



# aktueller software markt

Alles über Computer- & Videospiele

Nr. 3 März 1992  
7. Jahrgang  
öS 65  
sfr 7,50  
lit 7200  
hfl 9,90  
DM 7,50

Das große  
Magazin für  
Computer & Videospiele

ISSN 0933-1867

MESSE-NEWS

REPORT

## CES IN LAS VEGAS

DER HAMMER!

NEU!

## SEGA-CD-ROM

MIT  
LESER-  
UMFRAGE

TEST!

### CIVILIZATION für PC

- ABANDONED PLACES
- AMBER STAR
- SIM ANT
- REALMS
- CHESSMASTER 3000
- WOLFCHILD



EMERGENCY  
HELMET

DELPHINES HIT:

SUPER!

## ANOTHER WORLD

WETT-  
BEWERB

Disney  
SOFTWARE



# WER MÖCHTE IN DER HAUT VON ROGER RABBIT STECKEN?

An Ihren PC angeschlossen, gibt  
**THE SOUND SOURCE**  
die Stimmen Ihrer  
Helden wieder und  
bietet Ihnen  
Orchestermusik  
und verblüffende  
Geräuscheffekte.

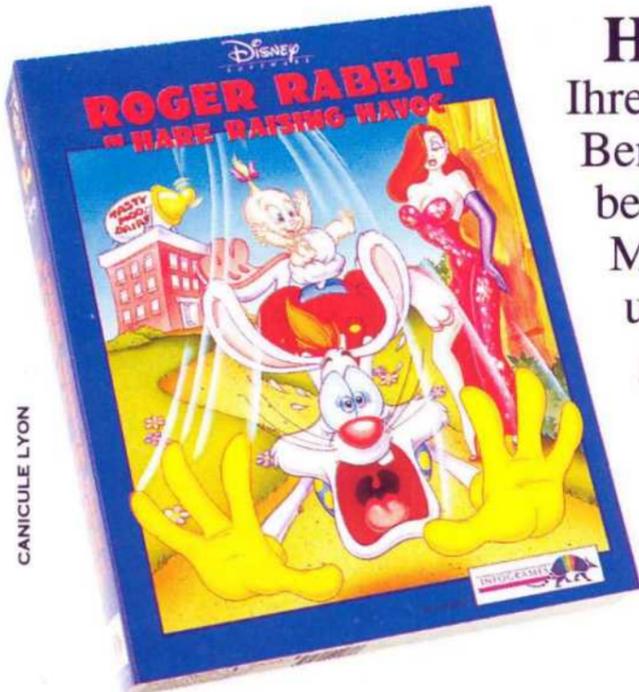


Erhältlich für  
PC und kompati-  
ble, in Kürze für  
Amiga.



**Wer kann verrückt genug sein, in die  
Haut von ROGER RABBIT zu schlüpfen?... Sie!**

Ihre Aufgabe besteht darin, BABY HERMAN, diesen verflixten Bengel, aufzustöbern, bevor MOMMY von seinem "Ausflug" Wind bekommt... Sonst können Sie sich auf etwas gefaßt machen! Jede Menge Schwierigkeiten erwartet Sie : der Frechdachs ist gerissen, und die feurige JESSICA überwacht Ihre Leistungen. Nun sind Sie gewarnt... Disney bietet Ihnen diesen interaktiven Cartoon mit erstaunlicher Grafik, witzigen Animationen und einem phänomenalen Soundtrack.

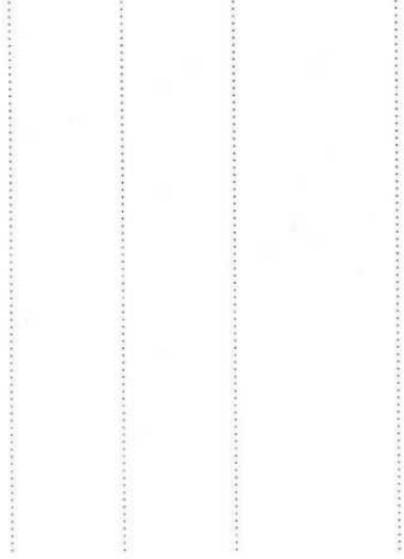


Developed by BlueSky Software  
©The Walt Disney Company and Amblin Entertainment, Inc.

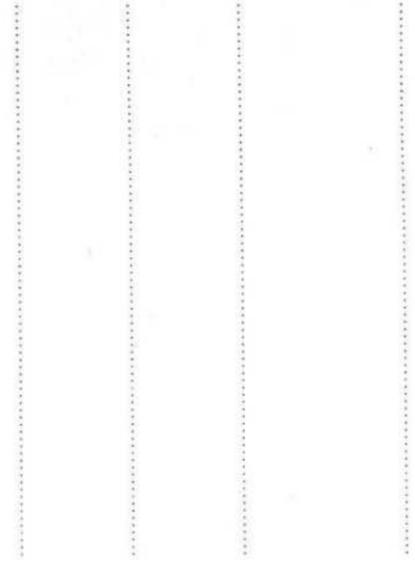
Vertrieb



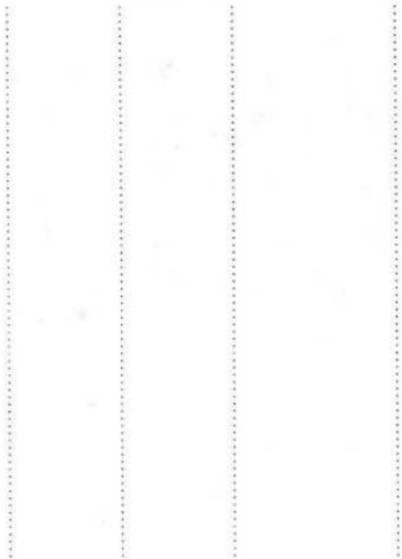




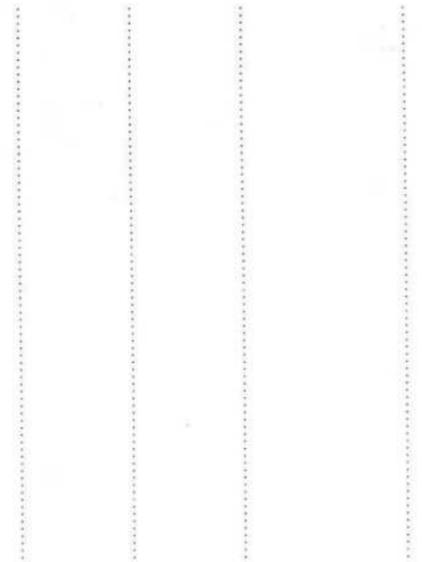
ASM-Aktueller Software Markt, Postfach 870, 3440 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 3 00 11, Fax: 0 56 51 / 3 00 14  
Motiv: Titel ASM 3/92 © Tronic-Verlag



ASM-Aktueller Software Markt, Postfach 870, 3440 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 300 11, Fax: 0 56 51 / 3 00 14  
Motiv: Eye of the Beholder 2 © SSI, USA



ASM-Aktueller Software Markt, Postfach 870, 3440 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 3 00 11, Fax: 0 56 51 / 3 00 14  
Motiv: Indiana Jones 4 © Lucasfilm Games, USA



ASM-Aktueller Software Markt, Postfach 870, 3440 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 3 00 11, Fax: 0 56 51 / 3 00 14  
Motiv: Suspicious Cargo © Gremlin Graphics, GB



**ACHTUNG! WIR SIND UMGEZOGEN!**  
**UNSERE NEUE ADRESSE:**  
**FULDAER STR. 6, 3440 ESCHWEGE**  
**TEL.: (0 56 51) 92 99 01, FAX.: (0 56 51) 9 29 - 9 40.**

**V**on  
gurken, besonders jenen ihrer rasse, welchen das prädikat 'sauer' gebührt, von strebfreien tagen und quantitativ magerem software-fundus, kurz: von zeiten, die sich zieh'n wie kaugummi – keine spur. das business, stets rege und quicklebendig, zeigte sich nach heißer x-mas-phase nicht selten ausgepowert. es ist waagschale zwischen 'booms' und 'sauren gurken' und immer für eine überraschung zu haben. ergo: es boomt (diesmal) unaufhaltsam, phones und faxgeräte laufen heiß, games und meldungen jagen sich von ihrer aktualität her den rang ab. das geschäft blüht und wir simulieren den ameisen-staat, **sim ant-live**, wenn ihr wißt, was ich meine. das game um die winzlinge ist übrigens die riesen-nummer für eure pc. mehr auf page 53. wir blättern weiter: im frühling scheint der saft nicht nur in die bäume zu schießen, **microprose** haben nun endlich eine bug-freie version ihres viel-versprechers **civilisation** freigegeben, zum abschuß für euer 'spiel des monats'.  
bravouröses von **wolfchild** über **realms** und **another world** samt solcher nettigkeiten von **segas cd-rom** bis hin zum **chessmaster 3000** für pc stehen pate für perfektion – des spielens wegen.  
eben deswegen auch unsere 'operation las vegas', gleichzeitig antjes debüt für **asm. antje hink (ah)**, alter hase in sachen spieleredaktion und brandneu im team, hat ihre feuertaufe mit 'sehr gut' bestanden. was die operation in den staaten alles gebracht hat setzt las vegas neue maßstäbe? don't panic, antje legt los, page 46ff. einen vergnüglichen märzen mit **helau** und **alaaf** wünscht

yours mats

**operation las vegas**

# Impressum

**Herausgeber**  
Christian Widuch

**Verlagsleiter**  
Stefan Ritter

**Chefredakteur**  
Matthias Siegk (mats, verantw.)

**Stellv. Chefredakteur**  
Ulrich Mühl (Ulli)

**Redaktion**  
Guido Alt (gag), Hans-Joachim Amann (hja), Michael Anton (man), Antje Hink (ah), Lars Rückert (lar), Klaus Trafford (kate)

**Freie Mitarbeiter**  
Dirk Fuchser (df), Michael Suck (msu)

**Layout**  
Annette Braun (verantw.), Katja Braun

**Comics**  
Stefan Bayer, Mathias Neumann

**Titel**  
Thomas Thiel

**ASM London**  
Steve Cooke, 31 Stoneleigh Street,  
London W11, 4DV, England

**Anzeigenleitung**  
Britta Fiebig

**Anzeigenverkauf**  
Verlagsbüro München, Zaunkönigweg 2c,  
8000 München 82, Tel. (0 89) 4 39 10 87,  
Telefax (0 89) 4 39 10 80  
Britta Fiebig (Ltg.), Hannelore David,  
Peter Schätzle, Ilona Sehm  
Es gilt die Anzeigenpreisliste  
Nr. 6 ab 1. Januar 1992

**Repräsentant im Ausland**  
GB: Huson European Media, Gerald Rhoades-Brown,  
10/11 The Green Business Centre, The Causeway, Staines,  
Middlesex, TW 18 3AL, Phone: GB (0) 784-469900,  
Fax: GB (0) 784-469996

**Anzeigenverwaltung**  
Anja Pröger, Tel. (0 56 51) 9 29 - 9 15,  
Telefax (0 56 51) 9 29 - 9 44

**Anzeigensatz**  
Regina Sieberheyn, Andrea Kloss, Martina Kühn

**Satz**  
Grunewald Satz & Repro GmbH, 3500 Kassel

**Reproduktion**  
Repro Team Kassel GmbH,  
3501 Niestetal-Sandershausen

**Druck und Gesamtherstellung**  
Druckhaus Dierichs GmbH & Co KG,  
3500 Kassel

**Vertrieb**  
Verlagsunion Pabel Moewig KG, 6200 Wiesbaden,  
Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel),  
Österreich, Schweiz

**Abonnement**  
Jahresabonnement (12 Ausgaben)  
Inland DM 79,20, Ausland DM 95,50  
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich um diesen Bezugszeitraum, wenn es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

**Abonnement-Verwaltung**  
Tanja Mosebach, Andrea Richhardt  
Tel.: (0 56 51) 9 29 - 9 04

**Bankverbindung**  
Empfänger: Tronic-Verlag GmbH & Co. KG  
Institut: Postgioramt Frankfurt/M.  
BLZ: 500 100 60, Kto.-Nr. 244 35 - 603  
Wir bitten unsere ausländischen Kunden, nur mit Euro-  
scheck zu zahlen.

**Verlag und Redaktion**  
Tronic-Verlag GmbH & Co. KG,  
Postfach 870, 3440 Eschwege  
Telefon (0 56 51) 9 29 - 9 01  
Telefax (0 56 51) 9 29 - 9 44  
Bildschirmtext (BTX) 0 56 51 / 9 29 - 9 42



Der Inhalt dieser Ausgabe wurde auf umweltfreundlichem Papier gedruckt, bei dessen Fertigung nur noch elementarchlor-frei gebleichter Zellstoff zum Einsatz kommt. Das Papier verfügt über einen wesentlich geringeren Dioxin-Gehalt und trägt zusätzlich zur Gewässerentlastung bei.

### Sonderdruck-Dienst

Sämtliche in dieser Ausgabe erschienenen redaktionellen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken zu erhalten. Anfragen an Frau Pröger, Tel. (0 56 51) 9 29 - 9 15, Telefax (0 56 51) 9 29 - 9 44.

### Manuskripte und Programme

Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art (auch Leserbriefen) gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Tronic-Verlagsgesellschaft herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion nicht übernommen werden. Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion wieder. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Programme jeder Art kann keine Haftung übernommen werden.

### Urheberrecht

Alle in Aktueller Software Markt veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen jeder Art (Fotokopien, Microfilm, Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen usw.) bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW)  
ISSN 0933-1867



## Amerikanisches

46



### ACTION

1000 Miglia .....	45
Another World .....	8
Elvira .....	41
Golden Eagle .....	42
Hudson Hawk .....	44
Moonstone .....	66
RoboCop 3 .....	58
Under Pressure .....	41
Wing Commander 2 - Special Operations 1 .....	55
Wolfchild .....	16



### STRATEGIE

Are we there yet? .....	56
Chessmaster 3000 .....	131
Devious Designs .....	50
E.S.S. Mega .....	15
Heroquest .....	33
No Greater Glory .....	42
Realms .....	17
Supaplex .....	62

### REPOTAGEN

Microprose .....	40
Messe: Las Vegas .....	46
Mega-Drive-CD-ROM ..	114
BTX .....	153
Messe: IMA .....	156

### WETTBEWERBE

Star Trek .....	132
Goldrausch .....	158



### SPORT

TV Sports Baseball .....	62
--------------------------	----

### Spiel des Monats:

Das neue Sid-Meier-Epos weiß zu begeistern. Hier kommen Strategen voll zum Zuge.

Civilization .....	6
--------------------	---

# INHALT

# 4

asm 3/92

Zivilisiertes

9





### ADVENTURES

Amberstar .....	38
Elvira II .....	36
Robin Hood-Conquest of the Longbow .....	54
Soul Crystal .....	32



### SIMULATION

Airbus A 320 .....	50
Birds of Prey .....	34
Grand Prix .....	52
Sim Ant .....	53

### Flop des Monats:

Red Baron .....	100
-----------------	-----



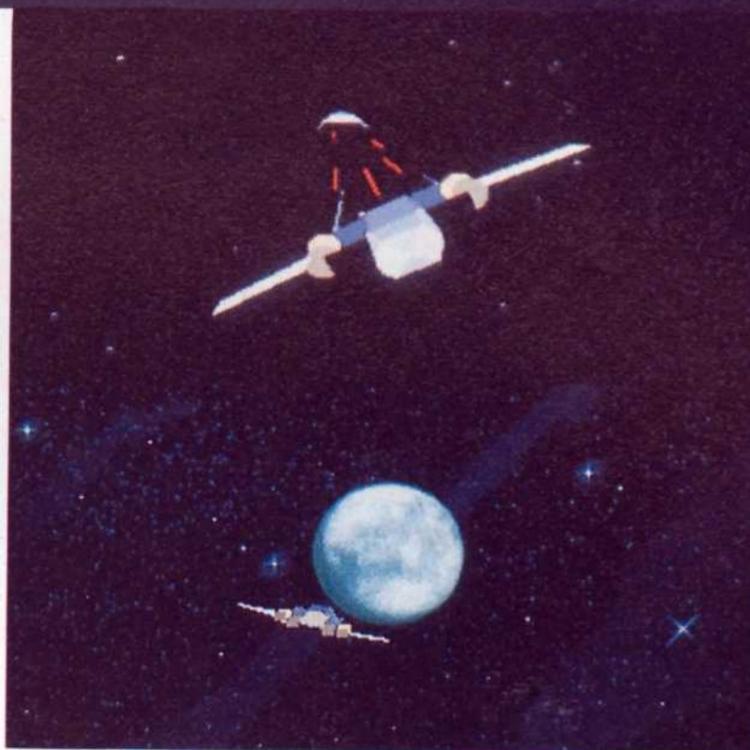
### PREVIEWS

Locomotion .....	36
------------------	----

### KONVERTIERUNGEN

Advantage Tennis (ST) .	103
Brain Artifice (64) .....	106
Bundesliga Manager Professional (PC) .....	110
Cisco Heat (64) .....	103
Cisco Heat (PC) .....	112
Elvira (64) .....	108
Elvira (PC) .....	110
James Pond (Archi) ....	112
Die Kathedrale (PC) ....	101
Larry V (Am) .....	102
Mig-29 M (Archi) .....	102
Pit-Fighter (64) .....	106
Pit-Fighter (ST) .....	108
Robocod (ST) .....	109
Robozone (ST) .....	102
The Simpsons (Am) ....	108
Super Space Invaders (64) .....	103
Teenage Mutant Hero Turtles (Am) .....	109
Terminator 2 .....	107
T.M.H.T. (64) .....	112
Ultimate Football (PC) ..	101
Volfied (64) .....	107
Volfied (PC) .....	109
Volfied (Am) .....	110
Wrestlemania (Am) .....	106
Wrestlemania (64) .....	107

### Außerirdisches · 30 ·



### GAME-BOY-CORNER

Brainbender .....	130
Die Addams Family ....	127
Double Dragon II .....	128
Kid Icarus .....	129
Marble Madness .....	128
Metroid II .....	127
Roger Rabbit .....	126
Turrican .....	128



### RUBRIKEN

Editorial .....	3
Impressum .....	4
News .....	10
ASM-Wertungsschema .....	14
Feedback .....	18
Clubs .....	26
Underground .....	30
ASM-Hitline .....	60
Oldie: To be on Top .....	64
Secret Service .....	67
ASM-Jahresumfrage ...	75/76
Hint Hunt .....	78
Poster: Star Trek .....	81/84
Populous II .....	82/83
How to play .....	98
Flop des Monats: Red Baron .....	100
Flop Five .....	100
ASM-Bazar .....	104/105
Konsolen-News .....	124
Game-Boy-News .....	130
Gesammelte Werke .....	159
Gewinner aus ASM 1/92 .	159
Generalkarte .....	160
Inserentenverzeichnis ....	160
Vorschau .....	161

### KONSOLEN

Beast Warriors .....	119
Bubble Bobble .....	122
Castlevania IV .....	116
Golden Axe II .....	117
Joe Montana Football II .....	120
John Madden Football '92 .....	120
Line of Fire .....	122
Rolling Thunder 2 ...	117
Runark .....	118
Sol-Feace .....	121
Star Wars .....	118
Super E.D.F. ....	119

### Genetisches

· 16 ·





# SPIEL DES MONATS

# DIE WELT IN MEINER HAND

Wie würde die Welt heute aussehen, wenn Sie schon damals das Sagen gehabt hätten? Sagen wir mal seit dem Jahr 4000 vor Christus? Hätte die Kultur, die Sie gehegt und gepflegt haben, den Sprung zur Weltmacht geschafft oder wäre sie im Wettkampf mit anderen Zivilisationen auf der Strecke geblieben? Die Antworten auf diese Fragen kann der neueste Geniestreich von Sid Meier geben.

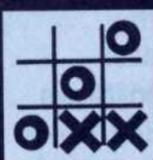
Nachdem man einen günstigen Platz für die Keimzelle der eigenen Kultur gefunden und seine erste Stadt gegründet hat, erfolgt der Auf- und Ausbau des potentiellen Weltreichs. Militäreinheiten werden produziert, um die Stadt zu schützen und die Lande zu erkunden, später folgen Siedler, um Straßen zu bauen, Land urbar zu machen und schließlich neue Städte zu gründen. Über die Expansion darf auch die Pflege der Städte nicht vergessen werden. Stadtmauern und Kornspeicher müssen gebaut werden, später kann man sich auch den Luxus von Tempeln oder Bibliotheken erlauben. Neben diesen dringend notwendigen Einrichtungen können auch Prestigeobjekte in Angriff genommen werden. Diese Weltwunder brauchen zwar lange bis zu ihrer Fertigstellung, bringen aber nicht nur ewigen Ruhm, sondern auch handfeste Vorteile für den Herrscher.

# CIVILIZATION

Unweigerlich kommt man auch mit den anderen Zivilisationen in Kontakt und steht vor der Entscheidung um Kooperation oder Krieg. Diplomatische Kontakte sind immer von Vorteil, bringen sie nicht nur vorläufig Ruhe, sondern auch Informationen über die andere Kultur - und zuschlagen kann man später immer noch. Auch kann man mit Handelskarawanen für gute Kontakte sorgen, die nicht nur Informationen, sondern auch bares Geld bringen. Letztendlich kommt man um Kriege jedoch nicht herum, denn das Spiel ist nur dann gewonnen, wenn man alle anderen Zivilisationen zerschlagen hat - oder auch, wenn man lange genug durchgehalten hat, bis in ferner Zukunft das erste Raumschiff einen fremden Planeten erreicht hat (wobei es natürlich praktisch wäre, wenn das Raumschiff aus eigener Produktion ist).



Welt nach Wahl.

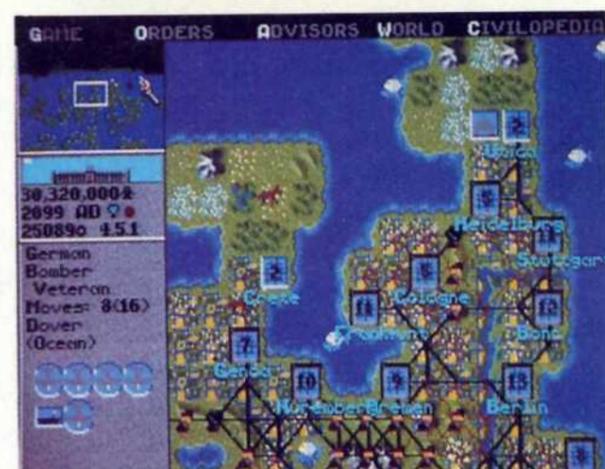


## CIVILIZATION

System: IBM & Kompatible (VGA, MCGA, EGA, Tandy, Festplatte, Soundkarten werden unterstützt), empf. VK-Preis: ca. 120 DM, Hersteller: Microprose, U.S.A., Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.

Die Vorversion von CIVILIZATION von MICROPROSE hatten wir schon in der Ausgabe 1/92 besprochen, inzwischen ist das Programm fix und fertig und hat sich vom Hit-Kandidaten zum Spiel des Monats gemausert.

Worum es geht? Der Spieler übernimmt die Führung einer Nation und muß sie über sechs Jahrtausende von einem gerade selbsthaft gewordenen Nomadenvölkchen zu einer Hochkultur aufpäppeln. Keine einfache Aufgabe, denn es gibt noch bis zu sieben andere (vom Computer verwaltete) Nationen, die genau das gleiche Anliegen haben: nämlich zur mächtigsten und glücklichsten Nation der Welt zu werden.



Das Spielfeld.

Welchen Verlauf die kulturelle Entwicklung nimmt, bestimmt man selbst. Das anfänglich vorhandene Wissen kann schrittweise ausgebaut werden, nachdem eine Kenntnis erlangt wurde, kann man sich die nächste aussuchen. Wie lange das Lernen dauert, hängt davon ab, wieviel Geld in die Forschung investiert wird - Geld, das allerdings auch für die Produktion von Gegenständen und für die Zufriedenheit der Bevölkerung benötigt wird. Günstiger kommt man an das Wissen, wenn man es durch Zufall findet, oder anderen Zivilisationen rauben oder mit ihnen tauschen kann. Je nach Kenntnisstand ist dann die



Produktion verschiedener Gegenstände möglich, deren Art sich im Verlaufe der Zeit wandelt, aus Rittern werden später Panzer, aus Segelschiffen Flugzeugträger und so weiter. Größtes technologisches Wagnis ist dann der Bau eines eigenen Raumschiffs, aber der Weg dorthin ist noch weit.

## Herrliche Anachronismen

Die Welt, in der man spielt, kann in gewissen Grenzen (Klima, Landmasse) selbst bestimmt werden. Als Besonderheit kann man auch ein Szenario der Erde spielen, bei dem das Aussehen der Kontinente und die geographischen Ausgangspunkte der einzelnen Zivilisationen in etwa der Wirklichkeit entsprechen. Allerdings nur teilweise, denn Amerikaner unter Abraham Lincoln im Jahre 2000 vor unserer Zeitrechnung sind ebenso seltsam wie Stalin als Führer der Russen im Jahre des Herrn 1500. Oder wie die Engländer, die im Jahre 2000 die Elektrizität entdecken, oder die Babylonier, die wir in einem Testspiel so um 1735 erst mal aus Australien vertreiben mußten. Speziell in diesem Szenario sorgen solche Ungereimtheiten immer wieder für Heiterkeit, wie etwa auch die Herren Mussolini oder Bismark, die in *Railroad Tycoon* Eisenbahnen bauen durften.

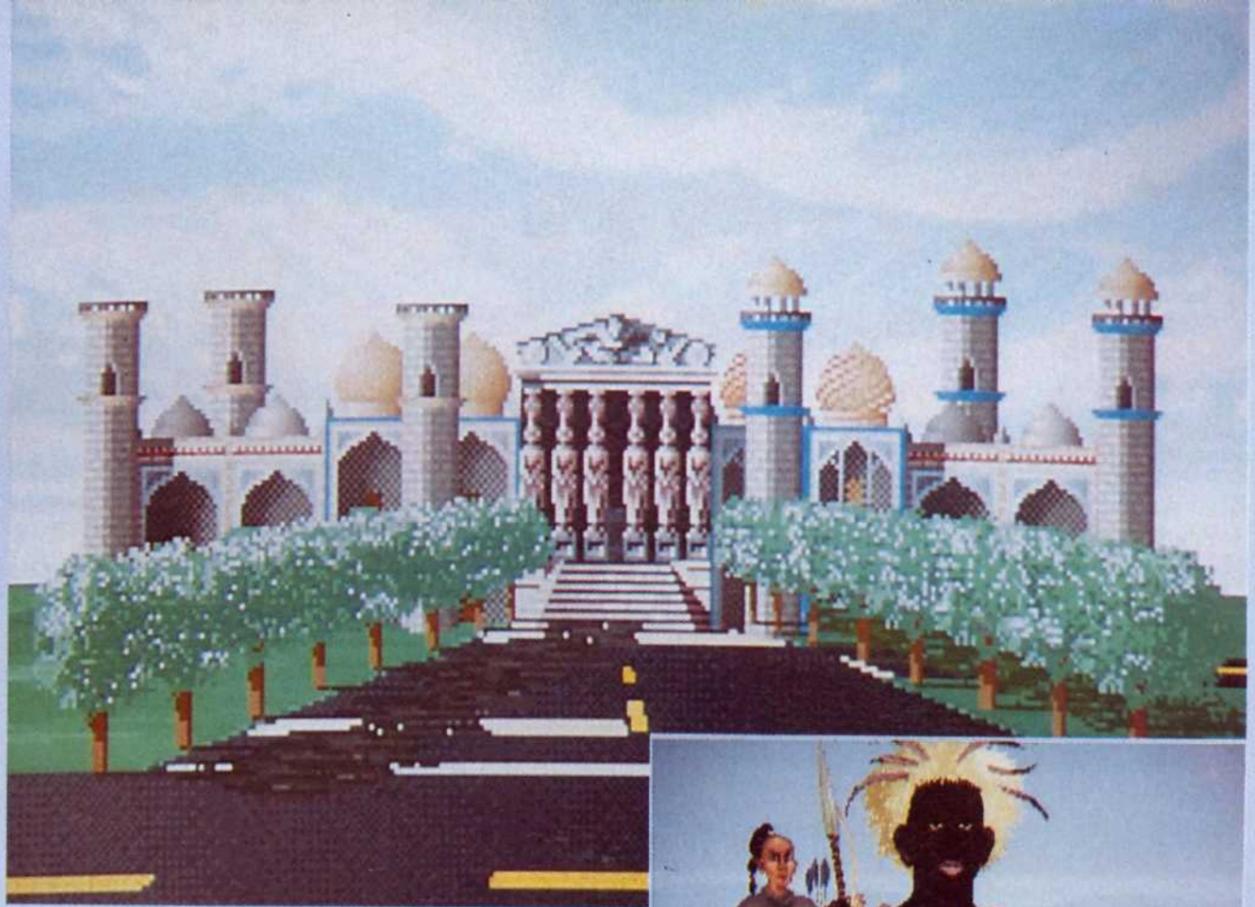
Von der technischen Machart erinnert *Civilization* stark an den Vorgänger. Übersichtliche Darstellung und eine in der Kombination von Maus und Tastatur hervorragende Bedienung erlauben eine bequeme Pflege der eigenen Mannen. Bildschirmfüllende Zwischenbilder informieren über wichtige Ereignisse, Statistiken lassen sich ebenso abrufen wie ein Lexikon mit den wichtigsten Informationen über die einzelnen Errungenschaften, im Anfängermodus sind auch Hilfestellungen verfügbar. Ohne intensive Lektüre des gelungenen (vorerst noch englischen) Handbuchs kommt man nicht weit, zu komplex sind die Feinheiten, die ein erfolgreicher „Kulturschaffender“ berücksichtigen muß. Hat man jedoch die ersten Hürden genommen und seine Mannen die ersten 500 Jahre gut geführt, kann man sich auf langen Spielspaß gefaßt machen. Ein toller Nachfolger zu *Railroad Tycoon* und ein neues Kultspiel, das man einfach haben muß!

Michael Anton

### ASM-WERTUNG von 0-12

Grafik .....	10
Anleitung .....	10
Spielaufbau .....	12
Motivation .....	11
Gesamtnote .....	11

»GENIAL«



»Spielen mit der Weltgeschichte – toller Wahnsinn!!!«

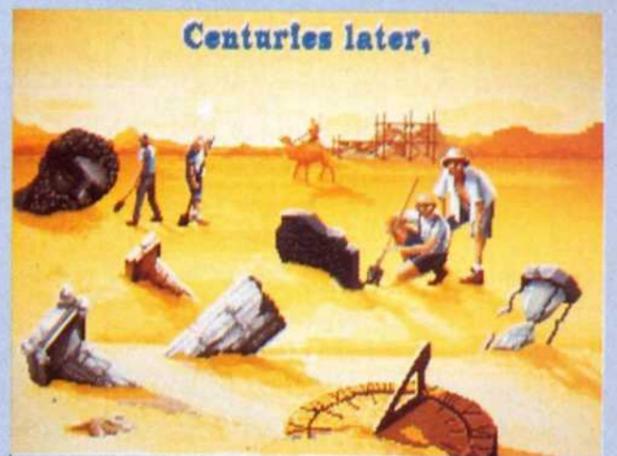
### Mats meint:

Wow! Bei guter Führung Anwärter auf die Weltherrschaft – wenn man da nicht großenwahnsinnig werden soll... Wahnsinn ist CIVILIZATION in jeder Hinsicht, vor allem wahnsinnig gut! Ein komplexes Geschehen, verpackt in eine leicht zu bedienende Oberfläche, dazu unzählige Details und Feinheiten – ein Muß für alle Strategiefreunde, und nicht nur diese. Wer sich das Teil nicht holt, hat seinen Anspruch auf einen Platz in der Weltgeschichte schon verspielt.

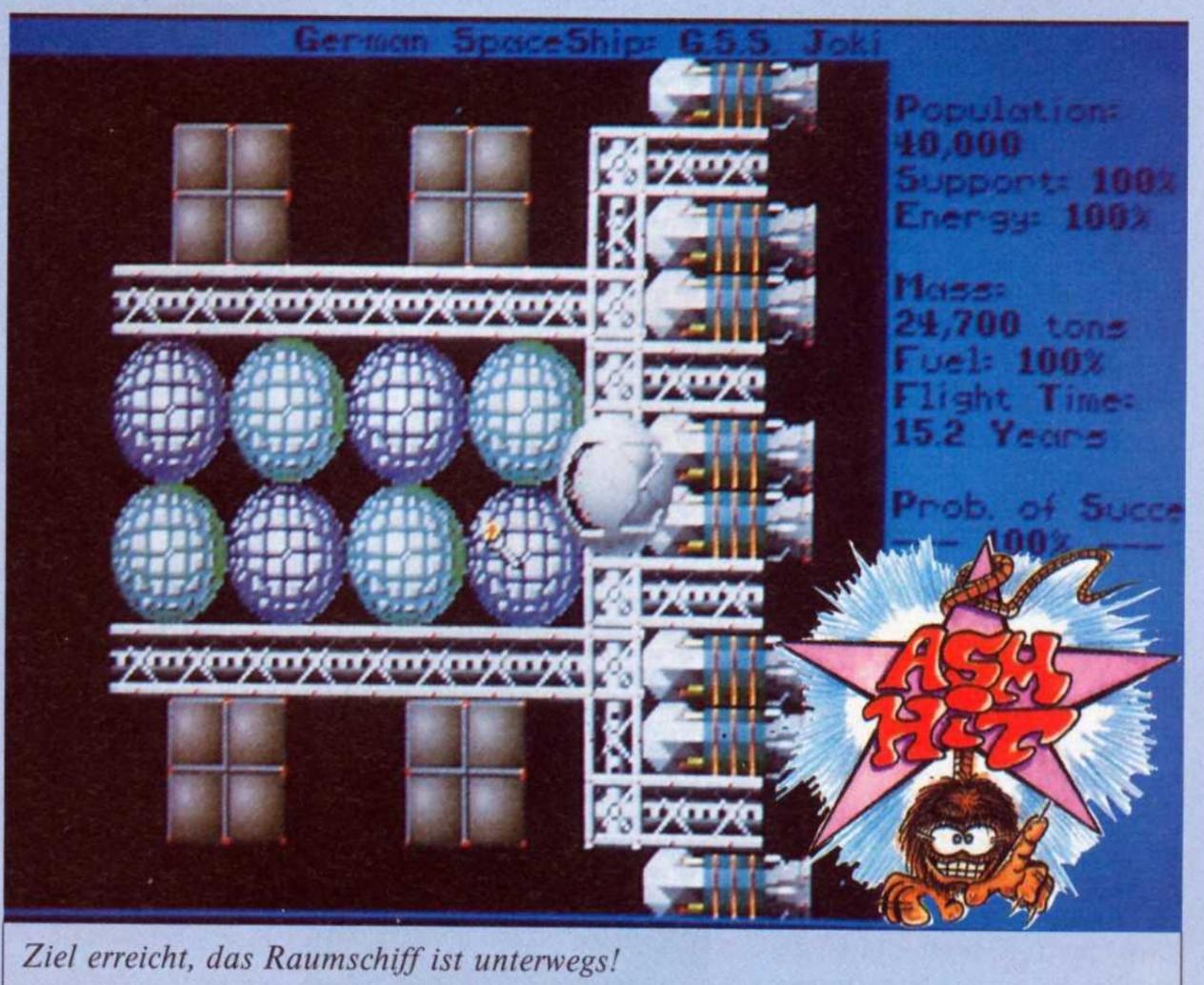
»GENIAL«



Besuch aus fernen Landen.



Zivilisatorischer Fehlschlag...



Ziel erreicht, das Raumschiff ist unterwegs!

# Dimensions- SPRUNG



**ANOTHER  
WORLD**

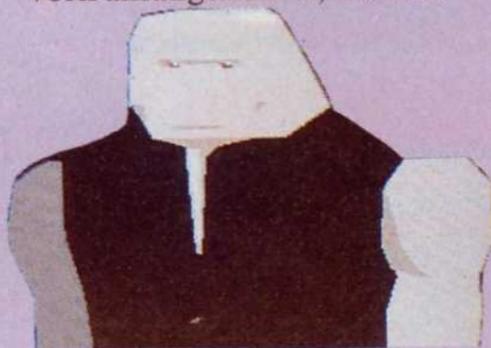
**System:** Amiga, empf. VK-Preis ca. 80 Mark, **Hersteller:** Delphine Software, Frankreich, **Muster von:** Compy-Shop GmbH, 4600 Dortmund 1

An einem stürmischen Tag sitzt der Wissenschaftler Lester Knight Chaykin wieder mal vor seinem Teilchenbeschleuniger und läßt wohl zum tausendsten Mal die Versuchsreihe ablaufen. Doch diesmal geschieht etwas Unvorhergesehenes. Während das Experiment im vollen Gange ist, schlägt ein Blitz in die Apparatur ein und die ganze Sache gerät aus den Fugen. Durch die ungeheure Energie wird er durch Zeit und Dimensionen geschleudert und findet sich in einer anderen Welt, englisch ANOTHER WORLD, wieder. Als Spieler hat man nun bei diesem Action-Adventure aus dem Hause DELPHINE die Aufgabe, unseren Wissenschaftler irgendwie wieder in seine Welt, Dimension, Zeit oder was auch immer zurückzubringen. Dies ist aber keine leichte Aufgabe, denn diese Welt birgt mehr Gefahren und Rätsel in sich, als es zu Anfang des Spiels scheint.

Die Bewohner sind uns bei der ganzen Sache nicht gerade freundlich gesinnt. Die wohl dominierende Lebensform, menschenähnliche Lebewesen, nehmen uns gleich zu Beginn gefangen. Natürlich gelingt die Flucht aus dem Stahlkäfig, der unser Gefängnis darstellt. Zusätzlich kommen wir in den Besitz einer Laserpistole, die uns auf unserem bevorstehenden Weg gute Dienste leisten soll. Mit ihrer Hilfe und der eines ebenfalls geflohenen Mitgefangenen

sind die zahlreichen Fallen und Rätsel schon etwas einfacher zu überwinden, doch hat das Spiel weiterhin einen sehr hohen Schwierigkeitsgrad.

Damit man beim Rätseln nicht immer von vorn anfangen muß, was sehr



### Mats sagt:

Spät kommt er, aber er kommt: DELPHINES Durchbruch. Was bis dato nie so recht gelingen wollte, avanciert mit der Story um Professor Chaykins Malheur diesmal zu einer Glanzleistung. So sehr mich die spannende und einmalig in Szene gesetzte Geschichte mitgerissen hat, gerät sie doch fast ins Hintertreffen, wenn man bedenkt, daß die Franzosen hier mit vollst animierter, hundertprozentig berechneter Vektorgrafik aufwarten. Selbst bei anatomischen Bewegungen und grafisch aufwendigen 3D-Effekten hat man bei der Entstehung von ANOTHER WORLD wohl keine Hemmungen gekannt. Den letzten Schliff erhielt das Game dann durch die sichtlich geschulte Hand eines Grafikers, der Form und Farbe so einsetzte, daß die beabsichtigte Atmosphäre nicht zu kurz kommt: Eine Welt in einer fernen Dimension, eiskalt, rucklos, brutal, gleichzeitig geheimnisvoll, spannend und immer wieder unbekannt. In Chaykins Haut möchte ich nie stecken, in Delphines jederzeit. Weiter so!

»PRIMA«

schnell frustrierend und demotivierend wirken würde, wurde ein Passwortsystem eingerichtet, das das Game in zehn Abschnitte unterteilt.

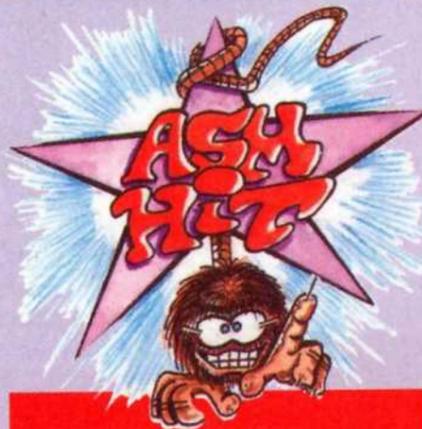
Neben dem durchaus logischem und spannenden Spielablauf ist es vor allem die sehr flüssige und schnelle Grafik die das Spiel gut macht. Man wundert sich, wie es möglich ist, solch eine Masse an Grafik und Sound selbst bei nur 512 KB mit nur wenigen Abstrichen (ein paar Effekte fehlen) unterzubringen. Die Lösung heißt: Polygone - sprich Vektorgrafik. Ob man's glaubt oder nicht, sämtliche Grafik auf dem Screen ist berechnet. Dadurch sind natürlich Spielereien möglich, die mit normaler Grafik kaum oder nur mit großem Speicheraufwand möglich wären. Kamerafahrten und Einstellen wurden realisiert, wie man sie sonst nur aus dem Film kennt. Daher, ein überaus gelungenes Spiel für jede Menge Stunden Spielspaß. ■

lar

### ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik .....	11
Sound .....	9
Spielablauf .....	10
Motivation .....	10
Gesamtnote .....	10

»PRIMA«



»POLYGONE - Das Geheimnis guter Grafik mit wenig Speicherverbrauch!«



Vorsicht ist geboten!



... schon weg!



Gleich beginnt das Abenteuer



Wenn man sich aus ...



... diesem Käfig befreit hat, .



... bekommt man jenes!

**Bundesweit  
im  
Zeitschriften-  
handel**



Die Amiga fun gibt es jeden Monat NEU im gut sortierten Zeitschriftenhandel - wenn nicht einige vor Ihnen schneller waren!

Eine gesunde Mischung aus Action, Strategie, Jump & Run und Logik und garantiert 100% Spielspaß gibt's mit Amiga fun!  
Wer da nicht zugreift ist selber schuld...



**Für nur 19,80 DM im  
Zeitschriftenhandel!**

... zusammengestellt von Guido Alt

# NEWS



▲ Rocketeer

Landes Krynne können sich schon mal auf die **Dark Queen of Krynne** freuen, desweiteren stehen *Tales of Magic* und *Treasures of the Savage Frontier* an. Kleiner Wermutstropfen: Dauert alles noch bis zum Sommer. Vor der Vollendung steht allerdings schon **Buck Rogers 2: Matrix Cubed**, welches beim ersten Probespiel einen guten Eindruck machte. Mehr demnächst. ■ 10 Jahre im Geschäft sind übrigens **Digital Integration**, ein in dieser Branche nahezu biblisches



The Real World of Simulation

**Infogrames/Disney Software** basteln gerade an **Rocketeer**, der Kinoumsetzung des gleichnamigen Films. Benutzt werden digitalisierte Szenen des Films und ebenso Digis des gleichnamigen Comics. Die erste Demo sieht schon recht prächtig aus.

■ **SSI** hat für die kommenden Monate einige ganz heiße Eisen im Feuer. Freunde des Alter. Nichtsdestotrotz sind die Veröffentlichungen von vier Low-Budget-Games unter dem **Action Sixteen**-Label angekündigt. *Sir Fred, Jupiters Masterdrive, Mystical* sowie *Rotox* sollen preisbewußte User beglücken. ■



▲ Dark Queen of Krynne



▲ Tales of Magic



▲ Auf dem Weg zu Mindscape?



**Mindscape/Origin** tut was für die bisher von Spielen vernachlässigten Besitzer der CD-ROM-Laufwerke. *Wing Commander I plus Secret Missions 1 und 2*, sowie *Wing Commander I* zusammen mit *Ultima VI* und nicht zuletzt *Ultima I-VI* erscheinen auf CD. Darüber hinaus hat Mindscape sich laut gewöhnlich gut informierten Quellen zufolge die Rechte an den Computerumsetzungen von **Nintendos Mario** gesichert. ■

Auch **Impressions** legt diesen Monat richtig los. Müssen wohl die Frühlingsgefühle sein. Auf jeden Fall wollen uns die Jungs und Mädels von der Insel mit der Wirtschaftssimulation **Airbucks** und dem Strategiespiel **Ken Wrights Gettysburg** überraschen. Damit nicht genug, den Impressions wagt sich mit dem Fantasy-War-Game **Warriors of Releyne** auch noch auf Neuland, da dieses Programm nach eigenen Aussagen das erste dieser Art ist, das von dieser Firma produziert wird. ■



**System 3** hat sich entschlossen, den 1990er 8-Bit-Hit **Myth** nun auch für die 16-Bit Maschinen umzusetzen. Sieht gut aus. ■

◀ Myth (Amiga)



Namensgebungen sind miteinander schon eine heikle Sache. Bestes Beispiel dafür ist **Titus** neuestes Werk. Ursprünglich lief das Jump 'n' Run Game unter dem Arbeitstitel **Ali**



▲ The Fox

**Baba**. In Frankreich erschien es dann unter dem Titel einer Zeichentrickserie, deren Hauptdarsteller ein diebischer Araber ist. Für den deutschen Markt mußte der Titel aus rechtlichen Gründen nochmals geändert werden. Hier wurde aus dem Araber ein Fuchs (wundersame Welt), was den deutschen Titel **The Fox** erklärt. Erscheinen wird's diesen Monat. ■

Weiter gehts mit Fronkreisch, genauer gesagt mit **Loricel**. Ganz frisch auf den Tisch ist Tennis Cup 2 gekommen. Schöne Grafik, guter Sound und gutes Handling machen das Tennisspiel hier zum Vergnügen. Der Test wird in der nächsten Ausgabe nachgereicht. Und da Compilationfans hier ja nie zu kurz kommen gibts aus gleichem Hause noch **Sports Best** mit Turbo Cup, Panza Kick Boxing und Tennis Cup, sowie **Les Stars** mit Skweek, Super-skweek, Builderland und Bumpy. Lohnt sich. ■



Tennis Cup II ▲



▲ The Fox



Daß es Computerspiele gibt, die auf Büchern basieren, ist bekannt. Umgekehrt geht es aber auch, wie **Harald Evers** derzeit unter Beweis stellt: Er arbeitet an der Romanfassung seines Adventure-Knüllers **Die Kathedrale**. Das mit 300 DIN A4-Seiten Text ohnehin umfangreiche Computerspiel wird hierzu gänzlich überarbeitet. Zwar werden die Rätsel abgespeckt, dafür aber mehr Wert auf den Krimi und die Hintergrundgeschichte gelegt.

Harald Evers erfüllt sich mit diesem Buch einen langgehegten Wunsch: „Es ist von jeher mein Ziel gewesen, Schriftstellerei zu betreiben. Aber auch dem Computer bleibe ich treu.“ Was er wiederum dadurch belegt, daß er zusätzlich an seinem neuen Adventure **Hexuma** arbeitet.

Der Roman zur **Kathedrale** soll im November bei Bastei-Lübbe erscheinen. Ob es auch noch eine Verfilmung geben wird, weiß keiner. Einen Wunsch-Hauptdarsteller dürfte es aber schon geben, wenn man sich einmal das Outfit des Daniel im Computerspiel betrachtet. Sein Name ist Connery, Sean Connery. (kate).

Und noch ne Compilation, diesmal von **Rainbow Arts**. Zum Fünffährigen Jubiläum kommt die **5th anniversary Compilation** (irgendwie logisch der Name) mit Denaris, Bad Cat, Spherical, Jinks, Garrison, Danger Freak, Realm of Trolls, Start-rash, Graffiti Man, und Rock 'n' Roll heraus. Ein unbedingtes Muß. ■



# SCENE

Wow, was für ein Monat. Soviel Rummel in der Branche hat es seit langem nicht mehr gegeben. Los geht's mit **United Software**, bei denen es wohl ein paar Personaländerungen gegeben hat. Zumindest ist **Bruno Litfin**, bisher Product-Manager, jetzt Marketingleiter. ■

Zurück in heimatliche Gefilde. Die gesamte **ASM-Redaktion** trägt Trauer, denn zwei unserer Damen haben uns verlassen. **Eva Hoogh**, eingefleischte Rollenspielerin, noch bestens bekannt, wechselte zu **Mindscape** und bekleidet dort nun den Job als Marketing Managerin für Deutschland. Ach ja, die gute Eva hat auch noch lebenslänglich bekommen.

Nicht was ihr Nasen jetzt denkt, nein, sie hat geheiratet. Der über beide Ohren glückliche ist niemand anderes als **Stefan Schachler**, ASM-Special Lesern durch

seine Komplettlösungen von härtesten Adventures hinlänglich bekannt. Zu zweit macht Goblins-Schlachten halt doppelt soviel Spaß. Der zweite Abgang ist unsere **Sandra Alter**, die jetzt bei der Tageszeitung **Extra-Tip** in Kassel arbeitet. Mit Tränen in den Augen und begeben wir uns nun auf die Suche nach würdigen Nachfolgern.



Zur besten **Party '91** hat die Redaktion die **Softgold-Party** Ende Dezember in Kaarst gewählt. Alle wichtigen Leute der Branche waren da, die Grafik ausgesprochen nett (Hi Kristin, hi Julia und hi Petra) und der Absturzfaktor war schwindelerregend hoch. Das rechtfertigt die Gesamtnote von 12 und einen Megahitstern. Wir freuen uns auf die nächste Party. Skol! ■



◀ Sandra Alter

Eva Hoogh ▶

Für das meiste Aufsehen sorgte wohl der Konkurs von **Mirrorsoft**. Das zur Mirrorgruppe des verstorbenen Medienzaren **Robert Maxwell** gehörende Softwarehaus ist somit eines der Opfer des zerbröckelnden Imperiums.

Der Großteil von Mirrorsoft wurde an **Acclaim** verkauft. Taktvollerweise sind die Kündigungen für die meisten Angestellten am 31. 12. zugestellt worden. Frohes neues Jahr kann man da nur sagen. ■



Softshop Dusiburg

Die **Softshop GmbH** des Mister **Carpentier** will nun auch verstärkt in die Produktion eigener Software einsteigen.

Dieser Tage kommt das Strategie-Denkspiel **Matrix** auf den Markt, welches einen sehr guten Eindruck machte. Folgen soll die Wirtschaftssimulation **Barrel**, die, wie der Name schon sagt, in der Ölbranche spielt. Die Softshop GmbH ist übrigens auch schon sechs Jahre im Geschäft und bedient nach eigenen Aussagen unter anderem 60.000 Versandkunden. ■



Die Wardenga-Brüder (Software 2000) Alexa und Roger (U.S.Gold).

Nicht gerade personelle Änderungen, dafür aber räumliche gehen gerade bei **Software 2000** ab. Die Jungs ziehen nach Eutin ca. 16 km von Plön entfernt in größere Räumlichkeiten. Bei dem, was Software 2000 vorhat, ist das auch dringsten anzuraten. So hat man z.B. einen Vertrag mit **U.S.Gold** abgeschlossen, aufgrund dessen U.S.Gold die Software 2000-Produkte in Europa (Deutschland ausgenommen) und Australien vertreibt. ■

SOFTGOLD



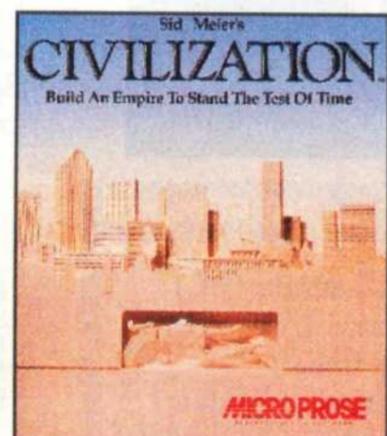
# *Was versteckte Napoleon unter seinen Uniformrock?*



## *Civilization von Sid Meier*

**MICRO PROSE™**  
SIMULATION • SOFTWARE

**Civilization**, für IBM PC-kompatible Geräte von den Schöpfern von **Railroad Tycoon™**. MicroProse Ltd. Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8DA. Tel: 0666 504 326





# Die Wertung

## Helau & Alaaf...

...und 'neigelasse ham wer' Euch bereits, in die Karnevals-, in die Faschings-, in die März-Ausgabe von na, Ihr wißt es ja eh! Tauschten wir im vergangenen Jahr die närrische Zeit gegen eine eher bangende, sehr ernste, so haben wir diesmal hoffentlich wieder das Glück, so richtig närrisch abzufahren. Wer nun glaubt, beim Lesen dieser Nummer ebenfalls närrisch werden zu müssen, nun, dem muß ich leider mitteilen, daß er sich voll auf dem Holzwege befindet. Auch im Märzen stehen die ASM-Wertungskästchen als zuverlässiger, informativer Wegbegleiter ihre(n) Mann oder Frau. Was 'Funken-Antje' und 'Prinzen-Klaus' indes so treiben, nun, lest einfach selbst...



ANTJE:

1. Monkey Island 2 (PC)
2. Kwirk (Game Boy)
3. Lemmings (Amiga)
4. Turrigan 2 (Amiga)
5. Larry 3 (PC)



KLAUS:

1. Die Kathedrale (PC)
2. Lemmings (Archimedes)
3. Bubble Bobble (Sega Master System)
4. Oh No! More Lemmings (Amiga)
5. Fish (C-64)

Noch immer reicht unsere Wertungsskala von 0 bis 12, noch immer gilt die Regel: je mehr Punkte, desto besser das Programm. Jede Spielkategorie (jedes Genre) wird in der Redaktion nach spezifischen Kriterien, welche Ihr rechts sehen könnt, unter die Lupe genommen. Allen Kategorien gemeinsam ist die Endnote, der Gesamtwert eines Games. Es kommt äußerst selten vor, daß ein Spiel so perfekt ist, um mit der Note 12 ausgezeichnet zu werden.

Kommt dies einmal vor, ist das 'Mega-Hit-Prädikat' nicht weit. Diese ehrenvolle Auszeichnung gebührt eben ausschließlich genialen Spielen, die von der Idee samt ihrer optischen und technischen Umsetzung her einwandfrei sind. Schon des öfteren, genauer: ab einer Gesamtnote von 10 und hohen Beurteilungen in den Einzelkriterien verleihen wir den

'ASM-Hitstern'. Auch das 'Spiel des Monats', seit langem ein fester Bestandteil Eures Magazins und oft Sieger eines harten Kopf-an-Kopf-Rennens zweier oder mehrerer Kandidaten, bedarf der eingehenden Prüfung durch das Redaktionsgremium.

Zu den Wertungen selbst: Begeistert uns ein Titel dermaßen, daß wir ihn Euch uneingeschränkt empfehlen können, lautet unser Kurztitel: **GENIAL**. Das Spiel muß man haben.

**PRIMA**-Hits oder gute Games, die ganz knapp an einem solchen vorbeigerutscht sind.

Die gute Mitte wird für **BRAUCHBAR** empfunden, ein durchaus taugliches Spiel mit einer guten Idee, allerdings einer eher durchschnittlichen Umsetzung derselben. Solide, ohne Höhenflüge - für Freunde des betreffenden Genres sicher empfehlenswert.

Die weniger gute Mitte hingegen ist vergleichsweise **DÜRFTIG**, weniger solider Stoff, der gerade noch so von der Formatierung der Diskette(n) absehen läßt.

**PEINLICH**, nun diese Einstufung spricht eigentlich für sich selbst. Ein Ausrutscher des Herstellers? Man mache den größtmöglichen Bogen um diese Geschichte!

Die absolut 'tote Hose': **MIES**. Es geht kaum schlimmer. Hände weg! Das allermieseste Machwerk, welches der Redaktion in die Hände gefallen ist, wird natürlich mit dem 'Flop des Monats' prämiert. Alles klar?

mats

### ACTION

Grafik  
Sound  
Spielablauf  
Motivation  
Gesamtnote



Unter „Grafik“ versteht die ASM: Darstellung, Scrolling, Animation, Ausnutzung des Rechners, bei Vektorgrafik: Geschwindigkeit.

„Sound“ ist: (Titel-)Melodien, FX, Rechnerausnutzung.

Zum „Spielablauf“ gehören unserer Meinung nach: Abwechslung, Originalität, Spielbarkeit, Schwierigkeitsgrad (einstellbar?), Steuerung, Abfrage, Pausenoption, Handhabung, logischer Aufbau, High-Score-Liste, Komplexität.

„Motivation“ und „Gesamtnote“ müssen nicht näher definiert werden.

### SPORT

Grafik/Animation  
Sound  
Realitätsnähe  
Motivation  
Gesamtnote



Anmerkung: Bei Bedarf wird „Realitätsnähe“ durch „Spielablauf“ (siehe oben!) ersetzt. Unter „Grafik/Animation“ verstehen wir die grafische Darstellung, die Animation und das Scrolling in Anbetracht des jeweiligen Rechners, wobei bei Sportspielen die „Animation“ im Vordergrund stehen sollte.

### ADVENTURES

Grafik  
Parser/Steuerung  
Handlung  
Atmosphäre  
Gesamtnote



„Grafik“ (siehe oben!). „Parser“: Umfang des Vokabulars, logische Antworten, „Steuerung“: gemeint sind hier die Klick-Adventures, ausreichende Menüs, Bedienungsfreundlichkeit, Handling. „Handlung“: Idee und Inhalte des Games, Originalität, Story. „Atmosphäre“: Feeling, Anreiz, Stimmung.

### EDUCATION

Positiv  
Negativ  
Lerneffekt  
Gesamtnote



Vier Hauptkriterien zieht die ASM bei der Beurteilung von Education- oder Lernsoftware zu Rate. Einerseits stellen wir besonders positive und negative Eigenschaften im Text heraus, darüber hinaus fassen wir für die Gesamtnote alle positiven/negativen Gesichtspunkte zusammen.

Wie hoch letztendlich der „Lerneffekt“ eines Education-Programms ist, hängt nicht unbedingt von der Komplexität der Software ab. Ernsthaftigkeit, Einprägsamkeit, die Verknüpfung von Spielen und Lernen, das Maß an Intensivierung eines Themenschwerpunktes sind unter anderem für diese Note relevant.

Das „Gesamtnote“-Urteil muß nicht näher erläutert werden.

### PREVIEW

Immer, wenn diese Ikone im Header auftaucht, handelt es sich um ein sogenanntes „Preview“, eine zu 99% fertige Version, die bereits „bevorurteilt“ werden kann. In der Regel findet sich im Bewertungskästchen lediglich ein Hinweis auf den „Gesamteindruck“.



Bisweilen aber werden auch schon Noten vergeben, falls einige Kriterien bewertet werden können. Der „Haupt-Test“ folgt dann in einer der kommenden Ausgaben.

### STRATEGIE

Grafik  
Anleitung  
Spielablauf  
Motivation  
Gesamtnote



„Grafik“ (s. oben!). „Anleitung“: kein Fachchinesisch (in Deutsch?), leicht verständlich, übersichtlich, Informationsgehalt. „Spielablauf“: logischer Ablauf, Benutzeroberfläche, Steuerung, Originalität, Komplexität.

### SIMULATIONEN

Grafik  
Sound  
Realitätsnähe  
Motivation  
Gesamtnote



„Grafik“ und „Sound“ (siehe oben rechts). Die „Realitätsnähe“ ist hier von großer Bedeutung, da die Simulation die Realität (bei Bedarf: die Surrealität) darstellen soll.

### TOOLS

Positiv  
Negativ



Bei der Beurteilung von „Tools“ werden die positiven und negativen Gesichtspunkte kurz und knapp zusammengefaßt. Eine Benotung in Zahlen wäre unangebracht.



# Cash im Kosmos

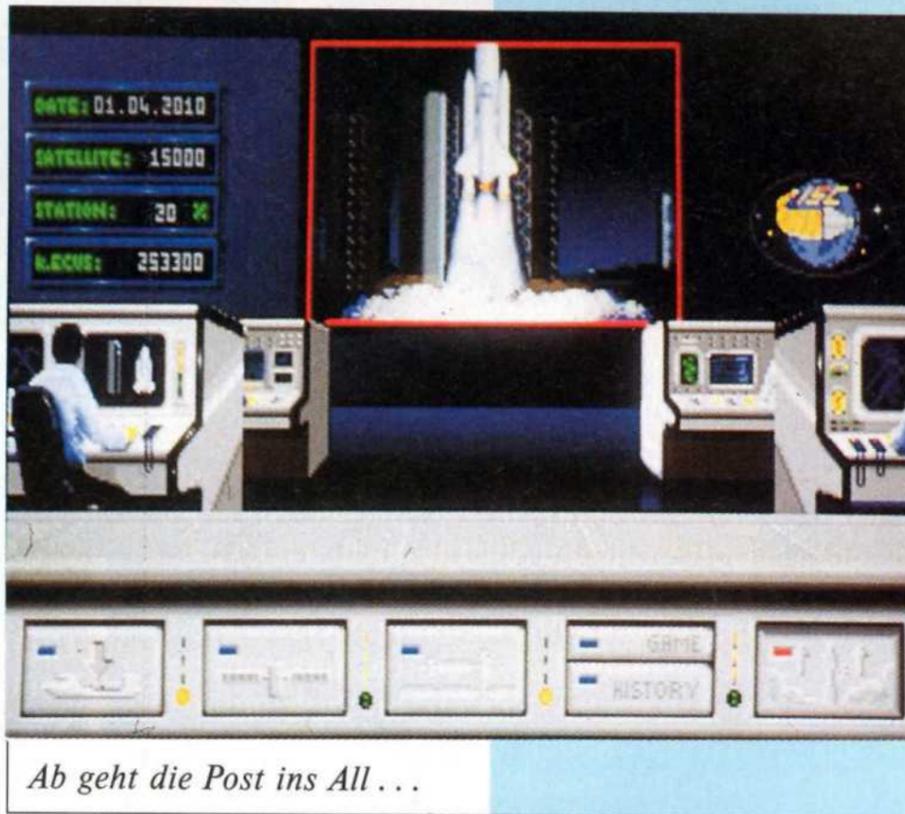


E.S.S.  
MEGA

System: PC, empf. VK-Preis: ca. 120 DM, Hersteller: Tomahawk, Muster von: Bomico, 6092 Kelsterbach.

Um den finanziellen Aufstieg der europäischen Raumfahrtbehörde geht es letztlich bei E.S.S. MEGA aus dem Hause TOMAHAWK. Daß die Raumfahrt nicht immer ein Zuschußgeschäft sein muß, soll der Spieler bei diesem Strategiespiel, das außerdem noch Actionsequenzen und einen nicht unerheblichen Simulationsanteil besitzt, beweisen. Man ist nicht nur der Planungschef, sondern muß auch einige astronautentypische Tätigkeiten ausführen.

Besonders interessant wird dieses Game schon dadurch, daß hier nicht die Amerikaner als ultimative Raumfahrtnation auftreten, sondern die europäische Raumfahrtgesellschaft diesen Part übernimmt. (Die Ariane ist zur Zeit die beste Trägerrakete!) Als Fernziel stellt sich dem Spieler die Aufgabe, eine funktionierende Raumstation im Orbit einzurichten. In dieser Raumstation können dann Wissenschaftler Experimente durchführen, deren Ergebnisse dann mit beträchtlichem Gewinn auf der Erde vermarktet werden. Vorher muß man sich die Brötchen für dieses Großprojekt auf andere Weise verdienen: Satelliten werden mit einem Shuttle in eine bestimmte Umlaufbahn gebracht. Damit ist leider die Aufgabe noch nicht bewältigt, denn nur wenn die Satelliten funktionieren zahlen die Auftraggeber die Miete. Wenn also eine Störung an den künstlichen Trabanten auftritt, müs-



Ab geht die Post ins All...



Was darf's denn sein?

sen sie von Spezialisten repariert werden. Auch diese Spezialisten werden mit dem Shuttle in die Nähe der Satelliten gebracht, wo sie dann nach einem Weltraumspaziergang die Wartung der teuren Objekte in Angriff nehmen.

## Startvorbereitungen

Bis es jedoch soweit ist, müssen erst einmal ein paar Satelliten im Orbit „aufgehängt“ werden. Zu diesem Zweck wird das Shuttle mit Sprit und Lebenserhaltungssystemen versorgt, bevor man sich im Rahmen der zur Verfügung stehenden Nutzlastkapazität für einen oder mehrere Satelliten, die man mitzunehmen gedenkt, entscheidet. Wenn alle Parameter zur Zufriedenheit des Spielers eingestellt sind,

»Bei E.S.S. MEGA kommt fast jeder auf seine Kosten.«

braucht man nur noch auf den Startknopf zu drücken, und das Shuttle startet zur ersten Umlaufbahn. Von hier aus werden dann die verschiedenen Orbits angesteuert, in denen die Satelliten abgesetzt werden. An dieser Stelle erwartet den Spieler schon die erste Action-Sequenz: per Maus werden die Raketenschübe, die zur Erreichung des gewählten Orbits nötig sind, eingegeben. Wenn man hier das richtige Fingerspitzengefühl beweist, braucht man nur noch ein paar kleine Schübe aus den Steurdüsen und befindet sich in der richtigen Position, um den Satelliten auszusetzen. Wenn der Frachtraum leer ist, kann man sich

an die Landung machen, die nicht auf der Erde stattfindet, sondern auf einer Art Flugzeugträger im All. Auch das Landemanöver obliegt dem Spieler, wobei eine gute Landung nicht nur Geld spart, sondern auch mitunter eine Beförderung nach sich zieht. Macht man jedoch Bruch, werden die Kosten vom ohnehin schmalen Konto abgebucht. Die Raumstation wird in ganz ähnlicher Weise aufgebaut, mit dem Unterschied, daß die Andockmanöver wesentlich schwieriger von der Hand gehen. Je weiter das Spiel voranschreitet, desto höhere Fähigkeiten werden vom Hobby-Astronauten verlangt.

Die Grafik ist durchweg gut gemacht, teilweise sogar unter Verwendung von Ray-Tracing-Grafiken. Der Sound ist eher durchschnittlich, aber im All ist es ja bekanntlich still – bis auf die Geräusche der Triebwerke. Die Anleitung ist ausreichend und übersichtlich, so daß man mit ihrer Hilfe und ein oder zwei Probespielchen problemlos in das Game einsteigen kann. Gesteuert wird hauptsächlich mit der Maus, wobei gelegentlich die Tastatur zur Hilfe genommen wird.

E.S.S. Mega ist ein Game, das durch sein breites Spektrum interessant wird: ein bißchen Handel, Strategie, Action und Simulation sind hier in einen guten Rahmen eingepaßt worden, so daß praktisch jeder auf seine Kosten kommt, der intelligente, abwechslungsreiche Games schätzt.

Dirk Fuchser

## ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik .....	10
Anleitung .....	9
Spielablauf .....	10
Motivation .....	10
Gesamtnote .....	10

»PRIMA«



## WOLFCHILD

System Amiga, empf. VK-Preis: ca. 80 DM, Hersteller: Core Design, G.B., Muster von: Bomico, 6092 Kelsterbach.

**Ein entführter Genforscher, eine Bande von terroristischen Mutanten und ein Held, der eine ganz spezielle Fähigkeit aufzuweisen hat.**

Das ist der Plot zu CORE DESIGNS neuestem Programm WOLFCHILD. Der Reihe nach! Kal Morrow, Spitzenkraft in der Genforschung, ist aus seinem Geheimlabor und Wohnsitz entführt worden. Bei dieser Aktion der Terroristengruppe Chimera kamen bis auf seinen jüngsten Sohn alle Familienmitglieder um. Und eben dieser tut das, was alle guten Söhne tun. Nach kurzer Schweigeminute wird der Befreiungsplan geschmiedet. Sohnematz verwandelt sich mit Hilfe von Papis neuestem Projekt in Wolfchild, einem werwolfähnlichen Überhelden.

# DA TANZT DER WOLF

Ein Teil dieser nicht unbedingt ganz neuen Story wird durch eine kleine Animation, die die erste der zwei gelieferten Disketten vollständig belegt, erzählt. Core Design bewegt sich also anscheinend auf Psygnosis Spuren. Danach gehts ordentlich zur Sache. Anfangs läuft Wolfchild noch als mehr oder weniger normaler Mensch durch die Gegend und plättet seine vielfältigen Gegner mit der blanken Faust. Durch Aufsammeln von teils versteckten Bonussymbolen erst verwandelt er sich unter krachendem Blitzeinschlag und viel Geheul in den Werwolf, der - oh Wunder - auch schießen kann. Die Waffe des Wolfs kann ebenfalls durch Bonussymbole

aufgerüstet werden. Man (Wolf) sollte allerdings nicht zu viele Treffer einstecken, da dann eine Rückverwandlung unvermeidlich ist.

Technisch und optisch wird einiges geboten. Hintergründe und Figuren sind hervorragend gezeichnet, das Parallax-Scrolling ist überwiegend ruckfrei und der Sound auch nicht übel. Was will man also mehr? Wer sich allerdings durch alle fünf Level von zusammen ca. 300 Bildschirmen Größe kämpfen will, muß schon fit draufsein, da der Schwierigkeitsgrad recht knackig ist. Außerdem braucht man 'ne Menge Zeit, um die Vielzahl an Bonushöhlen in jedem Level zu entdecken. Gewisse Anleihen bei Sonic sind unverkennbar.

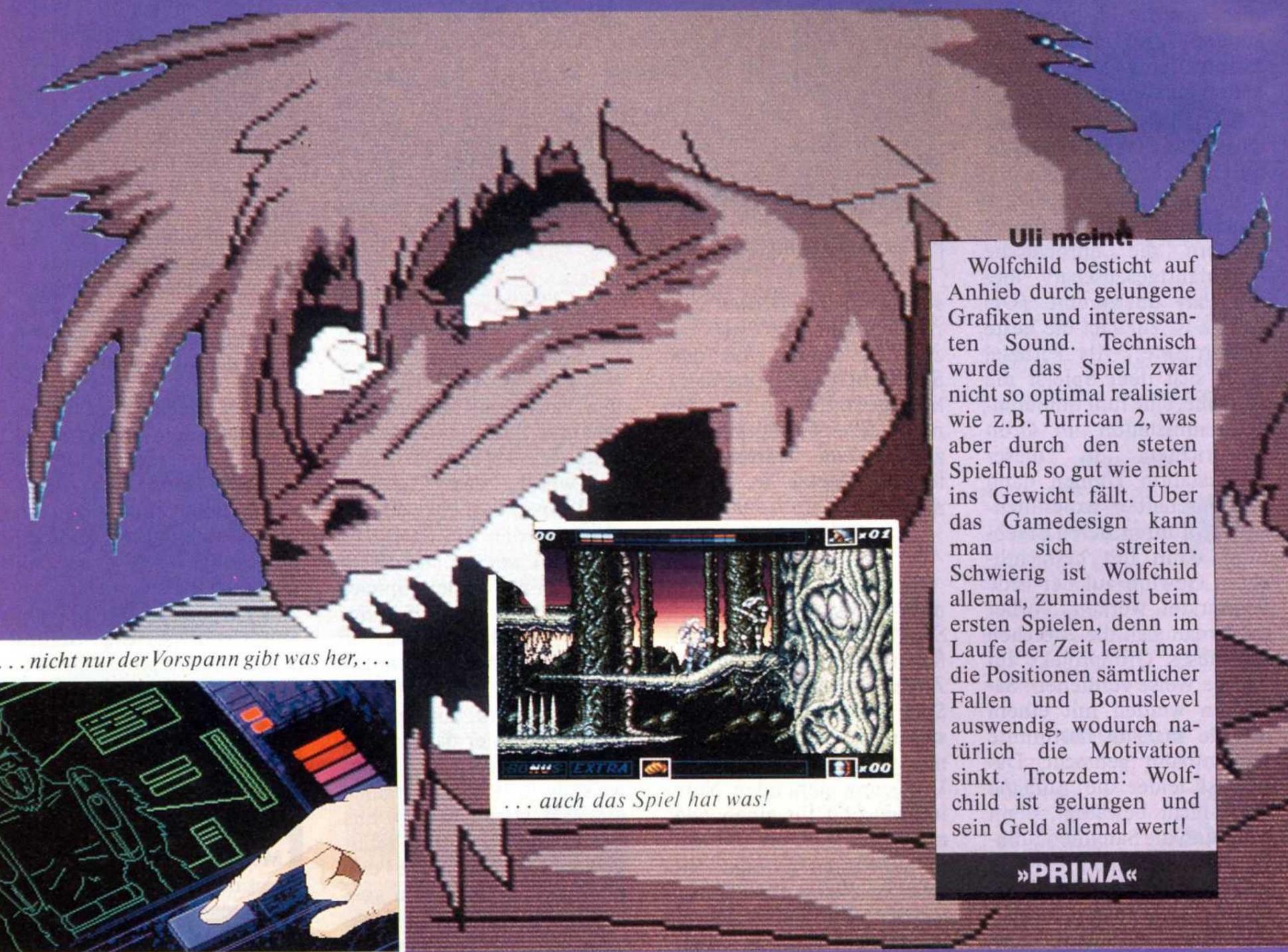
Alles in allem bekommt man einen fairen Gegenwert fürs hart verdiente Geld. Kauf ist empfohlen.

Guido Alt

### ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik .....	10
Sound .....	10
Spielablauf .....	8
Motivation .....	9
Gesamtnote .....	9

»PRIMA«



... nicht nur der Vorspann gibt was her, ...

... auch das Spiel hat was!

### Uli meint:

Wolfchild besticht auf Anhieb durch gelungene Grafiken und interessanten Sound. Technisch wurde das Spiel zwar nicht so optimal realisiert wie z.B. Turrigan 2, was aber durch den steten Spielfluß so gut wie nicht ins Gewicht fällt. Über das Gamedesign kann man sich streiten. Schwierig ist Wolfchild allemal, zumindest beim ersten Spielen, denn im Laufe der Zeit lernt man die Positionen sämtlicher Fallen und Bonuslevel auswendig, wodurch natürlich die Motivation sinkt. Trotzdem: Wolfchild ist gelungen und sein Geld allemal wert!

»PRIMA«





REALMS

System: Amiga, Atari ST (beide getestet), PC (CGA, EGA, VGA, AdLib, Roland), empf. VK-Preis: ca. 100 DM, PC ca. 120 DM, Hersteller: Virgin/Graftgold, England, Muster von: Hersteller.

Das unschlagbare Gespänn Braybrook/Turner hat wieder zugeschlagen! Unter dem eigenen Label GRAFTGOLD als Produktion für VIRGIN gibt es nun REALMS, das Strategiespiel für gehobene Ansprüche. Aber REALMS ist noch mehr: Es ist der direkte Konkurrent des vielgelobten Powermonger!

Handlung und Story sind demnach dem großen Vorbild nachempfunden, bleiben aber bei aller Mystik auf dem Teppich des Machbaren. Ziel des Spiels ist die Eroberung feindlicher Königreiche, deren Anzahl und Größe vom gewählten Szenario abhängt. Im Anfängerebene gibt es z.B. nur die Elfen und Orks, im zehnten und letzten Level kämpfen gar sechs Rassen auf einem riesigen Spielfeld gegeneinander.

### Die Schlacht entscheidet

Kriegerisch geht es deshalb zu, wenn feindliche Städte belagert und übernommen werden sollen. Zu diesem Zweck werden Steuern erhoben, um Truppen (Kavallerie oder Infanterie) rekrutieren und ausrüsten zu können. Ist man selbst in der Defensive, kommt es vor allem darauf an, die eigenen Städte präventiv mit Mauern abzusi-



chern, Getreidevorräte anzulegen und für die Gesundheit ihrer Bewohner zu sorgen, damit diese nicht zum Feind überlaufen oder kapitulieren.

Spielentscheidende Bedeutung hat die Belagerung einer Hauptstadt, denn wenn die Moral im Zentrum schwindet, laufen oft andere Städte ins feindliche Lager über. Deshalb stationiert der Rechner meist massiv Truppeneinheiten um die Hauptstadt herum. Kommt es dann zur großen Schlacht, wechselt das Programm in den Kampfmodus. Auf diesem fraktalen Schlachtfeld können

die Armeen taktisch und strategisch in den Kampf geschickt werden - ein dicker Pluspunkt für den, der die Schlacht gewinnt.

### Plastisch soll es sein

Für den Überblick an den vielen Konfliktherden sorgt die gut durchdachte Ikonsteuerung mit vielen Übersichtskarten, die an beliebigen Stellen vergrößert werden können, um Truppen zu dirigieren, Städte zu versorgen usw. Daß dabei die Gra-

fik in 3D gescrollt werden kann, ist ja ganz hübsch, aber für das Spiel unbedeutend, denn das direkte Anklicken geht schlicht und einfach schneller.

Eine wirkliche Schwäche zeigt REALMS - ganz wie ein Schachprogramm - nur im Endspiel. Der Rechner greift in der Anfangsphase zwar sehr aggressiv an, braucht aber viel Zeit für vernünftige Reaktionen in der Defensive.

Ein vollwertiger Powermonger-Ersatz ist REALMS

# Es kann nur einen geben!

deshalb zwar nicht, doch es motiviert den Spieler, ist spannend, abwechslungsreich und gut erlernbar. Kurz: REALMS ist sein Geld wert!

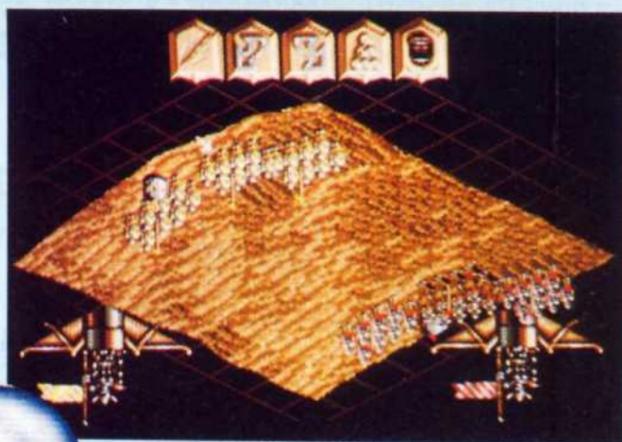
Michael Suck

### ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik .....	9
Sound .....	9
Spielaufbau .....	9
Motivation .....	9
Gesamtnote .....	9

»PRIMA«

Die Schlachtvorbereitungen laufen.



# FEEED

BACK

Briefe an die Redaktion

## NARRRETEI!

In dieser (nährischen) Zeit ist es mal wieder an selbiger, dem Gang der Dinge Rechnung zu zollen, sich anzupassen, um es mal ganz offen – unverblümt quasi – zum Ausdruck und -rufe zu bringen. Das heißt zum einen, Flagge zu bekennen. Wie man sieht, habe ich mich verkleidet. So, wie man mir vor einigen Ausgaben angeraten hat. Zum anderen sollte man aber trotz, und gerade auch aufgrund des alltäglichen Wahnsinns den (kühlen) Kopf bewahren und so aus Gebotenen sorgsam das für sich Passende heraussuchen. So auch im Feedback, um aus anfänglicher Verwirrung doch noch den Dreh zu geistiger Luminanz zu vollziehen. Ein Thema, das es in sich hat. Genau diese Themen sind es, die auch dieses Mal wieder, wie eigentlich jedesmal, im Feedback um sich schlagen – wenn auch nicht für jeden auf Anhieb erkennbar. Brisanz, Witz & harte Fakten reihen sich aneinander. Im Grunde genommen aber ist alles wie immer, und deshalb nun bitte lesen und nicht länger das Hirn verknoten. Wer schreiben will, der soll.

Euer Uli

Viele Gerüchte ranken sich inzwischen um die mögliche Entstehung von Turrican 3 auf dem Amiga. Um nun endlich alle Mißverständnisse aus der Welt zu schaffen, wandten wir uns direkt an Rainbow Arts.

Also: „T3“ wird zunächst nur für Konsole entstehen. Grund dafür ist der somit recht gesicherte Absatz des Produktes, wenn Sie verstehen, was ich meine, knick, knack. Daraus mag jeder die Schlüsse ziehen, die er will. Wir sagen nur das: Konsequenzen sind gezogen worden, und die resultierten wohl in dieser Entscheidung. Jedes System steht und fällt mit seinen Usern, und wenn sich eine Firma wie R.A. entschließt, einen solchen Titel nicht umzu-

setzen, dann will das schon etwas heißen.

Dies zum Schluß:  
Was Ihr hier seht,  
wäre ein Screenshot  
gewesen ...



Schreibt uns:

ASM  
Feedback  
Postfach 870  
3440 Eschwege

## „Langanhaltende Depressionen“

Beim zufälligen Lesen des Feedbacks in der November-ASM sticht mir doch sofort der Brief des „Captain Fettbacke“ ins Auge und löst tiefe, immer noch anhaltende Depressionen aus. Seit ich diesen Brief gelesen habe, versteh' ich die Welt nicht mehr. So mußte ich doch tatsächlich lesen, daß es Leute gibt, die mit ihrem Amiga und einem Haufen Spiele nichts mehr anzufangen wissen. Ich, als bedauernswerter ST-Besitzer (weil ich die Kiste als Sequenzer brauche), der sich jedes Game vom Munde absparen muß (und das im wahrsten Sinne des Wortes, da ich zu allem Unglück noch Schüler bin), der sich für sein sauer erspartes Geld dann meistens auch noch mit halbherzigen und lieblosen Umsetzungen (sofern sie überhaupt existieren) zufrieden geben muß. Ich habe für Dich Captain, eine ganz einfache Lösung: schicke doch den ganzen Computerkran an mich (Adresse: (...)), dann brauchst Du Dich nicht weiter damit herumzuekeln. Ich habe allerdings die Vermutung, daß es mit Deinem Leiden noch lange nicht so schlimm ist, daß Du für Deinen gehäßten Compi nicht einmal mehr Geld haben willst.

Übrigens, wer von den sonstigen ASM-Lesern ein ähnliches Problem haben sollte, ist bei mir an der richtigen Adresse. Doch jetzt noch was anderes. Ich brauch' von Euch (der Redaktion) unbedingt einen Cheat, mit dem ich mich bei Super Monaco GP (auf ST) nach Monaco befördern kann, da mich mein fahrerisches Können bei der Qualifikation stets im Stich läßt (is'ja auch schwer, oder?).

Rico Suchakki

(Anm. d. Red.: Und hier die noch viel wichtigere Adresse für ungeliebte Computer & Peripherie: ASM, z.H. Herrn Mühl, Postfach 870, 3440 Eschwege - Ihr werdet sie mit Sicherheit nur noch in Euren Alpträumen wiedertreffen. Der Cheat zu Super Monaco GP funktioniert so: Du brauchst ein Pfund Zucker, drei plangeschliffene Tischbeine, einen 27er Fahrradschlauch und ein Bäreisen. Also, Du wickelst Dir den Fahrradschlauch so um den Kopf, daß Du nichts mehr siehst, woraufhin Du das Bäreisen aufspannst. Wenn Du Dir jetzt noch keinen Finger abgemacht hast, nimm in jede Hand ein Tischbein, das dritte balanciere auf dem rechten Fuß. Nun hüpfst Du auf dem anderen (linken) Bein um das Bäreisen. Wenn es 'Klack' macht, weißt Du, wie der Cheat funktioniert.)

## „Es war einmal“

Es war einmal eine Computerzeitschrift, die halbwegs objektive Bewertungen abgab, aber wie gesagt: Es war einmal. Seit einiger Zeit spürt man richtiggehend, daß nicht mehr der Leser wichtig ist, sondern daß die einstmals recht gute ASM immer mehr ein Sprachrohr der Wirtschaft wird. Die Seitenanzahl wurde zwar größer, aber nur um mehr Werbung unterzubringen. In der Bewertung wird immer mehr auf gute Präsentation als auf Spielablauf Wert gelegt. Das sind derzeit Spiele für'n 386 mit mind. 25 MHz und sämtlicher Hardware, die es gibt. Seit der vorliegenden Nummer (12/91) habe ich jetzt endgültig genug.

1. Might+Magic III: Grafisch super, aber wehe man weicht vom vorgegebenen Weg ab. Ich hasse

es, vorgeschriebene Pfade zur Lösung gehen zu müssen.

2. Wing Comander II: Grafisch ebenso wie obiges. Spielerisch besser, aber sicherlich nicht spitze, daß man dafür sein, inzwischen schon so veraltetes, weil vor sechs Monaten gekauft, Gerät wegwerfen würde.

Vielleicht solltet Ihr wieder beginnen, die Spiele ausführlicher zu testen und Euch nicht nur auf Tips der Lieferfirmen verlassen. Auf Dauer kann das sich auch auf eine Werbezeitschrift der Wirtschaft nur positiv auswirken. Zur Zeit ist die ASM nur dort verwendbar, wo man vom WC2 die Zahl wegläßt.

Landros

(Anm. d. Red.: Wenn Du Dich ärgerst, daß Du vor einem halben Jahr einen 6 MHz-286er gekauft hast, und das nun uns anhängen willst, dann hast Du ein Problem. Daß wir Wing Commander etc. auf schnellen wie auch auf nicht ganz so schnellen Rechnern testen, versteht sich von selbst - wir weisen schließlich drauf hin, daß man keinen PC benutzen sollte, dessen Prozessor noch dampfgetrieben ist.

M&M3: Auch diese Beschwerde kann ich nicht gelten lassen. Es gibt sicher mehr als genug Leute, die froh sind, wenn Sie bei solchen Spielen nicht 110%ig auf sich selbst gestellt sind.)

## „Luft & Fragen“

(...)

Zum Anliegen meines Schreibens. Als ich letztens völlig beglückt (wie jedes mal!) in der Ausgabe 12/91 Eures Meisterwerks herumblättere, so mußte ich doch im Feedback mit Entsetzen diesen völlig verblödeten Brief von „Ralf und Keule, stellvertretend für alle (?) C-64

Freaks“ erblicken. Diese Spinner glauben doch wirklich, sie reden für uns C-64 Freaks alle mit. Doch wissen die eigentlich, was sie geschrieben haben? Ich will es Euch sagen: 1/4 Seite Schrott hoch 4!!! Was kann das ASM-Team dafür, wenn keine Tests für den C-64 vorliegen? Auch sonst wird für dieses „alte“ System nicht mehr allzuviel angeboten (... wenn ich mich nicht irre). Trotzdem liegt es nicht an der ASM-Redaktion! Was wolltet Ihr, Ralf und Keule, mit dem Brief denn erreichen? Daß wir (das ASM-Team eingeschlossen) jetzt alle an die großen Softwarehäuser schreiben und sie anflehen, für den C-64 mehr Spiele etc. auf den Markt zu bringen? Tut uns allen einen Gefallen, und überlegt das nächste Mal vorher, bevor Ihr schreibt. Euer Brief war der best Beweis dafür, daß „Heinos“, wie Ihr es seid, erst schreiben, und nach 2 Jahren überlegt, was Ihr für Stuß abgelassen habt! Ich gebe der Red. völlig Recht. Ihr seid nur 'Popen'! So, jetzt ist die Luft raus. Bevor ich jetzt das Weite suche, habe ich noch ein paar Bitten bzw. Fragen:

1. Ich las in einer Ausgabe von Euch, daß „Turrican III“ von einem anderen Softwarehaus entwickelt wird. Außerdem wird es nicht für den C-64 erscheinen. Könntet Ihr mir die Adresse geben, mit der ich mich an Manfred Trenz wenden kann. Jetzt schon ein großes Dankeschön!  
2. Könntet Ihr nicht mit den nächsten Ausgaben Poster von Manfreds Spielen, wie Katakis, R-Type, Turrican II... und von all seinen anderen großartigen Spielen rausbringen? Ich glaube, daß es viele Anhänger von Manfred Trenz (so wie ich) freuen würde.



# FEEDBACK

3. Wird Chris Hülsbeck in Zukunft weiter CDs herausbringen? Wenn ja, wie teuer werden sie sein?

**Doc McCrazy**

(Anm. d. Red.: In Sachen C-64 halten wir's auch weiterhin so, daß wir die Sachen testen, die wir in die Finger kriegen. Wie viele das sind, steht auf einem anderen Blatt Papier.)

1. 'Turrican III' wird derzeit von Factor 5 fürs Sega Mega Drive entwickelt. Eine Computer-Fassung (Amiga) ist angeblich in Planung, aber noch nicht ganz gesichert. ASM bleibt selbstverfreilich am Ball.

2. Poster von den Trenz-Spielen hatten wir schon - ist länger her, aber wir wollen uns hier nicht wiederholen. Trenz-Fans wird es sicher freuen, daß wir derzeit in Sachen Turrican-Shirt mit Rainbow Arts in Verhandlungen stehen, knick, knack.

3. Na, das denken wir doch - freilich wieder über uns zu beziehen (hehe). Der Preis wird sich in vernünftigen Bahnen bewegen, wie auch bei 'Shades'.)

## „Anonyme Erfahrungen“

Mein Sohn Sebastian kauft regelmäßig Ihre Zeitschrift. Wir wundern uns jedes Mal, wenn wir die Annonce unter den Kleinanzeigen von „Gxxxxxxx, Postfach xx, A-xxxx Xxxx“ lesen und möchten Ihnen von unseren Erfahrungen mit dieser anonymen Gestalt erzählen.

Nachdem Sebastian eine Annonce über Software Ende letzten Jahres gelesen hatte, fragte er nach der kostenlosen Listendiskette. Er erhielt diese Diskette mit einem vorgedruckten Brief von einem Edmund. Unter

anderem erfuhr er, daß der Mindestbestellwert DM 15,-- sei. Im Dezember 1990 bestellte er Programme für DM 18,--. Er folgte den Anweisungen Edmunds und legte einen DM 20-Schein in das Kuvert. Er hatte DM 2,-- gut für die nächste Bestellung. Seine Bestellung erhielt er. Später erhielt er ein weiteres Schreiben „Ergänzungsliste/Stand Februar 1991“, worin er darauf hingewiesen wurde, daß der Mindestbestellwert nun DM 30,-- sei. Sebastian machte dann zusammen mit einem Freund eine zweite Bestellung. Diesmal über DM 48,--, und er legte einen DM 50-Schein in das Kuvert. Das Ergebnis war nichts. Als Sebastian hinschrieb und nach seiner Bestellung fragte, erhielt er die Antwort, daß die Bestellung nie angekommen sei. Ich lege eine Kopie dieses Schreibens bei, da ich die Ausrede ziemlich merkwürdig finde. Ich zitiere - „Das gehört leider zu den unangenehmen Seiten des Geschäfts!“, „Auch hier kann man viel behaupten“ (daß Sebastian überhaupt eine Bestellung aufgegeben hat) „Wenn Du vielleicht irrtümlich an Postfach yy-yy statt xxxx geschickt hast, wird sich der Postfachbesitzer dort gefreut haben und das Geld behalten haben!“ (Aber wir sprechen von der Postleitzahl von Xxxx.)

Ich habe den starken Verdacht, daß Sebastian das Opfer eines Betrugers war. Zuerst wurde er mit einem kleinen Betrag gelockt, verlor aber dann den nächsten größeren Betrag. Wir können auch nichts dagegen tun. Dieser sogenannte Edmund schreibt selbst, daß man an ihn keine Einschreiben und keine Schecks schicken kann. Auch von seinem Postfach aus be-

hauptet er, kann er keine Nachnahmesendungen schicken. Ich beauftragte die Bundespost, den Brief mit DM 50,-- nachzuforschen. Er wurde natürlich nicht gefunden. Interessanterweise schreibt die Post „Der Empfänger wurde nicht befragt, weil er Ihnen bereits mitgeteilt hat, die Sendung nicht erhalten zu haben.“ Also, die Post hat auch nicht persönlich mit dem Besitzer dieses Postfachs gesprochen. Ich würde gern wissen, ob andere junge Leute Geld auf diese Art verloren haben.

(...)

Warum akzeptieren Sie solche Annoncen wie diese von Gxxxxxxx? Im hinteren Teil der ASM schreiben Sie, daß es nicht möglich sei, Kleinanzeigen mit Postfach abzudrucken.

**Christine Spethmann**

(Anm. d. Red.: Wie Ihnen sicherlich bekannt sein dürfte, handelt es sich bei den von Ihrem Sohn bestellten Programmen um Raubkopien. Sicher, Ihr Sohn ist auf einen Betrüger hereingefallen, aber auch der Besitz allein solcher 'Niedrigtarifsoftware' ist strafbar.

Leider befinden sich unter unseren Kleinanzeigeninserenten einige 'schwarze Schafe', die 'Hot Stuff' zu 'echt coolen Preisen' und '100% zuverlässig' unters Volk bringen - aus dem Text ist aber nicht immer eindeutig zu ermitteln, ob es sich auch wirklich um Raubkopien handelt. Aber keine Angst, wir werden demnächst (zum Schutze der vormundbedürftigen Jungkriminellen) die hier angesetzten Schrauben noch fester anziehen.

Übrigens: Personalienpflichtige Postfach-Adressen drucken wir derzeit noch ab - anonyme PLKs jedoch nicht. Die Druckbedingun-

gen für Kleinanzeigen finden Sie übrigens ebenfalls im Kleinanzeigenteil hinten im Heft.)

## „Moralapostel“

Irgendeinem Moralapostel gelingt es tatsächlich in jeder ASM-Ausgabe, im Feedback einen Leserbrief unterzubringen. Letzten Monat hat er sich das Pseudonym „Paul Esser“ zugelegt (man erinnere sich an seine Briefe, die mit Protz- und Mahmann unterzeichnet waren). Zweifellos handelt es sich um die gleiche Person, die sich wiederum an ein Thema heranwagt, über das man einfach nicht nachdenken darf: Jugendgefährdung.

Schon als Kind genießt der Mensch die Exkursionen des Geistes, um nicht zu sagen, daß die Fähigkeit dazu mit dem Alter abnimmt. Die Erwachsenen tragen ihren Teil dazu bei, lesen dem Kind vor dem Einschlafen Märchen vor und erhoffen sich zwei Dinge davon: Daß das Vorlesen den Übergang in den Schlafzustand bewirkt, und daß Erzähltes in den Traum mitgenommen und verarbeitet wird. Die Kinder träumen so was Schönes und ziehen außerdem Lehren aus den Mißgeschicken der Hauptfiguren der Märchen, mit denen sie sich ja bewußt identifizieren sollen. Vorgänge dieser Art verändern nach ihrer Aussage, Herr Esser, die Individualprägung, was Sie wiederum als jugendgefährdend bezeichnen. Ich folgere daraus, daß Sie die Indizierung von Grimms Märchen als unablässig erachten. Sie sehen schon, wohin es führt, wenn man Ihren Gedankengang zu Ende führt. Ihr Leserbrief stellt jedoch noch mehr Behauptungen auf, die aller-



# FEEDBACK

dings weder ad absurdum noch logisch widerlegbar sind, sondern höchstens dazu führen, daß das Feedback wieder mit uninteressanten Diskussionen gefüllt wird (d.h. seitenfüllende Statements, genau was dem Feedback zu einem größeren Umfang verhelfen könnte. Ist der Brief vielleicht von der Redaktion?) Sie schrieben: „Was, Seife schmeckt Dir?“ Dieser Satz zeigte mir endgültig, daß sie Ihre unangebrachten Bedenken auch noch in der falschen Zeitschrift publizieren ließen. Zeitschriften wie die ASM nämlich fördern die Markttransparenz, so daß man sich eher einen Reim darauf machen kann, ob Seife wohl schmackhaft ist oder nicht. Werbung tut dasselbe, das sieht man an den Werbeverboten für Zigaretten in Italien und Alkohol in Schweden: Nirgendwo wird giftigeres Kraut geraucht als in Italien, und nirgendwo hängen mehr halbtote Schnapsleichen herum als in Schweden. Sie hoffen, daß das Rumgammeln in der Stadt, vor der Disco und dem Compi keine schweren gesellschaftlichen Folgen haben wird, dabei ist dieses „Rumgammeln“ bereits eine Folge: Leute wie Sie würden am liebsten alles verbieten, was uns Normalsterblichen das Leben versüßt. Viele Menschen können ihre Sorgen aber nur ablegen, indem sie in die Rolle eines anderen schlüpfen, auf geistigem Wege ihren Standort wechseln und so möglicherweise in eine bessere Welt eintreten.

Jetzt noch eine Kritik an die Redaktion, was die letzten Seiten in der ASM angeht. Gerade die letzte Seite stand in den letzten zwei Ausgaben kopf. Ist das ein Werbegag? Das Spielverzeichnis enthält die Titel der getesteten Programme der aktuellen Ausgabe nie. Die erschienen erst immer in der nächsten Ausgabe. Das Lesen der Inserate wird immer lästiger. Oft kommt eine Anzeige vier oder fünf mal hintereinander. In der Rubrik „Biete Software“ wird zwischendurch plötzlich Hardware angeboten. Oder dann inseriert ein Herr Fxxxx mehr als 20mal in der gleichen Rubrik. Können sich solche Leute nicht gleich eine eigene Zeitung erstellen? Vor allem aus Österreich (Wien) kommen sie, die die Hälfte aller Softwareangebote darstellen. Unübersehbar ist auch, daß be-

reits auf der ersten Seite 85% der Software für den Amiga angeboten wird. Was soll da E.T.s Untergangsstimmung, der Amiga würde von anderen Rechnern abgesetzt?

**Tai Ginseng**

(Anm. d. Red.: Daß man über Jugendgefährdung nicht nachdenken darf, halten wir für unrichtig - man muß sich ja nicht gleich heilig sprechen lassen und immer nur recht haben. Der Brief stammte übrigens nicht von der Redaktion (wie auch kein anderer), sondern von Paul Trinker aus Essen, oder so.

Zur kopfstehenden Seite: Vertraut uns. Wir wissen, was wir tun.

Daß manche Anzeigen mehrfach hintereinander abgedruckt werden, ist schlecht zu ändern - sie sind schließlich bezahlt worden. Da müßt Ihr durch.

Das mit der fehlgelaufenen Kleinanzeige. Hm. Na, wir wollen der Anzeigenabteilung noch einmal vergeben.)

## „Personalschwund“

Ich lese die ASM seit der ersten Ausgabe und habe so die gesamte Entwicklung dieses Magazines mitverfolgt.

Jetzt zum Jahreswechsel bleibt festzuhalten, daß im Laufe des Jahres 1991 auffällig viele Redakteure der ersten Stunde, wie Bernd Zimmermann, Frank Brall, Ottfried Schmidt oder zuletzt Manfred Kleimann (!) kommentarlos verschwanden. Außerdem hat ja am Anfang des Jahres auch der Herausgeber gewechselt.

Berichtet doch mal ein bißchen „aus der Redaktion“. Was hat sich 1991 in der Redaktion geändert, woher kommen diese auffälligen Personal-Wechsel, und was machen diese Leute jetzt? (...)

Bleibt zum Schluß anzumerken, daß die Qualität der ASM trotz Mitarbeiterabwanderungen unveränderbar hoch geblieben ist.

