchstaben:

- L – Joystick nach links
- R – Joystick nach rechts
- J – Jump-Taste
- B – Regenbogentaste
- \$ – 1 Player-Taste
- BLRBJ\$BJ – Schuh
Geschwindigkeit)
- RJ\$BJLBR – rote Flasche
(2er Schuß)
- \$\$\$LLRR\$ – gelbe Flasche
(Schnellschuß)
- BJBJJR\$ – Hint A
(Hinweistafel A)



Name: Christoph Schillo; Alter: ca. 20 Jahre; wird in einschlägigen Kreisen PSY genannt; Besondere Kennzeichen: Hornhaut und Schwielen an beiden Händen und an den Fingern.

- LJL\$LBL\$ – Hint B
(Hinweistafel B)
- \$JBLRJ\$R – Hint C
(Hinweistafel C)
- LB\$JRLJL – Continue auch
nach der
7. World möglich

Die anderen Kombinationen, die ich hier nicht verraten will, verwandeln alle versteckten Schätze in 10 000 Säcke oder erlauben, daß der Score nicht bei 9 999 999 Punkten stehenbleibt. Werners Rekord liegt übrigens knapp über 25 400 000 Punkten!

Hier noch ein Tip: Erreicht man eine Schatzkammer, kann man auf seinen Regenbögen nach oben aus dem Bild springen. So sieht man die nächste Kammer mit ihrem Tastencode.

Vulcan Venture (Konami 88)

Der Feuervogel bereitet keine Probleme, wenn man sich mit drei bis vier Multiples ausrüstet und von der Bildmitte oben nach links bis zum Rand und anschließend eine Daumenbreite nach unten geht.

Das Tentakel-Monster nach der Eiswelt besiegt man am

einfachsten, indem man den Doppellaser einmal schießen läßt und dann zwischen seine Rohre fährt. Dort sollte man seine Position nur einmal korrigieren und das Gerät mit wildem Ballern in den Orcus blasen. (Diese Aktion kostet allerdings den Schild!)

Operation Thunderbolt spielt man am besten zu zweit, um eine reelle Chance zu haben. Die Munition sollte dann gerecht verteilt werden, da nichts schlimmer ist, als auf Einzelschuß gehen zu müssen.

Aus aufgeschossenen Türen kommen Geiseln. Also möglichst nicht blind reinheizen, zumal jede getötete Geisel Energie abzieht. Ganz wichtig ist auch, daß ihr euch nicht als Tierschützer betätigt. Jedes Viech, das auf dem Schirm rumturnt, hat nämlich ein nützliches Extra.

Sollte man sich schließlich bis zum Flugzeug vorgekämpft haben, muß der eine Spieler die Handgranaten übernehmen, während der andere unten aufräumt (Vorsicht, Geiseln!). Am Ende dieses Levels erscheint ein Kidnapper, der den Piloten als Schutzschild benutzt. Hier kann

man kein CONTINUE mehr benutzen, also Obacht! Den Piloten solltet ihr möglichst am Leben lassen. Ohne ihn könnt ihr nämlich nicht gerade sehr weit fliegen.

Wer bei *Power Drift* vorankommen will, sollte in allen Kurven kurz zurückschalten, um anschließend wieder kräftig einzuheizen. So müßte es möglich sein, alle fünf Strecken zu bewältigen. Auf der sechsten, der Bonusstrecke, geht eine seltsame Veränderung mit dem Wagen vor sich. Er verwandelt sich in das Sprite eines anderen bekannten Sega-Automaten; gemeint ist *Afterburner!*

Robocop (Data East 88)

Dem Kugelbagger geht man am einfachsten am rechten Bildrand aus dem Weg. Der ED 209 vor dem Firmengebäude trifft Robbi nicht, wenn sich dieser direkt unter das Firmenzeichen stellt.

Die beiden später auftauchenden Eddies besiegt man am besten einzeln. Wenn der erste erscheint, sollte man fix die Leiter runter und nach oben feuern. Der zweite dürfte dann kein Problem mehr darstellen.

Galaga (Namco 82)

Dieser Oldie bietet Spielspaß bis zum Systemabsturz bzw. Fingerkrampf, wenn ihr im ersten Feld bis auf die beiden Fliegen links alles abrotzt. Diese läßt ihr nun so lange runterfliegen, bis sie nicht mehr schießen (das kann 10 Minuten dauern). Alle folgenden Viecher erklären sich mit ihnen solidarisch und geben ebenfalls das Ballern auf. Allerdings verliert das Spiel damit ziemlich an Reiz.

psy



Nicht schon wieder ein vertikal scrollendes Ballerspiel mit Extrawaffen! Dies ist der erste Gedanke beim Anblick von *Truxton*, dem neuen Automaten von Taito. Nachdem das zugrundeliegende Spielprinzip bereits von *Flying Shark*, *Twin Cobra* und vielen anderen mehr oder weniger erfolgreichen Automaten recht breitgetreten wurde, könnte man hier eigentlich etwas mehr Eigenständigkeit erwarten.

Aber lassen wir den Punkt Originalität doch einmal beiseite. In *Truxton* steuert man ein Raumschiff, das sich auf einer vertikal scrollenden Oberfläche durch gegnerische Formationen und Mutterraumschiffe den Weg freischießen muß. Hat man eine der Formationen zerstört, gibt diese ein Symbol frei, das man aufnehmen sollte. Wenn man nämlich fünf dieser Extras eingesammelt hat, rüstet sich das Raumschiff automatisch auf. Dies kann jedoch nur zweimal pro Schiff geschehen; jede Technologie hat eben ihre Grenzen.

Durch Aufnahme von Speed-Kapseln läßt sich die Geschwindigkeit des Raumkreuzers erhöhen. Das Überfliegen von farbigen Symbolen stattet uns mit einem neuen Waffensystem aus. Davon existieren insgesamt drei verschiedene:

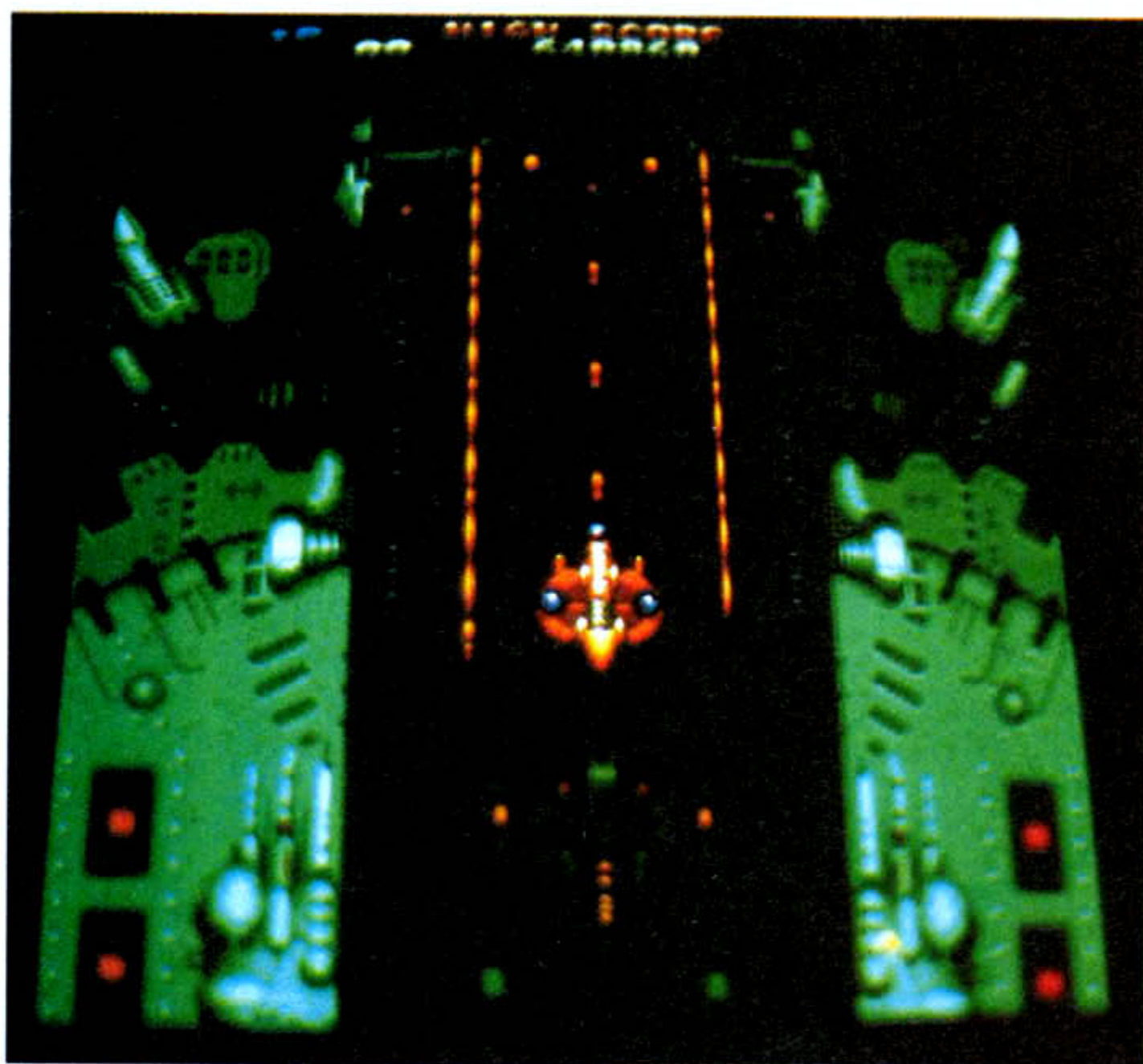
Rot: Dreifacher Schuß mit geringer Durchschlagskraft; er streut aber sehr gut über den Bildschirm.

Grün: einfacher Schuß mit großer Wirkung

Blau: Laser, der sich am Zielobjekt festfrißt und dieses zerstört. Leider besitzt er die schwächste Wirkung von allen drei Waffen.

Die Waffensysteme sind ein großes Plus von *Truxton*; je nach Gegner ist nämlich eine unterschiedliche Bewaffnung unerlässlich. Somit kommt neben Reaktion und Schnelligkeit auch noch ein Schuß Strategie mit ins Spiel.

Die Programmierer von Taito haben sich außerdem einiges einfallen lassen, um den Spieler bei der Stange zu halten. *Truxton* ist eine Augen- und Ohrenweide. Die Gegner sind alle sehr schön



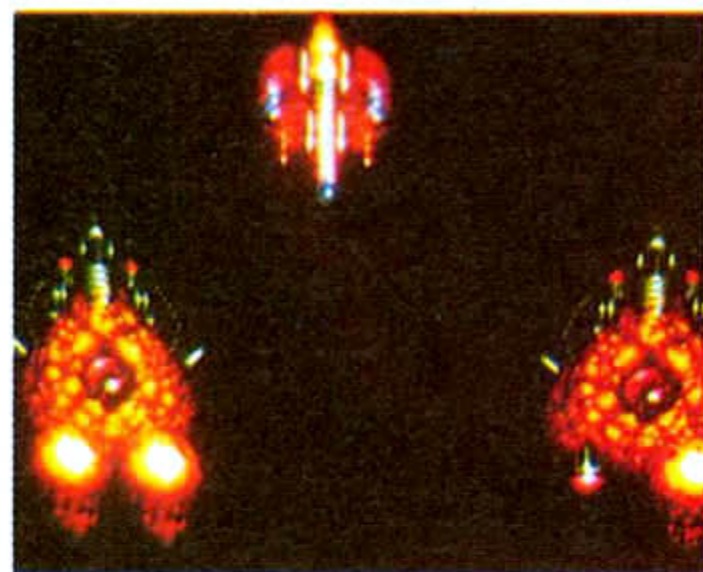
Vertikal scrollendes Ballerspiel die 320ste: *Truxton*.

TRUXTON



gezeichnet; sie sehen richtig bedrohlich aus. Vor allem bei den Schlußmonstern, die nach Beendigung eines Abschnitts zu zerstören sind, ist die Grafik geradezu preisverdächtig. Wer das Wassermonster, das etwa bei Stufe 120 auftaucht, schon einmal gesehen hat, wird mir zustimmen. Der Hintergrund und die Explosionen sind ebenfalls sehr schön gezeichnet und tragen viel zum Spielspaß bei.

Auch beim Sound haben sich die Programmierer sehr angestrengt. Er ist fein komponiert und wechselt zudem bei jedem Abschnitt. Das Auftreten eines



Supermonsters wird mit verschiedenen Musiktiteln untermalt, die alle sehr dramatisch und endgültig klingen. Allenfalls bei den Soundeffekten hätte man noch einiges verbessern können. Die Explosionen klingen, als würde man aus einem Autoreifen die Luft herauslassen. Sie stehen außerdem in krasssem Widerspruch zum Geschehen auf dem Bildschirm.

Grafik und Sound sind jedoch bei einem Action-Spiel wie *Truxton* gar nicht so entscheidend. Das wichtigste Kriterium ist die Spielbarkeit. Besonders in diesem Punkt muß man den Pro-

grammierern ein großes Lob aussprechen. Beim Test stießen wir auf keine einzige Stelle, die nur mit Glück zu meistern war. Alle Schwierigkeiten lassen sich also mit Geschick und Training überwinden.

Viele kleine Details runden diesen Automaten ab. Da gibt es beispielsweise Extraleben, die sich nur mit bestimmten Waffen aufschließen lassen. Besitzt man gerade die falsche Waffe, hat man eben Pech gehabt. Auch die Angriffsschemata der Aliens sind sehr unterschiedlich und erfordern immer eine andere Strategie.

Wer von Automaten vom Typ vertikal scrollendes Ballerspiel noch nicht die Nase voll hat, sollte sich *Truxton* unbedingt einmal anschauen. Dieses Game ist in seinem Genre aufgrund der tollen Grafik und Spielbarkeit unangefochtener Spitzenreiter.

Eine Umsetzung auf Heimcomputer ist momentan noch nicht geplant. Hier stellt sich natürlich auch die Frage, inwieweit solch ein Automat noch umsetzbar ist, ohne daß der Spielwitz verlorengeht.

Tips und Tricks zu Truxton

Zunächst muß man sich bei diesem Spiel über eines im klaren sein: Das Wichtigste ist eine schnelle Schußhand! Wer lediglich 5 Schuß pro Minute abgeben kann, wird die ersten 10 Abschnitte kaum bewältigen.

Es gibt drei unterschiedliche Waffensysteme. Also benutzt sie auch! Sich auf ein System festzulegen, ist allerdings tödlich. Seid also flexibel! Kommt ihr mit einer Waffengattung nicht weiter, nehmt eine andere! Sammelt nicht zu viele Speed-Kapseln ein! Seid ihr zu schnell, endet das meist tödlich.

Wenn man die Waffe wechselt, hält die Wirkung der alten noch ein paar Sekunden an, obwohl man die neue Waffe bereits erhalten hat. Dies ist sehr nützlich bei einem Wechsel von Grün auf Rot oder von Rot auf Blau.

Nun aber ein paar konkrete Tips zu schwierigen Stellen. Die ersten beiden Aliens sind auch ohne Bombe leicht zu vernichten. Sie tauchen am linken und rechten Bildschirmrand auf. Einfach mit der roten Waffe draufhalten, kurz ausweichen und weiterschießen. Die Aliens feuern im Rhythmus Laser-Rot-Laser.

Bei den nächsten beiden Extras hat man die Wahl zwischen Blau und Grün. Man nimmt zunächst Blau, putzt das Kleinzeug vom Bildschirm und schnappt sich danach die grüne Waffe. Taucht nun das zweite Mutterschiff auf, greift man schnell zum roten Extra und feuert auf das Mutterschiff. So ist es möglich, beide ohne Bombe zu zerstören.

Die drei großen Raumschiffe nach dem Canyon werden vielen von euch Probleme bereiten. Hier nun die beste Lösung: in die Mitte stellen und zwei Bomben werfen, den Rest mit Laser oder rotem Schuß erledigen. Grün ist hier nicht zu empfehlen.

Beim Panzer sollte man unbedingt darauf achten, daß man die Geschütze an den Seiten vernichtet. Empfehlenswerte Waffe: Grün. Kurz vor dem Panzer befindet sich übrigens das erste Extraleben. Ihr könnt es mit der grünen Waffe aufschießen.

Einen besonderen Tip habe ich für alle parat, die bei den fünfundzwanzigsten Aliens kurz nach dem Panzer hängenbleiben. Ihr benötigt hier entweder die rote oder die grüne Waffe. Richtet euer Raumschiff so aus, daß der

mittlere Waffenstrahl direkt auf das S von High Score zielt. Dann einfach ruhig stehenbleiben; die Aliens werden euch nicht treffen. Anschließend die grüne Waffe unbedingt behalten.

Wenn ihr den Tunnel mit den aufplatzenden Leuchten hinter euch gelassen habt, trifft ihr auf ovale Außerirdische, die mit einer blauen Schutzschild umgeben sind. Vorsicht, sie zerplatzen in alle Richtungen, falls man sie zerstört! Wenn ihr an dem ovalen Mutterschiff vorbeigekommen seid, stellt eure Waffen wieder auf Rot um, damit ihr das nächste Extraleben knacken könnt.

Wenn man sich bereits durch die Waggons und das zweite große Mutterschiff durchgekämpft hat, sollten auch die Staubsauger keine größeren Schwierigkeiten mehr bereiten.

Problematisch wird es erst wieder im Gestänge. Hier müßt ihr auf jeden Fall vollen Speed nehmen und einen Laser besitzen. Mit Bomben ist nicht zu sparen, da diese im Gestänge wieder aufgefrischt werden. Falls ihr alles aufsammelt, könnt ihr euch mit 8 bis 10 Bomben wieder davonmachen.

Ich hoffe, daß ich einigen von euch über ein paar Hürden von *Truxton* hinweghelfen konnte, und wünsche euch einen guten High score. Zum Schluß noch drei High scores, die beim Test aufgestellt wurden:

Eric Langstein:	1 124 300	Abschnitt 186
Uwe Rückl:	856 500	Abschnitt 163
Frank Emmert:	67 100	Abschnitt 49

Uwe Rückl

darauf zuspringen und wild treten. Nicht stehenbleiben!

Endfeld: Kirchenkreuz

Auf das fliegende Kreuz zulaufen, die Axt nehmen und die Köpfe zerschlagen, die auf einen zufliegen. Nach einiger Zeit bleibt das Kreuz stehen. Versuchen, es zweimal zu treffen. Dann fliegt es nach links, wartet und fliegt wieder zum Spieler. Zweimal schlagen usw. Vorsicht vor den von rechts auftauchenden Köpfen! Man kann nicht alle treffen; ducken! Die von links kommenden lösen sich vor dem Spieler auf.

Stage V

Das ist der schlimmste. Zuerst Stühle mit dem Knüppel zerschlagen; Abstand halten! Dann über die Löcher im Boden springen! Auf den Schrägen rutscht man. Nicht im letzten Moment springen, sondern kurz vorher, sonst fällt man bei den zweiten Löchern hinein. Am Ende des Stages ins Loch hüpfen; nicht die Leiter. Den Wassermonstern entgegenspringen und dabei treten.

In der nächsten Runde auf den Typen mit dem schwarzen Hut aufpassen. Immer wenn sein zweiteiliger Schrei (AHUA...HA) ertönt, stehen alle noch im Bild liegenden Monster wieder auf. Das verhindert man, indem man ihn ständig mit dem Flugtritt angreift. (Das ist erst möglich, wenn von hinten ein Monster kommt.) Er fliegt dann zur gegenüberliegenden Ecke. Man folgt ihm dorthin, tritt usw. Nach acht Treffern fällt er runter. Dann entweder nach unten (Wölfe, fliegende Geister) oder nach oben (Streß, aber sicherer: Würmer) gehen.

Endfeld: verhexte Freundin

Die Freundin der Spielfigur verwandelt sich in ein Monster, das seine Klauen ausfährt. Das tut sie dreimal. Verliert man in diesem Bild ein Leben, muß man das Endfeld nochmals bestreiten (drei Verwandlungen!). Versuchen, in die Mitte zu kommen. Die verwandelte Freundin springt entweder knapp vor die Mitte oder weiter. Wenn sie noch

in der Luft ist, zuschlagen und ein Stück weglaufen; sie fährt ihre Krallen aus! Dann wieder in die Mitte gehen, bis sie sich zweimal verwandelt hat. Jetzt ändert sich ihre Taktik. Sie springt nun auch extrem kurz. Dann muß man ihr entgegenlaufen, schlagen und wieder zurückgehen.



Stage VI

Von oben und unten schweben massenweise Blasen heran. Wenn sie aufplatzen, lassen sie kleine springende Monster frei. Schafft man es nicht, die Blasen zu zerstören, wartet man, bis die Monster springen, und zerschlägt sie dann in der Luft.

Endfeld: Blasenerzeuger

Das schwabbelige Ding am rechten Rand mit Tritten angreifen. Wenn von links ein Monster angesprungen kommt, durch einen Schlag zerlegen, dann weitertreten (Ausdauer erforderlich). Bevor das Teil platzt, nach links gehen!

Stage VII

Über die brennenden Stämme springen, vor den lodernen Ungeheuern kurz warten. Die letzten beiden Stämme kommen kurz, also beim vorletzten nicht nach vorne springen, sondern einfach hoch.