**Roger Escovedo**

(Anm. d. Red.: Ist so nicht richtig. Das ominöse 'Verschwinden' der Leute ist schon erklärt worden. Für alle, die's überlesen haben, hier nochmal:

Bernd Zimmermann: Ist jetzt Chefredakteur der 'Amiga DOS', und schon länger weg.

Frank Brall: Ist schon seit Urzeiten nicht mehr bei uns, macht jetzt

in Software, Programmierung, etc. Ottfried Schmidt: Ist Chefredakteur der 'DOS Shareware', unserer Verlagsschwesterzeitschrift, und schon länger weg.

Manfred Kleimann: Hat uns erst im mittleren Ende letzten Jahres verlassen, um sein Glück anderweitig zu versuchen. Daß wir darauf nicht groß eingehen konnten, lag an der daraus resultierenden Unterbesetzung der Red. und der softwareintensiven Jahreszeit - die Leserschaft geht schließlich vor. Wir werden alsbald möglich ein bißchen genauer auf die neuen Redaktionsmitglieder eingehen, ist hiermit versprochen. Ok?)

## „Ich war es!“

Ich habe den Brief über Ausländer geschrieben. Ich möchte mich sehr dafür entschuldigen. Leute, das war doch nur Spaß, ich bin doch kein echter Nazi. Ich entschuldige mich auch bei allen, die sich in irgendeiner Weise verletzt gefühlt haben. Ich wußte ja nicht, daß er wirklich in der ASM abgedruckt würde. Das einzige, was ich zur Wiedergutmachung tun kann ist, daß ich diesen Brief schreibe. Auch daß Deutschland den Deutschen gehört ist angesichts der politischen Lage vollkommen falsch z.B. EG, NATO usw. Ich bitte alle Leser der ASM vielmals um Verzeihung. Ich hoffe sehr, daß dieser Brief abgedruckt wird, da er wirklich eine Entschuldigung darstellen soll.

**Marcus Matzner**

(Anm. d. Red.: Nun, da wir jetzt alle wieder entnazifiziert sind, könnte es eigentlich weiter im Text gehen, doch diese merkwürdige Bemerkung über NATO und EG geben einem zu denken. Aber was soll's, das gehört nicht hierher.)

## „Verschluckt“

Nach einer langen Zeit habe ich mal wieder eine ASM in der Hand und habe wie immer das Feedback als erstes verschluckt. Feedback!

Diese Ansammlung von Leserbriefen, Raubkopierern, Ausländerfeindlichen etc. ist immer noch das Ulkigste und Amüsanteste aller Zeitschriften. Ich habe schon fast alle Magazine - die über die Spiele - durchgeblättert und auseinandergenommen, doch das Feedback ist das ultimative ...

## Groß Electronic

Hardware · Software · Zubehör

	AM	ST	PC
A 320 Airbus dt.	99.90	99.90	99.90
Another World dt.	59.90		
Barbarian II dt.	59.90	59.90	
Battle Isle dt.	69.90		89.90
Birds of Prey dt.	74.90	74.90	
Black Gold dt.	64.90	64.90	74.90
Bundesliga Manager Prof. dt.	69.90		69.90
Cadaver dt.	64.90	64.90	
Cadaver: The Payoff dt.	39.90	39.90	
Castle of Dr. Brain dt.			89.90
Castles dt.			74.90
Castles Data Disk dt.			39.90
Celtic Legends dt.	69.90		
Civilisations dt.			79.90
Conquest of the Longbow VGA dt.			79.90
Cruise for a Corpse dt.	69.90	69.90	69.90
Der Preis ist heiß dt.	44.90		54.90
Die Kathedrale dt.	89.90		89.90
Eye of the Beholder VGA dt.	69.90		79.90
F-117 A Nighthawk			89.90
F-16 Falcon 3.0 dt.			119.90
Fate Gates of Dawn dt.	69.90	69.90	
Flight of the Intruder dt.	79.90	79.90	
Glücksrad dt.	44.90		54.90
Godfather dt.			64.90
Great Courts 2 dt.	64.90	64.90	64.90
Gunship 2000 dt.			89.90
Heart of China VGA dt.	79.90		89.90
Indiana Jones 3 dt.	64.90	64.90	69.90
Indiana Jones 4 VGA dt.	69.90		79.90
Kings Quest 5 VGA dt.	89.90		99.90
Larry 5 VGA dt.			89.90
Leander dt.	59.90		
Lemmings dt.	59.90	59.90	79.90
Lemmings Data Disk dt.	39.90	39.90	59.90
Lord of the Rings dt.			79.90
Lotus Turbo Challenge 2 dt.	59.90		
Mad TV dt.	69.90	69.90	79.90
Manchester United Europe dt.	59.90	59.90	59.90
Maniac Mansion dt.	64.90	64.90	64.90
Mega-Lo-Mania dt.	69.90	69.90	
Mega Twins dt.	59.90	59.90	
Might & Magic 3 VGA dt.			89.90
North & South dt.	59.90		64.90
Panza Kick Boxing dt.	69.90	69.90	
Pirates dt.	59.90	59.90	59.90
Police Quest 3 VGA dt.			89.90
Populous 2 dt.	69.90	69.90	
Ports of Call dt.	59.90		79.90
Powermonger dt.	64.90	64.90	
Powermonger World War 1 dt.	39.90	39.90	
R-Type 2 dt.	64.90	64.90	
Railroad Tycoon dt.	79.90	79.90	89.90
Red Baron VGA dt.	74.90		99.90
Rise of the Dragon VGA dt.	89.90		89.90
Secret of Monkey Island dt.	69.90	69.90	69.90
Secret of Monkey Island dt. VGA			79.90
Secret of Monkey Island 2 dt.	69.90	69.90	
Secret of Monkey Island 2 dt. VGA			79.90
Silent Service 2 dt.	79.90	79.90	79.90
Sim Earth dt.	74.90	74.90	89.90
Secret Weapons of Luftwaffe			89.90
Secret Weapons Missions			39.90
Space Quest 3 dt.	89.90	89.90	89.90
Space Quest 4 VGA dt.	89.90		89.90
Spirit of Adventure dt.	64.90	64.90	74.90
Starbyte No. 1 Collection dt.	69.90	69.90	74.90
Starbyte Super Soccer dt.	64.90		74.90
Steigenb. Hotelmanager dt.	64.90		64.90
Their Finest Hour dt.	69.90	69.90	69.90
Their Finest Missions 1 dt.			39.90
Toki dt.	64.90	64.90	
Ultima 6 dt.	64.90	64.90	79.90
Ultima 7 dt.			79.90
Utopia dt.	69.90	69.90	
Wetten daß...? dt.	54.90		64.90
Wild West World dt.	89.90		89.90
Willy Beamisch VGA dt.	74.90		89.90
Wing Commander VGA			79.90
Wing Commander 2 VGA dt.			89.90
W.C. Secret Missions 1 od. 2			39.90
W.C. 2 Speech Accessory Pack			39.90
W.C. 2 Special Operations 1			49.90
W.W.F. Wrestling dt.	64.90	64.90	74.90
Zak McCracken dt.	64.90	64.90	64.90

### Spiele für C-64 auf Anfrage!

Disketten 5.25" 2D	10er Pack	4.90
5.25" HD	10er Pack	12.90
3.5" 2DD	10er Pack	9.90
3.5" 2HD	10er Pack	16.90
Speichererweiterung 512 KB mit Uhr, abschaltb.		99.00
Ext. Laufwerk Amiga 500, 3.5" abschaltbar		159.00
Sound Blaster Version 2.0 dt.		299.00
Adlib Soundkarte m. Jukebox dt.		239.00
Game Card PC/XT/AT 2 Gameports, regelbar		39.90
Joystick Quickshot II plus (Amiga, ST, C64)		14.90
Competition-PRO STAR (Amiga, ST, C64)		39.90
Quickshot 123 (PC/XT/AT)		24.90
Comp. PRO STAR (PC inkl. GameCard)		99.00

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

Versand erfolgt per NN (+ 10 DM) oder Vorkasse (Scheck + 5 DM)

Auslandsversand:

(Nachnahme od. Vorkasse + 20 DM)

FORDERN SIE UNSERE KOSTENLOSE GESAMTPREISLISTE AN !!!

**Händler-Anfragen erwünscht !!!**

## Groß Electronic

Versandzentrale + Ladengeschäft

Gartenweg 4

D-8391 Röhnbach

Telefon 08582/1599

Telefax 08582/8625

# FEEDBACK

Was es da alles so gibt!

Den Typ M. M. (11/91), der sich über Türken beschwert, kann ich im Grunde verstehen, aber dann soll er doch auch richtig argumentieren. Wer will denn neben einem Asylantenheim wohnen. Ich habe nichts gegen Ausländer, aber man kann nicht einfach 150 Rumänen (die eine ganz andere Kultur haben) in ein Dorf mit 100 Einwohnern stopfen. Irgendwann gibt es doch Zoff, oder liege ich da falsch? Und wer bezahlt das denn alles?

(...)

Der Typ (Name: völlig egal!), der die Demos ansprach, liegt vollkommen auf meiner Längswelle, denn auch ich bin immer wieder von Demos fasziniert. Ich gehe aber noch einen Schritt weiter und wünsche mit, daß Ihr endlich mal eine oder auch zwei Seiten für Szenenberichte opfert. Ich bin zwar einer dieser Lamer, interessiere mich aber trotzdem für dies und das, was passiert. Könntet ihr da nicht Artikel von Insidern drucken, die Euch einen Brief geschrieben haben? Ihr könnt das natürlich aus- und abwerten, aber wäre das nicht mal 'ne tolle Idee? So wären Leser im Stande, mal direkt auf Berichte einzugeben, und es gäbe bestimmt wieder eine Menge neue Themen! Versucht's doch mal! Wenigstens ein Versuch! Daß das FB langsam abrutscht, wie viele meinen, stimmt nicht.

(...)

Ein großes Lob geht an Euch mit der Veröffentlichung des Briefes „Szenen-Streit“. Der war einfach mega-geil! Da kracht's mal endlich, und man bekommt wenigstens etwas von der Szene (darf ich's so nennen?) mit. SUPER!

(...)

Letzte Stellungnahme zu Monsieur Rat: Im Prinzip hat er

recht, denn gekaufte Spiele müssen gespielt werden, weil sie (er oder man) sich sonst ärgern würde, daß man sich das Spiel gekauft hat. Das wars! Uff... viele Grüße aus der Türkei (keine Anspielung, nur habe ich den Brief in den Herbstferien geschrieben!).

Moritz Sauer

## „Käsekuchen“

Ich bin jetzt seit ca. vier Jahren ASM-Leser und habe schon viel miterlebt (oder so in der Art), doch heute habe ich mich zusammengerafft, um meinen Käsekuchen bei Euch in den Kühlschrank zu stellen, damit ihn dann vielleicht in der nächsten Ausgabe ein Leser verputzen kann. Als erstes einmal eine Frage: Wo ist bitte der Messebericht von der Amiga'91. Daß Ihr da wart, könnt Ihr nicht abstreiten, schließlich hattet Ihr von den Computermagazinen den besten Stand. Euer ASM-Demo war zwar etwas billig, da habe ich schon besseres gesehen, dafür war Euer Spielautomat um so besser (meine Finger tun jetzt noch weh). Doch jetzt Schluß mit dem Gesülze, jetzt wird gemeckert. Mal abgesehen davon, daß ich ein fanatischer Arnold-Fan bin, finde ich, daß Ihr T2 von Ocean total mies bewertet habt. Daß es kein Riesenhit ist, ist auch klar, aber (...). Als ich allerdings folgendes Zitat las, bekam ich fast eine linke oder besser beidseitige Weisheitszahnverkrümmung, wenn Sie wissen, was ich meine. Da stand doch wirklich folgender Satz: 'Die Musik ist wirklich „toll“ (ich sage nur ST-01! Na, klimpert's?)'. Dieser feindlichen Anspielung gegen den guten alten „Soundtracker“ möchte ich mich entge-

genstellen. Erst einmal zum Sachpunkt „Der Soundtracker“. Vor ein paar Jahren kam ein Musikprogramm in die Geschäfte mit dem Namen „Soundtracker“. Von nun an wurde auf dem Amiga Musikgeschichte geschrieben. Der Soundtracker wurde im Laufe der Jahre durch zahlreiche PD-Programme ersetzt und verbessert. So entstanden z.B. der Noisetracker, der Startrecker (V1.3 mit 8 Stimmen) und der Protacker benutzerfreundlich und komfortabel, midifähig oder mit Sampler, diese PD-Programme können teils mehr als manch kommerzielles Programm. Diese Tatsache wissen auch manche Softwarehäuser zu schätzen, denn es wurden z.B. folgende Spiele mit dem „ST-01“ vertont.

Out Run Europa, Magic Pockets, Gods, The Killing Game Show, Find Fight, Robozone, Awesome, Lotus Turbo Challenge 2, Super Cars 2, Pegasus usw. Wenn also Firmen wie Gremlin, The Bitman Brothers oder Psygnosis diesen „ST-01“ benutzen, dann heißt das doch, daß dieses Programm LEISTUNG bringt und man es nicht fertig machen sollte, nur weil eine italienische Firma keinen Schimmer von Musik hat. Dies alles könntet Ihr aber nicht wissen, da ihr ja kaum so wundervolle Anwenderprogramme testet. Aber jetzt Schluß für heute und macht weiter so. Und falls ich ins Feedback komme, hier noch ein paar Grüße an Chris (die CD ist Wahnsinn), Peter und Frank.

Mr. Batman

(Anm. d. Red.: Meine Güte, wir leugnen doch nicht, daß wir auf der Messe in Köln waren, denn das waren wir ganz gut. Der Bericht befindet sich in ASM 1/92.

Wo denn sonst! Von wegen T2 müssen wir jetzt wohl mal ein kleines Mißverständnis aus der Welt schaffen. Spiele zu Filmen werden nach ihren spielerischen Werten, und nicht nach der Güte des Films bewertet – so auch Terminator. Wie so oft ein guter Film, aber nur ein schlappes Spielchen aus Oceans 'Wir machen was aus Ihren Filmen'-Reihe. Was die daraus machen, sieht man ja – zum Glück ist es bei RoboCop 3 mal nicht so.

Nun aber zur ST-01: Wie der geneigte Soundtracker-Kenner weiß, befand sich das Hauptprogramm auf einer Disk mit der Kennung 'ST-00'. 'ST-01' war die beigelegte Instrumentendiskette (aha!), und schon geht uns ein lila Licht auf- oder etwa nicht?)

# SCHNELL!

Wer uns bis heute noch nicht geschrieben hat, sollte dies schleunigst nachholen. Adresse?

ASM  
FEEDBACK  
POSTFACH 870  
3440 ESCHWEGE

REKORD



# FEEDBACK

## „Was tun?“

Ich habe hier ein Anliegen, das Euch sicher nicht unbekannt ist. Auf der Amiga'91 habe ich ein preiswertes Spiel gekauft, und zwar 'Falcon Classic' bei einer holländischen Firma, die einen Stand in Eurer Halle hatte. Ich habe schon einmal den Original-F-16-Falcon über einen Versandhandel bezogen, aber jenes Spiel lief nicht ordnungsgemäß auf meinem Computer (die Mig, die einen jedesmal auf der Startbahn abschießt).

Für dieses Falcon Classic habe ich 65 DM bezahlt. Da dies immer noch ein annehmbarer Preis für beide Missiondisks ist, habe ich es gekauft.

Daheim ausgepackt und Disk 1 eingelegt, nichts geht. Disk 2, geht auch nichts. Nun Disk 3, die Mission 2 wird geladen, ich werde aufgefordert, die Disk 2 einzulegen, welche offensichtlich die Rosterdisk ist. Mission 2 funktioniert. Da Falcon zwei Disks hat, und die Missions jeweils eine, müßten es nach meiner Rechnung sowieso vier Disks sein. Also schicke ich einen Brief per Einschreiben an die Firma, in dem ich die Disk 1 und die Rechnung beilegte. Dies ist nun über zwei Monate her, ich schrieb später nochmals an die Firma, aber erhielt abermals keine Antwort. An Mirrorsoft selbst schrieb ich auch schon einmal, aber der Brief kam mit dem Vermerk zurück, daß die Firma umgezogen sei. Nun möchte ich von Euch wissen, an wen man sich in so einem Fall wenden könnte, z.B. den Distributor, und ob es nun noch etwas nützt, da ich ja nun Disk 1 und die Rechnung nicht besitze. Ich bin sicher nicht der Erste und der Letzte, dem so etwas passiert, deshalb bitte ich Euch, mir eine Vorgehensweise zu empfehlen, auch wenn es wahrscheinlich das letzte Originalspiel ist, das ich mir gekauft habe.

Michael

(Anm. d. Red.: In Deinem Fall kommen mehrere Probleme zusammen.)

1. Du hast das Programm bei einem ausländischen Händler gekauft, was bedeutet, daß der deutsche Distributor (zu Recht) alle Viere von sich strecken wird.

2. Mirrorsoft ist nicht nur umgezogen, sondern pleite.

3. Wir haben keine Ahnung, wie und von wem diese ganze Geschichte in Holland läuft.

Unser Rat: Beschwerdebrief mit Rückforderung/Forderung nach Ersatz an den Händler - ruhig ordentlich Dampf machen. Besser noch: Den nächsten Urlaub in Holland verbringen und den Händler mal besuchen.

Falls Du Deine Disk aus Holland zurückbekommst, kannst Du probieren, den 'Falcon' beim deutschen Distributor umzutauschen - vielleicht ist man kulant genug.

Was lehrt uns das? Kaufe nie bei einem Händler, den Du danach nicht, oder nur schlecht erreichen kannst. Am besten bei einem, der in der direkten Umgebung von einem selbst wohnt.)

## „CGA oder auch nicht“

Also, mal von Anfang an: Ich würde mich zwar auch gerne über manche Briefe im Feedback aufregen (...), aber das haben ja andere schon zur Genüge getan, und Ihr schreibt ja diese Briefe nicht. Eigentlich wundere ich mich nur über diesen großen, schwarzen Kasten auf Seite 35 in dem aktuellen Software-Markt (damit räumt man alle Probleme aus dem Weg), in dem doch tatsächlich stand, 'Civilization' läuft auf CGA (die Meinige...), doch als ich bei XXXXXXXX (einem nicht genannten Händler, die Red.) anrief, erklärten sie mir, das geht bedauerlicherweise nicht. Schade! Was sagt Ihr dazu?

Und dann finde ich es noch schade, daß ich bei der Microwelle bisher keine PC-Spiele entdeckt habe. Aber vielleicht wird diese heiße Spielequelle bald durch eines meiner Basic-Werke bereichert...

Tommy

(Anm. d. Red.: Ja, ja, 'Civilization' gibt's nicht mit CGA. War ja auch bloß 'n Preview, stand noch nicht 110%ig fest und hat sich erst nach Drucklegung rausgestellt.)

Apropos Microwelle: Demnächst wird's ein Spiel für den PC geben, das gar nicht mal übel ist; grobe Richtung 'Boulder Dash', nennt sich 'Diamonds Quest'. Bitte abwarten und Tee trinken!

## THE BEST GAMES:

Liebe Computer-Spieler,

das hier ist wirklich nur ein sehr kleiner Auszug aus unserem gesamten Spiele-Sortiment - wir haben immer alles, was im Handel ist.

Alle Neuheiten bekommen wir mit als Erste. Und Sie natürlich auch - wenn Sie die neuesten Spiele rechtzeitig vorbestellen!

Disc only: 64D AM ST PC  
PC immer für A-Laufwerk! 5.25 oder 3.5 angeben

Amiga 500 Speicher 1MB0.....	69	neu !
(wird für fast alle guten Games gebraucht !)		
1MB + Flight of Intruder.....	139	!
SoundBlaster Card v2.0.....	299	
SoundMan Card (voll AdLib).....	249	
dazu 2 Games + 24W Boxen + Kopfhörer !		
3D Master Golf.....	89	89
7 Colors (Tetris 5).....	65	65
A.G.E. 3D Adventure.....	77	77
Abandoned Places.....	81	81
ABC Sports Winter Games.....	85	85
Adv. Tactical Air Command.....	81	81
Adv. Willie Beamish 1.....	85	95
AH 73M Thunderhawk.....	77	77
Air Sea Supremacy.....	57	81
Air Support.....	77	
Airbus A320 Lufthansa FS.....	108	108
Another World0.....	65	65
B. Elliotts NasCar Challenge.....	85	89
B.A.T. 2.....	81	81
Bandit Kings of China.....	97	108
Battle Isle.....	77	77
Black Gold.....	41	73
Black Sect.....	73	73
Blues Brothers.....	68	68
Bob.....	73	73
Bomber Bob.....	73	73
Buck Rogers 2.....	81	81
Builerland.....	73	73
Bundesliga Manager Profess.....	73	73
Cardixxx.....	65	65
Celtic Legends.....	81	85
Chessmaster 3000.....	85	85
Civilisation.....	90	95
Conquest Long Bow.....	97	95
Conquestador.....	57	77
Das schwarze Auge.....	69	69
Drift RPG.....	85	85
Dune SciFi.....	81	81
Dynablaster / Bomber Man.....	73	73
Elvira 2 - Jaws.....	85	85
Epic Goldrunner 3D.....	68	68
Eternam.....	97	97
Eye of Beholder 2 (EoB2).....	90	90
Falcon F16 Mark II v3.0.....	89	130
Fighter Duel FlySim (Modem).....	97	
Fire & Ice.....	97	97
Flag.....	77	77
Fort Apache.....	85	85
FS5 Flight Simulator 5.....		162
G-LOC R360 Mk 2 FS.....	42	73
Gates of Dawn Fate.....	81	81
Gobliins.....	69	69
Godfather - Der Pate 3.....	43	73
Grand PrixF1 (Microprose).....	89	89
Hawk FS Birds of Prey.....	85	90
Heart of China.....	92	92
Heimdall.....	85	85
Hot Rubber Race.....	41	73
Hotel-Manager Steigenberg.....	57	57
Indiana Jones 4 Fate.....	85	85
J. White Whirlwind Snooker.....	77	77
Jimmy Connors Tennis.....	85	85
Jules Verne Space 1889.....	77	77
Kengilon.....	41	68
Kings Quest 5.....	95	108
Leisure Larry 5.....	97	97
Lethal Excess.....	41	68
Lotus Esprit Challenge 2.....	73	73
Lure of Temptress.....	97	97
Mad TV.....	81	81
Manchester Utd. 2 Euro.....	45	69
Mega Fortress B52 Old Dog.....	89	85
Mega Twins.....	65	65
MegaLoMania.....	78	73
MegaTraveller 2 Ancients.....	95	85
Might & Magic 3.....	73	89
Moonstone.....	77	77
Pools of Darkness.....	81	81
Populous 2.....	77	77
ProFlight Tornado Simul.....	99	99
Red Baron WW I.....	85	97
Riders of Rohan.....	68	73
Robin Hood.....	65	65
Robocod (JamesPond 2).....	65	65

...und die 7 Funtastic+Punkte:  
Jedes Spiel, das wir Ihnen liefern,  
erhöht Ihr Kunden-Konto um je  
1 Funtastic+Punkt !!!  
Bei 7 +Punkten gibt's für Sie  
1 tolles Freispiel als Treue-Prämie

Robocop 3.....	74	74	77
Rocketeer.....			90
Rolling Ronny.....	41	65	73
Secret Monkey Island 2.....	81	81	81
Shanghai 2.....	81	81	97
Sim Ant.....	97		97
Space Ace 2.....	85	85	97
Space Quest 4.....	99		95
Space Shuttle Simulator.....	95	95	104
Star Trek 5 25th An.....	65	65	
Starbytes Best No. 1 !.....	73	73	97
Strike Commander.....	73		97
Super Space Invaders.....	45	69	77
SuperSoccer.....	41	69	73
Team Yankee 2 Pacific.....	85	85	93
Teen.M.Turtle Ninja 2.....	41	81	81
The Chaos Engine.....	73	73	
The First Samurai.....	81	81	81
The Simpsons.....	41	69	77
Tip Off Basketball.....	65	65	73
Tornado (CombPilot2).....	73	92	92
Transatlantic.....	73	73	73
Traps & Treasures.....	77	77	85
TV Sports Rollerbabes.....	81		95
Twilight 2.000.....	95	95	95
Ultima 3D Dungeons.....			105
Ultima 6.....	41	81	81
Ultima 7.....			97
Ultima: The Underworld.....			105
W. Gretzky 2 Canada Cup.....	77	77	77
WingCommander 2.....			97
Wizardry 7 Crusaders.....	89		89

## NICE PRICE !

10-SpieleSuperMix.....	129	219	219	219
3D Construct.Kit + Video.....	59	110	87	110
Börsenfieber.....	48	68	68	68
DM1 Dungeon Master.....	68	68		
Elvira 1.....	51	79	75	98
F19 Stealth Fighter.....	75	75	88	
Falcon 2 Intruder F.o.t.I.....	69	69		
FS2 Flight Simul. 2.....	75	75	75	60
Full Blast.....	53	75	75	75
Gods.....	60	53		
Hill Street Blues.....	63	63	63	
Leisure Larry 3.....	85	85	88	
Lemmings 1.....	60	58	79	
M.U.D.S. Mud Sports.....	68	68	75	
Maniac Mansion.....	68	68	68	
MegaTraveller 1.....	68	68	83	
Mercs.....	38	60	60	
Mig29 Fulcrum 1.....	83	83	83	
Nam 1965/1975.....	54	54	66	
On the Road.....	68	68	68	
PGA TourGolf.....	60	60	60	
Pirates.....	60	60	60	
Railroad Tycoon.....	83	79	91	
Secret Silver Blades.....	60	68	50	
Silent Service 2.....	79	83		
SimCity + Populous.....	68	68	68	
Speedball 2.....	38	68	83	
Spirit of Adventure.....	41	64	71	
Supremacy.....	48	71	79	
TD2 TestDrive 2 Collect.....	63	75	85	
Tower Frankfurt.....	75	75	75	
UMS Univ.Milit.Simul. 2.....	75	75	90	
Wolfpack.....	79	68	95	
Wonderland Adventure.....	57	57	70	
Zak McKracken.....	53	68	68	

FUNTASTIC schickt Ihnen alle neuen Spiele, die in den diversen Zeitschriften neu vorgestellt und als "gut" getestet und bewertet werden. Dazu natürlich auch alle anderen aktuellen Spiele.

Einige Spiele in dieser Anzeige sind angehtndigt und kommen innerhalb der nächsten 4-12 Wochen: Bitte bereits jetzt schon mal reservieren! Vorbestellungen werden Ihnen sehr zuverlässig am Erst-Erscheinungstag zugeschickt - 100pro !

Fordern Sie gleich Ihre Gratis-Liste nach Typ an: Für Ihren C64 / Amiga / Atari ST / PC / Mac

Ältere Listen, Anzeigen, Preise ersetzt: 6. 1. 92 Irrtum / Änderung / Teillieferung vorbehalten.

## FUNTASTIC ComputerWare

1. Die Auswahl komplett
2. Jeder Preis o.k., ohne Ausnahme
3. Und der Service super

Bestellen Sie am besten mit einer Postkarte. Telefonische Bestellungen von Mo - Fr von 10-12.30 und 14-17.30, Fr. bis 15 Uhr. 24h-Bestell-Maschine abends & Sa - So.

Wir liefern im Inland schnellstens per Post und per Nachnahme (+ DM 9.-). Servus Austria, Gruezi Schweiz, Ciao Italia: Wir versenden täglich auch ins Ausland (- 14% Dis.St., + Nachnahme-Versandkosten oder per Post-Baranweisung + 12.- Versand)

FUNTASTIC ComputerWare  
Fachversand GmbH  
Postbox 14 02 09  
Müllerstraße 44 (kein Laden)  
D - 8000 München 5  
Telefon 089 - 260 95 93  
Fax 089 - 268 138

ComputerSpiele und nix anderes!  
Seit 1985.

Händler-Anfragen willkommen (bitte Gew.-Anmeldg.)!



## „Nicht gerafft“

Ich habe kein Ahnung, wie ich das Feedback anreden soll. Ich halte mich an den Secret Service:

Eure Exzellenz!

Ich beziehe mich auf die Ausgabe 1/92. Zum Thema: 'Legal?' Nein! Es ist illegal! Ich war bei der Post und habe auch noch andere Leute gefragt, ob es legal sei, in einer Firma von einem Rechner zum anderen Kopien einzelner Programme zu machen, oder ob man xmal ein- und dasselbe Programm kaufen muß.

Alle Firmen (auch die, wo mein Dad arbeitet) kaufen für jeden Rechner extra ein Originalprogramm und geben es nicht (!) weiter (selbst nicht an mich!).

So, das wars!

Ach ja, bitte erklär' mir mal die Antwort zu dem Thema: 'Anm. d. Red.: Können Radkappen sprechen?'

Diese Antwort habe ich nicht gerafft!!

**Hurtuold**

*(Anm. d. Red.: Hm. Na gut, ich erklär's. Also: Es wurde gefragt 'Ist es legal (. . .) zu kopieren?' Die Antwort war 'Nein.' Nun frag' Dich mal, ob Gürtelreifen Lachs schneiden. Wie könnte da wohl die Antwort lauten? (Aaaach sooooo. . .))*

## „Älterer Dank“

Es ist wieder Winter, mein Auto hat sich seine schwarzen Winterreifen angezogen. Die Menschen sitzen in ihren warmen Häusern, und manchmal stapft einer durch den Schnee und huscht ins nächste Geschäft und kauft sich die ASM (frei nach Em Ce Donald's). Dann setzt man sich vor den warmen Ofen, hört Hülsbecks CD, trinkt einen Grog und zieht sich erst mal das Feedback rein.

Also, das Feedback hat sich in letzter Zeit immer mehr verbessert. Es scheint, die regelmäßigen Leser sind mit der ASM auch um den 7. Jahrgang älter geworden.

Wenn Mr. Semi Konsolen haßt, dann hasse ich eben alle C-64-User mit einer STE-Freundin. Ich besitze nämlich ein Lynx und, o Schande, einen Game Boy, aber die Idee, die ASM in

Computerzeitschrift und Konsolenzeitschrift zu trennen, ist nicht schlecht, aber wohl zu teuer.

Nur eins vermisste ich im Feedback: Viele schreiben an den Secret Service, sacken die Kohle dafür ein - aber hat sich mal jemand dafür bedankt?? In einigen anderen Zeitschriften bekommt man nämlich gar nix. Daß für einen Tip mindestens zwanzig Märker rausspringen, ist doch 'ne ganze Menge.

Ich selbst habe für meinen 'Sword of Hope'-Tip ganze 200 Märker bekommen und möchte dafür an die ASM-Red. ein ganz großes DANKESCHÖN!! richten.

**Leon**

*(Anm. d. Red.: 200 Mark? Wie bitte? Das muß wohl ein Versehen des Computers gewesen sein, da sich an dieser Zahl eindeutig zwei Nullen zuviel befinden! Deine Rücküberweisung richte bitte an mein Privatkonto, ich werd' das für Dich regeln, weil ich ja nicht will, daß Du wegen so etwas Ärger bekommst. Da hast Du aber Glück, daß Du uns geschrieben hast! Witziiiiig, haha!)*

## „Serien-Wahn“

I returned from a longer holiday trip. Hab' mich mit dem Dr. Waldemar Mahnmann (you remember?) etwas länger noch unterhalten. Aber jetzt mal was anderes. . .

1. Wer stoppt denn jetzt endlich mal den Wahnsinn mit diesem 'Ultima'? Ich meine, man kann das gut mit 'Rocky' vergleichen. Auch da hätte man ja wohl nach dem zweiten Film gewußt, wie's läuft. Aber nein, 1991 kommt 'Rocky V'.

Was soll das denn eigentlich? Wieviele Fortsetzungen soll es von 'Ultima' noch geben, so daß da noch Spielwitz, Neuheit oder Originalität irgendwo dabei sind? Wenn nur noch Erfolgsgames aufs Unendliche fortgesetzt werden, entstehen Spiele wie 'Lemmings' überhaupt nicht mehr. Ich finde, 'Ultima VII' sollte der ehrenhafte und auch würdige Schluß dieser Serie sein, die sicher auch so noch weiterlebt in uns, ohne sie alle drei Monate um eine Folge erweitern zu müssen.

2. Es wäre echt super, wenn mal ein fähiger Programmierer (!!) eine anti-braune Software herausbringt. Dies dann möglichst noch als Public Domain, Freeware oder Shareware, so daß es unter die Leute kommt. Die rechtsradikale Welle in unserem Land ist eine Schande vor der ganzen Welt. Kampf den Nazi-Programmen auf unserem Markt!

3. P.S.: Lesen eigentlich die Bxxen auch Eure (Super-) Zeitung? Weil, wenn ich jetzt wieder kräftig Piraterie handeln will, muß ich wissen, wie heiß Euer Blatt ist!

4. Wenn Ihr trotz Nr. 3 diesen Brief abdruckt, seid Ihr echt super!

**Günter Strack (tm)**

*(Anm. d. Red.: 'Echt heiß' ist unser Mag sowieso, aber Du solltest davon ausgehen, daß die Damen und Herren von der Kripo jeden (!) Kleinanzeigenteil jedes (!) Computermagazins regelmäßig (!) lesen, insofern war diese Frage etwas überflüssig.*

1. Solange es noch jede Menge Leute gibt, die 'Ultima' ganz toll finden, werden immer wieder neue Teile von Ultima gemacht - siehe auch Bericht in der letzten Ausgabe.

2. Auf geht's!

## „Armutzeugnis“

Hier ist mal wieder ein Leserbrief, in dem nicht steht, daß Ihr die Größten seid! Wenn Ihr jetzt eine Begründung dafür haben wollt, bitteschön, hier isse: guter Umfang, gutes Cover, Poster, normaler Preis. . . Das einzige, was dieses idyllische Bild einer Softwarezeitschrift stört, sind die vielen Seiten, oder vielmehr das, was draufsteht (oder eben nicht draufsteht!). Ihr habt Euch nämlich langsam aber sicher zu einer reinen Spielezeitschrift entwickelt. Ok, gerade in Eurer letzten Ausgabe habt Ihr zwei oder drei Seiten über den Archimedes berichtet. Aber was stand im Vordergrund? Die Spiele, die für diesen Computer entwickelt wurden/werden! Die Hardware wurde mit einem kleinen Kästchen abgetan - Berichte über Spielemessen runden das eintönige Gesamtbild ab. Ich denke, daß es ein echtes Armutzeugnis für Euch ist, daß Ihr 1991 nicht

über eine einzige neue interessante Hardwareentwicklung berichtet habt, sieht man mal von der einen oder anderen Sound- oder Grafikkarte für den PC ab. Gerade im letzten Jahr sind für den (von Euch als 'sterbend' bezeichneten) Atari ST gute Sachen rausgekommen (. . .).

Ich bin sicher, daß auch für die anderen Systeme interessante Sachen erschienen sind, und daß sowas auch die 'breite Masse' interessiert, aber für sowas muß man sich wohl einschlägige Fachzeitschriften kaufen. . .

Ein Schritt in die Richtung, sich aus dem grauen Einheitsbrei der Spielezeitschriften abzuheben, ist die sporadisch vorkommende Demo-Competition sowie die in der letzten Ausgabe ins Leben gerufene(n) Szene-Seite(n). Weitete diese Sachen aus, berichtet regelmäßig über gute Demos (. . .), bringt mal Interviews mit Crackern, Codern, Grafikern, Soundleuten etc., berichtet ab und an mal über GUTE Malprogramme und Soundtracker und kürzt dafür den einen oder anderen Spieletest, und schon seid Ihr eine COMPUTERzeitschrift, die man gern liest und kauft, und keine Spiele-, Game-Boy-, Konsolen-, 0815-Zeitschrift, wie es sie schon wie Sand am Meer gibt. Ich hoffe, daß diese Vorschläge von anderen Lesern unterstützt werden und ich nicht mit meiner Meinung allein dastehe (. . .).

**Domn/A.M.**

*(Anm. d. Red.: Im Grunde genommen betrachten wir uns als Spielsoftware-Mag, insofern ist das Ding auch voller Tests neuer Games. Daß wir ab und zu auch artverwandte Sachen, bzw. hiermit Verquicktes vorstellen, ist für uns klar, fragt sich nur, in welchem Maße das geschehen soll. Schließlich wollen wir NICHT jeden neuen Sampler der Firma X für den Rechner Y, NICHT jede neue Karte, tue sie was sie wolle, und NICHT jede Anwender-Soft lang und breit aufrollen. Ab und zu ist das ok, und wir glauben nicht, daß wir im Brei der anderen Softwarezeitschriften versinken werden.*

*Die Underground-Rubrik wird bleiben. Sie wird auch an die Stelle der Demo-Competition treten und so regelmäßig die Leserschaft erfreuen.)*

# SPIELEN OHNE ENDE ? MIETEN MACHTS MÖGLICH !

Bei SOFT & SOUND kann man die neuesten Computerspiele (Original mit Anleitung) einfach mieten\*.



Deshalb zu Hause testen und dann neu und originalverpackt bei SOFT & SOUND kaufen.  
...Oder einfach zurückgeben.

## WIR VERMIETEN COMPUTERSPIELE

FÜR: AMIGA - ATARI - IBM - C-64 - GAME BOY UND SOUNDBLASTERKARTEN ( 2.0, DEUTSCH)

Dürfen's 2 MB mehr sein?

**SOFT & SOUND**  
Speichererweiterung für  
Amiga 500 auf 2,5 MB  
**222 DM**

3 Jahre Garantie



**Brandneu!**

Für Amiga 500 Plus  
Speichererweiterung auf  
2 MB Chip Menu  
DM 179,-  
Plus Laufwerk ext.3,5  
DM 179,-

**Vorankündigung**

SOFT & SOUND Turbo System für  
Amiga 500 Supergeschwindigkeit  
zum Minipreis ab 1.3.92

## Hier finden Sie SOFT & SOUND in ganz Deutschland:

O-1034 Berlin, Boxhagener Str.23, Tel.: Ost-Berlin/5892067

O-1330 Schwedt/Oder, Ringstr. 8, Telefon auf Anfrage

W-2000 Hamburg 76, Beethovenstr.57, Tel.:040/224633

O-3014 Magdeburg, Braunschweiger Str.104,

W-3100 Celle, Im Kreise 16, Telefon auf Anfrage

W-3300 Braunschweig, Holwedestr.10, Tel.:0531/508231

W-4000 Düsseldorf 30, Gneisenastr.1, Tel.:0211/4910187

W-4050 Mönchengladbach, Neusser Str.210, Tel.:02161/601556

W-4100 Duisburg 1, Ulrichstr.2-4, Tel.:0203/21084

W-4250 Bottrop 1, Essener Str. 6, Tel.:02041/21973

W-4300 Essen 1, Moltke Str.36, Tel.:0201/207629

W-4400 Münster, Ferdinandstr.8,

W-4630 Bochum, Herner Str.383, Telefon auf Anfrage

W-4690 Herne, Hauptstr.178, Tel.:02325/53643

W-4800 Bielefeld, Schloßhofstr.1, Tel.:0521/138033

W-5000 Köln 1, Von-Werth-Str.20-22, Tel.:0221/121806

W-5400 Koblenz, Markenbildchen Weg 24, Tel.:0261/31848

W-5500 Trier, Zuckerbergstr.21, Tel.:0651/40532

W-5600 Wuppertal, Friedrich-Engels-Allee296, Tel.:0202/81118

W-5787 Olsberg, Bahnhofstr.19, Tel.:02962/6753

W-5880 Lüdenscheid, Forum am Steinplatz2, Tel.:02351/21900

W-6000 Frankfurt a.M., Wielandstr.25, Tel.:069/590180

W-6500 Mainz 1, Kirschgarten 6, Tel.:06131/237665

W-6600 Saarbrücken, Stengelstr.8, Tel.:0681/582771

W-6650 Homburg, Karlsbergstr.16, Tel.:06841/15142

W-6733 Hassloch, Langgasse52, Tel.:06324/2092

W-6800 Mannheim, Jungbuschstr.3, Tel.:0621/101203

O-7050 Leipzig, Dreilindenstr.17, Telefon auf Anfrage

W-7500 Karlsruhe 21, Lessingstr.5, Tel.:0721/853360

W-8000 München, Ringseisstr.8, Tel.:089/531764

W-8134 Pöcking, Schloßberg 2, im Bahnh.Possenhofen, Tel.:08157/4088

W-8500 Nürnberg, Findelwiesenstr.37, Tel.:0911/467744

W-8900 Augsburg, Heini-Dittmar-Str. 17, Tel.:0821/581993

W-8960 Kempten, Kronenstr.33, Tel.:0831/17762

CH-6045 Meggen/Schweiz, Luzerner Str.21, Telefon auf Anfrage

Info Telefon:0211/494862

## Achtung jetzt neu und noch mehr Leistung

SOFT & SOUND Versandzentrale Gneisenastr. 1, 4000 Düsseldorf 30, Tel.:0211/4911025 Fax 0211/4911084

\*Verleih auch an Kinder und Jugendliche (mit Zustimmung der Erziehungsberechtigten). Der Verleih von Spielen per Post ist leider nicht möglich!

# C - L - U - B - S

**Für alle vereinsamten, kontaktarmen User ist hier unser Clubverzeichnis. Wer seinen Club eintragen lassen möchte, muß uns lediglich einen Brief mit den notwendigen Angaben und seiner Unterschrift schicken. PLK-'Adressen' werden allerdings nicht anerkannt, und Gewähr für die Richtigkeit der gemachten Angaben könnt Ihr von uns auch nicht fordern! Übrigens sollte Euer Club mindestens zehn aktive Mitglieder aufweisen können. Wo kämen wir denn hin? Also, Panchos, setzt Euch an den Tisch und nehmt einen Wisch!**

**Unsere Adresse:**

**ASM, CLUBS  
Postfach 870, 3440 Eschwege**

*Name:* Mosh-Mania-Game-Elite  
*Anschrift:*  
Andre Lorenz  
Aspeloh 10, 4515 Bad Essen 1  
*System/e:* Amiga 500  
*Bedingungen/Kosten:*  
Alter zwischen 15 u. 20 Jahre  
*Anzahl der Mitglieder:* 18  
*Aktionen/Leistungen:*  
Alle zwei Monate erscheint ein Clubmag

*Name:* AmigaPowerClub  
*Anschrift:*  
Michael Reiserer  
Aichet 8, 8201 Schonstett  
*System/e:*  
alle Amigas  
*Bedingungen/Kosten:* keine  
*Anzahl der Mitglieder:* 17  
*Aktionen/Leistungen:*  
Selbstkosten-PD-Pool, Diskmagazin, eigene PD-Serie, Beratung etc.

*Name:* Future All e.V.  
*Anschrift:*  
Alte Str. 8, 5340 Bad Honnef 6  
*Infos bei:*  
Ralf Kalkowsky  
Eichendorffstr. 30  
4047 Dormagen 5  
Tel. & BTX: 02106/45835  
*System/e:* Amiga, C-64/128, +4, C-16, Atari, PC (alle halt!)  
*Bedingungen/Kosten:*  
7,50 Mark im Monat  
*Anzahl der Mitglieder:* 300  
*Aktionen/Leistungen:*  
PD-Pool für fast alle Rechner, sechswöchige Clubmag (kostenl. Kleinanzeigen), Scan-Service, Reparatur-Service, Grafikbibliothek, Messebesuche, Clubtreffen

*Name:* DRAGI - Digital Reality Atari Group Int.  
*Anschrift:*  
DRAGI  
z.H. Herrn Müller  
Brühler Str. 42, 5353 Mechernich-Firmenich  
*System/e:* Atari STs  
*Bedingungen/Kosten:*  
mtl. sechs Mark, Studenten & Schüler vier Mark  
*Anzahl der Mitglieder:* k. A.  
*Aktionen/Leistungen:*  
Softwarevermittlung, PD-Bibliothek, Pool für PD-Fonts für Signum, Calamus etc.

*Name:* 64'er Spiele Club  
*Anschrift:*  
Wolfgang Weitzdörfer,  
Fürstenstr. 15  
8969 Dietmannsried bei Kempten  
Tel.: 08374/8688  
*System/e:* C-64  
*Bedingungen/Kosten:*  
Aufnahme fünf Mark, mtl. fünf Mark  
*Anzahl der Mitglieder:* ca. 20  
*Aktionen/Leistungen:*  
mtl. Clubmag, Vorstellung privater Programme, Soft- und Hardware-Flohmarkt

*Name:*  
The ultimate ComputerClub  
*Anschrift:*  
Alexander Carbin,  
Birkengangstr. 26  
W-5190 Stolberg  
*System/e:* Amiga  
*Bedingungen/Kosten:*  
keine (Abo d. Clubmags wird empfohlen)  
*Anzahl der Mitglieder:* ca. 250  
*Aktionen/Leistungen:*  
PD-Pool, Clubmag (zwei Disks) zweimtl.

*Name:* Magic Power  
*Anschrift:*  
An't Pumpwark 7, 2942 Jever oder  
Herrengarten 11, 2942 Jever  
Tel.: 04461/5772  
*System/e:* Amiga  
*Bedingungen/Kosten:*  
Aufnahme fünf Mark, desweiteren mtl. zwei Mark  
*Anzahl der Mitglieder:* 14  
*Aktionen/Leistungen:*  
mtl. Clubmag, halbjährl. Clubdisk, PD-Angebot, Sammelbestellungen

*Name:* Warrior-Club  
*Anschrift:*  
Alois Latzelsberger,  
Teplitzer Str. 16  
1000 Berlin 33  
Tel.: 030/8262888  
*System/e:*  
Sega Mega, NES, Game Boy  
*Bedingungen/Kosten:*  
25 Mark jährl.  
*Anzahl der Mitglieder:* z. Zt. 30  
*Aktionen/Leistungen:*  
kostenl. dreimtl. Clubzeitung, Hotline, Trödelmarkt

*Name:* The Strike Force 2000 Soft  
*Anschrift:*  
S. Konarkowski  
Theodorstr. 15, 4390 Gladbeck  
*System/e:* C-64  
*Bedingungen/Kosten:*  
Aufnahme zehn Mark, desweiteren fünf Mark mtl.  
*Anzahl der Mitglieder:* ca. 50  
*Aktionen/Leistungen:*  
mtl. Clubzeitung (gratis), Wettbewerbe, PD-Soft

*Name:* VASC - Vereinigter Atari Schneider Club  
*Anschrift:* Opperer Sascha,  
Daleu 470, A-6773 Vandans  
*System/e:*  
Atari ST, Schneider CPC 464  
*Bedingungen/Kosten:*  
18 Mark (120 öS) jährl., bzw. 10 Mark (70 öS)  
*Anzahl der Mitglieder:* 25  
*Aktionen/Leistungen:*  
Clubmagazin, Tausch v. Eigenprodukten, große Bibliothek, Tip-Sammlung, Bestellungen

*Name:* Amiga-Club Deutschland  
*Anschrift:* Andreas Conradt  
Lerchenkamp 19,  
2000 Hamburg 61  
Tel.: 040/5591968  
oder: Artur Boebel  
Halstenbekerstr. 13d,  
2000 Hamburg 61  
Tel.: 040/5591764  
*System/e:* Amiga  
*Bedingungen/Kosten:*  
fünf Mark mtl.  
(alles eingeschlossen)  
*Anzahl der Mitglieder:* 17  
*Aktionen/Leistungen:*  
zweimtl. Clubdisk, PD-Disketten gratis, Rabatte/Sammeleinkauf, Einsteigerhilfen, Erfahrungsaustausch  
Altersbegrenzung, anfängerfreundl., Auslandsmitgliedschaften geg. Aufpreis

*Name:* Double Trouble  
*Anschrift:*  
Matthias Herrendorf  
Bürgerstr. 29, 1000 Berlin 47  
Tel.: 030/6849816  
*System/e:* Sega Master, Sega Mega, NES  
*Bedingungen/Kosten:*  
Für Berliner 25 Mark, für Nichtberliner 30 Mark  
*Anzahl der Mitglieder:*  
über 300 in ganz Europa

*Aktionen/Leistungen:*  
kostenl. dreimtl. Clubmag mit ebenfalls kostenl. Kleinanzeigen, Hotline, Wettbewerbe, gute Beziehungen zu Versandhändlern

*Name:* Amiga Softy Club  
*Anschrift:* Florian Nuxoll  
Kringelkamp 36, 2848 Vechta  
*System/e:* Amiga  
*Bedingungen/Kosten:*  
halbjährl. sechs Mark in Briefmarken als Clubbeitrag  
*Anzahl der Mitglieder:* 45  
*Aktionen/Leistungen:*  
Preisvergleiche, Tips & Tricks

*Name:*  
Internationaler LYNX-Club  
*Anschriften:*  
- Deutschland -  
Hans-Jörg Sebastian  
Siegfriedstr. 3, 6384 Schmitten 3  
- Niederlande -  
Leon Stor, Vanenburg 2  
Ugcmelen, Apeldorn  
- Österreich -  
Christian Lenikus  
Obertraun 27, A-4831 Obertraun  
- Schweiz -  
Eugen Rodel  
Sängeliweg 45,  
CH-4500 Langenthal  
*System/e:* Atari LYNX  
*Bedingungen/Kosten (Deutschland):*  
Anmeldegebühr fünf Mark (Grundinformationen), mtl. drei Mark (für mtl. Post)  
*Anzahl der Mitglieder:* ca. 130  
*Aktionen/Leistungen:*  
internationaler Informationsaustausch, Clubmag, Modul-Verleih, Modul-Quelle, Kontakte, Treffen

*Name:* Die hessische Amis  
*Anschrift:* Steffen Behr  
Andreasruh 27,  
6401 Uttrichshausen  
*System/e:* Amiga  
*Bedingungen/Kosten:*  
15 Mark jährl.  
*Anzahl der Mitglieder:* 60  
*Aktionen/Leistungen:*  
dreimtl. Clubmag, halbjährl. Club-Disk, Hilfe bei Hard- u. Softwareproblemen, Lösungen zu Spielen, kostenl. Kleinanzeigen, Wettbewerbe, 15% Rabatt beim Hard- u. Softwarekauf

*Name:* Amiga-Fighters  
*Anschrift:* Andreas Dubois  
Starenweg 9, 7930 Ehingen  
*System/e:* Amiga 500  
*Bedingungen/Kosten:*  
fünf Mark mtl.  
*Anzahl der Mitglieder:* 30  
*Aktionen/Leistungen:*  
mtl. Clubmagazin, kostenl. PD-Bibliothek, mtl. Preisausschreiben, Sammeleinkauf/Sonderkonditionen

*Name:* Amiga-Club Oberhofen  
*Anschrift:* Wolfram Sparka  
Alte Gärten 1, 7981 Oberhofen  
Tel.: 0751/62918  
(Mo., Mi., Fr. ab 16h)  
*System/e:* Amiga 500/1000/2000, Game Boy, LYNX  
*Bedingungen/Kosten:*  
36 Mark jährl.  
*Anzahl der Mitglieder:* 61  
*Aktionen/Leistungen:*  
Clubmag, Clubtreffen, Einsteigerhilfen, Spiele-Demo-Service, Hotline, Preisausschreiben, Rabatte beim Einkauf



**Name:** Amiga-Club Italien  
**Anschrift:**  
Bastian Küpper  
Residenza Andromeda 10  
I-20080 Basiglio/Milano 3  
Tel. + Fax: 0039-2-90785338  
**System/e:**  
Amiga, Game Boy, Game Gear  
**Bedingungen/Kosten:** fünf Mark  
(fünf sFr, 35 öS, alles inklusive)  
**Anzahl der Mitglieder:** 102  
**Aktionen/Leistungen:**  
Clubmag viermtl., Sammelein-  
käufe, Hotline, Tips, Beratungen  
etc.

**Name:** Super-Mario-Game-Boy-  
Fan-Club  
**Anschrift:**  
SMGBFC  
Oeserstr. 86, 1000 Berlin 27  
Tel.: 030/4333913 (24h!)  
**System/e:** Game Boy  
**Bedingungen/Kosten:**  
kein Mitgliedsbeitrag, ledigl. Er-  
stattung der Versandkosten für das  
monatl. erscheinende Clubmaga-  
zin 'Joypad' und sonstige Post (ca.  
25 Mark jährl.)  
**Anzahl der Mitglieder:**  
über 50 in D, A und CH  
**Aktionen/Leistungen:**  
Clubmagazin, Hotline, Clubrabat-  
te, Kopien von Anleitungsheft-  
chen

**Name:** The Cleveland Bit-Riders  
**Anschrift:**  
Wilhelm van Beek  
Schmelenheide 30,  
4194 Bedburg-Hau  
Tel.: 02821/69917  
**System/e:** Atari St, Amiga, PC  
**Bedingungen/Kosten:**  
Aufnahme fünf Mark, mtl. fünf  
Mark  
**Anzahl der Mitglieder:** 17  
**Aktionen/Leistungen:**  
PD-Bibliothek, wöchentl. Treffen  
in eigenem Clubraum, clubeige-  
ner Atari ST, Kontakt-, Info- und  
Erfahrungsaustausch, Einsteiger-  
hilfen, Beratung auch für Nicht-  
mitglieder

**Name:**  
The real wild Dudes  
**Anschrift:**  
Tobias Kück  
Stolperstr. 14, 2850 Bremerhaven  
oder:  
Harry Rink  
Straßburger Platz 2, 2850 Bremer-  
haven  
**System/e:** Amiga  
**Bedingungen/Kosten:**  
alle zwei Monate zehn Mark  
**Anzahl der Mitglieder:** 15  
**Aktionen/Leistungen:**  
mtl. Clubmagazin, Grafik- und  
Animationswettbewerbe mit  
DPaint 3, Geburtstagsüberra-  
schung, Preisausschreiben

**Name:** Tom Cats Computerclub  
**Anschrift:**  
Christian Lohmann  
Ringstraße 2, 8702 Burggrumbach  
**System/e:** C-64/128  
**Bedingungen/Kosten:**  
mtl. drei Mark  
**Anzahl der Mitglieder:** 12  
**Aktionen/Leistungen:**  
mtl. Clubzeitung, mtl. Preisaus-  
schreiben

**Name:**  
Power Club  
**Anschrift:** Mario Gatulli

Schwedtstr. 46, 1000 Berlin 49  
Tel.: 030/7462509  
**System/e:** PC  
**Bedingungen/Kosten:**  
Rückporto beilegen!  
**Anzahl der Mitglieder:** 30  
**Aktionen/Leistungen:**  
mtl. Clubzeitung, Rabatte bei  
Soft-Einkauf, Clubtreffen

**Name:** A.U.C.H.  
(Amiga User Club Herten)  
**Anschrift:**  
Wolfgang Burger  
Wieschenbeck 45,  
4352 Herten  
**System/e:**  
nur Atari 8-Bit  
**Bedingungen/Kosten:**  
fünf Mark mtl.  
**Anzahl der Mitglieder:**  
derzeit 811  
**Aktionen/Leistungen:**  
dreimtl. Clubmagazin (Disk & Pa-  
pier), PD-Bibliothek, Reparatur-  
service, Hilfestellung bei Proble-  
men aller Art

**Name:** PC-Freak-Club  
**Anschrift:**  
Jan van der Meulen  
Dianastraße 8a, 6100 Darmstadt  
12  
Tel.: 06151/375113  
oder  
Frank Wessely  
Wilsstraße 13, 6100 Darmstadt 12  
Tel.: 06151/371949  
**System/e:** PC und Kompatible  
**Bedingungen/Kosten:**  
7,50 pro Person  
**Anzahl der Mitglieder:** 34  
**Aktionen/Leistungen:**  
Tausch, mtl. Clubzeitung, viertel-  
jähr. Clubdisk, Wettbewerbe

**Name:** Blue System  
**Anschrift:**  
Frank Willeke  
Turmstr. 71, 4220 Dinslaken  
**System/e:** alle  
**Bedingungen/Kosten:**  
acht Mark mtl.  
**Anzahl der Mitglieder:** 74  
**Aktionen/Leistungen:**  
kostenl. dreimtl. Clubmag, Wett-  
bewerbe

**Name:** The Real Computer Club  
**Anschrift:**  
Oliver Tretbar  
Nordstraße 16, 6842 Bürstadt 1  
**System/e:** Amiga  
**Bedingungen/Kosten:**  
drei Mark mtl.  
**Anzahl der Mitglieder:** 36  
**Aktionen/Leistungen:**  
mtl. Clubmag, dreimtl. Disk, Ge-  
burtstagsüberraschung, Preisaus-  
schreiben

**Name:** Computerclub Weinheim  
e.V.  
**Anschrift:**  
Jürgen Kühn  
Sommergasse 105, 6940 Wein-  
heim  
Tel.: 06201/56585  
**System/e:**  
PC, Amiga, ST, C-64/128  
**Bedingungen/Kosten:**  
Jugendl.: 20 Mark jährl., Volljähri-  
ge: 40 Mark jährl.  
**Anzahl der Mitglieder:** 35  
**Aktionen/Leistungen:**  
zweimal monat. Clubabend, Pro-  
jektabende, Messebesuche, EDV-  
Kurse speziell für Frauen etc.

**Name:** Amiga-Club (BTX)  
**Anschrift:**  
\*4136192 #  
**System/e:** Amiga  
**Bedingungen/Kosten:** -  
**Anzahl der Mitglieder:** k. A.  
**Aktionen/Leistungen:**  
TSW, Forum, GBG, A-Seiten,  
Sammelbestellung, Börse, Tips  
etc.

**Name:** Powergames  
**Anschrift:**  
Wolfgang Graßhof  
Augsburger Str. 33, 8901 Königs-  
brunn  
**System/e:**  
Amiga, C-64, PC, Atari ST  
**Bedingungen/Kosten:**  
Drei Mark mtl.  
**Anzahl der Mitglieder:** 10  
**Aktionen/Leistungen:**  
Clubzeitung zweimtl., Wettbe-  
werbe, Tips

**Name:** Hostile Error Club  
**Anschrift:**  
Am Söldnermoos 20, 8055 Hall-  
bergmoos  
**System/e:** alle  
**Bedingungen/Kosten:**  
unter 18 Jahre DM 36,--/Jahr,  
über 18 DM 60,--/Jahr  
**Anzahl der Mitglieder:** ca. 70  
**Aktionen/Leistungen:**  
Clubraum, zweimal wöchentl.  
Clubtreffen, günstiger Hardware-  
Einkauf, PD-Pool (Amiga, PC),  
Mailbox (2400/8N/0/1, 0811/  
93747 + 93748)

**Name:**  
Multi Atari User Club  
**Anschrift:**  
Tobias Geuther  
A.-Reinhardt-Str. 73a  
O-4073 Halle (Saale)  
**System/e:** Atari 8-Bit  
**Bedingungen/Kosten:**  
Teilnahme an Treffen eine Mark,  
sonst kostenlos  
**Anzahl der Mitglieder:** ca. 50  
**Aktionen/Leistungen:**  
mtl. Clubtreffen

**Name:** UFO-PC-Club  
**Anschrift:**  
Andreas Stickel  
Dreifingerbach 49, 7972 Isny  
**System/e:** PC, Game Boy  
**Bedingungen/Kosten:**  
halbjährl. 18 Mark  
**Anzahl der Mitglieder:** 18  
**Aktionen/Leistungen:**  
mtl. Clubmag, Hilfe bei Proble-  
men, Sammelbestellungen, An-  
und Verkauf, PD

**Name:**  
Amiga-Star-Club  
**Anschrift:**  
Marco Schnellbacher  
Marburger Str. 43, 3555 Fronhau-  
sen/Lahn  
**System/e:**  
Amiga 500, 1000, 2000  
**Bedingungen/Kosten:**  
Schüler: 6,50 Mark mtl., Erwach-  
sene 8 Mark monat.  
**Anzahl der Mitglieder:** 42  
**Aktionen/Leistungen:**  
PD-Versand (mtl. eine Disk),  
Clubtreffen, Clubmag, Tips &  
Tricks, Geburtstagsüberraschung

**Name:** Nintendo Game Boy Ser-  
vice Club  
**Anschrift:** Marco Kreuzpaintner

Teisenhamerstr. 5,  
8207 Bad Endorf  
**System/e:** Game Boy  
**Bedingungen/Kosten:**  
Aufnahme fünf Mark, danach mtl.  
drei Mark  
**Anzahl der Mitglieder:** 56  
**Aktionen/Leistungen:**  
vierteljähr. Clubmag, Hotline,  
Verleih, Tausch

**Name:** CDTV-Profi-Centre  
**Anschrift:**  
Sykosoft  
Bokélfenner Str. 2a  
4815 Schloß Holte-Stukenbrock  
Tel.: (05207) 5589  
Fax: (05207) 50151  
**System/e:** CDTV, Amiga + CD-  
ROM  
**Bedingungen/Kosten:** mtl. fünf  
Mark  
**Anzahl der Mitglieder:** 25  
**Aktionen/Leistungen:**  
Infoblatt, Hotline, Verleih und  
Verkauf von CDTV-Soft, Wettbe-  
werbe, technischer Service

**Name:** Computer Club 2000  
**Anschrift:**  
Im Mühlenfeld 16, 2852 Bederke-  
sa  
Tel.: 04745/1332 oder 7687  
**System/e:** PC  
**Bedingungen/Kosten:** Porto  
**Anzahl der Mitglieder:**  
300 in ganz Europa  
**Aktionen/Leistungen:**  
zweimtl. Diskmag, Flohmarkt,  
PD-Versand etc.

**Name:** Console-Club-No.1  
**Anschrift:**  
Wolfgang Schädle  
Postfach 322, 8938 Buchloe  
Tel.: 08241/2951  
**System/e:** Sega Mega, Super Fami-  
com, NES, PC-Engine, Neo Geo,  
Game Gear, Game Boy  
**Bedingungen/Kosten:** dreimtl. 16  
Mark/Info gegen adressierten  
und frankierten Rückumschlag  
**Anzahl der Mitglieder:** 260  
**Aktionen/Leistungen:**  
dreimtl. Clubmag, Hotline Mo.-  
Fr. 18-20h

**Name:** The best Amiga  
**Anschrift:**  
Oliver Weiner  
Mühlenstraße 146a, 4800 Biele-  
feld  
Tel.: 0521/296440  
**System/e:** Amiga  
**Bedingungen/Kosten:**  
Einmalige Anmeldegebühr: 15  
Mark  
**Anzahl der Mitglieder:** 45  
**Aktionen/Leistungen:** Tips &  
Tricks, Geburtstagsüberraschung,  
Software-Tauschbörse, Infos ge-  
gen Rückporto

**Name:** Power-World-Club  
**Anschrift:**  
J. D. Mallander  
Knufstr. 28, 4290 Bocholt  
Tel.: 02871/185115  
**System/e:** Amiga & C-64  
**Bedingungen/Kosten:**  
je nach Leistungen 5-20 Mark  
**Anzahl der Mitglieder:** 66  
**Aktionen/Leistungen:** Amiga/C-  
64-PD-Pool, Copy-Parties, Digi-  
Service, Wettbewerbe, Tauschbör-  
sen, monatliche Softwareliefe-  
rung

**Name:** Alien's Revenge  
**Anschrift:**  
 Marcus Rude  
 Blankenburger Str.28  
 O-3300 Schönebeck 1  
 Tel./Fax: (0037) 938-5101

**System/e:**  
 PC, auch C-64, Amiga, ST  
**Bedingungen/Kosten:** keine Systemkriege, keine Viren, Aufnahmegebühr fünf Mark, danach mtl. zehn Mark/Infos gegen Rückporto  
**Anzahl der Mitglieder:** zehn  
**Aktionen/Leistungen:** Clubmag, Cheats, Hotline, Coolfax, Sammeleinkäufe etc.

**Name:** The three Superfreaks  
**Anschrift:**  
 Jörg Kübner  
 Hauptstraße 44, 2251 Arlewatt  
 Tel.: 04846/1614  
**System/e:** C-64  
**Bedingungen/Kosten:** Aufnahme: 12 Mark, danach fünf Mark monatlich plus Porto  
**Anzahl der Mitglieder:** 37  
**Aktionen/Leistungen:** mtl. Clubzeitschrift, Infos gegen Rückporto

**Name:** Powergames  
**Anschrift:**  
 Wolfgang Grabhof  
 Augsburg Str.33  
 8901 Königsbrunn  
**System/e:** Amiga, C-64, PC, ST  
**Bedingungen/Kosten:** mtl. drei Mark  
**Anzahl der Mitglieder:** 10  
**Aktionen/Leistungen:** zweimtl. Clubmag, Wettbewerbe etc.

**Name:** Extrem  
**Anschrift:**  
 Dinxperloer Str. 87  
 4290 Bocholt  
 Tel.: 02871/42766  
 Hotline: 02874/3570 (15-21h)  
**System/e:** Amiga, C-64, PC, ST, Game Boy, NES, Game Gear, Lynx, Sega Mega, Sega Master  
**Bedingungen/Kosten:** sechs Mark mtl. bzw. 60 Mark jährl.  
**Anzahl der Mitglieder:** ca. 800  
**Aktionen/Leistungen:** Clubmag, Hotline, Ausweise, Wettbewerb, Clubdisk, Softwareentwicklung etc.

**Name:** Game 'n' Play  
**Anschrift:**  
 Amiga:  
 Mathias Abel  
 Römerstr. 30,  
 6227 Oestrich-Winkel 1  
 Tel.: 06723/2922  
 C-64:  
 Markus Semmler  
 Vollradser Allee 37  
 6227 Oestrich-Winkel 2  
 Tel.: 06723/1831  
**System/e:** C-64, Amiga  
**Bedingungen/Kosten:** drei Mark mtl., mind. ein Artikel fürs Clubmagazin  
**Anzahl der Mitglieder:** 10  
**Aktionen/Leistungen:** Clubmag zweimtl.

**Name:** MSX-User  
**Anschrift:**  
 Santisstr. 88  
 CH-8820 Wadenswil  
 Tel.: 01/7808875  
**System/e:** MSX, 2, 2+, MSX-Turbo R

**Bedingungen/Kosten:** 15 Mark jährlich  
**Anzahl der Mitglieder:** ca. 85  
**Aktionen/Leistungen:** fünfmal 'MSX-User'-Mag, Sonderangebote etc.

**Name:** MSX-Fun-Club  
**Anschrift:**  
 Peter Rohr  
 Fahrweidstr. 5, CH-8951 Fahrweid  
**System/e:** alle MSX-Systeme  
**Bedingungen/Kosten:** jährl. 70 Fr.  
**Anzahl der Mitglieder:** ca. 120  
**Aktionen/Leistungen:** monatl. Clubtreffs, Infotelefon, mtl. Clubdisk

**Anschrift:**  
 Wolfgang Burger  
 Wieschenbeck 45, 4352 Herten  
**System/e:** nur Atari 8-Bit  
**Bedingungen/Kosten:** fünf Mark mtl.  
**Anzahl der Mitglieder:** derzeit 811  
**Aktionen/Leistungen:** dreimtl. Clubmagazin (Disk & Papier), PD-Bibliothek, Reparaturservice, Hilfestellung bei Problemen aller Art

**Name:** Amiga Club Österreich  
**Anschrift:**  
 Marcello Isidori  
 Kirchengasse 27, A-1070 Wien  
**System/e:** Amiga  
**Bedingungen/Kosten:** jährl. 120 öS  
**Anzahl der Mitglieder:** ca. 1300  
**Aktionen/Leistungen:** Hotline tägl. v. 10-12h & 20-23h, in Wien zweimal wöchentl. Clubnachmittag

**Name:** LYNX Star Club  
**Anschrift:**  
 Andre Linken  
 Spessartstr. 9b, 6457 Maintal 2  
 oder  
 Marc Waluja  
 Maudacher Str. 376,  
 6700 Ludwigshafen  
**System/e:** Atari LYNX  
**Bedingungen/Kosten:** Kosten v. 3 Mark ohne weitere Angaben  
**Anzahl der Mitglieder:** 15  
**Aktionen/Leistungen:** Hotlines, kostenl. Modulverleih, Tips & Tricks, Clubtreffen, Sammelbestellungen

**Name:** Unicorn-Public-Domain-Club  
**Anschrift:**  
 T. Hasenbein  
 Herner Str. 277, 4630 Bochum 1  
**System/e:** Amiga & C-64  
**Bedingungen/Kosten:** Einmalige Anmeldegebühr: zehn Mark  
 Jahresabo Clubdisk (sechs Stk.): 20 Mark  
**Anzahl der Mitglieder:** 100  
**Aktionen/Leistungen:** reiner PD-Club, Rabatte für Mitglieder, kostenl. Anzeigen auf Disk, Hilfestellungen, Geburtstagsüberraschung, Clubtreffen & Disk in Planung

# SPIELKONSOLEN-KONSOLENSPIELE

## SEGA MEGADRIVE

deutsche Konsole incl. Spiel und Japan-Adapter 399,00

Arcade Power Stick	119,95	John Madden Football	119,95
Infrared Joypad (2 Pads)	99,95	King's Bounty	99,95
Japan-Adapter	49,95	Last Battle	109,95
Joypad SEGA	49,95	Mickey Mouse 1	119,95
Software-Converter	129,95	Mickey Mouse 2	119,95
688 Attack Submarine	129,95	Night & Magic	139,95
Alien Storm	109,95	Moonswalker	109,95
Afterburner 2	89,95	Mystic Defender	109,95
Alex Kidd Ench. Castle	74,95	Out Run	119,95
Altered Beast	74,95	PGA Tour Golf	164,95
Amblion Of Caesar	119,95	Phantasy Star 2	139,95
Amiga Flash	109,95	Phantasy Star 3	139,95
Battle Squadron	109,95	Popcorn	119,95
Blackout	119,95	Revenge Of Shinobi	109,95
Bonanza Brothers	99,95	Road Rash	109,95
Burkhan	119,95	Shadow Jumper	109,95
Centurion Def. Of Rome	119,95	Shining In The Darkness	139,95
Columns	84,95	Sonic The Hedgehog	109,95
Crack Down	109,95	Space Harrier 2	109,95
Cyberball	109,95	Spider-Man	119,95
Decap Attack	99,95	Star Control	139,95
Dick Tracy	119,95	Starflight	139,95
Dynasty Duke	109,95	Streets Of Rage	109,95
EA Hockey	119,95	Snider	129,95
Foxy Tale Adventure	99,95	Super Hang On	109,95
Fatal Labyrinth	84,95	Super League Baseball	109,95
Fatal Remains	99,95	Super Monaco GP	109,95
Flicky	84,95	Super Real Basketball	109,95
Forgotten Worlds	109,95	Super Thunder Blade	109,95
Gain Ground	109,95	Sword Of Vermilion	129,95
Ghostbusters	109,95	Thunder Force 2	109,95
Ghouls 'n Ghosts	119,95	Tajemni & East	109,95
Golden Axe	109,95	Taxman	109,95
Herzog Zwei	119,95	Twins Hawk	109,95
James Bond	109,95	Wonderboy 3	109,95
J.B. Douglas K.O. Boxing	119,95	World Cup Italia '90	89,95
Jewell Master	99,95	Wrestle War	109,95
Joe Montana Football	109,95	Zany Golf	119,95
		Zoom	89,95

## SEGA GAME GEAR

4 Akkus + Ladegerät	299,00
Master Gear Konverter	44,95
Netzteil	59,95
Auto-Adapter	19,95
Game-Link Kabel	44,95
Dragon Crystal	19,95
Factory Panic	64,95
Fantasy Zone	64,95
G-Lex	74,95
Joe Montana Football	64,95
Mickey Mouse 1	74,95
Out Run	74,95
Pengo	64,95
Psyche World	64,95
Butter Golf	54,95
Shinobi	54,95
Super Monaco GP	54,95
Woody Pup	54,95
Wonder Boy	54,95

## NINTENDO GAME BOY

GAME BOY dt. mit Tetris	158,00
4 Akkus + Ladegerät	44,95
Aktivboxen pro Paar	59,95
Case Boy	24,95
Licht und Lupa	64,95
Stereo-Verstärker	49,95
Alleway	44,95
Bart Simpson's Escape	64,95
Batman	64,95
Battle Unit Zeoth	64,95
Blobs Of Steel	64,95
Bubble Bobble	64,95
Butta Fighter Deluxe	49,95
Castlevania Adventure	64,95
Chaos H.O.	64,95
Dr. Mario	49,95
Duck Tales	64,95
Double Dragon 2	64,95
Dynabuster	64,95
F 1 Race mit 4 PL Adapter	64,95
Gargyle's Quest	49,95
Golf	44,95
Gremius 2	74,95
Kung Fu Master	49,95
Kwik	44,95
Madcross Maricos	49,95
MSA All Stars	64,95
Nemesis	64,95
Nintendo World Cup	49,95
Paperboy	44,95
Phoenix Blaster	49,95
Quartz	64,95
Revenge Of The Gorilla	44,95
Snake	49,95
Snake Factor Billard	49,95
Snake On Die	64,95
Solar Strike	44,95
Splish Man	44,95
Super Mario Land	44,95
Teenage Mut. Hero Turtles	64,95
Tennis	44,95
Warriors & Warriors	44,95

## COMMODORE CDTV

CDTV dt. Gerät	1.599,00
Advanced Military Systems	84,95
CD Rammer	84,95
Classic Board Games	89,95
Def. Of The Crown	99,95
ESS Mega	99,95
F 16 Falcon	109,95
Fresh Fish Collection	129,95
Round Of Backstreet	84,95
Lemmings	74,95
Psycho Killer	84,95
Shifter/Letter	69,95
Sim City	84,95
The Bank	74,95
Women In Motion	84,95
World Visto Whiteout	129,95
Wrath Of The Demon	74,95
Xenon 2	89,95

## MEMORIE SPEICHER

512 KB - abschaltbar - mit Uhr für Amiga 500	179,95
1 MB - abschaltbar - mit Uhr für A 500	99,95
Disklaufwerke für Amiga extern	
5,25 Zoll	199,95
3,5 Zoll	169,95
Disklaufwerke in bunten Farben (rot, gelb, grün, schwarz)	3,5 Zoll 189,95
Disketten double density:	
5,25 Zoll je 100 Stück	59,95
3,5 Zoll je 100 Stück	99,95
Disketten high density:	
5,25 Zoll je 100 Stück	119,95
3,5 Zoll je 100 Stück	209,95

## ZUBEHÖR

4 Marken-Akkus + Ladegerät	44,95
Marken-Akkus Mignon pro Stück	4,95
Druckerkabel Centronics 1,8 m	24,95
Druckerkabel u.a. für A 1000	24,95
Drucker-Umschaltbox 2-fach	69,95
Monitorschwenkarm - bis 40 kg	259,95
Maushalter	9,95
Mausmatte	9,95
Verlängerung 9 polig subD 2 m	9,95
4-Spieler-Adapter AM	19,95
CD-Rom Laufwerk PC	939,95
Maus seriell - 3-Tasten Modell	79,95

## LEARN/ANWENDERSOFT FÜR PC

PC Cosmos	149,95
PC Globe	139,95
Deluxe Point 4	359,95
TFMX Musikprogramm	79,95
X-Copy 2 + Hardware	69,95
X-Copy Professional + Hardware	89,95
Lernsoftware von M & T	44,95
Deutsch - Physik - Englisch - Mathematik 1, 2, 3, Geographie 1, 2	

## PC-Soundkarten

Ad Lib Karte Solo 11-stimmig	219,95
Ad Lib Karte mit Composer	329,95
Ad Lib Karte Gold	549,95
Roland Karte LAPC 1	999,95
Sound Blaster Karte	299,95
Sound Blaster PRO Karte	599,95
Sound Blaster PRO dt. Vers.	649,95
Sound Blaster CMS-Chipset	49,95
Sound Bl. MIDI-Box + MIDI Soft	219,95
Thunder Board Karte	289,95
Aktiv-Boxen pro Paar	59,95

# WIR SIND UMGEZOGEN!

**Bestelladresse:** CPS Frank Heidak  
 Bürgerstraße 8 - 10  
 5000 Köln 1  
**Bestellannahme:** 0221/25 69 83+84+85  
**Telefax:** 0221/25 69 86

## PROGRAMM GRAFIK DISKS PREIS

24 Level Chess	HCEV 1	5,00
3-D Animation	HCE 1	5,00
Adlib Spiele-Demo	CEV 4	20,00
Autokart	H	5,00
Battle Fleet and Seahunt	V	10,00
Battle For Atlantis	V	5,00
Brettspiele 1	V	3 15,00
Brettspiele 2	HCEV 2	10,00
BITX	H	10,00
Caddy CAD	H	5,00
Computer Michel	HCEV 1	5,00
Captain Comic	E	5,00
Copy Apollo	HCEV 2	10,00
DOS-Hilfe	H	5,00

## PUBLIC DOMAIN CLASSICS IBM-PC

Elkart	HCE 2	10,00
Festwerk	H	2 10,00
Ford - Simulation	V	2 10,00
Galaxy (Textverarbeitung)	HCE 1	5,00
GS-Auftrag	HCEV 1	5,00
Hercules-Show	H	5,00
Hugo's House of Honor	HCEV 1	5,00
Jeep-Sammlung	V	2 10,00
Kohlenverwertung	H	5,00
Kang Fu Louis	HCEV 3	15,00
Lager/Traktat	H	2 10,00

## PROGRAMM GRAFIK DISKS PREIS

Rasen	E	1 5,00
Robot 2	V	1 5,00
Robotron	H	1 5,00
Adlib/Soundlib Sounds	HCEV 2B	99,90
Spielesammlung	C	2 10,00
Städte für Sim City	HCEV 1	5,00
Stiker	H	1 5,00
Tools für Computer	HCEV 5	25,00
Tools für Festplatten	HCEV 5	25,00
Umlaufverwaltung	H	1 5,00
Vampyr	V	1 5,00
VGA Moh Jongg	V	1 5,00
VGA Slideshow	V	5 25,00
Xanon Editor	HCEV 1	5,00

## SPIELPROGRAMME

AHOI 1	10,00
ATLANTIS	10,00
BILIARD	10,00
BROKER	10,00
CHESS 2.0/MOVE	10,00
DEATH THE	10,00
DOG	10,00
DRAGON CAVE	10,00
DUNGEON KRAMPFER	10,00
FIREPOWER EDITOR	10,00
FLASCHBER	10,00
GLUECKSRAD DAS	10,00
GOLDHUNTER	10,00
H-BALL	10,00
JUMP AND RUN	10,00
KART (Go Kart Rennen)	10,00
MAAD FACTORY/Q-BALL	10,00
MARBLE SLIDE	10,00
MECH FIGHT	10,00
MOON BASE	10,00
MORIA	(1MB) 10,00
PANAMA	10,00
PARANORDS	10,00
PETERS QUEST	10,00
POPULOUS SZENERIE	10,00
QUIZMASTER	10,00
ROLL ON + PYRAMIDE	10,00
SENSE PRO	10,00
SPACE POKER	10,00
STAR TREK QUIZ	10,00
STEINMANNCHEN	10,00
STERNSCHLAG	10,00
STONEAGE	10,00

## PUBLIC DOMAIN CLASSICS AMIGA

SYS (Strategie)	10,00
TENNIS (1 MB)	10,00
TILES	10,00
TOWERS/CONCENTRATION	10,00
TRICKY	10,00
TRUCKING	10,00
TURN THE	10,00
WIZZY QUEST	10,00
ZERG	10,00
ZATUR (Denkspiel)	10,00

## EXTREMATOR

F 29 RETALIATOR	5,00
FRENCH FREDDY	5,00
GOLDEN GOBLINS	5,00
HOUND OF THE SHADOW	5,00
IVANHOE	5,00
JAMES POND	5,00
JEANNE D'ARC UND ROZUMA	5,00
JET	5,00
JUMPING JACKSON	5,00
KATHEDRALE DIE	SPIELBAR 5,00
KLAX	5,00
LANCASTER	5,00
LEGEND OF FAERGHAIL (spielbar)	5,00
LOGICAL	SPIELBAR 5,00
OIL IMPERIUM (spielbar)	5,00
PARADISIO '90 (spielbar)	5,00
PEPANIAMA	5,00
POPULOUS	5,00
POWERDRONE	5,00
PROJECTILE	5,00
RALLYE CROSS	5,00
RICK DANGEROUS 2	5,00
SECRET OF MONKEY ISLAND	5

# ANLEITUNGEN (je 25,-) · KOMPLETTLÖSUNGEN (je 15,-) · PLÄNE (je 15,-) - IN DEUTSCH

20.000 Meilen unter dem Meer	-	-	Curse Of The Azure Bonds	L	P	Future Dreams	(L)	P	Kult	(L)	P	Panzer Battles	-	A	Russia	-	A	Storm Across Europe	-	A	
688 Attack Submarine	-	A	DOS - 2 - DOS	-	A	F-14 Tomcat	-	A	Landsitz von Morville Der	-	A	Panzer Strike	-	A	Savage Empire The	-	A	Sub Battle Simulator	-	A	
Ace 2	-	A	Dam Busters The	-	A	F-15 Strike Eagle 2	-	A	Last Ninja	-	A	Pawn The	-	A	Secret Of Monkey Island	(L)	P	Secret Of Aragon	(L)	P	A
Ad Lib Soundkarte	-	A	Day Of The Viper	-	P	Goldragon's Domain	-	A	Last Ninja 2	-	A	Personal Nightmare	-	P	Secret Weapons Luftwaffe	-	A	Sword Of Vermillion (SEGA)	-	A	
Adventure Of Link (Zelda 2)	-	P	Death Knights Of Krynn	L	P	Gato	-	A	Legacy Of The Ancients	-	L	Phantasia 3	-	A	Secret Of The Silver Blades	-	P	Tangled Tales	-	A	
Airborne Ranger	-	A	Deathlord	-	P	Gateway Savage Frontier	L	P	Legend Of Blacksilver	-	A	Phantasia Star (SEGA Masters.)	-	A	Sentinel The (Firebird)	-	A	Tetris	-	A	
Alternate Reality The City	-	P	Def. Battles North Am. Civil War	-	A	Germany 1985	-	A	Legend Of Faerghail	-	L	Phantasia Star 2 (SEGA AL)	-	A	Sentinel World 1 Paragraphs	-	A	Thunder Board Soundkarte	-	A	
Alternate Reality The Dungeon	-	L	Def Con 5	-	A	Gethysburg	-	A	Leisure Suit Larry 1	-	L	Pirates!	-	A	Sentinel Worlds 1	-	A	Times Of Lore	-	A	
Bad Blood	-	P	Defender Of The Crown	-	A	Gold Rush	-	P	Leisure Suit Larry 2	-	L	Platoon	-	P	Sex Vixens From Space	-	L	Transworld	-	L	
Balance Of Power 1990 Edition	-	A	Deja Vu 2	-	L	Guild Of Thieves	-	A	Leisure Suit Larry 3	-	L	Police Quest 1	-	L	Shadow Of The Beast	(L)	P	Ultima 1	-	A	
Bard's Tale 1 The	-	P	Deja Vu (Amiga/ST)	-	L	Gunship	-	A	Leisure Suit Larry 5	(L)	P	Police Quest 2	-	L	Shadowgate	-	L	Ultima 2	-	A	
Bard's Tale 2 The	-	L	Demon's Winter	-	A	Heart Of China	(L)	P	Loom	-	A	Pool Of Radiance	-	L	Shogun	-	L	Ultima 3	-	L	
Bard's Tale 3 The	-	L	Digi Paint 3	-	A	Halloween	-	L	Lords Of Doom	-	L	Pool Of Radiance Adv. Journal	-	A	Soko Ban (SEGA Megadr.)	-	A	Ultima 4	-	L	
Battalion Commander	-	A	Digi View Gold Version 4.0	-	A	Hero's Quest	(L)	P	Lucky Luke	(L)	P	Populous	-	L	Sorcerion	-	A	Ultima 5	-	L	
Battle Of Anietnam	-	A	Drachen von Laas	L	P	Hillsfar	-	A	Manhunter New York	-	A	Parts Of Call	(L)	P	Star Command	-	A	Ultima 6	-	L	
Battlehawks 1942	-	A	Dragon Wars	-	P	Holiday Maker	-	L	Manhunter San Francisco	(L)	P	Powermonger	-	A	Star Flight 1	-	A	Uninvited	-	L	
Battles Of Napoleon	-	A	Dragons Lair (Anleitung für PC)	-	L	Imperium Galactum	-	A	Maniac Mansion	-	L	President Is Missing The	-	A	Star Flight 2	-	A	Up Periscope	-	A	
Battlefatch	(L)	P	Dragon's Breath	-	L	Indiana Jones 3 (Lucasfilm)	-	L	Mars Saga	-	L	Prince Of Persia	-	L	Star Flight 3	-	L	War In The South Pacific	-	A	
Bismarck	-	A	Draekhen	-	L	Insector X	-	A	Megatraveller 1	L	P	Project Firestart	-	L	Star Flight 4	-	L	War Of The Lance	-	A	
Black Cauldron The	-	L	Dungeon Master	-	P	It Came From The Desert	(L)	P	Mewilo	-	L	Project Stealth Fighter (C 64)	-	A	Star Rogue	-	L	Warship	-	A	
Bloodwych	-	L	Elite (Lösung für Amiga/ST)	-	L	Jet	-	A	Might & Magic 1	-	A	Quest For Glory 2	(L)	P	Star Trek 5	-	A	Wasteland	-	L	
Bubble Ghost	-	P	Elvira Mistress of the dark	L	P	Jones In The Fast Lane	-	A	Might & Magic 2	-	A	Questron 2	-	L	Star Trek 5	-	A	Wasteland Paragraphs	-	A	
Buck Rogers	-	L	Emperor Of The Mines	-	L	Kampfguppe	-	A	Might & Magic 3	-	A	Red For The Stars	-	A	Starglider 1	-	A	Wing Comm. + Secr. Miss. - Winzer	-	A	
Cadaver	-	L	Europe Ablaze	-	A	Keef The Thief	-	A	Millennium 2.2	-	L	Reach For The Stars	-	A	Starglider 2	-	A	World Cup Soccer (SEGA)	-	A	
Carrier Command	-	L	Eye of the Beholder	L	P	King Arthur	-	L	Miracle Warriors	-	A	Red Storm Rising	-	A	Starglider 2	-	A	Zack Mc. Kracken	-	L	
Champions Of Krynn	-	L	Faery Tale Adventure The	(L)	P	Kingdoms Of England	-	A	Navcom 6	-	A	Renegade Legion Interceptor	-	A	Steel Thunder	-	A	Zork 1	-	L	
CHAOS Strikes Back	-	L	Final Fantasy Legend	-	A	King's Quest 1	-	L	Navy Seal	-	L	Rings Of Medusa	(L)	P	Stellar Crusade	-	A				
Chrono Quest	-	-	Fire Brigade	-	A	King's Quest 2	-	L	Neuronancer	-	L	Rise Of The Dragon	(L)	P							
Chrono Quest 2	-	-	Fish	-	L	King's Quest 3	-	L	New Zealand Story The	-	A	Roadwar 2000	-	A							
Code Name: Ice Man	(L)	P	Flugsimulator 3	-	A	King's Quest 4	-	L	Ooze	-	L	Robax	-	L							
Colonel's Bequest The	-	L	Flugsimulator 4	-	A	King's Quest 5	(L)	P	Operation Marketgarden	-	A	Rommel	-	A							
Conquests Of Camelot The	(L)	P	Fountain Of Dreams	-	A	Knights Of Legend	-	A	PHM Pagosus	-	A										

(L P) bedeutet: Pläne sind in der Lösung enthalten!  
Fett gedruckte Titel sind neu!

## DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS ALLE PROGRAMME IN DEUTSCH ODER MIT DEUTSCHER ANLEITUNG

# 1



**WING COMMANDER 2**  
incl. SECRET MISSION 1 und 2  
IBM PC 169,00

# 2



**EYE OF THE BEHOLDER**  
Amiga 84,90  
IBM PC 84,90

# 3



**SECRET OF MONKEY ISLAND**  
Amiga 74,90  
Atari ST 74,90  
PC VGA 89,90  
PC EGA 69,90  
- komplett deutsch -

	Amiga	C 64	Atari ST	IBM-PC
4. SECRET OF MONKEY ISLAND 2				89,90
5. WING COMMANDER 2				89,90
6. BUNDESLIGAMANAG. Prof	79,90			
7. LEMMINGS	69,90		69,90	89,90
8. RAILROAD TYCOON	84,90		84,90	84,90
9. CIVILISATION				89,90
10. SIM EARTH				84,90



**ÄRGER MIT DEFEKTER SOFTWARE? WIR SCHAFFEN ABHILFE!**  
Erwähnen Sie einfach bei Ihrer Bestellung den "SOFTWARE-TEST" und für einen Kostenbeitrag von DM 5,- pro Spiel testen wir Ihr Programm vor dem Versand.

**Ein heißer Tip!**  
Kunden, die vorbestellen, haben bei uns den Vorrang, falls ein Software-Hersteller mal Nachschubschwierigkeiten hat.

### SIERRA-Megapacks

Programm	Amiga	C 64	ST	IBM-PC
* Castle of Dr. Brain	ADV			89,90
* Codename: Ice Man	ADV	104,90	104,90	94,90
* Colonel's Bequest The	ADV	104,90	104,90	
* Conquests Of Camelot	ADV	104,90	104,90	
* Conquests Of The Longbow	ADV	94,90		99,90
* Heart Of China (PC: EGA oder VGA)	ADV	94,90		99,90
* King's Quest 1	ADV	34,90		39,90
* King's Quest 4	ADV	54,90	34,90	104,90
* Leisure Suit Larry 1 VGA-Version	ADV			149,90
* Leisure Suit Larry 1, 2 und 3	ADV	149,90		149,90
* Leisure Suit Larry 2	ADV	54,90	99,90	99,90
* Leisure Suit Larry 3	ADV	54,90	99,90	99,90
* Leisure Suit Larry 5	ADV	94,90	94,90	94,90
* Manhunter San Francisco	ADV	84,90	84,90	84,90
* Police Quest 1	ADV	84,90	84,90	84,90
* Police Quest 1 und 2	ADV	149,90	149,90	149,90
* Police Quest 2	ADV	84,90	84,90	84,90
* Police Quest 3	ADV	94,90	94,90	94,90
* Quest For Glory 2	ADV	104,90	104,90	104,90
* Rise Of The Dragon	ADV	94,90	94,90	94,90
* Space Quest 1	ADV	34,90		39,90
* Space Quest 1 VGA-Version	ADV	99,90		99,90
* Space Quest 2	ADV	34,90		39,90
* Space Quest 3	ADV	99,90		99,90
* Space Quest 4 (EGA/VGA HD-Disks)	ADV	104,90		104,90
* Willy Beachin (nur VGA)	ADV	84,90		89,90

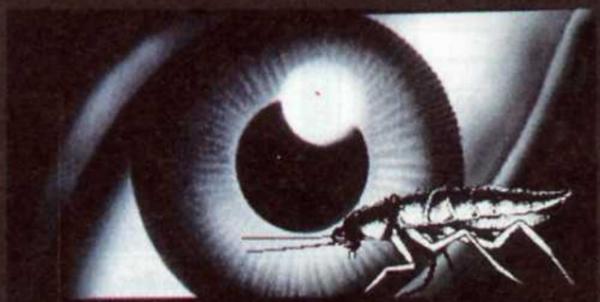
### AKTUELLE SOFTWARE BEI CPS

Programm	Amiga	C 64	ST	IBM-PC
688 Attack Submarine	SIM	69,90		79,90
AD & D Action Compilation	COM	84,90		84,90
AH 73 Thunder Hawk	SIM	74,90		74,90
Arkus A 320	SIM	99,90		99,90
Air Combat Aces	COM	79,90	79,90	89,90
Ar-Sea Supremacy	COM	79,90	59,90	89,90
Barbarian 2	ARC	69,90	69,90	
Bard's Tale 3 The	ROL	69,90	49,90	79,90
Bard's Tale Construction Kit	ROL	79,90		79,90
Bard's Tale Trilogy	ROL	89,90		89,90
Battle Isle	SIM	79,90		79,90
Battlechess 2	STR	69,90	79,90	69,90
Battlehawks 1942	SIM	69,90		69,90
Birds of Prey	SIM	84,90		84,90
Broker King	SIM	79,90		79,90
Buck Rogers	ROL	89,90	84,90	89,90
Cadaver	ADV	74,90		74,90
Cadaver Levels - The Payoff	COM	44,90		44,90
Castles	SIM	84,90		84,90
Castle Legends	STR	79,90		79,90
Centurion Defender Of Rome	SIM	69,90		79,90
Challenges	COM	84,90	64,90	84,90
Champions Of Krynn (AM 1 MB)	ROL	74,90	74,90	74,90
Chess Strikes Back (AM 1 MB)	ROL	69,90		69,90
Chess Master 3000	STR	84,90		84,90
Check Yeager's A.T. 2.0	SIM	69,90	69,90	79,90
Check Yeager's Air Combat	SIM	84,90		84,90
Civilian Aircraft Flight Trainer	SIM	89,90		89,90
Civilization	SIM	89,90		89,90
Command HQ	SIM	69,90		69,90
Conquerador	SIM	69,90	59,90	
Conquerador Scenario Disk	SIM	19,90		
Crusar for A Corpus	ADV	69,90		
Curse Of The Azure Bonds (AM 1 MB)	ROL	74,90	67,90	74,90
Death Knights Of Krynn	ROL	79,90	74,90	84,90
Destinies	ARC	84,90		84,90
Deutsches Afrika Korps	SIM	69,90		69,90
Deutsches Afrika Korps (Szenarios)	SIM	69,90		69,90
Double Double Bill	COM	84,90		84,90
Draechen Van Laas Die	ADV	69,90		69,90
Dragon Wars	ROL	74,90	49,90	74,90
Deck Tales	ARC	74,90	74,90	74,90
Dungeon Master (AM 1 MB)	ROL	74,90	74,90	74,90
Elite Plus (nur EGA/VGA)	SIM	69,90		69,90
Elite Mistress Of The Dark	ADV	79,90	59,90	79,90
Egypt Sporting Gold	COM	74,90	74,90	74,90
F 117 A Nighthawk	SIM	89,90		89,90
F 15 Strike Eagle 2	SIM	89,90		89,90
F 15 Szenario Op. Desert Storm	SIM	44,90		44,90
F 16 Combat Pilot	SIM	69,90	44,90	
F 16 Falcon Collection	COM	79,90		79,90
F 19 Stealth Fighter	SIM	79,90		79,90
Face Off Ice Hockey	SPO	64,90		64,90
Fate Gates of Dawn	ROL	79,90		79,90
Flight Of The Intruder	SIM	89,90		89,90
Football Crazy Collection No. 1	COM	69,90		69,90
Flugsimulator 4 Aircraft Designer	SIM	84,90		84,90
Flugsimulator 4 komplett deutsch	SIM	149,90		149,90
Flugsimulator Szenario Deutschland	SIM	59,90		59,90
Gateway To The Savage Frontier	ROL	69,90		79,90
Grandstand	COM	84,90		84,90
Great Courts 2	SPO	74,90		74,90
Gunship	SIM	74,90	59,90	74,90
Gunship 2000	SIM	89,90		89,90
Hard News	STR	69,90		69,90
Harpoon	SIM	84,90		109,90
Heimball	ROL	84,90		84,90
Home Alone	ARC	79,90		79,90
Imperium	SIM	69,90	69,90	74,90
Indiana Jones 3 (Lucasfilm)	ADV	67,90	67,90	67,90
Indianapolis 500	SPO	69,90		69,90
Kanar	SIM	109,90		109,90
Kathedral Die	ADV	89,90		89,90
Knights Of The Sky	SIM	84,90		84,90
Land Air Sea	COM	84,90		84,90
Legend Of Faerghail	ROL	74,90		74,90
Lemmings Data Disk	STR	49,90		49,90
Lemmings 2 - More Lemmings	STR	79,90		79,90
Links (Gold)	SPO	94,90		94,90
Loom (Lucasfilm)	ADV	74,90	74,90	74,90
Lords Of Doom	ADV	74,90	49,90	

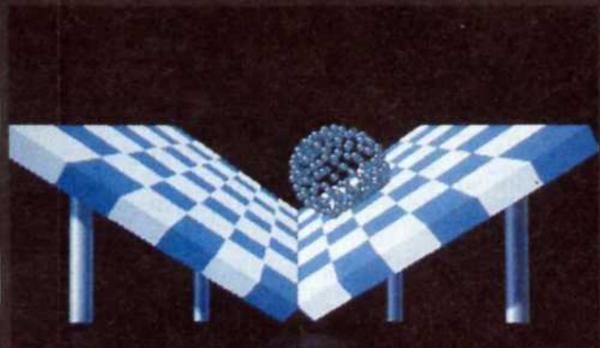
# Hallo Leute,

vom 26. bis 28.12.91 fand die wohl größte bisher dagewesene Copyparty der Amiga-Szene in einem kleinen Ort in der Nähe von Aalborg im nördlichen Dänemark statt. Laut den Veranstaltern ließen sich über 1200 Freaks dort blicken. Da die Preise für die Democompetition außergewöhnlich hoch waren (erster Platz 3000 (!) Dollar), war schon klar, daß ganz besondere 'Schmankerl' zu sehen sein würden. Die besten Demos der Party werde ich hier vorstellen. Wem es stinkt, daß schon wieder die Amiga-Szene beleuchtet wird, sollte etwas dagegen tun und uns Demos schicken. Besonders C64-, PC- und Archimedes-Stuff wird gebraucht.

**ASM**  
**Underground**  
**Postfach 870**  
**3440 Eschwege**



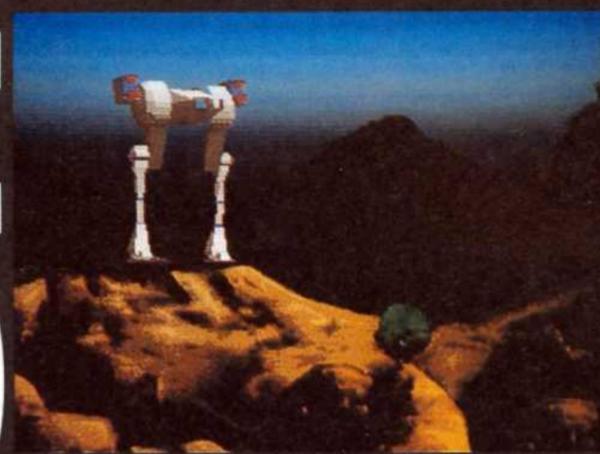
Das Intro des Silents und ... (2)



Die schiefe Ebene (2)



Man hebt ab (1)



Vektor-Roboter auf dem Hügel (3)

**ANARCHY - 3D Demo:** Dieses Demo kam leider nicht unter die ersten drei, trotzdem, meine ich, ist es wert, hier vorgestellt zu werden. Der erste Teil wird durch zorniges Techno-House untermalt. An Effekten ist folgendes enthalten: Shade-Bobs (Bobs mit einem 'Shade'-Effekt, wie man ihn von D-Paint kennt), Vektorwürfel mit Schattenwurf, Glanzvektors mit Innenansicht und einiges mehr.

**RAZOR 1911 - Voyage:** Der dritte Platz ging an die ehemalige Crackergruppe, die sich wohl nun ganz dem Democoden verschrieben hat - und das mit Erfolg. Haupteffekt ist hierbei eine recht flotte Zoomroutine, mit der gehörig 'rumgespielt' wird. Alles ist in ein ansprechendes Design mit Musik von TIP und Mantronix (Phenomena) verpackt. Erstaunlich ist, daß solch ein technisch gutes Demo aus deutschen Landen kommt (zumindest was den Code angeht). Weiter so, *Sim* und *Drake*.

**SILENTS & CRIONICS - Hardwired:** Ein Demo aus Dänemark vom Erfolgsduo Jesper Kyd und Mikael Balle hat den zweiten Platz belegt. Technisch aufwendige Effekte und ein wirklich guter Sound zeichnen das Teil aus. Beispiele: Vektorobjekte, die auf Dotebene mutieren, runde Vektorobjekte, realistische Schwerkraftsimulation etc.

**ALCATRAZ - ODYSSEY:** Der erste Preis ging an dieses Demo, das fünf(!) Disketten belegt. Es erzählt die Geschichte eines Weltraumkriegers, der ein Volk von seinen Unterdrückern befreit. Das ganze wurde in jede Menge gut gezeichneter Grafik und rasend schneller Vektorgrafik verpackt. Besonders die filmmäßigen Raumkampfscenen sind hervorragend gemacht. Mit diesen Routinen sollte man ein Spiel machen, es würde sich bestimmt lohnen!



... Crionics Demos (2)



„R“ wie Razor (3)



Shade-Bobs (4)



Nochmal Shade-Bobs (2)

Euer Lars



**Ausgewählte Spitzenspiele für den Commodore 64!**

Belgien bfr. 420 - Holland hfl. 23,50 - Italien Lit. 15.000 - Österreich öS. 145 - Schweiz sFr. 19,80

# Das C 64-Magazin auf Diskette **GOLDEN DISK 64**

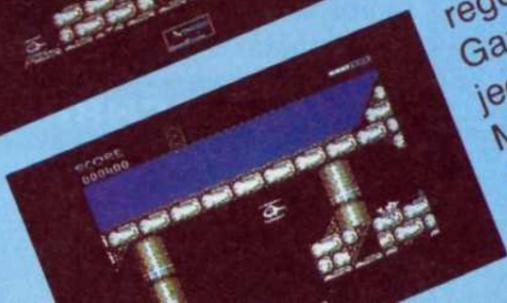
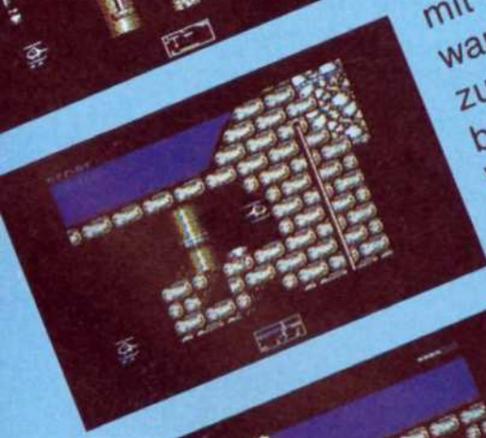


**Jeden zweiten Monat NEU!**

*Sonderausgabe  
Februar 1992*

Unverbindliche Preisempfehlung 1

Zweimonatlich erscheint diese Spezialausgabe mit ausgesuchten Spielen, die den Vergleich mit teurer Software nicht scheuen brauchen. Wieso nur 19,80 DM pro Ausgabe? Betriebsgeheimnis, wird nicht verraten! Was wir jedoch verraten dürfen, sind die vielen aufregenden Games, die es jeden zweiten Monat in Golden Disk 64 gibt!



**Heli Rescue**  
Eine gesunde  
Action und Sp

**Jetzt im Zeit-schriften-handel**

# DER MIT DER SEELE



Soul Crystal

**System:** Amiga (getestet), PC, Atari ST, C-64 Disk., **empf. VK-Preis:** 89,95 (Amiga/ST), 99,95 (PC) u. 49,95 (C-64), **Hersteller:** Starbyte Software, 4630 Bochum, **Muster von:** Hersteller.

# SPIELT



Tele-Shopping???

Das Problem kennt wohl jeder, der noch nicht das reife Alter von 18 Jahren erreicht hat: Einmal im Jahr sind Ferien, und anstatt sich vom Alltag zu erholen, muß man mit Mami und Papi als Aufseher in ein todlangweiliges Seebad oder sonst so etwas reisen. Auch Dave, der Held unserer Geschichte, kennt diese Situation zur Genüge. Und so kann man sich seine Freude vorstellen, daß er in diesem Jahr zum ersten Mal allein verreisen darf. Einen sagenumwobenen See in Schottland hat er sich als Ferienziel ausgesucht.

Die Leute dort sind, seinem ersten Eindruck zufolge, zwar etwas seltsam, und das Hotel ist auch nicht der heiße Renner, aber landschaftsmäßig kann sich das Kaff durchaus sehen lassen. Besonders der See, in dem eine versunkene Stadt liegen soll, hat es Dave angetan. Bei seiner ersten Schwimmtour zum Wasserfall wird er allerdings unter Wasser gedrückt und wacht in einer Parallelwelt wieder auf, in der es von magi-

schen Gestalten wie Einhörnern, Passwort-Elfen, Orcs und bösen Zauberern nur so wimmelt.

Dave fällt natürlich sofort einem Exemplar der letzteren Sorte in die Hände, verpfändet mittels blutiger Unterschrift seine Seele und darf nun zusehen, wie er aus dem Schlamassel wieder herauskommt - mit Seele, aber ohne den guten Herrscher zu meucheln, für dessen Tod er die Seele verpfändet hat.

## Ferien - einmal anders

Die Story hört sich für ein Adventure aus deutscher Produktion noch ganz passabel an. Auch die Benutzeroberfläche, die komplett per Maus-Click zu bedienen ist, fällt durchaus positiv auf. Vor allem, wenn man sich eine Mischung aus (ebenfalls implementierter) Tastatur- und Maussteuerung angewöhnt, kann man sich relativ fix durch die diversen Menüs bewegen.

Bei SOUL CRYSTAL handelt es sich trotz der Menüsteuerung und der kleinen Bildchen, die jeden Schauplatz begleiten, um ein reinrassiges Textadventure. Die lästige Suche nach dem richtigen Wort wird durch die vorgegebenen Vokabeln der Menüs um einiges erleichtert. Allzu komplexe Eingaben sind jedoch trotzdem nicht möglich. Lästig wird die Klickerei lediglich, wenn man ganz bestimmte diffizile Tätigkeiten erledigen will. Das dauert, wenn man nur die Maus benutzt, einfach zu lange. Dafür haben STARBYTES Leutchen die Puzzles, genau wie die Schauplätze, recht abwechslungsreich gestaltet.

Textadventures sind zwar eine vom Aussterben bedrohte Spielart, trotzdem gibt es immer wieder Programmierer, die ein Herz für verhungerte Abenteuerfrecks beweisen, indem sie versuchen, in die Fußstapfen von solchen Legenden wie Infocom oder Magnetic Scrolls zu treten. Dieses Unterfangen ist zwar an sich recht löblich, geht jedoch meistens daneben, da die „stimmungsvollen“, beziehungsweise „witzigen Texte“ (Zitat: Anleitung) oft lediglich aus einem Meer von Adjektiven bestehen, die absolut nichts aussagen - und der meistens ohnehin schon durch zu kleine und zu enge Schriftwahl kaum noch leserliche Text dadurch noch unlesbarer wird. Genau das ist leider auch bei Soul Crystal passiert. Spätestens wenn nach einer halben Stunde die Augen anfangen zu tränen, kann auch die beste Story einen noch so willigen Abenteurer nicht mehr an seinen Bildschirm fesseln. ■

Antje Hink

ÖFFNE | SCHLIESSE  
VERRIEGLE | ENTRIEGLE  
MENÜ | BEFESTIGE | BEWEGE  
SPIEL | DISK | SPEZIAL

Du wanderst eine einsame, staubige Straße entlang, die von Deinem Hotel zum Ufer von Loch Calderwood führt. Trotz der vorgerückten Abendstunde ist es immer noch angenehm warm: Der Boden strahlt all die Hitze ab, die er den ganzen sonnigen Tag hindurch gespeichert hat. Du fühlst Dich ein wenig erschöpft und denkst an Deine ausgetrocknete Kehle, die Du gern mit einem schönen Humpern eiskalten Biers ölen würdest, aber andererseits befindet sich nur ein kleines Stückchen weiter in Norden schon der Bergsee, in dem Du Deine qualmenden Füße kühlen wolltest. Falls Du Dich aber doch für einen Drink an der Hotelbar entscheiden solltest, kannst Du die Straße natürlich auch nach Westen zurückgehen.  
> Norden.

Textadventure einmal anders

## ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik .....	7
Parser/Steuerung .....	10
Handlung .....	7
Atmosphäre .....	7
Gesamtnote .....	8

»BRAUCHBAR«





Zwerg als Helden aussuchen. Wer die vierzehn Szenarien des Originalprogramms bereits durchgespielt hat, kann mit seinen voll trainierten Charakteren die zehn neuen Missionen in Angriff nehmen, die in Aufgabenstellung und Schwierigkeitsgrad ebenfalls wieder aufeinander aufbauen.

Das Ganze erinnert vom Ablauf her an den eingangs erwähnten Klassiker Mensch-ärgere-Dich-nicht: Pro Zug wird einmal gewürfelt und die Figur entsprechend der geworfenen Augenzahl bewegt. Die Bewegungspunkte müssen dabei nicht voll ausgenutzt werden. Während eines Spielzuges darf zusätzlich einmal entweder die Umgebung nach Schätzen und Tränken, oder aber nach Geheimtüren durchsucht werden. Unsichtbare Fallen und schlagkräftige Gegner sorgen dafür, daß diese Aktivitäten nicht zu ungestört ablaufen.

Bis zu vier Spieler können sich dem Spielgenuß dieses nicht allzuschweren Games hingeben, was den Spaß an dem Programm ungemein erhöht. Grafisch und soundmäßig in etwa dem ersten Teil entsprechend, weist der zweite Teil außer den (fast) völlig eingedeutschten Texten so gut wie keine Änderungen auf. Mit HeroQuest - Return of the Witch Lord bekommt man eine solide Brettspielumsetzung, die trotz des bescheidenen Regelwerks kaum Schwächen zeigt - wenn man von der ziemlich chaotischen Anleitung einmal absieht.

ah



**HEROQUEST:  
RETURN OF THE  
WITCH LORD**

System: Amiga (getestet), Atari ST,  
empf. VK-Preis: ca. 90 DM, Hersteller:  
Gremlin Graphics, Muster von:  
Die Cassette, 4050 Mjnden.

# ROLLENSPIEL MEETS MENSCH-ÄRGERE DICH-NICHT

Fortsetzungen sind momentan die große Mode, und so hat auch HeroQuest, das von GREMLIN GRAPHICS erst vor einem Jahr so erfolgreich umgesetzte Brettspiel, einen zweiten Teil erhalten.

Eigentlich handelt es sich bei dem Werk mit dem Untertitel RETURN OF THE WITCH LORD um keine richtige Fortsetzung, vielmehr enthält die Packung das ursprüngliche Originalpro-

gramm zusammen mit einer Erweiterungsdisk, auf der zusätzliche Szenarien zu finden sind.

Was Euch hier erwartet ist eine Mischung aus Brett- und Rollenspiel. Zu Beginn darf man sich, statt roter oder grüner Spielsteine, einen Barbaren, einen Zauberer, einen Elf oder einen

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik .....	6
Anleitung .....	7
Spielablauf .....	7
Motivation .....	9
Gesamtnote .....	7
<b>»BRAUCHBAR«</b>	

**ONE**

**TWO**

**THREE**

Anzeige



**ASM-Sammelordner – Wir stehen drauf! Bitte benutzen Sie die Bestellkarte!**

# QUANTITÄT STATT QUALITÄT



## BIRDS OF PREY

System Amiga, empf. VK-Preis: ca. 100 DM, Hersteller: Electronic Arts., Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.

Es war einmal ein Softwarehaus, das kündigte einen Flugsimulator an, der alles bisher dagewesene in den Schatten stellen sollte. Vierzig Flugzeuge sollten zu Verfügung stehen und alles sollte schöner und besser als bei anderen Simulationen sein. Das Dumme an Märchen ist, daß leider immer nur ein ganz ganz kleiner Teil der Realität entspricht.

Aber die guten Nachrichten zuerst. Die BIRDS OF PREY von ELECTRONIC ARTS sind nach geradezu gigantischer Produktionszeit nun doch erschienen, es können vierzig Maschinen geflogen werden, und man bekommt das zur Zeit wohl schnellste Ray-Tracing-Vektor-Demo gleich mitgeliefert.

Soviel zu den guten Nachrichten. Nachdem man sich das Demo, welches immerhin eine der zwei Disketten umfasst, angesehen hat (zwei F-16 fangen zwei MIG-29 ab), fragt man sich unwillkürlich, wie Electronic Arts es geschafft hat, so viele Flugzeuge auf eine Diskette zu quetschen. Die Frage ist schnell gelöst, wenn man sieht, daß das Cockpit für alle

Maschinen gleich aussieht und das sich die Bodendetails in engen Grenzen halten. Gut, das Flugverhalten der einzelnen Maschinen ist unterschiedlich, aber das kann für eine ernstzunehmende Simulation nicht alles sein. Keineswegs realistisch ist z.B. das bei den Bombern nur Außenbewaffnung simuliert wird, interne Zuladung aber „vergessen“ wurde. So kann der amerikanische B-2-Stealth-Bomber, der keine Außenbewaffnung tragen kann, in diesem Programm logischerweise auch nicht bewaffnet werden. Welchen Sinn macht es dann, dieses Flugzeug für einen Einsatz auszuwählen?

Technisch kann BoP leider auch nicht mithalten, da die Grafik extrem langsam und ruckelig ist. Der zugegebenermaßen recht gut gelungene Sound kann die Motivation leider auch nicht mehr steigern.

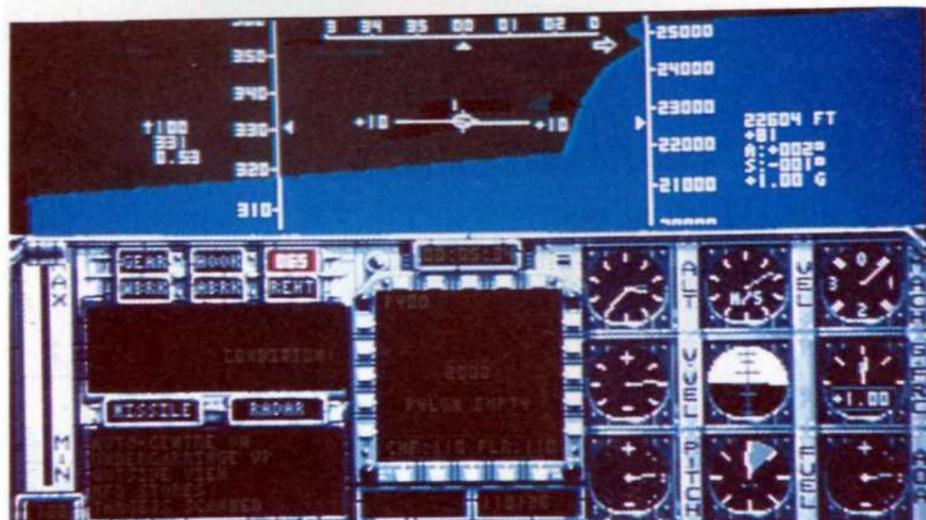
Auch wenn BoP als Luftkriegssimulation angepriesen wird, ist es eigentlich nicht mehr als ein fades Actionprogramm. Hobbyflieger sollten eine große Schleife um dieses Machwerk fliegen.

gag

### ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik .....	7
Sound .....	9
Realitätsnähe .....	4
Motivation .....	5
Gesamtnote .....	5

»DÜRFTIG«



Nicht nur vor dem Herrn sind alle gleich ... (Amiga)

## PC/IBM

3D CONSTRUCTION KIT KOMPL. DT.	139.90
7 COLOURS DT. ANL.	69.90
AD & D COLLECTION	75.90
ADVANTAGE TENNIS TOUR DT. ANL.	69.90
AIR COMBAT ACES DT. ANL.	99.90
AIR LAND SEA COMPILATION DT. ANL.	89.90
AIR LINE FLUGSIM. KOMP. DT.	69.90
ANDRETTI MARIO DT. ANL.	69.90
BANE OF COSMIC FORGE	89.90
BARD'S TALE CONSTRUCTION KIT	72.90
BARD'S TALE TRILOGY DT.	85.90
BATTLE COMMAND DT.	69.90
BATTLE ISLE DT.	79.90
BILL ELLIOTS NASCAR RACING DT.	85.90
BIRDS OF PREY DT. VGA *	79.90
BLACK GOLD KOMPL. DT.	79.90
BLOODWYCH DT.	79.90
BLUES BROTHERS DT.	69.90
BROKER KING KOMPL. DT.	69.90
BUNDESLIGA MANAGER PROF. VGA DT.	79.90
CADAVER DT. VGA	85.90
CALIFORNIA GAMES 2	69.90
CASINO	69.90
CASTLES DT. ANL.	69.90
CASTLES DATA DISK	39.90
CASTLES OF DR. BRAIN VGA	85.90
CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL.	65.90
CHESSMASTER 3000 VGA	75.90
CHIPS CHALLENGE	59.90
CIVILIZATION VGA	85.90
COMMAND H.Q. DT.	75.90
CONAN DT. ANL.	89.90
CONQUEST OF LONGBOW VGA	69.90
COUNTDOWN VGA	69.90
DARKLANDS VGA DT. ANL. *	85.90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	69.90
DER RASENDE REPORTER DT.	65.90
EARL WEAVER 2.0 VGA	69.90
ECO QUEST VGA	85.90
ELITE GOLD VGA VERS. DT.	85.90
ELVIRA KOMPL. DT. VGA	89.90
ELVIRA 2 - THE JAWS OF CERBERUS - *	89.90
EYE OF BEHOLDER KOMPL. DT. VGA	85.90
EYE OF THE BEHOLDER 2 VGA	69.90
EZ COSMOS DT. ANL.	109.90
F14 TOMCAT VGA	79.90
F15 STRIKE EAGLE 2 DT. ANL.	89.90
F15 SCENERY OPERATION DESERT STORM	39.90
F117 A NIGHTHAWK 2.0 DT.	65.90
FLUGSIMULATOR 4.0 KOMPL. DT.	139.90
FORMULA ONE GRAND PRIX DT. ANL.	85.90
FS 4.0 SCENERY DEUTSCHLAND	52.90
FS 4.0 SCENERY GREAT BRITAIN	79.90
FS 4.0 SOUND GRAPHICS UPGRADE	65.90
GATEWAY TO SAVAGE ...	69.90
GODFATHER DT. ANL. *	69.90
GREAT COURTS 2 DT.	69.90
GUNSHIP 2000 DT.	69.90
HARD NOVA DT. ANL.	85.90
HEART OF CHINA VGA	69.90
HOME ALONE DT. ANL.	69.90
IMMORTAL DT.	69.90
INDIANA JONES 3 EGA VERSION	69.90
INDIANA JONES 3 ADV. VGA VERSION	85.90
INDIANA JONES 4 ENGL. VGA *	75.90
INTELLIGENT GAMES	69.90
JETFIGHTER 2 VGA	85.90
KAISER KOMPL. DT.	99.90
KATHEDRALE KOMPL. DT. VGA	85.90
KINGS QUEST 5 KOMPL. DT. VGA HD	95.90
LAFFER UTILITIES	85.90
LARRY 1 VGA VERS.	85.90
LARRY 3 KOMPL. DT. VERS.	85.90
LARRY 5 VGA HD DT. Anleitung	85.90
LEMPEREUR	89.90
LEMMINGS DT.	75.90
LEMMINGS DATA DISK	59.90
LES MANLEY: LOST IN L. A. VGA	75.90
LEXICROSS DT. ANL.	69.90
LHX ATTACK CHOPPER VGA	69.90
LIFE & DEATH 2 - THE BRAIN-	79.90
LINKS NUR VGA	39.90
LINKS SCENERY BAY HILL CLUB	39.90
LINKS SCENERY BOUNTIFUL	39.90
LINKS SCENERY FIRESTONE	39.90
LINKS SCENERY HYATT DORADO	39.90
LINKS SCENERY PINEHURST	39.90
LOGICAL DT.	59.90
LONE WOLF DT. ANL.	69.90
LOOM KOMPL. DT.	69.90
M1 TANK PLATOON DT. ANL.	84.90
MAD T V DT.	85.90
MAGNETIC SCROLL COMPILATION	79.90
MANIAC MANSION KOMPL. DT. EGA	69.90
MARTIAN MEMORANDUM	89.90
MAUPITI ISLANDS DT. *	75.90
MEGA FORTRESS	79.90
MEGA TRAVELLER 2 DT. VGA	75.90
MERCHANT COLONY DT.	75.90
MICROPROSE GOLF DT. ANL. *	85.90
MIGHT & MAGIC 3	79.90
MIKE DITKA FOOTBALL	75.90
MONKEY ISLAND 2 VGA ENGL.	69.90
MONKEY ISLAND 2 KOMPL. DT. VGA *	89.90
MOVIE PREMIER COLLECTION	75.90
NO GREATER GLORY	85.90
NOVA 9 VGA	119.90
PC GLOBE 4.0 KOMPL. DT.	59.90
PC SKAT KOMPL. DT.	59.90
PGA GOLF PLUS INCL. SCENERY DT.	75.90
PGA TOUR GOLF COURSE DISK	39.90
POLICE QUEST 3 VGA HD	85.90
POOLS OF DARKNESS VGA	69.90
PORTS OF CALL DT. ANL.	79.90
POWERMONGER DT. ANL. *	75.90
RAILROAD TYCOON DT.	84.90
RED BARON VGA KOMPL. DT.	89.90
RETURN OF MEDUSA KOMPL. DT.	79.90
RIDERS OF ROHAN DT. VGA	79.90
RISE OF THE DRAGON DT. VGA	85.90
ROBIN HOOD DT. ANL.	69.90
SECRET OF MONKEY ISLANDS DT. VERS.	78.90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE	85.90
SECRET WEAPONS SCENERY P38	35.90
DT. HANDBUCH SECRET WEAPONS	24.90
SHADOW SORCERER VGA	75.90
SHANGHAI 2 DT. ANL.	89.90
SILENT SERVICE 2 DT	89.90
SIM AN T ENGL. VGA	79.90
SIM CITY/POPULOUS COMPILATION DT.	79.90
SIM EARTH DT. VERS. VGA	89.90
SPACE QUEST 1 VGA	85.90
SPACE QUEST 3 KOMPL. DT.	85.90
SPACE QUEST 4 KOMPL. DT. VGA	85.90
SPACE SHUTTLE DT. ANL. VGA *	119.90
SPELLCASTING 101 VGA	69.90
SPELLCASTING 201	75.90
SPEEDBALL 2 DT.	75.90
SPIRIT OF ADVENTURE KOMPL. DT.	75.90
STARBYTE NO. 1 COLL. KOMPL. DT.	79.90

## PC/IBM

STARBYTE SUPERSOCCER DT.	79.90
STARTREK VGA	72.90
STEIGENBERGER HOTELMANAGER DT.	59.90
STRIKE 2 DT. ANL. VGA	69.90
TEAM SUZUKI DT.	75.90
TERMINATOR 2	69.90
TEST DRIVE 2 COLLECTION	79.90
TEST DRIVE 3 VGA	69.90
THEIR FINEST HOUR	69.90
THEIR FINEST HOUR MISSION DISK	39.90
THE QUEST FOR ADVENTURE DT. *	99.90
THUNDERHAWK AH 73 M	85.90
TIME QUEST VGA	79.90
TONY LA RUSSAS BASEBALL	79.90
TV SPORTS BOXING DT. ANL.	85.90
TV SPORTS BASEBALL DT. ANL.	75.90
ULTIMA -MARTIAN DREAMS-	72.90
ULTIMA 6	79.90
ULTIMA 7	85.90
UMS 2 DT. ANL.	99.90
UNCHARTED WATERS	65.90
WARLORDS	75.90
WAYNE GRETZKY 2 ICEHOCKEY	85.90
WILD WEST WORLD KOMPL. DT.	89.90
WILLY BEAMISH VGA HD	72.90
WING COMMANDER VGA	79.90
WING COMMANDER 2 VGA	79.90
WING COMM. 2 SPECIAL OPERATIONS	45.90
WING COMM. 2 SPEECH PACK	39.90
-386/486 SOUNDBLASTER	39.90
WING COMMANDER MISSIONS 1 & 2 JE	75.90
WINTER CHALLENGE DT. ANL. VGA	75.90
WINZER KOMPL. DT.	85.90
WIZARDRY 7 VGA *	75.90
WONDERLAND VGA	75.90
WRATH OF THE DEMON	75.90
YEAGER AIR COMBAT DT. VGA	75.90
ZAK MC CRACKEN KOMPL. DT.	65.90

## PC/IBM SONDERPOSTEN

3D POOL BILLARD	29.90
ADV. TACTICAL FIGHTER 2	29.90
BARDS TALE 2	29.90
BLOOD MONEY	29.90
BUDOKHAN	29.90
CARRIER COMMAND	29.90
CODENAME ICEMAN - SIERRA -	49.90
CONFLICT EUROPE	29.90
CRASH COURSE	29.90
DEFENDER OF THE CROWN	29.90
FERRARI FORMULA 1	29.90
HEROES OF THE LANCE	29.90
IRON LORD	29.90
JETFIGHTER 1	29.90
KLAX	29.90
KULT	29.90
LARRY 3 ENGL.	39.90
M.U.D.S. NUR 3.5"	29.90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	24.90
PLANETFALL -INFOCOM-	29.90
POPULOUS DT.	29.90
POPULOUS SCENERY	16.90
SHUFFLEPACK CAFE	29.90
SKI OR DIE	29.90
STORMOVIK SU 25	29.90
SPEEDBALL 1	29.90
TV SPORTS FOOTBALL	29.90
WATERLOO	29.90
WISHBRINGER -INFOCOM-	29.90
XENON 1 5.25 & 3.5"	29.90
XENON 2 MEGABLAST	29.90
ZORK 1 - 3 je	29.90

## CD-ROM

JONES IN THE FAST LANE	95.90
STELLAR 7	95.90

**IN KÜRZE WERDEN ERSCHEINEN:**

KINGS QUEST 5	99.90
LARRY 5	99.90
SPACE QUEST 4	99.90
ULTIMA 6 & WING COMMANDER 1	129.90
WING COMMANDER INCL. MISSION 1 & 2	129.90

- VORBESTELLUNGEN MÖGLICH -

## SOUNDKARTEN/ZUBEHÖR

PC SOUNDMAN INCL. BOXEN	239.90
AD LIB KARTE MIT COMPOSER	299.90
AD LIB KARTE MIT JUKEBOX DT.	149.90
AD LIB KARTE GOLD VERSION 1000	469.90
CD ROM LAUFWERK INTERN	679.90
DISKBOX FÜR 80 STÜCK 3.5"/SCHLOSS	19.90
DISKBOX FÜR 100 STÜCK 5.25"/SCHLOSS	19.90
ELIMINATOR GAMECARD GRAVIS	69.90
INFRAROTMAUS Z-NIX	129.90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR BLAU	69.90
INCL. GAMECARD	79.90
JOYSTICK GRAVIS -SCHWARZ-	85.90
JOYSTICK GRAVIS -TRANSPARENT-	85.90
JOYSTICKVERLÄNGERUNG 15-POLIG	24.90
MAUSMATTE	6.90
SOUNDBLASTER 2.0 DEUTSCHE VERS.	299.90
SOUNDBLASTER PRO DEUTSCHE VERS.	599.90
SOUNDBLASTER 2.0 IMPORT VERS.	249.90
SOUNDBLASTER PRO IMPORT VERS.	449.90
SOUNDBLASTER DEVELOPM. KIT	179.90
SOUNDMASTER 2 COVOX	399.90
ROLAND LAPC 1 & MIDI	849.90
ROLAND MIDIBOX MCB 1	269.90
THUNDERBOARD - SOUNDKARTE -	249.90
WINDOWS 3.0 INCL. MAUS	235.90

## APPLE/MAC

BATTLECHESS	69.90
CURSE OF THE AZURE BONDS	79.90
FLIGHT SIMULATOR 4.0	129.90
GRAND PRIX CIRCUIT	69.90
INDIANA JONES 3 ADV.	79.90
JACK NICLAS GOLF	79.90
PGA TOUR GOLF	79.90
POOL OF RADIANCE	79.90
RISE OF THE DRAGON	79.90
RISK - BRETTSPIELUMSETZUNG -	69.90
SECRET OF SILVER BLADES	79.90
SIM EARTH	85.90
SPACE QUEST 4	85.90
STARFLIGHT	89.90
STRATEGO	79.90
UNIVERSAL MILITARY SIMULATOR	79.90

## LEERDISKETTEN

3.5" 2 DD NoName 10er	9.90
3.5" 2 HD NoName 10er	19.90
5.25" 2 DD NoName 10er	5.90
5.25" 2 HD NoName 10er	12.90



# WIAL-VERSAND SERVICE

Andreas Albert + Partner

Liegnitzerstraße 13  
8038 GRÖBENZELL

Telefon: 081 42/90 11 & 8079

Telefon: 081 42/82 73

Telefax: 081 42/5 46 54



## C64 Disketten

3D CONSTRUCTION KIT DT.	79,90
ALIEN STORM	38,90
BATTLE COMMAND DT. ANL.	38,90
BLACK GOLD KOMPL. DT.	45,90
BORSENFIEBER KOMPL. DT.	49,90
BUCK ROGERS	59,90
BUDOKHAN DT. ANL.	49,90
BUNDESLIGA MANAGER KOMPL. DT.	38,90
CHAMPIONS OF KRYNN DT.	59,90
CHART ATTACK DT. ANL.	54,90
CISCO HEAT	38,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT.	59,90
CURSE OF THE AZURE BONDS DT.	57,90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	59,90
DER PREIS IST HEISS KOMPL. DT.	24,90
DINGSDA KOMPL. DT.	34,90
DOUBLE DRAGON 3 *	38,90
ELVIRA KOMPL. DT.	54,90
ELVIRA ARCADE ACTION	39,90
EXILE DT. ANL.	44,90
FINAL FIGHT DT.	38,90
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER	59,90
GLUCKSRAD KOMPL. DT.	24,90
GUNSHIP DT.	47,90
HERO QUEST BRETTSPIELUMSETZG. DT.	38,90
HERO QUEST RETURN OF WITHLORD	28,90
HUDSON HAWK DT. ANL.	38,90
JAMES POND COLLECTION	54,90
LAST NINJA 3 DT.	37,90
LORDS DT. ANL.	49,90
MANCHESTER UNITED EUROPE DT.	38,90
MANIAC MANSION KOMPL. DT.	54,90
MAX PACK DT. ANL.	49,90
MEGA TWINS *	38,90
MOONFALL DT.	38,90
NORTH AND SOUTH DT.	37,90
OIL IMPERIUM DT.	36,90
OUTRUN EUROPE DT.	42,90
P. P. HAMMER DT. ANL.	35,90
PANG CARTRIDGE DT.	49,90
PIRATES DT.	47,90
PITFIGHTER	39,90
POOLS OF RADIANCE	58,00
POWER UP COMPILATION	49,90
POWERHITS COMPILATION	59,90
PROJECT: STEALTH FIGHTER DT.	49,90
RAINBOW COLLECTION DT.	40,90
RALF GLAU EDITION KOMPL. DT.	64,90
RBI 2 BASEBALL DT.	39,90
RETURN OF MEDUSA DT. *	47,90
ROBOCOP 2 DT. CARTRIDGE	49,90
ROBOZONE DT.	38,90
RODLAND DT.	38,90
ROLLING RONNY DT.	38,90
RUGBY THE WORLD CHAMPIONSHIP DT.	39,90
SHADOW DANCER DT.	38,90
SHADOW OF THE BEAST CARTRIDGE	49,90
SIMPSONS DT.	38,90
SMASH TV DT. ANL.	38,90
SOCCER STAR COMPILATION	47,90
SPEEDBALL 2 DT.	39,90
SPIRIT OF ADVENTURE KOMPL. DT. *	47,90
SPOT DT.	37,90
STARBYTE NO. 1 COLLECTION	49,90
STARBYTE SYPERSOCCER DT. *	47,90
STEIGENBERGER HOTELMAN. KOMPL. DT. *	38,90
SUPER SIM PACK DT.	49,90
SUPREMACY	59,90
SWAP DT.	38,90
SYSTEM 3 PACK	54,90
TERMINATOR 2	45,90
TESTDRIVE 2 COLLECTION	59,90
THE OATH DT. *	38,90
THUNDERJAWS	38,90
TURBO CHARGE	38,90
TURTLES 2	40,90
VOLFIELD	40,90
WETTEN DAS ...?	34,90
WINZER KOMPL. DT. *	45,90
W.W.F. WRESTLING	42,90
ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT.	54,90

## ATARI/AMIGA

3D CONSTRUCTION KIT DT. VERS.	99,90	129,90
4D SPORTS BOXING DT. ANL.	59,90	59,90
4 WHEEL DRIVE COMP. DT. ANL.	79,90	79,90
7 COLOURS DT. ANL.	54,90	54,90
ABANDONED PLACES DT. ANL.	72,90	72,90
ADVANTAGE TENNIS TOUR DT.	54,90	54,90
AIRBUS 320 1MB DT.	95,90	95,90
AIR LAND SEA COMPILATION	79,90	79,90
INCL. 688 ATTACK/INDY 500/INTERCEPTOR	59,90	59,90
AGONY DT. ANL.	59,90	59,90
ANOTHER WOLRD DT. ANL.	59,90	59,90
APIDYA *	65,90	65,90
BABY JOE DT.	89,90	89,90
BANE OF COSMIC FORGE 1 MB	65,90	65,90
BARDS TALE 3 DT. ANL.	89,90	89,90
BATTLECHESS 2 DT. ANL.	65,90	65,90
BATTLE ISLE DT.	59,90	59,90
BIG BUSINESS DT. ANL.	54,90	54,90
BIRDS OF PREY 1MB	75,90	75,90
BLACK GOLD KOMPL. DT.	69,90	69,90
BLUES BROTHERS DT.	59,90	59,90
BOSTON BOMB CLUB	59,90	59,90
BUG BOMBER DT. ANL.	59,90	59,90
BUNDESLIGA MANAGER PROF. DT.	69,90	69,90
CADAVER NEW LEVELS DT.	39,90	39,90
CASH KOMPL. DT.	59,90	59,90
CASTLES DT. 1MB *	65,90	65,90
CELTIC LEGENDS DT.	72,90	72,90
CENTURION DEF. OF ROME DT.	59,90	59,90
CHAMPIONS OF KRYNN 1MB DT.	69,90	69,90
CHAOS ENGINE DT. *	65,90	65,90
CHAOS STRIKES BACK 1 MB	59,90	59,90
CISCO HEAT	59,90	59,90
CONQUESTADOR DT. *	65,90	65,90
CRUISE FOR A CORPS KOMPL. DT.	65,90	65,90
CURSE OF AZURE BONDS DT. ANL.	69,90	69,90
DAS BOOT	69,90	69,90
DEATH KNIGHTS OF KR. KOMPL. DT. 1MB	69,90	69,90
DER PREIS IST HEISS DT. VERS.	37,90	37,90
DEUTEROS DT. ANL.	75,90	75,90
DOUBLE DRAGON 3	59,90	59,90
ELF DT. ANL.	59,90	59,90
ELITE DT. ANL.	65,00	65,00
ELVIRA DT. 1 MB	65,90	65,90
ELVIRA 2 KOMPL. DT. 1 MB *	75,90	75,90
EXILE	59,90	59,90
F-15 STRIKE EAGLE 2 DT. 1MB	75,90	75,90
F-19 STEALTH FIGHTER DT.	69,90	69,90
FACE OFF - ICEHOCKEY - DT.	65,90	65,90
FACE OFF - ICEHOCKEY - ENGL. ANL.	49,90	49,90
FANTASTIC VOYAGE 1 MB	75,90	75,90
FAR WEST DT. ANL.	54,90	54,90
FATE GATES OF DAWN DT.	69,90	69,90
FIGHTER COMMAND DT.	65,90	65,90
FIGHTER DUEL	75,90	75,90
FINAL FIGHT DT.	59,90	59,90
FIRST SAMURAI DT.	69,90	69,90
FLAMES OF FREEDOM DT.	75,90	75,90
FOOTBALL CRAZY COLLECTION DT.	65,90	65,90
FORMULA 1 GRAND PRIX DT.	72,90	72,90
FORT APACHE	75,90	75,90
GAUNTLET 3 DT. ANL.	59,90	59,90
GLUCKSRAD KOMPL. DT.	37,90	37,90
GODFATHER - DER PATE DT. ANL.	69,90	69,90
GODS DT.	65,90	65,90
GOLF -MICROPROSE- DT. ANL.	75,90	75,90
GREAT COURT 2 DT.	65,90	65,90
HAGAR DER SCHRECKLICHE DT. ANL.	65,90	65,90
HARD NOVA DT. ANL.	59,90	59,90
HEART OF CHINA 1 MB DT. ANL.	79,90	79,90
HEIMDALL DT. VERSION	75,90	75,90
HERO QUEST BRETTSPIEL DT.	59,90	59,90
HERO QUEST-RETURN TO WITHLORD	39,90	39,90
HUDSON HAWK DT. ANL.	65,90	65,90
HUNTER DT. ANL.	65,90	65,90
INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL. DT.	65,90	65,90
INTELLIGENT GAMES DT. ANL.	65,90	65,90
JAMES BOND COLLECTION	65,90	65,90
JIMMI WHITES SNOOKER DT.	69,90	69,90
KATHEDRALE KOMPL. DT.	85,90	85,90
KICK OFF 2 RETURN TO EUROPE	24,90	24,90
KINGS QUEST 5 1 MB	85,90	85,90
KNIGHTS OF THE SKY DT. 1 MB	75,90	75,90
LARRY 5 1 MB	85,90	85,90
LAST NINJA 3 DT.	65,90	65,90
LEANDER DT.	59,90	59,90
LEGEND OF FAIRGHAIL KOMPL. DT.	59,90	59,90
LEISURE SUIT LARRY 3 KOMPL. DT.	85,90	85,90
LEMMINGS DT.	59,90	59,90
LEMMINGS DATA	59,90	59,90
LETHAL XCESS DT. ANL.	59,90	59,90
LIFE & DEATH 1 MB	59,90	59,90
LOGICAL DT. ANL.	59,90	59,90
LOOM KOMPL. DT.	69,90	69,90
LORD OF THE RINGS DT. *	69,90	69,90
LOTUS TURBO 2 DT.	59,90	59,90
M1 TANK PLATOON DT.	72,90	72,90
MAD TV DT. 1MB	75,90	75,90
MAGIC GARDEN DT. ANL.	59,90	59,90
MAGIC POCKETS DT.	59,90	59,90
MAGNETIC SCROLL COMPILATION	75,90	75,90
MANCH. UNITED EUROPE DT.	59,90	59,90
MANIAC MANSION KOMPL. DT.	69,90	69,90
MAX PACK INCL. TURRICAN 2	75,90	75,90
MERCS DT. ANL.	59,90	59,90
MEGA LO MANIA DT.	65,90	65,90
MEGA TWINS DT. ANL.	59,90	59,90
MIG 29 SUPERFULCRUM DT.	89,90	89,90
MIGHT AND MAGIC 3 1 MB *	79,90	79,90
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. 1 MB *	79,90	79,90
MOONFALL DT.	59,90	59,90
MOONSTONE	69,90	69,90
NEBULUS 2	59,90	59,90
NIGHTMARE	69,90	69,90

## ATARI/AMIGA

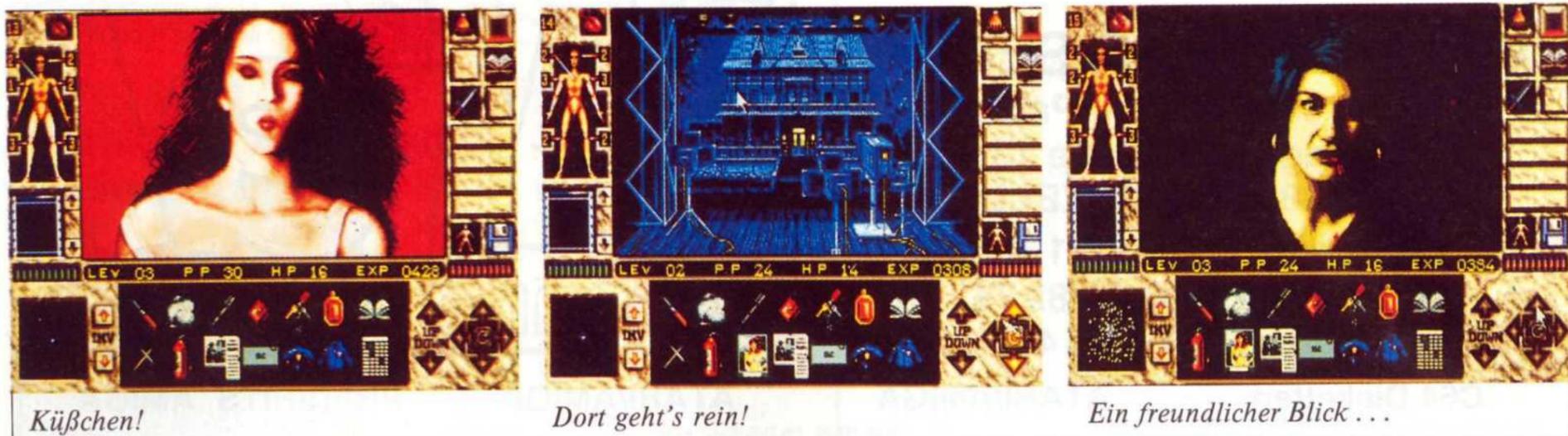
ON THE ROAD KOMPL. DT.	69,90	69,90
OUTRUN EUROPE DT.	59,90	59,90
PEGASUS DT. ANL.	59,90	59,90
PGA TOUR GOLF DT.	59,90	59,90
PIRATES DT. ANL.	65,90	65,90
POLICE QUEST 2 1 MB	89,90	89,90
POOL OF DARKNESS 1 MB *	69,90	69,90
POOL OF RADIANCE DT.	59,90	59,90
POPULOUS 2 DT.	65,90	65,90
POWERMONGER DATA DISK DT. *	39,90	39,90
PROJECT PROMETHEUS KOMPL. DT.	65,90	65,90
RAILROAD TYCOON DT. 1 MB	75,90	75,90
RAINBOW COLLECTION DT.	49,90	49,90
RBI 2 BASEBALL DT. ANL.	74,90	74,90
REALMS DT. ANL.	69,90	69,90
RED BARON 1MB	79,90	79,90
RETURN OF MEDUSA DT.	69,90	69,90
RISE OF THE DRAGON 1 MB	85,90	85,90
RISKANT KOMPL. DT.	47,90	47,90
ROBOCOP JAMES POND 2-	59,90	59,90
ROBOCOP 3 KOMPL. DT.	59,90	59,90
ROBOZONE DT.	65,90	65,90
RODLAND DT. ANL.	59,90	59,90
ROLLING RONNIE	59,90	59,90
R-TYPE 2 DT. ANL.	65,90	65,90
SECRET OF MONKEY ISL. 1MB DT.	78,90	78,90
SECRET OF SILVER BLADES 1 MB	69,90	69,90
SHADOW DANCER DT. ANL.	59,90	59,90
SHANGHAI 2 *	75,90	75,90
SILENT SERVICE 2 DT. 1 MB	75,90	75,90
SIM CITY/POPULOUS COMPIL. DT.	74,90	74,90
SIM EARTH DT. *	75,90	75,90
SIMPSONS DT.	59,90	59,90
SOCCER STAR COMPILATION	65,90	65,90
SPACE 1889	65,90	65,90
SPACE QUEST 4 1 MB *	69,90	69,90
SPECIAL FORCES 1 MB DT. ANL. *	75,90	75,90
SPEEDBALL 2 DT. ANL.	65,90	65,90
SPIRIT OF ADVENTURE KOMPL. DT.	69,90	69,90
STARBYTE NO. 1 COLL. KOMPL. DT.	69,90	69,90
STARBYE SUPERSOCCER DT.	69,90	69,90
STARFLIGHT 2 DT.	65,90	65,90
STEIGENBERGER HOTELMAN. DT.	54,90	54,90
STRATEGO	59,90	59,90
STRIKE FLEET DT.	59,90	59,90
SUPAPLEX DT. ANL.	59,90	59,90
SUPER SPACE INVADERS	59,90	59,90
SUSPICIOUS CARGO DT.	59,90	59,90
TERMINATOR 2	59,90	59,90
TESTDRIVE 2 COLLECTION	75,90	75,90
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	69,90	69,90
THEIR FINEST HOUR MISSION	39,90	39,90
THE QUEST FOR ADVENTURE *	79,90	79,90
THUNDERHAWK AH 73 M	69,90	69,90
TIP OFF DT.	59,90	59,90
TRADERS DT.	59,90	59,90
TURTLES 2 *	69,90	69,90
ULTIMA 6 * 1 MB	65,90	65,90
USS JOHN YOUNG 2 DT. ANL.	65,90	65,90
UTOPIA DT.	72,90	72,90
VOLFIELD	75,90	75,90
VROOM DT. *	59,90	59,90
WARLORDS 1 MB	37,90	37,90
WAYNE GRETZKY 2 ICEHOCKEY 1 MB	69,90	69,90
WETTEN DAS ...??	65,90	65,90
WILLY BEAMISH 1 MB	75,90	75,90
WILD WEST WORLD KOMPL. DT.	65,90	65,90
WINZER KOMPL. DT.	69,90	69,90
WOLFPACK DT. 1 MB	65,90	65,90
WONDERLAND 1 MB	79,90	79,90
W.W.F. WRESTLING	65,90	65,90
ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT.	64,90	64,90

## PREISHITS AMIGA

HOSTAGES	24,90
IMMORTAL 1 MB DT.	29,90
IMPOSSIBLE MISSION 2	24,90
INDIANA JONES ACTION	29,90
IRON LORD	29,90
ISHIDO - WAY OF STONES -	29,90
JET - SUBLOGIC -	29,90
KLAX	29,90
KULT	29,90
LAST NINJA 2	24,90
LEATHER GODDES OF PHOBOS -INFOCOM-	29,90
LEISURE SUIT LARRY 3	44,90
LOMBARD RAC RALLEY	29,90
LOOPZ	29,90
LOST PATROL	29,90
MICROPROSE SOCCER	24,90
MIDNIGHT RESISTANCE	29,90
MIG 29 CODEMASTERS	24,90
MIGHTY BOMB JACK	24,90
MYSTICAL	24,90
NEW ZEALAND STORY	29,90
NORTH & SOUTH	29,90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	24,90
ONSLAUGHT	29,90
OPERATION HARRIER	24,90
PANG	29,90
PLANETFALL	29,90
PLOTTING	29,90
POPULOUS DT.	29,90
POPULOUS DATA	16,90
POWERDRIFT	29,90
POWERDROME	19,90
POWERMONGER	24,90
RAMBO III	29,90
RICK DANGEROUS 1	29,90
ROBOCOP 2	29,90
ROCKET RANGER DT. VERSION	29,90
ROCKSTAR	17,90
ROCK 'N' ROLL	24,90
RODEO GAMES	29,90
R-TYPE	24,90
RVF HONDA	29,90
SHADOW OF THE BEAST 1	29,90
SHERMAN M4	29,90
SHINOBI	29,90
SHUFFLEPACK CAFE	29,90
SINBAD	29,90
SILENT SERVICE 1	34,90
SILKWORM	24,90
SIMULCRA	24,90
SINBAD	29,90
SKI OR DIE DT.	29,90
SKYCHASE	29,90
SPEEDBALL	29,90
SPEEDBALL 2 DT. ANL.	45,90
STARFLIGHT	29,90
STARGLIDER 2	29,90
STUNT CAR RACER	29,90
SUMMER EDITION	29,90
SUPER HANG ON	24,90
TENNIS CUP	29,90
TEST DRIVE 2	29,90
TOM AND THE GHOST	29,90
TURBO OUTRUN	29,90
TV SPORTS FOOTBALL	29,90
THYPOON THOMPSON	29,90
TURRICAN 1	24,90
TWINWORLD	29,90
UNREAL	29,90
WATERLOO	29,90
WINGS OF DEATH	29,90
WISHBRINGER -INFOCOM-	29,90
WORLD CLASS LEADERBOARD	28,90
ZOMBIE	29,90
ZORK 1-3 JEWELS	29,90

## PREISHITS AMIGA

3D POOL BILLARD	29,90
ADVANCED TACTICAL FIGHTER 2	29,90
ALL TIME FAVORITES COMPILATION	29,90
ARKANOID REV. OF DOH	24,90
BATMAN THE MOVIE	29,90
BATTLECOMMAND	29,90
BEACH VOLLEY	34,90
BLADES OF STEEL ICEHOCKEY	24,90
BLAZING THUNDER	29,90
BLOODMONEY	29,90
BLOODWYCH	29,90
BRAT	29,90
BUBBLE BOBBLE	29,90
BUDOKHAN	29,90
CABAL	29,90
CADAVER KOMPL. DT.	45,90
CALIFORNIA GAMES	24,90
CARRIER COMMAND	29,90
CASTLE MASTER	24,90
CHUCK YEAGERS 2.0	29,90
CLOUD KINGDOM	29,90
CONFLICT EUROPE	29,90
CONQUEROR	29,90
DEADLINE -INFOCOM-	29,90
DEFENDER OF THE CROWN	2



# Schwarzer Engel



**ELVIRA -  
JAWS OF  
CERBERUS**

**System:** PC (VGA, Adlib, Soundblaster, Roland), empf. VK-Preis ca. 120 Mark, **Hersteller:** Accolade, England, **Muster von:** Hersteller.

Ein Rollenspiel ganz besonderer Art kommt da aus dem nebligen England von ACCOLADE in die Regale der örtlichen Softwareläden. Nach langer Ankündigung ist ELVIRA II da, Untertitel: THE JAWS OF CERBERUS.

Zur Story: Als Spieler hat man die ehrenvolle Aufgabe, die verschollene Elvira zu finden.

Die wird durch irgendwelche bösen Mächte in einem ihrer Filmstudios festgehalten und kann sich nicht selbst befreien. In den Studios werden zur Zeit drei Horrorstreifen gedreht, und in den dort aufgestellten Kulissen gilt es rumzustöbern. Allerdings ist Vorsicht geboten. Die bösen Mächte, die die 'Queen' festhalten, haben auch von den Pappkameraden im Studio Besitz ergriffen und hauchen ihnen ein nicht gerade friedfertiges Leben ein. So kann es schnell

geschehen, daß man durch einen der Untoten, Ritter, Vampire, Geister und Ghouls ums Leben kommt und wieder bei der letzten Speicherung beginnen muß. Was, nicht abgespeichert? So'n Pech aber auch... Die erste kleine Hürde muß gleich zu Beginn genommen werden, wenn es heißt, sich zu den Studios Zutritt zu verschaffen. Ein kleiner Tip: Manchmal sind auch kleine Steine von großem Nutzen.

Insgesamt gesehen besticht das Rollenspiel-Adventure, oder wie man das auch immer nennen soll, durch seine dichte Atmosphäre. Die Jungs von *Hor-*

*rorsoft* haben sich wirklich ins Zeug gelegt und das Ganze sehr filmähnlich gestaltet. Von Schockeffekten bis zur nervenaufreibenden Musik ist alles vorhanden, was des Horrorfans Herz begehrt. Natürlich stimmt auch die Qualität der Grafik, was will man mehr?

lar

**ASM-WERTUNG von 0 bis 12**

Grafik .....	10
Steuerung .....	Icons
Handlung .....	9
Atmosphäre .....	10
Gesamtnote .....	9

**»PRIMA«**

# Märklin läßt schön grüßen



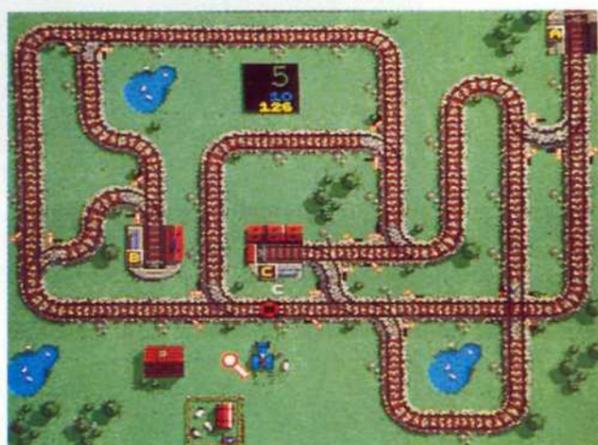
**LOCOMOTION**

**System:** Amiga, empf. VK-Preis ca. 80 Mark, **Hersteller:** Kingsoft, 5100 Aachen, **Muster von:** Hersteller

Sicher erinnert sich jeder von Euch noch an die gute alte Zeit, als es noch keine Homecomputer gab und man darauf angewiesen war, sich auf andere Weise seine freien Minuten um die Ohren zu schlagen. Wer damals eine Modelleisenbahn hatte, war fein raus.

In diese Zeit setzt uns KINGSOFT mit ihrem neuesten Game LOCOMOTION, von dem wir eine Vorversion bekommen haben, zurück.

Hierbei geht es darum, kleine Lokomotiven auf einer Modelleisenbahnanlage so von einem Bahnhof zum anderen zu lotsen, daß die Züge nicht miteinander kollidieren. Natürlich läuft nebenbei noch unbarmherzig ein Zeitlimit ab, in den höheren Spielstufen wurden zusätzlich weitere Schikanen eingebaut.



Tuff, tuff, die Eisenbahn...

Um die ganze Sache noch ein wenig abwechslungsreicher zu gestalten, wird noch ein Editor mitgeliefert, mit dem man eigene Parcours zusammenstellen kann.

Zugegeben, die Idee ist wirklich nicht schlecht, und man kann dem Game einen gewissen Spielspaß nicht ableugnen. Allerdings krankt die ganze Geschichte mal wieder gewaltig an der technischen Umsetzung. Erstes Manko ist die Grafik. Sie ist zumindest in der Beta-Fassung recht öde und einfalllos gezeichnet.

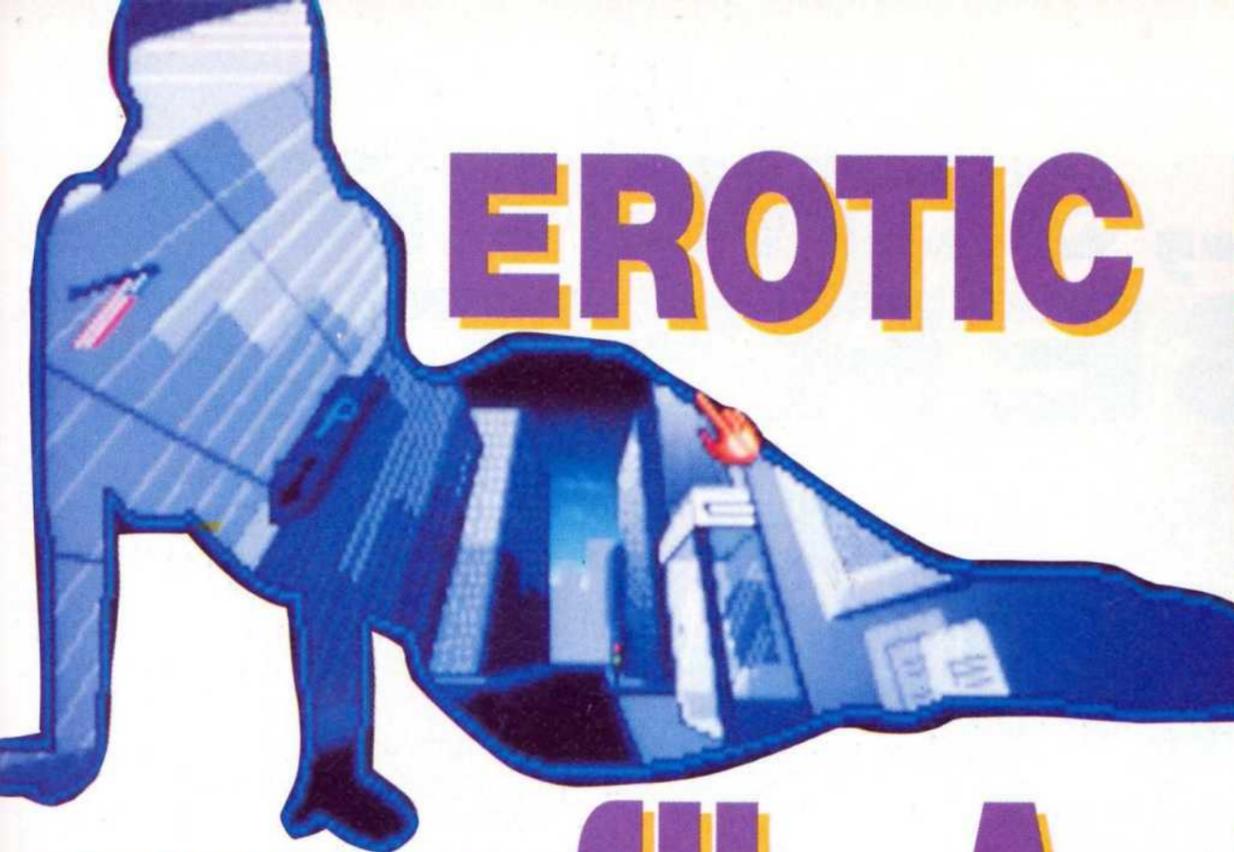
Ein paar witzige Animationen oder Ähnliches, also was fürs Auge, wären nicht das

Schlechteste gewesen. Auch die Sprites der Lokomotiven sind sehr 'schlicht' und haben kaum Ähnlichkeiten mit den realen Vorbildern.

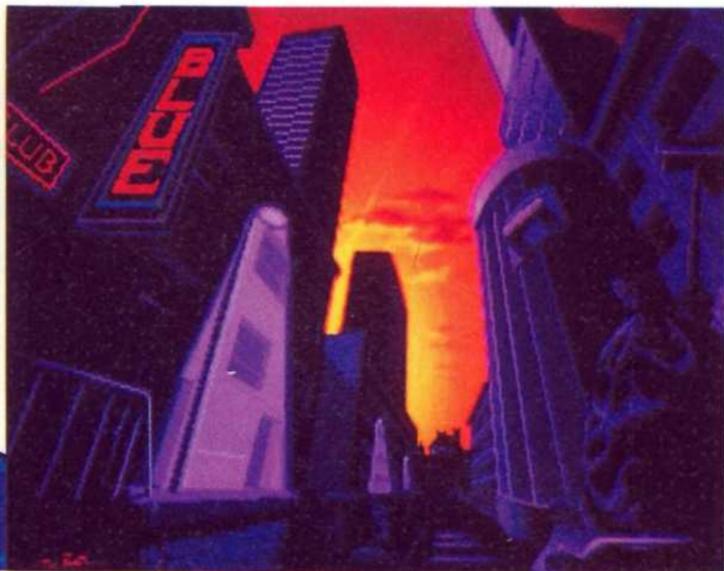
Nächster Punkt ist der Sound. Er gleicht sich von der Qualität her an die Grafik an. Der Titelsound ist sehr schlicht, und die In-Game Effekte sind auch nicht die Welt. Letzter Kritikpunkt ist der Code an sich. Einfacher kann man es sich nicht machen. Anscheinend wurde das Spiel in Basic geschrieben, was auch ein Grund für die nicht vorhandene Flexibilität beim Design sein könnte. Hoffen wir, daß die vorhandenen Schwächen bei der endgültigen Version ausgemerzt sind. Es wäre schade drum, denn das Spielprinzip ist recht spaßig.

lar

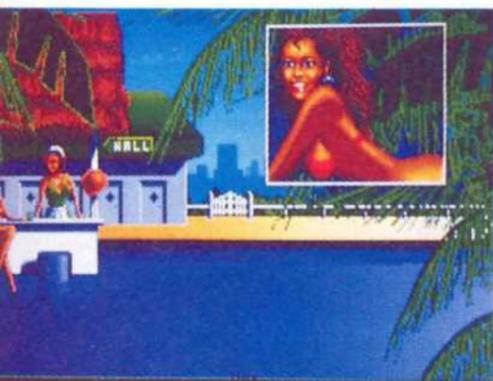




# EROTIC



# für Anfänger



Wo bleibt Miami Vice?  
(VGA)



Ausgang gesucht...  
(VGA)



**FASCINATION**

System PC (EGA, VGA, Soundkarten), empf. VK-Preis: ca. 120 DM, Hersteller: Coctel Vision, Muster von: Bomico, 6092 Kelsterbach.

Doralice, Stewardess einer Fluggesellschaft, wird bei einem Zwischenstopp in Miami in eine Geschichte um Mord, Intrigen und ein gestohlenen Aphrodisiakum verwickelt. Eingeleitet wird die Story durch einen hervorragenden, teils digitalisierten Vorspann. Danach dominieren allerdings handgezeichnete Grafiken, die überwiegend recht gut gelungen sind. Auffällig bei *Fascination* ist, daß man keinen Raum verlassen kann, ohne alle dort gestellten Aufgaben gelöst zu haben. Überhaupt ist das Programm eher für Leute ausgelegt, die bisher noch keinen oder wenig Kontakt mit Adventures hatten. Alle Rätsel sind recht einfach und nahezu streng logisch gehalten, zudem werden ab und zu versteckte Tips gegeben. Einziger Wermutstropfen ist das originelle, aber leider nicht schlüssige Ende. Profis würden *Fascination* an ein bis zwei Tagen durchgespielt haben. Aber nicht alle Leute sind Profis, nicht wahr?

Die Erotic-Einlagen halten sich bis auf die zum Teil

schwülstigen deutschen Texte in engen Grenzen. Soundmäßig gibts auch nichts auszusetzen, also kann man das Programm Neulingen dieses Genres getrost empfehlen. Alle anderen sollten vielleicht erst mal probespielen.

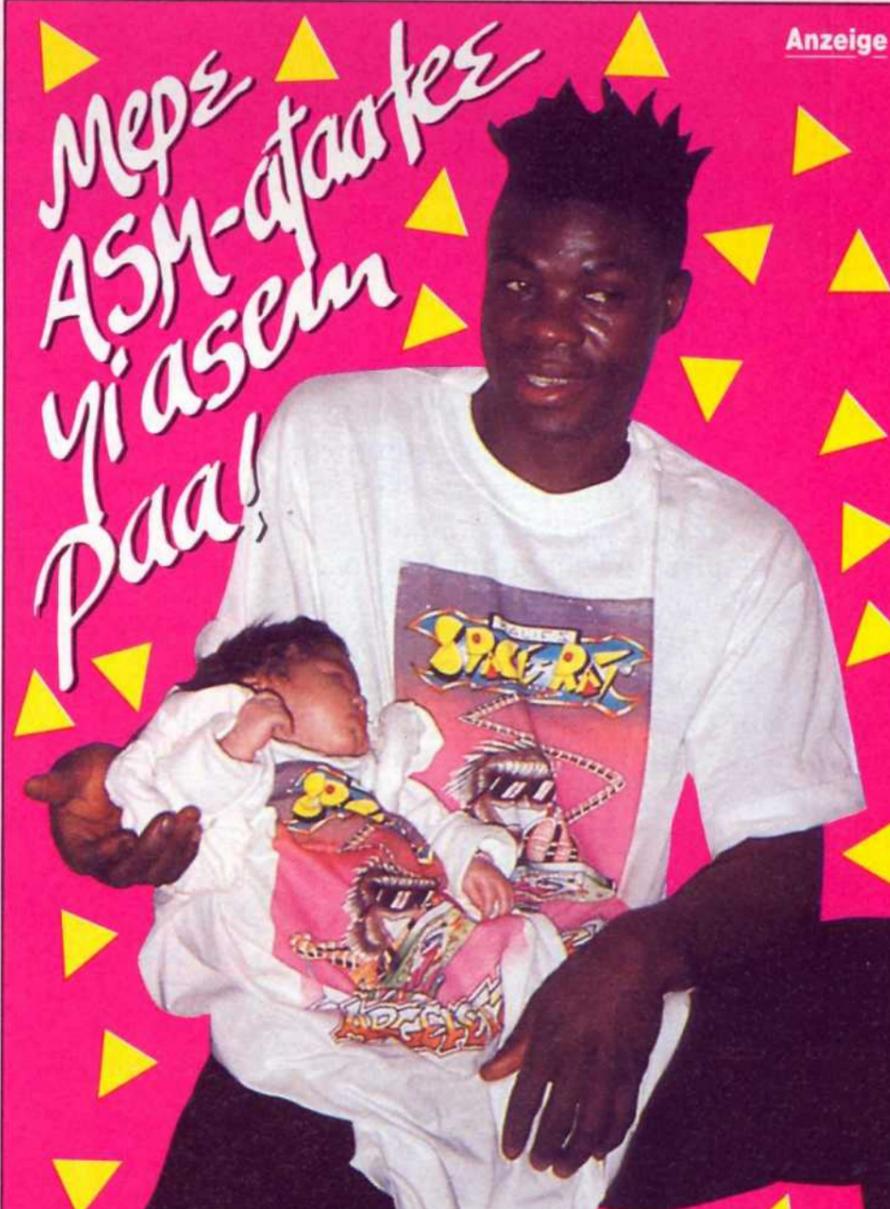
gag

### ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik .....	9
Steuerung .....	8
Handlung .....	8
Atmosphäre .....	8
Gesamtnote .....	8

»Brauchbar«

Anzeige



**Für das ASM-Shirt bitte Bestellkarte benutzen!**  
TRONIC Verlag • Postfach 870 • 3440 Eschwege

COCTEL VISION, berühmt berüchtigt für ihre „Erotic-Adventures“, hat wiedereinander einmal zugeschlagen. Doch bevor sich die Leserschaft mit dem Gedanken an Machwerke wie *Emanuelle* abwendet, sollten wir doch einen Blick auf FASCINATION werfen.

# FACKEL, SCHWERT & ZAUBERSTAB



## AMBERSTAR

**System:** Atari ST (1MB) getestet, Amiga wird folgen, **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Thalion, **Muster von:** Hersteller.

**AMBERSTAR ist das jüngste (Rollenspiel-)Kind aus dem Hause THALION. Das an sich bürgt bereits für ein ziemlich hohes Maß an Qualität. Was dieses Produkt aus deutschen Landen jedoch tatsächlich im Vergleich mit der internationalen Konkurrenz zu bieten hat – wir werden sehen ....**

Eine düstere Story von Magie, Dämonen, machtbesessenen Zauberern und edlen Rittern bildet den Rahmen dieses Programms. Tarbor, der unheilbringende Lord Dämon, soll von seinen Mitdämonen nach 1000 Jahren der Verbannung aus seinem Gefängnis, dem dritten Mond von Lyramion, wieder befreit werden. Verhindert werden kann dies und damit die Verwüstung des Landes nur, wenn alle 13 Teile eines magischen Juwels, eben des Amberstars, gefunden und an genau dem Ort wieder zusammengesetzt werden, an dem einst Tarbor in die Verbannung gezwungen wurde. Im Laufe der Jahre ist das Wissen um den Amberstar und die Aufbewahrungsorte seiner Teile jedoch in Vergessenheit geraten – das Unternehmen erweist sich als schwierig, und die Zeit drängt!

Amberstar ist ein Programm, das auch Einsteigern gefallen dürfte, die noch nicht so viel Erfahrung in Sachen Rollenspiel gesammelt haben. Die Action beginnt auf einem Friedhof (immer gut für gruselige Momente), am Grab der von Orks gemeuchelten Eltern. Der Spieler wandelt tränenreich in die Stadt zurück, wo er, anscheinend unter Amnesie leidend, den Weg zu seinem Elternhaus erst durch mühsames Suchen findet. In vielen Läden kann er unterwegs sein Gold ausgeben, Häuser, Tempel, Hospitäler und natürlich Kneipen auf der Suche nach Gesinnungsgenossen und hilfreichen Gegenständen durchforschen.

Die reichlich vertrackte Hauptaufgabe, den Amberstar wieder zusammenzusetzen, wird von vielen Subplots eingerahmt, deren Lösung meist nicht allzu



*Düstere Geheimnisse ...*



*... umgeben die Welt ...*



*... von AMBERSTAR*

schwierig ist. Hauptsache, man redet mit den zum Teil recht geschätzten Leuten. Dialoge werden über Icons abgewickelt, Stichworte werden automatisch in eine Schlagwortliste aufgenommen. Mit diesen an Umfang immer mehr zunehmenden Vokabeln kommt man zwar ganz gut zurecht, dennoch empfiehlt es sich, auch eigene Gedankenblitze mit einzubringen, was recht überraschende Erfolge erzielen kann.

Nicht nur die Dialoge, sondern alle Funktionen werden über Icons und Submenüs abgewickelt. Dabei erwies sich zu Anfang die Steuerung als ziemlich gewöhnungsbedürftig, da sie hin und wieder eine gewisse Logik vermissen läßt und man nur durch überlegten Einsatz von Maus UND Tastatur einen einigermaßen flotten Fortgang des Ge-

schehens erreicht. Der Handlungsablauf an sich enthält jedoch, wenn man erst einmal die Anlaufschwierigkeiten und den recht schleppenden Beginn überstanden hat, viele spannende Elemente, die für diese Strapazen dann doch entschädigen.

Die Welt um Amberstar ist nicht gerade klein. Durch die eingebaute Auto-mapping-Funktion wird die Orientierung in den verwinkelten Städten und anderen Labyrinthen grundsätzlich erleichtert, trotzdem ist es ratsam, sich so bald wie möglich mit einem Kompaß auszurüsten – damit man nicht ständig in die falsche Richtung läuft; ein Richtungsweiser ist nämlich nicht vorhanden.

Grafisch ist das Ganze recht passabel gelöst. Labyrinth und Städte werden in (etwas eintönig wirkender) 3D-Darstellung gezeigt; wandelt man in der freien Natur umher, zeigt sich diese dagegen aus der Vogelperspektive. Besonders die Dungeons sind ganz atmosphärisch ausgefallen, in der Kanalisation der Heimatstadt zum Beispiel mit Wasserflächen, sprudelnden Abwasserrohren und, natürlich, angriffslustigen Bewohnern.

Kämpfe werden bei Amberstar zugorientiert ausgefochten, wobei Party wie Gegner auf einem speziellen gerasterten Kampf-Screen erscheinen. Kämpfer, Diebe, Magier, eben die für dieses Genre übliche Auswahl an Charakteren, müssen rekrutiert werden und ergänzen den (weiblichen oder männlichen) Spielhelden mit ihren Fähigkeiten.

Alles in allem erweist sich Amberstar als ein (mit kleinen Einschränkungen) recht unterhaltsames Rollenspiel, das sich Freunde dieses Genres beziehungsweise Leute, die es noch werden möchten, durchaus mal näher ansehen sollten. Überraschend Originelles wird zwar nicht geboten, aber da man sich aus allen Klassikern die Rosinen herausgepickt und zu einem appetitlichen neuen Kuchen zusammengestellt hat, braucht sich Amberstar auch vor der Konkurrenz nicht zu verstecken.

*Antje Hink*

### ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik .....	8
Parser/Steuerung .....	7
Handlung .....	8
Atmosphäre .....	9
Gesamtnote .....	8

**»BRAUCHBAR«**



# KAPITALIST

5

3

200

2

100

9

1

\$

2

9

6

£

7

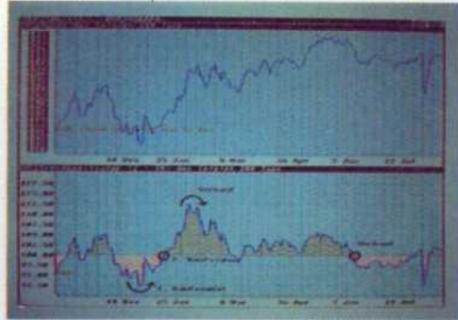
# AMIGO!

SPIELE & UTILITIES FÜR DEN AMIGA

## Kapitalist - Das Programm zur technischen Aktienanalyse.



Bessere Übersicht: Grafische Ausgabe aller Daten.



Funktionsvielfalt: Unzählige Menü-Optionen zur Berechnung.



Unschlagbar in Preis und Leistung: **KAPITAList!**

Folgende Programmindikatoren lassen wohl das Herz jedes Börsianers höher schlagen: **Trendoszillator**, **Momentum**, **Overboard/Oversold**, **relative Stärke** (nach Levi und Wells Wilder), **Volatilität**, **New-High/New-Low Durchschnitts- und Indexbildung**, **Advanced-/Decline-Linie**, **Beta-Faktor** usw. Die hierzu benötigten Kursdaten können vollautomatisch aus einem **BTX-File** eingelesen und im Speicher dynamisch verwaltet werden.

Die Bedienung erfolgt über eine ausgereifte **Maus-Menü-Steuerung**, die Daten werden in **Multi-Window-Technik** dem Benutzer präsentiert. Eine Ausgabe auf dem Drucker ist ebenso selbstverständlich wie eine Export-/Import-Schnittstelle für andere Programme.

Die Berechnung des optimalen Trendoszillators, die autom. Verwaltung Ihres **Wertpapierdepots** mit Rentabilitätsberechnung, die Erstellung von beliebigen **Top Ten**-Listen und die Verwaltung von **Widerstandslinien** gehören ebenfalls zu den Stärken von **KAPITAList**.

**Ab 7. Februar 1992**  
**NEU beim gutsortierten**  
**Zeitschriftenhändler!**



Special Forces:  
Panzer vor...

... und nach:  
Beschuß



# Spezielles aus England!

**P**lötzlich stand eine kleine, dynamische Frau mit einer sehr großen Reisetasche vor uns – Julia Coombs von Microprose. So kann's gehen.

Julia hatte es sich nicht nehmen lassen, den weiten Weg aus dem britischen Königreich zu uns auf sich zu nehmen, um uns die Neuheiten ihrer Company zu zeigen, darunter unter anderem

auch die fertige Version von SPECIAL FORCES.

Wenden wir uns als erstes Special Forces zu, dem Programm, daß bisher leider nur unvollständig vorlag. Als Commander einer aus insgesamt acht Elitesoldaten bestehenden U.S.-Sondereinheit hat man so heikle Aufträge wie die Befreiung des Präsidenten aus Terroristenhand zu bewerkstelligen. Jeweils vier Leute gehen in den Einsatz, der in vier verschiedenen Klimagebieten statt-

finden kann. Man kann die Operation entweder von der rein taktischen Seite angehen und die Mission von einer Karte aus leiten oder auch selbst in das Geschehen eingreifen. Jedes der vier Teammitglieder läßt sich individuell steuern, agiert aber auch völlig selbständig. Es macht sogar Spaß, wenn man zusieht wie sich das Team völlig selbständig in einer grafisch detailliert gestalteten Landschaft an sein Ziel heranpirscht. Da Sound und Benutzerführung vollauf überzeugen können, bekommt Special Forces auch einen wohlverdienten Hitstern.

Nahezu fertig ist MIDWINTER II, FLAMES OF FREEDOM für den PC. Viel geändert gegenüber den anderen Versionen hat sich nicht, lediglich die Geschwindigkeit ist höher, wodurch das Programm wesentlich spielbarer geworden ist.

Ähnlich verhält es sich mit HYPERSPEED, dem Nachfolger von Lightspeed. Das Grafiksystem ist das gleiche geblieben, dafür wurde aber die Größe des „Spielfeldes“ mehr als verdoppelt. Vier Sterncluster gilt es nun zu besuchen und einen geeigneten Lebensraum für menschliche Kolonisten zu finden. Besitzer von Lightspeed sollten sich das Programm vor Kauf erst einmal ansehen, da sich die beiden doch sehr gleichen.

In Bezug auf DARKLANDS konnte Julia uns leider nichts neues Mitteilen. Es gibt bis auf die schon gezeigten Fotos noch kein neues Material, geschweige denn eine Pre-

viewfähige Version des Programms.

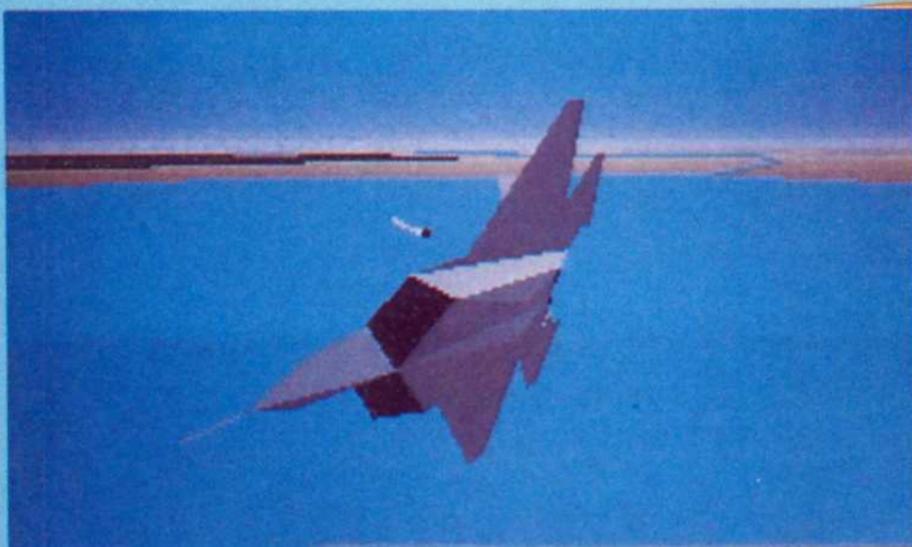
So viele Programme und kein Flugsimulator? Aber klar, hier ist er: A.T.A.C. oder auf Neudeutsch Advanced Tactical Air Command heißt der neueste Flugi. Wie der Name zum Teil schon verrät, handelt es sich um keinen reinen Flugsimulator, sondern auch um eine Simulation rund um strategische Luftkampfführung.

Aufgabe ist es diesmal nicht, irgendwelche Sowjets oder Iraker zu verkloppen, sondern den Kampf gegen die Drogenbarone Kolumbiens mit einer Staffel hochmoderner F23 zu führen. Der Spieler kann die Gefechte entweder vom Kommando stand aus leiten oder selber die Einsätze fliegen.

Erstmals bei Microprose gibt es keine vorgegebenen Missionen mehr. Der Spieler hat lediglich ein vorgegebenes Gesamtziel zu erfüllen.

Wie er das erreicht, ist allein sein Problem. Allerdings kann er nicht wahllos Ziele bombardieren, da sonst die Bevölkerung Kolumbiens sehr schnell sehr böse werden würde. Wie man sieht, hat Microprose für die Zukunft einiges zu bieten. Über die brandheißen Neuheiten B-17 FLYING FORTRESS, sowie F15 STRIKE EAGLE III, der übrigens der Überhammer (zumindest grafisch) zu werden scheint, berichten wir ausführlich in der nächsten Ausgabe.

Guido Alt



▲ A.T.A.C. (PC)



Hyperspeed (PC) ▲



# Im Keim erstickt



## UNDER PRESSURE

**System:** Amiga (getestet, weitere sollen folgen), **empf. VK-Preis** ca. 80 DM, **Hersteller:** Electronic Zoo, England, **Muster von:** Hersteller.

ELECTRONIC ZOO haben mit UNDER PRESSURE ein Ballerspiel kreiert, das etwas anders als andere sein will, dies jedoch nur bedingt schafft.

Ihr nehmt die Gestalt eines Roboters an, der durch insgesamt fünf Levels wandern muß. Auf dem Weg werden einem jede Menge Feinde unterschiedlicher Form und Kraft begegnen.

Damit aber nicht genug: Der Weg, den Ihr lauft, ist keineswegs ungefährlich. Mal bröseln der Boden unter Euch weg, mal wird Euch ein spitzes Rohr oder ähnliches von oben und unten her aufspießen wollen.

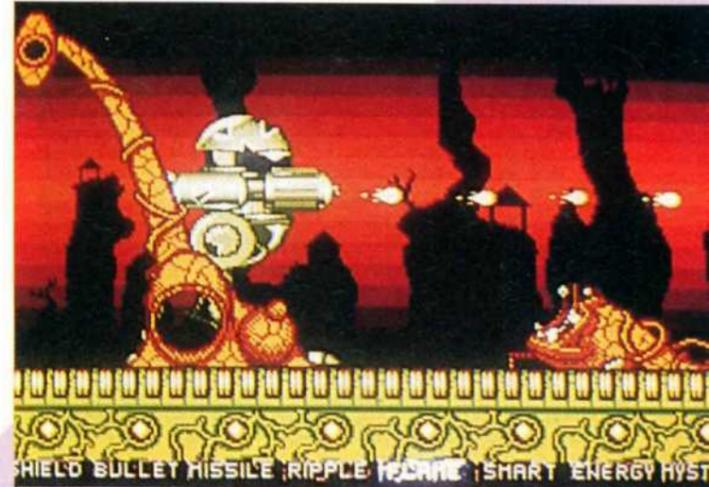
Glücklicherweise gibt es beim Ableben (dies geschieht, wenn die Energie verbraucht ist) jeweils ein Continue, das einen an den Anfang der Welt zurückversetzt, in der man sein Zeitliches ge-

segnet hat. Während die ersten vier Levels kein großes Problem sein dürften (eben wegen besagter Continues!), ist das fünfte mehr als tückisch.

UNDER PRESSURE ist voller guter, zum Teil auch „entliehener“ Einfälle (z.B. läßt *Alien* schön grüßen), die dann aber durch etwas unschöne Programmierung getrübt werden. Da wird die Spielfigur plötzlich langsamer, Reste einer Extrawaffe tauchen kurz als Punkte wieder auf, der Übergang zu den Screens ist mit einem kurzen Ruckeln verbunden, das auch während des Spiels öfters mal auftaucht. „Butterweich“ ist das Scrolling ebenfalls nicht.

Grafisch abwechslungsreich und hübsch bunt, enttäuscht der im Gegensatz zu dem Rest wenig interessante Hintergrund. Musik und FX gehen klar, sind aber auch nur durchschnittlich. Dafür stimmt die Steuerung, ist allerdings wegen der Multifunktion des Joysticks gewöhnungsbedürftig.

UNDER PRESSURE dürfte für einige Stunden sehr gut unterhalten, wahre Profis werden schneller durchkommen. Für ein „prima“ reicht es nicht – besagte Schwächen und nicht zuletzt die Tatsache, daß fünf Level in diesem Fall nicht



*Draufhalten. Auch unter Druck!*

genug sind, lassen dies nicht zu. Es sollte Euch aber nicht davon abhalten, ein Probespielchen zu machen – Spaß macht das Game auf alle Fälle.

kate

### ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik .....	7
Sound .....	7
Spielablauf .....	8
Motivation .....	9
Gesamtnote .....	8

»BRAUCHBAR«

## WER HAT ANGST VOR SCHWARZER FRAU?



## ELVIRA

**System:** Amiga (1MB), **empf. VK-Preis:** ca. 90 Mark, **Hersteller:** Flair Software, England **Muster von:** Hersteller

Der schwarze Vamp ELVIRA war ja schonmal Opfer der Versoftung. Nun gibt es ein Arcade-Game mit ihr in der Hauptrolle. Die relativ unbekannte britische Company FLAIR SOFTWARE veröffentlicht das Ding.

Die Story: In einer stürmischen Nacht bekommt Elvira von einem Untoten Besuch, der sich ihr als König Gustav von Transsylvanien vorstellt. Da dieser zu seinen Lebzeiten keine Verwandten hatte, konnte nach seinem Tod niemand sein Erbe antreten, und sein schönes Schloß verwaiste. Weil Elvira über tausend Ecken mit ihm verwandt zu sein schien, wollte er, daß sie sein Erbe an-

tritt und so Königin von Transsylvanien wird.

Dazu muß sie die drei Level, die uns durch eine Eiswüste, ein Feuermeer und letztendlich auch durch das Schloß führen, von den Monstern befreien, die sich da im Laufe der Jahre breit gemacht haben. Damit dies gelingen kann, hat sie neben verschiedenen Zaubersprüchen einige Wurfgeschosse zur Verfügung, die, je nachdem wie oft man das gleiche Waffensymbol aufsammelt, stärker oder schwächer in ihrer Wirkung sind.

Mit dem Abballern der Gegner ist es aber lange nicht getan. Es gibt auch noch das eine oder andere Rätsel zu lösen, bevor man im Besitz des heißbegehrten Schlosses ist.

Vom Spielablauf bietet das Teil wirklich nicht viel Neues, man könnte es mit Jump-'n'-Shoots der Marke *Turrican* vergleichen. Das einzige Highlight, das



*Der Pfeil zeigt wo's lang geht.*



*Spitzengrafik! Hier Level 2.*

dieses Programm zu bieten hat, ist die wirklich gelungene Grafik. In 32 Farben scrollt der Screen butterweich durch die pastellfarbene Landschaft. Auch wie sich Elvira durch die Bilder bewegt ist fantastisch; man hat großen Wert auf diese Animation gelegt. Schade ist nur, daß der Rest nicht genausogut wie die Grafik ist, daher bleibt insgesamt nur ein durchschnittliches Spiel übrig.

lar

### ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik .....	11
Sound .....	8
Spielablauf .....	8
Motivation .....	7
Gesamtnote .....	8

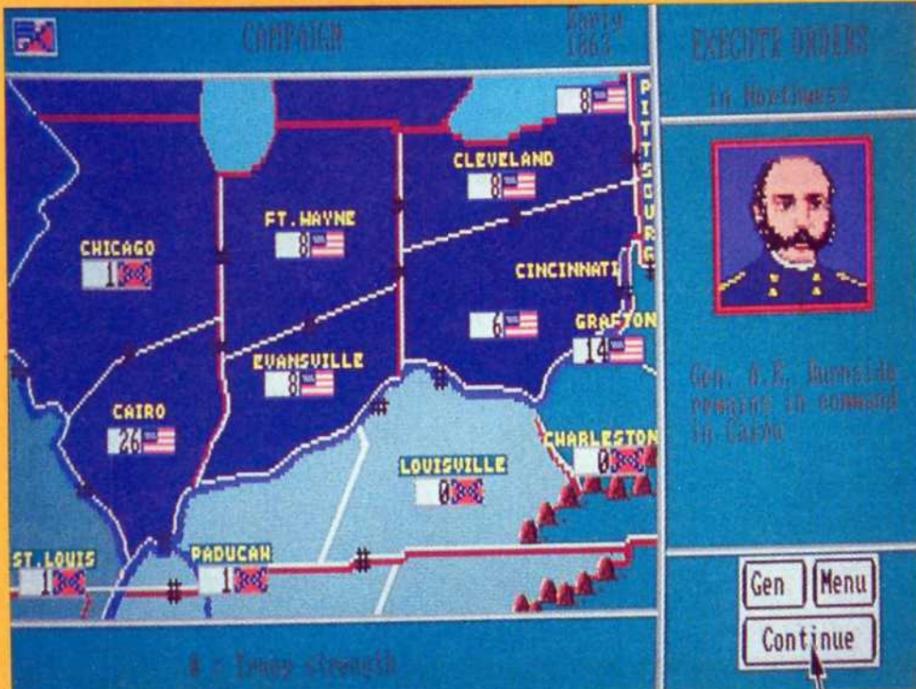
»BRAUCHBAR«

# LINCOLN & CO



## NO GREATER GLORY

System: PC, empf. VK-Preis: ca. 110 DM, Hersteller: Strategic Simulations Inc., Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.



Die Übersicht macht's.

SSI hat mal wieder zugeschlagen: Ihr neuestes Produkt mit dem Namen NO GREATER GLORY ist eine - wie sollte es auch anders sein - strategische Simulation, die den amerikanischen Bürgerkrieg zum Thema hat. Wie es sich für ein ordentliches Strategiespiel gehört, muß hierbei nicht nur die militärische Seite vom Spieler gemanaged werden, sondern auch noch einige andere Ressorts bedürfen der Aufmerksamkeit. Die Innen-, und Außenpolitik, die Rüstung und die Finanzpolitik seien stellvertretend für alle Bereiche genannt.

Der Spielablauf gliedert sich in neun verschiedene Phasen, von denen sieben zur politischen Steuerung dienen und lediglich zwei zur Lenkung der kriegerischen Belange. Die militärischen Operationen

### Totale Vernetzung

Der Spielablauf gliedert sich in neun verschiedene Phasen, von denen sieben zur politischen Steuerung dienen und lediglich zwei zur Lenkung der kriegerischen Belange. Die militärischen Operationen

müssen hier, im Unterschied zu anderen Strategiegames, nur teilweise vom Spieler gelenkt werden: Man beauftragt einen General seiner Wahl mit einer Mission, stattet ihn mit genügend Truppen und Versorgungsgütern aus und wartet den Ausgang dieser Aktion ab. Kommt es zur Schlacht, bekommt der Spieler im Anschluß an das Getümmel die Eckdaten der Auseinandersetzung, wie eigene Verletzte, Verletzte des Gegners und so weiter auf einem Informationsscreen mitgeteilt.

Der Knackpunkt bei diesem Game ist, daß es ganz in Englisch gehalten ist. Sowohl die Texte im Spiel als auch in der Anleitung sind teilweise mit Vokabeln, die den Rahmen des Schulenglisch sprengen, nur so gespickt. Nach ein oder zwei Spielen, die sich übrigens über Stunden hinwegziehen, dürften jedoch die meisten Probleme bewältigt sein.

No greater Glory ist für alle Strategen, die die ewigen „Sechseckschlachten“ leid sind, bestimmt eine willkommene Abwechslung.

Dirk Fuchser

### ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik .....	5
Anleitung .....	4
Spiel Aufbau .....	10
Motivation .....	10
Gesamtnote .....	9

»PRIMA«

# DEM ADLER AUF



## GOLDEN EAGLE

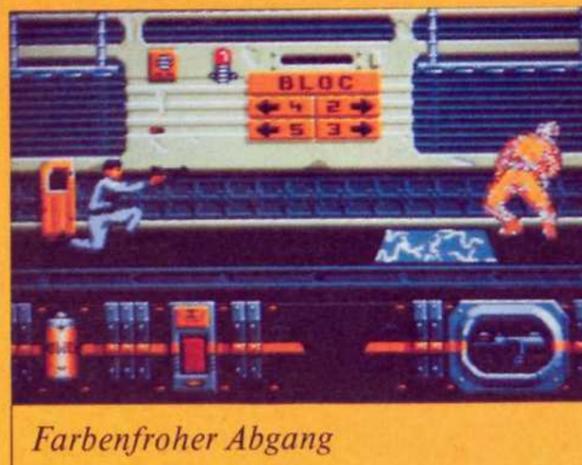
System PC (getestet), Amiga, ST, empf. VK-Preis: ca. 90 DM, Hersteller: Loricel., Muster von : Hersteller.

Wieder einmal haben wir eine düstere Zukunft vor uns. In einer von dem fiesen Obermottz Nahmur kontrollierten Mondbasis fristen die Menschen ihr Dasein. Kontrolliert werden sie durch ein in den Kopf eingesetztes Modul, welches ihre Aktivitäten überwacht. Auch der Spieler vegetiert auf diese Weise dahin, bis ihn eines Tages buchstäblich der Blitz aus einer Stromleitung trifft und sein Modul außer Kraft setzt. Er erfährt, daß er der Auserwählte ist, der die Teile des goldenen Adlers, die über die Basis verteilt sind, finden und zusammensetzen soll. Daraufhin winkt Freiheit für alle etc., etc..

Soweit, so gut, wenn auch nicht ganz neu. Loricels GOLDEN EAGLE präsentiert sich als eine Art Action-Adventure.

## DER SPUR

Der Spieler läuft mit seiner Figur von rechts nach links (oder auch nicht) über den Bildschirm, versucht Robotern, Wächtern und anderen Fiesniks auszuweichen oder sie zu verdampfen, sowie nebenbei noch Safes zu knacken oder ähnlich aufregendes Werk zu vollbringen. Hört sich alles furchtbar schwer an, ist im Grunde aber recht einfach zu bewerkstelligen. Die Handlungspersonen sind gut und fließend animiert worden, die Hintergründe eher Durchschnitt.



Farbenfroher Abgang

Der Sound beschränkt sich auf diverse Geräusche sowie auf einige kleine Musikstücke. Als besonderes Goodie hat Loricel der Packung noch eine großformatige Karte der Basis beigelegt, auf der mittels mitgelieferter Aufkleber schon entdeckte Gerätschaften markiert werden können. Nette Idee, wie ich finde. Kartenzeichnen fällt somit weg.

Kommen wir zum Ende. Golden Eagle ist ein recht einsteigerfreundliches Spiel der Mittelklasse. Steuerung und einige Kleinigkeiten könnten etwas besser sein, aber es macht trotzdem Spaß. Da die Auswahl an Spielen dieses Genres auf dem PC immer noch nicht so groß ist, sollte man es sich auf alle Fälle mal anschauen.

gag

### ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik .....	9
Sound .....	9
Spielablauf .....	8
Motivation .....	8
Gesamtnote .....	8

»BRAUCHBAR«



1 MB-Erweiterung für Amiga — abschaltbar & Uhr & schnelle Speicherchips — • 69,—

2 MB-Erweiterung für Amiga • 249,—

2. Laufwerk 3,5" für Amiga • 159,—

Adlib Musik-Karte /dt IBM-PC • 159,—

Joystick-Adapter für 4 Spieler • 24,95

Sound Blaster 2.0 /dt IBM-PC • 298,—

Sound Blaster 2.0

C /MS-Chips • 69,—

# COMPUTER-TUNING



# Bachler Computersoftware

	AMIGA	IBM-PC	ATARI ST	C-64 Disk.
<b>A 320 Airbus /dt</b>	99,00	V,mö	99,00	—
Advantage Tennis /dt	54,95	66,95	—	—
Amberstar /dt	V,mö	V,mö	V,mö	—
Another World /dt	59,95	—	—	—
<b>Barbarian 2 /dt</b>	59,95	—	59,95	—
Bard's Tale Trilogy /dt	V,mö	89,95	—	—
<b>Battle Isle /dt</b>	69,95	89,95	V,mö	—
Birds of Prey /dt	79,95	V,mö	79,95	—
Black Gold /dt	66,95	74,95	66,95	44,95
Blues Brothers /dt	59,95	69,95	59,95	—
Bundesliga Manager /dt	52,95	59,95	52,95	39,95
Cadaver 2 — The Payoff /dt	39,95	—	39,95	—
<b>Castles /dt *</b>	69,95	79,95	—	—
Castles Data Disk. /dt	—	37,95	—	—
Centurion - Defender of Rome /dt	59,95	69,95	—	—
Chaos Engine /dt	V,mö	—	V,mö	—
Civilization	—	88,95	—	—
<b>Conquistador /dt</b>	74,95	74,95	74,95	54,95
<b>Conquests of the Longbow /dt</b>	—	89,95	—	—
<b>Cruise for a Corpse /dt</b>	64,95	V,mö	64,95	—
Death Knights of Krynn /dt	72,95	74,95	—	—
Deuterios /dt	69,95	—	69,95	—
Die Kathedrale /dt	89,95	89,95	V,mö	—
<b>Double Dragon 3 /dt</b>	59,95	69,95	59,95	39,95
Eye of the Beholder /dt	74,95	89,95	—	—
Eye of the Beholder 2	V,mö	74,95	—	—
F-15 Strike Eagle II /dt	79,95	79,95	79,95	—
Face Off /dt	54,95	—	54,95	—
Fate-Gates of Dawn /dt	74,95	—	—	—
Final Fight /dt	59,95	—	59,95	39,95
First Samurai /dt	66,95	—	66,95	—
<b>Flight of the Intruder /dt</b>	84,95	—	84,95	—
Gateway to the Savage Frontier	72,95	72,95	—	59,95
Gods /dt	59,95	79,95	59,95	—
Great Courts 2 /dt	66,95	72,95	66,95	—
<b>Gunship 2000 /dt</b>	—	84,95	—	—
Heimdall /dt	74,95	—	74,95	—
Heart of China /dt	79,95	84,95	—	—
<b>Hotelmanager /dt</b>	54,95	59,95	—	39,95
Jimmy White's Whirlwind Snooker /dt	69,95	—	69,95	—
<b>Kick Off 2 /dt</b>	54,95	64,95	54,95	39,95
Kick Off 2 — Final Whistle /dt	32,95	—	32,95	—

	AMIGA	IBM-PC	ATARI ST	C-64 Disk.
<b>Kick Off 2 - Return to Europe /dt</b>	19,95	—	19,95	—
Kick Off 2 - Winning Tactics /dt	19,95	—	19,95	—
King's Quest 5 /dt	87,95	99,00	—	—
<b>Knights of the Sky /dt</b>	79,95	84,95	—	—
Lethal Excess /dt	66,95	—	66,95	—
Leisure Suit Larry 5 /dt	84,95	84,95	—	—
Lemmings /dt	59,95	69,95	59,95	—
<b>Lemmings Data Disk /dt</b>	44,95	58,95	44,95	—
Mad TV /dt	74,95	89,95	74,95	—
Magic Pockets /dt	59,95	—	59,95	—
Manchester United Europe /dt	59,95	V,mö	59,95	39,95
<b>Mega lo Mania /dt</b>	66,95	V,mö	66,95	—
Microprose Golf /dt	79,95	V,mö	79,95	—
Midwinter 2 /dt	79,95	V,mö	79,95	—
Might & Magic 3 /dt	79,95	79,95	—	—
<b>PGA Tour Golf /dt</b>	59,95	69,95	—	—
PGA Tour Golf Course Disk. /dt	—	37,95	—	—
Pirates /dt	59,95	64,95	59,95	49,95
Pit Fighter /dt	59,95	—	59,95	39,95
<b>Police Quest 3 /dt</b>	—	84,95	—	—
<b>Pools of Darkness</b>	V,mö	72,95	—	—
Populous 2 /dt	69,95	79,95	69,95	—
Power Monger /dt	69,95	79,95	69,95	—
<b>Power Monger Data Disk /dt</b>	39,95	—	39,95	—
<b>Railroad Tycoon /dt</b>	74,95	84,95	79,95	—
Rasender Reporter /dt	—	66,95	—	—
Realms /dt	72,95	72,95	72,95	—
Red Baron /dt	79,95	89,95	—	—
Robocod /dt	59,95	—	59,95	—
Secret of Monkey Island /dt	69,95	89,95	69,95	—
Secret of Monkey Island 2	—	74,95	—	—
Secret of Monkey Island 2 /dt	V,mö	V,mö	V,mö	—
<b>Secret Weapons of the Luftwaffe</b>	—	89,95	—	—
<b>Silent Service 2 /dt</b>	79,95	79,95	79,95	—
Sim City & Populous /dt	74,95	74,95	74,95	—
Sim Earth /dt	79,95	94,95	79,95	—
Sorcerer's Appliance	—	89,95	—	—
Special Forces	V,mö	V,mö	V,mö	—
Starbyte Super Soccer /dt	66,95	74,95	66,95	—
Starflight 2 /dt	59,95	—	—	—
Star Trek /dt	—	V,mö	—	—
Teenage Mutant Hero Turtles 2 /dt	72,95	72,95	72,95	44,95
Terminator 2 /dt	59,95	69,95	59,95	44,95
<b>The Oath /dt</b>	59,95	—	—	39,95
The Simpsons /dt	59,95	64,95	59,95	42,95
Their finest hour /dt	69,95	69,95	69,95	—
<b>Their finest hour Mission Disk. /dt</b>	32,95	32,95	32,95	—
Thunderhawk AH-73M /dt	72,95	89,95	72,95	—
Turrican 2 /dt	59,95	—	59,95	39,95
Tip Off /dt	58,95	—	58,95	—
TV Sports Boxing /dt	—	89,95	—	—
<b>Ultima 6 /dt</b>	72,95	79,95	72,95	59,95
<b>Ultima 7 /dt *</b>	—	89,95	—	—
<b>Utopia /dt</b>	69,95	—	69,95	—
Vroom /dt	64,95	—	64,95	—
Willy Beamish /dt	79,95	89,95	—	—
<b>Wing Commander /dt</b>	—	74,95	—	—
Wing Commander Secret Missions 1	—	37,95	—	—
Wing Commander Secret Missions 2	—	37,95	—	—
<b>Wing Commander 2 /dt</b>	—	84,95	—	—
Wing Com. Special Operations	—	44,95	—	—
Wing Com. 2 Speech Accessory Pack	39,95	—	—	—
Winzer /dt	66,95	74,95	66,95	V,mö
Wizardry 7	—	V,mö	—	—
Wolfchild /dt	59,95	—	59,95	—
Wrestle Mania /dt	59,95	—	59,95	44,95



**Battle Isle /dt**

69,— Amiga • 89,— IBM-PC

**Eye of the Beholder 2**

75,— IBM-PC

**Formula One Grand Prix /dt**

79,— Amiga • IBM-PC • Atari ST

**Bundesliga Manager Professional /dt**

69,— Amiga & IBM-PC

**Leander /dt**

59,— Amiga

**Lotus Turbo Challenge 2 /dt**

59,— Amiga & Atari ST

**Red Baron /dt**

79,— Amiga

89,— IBM-PC

V,mö = Vorbestellung möglich

### So könnt Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 5,— DM) oder **portofrei per Vorkasse** (Bar, Scheck). Ab 100,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Fordern Sie noch heute per Postkarte oder Brief unsere kostenlose Preisliste mit noch mehr Programmen an.