Endfeld: Riesentotenkopf

Den herumfliegenden Trümmern ausweichen, ebenso den Händen. Rund fünfmal verscheuchen, das reicht. Wenn man Runde 5 geschafft hat, sollte diese hier kein Problem darstellen. (Mein High score liegt übrigens bei 275 800 Punkten.)

psy

Splatterhouse II. Teil

Stage IV

Die Speere an der Wand sind Waffen; sie sind gegen die springenden Monster zu werfen. Nicht ins Loch fallen (schwere Zwischenrunde)! Kriecher durch Tritte erledigen. Bei den am Boden kreisenden Klingen war-

ten, bis zwei im Bild sind. Springen, wenn die erste auf 12 Uhr steht, und gleich über die zweite hupsen. Vorsicht, zwei Fledermäuse! Bei den anderen Klingen wie beschrieben verfahren. Der Spiegelsaal sieht harmlos aus, aber aus dem 5., 11. und 16. (+1) Spiegel springt das Spiegelbild. Sofort draufhauen, dann



Bachler Computersoftware

Amiga DM Disk.

Bio Challenge	66,95
Blood Money – Menace II	66,95
Bundesliga Manager	59,95
Circus Attractions	59,95
Cyberoid II	56,95
Deja Vu II – Lost in Las Vegas	69,95
Demon's Winter	69,95
Dungeon Master Editor	29,95
F.Manger 2 Erweiterungs-Set	39,95
Gold Rush!	69,95
Gunship	66,95
Journey	79,95
Lords of the rising sun	79,95
May Day Squad	56,95
Millennium 2.2	69,95
Populous	69,95
The real Ghostbusters	69,95
The running man	66,95
Zork Zero	79,95

Atari ST DM Disk.

Archipelagos	66,95
Bio Challenge	66,95
Cyberoid II	56,95
Circus Attractions	59,95
Deja Vu II – Lost in Las Vegas	69,95
Demon's Winter	69,95
Dragon Ninja	56,95
Dungeon Master Editor	29,95
F.Manager 2 Erweiterungs-Set	39,95
May Day Squad	56,95
Micro Prose Soccer	66,95
Robocop	56,95
Populous	69,95
Precious Metal (4 Spiele)	56,95
The real Ghostbusters	56,95
The running man	66,95
Typhoon Thompson	56,95

C64/128 DM Kass. Disk.

Chicago 30's	29,95	42,95
Circus Attractions	36,95	42,95
Demon's Winter		56,95
F.Manager 2 Erweite- rungs-Set	24,95	29,95
Grand Prix Circuit	36,95	42,95
H.A.T.E.	29,95	42,95
May Day Squad	29,95	42,95
Navy Seal		38,95
Renegade III	29,95	42,95
The Real Ghostbusters	29,95	42,95
The Running Man	29,95	42,95
Test Drive II		52,95

Versand erfolgt per Nachnahme (+ 5 DM) oder Vorkasse (Bar, Scheck).

Fordern Sie unseren kostenlosen Katalog mit noch mehr Programmen für noch mehr Computer an!

**Andreas Bachler
Computersoftware
Blücherstr. 24 · Postfach 429
D-4290 Bocholt
Tel. (028 71) 18 30 88**

Amiga-Hardware günstig zu verkaufen: z.B. Viruswarner 25.- DM, Filter off 15.- DM, Umschaltplatine 35.- DM, Halt-Reset-Schalter 10.- DM, Bootselector 15.- DM usw. T. Breternitz, In der Röthe 8, 6451 Hammersbach 2, Tel. 06185/2942 (ab 18 Uhr)

Suche Sierra-Adventures für Amiga. Zahle bis zu 40.- sFr oder DM! Simon Andenmatten, St.-Leonhard-Str. 19, CH-7310 Bad Ragaz, Tel. 085/94414 (Schweiz!)

●●● Atari ST ●●●

Suche Software für Atari ST (Games, Anwendungen, Intromaker!). Schickt eure Listen an: M. Parlow, Grünerweg 19, 2160 Stade. Suche alles für den ST!

●●● Achtung ●●●

Verkaufe die neuesten PD-Sachen, z.B. Demo-, Letter- und Intromaker, Demos, Digi-Sounds, Dia-Shows usw. Fordert noch heute die neueste Liste auf Diskette gegen 3.50 DM und 1.40 DM Rückporto an! Stefan Hüls, Dinxperloer Str. 87, 4290 Bocholt. 10000 % Antwort!

For hot Amiga + C64 stuff write to: Johann Grill, Postfach 51, A-1162 Wien. PS: Ab jetzt EPROM-Brenn-Service; z.B. Kickstart 1.2 oder 1.3.

Wegen Systemwechsels neueste Amiga-Software günstig abzugeben. Thomas Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien, Tel. 4619082

● Stop! ● Sega! ●

Suche Tauschpartner für Sega-Module. Michael Meissner, Walchenseestr. 35, 7000 Stuttgart 50, Tel. 0711/532711

Sega-Konsole, Lightphaser, 3-D-Brille und diverse Cassetten zu verkaufen (bzw. Tausch). Auch einzeln! Preis VS! Roger Kerber, Rdsbg. Ldstr. 58, 2300 Kiel 1, Tel. 0431/641670

● Sega-User aufgepaßt! ●

Wer Interesse an einem Sega-Club hat, der neben Clubzeitung, News und Hotline auch Gewinnspiele bietet, soll ein Info anfordern! T. O., Währingerstr. 24/1/24, A-1090 Wien

C64 + CPC + MSX AMIGA + IBM + ATARI

Software zu kleinsten Preisen unter

☎ 0 82 61 / 96 23

(auch nach 18 Uhr)

Gratisliste anfordern / Computertyp angeben

Computervertrieb Kurt Fischer
Postfach 12 16, 8948 Mindelheim
Tel. 0 82 61 / 96 23

Lichtgriffel nur 49.-

Ideal zur Steuerung von Spielen und zur Erstellung von Grafiken direkt am Bildschirm. Im Gegensatz zum Joystick enthält der Lichtgriffel keine mechanischen Kontakte, die sich mit der Zeit abnutzen. Anschluß ist an jeden Computer möglich. Versand erfolgt gegen Scheck od. Nachnahme. Bitte Computertyp angeben! Informationsmaterial über den Lichtgriffel schicken wir Ihnen kostenlos und unverbindlich.

Fa. Klaus Schißlbauer

Postfach 1171 S
8458 Sulzbach-Rosenberg
Tel. 0 96 61 / 65 92 oder
0941 / 99 99 15 bis 21 Uhr

Ihr habt was anzubieten?

Sucht Kontakte zu anderen Usern?

Dann schnell einen Stift zur Hand, Coupon ausgefüllt und nix wie zum Briefkasten, denn ab jetzt sind private

KLEINANZEIGEN KOSTENLOS!

●●● Austria ●●●

For hot stuff on C64 call 07243/87902.

●●● C64 ●●●

Verkaufe allerneueste Spiele (pro Disk 1.- DM). Habe immer die neuesten Sachen! Schreibt an: Hanner Dietmar, Postfach 109, A-4614 Marchtrenk

● New ST-Stuff? ● OK! ●

Look out for my car! Amtl. Kennzeichen N-1-023597D.

●●● Amiga-Soft ●●●

Habe wirklich die neueste Software! Tel. 0202/763731

Modems ● Tel. 040/214042 ●
300/1200 Baud + Software 265.- DM. 300/1200/2400 Baud + Software 399.- DM. 9600/19200 Baud nur auf Anfrage. Originalverpackt, 6 Monate Garantie!

Kaufe, tausche, verkaufe Sega- und Nintendo-Konsole und Module + Zubehör. Roger Kerber, Rdsbg. Ldstr. 58, 2300 Kiel, Tel. 0431/641670. Suche PC Engine!

Suche Floppy für Schneider CPC 464. Zahle bis 180.- DM! Tel. 02136/37838

Stop Stop Stop

Wir bieten Ihnen:

- Soft- und Hardware für C64, CPC und Atari XL/XE
- Public-Domain für Atari XL/XE und C64.
- Reparatur-Service und Ersatzteile für Computer und Peripherie.

CVB-Computer Inh. Peter Bergler
Postfach 1112 · 8948 Mindelheim
Tel. 082 61 / 46 53 bis 19.00 Uhr

Spezial-Reparatur-Dienst

für AMIGA, C64, Floppies, Atari-Geräte wie 800 XL, 520 ST, 1040 ST

Kurze Reparaturzeiten!!!
Ankauf von gebrauchten
Geräten und Zubehör

Computervertrieb Kurt Fischer
Postfach 12 16, 8948 Mindelheim
Tel. 0 82 61 / 96 23

Twilight's Ransom

Unter Adventurefreaks behauptet man: Wer einmal ein gutes Grafik-Adventure wie *King's Quest* oder *Manhunter* gespielt hat, den reizen reine Text-Adventures nur noch ausnahmsweise. *Twilight's* ist nun zwar kein reines Text-Adventure (immerhin werden rund 20 Grafiken auf einer Extradiskette mitgeliefert), die eigentliche Handlung bestimmt aber der Text. Die Bilder dienen nur der Untermalung.

Da es keine deutsche Version des Programms gibt, sollte man schon einige Englischkenntnisse mitbringen. Der Parser ist zwar nicht sonderlich kompliziert, und der nutzbare Wortstamm ist relativ klein. Aber gerade dadurch wird das Ganze eher schwieriger, da der Computer nur wenig gelten läßt, das einen

weiterbringt.

Die Story spielt in Liberty City, einer Stadt, die mit ihrem Hexenkessel voller gesellschaftlicher und sozialer Gegensätze eine Anspielung auf das heutige New York darstellt. Du bist ein junger Grafiker und seit einigen Wochen total verliebt in eine Salvadorianerin, die in einem nahegelegenen spanischen Restaurant bedient. Als du sie eines Tages besuchen willst, findest du ihre Wohnung verwüstet vor. Sie selbst wurde entführt. Das Mädchen muß dir einiges verschwiegen haben; man kidnappt schließlich nicht grundlos einfache Bedienungen und stellt ihre Wohnung auf den Kopf. Mit einem Bild von ihr machst du dich auf die Suche und stößt auf äußerst seltsame Dinge.

Das Spiel erfordert eine Menge Phantasie und Geduld. Ein derart träges Programm erinnert an die Zeiten, als Computer noch so groß waren wie Kleiderschränke und die Röhren glühten. Fast jede Reaktion wird von Diskette geladen. Die Oberflä-



che ist weder grafisch ansprechend gestaltet noch in irgendeiner Weise bedienerfreundlich. Sauer stieß mir auch auf, daß das Spiel ausschließlich in Low Resolution läuft, obwohl farbige Sequenzen und Grafiken eher die Ausnahme darstellen.

All dies ist eigentlich schade, denn die Story ist interessant

und gut geschrieben. Wenn der Screen augenfreundlich gestaltet wäre, man die wichtigsten Funktionen anklicken könnte und das Ganze etwas flotter daherkäme, könnte man *Twilight's Ransom* ohne weiteres



empfehlen. So ist das Spiel jedoch nur bedingt genießbar.

Twilight's Ransom (*ST, PC, Amiga)
Hersteller Microprose, Info Rushware, Leisuresoft
Preis 49,95 DM (alle Versionen)

★ Story	8
★ Vokabular	6
★ Handhabung	3
★ Preis/Leistung	5

Hartmut Ulrich

AMIGA - C64 - ATARI ST - ATARI XL - IBM u. COMPATIBLE - SCHNEIDER - JOYCE - SPECTRUM - MSX - SEGA - PC - ENGINE - AMIGA - C64 - AMIGA - C64 - ATARI ST - ATARI XL - IBM u. COMPATIBLE -

Der Partner des Einzelhandels

Leisuresoft

Drei wichtige Fragen an alle Software-Einzelhändler

- 1.) Sie wollen **einen** Lieferanten für Computerspiele und Zubehör?
- 2.) Sie wollen schnelle und zuverlässige Belieferung?
- 3.) Sie wollen regelmäßig aktuelle Produktinformationen?

Dann gibt es für Sie nur eine Telefonnummer:

0 23 89 / 60 71

Ihre persönliche Ansprechpartnerin:

Gabi Ebbeler

Leisuresoft Vertriebs-GmbH, Industriestr. 23, 4709 Bergkamen 5,
Telefax: 02389/2064

The European Software Distributor

AMIGA - C64 - ATARI ST - ATARI XL - IBM u. COMPATIBLE - SCHNEIDER - JOYCE - SPECTRUM - MSX - SEGA - PC - ENGINE - AMIGA - C64 - AMIGA - C64 - ATARI ST - ATARI XL - IBM u. COMPATIBLE -

QUASAR

Es gibt Momente, da drängt sich jedem Spieltester die Frage auf: "Warum gerade ich?" So erging es mir jedenfalls, als ich *Quasar* sah. Ein viel zu groß geratenes Sprite kämpft sich mit lächerlichen Extrawaffen in bester *Menace*-Manier durchs All, um dem Spieler zu zeigen, daß auch schöne Effekte ein Game nicht retten können. Alles schon

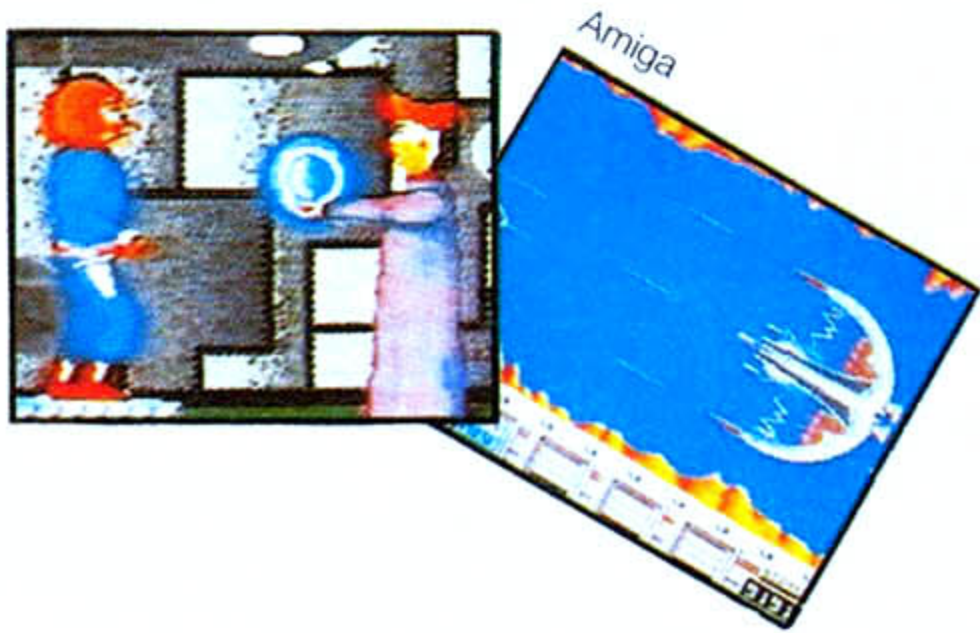
mal dagewesen, nur eben schöner!

Quasar (*Amiga)
Hersteller White Panther Software
Info Leisuresoft
Preis 69.95 DM

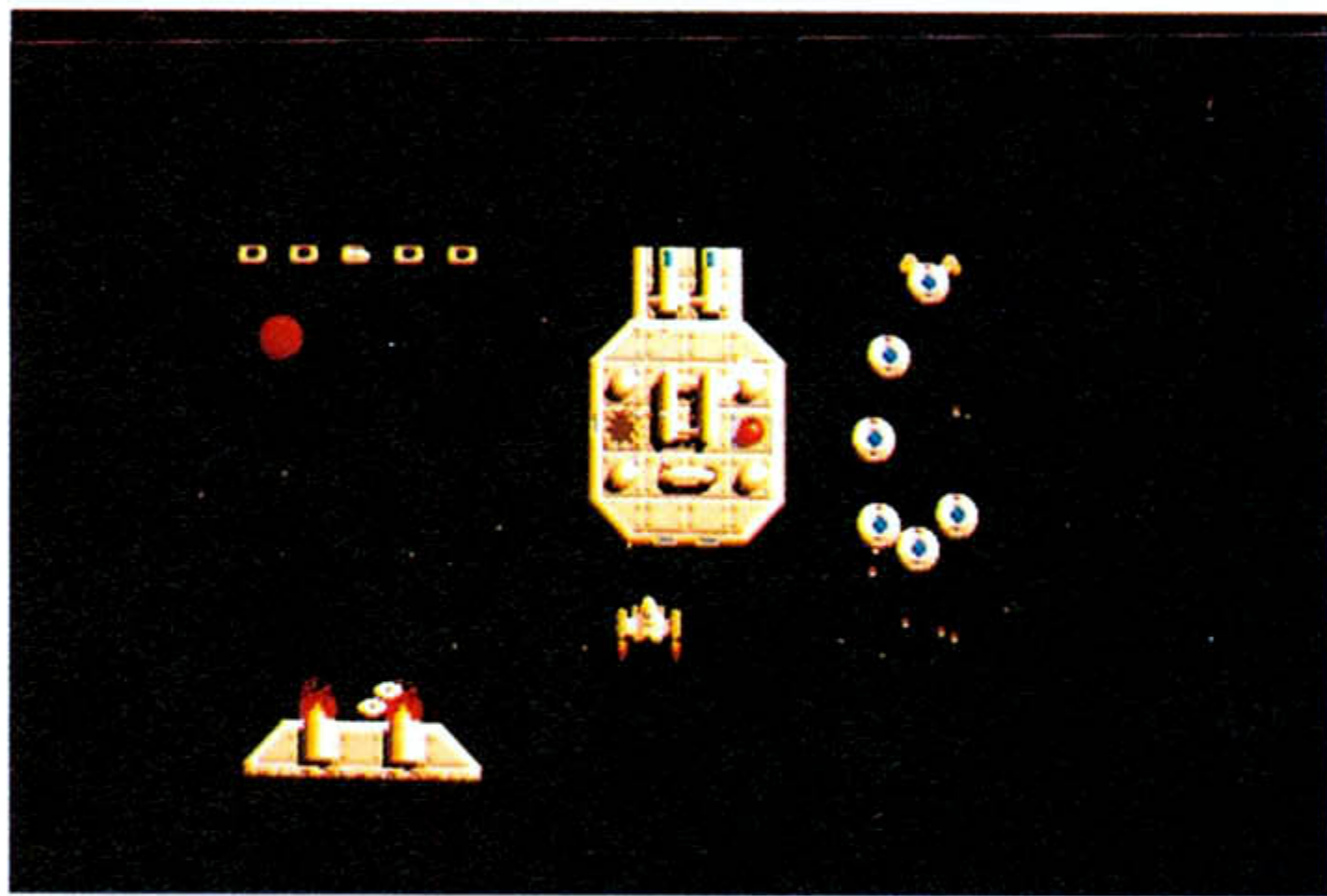
★ Sound	5
★ Grafik	5
★ Motivation	3
★ Preis/Leistung	4

Jens Peter Berk

Weder das Gelbe vom Ei, noch das Weiße vom Auge: Quasar.



Alpha Max One



Oh boys, what's that? Ein Spiel mit Ruckel-Scrolling, schlechter Grafik, ungenauer Sprite-Abfrage und schwachem Sound als Baller-Game verkaufen zu wollen, das zeugt von Mut. Genau wie der Mut haben muß, der dieses Spiel erwirbt. Lange keine so schwache Leistung mehr gesehen!

Alpha Max One (*ST, Amiga)
Hersteller White Panther Software
Info Leisuresoft
Preis 54.95 DM (beide Versionen)

★ Sound	4
★ Grafik	4
★ Motivation	3
★ Preis/Leistung	3

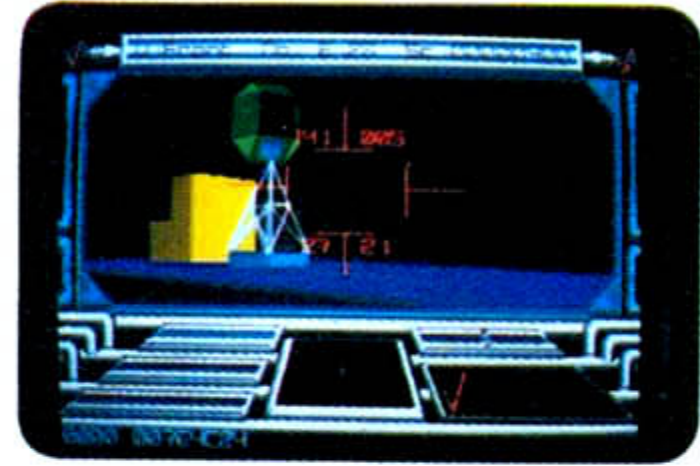
Jens Peter Berk

Voyager

Schon wieder ein 3-D-Baller-game! Wer von *Starglider* und Co. noch nicht genug hat, bekommt jetzt eine neue Gelegenheit, seinem Aggressionstrieb freien Lauf zu lassen.

Bei *Voyager* haben Hunderte von feindlichen Panzern, Gleitern und anderen Mieslingen nur eines im Sinn: Sie wollen verhindern, daß du nach 50 Jahren im Weltraum zu Hause deine verdiente Willkommensfeier erlebst. Du mußt also das ganze Sonnensystem bereisen, um möglichst alle feindlichen Bastionen zu zerstören. Die Kämpfe finden auf den einzelnen Planeten statt.

Die ausgefüllte 3-D-Grafik kann man als gelungen bezeichnen. Der Sound ist wie das Gameplay Durchschnitt. Eine animierte Startsequenz ist eigentlich das einzige, was dieses



Wem der Starglider aus den Händen gegliht ist, der kann sich ja einmal Voyager reinziehen.

Spiel vom Rest unterscheidet. Fazit: Neuer Stoff für Space-Rambos und Möchtegern-Killer!

Voyager (*ST, Amiga, C64)
Hersteller Ocean, Info Ariolasoft
Preis ca. 35 DM / C64 Cass
50 DM / C64 Disk
85 DM / ST, Amiga

★ Grafik	9
★ Sound	6
★ Motivation	6
★ Preis/Leistung	6

Arnd Rosemeier

Meutres à Venise

Hier noch der Bewertungskasten zu *Mord in Venedig* (s. **SMASH** 2/89), das mich trotz

guter Ansätze nicht ganz überzeugen konnte, da dem Spieler zu wenig Freiheiten geboten werden.