TELEFON 0 28 71 / 86 31 • 18 30 88  
18 06 37 • 18 54 43  
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler — Computersoftware  
Postfach 1113 • Blücherstr. 2  
D — 4290 Bocholt

# Larry becomes serious!?



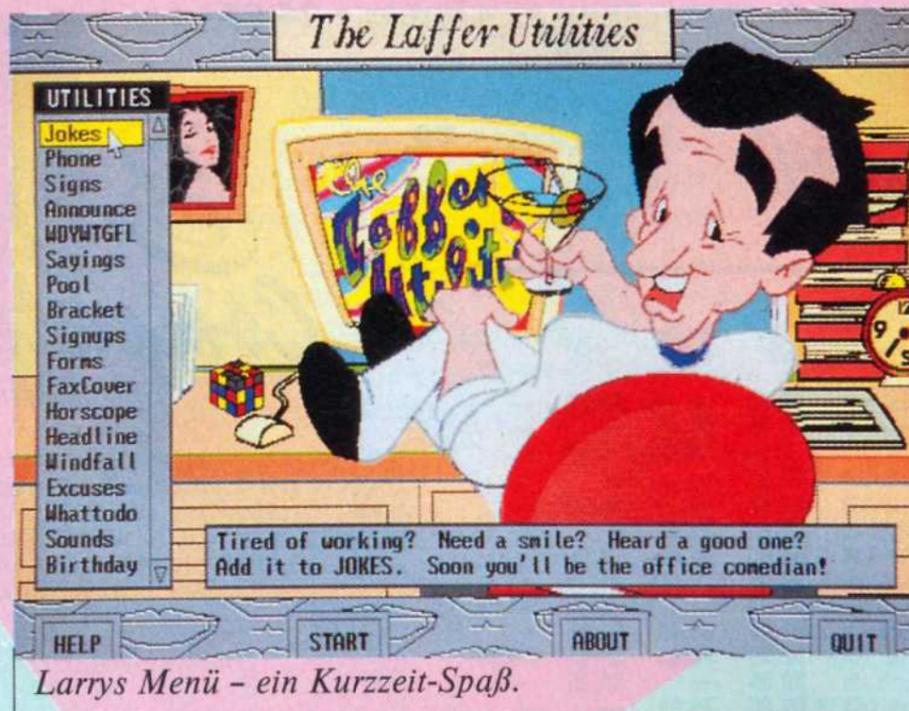
## THE LAFFER UTILITIES

**System:** PC (EGA und VGA (jeweils 16 Farben), Harddisk wird benötigt), **empf. VK-Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Sierra On-Line, Kalifornien, **Muster von:** Wial-Versand, 8038 Gröbenzell.

Lang ist Larry V noch nicht auf dem Markt, da erscheint er uns ein weiteres Mal auf dem PC. Diesmal schlüpft er immer zu einem Flirt und mehr bereite Larry aber in eine etwas 'seriöseren' Rolle und führt uns durch THE LAFFER UTILITIES.

So langweilig sich das anhören mag, ist die Sache jedoch - zunächst - nicht, denn auch diese Utilities sind von Larrys freizügigem Charakter geprägt.

Was kann mit den Laffer Utilities einigermaßen Sinn-



Larrys Menü - ein Kurzzeit-Spaß.

volles getan werden? Nun, da gibt es die editierbaren Formulare für alle möglichen Dinge wie Telefonnotizen, Faxblätter, Tagesplaner, 'Entschuldigungs-Schreiben' und, und, und. All diese Formulare können wahlweise mit Bildern und einem Zierrand geschmückt werden. Ebenfalls zu gebrauchen ist die Telefon-Datenbank mit Geburtsdaten, welche in die

Autoexec-Datei gelegt werden können. Des weiteren können Fun-Blätter mit frischen Sprüchen (vorgegebene oder eigene) angefertigt werden.

Weniger sinnvoll sind unter anderem die Möglichkeiten, Soundeffekte wie Laserschüsse oder Telefonringeln abzuspielen (nur Speaker-Sound), sich ein Horoskop

anfertigen zu lassen (teilweise amüsant), von Larry Tips zum weiteren Tagesablauf geben zu lassen (schwachsinnig) oder sich durch mehr oder minder verdorbene bzw. gemeine Witze erheitern zu lassen.

Hinter The Laffer Utilities steht eine gute Idee, doch ist das Programm in der Praxis nur sehr begrenzt vernünftig einsetzbar. Es ist eher eine Spielerei, die man sich einmal anschaut und das das ein oder andere Mal zum Ausdrucken von witzigen Formularen benutzt. Kurzum: Nur etwas für Liebhaber. ■

hja

### ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Positiv ..... nette Idee  
Negativ ... in der Praxis nur bedingt einsetzbar, langsamer Grafik-Aufbau, keine Soundkarten-Unterstützung, zu hoher Preis

»DÜRFTIG«

# Bruce und die fieseren Nonnen



## HUDSON HAWK

**System:** Amiga (getestet), Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 75 DM, **Hersteller:** Ocean, England, **Muster von:** Hersteller.

Dankbarer Abnehmer für Filmblödsinn ist bekanntlich OCEAN, die sich nicht gescheut haben, aus dem Film HUDSON HAWK ein Spiel zu basteln. Auf die mühsame

und zumeist spaßmindernde Annäherung an die Story hat Ocean dieses Mal jedoch verzichtet. Integriert wurden nur die drei Kunstgegenstände, die der Fassadenkletterer Bruce rauben muß, um seinen besten Kumpel aus der Gewalt ominöser Kidnapper zu befreien. Drei Levels sind so daraus geworden, die ihre-reiseits in kleinere Spielstufen unterteilt sind.

Der Spieler muß dabei nicht nur fix durch den streifenartigen Bildschirmabschnitt wandern, sondern zuweilen auch sein Köpfchen

bemühen: Safes müssen geknackt und Kisten verschoben werden, um hohe Fenster zu erreichen. Neben diesen Hindernissen sind es aber vor allem die vielen, vielen feindlichen Charaktere, die für Action bei Hudson Hawk sorgen.

Fortschritte macht bei Hudson Hawk der, der im hohen Tempo über Sofas hüpfert, die Gegner austrickst und mit de beiden Waffen von Bruce (Wurfkugel und Boxschlag) gut zurechtkommt. Größere Hürden gibt es nur bei der ST-Versi-

on, in die schlicht und einfach viel mehr Gegner eingefügt wurden. Warum bloß? Der Spielablauf wird dadurch nur zu hektisch und vergrößert noch das ohnehin vorhandene Ruckelscrolling. Seltsames hingegen beim C-64: Guter Sound, nette Grafik - und unendlich Leben! Denn wenn Bruce abstürzt, landet er sanft auf einer Plane, fällt zu Boden und kann nach dem Durchqueren einer Tür das Level nochmals beginnen. Aber es bleibt dabei: Richtig gut macht sich Hudson Hawk nur auf dem Amiga. ■ Michael Suck



Hektisch, spaßig und für Leute mit Köpfchen: HUDSON HAWK.

### ASM-WERTUNG von 0 bis 12

(Amiga/Atari ST/C-64)  
Grafik ..... 10/10/8  
Sound ..... 8/8/9  
Spielablauf ..... 9/7/8  
Motivation ..... 9/7/8  
Gesamtnote ..... 9/7/8

»PRIMA/  
BRAUCHBAR«



# Gefahren am 27. März 1927

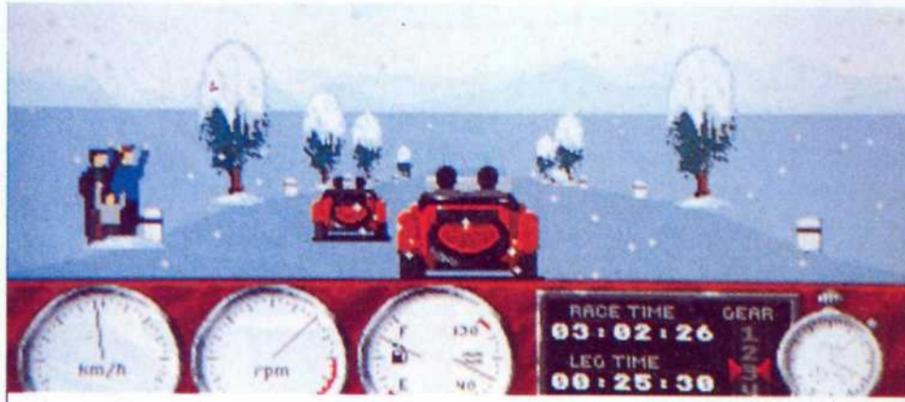


**1000 MIL-  
LEMIGLIA**

**System:** Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Simulmondo, Italien, **Muster von:** Hersteller.

Kreuz und quer durch ganz Italien zieht sich das legendäre Rennen 1000 MILLEMIGLIA. Mit dem gleichnamigen Spiel der Firma SIMMONDO könnt Ihr nun dieses Rennen nachempfinden. Oldtimer-Fan-Herzen werden höher schlagen. Denn die Wagen, die für die Race zur Verfügung stehen, sind für Sammler dieser guten Stücke sicher ein wahrer Genuß.

Wie wäre es also mit einem 1926er OM 665 'Superba' 2000? Der bringt in der Endgeschwindigkeit immerhin satte 130 km/h! Oder ist viel-



*Damals...*

leicht der Isotta Fraschini 8 Cil eher genehm - bringt, obwohl ein Jahr jünger - letztendlich ganze 15 km/h mehr auf den Tacho?

Weiterhin stehen etliche bekannte Fahrer zur Auswahl, die in ihren Fähigkeiten in drei Bereiche unterteilt sind: Können, Durchhaltevermögen und mechanische Fähigkeiten. Zusätzlich hat der Spieler die Möglichkeit, eigene Fahrer zu kreieren, d.h. bis zu einem gewissen Grade die Stärke in diesen drei Bereichen zu bestimmen.

Vor jedem Rennen bekommen die Fahrer Informationen über Beschaffenheit und Länge der Strecke. Außerdem wird der aktuelle Wetterbericht mitgeliefert. Allerdings hat selbst starkes Schneetreiben keinerlei Auswirkungen auf das Fahrverhalten des Autos, also hätte man sich das mit dem Wetter auch genausogut sparen können. Ebenfalls recht komisch ist es, daß man mit den Karren durch manche am Straßenrand stehende Bäume einfach hindurchfahren kann, selbst diverse Wohn-

häuser leisten da keinen Widerstand. Genausogut kann es jedoch möglich sein, daß auch nur der kleinste Leitpfosten gestreift wird und schon ist die Karre reparaturbedürftig.

In einem solchen Falle wird das Rennen durch ein Standbild unterbrochen, und je nach Ausmaß des Schadens beläuft sich die jeweilige Reparaturdauer. Aber auch dies erschien mir eher zufällig berechnet zu sein. Oldtimer-Fans werden diesen 'kleinen Fehler' vielleicht verzeihen. Indy 500-Begeisterte dagegen werden sicher enttäuscht sein. ■

*Sandra Alter*

## ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik .....	7
Sound .....	8
Spielablauf .....	6
Motivation .....	6
Gesamtnote .....	7

**»BRAUCHBAR«**

Anzeige

# ABGGEFETZT?

**WCES 1992**

**LAS VEGAS**

# Die Commes alle Sommer

*ASMIK's  
neuer Superheld*



*Lord British  
persönlich*



**Las Vegas genießt als Paradies für Glücksspieler einen schon legendären Ruf. Als die Winter-CES 1992 hier vom 9. bis 12. Januar (der auch in Nevada reichlich eisig ist) ihre Pforten für das (Fach-)Publikum öffnete, fühlte sich jedoch auch der Computerspieler in himmlische Sphären versetzt. Alle Firmen mit Rang und Namen gaben sich ein Stelldichein, und was sie dem staunenden Betrachter dabei an Software-Perlen darboten, konnte sich durchaus sehen lassen.**



*Sie ist*

# THE MISTRESS

*Er ist*

# THE MASTER O

## ELVIRA® II THE JAWS OF CERBERUS™



Wenn Ihre Schlachten mit dem Horror Hit Elvira: Mistress of the Dark. Sie davon überzeugten, daß es nichts größeres als Elvira gibt, dann haben Sie sich getäuscht! Es gibt die phantastische Videofolge Elvira II: The Jaws of Cerberus Jetzt ist sie fünf Mal größer und Sie beginnen eine schwierige Suche nach der Königin, um sie von den Klauen des Cerberus, der mit aller Gewalt beweisen will, daß drei köpfe besser als einer sind, zu befreien.

Elvira Bild 1991 Queen "B" Productions. Elvira und Mistress of the Dark sind Warenzeichen von Queen "B" Productions. The Jaws of Cerberus ist ein Warenzeichen von Accolade, Inc. Alle anderen Warenzeichen und eingetragene Warenzeichen sind das Eigentum der jeweiligen Besitzer.



Erhältlich für IBM PC und Kompatiblen - Januar, Amiga - Februar, Atari ST - März.

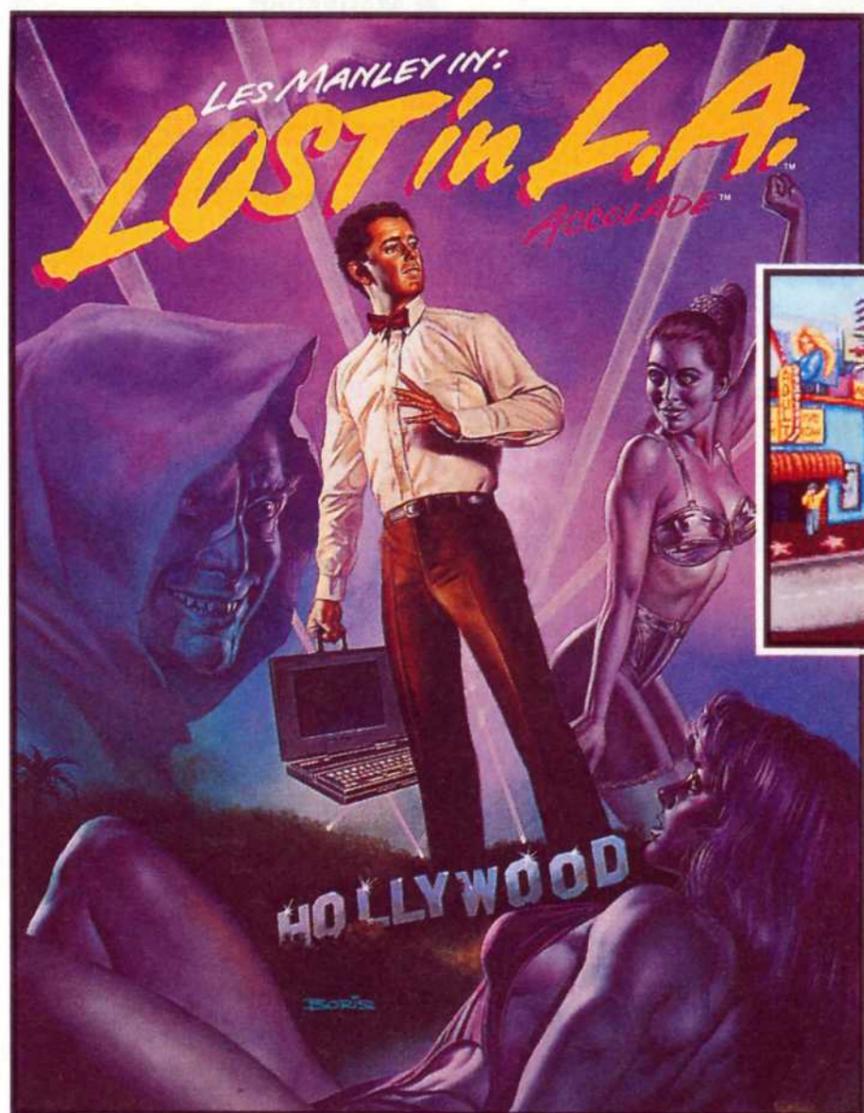
Accolade Europe Ltd., Bowling House, Point Pleasant

*wieder da*

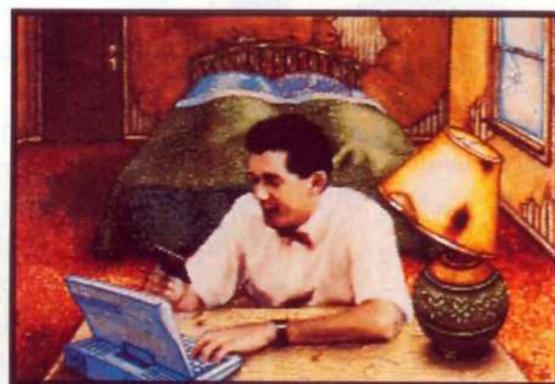
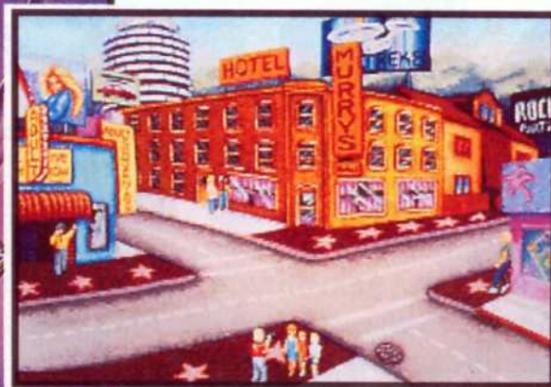
# OF DARKNESS

*wieder da*

# OF MEDIOCRITY



## LES MANLEY IN: LOST IN L.A.™



Der Mann, der in Accolades klassischem Abenteuer Search for the King den besten Unterhalter der Welt fand, kehrt mit Les Manley in Lost in L.A. in gehabtem Stil zurück. Hollywoods Berühmtheiten verschwinden schnell, aber keiner weiß wie. Oder warum. Mit dem tollen Effekt von Digitalbildern echter Models und Schauspieler können Sie diesen spannenden Krimi richtig genießen.

Search for the King and Les Manley in Lost in L.A. sind Warenzeichen von Accolade Inc.

*Erhältlich auf IBM PC und Kompatiblen - Januar.*

# „Fasten Your Seat Belts...“



Rainer Bopf,  
Autor des  
„Airbus“.

stischsten Flugsimulationen auf dem Markt. Über die erste Vorversion berichteten wir schon in der Ausgabe 12/91, seitdem hat sich nicht mehr viel geändert. Im Programm wurden noch einige Bugs ausgebessert, die Landschaften vollständig kartographiert und die Bewertungskriterien für die Leistung des Piloten nochmals überarbeitet.

Auch konnte jetzt die Dokumentation, bestehend aus einem Handbuch mit 250 Seiten, zwei offiziellen Karten der Luftwege und den Plänen aller größeren europäischen Flughäfen, begutachtet und für gut befunden werden.

Durch seine genaue Umsetzung der Technik des Airbus und seinem Flugverhalten ist diese Simulation wohl eine der authentischsten, allerdings wurde dem Realismus hier fast schon zuviel Platz eingeräumt. Zumindest im Vergleich zu anderen „Simulationen“ fehlt irgendwo das spielerische Element, so daß das Programm wirklich nur ernsthaften Flugin-

teressierten empfohlen werden kann, denen es nicht langweilig wird, ständig den Instrumentenflug zu üben. Diese finden in dem Programm eine hervorragende Umsetzung eines zivilen Airlines.

Wer dagegen intensivere optische Reize zur Motivation benötigt, der wird das Angebot des Airbus eher als dürftig empfinden und ist mit den klassischen Simulationen wie etwa denen von *Microprose* besser beraten. Wenn möglich, sollte man also vor dem Kauf einen kleinen Probeflug unternehmen, um nicht später eine Crashlandung zu erleben.

Vielleicht hat man ja in den nächsten Versionen auch noch ein Herz für diese Art von Spielern und schenkt ihnen Außenansichten und mehr Bodendetails, vielleicht hat man bis dahin dann auch noch die noch vorhandenen kleineren Bugs und Ungereimtheiten in Bedienung und Spielablauf entfernt.

man



Der Blick aus dem Cockpit ...



... ersetzt die Instrumente nicht



## A 320 AIRBUS

**System:** Amiga (mind. *IMB*), **empf. VK-Preis:** ca. 120 Mark, **Hersteller:** Thalion, 4830 Gütersloh, **Muster von:** United Software, 4835 Rietberg 2.

Jetzt ist sie endlich komplett fertiggestellt: A 320 AIRBUS aus dem Hause THALION, wohl eine der reali-

### ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik .....	8
Sound .....	9
Realitätsnähe .....	11
Motivation .....	-
Gesamtnote ..	siehe Text

»PRIMA/DÜRFTIG«

# QUADRATUR



## DEVIOUS DESIGNS

**System:** Atari ST (getestet), Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 75 DM, **Hersteller:** Image Works, England, **Muster von:** Die Casette, 4950 Minden!

Dr. Devious ist wirklich verrückt. Genial, aber total panne. Versucht er doch allen Ernstes, mit Hilfe seiner neu entwickelten Maschine die berühmtesten Kulturgüter der Menschheit in geometrische Formen zu verwandeln.

Nur einer kann den verrückten Wissenschaftler stoppen: J.J. Maverick. Ihm wird die Aufgabe übertra-

gen, jedes Objekt wieder in seinen ursprünglichen Zustand zurückzusetzen. So muß er in jedem Level die geometrisch geformten Stückchen der verwandelten Gegenstände an ihren angezeichneten Platz zurücktra-

gen. Hersteller IMAGE WORKS hat bei DEVIOUS DESIGNS ein Knobelspiel entwickelt, bei dem es darum geht, die Objektbrocken mit der richtigen Taktik in der richtigen Reihenfolge und mit viel Geschick zu plazieren.



So sieht das zurückverwandelte Deutschland aus.

Grafisch präsentiert sich Devious Designs in ungewöhnlichen, wunderschönen Bildern. Ein wahrer Genuß sind die Anlehnungen an große Meisterwerke der Klassik oder die farbenprächtigen Umsetzungen der jüngeren Geschichte. Devious Designs wird seinem Namen gerecht. Das simple Konzept wird in einem tollen Outfit dargeboten und bietet Spaß für viele Stunden.

Michael Suck

### ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik .....	11
Sound .....	10
Spielablauf .....	9
Motivation .....	8
Gesamtnote .....	9

»PRIMA«



# GRUFT, GRAB **3** gute Laune



## ABANDONED PLACES

**System:** Amiga, **empf. VK-Preis** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Electronic Zoo, England, **Muster von:** Hersteller

Dungeons & Dragons-Fans aufgepaßt, ELECTRONIC ZOO beschert Euch eine neue Rollenspielserie, von der alle Teile in einem Land namens 'Kalynthia' spielen. Das erste Spiel dieser Reihe kommt bald auf den deutschen Markt (natürlich auch in deutscher Sprache) und trägt den Namen ABANDONED PLACES.

Als Spieler führt man hierbei eine Gruppe von vier Todesmutigen an, die ausziehen, den bösen Mächten, die Kalynthia mehr oder weniger in ihre Gewalt gebracht haben, das Fürchten zu lehren. Die Gruppe setzt sich aus zwei Kriegeren, einem Zauberer und einem Priester zusammen, die man vor dem Beginn des Abenteuers aus insgesamt zwölf Charakteren auszuwählen hat.

Nach dem recht langen und mit viel Grafik vollgepacktem Intro, finden wir uns in einem großen Dungeon wieder, das unter dem Tempel 'Himmelslicht' liegt. Haben wir uns durch die Massen an Gegnern durchgekämpft, alle wichtigen Gegenstände eingesammelt und letztendlich den Ausgang gefunden, geht die ganze Sache erst richtig los.

Vor uns liegt eine recht große Welt, die es zu durchforsten gilt. Irgendwelche straffen Lösungswege, wie man das bei anderen Spielen dieser Art kennt, gibt es nicht. Man ist ganz auf sich allein gestellt und kann frei entscheiden, wohin man, auf der durch eine Art Landkarte dargestellten Welt, gehen will.

Um sich fortzubewegen hat man die Möglichkeit zu Fuß zu gehen, auf einem Pferd zu reiten oder per Schiff eine Strecke des Weges zurückzulegen. Je nachdem für was man sich entscheidet und wie die Erdoberfläche gerade beschaffen ist (Wald, Gebirge, Sumpf, Gras etc.), kommt man mehr oder weniger schnell voran.

Die kleinen Städte, die über die Landschaft verstreut liegen, sollte man auf keinen Fall auslassen, da man dort wertvolle Informationen über den möglichst

einzuschlagenden und damit zur Lösung des Rollenspiels führenden Weg bekommen kann. Außerdem kann man da stark angeschlagene Mitstreiter hei-

len, Handel betreiben oder Waffen und Zauberutensilien kaufen.

Das Game wäre kein Rollenspiel, wenn nicht auch die üblichen Erfahrungs-, Gesundheits-, Weisheits-, Stärke- und Intelligenzwerte geführt würden, die ausschlaggebend für den Erfolg im Spiel sind. Der Gesundheitsbalken ist gesondert aufgeführt und mit einem Portrait des Recken gekoppelt. Geht der Balken gen Null, verwandelt sich das Gesicht immer mehr in einen Totenschädel (gruselig, gruselig).



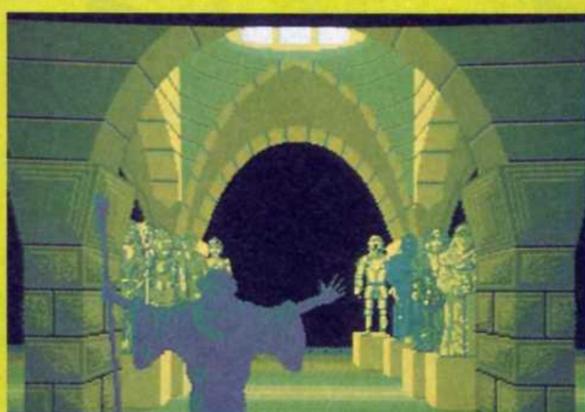
*Auf die Plätze, Zauber los!*



*Ob in den Städten, ...*



*... auf Bergen oder ...*



*in der Gruft, AP macht überall Laune.?*



*Wär' ich nur rechtzeitig zum Zahnarzt gegangen!*

Zur technischen Seite wäre zu sagen: Auf den fünf Disketten, auf denen das Spiel geliefert wird, ist wirklich eine ganze Menge an Grafik und Sound abgelegt, die das Spiel abwechslungsreich gestaltet. Allerdings hätten sich die Grafiker etwas mehr bemühen können, die Qualität der Bilder kann den heutigen Standard leider nicht halten. Aber das tut dem Spielspaß keinen Abbruch, die Atmosphäre, die bei solchen Spielen ja enorm wichtig ist, ist auf jeden Fall vorhanden und das Spiel kann auch auf Dauer vor dem Screen fesseln. Immer wieder gibt es durch das sehr offene Spielkonzept was Neues zu entdecken; Langeweile wird so schnell wohl nicht aufkommen. Daher ist uns das Spiel, trotz der nicht so prallen technischen Seite ein 'Prima' wert.

lar

### ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	6
Sound	8
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	9

**»PRIMA«**

# POLE POSITION



## GRAND PRIX

System, Amiga (getestet), ST, PC, empf. VK-Preis: ca. 100 DM, Hersteller: Microprose, U.S.A., Muster von: Hersteller.

**Nachdem Microprose nahezu alles simuliert hat, was fliegen oder schwimmen kann, geht man nun die Königsklasse des Motorsports an – die Formel 1.**

Microprose wäre nicht Microprose, wenn man hier nicht mehr als nur ein simples Rennspielchen programmiert hätte. GRAND PRIX entpuppt sich nämlich als bislang akkurateste Formel-1-Simulation, die es bislang gab. Nicht nur das Fahrverhalten stimmt mit der Wirk-

lichkeit überein, sondern erstmals wurden auch die spezifischen Besonderheiten der einzelnen Rennstrecken berücksichtigt.

Im Spiel ist die Schwimmbadkurve in Monaco also genauso fies wie im richtigen Rennfahrerleben und die Ausbremsmanöver vor der Waldschikane in Hockenheim gestalten sich ähnlich aufregend.

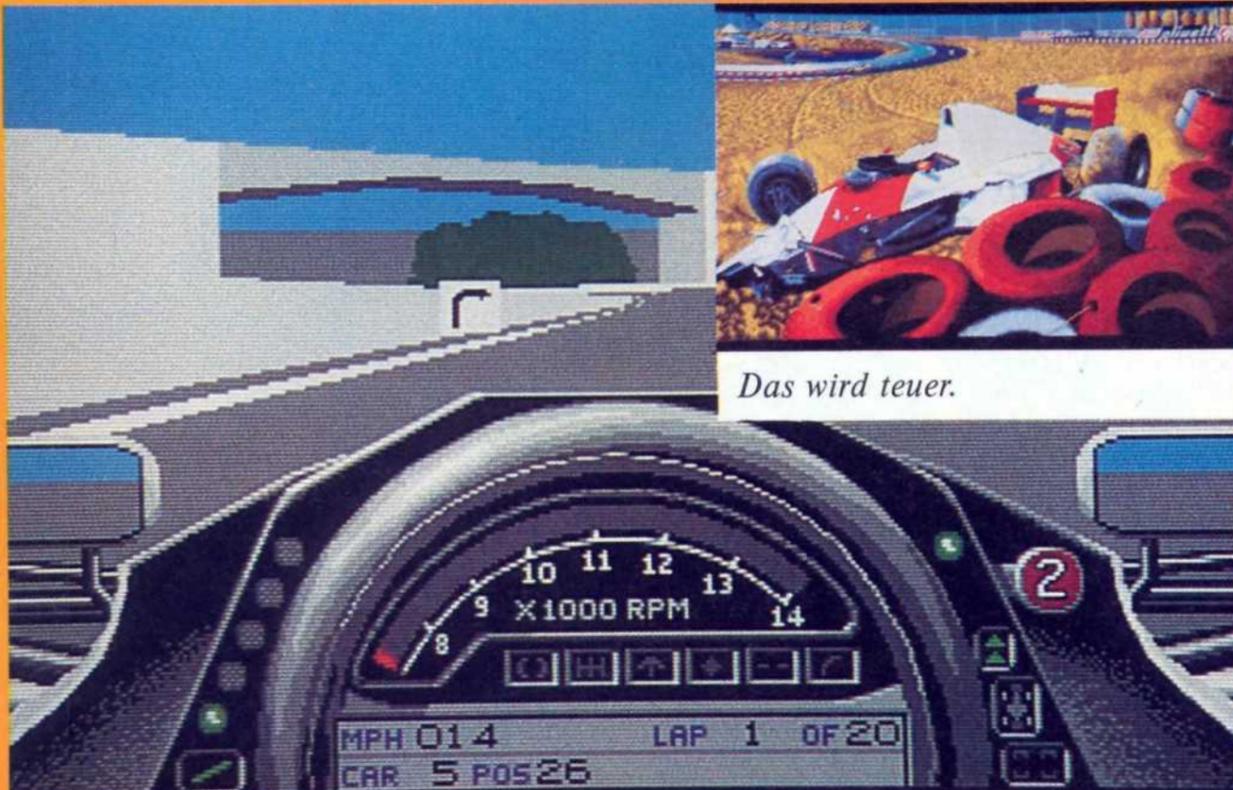
Aber die Detailbesessenheit der Programmierer geht noch weiter: Alle Farben der Fahrzeuge bzw. der Fahrerhelme stimmen mit denen der '91er-Saison überein, es gibt Rennatmosphäre pur – Grand-Prix-Fahnen schwenkende Streckenposten, die Boxengasse ist voller Serviceleute, und Beschädigungen an den Fahrzeugen sind sichtbar. Des Weiteren werden liegengebliebene Rennwagen mittels Kran von der Strecke gehoben. Bei soviel Aufwand fragt man sich natürlich, wie es mit der Geschwindigkeit aussieht. Nun, Rekorde wie bei Vroom sollten nicht erwartet werden, aber schnell genug ist Grand Prix allemal.

## »Rennatmosphäre pur – Grand Prix«

Aufgelockert wird die Jagd nach Weltmeisterschaftspunkten und Plazierungen durch grafisch gut gestaltete Menüs und Zwischenscreens, Sportkommentatoren etc. . .

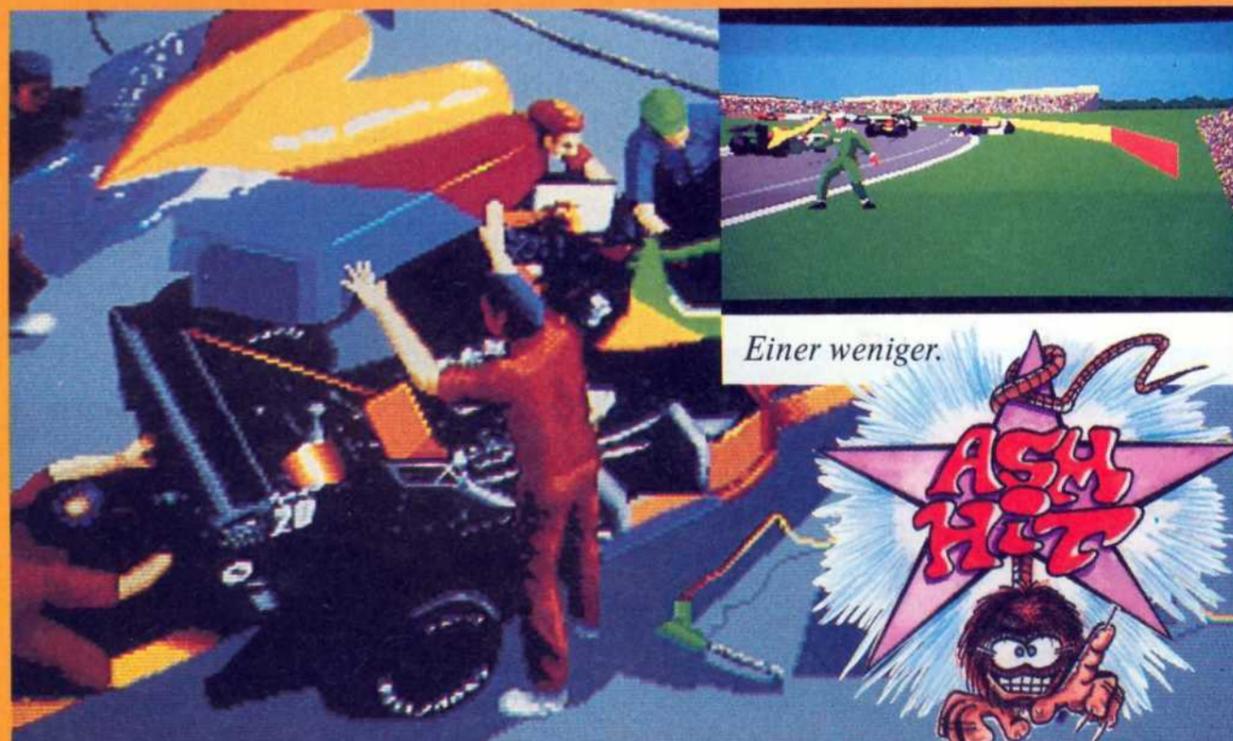
Ein besonderes Lob verdient auch das Handbuch, welches nicht nur in die Handhabung des Programmes einführt, sondern auch ausführlich auf grundlegende Themen der Fahrphysik eingeht und z.B. richtige Kurvenfahrttechniken demonstriert. Geoff Crammond hat sich also mal wieder selbst übertroffen. Alle, die nicht mal eben 2 Millionen übrig haben, um sich in einen Rennstall einzukaufen, sollten sich Grand Prix schleunigst zulegen.

Guido Alt



Das wird teuer.

Immer an der Wand lang – Monaco.



Einer weniger.

Hier gibt's viel zu tun.

### ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik .....	10
Sound .....	9
Realitätsnähe .....	11
Motivation .....	11
Gesamtnote .....	10

»PRIMA«



# »KRABBELTIERE«



Ameisen allein im Garten?



## SIM ANT

**System:** PC (Festplatte notwendig), **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Maxis, USA, **Muster von:** Wial Versand, 8038 Gröbenzell.

Für Badegäste, Hausbesitzer und Picknick-Freunde sind sie ein ständiges Ärgernis, für manche Kulturkreise ein Leckerbissen, für Gruselfilm-Schaffende eine Quelle der Inspiration und für Wissenschaftler ein Wunderwerk der Biologie – die Ameisen. Das Leben dieser sechsfüßigen Minibeißer kann nun dank SIM ANT von MAXIS jetzt auch auf dem heimischen Computer erforscht werden. Und das alles ohne das Jucken, das sonst mit der näheren Bekanntschaft mit dieser Spezies verbunden ist.

Insgesamt stehen vier Spielmodi zur Verfügung: Ein Tutorial, in dem der Spieler mit den Möglichkeiten des Programms direkt am Bildschirm vertraut gemacht wird, erleichtert (neben dem hervorragenden Handbuch) den Einstieg. Kernig wird es dann in den Kurz- und Vollspielen. Während man im Kurzspiel mit seiner Kolonie nur auf einem kleinen Kar-

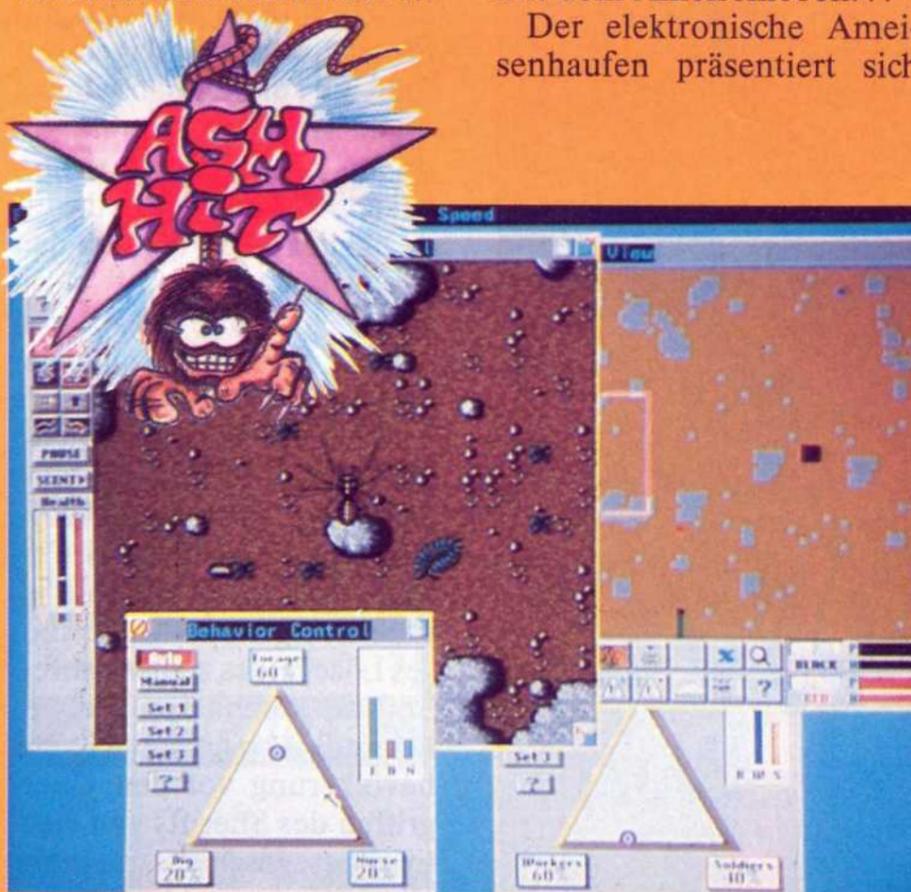
tensegment gegen eine gegnerische Kolonie bestehen muß, ist es im Vollspiel dann ein riesiges Grundstück nebst angrenzendem Haus, das erobert sein möchte. Im Experimentiermodus hat man dann schöpferische Freiheiten: Das Spielfeld kann beliebig editiert werden. Hier ein paar schwarze Ameisen mehr, dort etwas Futter oder gar einige Irrgärten, die die Futtersuche erschweren sollen – der Spieler kann tun, was er will, sogar diesen handgemachten Spielstand als Kurzspiel spielen.

In allen Modi verkörpert der Spieler eine einzelne Ameise, die er auf der Futtersuche steuert und mittels Signalen andere Mitkriecher zu Aktionen wie Sicherung eines Futterplatzes oder Angriff auf das gegnerische Nest veranlaßt. Darüberhinaus ist

der Spieler auch noch für die Verwaltung seiner Kolonie zuständig. Auf genial gelöste Weise legt er fest, ob mehr Arbeiter oder mehr Soldaten ausgebrütet werden, und ob sich die Arbeiter mehr auf Ausbau des Nestes, Brutpflege oder Futtersuche konzentrieren sollen. Richtiges Management ist entscheidend für einen Sieg.

Falls die Spielerameise einmal das Zeitliche segnen sollte, was angesichts der zahlreichen Widrigkeiten des Gartenlebens in Form von Spinnen, Rasenmähern, Regen oder Zweibeinern schonmal vorkommen kann, bekommt der Spieler ein neues Tierchen zur Verfügung gestellt. Allerdings nur dann, wenn die Königin seiner Kolonie noch in der Lage ist, ein solches auszubrüten. Wenn nicht, dann ist es aus mit dem Ameisenleben...

Der elektronische Ameisenhaufen präsentiert sich



Das Kontrollzentrum eines Ameisenhaufens...

»Ein **gefundenes Fressen** – nicht nur für Ameisenbären!«

### Achim sagt:

Wie absurd diese Spielidee auch klingen mag, soviel Spaß macht SimAnt, und steht dabei seinem großen Vorgänger SimCity in kaum etwas nach.

Nach diesem Spiel wird man die oftmals als Plagegeister empfundenen Ameisen aus einem völlig anderen Blickwinkel sehen.

»GENIAL«

nen beliebig auf dem Bildschirm plaziert und in der Größe variiert werden, eine Maus hilft bei der Bedienung ungemein. Anfangs mag man von dem Gewusel auf dem Bildschirm noch irritiert sein, der Durchblick kommt aber recht schnell, ebenso die Freude am Experimentieren. Insgesamt ein würdiger Nachfolger in der Reihe der Maxis-Simulationen.

Man darf gespannt darauf sein, was als nächstes simuliert werden wird...

Michael Anton

### ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik .....	10
Sound .....	9
Realitätsnähe .....	11
Motivation .....	10
Gesamtnote .....	10

»PRIMA«



im typischen Maxis-Design, welches man schon von Programmen wie Sim City oder Sim Earth gewohnt ist. Die Fenster mit den Informationen und Übersichten kön-

# JOCHEN HIPPEL

Give it a try  
CD



NUR  
16,95  
DM

Bitte Bestellkarte benutzen!

Produced by  
THALION Soft-  
ware G.m.b.H.

## NEUES AUS SHERWOOD FOREST



### CON- QUESTS OF THE LONG- BOW - THE LEGEND OF ROBIN HOOD

System: PC (VGA, Festplatte), empf. VK-Preis: ca. 140 DM, Hersteller: Sierra-On-Line, USA, Muster von: Bomico, 6092 Kelsterbach.

Jetzt ist er wieder unterwegs, der Rächer der Enterbten und so weiter, und sorgt mit seinen Mannen für Ruhe und Ordnung in Sherwood Forest und Umgebung. Klar, die Rede ist von Robin Hood, der im neuesten Adventure von SIERRA, THE LEGEND OF ROBIN HOOD, die Hauptrolle spielt. Dieser Titel ist der Nachfolger von *Conquests of Camelot* und zusammen mit diesem der Stammbaum einer neuen Serie namens CONQUESTS OF THE LONGBOW, die sich der mittelalterlichen Sagenwelt Englands annehmen wird.

Die Story mit ihren Variationen ist eigentlich schon bekannt: König Richard wurde bei der Rückkehr von den Kreuzzügen in Österreich gefangengenommen und soll nur gegen Lösegeld wieder freikommen. Richards Bruder John versucht mit allen Mitteln, dies zu verhindern, was wiederum Robin zu verhindern versucht. Primäre Aufgabe von Robin ist es, einen großen Anteil dieses Lösegeldes zu beschaffen und zu beschützen, nebenbei muß auch noch die Landbevölkerung vor den Übergriffen des Sheriffs von Nottingham geschützt werden. Neben seinen Merry Men helfen Robin auch mythische Gestalten des Waldes und diverse Dorfbewohner bei der Erfüllung dieser schwierigen Aufgaben.

Technisch ist das Spiel eigentlich perfekt: Gesteuert wird die Spielfigur mit den inzwischen Sierra-üblichen

Icons, Grafik und Sound passen hervorragend zum Thema und sorgen für eine packende Atmosphäre. Allerdings ist die Story recht dünn, die Struktur sehr schnell durchschaut und gut ein Viertel der Rätsel und Puzzles ist reine Handbuchabfrage. Da helfen die eingestreuten Arcade-Sequenzen mit einstellbarem Schwierigkeitsgrad auch nicht mehr viel, für den erfahreneren Abenteurer ist einfach zu wenig drin, lediglich Einsteiger dürften an der nett verpackten Kopierschutzabfrage ihre Freude haben. Allerdings auch nur mit Einschränkungen, denn der Preis ist denn doch etwas zu hoch, um Begeisterungstürme auszulösen. Vielleicht sollten die Leute bei Sierra mal ihre Produktpolitik überdenken.

man

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

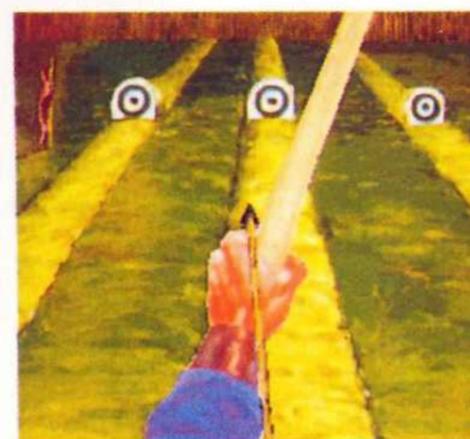
Grafik .....	10
Steuerung .....	10
Handlung .....	7
Atmosphäre .....	10
Gesamtnote .....	8

»BRAUCHBAR«

Ransom: 300 Outlaws: 22 Score: 50 of



Ein Robin steht im Walde...



Etwas Action gefällig?



# ZIEL VERFEHLT



**SPECIAL OPERATIONS 1**

System PC (VGA, Soundkarte), empf. VK-Preis: ca. 50 DM, Hersteller: Origin, U.S.A., Muster von: Wial, 8038 Gröbenzell.

Relativ schnell nach Erscheinen von Wing Commander II sind nun die SPECIAL OPERATIONS 1 auf den Markt geworfen worden. Diesemal geht es unter anderem um die TCS Gettysburg, die als Piratenschiff ihr Unwesen treibt. Natürlich spielen auch wieder jede Menge Katzen mit, da die Rebellion auf den Kilrathi-Planeten munter fortschreitet. All diese Zutaten hätten eine knackige Story und eine noch bessere Missiondisk ergeben können.

Wie gesagt, HÄTTE. Leider machen die Special Operations einen arg zusammengeschusterten Eindruck. Auf neue Intro bzw. Endsequenzen ist ganz verzichtet wor-

den, statt dessen hat man einfach die alten aus WCII übernommen und mit neuem Text unterlegt. Man kommt sich vor wie beim Fernsehen, dauernd Wiederholungen. Die anfangs gute Story verliert sich nach einigen Missionen leider auch in der Weite des Alls, so daß nur die Ballerei übrigbleibt. Die allerdings hat es in sich. Noch nie zuvor bei Wing Commander waren so viele Schiffe und Kampfgruppen gleichzeitig auf dem Schirm. Wer alle Missionen durchstehen will, muß schon verdammt gut fliegen können. Letztendlich können harte Missionen aber nicht das Nonplusultra sein, zumal bei dieser Zusatzdiskette auch noch jede Menge technische Fehler auftraten. Diese reichten von Systemabstürzen bis hin zu bösen Grafikfehlern bei den Zwischensequenzen.

Unterm Strich bleibt zu sagen, daß die Special Operations wohl eine der enttäuschendsten Fortsetzungen dieses Monats ist. Origin hätte sich ruhig etwas mehr Zeit bei der Produktion lassen sollen, anstatt möglichst schnell eine Fortsetzung zusammenzuknallen. Aber wahre Raumpiloten geben ja nie auf und hoffen, daß die Special Operations 2 besser werden. Teil Eins sollte man sich schenken. ■

gag



Die Gettysburg

## ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik .....	8
Sound .....	9
Spielaufbau .....	7
Motivation .....	6
Gesamtnote .....	7

»BRAUCHBAR«



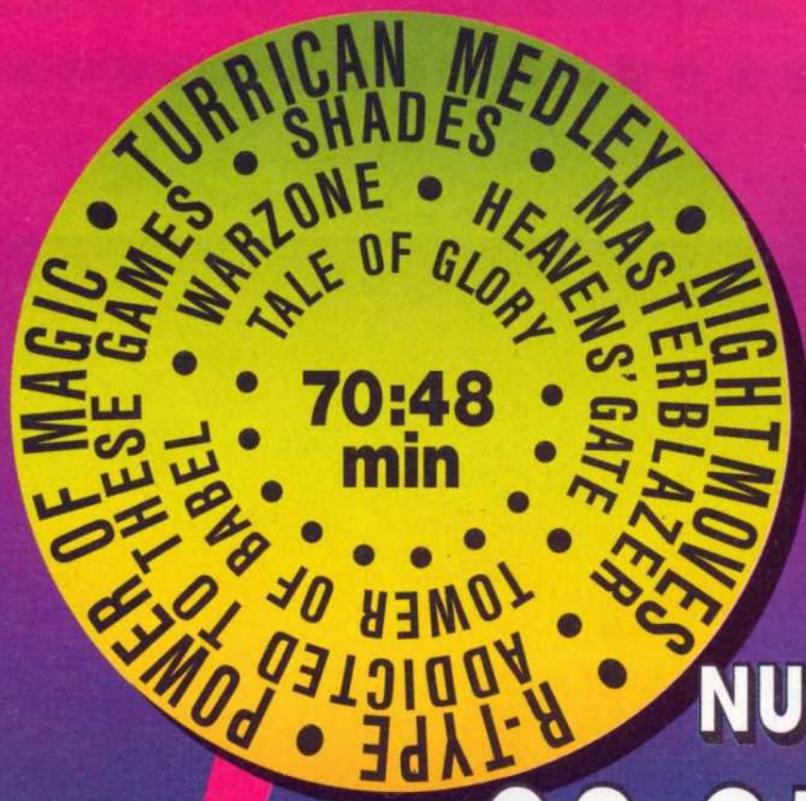
Piraten im Anflug



Pirat zerstört

# CHRIS HÜLSBECKS SHADES

SYNTI-MUSIC ERSTER KLASSE AUF CD!!



NUR

23,95

DM

BITTE BESTELLKARTE BENUTZEN!

# DIE SCHRILLEN AUF ACHSE

# 4



ARE WE  
THERE  
YET?

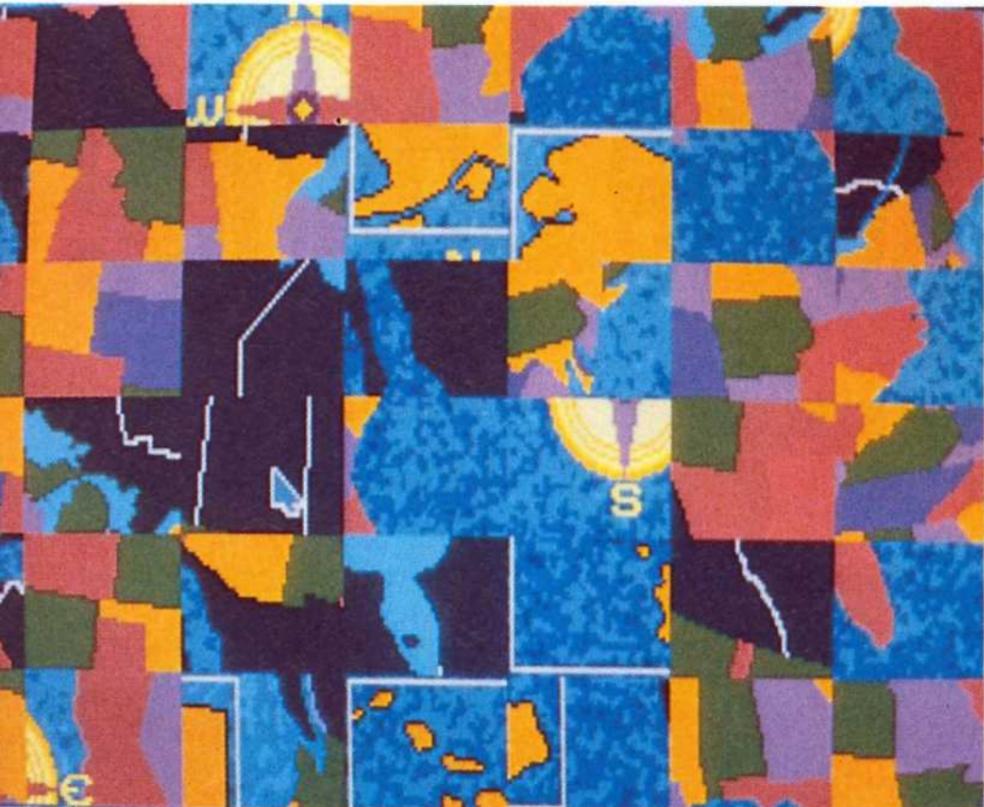
**System:** IBM u. Kompatible, mind. 640 KByte), empf. VK-Preis ca. 100 DM, **Hersteller:** Electronic Arts, **Muster von:** Leisure Soft, 4703 Bönen.

„Und auch Sie werden eine schöne Reise machen – wenn der Preis stimmt!“ Nun, bei der vierköpfigen Familie Mallard stimmte der Preis, den sie in einer Fernsehshow gewannen, nicht so ganz. Im Gegenteil – Eltern, Tochter und Sohn müssen nun beweisen, daß sie sich in den Vereinigten Staaten gut auskennen und lernen dabei Amerikas berühmteste Tou-

ristenfallen kennen. Um aus dem Dilemma zu kommen, müssen die schrillen Vier allerorts Rätsel lösen – und hier beginnt des Spielers Freud und Leid, denn ARE WE THERE YET? ist im Grunde nichts weiter als ein elektronisches Denksport- und Kreuzworträtselheft.

Immerhin gilt es, 250 zum Teil sehr harte Nüsse zu knacken, die allesamt eine ei-

gene, wenngleich nicht be rauschende Grafik besitzen. Die Bandbreite geht vom Rebus über Hangman, Suchwort- bis hin zum Labyrinthrätsel. Ebenso kann man (gegen den Computer) Käsekästchen und Tic-Tac-Toe (mit vier Reihen) spielen, muß sich andererseits aber auch mit zahlreichen Puzzles und Memory-Teilen auseinandersetzen und vieles



Chaos auf dem Screen. Das isses nich!

mehr. An sich eine sehr interessante Idee, wenn – ja, wenn das Ganze nicht in Amerikanisch (!) wäre. Das Dumme

ist nämlich, daß bei vielen Lösungen Fachbegriffe (z.B. aus dem Bereich Bowling) angegeben werden müssen,

die man nicht in jedem Wörterbuch findet. Das beiliegende Clue-Book (mit allen Lösungen) erwies sich als nicht so gute Hilfe, da manches nicht mit dem Gesuchten übereinstimmt. Natürlich ist dies, wie auch die Anleitung, ebenfalls nicht in Deutsch.

Das alles würde man ja noch halbwegs akzeptieren, wenn die Programmierer nicht den famosen Einfall gehabt hätten, daß man anfangs ganz bestimmte Staaten, jeweils in Verbindung mit zwei Rätseln, lösen muß, bevor man sich die anderen anschauen darf. Das wäre ja so, als würde sich der hintere Teil eines Rätselheftes erst dann öffnen, wenn man den vorderen erfolgreich absolviert hat.

Durch dieses Handicap geht die Motivation sehr schnell flöten, dennoch werden sicher einige hieran ihre Freude haben. Vor allem für

jene, die Puzzles lieben, ist ARE WE THERE YET? ein gefundenes Fressen. Allen anderen rate ich, sich den Kauf sehr gut zu überlegen, denn stinknormale Rätsel aller Art findet man heutzutage in fast jeder Zeitschrift und natürlich in unzähligen Spezialheften.

Vielleicht wird das Spiel ja auch noch übersetzt und ablauftechnisch, grafisch und soundmäßig überarbeitet. Unter diesen Umständen wäre ich durchaus bereit, dem Ganzen eine bessere Bewertung zu geben. ■

Klaus Trafford

**ASM-WERTUNG von 0 bis 12**

Grafik .. (wg. Vielzahl)	7
Anleitung .....	engl. 6
Spielablauf .....	6
Motivation .....	5
Gesamtnote .....	6

**»DÜRFTIG«**

Anzeig



**S**teil aufragende Bergriesen, zerklüftete Canyonlands, sonnenverbrannte Täler aus Sand und Stein: die grandiose Kulisse für ein atemberaubendes Abenteuer. Acht Teams werden den amerikanischen Südwesten von seiner faszinierendsten Seite kennenlernen – in Jeeps und Rafts, auf Enduros und Quarterhorses. Bereit für diese Herausforderung?



Bewerbungsunterlagen anfordern bei: Marlboro Abenteuer Team, Postfach 1200, W-3352 Einbeck, Mindestalter: 18 Jahre, Einsendeschluß 28. 4. 92 (Poststempel).

dieser Marke enthält 0,9 mg Nikotin und 13 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach DIN)

# Gib Gangstern keine Chance



**ROBOCOP  
3**

**System:** Amiga 500 (plus) bis 3000, **empf. VK-Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller:** Ocean, **Muster von:** Bomico, 6092 Kelsterbach.

In Deutschland noch nicht einmal in den Kinos, feiert ROBOCOP 3 vorgreifend auf dem heimischen Computer Premiere. Wer also nicht auf den bundesdeutschen Filmstart warten kann oder will, der kann sich über das Geschehen schon einmal am Computer informieren und den Handlungsablauf selbst in die Hand nehmen – als RoboCop!

Für alle, die sich vom Film überraschen lassen wollen, nur soviel zur Story: OCP ist pleite, ein japanischer Multi-Konzern ist im Begriff die Stadt zu übernehmen und Deltacity abreißen zu lassen, um ihre Art des modernen Lebens dort erbauen zu lassen. Die Bürger rebellieren, und sogenannte REHABS werden von den Japanern eingesetzt, um mit der Waffe und dem Tod für Recht und Ordnung zu sorgen. Über die Story wird der Spieler übrigens während des Spiels in Form der MediaBreak-Nachrichtensendung ausführlich und mit Bildern informiert.

## Tolle Vektorgrafik

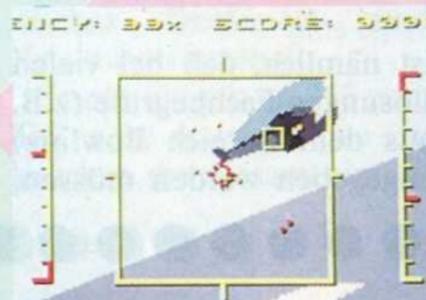
Fünf verschiedene Spielabschnitte bietet RoboCop 3. Wer möchte, kann diese einzeln anwählen oder sich dem ganzen Abenteuer in fester Reihenfolge stellen. In letzterem fährt Robo als erstes Streife und muß den Lieferwagen krimineller Subjekte durch Rammen mit seinem Turbo-Cruiser aus dem Ver-



*Leichen pflastern seinen Weg...*

kehr ziehen, ehe er seiner Kollegin Lewis zu Hilfe eilt, die gekidnappt wurde. Bei dieser Mission muß höllisch aufgepaßt werden, befinden sich in dem Gebäude, in welchem Lewis gefangen gehalten wird, reihenweise Gangster und zahlreiche Geiseln.

Nach getaner Arbeit muß RoboCop über 50 „Gangster“ in den Abwässerkanä-



*Im dritten Teil kann RoboCop auch fliegen.*



*Gut animierte Zwischensequenzen erläutern den weiteren Spielablauf.*



*Verfolgungsjagden in feinsten 3D-Grafik gehören zu RoboCops Aufgaben.*

len der Stadt ausmerzen, ehe er gegen einen anderen Roboter im Nahkampf bestehen muß.

Die letzten Abenteuer werde ich bewußt nicht erläutern, damit denen, die den Film sehen wollen, nicht zu weit vorgegriffen wird.

Die Steuerung erfolgt wahlweise über Joystick, Maus oder Tastatur, je nachdem, was einem eher liegt. Per Funktions-Tasten können verschiedene Blickwinkel angewählt werden.

Technisch ist RoboCop 3 eine Pracht: ausgefüllte, flott animierte Vektorgrafik soweit das Auge reicht. Dazu eine musikalische Untermalung, die sich hören lassen kann: düstere, depressive Klänge begleiten den Spieler durch sämtliche Sequenzen und passen hervorragend zum Spielgeschehen, welches jedoch nach nur wenigen Spielen immer uninteressanter wird, sprich: Die Motivation läßt nach. Es wird einfach zu wenig Neues geboten, denn wenn RoboCop nicht gerade fährt oder läuft, so knallt er feindliches Gesindel ab, das ist alles. Als abwechslungsreich kann man dies nicht gerade bezeichnen. Davon einmal abgesehen sind fünf Level einfach zu wenig.

Summa summarum: RoboCop 3 – das Spiel – ist ein technisch ausgefeiltes Produkt, dessen Filmvater jedoch einen komplexen Spielablauf nicht zuließ – schließlich muß es sich ja nach dem Film orientieren... ■

*Hans-Joachim Amann*

## ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik .....	10
Sound .....	9
Spielablauf .....	8
Motivation .....	8
Gesamtnote .....	8

**»BRAUCHBAR«**

**Die  
Leistungs-  
starken  
fürs Büro**

**CeBIT'92  
HANNOVER**  
11. - 18. MÄRZ 1992  
Unser Messestand befindet sich  
in Halle 6, Stand-Nummer C 49.

# Profis. Wie Profis sie brauchen.

Star Business Drucker: XB24-200/XB24-250, ZA-200/ZA-250



## XB24-200/XB24-250



Ausgabe 12/1991  
Star XB24-250

- 24 Nadel-Matrix-Drucker
- SLQ, LQ, EDV und HS-EDV Ausdrücke (max. 332 cps)
- 7 eingebaute LQ-Schriftarten
- 2 eingebaute SLQ-Schriftarten
- Papiereinzug auch von unten
- Schubtraktor
- Leise Modus
- Farbdruck (7 Farben inkl. schwarz)
- Bedientableau mit LCD
- Option: Fontmodule, Einzel-/Doppelschacht, Zugtraktor, Schnittstellenmodule

## ZA-200/ZA-250

- 9 Nadel-Matrix-Drucker
- NLQ, EDV- und HS-EDV Ausdrücke
- Hoher Durchsatz (max. 420 cps)
- Umfangreiches Papiermanagement
- Papiereinzug auch von unten
- Leise Modus
- Farbdruck
- Option: Schnittstellenmodule, Einzel und Doppelschacht
- Optionaler Zugtraktor

**star**   
der ComputerDrucker

Nähere Informationen über Star Business Drucker erhalten Sie beim autorisierten Star Fachhändler oder direkt bei uns.  
Star Micronics Deutschland GmbH, Westerbachstr. 59, D-6000 Frankfurt/Main 94, Tel. (069) 7 89 99-0.



# HITLISTEN im MÄRZ

## media control

Die Ermittlung der monatlichen Computer-Spiele-Hitparade für das Bundesgebiet wird vom Haus MEDIA CONTROL übernommen. Über ein sogenanntes „Panel“ von 200 Computerspielverkaufsstellen, ausgewählt über eine doppelte Schichtung, wird gewährleistet, daß ein repräsentativer Wert gefunden wird. (Erhebungszeitraum für ASM 3/92: 14. 12. – 10. 1. 92. Nachdruck mit Genehmigung von media control, Baden-Baden)



### TOP 10 AMIGA

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1)	Bundesliga Manager Prof.	Software 2000
2.	(2)	Battle Isle	Blue Byte
3.	(-)	Populous II	Electronic Arts
4.	(10)	Mega lo Mania	Mirrorsoft
5.	(3)	Silent Service II	MicroProse
6.	(6)	Lemmings	Psygnosis
7.	(-)	Airbus A 320	Thalion
8.	(-)	Birds of Prey	Electronic Arts
9.	(9)	Eye of the Beholder	SSI
10.	(4)	Flight of the Intruder	Mirrorsoft

### TOP 10 MS-DOS

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(10)	Bundesliga Manager Professional	Software 2000
2.	(-)	Monkey Island II: Le Chuck's Revenge	Lucasfilm/R.A.
3.	(-)	Battle Isle	Blue Byte
4.	(2)	Gunship 2000	MicroProse
5.	(6)	F-117 A Nighthawk	MicroProse
6.	(5)	Lemmings	Psygnosis
7.	(1)	Wing Commander II	Origin
8.	(3)	Leisure Suit Larry V	Sierra
9.	(4)	Secret Weapons of the Luftwaffe	Lucasfilm/R.A.
10.	(-)	Civilisation	MicroProse

### TOP 10 C-64

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1)	Bundesliga Manager	Software 2000
2.	(-)	Air-Sea-Supremacy	Ubi-Soft
3.	(9)	Pirates	MicroProse
4.	(7)	Elvira-Mistress of the Dark	Accolade
5.	(8)	Manchester United Europe	Krisalis
6.	(-)	USS John Young Special	Magic Bytes
7.	(-)	Beau Jolly's Big Box	Ubi Soft
8.	(-)	Collection Nr. 1	Starbyte
9.	(-)	The Simpsons	Ocean
10.	(-)	Terminator II: Judgment Day	Ocean

### TOP 10 ATARI ST

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(2)	Lemmings	Psygnosis
2.	(1)	Silent Service II	MicroProse
3.	(4)	Flight of the Intruder	MicroProse
4.	(4)	Mega lo Mania	Mirrorsoft
5.	(7)	Sim City & Populous	Ocean
6.	(5)	The Secret of Monkey Island	Lucasfilm/R.A.
7.	(3)	Railroad Tycoon	MicroProse
8.	(10)	Wolfpack	Mirrorsoft
9.	(6)	F-15 Strike Eagle II	MicroProse
10.	(-)	Lotus Esprit Turbo Challenge II	Gremlin Graphics



# Leser-Jahresauswertung 1991

Normalerweise stehen an dieser Stelle die Leser-, Grafik- und Sound-Charts. Wir haben diesmal jedoch weder Kosten noch Mühen gescheut und die jeweils zehn besten Spiele des vergangenen Jahres ermittelt. Bei der Ermittlung sind wir so vorgegangen: Für Platz 1 gab es zehn Punkte, Platz 2 neun usw. bis zum 10., der noch einen Punkt erhielt. Und das Ganze dann dreimal – nämlich für Euer jeweiliges Lieblingsspiel, für die besten Grafiken und den besten Sound. Das beliebteste Spiel des Jahres ist LEMMINGS, die besten Grafiken UND Sound lieferte TURRICAN II. Hier alle Ergebnisse auf einen Blick.

## Die beliebtesten Spiele 1991

Platz	Name	Hersteller
1.	Lemmings	Psygnosis
2.	The Secret of Monkey Island	Softgold
3.	Turrican II	Rainbow Arts
4.	Powermonger	Electronic Arts
5.	Indianapolis 500	Electronic Arts
6.	Railroad Tycoon	MicroProse
7.	Pang	Ocean
8.	Mig – 29 Fulcrum	Domark
9.	Speedball II	Image Works
10.	Eye of the Beholder	SSI

## Die besten Sounds 1991

Platz	Name	Hersteller
1.	Turrican II	Rainbow Arts
2.	Turrican	Rainbow Arts
3.	Shadow of the Beast	Psygnosis
4.	The Secret of Monkey Island	Lucasfilm/Softgold
5.	Xenon II	Image Works
6.	Lemmings	Psygnosis
7.	Wings of Death	Thalion
8.	Beast II	Psygnosis
9.	Elvira	Accolade
10.	Loom	Lucasfilm/Softgold

## Die besten Grafiken 1991

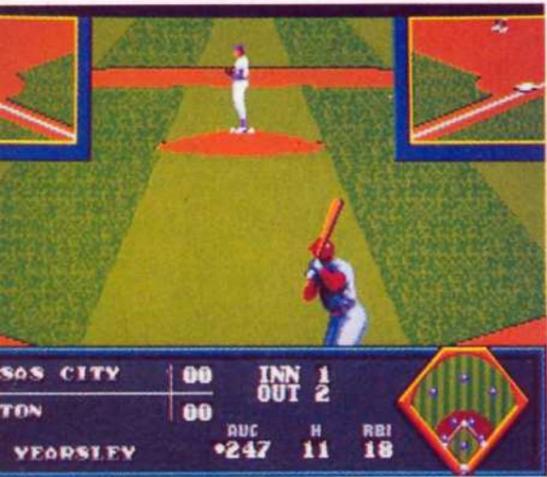
Platz	Name	Hersteller
1.	Turrican II	Rainbow Arts
2.	The Secret of Monkey Island	Lucasfilm/Softgold
3.	Elvira	Accolade
4.	Xenon II	Image Works
5.	Eye of the Beholder	SSI
6.	Turrican	Rainbow Arts
7.	Beast II	Psygnosis
8.	Shadow of the Beast	Psygnosis
9.	Gods	Mirrorsoft
10.	Space Quest IV	Sierra

Schickt uns auch weiterhin Eure persönlichen Top-Ten der besten Spiele, Grafiken und Sounds. Unter allen Einsendern verlosen wir ab sofort jeden Monat ein ASM-Jahresabonnement (Rechts- und Linkswege sind natürlich ausgeschlossen).

Adresse:

ASM – Leser-Charts – Postfach 870 – 3440 Eschwege

# Klar im Vorteil!

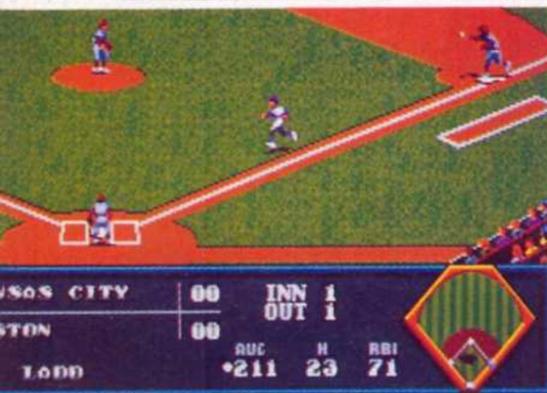


Abwarten...



## TV SPORTS: BASEBALL

**System:** PC (EGA, VGA, 3.5 LD & 5.25 HD, AdLib, Soundblaster, Roland, HD & Joystick empf.), **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Mirrorsoft, England, **Muster von:** Hersteller.



Und lauf', Jäger lauf'!

Es darf wieder fleißig ge-coacht werden: Wer großen Wert auf den Schleudersitz und dem darauf herumrutschenden Trainer legt, wird nämlich bei TV SPORTS: BASEBALL mit all jenen Manager-Optionen bedient, die in der Branche anscheinend üblich sind. So kann jedes der 26 Teams ge- oder verkauft werden, können Startaufstellungen anhand der Spielereigenschaften oder sogar deren Vorzüge direkt geändert werden. Zum Glück können im Editions-Menü keine Superhelden kreierte werden, denn die Verbesserung einer bestimmten Eigenschaft wirkt sich vielleicht negativ auf andere aus.

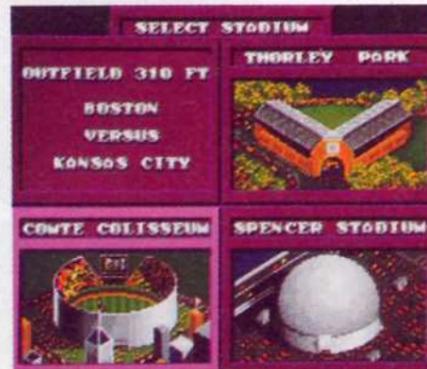
Nach der Ausführung aller Manager-Optionen geht es jedoch immer noch nicht aufs Feld. Vielmehr muß zunächst die Spielart (Liga oder Exhibition), der Spielmodus (ein bis zwei Spieler) und eines von drei Stadien erkoren werden, in der die eigene Mannschaft gegen den Gast antritt. Natürlich hat die letzte Entscheidung keinen Einfluß auf das Spielgeschehen - also Schwamm drüber.

Zum Spielablauf: Am unteren Bildschirmrand huscht ein kleiner Pfeil hin und her. Er wird zur Bestimmung der Wurfrichtung benötigt. Und dann gehts los! Per Feuerknopf 2 schleudert der Pitcher den Ball, dessen An-

schnitt in jeder Phase seines Fluges mit den Richtungstasten, je nach Dauer dieser Angabe, verändert werden kann. Sieht toll aus! Optimal ist die Ball- bzw. Schlägerkontrolle auch beim Batter: Dieser kann durch die erstklassige grafische Darstellung die Ankunft des Balles gut einschätzen und mit einem fixen, variantenreichen Schlag reagieren.

Mit dem technischen Optimum werden dabei sogar jene PC-Besitzer bedient, die immer noch keine Soundkarte haben, denn im Spiel gibts Sprachausgabe und Digi-Effekte satt. Ist sogar ein Stick im gut sortierten Haushalt vorhanden, steht dem Spielspaß nichts entgegen, denn TV Sports: Baseball ist seiner Konkurrenz deutlich voraus!

Michael Suck



»Besorgt Euch Popcorn und Kautabak, denn TV SPORTS: BASEBALL besorgt den Rest!«

### ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik .....	9
Sound .....	9
Realitätsnähe .....	10
Motivation .....	10
Gesamtnote .....	10

»PRIMA«

# BOULDER-MAMPF



## SUPAPLEX

**System:** Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Digital Integration LTD, England, **Muster von:** Die Cassette, 4950 Minden.

Bei SUPAPLEX der Firma DIGITAL INTEGRATION haben wir es mit einer Mischung aus Boulder Dash und Pac Man zu tun. Grafisch nur mäßig, stellt sich dieses Game schon ab dem dritten Level als extrem schwierig heraus. Die Level sind vollgestopft mit allem möglichen technischen Kleinkram, wie Chips, Disketten, Platinen etc.

Durch all dieses Zeug muß man sich mit einem Pac Man (er heißt Murphy, ist rot und grinst ständig) durchfressen, um die bunten Infotrons auf-

zusammeln. Bis hierher ist alles noch so einfach, wie es sich anhört, wären da nicht diese fiesen Zonks, die nach unten fallen, wenn man sie

untergräbt. Sollten die Zonks beim Herunterpurzeln Murphy treffen, ist es aus mit ihm (Boulder Dash-Prinzip).

Supaplex bietet 111 Level, die Euch unter Garantie 'ne ganze Weile in Atem halten werden. Vor allem sollte man aber geschickt und schnell mit dem Stick umgehen können. Uns hat dieses Game eine Menge Spaß bereitet. Leider ist die Idee anno 1985.

Sandra Alter



Woher kenn' ich's bloß?

### ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik .....	6
Sound .....	3
Spielablauf .....	alt
Motivation .....	8
Gesamtnote .....	7

»BRAUCHBAR«



# 5

Jetzt auch Jahrgang '89!

# AS



# MEGA-PACK!!!

▼▼▼▼  
JAHRGÄNGE ASM

10 AUSGABEN  
KOMPLETT\*

FÜR NUR  
60,- DM  
INCL. 1 SAMMELORDNER

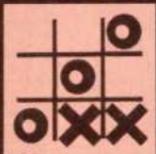
Bitte  
Bestellkarte  
benutzen!

▲▲▲▲▲ \* solange Vorrat reicht ▲▲▲▲▲  
▲▲▲▲▲

# OLDIE DES MONATS



## Der Shooting-Star dieser Ausgabe . . .



TO BE  
ON TOP

System: C-64 (rausgekramt), Amiga,  
empf. VK-Preis (damals) ca. 50 DM,  
Hersteller: Rainbow Arts, Muster von:  
ASM-Archiv.

**... diesen Begriff erfand Dieter Thomas Heck bei seiner Moderation der ZDF-Hitparade. Und auch in unserem März-Oldie geht es um Musik und darum, möglichst die Leiter des Erfolgs zu erklimmen. Erster war es auch, die das eigentlich einfache Spielprinzip zum Verkaufsschlager werden ließ, denn kein geringerer als Chris Hülsbeck verzückte vor über vier Jahren mit TO BE ON TOP die Ohren zahlreicher C-64-User.**

Chris, damals 19 Jahre jung, zeichnet neben der hervorragenden Musik und einem Großteil der Grafiken auch für das Konzept verantwortlich. Hiernach muß man einen Song komponieren, der die Hitparade erstürmen soll.

Der (jugendliche) Held des Spiels hat eines schönen Abends die Idee und muß sich beeilen, nach Hause zu kommen. Das ist jedoch nicht einfach, denn eine ältere Dame möchte ihm gern ihren Stock näher vorstellen. Außerdem gilt es, einem Musikfreak und einem Panzer auszuweichen. Daheim angekommen, sollte man tunlichst der eigenen Mutter aus dem Weg gehen, denn sonst findet das Spiel ein sofortiges Ende.

Stattdessen hockt sich Spieler(in) vor die Glotze und läßt sich inspirieren. Mit einem „Fadenkreuz“ sammelt er Inspirationspunkte, die – zusammengefaßt – am Ende eine Melodie ergeben.

Als nächstes werden die gesammelten Inspirationen ausgewählt und auf einem Klavier komponiert. Hat man nun-

mehr Refrain und Zwischenteil zusammengeschnürt, besucht man einen Freund (was durch oben genannte Personen und den Panzer natürlich schwierig sein dürfte), der einen Synthesizer besitzt.



Auf dem Synthesizer wird komponiert.

Mit diesem Gerät erstellt man ein Demotape, dieses wiederum wird in einem Tonstudio weiterverarbeitet. Der bisherigen Melodie können hier noch 16 Drumsequenzen unterlegt werden, auch wird hier der endgültige Sound aufgenommen. Wenn man Glück hat, landet man unter den ersten drei in den Top Ten und wird zu „Rainbow Arts TV“ eingeladen. Dort darf der Musiker sein Werk live über den Äther, respektive Bildschirm schicken. Über Erfolg oder Mißerfolg entscheidet die Taktgenauigkeit und natürlich die eigentliche Melodie . . .

Das Besondere an To BE ON TOP ist, daß es bis heute etwas ähnliches nicht wieder gab. Wen wundert's, denn kaum einer wußte den C-64 soundtechnisch so auszunutzen wie Chris Hülsbeck. Die Schwierigkeit ist hoch, das Gameplay natürlich etwas angestaubt, aber wen stört's bei diesem Klang aus der Brotkiste? Da gibt es nur eines: 64er an die Stereo-Anlage, das Spiel aus der Kiste raus holen und dann voll aufgedreht. Hört Euch als Vorgeschmack mal die gespeicherten und von Chris komponierten Top Ten an. Wohl bekomm's . . .

Klaus Trafford

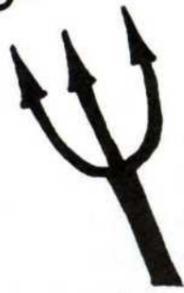


Der DJ läßt sich gerne bestellen . . .

Fotos (2): C-64



Im wilden  
Süden ist  
der Teufel los!



# OLIVER HECK FUNNY-SOFTWARE

Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

Telefon 07 11 - 8 56 85 34 - 85 03 25 - 8 17 99 95

Fax 07 11 - 85 76 70 - Btx \*Funny-Software #

Entertainment-Center:

Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

Schreiberstr. 18, 7800 Freiburg, Telefon 07 61 - 38 25 90

Jetzt neu:  
Konsolen  
zu teuflischen  
Preisen



## Bestellservice:

Saarland: Homburg  
14-18 Uhr  
06841/64587

Hessen: Frankfurt  
12-18 Uhr  
069/613282

Bayern: München  
12-18 Uhr  
089/761908

NRW: Kamen  
12-18 Uhr  
02307/72181

Baden: Freiburg  
12-18 Uhr  
0761/382590

## SUPERAUSWAHL - TEUFLISCHE PREISE - AKTUELLE NEUERSCHEINUNGEN

Alle hier aufgelisteten und lieferbaren Artikel haben wir ständig am Lager und das zu unseren Wahnsinns-Versandpreisen und wie immer Topservice mit der gewohnten unverbindlichen Beratung.

Lieferbedingungen: Lieferung per Nachname, Frachtkosten DM 8,-  
Eilzuschlag DM 7,- Ausland: Nur Scheck, Vorauskasse + DM 21,-  
\*bei diesen Spielen sind 1MB erforderlich - für Druckfehler keine Gewähr

Programm	AMIGA	ATARI	IBM	Programm	AMIGA	ATARI	IBM	Programm	AMIGA	ATARI	IBM	Programm	AMIGA	ATARI	IBM
3D Konstruktions Kit(d)	119,95	119,95	119,95	Final command	68,95	68,95	68,95	Megatraveller 2	-	-	79,95	Sim Earth	a.A.	a.A.	96,95
4D Sports boxing	64,95	-	74,95	First Samurai	64,95	-	-	Merchant Colony	74,95	74,95	-	Sorcerian	-	-	79,95
4D Sports Drivin	-	-	74,95	Flight o.t. Intruder	77,95	77,95	89,95	Mercs	64,95	-	-	Space Quest 3 * (d)	96,95	96,95	96,95
Air Combat Aces	74,95	74,95	86,95	Floor 13	-	-	84,95	Metal Masters	62,95	62,95	62,95	Space Quest 4	96,95	-	96,95
Air-Sea-Land	84,95	-	89,95	Fort Apache	74,95	74,95	-	Metal Mutant	-	59,95	59,95	Speedball 2	64,95	64,95	79,95
Andrettis Rac. Chall.	-	-	74,95	Formel 1 G.P.	69,95	-	-	Midwinter 2	78,95	78,95	89,95	Spirit of Adventure	69,95	69,95	74,95
Animation Studio	249,95	-	-	Free D.C.	-	-	94,95	MIG 29 Fulcrum	82,95	82,95	-	Spirit of Excalibur	74,95	-	84,95
Aquaventura	64,95	-	-	Full Blast	74,95	74,95	74,95	MIG 29 M Super Fulcrum	86,95	86,95	-	Starbyte Super Soccer	69,95	-	74,95
Arachnophobia	-	-	69,95	Game Pack 1.2 oder 3	85,85	-	-	Might & Magic 2	72,95	-	72,95	Starflight	64,95	69,95	64,95
Armalyte	64,95	64,95	-	Gateway. Savage Front.	-	-	77,95	Might & Magic 3 (d)	-	-	79,95	Starflight 2	66,95	-	-
Armour Geddon	62,50	62,50	-	Gauntlet 3	64,95	64,95	-	Mike Dtika Football	-	-	82,95	Starlord	64,95	-	-
Babarian II	64,95	-	-	Genghis Khan	82,95	-	83,95	Monkey Island	89,95	89,95	94,95	Steigenberger Hotelmana.	54,95	-	64,95
Baby Jo go home	-	64,95	74,95	Gettysburg	74,95	74,95	74,95	Monkey Island I	-	-	84,95	Stellar 7	62,95	-	62,95
Back to the Future 3	69,95	69,95	62,95	Gods	82,95	62,95	-	Monster Business	64,95	-	-	Stratego	64,95	64,95	64,95
Bandit Kings	82,95	-	82,95	Great Courts Tennis 2	68,95	68,95	68,95	Monster Pack	64,95	64,95	-	Strike 2	-	-	74,95
Bane of the Cosmic Forge	89,95	-	89,95	Gunboat	64,95	-	-	Moonbase	82,95	-	82,95	Strike Fleet	64,95	64,95	-
Bards Tale 3	67,95	-	76,95	Gunship	59,95	59,95	79,95	Moon Blaster	56,95	56,95	56,95	Super Monaco Grand Prix	62,95	-	-
Bards Tale Trilogy	-	-	86,95	Gunship 2000	-	-	87,95	No.1 Compilation	69,95	-	-	Supremacy	75,95	75,95	89,95
Battle Chess 2	-	-	74,95	Hägar	64,95	-	-	NAM - Vietnam	69,95	69,95	-	Switchblade 2	64,95	64,95	-
Battle Isle	74,95	74,95	79,95	Hard Nova	62,95	-	74,95	Navy Moves	64,95	69,95	-	Sword of Aragon	74,95	-	74,95
Beast Buster	72,95	-	-	Harpoon	74,95	-	98,95	Navy Seats	66,95	66,95	-	Team Suzuki	62,95	62,95	74,95
Big Business	58,95	58,95	58,95	Heart of China dt.	84,95	-	94,95	Nebulus	62,95	-	-	Team Yankee	72,95	72,95	79,95
Rilly the Kid	59,95	59,95	69,95	Heimdall	74,95	-	-	Nacronom	69,95	-	-	Terminator 2	62,95	62,95	72,95
Bill Elliotts Nasc.Chall.	-	-	73,95	Heroes of Lance	69,95	69,95	67,95	Ninja Remix	64,95	64,95	-	The Hunt f.t. Red Oct.	-	62,95	72,95
Birds of Prey	a.A.	a.A.	a.A.	Hero Quest	64,95	64,95	64,95	No.1 Greater Glory	-	-	86,95	The Oath	64,95	-	74,95
Black Gold	69,95	-	74,95	Hillsfar	69,95	66,95	-	No Greater Glory	-	-	82,95	The Simpsons	72,95	-	76,95
Blue Max	74,95	-	79,95	Hill Street Blues	68,95	68,95	68,95	North & South (e)	29,95	29,95	29,95	The Winning Team	69,95	69,95	-
Brigade Commander	64,95	-	-	Home Alone	64,95	-	74,95	Oil Imperium	59,95	54,95	54,95	Their finest Hour	74,95	74,95	74,95
Buck Rogers dtshc.	94,95	-	94,95	Hunter	72,95	-	-	On the Road	69,95	69,95	-	Their finest Hour Miss.	39,95	39,95	39,95
Bundesliga Manager	54,95	54,95	59,95	Liyad	67,95	-	-	Oath	64,95	64,95	-	Thunderhawk	74,95	74,95	82,95
Bundesliga Manager Prof.	69,95	69,95	74,95	Imperium	67,95	67,95	-	Outrun Europe	62,95	62,95	-	Time Quest	-	-	79,95
Cadaver	69,95	69,95	a.A.	Indiana Jones Adv.	69,95	69,95	74,95	Out Zone	64,95	64,95	-	Tony La Russa Ult. Baseb.	-	-	83,95
Cadaver Level Disk	42,95	42,95	a.A.	Iron Lord	69,95	69,95	74,95	P.P. Hammer	54,95	-	-	Total Recall	62,95	62,95	69,95
Captian Planet	64,95	64,95	-	Ishido	64,95	-	74,95	Panza Kick Boxing	74,95	74,95	74,95	Toyota Celica	59,95	59,95	-
Carifornia Games 2	-	-	74,95	Jet Fighter 2	-	-	94,95	PGA Golf Tour	69,95	-	69,95	Tracon 2	89,95	-	-
Castles	a.A.	-	79,95	Jimmy White Snooker	69,95	-	-	PGA Golf Tour + Course	-	-	82,95	Traders	69,95	69,95	-
Castles of Dr. Brain	-	-	88,95	Kick Off II	58,95	58,95	58,95	Pegasus	64,95	-	-	Train it	77,95	-	77,95
Centurion Def. of Rome	67,95	-	67,95	Kings Quest 4 *	96,95	96,95	96,95	Phantasia Bonus Ed.	69,95	-	69,95	Transatlantic	a.A.	-	-
Chaos Strikes Back	64,95	64,95	-	Kings Quest 5 * (d)	86,95	-	99,95	Pirates	63,95	68,95	64,95	Transworld	62,95	62,95	68,95
Charge of Light Brigade	69,95	69,95	-	Knights of Legend	74,95	74,95	74,95	Pit Fighter	69,95	69,95	-	Turrican 2	64,95	64,95	-
Chuck Yeager Air Combat	-	-	79,95	Knights o.t. Sky	77,95	-	94,95	Police Quest 2 *	96,95	96,95	96,95	TV Sports Basket Ball	74,95	-	79,95
Cisco Heat	64,95	64,95	64,95	Last Ninja 3	79,95	-	-	Police Quest 3	-	-	86,95	TV Sports Boxing	-	-	84,95
Civilization	-	-	89,95	Lämpereur	-	-	99,95	Pool of Radiance	68,95	-	68,95	TV Sports Football (e)	39,95	39,95	39,95
Chot fighting for Rome	69,95	69,95	69,95	Leander	74,95	-	-	Poots of Darkness	-	-	74,95	Ultima Martian Dreams	-	-	64,95
Command H.Q.	-	-	89,95	Legend of Faerghail	69,95	69,95	74,95	Populous III	-	-	-	Ultima 5	74,95	74,95	74,95
Coman	-	-	84,95	Leisure Suit Larry 3 (d)	96,95	96,95	96,95	Ports of Call	59,95	-	84,95	Ultima 6	-	-	89,95
Cruise for a Corps dt.	72,95	72,95	-	Leisure Suit Larry 5	-	-	86,95	Power Monger	74,95	74,95	-	Ultima 7	-	-	89,95
Curse o.t. Azure Bonds	77,95	77,95	59,95	Lemmings	62,95	62,95	62,95	Power Monger Data Disk	42,95	42,95	-	Ultima Trilogie	-	-	74,95
Das Boot	74,95	-	86,95	Lemmings Boot + Data	64,95	64,95	74,95	Power Pack	69,95	69,95	-	Ums 2	72,95	72,95	82,95
Das Stundenglas	72,95	-	72,95	Lemmings Data Disk	54,95	54,95	54,95	Power Slide	64,95	64,95	-	USS John Young 2	64,95	-	-
Death Knights of Krynn	74,95	-	74,95	Letrix	59,95	59,95	62,95	Prehistoric	54,95	54,95	66,95	Utopia	72,95	72,95	-
Death of Glory	-	-	86,95	LHX Attack Chooper	-	-	99,95	Projectile	68,95	68,95	-	Vroom	69,95	69,95	-
Demoniak	74,95	74,95	74,95	Life & Death	69,95	69,95	-	Projekt Prometheus	64,95	64,95	a.A.	Warlock the Avenger	64,95	64,95	-
Deuterios	79,95	-	-	Life & Death 2	-	-	74,95	Pro Sport Challenge	72,95	-	72,95	Warlords *	67,95	-	67,95
Die Kathedrale	83,95	-	83,95	Links	-	-	86,95	Quest for Glory 2	96,95	96,95	96,95	Warrior of Darkness	72,95	72,95	72,95
Drachen von Laas	64,95	64,95	64,95	Links Course 1-3 je	-	-	44,95	R-Type 2	67,95	67,95	-	Wayne Gretzkey II	69,95	-	79,95
Dragon Wars	69,95	-	69,95	Links Huatt	-	-	49,95	R.B.I. Baseball	79,95	79,95	79,95	Wayne Gretzkey Icehockey	69,95	69,95	-
Dragonflight	73,95	73,95	-	Links Pinhurst Course	-	-	49,95	Railroad Tycoon	78,95	-	84,95	Wayne Gretzkey Iceh. 2	a.A.	a.A.	79,95
Duck Tales	64,95	74,95	64,95	Logical	59,95	54,95	59,95	Rasender Reporter	-	-	74,95	Wheels of Fire	72,95	72,95	-
Double Dragon III	64,95	64,95	-	Loom	75,95	75,95	75,95	Red Baron (d)	96,95	-	96,95	Wild West World	84,95	-	87,95
Dungeon Master *	64,95	64,95	-	Lotus Espr. Turbo Chal.2	69,95	69,95	-	Return of Medusa 2	66,95	66,95	-	Willy Beamish	-	-	86,95
Earl Weaver 2.0	-	-	69,95	M.U.D.S.	69,95	-	79,95	Rise o.t. Dragon	82,95	-	82,95	Wing Commander	a.A.	a.A.	84,95
Elite Plus	-	-	89,95	M-I Tank Platoon	74,95	74,95	84,95	Road War Bonus Edition	72,95	72,95	72,95	Wing Commander 2	-	-	78,95
Elvira Mistress	72,95	72,95	92,95	Mad TV	a.A.	a.A.	86,95	Robocop 2	59,95	59,95	-	Wing C. Miss. 1 oder 2	a.A.	a.A.	44,95
Elvira 2	a.A.	a.A.	a.A.	Magic Candle 2	-	-	72,95	Robin Hood	63,95	-	74,95	Wing C II Miss	-	-	-
Emlyn Hughes Soccer	59,95	59,95	-	Magic Pockets	64,95	-	-	Robin Hood (Sierra)	-	-	86,95	Winning 5	73,95	73,95	-
Epyx Sporting Gold	59,95	59,95	62,95	Magnetic Scroll Comp.	72,95	72,95	72,95	Rollerbabes	-	-	72,95	Winzer	68,95	68,95	72,95
Eye of Beholder dt.	74,95	-	84,95	Magnum	72,95	72,95	-	Rolling Ronnie	69,95	a.A.	a.A.	Wolfpack	72,95	72,95	-
F 117 A Nighthawk	-	-	89,95	Manchester United Europe	59,95	59,95	59,95	Rules of Engagement	64,95	-	74,95	World Champ.Box.Manag.	54,95	54,95	54,95
F-14 Tomcat	-	-	89,95	Maniac Mansion	69,95	69,95	69,95	Sand of Fire	-	-	74,95	Worlds at War	-	-	72,95
F-15 Strike Eagle 2	82,95	82,95	82,95	Martian Memorandum											

Dein Leben ist kurz,  
mühsam und nur dem Volk gewidmet.  
Die Lasten Deines Lebens  
sind vielfach schwerer  
als Du selbst.

Denn Du gehörst zur Rasse  
der Formicoideae!

SIM ANT  
con OCEAN/MAXIS -

Dein Leben für den  
Ameisenhaufen!

Der Wolf erwartet Dich!  
Bekämpfe die Verbrecher-  
Organisation "Chimera".

WOLFCHILD von CORE DESIGN  
präsentiert gleichzeitig  
64 Farben auf dem Amiga,  
multidirektionales Scrolling  
und ausgeklügelte Extrawaffen.  
Geheimräume machen das Spiel  
noch spannender.

Wie drückt man sich vor Arbeit?

Indem man eine besondere  
Utility-Sammlung, die  
LAFFER UTILITIES von SIERRA,  
benutzt. Die einzige Sammlung  
von Hilfsprogrammen, die  
Al Lowe und Larry Laffer wirklich  
täglich benutzen...

# BOMICO

IHR SOFTWARE PARTNER

Fragen zu BOMICO-Spielen?

Unsere Serviceline beantwortet sie:

Telefon (06107) 62067, Mo.-Fr. 15.00-18.00<sup>h</sup>

# Bis aufs Blut



MOON-  
STONE

System: Amiga, empf.  
VK-Preis: ca. 100 DM,  
Hersteller: Mindscape,  
Muster von: Die Cassette,  
4950 Minden.

Sollte der Begriff 'Action' definiert werden, so könnte dies MOONSTONE von MINDSCAPE ohne jegliche Worte bestens tun. Bei diesem Action-Adventure wird Härte nämlich größer denn je geschrieben. Dabei fängt alles ganz harmlos an ...