Mord in Venedig (Amiga, *ST)
Hersteller Cobrasoft, Info Bomico
Preis stand noch nicht fest

★ Handhabung	9
★ Grafik	7
★ Strategie	4
★ Preis/Leistung	6

Jens-Peter Berk

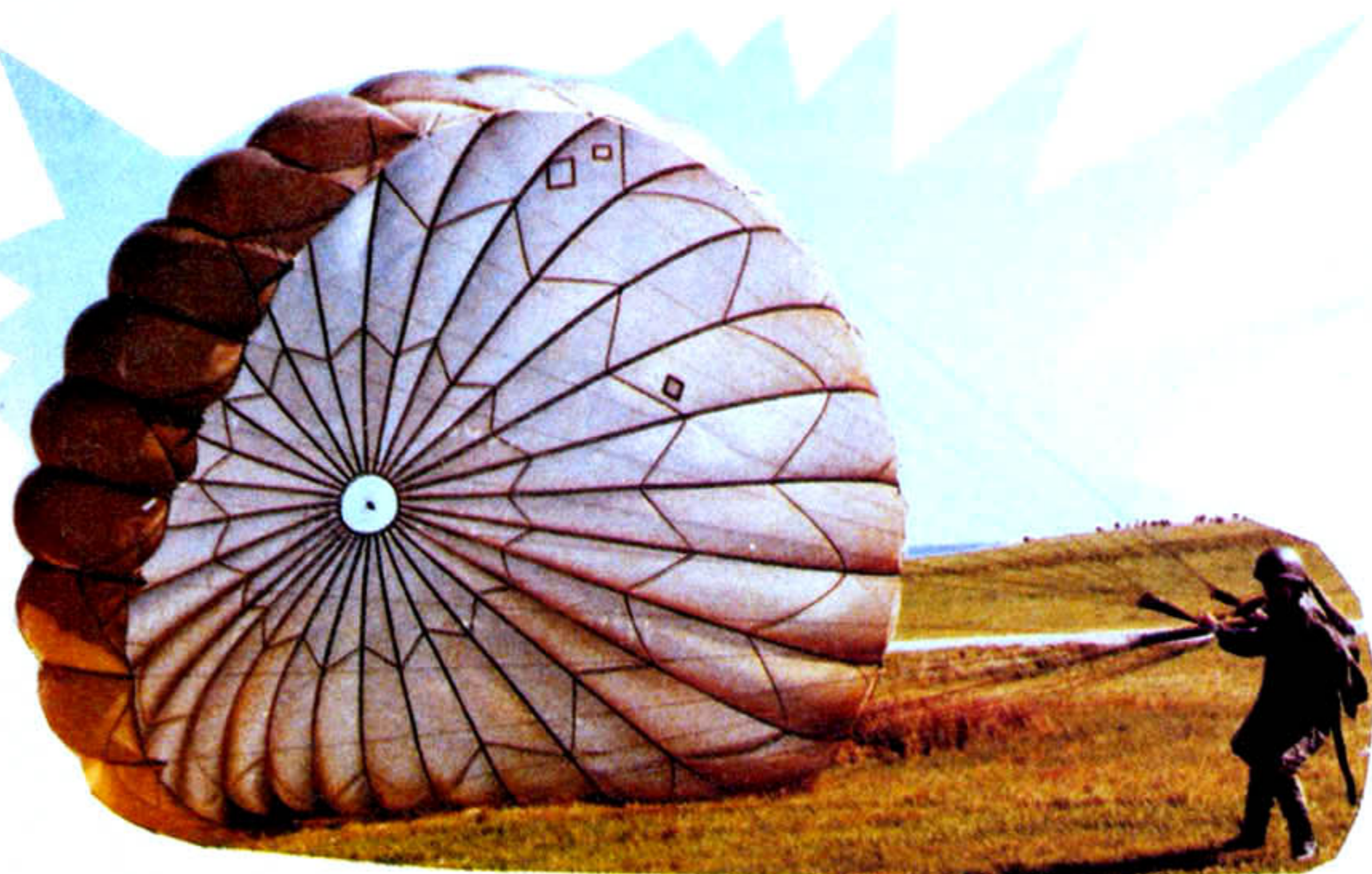


Nein, das ist nicht der Titel-Screen. Vielmehr handelt es sich um originelle Beigaben.



Vom Winde

Ganz gleich ob aus der Beli UH 1D, aus der Transall oder der CH-53...



Landsberg am Lech, 8 Uhr früh. Mit donnerndem Schrollen schwenkt der riesige Vogel von der Runway weg und rollt langsam auf uns zu. Es ist noch etwas diesig wie fast immer hier oben. Der Wetterdienst hat jedoch gute Bedingungen und Wind nicht über 5 m/s gemeldet.

Die roten Positionsleuchten der Transall blitzen in den grauen Morgen. Wir setzen uns schwerfällig in Bewegung, gehen in einem großen Bogen um die Maschine herum und nähern uns dem gähnenden Loch des Laderaums. Der Abgasstrom der rechten Turbine schlägt mir ins Gesicht. Durch die flimmernenden Schwaden verbrannten Kerosins betrete ich die Laderampe.

Über fünfzig Kilo Ausrüstung und Gurtzeug zerran an mir. Der rechte Beimgurt sitzt nicht richtig und drückt höllisch. Die Luft im Laderaum ist heiß und stickig. Wir quetschen uns in vier Reihen auf die niedrigen Klappsitze und versuchen, uns andeutungsweise anzugurten. Dies ist aber ohnehin zwecklos; hier hängt einer auf dem anderen, wie die Sardinen in der Büchse, fünfzig Mann in vier Reihen.

Ich versuche, die Geschichte mit dem Beimgurt in Ordnung zu bringen. Er drückt mir verteufelt auf ... Na ja, so möchte ich die Maschine jedenfalls nicht verlassen!

Der Absetzer hat seine Position an den Seitentüren eingenommen, und der Bordoffizier schließt die Ladeluke. Wir schauen gebannt auf den schmaler werdenden Streifen der Rollbahn. Mit einem dumpfem Krach rastet die Tür ein und ... "Klasse, mein Junge", denke ich mir, "das hast du fein hingekriegt. Hockst mit fünfzig Verrückten in dieser Sardinenbüchse und hast dir in den Kopf gesetzt, im Flug da rauszuhüpfen!"

Ich versuche, mir einzureden, daß ich keine Angst habe. Wenn's aber nicht ohnehin so heiß wäre, würde ich garantiert ins Schwitzen kommen. Mein Gegenüber zeigt mir die Zähne; er ist selbst etwas grün im Gesicht.

... runter kommen sie alle!



verweht ...

Der Pilot erhöht die Drehzahl, und die Kabine erzittert unter den 12 000 PS der beiden Turboprops. Ein leichtes Rucken, die Bremsen sind los. Der Koloß rollt in Position. Heftiges Hantieren im Cockpit. Nur noch wenige Sekunden bis zur Startfreigabe.

Take off! Der Lärm der Turbinen steigert sich zu einem ohrenbetäubenden Brüllen. Die Beschleunigung zerrt uns fast von den Sitzen. Ich grinse meinen Nebenmann an. Die Maschine hat abgehoben, und ich lehne mich, bedingt durch die starke Schräglage der Kiste, wohl etwas zu aufdringlich an ihn an.

Wir sind auf 1200 Fuß. Höher werden wir nicht gehen. Das ist die Absprunghöhe; sie beträgt rund 400 m.

Kaum habe ich begonnen, den Flug zu genießen, da geht's auch schon los: Der Absetzer gibt das Zeichen zum Entgürten! Mein Puls setzt einen Moment lang aus, dann geht die Pumpe auf hundertachtzig. Noch 10 Minuten!

Ich stehe umständlich auf und hake meine Aufziehleine in das Stahlseil, das sich quer durch den Laderaum zieht. An ihm hängt nun die Hoffnung der ersten 25 Springer. Der Beingurt drückt noch immer, aber das ist mir jetzt völlig egal. Ich schiebe den Sicherungssplint in den Karabinerhaken und knicke ihn ab. Eine letzte Überprüfung von Schirm und Gurtzeug; wie leicht kann sich in der Enge etwas verheddern oder verklemmen!

Ein Klaps auf den Schirm, ich bin o.k. Noch vier Minuten! Die beiden Seitentüren werden hochgeschoben, und das Donnern des Fahrtwindes, der sich mit 250 km/h in den offenen Türen verfängt, mischt sich mit dem Gebrüll der Turbinen.

Als die Maschine einschwenkt, kann ich einen kurzen Blick nach draußen werfen. Auweia, da soll ich gleich raus! Unter uns schaukelt gerade ein Spielzeugdorf vorbei. Jetzt legt sich die Maschine über dem Wald in die Kurve. Ich kann jeden Wipfel erkennen; da ist ein Waldweg.

Vor mir steht der Absetzer mit dem Fuß in der Tür. Über ihm die rote Leuchte. Gleich wird sie auf Grün umspringen, dann gilt's! Wohl hundertmal haben wir diese Situation geübt, trotzdem bin ich jetzt bis zum Platzen angespannt. Handzeichen vom Absetzer: noch zehn Sekunden! Drei, zwei, eins, grün! Eine gelende Hupe ertönt. Der erste Mann tritt in die Tür, springt, der zweite, nun ich. Hinter mir drängt alles nach draußen, null Chance zum Zögern. Ich bin draußen!

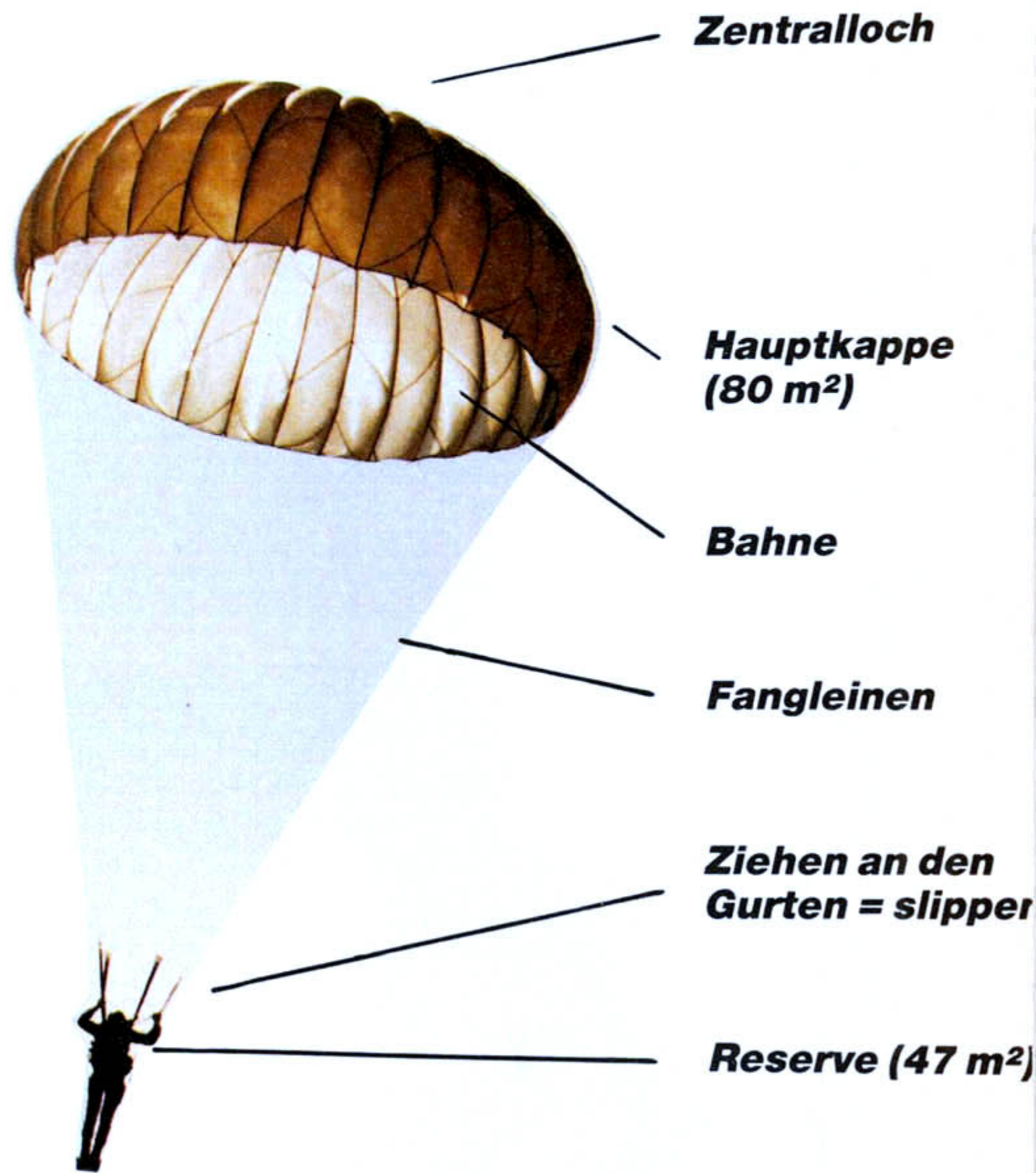
Wie eine Riesenfaust treffen mich die 240 km/h der Absetzgeschwindigkeit, wirbeln mich herum. Ich weiß nicht mehr, wo oben und unten ist. Ein Ziehen an den Gurten, der verflixte Beingurt meldet sich wieder. Ich greife nach oben, schaue hinterher; über mir wölbt sich die grüne Seide des Schirms. Stille.

Ich blicke nach links und rechts. In einiger Entfernung nähern sich meine Reihennachbarn der Erde. Das Gefühl des stillen Schwebens ist herrlich. Die schreckliche Anspannung ist schlagartig vorbei. Ich schaue hinunter und suche den günstigsten Punkt zum Landen. Unten stehen klein wie Spielzeuge die Sanitätsfahrzeuge und das Häufchen von Beobachtern.

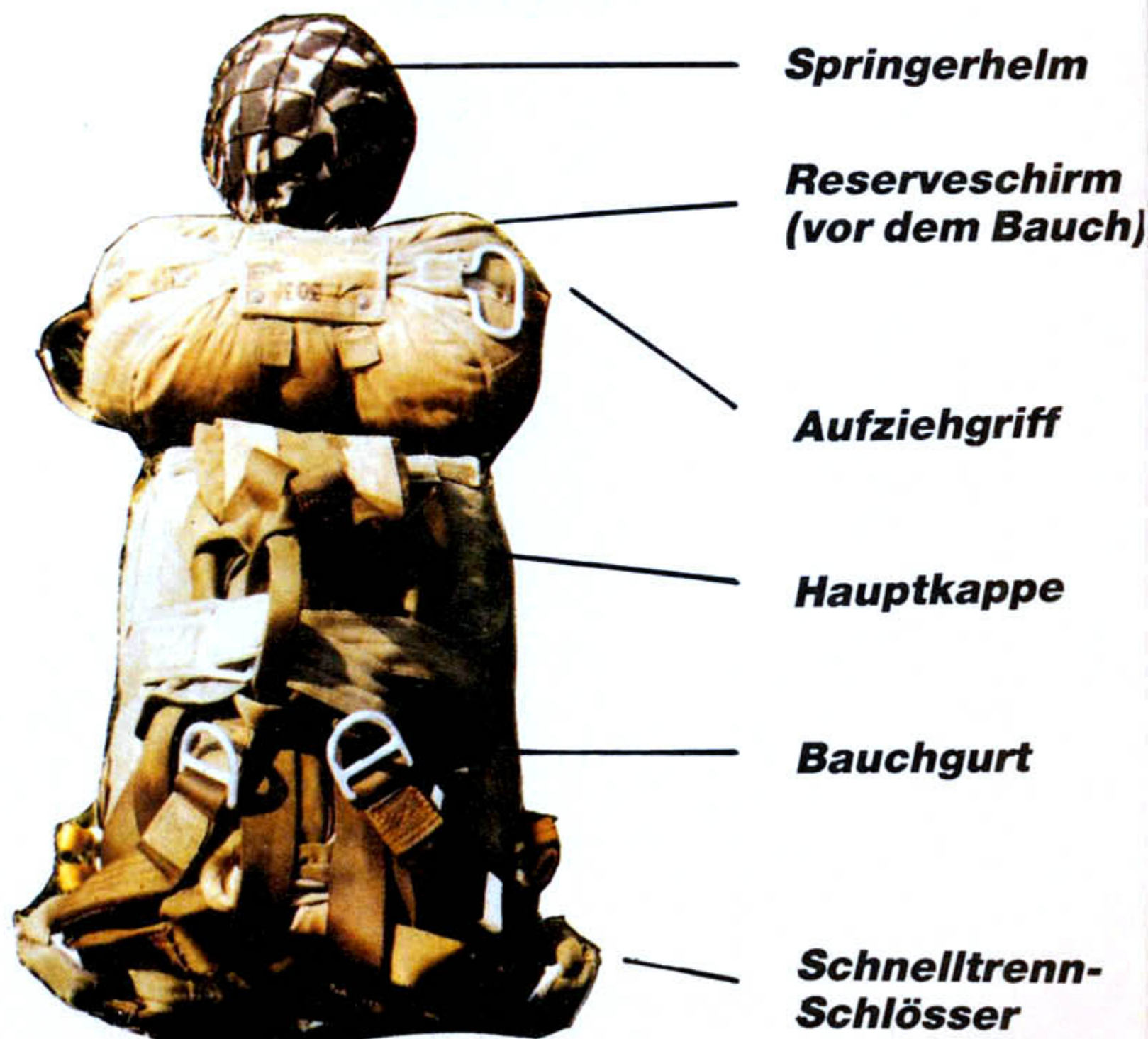
Ich ziehe an den Gurten. Trägeschwenkt der Schirm ein und deutet so etwas wie die Richtung an. Der Boden kommt nun merklich näher. Ich bereite mich auf die Landung vor, nehme die Füße zusammen, versuche, mich noch einmal an die Anweisungen der Ausbilder zu erinnern.

Ein kurzer Schlag. Ich rolle zur Seite, springe sofort auf und laufe um den Schirm, der langsam in sich zusammenfällt. Die Erde hat mich wieder!

Ein Absprung ist ein rauschartiges Erlebnis, egal ob man aus einer großen Maschine springt, sich vom Rad einer kleinen Cessna ins Leere fallen läßt oder aus der geöffneten Luke eines Hubschraubers in die Dunkelheit der Nacht eintaucht.



Kleine Schirmkunde





..ode

Es ist natürlich klar, daß wir etwas höher abspringen, denn bei 100 m bleibt im Falle einer Fehlentfaltung keine Zeit mehr zum Reagieren! Etwa neun Sekunden hat man noch, wenn der Schirm nichts tut oder die berühmte Fahne zeigt; wie ein langer Schlauch zieht sich die Kappe aus dem Packsack, entfaltet sich jedoch nicht richtig, und schon geht's abwärts! Gefürchtet ist auch das sogenannte Brötchen. Darunter versteht man einen Fangleinenüberwurf, der die Kappe in zwei aufgeblähte Teile trennt, so daß sie eben wie ein Brötchen aussieht. Meistens gerät der Schirm ins Trudeln, und man muß dann die Nerven behalten und die eingedrillten Gegenmaßnahmen ergreifen.

Falls sich gar nichts tut, hilft ohne Reservegerät nur noch das Vaterunser für Fallschirmspringer (vaterunseramen). Der Rettungsschirm ist mit rund 50 qm zwar wesentlich kleiner, er bremst den Fall aber immer noch auf ca. 8 m/s (vorausgesetzt, man öffnet ihn so, daß er sich nicht mit der Hauptkappe verheddert).

Mit ca. 27 qm ist solch ein Schirm reichlich klein bemessen. Matratzen lassen sich hervorragend steuern; sie sind leicht und bequem anzulegen. Zur Sicherheit hat man einfach denselben Schirm zweimal dabei und kann sich dennoch einigermaßen frei bewegen.

Nun haben wir auch schon ganz unauffällig den olivgrün angehauchten Teil der Story verlassen und befinden uns auf der Sprungwiese eines Fallschirmsportclubs. Eine altgediente DO 27 holpert über den Rasen; sie dient als Lift. Diese alte Klapperkiste ist als Absetzmaschine wie geschaffen. Sie ist ein Hochdecker, hat große Seitentüren und kann sehr langsam fliegen. Im Nu sind wir auf 1000 Meter, und los geht's!

Wer Fallschirmspringen als Sport betreibt, wird bald wissen, was ihn am meisten reizt. Der eine liebt den minutenlangen freien Fall aus möglichst großer Höhe (am besten in Formation),



er im Aufwind

der andere mag das stille Schweben am Schirm. Ein dritter möchte aus 1000 m Höhe einen Bierdeckel treffen.

Ganz billig ist der Spaß allerdings nicht. Um einen leistungsfähigen Schirm, bequemes Gurtzeug und das notwendige Rettungsgerät zu erstehen, muß man schon zwischen 5000 und 9000 Mark auf den Tisch blättern. Dann besitzt man zwar die Ausrüstung (von Höhenmesser, Flatteranzug, Stiefeln usw. gar nicht zu reden), ohne eine Absetzmaschine kann man jedoch höchstens vom Hochhaus in der Nachbarschaft hüpfen. Ein Tausender (Sprung aus 1000 m Höhe) kostet ca. 12 DM, ein Dreitausender schon runde 40 Mark. Auf die Dauer geht das natürlich ganz schön an die Knete.

Was soll man also machen, wenn's zu teuer wird? Ganz ohne Frage, billiger und (was für viele eine entscheidende Frage ist) wesentlich sicherer als das "echte" Fallschirmspringen ist eine Sportart, die sich in den letzten Jahren immer größerer Beliebtheit erfreut. Ich meine das Fallschirmgleiten. Hier liegt der Schirm zunächst geöffnet hinter dem Flieger. Dieser läuft an, der Schirm fängt Wind, richtet sich auf, ein Hüpfen, und leicht wie eine Feder schwebt die Fläche in den Hangaufwind.

Gleitschirme haben gegenüber herkömmlichen Fallschirmen eine verbesserte Gleitzahl. Man kann mit einem guten Gleitschirm schon ein Sinken von 1 m/s erreichen, während es Fallschirme auf höchstens 4 bis 5 m/s bringen. (Rundkappen liegen zwischen 5 und 9 m/s.) Außerdem sitzt oder liegt man eher im Gurtzeug, statt wie gewohnt zu hängen. Bei einem einstündigen Flug (bei guter Thermik keine Seltenheit) wäre herkömmliches Springergurtzeug auch viel zu unbequem.

Während es eingefleischte Fallschirmspringer immer wieder nach oben zieht, um den drogenartigen Rausch des Adrenalinstoßes im freien Fall zu erleben, schwören Fallschirmgleiter beispielsweise auf die herrliche

Kulisse einer Berglandschaft und das Gefühl des lautlosen Fluges.

Fallschirmgleiten ist wesentlich sicherer als Springen; es entfällt das Risiko der Schirmöffnung. Auch für die Wirbelsäule ist Gleiten besser als Springen, da der heftige Entfaltungsstoß hier nicht auftritt.

Wer nun Blut geleckt hat und sich einmal näher mit dieser Sportart beschäftigen möchte, sollte zunächst ca. 500 bis 800 Mark für die Anfänger- und Fortgeschrittenenurse zurücklegen. Sowohl beim Springen als auch beim Gleiten kann man verschiedene Lizenzen erwerben. Die Grundscheine kosten 170.- bzw. 250.- DM. Ansprechpartner sind der Deutsche Aero-Club e.V. oder der Deutsche Hängegleiterverband e.V. (Im Ernstfall geht es auch übers Verkehrsministerium; dem ist nämlich alles unterstellt.)

Wer einmal das herrliche Gefühl erlebt hat, am sicheren Schirm frei wie ein Vogel zwischen Himmel und Erde zu schweben, der wird der Aussage eines alten Skydivers zustimmen: Fallschirmsport, die zweit Schönste Sache der Welt!

Hartmut Ulrich



Über den Wolken schwebt man mit einem Gleitschirm zwar selten aber bei schönem Wetter wird man durch solch phantastischen Aussichten entschädigt.



Feelings

F O R S P E C I A L U S E R S

Falls Du hin und wieder das Verlangen verspürst, einmal nicht wunderhübsche Computergames zu spielen, sondern Dir so sonderbare Dinge wie Programmieren,



Hardwarebasteleien, Tips und Tricks rund um den Computer usw. durch den Kopf gehen - wir vom **Verlag Werner Rätz** haben für diese "Randgruppen" vollstes Verständnis.

Wenn Du zudem auch noch einen Atari ST, Atari XL/XE,

Amstrad CPC oder PC Dein Eigen nennst, laden wir Dich recht herzlich ein, einmal in unsere beiden anderen Zeitschriften reinzuschauen. Monat für Monat tragen unsere fachkundigen Redakteure wertvolles Material rund um den Computer zusammen. Präsentiert wird es in zwei Magazinen, die seit Jahren von zufriedenen Lesern verschlungen werden.

Selbstverständlich haben wir im **COMPUTERpartner** und im **ATARI magazin** auch einen ausführlichen Spieleteil - für die ganz Verwegenen.

Sehen wir uns einmal ?

PC



Roger Wilco ist wieder unterwegs zu neuen Abenteuern in fernen Galaxien. Mit *The Pirates of Pestulon* setzt Sierra jetzt die erfolgreiche *Space Quest*-Serie fort.

Jetzt wissen wir, woher Sierra die guten Programmierer her hat. Hoffen wir, daß das Programmiergut aus dem Weltall auch auf den heimischen Computern läuft.

Gleich zu Beginn des dritten Teils gerät Roger Wilco wieder mal in eine äußerst brenzlige Situation. Sein Sternenfliker wird samt ihm von einem gigantischen Müllsammel-Raumschiff verschluckt, das mit Robotern bemannt ist. Nachdem sich unser Held aus Wrackteilen wieder ein neues Schiff zusammengebaut hat, geht's nach erfolgreicher Flucht auf zum eigentlichen Spielziel. Zwei berühmte Programmierer der Andromeda-Galaxie sind von Piraten zu einer üblen Software-Firma namens Scumsoft entführt worden, wo sie jetzt dämliche Ballerspiele entwerfen müssen. Rogers Aufgabe ist es natürlich, die beiden zu befreien und zu Sierra zu bringen.

Im Weltall von *Space Quest III* befinden sich mehrere Planeten und eine Fastfood-Weltraumstation. Wenn man sie anfliegt, gibt's ein Treffen mit der berühmten Enterprise. Navigation und Steuerung des Schiffes erfolgen über den Bordcomputer. Klar, daß Roger alle Planeten erforschen muß, bis er die Piraten schließlich ausfindig machen kann. Sie befinden sich auf einem kleinen Mond, der durch spezielle Strahler unsichtbar gemacht wird. Bei all seinen Problemen muß sich unser Held



im dritten Teil auch noch mit einem erbarmungslosen Terminator-Roboter auseinandersetzen. Dieser verfolgt Roger mit einem ganz bestimmten Ziel: Er möchte ihm den Hals umdrehen.

Bei *Space Quest* wird einiges an Grafik und Action geboten. Dies zeigt schon der Lieferumfang des Games. In der Verpackung findet man nicht weniger als sechs 5,25"-Disketten (bzw. drei 3,5"-Disks) mit insgesamt 2,5 MByte Programmdateien. Wer keine Festplatte besitzt, wird während des Spiels zwangsweise zum Diskjockey und Kaffeetrinker.

Die Steuerung erfolgt in gewohnter Sierra-Manier. Zwischendurch gibt's witzige Arcade-Parts. In der Fastfood-Weltraumstation, die eine gewisse

Space Quest

III

Ähnlichkeit mit McDonalds nicht leugnen kann, dürft ihr euch beispielsweise an einer Runde *Astro Chickens* versuchen. Dabei handelt es sich um das jüngste Erfolgsspiel der entführten Programmierer. Zwischen-

durch kann man sich dann im Zweikampf mit riesigen Kampfrobotern behaupten, und als Arcade-Finale wird eine Schlacht im Weltall geboten.

Grafik und Animation sind bei *Space Quest III* wieder einmal vom Feinsten. Der Schwierigkeitsgrad läßt aber zu wünschen übrig. Abgesehen von einigen wenigen Knackpunkten, ist das Game schnell an einem Nachmittag durchgespielt. Da Adventures ihren Reiz aber in der Regel verlieren, wenn man sie gelöst hat, bietet *Space Quest III* in Bezug auf das Preis/Leistungsverhältnis nicht sonderlich viel, zumindest nicht für Adventure-Profis. Für Einsteiger ist Rogers drittes Abenteuer aber durchaus empfehlenswert.

Space Quest III (PC, Amiga, ST)
Hersteller Sierra, Info Ariolasoft
Preis ca. 99.- DM (alle Versionen)

★ Grafik	10
★ Story	7
★ Strategie	4
★ Preis/Leistung	6

E. Nickles

Hat man den Gegner besiegt, freut sich der Mensch. Dann heißt es im wahrsten Sinne des Wortes: Ab durch die Mitte.

Steckdose immer am Mann.



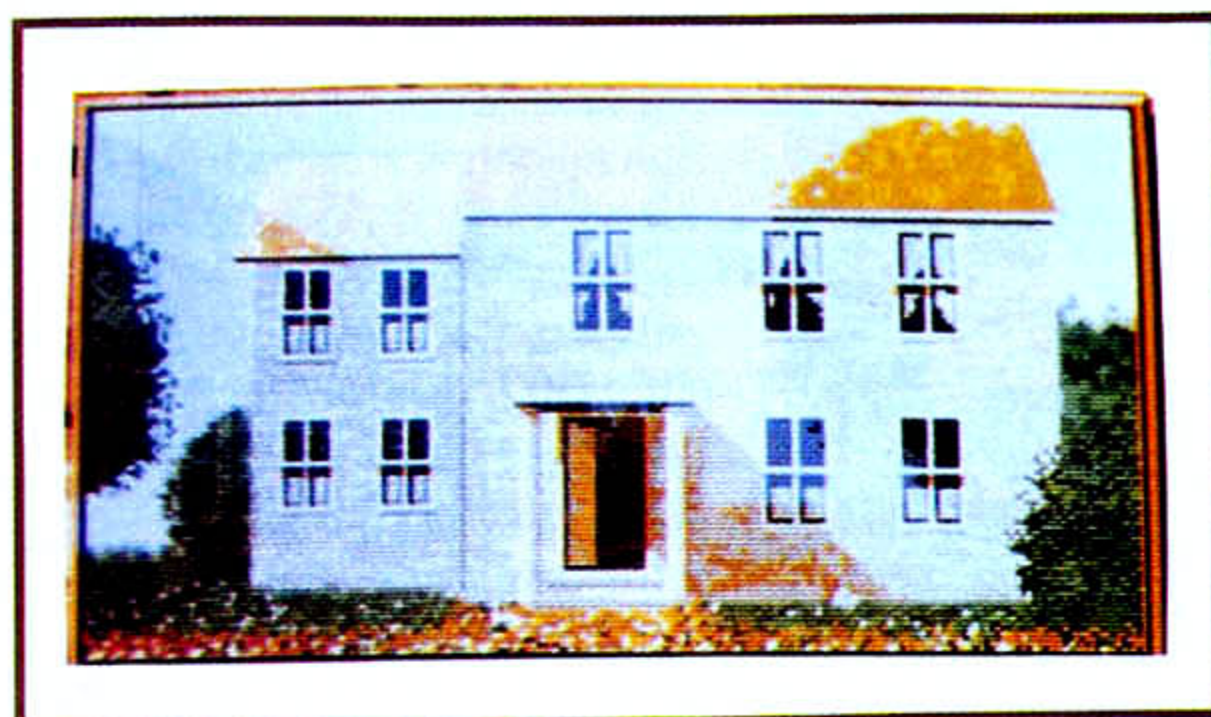
PC

WINNETOU

ist wieder da



Amiga



Wilder Westen, Mitte des vorigen Jahrhunderts. Eisenbahngesellschaften beginnen, das weite Land mit einem Schienennetz zu überziehen. Du bist einer von vielen deutschen Auswanderern und befindest dich in irgendeinem staubigen Nest an der Ostküste. Eigentlich wolltest du genauso wie dein Freund Karl May an dem neuen Eisenbahnprojekt mitarbeiten und Schienen verlegen. Leider hast du aber die Abreise verpennt, und Karl ist schon lange weg. Jetzt mußt du Geld und Ausrüstungsgegenstände besorgen, damit du deinem Freund nachfahren kannst.

Um etwas Kohle zu verdienen, arbeitest du als Hauslehrer bei einer reichen Familie und unterrichtest deren einzigen Sohn Willy. Kost und Logis sind frei. Natürlich steht dir auch dein Lohn zu, vorausgesetzt du unterrichtest Willy regelmäßig und deine Arbeit hat Erfolg. Soviel zur Hintergrundgeschichte von Time Warps neuestem Adventure *Winnetou*.

Zu Beginn wählst du deinen Helden, und das Adventure beginnt. Gesteuert wird mit der Maus. Texteingaben sind weitgehend nicht erforderlich. Rund die Hälfte des Bildschirms nimmt das Grafikfenster ein. Dort sieht man die Handlung aus der Sicht des Hauslehrers. Am rechten Rand steht der Held. Anfangs hat er nur Unterwäsche an. Aber schon im ersten Bild, welches das Schlafzimmer des Hauslehrers darstellt, kannst du ihn in Arbeitsklamotten oder in seinen Sonntagsanzug stecken. Dazu klickst du einfach auf die Hände, und ein Menü springt auf. Mit der Maus läßt sich jetzt zwischen verschiedenen Verben wählen (z.B. öffnen). Ein weiterer Klick, und der Amiga bringt ein Menü mit Objekten auf den Bildschirm. Nun suchst du das entsprechende aus (z.B. Schrank), klickst, und es geschieht, wie du befohlen hast. Beim Befehl "öffne Schrank" geht der Schrank auf (was sonst?).

Natürlich kannst du in der Westernwelt auch herumlaufen. Dazu klickst du einfach die Füße an und beim nun eingblendeten

Kreuz die gewünschte Richtung. Klickst du den Mund des Helden an, spricht er, machst du dasselbe mit seinen Augen, lassen sich verschiedene Gegenstände untersuchen.

Am oberen Bildschirmrand befindet sich eine Statusanzeige. Hier läßt sich ablesen, wie viele Treffer du noch vertragen kannst und wie es um dein leibliches Wohl bestellt ist. Ein kleiner Tip: Auch im Wilden Westen müssen die Helden essen und trinken. Happi Happi gibt's bei Willys Mami in der Küche. Nachdem du dich angezogen und die Mathehausaufgaben des Spröbblings kontrolliert hast (oh Streß, die muß man ja echt nachrechnen!), futterst und trinkst du etwas. Nun kannst du ruhig einmal ein paar Schritte in die Westernstadt wagen.

Im Saloon wird gezockt. Gewinner erhalten eine Menge Kohle; Verlierern, die ihre Schulden nicht bezahlen, geht es dagegen sehr schlecht. Wenn du irgendwo gezinkte Karten findest, kannst du ganz schön abräumen. Du darfst dich aber von den Zockerbrüdern nicht erwischen lassen. In der Stadt befinden sich auch Geschäfte. Hier kannst du Gegenstände kaufen, um deine Ausrüstung zusammenzustellen. Auch eine Bank ist da. Trag bloß nicht die ganze Kohle mit dir herum; im Park lauern nämlich Räuber.

In die Adventure-Handlung wurden vier Action-Szenen integriert. Das Kartenspiel habe ich bereits erwähnt. Natürlich darf im Wilden Westen eine zünftige Schießerei nicht fehlen. Damit du dabei auch triffst, kannst du bei Sir Henry, dem Waffenschmied, mit einigen Waffen Schießübungen auf Flaschen veranstalten. Paß auf die Katze auf! Sir Henry liebt es gar nicht, wenn man Löcher in sein Kätzchen brennt. Außerdem gibt es noch eine Kutschfahrt, wenn man die Westernstadt schon verlassen hat. Du steuerst das Gefährt, und Indianer greifen an. Bald triffst du auf einen ihrer berühmten Vertreter. Dort geht's dann ans Büffelschießen, eine weitere Action-Szene.

The Champ

Das Game steckt voller Details. Kauf ein Rasiermesser und verpaß dir eine ordentliche Rasur, sonst erhältst du von der Prostituierten im Saloon keine Tips. (Mit der Dame vom horizontalen Gewerbe ist übrigens keine Action-Szene vorgesehen!)

Das ganze Spiel besteht lediglich aus Anklicken, dem Herausuchen von Befehlen und wieder Klicken. Dies ist wirklich kinderleicht, auch wenn ein paar harte Rätselnüsse zu knacken sind. So machen Adventures Spaß. Man muß keine verzweifelten Kämpfe mehr mit einem Parser austragen, der einen doch nicht versteht.

Für Tüftler, die vor keinem Infocom-Adventure zurückschrecken und Magnetic-Scrolls-Spiele in der Frühstückspause lösen, ist *Winnetou* sicher nicht anspruchsvoll genug. Es ist aber ein ideales Game für Adventure-Neulinge oder Actionfreaks, die sich mal an einem neuen Genre versuchen wollen.

Grafisch muß man *Winnetou* mit gemischten Gefühlen betrachten. Einerseits sind die kleinen Bilder der Westernstadt sehr eindrucksvoll gestaltet, andererseits sieht das digitalisierte Brett im Hintergrund ziemlich öde aus. Vom Sound war ich angenehm überrascht. Es gibt zwar nur eine digitalisierte Titelmelodie, dafür aber eine Menge Soundeffekte. Vom Schlürfen bis hin zu Schußgeräuschen und Pferdegetrappel ist alles dabei.

Mich hat *Winnetou* fasziniert. Eine interessante Story und die Ungewißheit, was noch alles kommen mag, bringen den Spieler dazu, für lange Zeit vor dem Monitor zu kleben. (Ist natürlich bildlich gemeint!) Bis auf den grafischen Schnitzer mit dem digitalisierten Holzbrett ist *Time Warp* ein gutes Spiel gelungen.

Winnetou (*Amiga, ST, PC, C64)
Hersteller Time Warp Software, Info Rushware
Preis 59.95 DM (alle Versionen)

★ Story	9
★ Grafik	7
★ Handhabung	7
★ Preis/Leistung	9

Carsten Borgmeier

Faust auf Faust

Hell blinkt die Goldmedaille im Licht der Scheinwerfer. Er hat es geschafft. Sein Jugendtraum geht in Erfüllung. Er ist Boxchampion. Fans jubeln, hübsche Girls werfen sich an seinen stahlharten Körper. Fernsehreporter stürmen herbei und drücken ihm das Mikro fast in den Hals. Die Spitze des Erfolgs ist erklimmen. Doch wie alle Champions vor ihm mußte er dafür hart arbeiten. Unzählige Trainings- und Qualifikationskämpfe waren notwendig, ganz zu schweigen von den schweißtreibenden Trainingsstunden.

Mit der Boxsimulation *The Champ* von Linel kannst du alle Höhen und Tiefen auf dem Weg zum Erfolg miterleben. Zu Beginn kennst dich keiner. Dein erstes Ziel ist die Qualifikation für die Weltrangliste. Das bedeutet hartes Training. Zunächst trittst du in einem Hinterhof gegen einen Sparringspartner an. Genau wie bei späteren Kämpfen in der Boxarena hast du 16 verschiedene Aktionsmöglichkeiten. Vom Tänzeln bis hin zum Hammerschlag ist alles vertreten. Du mußt so lange auf deinen Kontrahenten einprügeln, bis er keine Energie mehr hat.

Nach mehreren Sparringsrunden geht es in der Sporthalle weiter. Hier ist zunächst Seilspringen angesagt. Auf Feuerknopfdruck gerät das Seil in Bewegung. Joystick nach oben, und der trainierende Boxer springt. Natürlich muß man auf den richtigen Moment achten, sonst stolpert der Athlet über seine eigenen Beine, und wichtige Übungspunkte gehen verloren.

Anschließend beginnt das Training mit dem Sandsack. Ein Boxer bearbeitet diesen mit einigen Schlägen, deren Folge du nachmachen mußt. Bei einem Fehler gehen wieder wichtige Punkte verloren. Mit der linken und rechten Faust hämmerst du nun im dritten Übungsabschnitt auf eine Plattformbirne ein.

Das Abschneiden beim Training hat Einfluß auf Moral und

Hauen bis die Schwarte kracht, der eine brüllt, der andere lacht!



Amiga

Kondition des Sportlers. Durch dauernde Niederlagen, fiese Treffer des Gegners und schlechte Schlagkombinationen wird seine Moral geschwächt. Kondition erwirbt man beim Training, aber auch durch viel Kampferfahrung.

Nun beginnen die ersten Qualifikationskämpfe. Vor jedem Fight wiederholt sich die Trainingsprozedur. Wenn du mehrere Qualifikationskämpfe gewonnen hast, nimmst du dich in die Weltrangliste auf. Deine Daten werden gespeichert, und du kannst jetzt beginnen, dich emporzuboxen. Der Sieg über den ersten Gegner ist noch fast ein Kinderspiel. An Boxern höheren Ranges beißt man sich dagegen ganz schön die Zähne aus. Nur Mut, Junge!

Doch kommen wir zur Bewertung: Wow! Nach dem enttäuschenden *Ring Side* von EAS ist mit *The Champ* die erste zufriedenstellende Boxsimulation auf dem Amiga gelungen. Linel hat wirklich ganze Arbeit geleistet. Die Grafiken sind superb, die Boxer zeichentrickartig animiert. Aber auch in puncto Sound zieht *The Champ* alle Register: eine fetzige Titelmelodie und viel Sprachausgabe, vermischt mit digitalisierten Effekten und einer modifizierten Rocky-Fanfare. Während des Spiels ertönen heiße Soundeffekte. Man hört

das Aufeinanderprasseln der Fäuste und das Stöhnen, einfach alles, was das Boxen realistisch macht.

Spielerisch ist *The Champ* ebenfalls voll da. Eine Weltrangliste mit verschiedenen Gegnern und der Trainingsmodus sorgen für langen Boxspaß.