Als einer von vier Rittern (die restlichen werden vom Computer oder von Mitspielern übernommen) durchstreift man ein großes Land, um die 'Mondsteine' als erster zu finden und somit die Gabe der 'Höchsten Macht' zu erlangen.

Doch bis dahin müssen die Ritter Blut in Strömen lassen. Zimmerlich geht es nämlich zu keiner Zeit zu. Zahlreiche Monster, die in Höhlen verborgene Schätze bewachen, müssen besiegt werden. Ansonsten gibt's kein Gold, keine (notwendigen) Schlüssel, Zauberkünste und -gegenstände.

Acht verschiedene Angriffs- bzw. Verteidigungsarten stehen zur Verfügung, wobei getroffene Gegner - oder man selbst - viel Blut lassen, zweigeteilt werden

oder gar 'den Kopf verlieren'! Dies ist alles sehr 'lieblich' animiert und übertrifft in Sachen Härte so ziemlich alles, was auf dem Markt ist oder war.

Verschiedene Elemente, wie das Glücksspiel in Städten, der Kauf von Rüstungen oder magischen Gegenständen und einiges mehr, runden den rüden Spielablauf ab, machen das Programm aber trotzdem zu keinem hochkomplexen Action-Adventure.

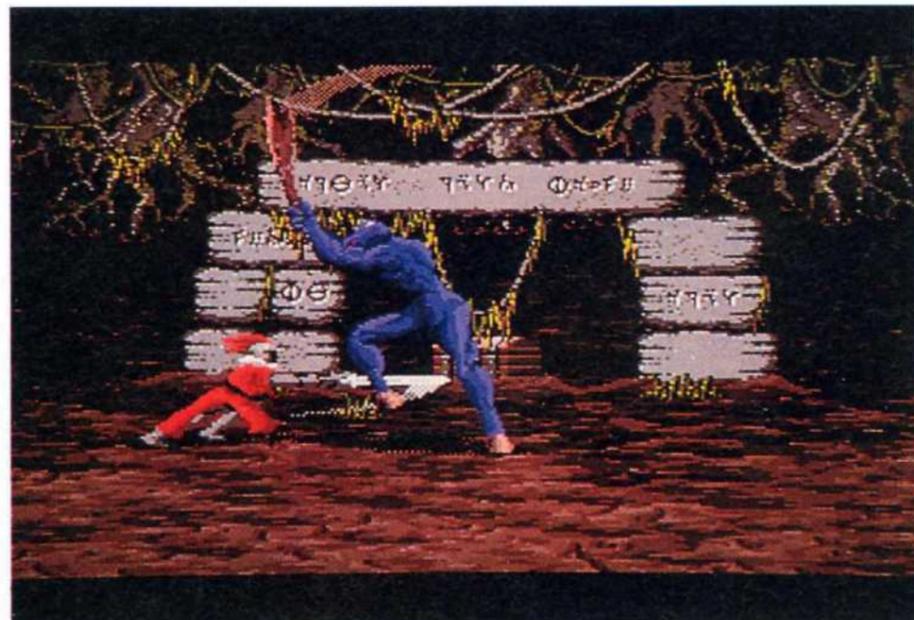
Digitalisierte Soundeffekte passen gut zum Spielgeschehen, welches sicherlich nicht jedermanns/fraus Sache ist. Mindscape selbst rät Kindern unter 12 Jahren davon ab, Moonstone ohne Eltern zu spielen. Diese Altersgrenze ist rein pädagogisch gesehen sicherlich zu niedrig angesetzt. Angesichts der hohen Brutalität entziehe ich mich einer von mir vergebenen vollständigen Benotung. Nur soviel: Moonstone hat spielerisch sehr interessante Elemente, womit ich nicht die Hack'n'Slay-Einlagen meine, und wird sicherlich zahlreiche Gore-Freunde faszinieren. ■

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik .....	8
Sound .....	8
Spielablauf .....	brutal
Motivation Gemütssache	
Gesamtnote ..	fragwürdig

»TÖDLICH«



Gleich spritzt Blut, ... viel Blut ...

03  
92

# SECRET SERVICE

Actraiser .....	87
Adventures of Robin Hood	70
Another World .....	70
Blues Brothers .....	87
Castlevania IV .....	72
Chuck Rock .....	68
Corporation .....	85
Das Erbe .....	74
Dragon Spirit .....	69

Drop Ship .....	68
Hudson Hawk .....	74
Knight Rider .....	69
Leander .....	69
Legend of Faerghail .....	90
Lemmings .....	68
Martian Dreams .....	68
Megafortress .....	69
Monster Business .....	68

More Lemmings .....	87
Ports of Call .....	69
Quack Shot .....	87
Shadow Dancer .....	87
Steigenberger Hotelmanager .....	69
Tales of Monsterpath .....	68
Thayer's Quest .....	69
Viking Child .....	87
Wonderboy .....	69

Secret Service .....	67
Die ASM-Umfrage .....	75
Hint Hunt .....	78
How to play Secret Service .....	98

! ASM-Umfrage  
auf Seite 75 !



# Platzangst!

Tja, da sitze ich hier, kurz vor dem Umzug in unsere neuen Räumlichkeiten, und habe eigentlich nur zwei Probleme: Wie kriege ich den ganzen Papierkram in die „Neue Heimat“ – und noch schlimmer: Wird die Papierflut auch weiterhin fließen? Denn unsere neuen Räume sind groß, und die Postberge würden sich darin verlieren, wenn sie nicht größer werden. Also haltet Euch ran und sorgt mit Euren Briefen auch weiterhin für einen romantischen Schreibtisch. An der Adresse hat sich nichts geändert, denn unser Postfach behalten wir bei! Unser Bericht über den Archimedes hat übrigens auch Auswirkungen auf den Secret Service gehabt, sprich es sind auch einige Tips für diesen Rechner eingetrudelt, die auf dieser Seite einen Ehrenplatz bekommen haben. Weitere Einsendungen, natürlich nicht nur dieser Art, werden wie immer dankend entgegengenommen von:

**Redaktion ASM  
Secret Service  
Postfach 870  
W-3440 Eschwege**

## Chuck Rock

Um auf dem Archimedes unendlich viele Leben zu bekommen und die schöne Grafik bis zum Ende bewundern zu können, geht man wie folgt vor:

Einfach mit *!Edit* oder dem OS-Kommando *build* eine kleine Batchdatei (*ObeyFile*) erstellen und diese Datei dann ins Hauptverzeichnis der ersten Spieldiskette kopieren und zum Spielstart doppelklicken. Alternativ können die vier Zeilen dieser Datei auch direkt über die Tastatur im *Command Line Interpreter* eingegeben werden:

```
Run !Chuck.MusMod2
Load !Chuck.Game
MemoryA b 87e8 00
Go
```

Eduard Pfarr

## Drop Ship

Auch für dieses Game gibt es auf dem Archimedes Paßwörter:

```
ABACUS
DAHLJA
GAGGLE
KAUNDA
NAUTCH
```

Auch erscheint die Meldung *CHEAT*, wenn man während des Ladens, noch bevor das Titelbild aufgebaut wird, die Tasten dieses Wortes gleichzeitig drückt. Was dies bewirkt, wurde allerdings noch nicht herausgefunden.

Eduard Pfarr

## Lemmings

Auch der Archimedes blieb nicht von der Invasion dieser suizidbegeisterten Nagetiere verschont. Hier sind alle Levelcodes.

Thomas Alter

Fun	Tricky	Taxing	Mayhem
2 DINKIEDOOS	2 SINGLEDUCK	2 JUSTFORYOU	2 LEMMINGDUE
3 WHENYOUSEE	3 LOOKANDSEE	3 RUNANDFLEE	3 SPENDSPREE
4 OPENSADOOR	4 MANYANMORE	4 DOORTODOOR	4 ONTHEFLOOR
5 LEMMSALIVE	5 CANSURVIVE	5 STILLALIVE	5 UNCLECLIVE
6 ONESINAFIX	6 LEMSBRICKS	6 FIXEDMYFIX	6 CLOGCLICKS
7 LUCKYSEVEN	7 WALKINGSTK	7 ANUREBEVAN	7 DIFFERENCE
8 ONEFATLADY	8 DONTBELATE	8 HELPMEMATE	8 WAITANWAIT
9 WASHINLINE	9 DOINITFINE	9 DRINKNWINE	9 EATANDDINE
10 JMAJORSDEN	10 LEMMSAGAIN	10 TENPERCENT	10 TENTONTESS
11 LOVELYLEGS	11 LEMMINLEGS	11 STICKUPTWO	11 BINISTHREE
12 JUSTADOZEN	12 ONTHESHELF	12 DIGINDELVE	12 TWOTIMESIX
13 UNLUCKYYOU	13 YOURINLOOK	13 HISBADLUCK	13 RETURNHOME
14 ATENANFOUR	14 FOURTEENIE	14 TEENSFORTH	14 TWICELUCKY
15 THREEFIVES	15 FIVETEENIE	15 TEENSFIFTH	15 NINEANDSIX
16 VERYSWEETY	16 SUGARLEVEL	16 NOTSOSWEET	16 CHARITYNUM
17 SEVENANTEN	17 YEARTOWAIT	17 DRIVEUKCAR	17 STILLYOUNG
18 KEYOFADOOR	18 AGEKANVOTE	18 VOTESFORME	18 COMESOFAGE
19 LASTEENAGE	19 LESSTWENTY	19 TENSTONINE	19 OLDERSTILL
20 SECONDSOR	20 TOTIMESTEN	20 DOUBLESTEN	20 NUMBTWENTY
21 TODAYTODAY	21 HALFANSWER	21 LOCKANDKEY	21 OLDERLEMS
22 DOUBLEDUCK	22 DUCKSTWICE	22 TWOELEVENS	22 LEMMINDUCK
23 TWOANTHREE	23 ONEISFORME	23 JUSTFOREME	23 SOONBEFREE
24 SENTRYDOOR	24 PLAYINMORE	24 LEMMINMORE	24 LEMMSSTORE
25 QUARTERTON	25 LEMSSTRIVE	25 JIVEANJIVE	25 LEMMSDRIVE
26 THISISAFIX	26 CHOPSTICKS	26 LEMSINAFIX	26 YOURINAFIX
27 LOWINDEVON	27 ALUCKYDUCK	27 LEMSHEAVON	27 LEMTODEVON
28 SELLYBYDATE	28 SHUTMYGATE	28 GARDENGATE	28 TWOSTOPLAY
29 GOLDENLINE	29 WOTSMYLINE	29 STARTOWINE	29 ONEAFTERME
30 DIRTYGIRTY	30 HURTYHURTY	30 FIVEXSIXIS	30 LEMMGFINAL

## Pipemania

Hier gibt es auf dem Archimedes alle vier Level Paßwörter, die da lauten:

```
MOUNTAINEERS
GELATINOUSLY
AMBIDEXTROUS
CAULIFLOWERS
VARICOLOURED
SACRILEGIOUS
FOUNTAINHEAD
OSTENTATIOUS
```

Eduard Pfarr

## Monster Business

Wenn das Eclipse-Logo gezeigt wird, tippt man *ECLIPSE* ein. Nun kann man, wenn der Bildschirm nach Wahl aller Optionen schwarz bleibt, mittels der Zifferntasten zweistellig den gewünschten Level anwählen.

Uli

## Tales of Monsterpath

Wenn man hier auf der PC-Engine im Titelbild *Run, Select* und die beiden Feuerknöpfe gedrückt hält, kommt man in ein Staff information Board.

Sven Tornow

## Martian Dreams

Günstiger Einkauf gefällig? Man hole sich aus der *Motherlode* (13N/26W) so viele *Oxium Blobs*, wie man tragen kann und geht dann zurück zum *Trading Post* (52N/112E).

Dem Anführer der Truppe gibt man so viele *Oxium Blobs*, bis dessen Inventar komplett gefüllt ist, notfalls auch mit anderen Gegenständen. Nun spricht man Buffalo auf *TRADE* an, und er wird die gewünschten Gegenstände einfach auf den Boden legen, ohne eine Bezahlung dafür zu nehmen.

So ein erledigter *Creeping Cactus* bringt 45 Punkte und ist ganz gut geeignet, um Erfahrung zu sammeln. Dazu stattet man ein Partymitglied mit einer *Elephant Rifle* und ausreichend Munition aus und begibt sich zur Brücke bei 23S/122W. Dort schaltet man den entsprechenden Charakter in den Solo-Modus und geht nach 15S/117W. Dort gibt es reichlich Material zum Erlegen, man sollte aber auf den Sicherheitsabstand achten.

(Das ganze Spielchen ist natürlich mit allen Charakteren zu wiederholen.)

Stefan Weber



## Dragon Spirit

Drückt man auf der PC-Engine abwechselnd die beiden Feuerknöpfe bis ein Pieps-ton ertönt und wartet dann mit dem Drücken von *Run* solange, bis die Demo beginnt, kann man mit *Continues* spielen. ■

*Sven Tornow*

## Ports of Call

Man beginne ein neues Spiel und kaufe sich vier Billigst-Schiffe und belege sie mit gut zu merkenden Namen. Danach speichere man und beende das Spiel. Nun schaut man sich den Spielstand mit einem Diskettenmonitor genauer an und sucht nach den Namen der Schiffe. Dort steht 3 Bytes nach dem Namen der Wert 07h, ersetzt man diesen Wert auf 01h und speichert die Änderung, so sind die Schiffchen gehörig gewachsen. ■

*Thomas Walch*

## Thayer's Quest

Hier ist die Komplettlösung für dieses Laserdisc-Game, oder besser: einer von vielen Lösungswegen. Angegeben sind die jeweils zu drückenden Tasten, bei Verwendung einer amerikanischen Tastatur ist statt „Z“ natürlich das „Y“ zu betätigen.

Auf Seite A das Spiel mit „1“ starten, danach die folgenden Tasten:

1-3-2-3-2H-4-1-C-1-K-C-4-1-2-W-4-2-3-1-Z-2-1-1.

Weiter geht es auf Seite B:

2-1-J-2-W-2-4-2-J-3-4-4-J-3-4-4-3-2-1-3-4-3-2-3-3-R-1-R-3-1-1-2-A-1-E-3-1-3-E-1-2-4-4-2-S-2-G-3-1-1-2-A-2-3-4-2-1-3-G-2-3-2-3-2-4-2-A-2-3-X-2.

Alles klar? Viel Spaß beim Auswendiglernen! ■

*K.K. & A.F.*

## Wonderboy

Wenn man im Titelbild das Steuerkreuz des Game Gear nach unten drückt und Start drückt, kann man das Level mit dem Joypad wählen. ■

*Robert Fissler*

## Leander

Die Paßwörter dürften auf allen Systemen *ZXSP* und *LVFT* lauten. Und hier noch einige Hinweise, die das Überleben wesentlich erleichtern:

Den Drachen in Welt 1.3 tötet man am besten mit der Superwaffe (Feuerknopf halten und Joystick nach unten). Solange man den Feuerknopf gedrückt hält, kann man mit Leander ganz normal weitergehen, sobald man ihn jedoch losläßt, entläßt sich die gesamte Energie auf den Gegner. Dabei muß man zwar ein Leben opfern, alle anderen Methoden sind jedoch noch verlustreicher. Alle anderen Drachen im Spiel kann man mit ein paar gezielten Schlägen auf den Kopf erledigen. Es ist allerdings ratsam, einen Drachen nur dann anzugreifen, wenn er seinen Hals gestreckt hat.

Der Endgegner der letzten Welt läßt sich wie folgt beseitigen, vorausgesetzt, man hat noch zwei Leben übrig: Zuerst solange auf den Kopf dreschen, bis er ausgeschaltet ist, ebenso verfährt man mit dem Schwanzende. Danach ein paar Schritte näher an das Auge in der Körpermitte herangehen und im Sprung danach schlagen.

Der versteckte Höhleneingang der Welt 2.3 kommt zum Vorschein, wenn man von links gegen die mittlere der drei Figuren schlägt. Das Wasser in der ganzen zweiten Welt ist nur auf seinem Höchststand und einen Zenitmeter darunter gefährlich.

In dem Abschnitt, in dem man daran erinnert wird, daß sich manche Steine verschieben lassen, geht man zuerst den linken Wasserfall hoch und stellt sich unter den linken der beiden obersten Steine. Im Sprung schlägt man dann gegen den rechten Stein und verschiebt ihn, soweit es geht. Danach geht man den rechten Wasserfall hinauf (Vorsicht, einige Steine verschwinden kurz unter dem Wasser) und dann links in den Gang. Geht man dort weiter, gelangt man über

den Teleporter in den nächsten Abschnitt – wenn man den Schlüssel hat.

Die dritte Welt ist eigentlich die einfachste! Probleme gibt es nur in den letzten drei Abschnitten.

Der wiederbelebte Otter in Welt 3.6 kann nur ohne Verluste erledigt werden, wenn man direkt am Anfang ein Leben opfert: Wenn sich der Otter zurückzieht, springt man in seine Höhle und geht durch ihn hindurch. Nach dem Verlust eines Lebens nutzt man den Schutzschild zu Beginn des neuen, um sich hinter dem Otter aufzubauen. Mit etwas Geduld und einigen Schwerthieben wird das Biest zerstört und die Eintrittskarte für den nächsten Abschnitt freigesetzt.

Die Welt 3.7 beherbergt den größten Endgegner im gesamten Spiel. Er ist anscheinend nur zu besiegen, indem man drei Leben opfert. Dazu stellt man sich auf ein Plattförmchen über diesem Kerl, aktiviert die Superwaffe und springt in den Tod: Sobald auch nur der Kopf des Monsters zu sehen ist, läßt man den Feuerknopf los, wobei der Joystick nach rechts gehalten werden muß, damit man nicht im Fallen sein nächstes Leben in den Speeren aushaucht. Nachdem man das Spielchen zweimal wiederholt und das Monster sein Leben ausgehaucht hat, schwebt das sagemumwobene Schwert frei im Raum. Also her damit und ab nach links zum Teleporter.

Thanatos wartet schon. Ihn zu besiegen ist nicht gerade die leichteste Übung im Spiel. Geschickte Ausweichmanöver sind nötig, und Thanatos ist nur zu verletzen, wenn er blau anläuft. Für diesen letzten Kampf sollte man mindestens noch ein Continue übrig haben. ■

*Andre Kranz*

## Knight Rider

Im ersten Bild das Joypad der PC-Engine nach unten und *Select* drücken, und man kommt in ein Soundmenü. ■

*Sven Tornow*

## Steigenberger Hotelmanager

Man sollte nicht sofort, wenn das nötige Geld dafür da ist, ein besseres Hotel kaufen. Denn am Anfang muß man damit rechnen, Verluste zu machen, da das Hotel noch nicht so bekannt ist oder nur wenige Extras hat. Je länger man bei einem gut laufenden Hotel bleibt, desto besser ist die Ausgangsposition. ■

*Daniel Halema*

Will man der lästigen Renovierung eines Hotels bei 74 % entgehen, so sollte man das Spiel speichern und *Reset* drücken. Dann beginnt man ein neues Spiel und läßt den alten Stand wieder ein. Siehe da, der Hotelwert beträgt wieder 99 % und das Hotelalter ist wieder auf den Anfangswert gesunken. (Diese Prozedur ist auch beim Verkauf eines Hotels zu empfehlen, da dessen Wert dann steigt.) ■

*C.H. & R.M.*

## Megafortress

Der folgende Flugplan bezieht sich auf die letzte Mission *Flight of the Old Dog*, die selbst bei Kenntnis der Romanvorlage nur sehr schwer zu bestehen ist.

Nach dem Intro erscheint die Pilotenkanzel. Ab jetzt muß jeder Schritt schnell und überlegt ausgeführt werden, damit man nicht schon im Hangar zerbombt wird. Man startet die Maschinen, zieht die Bremsen an und bringt die Maschinen auf vollen Schub. Während sich die Hangartore öffnen hat man genug Zeit, mit der OW-Station eine MiG zu erfassen, die einen sofort in der Luft angreift, wenn man sie nicht zerstört. Dann umschalten zum Piloten und die Bremsen lösen, sobald die Hangartore zu zwei Dritteln geöffnet sind. Sobald man sich in der Luft befindet, sollte man sofort eine AIM-120C abschießen.

Nachdem die MiG zerstört ist, Kurs West einschlagen. Man sollte jetzt alle Navigationslichter und Radar ausschalten und den TAC auf

108 einstellen, aber noch nicht einschalten. Nach einigen Flugminuten erscheint ein Zwischenbild, und man befindet sich vor der Westküste der USA bei Seattle. Da sich hier der erste Wegpunkt befindet, fragt das Programm die zwei fehlenden Ziffern für den Funk ab. Nach deren Eingabe meldet sich Seattle Tower. Es folgt eine weitere Meldung. Jetzt Funk ausschalten und die Maschine in einen Sturzflug bringen, der künstliche Horizont sollte hierbei mindestens auf -57 stehen. Alle Meldungen kann man jetzt ignorieren. Wenn der Höhenmesser in den Bereich zwischen 11.000 und 10.000 Fuß kommt, den TAC einschalten, die Maschine fängt sich dann automatisch wieder. Nachdem

Daher sollte man nach dem Zwischenbild „Auf nach Kamschatka“ sofort Kurs 45 Grad Nord-Ost einschlagen, auf 150 Fuß Höhe gehen und das TAC ausschalten. So kann man alle Suchradare der UdSSR unterfliegen.

Bei der NAV-Station sollte man jetzt die Laser-Basis ausmachen und von Süden direkt anfliegen. Die Maschinen auf 60% drosseln, Reichweite des Radars auf 75 stellen und den Displaymodus auf Signal stellen. Man kann jetzt kurzfristig das Suchradar einschalten, um die Launcher und Radare um die Basis herum anzuvisieren und entsprechend zu bombardieren. Achtung: Einige Launcher haben kein eigenes Radar, daher sollte man sich

Vor dem Start der Mission sollte man die Bewaffnung wie folgt ändern: Tragfläche 1 und 2: je 6 AGM-88A und 3 AIM-120C, Bombenschacht 1: 3 Rockeye-II, 2 AGM-130, 4 AGM-88A, Bombenschacht 2: 9 AGM-84E. ■

Stefan Wohltmann

## The Adventures of Robin Hood

Hier sind noch einige zusätzliche Hinweise zu Robin, und zwar zu dem der Firma Millennium. (Der gleichnamige Kollege aus dem Hause Sierra gibt sich in der Special 15 in Form einer Komplettlösung die Ehre.)

Bruder Tuck gewinnt man wie folgt für sein Team: Nachdem Tuck die Spenden aus dem Schloß geholt hat, überfällt man ihn auf dem Rückweg. Nach dem Raub spricht man ihn an, und schon ist er voll dabei und gibt auch eine Kutte, mit der man sich tarnen kann.

Den Schwan in der Stadt kann man in einem günstigen Moment erlegen, er hinterläßt eine Feder, mit der man das Land anschauen kann, ohne sich die Füße wundzulaufen. So kann man auch die Wiederbelebungs-pilze suchen. Sie sehen aus wie ein Ring aus grauen Steinen und holen einen Toten wieder ins Leben zurück.

Wenn man sich mit dem Drachen, der von Zeit zu Zeit die Gegend unsicher macht, unterhält und ihm den Dorn aus der Pfote zieht, erhält man die Fähigkeit, tödliche Blitze zu verschleudern. ■

Mark Elshanawany

## Another World

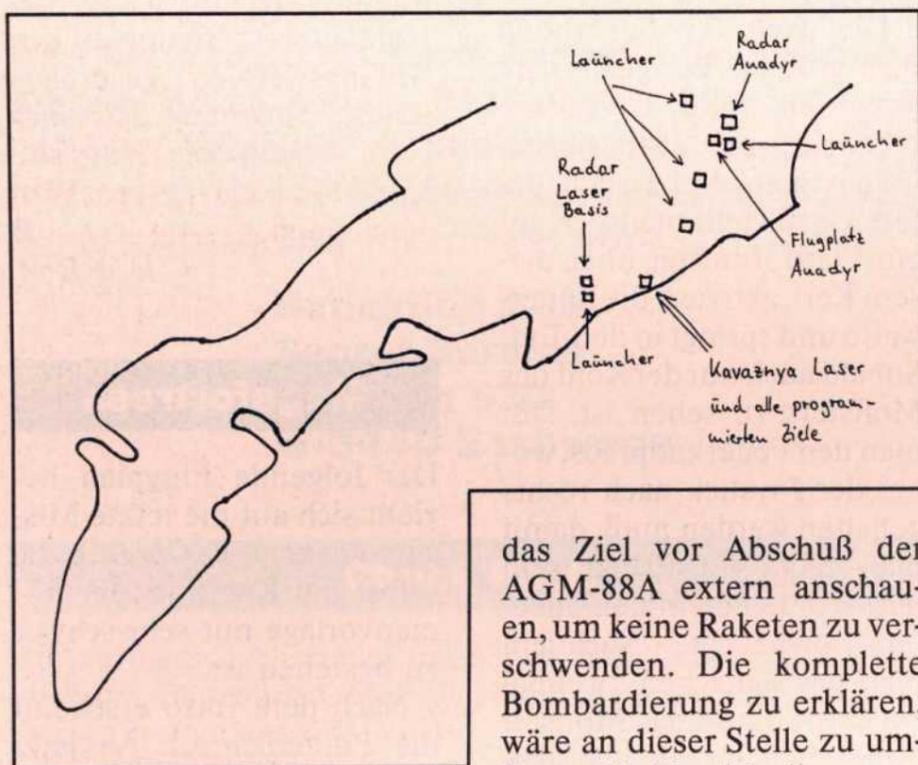
Wir beginnen in einem Wasserbecken, das wir schnell verlassen und nach rechts laufen, wobei wir alles zertreten, was da so auf dem Boden liegt, dabei immer den Löwen im Auge behalten. Ist dieser im Bild, so springen wir nach links auf die Liane, die uns ein Stück hinter den Löwen bringt, jetzt ganz nach rechts rennen. Ein Strahl tötet das Tier, aller-

dings kommen auch wir nicht ganz ungeschoren davon.

Aus der Betäubung erwacht, finden wir uns zusammen mit einem Leidensgenossen in einem Käfig hoch über dem Boden. Um frei zu kommen, schaukeln wir nach rechts und links, bis das Seil reißt und der Käfig auf die Wache fällt, die dabei ihre Waffe verliert. Wir heben die Waffe auf und rennen nach rechts, immer unserem Freund nach. Während wir die Wachen in Schach halten, öffnet unser Freund die Tür. Sobald dies geschafft ist, können wir nach oben fahren und den Blick auf die Stadt genießen. Da dort aber wenig los ist, fahren wir ganz nach unten und zerstören den Türmechanismus. Ist er zerstört, geht es einen Stock höher zu der geschlossenen Tür, die wir sprengen.

Nun rennen wir zusammen mit unserem Freund durch die offene Tür nach unten und nach links, dann nach oben. Für einen Moment geht es nicht weiter, aber unser Freund öffnet eine Bodenplatte und wir springen sofort in das Loch. Nun rollen wir uns zuerst nach links, dann dreimal nach rechts und nochmals links. Stehen wir wieder auf festem Boden, wenden wir uns den drei Mauern rechts zu und sprengen sie. Nun nach links in den Energieraum und wieder raus. Wir laufen nach rechts ins Freie und schalten die Wache aus. Am Abgrund springen wir auf den Sockel und sprengen die Wand auf.

Es geht nach unten und wir stehen in einem Höhleneingang. Zuerst laufen wir ganz nach rechts und sprengen die Steinplatte, dann geht es nach links und nach unten, wo wir auf einem dreieckigen Stein landen. Jetzt laufen wir nach rechts an die Stelle, an der ein Skelett liegt. Nun einen weiten Sprung nach rechts, Vorsicht ist geboten. Weiter geht es nach rechts, ist man den Steinen entkommen, geht es ein Stück nach links oben. Den Fleischfresser an der Decke rechts abschließen, ist er erledigt, geht es mit großen Sprüngen über



das Ziel vor Abschluß der AGM-88A extern anschauen, um keine Raketen zu verschwenden. Die komplette Bombardierung zu erklären, wäre an dieser Stelle zu umfangreich. Da sich die vorgeschriebenen Ziele jedoch alle an derselben Stelle befinden, kann man sie mit einigem Geschick zerstören, ohne dabei feindliche MiGs auf sich zu ziehen. Jeder Abschluß sollte genau überlegt und durchgeführt werden. Eine verschwendete Rakete kann schon eine zuviel sein.

Wenn alle Ziele vernichtet sind, Kurs Ost einschlagen und auf der NAV-Station die Basis Anadyr suchen. Wenn man sich südlich von ihr befindet, Kurs Nord einschlagen und direkt anfliegen. Jetzt muß nochmals die Luftabwehr ausgeschaltet werden, damit man auf dem Flugplatz Anadyr landen kann. Ist dies getan, so erscheint ein letztes Zwischenbild, man wird befördert und die Mission ist beendet.

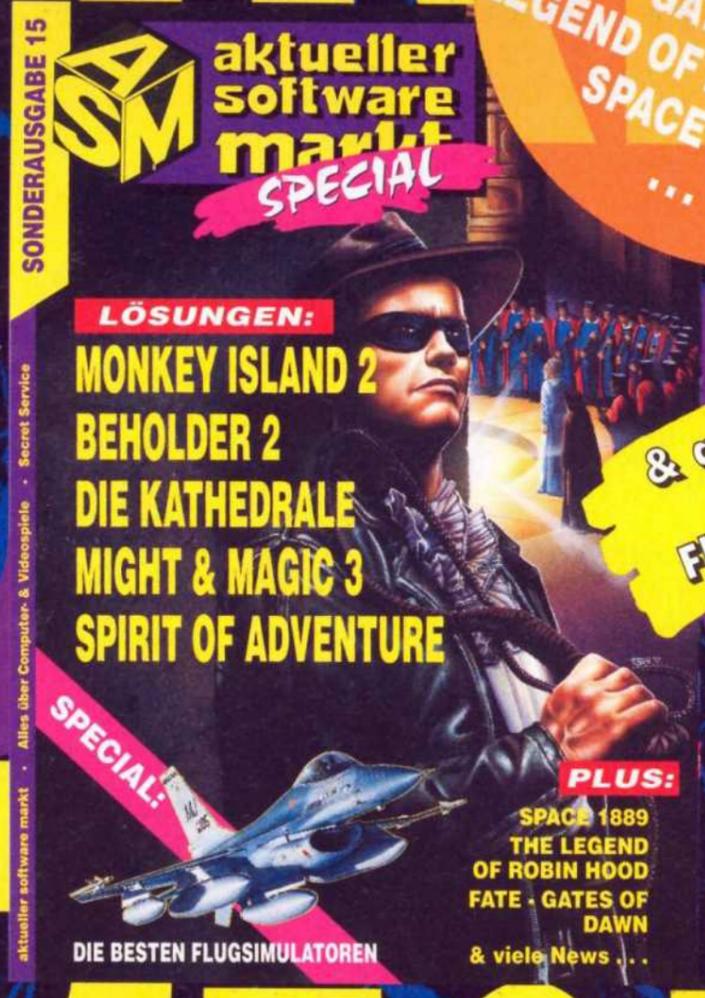
das Seattle-Radar den Kontakt zum Flugzeug verloren hat, Kurs West einschlagen und TAC ausschalten.

Nach einem weiteren Zwischenbild befindet man sich vor den Aleuten-Inseln. Den Autopilot anschalten, nach kurzer Zeit bekommt man Radarkontakt mit einem Tanker. Da man ohne Funkerkennung fliegt, verweigert der Captain das Auftanken. Nachdem man in der OW-Station das Radar eingeschaltet hat, wird der Captain jedoch freundlich und das Auftanken kann beginnen. Nach Beendigung des Tankvorgangs befindet man sich über den Attu-Inseln. Bei der NAV-Station kann man jetzt fünf Wegpunkte erkennen, deren Einhaltung jedoch Selbstmord wäre.



AB 6. MÄRZ AM KIOSK...

# DAS BESTE MARKT TUT SPECIAL



Mit:  
BEHOLDER 2  
MONKEY ISLAND 2  
DIE KATHEDRALE  
SPIRIT OF ADVENTURE  
FATE - GATES OF DAWN  
LEGEND OF ROBIN HOOD  
SPACE 1889  
...

& auf 10 Seiten:  
Die besten  
Flugsimulatoren

... AUCH IM ABO ERHÄLTlich!

ASM SPECIAL im Abo = Viermal im Jahr aktuelle Spieletips auf weit über 100 Seiten frei Haus! Bitte benutzen Sie die Abo-Karte!

die Fleischfresser nach rechts zu einer Steinplatte, die wir sprengen. Jetzt den Weg zurück bis zu dem Punkt, wo die Steine von der Decke fallen. Wir gehen nach links oben und achten auf den roten Vogel, der nach links fliegt und von dem Fleischfresser an der Decke gefangen wird - besser er, als wir. Am Wegende machen wir einen weiten Sprung und halten uns an dem Stein an der Decke fest. Jetzt hangeln wir uns von Stein zu Stein nach links und landen auf dem dreieckigen Stein. Nun laufen wir auf dem Stein nach links und schießen auf den Stein, der mit einem Knall umfällt. Nun können wir nach oben und dann nach rechts laufen.

Nun muß alles ganz schnell gehen. Am Wasserbasin sprengen wir aus sicherer Entfernung die Wand, die das Wasser hält.

Jetzt rennen wir, vom Wasser verfolgt, ganz nach links auf die kleine Steinplatte, der Wasserdruck drückt uns mit der Steinplatte nach oben, und wir können nach rechts laufen. Es geht weiter an der Treppe vorbei und an den jetzt stillgelegten Wassertreppen bis zu den drei Leuchtern an der Decke. Den ersten schießen wir ab, was unserem Freund sehr hilft, und die Wache erledigen wir auch gleich. Jetzt nach rechts und die Treppe rauf bis kurz vor die Tür.

Wenn diese aufgeht, warten wir, bis die Wache einen Energieball in unsere Richtung schickt. Ist er auf dem Weg, machen wir einen Schritt zurück, die Tür schließt sich und die Wache wird nach den Gesetzen der Reflektion geröstet. Jetzt können wir beruhigt in diesen Raum und sprengen die Tür hinter dem Schutzschild der Wache und laufen nach rechts.

Ein kurzer Besuch im Energieraum, und es geht weiter nach rechts bis zu den drei grünen Kugeln. Wir schießen im Knien einige Male auf die Kugeln, bis die eine nach unten fällt und die

anderen sich nicht mehr bewegen. Nun gehts nach links bis zur Treppe.

Unten angekommen laufen wir nach rechts, werden mit einem Faustschlag empfangen und verlieren unsere Waffe. Wenn uns die Wache hoch hält, treten wir gezielt zu und sie läßt uns fallen. Ein Griff nach der Waffe und ein Schuß nach der Wache, und auch diese Situation ist überstanden. Jetzt rennen wir nach rechts und ignorieren die beiden Wachen ganz einfach. In das Wasserbecken gesprungen, nach unten und dann nsh links getaucht, und wir sind an der Stelle mit zwei Gängen nach oben und einem Gang nach unten angekommen.

Wir nehmen zunächst den linken oberen Gang für eine Portion Atemluft, sonst schaffen wir's nicht. Jetzt geht es ganz nach unten, in der Höhle zerstören wir die Leitung, danach geht es nach oben, vorbei an der Wache, die von der grünen Kugel erschlagen wurde, und in das Loch im Boden. Unten schnell die rechte Türe im Knien aufsprengen, ganz nach rechts zur Öffnung in der Decke rennen, unter ihr hinknien und die Wachen unter Beschuß nehmen, bis uns unser Freund die rettende Hand reicht.

Zusammen besteigen wir ein Raumschiff und fahren zum Start in eine Arena. Auf der Konsole leuchtet ein blauer Knopf auf, den wir drücken, dann den Knopf darunter und eine neue Konsole erscheint. Mit dem roten Knopf können Raketen abgeschossen werden, für uns ist der links daneben wichtig, da er uns ins nächste Level führt.

Im Badehaus rennen wir sofort nach rechts und erledigen die vier Wachen. Nach einigen Schritten explodiert der Boden unter unseren Füßen und wir stürzen nach unten.

Eine rettende Hand zieht uns nach oben, aber zu früh gefreut, denn es ist die Hand einer Wache, die uns nach

der Rettung noch furchterlich mißhandelt. Aber während sich unser Freund um die Wache kümmert, kriechen wir nach rechts zu den Hebeln und warten, bis die Wache auf uns zukommt. Ist sie genau in der Mitte des Raumes, ziehen wir den ersten Hebel und gleich danach den zweiten. Jetzt schnell rückwärts in den Traktorstrahl kriechen, dann nach rechts und - geschafft.

Hier noch die Codes für die einzelnen Abschnitte:

EDJI, HICI, FLLD, LIBC, CCAL, EDIL, FADK, KCIJ, LDIJ, LALD, LFEK. ■

Stephan Hartmann

## Castlevania IV

Hier sind die Levelcodes für das Super Famicom. Es ist zu beachten, daß der jeweilige Name eingegeben werden muß, damit der abgebildete Code gültig ist.

Und noch ein Tip für den absoluten Endgegner: Nicht gleich die Treppe nach oben nehmen, sondern nach links ins Leere springen. Dort ist eine unsichtbare Treppe, an deren Ende 99 Extraschüsse und jede Menge Extras warten. Dracula ist somit fast kein Problem mehr - allerdings nur fast! ■

Günter Majer

GUE

♥			
⚔			♥
	⚔		
☩			

GUE

♥			⚔
⚔			♥
	⚔		
♥			

GUE

♥			☩
⚔	☩		♥
	♥		⚔

GUE

♥			
⚔			♥
	⚔		⚔
☩	⚔		

GUE

♥			♥
⚔	♥		♥
			☩
	⚔		

GUE

♥			
⚔	☩		♥
	♥		☩
☩	☩		

DIETER

☩			♥
⚔	☩		♥
	⚔		☩
♥	☩		

DIETER

☩			⚔
⚔	♥		♥
	☩		♥
⚔	♥		

DIETER

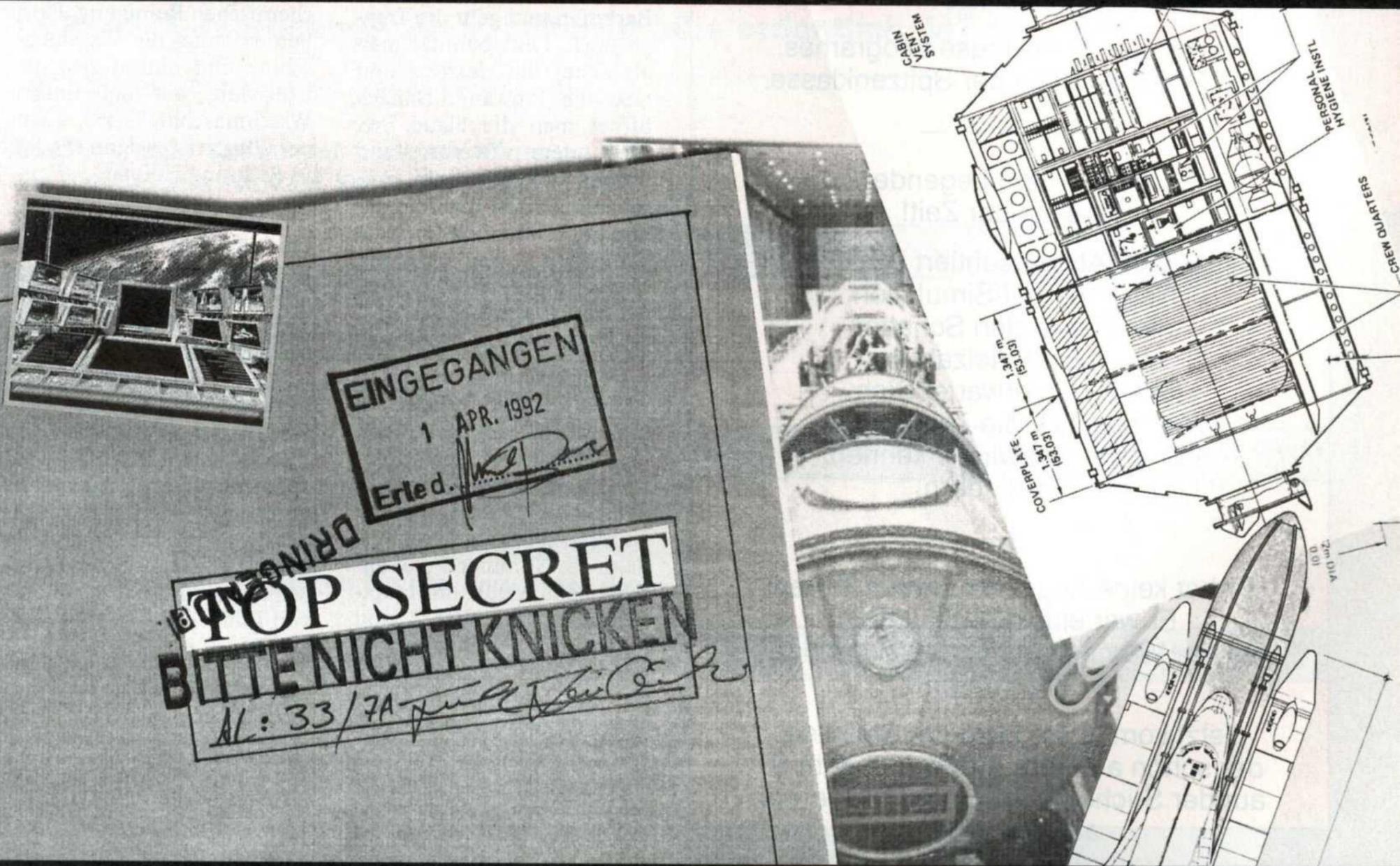
☩			☩
⚔			♥
	♥		♥
♥	♥		

DIETER

♥			
⚔	☩		♥
	⚔		
		⚔	



# SPACE M+A+X



READY FOR TAKE OFF?!!

# 1992

**BOMICO**

IHR SOFTWAREPARTNER  
FRAGEN ZU BOMICO-SPIELEN?  
BOMICO SERVICE-LINE:  
0 61 07-6 20 67



S O F T W A R E

NORDRING 71

4630 BOCHUM 1

TEL.: 02 34/68 04 60

FAX: 02 34/68 04 97

# BOMICO-NEWS

Er war körperlich klein -  
und doch der **Größte**.

Er war der Schrecken der Engländer.  
Begleiten Sie Napoleon von der  
Belagerung von Toulon bis zur  
letzten Schlacht von Waterloo.

## NAPOLEON I - L'EMPEREUR

kommt aus dem Hause Infogrames.  
Ein Strategie-Spiel der Spitzenklasse.

EPIC - eine Legende  
jenseits der Zeit!

OCEAN präsentiert eine  
Raum-Kampf-Simulation,  
die alles in den Schatten  
stellt. Eine Vielzahl von  
Missionen erwartet Dich,  
denn es gilt, die Zerstörung  
der Welt, wie wir sie kennen,  
zu verhindern.

Er hat keine Angst vor großen Tieren.  
Er war ein ASM-Hit (6/91).  
Mit der Wampe geht er seinen Feinden  
an den Kragen.

Jetzt kommt der Held der Steinzeit,  
der schon auf dem Amiga und dem ST  
auf der Suche nach seinem Weibe war,  
auf dem C 64.

Core Design bringt ihn auf Euren  
Bildschirm: **CHUCK ROCK**.

# BOMICO

**IHR SOFTWARE PARTNER**

Fragen zu BOMICO-Spielen?

Unsere Serviceline beantwortet sie:

**Telefon (06107) 62067, Mo.-Fr. 15.00-18.00<sup>h</sup>**

## Das Erbe

Hier ist die Komplettlösung  
zu diesem Öko-Adventure.

Zuerst geht man ins Haus  
hinein und durchsucht die  
linke obere Schublade. Dar-  
aus entnimmt man das Tele-  
fonbuch und schließt die  
Schublade wieder. Dann un-  
tersucht man das Foto und  
liest es, anschließend geht  
man in die Küche und spült  
die Teller, nachdem sie sau-  
ber sind, nimmt man den  
Schneebesen von der Wand  
und die Schüssel aus dem  
Backofen und geht die Trep-  
pe hoch. Dort benutzt man  
als erstes die Heizung und  
liest die Pinwand. Danach  
öffnet man die blaue Box  
über dem Telefon und  
nimmt sich das Geld. An-  
schließend liest man das Te-  
lefonbuch und merkt sich die  
Nummern - eine Liste mit  
Hinweisen für die einzelnen  
Gespräche befindet sich auch  
am Ende dieser Lösung.

Nachdem alle angerufen  
wurden, legt man wieder auf  
und benutzt das Kabel von  
der Tastatur mit dem Com-  
puter. Dann benutzt man  
den Computer und wählt die  
Nummer 3 des Hauptmenüs,  
dann die Nummer 2 und an-  
schließend wieder im Haupt-  
menü die Nummer 2 und  
nochmals 2. Nachdem alles  
gemacht wurde, wählt man 0,  
um BTX zu verlassen. Jetzt  
geht man aus dem Haus, öff-  
net das Fahrrad mit der  
Nummer 007 und benutzt  
die Luftpumpe mit dem  
Fahrrad. Jetzt ist das Fahrrad  
startklar, und man benutzt  
es.

Nach kurzer Zeit ist man  
bei Billi's Burger Bar ange-  
kommen, schiebt sich etwas  
zwischen die Kiemen und  
macht sich wieder auf den  
Heimweg. Nun benutzt man  
die Bushaltestelle und fährt  
zu Möbel Göbel. Dort kauft  
man den Glastisch, den er-  
sten Sessel von rechts, den  
ersten Kühlschrank von  
rechts und vom zweiten Bett  
von rechts nur das Gestell,  
nicht aber die Matratze. Dann  
nimmt man sich noch den  
Kugelschreiber und verläßt  
den Laden.

Jetzt geht man ganz nach  
rechts in Inges Lebensmittel-

geschäft. Dort untersucht  
man alles, bevor man es  
kauft. Genommen werden  
dann im einzelnen recyceltes  
Altpapier mit Umweltengel,  
flüssige Schlagsahne und  
den CO2-Löscher. Zuletzt  
betätigt man die Klingel,  
nimmt die Briefmarke mit  
und fährt mit dem Bus nach  
Hause.

Wieder daheim, benutzt  
man zunächst den Grashau-  
fen mit dem Kompost hinter  
dem Baum und pflückt sich  
ein paar Erdbeeren. Hinter-  
her fährt man mit dem Bus  
zum Waschsalon, nicht zur  
chemischen Reinigung. Dort  
benutzt man die Waschma-  
schine und nimmt sich die  
Broschüre auf der linken  
Waschmaschine mit. Mit  
dem Bus geht es dann wieder  
in Richtung Heimat.

In der Küche benutzt man  
die Schüssel mit dem  
Schneebesen, der Sahne und  
den Erdbeeren. Anschlie-  
ßend benutzt man Briefmar-  
ke, Briefpapier und Kugel-  
schreiber, den Brief bringt  
man mit dem Fahrrad zum  
Briefkasten. Kommt man zu-  
rück, so steht ein Typ vor  
dem Haus, den man genauer  
untersucht. Hat man alles  
richtig gemacht, bekommt  
man den Scheck über die drei  
Millionen und hat das Herz  
von Lolita erobert.

Und hier noch die Telefon-  
nummern und die richtigen  
Antworten:

Heizung-Kundendienst:  
42031, ja, nein, ja, ja, ja.

Malermmeister Braun:  
57512, nein, ja.

Abfallentsorgung Rens:  
60700, nein, ja.

Flaschnerei Waldmann:  
66381.

Lolita: 690815. ■

Dirk Nadenau

## Hudson Hawk

Im Titelbild auf dem Amiga  
*Science Fiction* eingeben, und  
fertig ist der Cheat ■

Dirk Sanke

Während der Nachlade-  
meldung einfach mit *Run/*  
*Stop* in den Pausenmodus  
gehen, und man hat hinter-  
her auf dem C-64 unbegrenzte  
Leben zur Verfügung. ■

Georg Stumpf



# DIE ASM-UMFRAGE

**Ja, Freunde der Nacht, es ist wieder soweit! Wir wollen's wissen! Wie war das Software-Jahr '91? Wer konnte gefallen, wer trat am kräftigsten ins Fettöpfchen? Daß Ihr für die Beantwortung dieser Fragen nicht leer ausgehen sollt, versteht sich ja von selbst: Unter allen Einsendern verlosen wir fünf völlig kostenfreie ASM-Jahresabos. Aber, schreibt bitte ordentlich, ja?.**

## **1** Bestes Programm des Jahres (allgemein)

Das Programm, das einfach nichts zu wünschen ließ. Ein Titel, bei dem man sagt 'Super, besser geht's nicht!'

## **2** Bestes Action-Programm 1991

Falls Sie jetzt ein nervöses Wrack sein sollten, welches Programm war dafür verantwortlich?

## **3** Schlechtestes Action-Programm 1991

Falls Sie sich jetzt noch über diese völlig eklatante Fehlinvestition ärgern, schreiben Sie den Namen des Programms ins Kästchen!

## **4** Bestes Adventure 1991

Grafik, Story, Spannung, Atmosphäre, Eingabemöglichkeiten, Aufbau – alles korrekt. Das Adventure des Jahres!

## **5** Schlechtestes Adventure 1991

Teuer, langweilig, amateurhaft aufgemacht, lieblos, leblos, lustlos – das Frust-Adventure schlechthin.

## **6** Bestes Sportprogramm 1991

Spiel, Spaß, Spannung, besonders mit mehr als einem Spieler. Welches Programm bot das 1991?

## **7** Schlechtestes Sportprogramm 1991

Lächerliche Animationen, unpräzise Steuerung, jämmerlicher Sound – der versoffene Ben Johnson.

**8 Bestes Strategie-/Simulationsspiel 1991**

Welches Game dieser Genres löcherte Ihnen 1991 am meisten den Schädel? Bitte hinschreiben!

**9 Schlechtestes Strategie-/Simulationsspiel 1991**

Auf die Riesen-Werbekampagne folgte ein Mega-Flop. Wie hieß dieses Programm Ihrer Meinung nach?

**10 Bestes Software-Haus 1991**

Software-Schlamper gibt es wie Sand am Meer. Wie hieß die Firma, die 1991 einfach besser war?

**11 Schlechtestes Software-Haus 1991**

Ja, und wie nannten sich diese totalen Anfänger, diese Leute, die nie etwas lernen werden, wer war's?

**12 Firma mit dem besten Service**

Kratzige Telefondamen, lahmer Versand, unfreundlicher Reklamationsdienst, ständige Ausfälle. Welche Firma war anders? Wo kaufen Sie am liebsten Ihre Software?

**13 Beste/r Computer/Konsole 1991**

Welches System ist 1991 Ihres Erachtens am besten gefahren? Es muß nicht Ihr eigenes sein. Was hätten sie am liebsten zu Hause?

**14 Programm, das Sie am meisten enttäuscht hat**

Jetzt können Sie Dampf ablassen! Welches Programm hielt nichts von dem, was es versprach? Riesen-Packung, nichts dahinter, Floppo gigante!

**So, und jetzt müssen Sie diese Seite ausschneiden/kopieren, in einen Umschlag stecken und an ASM, Umfrage '91, Postfach 870, 3440 Eschwege, schicken, und das Ganze bis zum 1. März (Datum des Poststempels)! Die Einsender von später abgestempelten Bögen, sowie alle, die ihren Absender vergessen oder zu krakelig schreiben, werden kostenpflichtig abgeschleppt!**

Name/Adresse \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Computersystem \_\_\_\_\_

Alter \_\_\_\_\_

0 21 54  
61 59

# ARBIROSOFT

0 21 54  
61 59

## AMIGA-Software

688 Attack Submarine	dt.	59.90
A 320 Airbus 1MB	dt.	99.90
Air Land Sea	dt.	79.90
Air Sea Supremacy	dt.	74.90
Bane Cosmic Forge *	kpl.dt.	79.90
Barbarian 2	dt.	59.90
Bards Tale 3	dt.	59.90
Battle Isle	kpl.dt.	69.90
Betrayal	dt.	69.90
Birds of Prey 1MB	dt.	79.90
Blues Brothers	dt.	59.90
Boston Bomb Club	dt.	64.90
Buck Rogers 1MB	kpl.dt.	84.90
Builderland *	dt.	69.90
Bundesliga Manager	kpl.dt.	54.90
Bundesliga Ma.Prof.	kpl.dt.	69.90
Cadaver	kpl.dt.	64.90
Castles *	dt.	69.90
Celtic Legends	dt.	69.90
Centurion-Def. of Rome	dt.	59.90
Cruise for a Corpse	kpl.dt.	64.90
Das Boot	dt.	69.90
Das Stundenglas	kpl.dt.	69.90
Death Knights Kryn	kpl.dt.	74.90
Deuteros	dt.	74.90
Die Kathedrale	kpl.dt.	84.90
Double Double Bill	dt.	84.90
Double Dragon 3	dt.	59.90
Drachen von Laas	kpl.dt.	59.90
Dungeon Master 1MB	kpl.dt.	64.90
Elvira 1MB	kpl.dt.	69.90
Eye of the Beholder	kpl.dt.	69.90
F-15 Strike Eagle 2	dt.	79.90
F-16 Falcon Collection	dt.	79.90
F-19 Stealth Fighter	dt.	69.90
Face Off Icehockey	dt.	59.90
Fantastic Voyage	dt.	74.90
Fate - Gates of Dawn	kpl.dt.	69.90
Fighter Command	dt.	69.90
Fighter Duel	dt.	79.90
Football Crazy Challenge	dt.	64.90
Gauntlet 3	dt.	59.90
Godfather	dt.	69.90
Gods	dt.	59.90
Grand Prix Formula One *	dt.	79.90
Great Courts 2	dt.	64.90
Heart of China * 1MB	dt.	84.90
Heimdall	dt.	74.90
Imperium	dt.	59.90
Indiana Jones Adv.	kpl.dt.	64.90
Indianapolis 500	dt.	59.90
Jahangir Khans Squash	dt.	59.90
James Pond 2-Robocod	dt.	59.90
Jimmy Whites Snooker	dt.	74.90
Kings Quest 5 1MB	dt.	84.90
Knights of the Sky 1MB	dt.	79.90
Last Ninja 2	dt.	29.90
Last Ninja 3	dt.	64.90
Leander	dt.	59.90
Legend of Faerghail	kpl.dt.	64.90
Leisure Larry 3 1MB	kpl.dt.	84.90
Leisure Larry 5 * 1MB	dt.	89.90
Lemmings	dt.	59.90
Lemmings Data Disk	dt.	49.90
Life & Death	dt.	59.90
Logical	dt.	54.90
Loom	kpl.dt.	69.90
Lord of the Rings *	dt.	69.90
Lost Patrol	kpl.dt.	59.90
Lotus Turbo Challenge 2	dt.	59.90
M 1 Tank Platoon	dt.	69.90
M.U.D.S.	kpl.dt.	64.90
Mad TV *	kpl.dt.	69.90

## AMIGA-Software

Magic Pockets	dt.	59.90
Manchester United Europe	dt.	59.90
Maniac Mansion	kpl.dt.	64.90
Mega lo Mania	kpl.dt.	69.90
Mega Twins	dt.	59.90
Megatraveller 1 1MB	kpl.dt.	69.90
Merchant Colony	dt.	69.90
Microprose Golf 1MB	dt.	79.90
Midwinter	dt.	64.90
Midwinter 2 1MB	kpl.dt.	79.90
Might & Magic 3 *	dt.	69.90
Monkey Island 1MB	kpl.dt.	69.90
Moonbase	dt.	79.90
Moonstone	dt.	69.90
Nebulus 2	dt.	59.90
Nightshift	dt.	54.90
Oil Imperium	kpl.dt.	39.90
Outrun Europa	dt.	59.90
PGA Tour Golf	dt.	59.90

## PC-Software

Air Land Sea	dt.	89.90
Air Sea Supremacy	dt.	89.90
Airline	kpl.dt.	69.90
Airline Transport Pilot	dt.	89.90
Bane Cosmic Forge *	kpl.dt.	89.90
Bards Construction Set	dt.	69.90
Bards Tale Trilogy	dt.	84.90
Battle Isle (HD) VGA	kpl.dt.	84.90
Battletech 2	dt.	84.90
Betrayal	dt.	79.90
Bill Elliotts Nascar Racing	dt.	84.90
Blues Brothers	dt.	69.90
Boston Bomb Club	dt.	64.90
Buck Rogers VGA	kpl.dt.	84.90
Bundesliga Manager	kpl.dt.	59.90
Bundesliga Ma. Prof.	kpl.dt.	69.90
Cadaver	kpl.dt.	89.90
Castle of Dr. Brain	dt.	84.90
Castles	dt.	79.90

## PC-Software

Leisure Larry 5 VGA	dt.	84.90
Lemmings (3&5)	dt.	79.90
Life & Death 2 VGA	dt.	69.90
Lightspeed	dt.	89.90
Links (HD) VGA	dt.	84.90
Links Courses VGA	je	44.90
Logical	dt.	59.90
Loom	kpl.dt.	69.90
Lord of the Rings 2 *	dt.	79.90
Lost in LA	dt.	84.90
M 1 Tank Platoon	dt.	79.90
Mad TV VGA	kpl.dt.	84.90
Manchester United Europe *	dt.	69.90
Mario Andretti	dt.	69.90
Martian Dreams VGA	dt.	79.90
Martian Memorandum	dt.	84.90
Megatraveller 1	kpl.dt.	79.90
Megatraveller 2 VGA	dt.	79.90
Merchant Colony	dt.	74.90
Midwinter 2 *	kpl.dt.	84.90
Might & Magic 3 VGA	kpl.dt.	89.90
Mike Diktas Football	dt.	79.90
Monkey Island VGA	kpl.dt.	84.90
Monkey Island 2 VGA	dt.	74.90
Monkey Island 2 *	kpl.dt.	84.90
Nightshift	dt.	54.90
Nova 9 (3&5)	dt.	84.90
Oil Imperium	kpl.dt.	39.90
PC Globe 4.0	kpl.dt.	139.90
PGA Course Disk	dt.	44.90
PGA Tour Golf Plus	dt.	79.90
Pirates	dt.	59.90
Pitfighter	dt.	69.90
Police Quest 3 VGA	dt.	84.90
Pools of Darkness	dt.	69.90
Populous	dt.	34.90
Populous 2 *	dt.	79.90
Populous-Promised Land	dt.	24.90
Power Monger *	dt.	79.90
Pro Sports Challenge	dt.	74.90
Quest for Glory 2 (3&5)	dt.	84.90
Railroad Tycoon	dt.	79.90
RBI 2 Baseball (3&5)	dt.	69.90
Realms *	kpl.dt.	69.90
Red Baron VGA	kpl.dt.	84.90
Riders of Rohan	dt.	89.90
Rise of the Dragon	kpl.dt.	84.90
Secret Weapons Luftw.	dt.	84.90
Secret W. P38 Mission	dt.	39.90
Shadow Sorcerer	kpl.dt.	79.90
Shanghai 2 (3&5)	dt.	84.90
Silent Service 2	dt.	79.90
Space Quest 1 VGA	dt.	84.90
Space Quest 4 VGA	kpl.dt.	84.90
Speedball 2	dt.	79.90
Spellcasting 201	dt.	89.90
Star Trek *	dt.	79.90
Test Drive 3	dt.	74.90
Their Finest Hour	dt.	69.90
Time Quest	dt.	79.90
TV Sports Boxing	dt.	84.90
Ultima 6 (3&5)	dt.	79.90
Ultima 7 * VGA	dt.	84.90
Uncharted Waters	dt.	99.90
Warlords	dt.	69.90
Wayne Gretzky 2 C.Cup	dt.	74.90
Wild West World VGA	kpl.dt.	84.90
Willy Beamish VGA	dt.	84.90
Wing Com. 2 Oper. Disk	dt.	49.90
Wing Commander (HD)	dt.	79.90
Wing Commander 2 VGA	dt.	84.90
Winter Challenge VGA	dt.	79.90
.....und viele weitere Programme!!!!		



**Hardware  
& Zubehör  
für Ihren PC  
auf Anfrage!**

Pirates	dt.	59.90
Pitfighter	dt.	59.90
Police Quest 2 1MB	dt.	84.90
Pools of Darkness *	kpl.dt.	69.90
Populous	dt.	34.90
Populous 2 1MB	dt.	74.90
Populous World Editor	dt.	39.90
Power Monger	dt.	69.90
Power Monger Data Disk	dt.	39.90
Pro Sports Challenge	dt.	74.90
Quest for Glory 2 1MB	dt.	84.90
R-Type 2	dt.	64.90
Railroad Tycoon 1MB	kpl.dt.	79.90
Rainbow Collection	dt.	59.90
RBI 2 Baseball	dt.	69.90
Realms	dt.	69.90
Red Baron 1MB	dt.	79.90
Rise of the Dragon 1MB	dt.	79.90
Robin Hood	kpl.dt.	59.90
Robocop 3	dt.	59.90
Rodland	dt.	59.90
Silent Service 2 1MB	dt.	79.90
Space Quest 4 * 1MB	dt.	84.90
Speedball 2	dt.	64.90
Spellfire the Sorcerer	dt.	24.90
Starflight 2 1MB	dt.	59.90
Supremacy	dt.	69.90
Test Drive 3 *	dt.	69.90
Their Finest Hour	dt.	69.90
Tip Off Basketball	dt.	59.90
Traders	kpl.dt.	64.90
Ultima 6 * 1MB	dt.	79.90
Utopia	dt.	74.90
Warlords 1MB	dt.	59.90
Wayne Gretzky 2 Cup	dt.	64.90
Wild West World	kpl.dt.	84.90
Willy Beamish 1MB	dt.	79.90
WWF WrestleMania	dt.	64.90
.....und viele weitere Programme!!!!		

Centurion-Def. of Rome	dt.	69.90
Chessmaster 3000	dt.	79.90
Civilization	dt.	89.90
Conan the Cimmerian	dt.	79.90
Conquest of Longbow	dt.	84.90
Cruise for a Corpse *	kpl.dt.	69.90
Das Boot (3&5)	dt.	79.90
Das Stundenglas	kpl.dt.	69.90
Deathbringer	dt.	64.90
Demongate *	dt.	69.90
Die Kathedrale VGA	kpl.dt.	89.90
Dungeon Master *	kpl.dt.	89.90
Elite Plus	dt.	84.90
Elvira	kpl.dt.	89.90
Eye of the Beholder	kpl.dt.	84.90
Eye of the Beholder 2	dt.	74.90
EZ Kosmos 4.0	kpl.dt.	129.90
F-117A Nighthawk VGA	dt.	84.90
F-16 Falcon 3.0	dt.	119.90
F-19 Stealth Fighter	dt.	79.90
Fate - Gates of Dawn *	kpl.dt.	84.90
Flight Simulator 4.0	kpl.dt.	149.90
Floor 13	dt.	79.90
Godfather	dt.	69.90
Great Courts 2 (HD)	dt.	69.90
Gunship 2000 VGA	dt.	84.90
Heart of China VGA	kpl.dt.	84.90
Home Alone (3&5)	dt.	69.90
Imperium	dt.	69.90
Indiana Jones 3 VGA	kpl.dt.	84.90
Indianapolis 500	dt.	69.90
Jetfighter 2	dt.	89.90
Jones in Fast Lane	dt.	69.90
Kings Quest 5 VGA	kpl.dt.	99.90
Knights of the Sky	dt.	89.90
L'Empereur	dt.	89.90
Laffer Utilities (3&5)	dt.	89.90
Legend of Faerghail	kpl.dt.	69.90
Leisure Larry 1 VGA	dt.	84.90

Telefonische Bestellungen: Mo.-Fr. durchgehend von 9:00 bis 18:00 Uhr. Kein Ladenverkauf! Programmliste gegen DM 2,50 in Briefmarken.

✉ **ARBIROSOFT A.Hübecker, Kleine Frehn 20, 4156 Willich 3, ☎ (0 21 54) 61 59, Fax 85 42**

Versand: Nachnahme + 7,50 DM, Vorkasse + 5,50 DM (V-Scheck, keine Postschecks!) - Alle Preise in DM! - Kein Versand ins Ausland!  
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten! - dt.= Deutsche Anleitung, \* = bei Drucklegung noch nicht lieferbar, bitte nachfragen!

# HINT HUNT



## Die Fragen ...

### The Killing Game Show

Frank hat so seine Probleme mit Level 3, Sektion 2. Obwohl er alle Diamanten eingesammelt hat, kommt die oberste Kette nicht weit genug herunter, um dranspringen zu können. Was ist in diesem Level noch zu tun? Oder muß beim Betätigen der Schalter und Schlösser eine gewisse Reihenfolge eingehalten werden? ■

### Turrican I

André sucht den Ausgang aus Level 1.3. ■

### Alien Breed

Andreas sucht einen Cheat für die Amiga-Version, damit er es mal etwas weiter als bis zur Mitte des zweiten Levels schafft. ■

### Aliens

Ripley hat auf dem C-64 Probleme bei der fünften Mission: Nach der Befreiung des Mädchens ist an dem Riesalien einfach nicht vorbeizukommen. Oder doch? ■

### Terminator II

Drei Fragen von einem namenlosen Leser zur Amiga-Version:

Gibt es im fünften Level, wo man das zerschossene Gesicht des Terminators zusammenflicken muß, eine bestimmte Kombination, um die volle Energie zu erhalten?

Gibt es im Stahlwerk in Level 8 eine bestimmte Schlagkombination, um den T1000 zu besiegen?

Wer kennt einen Cheat zur Levelanwahl oder für unendliche Energie? ■

### Elvira

Jans Exemplar für den ST verhält sich recht merkwürdig: Benutzt man das Seil, um in den Burggraben zu steigen, verlangt das Programm nach einer Diskette Nummer 0, die es allerdings nicht gibt. Zwar akzeptiert das Programm auch die Diskette 5, allerdings kommt man dann später nicht mehr auf die Burgmauer zurück. Ein Umtausch beim Hersteller brachte bislang keine Besserung. Kann ein Leser weiterhelfen? ■

### Monkey Island 1

Hier sind immer noch jede Menge Fragen offen, wie es scheint.

Jens, Reini und Michael haben so ihre Probleme mit den Kanibalen, Thomas hätte dagegen ganz gern den Schlüssel auf dem Geisterschiff. ■

(Das Einfachste zuerst: Den Schlüssel angelt man sich mit dem magnetischen Kompaß. Zum Thema Kanibalismus ein Kurzdurchlauf, allerdings ohne Gewähr:

Zum Affenkopf gelangt man, wenn man den Affen mit fünf Bananen gefüttert hat - von da an folgt er einem, macht alles nach und hält auch das Tor zum Affenkopf auf. Dort kann man eine kleine Statue mitnehmen, die bei den Kanibalen gegen den Bananenpflücker eingetauscht werden kann, für den man wiederum von Herman den Schlüssel für den Affenkopf erhält. Den Kopf des Navigators erhält man, wenn man den Kanibalen eine bestimmte Broschüre gibt - „How to get ahead. . .“ in der englischen Version oder „Einen kühlen Kopf. . .“ in der deutschen.)

### Monkey Island 2

Ingmar fragt sich, wie man beim Wettspucken gewinnen kann, wie man Kate zur Schatzsuche überredet und wie man beim Wettlaufen gewinnt. ■

(Alles kein Problem: Beim Wettspucken muß man sich etwas Doping gönnen: Dazu auf Scabb Island in der Bar jeweils einen Drink kaufen und anschließend den gelben und den blauen Drink zu einem grünen zusammenmischen. Nachdem die Fähnchen umgesteckt sind, sollte man vor jedem Spucken mit dem Strohhalm einen Schluck der grünen Brühe trinken - und etwa nach dem dritten Versuch Erfolg haben. Hinterher hat man auch bei Kate Erfolg, die läßt sich nämlich nur mit dem Geld überreden, das man beim Händler für die erspuckte Trophäe bekommt.

Das Wettlaufen kann man nur bestehen, wenn man den Grogersatz hat. Allerdings hat Kate den ganzen Vorrat aufgekauft, so daß man nur auf Umwegen an ihn herankommt. Dazu begibt man sich nach Phatt Island und klebt das Flugblatt mit Kates Bild über den eigenen Steckbrief. Nun wird Kate verhaftet und wenn man sie aus dem Gefängnis befreit, findet man dort einen Umschlag, in dem eine Flasche des Pseudo-Grogs ist. Später braucht man dann nur noch den echten Grog in den Blumentopf zu schütten und den Krug mit dem Ersatzbolkstoff zu füllen.

Übrigens: Ich habe es mir nicht nehmen lassen, für die ASM Special 15 eine Komplettlösung zu schreiben. Holt sie Euch!

### Larry II

M. H. sucht verzweifelt nach dem Passport, Martin dagegen fühlt sich von den Stewardessen belästigt und Tim fehlen die richtigen Worte, um das bombige Finale einzuleiten. ■

(Den Passport findet Larry in einem der Mülleimer bei seinem (ehemaligen) Heim, die Belästigung sollte aufhören, nachdem Larry seinen Sitznachbarn mit Lesestoff versorgt und die Airsick Bag aus der Sitzablage genommen hat. Die Zauberworte lauten, wenn ich mich recht erinnere, USE AIRSICK BAG WITH HAIR REJUVENATOR, LIGHT MATCHES, DROP - der richtige Standpunkt sei vorausgesetzt.)

### Rolling Thunder

Holger sucht einen Cheat. ■

### Ultima I-II

Ich habe mit Erstaunen festgestellt, daß wir keine Lösungen zu den beiden ersten Teilen von Ultima haben. Wer etwas in dieser Richtung anzubieten hat, der möge sich bitte telefonisch melden. ■



## Goldrush

Marc weiß nicht, wie man in Fort Sutter das Maultier des Bruders erhält. ■

(Man muß das eigene Maultier zunächst mit dem Brandeisen kennzeichnen, mit ihm den Stall betreten und dann das andere Tier mit dem entsprechenden Brandmal suchen.)

## Larry III

Obiger Martin fragt sich auch, wie man mit der Aerobic-Lady anbändelt. ■

(Indem man ihr gut trainiert und frisch gewaschen Hilfe bei ihrem Video anbietet.)

## ... und ein paar Antworten

### Hitchhiker's Guide ...

Hier ist die gewünschte Starthilfe für *Beeblebrox* Mayer:

Um etwas zu sehen, schaltet man erst einmal das Licht ein und steht auf, dann nimmt man seinen Bademantel und zieht ihn an. In der Tasche findet man glücklicherweise auch eine Tablette gegen das Unwohlsein, die man einnimmt. Nun nimmt man noch sicherheitshalber die Zahnbürste und den Schraubenzieher mit und verläßt das Haus. Die Post auf der Veranda nimmt man auch noch mit, dann geht man den Pfad hinunter und legt sich den nahenden Bulldozern in den Weg. Den zahlreichen Warnungen Mr. Prossers zum Trotz bleibt man liegen und wartet, bis Ford Prefect auftaucht und einem ein Handtuch anbietet. Von hier aus sollte man allein weiterkommen.

Noch ein kleiner Hinweis: Auch wenn es sich bei der Post auf der Veranda nur um Reklame handelt, sollte man sie doch mitschleppen, sie erweist sich später als sehr hilfreich, wenn man einen ordnungsliebenden Androiden überlisten will. ■

Timm Püller

## King's Quest III

Michael hat Probleme bei der Verzauberung des Zauberers. ■

(Wenn ich mich noch recht erinnere, muß man nur diesen Katzenzauberkeks zurechtaubern und das zerkrümelte Cookie dann ganz einfach ins Abendessen des Zauberers schütten.)

## Mörder auf dem Mississippi

Trotz ihres zarten Alters plagt sich Nadine schon 10.000 Jahre mit diesem Adventure. Kann jemand mit Tips oder einer Komplettlösung helfen? ■

## Phantasy Star

Das Raumschiff *Luveno* findet man, indem man Dr. Luveno dreimal hintereinander in seinem Gefängnis südlich von Gothic aufsucht. Jetzt muß man den Assistenten von Dr. Luveno in der Abzweigung im kleinen Geheimgang zwischen Gothic und dem Flughafen besuchen. Anschließend verläßt man in Gothic das Fort und geht über den Küstenweg um die Südspitze. Weiter im Norden stößt man auf ein Lavafeld, das zügig zu durchqueren ist. Dahinter findet man die zerfallende Stadt Bortevo und einen Dungeon. Wenn man den Dungeon durchquert und sich in Abin das *Polymtrl* kauft und dieses in Bortevo über den Schrotthaufen in dem Haus mit der blauen Tür gießt, erhält man den *Hapsby*. Jetzt geht es zurück nach Gothic, wo sich Dr. Luveno in einem Haus eingekerkelt hat. Wenn man ihn jetzt aufsucht, läßt einen der Mönch vorbei und das Flugzeug steht bereit.

Um an den Wachen vorbeizukommen, benötigt man einen *Road Pass*. Man erhält ihn, indem man in Scion dreimal in den *Second-Hand-Shop* geht und *Secrets* anfordert.

Einen *Tuner* gibt es meines Wissens leider nicht.

Der *Laconian Pot* wird benötigt, um später *Laermanüsse* darin zu transportieren, die man in Desoris findet.

Um zu Lassic zu kommen, durchquert man zunächst den Turm von Baya Malay (nördlich von Camincet). Auf dessen Spitze benutzt man das *Prism* und gibt danach Myan die bereits erwähnten Nüsse zu essen. Nun fliegt man mit Myan zu Lassic's Insel, sollte ihn aber nicht angreifen, solange alle Waffen und Rüstungen nicht aus *Laconia* bestehen und Alis nicht mindestens 210 Hitpoints hat. Die vorteilhafteste Angriffstaktik: *Alis - Fire*, *Myan - Help* für Noha, *Noah - Wind*, *Odin - Attack* mit Laserpistole. Nach dem Kampf sollte man nochmals den Gouverneur aufsuchen. ■

Malte Detjen

## Ultima I

Das gesuchte *Grave of the Lost Soul* befindet sich auf einer nordwestlich der *Lands of Danger and Despair* gelegenen Insel im Westen der *Lands of Lord British* und kann nur mit einem zu kaufenden Schiff erreicht werden. Nach einer erfolgreichen Mission wird man vom König mit zusätzlichen Stärkepunkten belohnt, auch die anderen Inseln sind sehr lohnenswert. ■

Michael Keckeisen

## Loom

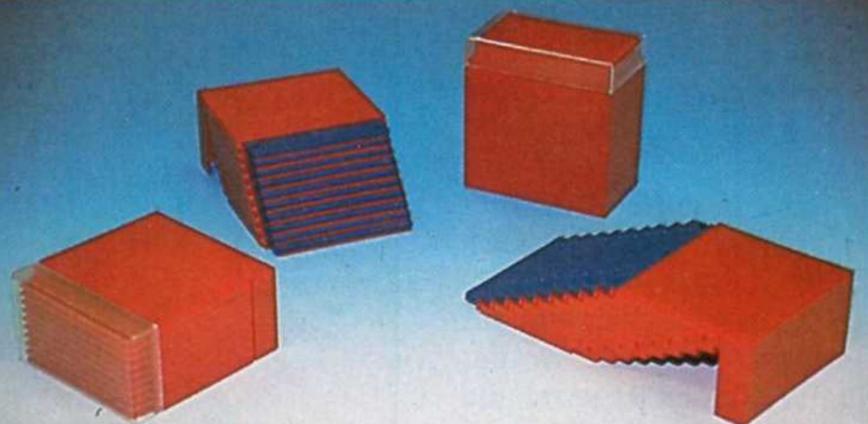
Höhere Töne für den Zauberstab bekommt man, indem man mehrere Melodien lernt und anwendet, etwa die zum Goldspinnen oder Wäschefärben. Damit sind wir auch schon bei der zweiten Frage, was man mit dem Gold in einem der Dorfzelte machen muß.

Anzeige

# RUBIK

hätte seine Freude 'dran.  
**Ihr auch!**

**SUPER** Disk-Quader für 10 Disks  
nur 9,90 DM  
inkl. 10 3,5" Disks  
nur 24,95 DM



Für Disk-Quader bitte Bestellkarte benutzen.

Zur Beantwortung muß man etwas weiter ausschweifen: Wenn man aus dem Dorf heraus und nach links in den Wald geht, entdeckt man vier Bäume mit Astlöchern, die noch keine Bedeutung haben. Etwas weiter links sitzt eine Eule auf dem Grabstein, die man verjagen muß, indem man im Gebüsch herumsucht und dabei einen Hasen aufschreckt. Wenn man jetzt alle vier Astlöcher mit der Maus anklickt, erhält man eine neue Melodie, die man auf die Finsternis anwenden muß, sobald man wieder in der Hütte mit dem Gold ist. Der Raum erhellt sich und man sieht nun Stroh neben einem Spinnrad auf dem Boden liegen. Wenn man nun das Spinnrad anklickt, erhält man eine Goldspinn-Melodie, mit der man das Stroh in Gold verwandelt und mit der Umkehrung das Gold wieder zurück in Stroh.

Das Zauberbuch braucht man überhaupt nicht zu benutzen.

Tobias Diekers

### Last Ninja II

Einen Cheat für den PC gibt es zwar nicht, aber das Tor kann geöffnet werden, indem man sich vor das Tor stellt und den Joystick nach rechts unten bewegt, so, wie man einen Gegenstand aufnimmt. Allerdings muß vorher der Schlüssel aktiviert werden.

Jerome Albat

### Spirit of Excalibur

Die große Armee aus dem Norden kann geschlagen werden, wenn Sir Lancelot mit seinen Verbündeten in Camelot eingetroffen ist. Sir Lancelot sitzt in einer Burg die erst dann auf dem Spielfeld zu sehen ist, wenn man die Karte in seinem Landsitz in Cardiff gefunden hat. Den Schlüssel dazu gibt es bei einem Mann in Caerwent für ein paar Goldstücke, wo der Mann zu finden ist, verrät die alte Frau in Cardiff für etwas Gold.

Björn Kissling

### Saint Dragon

Der gesuchte Cheat für den C-64 geht wie folgt: Im Titelbild den Feuerknopf drücken und zu Beginn des ersten Levels fünfmal die Tasten *P* und *Q* gleichzeitig drücken.

Jerome Albat

### Might & Magic II

Die *Forbidden Forest Cavern* findet sich an den Koordinaten C3 (Kartensektor) 15:0. Daß man den Eingang zu Höhle gefunden hat, merkt man auch an einer „frostigen“ Meldung.

Chr. Niederkleine

### Crime Wave

Der Roboter ist nur an seinem „Auge“ verwundbar, daher muß man im richtigen Moment springen und eine Rakete abfeuern. Nach etwa vier Treffern sollte das Problem gelöst sein. (Es geht auch mit normaler Munition, dauert dann aber wesentlich länger.) Eine ähnliche Taktik sollte auch beim endgültigen Endgegner angewendet werden.

Christian Stock

### Island of Lost Hope

Den Ring bekommt man, indem man beim Captain das Steuerrad verschiebt und sich den Ring schnappt, während der Captain den Kurs korrigiert. (*Turn wheel and take ring.*)

Xxx

### Fantasy World Dizzy

Hier sind die Antworten auf die Fragen von *Dizzyhawk*:

Die Münze bekommt man, indem Dizzy die Ranke hochklettert und dann über die Wolken hüpfet. Um eine Ranke zu bekommen, muß man den Dünger in die grüne Bohne stecken und Wasser drübergießen. Den Fahrstuhl setzt man mit dem vierten goldenen Schlüssel in Bewegung, den man in der Verkehrten Welt findet. In diese gelangt man mittels der Brechstange des alten Mannes über den Brunnen. In dem Klumpen Laub befindet sich eine Münze, die man nicht vergessen sollte, ansonsten braucht man das Laub nicht. (Es gibt übrigens zwei Klumpen, einen beim Brunnen und einen bei dem Ei mit der Blume.)

Christian Todt

### Sun Dog

Ein schneller Weg, um an Geld zu kommen, dabei aber Punkte zu verlieren, ist folgender: Man kaufe im Piratennest *W'orrad* im System *Woremed* im Geschäft einige *Scatterguns* und verkaufe sie auf dem Schwarzmarkt im System *Glory* wieder.

Marcel Molitor

### Martian Dreams

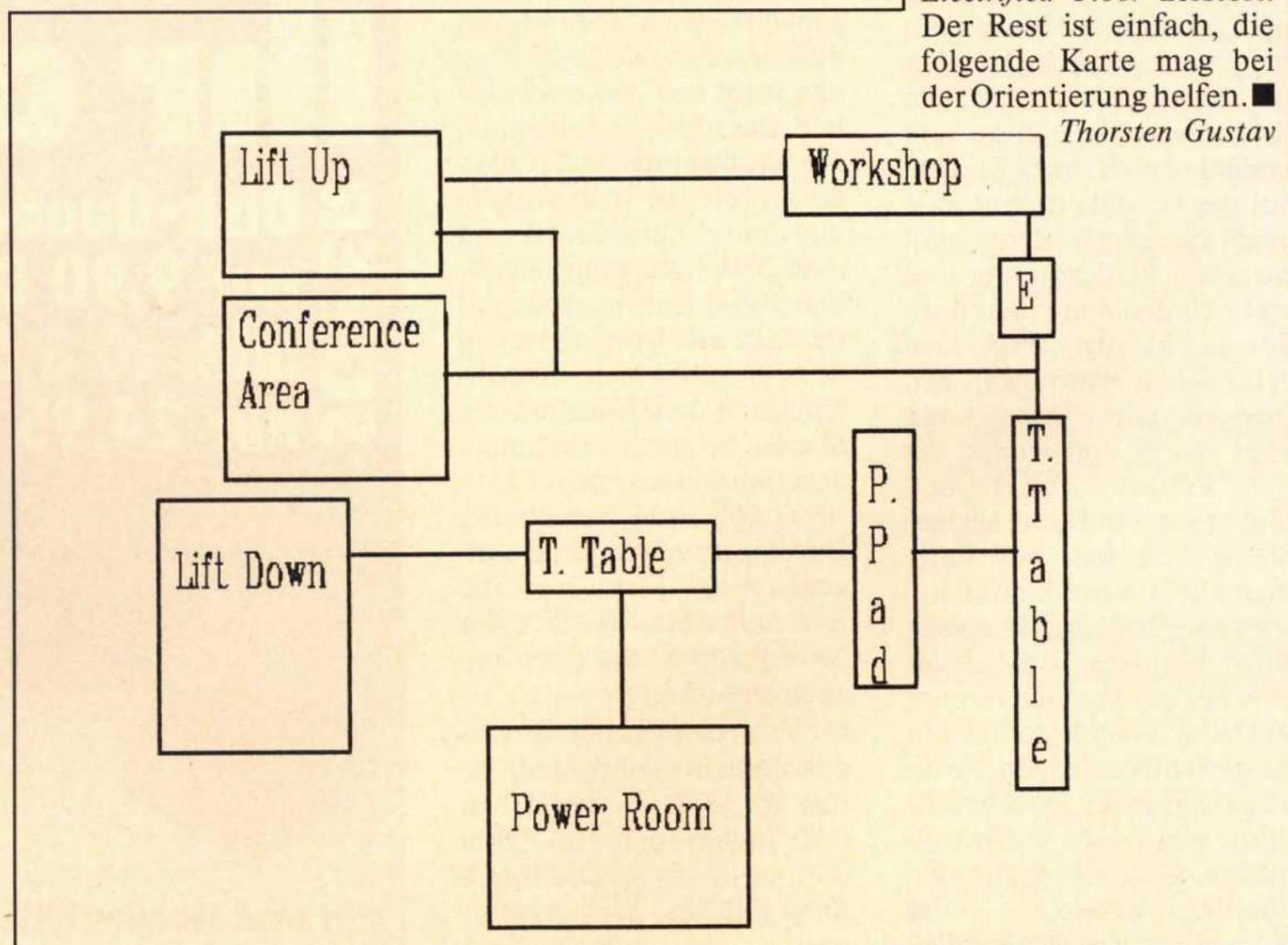
Das Labor von Kaxishek befindet sich bei 53N/112E. Die grüne Farbe ist zur Lösung des Spiels nicht nötig. Man sollte aber Sarah Bernhardt auf *ROUGE* ansprechen und erhält daraufhin den Auftrag, ihr aus *Argyre rouge berries* zu besorgen. Aus diesen stellt sie dann eine Art Make-Up her, das anstelle der grünen Farbe verwendet wird.

Stefan Weber

### Interphase

In Level 2 geht man zum rechten *Turntable* nach oben und schickt *Kaf-E* nach rechts, sobald sie sich meldet. Wenn sie das *Pressure Pad* erreicht hat, läuft der Roboter nach oben und wird auf dem *Electrified Floor* zerstört. Der Rest ist einfach, die folgende Karte mag bei der Orientierung helfen.

Thorsten Gustav



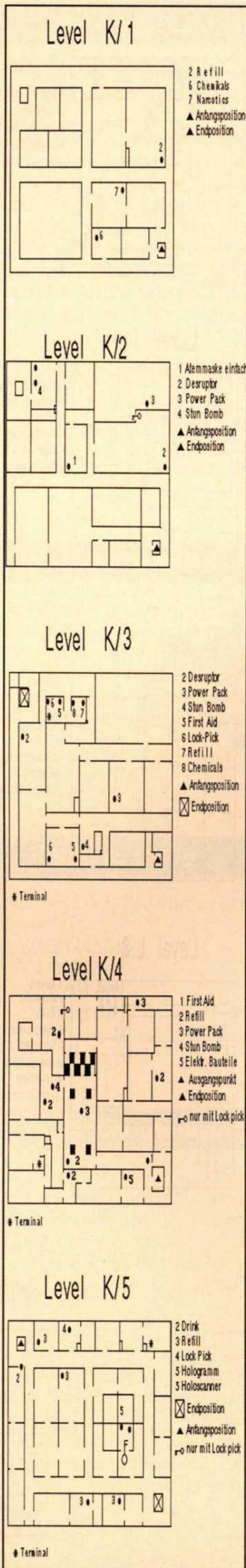
## Corporation

Wir beginnen mit der Auswahl des Charakters. Grundsätzlich ist es egal, mit welcher Figur wir spielen, nur um einen Menschen sollte es sich dabei handeln. Als Zubehör empfiehlt sich folgende Auswahl:

- 1 x GUN 1
- 1 x STUN BOMB
- 1 x COMPUTER
- 3 x FIRST AID
- 10 x REFILL
- 1 x ARMOUR 2

Und schon kann es losgehen, und zwar in Level K.5 rechts unten im Eck, im Aufzug. Auf der rechten Seite des Bildschirms sehen wir unseren Helden samt seiner dargestellten Taschen. Auf der Brust befindet sich ein besonders großes Rechteck, das wir nun anklicken, woraufhin der Computer als Symbol sichtbar werden sollte. Wir schalten ihn ein, indem wir auf das Handsymbol drücken. Jetzt bekommen wir den aktuellen Kartenausschnitt auf dem Screen zu sehen, unseren momentanen Standpunkt zeigt ein blinkender Punkt.

Jetzt verlassen wir den Aufzug und begeben uns nach Norden zu der auf der Karte mit 1 markierten Stelle. Dort finden wir einen Drink, der zur Aufmunterung von Zeit zu Zeit benötigt wird und den wir in unser Inventar aufnehmen. Danach geht es schnellstmöglich wieder zum Aufzug zurück, da dies die einzige Stelle ist, an der wir wirklich sicher sind. Dort angekommen betätigen wir das „Auge“, gehen an die Aufzugtür und entdecken dort einen kleinen Schalter für die Aufzugtür. Klicken wir auf die Hand, können wir den Schalter betätigen. In welche Richtung ist egal, Hauptsache, die Türe öffnet sich und wir können den Aufzug als Zwischenlager für unser Inventar nutzen, um das Quadrat im Bereich des Armes frei zu bekommen. Diese Vorarbeit empfiehlt sich, um später das *Lock Pick* ohne größere Verzögerung an der richtigen Stelle griffbereit zu haben.



Man sollte nichts im Aufzug zurücklassen, denn es ist dann für immer verloren.

Nun gehen wir weiter in Richtung Terminal, das auf der Karte mit einem Stern markiert ist. Auf dem Weg dorthin finden wir im Nebenraum (4) das *Lock Pick*, mit dem wir alle mit Zahlenkombinationen verschlossenen Türen im Gebäude öffnen können, diese sind auf der Karte mit einem symbolischen Schlüssel markiert.

Die bräunlichen Kreaturen auf den Gängen sind keine Gegner, es handelt sich dabei um Spiegelungen, die von einem in der Wand verborgenen Projektor auf den Gang projiziert werden. Sobald man den Projektor zerstört hat, sind auch die Holo verschwunden. Vor dem Raum (I) begeben wir uns in gebückte Haltung und betreten langsam das Zimmer.

Dem dortigen *Security Robot* rufen wir vor seiner Terminierung ein freundliches „Hasta la vista“ zu, ähnlich verfahren wir mit dem Kollegen im Nebenzimmer, der das Terminal bewacht.

Am Terminal lassen wir mittels der *ID Card* unsere Sicherheitsstufe erhöhen, um mit dem Aufzug eine neue Etage erreichen zu können. Nun wieder raus in den Gang und ab zum Aufzug in der gegenüberliegenden Ecke. Der wird gerufen, betreten und mit der *ID Card* in Bewegung gesetzt, was uns ins Kellergehoß K.4 führt.

Dort angekommen arbeiten wir uns an Punkt 1 heran und nehmen einen *First Aid* Koffer auf, der unsere Wunden einmalig heilen kann. Jetzt begeben wir uns nach Raum (I), nehmen dort aber nichts auf – es sei denn, wir spielen mit einem Droiden, denn der dürfte sich über die Ersatzteile freuen. Auf dem Weg in Richtung Terminal finden wir noch ein *Refill*, ebenso im Raum mit dem Terminal. Um an selbiges zu kommen, müssen die Pflanzen abgeschossen werden, sie austrocknen zu lassen würde wohl etwas zu lange

## KaroSoft

Jürgen Vieth

### AMIGA

Airbus A 320, komplett deutsch	99,00
Baby Jo, Anleitung deutsch	74,50
Battle Isle, komplett deutsch	74,50
Birds of Prey, Handb. deutsch	78,50
Bundesliga Manager professional dt.	74,50
Celtic Legends, Handb. dt. 1 MB	69,00
Eye of the Beholder, 1 MB, deutsch	74,50
F 15 Str. Eagle II, Handb. dt., 1 MB	74,50
First Samurai, Handbuch deutsch	74,50
Flight of the Intruder, Handb. dt.	85,00
Grand Prix (Formel I), Handb. dt.	79,50
Heart of China, 1 MB, Handb. dt.	79,50
Kaiser, Comp. u. Brettspiel, kpl. dt.	99,00
Larry III, komplett deutsch, 1 MB	89,00
Larry V, 1 MB Handbuch deutsch	79,50
Indiana Jones (Grafik Adv.) kpl. dt.	69,00
Indiana Jones IV, kpl. deutsch	+ 74,50
Kings Quest V, 1 MB, Anltg. dt.	89,00
Knights of the Sky, Handbuch dt.	79,50
Lemmings	64,00
Lemmings Datadisk (100 Level)	49,00
MAD - TV, komplett deutsch	74,50
Maniac Mansion, kpl. dt.	69,00
Master Golf, Handbuch deutsch	79,50
Mega-Lo-Mania, komplett deutsch	74,50
Monkey Island, kpl. deutsch, 1 MB	74,50
Monkey Island II kpl. dt., 1 MB	+ 74,50
Populous 2, Handbuch deutsch	71,50
Railroad Tycoon, kpl. deutsch, 1 MB	74,50
Red Baron, komplett deutsch 1 MB	79,50
Silent Service II, Handbuch deutsch	79,50
X-Copy II prof. 5.0 mit Hardware	79,00

### MS-DOS

Airbus A 320, komplett deutsch	* 99,00
Battle Isle, komplett deutsch	* 89,50
Bundesliga Manager professional	* 74,50
Civilisation, Handbuch deutsch	* 89,90
Conquest of the Longbow (SIERRA)	* 89,00
F 16 Falcon 3.0, Handbuch dt.	+ * 119,00
Scenery Disks zum FS. 4.0 pro St.	49,00
Scenery Disk "Deutschland" FS 4.0	* 59,00
Great Courts II, Handbuch deutsch	* 74,50
Gunship 2000, Handbuch deutsch	* 89,90
Heart of China VGA od. kpl. deutsch	* 89,00
Indiana Jones III, VGS-Vers., dt.	* 89,00
Indiana Jones IV VGA, kpl. dt.	+ * 89,00
Kaiser, Computer u. Brettspiel, dt.	* 99,00
Kathedrale, kompl. deutsch	* 89,00
Kings Quest V, VGA, kpl. dt.	* 99,00
Kings Quest V, CD-ROM	+ 99,00
Larry III, komplett deutsch!!	* 89,00
Larry V, VGA, komplett deutsch	* 89,00
Lemmings, Anltg. deutsch	* 79,00
Lemmings Data-Disk (100 Level)	* 61,50
Links, Golf-Simulation, Handb. dt.	* 94,50
Links Course: Bountif./Firest./Hyatt/	
Bay Hill Club und Pinehurst, je	* 44,00
MAD TV, komplett deutsch	* 89,00
Might & Magic III	* 89,00
Monkey Island, kpl. dt., VGA HD	* 89,50
Monkey Island II, VGA engl.	* 74,50
Monkey Island II kpl. deutsch	+ * 89,00
Police Quest III VGA, kpl. dt.	+ * 89,00
Railroad Tycoon, dt. Handbuch	* 82,50
Red Baron, kompl. deutsch VGA	* 89,00
Rise of the Dragon, kpl. deutsch	* 89,00
Secret Weapons of the Luftwaffe	* 89,90
Handbuch deutsch für dt.	22,50
Secret Weapons Scenery Disk P 38	* 33,90
Silent Service II, Handb. dt.	* 86,50
Sim Earth, Handbuch deutsch	* 95,00
SimCity u. Populous, Handb. deutsch	* 74,50
Space Quest IV, VGA kpl. deutsch	* 89,00
Stellar 7, CD-ROM	99,00
Their finest Hour (Battle of Brit.)	* 75,00
Their finest Hour Scenery Disk, dt.	* 33,90
Thunderhawk, Komplett deutsch	* 74,50
Ultima VII, Anleitung deutsch	* 89,00
Wing Comm. I u. Ultima VI, CD-ROM	+ 135,00
Wing Commander II, Handbuch dt.	* 89,00
Wing Comm. II Sprachausgabe	* 39,90
Wing Comm. II Spec. Operations I	* 49,00
AdLib-Soundkarte deutsch	* 155,00
AdLib-Soundkarte "Gold"	+ * 498,00
Soundblaster 2.0, Handbuch deutsch	* 299,00
Gravis-Joystick (Analog) schwarz	81,95

\* auch auf 3,5"-Disketten  
+ = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar  
Änderungen vorbehalten

Vorkasse DM 5,00, Post-Nachnahme DM 8,00  
UPS-Expres-Nachnahme DM 12,00

## KAROSOFT

Postfach 404, 4010 Hilden  
Telefon 0 21 03/4 20 88  
oder 01 61/2 21 70 07

Liste kostenlos!

(Bitte um Angabe des Computertyps)  
Kein Ladenverkauf · Nur Versand



dauern. Am Terminal erfolgt die obligatorische Beförderung, auch sollte man seine Energie auffrischen, die Knarre aufladen und eventuell sogar das Spiel speichern. Jetzt geht es fröhlich zum Aufzug zurück und mit ihm ins Erdgeschoß E.0 und dort möglichst schnell zum Schleusenterminal 1. Am Terminal geben wir zuerst unsere *ID Card* und dann den Code 9831 ein und drücken dann den gelben Knopf.

Jetzt sind wir auf dem Weg in die Schleuse 1.0 und sollte man dies geschafft haben, findet man sich im Aufzug am Vorplatz des Gebäudes wieder. Hier muß verstärkt mit Feindberührung gerechnet werden. Am besten ist es, wenn man kurz vor oder während eines Gefechtes hinkniet und sich kurz dreht, um die Lage zu überschauen. In der Regel gehen die Schüsse dann über einen hinweg, Schlägereien sollte man tunlichst vermeiden, da man doch meist gehörig was aufs Auge kriegt. Also allen Mut zusammengenommen und raus aus dem Aufzug, immer geradeaus an ein paar Laternen vorbei, bis wir die Einsatzzentrale des Gebäudeschutzes erreicht haben. Den Eingang zu diesem Komplex finden wir auf der nördlichen Seite.

Auf dem Weg zum Terminal zerstören wir die Videokamera und betreten in geduckter Haltung die Räume, bis wir vor der Tür zum Terminal stehen. Dort kommt unser *Lock Pick* zum Einsatz, ist die Kombination gefunden, so öffnet sich die Türe selbständig. Jetzt sollte man schon in der Hocke sein, um dem freundlichen Herrn hinter der Türe Mores zu lehren. Ist dies getan, erfolgt das üb-

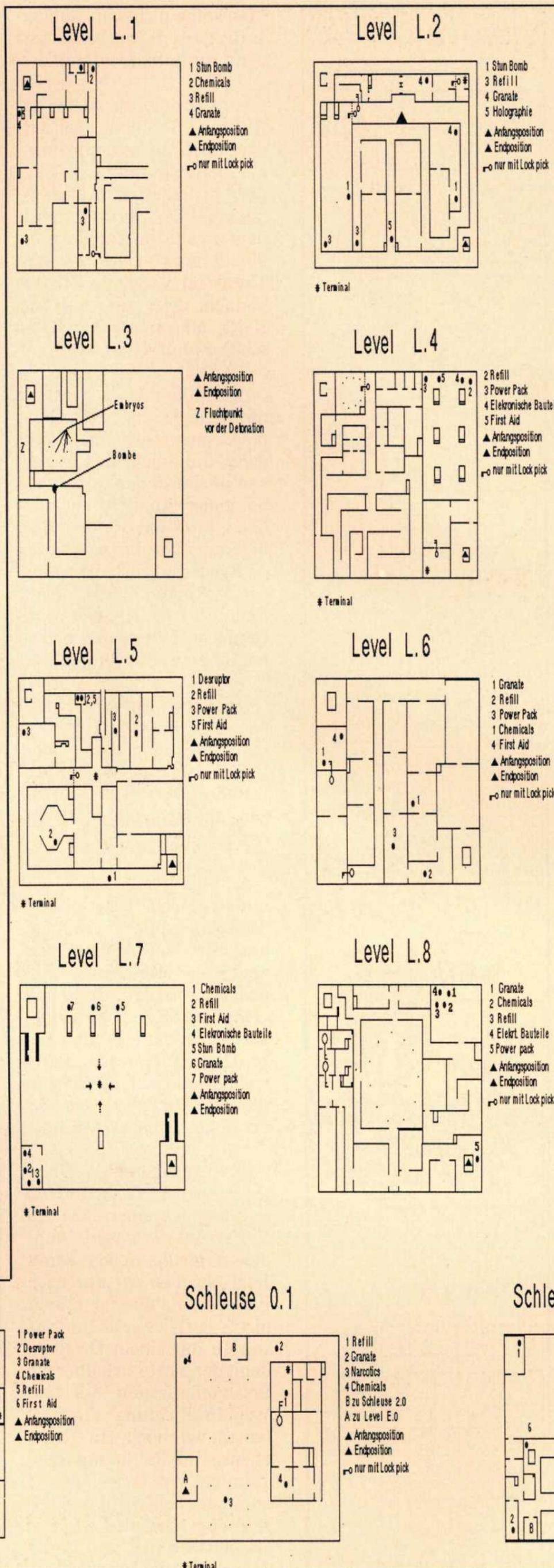
liche Spielchen am Terminal, danach geht es wieder zurück und über die Schleuse nach E.0 und von dort mit dem Aufzug nach L.7 - eine wirklich haarige Etage, denn das dortige Terminal steht mitten in einer Halle. Ist der Gegner vor dem Aufzug erstmal erledigt, braucht man nur noch alle Beine in die Hand zu nehmen und rennen - werden die Attacken zu hart, kann man mal dezent eine *Stun Bomb* fallen lassen.

Am Terminal zur Abwechslung mal das Übliche, dann zum Terminal in L.5, dann nach L.4. Dort ist der große Raum zu meiden und man sollte das Terminal nur über die kleinen Räume aufsuchen. (Was an den Terminals jeweils zu machen ist, sollte spätestens jetzt jeder kapiert haben!) Über den Aufzug geht es weiter nach K.3 und dort direkt zum Aufzug nach L.3, dem Finale entgegen.

Dort legen wir die Bombe an der markierten Stelle ab, stellen den Zeitzünder auf 30 Sekunden und gehen etwas auf Distanz. Nach der Detonation gehen wir zum Zündpunkt der Bombe zurück und laufen nach Norden zu den Brutkästen, in denen sich die Embryos befinden. Einer dieser Brutkästen wird zerschossen und das Embryo in unser Inventar aufgenommen.

Der Rest ist eigentlich kein Problem mehr: Zurück zum Aufzug, ein paar kleinere Gefechte und über E.0 zur Schleuse 0.1, dort 9831 eingeben und den gelben Knopf drücken. Und das alles mit dem stolzen Gefühl, mal wieder ein Held gewesen zu sein.

Frank Merkle



**F-Zero**

Wenn man auf dem Super Famicom bei den Sprungschancen das Steuerkreuz kurz vor dem Absprung nach hinten drückt, fliegt man nicht nur weiter, sondern behält auch die Geschwindigkeit des Absprungs bei, sofern man das Steuerkreuz auch während des Fluges entsprechend drückt.

Ein besonders lustiger Effekt stellt sich mit diesem Trick beim Kurs Red Canyon II ein. Hier gibt es ja in der Mitte der Strecke ein Bombenfeld, kurz davor ist eine eckige Kurve. In dieser Kurve ist eine Sprungschance, die scheinbar in den Raum außerhalb der Fahrbahn führt. Hier sollte man einfach obigen Trick anwenden, und man landet, eine entsprechende Geschwindigkeit vorausgesetzt, auf einem Pfeil der mitten im Raum steht und aus lauter Sprungschancen besteht. Auf diese Art kann man den Bombenteppich elegant umgehen und hat auch noch einen gehörigen Geschwindigkeitsvorteil gegenüber den Gegnern.

Uwe Hönig

**Actraiser**

Beim fünften Gegner, dem Monster auf der Plattform mit den Stacheln, reduziert man dessen Energie bis auf einen Punkt. Nun wartet man, bis die Zeit noch etwa zwei Sekunden beträgt und schlägt dann ein letztes Mal zu und besiegt das Monster. Während es explodiert, haucht auch der Held ein Leben aus, doch statt einem Leben weniger hat er hinterher 99 Leben.

Thomas Lorenz

**Blues Brothers**

Im Spiel *HOULQ* eingeben, dann eine Taste zwischen 1 und 6 drücken und die ganze Prozedur mit *Space* beenden.

Dirk Sanke

**Quack Shot**

Mehr Leben gefällig? Dann sollte man wie folgt vorgehen:

Nachdem man in Mexico alles aufgesammelt hat, kann man die dritte Fahne anfliegen. Dort ein Stück nach vorne laufen, die drei Gegner ausschalten und sich das Extraleben holen. Dann geht man wieder zurück, geht ins Menü und wählt dort wieder die dritte Fahne an. Und siehe da, das Extraleben ist wieder an der alten Stelle, und mit wenig Aufwand kann man sich satte 99 Entenleben holen.

Günter Majer

**Shadow Dancer**

Auf dem Mega Drive die Tasten A, B und C gedrückt halten, dann die Start-Taste drücken. Es erscheint ein Sondermenü, in dem man die einzelnen Stages auswählen kann.

Thomas Beck

**Viking Child**

Hier sind drei Paßwörter fürs Lynx:

OMEGAMAN  
PATRICIA  
REDDWARF  
DEWSBURY

Martin Bergman

**More Lemmings**

Die Rache der Lemmings ist zwar furchtbar, aber hier sind die Paßwörter für die neuen Level.

Zunächst für den Amiga:  
John Eckert

Und für den PC. Noch ein Tip am Rande: Es empfiehlt sich eine kombinierte Maus- und Tastaturbedienung, da man die Lemmings über die Funktionstasten schneller wechseln kann.

Harald Wilhelm



# ERSTMALS ALS TASCHENBUCH: TOP SECRET ● ● ● HINT BOOK ● ● ●

Wollten Sie schon immer einmal INDIANA JONES UND DEN LETZTEN KREUZZUG bis zum Ende begleiten? Waren Sie bei OOZE von allen guten Geistern verlassen? Oder schafften Sie, SHERLOCK Holmes, es nicht, den Fall zu lösen? Wir sagen Ihnen, wie Sie diese Probleme meistern – mit 26 Komplettlösungen und Kopfnüssen von A wie ARTHUR bis Z wie ZAK MCKRACKEN. Beweisen Sie Ihren Freunden, daß Sie den Durchblick dort haben, wo andere versagen. Dieses Buch ist Ihr Wegbegleiter.

DM 7,80

Bitte benutzen Sie die Bestellkarte!

T A M E :	C R A Z Y :	W I L D :	W I C K E D :	H A V O C :
LEVEL 01: _____	LEVEL 01: TFLCAHVFB	LEVEL 01: BAHPUDIJCN	LEVEL 01: UFIBAHTNDI	LEVEL 01: FAHPTFHBFM
LEVEL 02: IHRIDNCCAD	LEVEL 02: FLCIHITGGBK	LEVEL 02: IHPUDIIBKCG	LEVEL 02: FIBIHUODR	LEVEL 02: IHPTFHFCFF
LEVEL 03: LRTDLCADAO	LEVEL 03: HBALTFHBS	LEVEL 03: LPUDIBALCD	LEVEL 03: IBALTUFPDO	LEVEL 03: LPTFHFADFS
LEVEL 04: PTDLCCILEAF	LEVEL 04: BILITFHIBL	LEVEL 04: PUDIBILMCM	LEVEL 04: BILTUFIQDH	LEVEL 04: PTFHFIFLFL
LEVEL 05: TDLCAHTFAO	LEVEL 05: BAHPUFHJBN	LEVEL 05: UDIBAHTNCF	LEVEL 05: FAHPTDHBEJ	LEVEL 05: TPFHFAHTFFE
LEVEL 06: DLCHVITGAJ	LEVEL 06: IHPUFHKBG	LEVEL 06: DIBIHUOCO	LEVEL 06: IHPIDHFCES	LEVEL 06: FHFHHTGFN
LEVEL 07: LCAMTTDHAF	LEVEL 07: LPUFHBALBD	LEVEL 07: IBALTUDPCL	LEVEL 07: LPTDHFADPE	LEVEL 07: HFALTTFHFK
LEVEL 08: CIMVVLHIAG	LEVEL 08: PUFHBILMBM	LEVEL 08: BILTUDIQCE	LEVEL 08: PTDHFILFEEI	LEVEL 08: FILITFHIFD
LEVEL 09: CAHRUDLJAR	LEVEL 09: UFHBAHTNBF	LEVEL 09: BAHPTFIBDH	LEVEL 09: TDHFAHTFER	LEVEL 09: FAHPUFHJFF
LEVEL 10: IHRUDLCKAK	LEVEL 10: FHBHITUOBO	LEVEL 10: IHPFIFBCDQ	LEVEL 10: DHFIHTGK	LEVEL 10: IHPUFHFKFO
LEVEL 11: LRUDLCALAH	LEVEL 11: HBALTUFPBL	LEVEL 11: LPTFIBADDN	LEVEL 11: HFALTTDHEH	LEVEL 11: LPUFHFALFL
LEVEL 12: RUDLCILMAQ	LEVEL 12: BILTUFHQBE	LEVEL 12: PTFIBILEDG	LEVEL 12: FILTTDHIEQ	LEVEL 12: PUFHFILMFE
LEVEL 13: UDLCAHVNAJ	LEVEL 13: BAHPTDIBCE	LEVEL 13: TFIBAHTFDP	LEVEL 13: FAHPUDHJES	LEVEL 13: UHFHFAHTNFN
LEVEL 14: DLCHVUOAS	LEVEL 14: IHPIDIBCCN	LEVEL 14: FIBIHITGDI	LEVEL 14: IHPUDHFKEL	LEVEL 14: FHFHHTUOFG
LEVEL 15: LCAVUDPAP	LEVEL 15: LPTDIBADCK	LEVEL 15: IBALTTFHDF	LEVEL 15: LPUDHFALEI	LEVEL 15: HFALTUFPFD
LEVEL 16: CILTUDLQAG	LEVEL 16: PTDIBILECD	LEVEL 16: BILTTFIIDO	LEVEL 16: PUDHFILMER	LEVEL 16: FILTUFHQFM
LEVEL 17: CAHRTFLBBL	LEVEL 17: TDIBAHTFCM	LEVEL 17: BAHPUFIJDQ	LEVEL 17: UDHFAHTNEK	LEVEL 17: FAHPTDIBGM
LEVEL 18: IHRTFLCCBE	LEVEL 18: DIBIHITGCF	LEVEL 18: IHPUFIBKDJ	LEVEL 18: DHFIHTUOED	LEVEL 18: IHPIDIFCGF
LEVEL 19: LRTFLCADBR	LEVEL 19: IBALTTDHCS	LEVEL 19: LPUFIBALDG	LEVEL 19: HFALTUDPEQ	LEVEL 19: LPTDIFADGS
LEVEL 20: RTFLCILEBK	LEVEL 20: BILTTDIICL	LEVEL 20: PUFIBILMDP	LEVEL 20: FILTUDHQEJ	LEVEL 20: PTDIFILEGL

**AMIGA ▲**

**MORE LEMMINGS**

**PC ▼**

TAME	CRAZY	WILD	WICKED	HAVOC
1 - IHRDLCAR	1 - TFLCAITFBS	1 - CAIRUDIJCR	1 - UFMCAHTNDN	1 - GEHPTFLBFF
2 - LRTDLCADAO	2 - FLCIHITGGBK	2 - MHRWLICKCH	2 - NICMHVUODQ	2 - MHPTFLGCFO
3 - RTDLCILEAH	3 - LCAVTFHBJ	3 - LPWLICALCO	3 - MCALVUFPDF	3 - LPTFLGADFH
4 - ULHCAIVFHA	4 - CILTTFLIBQ	4 - PUDMCILMCR	4 - CILVUFMQDO	4 - RTFLGILEFS
5 - DLCHVITGAJ	5 - CAHRUFLJBE	5 - UDMCAHVNCM	5 - GAHRTLHBEE	5 - TFLGAHVFFL
6 - LCAVTDHAG	6 - IHRUFLCKBN	6 - LICMHVWOC	6 - IHRDLCGCEJ	6 - FLGIHVTGFE
7 - CILVTDLIAP	7 - LRVFLCALBK	7 - MCALVUDPCS	7 - LRTLLFADEN	7 - LGALVTFHFR
8 - CAHRUDLJAR	8 - RUFLCILMBD	8 - CILVUDMQCL	8 - RVLHGILEEF	8 - GILTTNHIFM
9 - IHRUDLCKAK	9 - UFLCAHTNBK	9 - CAHRTFMBDO	9 - VLHGAHVFEQ	9 - GAHRUFLJFM
10 - LRUDLCALAH	10 - FLCIHVUOBF	10 - IHRTFMCCDH	10 - DLGIHTTGEP	10 - IHRUFLGKFF
11 - RUDLCILMAQ	11 - LCAMTUFPBR	11 - LPTNICEDDK	11 - LGALTTDHEM	11 - MRWFHFALFQ
12 - UDLCAHVNAJ	12 - BIMTUNLQBR	12 - RTFMCILEDN	12 - GILTTDLIEF	12 - RUFLGILMFL
13 - DLCHVUOAS	13 - CAIPTDMBCK	13 - TNICAIVFDL	13 - GEHPUDLJEL	13 - UFLGAHVNFE
14 - LCAVUDPAO	14 - MIRVLICCCP	14 - NICMIVVGDK	14 - MHPUDLGKEE	14 - FLGMHTUOFP
15 - CILTUDLQAG	15 - MRVLICADCI	15 - MCELTTFHDO	15 - MPUDLGALEO	15 - LGALVUFPFK
16 - CAHRTFLBBL	16 - PVLICILECO	16 - CILTTNIIDH	16 - PWLHGILMEM	16 - GILTUNHQFF
17 - IHRTFLCCBE	17 - TDMCAHVFC	17 - CAHRUFMJDH	17 - ULHGEITNEI	17 - GAIPTDMBGS
18 - LRTFLCADBR	18 - DMCIIITGCL	18 - IHRUFMCKDQ	18 - DLGIHTUOEI	18 - IIPTDMGCGL
19 - RTFLCILEBK	19 - ICALVVLHCP	19 - MRWFICALDM	19 - HGELVULPEP	19 - LPTDMGEDGL
20 - _____	20 - CIMVLIICJ	20 - PUFMCMLMDI	20 - GIMVWLHQEH	20 - RTDMGILEGS

Anzeige

Zwei Themen - ein Ereignis

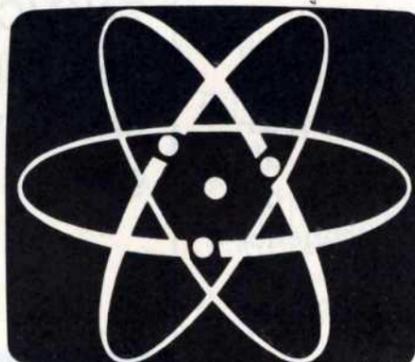
# Hobby-tronic & COMPUTERSCHAU

**15. Ausstellung für Funk- und Hobby-Elektronik**

Die umfassende Marktübersicht für Hobby-Elektroniker und für Computeranwender in Hobby, Beruf und Ausbildung.

Actions-Center mit Experimenten, Demonstrationen und vielen Tips.

Sonderschauen: „Straße der Computer-Clubs“, „Historische Meßgeräte“, „Design-Radios (Unikate)“.



**8. Ausstellung für Computer, Software und Zubehör**

**25.-29. März '92**

täglich 9-18 Uhr

**Messezentrum Westfalahallen Dortmund**

**Westfalahallen Dortmund**



# GAMES

# BOY

Action, Jump & Run, Strategie, Logik, Simulationen und Adventures - ein reichliches Sortiment an Software für den Commodore C-64.

Neben ausgewählten Spielen finden Sie ausführliche Test, Previews und Tips zu aktuellen Spielen.

Außerdem gibt es viele interessante News im Crackermagazin, tolle Wettbewerbe und "Prof. Plodder's" Leserbriefecke!

**Jeden Monat neu - für nur 7,90 DM!**

**Jeden Monat NEU bei Ihrem Zeitschriftenhändler**



Osterreich 7,50  
Schweiz 8,-

Ausgab  
3/92

Für nur DM 7,90

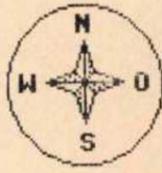
Mit Crackermagazin "PROPAGANDA" in dieser Ausgabe!

Forester  
...d einmal anders!

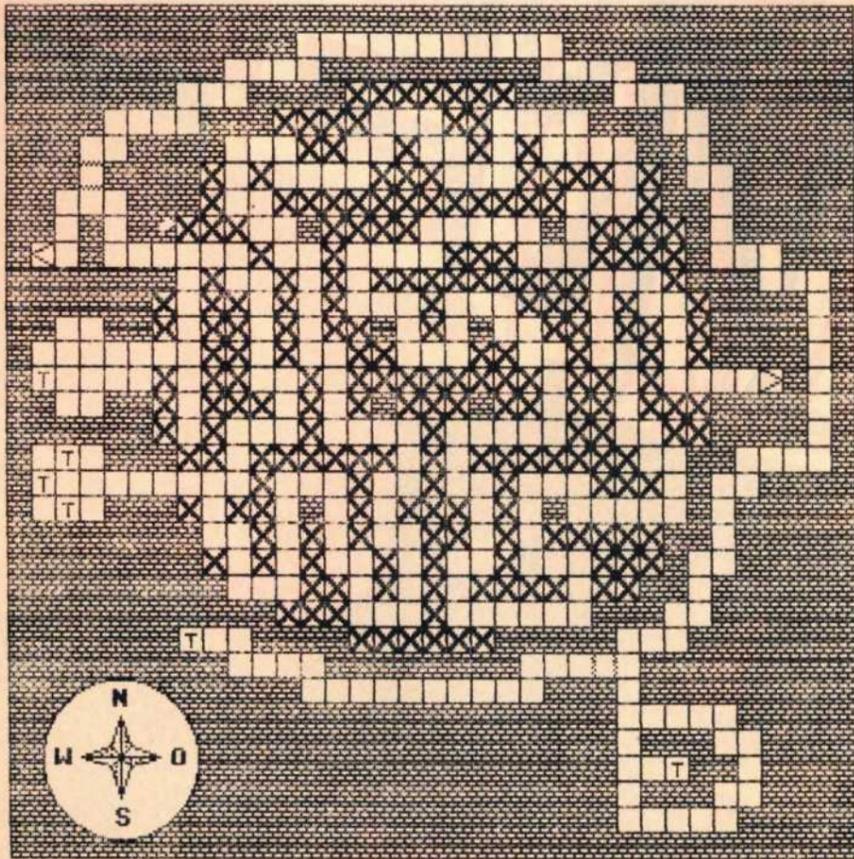
## Legend of Faerghail

Und weiter geht es mit unserem Reiseführer durch die Gefilde von Faerghail.

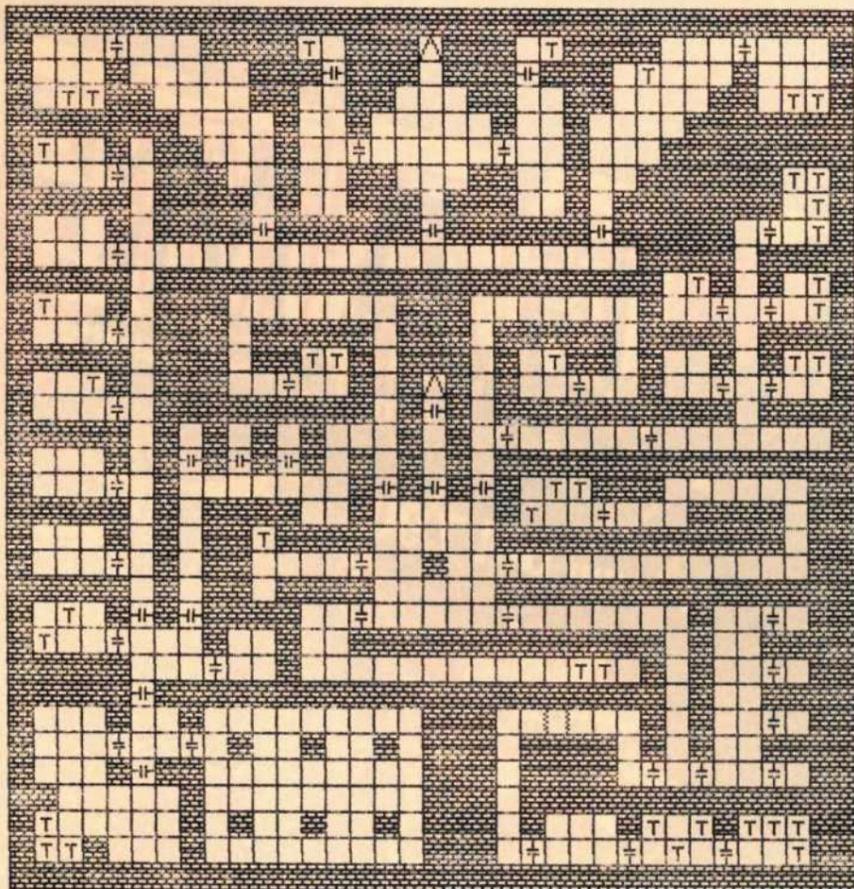
Peter Hücker



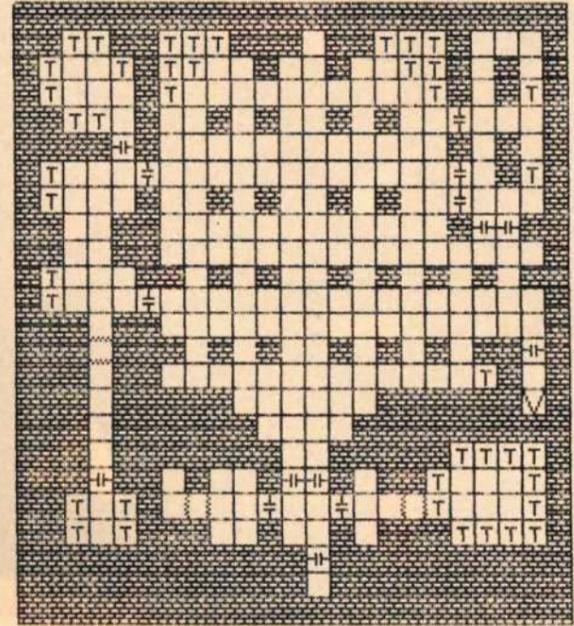
## ZWERGENMINE LEVEL 7



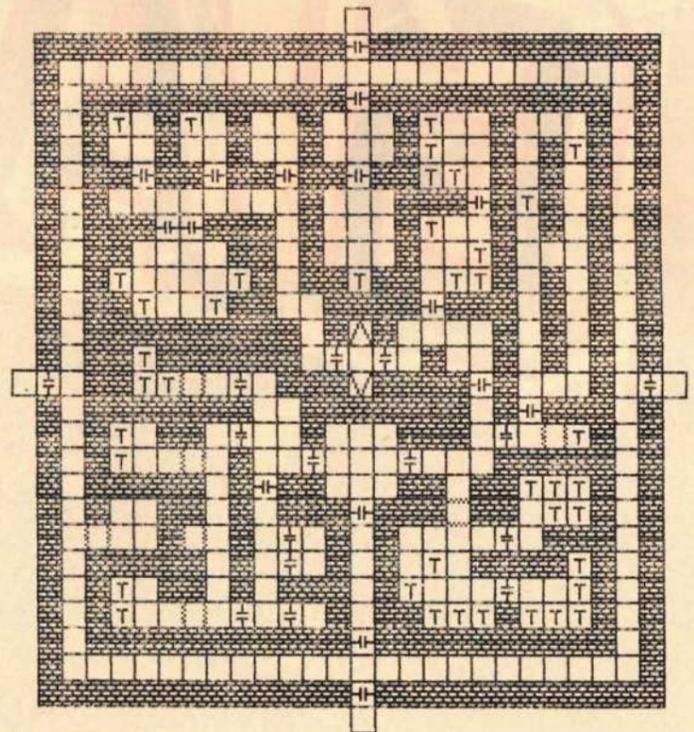
## ELFEN PYRAMIDE LEVEL 1



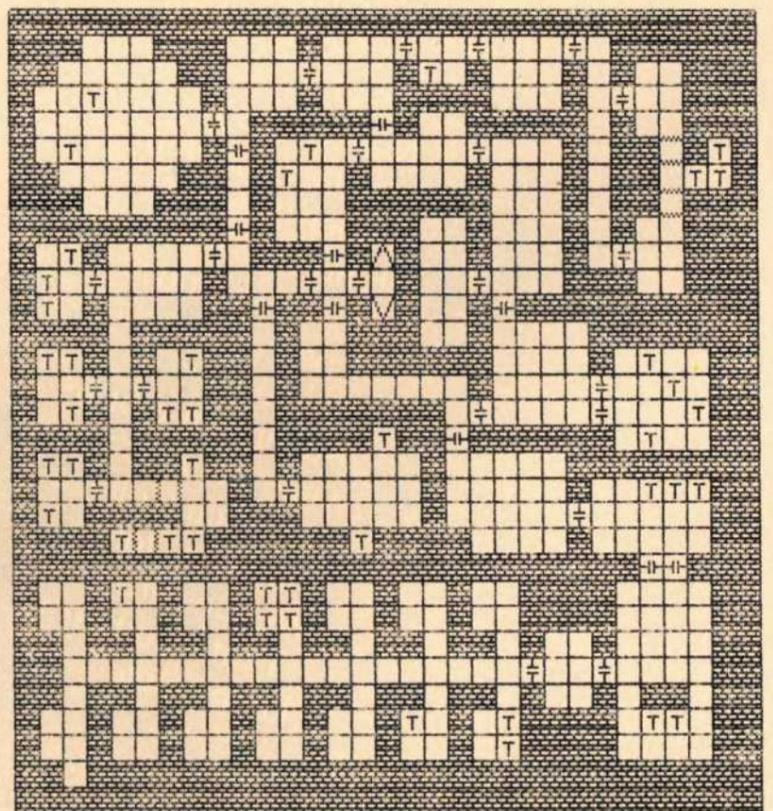
## ELFEN PYRAMIDE LEVEL 4



## ELFEN PYRAMIDE LEVEL 3



## ELFEN PYRAMIDE LEVEL 2





Inh. Gabriele Hartmann

ca. 50.000 Computerbesitzer erhalten regelmäßig unsere informative Preisliste. Mit 1,40 DM in Briefmarken sind auch Sie dabei!

Seit über 6 Jahren Deutschlands beliebtestes Softwarehaus\*

\* laut ASM-Umfrage nach dem beliebtesten Softwarehaus mit dem besten Service

## AMIGA

Abanded Places **	77.90
Another World **	64.90
Black Crypt **	64.90
Carver **	64.90
Double Dragon **	64.90
F1 Grand Prix	84.90
Godfather	74.90
Kid Gloves 2	64.90
Leander	64.90
Leathal Xcess *	64.90
Populous II **	84.90
Powermonger Data Disk **	39.90
Red Baron **	94.90
Robocop III **	69.90
Soul Crystal **	64.90
Tipp Off **	79.90
Ultima 6 *	79.90
Wayne Gretzky II	74.90
Zack	79.90

## \*Space Shuttle

MS-DOS...	124.90
Amiga.....	109.90
Atari ST ....	109.90

## MS-DOS

B.A.T. 2*	79.90
Battle Isle **	94.90
Bundesliga M. Prof.	74.90
Castles of Dr. Brain *	96.90
Chessmaster 3000	74.90
Civilisation	94.90
Eye of Beholder II	74.90
F 16 Falcon 3.0*	124.90
Lord of the Rings II**	84.90
Mad TV **	94.90
Mike Diktas	89.90
Nova 9	94.90
Riders of Rohan **	94.90
Smash TV **	79.90
Star Trek 5 *	84.90
Tv Sports Baseball *	84.90
Thunderhawk **	94.90
Wizardry 7 *	79.90
WWF Wrestling **	79.90

## Gobliins\*/\*\*

Amiga.....	69.90
MS-DOS ....	69.90
Atari ST .....	69.90

## ATARI ST

Alien Breed	64.90
Black Gold **	69.90
Double Dragon 3 **	64.90
Face Off **	64.90
Final Fight **	64.90
Godfather	74.90
Heimdall ** (1 MB)	79.90
Lemmings Data Disk	49.90
Leander	64.90
Moonfall	69.90
Pitfighter	69.90
Populous 2 *	84.90
Red Baron *	94.90
Robocop 3 *	69.90
Sim Earth *	79.90

## \*Elvira II

MS-DOS.....	79.90
Amiga.....	89.90
C64 .....	54.90

## GAME GEAR

Auto Adapter	44.90
Battery Pack	89.90
Donald Duck **	74.90
Frogger **	54.90
Gear to Gear Kabel	19.95
G-Loc **	64.90
Halley Wars **	74.90
Ninja gaiden **	74.90
Sonic **	74.90
Space Harrier **	64.90
Tv Tuner	199.00
Wide Gear Lupe	39.95

## MEGA DRIVE

F 22 Interceptor **	109.90
Golden Axe II **	109.00
IKlax **	99.90
Phedios **	109.90
James Pond 2 **	119.00
John Madden	119.00

## GAME BOY

Boulder Dash **	74.90
Chase H.Q. **	69.00
Choplifter II **	74.90
Glücksrad **	69.00

## 5000 KÖLN 41 VERSAND

Dürener Str. 394, Tel. 02 21 / 430 10 47-49

### Köln 41 Laden

Gottesweg 157, Tel. 02 21 / 42 55 66

### Köln 1 Laden

Mathiasstr. 24 - 26, Tel. 02 21 / 23 95 26

### Bonn 1 Laden

Münsterstr. 18, Tel. 02 28 / 65 97 26

### Düsseldorf 1 Laden

Pempelforter Str. 47, Tel. 02 11 / 36 44 45

### Frankfurt 1 Laden

Fahrgasse 87, Tel. 069 / 280 170

## kleinGEDRUCKTES

\* Vorankündigung

\*\* deutsche Anleitung

Sicherheitsverpackung auf Wunsch (2.50 DM Aufpreis)

## VERSANDKOSTEN

Rechnungswert Ihr Anteil

bis 80.- DM 8.- DM

bis 140.- DM 4.- DM

ab 140.- DM kostenlos

bei Vorkasse max. 4.- DM

Ausland leider 25.- DM

UPS zusätzlich 4.- DM

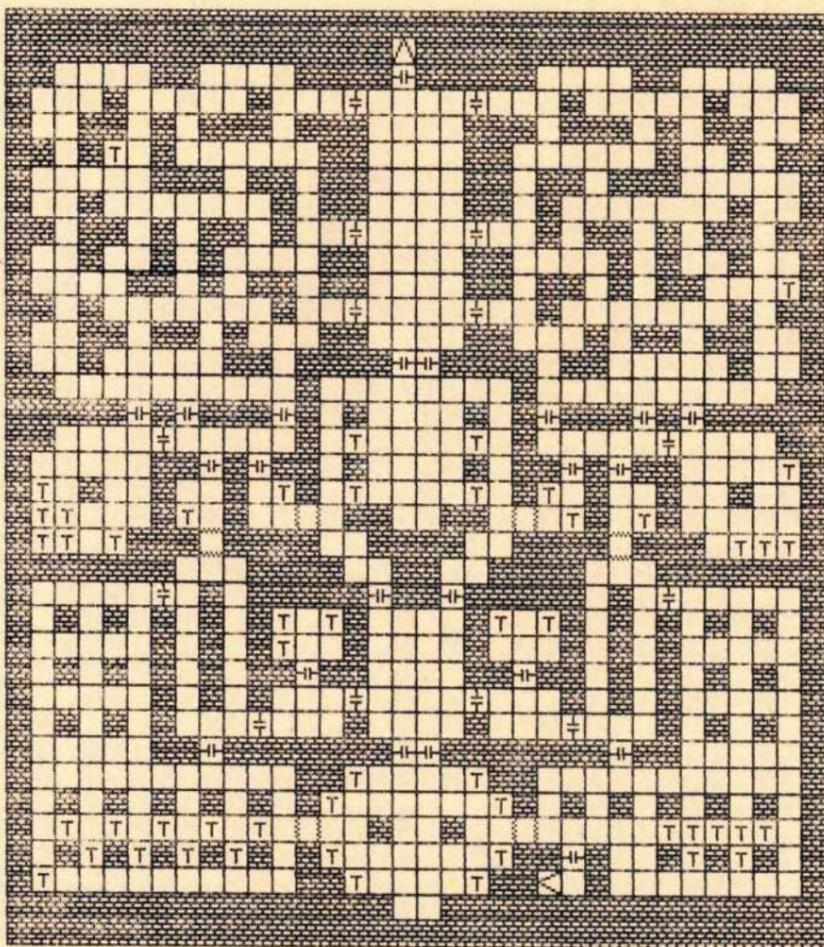
Eilpost zusätzlich 6.50 DM

## BLITZ-VERSAND SAMMELNUMMER

**02 21 - 430 10 47**

Fax: 02 21 - 430 21 57

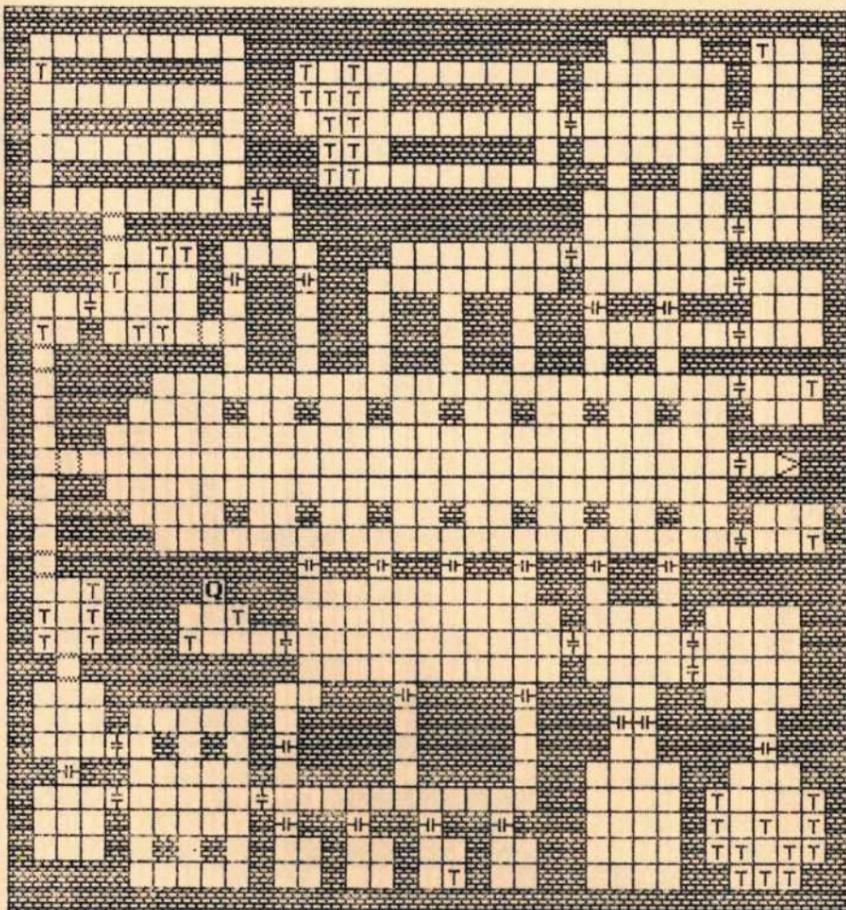
Telefonische Bestellannahme rund um die Uhr. Anruf genügt.  
Auch über BTX: \*JOYSOFT #. Lieferung per Nachnahme oder Vorkasse.



## TEMPEL LEVEL 1



## TEMPEL LEVEL 2



# Aus unserem Angebot:

NAME	Gen.	AM	MS-DOS	ST
3D Construction Kit dt.	SIM	139,50	139,50	119,50
AH 73 K Thunderhawk d	SIM	74,50	a.A.	74,50
A-MOS	TOO	99,50	-	-
A-MOS Compiler	TOO	59,50	-	-
A-MOS 3D	TOO	79,50	-	-
Advanced Destroyer d	SIM	69,50	69,50	69,50
Advanced Tennis d	SIM	59,50	-	a.A.
Airline Transport Pilot	SIM	-	99,50	-
Airbus 320 d	SIM	99,50	-	99,50
Air Combat Aces	SAM	79,50	89,50	79,50
Amnios d	ACT	59,50	a.A.	a.A.
Bandit Kings of China	STR	89,50	89,50	-
Bards Tale Constr.Kit***	ROL	-	89,50	-
Bards Tale Trilogy	ROL	-	89,50	-
Ba. Isle-d.Hammertime d	STR	74,50	a.A.	a.A.
Billy the Kid	ADV	a.A.	a.A.	a.A.
Bill Elliotts Nascar	SIM	-	84,50	-
Black Gold	SIM	69,50	79,50	a.A.
Broker King d	SIM	a.A.	69,50	a.A.
Bund. Manager Profess. d	SIM	69,50	69,50	69,50
Castles d	STR	a.A.	79,50	-
Castles of Dr. Brain d	ADV	-89,50	-	-
Celtrio Legend d	STR	79,50	-	a.A.
Ch. Yeag. (PC=Air Comb.)	SIM	64,50	79,50	a.A.
Chuck Rock	AAD	59,50	-	59,50
Civilisation	SIM	-	89,50	-
Command HQ	STR	-	89,50	-
Cruise for a Corps	ADV	79,50	79,50	a.A.
Crystals of Arborea	ADV	64,50	69,50	a.A.
Death Knights of Krynn	ROL	79,50	79,50	-
Deuterios	ROL	74,50	a.A.	-
Die Kathedrale	ADV	89,50	89,50	a.A.
Drachen von Laas	ADV	64,50	64,50	-
Elite (PC Vers. = Elite Gold)	SIM	69,50	89,50	69,50
Eye of the Beholder d	ROL	79,50	89,50	-
Eye of the Beholder 2	ROL	a.A.	89,50	-
Face of Icehockey d	SIM	64,50	-	64,50
Fate Gates of Dawn d	ROL	74,50	a.A.	74,50
F 14 Tomcat	SIM	-	89,50	-
F 15 Strike Eagle 2 d	SIM	79,50	84,50	79,50
F 117 Nighth.(F19 V.2.0) d	SIM	a.A.	69,50	-
F 19 Stealth Fighter d	SIM	74,50	84,50	74,50
Flight of the Intruder d	SIM	89,50	99,50	89,50
Fort Apache d	STR	79,50	-	79,50
Genghis Khan d	STR	89,50	89,50	-
Gateway t.t. Savage Front.	ROL	a.A.	79,50	-
Great Courts 2 d	SIM	69,50	74,50	69,50
Gunship 2000 d	SIM	a.A.	84,50	-
Heart of China d	ADV	84,50	89,50	-
Heroes Quest 1	ADV	84,50	89,50	-
Heroes Quest 2	ADV	89,50	89,50	-
Hero Quest (Gremlin) d	ROL	64,50	a.A.	64,50
Hero Qu. Data (Gremlin) d	TOO	49,50	-	49,50

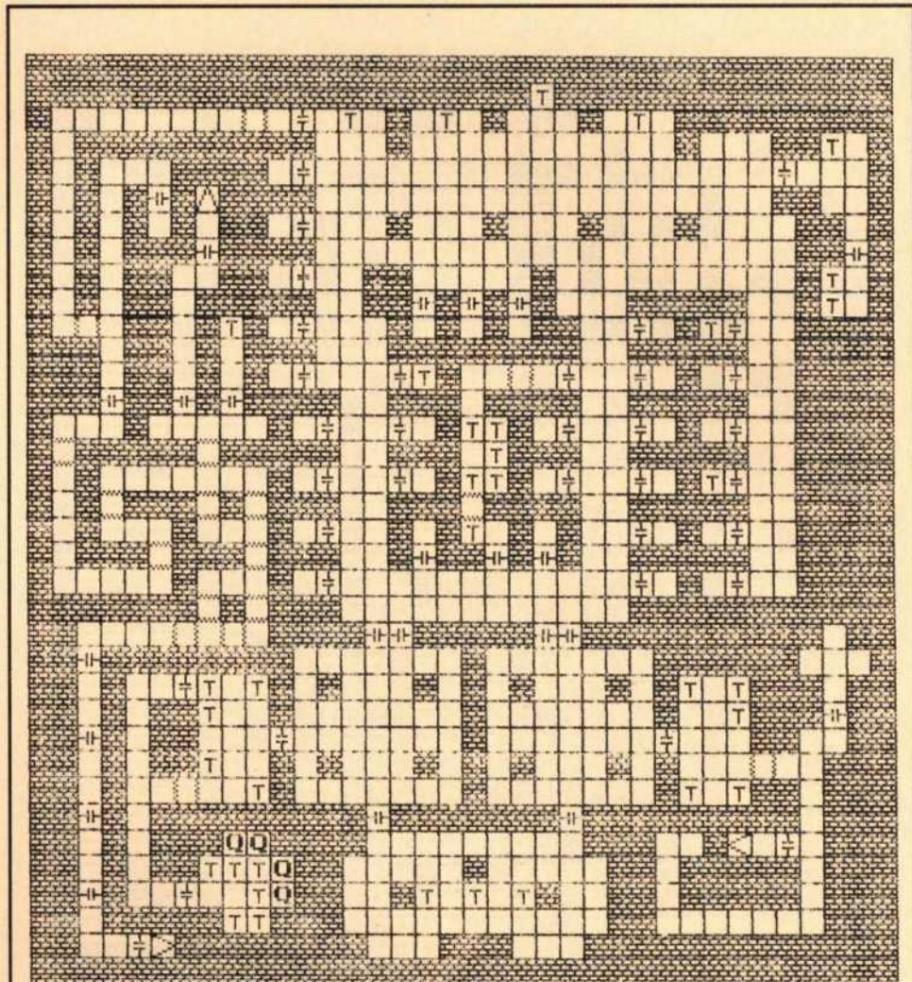
NAME	Gen.	Amiga	MS-DOS	ST
Kaiser d	SIM	99,50	99,50	99,50
Kings Quest 5 e (VGA)	ADV	-	89,50	-
Kings Qu. 5 d (VGA/256)	ADV	89,50	99,50	-
Leisure Suit Larry 5 d	ADV	a.A.	89,50	-
Lemmings d	ADV	59,50	84,50	59,50
Lemmings Data *** d	TOO	49,50	59,50	a.A.
Links VGA	SIM	-	89,50	-
Links Zusatzdisketten je	-	-	49,50	-
Lotus Esprit 2	SIM	59,50	-	59,50
Life a Death d(PC L.u.D.2)	SIM	59,50	79,50	a.A.
Mario Andretti d	SIM	a.A.	79,50	-
Martian Dreams	ROL	-	79,50	-
Mart. Memorandum VGA	ADV	-	89,50	-
Megafortress	SIM	a.A.	89,50	-
Megatraveller 2	ROL	a.A.	84,50	-
Mega-Lo-Mania	STR	79,50	a.A.	79,50
Midw.2 (Fiam.o.Freedom)d	STR	79,50	a.A.	79,50
MIG 29 Super Fulcrum d	SIM	99,50	99,50	99,50
Nebulus 2 d	ACT	64,50	-	-
No Greater Glory	SIM	-	79,50	-
Police Quest 3 d	ADV	a.A.	89,50	-
Populous 2 d	SIM	79,50	a.A.	a.A.
Pools of Darkness	ROL	-	79,50	-
Powermonger d	STR	69,50	a.A.	69,50
Powermonger Data	TOO	49,50	-	49,50
Railroad Tycoon	SIM	84,50	89,50	84,50
Red Baron d	SIM	a.A.	89,50	-
Return of Medusa	ROL	69,50	79,50	69,50
Rise of t.Dragon d	ADV	79,50	89,50	-
Robin Hood	ADV	64,50	79,50	a.A.
Robin Hood (SIERRA)	ADV	-	89,50	-
Rules of Engagement	STR	64,50	84,50	-
Savage Empire	ROL	-	79,50	-
Silent Service 2 d	SIM	79,50	89,50	-
Space Quest 4 d	ADV	a.A.	89,50	-
Spirit of Adventure	ROL	69,50	79,50	-
Speedball 2	ACT	64,50	84,50	64,50
Starflight 2	STR	59,50	a.A.	59,50
Strikefleet	SIM	64,50	-	64,50
Time Quest d	ADV	-	89,50	-
Traders d	SIM	69,50	a.A.	69,50
Ultima 6+7, na hoffentlich	ROL	*****	*****	-
Winter Challenge	SIM	-	79,50	-
Willy Beamish	ADV	-	89,50	-
Wing Commander 1 d	SIM	a.A.	84,50	-
Secret Mission 1 + 2 je	-	-	49,50	-
Wing Commander 2	SIM	-	84,50	-
WC 2 Speech Pack	-	-	49,50	-
Wild West World	STR	89,50	89,50	-

Wenn möglich, liefern wir alle Programme mit deutschen Anleitungen oder in deutschen Versionen. Wir führen natürlich auch alle Neuerscheinungen, selbst wenn diese nicht in dieser Anzeige stehen. Außerdem Software für C-64 · Game Gaer · Lynx · CDTV · LDG · SEGA · NINTENDO. Einige Neuheiten waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar. Aktuelle Informationen über unseren Telefonservice, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten. Preislisten gegen mit 1,60 DM frankierten DIN-A5-Rückumschlag.

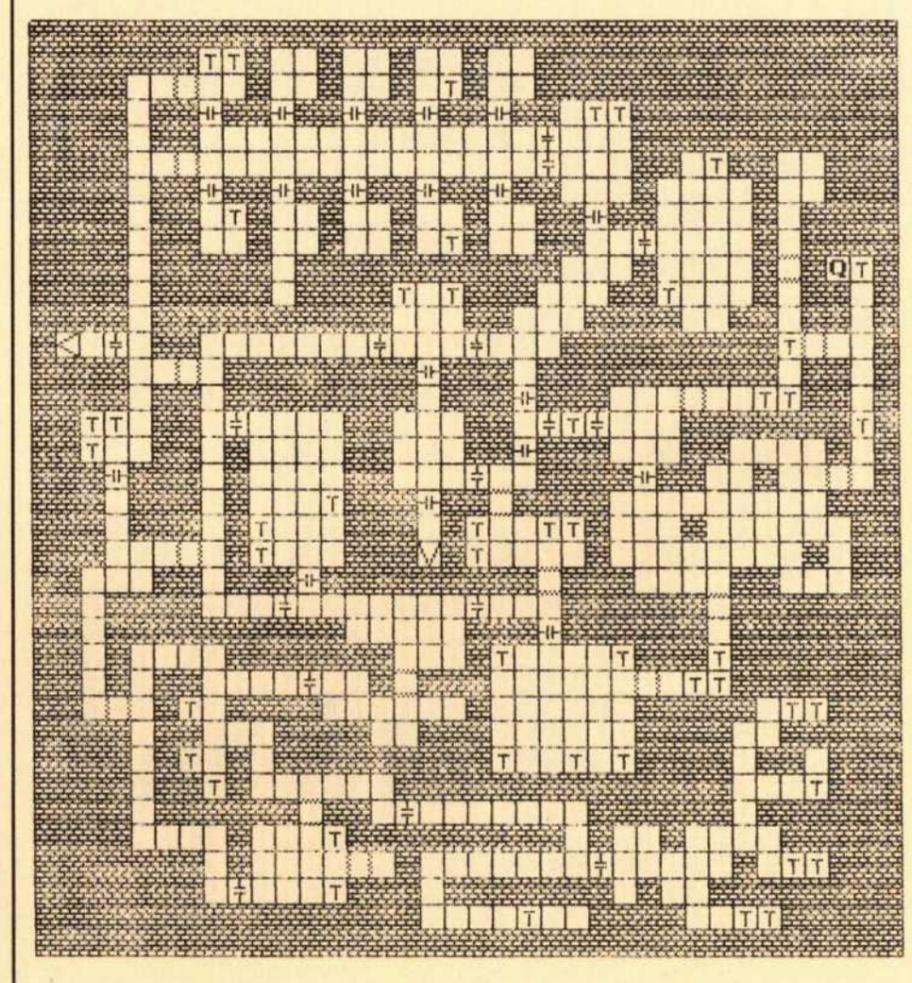
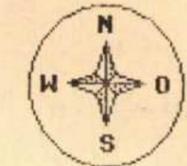
**CDTV Hard- und Software**  
 Grundgerät dt. mit Softw., Preis inkl. Porto u. Verp. u. montiertem Adapter zum Anschluß einer handelsübli. AMIGA-Maus oder eines handelsübli. AMIGA-Joysticks DM 1.595,-  
**Komplettangebot:**  
 modifizierte AMIGA 2000 Tastatur, problemlos an CDTV anschließbar, voll kompatibel DM 399,-  
 Maus/Joys. Adap.f.norm. 9Pol-Maus/Joys. an CDTV DM 99,-  
**Lieferbare GAMES:**  
 Sim City - Lemmings - Hounds for Baskerville - Psycho Killer - F 16 - Case of Cautious Condor - Xenon2 - Shiftrix/Letrix - Holiday Maker - Stadt der Löwen - Cubulus - Wrath of Demon...u.v.a.  
 Weiter im Angebot: - Game Gear - Lynx - Game Boy - LDG.System Hard- u. Software

**Hardware für alle:**  
 512 KB intern für A 500-Uhr abschaltbar NoName DM 89,-  
 512 KB wie oben, aber Markenerweiterung, alles gesockelt/vergoldete Kontakte DM 129,-  
 2 MB intern für A 2000 Markenerw. von bsc b.8 MB DM 379,-  
 2 MB intern f. A 2000 Markenerweiterung b. 8 MB DM 299,-  
 Action Cartridge MK 2 AMIGA 500 DM 189,-  
 Action Cartridge MK 3 AMIGA 2000 DM 249,-  
 3,5" externes AMIGA Drive - Markenlaufwerk DM 189,-  
 BTX Set AMIGA an DBT03 incl. Software DM 89,-  
 Filecard ALF 2 mit 45 MB 25 ms Festplatte DM 799,-  
 Festplatte wie oben für AMIGA 500 extern DM 995,-  
 Fujitsu DL 1100 color 24 Nadel-Printer f. AMIGA/PC/ST mit spez. AMIGA-Workbench-Treiber, dt. Vers. u. Hdb. DM 989,-  
 Größere Festplatten und weitere bsc-Produkte auf Anfrage, alle Geräte betriebsbereit!

**Mäuse für alle**  
 HighRes Maus von Golden Image für AMIGA/ST/PC DM 69,50  
 Optische Mäuse für AMIGA/ST Golden Image DM 129,50  
 Infrarot Mäuse - Trackballs - Scanner - Modems - Digitizer und mehr auf Anfrage  
**Joystick für alle**  
 Adv. Gravis Joyst. d. BESTE analog f. PC schwarz DM 89,50 transparent DM 99,50  
 Gravis Gamecard für 2 Joy und XI/AT bis 33 MHz DM 99,50  
 Advanced Gravis für AMIGA / ST / 64 schwarz DM 84,50 transparent DM 94,50  
 Competition Pro Star AMIGA/ST / 64 DM 39,50  
 PC mit Karte DM 89,50  
 Nintendo - MEGA Drive - PC Engine DM 59,50  
 Quickshot analog für XT/AT DM 39,50  
 \* XT/AT mit Steckk. f. 2 analog Sticks m.1.Joystick DM 69,50  
**Sound für alle**  
 AD Lib Sound Board für XT/AT m.Jukebox-Softw. DM 199,-  
 Sound Blaster Version 2.0 DM 299,-  
 Sound Blaster Pro DM 698,-  
 Thunder Board (Ad Lib und Sound Blaster komp.) DM 289,-  
 Roland LAPCI dt. Version original Magic Music DM 949,-  
 2 x 80 Watt Aktivboxen für Soundblaster/AdLib/Thunderboard und Roland Karten - mit eig. Stromversorgung - Superklangqualität DM 169,-  
 Im übrigen erhalten Sie bei uns alle Magic Music Produkte zu günstigen Preisen.



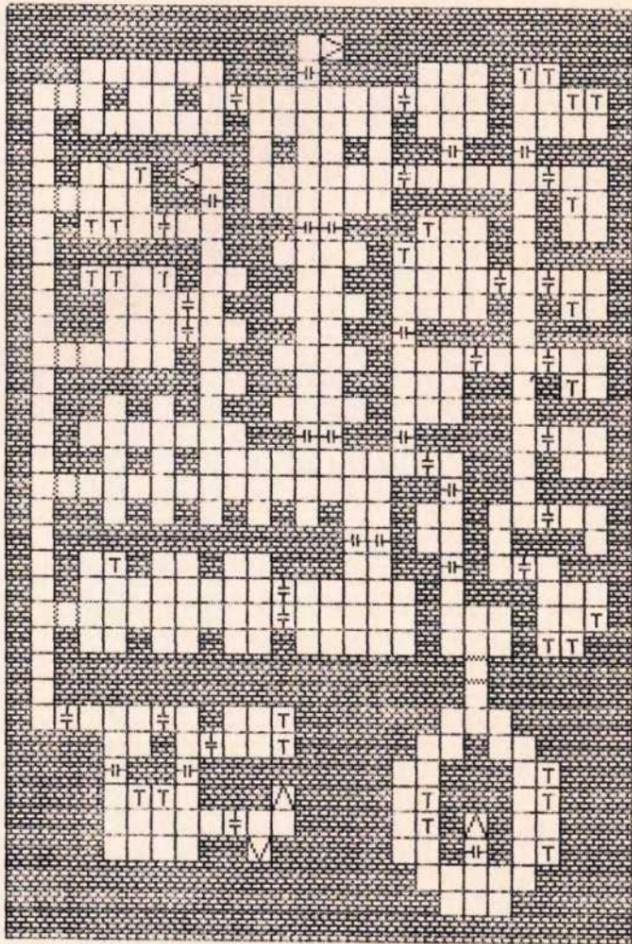
## SCHLOSS KELLER LEVEL 1



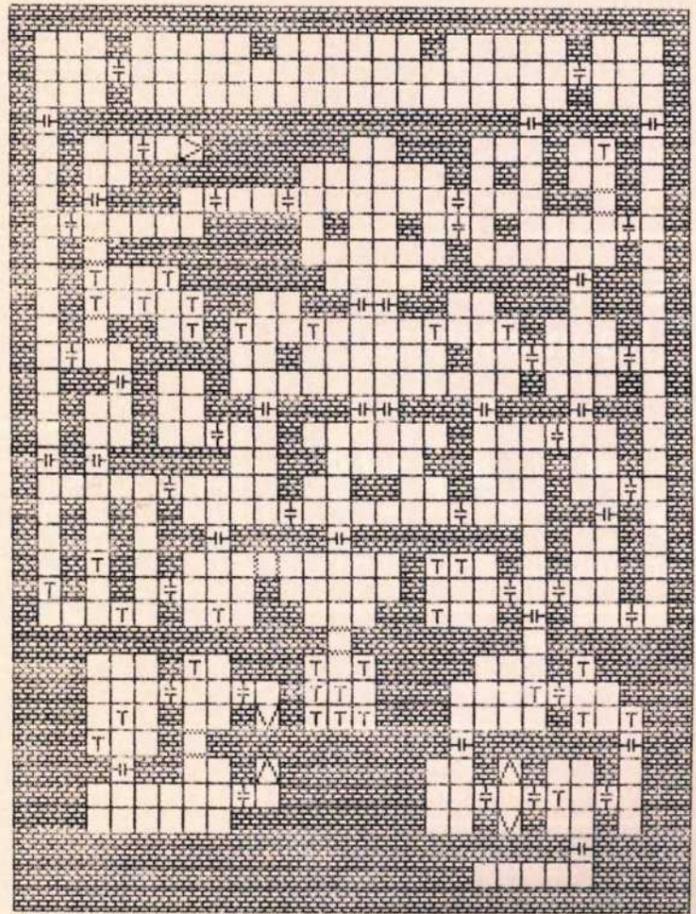
## SCHLOSS KELLER LEVEL 2

**Versandbedingungen: Bei Vorkasse + 5,- DM, bei Nachnahme + 7,- DM.**  
**HOTLINE Mo-Fr 9-11 & 14-19 Uhr**  
 Fax 021 62/1 20 74 · BTX \* 2 00 03 02 16 21 20 73 # oder \* Rösge #  
**HAMO K. Rösge · Rahser-Str. 235 · 4060 Viersen 1**

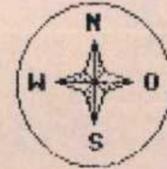
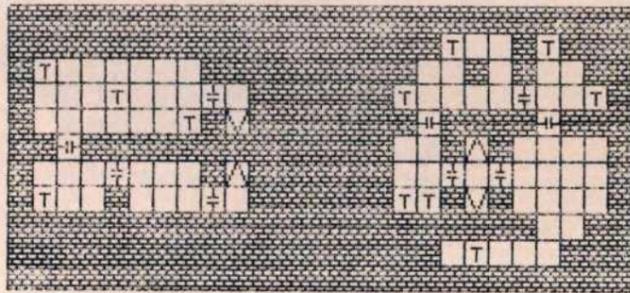
# SCHLOSS LEVEL 1



# SCHLOSS LEVEL 2

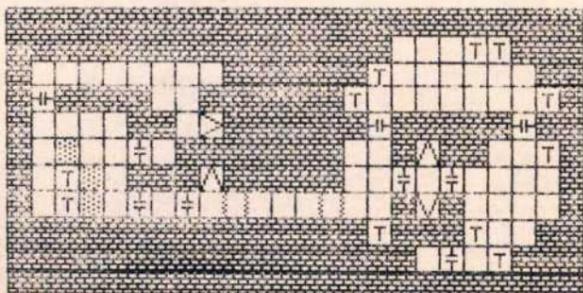


# SCHLOSS LEVEL 3

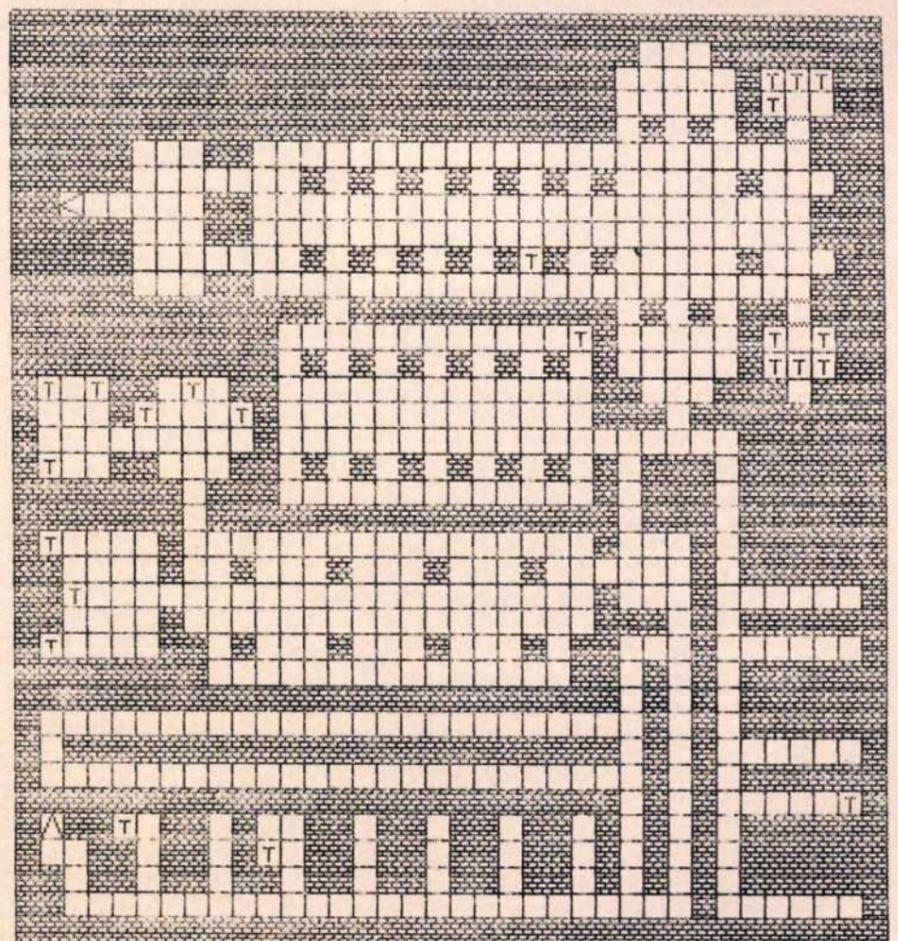
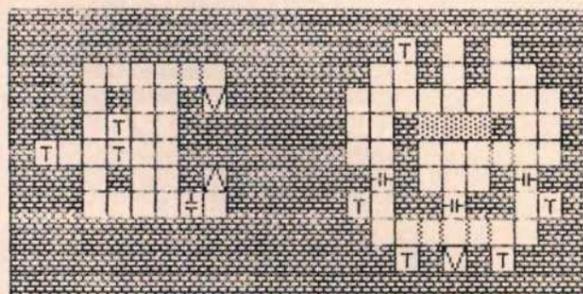


# ABTEI LEVEL 1

# SCHLOSS LEVEL 4



# SCHLOSS LEVEL 5



# TOP AMIGA HARD- UND SOFT

## ABC-SOFT-INFORMATION:

Aus dem riesigen Pool von Public Domain- und Shareware-Programmen haben wir für Sie sorgfältig die besten und interessantesten ausgewählt und in unserer ABC-SOFT-SERIE zusammengestellt. Alle Programme sind selbstverständlich getestet und auf Viren überprüft.

Diese Garantie gilt jedoch nur bei von uns oder unseren Vertragspartnern erworbenen Programm-Disketten, erkennbar an dem aufgedrucktem ABC-SOFT-LOGO!

## SONDERPREIS-AKTION zum Kennenlernen!

# 4,-DM

beträgt der Preis pro Einzeldiskette

Bei Programm-Paketen ist der Preis jeweils gesondert angegeben.

Alle Programme werden auf 3,5"-COLOUR-DISKETTEN geliefert.

Bei Bestellungen geben Sie bitte nur die entsprechende Best.-Nr. an, damit Ihr Auftrag schnell bearbeitet werden kann.

## DIENSTPROGRAMME / UTILITIES / DFÜ

- Best. Nr.
- 003 D-SORT III Diskettenverwaltungsprogramm komplett in deutsch, 1 MB
  - 008 HAUSHALTSBUCHFÜHRUNG komplett in deutsch
  - 011 POWERPACKER V2.3b ein super Datenkomprimierer
  - 012 DME-EDITOR Text-Editor in deutsch konfiguriert!
  - 024 RESETFESTE RAMDISK für Kickstart V1.2 + V1.3
  - 026 NOFASTMEM, resetfest, softwarem. Abschalten des Fastrams
  - 028 QUICKMENU zum Erstellen eigener Workbenches, deutsch
  - 031 DISKEY Diskettenmonitor mit deutscher Anleitung
  - 034 LABELPRINT V3.0 ein Etikettendruckprogramm für 3,5"- und 5,25"-Etikettenlabel mit deutscher Anleitung
  - 040 COPY-DISK 4 sehr gute Amiga-Kopierprogramme, für bis zu 4 Laufw.
  - 041 DFÜ-TERMINAL-DISK enthält Accas V1.4, AZComm u. Comm
  - 044 FESTPLATTEN-BACKUP-PROGRAMME zur Sicherung Ihrer Daten
  - 047 GIROMAN V3.20 Girokontoverwaltung komplett in deutsch
  - 060 DATAMADE eine komfortable Adressverwaltung und DaBa, die modular aufgebaute Datenbank für Daten aller Art., komplett in deutsch!
  - 066 18UTILITIES u.a. Fonteditor, Speicherlupe, Menüeditor, Iconbrush
  - 067 TRACKDISPLAY zeigt Ihnen in einem Hintergrundfenster ständig, auf welche Spuren vom Laufwerk DF0-DF3 gerade zugegriffen wird. Einfach Super!
  - 068 TURBO-IMPLODER V3.1 ein super Datencruncher!
  - 069 DFÜ-PROGRAMME noch einmal 8 Amiga-DFÜ-Programme
  - 070 ICONS eine Diskette randvoll mit neuen gemalten, überwiegend animierten Icons verschiedenster Größe!
  - 071 KRYPTOR dient zum Verschlüsseln von Dateien. Diese können dann nur noch per Paßwort geöffnet werden, deutsch
  - 072 PASSWORTSCHUTZ für Ihre Festplatte, deutsch
  - 073 C64-EMULATOR, deutsche Ladeanweisung, benötigt mind. 1MB!
  - 074 DISKOPII organisiert Ihre Disketten neu, dadurch kürzere Ladezeiten!
  - 075 AMIDAT eine kleine Dateiverwaltung mit Suchfunktionen, deutsch
  - 076 PD-COPY V3 kopiert auch MS-DOS- und Atari-Tracks! Mit Nibble-Copy, Checkdisk, Speedtest u.s.w. ! Deutsch. Der Hit!
  - 077 INTROMAKER V1.6 zum Erstellen eigener Intros, die beim Bootvorgang geladen werden. Mit IFF-Sound- u. Grafikeinbindung, mit dt. Anl.
  - 078 ROAD-ROUTE zeigt Ihnen die jeweilige Entfernung zwischen versch. Städten der BRD und ehem. DDR an. Integriert sind 911 Orte und 2307 Verbindungsstraßen. Beliebig erweiterbar, mit Fahrtroutenvorschlag!
  - 131 VIDEOBASE und DATABASE-WIZARD Datenbank
  - 120 LABELPAINT Etikettendruck für 3,5"-Disks mit grafischer Gestaltungsmöglichkeit, deutsch



## SPIELE / UNTERHALTUNG

- Best. Nr.
- 002 RETURN TO EARTH die Weltraum-Handels-Simulation mit dt. Anl.
  - 005 TETRIX der Spielhallenhit! Achtung, macht süchtig!
  - 009 BLIZZARD ein Super-Ballerspiel
  - 010 STAR-TREK erleben Sie die Abenteuer des Raumschiffes Enterprise! Benötigt 1 MB-Speicher und 3 Diskettenlaufwerke !! 3 Disk DM 12,-
  - 013 THE ULTIMATE GAME EDITOR V2.5 zum Verändern von z.B. Interceptor, Ports of Call, Bards Tale, deutsch
  - 014 XYTRONIC intergalaktische Handelssimulation, deutsch
  - 015 ZATUR ein Denkspiel mit deutscher Sprachausgabe
  - 019 PARANOID sehr gutes Breakout-Spiel
  - 020 RISK Amiga-Umsetzung eines bekannten Brettspiels, deutsch. 1MB
  - 022 BILLARD eine sehr schöne Billardsimulation, benötigt 1 MB-Speicher
  - 023 WERNER-GAME das Flaschbier-Spiel
  - 027 STAR-TREK Version von T.Richter mit deutscher Anleitung. 2 Disk DM 8,-
  - 029 PACMAN Umsetzung des Spielhallenhits
  - 037 TUNNEL-VISION finden Sie Ihren Weg aus dem Labyrinth
  - 038 CHINA CHALLENGE Shanghai-ähnliches Spiel mit dt. Anleitung.
  - 039 DELUXE-HAMBURGER ein Ballerspiel mit Ketchupflasche
  - 043 ROLLON und PYRAMIDE zwei Strategie-Spiele, deutsche Anleitung

- 046 LUCKY LOSER Geldspielautomat, komplett deutsch
- 048 PAMETHA ein tolles Adventure-Spiel, deutsch
- 051 KART Go-Kart-Rennen für 2 Spieler, deutsch
- 052 CAR Autorennen, benötigt 1 MB-Speicher
- 053 SLOT CARS noch einmal, aber mit Feuerkraft
- 054 SUPER GRIDDER ein Geschicklichkeitsspiel
- 056 MIAM MAN und ROLLER BALL zwei Geschicklichkeitsspiele mit deutscher Anleitung
- 057 H-BALL sehr gute Breakout-Spielvariante
- 059 MURAGLIA (Breakoutspiel mit sehr gutem Sound) und Biscione (sehr gute Version des "Wurm"-Spieles)
- 063 SYS Virusjagd durch über 50 Spiele-Levels
- 064 DRIP-GAME sehr lustiges Geschicklichkeitsspiel
- 079 ZERG ein Fantasy Rollenspiel
- 080 MOONBASE ein Weltraumspiel
- 081 DRAGON CAVE erforschen Sie unbekannte Dungeons! Perfekte Grafik, Sound und Animation machen dieses Spiel zum absoluten PD-Hit! Mit Spiele-Editor, deutsch. Benötigt 1MB
- 082 MARIKO ein interessantes neues Denkspiel, dt. gute Grafik
- 083 EISHOCKEY-MANAGER-SIMULATOR bringen Sie Ihre Mannschaft durch geschicktes Taktieren zum Sieg! Deutsch!
- 084 KNIFFEL sehr schön gemacht, komplett deutsch
- 085 MISSILE COMMAND verteidigen Sie Ihre Städte gegen Angreifer! Superschnell, bekannt aus den Spielhallen, jetzt für den Amiga! Absoluter Hit!



- 086 JUMPY ein Hüpf- und Sammelspiel in deutsch
- 087 EXTERMINATÉ und DARK STAR zwei Shoot 'em up Games, deutsch
- 088 TUMBLER STREET mögen Sie illegale Spiele mit Geld? Es handelt sich hierbei um das bekannte Becher-Verschiebe-Spiel mit einem Bällchen. Mit digitalisierten Filmsequenzen, einfach super! Benötigt 1MB-Speicher
- 089 WIZZY'S QUEST ein Fantasy-Action-Game, das sich in keiner Weise hinter kommerziellen Produkten verstecken muß! Komplett deutsch.
- 090 SPACE BATTLE ein Weltraum-Schießspiel unter Amos programmiert
- 091 FRED DIAMOND eine Boulderdash-Variante mit Trainer- und Leveleditor, deutsch
- 092 BÖRSE spiegelt in vereinfachter Form die Vorgänge an einer Börse wieder! Deutsch
- 093 TRICKY bei diesem Spiel geht es darum, alle vorhandenen Steine mit einem Ball abzuräumen. Mit Spieleeditor, deutsch
- 094 SKRABEL Amiga-Version eines bekannten Brettspiels, mindestens 1MB Speicher erforderlich, deutsch, sehr spielstark!
- 095 BLACK-JACK schöne Amiga-Umsetzung für 1-7 Spieler!
- 096 PYTHAGORAS Handelssimulation für 1-4 Spieler, deutsch
- 097 MYKENE ein spannendes Strategie-Spiel
- 098 DISC Geldspiel-Automat, deutsch
- 099 DUNGEON KRAMPFER die Alternative zum Original! Befreien Sie Ihre Stadt von intergalaktischen Megaknubbeln. Komplett in deutsch. Der PD-Hit! Benötigt 1MB-Speicher
- 100 DRIVE WARS ein sehr gutes Shoot 'em up-Game
- 101 ZAUBERWÜRFEL Amiga-Version mit Maussteuerung und Animation
- 102 DOWN HILL eine sehr gute Skirennen-Simulation
- 103 12 KLEINE DENKSPIELE
- 104 FAXEN ein Kästchen-Verschiebespiel mit Bildern, deutsch und TETRIS mit Zweispielermodus
- 105 MECHFIGHT ein groß angelegtes Rollenspiel, in dem es darum geht, Gegenstände zu finden, zu handeln und gegen Roboter zu bestehen. Mit Spiele-Editor
- 106 HEADGAMES hier heißt es feuern, feuern...
- 107 SPIELE-LEXIKON Tips und Tricks zu 45 kommerziellen Spielen!
- 108 BOULDERCRASH V1.3 hübsche Boulderdash-Variante
- 109 MÜNZEN und SCHLANGE zwei Denkspiele in deutsch
- 110 HEROS dieses Programm beruht auf einer Idee eines alten C64-Programmes. Mit Hilfe des Zufallsgenerators erfindet der Computer immer neue Science-Fiction-Geschichten zum Schmunzeln! Deutsch
- 032 SKAT sehr gute Skatpielsimulation mit animierter Grafik!

## ANTI-VIRUS

- 004 VIRUS-CONTROL V1.3 erkennt auch Linkviren, deutsch
- 025 ANTI-VIRUS-DISK mit 151 Viruskiller-Programmen
- 111 LAMER SCANNER mit deutscher Anleitung
- 112 ZERO VIRUS III neueste Version des bekannt guten Virenkillers

## DTP / DRUCK / GRAFIK / CAD

- 021 DBW-RENDER V2.0 Ray-Tracing-Programm mit deutscher Anleitung 2Disk DM 8,-
- 113 MCAD sehr gutes Amiga-CAD-Programm
- 114 AMIGA-DOWNLOAD-FONTS für 24-Nadel-Drucker, deutsch sowie Assembler Quell-Codes für Fonts, Bilder, Screens, deutsch
- 115 PRINT STUDIO universelles Drucker-Utility mit komfortabler grafischer Benutzeroberfläche, Ausdruck aller IFF-Formate, Screens, Texte, Speichern von Screens und Fenstern als IFF-Datei, deutsch und GRAFIK MACHINE ein komfortabler IFF-Konverter
- 116 POST leistungsfähiger Postscript-Interpreter, volle Unterstützung der Adobe-Sprache. Verschiedene Zeichensätze werden mitgeliefert
- 117 SUPERPRINT druckt kurzen Text beliebig groß auf Endlospapier
- 118 PRINTER DISK enthält 9 nützliche Druck-Programme bzw. Utilities für Nadeldrucker
- 119 TURBO SILVER WORKSHOP, deutsch
- 121 TEX komplettes Satzsetz-Paket für den Amiga mit Drucktreibern für NEC P6, EPSON FX80 und HP-Deskjet! Deutsche Anleitung und massenweise Fonts! 9 Disks DM 36,-
- 122 DTP-CLIPART-BILDER 10 Disks randvoll DM 40,-
- 123 DELUXE-PAINT III GRAFIKKURS deutsch 2 Disk DM 8,-
- 124 A500-VIDEOKURS welche Hard- und Software wird benötigt und was wird wo angeschlossen? Diese Fragen beantwortet der A500-Videokurs! Benötigt 1MB-Speicher 2 Disk DM 8,-

## HOBBY / HAUSHALT

- 001 VIDEODATEI UND ETIKETTENDRUCK, komplett in deutsch
- 002 AKTIEN eine Aktienverwaltung komplett in deutsch
- 047 SUPER-LIGA eine Fußball-Bundesliga-Verwaltung in deutsch
- 049 SCHICKSAL? religiöse Bilder und Texte mit Musik, deutsch
- 065 CD- UND PLATTENLISTE Katalogisierungsprogramm, deutsch
- 125 ÖKO was soll ich nächste Woche kochen und was muß ich dafür einkaufen? Beide Fragen beantwortet jetzt ÖKO! Interaktiv wird ein Küchen- und der passende Einkaufszettel erstellt und gedruckt! Komplett in deutsch
- 126 FISCHERTECHNIK-INTERFACE-ANSTEUERUNG ist mit dem Amiga durch dieses Programm möglich, deutsche Anleitung
- 127 KALORIENWACHE errechnet zu Ihrem Menü die jeweilige Kalorienzahl! Komplett in deutsch
- 128 LOTTOMASTER überprüft Ihre wöchentlichen Zahlen auf Gewinne und gibt (nicht ganz ernst gemeinte) Vorhersagen, deutsch
- 129 CHARAKTERTEST auf Grund von Schlaf- und Blumentest, dem chinesischen Horoskop, Sternzeichen usw., deutsch
- 130 ORAKEL befragen Sie das chinesische Orakel bei der Beantwortung von schwierigen Fragen! Deutsch

## Best. TEXTVERARBEITUNG / BUSINESS Nr.

- 018 MS-TEXT sehr gute deutsche Textverarbeitung
- 132 BUSINESSPAIT erstellt Balken-, Linien-, Säulen- und Tortendiagramme aus eingeben Daten, deutsch
- 133 JAHRESBILANZ verwaltet Ein- und Ausgaben. Die Ergebnisse werden als Torten- oder Balkendiagramme auf Bildschirm und Drucker dargestellt, deutsch
- 134 FONTS viele Schriftarten für Textverarbeitungen etc. 10 Disk DM 40,-

## LERNEN / SCHULE / STUDIUM

- 045 PERFECT ENGLISH Vokabeltrainer komplett in deutsch!
- 050 DER LEHRSATZ DES PYTHAGORAS in Bild, Text und Animation anschaulich erläutert! Benötigt 1 MB-Speicher
- 058 BIORHYTHMUS-BERECHNUNG mit grafischer Darstellung, deutsch
- 135 ELEKTRONIK-KURS Spannung- Strom- Widerstand 2 Disk DM 8,-
- 136 6 MATHEMATIK-PROGRAMME (Kurven, Gleichungen usw.)
- 137 CHEM V1.0 ein Programmpaket zur räumlichen und wirklichkeitsgetreuen Darstellung von Molekülen mit Editor!
- 138 GEO ein Programm zum Kennenlernen der verschiedenen Staaten der Erde mit Informationen über Einwohnerzahl, Hauptstadt, Fläche usw. Außerdem enthält das Programm umfangreiche Tests in spielerischer Form mit Punktvorgabe! Deutsch. Ein Astronomielern- u. Testprogramm wird ebenfalls mitgeliefert!
- 139 MATHEPROGRAMME Wurzel-, Primzahlen, Zinsen und Jahreszahlen werden von diesem Programm berechnet! Deutsch

## MUSIK / GRAFIK / ANIMATION

- 006 NEW-TEK-SOUND Grafik- und Animationsdemo. Hier zeigt der Amiga, was in ihm steckt! 2 Disks DM 8,-
- 017 SONIX-SOUND-PAKET 8 Disketten mit fertigen Sounds incl. Sonix-Player DM 32,-
- 030 SOUNDTRACKER-SUPERSOUNDS und Intros. Fertige, fantastische Musikstücke auf 5 Disketten DM 20,-
- 033 ANIMATIONS 8 Disketten mit Super-Animationen, 1MB Speicher erforderlich DM 32,-
- 055 M.E.D. soundtrackerähnliches Musikprogramm, sehr gut, mit deutscher Anleitung
- 140 GRAFIKSHOW mit Musik, benötigt 1,5 MB Speicher
- 141 AGATRON-GRAFIK-SHOW
- 142 MAD-SLIDESHOW sehr empfehlenswert!
- 143 TURBO SILVER SLIDESHOW, sehr gut!
- 144 MIDI-PANIC Midi-Programm mit diversen Midi-Utilities, deutsch
- 145 ART-SLIDESHOW mit sehr schönen, gezeichneten Bildern



## PROGRAMMIERSPRACHEN

- 036 PCQ-PASCAL-COMPILER-PAKET mit deutscher Anleitung
- 146 ZC-COMPILER C-Compiler
- 147 UTILITIES für Programmierer z.B. Disobject, ILBM-Handler, M2-Maker
- 148 FORTRAN 77C V1.3 mit deutscher Anleitung
- 149 LISP-INTERPRETER mit deutscher Anleitung
- 150 HILFS- UND DIENSTPROGRAMME für Modula-Programmierer. Im einzelnen: CDTITLE, CLITITLE, DIRSTRUCT, M2 PATHS, NAMEFILES, OBJIMP, WINDOWIOX
- 151 PDC ein komplettes C-Programmiersystem mit Compiler, Assembler, Linker und Bibliotheken. Lattice-C kompatibel, mit Quelltext 3Disk DM 12,-
- 152 X-LISP V2.1 ein weiterer Lisp-Interpreter für den Amiga



## PAKET-ANGEBOTE

## EINSTEIGER-PAKET

das Startpaket mit CLI-Hilfen, Infos, Demos, Programme

Komplettpreis 10 Disks **35,- DM**

## SUPER-PAKET

bestehend aus Textverarbeitung, CAD, Haushaltsprogramm, Anti-Virus-Disk, Spielen und nützlichen Hilfsprogrammen für die tägliche Arbeit am Amiga!

15 Disks nur **55,- DM**

## SPIELE-PAKET I + II

je 10 ausgewählte Disks je Paket nur **39,- DM**

## SOUNDPAKET

jede Menge Soundtracker-Musikstücke sowie folgende Musik-Programme: Sequencer, MED, Intui Tracker, Beatstomper  
Komplettpreis **35,- DM**

# WARE ZU FAIREN PREISEN !

## SUPERPACK 60

60 PD-Programme der Spitzenklasse!

Return to Earth, Kampf um Eriador, ColorWindow, WBLander, Risk, Broker, Amiga-Stopper, Paranoid, LuckyLoser, Faktura, Clock, MS Text, Videodatei, Platten-liste, Superliga, Haushaltsbuch, MCAD, Wizard of Sound, Tastenschloß, CLI-Pack, Virus-Stop, Werner-Spiel, Latein, DiskCat, ROM, Star Trek, Core Wars, Show, Label, Amiga-Paint, Giroman, Filemager, Printutility, Blizzard, Virus Control, Tetrax, Moria, Battleforce, Peters Quest, Super-Bilder, Billard, Einkommensteuer, D-Sort III, Fix-Disk, Universaldatei, Quickmenü, Diskey, Mandelbrot, Silver-Bilder, Astronomie, Superprint, Calc, Atlantis, Schach, Viewboot, Labelpaint

Fast alle Programme mit deutschen Anleitungen **KOMPLETTPREIS nur 69,- DM**

## HOT 100

Die Public-Domain-Sammlung der Superlative!

100 ausgewählte PD-Programme aus allen Bereichen, die ideale Grundausstattung für jeden Amiga-Besitzer !  
Enthalten sind unter anderem: DaVinci, Business-Paint, Geo, Analysis, Video-Verwaltung, AmiDat, Power-Packer, DiskSpeed, Rechentrainer, Boulder, Roll On, Lucky Loser, Berserker, Dir Utility, Diskcat, Disk-Label-Druck, Pit Dry Gen, Drip, Maze Man, Noch Eins, Ahoi!, MS-Text, Elements, SD-Backup, Turbo-Backup, PCopy, GPrint, Steinschlag, 3D-Labyrinth, Egyptian Run, Icon Assembler, Pointer-Animator, Fast Disk, Mastermind, Chess, Boot Intro, WB-Pic, Deluxe-Hamburger, Mega WB, Sonix-Musik sowie weitere 60 Programme !

100 Programme **KOMPLETTPREIS nur 89,- DM**

## MEGAPACK 100

100 PD-Programme der Extraklasse !

enthalten sind Spitzenprogramme wie z. B. Intui Tracker, Mad-Factory, Anti-Virus, Sequencer, Amiga-Paint, MED-Beatstompec, Superprint, Moleküledatenbank, R.O.M., Mandelbrot, ABACUS, Fahrprüfung, Perfect English, Latein, DaVinci, Diskmonitor, Schreibkurs, Quizmaster, Billard, Feldherr, Grav-Attack, Tabellenkalkulation, Buchhaltung u. Jahresbilanz, Klecks, Briefkopf, Videoverwaltung, Roulette, Datei 2.15, Etikettendruck, StarLabel 2.0, Broker-Assistent, Musikdatei, Fix-Disk, Beatmaster, StarChart, Horoskop, DiaPaint, Paccor, Imperium Romanum und weitere 60 Programme

Das ideale Paket für jeden Amiga-Fan zum **KOMPLETTPREIS von nur 89,- DM**

## SUPERGAMES I

eine Spielesammlung  
der Extraklasse !

enthalten sind: Imperium Romanum, Pythagoras, Tetris, Faxen, Ball+Pipes, Hiruris, Blox Spacebattle, Drive Wars, Disc, Clowyns, Drip, Mykene, Roll On, Obsess, Paranoïds, SYS, Miniblast, Car, Dungeon Cave

**KOMPLETTPREIS nur 35,- DM**

## DELUXE-BENCH

eine Superdisk !

Endlich komfortables Arbeiten mit dem AMIGA-CLI ! 1,3MB der besten AMIGA-Arbeitshilfen im komprimiertem Format. Bereits beim Booten wird die neueste Version von VirusX, die resetfeste Ramdisk (VDO) und ein Anti-Guru-Programm im System installiert. Weitere Utilities: 3 schnelle Kopierprogramme für bis zu 4 Laufwerke, Boot-Intro-Maker, Mausbeschleuniger, Textverarbeitung, Bildschirmschoner, ein- und ausschalten des AUDIO-Filters, Packer/Entpacker mit Maussteuerung, Utilimaster zum Ausführen fast aller CLI-Kommandos per Mausclick usw..

nur **29,90 DM**

## LEERDISKETTEN 3,5" MF 2DD

neutral inkl. LABEL

10 St. DM 8,- 50 St. DM 39,- 100 St. DM 75,-  
500 St. DM 360,-

### HARDWARE:

3,5" LAUFWERK intern mit Einbausatz für A2000 ..... DM 109,-  
3,5" LAUFWERK extern, durchgef. Bus, abschaltbar DM 135,-  
3,5" LAUFWERK A500 intern ..... DM 127,-  
5,25" LAUFWERK extern, abschaltb, 40/80 Tracks .... DM 185,-  
512 KB-SPEICHERERWEITERUNG für A500 auf  
1 MB, mit Akku und Uhr, abschaltbar ..... DM 65,-  
1,8/2 MB ERWEITERUNG A500 intern, Akku, Uhr, abs. DM 269,-  
8 MB-KARTE A2000 mit 2 MB bestückt ..... DM 339,-  
COMMODORE PC/AT-KARTE+5,25" LW+MSDOS4.01 DM 949,-  
FLICKER-FIXER für A2000 DM 289,- für A500 ..... DM 498,-  
MAXI MAUS AMIGA 280 dpi incl. Mousepad ..... DM 55,-  
MAUS-MATTE ..... DM 7,-  
KICKSTART-UMSCHALT-PLATINE 3-fach ..... DM 55,-  
KICKSTART-UMSCHALT-PL. 2-fach, mit V1.3 od. V1.2 DM 98,-  
KICKSTART-ROM V1.3 oder V1.2 ..... DM 59,-  
KICKSTART-ROM V2.0 ..... a.Anfrage

### FARBÄNDER:

STAR LC10 ..... DM 9,90 STAR LC24/10 ..... DM 14,50  
NEC P6/P7 Plus .. DM 14,95 EPSON LQ 500-850. DM 11,95

### Weiterhin sind ca. 6000 PD-Disks aus ca. 150 Serien lieferbar!

z.B. Fred Fish, Kickstart, Taifun, ACS, RPD, Chiron, RHS, AUGÉ, Platinum, Cactus, TBAG, Panorama, SAFE....

Lieferung erfolgt ausschließlich auf 3,5"-Disketten inkl. Etiketten auf 1a-NN-Disks  
1,90 DM BEI ABNAHME BIS 49 DISKS  
1,80 DM " " AB 50 DISKS  
1,20 DM " " AB 300 DISKS  
1,10 DM BEI SERIENABNAHME über 300 DISKS !

\* KOSTENLOSES INFO ANFORDERN \*  
PD - ABO - SERVICE  
PRO DISK 1,50 DM  
3 DEUTSCHE KATALOG-DISK 10,- DM

## SUPERGAMES II

Eine Supersammlung aus 100 PD-TOP-Spielen !

enthalten sind z.B.: Trucking, A-Balls, Mechforce, Roboter, Würfel-Poker, Reaktor, Fußballmanager, Eishockeymanager, Treasure Search, Headgames, Taran, The JAR, Exterminate, Bandits, Kniffel, Q-Ball, Peters Quest, Raumstation, Drip-Game, Grufti, Move, Run for Gold, Zatur, Roll on, Puzzle, Steinschlag, Harfe Partience, Halma, Tennis, Space Battle, Space War, Missile Command, Jum-py, Supersenso, Cosmoroids, Bauernskat, Quattro, Pyramide und viele andere



100 SPIELE **KOMPLETTPREIS nur 89,- DM**

### KOMMERZIELLE SOFTWARE

**ÜBERSETZE** ein Programm, das Ihnen englische Texte, z.B. Anleitungen, ins Deutsche übersetzt.. Inclusive erweiterbarem Wörterbuch **27,-DM**

**DER EINSTIEG** 380 Seiten geballte Informationen, Tips & Tricks rund um den AMIGA, incl. 2 begleitende Disketten mit hilfreichen Programmen! **49,-DM**

**Der Hit für AMIGA-EINSTEIGER IFF-MUSIK-PAKET** über 800 Samples (Instrumente, Geräusche) in fantastischer Qualität! Verwendbar für alle gängigen Musikprogramme (z.B. Soundtracker, Oktalyzer, MED). Gratis dazu ein PD-Soundprogramm! Insges. 10 Disks **79,-DM**

**PC-HANDLER** konvertiert MS-DOS- und ATARI-Dateien ins AMIGA-Format und umgekehrt. Geeignet für 5,25"- und 3,5"-Disketten. PC-Karte und PC-Laufwerk nicht erforderlich! **67,-DM**

**TRANS-DAT** Englisch-Übersetzungsprogramm mit über 70 000 Vokabeln! Insgesamt 3 Disks **67,-DM**

**TURBOPRINT PROFESSIONEL** **167,- DM**

**TURBOPRINT II** für optimale Ausdrücke bis 360x360 dpi in Farbe und Schwarz/Weiß **78,- DM**

**X-COPY PROFESSIONEL (neue Version)** mit Hardware-Zusatz kopiert fast jede geschützte Software **75,- DM**

**MULTITERM DELUXE v2.1** BTX-DECODER macht Ihren Amiga BTX-fähig! Postzugelassen, komplett deutsch mit ausführlichem Handbuch **99,- DM**

**MULTITERM PRO** erweiterte Version benötigt 1MB Speicher **119,- DM**

**BTX-INTERFACE** zum direktem Anschluß des Amiga an BTX-Anschlußbox der Post (D-BT-03) **79,- DM**

**BEETHOVEN** ein Musik-Programm mit Noteneingabemöglichkeit ! Der Nachfolger von "Wizard of Sound", insgesamt 3 Disks, 1MB erforderlich **49,- DM**

**LANGUAGE MASTER** Fremdsprachenlernprogramm mit Lektionen in Englisch, Französisch, Spanisch und Italienisch! Individuell erweiterbar, Lernmodus mit Fehlerauswertung **49,- DM**

**DSORT-PRO** Etikettendruck mit Listenerst. **19,- DM**

**BRIEFKOPF** zum Erstellen eigener Briefköpfe **19,- DM**

**VIDEOPRO** professionelle Videoverwaltung **29,- DM**

**MOVIE-MAKER** Animations-Programm **49,- DM**

### ACHTUNG

### AMIGA - PROGRAMMIERER !

Wir suchen ständig überdurchschnittlich gute und neue AMIGA-Software.

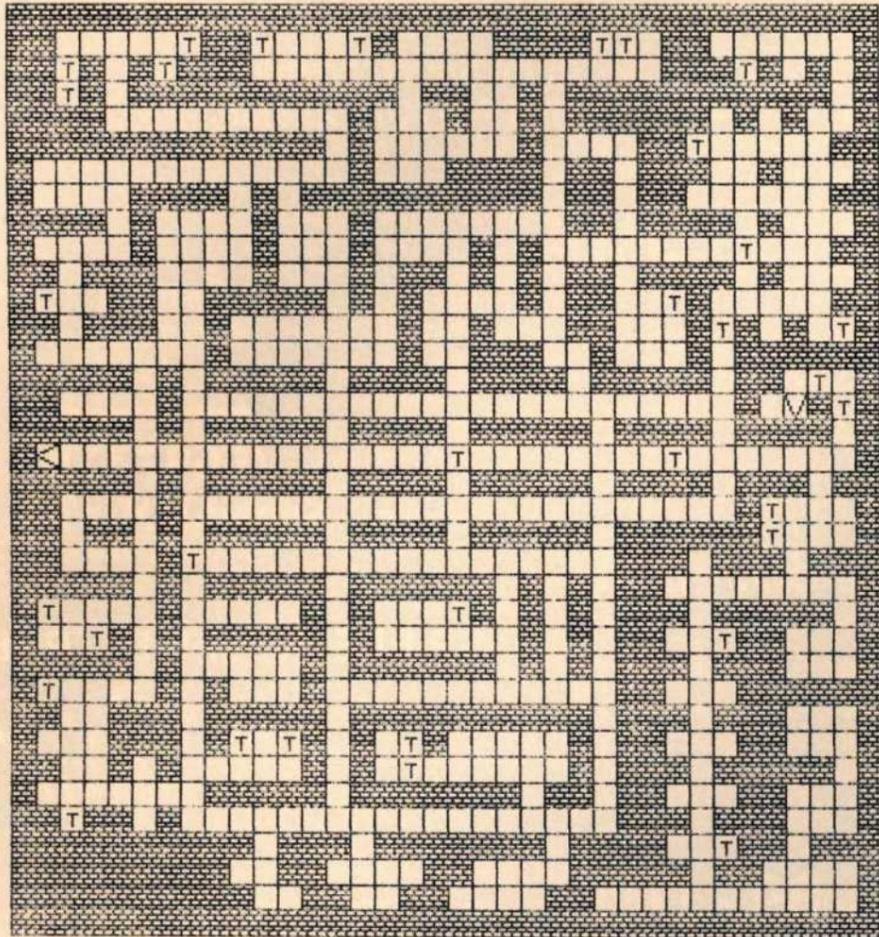
Unsere Versandkosten: bei Nachnahme **DM 8,-**  
bei Vorkasse (bar, Scheck) **DM 5,-**  
Ausland: **DM 20,-** und Lieferung nur gegen Vorkasse!  
Alle Angaben gelten bis 5 kg Gewicht.  
Bitte beachten Sie: Unsere Preise sind äußerst scharf kalkuliert, deshalb müssen wir bei Bestellungen unter einem Auftragswert von **DM 15,-** eine zusätzliche Minderungen-Bearbeitungsgebühr von **DM 3,-** erheben.