The Champ (*Amiga, ST, PC, CPC, C64)
Hersteller Linel, Info Linel
Preis ca. 70 DM / ST, Amiga, PC
50 DM / C64, CPC

★ Sound	9
★ Grafik	9
★ Motivation	10
★ Preis/Leistung	10

Carsten Borgmeier



KULT

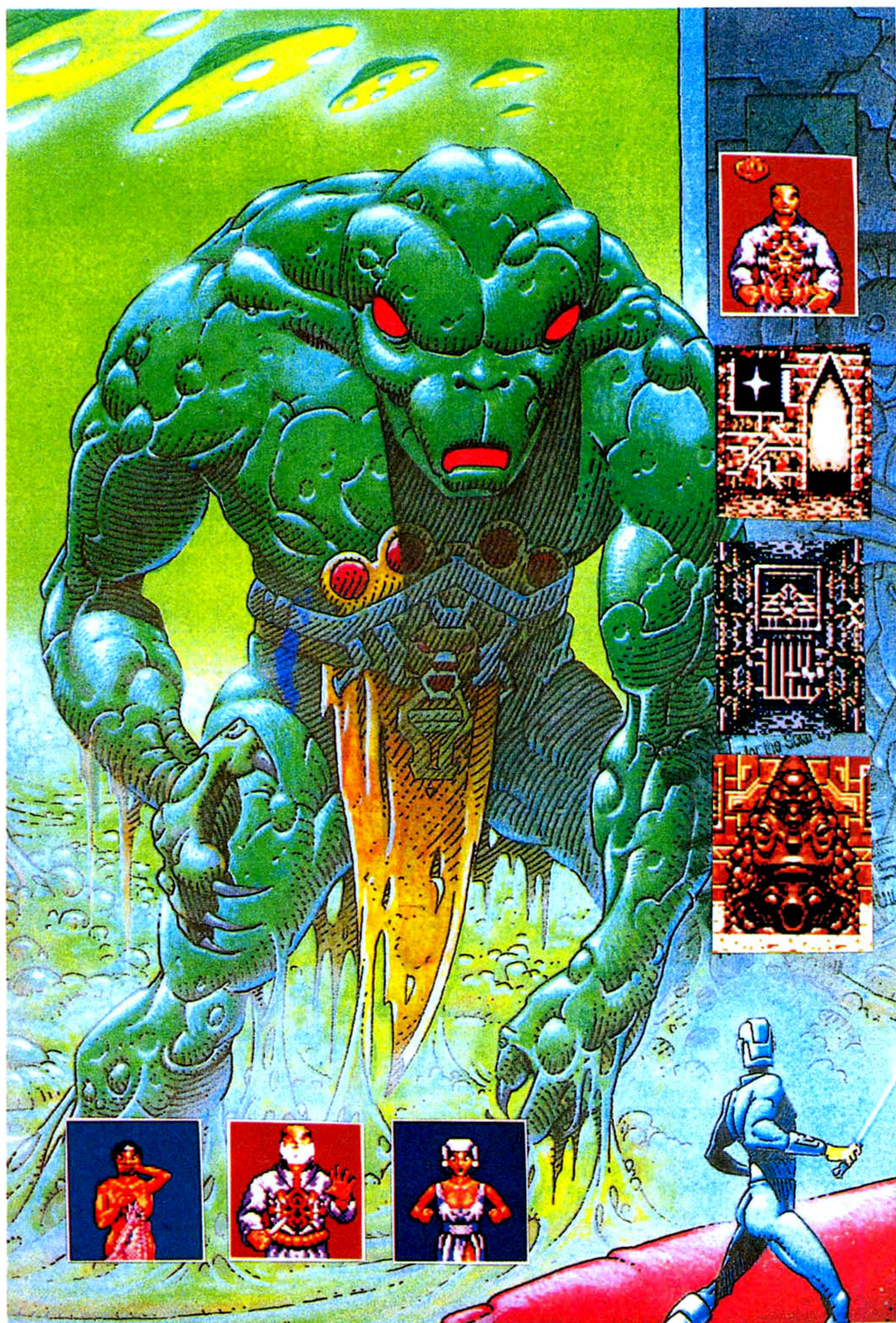
ATAATAHOGLO HULUHAM
TOTO ZOGLO HULU HULU ER
TOT ZAGLO HULU

Na, alles klar? War ja eigentlich logisch, daß derartige kleine Rätsel für die Adventure- und Rollenspieler unter unseren Lesern kein Problem darstellen.

Wer sich in ein wahrhaft bedrückendes und rätselhaftes Abenteuer stürzen möchte, dem rate ich zu *Kult*. Es ist eine unangenehme, lieblose Welt, in der sich alles abspielt. Der Brandgeruch einer großen Katastrophe liegt noch in der Luft, und die Welt ist besiedelt von häßlichen genetischen Krüppeln. Einige von ihnen besitzen erstaunliche mentale Fähigkeiten, mit denen sie sich zur herrschenden Rasse erheben. Irgendwie sind sie aber alle Sklaven eines Gottes, der in kurzer Zeit zurück erwartet wird. Fanatische Protozorks hüten den Tempel. Sie sind schnell mit dem Zapstick, einer tödlichen Waffe, zur Hand.

Du schlüpfst in die Rolle von Raven und bist damit selbst mit übersinnlichen Kräften ausgestattet. Du befindest dich auf der Suche nach deiner Freundin Sci Fi, die während der vergangenen Ereignisse in den Tempel entführt wurde. Fest entschlossen, sie zu befreien, bist du ihr dorthin gefolgt. Nun erwarten dich fünf Aufgaben, die in einer Stunde zu lösen sind, damit du Sci Fi überhaupt näher kommst. Du mußt fünf Schädel finden und abliefern. Dann wirst du zum Divo erhoben und magst weiter deinen Zielen folgen.

Es dauert eine Weile, bis man sich mit der eigenartigen Steuerung und Handlungsweise des Spiels vertraut gemacht hat. Alle Ereignisse finden entweder rein grafisch oder in Comicform mit Sprechblasen statt. Das Game ist voll mausgesteuert. Eigene Gedanken werden beispielsweise durch ein Gehirn dargestellt. Die darin entstehenden Ideen bilden Knollen, die man anwählen und damit eine Aktion auslösen kann.



Die Orientierung erfolgt mit Hilfe eines Ideogramms, das sich je nach Handlungsmöglichkeit verändert. Weitere Aktionen lassen sich durch Anklicken verschiedener Menüpunkte durchführen, die jedoch immer von den Ideen des Gehirns abhängig sind. Mit Hilfe der Psi-Kräfte kann man telepathische Verbindung mit einem Medium aufnehmen. Es hat die Form eines Embryos und gibt dem Helden Tips in einem seltsamen Dialekt. ("Ahle sin Buda" bedeutet z.B. bei näherem Hinsehen "Alles in Butter".) Man tut gut daran, diese Hinweise zu beherzigen. Fast jeder Tip und jede Aktion sind irgendwie verschlüsselt und stellen ein eigenes Rätsel dar.

Mit einem Becher betrete ich einen Raum mit zwei aufrecht stehenden Schlangen aus Metall. Erst wenn ich im Raum nebenan das Auge der Statue auf dem Brunnen gedrückt und mit dem nun fließenden Wasser den Becher gefüllt habe, öffne ich den Rachen der linken Schlange und gieße das Wasser hinein. Es erscheint ein kleiner Würfel, den ich in das geöffnete Maul der rechten Schlange werfe. Ein Klicken ertönt, und der Zugang zum nächsten Rätsel ist frei.

Neben Phantasie und logischem Denken können auch die Psi-Fähigkeiten zur Lösung mancher Probleme beitragen. Unser Held ist z.B. in der Lage, Gedanken zu lesen, verborgene Gegenstände zu sehen und völlige Finsternis zu überwinden. Die Kraft ist jedoch begrenzt. Man setze sie also mit Bedacht ein!

Neben den harten Nüssen, welche die Handlung bietet, haben mich zwei Dinge begeistert, nämlich die Grafik und der Sound. Die Gestaltung der Räume vermittelt so richtig die beklemmende Atmosphäre des Ortes; der Sound tut ein übriges. Ich öffne beispielsweise eine Tür. Sie hebt sich mit dem schweren Scharren von zwei aneinanderreibenden Steinplatten. Dann schnappt sie oben ein, wie es der schaurigste Gru-

selfilm nicht schöner bieten könnte. Öffne ich einen Schlangenkopf, ertönt ein metallisches Klicken. Irgendwo brodelt eine heiße Brühe vor sich hin, oder es fallen Tropfen. Da, ein verhängnisvoller Fehler, und der Todeschrei des Helden erfüllt den Raum.

Einzelne Spielstände lassen sich sichern. Dies ist auch bitter nötig. Man sollte jedoch immer darauf achten, daß man keine Sackgasse abspeichert!

Das Programm stürzte beim Test einige Male ohne Vorankündigung ab. Dies bleibt hoffentlich nur ein Manko der Vorabversion, das bei der fertigen Fassung behoben sein wird!

Kult muß man einfach mal gespielt haben; es macht regelrecht süchtig. Auch wenn man längst schon etwas anderes erledigen sollte, brütet man in Gedanken noch immer über dem einen oder anderen Rätsel, um früher oder später an den Bildschirm zurückzukehren.

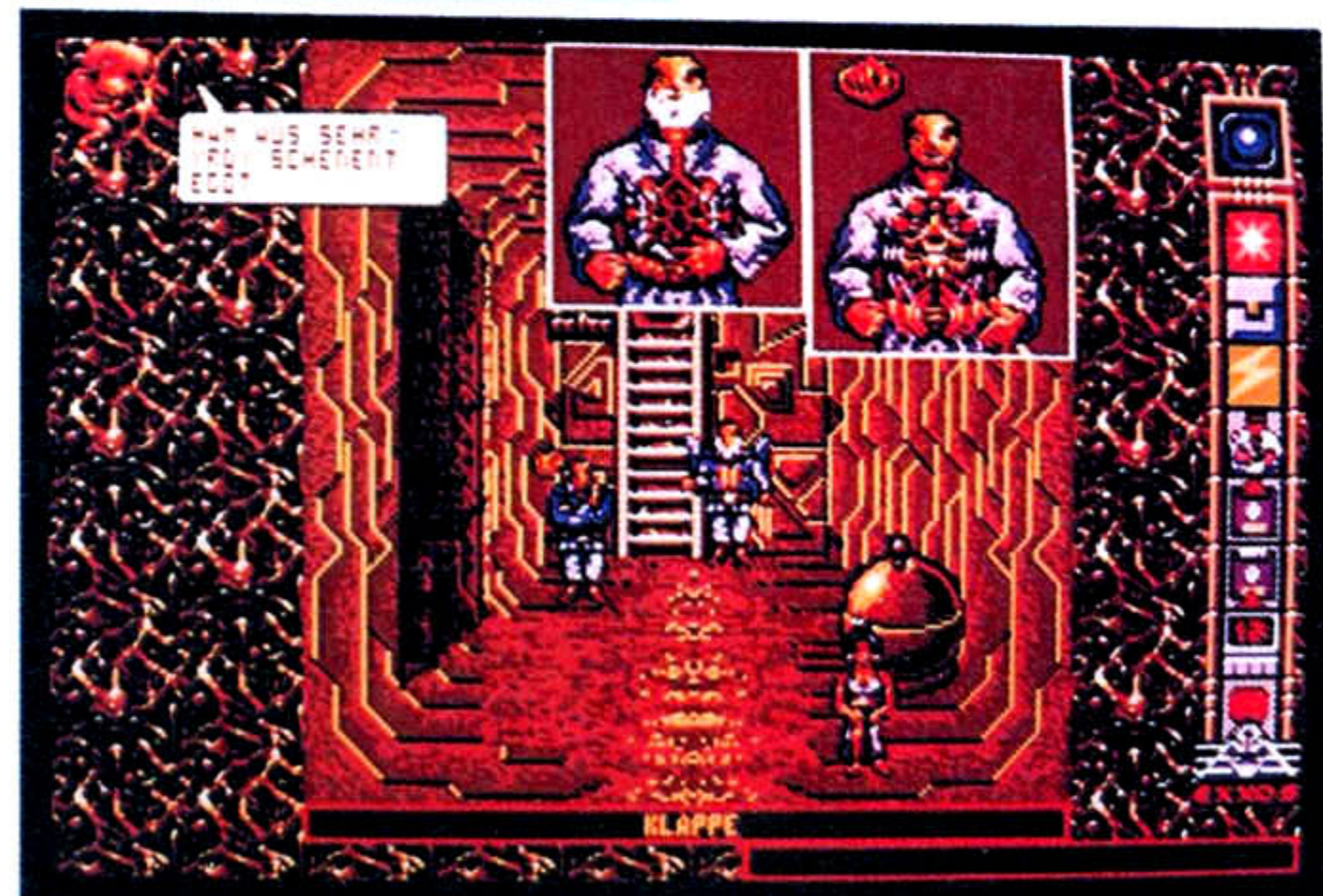
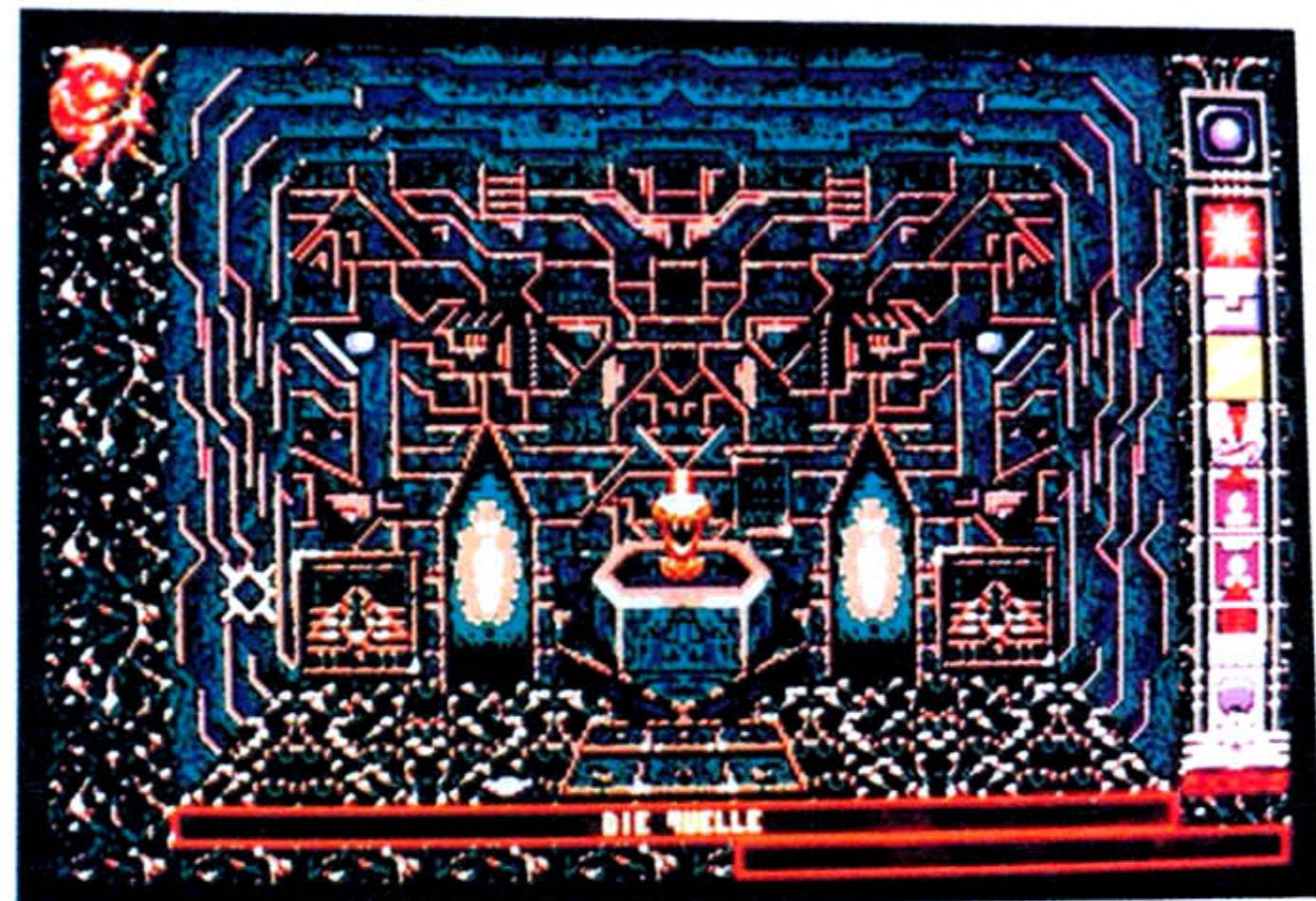
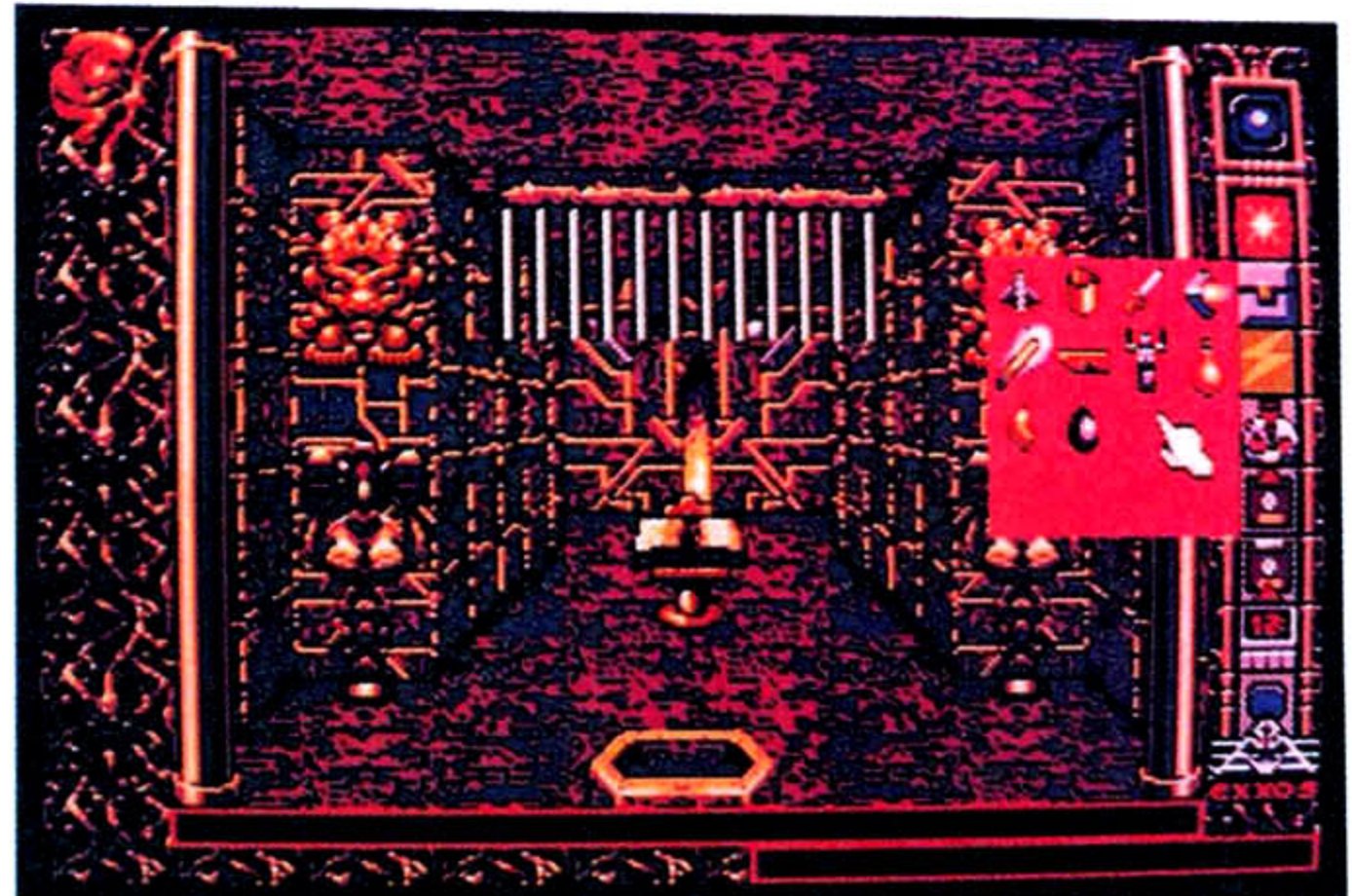
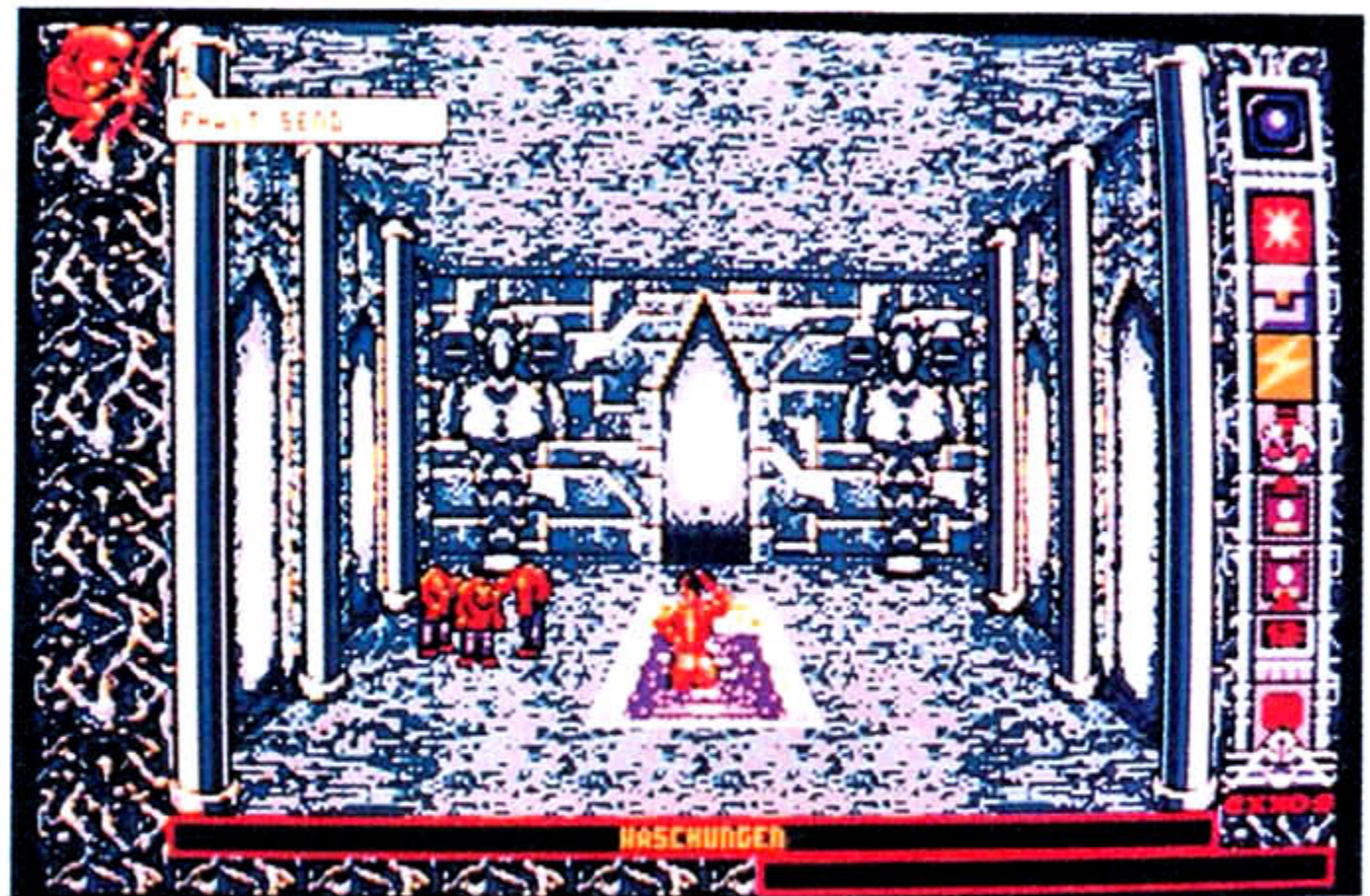
Kult (*ST, PC, Amiga)
Hersteller Exxos, Info Bomico
Preis ca: 79.95 DM (alle Versionen)

★ Grafik	8
★ Sound	9
★ Motivation	10
★ Preis/Leistung	9

Hartmut Ulrich



So typisch wie der Kammembert, ist auch Kult für unsere blau-weiß-roten Nachbarn. Zu schöner Grafik, tollem Sound und dem typischen Spiel Aufbau, kommt bei diesem Game noch eine gehörige Portion Humor dazu. Zitat: "Ahle sin Buda!"