# ABC-SOFT

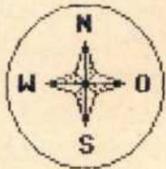
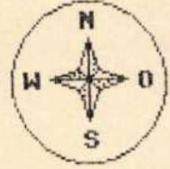
Hangstein 16a  
D-4920 Lemgo

Telefon 05261/68475  
Telefax 05261/68229

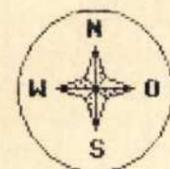
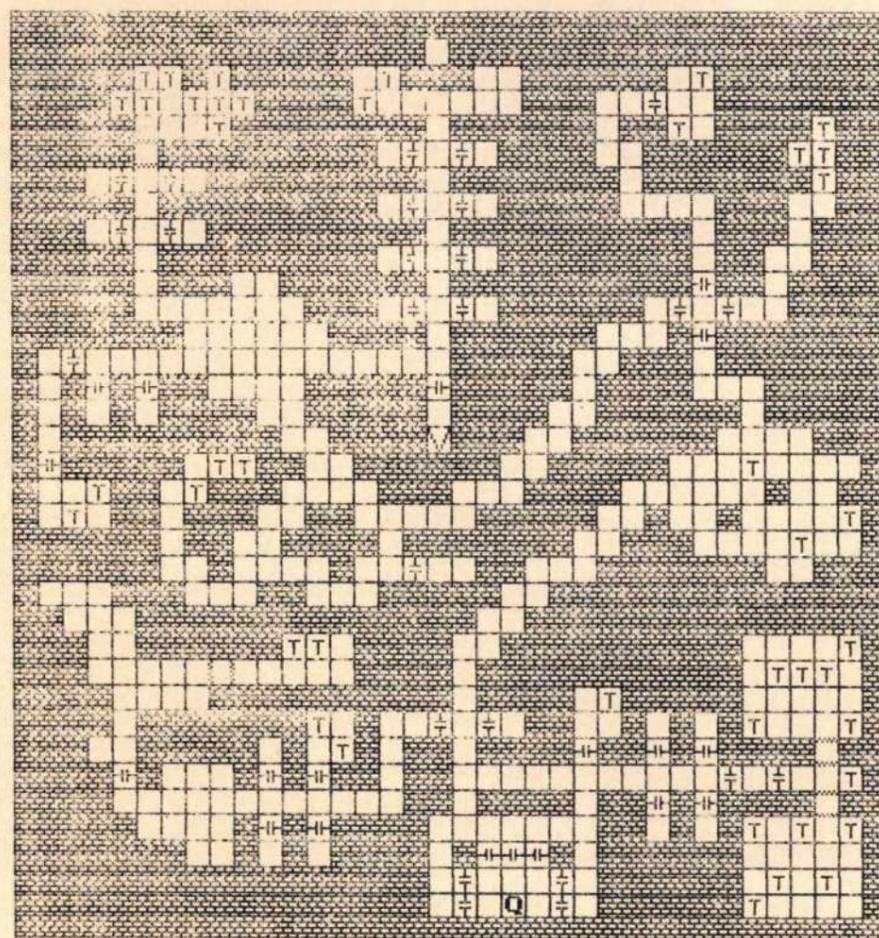
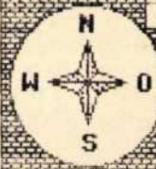
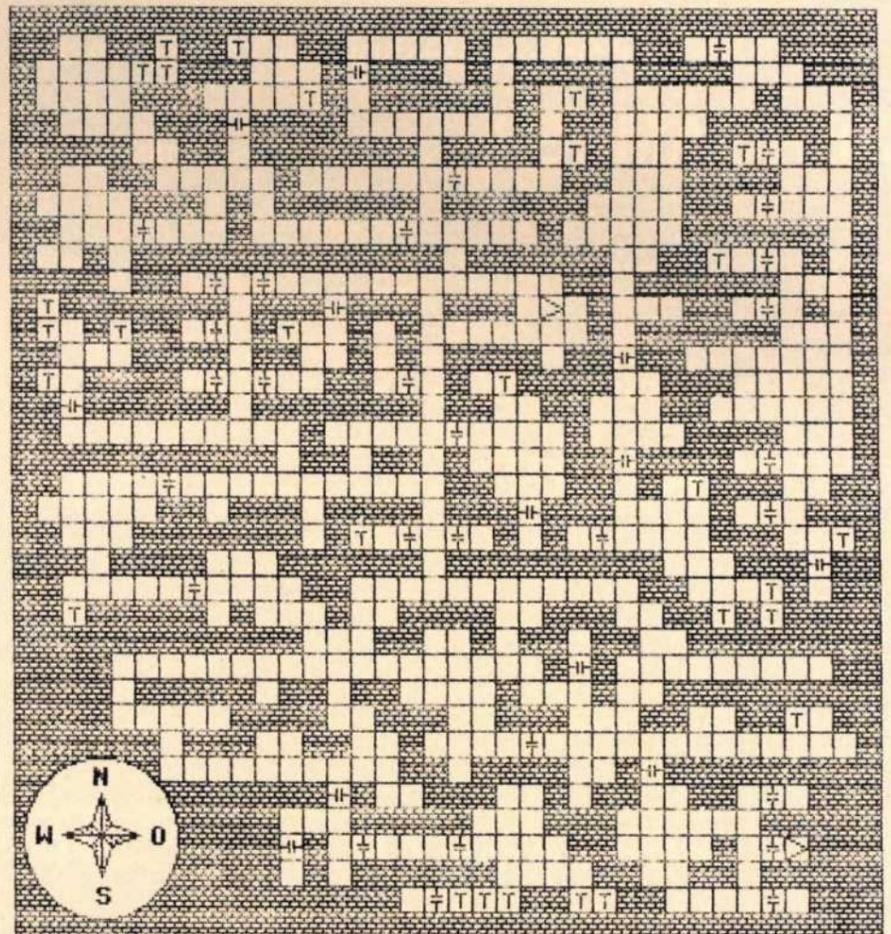
Fachhandel für Hard- und Software Public Domain  
Shareware Entwicklung und Vertrieb Elektronik Werbeagentur



## ABTEI LEVEL 2

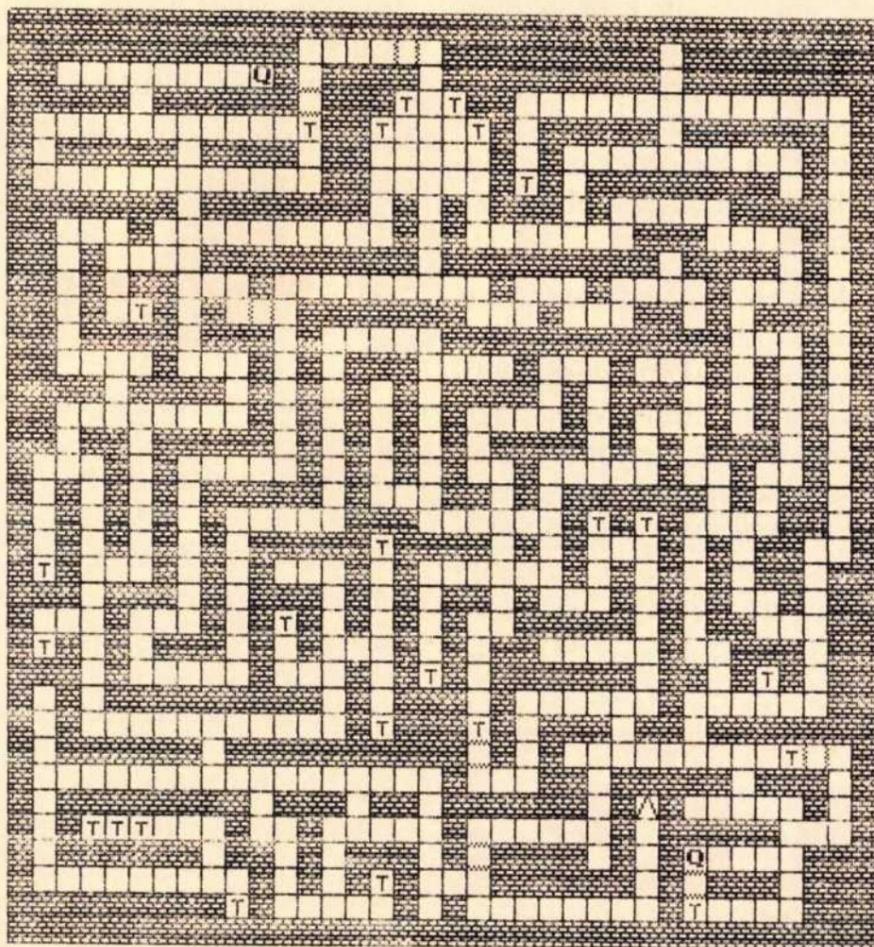


## ABTEI LEVEL 3

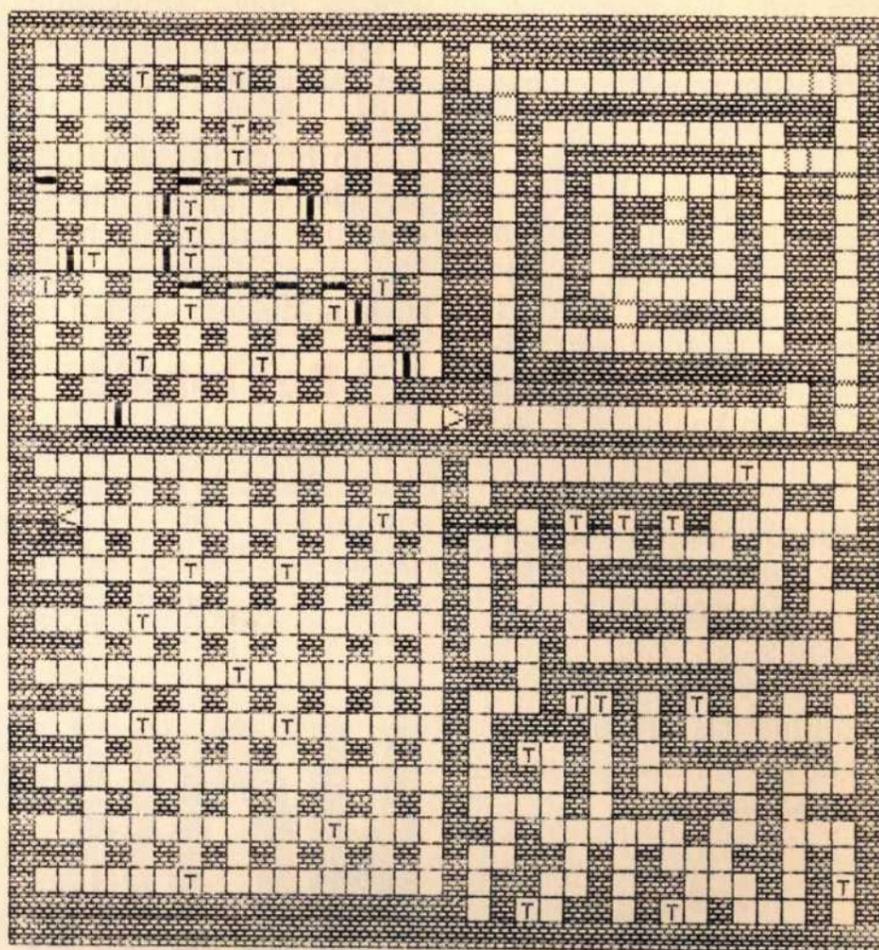


## ABTEI LEVEL 4

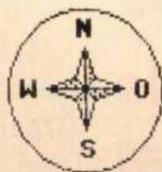




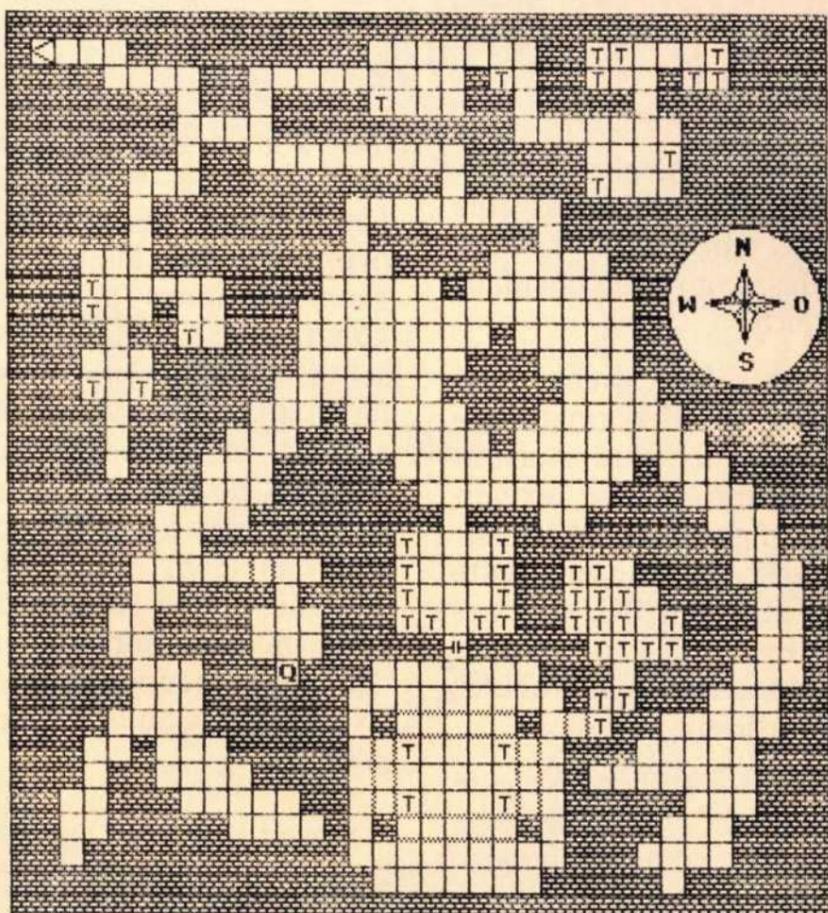
**BERG LEVEL 1**



**BERG LEVEL 2**



**BERG LEVEL 3**



# Wonderland

## Computer-Games

Bei uns können Sie Ihr Computerspiel

➔ "leihen" ←

bevor Sie sich zum Kauf entscheiden !

Soundblaster V 2.0	289,- DM
Thunderboard	269,- DM
Amiga Speichererweiterung 1MB/Uhr	89,- DM
Amiga Speichererweiterung 2,2MB/Uhr	45,- DM
Wing Commander II PC	99,- DM
Bundesliga Manager prof. Amiga	75,- DM
King's Quest V Dt. PC	109,90 DM
Larry V PC	109,90 DM

# Wonderland

Weidkamp 130 - 4300 Essen 11 (Borbeck)

Tel. 0201 / 61 95 99

Öffnungszeiten: Mo - Sa 11 - 20 h

Bitte beachten Sie unsere BTX-Angebote:

BTX \* Wonderland #

**B**esten Dank erstmal für die rege Mitarbeit am Secret Service, der immer noch die Rubrik mit dem höchsten täglichen Posteingang ist.

Uli grinst immer schon ganz hämisch, wenn er mir zu nachtschlafender Zeit (11 Uhr morgens) wiederum einen Haufen Briefe auf den Schreibtisch knallt.

Und die Kästen und Schubladen, die die Flut abfangen, sind inzwischen auch schon wieder überfüllt, aber was soll's. Es gibt jedoch noch ein paar Dinge, mit denen Ihr mir das Arbeitsleben noch etwas menschlicher gestalten könnt.

## Das Anschreiben

Eigentlich ist es ganz egal, ob der Brief mit „Euer Exzellenz“, „Sehr geehrter“ oder „Ey, Alter!“ beginnt. Es gibt jedoch gewisse Dinge, die beachtet werden sollten:

- Nichts gegen Handschrift, aber lesbar sollte sie zumindest sein, ein Graphologe gehört nämlich nicht zu unserem Team. Ideal ist natürlich ein Brief, der auf Schreibmaschine oder Drucker erstellt wurde.

- Am praktischsten ist es, wenn der Brief auf normalem DIN A 4 Papier verfaßt wird, da es sich einfacher handhaben und archivieren läßt.

So kleine Freßzettel, wie sie manchmal auf meinem Schreibtisch landen, neigen dazu, übersehen zu werden oder ansonsten irgendwie zu verschwinden. Schade, denn oftmals sind es interessante Sachen, die ein solches Ende eigentlich nicht verdient hätten.

- Eure Anschrift sollte auf alle Fälle auf dem Brief stehen, ebenso, falls vorhanden, Eure Girokontonummer nebst Bankleitzahl und Bank, ansonsten gibt es eventuell fälliges Honorar per Verrechnungsscheck. (Briefmarken oder Bargeld verschicken wir nicht.)

- Wenn Ihr auf eine Frage antwortet, gebt bitte an, auf welche Frage (Programm, Ausgabe, Name des Fragenden) sich die Antwort bezieht.

- Ob Frage, Antwort oder Tip: Der Computer oder die Konsole, auf die sich das Schreiben bezieht, sollte auch angegeben werden.

## Der Inhalt

Gesucht werden Tips und Tricks aller Art. Dies können sowohl kurze und knackige Sachen wie Pokes oder Moduladressen, aber auch aus-

fen! Ganz nobel sind natürlich mit einem Zeichenprogramm erstellte Karten, hierbei ist jedoch, ebenso wie beim Ausdruck von Tabellen und ähnlichem, auf einen sauberen Ausdruck mit möglichst frischem Farbband zu achten.

Karten der letzteren Art sowie längere Texte sind auch auf Diskette gerne willkommen, diese Versandart kann die Bearbeitung enorm beschleunigen. Auf diesen Disketten sollten dann nochmals Name und Adresse, System und Inhalt vermerkt

# HOW TO PLAY Secret Service

**Hier ein kleiner Leitfaden für alle potentiellen Agenten des Secret Service. Nach dem Lesen bitte nicht vernichten, sondern ans Brett vor dem Kopf hängen und bei der nächsten Zuschrift beachten!**

fürlichere Tips und Lösungshinweise zu Adventures oder Strategiespielen sein. Besonders gerne werden natürlich Tips zu aktuellen Spielen gesehen.

Beim Thema Karten ist folgendes zu beachten: Bitte sehr sorgfältig und sauber zeichnen, bevorzugt auf weißem Papier mit schwarzem Stift. (Recyclingpapier ist zwar eine feine Sache, aber leider kaum repro-fähig und daher nicht verwendbar.) Wenn Hilfslinien benötigt werden, sollten diese mit Bleistift gezogen und anschließend wieder ausradiert werden. Wenn unbedingt weitere Zeichenhilfen nötig sind, kann man ja auch zum guten alten Linienblatt grei-

sein, ein zusätzlicher Ausdruck oder wenigstens eine kurze schriftliche Zusammenfassung wären ebenfalls hilfreich.

Texte sollten, wenn möglich, im ASCII-Format abgespeichert sein, ansonsten bitte angeben, welche Textverarbeitung verwendet wurde. Wir schreiben unsere Texte zwar mit dem PC, aber zumindest Amiga- und Atari-Disketten sind kein größeres Konvertierungsproblem.

Bevor Ihr größere Projekte wie etwa umfangreiche Komplettlösungen oder große Kartensammlungen in Angriff nehmt, so erkundigt Euch vorher lieber telefonisch, ob Bedarf besteht. Es

kann nämlich durchaus sein, daß wir schon Unterlagen zu diesem Spiel haben und Ihr Euch ganz umsonst die Arbeit machen würdet

(Tel.: 0 56 51 / 3 00 11, Herr Anton).

## Belohnung winkt

Wird ein Tip abgedruckt, gibt es natürlich ein Zuckerle in Form einer Überweisung oder eines Verrechnungsschecks. Die Zahlen, die sich darauf befinden, hängen ganz von Eurer Einsendung und ihrer Qualität ab. Zwanzig Mark ist das Minimum, für größere Beiträge gibt es bis zu 100 Mark je Seite, je nachdem, wie gut der Beitrag war und was wir noch an Nacharbeiten vornehmen mußten. Bei ganz genialen Sachen könnte man auch noch über einen Zuschlag verhandeln, aber das müssen dann wirklich Geniestreiche sein.

Bis die Kohle aber ins Haus geflattert kommt, kann einige Zeit vergehen. Normalerweise beginnen wir eine Woche nachdem die entsprechende Ausgabe erschienen ist, mit der Erfassung der Autoren, was meist einige Tage in Anspruch nimmt. Dann gehen diese Daten weiter an unsere Zahlmeisterin, die sich auch nochmal einige Tage an diesen Daten erfreut.

So können also schon mal vier bis sechs Wochen ins Land gehen, bis der Postmann dreimal klingelt. Es kann allerdings auch vorkommen, daß ein Brief übersehen wird oder eine Adresse nicht lesbar war. Wenn also acht bis zehn Wochen nach Abdruck noch kein Honorar angekommen ist, bitte nochmals melden. Und zwar schriftlich unter Angabe der vollständigen Adresse und der entsprechenden Ausgabe (Nummer, Seite, Programm).

Soweit alles klar? Dann bis zum nächsten Brief,

Euer

*Li Jaal*



# 0,0000375

Pfennige täglich kostet eine  
ASM-SPECIAL\*, wenn man  
sie 20.000 Tage  
(oder 54,79452 Jahre) lang  
behält und liest –

*normalerweise!*

Aber wen interessiert schon  
die Norm???

## DESHALB:

**7er-  
Pack**

**SPECIAL 3  
SPECIAL 5  
SPECIAL 6  
SPECIAL 7  
SPECIAL 8  
SPECIAL 9  
SPECIAL 10**

für entbehrliche

**25,- DM**

Solange Vorrat reicht!

Bitte Bestellkarte benutzen

\* zum Preis von 7,50 DM

# Der Absturz des Monats — Please wait —



## RED 'DEAD' BARON

System: Amiga, Preis: ca. 110 Mark,  
Hersteller: Dynamix, Eugene, USA,  
Muster von: Die Cassette, 4959 Min-  
den.

'Was machen wir mit unserem Geld? Wir schmeißen es zum Fenster raus!' Diesen für die heutige Zeit eigentlich normalen Gedankengang haben die Jungs von DYNAMIX ('Kollege kommt gleich...'), die entweder nicht die richtige Ahnung von (oder keinen Bock auf) Amiga-Programmierung haben, sicher schon mehrfach in ihre Kundschaft projiziert. Warum ich das sage? Nun, als ich nach dem Test von RED BARON wieder aufwachte, stellte ich fest, daß es doch nur die erste Ladezeit war, und mir die wirklich vielen *Please Waits* noch bevorstanden. Übrigens, schon auf der Verpackung wird man darauf hingewiesen, daß man besser 14MHz oder mehr unter der Haube seines Amigas haben sollte. Meinung hierzu: Statt faul irgendwelche Rechnerleistungen zu fordern, sollten diese Schluder-Programmierer sich mal hinsetzen und ihre Codes auf den Amiga zuschneiden. 1:1 vom PC übertragen kann jeder!



Action-Fotos ohne Pausentaste - RB macht's möglich!

Gnadenlos und hart zu mir selbst (wie ich nun mal bin) habe ich das Teil auf dem 500er gespielt. War das laaaaannngggssssaaaaammm! Zwischen zwei Bildaufbauten lehnte ich mich zurück und erledigte die Dinge, die ich mir schon länger vorgenommen hatte:

1. Dreimal in den Keller gehen, Bier holen, es austrinken und warten, bis man wieder eins trinken kann.
2. Ein Buch lesen.
3. Ein dickes Buch lesen.
4. Die Bibel lesen.
5. Ein interessantes Buch lesen.
6. Zwei Bücher lesen.

## FLOP FIVE

1. Red Baron (Amiga)

2. Cisco Heat (C-64)

3. Robozone (ST)

4. Pit-Fighter (C-64)

5. Cisco Heat (PC)

7. Einkaufen fahren.
8. Sich sinnlose Listen ausdenken.
9. Den Programmierer anrufen.
10. George Bush anrufen.
- 11.-26. Diverse andere Leute anrufen.
27. Diesen Text schreiben.  
Etc., etc., etc. - Sie verstehen.



Der folgende Test war ursprünglich als Konvertierung geplant - doch dann haben wir anders entschieden und das Ganze als „Doppelflop“ (mit einer Wertung) gedruckt:

Es hat recht lange gedauert, bis auch die Amiga-Piloten mit dem RED BARON von DYNAMIX abheben durften. Aber immerhin dürfen sie gleich zwei Mal in die Luft gehen, denn die Umsetzung ist einigermaßen daneben gegangen. Schon rein rechnerisch konnte das Unternehmen nicht gut gehen: Das PC-Original war auf einem 10-MHz-AT schon recht lahm und lebte erst ab 25 MHz so richtig auf - wie mag es da erst mit den siebenkommanochwas MHz des Amiga aussehen...



Da geht er dahin...

Es sieht grauenvoll aus! Auf einem Standard-Amiga ist das Programm praktisch unspielbar: Steuerwünsche sollten etwa fünf Sekunden vor ihrer Notwendigkeit angemeldet werden, die Ausführung kann dann ohne viel Hektik in Einzelbildern bewundert werden. Erst mit auf 14 oder 16 MHz aufgemotzten Amigas oder einer Turbokarte kommt etwas Spielvergnügen auf, allerdings auch nur kurz, denn im Vergleich zur PC-Version fehlen auf dem Bildschirm etwas mehr als 200 Farben. Entsprechend karg ist die Optik, Effekte wie Black- oder Red-out, die auf dem PC recht echt aussahen, wirken hier eher lächerlich. Eine derart lieblose Behandlung haben weder die Spieler noch der Amiga verdient, also Finger davon!

man

Klar, wenn der Screen mit feindlichen Flugzeugen gefüllt ist, läßt die Geschwindigkeit hier noch etwas nach - man könnte denken, der Rechner bleibt stehen. Positiv hier: Bedingt durch die Abarbeitungsgeschwindigkeit hat man einen langanhaltenden Spielspaß. Einzelne Missionen können bis zu einer halben Stunde und länger dauern - und wem das nicht genug ist, dem reichen sicher die vielen schlecht überarbeiteten Digi-Grafiken und die harzig-träge Icon-Abfrage zur Freude. Das schönste an diesem Programm ist das Blinken des Bildschirms beim Reset. ■ Uli

### ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik .....	3	
Sound .....	8	
Realitätsnähe .....	3	
Motivation .....	0	
Gesamtnote .....	2	

»MIES«



# KONVERTIERUNGEN

Konvertierungen auf einen Blick

## Kon(tro)verses

Jeder Computerfan würde bei der Frage, was eine Konvertierung sei, auf Anheiß sagen, es handle sich um die Umsetzung eines Computerspiels von einem System auf das andere. Der Laie schaut im Fremdwörterlexikon nach und findet dort zunächst den Wortstamm „konvers“. Jener heißt auf gut deutsch „gegenteilig, umgekehrt“. Unter „konvertieren“ finden wir zum einen den Tausch inländischer gegen ausländische Währung, zum anderen den Übertritt von einem Glauben zum anderen. Unter 3) steht schließlich, „Informationen von einem Datenträger auf einen anderen übertragen, z.B. von Lochkarten auf Lochstreifen.“ Daher schlage ich vor, einen vierten Punkt mit aufzunehmen: „Ständige Rubrik in der ASM mit 26 Computerspielumsetzungen auf neun Seiten“. Bis bald, Euer Klaus.

Inhalt	Seite
Advantage Tennis ..... (ST)	103
Brain Artifice ..... (64)	106
Bundesliga Manager	
Professional ..... (PC)	110
Cisco Heat ..... (64)	103
Cisco Heat ..... (PC)	112
Elvira ..... (64)	108
Elvira ..... (PC)	110
James Pond ..... (Archi)	112
Die Kathedrale ..... (PC)	101
Leisure Suit Larry V ..... (AM)	102
Mig-29 M ..... (Archi)	102
Pit-Fighter ..... (64)	106
Pit-Fighter ..... (ST)	108
Robocod ..... (ST)	109
Robozone ..... (ST)	102
The Simpsons ..... (AM)	108
Super Space Invaders ..... (64)	103
Teenage Mutant Hero	
Turtles ..... (AM)	109
T.M.H.T. .... (64)	112
Terminator 2 ..... (64)	107
Ultimate Football ..... (PC)	101
Volfied ..... (64)	107
Volfied ..... (PC)	109
Volfied ..... (AM)	110
Wrestlemania ..... (AM)	106
Wrestlemania ..... (64)	107

## DIE KATHEDRALE

System: IBM und Kompatible (nur VGA, nur mit Festplatte spielbar), empf. VK-Preis ca.120 DM, Hersteller: Weltenschmiede/Software 2000, Muster von: Software 2000, 2320 Plön.

Die PC-Version des Adventure-Knüllers DIE KATHEDRALE kann sich genau wie das Original sehen lassen. Und genau hier liegt auch schon der grundlegende Unterschied: Die Grafiken gefallen mir persönlich etwas besser als bei der Amiga-Version, sogar die Texte sind leichter zu lesen. Dafür scrollen jene mit einem unangenehmen Ruckeln von unten nach oben. Insgesamt eine Note rauf. Abgesehen von der Titelmusik bleibt das Game „stumm“, was der Spannung aber keinen Abbruch tut. Die verschiedenen Möglichkeiten, Texte einzugeben, wurden beibehalten, so daß auch PC-Besitzer getrost zugreifen können. Nach wie vor gilt: An dieser Kathedrale kommt keiner vorbei - und wer nicht aufpaßt, kommt lebend nicht mehr raus. ...

kate

### ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik .....	6
Steuerung .....	11
Story/Atmosphäre ..	11
Motivation .....	10
Gesamtnote .....	10

»PRIMA«



Düsteres (PC-)Geheimnis ...



## ULTIMATE FOOTBALL

System: PC (Harddisk ist nötig, 640k RAM, VGA & EGA), empf. VK-Preis: ca. 120 DM, Hersteller: Accolade, Muster von: Hersteller.

Noch einmal kräftig aufgemotzt wurde Mike Ditka Power Football für den PC, das nun MIKE DITKA ULTIMATE FOOTBALL heißt.

Im Vergleich zur Mega-Drive-Fassung gibt's nun eine aus vier verschiedenen Blickwinkeln zu betrachtende Replay-Funktion, einen Editor für eigene Spielzüge und Ligen und - beinahe schon selbstverständlich - schöne 256 Farben starke VGA-Grafik. Doch halt, so schön ist diese nicht, zumindest dann, wenn man mit unter 16 MHz und einem 286er ans Werk geht. Ich persönlich rate zumindestens 20 MHz!

Ansonsten gibt es dieselben Features wie auf der Konsole, hier und da ein paar nicht gar so entscheidende mehr. Kurzum: Ein durch und durch gelungenes Produkt, das American-Football-Fans viel Freude bereiten wird.

hja

### ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik/Animation ...	9
Sound .....	8
Realitätsnähe .....	10
Motivation .....	11
Gesamtnote .....	10

»PRIMA«

# MIG-29 M

**System:** Archimedes, **empf. VK-Preis:** ca. 150 DM, **Hersteller:** Domark, **Muster von:** Die Cassette, 4950 Minden.

MIG-29 M und kein Ende – doch mit der nun vorliegenden Konvertierung für Archimedes sollte DOMARK mittlerweile die User aller Systeme „beglückt“ haben.

Da uns die erste Mig für den Archimedes nicht bekannt ist, entfällt hier natürlich der Vergleich, trotzdem konnte die Supermig auch hier ihrem hohen Preis nicht gerecht werden. Das Programm läuft zwar etwas schneller, als auf den anderen Systemen, läßt aber in Punkto Detailfülle und Steuerung zu wünschen

übrig. Wie bei den anderen Systemen wird natürlich die Ausstattung auch hier durch eine Karte des Einsatzgebietes und einem Broschüre mit den wichtigsten Militärjets der Welt abgerundet. Dies rechtfertigt jedoch nicht den um nochmals zehn Mark höheren Anschaf-



... und fliegt noch immer!!!

fungspreis, zumal man in der Anleitung den deutschsprachigen Teil gänzlich vermissen muß. Beim Archimedes fällt im Unterschied zu den anderen Systemen besonders der Sound auf, der hier anscheinend verbessert worden ist, mit den Sounds anderer Archi-Flugis nicht mithalten kann.

Fazit: Auch auf dem Archimedes findet die Mig-29 M keinen Eintritt in den Olymp der Flugsimulationen.

df

## ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik .....	8
Sound .....	7
Realitätsnähe .....	5
Motivation .....	5
Gesamtnote .....	6



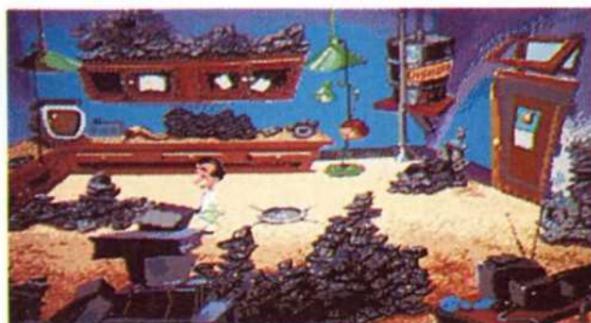
»DÜRFTIG«

# LEISURE SUIT LARRY 5

**System:** Amiga (1 MB, Hard-Disk oder 2 Floppy erford.), **empf. VK-Preis** ca. 109 Mark, **Hersteller:** Sierra On-Line, Coarsegold, Kalifornien, USA, **Muster von:** Wial-Versand, 8038 Gröbenzell.

Passionate Patti – endlich tut sie es auch auf dem Amiga. Was hier nun ein Weilchen in SIERRAS Amiga-Stübchen gewährt hat, ist (leider) mal wieder lange nicht so gut wie das LARRY 5-DOS-Debutstück (vgl. ASM 12/91). Nun, die Verbindung zwischen Sierra und Amiga ward und ist eben so 'ne Sache, und das wird dem Gamer auch diesmal wieder nicht so recht zur Freude reichen können.

Grundsätzlich haben Al Lowes Mannen den Spaß der sieben Disketten relativ gut an die Gepflogenheiten des Amiga angepaßt, dennoch ist dieser Larry nichts für Hektiker: Slow Motion ist angesagt, was sich besonders bei Sound und Animation, aber auch in Sachen Ladezeiten bemerkbar macht (ich litt einmal mehr am Mangel einer Festplatte). Geblieben ist die Novität der LSL-Bedienerführung, die in Part 5 erstmals über Icons funktioniert.



... rememberin' Patti ...

Um Enttäuschungen der größeren Art vorzubeugen, haben die Programmierer seinerzeit keine Mühen gescheut, an speicherplatzfressenden Features grafischer und akustischer Art zugunsten der Geschwindigkeit geringfügig zu modifizieren ... was den Spielspaß, vorausgesetzt, man hat die nötige Ruhe, jedoch nicht zu mindern pflegt. Ein Tip: unbedingt Festplatte anschaffen und das Soundpoti auf unteres Mittelmaß herunterdrehen.

mats

## ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik .....	9
Steuerung (Icons) ..	10
Handlung .....	9
Atmosphäre .....	9
Gesamtnote .....	9



»PRIMA«

# ROBOZONE

**System:** Atari ST, **empf. VK-Preis** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Image Works, England **Muster von:** Compy-Shop GmbH, 4600 Dortmund 1

Die Roboter sind los, denn nun gibt es ROBOZONE, das Spiel des einsamen Stahl-Rächers, auch auf dem Atari ST. Allerdings ist das Game auch auf diesem Computer keine Augenweide. Neben den Schwachpunkten der Amiga-Fassung hat man noch ein paar weitere addiert.

Die Grafik ist erstens schlechter, zweitens ruckeliger und drittens wird das

Tempo des Spiels, bei ein, zwei Sprites zu viel auf dem Schirm, fast bis zum Stillstand gedrosselt. Aus dem Lautsprecher kommen die üblichen ST-



Blechboliden in Aktion

Chipsounds, die aneinandergereiht eine nette Melodie ergeben. Das war auch schon der einzige Pluspunkt, den das Game einheimen konnte.

Trotzdem minimiert sich die Motivation noch mehr als auf dem Amiga, wodurch die Bewertung wie folgt aussieht.

lar

## ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik .....	5
Sound .....	6
Spielablauf .....	2
Motivation .....	1
Gesamtnote .....	3



»PEINLICH«

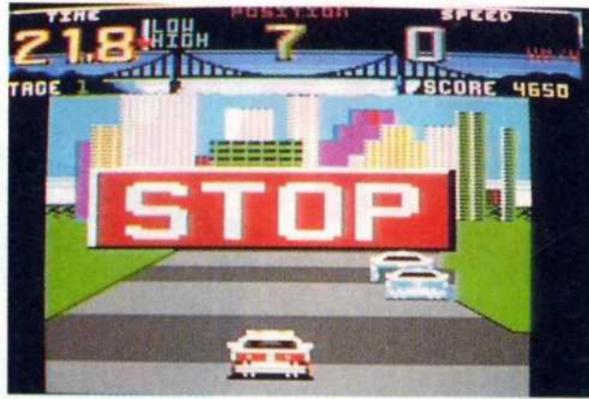


# CISCO HEAT

**System:** C-64, empf. VK-Preis ca. 50 DM, **Hersteller:** Image Works, **Muster von:** Die Kasette, 4950 Minden.

Die C-64-Version von CISCO HEAT schlägt wahrhaftig alle Rekorde – nach unten hin. Selten habe ich ein derart mieses und ödes Rennspielchen auf der guten alten Brotkiste gesehen. Dagegen ist *Out Run* ein Hit ...

Die Grafik ist unter aller Würde: Nähert man sich einem anderen Polizeiwagen, so scheint dieser in ein Quadrat eingehüllt zu sein. Kreisch! Die Musik wurde vom Amiga rübergezogen und klingt



## Kreischende Reifen? Nix da!

dementsprechend. FX gibt es fast gar nicht.

Das Spiel selbst ist viel zu leicht – trotz sechs Unfällen schaffte ich den ersten Level problemlos in der Zeit. Einziger Nachteil: Alle Gegner fahren auf einen Haufen – so passierte es, daß ich ein

paarmal in zwei Sekunden von Platz 1 auf 7 zurückfiel. Wer anhält, erlebt ein Wunder: Die Zeit stoppt, und nach einer Weile stürzt das Game ab!

Daß beim Abbiegen alle anderen geradeaus weiterfahren und mein Wagen einen Purzelbaum macht, stört da schon gar nicht mehr. Wie sagte schon James Bond: „Widerlich, einfach widerlich.“

kate

### ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik .....	1	
Sound .....	1	
Steuerung .....	4	
Motivation .....	2	
Gesamtnote .....	2	

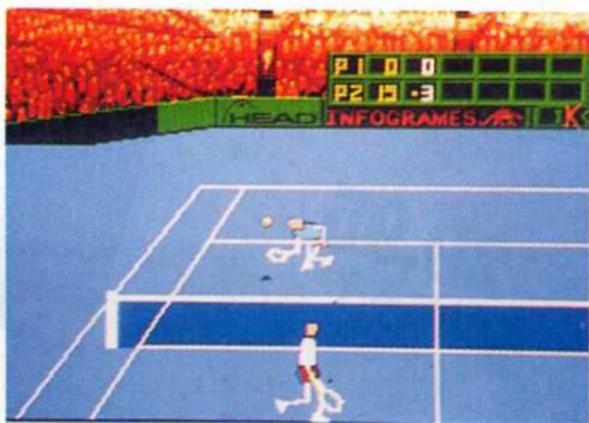
»MIES«

# ADVANTAGE TENNIS

**System:** Atari ST, empf. VK-Preis: ca. 75 DM, **Hersteller:** Infogrames, Frankreich, **Muster von:** siehe Hersteller.

Ein kleiner, grüner Filzball macht Karriere: Noch vor relativ kurzer Zeit konnten wir in der ASM bemängeln, daß es noch kein brauchbares Tennis-Spiel für 16-Bit gäbe.

Doch in letzter Zeit ging es Schlag auf Schlag. Zunächst erschien der zweite Teil des Vorreiters *Great Courts*, dann kam das geniale *Tie Break*, gefolgt von dem mäßigen *3D-Tennis*, und nun auch noch ADVANTAGE TENNIS. Auf dem



## ... und haarscharf übers Netz gelobt.

PC konnte das Vektorgrafik-Game durch Schnelligkeit und Optionsfülle begeistern, auf dem ST tut es dies nicht minder. So können die Grand-Slam oder Schauturniere gespielt werden, können Spielstärken im Punktebonus-System verbessert oder Spielstände gespeichert werden.

In punkto Schnelligkeit kommt der ST mit den fixen PCs zwar nicht ganz mit, doch die Animation ist ausreichend.

Kopfschüttelnd muß jedoch zur Kenntnis genommen werden, daß sich die Stickabfrage nur mit Verzögerung auf die Bewegungen der Spielfigur auswirkt. Ein dummer Fehler, denn dadurch reduziert sich der Spielspaß nicht unbedeutend.

msu

### ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik .....	9	
Sound .....	7	
Spielablauf .....	7	
Motivation .....	8	
Gesamtnote .....	8	

»BRAUCHBAR«

# SUPER SPACE INVADERS

**System:** C64, empf. VK-Preis ca. 50 Mark, **Hersteller:** Domark, England, **Muster von:** Compy-Shop GmbH, 4600 Dortmund 1.

Der Commodore 64 bittet zum Ball(ern). Das Remake des Shoot'em-Up-Klassikers 'Space Invaders', SUPER SPACE INVADERS genannt, wurde auch für den 'Brotkasten' umgesetzt.

Dabei mußte das Programm allerdings einige Federn lassen. Der comicar-tige Vorspann der 16-Bit-Versionen fiel hierbei gänzlich unter den Tisch. Die Grafik ist als solche eigentlich gar nicht so übel, schön bunt und auf jeden Fall



## Man sieht die Schüsse vor lauter Aliens nicht ...

schneller als beim Atari ST. Dafür heben sich die feindlichen Schüsse durch die geringere Anzahl der möglichen Farben

nicht sonderlich gut vom Hintergrund ab, was eine rasche Dezimierung der eigenen Laserkanonen zur Folge hat. Überhaupt hat man den Schwierigkeitsgrad des Games (bewußt oder unbewußt) stark angehoben. Man schafft mit Mühe und Not gerade mal die ersten beiden Level, dann ist es mit der Ballerei meist schon am Ende. Das wirkt sich natürlich auf die Motivation und auf die Gesamtnote aus. C'est la vie.

lar

### ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik .....	8	
Sound .....	6	
Spielablauf .....	7	
Motivation .....	6	
Gesamtnote .....	7	

»BRAUCHBAR«



# BAZAR

## Damocles Set

Das pure Vektor-Pack! Der 'Mercenary'-Nachfolger mitsamt beiden Mission-Disks (Amiga) zum Superwundersonderpreis von

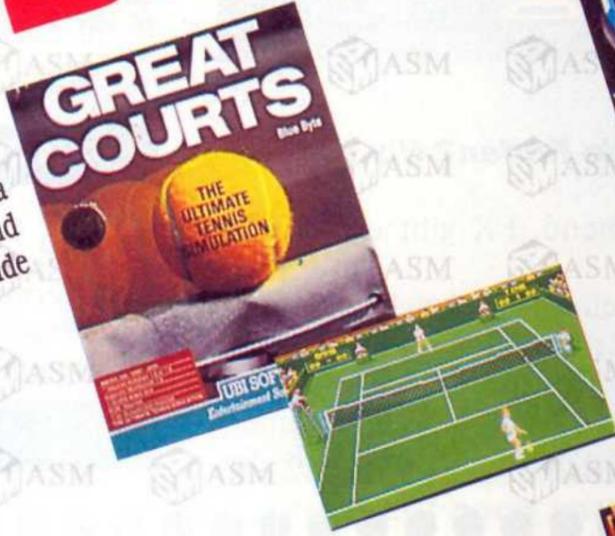
nur **49,95**



## Great Courts

Der Tennis-Hit der Newcomer-Firma Blue Byte. Hier sind Reaktion und Technik gefragt. Bei uns für folgende Systeme erhältlich:

Amiga **39,95**  
PC (5,25") **49,95**



## Ultima Trilogy

Ultima I, II und III, zusammen im Pack, das bedeutet nächtelangen Adventurespaß auf

PC (5,25") für **49,95**  
C-64 (Disk) für **39,95**

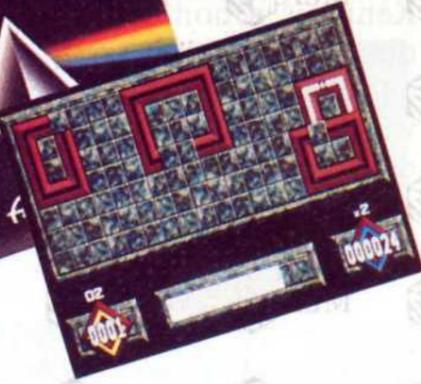


**NEU!**

## LOOPZ

Das Super-Game, das voll in die Tetris-Bresche schlägt. PC unterstützt VGA, MEGA, EGA, CGA, Amstrad, Hercules, AdLib & Roland

nur **29,95**  
Amiga & PC (5,25")



## Ultima V

Einer der besten Teile der Ultima-Saga. Lord British selbst ist entführt worden. Jetzt ist es an den Spielern, das Schicksal Britanniens in die Hand zu nehmen und Lord British zu retten.

C-64 (Disk) für **49,95**  
Amiga für **19,95**

**NEU!**



## Dragon Wars

Es gibt Leute, die nennen es 'Bard's Tale IV', das erste Spiel von Interplay nach der Trennung von EA. Bei uns für Amiga erhältlich!

für **49,95**



## Pool of Radiance

Der sagenhafte erste Teil derSSI-Dungeons & Dragons-Rollenspielreihe auf C-64 (Disk)

für nur **49,95**



## 1MB Speichererweiterung

für Amiga 500 inkl. Uhr und 'Neuro-mancer'. Deckel auf RAM-Board rein, und schon ist der A500 auf ein Megabyte gepowert. Gerade jetzt, da viele Spiele nur noch für 1MB erscheinen, sehr empfehlenswert. Bei uns für

nur **149,-**



## 10er Disk-Quader



Klein, praktisch, stapelbar und ausgesprochen rot! Der ausziehbare Disk-Quader faßt zehn 3,5"-Disks und kostet

nur **9,90** (ohne Disks)  
Mit zehn 3,5"-ASM-Leerdiskos kostet der Spaß dann **24,95**

## Joyboard Maverick 1

Damit auch im heißesten Spielgeschehen nicht die Puste ausgeht. Mit Autofire, Portwahl etc. Bei uns nur

**39,95 DM**  
(passend für Commodore, Atari, Sega, MSX, Amstrad & Kompatible, nicht für C-128D!)



## Monster Business

Jump 'n' Run mit Fun-Effekt! Das erste Release von Marc Rosochas „Eclipse“-Label. Bei uns für Amiga & Atari ST erhältlich.

läppische **29,95**



## Ultima VI

Ultima, und ein Ende ist nicht abzusehen. Die sechste Episode des Fantasy-Giganten gibt's bei uns für

PC (5,25" + 3,5") **39,95**  
C-64 (Disk) **19,95**



## Worlds of Ultima Savage Empire

Richard Garriotts Dschungel-Mythos entführt den Spieler in ein facettenreiches Edel-Abenteuer auf sieben(!) Disks.

PC (5,25") **39,95**



## Lord of the Rings

Wer kennt den Herrn der Ringe nicht? Interplay haben aus dem Stoff ein hervorragendes Rollenspiel gemacht! 5 Disk voller Trolle & Co.

PC (5,25") **39,95**



## Starbytes Überraschungssack

In diesem Sack befinden sich drei Starbyte-Games, von denen mindestens zwei den ASM-Hitstern als Prädikat tragen.

Welche? Na, das ist die Überraschung!  
PC (5,25"), Amiga, ST **69,95**  
C-64 Disk **39,95**



Alle Artikel sind nur in begrenzter Stückzahl vorhanden. Der Versand erfolgt solange der Vorrat reicht nach Reihenfolge des Bestelleingangs.

Bitte benutzen Sie die Bestellkarte!

# PITFIGHTER

**System:** C-64, **empf. VK-Preis:** ca. 50 DM, **Hersteller:** Tengen/Domark, England, **Muster von:** Hersteller.

Auf in den Kampf: Auch auf dem C-64 will das Herstellergespann TENGEN/DOMARK für Kampfsportatmosphäre sorgen – mit Kickboxing.

Als Vorlage diente dabei der PITFIGHTER-Automat, der dank der digitalisierten Kampfsequenzen der Original-Kämpfer eine beachtliche Beliebtheit erlangte: Wie aber soll man die Muskelprotze auf einen C-64 herunterkonvertieren? Im Spielbau gibt's kaum Probleme, denn die Wahl eines Kämpfers

und des Spielmodus (ein oder zwei Spieler) bereitet auch einem C-64 keine Probleme.

Soundmäßig kann man ebenfalls nicht meckern, allerdings sind die Ladezeiten ein bißchen zu lang.



**Schlag sie, Ede, schlag sie ...**

Doch dann: Die grafische Katastrophe. Fette Monstersprites tummeln sich träge auf dem Bildschirm und hauen sich die Pixels platt. Von einem Affentempo kann man bei der Prügelei jedoch nicht reden – es sei denn, man meint Faulaffen. An manchen Stellen ist die Übertragung ja noch einigermaßen gelungen, doch insgesamt taugen Animation und optische Darstellung nur für den Griff zum Taschentuch, um die Tränen für das rausgeschmissene Geld abzuwischen. Die Alternative: Steigt endlich um auf 16-Bit!

msu

## ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik .....	4	
Sound .....	7	
Spielablauf .....	3	
Motivation .....	2	
Gesamtnote .....	3	

**»PEINLICH«**

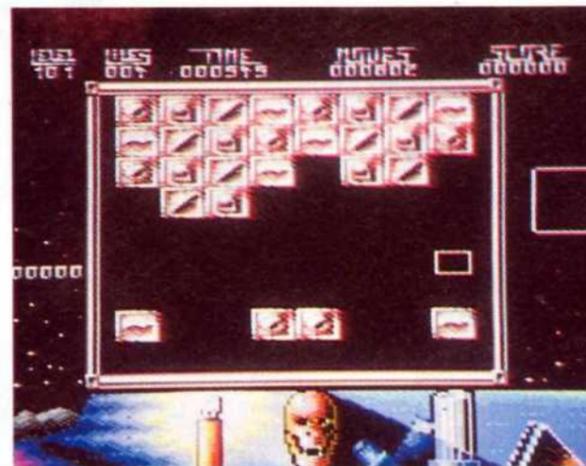
# BRAIN ARTIFICE

**System:** C-64, **empf. VK-Preis** ca. 30 DM, **Hersteller:** Soft Enterprises, **Muster von:** Bomico, 6092 Kelsterbach.

Das Strategiespiel unserer Freunde aus dem hessischen Gilserberg soll nun auch die 64er-Tüftler glücklich machen. Der Preis klingt verlockend, das Spiel jedoch hat gegenüber den 16bit-Versionen arge Einbußen hinnehmen müssen.

Wußte man dort vorher, welche Symbole einen erwarteten, um dann so zusammengesetzt zu werden, daß sie eine Mauer hinterlassen, so ist das auf dem

kleinen Commodore ein großes Rätselraten. Besonders markant: Die Klötzchen lassen sich schwer unterscheiden, was nicht zuletzt an der bescheidenen Grafik liegt. Dadurch geht 'ne Menge Spielspaß flöten.



**Hirnersatz für Arme ...**

Daß jedes Level einzeln nachgeladen wird, nervt sowieso – da helfen auch die gute Musik (vor allem VIEL Musik) und die 500 Level nicht mehr, zumal man systembedingt nur noch allein oder zu zweit spielen kann (bei 16-bit konnte man bis zu 8 Freaks miteinander „kopeln“). Selbst zu diesem Preis muß man BRAIN ARTIFICE für den C-64 nicht unbedingt haben.

kate

## ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik .....	4	
(Sound .....	8)	
Anleitung .....	8	
Spielablauf .....	5	
Motivation .....	4	
Gesamtnote .....	5	

**»DÜRFTIG«**

# WRESTLEMANIA

**System:** Amiga, **empf. VK-Preis** ca. 90 Mark, **Hersteller:** Ocean, England **Muster von:** Compy-Shop GmbH, 4600 Dortmund 1

Catchen ohne Ende, denn WRESTLEMANIA aus dem Hause OCEAN gibt's jetzt auch auf dem Amiga. Da die NES-Fassung des Games eigentlich ganz gut war, war ich doch recht gespannt, wie das Teil auf dem 16-Bitter aussieht.

Der erste Eindruck ist nicht schlecht. Die Grafik ist ganz gut gezeichnet und recht flott. Vor dem Kampf bekommt man die obligatorischen Fertigmache-

reien der Wrestler zu sehen, und dann geht's auch schon ab in den Ring.

Besonderes Augenmerk sollte man auf die hohe Realitätsnähe werfen. Neben den persönlichen Schlagvarianten eines jeden Kämpfers gibt es zum Bei-



**Gleich liegt er lang.**

spiel die Möglichkeit, den Kampf außerhalb des Rings fortzuführen und sich dort mit Stühlen zu prügeln. Als WWF-Fan kennt man das ja.

Insgesamt ein prima Catchspiel, das, schon allein wegen der beigefügten Videokassette, sein Geld wert ist.

lar

## ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik .....	10	
Sound .....	9	
Spielablauf .....	9	
Motivation .....	9	
Gesamtnote .....	9	

**»PRIMA«**

# TERMINATOR 2

**System:** C64, empf. VK-Preis: ca. 55 DM (Disk) und ca. 45 DM (Kassette),  
**Hersteller:** Ocean, England, **Muster von:** Bomico, 6092 Kelsterbach.

Wer TERMINATOR 2 noch immer nicht gesehen hat, dies aber noch will, der sollte sich auf keinen Fall die C64-Umsetzung dieses Filmspektakels reinziehen. Ansonsten könnte es sein, daß auf den Film gut und gern verzichtet wird...

Nach wie vor handelt es sich bei Terminator 2 (dem Spiel) um eine Zusam-

mensetzung ältester und primitivster Spielelemente. Oder wer möchte einen Zweikampf mit einem anderen Terminator schon als neu bezeichnen? Von



**Dieser Terminator ist zerkratzt!**

technisch sauberer Programmierung kann ebenfalls keine Rede sein, ist die Kollisionsabfrage doch sehr dürftig und das Schlagrepertoire kaum als ein solches zu bezeichnen.

So sind die kleinen Zwischengrafiken mitsamt deutschem Kommentar noch das Beste an diesem Programm. Terminate it!

hja

## ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik .....	7	
Sound .....	4	
Spielablauf .....	4	
Motivation .....	4	
Gesamtnote .....	4	

**»PEINLICH«**

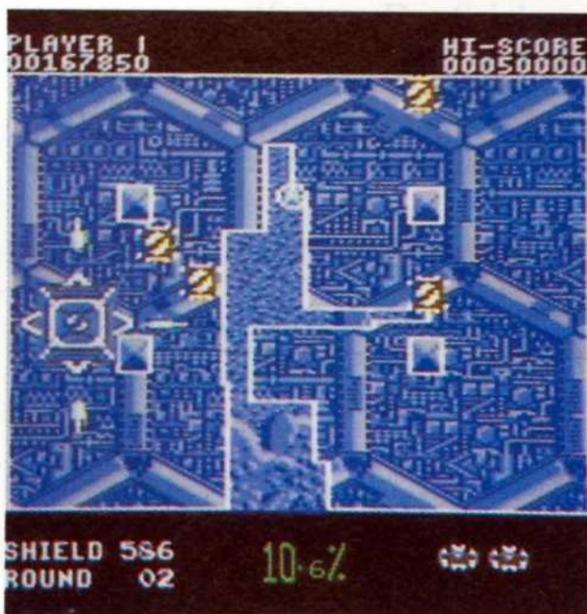
# VOLFIED

**System:** C-64, empf. VK-Preis: ca. 50 DM, **Hersteller:** Empire, England, **Muster von:** Die Cassette, 4950 Minden.

Fast so alt wie der Rechner ist auch das Spiel, das uns für den C-64 beschert wird: VOLFIED ist nämlich nicht mehr und nicht weniger als die hochgestylte Version des recht betagten Qix aus dem Jahre 1980. Und zwei Jahre später gab's den C-64!

Ja, ja, wie die Zeit vergeht! Selbst am Spielprinzip ist sie nicht spurlos vorbeigestrichen, denn Qix anno '92 bietet neben der ursprünglichen Aufgabe noch einige Neuheiten.

Neben dem Ziehen von Linien, mit denen Rechtecke gebastelt werden, die aufeinander aufbauen, bietet Volfied



**Neues Spiel mit Alt-Prinzip.**

kleine und große Gegner sowie eine Reihe von Bonushütchen. Werden diese eingeschlossen, gibt's diverse Extras (Time Stop, Schuß, etc.).

Es mangelt dieser Version dabei nicht an der Ausstattung; selbst an einen guten Sound wurde gedacht. Doch leider gibt's technische Mängel: Die Sprites machen sich manchmal unsichtbar, die Steuerung, ansonsten recht flott, hakt zuweilen aus unerklärlichen Gründen. Da wäre wirklich mehr drin gewesen!

msu

## ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik .....	4	
Sound .....	4	
Spielablauf .....	6	
Motivation .....	6	
Gesamtnote .....	5	

**»DÜRFTIG«**

# WRESTLEMANIA

**System:** C-64, empf. VK-Preis ca. 50 Mark, **Hersteller:** Ocean, England **Muster von:** Compy-Shop GmbH, 4600 Dortmund 1

Die Lieblings-Fernsehshow der Amerikaner, WRESTLEMANIA, als Computerspiel von OCEAN gibt's nun auch für den kleinen Commodore. Doch ich denke, alle Nachwuchs-Catcher werden von diesem Programm ein wenig enttäuscht sein.

Das liegt bestimmt nicht an der Grafik und am Sound, der eigentlich für die 'Brotkiste' nicht schlecht ist. Auch der

Spielablauf unterscheidet sich eigentlich wenig von der Amiga-Version. Vielmehr liegt es daran, daß das Teil einfach zu unfair ist.

Hat man die Energie des Gegners auf ein Minimum geprügelt, und er müßte



**That's Entertainment - von Ocean.**

eigentlich gleich auf die Matte zu drücken sein, steigert er dermaßen seine Kampftechniken, daß letztendlich wir mal wieder zu Boden gehen.

So geht das in jedem Kampf, und daß dadurch der Spielspaß gründlich den Bach runter geht, dürfte doch verständlich sein. Oder etwa nicht?

lar

## ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik .....	9	
Sound .....	8	
Spielablauf .....	8	
Motivation .....	3	
Gesamtnote .....	7	

**»BRAUCHBAR«**

# PITFIGHTER

**System:** Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 65 Mark, **Hersteller:** Tengen/Domark, England, **Muster von:** Tengen/Domark, England.

Eine Schlammschlacht beim Damen-Oben-ohne-Catchen ist nichts dagegen: Bei PIT-FIGHTER bleibt der gute Geschmack noch weit deutlicher auf der Strecke. Kein Wunder, betrachtet man die finster verummten Gesichter der acht Kämpfer, die sich um die vorderen Positionen der Kickboxing-Weltrangliste streiten. Mit ins Getümmel können sich dabei ein bis zwei Spieler stürzen,

die ihren Kämpfer aus drei digitalisierten Konterfeis aussuchen können.



**Das haut den stärksten Pit-Fighter um.**

Überhaupt ist so ziemlich alles in diesem Spiel digitalisiert, vom Vorspann bis hin zu jeder Schlag- und Trittbewegung der Kontrahenten. Doch genau an diesem Punkt ist bei der Umsetzung kräftig geschludert worden.

Die Grafiken sind farbarm, der Sound mäßig und die Animation der Digi-Bildchen unverständlich langsam. Was auf dem Amiga recht war, hätte auf dem ST doch billig sein müssen.

Doch so bleibt von dem fixen Mach-Platt-Spiel nur noch ein gemütlicher Senioren-Nachmittag.

msu

## ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik/Animation ...	4	
Sound .....	6	
Realitätsnähe .....	6	
Motivation .....	5	
Gesamtnote .....	5	

**»DÜRFTIG«**

# ELVIRA

**System:** C-64, **empf. VK-Preis** ca. 50 Mark, **Hersteller:** Flair Software, England, **Muster von:** Hersteller.

Den absoluten Tiefpunkt aller Konvertierungen des Games ELVIRA aus dem Hause FLAIR SOFTWARE stellt ohne Zweifel die C-64-Fassung dar.

Man hat versucht, diese Version mehr oder weniger der Amiga-Fassung anzugleichen, was natürlich voll in die Hose gegangen ist. Bis auf die Level, die anscheinend wirklich genauso wie bei den anderen Rechnern aufgebaut sind, ist ei-

gentlich nichts so wie bei den anderen Fassungen. Auf dem großen Commodore rieselt in dem Winter-Level sanft der Schnee über den Screen, beim kleinen



**... das wäre Ihre Elvira gewesen.**

Bruder wird dieser durch symetrisch angeordnete, von oben nach unten fallende Punkte dargestellt. Außerdem ist das Spiel fast so lahm wie die PC-Fassung mit 6 Mhz. Einziger Lichtblick ist der Sound, der meiner Meinung nach ganz gelungen ist. Trotzdem, der allein rettet das Game auch nicht vor einer schlechten Wertung.

lar

## ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik .....	7	
Sound .....	9	
Spielablauf .....	6	
Motivation .....	6	
Gesamtnote .....	6	

**»DÜRFTIG«**

# THE SIMPSONS

**System:** Amiga (1MB), **empf. VK-Preis** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Acc-laim/Ocean, England, **Muster von:** Compy-Shop GmbH, 4600 Dortmund 1.

Die Bart-Mania greift weiter um sich. THE SIMPSONS sind nun auch auf dem Amiga erhältlich und somit steht einer weiteren Verbreitung des Virus nichts mehr im Weg.

Fast zumindest, denn irgendwie weiß das Game nicht so recht zu gefallen. Das

liegt bestimmt nicht an der zeichentrickartigen Grafik und auch nicht an dem tollen Vorspann. Vielmehr ist es so, weil das Spiel einfach nichts Neues zu bieten hat. Man läuft und springt durch die Gegend, sammelt und tarnt dies und jenes.



**Sorgt mal nicht für Furore: Bart.**

Mehr hat das Game leider nicht zu bieten.

Schade drum, nach dem prima Vorspann, der wohl auch der Grund dafür ist, daß das Teil nicht unter einem Megabyte läuft, hätte man mehr erwarten können.

lar

## ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik .....	9	
Sound .....	7	
Spielablauf .....	7	
Motivation .....	6	
Gesamtnote .....	7	

**»BRAUCHBAR«**



# TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

**System:** Amiga, empf. VK-Preis ca. 80 Mark, **Hersteller:** Image Works, England, **Muster von:** Konami, 6000 Frankfurt 50.

Mit den Pizza-verschlingenden TEENAGE MUTANT HERO TURTLES darf man nun auch auf dem Amiga auf Ninjajagd gehen.

Die Auswahl hat man dabei zwischen einen der vier 'Grünen', mit dem man



Auf dem NES gut: Turtles.

dann allein (oder zu zweit simultan) in die Schlacht ziehen kann, um die geliebte April aus Shredders Klauen zu befreien.

Die ganze Geschichte entpuppt sich als wahrer Augenkiller. Das Scrolling ruckelt ekelhaft lahm vor sich hin, eine Koordination der Schläge ist kaum möglich. Über den Sound reden wir lieber erst gar nicht, bis auf recht üble Spielgeräusche ist nichts zu vernehmen. Da lob' ich mir doch die NES-Fassung, denn die war eigentlich ganz ordentlich.

lar

## ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik .....	5	
Sound .....	5	
Spielablauf .....	7	
Motivation .....	6	
Gesamtnote .....	6	

»DÜRFTIG«

## ROBOCOD

**System:** Atari ST, empf. VK-Preis ca. 80 Mark, **Hersteller:** Millenium, England, **Muster von:** Die Cassette, 4950 Minden.

James Pond, weder geschüttelt noch gerührt, springt nun auch auf dem Atari ST als ROBOCOD herum. Eingepackt in seinen Stahlmantel ist er am Nordpol unterwegs, dem böartigen Dr. Maybe den Garaus zu machen. Bekanntlich hat der ja als Pinguine getarnte Bomben in Santas Spielzeugfabrik geschleust, und

die gilt es zu entfernen. Das Spiel war auf dem Amiga sowohl technisch als auch spielerisch einfach gut. Auf dem Atari ST sieht's zumindest auf der tech-



Robocod wieder auf vollen Touren.

nischen Seite nicht ganz so gut aus. Das Scrolling ist schwer am Ruckeln, und irgendwie hat man über seinen 'beschuppten' Freund keine all zu gute Kontrolle. Ansonsten blieb alles beim alten, und das bedeutet Spielspaß hoch zehn.

lar

## ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik .....	9	
Sound .....	10	
Spielablauf .....	9	
Motivation .....	10	
Gesamtnote .....	10	

»PRIMA«

## VOLFIED

**System:** PC (CGA, EGA, VGA, AdLib, Roland), empf. VK-Preis: ca. 75 DM, **Hersteller:** Empire, England, **Muster von:** Die Cassette, 4950 Minden.

Die Verpackung stinkt nach Eigenlob: Nicht etwa in der Weise, daß nach dem Öffnen der umweltschädlichen Plastikhülle ein seltsamer Geruch entstieg wäre, nein, vielmehr prangt auf dem Karton ein Zitat der englischen Kollegen mit dem Attribut „brillant“. Ob's stimmt? Jedenfalls scheint es so, als ob EMPIRE auf dem PC weit mehr Arbeit für die Umsetzung des Spielhallengames investiert hat, als dies beim Amiga der Fall war. Denn während die Amiga-Fassung floppt, gibt's auf dem PC die 17

Original-Levels des Automaten in ansprechender Gestalt.

Die Handlung in Kürze: Ein kleines Raumschiff muß durch das Ziehen von Linien Rechtecke zeichnen, die farbige ausgefüllt werden. Sind mindestens 80% eingefärbt, ohne daß dabei die kleinen



Volfied PC – das kann man annehmen!

und großen Monster das Schiffchen berühren und zerstören, ist das Level gelöst. Klingt simpel und ist es auch – aber es macht einen Riesenspaß. Der gute Sound (akzeptabel auch über den Speaker!) und die motivierende Punktevergabe für jedes Prozent über den magischen 80 tun ihr übriges, um VOLFIED zu empfehlen.

Allerdings: Soll der Spielspaß vorhalten, ist ein Joystick unbedingt nötig.

msu

## ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik .....	8	
Sound .....	9	
Spielablauf .....	8	
Motivation .....	8	
Gesamtnote .....	8	

»BRAUCHBAR«

# BUNDESLIGA MANAGER PROFESSIONAL

**System:** PC (VGA, Festplatte wird benötigt), **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Software 2000, 2320 Plön, **Muster von:** Die Cassette, 4950 Minden.

Nachdem zunächst nur der Amiga mit dem BUNDESLIGA MANAGER PROFESSIONAL bedacht wurde, kann nun auch ein jeder PC-Besitzer mit dem SOFTWARE 2000-Werk auf Torejagd gehen. Dabei müssen gegenüber der Ur-Fassung kei-

nerlei Abstriche gemacht werden. So können noch immer vier Spieler gegeneinander antreten und sich in den Ligen gegeneinander messen. Dabei stehen jedem der Spieler nach wie vor dieselben Optionen zur Verfügung.

Ebenfalls lobenswert ist die Übernahme der toll animierten Torszenen. Wenig-



**Das ist Fußball von einer schönen Seite.**

ger toll die Tatsache, daß die eigene Mannschaft mit nur fünf Spielern gegen ein Team, das dreimal so stark ist und mit elf Mannen antritt, oft gewinnt oder nur knapp verliert.

Ansonsten ist jeder Fußballfan mit BMP bestens bedient, sollte sich vor einem Kauf aber auch STARBYTE SUPER SOCCER anschauen, welches ebenfalls hervorragend ist und mir sogar einen Tick besser gefällt.

hja

## ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik .....	7	
Realitätsnähe .....	10	
Spielablauf .....	11	
Motivation .....	11	
Gesamtnote .....	10	

»PRIMA«

# ELVIRA

**System:** PC (640KB, EGA, VGA, Ad-Lib, Soundblaster), **empf. VK-Preis** ca. 90 Mark, **Hersteller:** Flair Software, England, **Muster von:** Hersteller.

Es gibt kein Entkommen vor der schwarzen Frau, denn FLAIR SOFTWARE hat sich entschlossen, ELVIRA auch für die IBMs umzusetzen.

An der Story hat sich dabei natürlich nichts verändert, und am Rest eigentlich auch nicht.

Die Grafik sieht ähnlich aus wie auf dem Amiga, allerdings muß man sich hierbei vor Augen halten, daß VGA-



**Wir wissen zwar nicht, was dieses freundliche Monster empfiehlt, aber Elvira ist es sicher nicht!**

Grafik normalerweise mehr bieten kann als der auf dem Commodore benutzte

Mode. Außerdem ist der Spielablauf bei Rechnern unter 25 MHz so schnarchig langsam, daß es schon nicht mehr schön ist.

Vom Sound wollen wir erst gar nicht reden. Da hat man auf so manchem Rechner schon weit Besseres in die Ohren bekommen.

Insgesamt gesehen eine eher mäßige Konvertierung.

lar

## ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik .....	9	
Sound .....	7	
Spielablauf .....	7	
Motivation .....	6	
Gesamtnote .....	7	

»BRAUCHBAR«

# VOLFIED

**System:** Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 75 DM, **Hersteller:** Empire, England, **Muster von:** Die Cassette, 4950 Minden.

Unglaublich einfach, ganz schön alt, aber immer noch mit dem Reiz des Neuen: VOLFIELD alias Qix, quasi der Enkel eines der ältesten Computerspiele der Welt, in einem Atemzug zu nennen mit Pong und Space Invaders. Für die Neunziger Jahre aufgemotzt von TAITO und trotzdem als TV-Automat kein großer Knüller, hat sich EMPIRE der Umsetzung angenommen.

Geblichen sind die 17 Levels, geblieben ist die heroische Aufgabe, mit einem kleinen Zeiger auf der Spielfläche Linien zu ziehen, um geschlossene Rechtecke zu erzeugen. Ist ein neues

Rechteck gezogen worden, wird es so dann an die anderen angefügt, so daß nur noch die Randlinien zu sehen sind. Ist mindestens 80% der Spielfläche neu gefüllt, geht's ins nächste Level. Vorausgesetzt natürlich, man wurde von den kleinen, herumwuselnden Monstern



**Qix läßt schön grüßen ...**

oder deren großem Mutterschiff nicht vernichtet. Keine große Anforderung an die Programmierkunst, oder? Denkste! Wenn der kleine Zeiger auf dem Amiga loslegt, um seine Spuren zu ziehen, geht der Rechner furchterregend in die Knie.

Ob's vielleicht am gleichzeitig einsetzenden Sägewerk-Sound liegt? Und warum stehen die Bonushütchen jetzt ganz woanders? Fragen über Fragen, die das Spiel so gar nicht empfehlenswert machen ...

msu

## ASM-WERTUNG von 0 bis 12

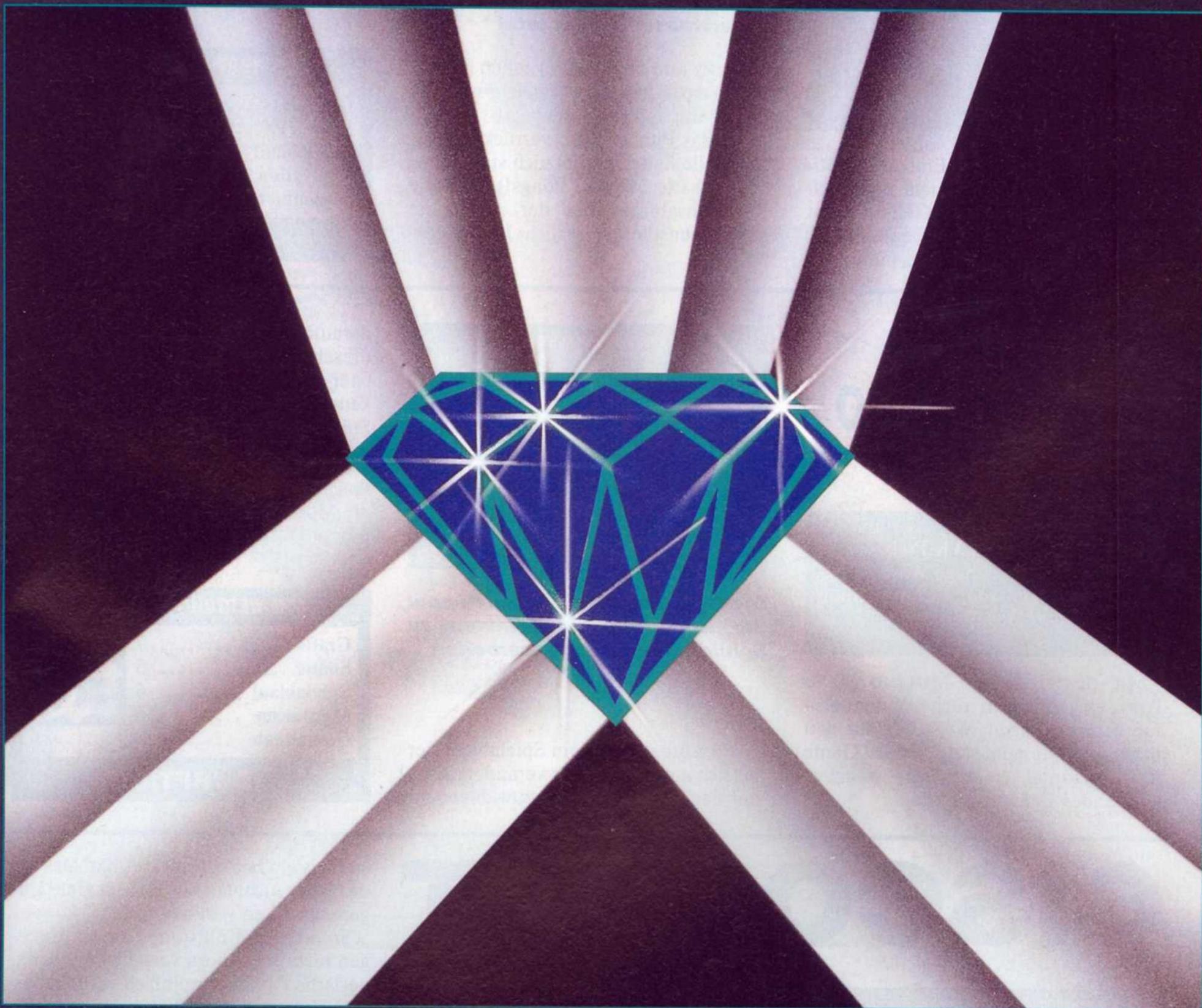
Grafik .....	8	
Sound .....	6	
Spielablauf .....	4	
Motivation .....	5	
Gesamtnote .....	5	

»DÜRFTIG«



# MATRIX

FÜR STRATEGEN UND SCHNELLDENKER



Im Jahre 2064 gibt es seit neuestem ein Strategiespiel der ganz besonderen Art. Erst im Jahre 2063 erfunden, ist Matrix ein Spiel, das mittlerweile durch Wettkämpfe und internationale Turniere seine Meister sucht. Ob in Clubs, Cafés oder in der Arena gespielt - Matrix zieht jeden in seinen Bann.



Screenshots Amiga Version



Ein Programm der  
SOFTSHOP GmbH



Sonnenwall 83 · 4100 Duisburg 1  
TEL 0203 / 22409 · FAX 0203 / 29756

SYNERGY  
SOFTWARE

AMIGA VERSION  
PC - Version in Vorbereitung

# JAMES POND

**System:** Archimedes, empf. VK-Preis ca. 80 DM, **Hersteller:** Millennium, London, England, **Muster von:** Uffenkamp-Computer-Systeme, 4904 Enger.

Über ein Jahr nach der Erstveröffentlichung für den Amiga taucht nun auch auf dem Archimedes der Geheimagent JAMES POND nach Extras, Schlüsseln, Dynamitstangen und vielem mehr.



## Unterwasser-Action total

Grafik und Sound (FX) gehen in Ordnung, das Scrolling ist weich, und die Steuerung ist auch okay. Ab und zu spielt das Punktekonto verrückt (an einer Stelle hatte ich plötzlich statt zuvor 50.000 satte 500.000 Pöngs!), und die Kollisionsabfrage bei der Aufnahme von Gegenständen ist nicht immer korrekt.

Weitaus bemerkenswerter ist die Tatsache, daß ich aus nicht erfindlichen Gründen Level 2 nur einmal spielen mußte, nicht schaffte, neu startete und fortan immer vom ersten direkt in den dritten Level kam. Bei nur zwölf Missionen insgesamt etwas traurig.

Deshalb kann ich hier keinen Hitstern vergeben, ein „Prima“-Spiel ist es dennoch, denn der Spielspaß ist nach wie hoch anzusetzen. Kurzum: Kauft Euch das Teil, es lohnt sich.

kate

### ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik .....	9	
Sound/FX .....	9	
Spielablauf .....	8	
Motivation .....	10	
Gesamtnote .....	9	

»PRIMA«

# TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

**System:** C64, empf. VK-Preis ca. 50 Mark, **Hersteller:** Image Works, England, **Muster von:** Compy-Shop GmbH, 4600 Dortmund 1.

Mit den TEENAGE MUTANT HERO TURTLES geht's nun auch auf dem C64 auf Verbrecherjagd. Wie auch auf den anderen Systemen stellt dieses Game ein horizontal (mehr oder weniger) scrollendes Beat-'em-up dar.



## Die Robbies sind nicht von Papp. Sie wollen unseren Helden zu Schildkrötensuppe verarbeiten

Von Aufbau und vom Spielablauf her hat sich natürlich nichts verändert. Eine von vier Turtles gilt es auszuwählen, um

daraufhin haufenweise Ninjas zu verdreschen. Die Grafik ist dabei typisch 64er-mäßig. Ruckeliges Scrolling und kaum erkennbare Sprites 'versüßen' das Spielgeschehen.

Außerdem ist das Game ganz schön langsam geworden. Der Spielspaß und die Motivation leiden darunter, und somit sinkt die Bewertung.

lar

### ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik .....	7	
Sound .....	5	
Spielablauf .....	6	
Motivation .....	6	
Gesamtnote .....	6	

»DÜRFTIG«

# CISCO HEAT

**System:** IBM u. Kompatible, empf. VK-Preis ca. 80 DM, **Hersteller:** Image Works, **Muster von:** Die Kasette, 4950 Minden.

Die PC-Version des „neuartigen“ Polizeiwagen-Verfolgungs-Spielchens weiß die Amiga-Fassung in Qualität und Handhabung sogar noch zu unterbieten. Grafisch nicht unbedingt schlecht und (je nach Rechnerleistung) sogar ruckelfrei, ist der Sound eine einzige Katastrophe. Selbst über AdLib nervt die sich dauernd wiederholende Melodie und das blöde Sirenengeheul.



## Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Der Spieler hat nun ein paar Sekunden mehr zur Verfügung, wobei sich die Steuerung des Wagens über Cursorta-

sten als am besten bewährt hat. Das ändert aber nichts daran, daß zu viele Ungenauigkeiten vorkommen.

So werden Kollisionen beim Abbiegen nicht registriert, verschwinden gegnerische Fahrzeuge einfach vom Screen und ähnliches. Und hat man dann das Ziel nicht erreicht, so wird einem die Route angezeigt, die man bisher gefahren ist - beim Amiga zumindest. Auf dem PC wird immer die komplette Strecke markiert. Wirklich peinlich ...

kate

### ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik .....	6	
Sound .....	nervt (1)	
Spielablauf .....	4	
Motivation .....	4	
Gesamtnote .....	4	

»PEINLICH«



**1 WAR WUNDERBAR, 2 WAR ERSTKLASSIG UND 3 IST DIE ENDGÜLTIGE HERAUSFORDERUNG!**

# FOOTBALL MANAGER 3

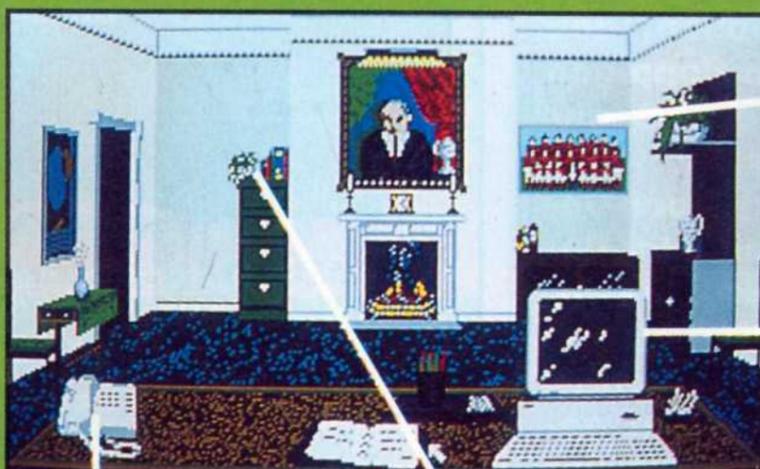
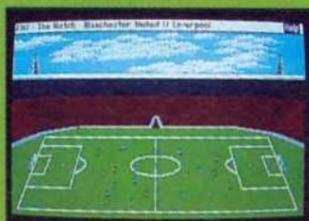


Eine geniale Serie von Fußballsimulationen mit der Möglichkeit alle Aspekte selber unter Kontrolle zu haben. Der Erfolg oder Mißerfolg hängt ganz von ihren Fertigkeiten, organisatorischen Fähigkeiten auf dem Markt, dem Trainingsfeld und auf Turnieren ab.

Viele neue Merkmale wie ...

- Geschäftskontakte
- Karriere
- Trainingspläne
- Clubfinanzierungen

ergänzen sich und machen aus **FOOTBALL MANAGER 3** eine absolut komplette Fußballsimulation.



Stellen Sie jeden einzelnen Trainingsplan der Spieler selber auf, um sie alle fit und in guter Form zu halten.

Ihnen steht eine Computeranalyse und Auswertung der einzelnen Spiele zur Verfügung.

Benutzen Sie das Telefon, um Ihre Millionengeschäfte auf dem europäischen Markt zu erledigen

Sie haben genaue Einsicht in die Personalakten Ihrer Spieler, um über die Vertragslängen, besonderen Eigenschaften und Fähigkeiten jedes einzelnen Sportlers informiert zu sein und die richtigen Entscheidungen zu treffen.

**THE FOOTBALL MANAGER - SERIE - WELTWEIT MEHR ALS 1.000.000 EXEMPLARE VERKAUFT.**

**Addictive**  
LIVE THAT DREAM

Erhältlich für: PC, Amiga, Atari ST, C 64 / 128 Kasette und Diskette

Vertrieb: **RUSHWARE** GmbH  
Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2  
Tel. 02131/607-0, Fax 02131/607111

©1991 Prism Leisure Corporation plc.  
Alle Rechte vorbehalten

# Konsole

## Ein ROM für alle Fälle

Vermeintlich anders hat sich SEGA ENTERPRISES JAPAN die Mega-Drive-CD-ROM-Premiere vorgestellt. Fand das Gerät zwar erwartungsgemäß weltweit auf Anhieb reißenden Absatz, mußten doch nach nur wenigen Tagen etliche Geräte vom Markt zurückgenommen werden. Der Grund lag in einem technischen Defekt, der das CD-ROM mehr oder weniger unbrauchbar machte.

### Installation des CD-ROMs

Das CD-ROM wird unter dem Mega Drive angebracht und greift dabei in die auf der rechten Konsolen-Seite liegende Schnittstelle. Die Stromversorgung erfolgt extern und nicht etwa über die Konsole. Ist alles angeschlossen und auf Spannung, so kann es losgehen:

Nach dem Einschalten des Mega Drives ohne Modul springt der neue 'Untermieter' an (CD muß nicht eingelegt sein) und meldet sich zu Wort, indem das recht schlichte 'MEGA CD'-Logo erscheint. In Kürze macht sich dieser Schriftzug, welcher sich auf schwarzem Hintergrund befindet, selbständig. Er dreht sich, zoomt, zieht, quetscht, rotiert und fliegt währenddessen über den gesamten Screen. Zusätzlich ertönt eine



Ohne dieses Menü geht mit der CD gar nichts.

### Die Funktionen

Neben der selbstverständlichen Möglichkeit Spiel-CDs abzuspielen, können zusätzlich ganz normale Musik-CDs an-

## Über Sinn & Unsinn ...

... wird vielerorts heftig diskutiert. Nun, was dem einen Sinn macht, macht's dem anderen noch lange nicht, und was einem Hersteller als sinnvoll und nützlich erscheint, erweist sich oftmals als Flop. Ein Flop ist meist sinnlos oder Unsinn, das Gegenteil eher sinnvoll und nützlich. Was aber ist das Gegenteil, und was ist mit der 'Goldenen Mitte'? Gehört diese eher zu den sinnvollen, den nützlichen oder den floppigen Dingen, oder gibt es sie gar nicht? Ansichtssache? Vielleicht! Wer sich jetzt jedoch Gedanken über den Sinn oder Unsinn dieses Vorworts macht, der sollte sich lieber einmal fragen, ob er sich Gedanken macht und ob das Sinn hat, genauso, wie manch Hersteller sich Gedanken machen sollte, bevor er etwas Neues produziert. Gedanken über was? Wie, wohl nicht aufgepaßt, he? **Nochmal lesen!**  
**Gute Nacht.**

A-MAN



Ein schickes Teil in schwarzem Gewand: Das Mega-CD-ROM sieht nicht nur gut aus, sondern bietet auch modernste Technik. Einziges Manko: Das Öffnen des CD-Schachts kann nur über das Betriebssystem erfolgen.

nette Musik, die mit der Zeit jedoch langweilig wirkt.

Bedenkt man aber, daß für dieses Intro nicht viel Speicherplatz 'verbraten' werden konnte, ist's doch wirklich imposant, was die Äuglein und Ohrchen zu sehen bzw. zu hören bekommen.

gehört werden. Dabei spielt es keine Rolle, ob es sich um 12 oder acht Zentimeter große Scheiben handelt, denn auch für die kleinen ist eine Mulde vorhanden. So übernimmt das CD-ROM die Funktionen eines ganz normalen CD-Spielers.

# Konsole

Nun ja, einen ganz 'normalen' CD-Player stellt das gute Stück nun doch nicht dar. Eine ganz entscheidende Funktion besitzt dieses Teil nämlich mehr: die Möglichkeit, CDGs (Compact Disc + Graphics) abzuspielen. So kann nicht nur der Musik gelauscht werden, sondern man gerät zusätzlich in den Genuß, Bilder anschauen zu können. Meist mit simultanem Text zum

nyo und natürlich von Sega selbst. Das Hauptaugenmerk fällt dabei auf den mit 12,5 MHz getakteten 68 000er Toshiba-PLC-Prozessor, der dem 8MHz 68 000er des Mega Drives kräftig zur Seite steht. Ebenfalls von Wichtigkeit sind die beiden Z-80-Prozessoren (ebenfalls von Toshiba). Ein Z-80 befindet sich übrigens auch in der

## Technische Daten

**Hauptprozessor:** 68.000er von Toshiba

mit 12,5 MHz getaktet.

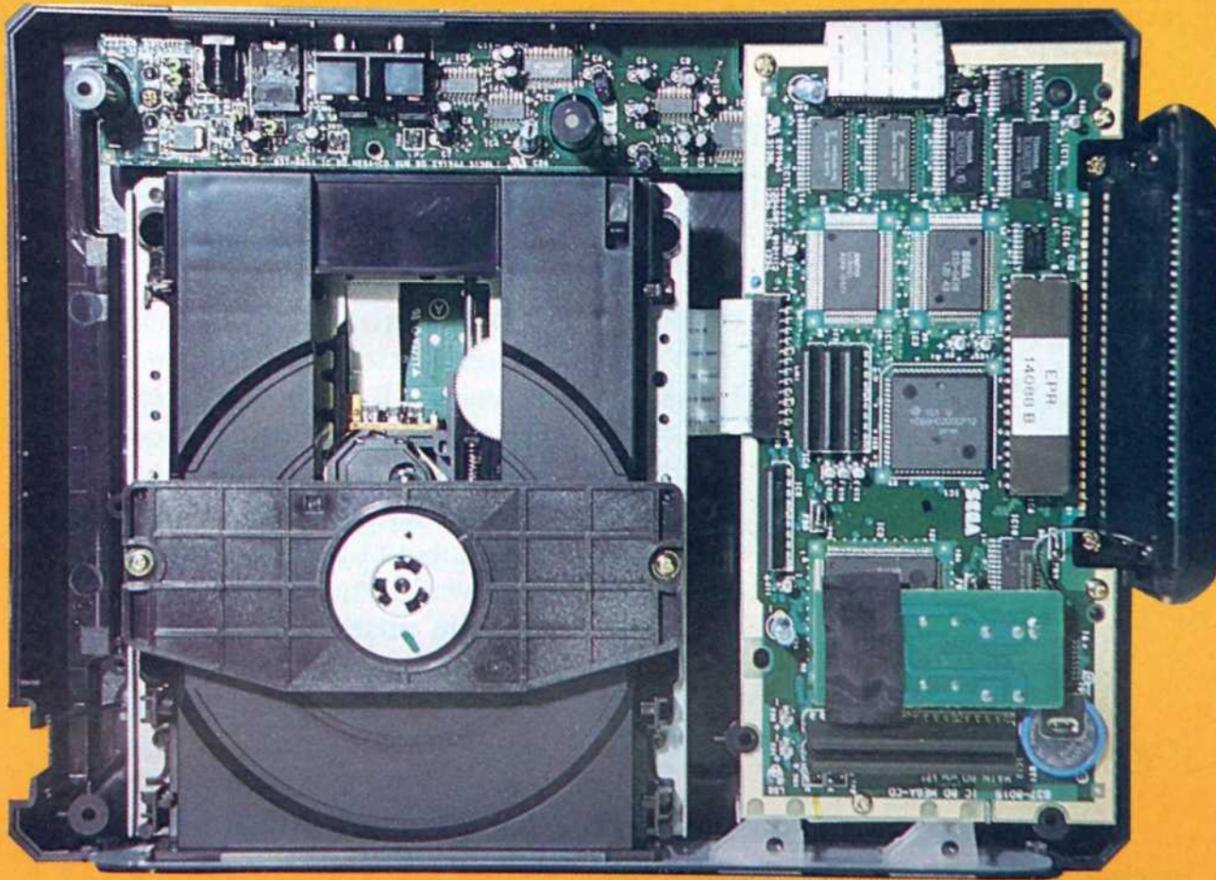
**Coprozessor:** ein Z-80

**Speicher:** 1 MB, wovon 736 KByte für das Zwischenspeichern von Programmen frei zur Verfügung stehen. Der Rest wird vom Betriebssystem benötigt.

**Zusatzchips:** ein 3D-Chip, der Drehen, Zoomen, Ziehen und Quetschen zum „Kinderspiel“ macht; ein PCM/SM-Soundchip.

**CD-Player:** Der CD-Player kann neben den Spiel-CDs normale Musik-CDs (8 und 12 cm Durchmesser) und CDGs (Compact Disc + Graphics) abspielen.

**Ausgänge:** zwei Cinch-Buchsen für Stereoton beispielsweise über die Anlage; Verbindungsbuchse (3,5 Klinke) zum Mega-Drive-Kopfhörerausgang, wodurch der MD-Sound ebenfalls über die Anlage gehört werden kann.



Das Innenleben des CD-ROMs bietet leiderviel Plastik anstatt Metall. Auf der rechten Seite befinden sich der 68.000er, 3D-Chip, 1 MB RAM, Batterie etc.

Mitsingen und Übersetzungen in mehreren Sprachen. Somit wird Segas Wunderkiste wahrlich zu einem 'ROM für alle Fälle'. Kleines Manko hierbei: Die Auflösung ist nicht so hoch wie bei speziellen CDG-Playern.

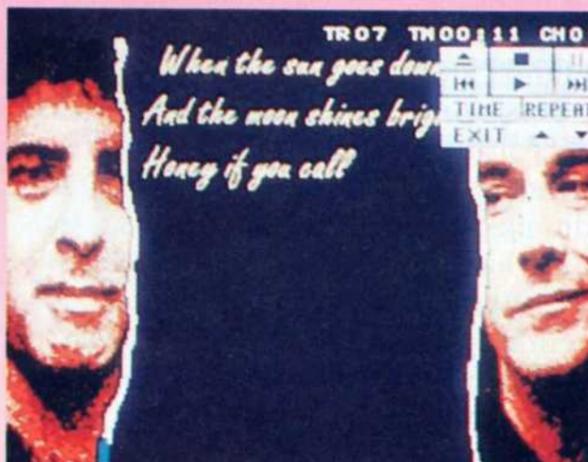
Wer jetzt jedoch enthusiastisch Freuden sprünge vollbringt, den muß ich leider enttäuschen, da das MEGA-CD-ROM voraussichtlich erst im Spätsommer dieses Jahres offiziell in Deutschland erscheinen wird. Zudem haben die Japaner momentan arge Lieferprobleme - zum Leid der Händler und des Endkunden, müssen diese doch schon mit Fortuna im Bunde stehen, um in den Genuß des kleinen, schwarzen 'Wunderkastens' zu kommen. Und wer schon das Glück hat, eines erwerben zu können, muß tief in die Tasche greifen. Rund stolze 1000 DM müssen dieser Tage noch berappt werden.

## Die Technik

Wenden wir uns dem wohl wichtigsten Thema zu: der Technik des CD-ROMs. Im Innern des schwarzen Gehäuses verbergen sich vornehmlich SMD- und PLC-Chips von Toshiba, Sa-



»Die Technik ist da – jetzt kommt es nur noch auf die Programmierer an.«



Konsole. Des weiteren verfügt das Gerät über 1MB Speicher, wovon einige KByte für ein eingebautes Demo verwandt werden, auf das ich später zu sprechen komme.

Die richtige Würze und wohl auch das Verkaufsargument Nr.1 bringt der 3D-Chip mit sich, welcher Drehen, Zoomen, Ziehen und Quetschen fast zu einem Kinderspiel macht. Diesbezüglich dürfte das Mega Drive Nintendos Super Famicom zur Zeit also in nichts nachstehen.

Daß Sound direkt von der CD gespielt werden kann, ist eine Selbstverständlichkeit. Wesentlich interessanter erweist sich jedoch die Tatsache, daß das Gerät über einen PCM/SM Soundchip verfügt. Keine Frage, daß auch das ganz normale Mega-Drive-Soundsystem genutzt werden kann.

Last but not least ermöglicht eine akkugepufferte Batterie das Speichern von Spielständen - vorausgesetzt, das Programm unterstützt diese Funktion.



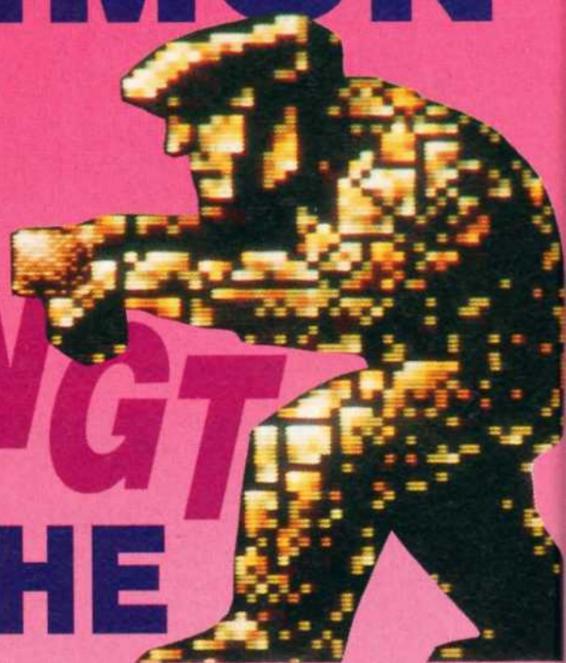
**CD-ROM-FORTSETZUNG  
AUF SEITE 121**

# Konsole

# SIR SIMON

# SCHWINGT

# DIE PEITSCH



**Programm:** Castlevania 4, **System:** Super Famicom, **Preis:** ca. 130 Mark, **Hersteller:** Konami, **Muster von:** Con- titronic, 8000 München 40.

**Woran sich bisher nur NES- und Schwarzweißchen-Besitzer erfreuen konnten, hat nun endlich auch seinen Weg zum Super Famicom gefunden – wurde auch Zeit. Simon, übernehmen Sie!**

Der arme Sir Simon muß sich schon plagen. Zum (angeblich) vierten Male bereits muß er wegen KONAMI gegen Graf Dracula, den Fürsten der Dunkelheit, antreten und ihn mit seiner Peitsche und diversen Extrawaffen zurück in seine Gruft schicken, wo der kalte Bläßling auch hingehört. So – ganz grob – die Story von CASTLEVANIA 4, welches sich über elf Level erstreckt, die teilweise wiederum unterteilt sind.

Doch dieser Weg ist voller Leiden und Mühen, wie könnte es anders sein, denn keins von Draculas Monstern kann Simon leiden.

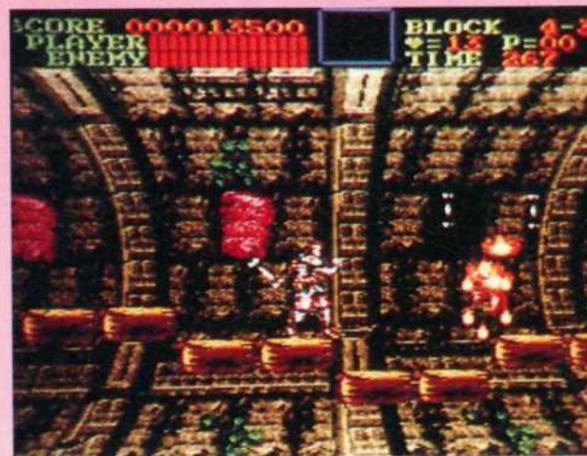
Unser Held beginnt seine Reise weit vom Schloß des Rotauges entfernt und muß sich durch Wälder, Höhlen, und alles, was eben noch so dazugehört, schlagen. Hat er das Schloß erreicht, fängt die ganze Geschichte an, richtig knifflig zu werden – das Ziel ist dann übrigens längst nicht in Sichtweite.

Aber der Reihe nach. Simon beginnt seine Reise lediglich mit einer Lederpeitsche bewaffnet, die er seinen Gegnern auf den Pelz schmettern kann. Diese verwandelt sich aber durch Aufsam-



Das ist wie auf dem NES, ...

**»SF-User, das solltet Ihr nicht verpassen!«**



... aber das hier nicht!

meln von Extras sehr flott in einen Morgenstern mit einer Kette von beachtlicher Länge.

Diese Peitsche ist aber noch zu mehr nutze, so kann Simon sie dazu benutzen, sich à la Indy über unbegehbare Abgründe zu schwingen.

Zusätzlich hierzu finden sich von Zeit zu Zeit Extrawaffen wie ein Dolch, eine Streitaxt, eine Flasche Weihwasser etc., die man benutzen kann, vorausgesetzt, man hat vorher die überall aus Kerzenleuchtern herauszupeitschenden Herzen aufgesammelt, denn einmal Extrawaffe benutzen kostet ein Herz (und nicht etwa eine Mark) – keine Herzen, keine Extrawaffen, klar?

Diese Extrawaffen lassen sich (durch weitere Extras) boosten, was bedeutet, daß sich z.B. zwei, bzw. drei Bumerangs gleichzeitig auf dem Screen befinden können. Das ist schön, aber nur bei guten Spielern der Fall. Verliert man nämlich mal ein Leben, verliert man auch alle Bewaffnung. Zum Glück läßt sich die Energie unseres Kriegers durch unterwegs auftauchende Leckerbissen auffrischen, was einen verfrühten Lebensverlust vermeiden hilft.

So schlägt man sich denn mit Skeletten, Fischmenschen, Schlingpflanzen, untoten Rittern, Fledermäusen, diversen Endgegnern und den Tücken von Aufzug-, Dreh-, Wasser-, Zahnrad- und anderen schönen Levels herum. Daß hierbei trotz eines Paßwortsystems der Spielspaß erhalten bleibt, dafür sorgt der Schwierigkeitsgrad der letzten Levels, die wohl nur Experten schnell hinter sich bringen werden.

Die Grafik ist detailliert und liebevoll gezeichnet, die Musik einfallsreich und passend komponiert und arrangiert – besonders das Orgelstück in Level sechs, sowie die 'Remixes' in Level zehn und elf können sich hören lassen.

Auch die technische Seite des Programms läßt nicht allzu viele Wünsche offen, um es mal höflich zu sagen. Die Maschine geht freilich immer wieder mal in die Knie, aber der Spielfluß leidet nur relativ selten wirklich stark hierunter.

Ich habe keine Skrupel, Castlevania 4 den Hitstern zu verpassen. SF-User, das solltet Ihr nicht verpassen!

Uli



Alles dreht sich, alles bewegt sich.

## ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	10
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	10



**»PRIMA«**



# Hart, aber herzlich

# Konsole

**Titel:** ROLLING THUNDER 2, **System:** Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Namcot, Japan, **Muster von:** Top 4, 7000 Stuttgart.

Diese zwei sind wirklich nicht zu schlagen: Der smarte James-Bond-Verschnitt des Action-Klassikers *Rolling Thunder* ist durch eine Kollegin verstärkt worden. Und was für eine!

Gemeinsam stellen sie sich der großen Weltverschwörung einer Verbrecherbande, die das Kommunikationnetz der Welt zerstört hat und darauf sinnt, das allgemeine Chaos für eine Machtübernahme zu nutzen.

Das Spielschema folgt dabei exakt dem Vorgänger, denn wieder muß sich der Held (oder die Heldin) auf Balkone schwingen, hinter Vorsprüngen ducken und im richtigen Moment auf



Die Weltenretter sind unterwegs.

seine Feinde ballern. Die Munition ist jedoch begrenzt und muß immer wieder durch das Öffnen von Türen aufgefüllt werden. Mit etwas Glück verbirgt sich hinter den Türen auch mal eine Auffri-

schung der Energieleiste oder eine von drei möglichen Extrawaffen.

Hersteller NAMCOT hat dabei mit zehn Levels für reichlich Ansporn gesorgt und jedes Level sorgsam ausgetüfelt. Ein variables Scrolling sorgt für den komplexen Levelaufbau, die Grafik für das einheitliche Styling. ROLLING THUNDER 2 ist nämlich trotz des hohen Schwierigkeitsgrades äußerst spielbar – die Paßwörter machen's möglich.