Das Neueste von Capcom

Im letzten Jahr ersteigerte U.S. Gold die Lizenz für die Umsetzung aller Capcom-Spielautomaten auf Heimcomputer. Bis jetzt hatte man damit nur bedingt Erfolg. Da waren z.B. die katastrophalen Mißgeschicke *Street Fighter* und *Human Killing Machine*; ferner gab es mittelprächtige Games wie *Side Arms*, *LED Storm* und *Bionic Commandos*. Unsere beiden SMASH-Korrespondenten in England, Katharina Hanza und Gordon Houghton, haben sich einmal in der Software-Küche von U.S. Gold umgeschaut, um euch die neuesten Capcom-Games vorzustellen.

Da wäre zunächst *Forgotten Worlds*, der Nachfolgetitel von *Side Arms*. Es handelt sich um ein Weltall-Actiongame für ein oder zwei Spieler.

Bei einem hinterlistigen Angriff hat der böse Kaiser Bios mehrere Planeten deines Systems in Geistersterne verwandelt. Kein einziger Siedler blieb am Leben. Nun müssen zwei mutige Astropiloten die Himmelskörper von Aliens befreien. Dazu bedienen sie sich eines Jetpacks.

Ohne entsprechende Bewaffnung traut sich natürlich kein Astropilot ins dunkle All. Glücklicherweise sorgt der Staat dafür, daß es auf den fernsten Planeten trotz allem noch Waffengeschäfte gibt. Um die Ausrüstung zu verbessern, fliegt man einfach zu einem Laden, kauft Bomben, Kanonen, bessere Geschosse und kann sogar Tips erhalten.

In den einzelnen Levels wimmelt es nur so von feindlichen Angreifern; die wirklich entscheidende Konfrontation kommt aber erst am Ende einer Spielstufe. Hier mußt du riesige Drachen und Götter, die fast den ganzen Bildschirm ausfüllen, mit deiner winzigen Waffe erledigen. Dies erfordert Zielsicherheit und Geschick. Ganz zum Schluß legst du dich dann noch mit König Bios an.

Am meisten imponieren die ausgezeichneten Grafiken und



Animationen der Versionen von C64 und Amiga. Die Programmierer von Arc Developments können auf ihr ruckelfreies Scrolling, das sich in zwei Ebenen bewegt, stolz sein. Die Demoversionen bieten gute Spielbarkeit und viele Anforderungen. *Forgotten Worlds* wird in diesem Sommer zu haben sein.

Frühe Demos von *Black Tiger* zeigen einen ebenso hohen technischen Standard. Umgeben von schauerlichen Blitzen

und Donnern, schweben drei Drachen auf ein kleines Königreich herab. In ein paar Stunden ist die heile Welt der Einwohner zerstört. Keiner traut sich mehr aus seiner Stube. Alles ist wie gelähmt.

Da kommt aus der Dämmerung ein einziger Krieger: Black Tiger. Gerüstet mit Schild und Streitaxt, geht er auf Drachenjagd. Boshafte Teufelswesen, Riesen und andere Ungeheuer, die von allen Seiten angreifen,

inter

verwandeln sich in Geldmünzen, wenn er sie abschießt. Schafft Black Tiger es zusätzlich, versteinerte weise Männer wieder lebendig zu machen, erhält er von ihnen zur Belohnung Ratschläge, mehr Zeit, um seine Aufgabe zu vollenden, oder die Möglichkeit, etwas von seinem gesammelten Geld für Extrawaffen, Zaubersprüche oder Schlüssel auszugeben. Letztere ermöglichen den Zugang zu Schatztruhen und unterirdischen Dungeons, in denen weitere Priester und Schätze versteckt sind.

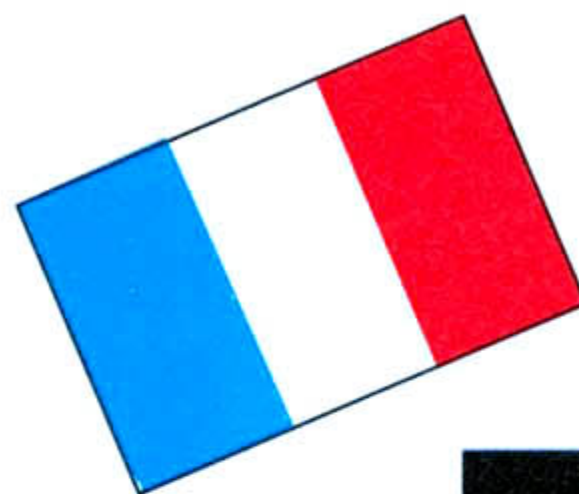
Um voranzukommen, muß Black Tiger über viele Säulen und Leitern klettern. Manche scheinbar festen Wände kerkern freundliche Geschöpfe ein. Befreit man sie, bekommt man von ihnen Geld, Zeit oder Waffen.

Auf dem ST macht die Demoversion eine sehr eindrucksvolle Figur. Das Acht-Wege-Scrolling ist allerdings noch nicht ganz ruckelfrei. Dafür konnten wir schon farbenprächtige Sprites und Hintergründe bei unserem Besuch in der Spieleschmiede von Capcom bewundern. Einen Sound gab's leider noch nicht. Da müssen wir uns noch bis Ende 1989 gedulden.

Anfang des nächsten Jahres fliegt *Strider* in eure Laufwerke. Dieses Action-Abenteuer spielt in einer Welt von riesigen Gebäuden und Strukturen. Glücklicherweise verfügt *Strider*, unser Held, über genügend akrobatisches Können, um sie alle zu überwinden.

Während er über die gefährlichen Dächer des unfreundlichen Planeten klettert, muß er natürlich auch eine Menge Aliens in die ewigen Jagdgründe schicken. Die Ausschaltung bestimmter Feinde bringt Waffenkapseln, die bessere Geschosse, mehr Energie oder sogar einen fliegenden Roboterschützen enthalten.

Feindliche Waffensysteme müssen außer Aktion gesetzt werden, und am Ende jeder Etappe kommt es zu einer Konfrontation mit einem Oberbösewicht, der *Strider* von seiner körperlichen Statur her weit überlegen ist.



Black Tiger - mit Schild und Streitaxt auf Drachenjagd - zuerst in SMASH!



Vier Monate vor dem Veröffentlichungstermin hüpfen die Sprites bereits wie in der Endversion. Strider springt und klettert ganz nach Art einer Zeichentrickfilmfigur. Das nicht ganz ruckelfreie Scrolling auf dem ST soll bei der Amiga-Version viel flüssiger werden. Sound war noch keiner vorhanden. Dafür kann man Strider aber schon durch die Gegend steuern, und das sieht wirklich prächtig aus.

SMASH wird euch über die endgültigen Versionen dieser neuen Capcom-Games natürlich auf dem laufenden halten. Halt, da war doch noch was! Ach ja, *Forgotten Worlds*, *Black Tiger* und *Strider* erscheinen für Amiga, ST, C64, CPC, Spectrum und PC. Wir erwarten diese Spiele mit Ungeduld.

Katharina Hanza, Gordon Houghton, cb

Umsetzung des tollen Coinup gleichen Namens, läßt mich dies wieder einmal erwarten. Ich bin verblüfft, erfreut und erstaunt zugleich. Das Spiel nimmt einen sofort gefangen, und man kann nicht mehr aufhören. Dabei ist das Prinzip keineswegs revolutionär (es handelt sich um einen Clone von *R-Type* mit horizontalem Scrolling). Man muß ganze Wellen von Feinden zerstören, um schließlich den "großen Gegner" am Ende der Spielebene anzutreffen.

Originell ist dieses Game aus folgendem Grund: Man kann zu zweit spielen, einer fliegt den Helikopter, der andere lenkt einen mit einem Geschütz bewaffneten Jeep. Jedes Fahrzeug hat seine Vorzüge und Schwächen. Der Helikopter hat zwei Geschütze, eines für die Luftabwehr und eines für Boden/Luft. Die Geschütze decken jedoch nicht den ganzen Bildschirm ab. Falls die Attacken verstärkt von hinten kommen, bleibt nur die Flucht. Der Jeep besitzt zwar nur ein Geschütz, das aber einen Öffnungswinkel von 180 Grad aufweist und auf diese Weise den ganzen Bildschirm abdeckt. Kurz und gut, die beiden Fahrzeuge ergänzen sich hervorragend, denn der Feind befindet sich auf dem Boden und in der Luft. Es gibt Geräte jeglicher Art; auf diese Weise kann man testen, ob man gute Nerven und eine gute Reaktionsfähigkeit hat.

Es gibt Helikopter, Jagdflieger, Panzer, Panzerfäuste, Raketen und vieles mehr. Man kann herumwirbeln, durchbrennen und herumrasen mit einer teuflischen Geschwindigkeit! Eine seltsame Maschine, die

Amiga



Silkworm (Virgin Games - für den Amiga)

Uns kann nur selten ein Shoot'emup in Aufregung versetzen. Wir verschlingen einige Dutzend solcher Games pro Monat. Das ist normal für uns. Angeber? Neein! Wir sind nur sehr anspruchsvoll, was die Qualität eines solchen Spiels anbelangt.

Das aufmerksame Auge des Kenners ist darauf gefaßt, wieder einen faden und langweiligen Flop vorzufinden. *Silkworm*, eine

sich "Goosecopter" (Helikopter-Gans) nennt, sollte beachtet werden. Kann sie zerstört werden, gibt es einen interessanten Bonus, z.B. den Doppelschuß, den beschleunigten Schuß, Zusatzleben etc.

Seltsamerweise sind die Großgegner am Ende der jeweiligen Levels immer dieselben (ein Panzer oder ein Helikopter). Außerdem stellt man schnell fest, daß sie ziemlich einfach zu schlagen sind. Nochmals zum Ende der Spielebene! Auf einem Amiga gab es bis jetzt noch nie derart viele Feinde auf einmal zu sehen! Irre viele! Überall! Das bringt Spannung in jeder Hinsicht! Mit dem Helikopter kann man gerade noch überleben. Mit dem Jeep schafft man das nicht.

Fazit: Im Duo gespielt, ist das Game ideal. Der Helikopter sichert den Luftraum und der Jeep den Bodenraum ab. Mit dem Jeep kann man den "Goosecopter" schneller bezwingen, man muß sich nur davor und darunter plazieren und ... Feuer, wie es beliebt!

Zum Schluß sei nur noch gesagt, daß wir, seit uns Virgin Games die Vorabversion geschickt hat, kaum noch aufgehört haben zu spielen! Man wird verwöhnt durch die schöne und saubere Grafik, eine unvergleichliche Animation und die ausgezeichnete Geräuschkulisse. *Silkworm* ist eine gelungene Umsetzung. Virgin Games ist ein echter Hit gelungen. Man kann nur hoffen, daß der Firma das auch bei weiteren Umsetzungen gelingt.

Dany Boolauck

Lucky

Hier der versprochene Vorab-Bericht über das von den Studios de Minuit produzierte Game.

Lucky ist ein Arcade-Adventure, das einen direkt in die Traumwelt der Heldenzeiten versetzt. Das Szenario erinnert ein wenig an die bezaubernden Werke von J. R. R. Tolkien, zu denen auch das unvergeßliche "Der Herr der Ringe" zählt.

Den Erzählungen eines nordischen Priesters entnimmt man, daß sich das Geschehen noch zu jener Zeit abspielt, als die Götter noch geruhten, selbst auf Erden zu wandeln. Zu jener Zeit flossen die Bereiche Traum, Magie und Wirklichkeit noch ineinander über.

Ein Zauberer namens Gandalf, der mit der Schwarzen Magie vertraut ist, zieht daraus seinen Nutzen, um seinen unheilvollen Einfluß bis in die tiefsten Wälder Skandinaviens auszudehnen. Niemals zuvor, so erinnert sich der Kobold, hat es je ein Sterblicher geschafft, den Schlupfwinkel des unheimlichen und zweifelhaften Zaubers zu entdecken. Eines Tages jedoch entdeckt der fröhliche Waldgnom bei einem Spaziergang die Spur Gandalfs. Sofort fallen ihm die Gemeinheiten ein, die der grausame Gandalf ihm schon angetan hat. Seine besten Freunde zählen zu den Opfern des Hexenmeisters.

Man kann sich leicht vorstellen, daß Lucky sich sofort auf die Suche macht, um dem Zauberer das Handwerk zu legen. Um dieses Ziel zu erreichen, muß Lucky ein verbotenes Land mit Wäldern, Sümpfen und Seen durchqueren. Man hat unter anderem eine Karte zur Verfügung, mit deren Hilfe sieben Orte bzw. Spielebenen durchlaufen werden müssen, um das Spiel zu einem Ende bringen zu können: das Vampirschloß, das Troll-Labyrinth, der versteinerte Wald, die Zyklopen-Höhle, der Turm des Zauberers Gandalf, der Geistersumpf und der verzauberte See. Am Anfang sieht man nur drei dieser Orte, die anderen erscheinen im Verlauf des Spiels.

Im Vampirschloß muß Lucky jemanden treffen. Nur jener kann ihm einen wichtigen Rat geben. Aufgepaßt! – Geister! Das Troll-Labyrinth besteht aus einfallenden Mauern. Dort befindet sich allerdings eine wichtige Nachricht.

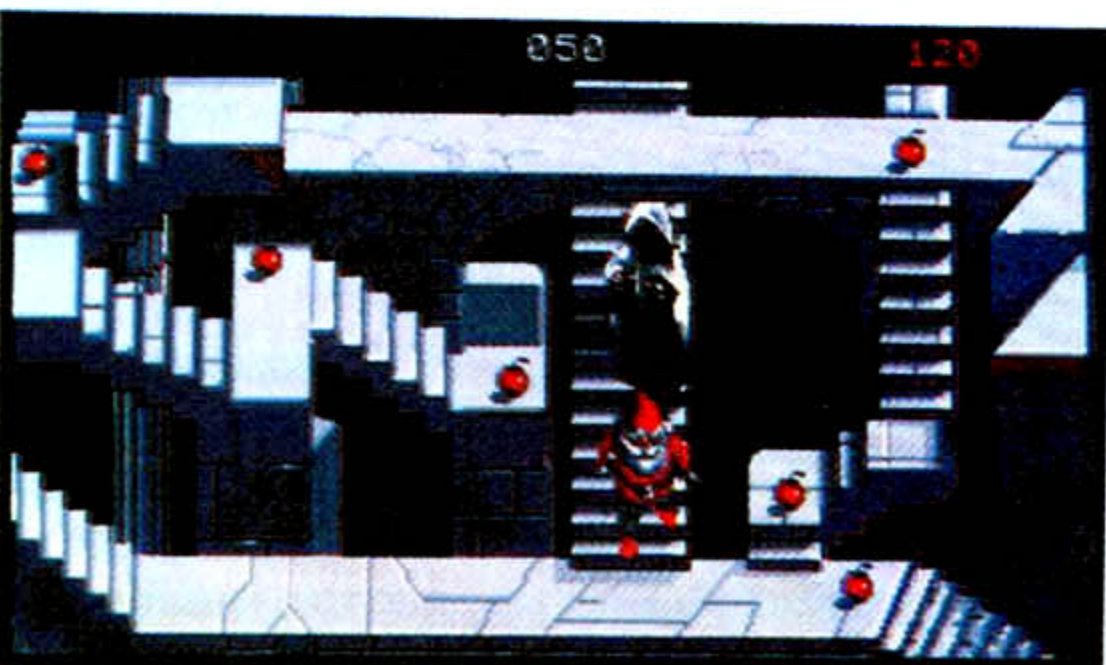
Um von einem Ort zum anderen zu gelangen, muß sich Lucky auf Art des Waldes fortbewegen, zuerst zu Fuß, dann auf dem

Rücken Dizzys, eines Kaninchens, das man erst einmal finden muß. Es gibt viele Begegnungen, darunter freundliche wie die mit den Elfen, andere wiederum sollte man besser vermeiden wie jene mit den Goblin-Riesen!

In den Wäldern leben noch andere Geschöpfe, die dir Energieäpfel und Tips geben oder dich töten! Dir bleibt es überlassen, sie zu finden. Das gilt auch für die Fallen, die das ganze Spiel hindurch auftauchen!

Das Adventure wurde mit Hilfe von STOS entwickelt und kann entweder auf dem ST oder Amiga und sogar auf dem PC gespielt werden. Die Studios de Minuit sind dabei, einen Vertrag für den Verkauf des Spiels mit Delphine Software auszuarbeiten. Diese Firma wird die noch erforderlichen Verbesserungen vornehmen, damit daraus ein tolles Game wird. Die Voraussetzungen dafür sind jedenfalls gegeben.

Dany Boolauck



ST

Castle Warrior

Der mächtige König Richard regiert friedlich sein Land Pacifia. Und das schon seit 25 Jahren. Niemand stört sich daran außer Zandor, dem unheilbringenden Zauberer jener Gegend. Sein einziges Ziel: die Kontrolle über alle Länder der Erde. Dann sollen endlich Zerstörung und Gewalt herrschen. Betrug und Hinterhalt gehören zu seinen liebsten Mitteln, die er erneut gegen Richard einsetzt. Ein Informant Zandors dringt in die königlichen Küchen ein und vergiftet das Essen des Königs. Schon nach einigen Stunden beginnt das schreckliche Gift zu wirken, und der König liegt darnieder und ringt qualvoll um sein Leben.

Heilkundige finden bald die Wurzel des Übels heraus und wissen auch schon, wer dafür verantwortlich ist: Zandor. Nur er vermag dieses Gift und das Gegenmittel herzustellen!

Ulrik, der Sohn des Königs, macht sich sofort auf den Weg, um das Schloß des Zauberers zu finden. Dieser glaubt, er sei vor jeglichen Angriffen durch seine Monsterhorden und Söldner geschützt. Da kennt er aber Ulrik nicht. Der ist entschlossen, die fünf mit Fallen gespickten Hürden zu bezwingen, die ihn von Zandor und dem Gegengift trennen. Die sechs Leben, die einem gegeben sind, um die Aufgaben zu bewältigen, sind gar nicht allzu viele.

Das erste Bild nennt sich Todeskorridor. Es ist dies der Keller des Schlosses. Man sieht Ulrik, wie er sich vorwärtsbewegt und dann plötzlich anhält, als er eine Bewegung wahrnimmt. Ganze Rudel von Fledermäusen und klebrige Arme, die aus den Mauern greifen, versuchen ständig, dich zu töten. Du kannst ihnen entweder durch Sprünge zur Seite ausweichen oder dich mit dem Schwert verteidigen. Es ist schier unmöglich, ganz ungeschoren davonzukommen. Zu dieser Spielebene gehören auch zwei große Ungeheuer, eine Schlange und ein Roboter!

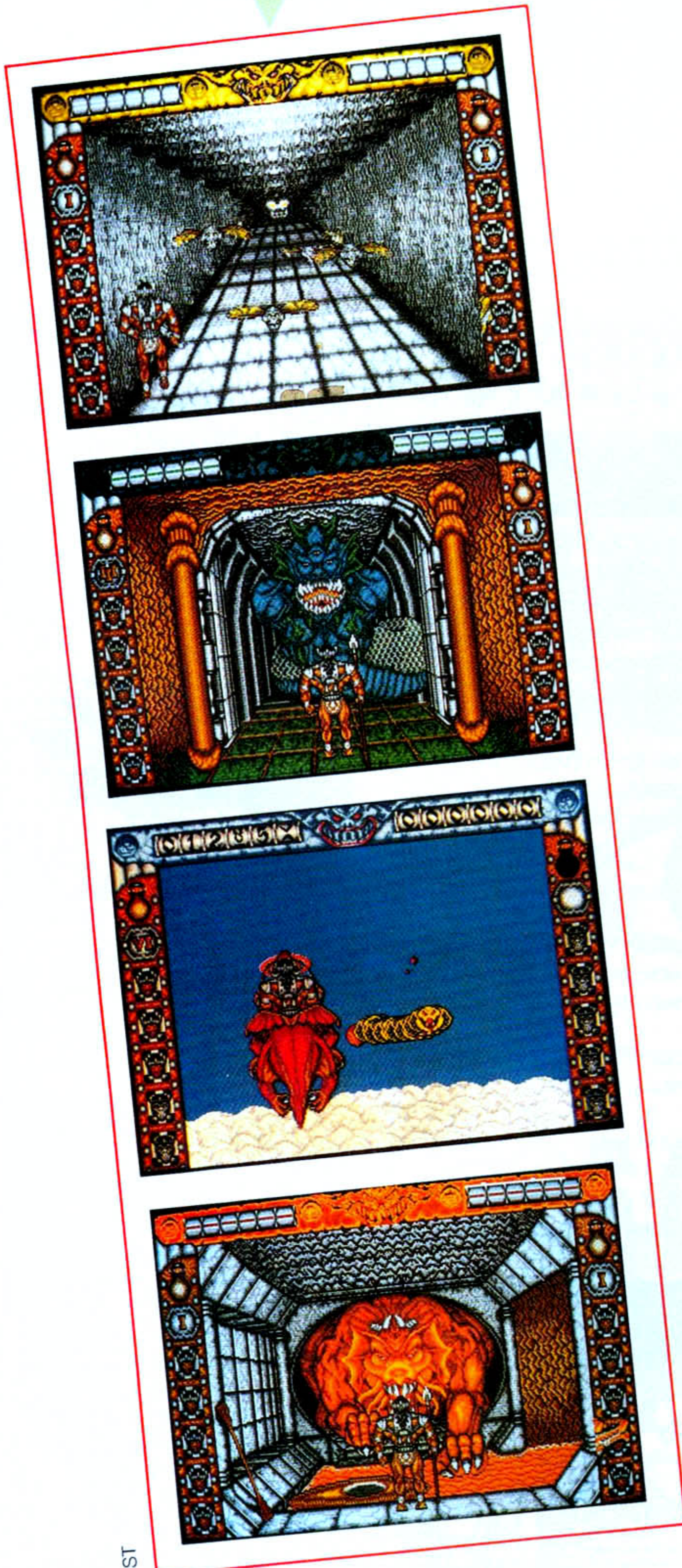
Falls man diesen Gang übersteht (man kann hier einige der sechs Leben verlieren!), geht es weiter im Revier des Drachen Olisons. Dieses von Zandor geschaffene Monster spuckt giftige Kugeln aus und schlägt heftig mit seinen Pranken zu. Seine Rolle: Um jeden Preis das Kanu schützen, das dich ins nächste Spielfeld bringen soll. Du bist mit Speeren bewaffnet, mit denen du ihn am Kopf mehrmals treffen mußt, um dein Ziel zu erreichen.

Nächster Level: der Fluß unter dem Schloß. Hier muß Ulrik seine Meisterschaft im Ausweichen vor Fallen beweisen. Tropfsteine fallen von der Decke des Gewölbes herab, Riesenpiranhas greifen an. Machen wir's kurz – die Hölle! Aber auch nach erfolgreicher Durchquerung ist das Ende der Schrecken noch nicht erreicht! Jibba, das Lieblingsmonster Zandors, lauert dir auf...

Soll nun noch mehr verraten werden? Besser nicht, wir ziehen es vor, es dir zu überlassen. Du selbst sollst die Schwierigkeiten der weiteren Spielebenen erkunden. Mit Zandor selbst gibt es noch eine dramatische Begegnung. Auf deinem fliegenden Drachen kehrst du schließlich zum Schloß deines Vaters zurück.

Die Vorab-Version, mit der wir *Castle Warrior* getestet haben, soll noch ihren letzten Schliff bekommen, was Spielbarkeit und Schwierigkeitsgrad der einzelnen Levels anbelangt. Das Game soll Ende Mai für den ST erscheinen. Die Amiga-Version folgt später.

Dany Boolauck



ST



04/1989 by K. BIHLMEIER

Yuppie's Revenge

Dieses Game versetzt uns in die sechziger Jahre zurück. Der Spieler hat die Aufgabe, als einer der vier besten Harvard-Absolventen einen zerrütteten Ölkonzern wieder in die schwarzen Zahlen zu bringen.

Über Menüfunktionen, wie man sie bereits von *Hanse* oder *Vermeer* kennt, läßt sich das Vorgehen der maximal vier Mitspieler bestimmen. Kleine Animationen muntern die Tabellenwüste grafisch etwas auf. Die Programmierer gaben sich große Mühe, die komplexe Maschinerie eines ganzen Ölkonzerns ins RAM eines Mikrocomputers zu quetschen.

Verregnete Sonntagnachmittage lassen sich mit diesem Spiel allemal unterhaltsam totschlagen. So richtig spannend wird's aber erst, wenn sich mindestens drei Mächtigen-Ölmultis vor dem Bildschirm drängeln.



Yuppie's Revenge (*Amiga, ST, PC, C64)
Hersteller Art Edition, Info Ariolasoft
Preis: ca. 84.95 DM / PC, Amiga
69.95 DM / ST
34.95 DM / C64 Cass
49.95 DM / C64 Disk

★ Grafik	7
★ Sound	4
★ Strategie	8
★ Preis/Leistung	6

Hartmut Ulrich

PRECIOUS METAL

Diese neue Spielesammlung für den Amiga enthält vier mehr oder weniger betagte Titel. In Klammern findet ihr jeweils die Motivationsnote für die einzelnen Games.

Xenon ist ein Ballerspiel der megaschweren Sorte. Nur für echte Profis! (5)

Crazy Cars stellt den 19.83ten *Out Run*-Verschnitt dar. (3)

Arkanoid kann man als das Paradeferd aller *Breakouts* bezeichnen. (7)

Captain Blood ist ein komplexes Weltraumabenteuer. (7)

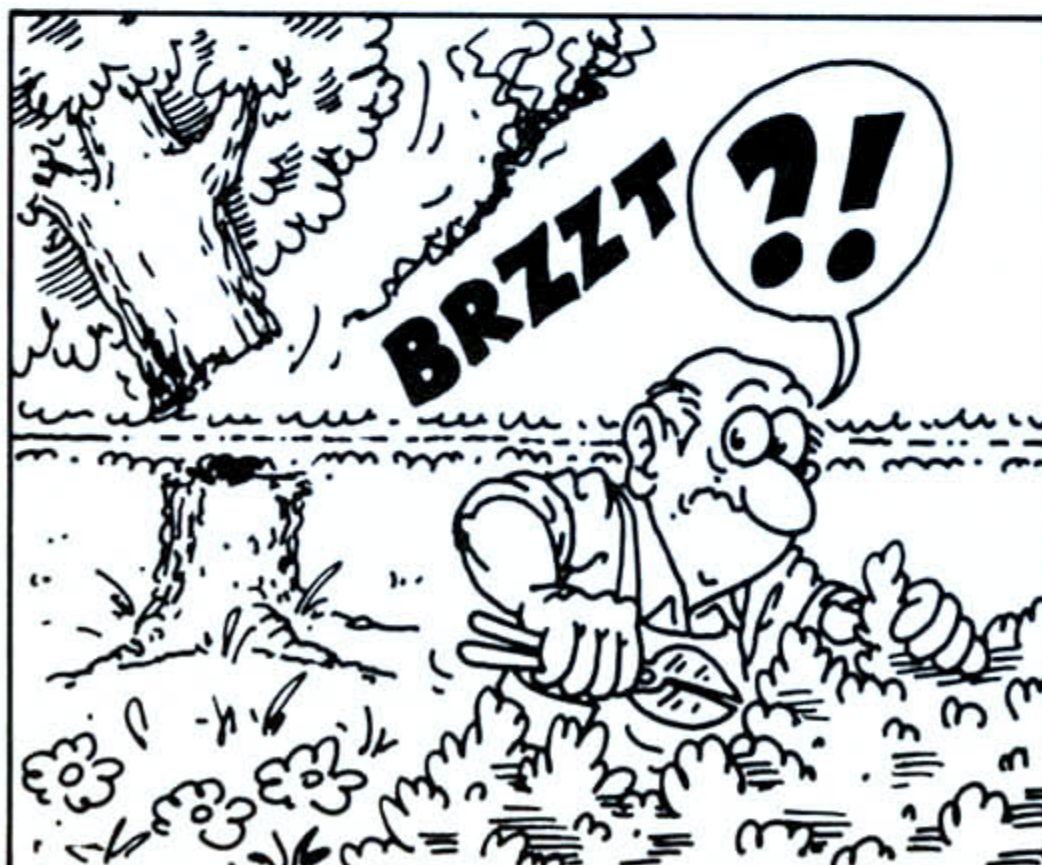
Für jeden ist also etwas dabei. Bis auf den Totalausfall *Crazy Cars* ist die Sammlung auch ganz gut.



Precious Metal (*Amiga, ST)
Hersteller Ocean, Info Rushware
Preis 84.95 DM (beide Versionen)

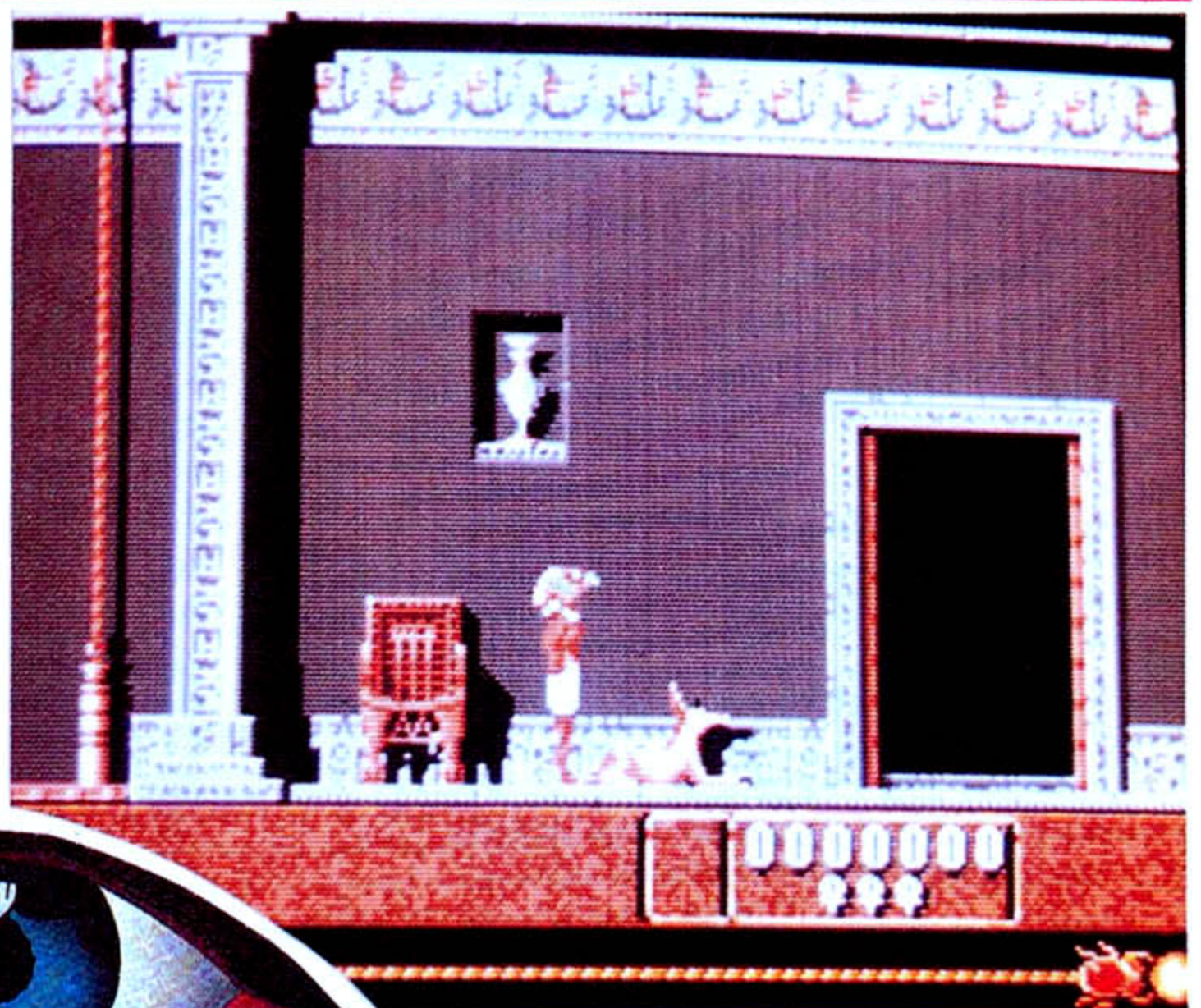
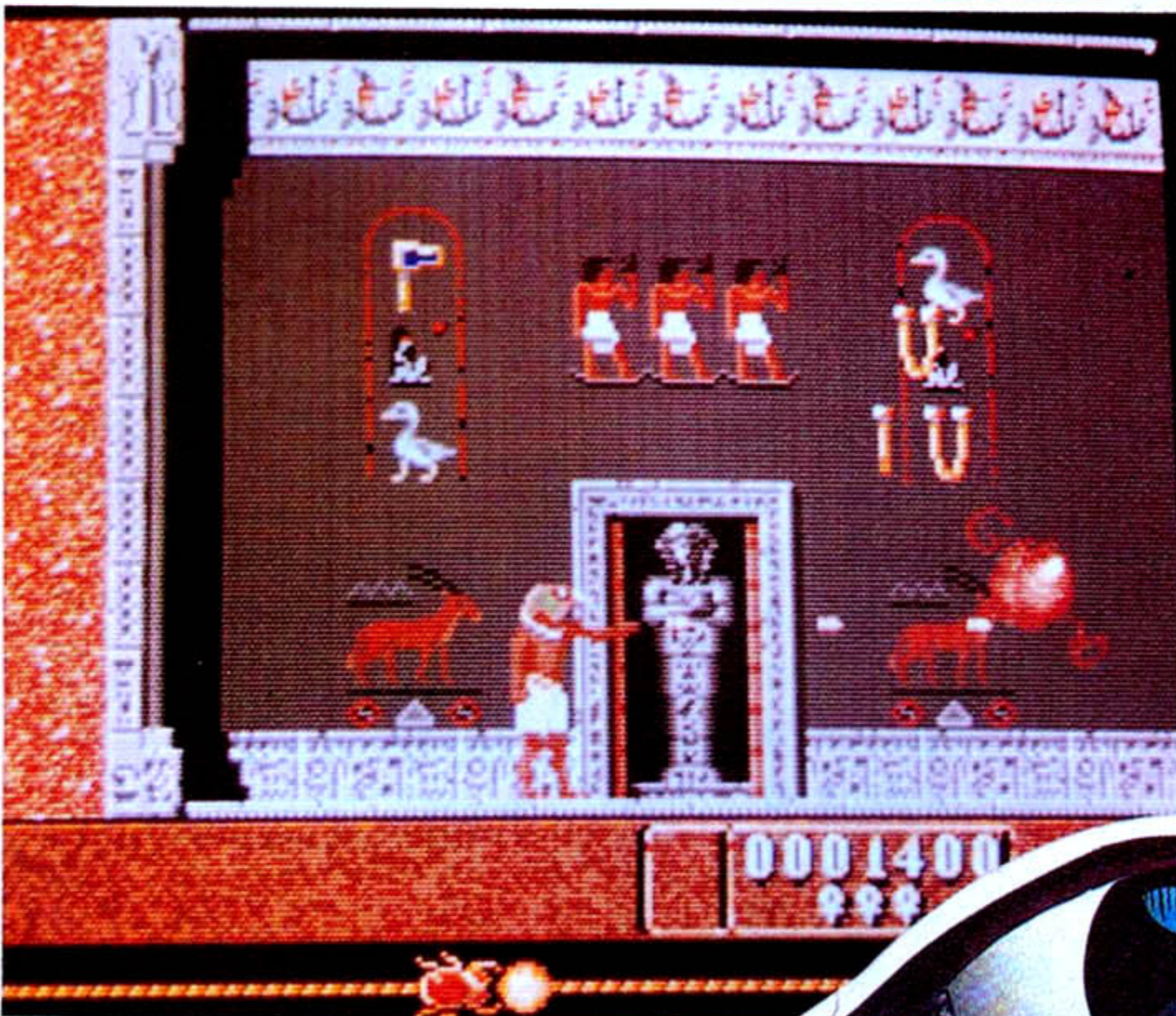
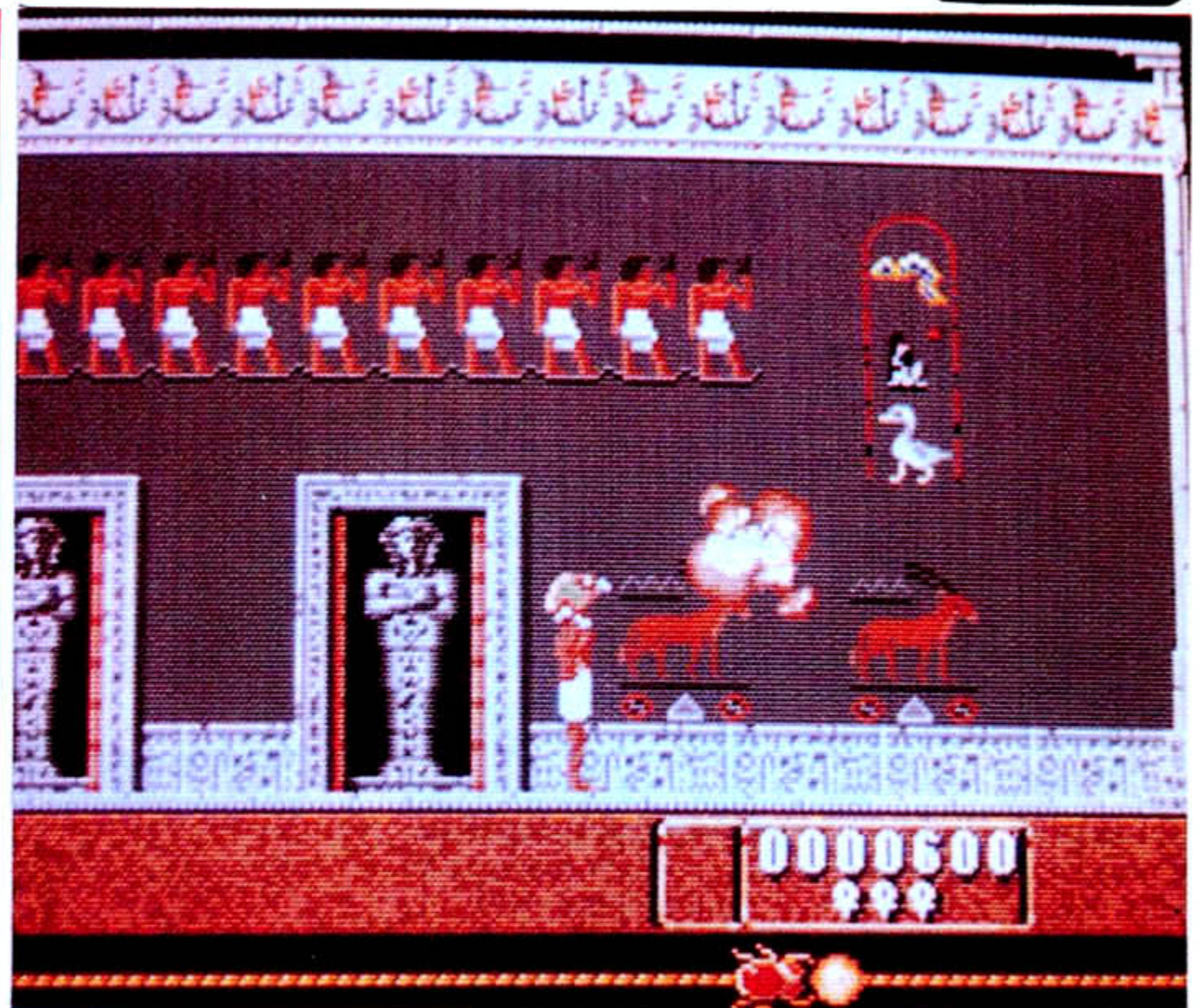
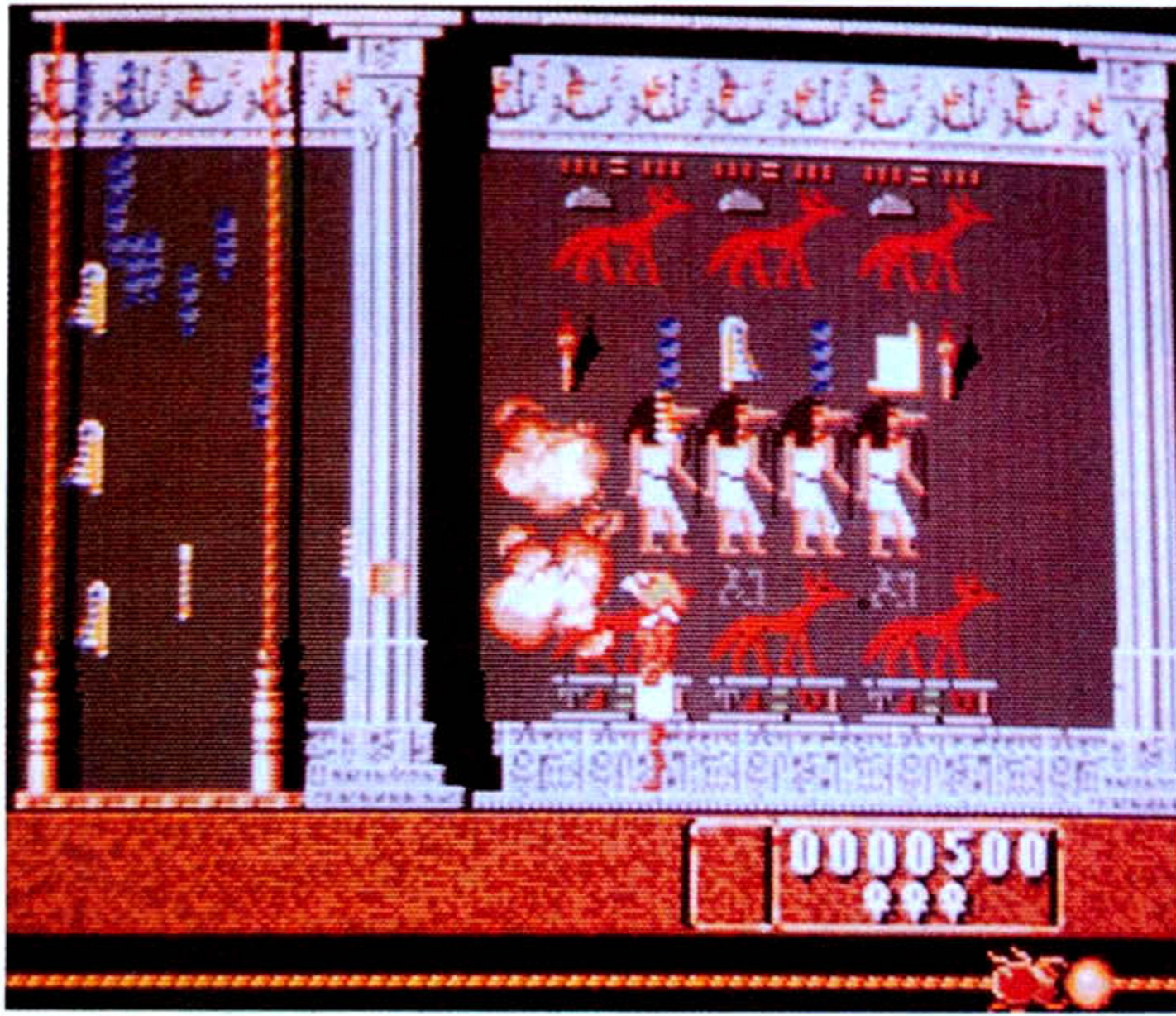
★ Grafik	7
★ Sound	6
★ Motivation	3-7
★ Preis/Leistung	7

Jens-Peter Berk



04/1989 by K. BIHLMEIER

ST



Logotron, die Schöpfer des brillanten *Archipelagos*, haben ein neues Game auf der Pfanne. Es heißt *Eyes of Horus*. **SMASH** durfte als erste deutsche Zeitschrift die Vorabversion bestaunen.

Das Spiel führt uns in eine Pyramide. Dort hat ein ägyptischer Gott den ruhenden Pharaon in sieben Stücke zerteilt und in dem Bauwerk verstreut. Welch garstige Tat! In Gestalt eines ägyptischen Kriegers mußt du nun die einzelnen Teile der Mumie finden und zusammensetzen, damit der Pharaon wieder seine wohlverdiente Ruhe findet.

Das Gebäude besteht aus 44 Räumen, die über mehrere Stockwerke verteilt sind. In die einzelnen Etagen gelangt man mit Hilfe von Aufzügen, die von Seilwinden unterstützt werden. Vorsicht, Hieroglyphen fallen von den Wänden und saugen

Eyes of Horus

Lebensenergie ab! Unser Held weiß sich zu wehren. Nach einem Druck auf den Feuerknopf ballert er mit seiner Pistole. Nach Feuerknopf, Joystick nach unten verwandelt er sich in einen Vogel. Auf diese Weise kann man nun rasend schnell durch das Gebäude flattern.

Auf dem Weg durch die Pyramide findest du eine Vielzahl von

Amuletten. Einige von ihnen bringen dir mehr Feuerkraft, öffnen Aufzüge, geben Extraleben bzw. mehr Lebensenergie, teleportieren dich in andere Räume oder machen deinen Helden unverwundbar. Andere wiederum setzen aus den sieben Mumienteilen den Pharaon wieder zusammen, lassen alle Bildschirmgegner explodieren oder

bringen auf Wunsch eine Karte der Pyramide auf den Bildschirm. Insgesamt gibt es fast 20 verschiedene Amulette mit unterschiedlicher Bedeutung. Da kommt Freude auf!

Die Action ist schon in der Vorabversion herrlich anzuschauen. Butterweiches Scrolling in alle Richtungen (auf dem Atari ST) und herrliche Animationen (der Vogel flattert wie im Zeichentrickfilm) machen neugierig auf das fertige Spiel. Über den Sound läßt sich bisher noch nichts sagen; er war leider nicht fertig. Wenn Logotron ihn nicht total vermurkst, wird *Eyes of Horus* ein hitverdächtiges Game. Es soll voraussichtlich Ende Juli, Anfang August auf den Markt kommen.

Eyes of Horus (ST, Amiga, PC, C64)
Hersteller Logotron, Info Ariolasoft
Preis steht noch nicht fest

Carsten Borgmeier



I M P R E S S U M

Herausgeber Werner Rätz
Chefredaktion Arno Weiß
 Carsten Borgmeier
Redaktion Hartmut Ulrich
 Arnd Rosemeier
Ständige freie Mitarbeiter Frank Emmert
 Christian Rogge
 Martin Rimmel
 H. P. Schwaneck
 Oliver Jahn
 Peter Gasch
 Bernard Zarnegin
 E. Nickles
 Markus Pisters
 Jens-Peter Berk
 Dieter Völklein
 Uwe Rückl
 Thomas Wahl
 Andy Grünberg

Auslandsredaktionen
Frankreich Dany Boolauck, Paris
 "Tilt"
Großbritannien Katharina Hanza
 Gordon Houghton
Rätsel Hardy Wenz
Produktionsleitung Robert Kaltenbrunn
Anzeigenleitung Hans-Jürgen Reiter
Fotografie Thomas Fritsch
 Francois Julienne
Studiofotografie Studio Kuki, Albstadt
Grafics & Layout Hartmut Ulrich
Comics
 "Hermann" Karl Bielmeier
 "Black Moon" Horus/Laws
Satz Firma Sprenger
 7143 Vaihingen/Enz
Reprografie Grafische Betriebe
 Süddeutscher Zeitungsdienst
 7700 Aalen
Druck Gießen-Druck
 6300 Gießen
Vertrieb Verlagsunion
 6200 Wiesbaden
ABO-Service Angelika Hauk
Versandservice Irene Staub
Anschrift des Verlages Verlag Werner Rätz
 Postfach 1640
 Melanchthonstr. 75/1
 7518 Bretten
 Telefon 0 72 52 / 30 58
 Telefax 0 72 52 / 8 55 65

INSERENTEN

Atari **9**
 Bachler **79**
 Bomico **7, 15**
 CCF Patenkreis **21**
 Compysoft **79**
 CVB Computer **78**
 EuroSoft **74**
 F. Neuper **78**
 Fantastic Shop **70**
 Fantasy Forest **38**
 Fantasy Welt **32**
 Flashpoint **56**
 Ingo Krause **78**
 International
 Software **21**
 Jet Computer-
 Systeme **24**
 Joysoft **31**
 Kleinanzeigen **78, 79**
 Kurt Fischer **78**
 Leisuresoft **80**
 Mega Vision **13**
 MegaZine **40**
 New's Software **6**
 Playsoft **27**
 Powersoft **13**
 Rainbow Arts **100**
 Robert Osten **27**
 RTV-Versand **11**
 Rushware **19**
 Schißlbauer **78**
 Siggis
 Software Shop **24**
 Software Paradies **27**
 Topsoft **79**
 Trifterer **27**
 Videospielclub
 Cobra **60**

INFO

Folgende Softwarehäuser und Großhändler geben Euch Auskunft über Bezugsquellen und Preise. Unter den Spielen im Heft ist unter "Info" vermerkt, welche Adresse jeweils zutreffend ist.

- ◆ Ariolasoft GmbH
Hauptstraße 70
4835 Rietberg 2
Tel. 0 52 44 / 4 08 - 20
- ◆ Leisuresoft
Industriestraße 23
4709 Bergkamen 5
Tel. 0 23 89 / 60 71
- ◆ BOMICO Vertriebs- und
Investitions-GmbH
Elbinger Str. 3
6000 Frankfurt 90
Tel. 0 69 / 70 60 50
- ◆ Profisoft
Sutthausen Str. 50/52
4500 Osnabrück
Tel. 05 41 / 5 39 05
- ◆ Rushware
Microhandelsgesellschaft
Bruchweg 128-132
4044 Kaarst 2
Tel. 0 21 01 / 60 70
- ◆ Kingsoft
Schnackebusch 4
5106 Roetgen
Tel. 02 41 / 15 20 51
- ◆ New's Software
Wülfrather Str. 8
4000 Düsseldorf
Tel. 02 11 / 6 79 09 25
- ◆ CWM-Computerversand
Software, Spielversand
Postfach 1212
3387 Vienenburg
Tel. 0 53 24 / 42 04

BILDQUELLEN NACHWEIS

- S. 5 Ocean / Voyager
- S. 6 Wold Games Karlsruhe
- S. 8 MB Spiele, CBS Fox VCL
- S. 36 Fantasy Forest
- S. 49 British Telecom Soft
- S. 84 Gleitschirmtreff Karlsruhe
- S. 90 Exxos



Achtung!

Das nächste SMASH erscheint am 18.8.1989

Top!

Top 30 SMASH 4/89

Platz	Spiel	System	Hersteller	Test in	Wertung
1	Blood Money	1	Psygnosis	4/89	10,0
2	The Champ	1/2/3/4/5	Linel	4/89	9,7
3	Phobia	1/2/5	Image Works	4/89	9,5
4	Kult	5	Exxos	4/89	9,2
5	Zork Zero	1	Infocom	4/89	9,1
6	Chuck Yeager 2	4	EA	4/89	9,1
7	Winnetou	1/2/4/5	Time Warp	4/89	8,5
8	Journey	1/4/5	Infocom	4/89	8,4
9	Shogun	1/4/5	Infocom	4/89	8,2
10	Silpheed	1/4	Sierra	4/89	8,0
11	Bio Challenge	1/5	Delphine	4/89	7,7
12	Typhoon Thomson	5	Broderbund	4/89	7,5
13	Nightdawn	1/2/5	Magic Bytes	4/89	7,4
14	Running Man	1/2/3/4/5	Grandslam	4/89	7,2
15	Lords of Rising Sun	1	Cinemaware	4/89	6,9
16	Grand Prix 2	3	Codemasters	4/89	6,9
17	Gretzky Hockey	1	Bethseda	4/89	6,8
18	Wicked	1/5	Activision	4/89	6,8
19	Voyager	1/2/5	Ocean	4/89	6,6
20	Nicklaus' Golf	2/4	Accolade	4/89	6,3
21	Yuppie's Revenge	1/2/4/5	Art Edition	4/89	6,3
22	Space Quest 3	1/4/5	Sierra	4/89	6,0
23	Mord in Venedig	1/5	Cobrasoft	4/89	5,9
24	Twilyte	1/5	Software Horizons	4/89	5,9
25	Bumpy	3/4/5	Loriciels	4/89	5,8
26	H.A.T.E.	1/2/3/5	Gremlin	4/89	5,8
27	Prophecy	1/4	Infocom	4/89	5,5
28	Mayday Squad	1/2/3/4/5	Tynesoft	4/89	5,2
29	Navy Seal	2/4	Cosmi	4/89	5,2
30	Twilight's Ransom	1/4/5	Paragon	4/89	4,9

Erklärung

Wir legen für die Top Ten unsere Bewertungen zugrunde, die wir an anderer Stelle eingehend erläutert haben. Allerdings werden nicht alle Kriterien gleich stark in die Waagschale geworfen, sondern folgendermaßen:

Actionsgames	
Soundnote	mal 1
Grafiknote	mal 2
Motivationsnote	mal 3
Preis/Leistungsnote	mal 4

Adventures	
Grafiknote	mal 1
Storynote	mal 2
Vokabularnote	mal 3
Preis/Leistungsnote	mal 4

Strategie	
Grafiknote	mal 1
Handhabung	mal 2
Strategie	mal 3
Preis/Leistung	mal 4

Die Summe, die sich daraus ergibt, teilen wir dann durch 10, und schon haben wir eine Gesamtnote: (1+2+3+4=10).

Wenn mal eine Note nicht vergeben wurde, z.B. weil kein Sound vorhanden ist, rechnen wir das natürlich um.

Und warum so und nicht anders? Weil wir uns gesagt haben, am wichtigsten ist für den Spieler immer, was er für sein Geld bekommt und das läßt sich an unserer Top Ten ganz deutlich herauslesen.

Top Ten 1989

Platz	Spiel	Hersteller	Wertung
1	Blood Money	Psygnosis	10,0
2	Baal	Psygnosis	9,7
3	Stormtrooper	Creation	9,7
4	The Champ	Linel	9,7
5	Manhunter	Sierra	9,6
6	Jordan vs Bird	EA	9,5
7	Phobia	Image Works	9,5
8	Kult	Exxos	9,2
9	Warp	Thalion	9,1
10	Zork Zero	Infocom	9,1
11	Chuck Yeager 2	EA	9,1



Gurke des Monats

1	Subway Vigilante	2,5
2	Triton III	3,2
3	Alpha Max One	3,3
4	Quasar	4,1
5	Firebrigade	4,5

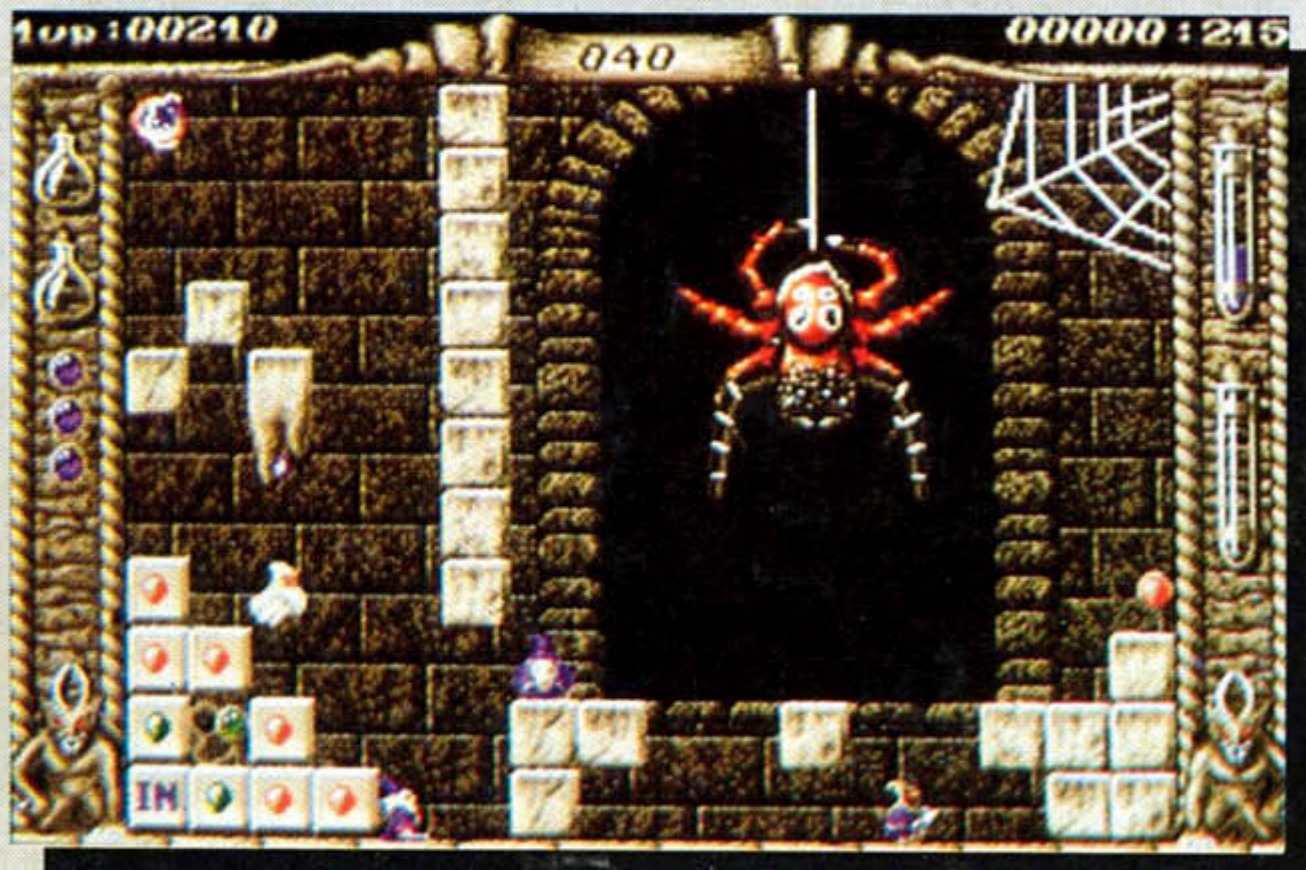
Spherical



Screenshot ATARI ST



Screenshot ATARI ST



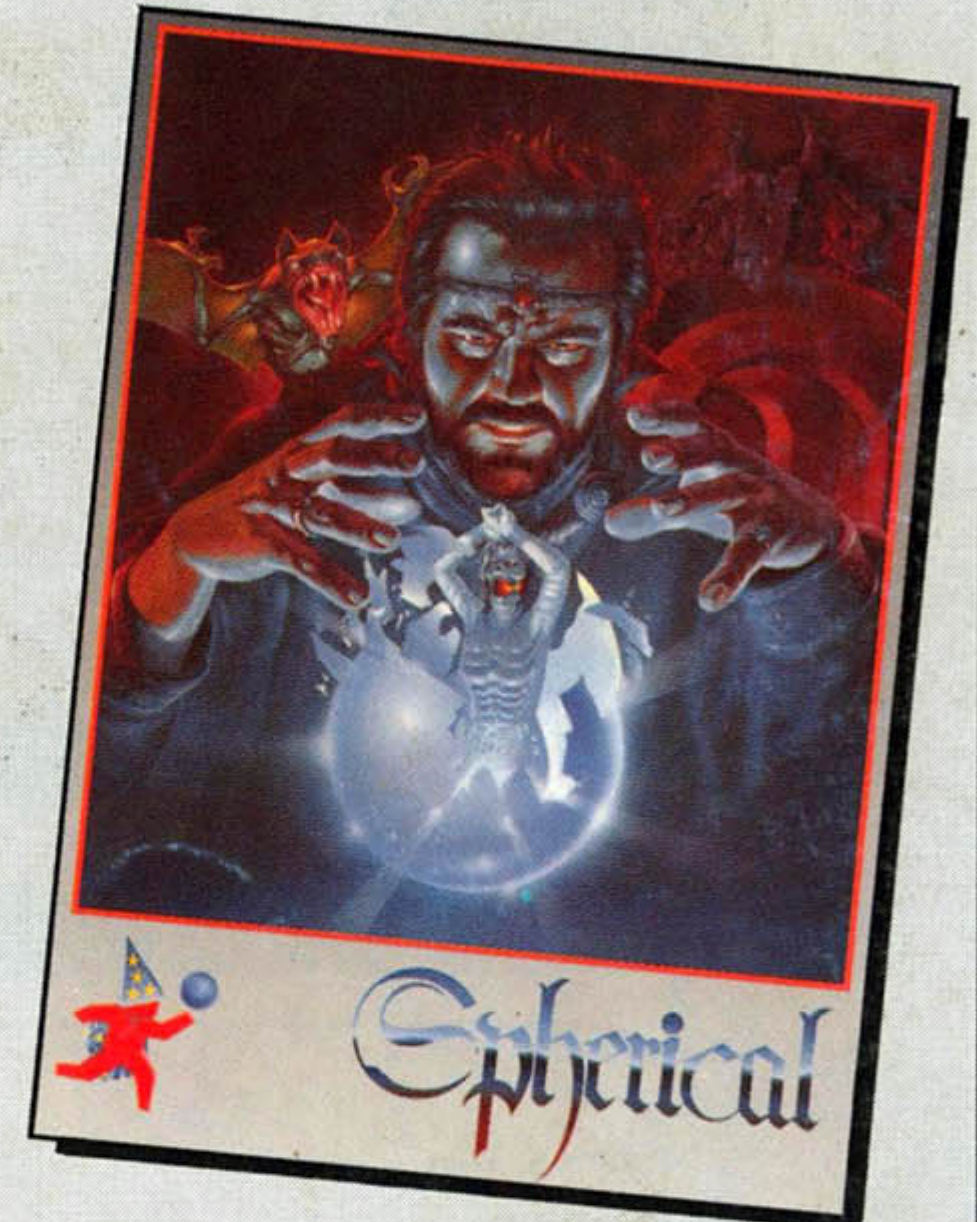
Screenshot ATARI ST

Magie und Logik, Geschick und Intelligenz: Spherical ist ein Spiel der Gegensätze. Wenn der Zauberer mit magischen Kräften das Gesetz der Schwerkraft überlistet, um eine Kugel ins Ziel zu befördern, dann sind Scharfsinn und Fingerspitzengefühl gefordert.

Atemberaubende Grafik, über 200 unterschiedliche Level, Zwei-Spieler-Team-Modus, dutzende von versteckten Geheimnissen und zehn riesengroße, fließend animierte Super-Monster. Spherical zeigt, was in Ihrem Computer steckt.

Die Redaktion „Power Play“ gab Spherical 84 Punkte und das Prädikat: „Besonders empfehlenswert!“

Erhältlich für C64, Amiga, Atari ST und PC.



Rainbow Arts