Als Actionspiel ist Rolling Thunder 2 damit ein echtes Juwel, als Ballerspiel ist es sogar ungewöhnlich intelligent. Einen würdigeren Nachfolger hätte man sich kaum denken können!

msu

## ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik .....	9	
Sound .....	8	
Spielablauf .....	9	
Motivation .....	10	
Gesamtnote .....	9	

»PRIMA«

**Titel:** GOLDEN AXE II, **System:** Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Sega, **Muster von:** Top 4, 7000 Stuttgart 1; Flashpoint, 2360 Bad Segeberg.

Mit Axt und Schwert bewaffnet begeben sich drei alte Bekannte erneut in ein Abenteuer, um die 'Goldene Axt' – das Symbol des Friedens – vom bösen 'Dark Guld' zu erhaschen und diesem den Garaus zu machen. Die drei sind – wie sich ein mancher bereits denken kann – der kleine, dem Weihnachtsmann ähnlich sehende Gilius-Thunderhead, Ax Battler, der junge, dynamische Frauenheld und – nicht zu vergessen – die wunderbare Amazone Tyris-Flare.

Ein oder zwei Spieler (simultan) nehmen bei GOLDEN AXE II Kontrolle über jeweils einen Helden/einer Heldin. Bereits bei der Auswahl der Charaktere fällt unangenehm auf, daß die grafische Gestaltung nicht mit der des ersten Teils mithalten kann. Was Böses ahnen läßt, findet seine Bestätigung: Auch im Spiel kommt der zweite Teil nicht ans Original heran. Die Backgrounds können die der 'alten' nicht übertreffen, im Gegenteil, boten diese doch mehr an Originalität.

Noch schlechter kommt der Sound davon. War der der Ur-Version noch atmo-

# TRIO MIT ZWEI SCHWERTERN



Mit 'nem Bunsenbrenner bewaffnet läßt's sich leben.



Die finale Begegnung mit „Dark Guld“.

sphärisch dicht und spritzig, so handelt es sich nun nur noch um langweilige, nichts dolles bietende Kompositionen, die einfach vor sich herplätschern. Ebenfalls negativ fallen die Sprites auf, welche teilweise liebloser gezeichnet, dafür jedoch – um auch etwas positives zu nennen – eine Idee besser animiert sind.

Insgesamt macht Golden Axe II deutlich weniger Spaß als der erste Teil, obwohl es sich im Grunde um dasselbe Spiel handelt. Neuerungen wie irgendwelche Extras oder ähnliches wurden nämlich nicht eingebunden.

Wer den ersten Teil noch nicht besitzt, sich aber den zweiten zulegen möchte, der sollte doch lieber auf das Original zurückgreifen. Das bietet spielerisch nämlich dasselbe, aber mit weitaus besserem Sound und ideenreicherer Grafik.

hja

## ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik .....	9	
Sound .....	8	
Spielablauf .....	8	
Motivation .....	8	
Gesamtnote .....	8	

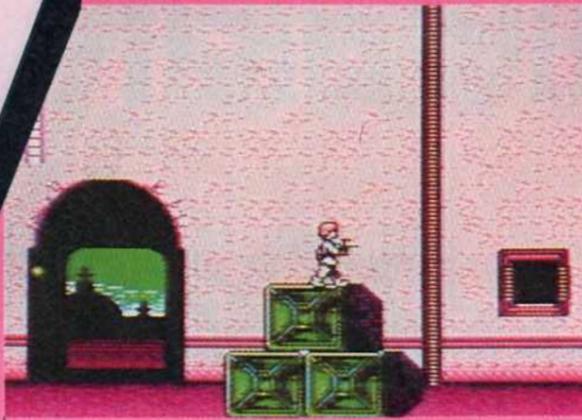
»BRAUCHBAR«

# Konsole

**Titel:** STAR WARS, **System:** NES, **empf. VK-Preis** ca. 130 Mark, **Hersteller:** Lucasfilm Games, **USA Muster:** von Hersteller

Knapp zehn Jahre nach dem Kinostart des (damals) wohl tricktechnisch am aufwendigsten gemachten Kinoknüllers *Krieg der Sterne*, werden nun alle STAR WARS-Fans vom Meister George Lucas persönlich mit einer Umsetzung des Films auf das NES beglückt.

Die Handlung der ganzen Sache ist nahezu identisch mit der Filmvorlage. Man startet als Luke Skywalker auf dem Sandplaneten Tatooine, wo die anderen Reisebegleiter (R2D2, Han Solo) und Gegenstände (Lichtschwert, Laserpistole, Schutzschild für den Millennium Falcon) zu finden sind. Hat man alles zusammen, geht's zum Weltraumbahnhof und ab ins All. Kaum aus dem Hyperraum raus, finden wir uns in einem Asteroidenfeld wieder. Zum Glück haben wir das Schutzschild, das uns vor dem Größten bewahrt (Wie denn, etwa nicht? Na dann viel Glück!). Ist das



Luke in Action

## EINMAL TODESSTERN & ZURÜCK



Auf dem Weg ins Abenteuer

überstanden, führt unser Weg zum Todesstern, wo wir Prinzessin Leia befreien sollen.

Kaum ist die Hoheit in unseren Fingern, landet man im Müllvernichter, der unsere Helden dummerweise zu Brei verarbeiten will. Aber mit Glück und etwas Jedi-Energie schafft man auch diese Hürde, hetzt zurück zum Millennium Falcon und verläßt den sehr unfreundlichen Planeten. Das ist unserem Freund Darth Vader aber gar nicht recht und somit haben wir ein halbes Dutzend Tie-Fighter am Hals. Ist man ihnen entkommen und hat den Rebellenstützpunkt erreicht, fehlt nur noch die Zerstörung des Todessterns um das Spiel zu beenden.

Die Grafik und der Sound sind hierbei natürlich nicht ganz so üppig, halt NES-mäßig. Aber ich würde sagen, von der Atmosphäre und vom Spielablauf ist diese Fassung die beste, die bisher rauskam. Wie sollte es auch anders sein, wenn das Kind von Lucasfilm selbst geschaukelt wurde? Da bleibt nur noch zu sagen, möge die Macht mit Dir sein. ■

lar

### ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik .....	8	
Sound .....	7	
Spielablauf .....	9	
Motivation .....	9	
Gesamtnote .....	9	

»PRIMA«

**Titel:** RUNARK, **System:** Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Taito, Japan, **Muster von:** Top 4.

Ethisch gesehen hat RUNARK eine gute und eine schlechte Seite. Zuerst die gute: Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Tierschützers - kämpft gegen Wilderer und sinnlosen Tiermord. Und jetzt die schlechte: Für seine ja eigentlich lobenswerten Aktivitäten muß er seine Gegner erschießen, erschlagen oder in die Luft sprengen.

TAITO hat dieses Game von Automat auf das Mega Drive umgesetzt. Auf Automat konnte Runark nur wenig begeistern, doch auf dem MD ist es gar nicht mal so schlecht. Wenn das Gameplay beginnt, kann sich der Spieler zuerst einmal einen von vier Typen aussuchen. Diese unterscheiden sich in Stärke, Lebensenergie und Sprungkraft. Nach dieser Wahl folgt ein kurzes Intro, um den Spieler in die eigentliche Geschichte hineinzubringen. Und dann geht's auch schon breithart zur Sache!

Die Spielfigur wird nicht nur von einzelnen Gegnern attackiert, sondern meistens gleich von mehreren. Sie gehen auf unseren 'Rambo' mit Fäusten,

## BRUTALO-DAKTARI



Was würde Grzimeck sagen?

Messern, Granaten oder Peitschen los. Schafft er es, sie zuerst zu erledigen, so verlieren sie ihre Waffen und man kann diese aufsammeln (es kann immer nur eine gehalten werden). Ein bisschen unübersichtlich wird es jedoch immer dann, wenn die Tiermörder im Dutzend auftreten.

Ist eine Stage geschafft, so werden ohne Zutun des Spielers Tiere aus Kästen, Käfigen oder Zügen befreit. Gelegentlich helfen die Tiere unserem Helden, sich seiner (ihrer) Feinde zu entledigen.

Grafisch kann man dieses Game als 'durchschnittlich' einstufen. Die Musik ist nicht besonders toll, doch Runark ist immer für eine Überraschung gut. Durch die drei einstellbaren Schwierigkeitsgrade geht auch der Spielspaß nicht allzu schnell verloren - alles in allem: BRAUCHBAR. ■

Sandra Alter

### ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik .....	7	
Sound .....	5	
Spielablauf .....	7	
Motivation .....	7	
Gesamtnote .....	7	

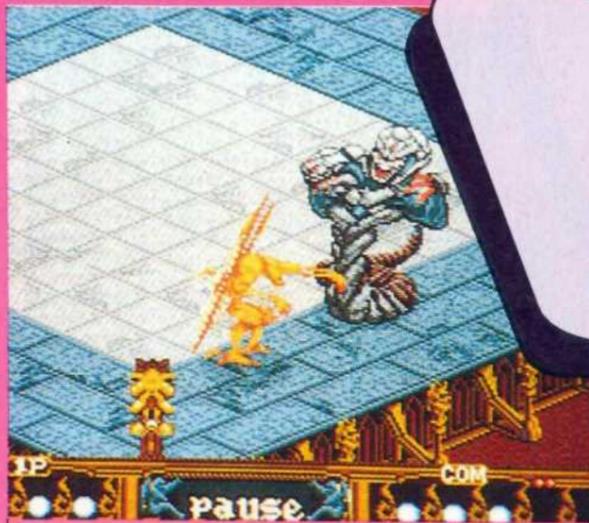
»BRAUCHBAR«

**Titel:** BEAST WARRIORS, **System:** Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Riot, Japan, **Muster von:** Top 4, 7000 Stuttgart 1.

BEAST WARRIORS ist, wie der Name schon aussagt, ein Game in dem gekämpft werden muß. Doch im Gegensatz zu allen anderen Spielen dieses Genres ist das japanische RIOT-Produkt kaum realitätsnah. Die in den Ring steigenden Kämpfer sind Monster und sehen eben so aus, wie sie eigentlich nur japanischen Phantasien entsprungen sein können: Mit drei Köpfen, ohne Kopf, zwei- oder vierbeinig, kriechend, blau, rot oder geflügelt, mit Hörnern und Warzen.

Leider wird im Spiel und in der Anleitung alles in japanisch erklärt, so daß es doch nicht ganz so einfach ist, den kompletten Spielablauf zu durchschauen. Außerdem sind diese schaurig-schön anzuschauenden Monster genauso massig wie träge. Die Figuren führen die Befehle so langsam aus, daß es manchmal so scheint, als würden sie nicht auf die Steuer-Befehle reagieren.

Beast Warriors ist im Ganzen gesehen ein Game, daß mir beim ersten Blick ein überraschtes „Oooh“ (wegen der Viecher) entgleiten ließ, jedoch auf den



Der Schöne und das Biest . . .

# NATUR-KATA-STROPHEN

# Konsole

zweiten umso langweiliger ist. Das Spiel weiß weder mit Sound, noch mit guter Steuerung, noch mit viel Spielspaß zu begeistern. Die Grafiken sind zwar – eben wegen den außergewöhnlichen Sprites – gelungen, aber trotzdem nicht gerade das Gelbe vom Ei.

Also: Ihr wißt bescheid – knick, knack – Beast Warriors muß nicht unbedingt zu Eurer Mega-Drive-Sammlung gehören!

sat

## ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik .....	7	
Sound .....	5	
Spielablauf .....	4	
Motivation .....	3	
Gesamtnote .....	4	

»PEINLICH«

**Titel:** SUPER E.D.F, **System:** Super Famicom, **empf. VK-Preis** ca. 130 Mark, **Hersteller:** Jaleco, Japan **Muster von:** Contitronic, 8000 München 40.

Die Abkürzung E.D.F. steht für Earth Defense Force, und aus dem Namen kann ja man wohl darauf schließen, um was es hierbei geht. Natürlich um die ewige Ballerei, Lieblingsgenre der Automatenindustrie und eigentlich auch meins (grins). Daher war ich doch recht gespannt, was da auf mich zukommen würde.

Nach der kurzen Titelsequenz und der Wahl des Waffensystems, derer es übrigens acht verschiedene gibt, geht es auch schon ins Kampfgetümmel. Jede Menge Gegner und Geschosse fliegen einem nur so um die Ohren. Wie das immer bei solchen Spielen ist, kommen erst die Kleinen, dann die Großen, sprich Endgegner, bis das Level befreit ist. Abknallen oder Ausweichen ist die Frage, wobei sich der Fachmann natürlich für ersteres entscheidet. Doch vorsicht, sind die fünf Schutzschilde aufgebraucht verglüht unser Schiff in einem Feuerball – ein 'Game Over' oder eventuell ein 'Continue' ist unausweichlich.

Der eigene Fighter besteht eigentlich aus drei Teilen. Einem Mittelteil, den

# „FATALE.D.F.“



Viel auf dem Screen!



Einer der Endgegner

der Spieler steuert, und zwei Satelliten, die individuell einsetzbar sind. Werden sie dicht an das Raumschiff angelegt, entsteht ein starker einzelner Schuß, läßt man sie um das Schiff kreisen, kann man flächendeckend abräumen. Was nun die beste Methode ist, kommt ganz auf die Situation an, aus Erfahrung wird man bekanntlich klug.

Zur technischen Seite ist zu sagen, die Grafik und auch der Sound sind eigentlich recht gut, fast Spielhallenqualität. Die ganze Sache krankt leider an der fehlenden Originalität. Solche Ballerspiele hat man schon zu oft gesehen. Noch nicht einmal Extrawaffen hat es zu bieten. Daran hätte man noch ein wenig feilen können. Außerdem tritt mal wieder die übliche Famicom-Krankheit zutage. Die Kiste schmiert ganz schön ab, wenn viele Objekte zu sehen sind, aber ansonsten kann man's durchgehen lassen.

lar

## ASM-WERTUNG von 0 bis 12

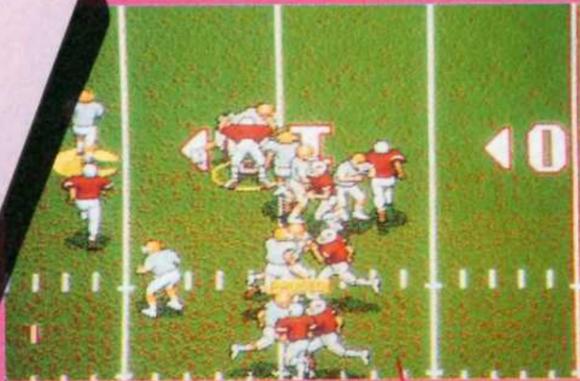
Grafik .....	8	
Sound .....	8	
Spielablauf .....	7	
Motivation .....	8	
Gesamtnote .....	8	

»BRAUCHBAR«

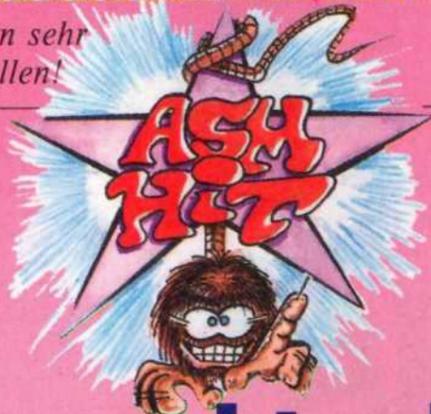
# Konsolen

**Titel:** JOE MONTANA II SPORTSTALK FOOTBALL, **System:** Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Sega, **Muster von:** Top 4, 7000 Stuttgart 1.

Ähnlich *Cinemawares TV Sports Football* präsentiert sich JOE MONTANA II SPORTSTALK FOOTBALL, welches ebenfalls im Stile einer Fernseh-Übertragung aufgebaut ist. Im Gegensatz zu *Cinemawares Simulation*, welche lediglich für die Home-Computer erhältlich ist, wird hier das Spiel jedoch über die gesamte Match-Länge kommentiert! Teilweise kratzen die digitalisierten Kommentare etwas, worüber man aber gern hinwegsieht, bietet JMISF doch alles, was von einer Football-Simulation verlangt wird. So gibt es beispielsweise über 50 verschiedene Abwehr- bzw. Angriffstaktiken, welche einen unglaublichen Variations-Spielraum mit sich bringen. Das Spielfeld wird im Gegensatz zu



Kann sehr gefallen! gut



## Das aktuelle Sportstudio

den meisten anderen Simulationen des Genres aus der halbschrägen Vogelperspektive seitlich dargestellt. Dabei wird, befindet sich ein Spieler in Ballbesitz und gegnerische Mannen in der Nähe, der Bildausschnitt sechsfach angezoomt.

Leider stehen dem Spieler nur zwei Teams, nämlich San Francisco und Los

Angeles, zur Auswahl. Neben der Wahl zwischen Liga- und Trainings-Modus können unter anderem noch Schwierigkeitsgrad und Spielzeit verändert und festgelegt werden, ob mit wechselndem Wetter (Schnee, Regen) gespielt werden soll. Freilich kann auch gegen einen Freund aus Fleisch und Blut angetreten werden.

JMISF spielt sich erfreulich flüssig und ist einfach zu erlernen. Die digitalisierte Sprachausgabe sorgt zusätzlich für Motivation, Grafik und Animation lassen keine Wünsche offen. Meines Erachtens ist diese Football-Simulation die atmosphärisch dichteste und ist dank der exzellenten Steuerung ideal für Anfänger.

hja

### ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik/Animation ...	9	
Sound .....	9	
Realitätsnähe .....	10	
Motivation .....	10	
Gesamtnote .....	10	

»PRIMA«

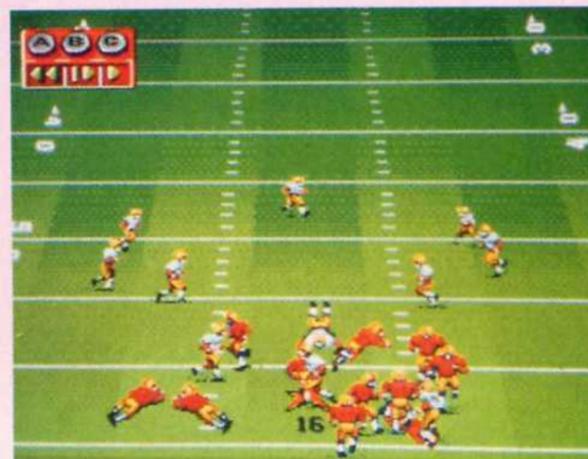
**Titel:** JOHN MADDEN FOOTBALL '92, **System:** Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Electronic Arts, **Muster von:** Hersteller.

Eine der besten Football-Simulationen – *John Madden Football* nämlich – erfährt dieser Tage eine Neuauflage. Sie trägt den originellen Namen JOHN MADDEN FOOTBALL '92, ist ebenfalls von ELECTRONIC ARTS und soll durch zahlreiche neue Features bestechen.

Die Aufmachung ähnelt der von NHL HOCKEY (deutscher Titel EA HOCKEY). Neben einem Trainingsmodus gibt es selbstverständlich auch eine Play-off-Option, bei der es um den begehrten (?) 'Electronic Arts Sports Network'-Pokal geht. Dabei wurden 28 verschiedene amerikanische Teams berücksichtigt, jeweils mit ihren realen Stärken und Schwächen.

Besonders schön ist, daß Spieler jetzt auch im wahrsten Sinne des Wortes k.o. geschlagen werden können. Der verletzte Spieler wird dann von den Sanitätern im Krankenwagen abgeholt und muß durch einen anderen ersetzt werden. Ebenfalls schön, daß in einem sogenannten 'Dome' als auch in einem offe-

## VIEL BEKANNT & WENIG NEU



So springen und liegen Football-Spieler.

nen Stadion, in dem wahlweise bei gutem Wetter, bei Regen, Sturm oder gar bei Schnee gespielt werden kann. Diese Faktoren wirken sich auf das Vorankommen der Mannen, der Wind zusätzlich auf das Flugverhalten des Balles aus. Eine Replay-Funktion wie bei *NHL Hockey* ist ebenfalls vorhanden. Großen Lobes ist das deutsche Handbuch wert, das sogar eine kleine Kurzanleitung zum American Football bietet.

John Madden Football '92 ist ein gutes Stück Football, das aber keine herausragenden, sensationellen Änderungen erfahren hat, weshalb ich auch keinen Hit verleihe. Es hätten einfach noch mehr Features eingebaut werden müssen, zudem ist das Spielen an sich identisch geblieben, und die musikalische Untermalung ist langweilig und lasch – kein Vergleich zu der des ersten Teils.

hja

### ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik .....	9	
Sound .....	6	
Realitätsnähe .....	10	
Motivation .....	10	
Gesamtnote .....	9	

»PRIMA«



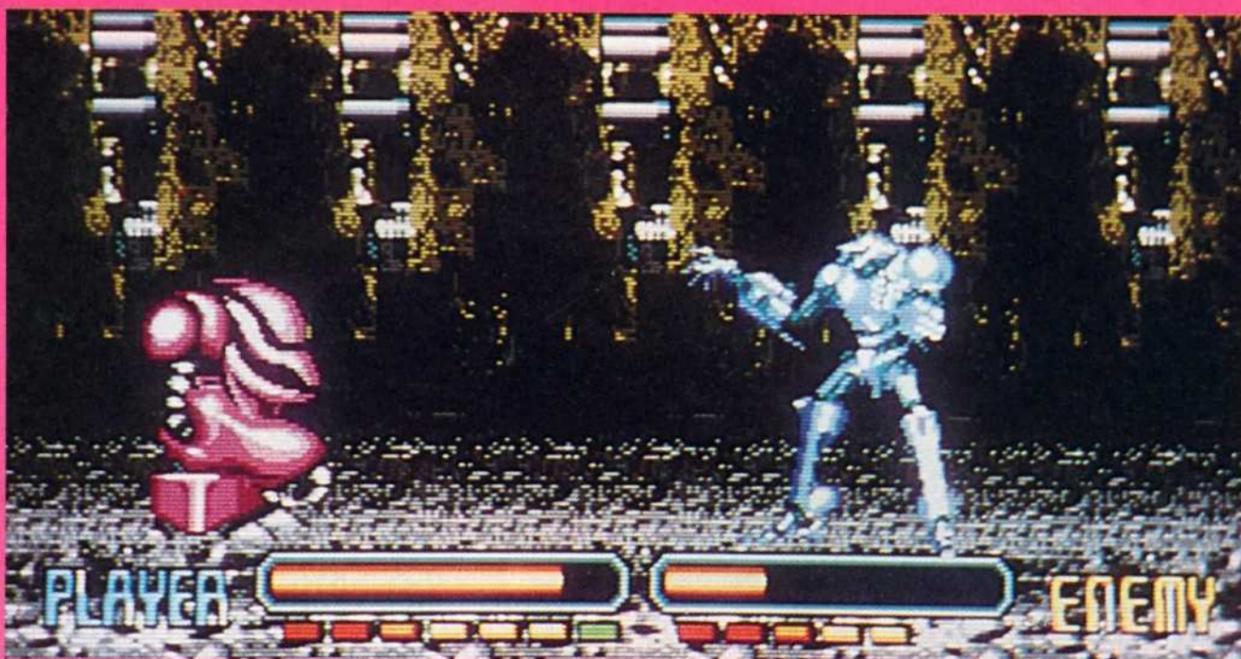
## CD-ROM-FORTSETZUNG VON SEITE 115

### Die Zukunft

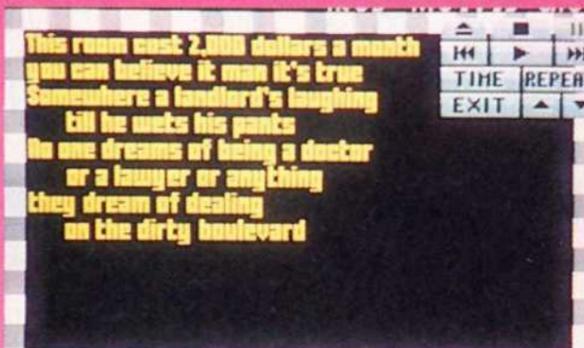
Leider können die ersten beiden Spiele – SOL-FEACE (siehe Test) und HEAVY NOVA – nicht so recht überzeugen. Doch dürfen diese Programme ohnehin nicht als Maßstab genommen werden. Schließlich war das erste Spiel fürs Mega Drive – ALTERED BEAST – auch eine mittlere Katastrophe. So kann man das Mega-CD-ROM zur Zeit in seiner Leistungsfähigkeit bedauerlicher Weise noch nicht so recht einschätzen. Die technische Seite läßt eigentlich keine



CDGs bieten nicht nur Sound und Bilder...



„Heavy Nova“ ist das bisher schlechteste CD-ROM-Spiel, bietet jedoch hervorragenden Sound inklusive japanischem Sing-Sang.



Die träumen vom Drogenhandel auf dem schmutzigen Boulevard

... sondern auch Texte mitsamt Übersetzungen zum Mitsingen.

Wünsche offen, es kommt jetzt auf die Programmierer an, welche sich in Zukunft hoffentlich mächtig ins Zeug legen werden. Dann sehe ich für das Mega-CD-ROM einer wahrlich rosigen Zukunft entgegen – vorausgesetzt, der normale VK-Preis wird spätestens nach dem offiziellen Erscheinen in 'Good old Germany' einige hundert Mark unter dem derzeitigen liegen! (Wir danken der Firma Contitronic in München für die Bereitstellung des CD-ROMs.)

Hans-Joachim Amann

# HANDELSÜBLICHE BALLEREI

**Titel:** SOL-FEACE, **System:** Mega Drive CD-ROM, **empf. VK-Preis:** ca. 130 DM, **Hersteller:** Wolfteam, **Muster von:** Contitronic, 8 München 40, **Tel.:** 089/284964.

Eines der ersten Spiele für das Mega Drive CD-ROM ist SOL-FEACE, einer Ballerei für einen Spieler. Nach dem Einlesen der CD wird erst einmal eine kleine Geschichte erzählt, damit jeder weiß, worum es geht – vorausgesetzt Japanisch gehört zu seinen Fremdsprachen. Danach erfolgt ein toller Vorspann in nahezu Comic-Qualität. Schön gemacht, doch kann dies nicht über die



Dieses Endlos-Raumschiff erinnert stark an R-Type.



Sol-Feace bietet teilweise Nettos, doch meist nur Durchschnitt.

Mängel hinwegtäuschen, die sich dem Spieler dann offenbaren, sobald er ans Eingemachte geht.

Sol-Feace ist nämlich nicht mehr als eine handelsübliche Ballerei ohne herausragende Merkmale. Im Gegenteil, wurde doch kräftig bei Spielen wie Thunderforce III und R-Type abgeschaut. So ähneln die Level teilweise doch stark diesen Klassikern, ohne jedoch nur im geringsten an deren Qualität zu kratzen, ist die Grafik insgesamt gesehen doch nur besserer Durchschnitt – trotz der Hardware-Möglichkeiten des CD-ROMs. Auch gerät der Spielablauf bei zu vielen Sprites ins Stocken.

Über den Spielablauf will ich nicht

viele Worte verlieren, er ist altbekannt: Fliegen und Ballern lautet die Devise. Durch das Aufsammeln von Extras kann das Raumschiff aufgerüstet werden, ohne daß hierbei von Vielfalt oder gar Ideenreichtum gesprochen werden kann. Der 3D-Chip des CD-ROMs wird übrigens seltenst genutzt.

Einziges Highlight in einem Spiel, das sonst neben einigen wenigen guten Ideen nur Durchschnittsware bietet, ist der Sound. Wen wundert's, kommt jener doch direkt von der CD.

Nun ja, mit Sol-Feace hat sich niemand mit Ruhm bekleckert, doch darf dieser 'Schnellschuß' nicht als Maßstab für die Fähigkeiten des CD-ROMs gesetzt werden. Es kommen bessere Zeiten!

hja



### ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik .....	8
Sound .....	9
Spielablauf .....	8
Motivation .....	8
Gesamtnote .....	8



»BRAUCHBAR«

# Konsole Konvertierungen



Zum Abschluß freigegeben ...

Neben der schlechten Grafik und dem nicht gerade weltbewegenden Sound ist es vor allem das Gameplay, das vor wahrer Einfallslosigkeit strotzt. Als Bewaffnung stehen einem nur ein MG und eine begrenzte Anzahl von Raketen zur Verfügung. Extrawaffen gibt es keine. Die Krönung des Ganzen ist aber, daß unser Bewegungsraum nur auf das untere Drittel des Screens beschränkt ist, was das Umgehen der feindlichen Schüsse zum reinen Glücksspiel macht. Laßt die Finger davon.

lar

**System:** Sega Master, **empf. VK-Preis** ca. 100 Mark, **Hersteller:** Sega, **Muster:** Virgin, 2000 Hamburg 36

Auf dem Master System darf mal wieder geballert werden. LINE OF FIRE heißt die Coin-Op-Umsetzung, die uns SEGA für die nervösen Ballerfinger beschert hat. Wer nun denkt, dieses Game wäre mal wieder was für seine heimische Software-Sammlung, hat sich kräftig getäuscht. Das Teil hat fast nichts, was einen dazu bewegen könnte, ein paar Mark dafür locker zu machen.

## LINE OF FIRE

### ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik .....	7	
Sound .....	6	
Spielablauf .....	4	
Motivation .....	3	
Gesamtnote .....	4	

»PEINLICH«

**System:** Master System, **empf. VK-Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Sega, Japan, **Muster von:** Virgin.

Ihre helle Freude werden alle Besitzer eines Master Systems haben, denn auch sie dürfen den Klassiker BUBBLE BOBBLE fortan spielen. Beim Lesen des Covers fällt sofort ein wesentlicher Unterschied auf: Es sind nunmehr 200, also doppelt so viele Level wie z.B. beim Spielhallen-Original, die es allein oder zu zweit zu überstehen gilt.

Jedes von ihnen hat sein individuelles Paßwort, welches einem, wie auch der Continue-Modus, das sofortige Weiterspielen ermöglicht. Gegner und Gegenstände, die Punkte und andere Extras bringen, sind ebenfalls zahlreicher geworden. Der Schwierigkeitsgrad



Auch auf dem Master System prima.

reicht von „kinderleicht“ bis „fast nicht zu schaffen“. Grafisch muß das Teil Einbußen hinnehmen. Eine nicht mehr zu erkennende Spielfigur bei allzuvielen Sprites trübt das ansonsten positive Bild (sieht man einmal von der Musik ab, die zwar nach Original klingt, aber besser sein könnte). Dennoch: Dieses Spiel ist nach wie vor gut und darf in keiner Sammlung fehlen ...

kate

## BUBBLE BOBBLE

### ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik .....	6	
Sound .....	5	
Spielablauf .....	9	
Motivation .....	10	
Gesamtnote .....	9	

»PRIMA«

# ROBOCOD

**System:** Mega Drive, **empf. VK-Preis** ca. 120 Mark, **Hersteller:** Electronic Arts, England, **Muster von:** Hersteller

James Pond ist nun auch auf dem Mega Drive in geheimer Mission unterwegs. Als ROBOCOD, mit Stahlmantel und einigen 'Assen im Ärmel', wird er von ELECTRONIC ARTS an den Nordpol geschickt, dem bösen Dr. Maybe (Ähnlichkeiten mit Gestalten wie Dr. No sind rein zufällig) mal kräftig auf die Mütze zu hauen.

Meiner Meinung nach ist das Game auf dem Mega Drive die beste Version.

Das Ruckeln fällt hierbei am wenigsten auf, die Hintergründe, beim Amiga nur Coppereffekte, sind ganze Grafiken wie



Irgendwie niedlich!!!

kleine Bären, Sterne und so weiter. Allerdings leidet dadurch etwas die Übersichtlichkeit.

Der Sound ist in gewohnter Mega Drive-Qualität, allerdings hätte man mal andere Geräusche als dieses ewige blechartige Knarren und Donnern programmieren können.

Trotzdem, ein prima Spiel für eine prima Konsole - Hit!

lar

### ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik .....	11	
Sound .....	10	
Spielablauf .....	9	
Motivation .....	10	
Gesamtnote .....	10	

»PRIMA«



# KICK OFF

IRRES TEMPO · ZENTIMETERGENAUE PÄSSE · TOLLE TAKTIK-VARIANTEN

Ein Fußballsimulator, der nicht nur genau und besonders realistisch ist, sondern auch noch viel Spaß macht.

WAHNSINN!!!

Licensed to  
**IMAGINEER Co., LTD**  
Innovation Through Human Network

**KICK OFF**

LICENSED BY NINTENDO®  
FOR PLAY ON THE  
**Nintendo**  
ENTERTAINMENT  
SYSTEM™

Original  
Nintendo  
Seal of  
Quality™

TM © 1989, 1990, 1991 ANCO GAMES  
ALL RIGHTS RESERVED  
**ANCO**

This Game Pak can only be used with the Mattel or NES versions  
of the Nintendo Entertainment System.™

Nintendo

**GAME BOY**™

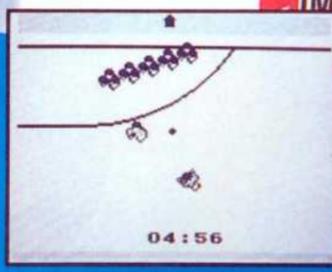
*Super*  
**KICK OFF**™

ORIGINAL  
GAME BOY  
GAME PAK

LICENSED BY  
**Nintendo**

Licensed to  
**IMAGINEER Co., LTD**  
Innovation Through Human Network

Original  
Nintendo  
Seal of  
Quality™



**Nintendo®**

Welche Strategie und Taktik Sie auch für Ihr Spiel wählen, Ihre Spieler sind bereit, Pässe anzunehmen, das Mittelfeld zu kontrollieren oder einen angreifenden Stürmer zu attackieren. Jeder Spieler auf dem Platz wird individuell gesteuert - mit einer einzigartigen Kombination von vier Eigenschaften:

- TEMPO
- PRÄZISION
- AUSDAUER
- AGGRESSION



**IMAGINEER Co., LTD**  
Innovation Through Human Network

Nintendo®, GAME BOY™, the Nintendo product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.

Vertrieb: **RUSHWARE** Microhandels-gesellschaft mbH · Bruchweg 128-132  
4044 Kaarst 2 · Telefon: 02131/607-0 · Telefax: 02131/607111





*Kompakt und gut – kommt jedoch nicht an den Arcade Power Stick heran.*



*Teurer Spaß ohne Nutzen.*

## SOFTWARE

Fangen wir mit dem **Super Famicom** an. Auch für dieses System wird es eine Umsetzung des Kinoknüllers **HOME ALONE** geben (Kevin – Allein zuhaus). Ebenfalls ein Kinoheld springt von der Leinwand auf den Monitor. Gemeint ist **ROCKETEER**, Held der Lüfte. Gespannt sein darf man auf eine Grafikorgie erster Güte, wenn man Gerüchten Glauben schenken darf. Schachfreunde aufgepaßt: Der **CHESSMASTER** wird in Bälde auch auf dem SF zum Duell der klugen Köpfe herausfordern! Des weiteren sollen in absehbarer Zeit folgende Games erscheinen: **ZELDA III**, **LAGUNA**, **DIMEN-**

**SION FORCE** und **FINAL FANTASY LEGEND II**. Hoffentlich noch rechtzeitig zu den Olympischen Winterspielen wird **THE GAMES – WINTER**

**CHALLENGE** von **ACCOLADE** für das **Mega Drive** erscheinen. Ob es an die Qualität des PC-Originals herantreibt, ist fraglich. Der gute, alte **BUCK ROGERS** wird von **ELECTRONIC ARTS** konvertiert und schon bald sein 'Unwesen' treiben. Mehrere Games für das CD-ROM sind ebenfalls unterwegs. Eines davon: **PHANTASM SOLDIER**, welches auf der PC Engine – zumindest für manche Leute – den überhaupt besten Sound aufwies. Wir sind gespannt. Über **KICK OFF** und somit nächtelange Fußball-Turniere können sich in der nächsten Ausgabe alle **NES-Freaks** freuen.



*Klasse Stick zum stolzen Preis. Der integrierte Erweiterungsport (vorn) ist vermutlich für andere Steuermethoden gedacht.*

## HARDWARE:

**CLUSTER STICK E's** nennt sich das neue Joyboard für das **Mega Drive**. Im Grunde ähnelt er dem **Arcade Power Stick**, ist jedoch wesentlich kompakter. Seine herausragenden Merkmale: stufenlos regelbares Dauerfeuer für jeden Feuerknopf und **Slow-Motion**. Leider verfügt das Teil nicht über Mikroschalter, und über den Nutzen der **Slow-Motion** kann man streiten. Angesichts dessen, daß er auch nicht gar so exakt ist, wie sein großer Vorgänger, würde ich diesem den Vorzug geben.

Direkt von **Sega** kommt der **SEGA CHAIR**, welcher nicht mehr und nicht weniger als einen Joystick darstellt. Durch Körperneigung nach vorn, hinten, rechts oder links wird gesteuert, in zwei Handgriffen sind die Buttons integriert. Passabel spielen lassen sich **Out Run** und **Super Thunder-Blade**. Doch mehr als eine überflüssige Spielerei, die leider keine Vor- sondern nur Nachteile bietet – Steuergenauigkeit! – zum Preis von 330 DM ist dieser Stuhl nicht (Muster von: Leisuresoft, 4703 Bönen).

Endlich können sich alle **Super Famicom**-Freunde auf einen Stick freuen. Der **King Joystick** bietet alles, was das Herz begehrt: einen leichtgängigen und präzisen Stick; gut angelegte, nicht zu große Feuerknöpfe, welche sich drehen lassen und Dauerfeuer für jeden Button. Der nicht ganz billige Joyboard-Spaß kostet ca. 200 DM (Muster von: Contitronic, 8000 München 40).

Und was gibt's für den Rest der Welt? Nun, bedauerlicherweise nicht allzuviel. Für das **Game Gear** wird irgendwann **ALESTE II** erscheinen. Einen Test zu **GRIFFIN** findet Ihr wahrscheinlich in der folgenden **ASM**-Ausgabe. Damit verabschiede ich mich auch von Euch und wünsche noch viel Spaß mit dieser **ASM**. Euer

A-MAN

## TOP TEN

1. Sonic – The Hedgehog (Mega Drive, Sega)
2. Donald Duck's QuackShot (Mega Drive, Sega)
3. Super Mario Bros. 3 (NES, Nintendo)
4. Bare Knuckle (Mega Drive, Sega)
5. Super Ghouls 'n Ghosts (Super Famicom, Capcom)
6. Toe Jam & Earl (Mega Drive, Sega)
7. NHL Hockey (Mega Drive, Electronic Arts)
8. Wonderboy V (Mega Drive, Sega)
9. Mike Ditka Power Football (Mega Drive, Accolade)
10. Speedball 2 (Mega Drive, Mirrorsoft)

# Konsolen

## STOCKSCHLAG INS GESICHT

**Titel:** MARIO LEMIEUX HOCKEY, **System:** Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 120 DM, **Hersteller:** Sega, **Muster von:** Top 4, 7000 Stuttgart 1; Flashpoint, 2360 Bad Segeberg..

Nach dem äußerst erfolgreichen und ebenso brillanten *NHL Hockey* (deutscher Titel *EA Hockey*) von *Electronic Arts* zieht nun auch *SEGA* nach und bringt ebenfalls eine Simulation des harten, kalten und schnellen Sports heraus.

Leider kann *MARIO LEMIEUX HOCKEY* jenem Kult-Programm, welches wohl die bisher beste Sport-Simulation ist, in keinster Weise 'den Puck reichen'. Als ganz nett erweist sich ja noch die Funk-



MLH sieht auf den ersten Blick zwar gut aus, ist's aber nicht.

tion, Penalties aus der Vor-Tor-Kamera üben zu können, doch das ist dann auch bereits alles, was einigermaßen gefallen kann. Ganz anders sieht's nämlich bei einem richtigen Match aus. Allein schon durch die halbschräge Vogelperspektive ist ein exaktes Anvisieren des Tores nicht möglich. Die Steuerung weiß ebenfalls nicht zu überzeugen, und Tore werden fast jedes mal auf dieselbe Weise erzielt.

Noch ärgerlicher ist allerdings die Tatsache, daß Foulen dann nicht mehr möglich ist, wenn bereits zwei Mannen auf der Strafbank sitzen. Seltsam, nicht wahr? Außerdem entspricht es nicht ganz dem Reglement, daß nur der Spie-

ler für drei (!) Minuten vom Eis gestellt wird, der eine Keilerei verliert.

Ebenfalls keinen Blumentopf kann die Grafik gewinnen. Sie ist zwar flott, doch nur mittelmäßig animiert und gezeichnet und zuweilen recht unübersichtlich. Besser sind die Soundeffekte und vor allem die zahlreichen, typisch amerikanischen Melodien, welche aber wesentlich kerniger hätten sein können. So kommt auch bei ihnen kaum Freude auf.

Einzig und allein vorbildlich sind die zahlreichen Statistiken, die zu jeder Zeit des Spiels abrufbar sind. Das ist aber auch alles, was mir neben dem beiliegenden Puck an *MARIO LEMIEUX HOCKEY* wirklich gefallen konnte. Kein Vergleich zu *NHL Hockey*, eher ein herber Stockschatz ins Gesicht für jeden Eishockey-Fan!

hja

### ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik/Animation	.... 7	
Sound	..... 7	
Realitätsnähe	..... 8	
Motivation	..... 7	
Gesamtnote	..... 7	

»BRAUCHBAR«

Im wilden Süden ist der Teufel los!



## OLIVER HECK FUNNY-SOFTWARE

Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach  
Telefon 07 11 - 8 56 85 34 - 85 03 25 - 8 17 99 95

Fax 07 11 - 85 76 70 - Btx \*Funny-Software #

Entertainment-Center:

Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach  
Schreiberstr. 18, 7800 Freiburg, Telefon 07 61 - 38 25 90

Bestellservice:

Saarland: Homburg  
14-18 Uhr  
06841/64587

Hessen: Frankfurt  
12-18 Uhr  
069/613282

Bayern: München  
12-18 Uhr  
089/761908

NRW: Kamen  
12-18 Uhr  
02307/72181

Baden: Freiburg  
12-18 Uhr  
0761/382590

Jetzt neu:  
Konsolen  
zu teuflischen  
Preisen



### SEGA

Mega Drive Action Replay	149,00
Mega Drive incl. Sonic	389,00
Sega Master System 2	169,00

### SEGA MASTER

Alex Kidd 4	84,95
Back to the Future 2	84,95
Basketball Nightmare	84,95
Bubble Bobble	94,95
Dick Tracey	94,95
Fantasy Zone 5	74,95
Ghostbusters	84,95
Golden Axe Warrior	111,95
Indiana Jones	94,95
Micky Mouse	94,95
Pro Wrestling	64,95
Sonic	94,95
Spidermann	94,95
Wonder Boy 3	84,95
Xenon 2	84,95

### SEGA MEGA DRIVE

E-Swat	111,95
E-A Eishockey	129,95
F-22 Interceptor	111,95
Forgotten Worlds	111,95
Ghols 'n Ghosts	121,95
Golden Axe	111,95
Jewel Master	104,95
Kings Bounty	101,95
Mickey Mouse	121,95
Mickey Mouse 2	121,95
Moonwalker	111,95
Phantasy Star III	124,95
Popolous	121,95
Road Rast	111,95
Quack Shot	111,95
Shadow of the Beast	131,95
Sonic	111,95
Spidermann	121,95

### CARTRIDGES

Strider	131,95
The Immortal	129,95
Thunder Force 3	101,95
Wonderboy 3	111,95
Wrestle War	111,95

### SEGA GAME GEAR

Game Gear Grundgerät	289,00
TV-Adapter	196,00
Master-Gear-Adapter	57,95
Dragon Crystal	67,95
Fantasy Zone	59,95
G-Loc	67,95
Golden Axe	59,95
Griffin	59,95
Mickey Mouse	59,95
Ninja Gaiden	67,95
Pengo	59,95
Psychic World	57,95
Putter Golf	57,95
Shinobi	74,95
Super Golf	54,95
Super Monaco G.P.	57,95
Taru Ruto Action	54,95
The Berliner Wall	67,95
Waggon Land	54,95
Wonder Boy	57,95
Woody Pop	57,95

### NINTENDO

Nintendo Super Set	289,00
NES Entertainment-set	219,00
A Boy and his Blob	84,95
Airwolf	94,95
Bayou-Billy	114,95
Blades of Steel	94,95
Castlevania	94,95

Days of Thunder	94,95
Double Dragon 2	114,95
Duck Tales	94,95
Gauntlet 2	94,95
Knight Rider	94,95
Mega Man 2	94,95
Paperboy	94,95
Probotector	99,95
Rad-Racer	94,95
Simpsons	114,95
Solstice	84,95
Super Mario 3	99,95
Turtle II	124,95
Wrestlemania	99,95

### GAME BOY

Gameboy incl. Tetris	156,95
Accu + Netzteil	69,95
Caseboy	24,95
Gameboy-Lampe	34,95
Gameboy-Lupe	24,95
Gameboy-Verstärker	49,95
Gameboy-Koffer	34,95
Gameboy-Taschen	24,95
Alleyway	47,95
Amazing Spiderman	47,95
Baseball	47,95
Battletoads	77,95
Boomers Adventure	57,95
Bubble Bobble	67,95
Castlevania	67,95
Double Dragon II	64,95
Duck Tales	67,95
F1 Race & 4 Spieler Ad.	67,95
Final Fantasy	87,95
Final Fantasy Adv.	87,95
Fortified Zone	77,95
Gremblings 2	77,95
Gargoyle's Quest	54,95

Hunt for Red October	74,95
Mickey Mouse	74,95
Mysterium	69,95
Nemesis	69,95
Ninja Gaiden	84,95
Nobumaga's Ambition	84,95
Pinball-Rev.o.Gator	49,95
Roger Rabbit	77,95
Side Pocket	52,95
Simpsons	69,95
Skate or Die/Bad'n Rad	67,95
Super Mario Land	49,95
Tennis	49,95
Turrican	67,95
World Cup	52,95
WWF Superstars	69,95

### ATARI LYNX

Lynx Grundgerät	198,00
Lynx Tasche klein	24,95
Lynx Tasche groß	34,95
Lynx Adapt. Zlg.Anz.	34,95
Lynx Netzteil	24,95
Blue Lightning	69,95
California Games	74,95
Checkered Flag	67,95
Chips Challenge	69,95
Elektrocop	69,95
Hard Driving	79,95
Ishido	77,95
Klax	74,95
Pac-Land	77,95
Paperboy	74,95
Road Blasters	74,95
Robo Squash	69,95
Rygar	74,95
Shanghai	74,95
Slime World	69,95
S.T.U.N Runner	77,95
Tarto Cats	67,95
War-Birds	67,95
Xenophobe	74,95
Zarlor Mercenary	69,95

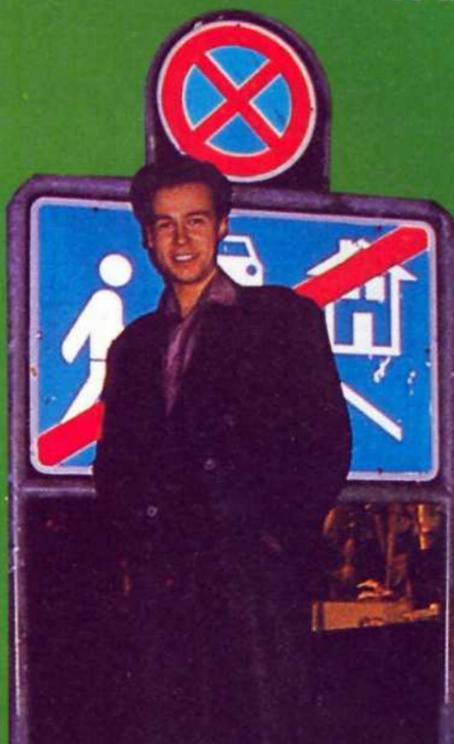


# GAME · BOY · CORNER

## Frösteln ...

... tut's den einen, wenn er trotz des nicht allzu kalten Wetters nach draußen geht und den anderen, wenn er sich den momentanen Qualitätsstand der Game-Boy-Programme anschaut. Zu den letzteren gehöre ich und sicherlich auch Ihr, denn bis auf mehr oder weniger durchschnittliche Ware kommt momentan nicht viel. Die rechte Gelegenheit, nochmals auf unsere ASM-Special 14 zurückzukommen, welche sich großartig verkauft. Ihr wißt schon, das ist die mit dem großen Game-Boy-Sonderteil. Die habt Ihr doch bestimmt schon in Euren Regalen stehen, nicht wahr? Falls nicht, dann solltet Ihr Euch aber spüten, denn allzulange liegt dieses Sonderheft nicht mehr aus. Anfang März ist Sense! Falls bereits verpaßt, so besteht vielleicht noch die Möglichkeit, sie bei uns nachzubestellen. So long, yours

A-MAN

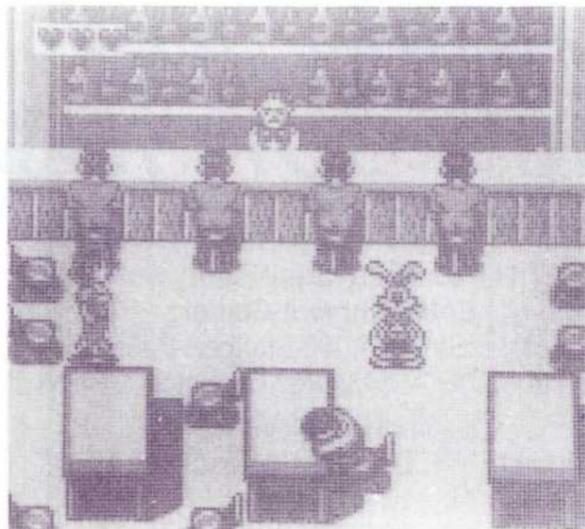


# WALT DISNEY & DAS MITTELMASS

**Titel:** WHO FRAMED ROGER RABBIT, **System:** Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 60 Mark, **Hersteller:** Capcom, USA, **Muster von:** Die Casette, 4950 Minden.

Aufgrund eines solch legendären Filmes ließ es sich eigentlich kaum umgehen: ROGER RABBIT das Game. Das amerikanische Softwarehaus CAPCOM hat sich bei Walt Disney die Rechte gesichert, um das Langohr in einem gelungenen Game-Boy-Adventure zu vermarkten.

Die Story dreht sich um die schöne Jessica - Rogers Herzensdame. Sie wurde entführt und dies kann er natürlich nicht auf sich beruhen lassen. Infolge-

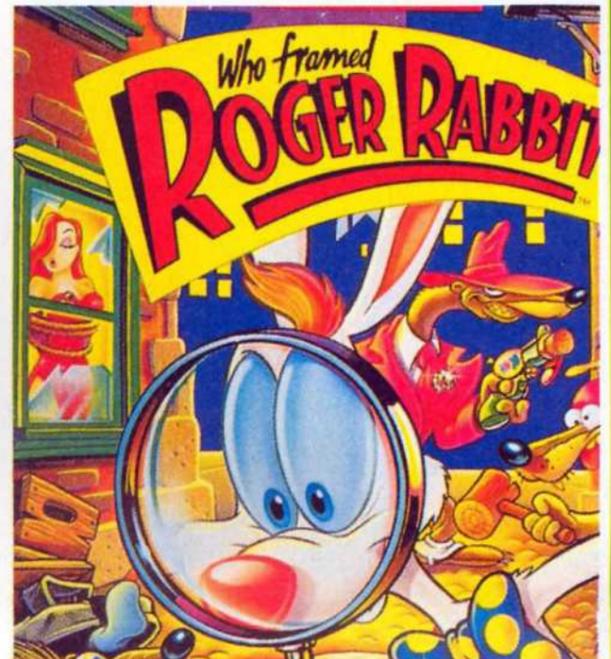


Auch ein Langohr geht gern mal in eine Kneipe ...

dessen macht sich der Möhrenfresser auf die Suche. Hier beginnt die abenteuerliche Geschichte. Grafisch sehr schön (wenn auch mit kleinen Fehlern) umgesetzt, begegnen dem Spieler zig Elemente aus dem Film.

Die Reihenfolge der zu lösenden Aufgaben ist sehr logisch aufgebaut. Es passiert nicht, daß man Stunden um Stunden nach des Rätsels Lösung sucht. Trotzdem ist Langzeit-Spielspaß gewährt, denn ganz so einfach ist es auch wieder nicht. Es gibt nämlich zahlreiche Gegner, die in Mülltonnen oder unter Kanaldeckeln nur darauf lauern, daß Hasi vorbeikommt - und dann regnet es Blei!

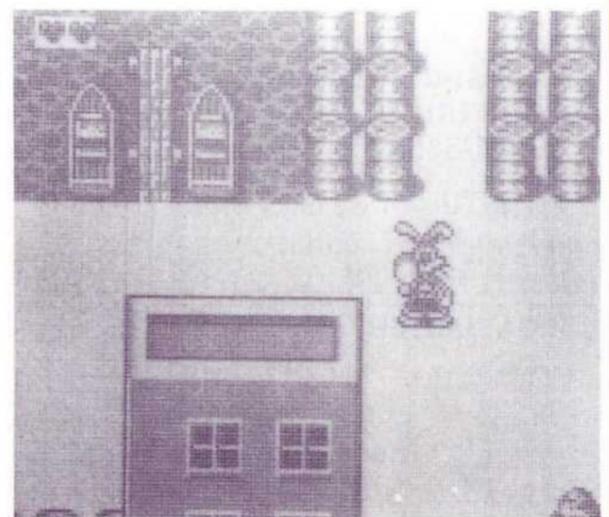
Um die Geliebte wieder nach Hause zu holen, legt Roger etliche Kilometer



zu Fuß zurück, fährt Straßenbahn, durchforstet leerstehende Häuser, fragt in Geschäften nach usw. In all' diesen Situationen wird der Spieler durch einfache Handhabung und eine gut funktionierende Steuerung unterstützt. Untermalt wird das Ganze mit den unterschiedlichsten Musikstücken.

Mir hat Roger Rabbit viel Spaß gebracht, wengleich zum Hit noch eine Portion fehlt.

Sandra Alter



Roger auf seiner Suche in der großen Stadt.

### ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik .....	8	
Sound .....	8	
Spielablauf .....	8	
Motivation .....	9	
Gesamtnote .....	8	

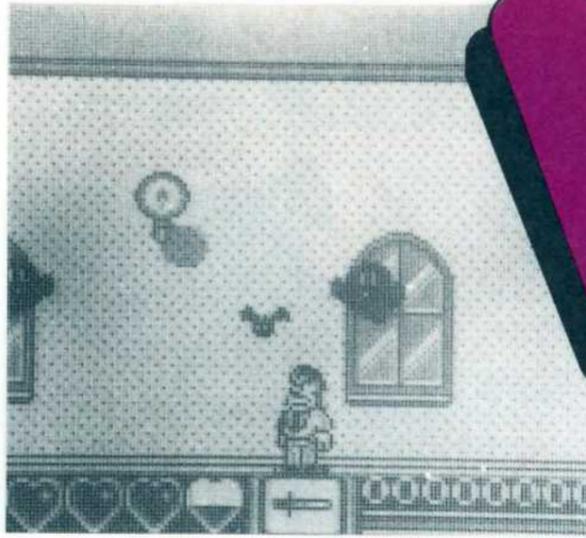
»BRAUCHBAR«



# GR(A)USELIGE ANGELEGENHEIT

**Titel:** THE ADDAMS FAMILY System: Game Boy, empf. VK-Preis ca. 60 Mark, **Hersteller:** Ocean, England **Muster von:** Flashpoint, 2360 Bad Segeberg

Beinahe pünktlich zum Kinostart des US-Kassenschlagers THE ADDAMS FAMILY beschert uns das Softwarehaus OCEAN das passende Game dazu. Als erste der wohl für jedes Computersystem kommenden Versionen trudelte die Game Boy-Fassung bei uns zum Testen ein. Als Familienoberhaupt der Familie Addams machen wir uns auf die Suche nach den restlichen Familienmitgliedern, die irgendwo in der Addamschen Villa verschollen sind. Behindert werden wir dabei durch Geister, Fledermäuse und ähnliches, die uns bei Berührung



## Wie Fliegen um den Käse ...

Energie abziehen. Ist diese aufgebraucht, verlieren wir eines unserer insgesamt fünf Leben.

Zur Verteidigung stehen uns verschiedene Waffen zur Verfügung, die wir auf der Suche finden können. Leider haben diese die dumme Angewohnheit, ab und zu einfach zu versagen, was nicht gerade sehr hilfreich ist.

Aber lange wird einen das Game eh nicht fesseln können, der Spielablauf ist etwas schnarchig und besteht eigentlich

## GAME · BOY · CORNER



nur aus einem ewigen Rumgehüpfe. Auch die grafische Seite wurde stiefmütterlich behandelt. Miniatursprites und ein lieblos gezeichneter Hintergrund tragen nicht gerade zu einem Motivations Schub bei. Daher nur eine nach 'unten' tendierende Mittelmaß-Note. ■

lar

### ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik .....	7	
Sound .....	6	
Spielablauf .....	6	
Motivation .....	6	
Gesamtnote .....	6	

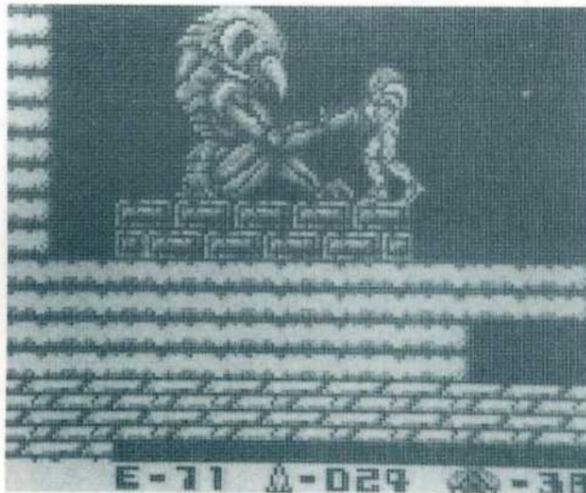
»DÜRFTIG«

## METROID II

**System:** Game Boy, empf. VK-Preis ca. 50 Mark, **Hersteller:** Nintendo, USA **Muster von:** Top 4, 7000 Stuttgart 1.

Durch dunkle Gänge eines weit entfernten Planeten führt uns METROID II von NINTENDO. Der Spieler schlüpft hierbei in die Rolle des Metroid-Vernichters Samus, der von der galaktischen Regierung ausgesandt wurde, den Planeten von dieser sehr destruktiven Rasse zu befreien.

Um diese Aufgabe bewältigen zu können, wurde unser Held mit einer „cybernetischen“ Rüstung ausgestattet. Diese hat zwei eingebaute Waffensysteme und



## Es rüttelt und es schüttelt sich.

die Möglichkeit, sich zu einer Energiekugel zusammenzurollen. Somit gut für den gefährlichen Auftrag gewappnet, geht es durch die weit verzweigten Höhlen unter der Planetenoberfläche, Metroids abballern.

Technisch ist die Geschichte gar nicht schlecht verpackt. Die Grafik, insbesondere die Animation der Sprites, ist recht gelungen, der Sound liegt auch noch im Bereich des Erträglichen. Damit man bei der Jagd nicht immer von vorn anfangen muß, kann man bis zu drei Spielstände batteriegebuffert abspeichern. Alles in allem ein ganz ordentliches Spiel für den kleinen 'Zocker'. ■

lar

### ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik .....	8	
Sound .....	7	
Spielablauf .....	8	
Motivation .....	7	
Gesamtnote .....	7	

»BRAUCHBAR«

# Heiße Games

Theo **KRANZ** & LADEN **VERSAND**

**Mega Drive:** John Madden II, Double Dragon II, Robocod, Pitfighter, Mario Lemieux Hockey, Master of Monsters USA

**Lynx:** Scrapyard Dog, Xybots, Ice Hockey, Basketbrawl

**NES:** Super Mario Bros. 3, Snake's Revenge, Maniac Mansion, Duck Tales, Shadow Warrior, Bubble Bobble, North & South

**Game Gear:** Golden Axe, Factory Panic, Donald Duck, Sonic the Hedgehog, Ninja Gaiden

**Game Boy:** Choplifter II, Double Dragon II, Red October, Boxle, WWF Superstars, Duck Tales, Marble Madness, Gauntlet II

**Master System:** Donald Duck, Kick Off, Populous, Sonic the Hedgehog

**NEO GEO:** Eightman, Fatal Fury, Super Baseball 2020, Crossed Sword

**CDTV:** F-16 Falcon, Trivial Pursuit

**AMIGA:** Birds of Prey, Red Baron, Ultima 6, Apidya

**MS-DOS:** Falcon Mark II, A-320 Airbus, Ultima 7, Eye of the Beholder II

FORDERN SIE UNSERE KOSTENLOSES MAGAZIN GEGEN FRANKIERTEN UND ADRESSIERTEN DIN A5 RÜCKUMSCHLAG AN. VERSAND PER NN. 8,-DM; UPS-NN 10,-DM/BEI VORK. 4,-DM. VERSAND UND LADEN.

Juliuspromenade 11 8700 Würzburg **Tel.: 09 31/ 57 16 01**

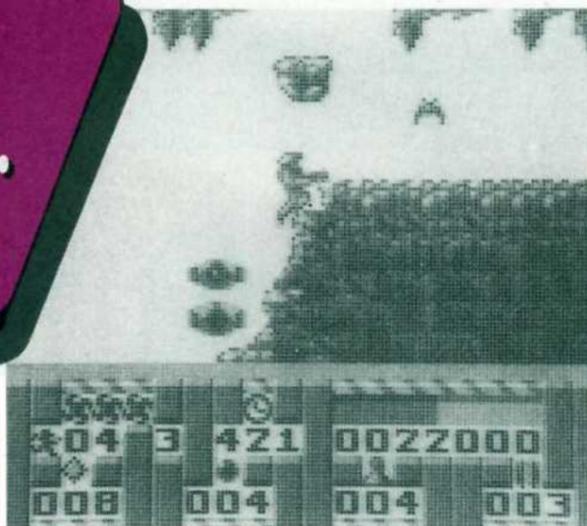


## GAME · BOY · CORNER

### TURRICAN

**System:** Game Boy, empf. VK-Preis: ca. 70 Mark, **Hersteller:** Accolade, USA, **Muster von:** Flashpoint, 2360 Bad Segeberg & Top 4, 7 Stuttgart 1.

Gräßlich, was ACCOLADE da auf dem GAME BOY produziert haben. Allein die Vorstellung, TURRICAN in klein und schwarz/weiß ertragen zu müssen, ist ja schon befremdend, aber was letztendlich nach der Umsetzung durch die *Code Monkeys* geblieben ist, läßt mich doch



#### Im Frühtau zu Berge ...

an so manchem zweifeln. Man hat sich zwar größte Mühe gegeben, das Spiel 1:1 in den kleinen, grauen Bremsklotz zu pressen, aber wie das Leben so spielt, gelingt dies nicht immer, um nicht zu sagen, fast nie. Levelaufbau, Extras etc. befinden sich exakt an denselben Stellen wie beim Original, dafür ist die Spielbarkeit den Bach runtergegangen. Be-

wegt man Turrican nicht vom Fleck, ist alles außer dem Sound (klong, klong) in bester Butter, fängt die Geschichte aber erst mal an zu scrollen, ist absolut Schicht im Schacht - Hören statt Sehen ist angesagt, und das isst nicht. Das Spielen artet in ein nervendes Gefummel auf den Tasten und ein ständiges hektisches Kippen und Drehen des Game Boy aus (vielleicht sieht man so ja etwas mehr, wenn es scrollt). Die deutschen Entwickler können sich m.E. glücklich schätzen, daß sie im Programm nicht erwähnt werden.

Uli

#### ASM-WERTUNG von 0 bis 12

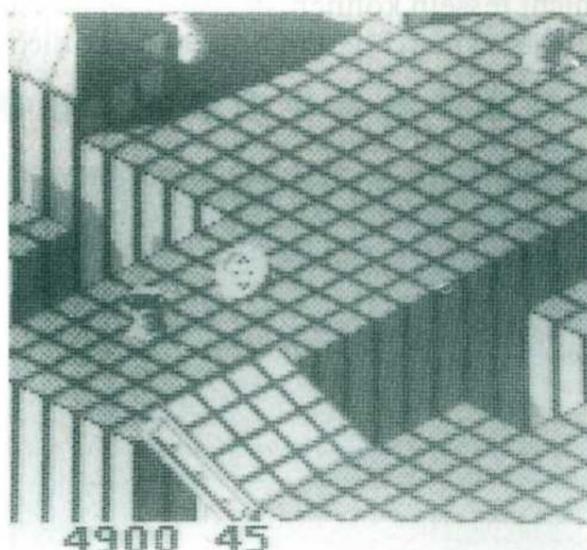
Grafik .....	6
Sound .....	5
Spielablauf .....	3
Motivation .....	3
Gesamtnote .....	4

»PEINLICH«

### MARBLE MADNESS

**System:** Game Boy, empf. VK-Preis: ca. 70 DM, **Hersteller:** Mindscape Inc., **Muster von:** Flashpoint, 2360 Bad Segeberg.

Eine kleine Kuriosität der Software-Geschichte stellt MARBLE MADNESS dar. Bei diesem Spiel handelt es sich nämlich um ein Trademark der *Atari Corporation*, welches jedoch nur für Commodores Amiga, nicht aber für den Atari ST heraus kam. Heute - acht Jahre nach Erscheinen Marble Madness' in den Spielhallen - ist auch eine GAME-BOY-VERSION dieses Klassikers erhältlich, bei dem der Spieler entweder allein oder mit einem Freund eine kleine, zerbrechliche



#### Kugelrunder Klassiker

Kugel durch fünf Level steuert. Stets darauf bedacht, so fix wie möglich den Ausgang zu finden, ohne in eine der zahlreichen Fallen zu tappen.

Erfreulicherweise ist der Level-Aufbau mit dem des Originals identisch.

Die Steuerung mit dem Joypad ist sogar noch besser.

Schön wäre es gewesen, wenn MINDSCAPE zusätzlich ein paar Levels konstruiert und eingebaut hätte. Doch auch so ist ihnen eine hervorragende Umsetzung gelungen. Vor allem der 3D-Effekt kommt sehr gut herüber, der Sound hingegen ist etwas kärglich geworden. Fazit: Nicht mehr der Mega-Knaller wie damals, doch noch immer ein prima Teil.

hja

#### ASM-WERTUNG von 0 bis 12

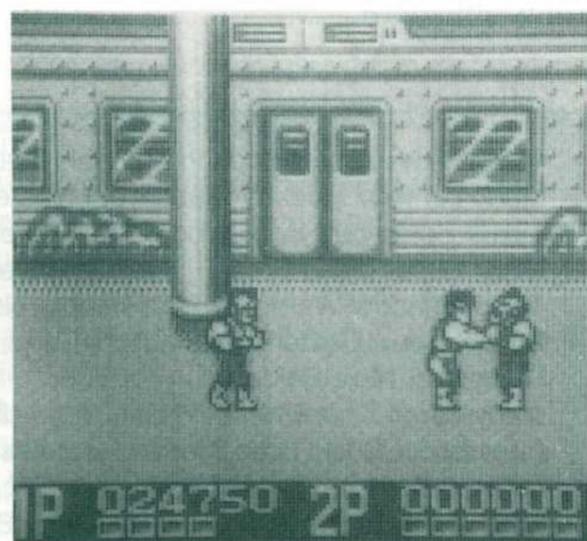
Grafik .....	9
Sound .....	7
Spielablauf .....	8
Motivation .....	9
Gesamtnote .....	9

»PRIMA«

### DOUBLE DRAGON II

**System:** Game Boy, empf. VK-Preis: ca. 70 DM, **Hersteller:** Acclaim, **Muster von:** Top 4, 7000 Stuttgart 1.

ACCLAIMS DOUBLE DRAGON II versucht nun auch auf dem Kekskasten Freunde zu finden. Billy Lee wird irgendeines Verbrechens beschuldigt, das er nicht begangen hat. Sämtliche Leute wollen ihm deshalb was auf die Maske hauen, was natürlich nicht angehen kann, also kloppt man sich durch 10 Level bis wieder Friede, Freude, Eierkuchen herrscht. Grafisch geht sich die Sa-



#### Immer feste drauf!

che eigentlich noch recht gut an, wenn man mal vom Verwischen der Figuren beim Scrolling absieht und soundmäßig wird eher Durchschnitt geboten. Eher

unter Durchschnitt ist die Auswahl an Schlägen und Tritten und so schleppt sich auch das Gameplay reichlich mühselig dahin.

Wer heute noch mit einem Prügelspiel Aufsehen erregen will, muß schon mit mehr kommen als mit einem ausgelutschten Spielprinzip und markigen Sprüchen auf der Packung.

gag

#### ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik .....	8
Sound .....	7
Spielablauf .....	6
Motivation .....	5
Gesamtnote .....	6

»Dürftig«



# GNADENLOS - DER KONSOLEN- und SOFTWARESPEZIALIST

MIT DEN *GNADENLOSEN* TIEFSTPREISEN

089 - 4891371 & 089 - 488074 & 0161 - 2830778



## MEGA DRIVE

Megadrive RGB	269,90
Megadrive PAL	279,90
Megadrive Multi	299,90
CD Rom *	699,90
CD Spiele:	
Hard Nova*	99,90
Sol Feace*	99,90
Arcade Power	89,90
Joypad (Dauerf.)	29,90
Alien Storm	69,90
Airwolf	69,90
Back to Future III	89,90
Battlemaster	99,90
Beast Warrior	99,90
Bonanza Bros.	49,90
Centurion	75,90
Crackdown	39,90
Double Dragon	99,90
EA Icehockey	75,90
El Viento	79,90
F - 1 Circus	89,90
F 1 Grand Prix	89,90
F 22 Interceptor	89,90
Fantasia	69,90
Fastest One	49,90
Final Blow	89,90
Gainground	49,90
Ghost'n Ghouls	75,90
Golden Axe	63,90
Golden Axe II	79,90
Gynoug	75,90
Hellfire	47,90
Immortal	89,90
Insector X	39,90
James Pond	69,90
Jewel Masters	49,90
John Madden II	85,90
Ka - Ge - Ki	49,90
King's Bounty	75,90
Lakers vs. Celtics	79,90
Megatrix (RGB)	49,90

Mercs II	89,90
Midnight Resist.	69,90
Might & Magic	89,90
Moonwalker	35,90
Mystic Hunter	59,90
Outrun	49,90
Quackshot dt.	99,90
Quackshot jp.	69,90
Road Rush	79,90
Shining Darkness	129,90
Sonic Hedgehog	75,90
Space Harrier	59,90
Spiderman	55,90
Streets of Rage dt.	99,90
Sword Sodan	45,90
Tecmo World Cup a. A.	
Toe, Jam & Earl	99,90
Turrican	79,90
Undeathline	109,90
Valis III	59,90
Volleyball	59,90
Wonderboy III	39,90
Zerowings	85,90
*Lieferzeit erfragen	

## GAMEBOY

Lightplayer (Licht & Lupe)	29,90
<b>Akkuset</b>	<b>49,90</b>
Afterburst	34,90
Bubble Bobble	45,90
Battle Ping Pong	35,90
Battle Toads	55,90
Blobette	29,90
Castlevania	39,90
Chase HQ	39,90
Elevator Action	45,90
Final Reverse	29,90
Ghostbusters II	59,90
Hunt Red Octobe	55,90
Ikari	49,90

Ishido	19,90
Klax	35,90
Lacroan Heroes	29,00
Loopz	29,00
Mercenary Force	35,90
Mickey Mouse	59,90
Motocross	39,90
NBA Allstars	55,90
Nemesis	39,90
Palamedes	35,90
Pocket Stadium	35,90
Puzzle Boy II	39,90
Puzzle Road	29,90
Quarth	39,90
Racing Spirit	39,90
Robocop	54,90
Robocop II	54,90
R.C. Pro Am Race	49,90
Shanghai	35,90
Simpsons	57,90
Soccer	29,90
Snow Bros.	39,90
Sumo Fighter	35,90
T.M.N.T.	39,90
Turrican	55,90
World Cup	35,90
WWF Superstars	49,90
u.v.m.	

## GAME GEAR

Gamegear m. Spiel	
& GG Shinobi	299,00
Master Gear	49,90
Widegear	29,90
Akkuset	59,90
Aleste	65,90
Donald Duck	55,90
Baseball	45,90
G - Loc	49,90
Galaga '91	52,90
Game Collection	49,90
GG Shinobi	47,90

Mickey Mouse	49,90
Outrun	45,90
Quackshot	55,90
Sonic	55,90
Wonderboy	49,90

## S. - FAMILICOM

Grundgerät RGB439,90	
Adapter für USA -	
Spiele	29,90
Baseball	59,90
Castle.	129,90
Dimension Force	119,90
Dodgeball	99,90
Fire Wrestling	119,90
Final Fight	109,90
Formation Socc	119,90
Golf	69,90
Gradius	89,00
Lemmings	119,90
Little Ninja	119,90
Populous	49,90
Raiden	119,90
Simcity	59,90
Super R - Type	109,90
Super Tennis	119,90
Wagan Land	125,90
u.v.m.	

## SUPER NES

Gerät m. Spiel	489,90
Adapter für Japan -	
Spiele	29,90
Actraiser	119,00
Bill Laimbeer	119,00
Final Fantasy	129,00
Ghost'n Ghouls	119,00
Paperboy II	119,00
Pilotwings	109,00
u.v.m.	

## NEO GEO

Baseball 2020	279,90
Crossed Swords	229,90

Cyberlip	239,90
Eightman	239,90
King of Monster	249,90
Super Spy	249,90
Top Player Golf	259,90
u.v.m.	

## PC ENGINE

PC Engine RGB	269,90
Adventure Islands	59,90
Gradius	99,90

## MS DOS

Soundblaster 2.0	259,90
Soundblaster Pro	489,90
Bard's Tale Cons.	69,90
Battle Isle	79,90
Bundesliga Prof.	65,90
Chessmaster 3000	74,90
Civilization	79,90
Gunship 2000	79,90
Kaiser	95,90
Laffer Utilities	79,90
Lemmings Data	53,90
Mad TV	79,90
Might & Magic 3	79,90
Monkey Islands 2	69,90
Longbow (Robin)	79,90
Secret Weap Miss.	35,90
Space Quest 4 dt.	79,90
Speedball 2	79,90
Willy Beamish	79,90
Wing Com.2 Op.	45,90

## AMIGA

512kB Speichererw.	
m. Uhr, abschaltb.	63,90
Airbus A 320	95,90

Battle Isle	65,90
Birds of Prey	69,90
Bundesliga Prof.	65,90
Double Dragon	52,90
King's Quest V	79,90
Lemmings Data	45,90
Lethal X'cess	59,90
Lotus Turbo 2	53,90
Mega Twins	57,90
Populous 2	59,90
Power Mong Data	35,90
Red Baron	69,90
Simpsons	53,90
Terminator 2	53,90

## WEITERE TITEL AUF ABFRAGE LIEFERBAR !!

Bei den meisten Konsolenspielen handelt es sich um Importe ohne deutsche Anleitung. Amiga und MSDOS weitgehend mit deutscher Anleitung. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Systeme. Umtausch ausgeschlossen. Lieferungen erfolgen per Nachnahme zuzügl. DM 9,50 Versandkosten. Ausland nur Vorkasse zuzügl. DM 25,- Versandkosten.

**HÄNDLER - ANFRAGEN ERWÜNSCHT NEUE ANSCHRIFT:**  
Gnadenlos Elektronik  
Vertriebs GmbH  
Orleansstr. 63  
8000 München 80

## ENGEL IM STRESS

**Titel:** KID ICARUS: OF MYTH AND MONSTERS, **System:** Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Nintendo, USA, **Muster von:** Top 4, 7000 Stuttgart 1.

Panik im Land der Engel! Die Invasion der bösen Orcos bedroht den Frieden, und nur ein gut trainierter Held kann das Unheil abwenden. Auserkoren für diesen Job wird Pit, der Anführer der Icarus-Armee. Natürlich wäre es jetzt ganz praktisch, wenn man einfach die Waffe ergreift und sich der Bedrohung stellt - allerdings haben die Götter vor den Erfolg erst die Schweißfüße gesetzt. Und letztere muß sich Pit erst noch wund laufen, denn die Orcos können nur mit drei besonderen Waffen besiegt werden, die wiederum in drei verschiedenen Festungen gelagert und von den lokalen Wächtern geschützt werden. Zusätzlich ist der Weg zu diesen Festungen von allerlei widerlichem Getier bewohnt, so daß das Heldentum mal wieder ziemlich stressig wird. Also macht sich Pit (überwiegend hüpfend) auf den



Klein, aber zäh...

Weg durch die Gefilde und erlegt Ungeziefer, erforscht Bonus- und Trainingsräume, kauft Extras und versucht, genug Erfahrung für den Endkampf zu erringen. Übung macht schließlich den Meister...

Und üben muß auch der Spieler, bis er KID ICARUS VON NINTENDO so richtig beherrscht. Hat man sich in den Labyrinthen erst einmal orientiert, kommt man recht gut voran - allerdings nur im Prinzip, denn damit allein ist es nicht getan. Man muß auch das nötige Kleingeld für die Einkäufe sammeln, und das geht nur

## GAME · BOY · CORNER



über intensives Monsterkillen - und das wird mit der Zeit doch etwas langweilig. Hat man Teile einer Welt erst einmal geschafft und bestimmte Checkpoints erreicht, braucht man sie dank einer Pufferbatterie nicht nochmals zu durchqueren. Ansonsten bietet das Modul keine besonderen Höhen und Tiefen, Grafik und Sound sind solides Mittelmaß. Wer's sich leisten kann, kann ja mal einen Blick riskieren.

man

### ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	7
Gesamtnote	8



»BRAUCHBAR«

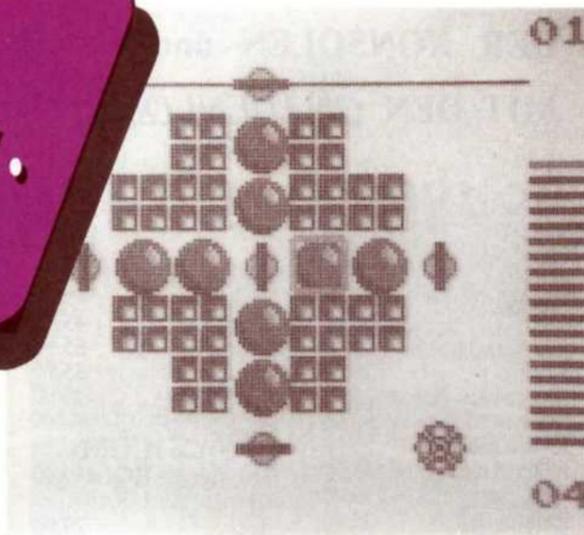


## GAME · BOY · CORNER

**Titel:** BRAIN BENDER, **System:** Game Boy, **empf. VK-Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Electro Brain, **Muster von:** Top 4, 7000 Stuttgart 1.

Ganz auf *Gremlins Mindbender* basiert BRAIN BENDER VON ELECTRO BRAIN. Kein Wunder, vergab *Gremlin* selbst doch die Lizenz zu dieser inoffiziellen Umsetzung des Knobelspielchens für den Game Boy, das schon für viele nervenaufreibende Stunden vor verschiedenen Homecomputern sorgte.

Zwar beinhaltet Brain Bender völlig neue Level - 120 an der Zahl -, doch ist das Spielprinzip dasselbe geblieben: Ein Laserstrahl muß von seiner Erzeugerquelle zu einem feindlichen Satelliten geleitet werden. Dabei muß er durch labyrinthartige Level flitzen, in denen zahlreiche Mauern den freien Weg blockieren. Andere Gegenstände wie Gas-



*Einhundertzwanzig Level!  
Knobelspaß für Jung und Alt.*

## 120 MAL NERVENAUFGREIBEND

kugeln und Elektro-Hirne versperren ebenfalls den Weg, können jedoch durch den Laserstrahl eliminiert werden.

Zum Lenken des Strahls dienen in den Leveln postierte Spiegel, die beliebig gedreht werden können. Trifft der

Laser auf einen Spiegel, so wird er nach dem Gesetz der Physik 'Einfallswinkel = Ausfallswinkel' von jenem abgelenkt. Ein Zeitlimit erschwert das Einstellen der Spiegel und läßt teilweise wahre Panik aufkommen. Noch eine kleine Gemeinheit erschwert den Spielablauf: Befindet sich ein Spiegel in einer bestimmten Einstellung, so daß der Laser nicht abgelenkt wird, sondern zwischen Spiegel und Quelle hin- und herflitzt, so wird dieser Schaden zugefügt, was Zeitverlust bedeutet.

Brain Bender ist kein hochkomplexes Strategie-Spiel und bietet auch keine spektakuläre Grafik oder famosen Sound, doch weiß es durchaus lange zu gefallen. Schließlich möchte man immer einen Level weiterkommen. Positiv noch zu erwähnen, daß drei einstellbare Schwierigkeitsstufen sowie ein Paßwortsystem vorhanden sind und das Spiel nicht zu einfach geraten ist. ■

*hja*

### ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik .....	6	
Sound .....	8	
Spielablauf .....	8	
Motivation .....	9	
Gesamtnote .....	8	

»BRAUCHBAR«



## GAME · BOY · NEWS

# Der Game Boy zeigt sich sportlich

**So recht tolle Spiele mögen seit 'Final Fantasy Legend II' und 'Final Fantasy Adventure' einfach nicht mehr kommen. Fast alle Spiele bewegen sich im mittleren Bereich, berauschen kann wahrhaftig kaum etwas. Das Positive daran - und dieses soll man doch immer sehen - ist, daß es nur noch besser werden kann. Zumindest werden für die nächsten Wochen zugkräftige Titel angekündigt. Doch seht selbst:**

### SOFTWARE

Alle Freunde von König Fußball wird sicherlich die Tatsache erfreuen, daß SUPER KICK OFF für ihren Kekskasten erscheinen wird. Ob die Spielbarkeit aber in Anbetracht des winzigen Bildschirms

erhalten bleibt, ist fraglich. Einen Test findet Ihr in der nächsten Ausgabe.

Ebenfalls sportlich geht es auf den Renn-Pisten bei BILL ELLIOTT'S NASCAR FAST TRACKS zu. Autorennen im Stile von *Days of Thunder* sind angesagt.

Ein Spielchen zum Ulk-Kultfilm THE ATTACK OF THE KILLER TOMATOES ist ebenfalls in der Mache. Ob der Witz des Films, in dem Riesen-Tomaten unschuldige Menschen überrollen oder gar aufessen, auch auf dem Game Boy herüberkommt? Lassen wir uns überraschen.

Die TURTLES schlagen erneut zu. In ihrem zweiten Programm für'n GB sollen sie es noch doller treiben als je zuvor. Wir sind gespannt auf die neue Schildkrötensuppe, und bis dahin sage ich Ciao, Euer

A-MAN

## TOPTEN

1. Parodius (Konami)
2. Final Fantasy Legend II (Square Soft)
3. R-Type (Irem)
4. Super R.C. Pro-AM (Nintendo of America)
5. Nemesis II (Konami)
6. Final Fantasy Legend (Square)
7. Rockman World (Capcom)
8. F-1 Race (Nintendo)
9. WWF Superstars (LJN)
10. The Hunt for Red October (Hi Tech)



# Schach zum Liebhaben



**CHESS-  
MASTER  
3000**

System: PC (Herc., CGA, EGA und VGA, AdLib, Soundbl.), empf. VK-Preis: ca. 120 DM, Hersteller: Mindscape, Muster von: Hersteller.

CHESSMASTER 3000 enthält alle Features der 2100er Version, teilweise jedoch stark verbessert. Doch damit nicht genug, wurden doch noch viele andere Optionen integriert, welche dieses Programm zu einem wahren Schmankerl unter uns Schachfreunden machen. So können Anfänger von einer hervorragenden Lern-Opti-

**Die Jungs von THE SOFTWARE TOOLWORKS haben zurückgeschlagen! Mit dem Nachfolger zum angeblich besten Schachprogramm für Heimcomputer - dem Chessmaster 2100 - wollen sie nun das ultimative Programm des königlichen Spiels programmiert haben.**

## Spielstark und optionsreich

Selbstverständlich ist die dem Computer zur Verfügung stehende Denkzeit frei definierbar. Zudem können

einen Augenschmaus erster Güte. Keine Frage, daß sowohl 2D als auch 3D dargestellt wird. Als kleiner Bonus wird nach jedem Zug ein kleiner Jingle gespielt, der je nach Situation mal mehr, mal weniger dramatisch klingt. Hübsch!

## Augenschmaus par excellence

Eine Datenbank mit 150 der interessantesten Spielen großer Schachmeister fehlt natürlich genausowenig wie

die Möglichkeit, jedes beliebige Spiel analysieren zu lassen. Gern würde ich noch mehr über die Funktionen dieses hervorragenden Programms schreiben oder auf die einzelnen Optionen näher eingehen, was mir aber leider aus platztechnischen Gründen verwehrt bleibt. Doch wie heißt es so schön: Seeing is believing! Und somit möchte ich Chessmaster 3000 nur jedem Liebhaber dieses königlichen Denksports ans Herz legen: Es ist das grafisch ansprechendste und am meisten Optionen bietende Schachprogramm zur Zeit, das zudem - und darauf kommt es letztendlich doch an - eines der stärksten ist. ■

Hans-Joachim Amann

**POSITIV:** hohe Spielstärke, viele nützliche Optionen; Files können dank ASCII-Speicherverfahren in viele Schach-Datenbanken eingeladen werden; Bewertungssystem; gute Lern-Optionen für Anfänger; Druckerunterstützung; Maus- und Joystick-Steuerung; unterstützt Windows; tolle Grafik  
**NEGATIV:** -

»PRIMA«



Chessmaster 3000 bietet nicht nur tolle Grafik mit 256 Farben, sondern auch zahlreiche Optionen und eine anständige Spielstärke.

on Gebrauch machen oder man kann sich vom Rechner 'bewerten' lassen, wobei die Rechenweise der der USCF-United States Chess Federation entspricht. Weitere nützliche Features sind: Blindschach, Turnierspiel für bis zu zehn Spieler; fünf verschiedene Notationsarten; 'Notizbuch' für Erläuterungen aller oder mancher Züge und viele, viele mehr.

ihm vorgegebene - oder gar selbst kreierte - Spielstile zugeteilt werden.

Schon von der Aufmachung her ist der neue Chessmaster eines der attraktivsten, wenn nicht gar DAS attraktivste Schachprogramm auf dem PC. Ganze 256 Farben unter VGA, dazu unterschiedliche Bretter und Figuren von antik bis hypermodern machen aus CM 3000

# VIDEOSPIELE

# 04551/4097

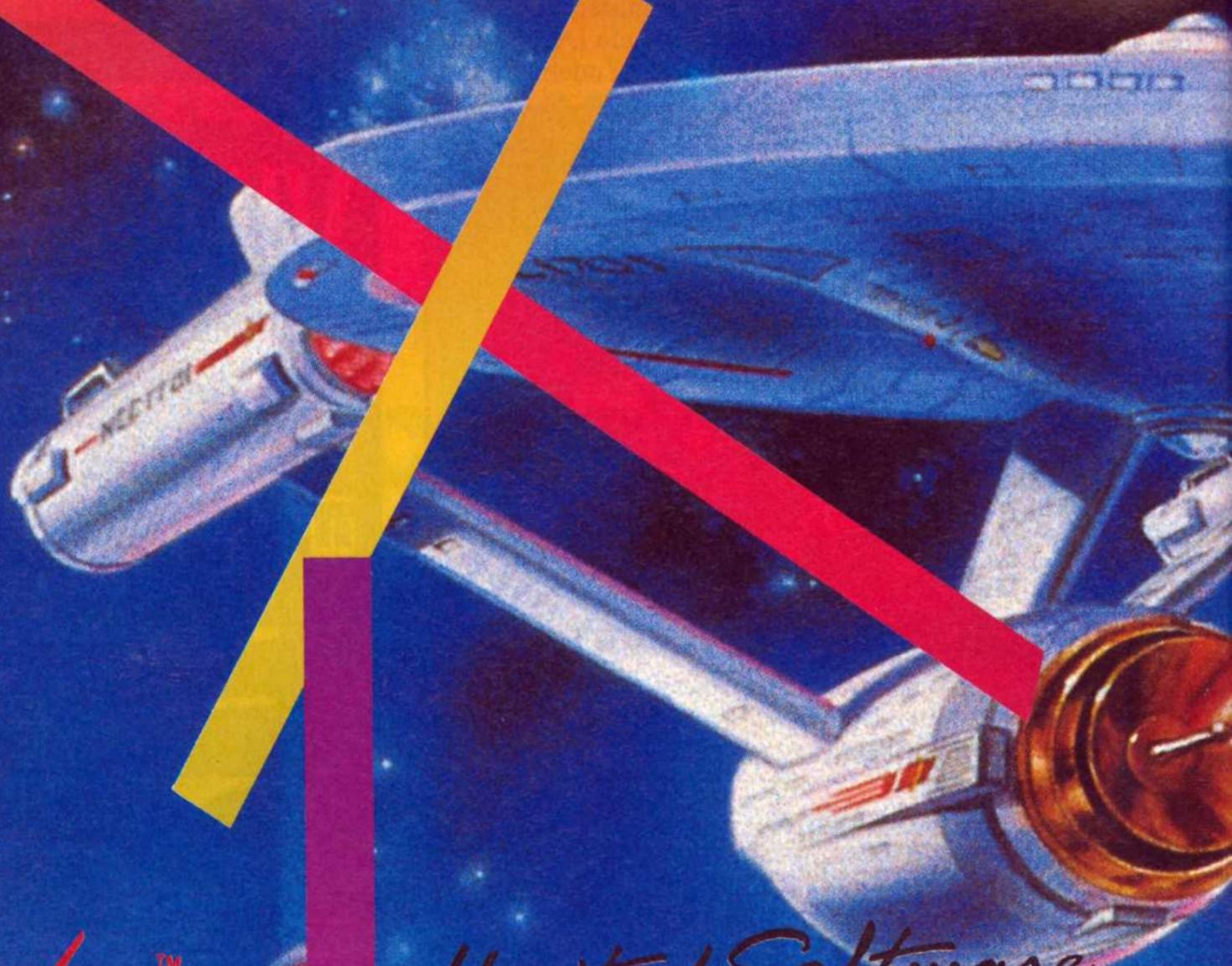
# FLASHPOINT GmbH

Hamburger Straße 68 · 2360 Bad Segeberg

TM & © 1991 Paramount Pictures. All Rights Reserved. STAR TREK is a Registered Trademark of Paramount Pictures  
Interplay Authorized User.

# STAR

## 25TH ANNIVERSARY



*Interplay*™

*United Software*



ELECTRONIC ARTS®

# STAR TREK<sup>®</sup>

# 25<sup>th</sup> ANNIVERSARY

TM

## ••• ASM AN LESER •••

Anlässlich des 25jährigen Star Trek-Erfolges jubeln wir zusammen mit United Software ein paar Preise unters Volk, und zwar:

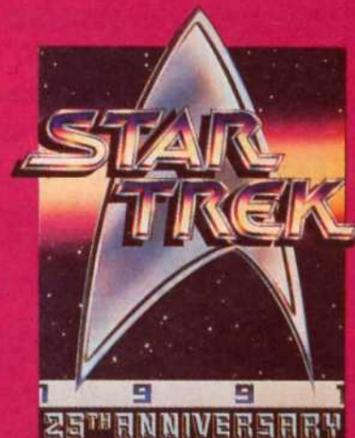
### **30 Star Trek-Packs**

(je 1 x Star Trek-Video-Collection mit Kinofilm I-IV sowie dem Star Trek-Adventure von Interplay.

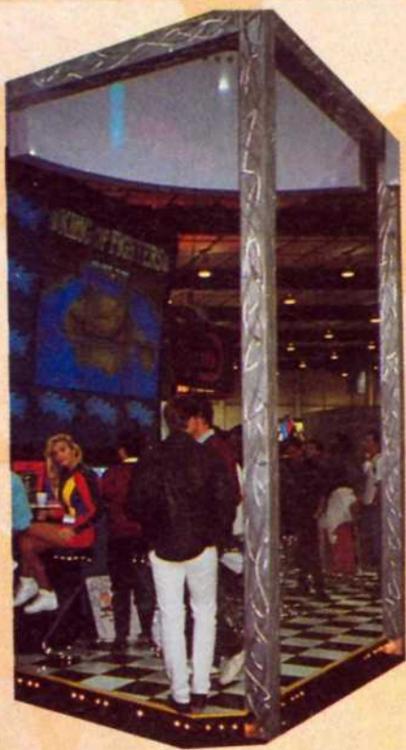
Schreibt uns die Antwort auf die folgende Frage auf eine Postkarte und schickt sie bis zum 3.3.'92 an ASM, Star Tek, Postfach 870, 3440 Eschwege:

Wie heißt „Pille“ im englischsprachigen Original-Star Trek? Ende.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen!



## FORTSETZUNG VON SEITE 47



aber sicher in für Normalverbraucher erschwingliche Bereiche rutschen, wird der Mac auch für Spielehersteller wieder interessant.

Was die Firmen so im einzelnen für ihn und die übrigen Systeme auf der Pflanze haben - hier könnt Ihr es Euch einmal näher ansehen, wobei allerdings zu beachten ist, daß nicht alle der in Las Vegas gezeigten Titel auch offiziell in Europa vertrieben werden sollen. Desgleichen können auch die Erscheinungstermine variieren. Auf den jeweils neuesten Stand gebracht werdet Ihr dann aber natürlich wie immer durch die aktuellen ASM-Ausgaben.

## M

### ACCOLADE

Was wäre eine Messe ohne eine neue Jack-Nicklaus-Golfschläger-Organie? Richtig, unmöglich! Diesmal trägt das Programm den Mammut-Titel **Jack Nicklaus' Golf & Course Design: Signature Edition** und läßt den Spieler mit allerhand Extras, schön animiert und in 256 VGA-Farben den Schläger schwingen. Wem die beiden mitgelieferten Golfplätze nicht genügen, der kann sich (ab etwa April) auch noch als

Landschaftsgärtner versuchen. Auch bei der zum gleichen Zeitpunkt erscheinenden Rennsimulation **Road & Track Presents: Grand Prix Unlimited** (lange Titel scheinen es den Machern bei Accolade angetan zu haben) darf man sich sowohl auf dem Kurs selbst tummeln als auch eigene Tracks höchstselbst erstellen. Schlechtes Wetter und 'realistische Crashes' sind mit inbegriffen. Das interessanteste Game jedoch dürfte das Action-Rollenspiel **Star Control II: The Ur-Quan Masters** sein, das auf dem erfolgreichen Vorgängerprogramm aufbaut. Mehr Strategie und Kommunikation mit den Aliens ist gefragt, obwohl auch hier das Actionelement nicht zu kurz kommt. Digi-Sounds und VGA-Grafik können ab Juli bewundert werden (sagt Accolade). Alle drei Programme sind vorerst nur für den PC zu erwarten, möglicherweise gibt es Umsetzungen für den Amiga beziehungsweise das CDTV. SCII wird mit einiger Sicherheit seinen Weg auch auf das MegaDrive finden. Atari-Fans dürfen sich ab April auf **Elvira II: The Jaws of Cerberus** freuen. Für das MegaDrive tut sich so einiges bei *Accolade*. Die Rennsimulationen **Super Off Road** und **Test Drive II: The Duel** sorgen ab etwa April für Schleudertrauma. Etwas früher prügelt sich Kampfsportspezialist Billy in **Double Dragon** über die Bildschirme.

### ACTIVISION

Ein kategorisches 'Kein Amiga und kein Atari mehr' war von *ACTIVISIONs* Thomas Ormond zu vernehmen. Auf der Computerschiene wird nur noch für den PC entwickelt. Die nach Deutschland gelieferten Programme sollen alle voll mit deutschen Handbüchern und deutschen Bildschirmtexten versehen sein. Außerdem wird zusammen mit jedem Programm ein kleiner Hardware-Zusatz ausgeliefert, der dem PC Digi-Sounds in Stereo und bester Qualität entlocken soll. Beim Probehören konnte man jedenfalls schon mal ins Staunen geraten! Diese Features

werden besonders die Freunde von *INFOCOM*-Textadventures freuen, da die Werke dieses legendären Labels nun von *ACTIVISION* als Grafikadventures weitergeführt werden sollen. Den Auftakt in dieser Reihe wird **Leather Goddesses of Phobos II: Gas Pump Girls Meet the Pulsating Inconvenience from Planet X** machen (habe ich gerade etwas über megalange Titel erzählt?). 15 MByte umfaßt das sierramäßig aufgemachte Werk.

Ohne die genannten Extras wird eine Nostalgie-Compilation ausgeliefert, die das Herz eines jeden Infocom-Freaks höher schlagen läßt: 20 der besten Titel auf einen Schlag enthalten die 'Lost Treasures of Infocom'.



*STAR Control II: ein Augenschmaus.*

Ab Mai gibt's dann neues Futter für das NES. Die **Hard** ist eine rasante Filmumsetzung, mit **Ultimate Air Combat** kann man per F-14, F-18 oder Harrier 33 Missionen lang in die Luft gehen. Heiße Rennen im Weltraum dagegen featured **Galaxy 5000**. Wer es eher fantasymäßig liebt, der kann seine Zauber- und Schwertschwingerfähigkeiten mit **Sword Master** unter Beweis stellen. Alle vier Games sahen echt super aus.

### AD LIB

Und es gibt ihn tatsächlich, den seit Jahren angekündigten **Ad Lib Gold Stereo-Sound-Adapter**. Wer ihn mal probenhören will, sollte sich die Mühe machen, auf die CeBit zu fahren. Es lohnt sich. Erste Eindrücke auf der Messe waren äußerst positiv, der runde, reiche Sound konnte vorbehaltlos überzeugen. Sobald die Chip-Produktion in Japan anstandslos läuft, steht einem neuen Hörvergnügen eigentlich nichts mehr im Weg. Au-

ßerdem wird es einige Zusatzmodule geben, die einfach auf die Platine selbst mit aufgesteckt werden und somit keine weiteren Slots blockieren.

### ASMIK

Drei Roboter darf der Spieler in **Xardion**, einem schnellen Game für MegaDrive und SuperFamicom, kontrollieren und je nach ihren Fähigkeiten einsetzen. Die 7 Levels enthalten 30 Stages, die Action läuft fast filmmäßig ab, man merkt die enge Zusammenarbeit mit der Filmindustrie. Das Game soll in den USA ab Mai erhältlich sein.



*Double Dragon: Veilchen gefällig?*

## C

### COKTEL VISION

Zusammen mit dem ebenfalls französischen Softwarehaus **TOMAHAWK** will sich **COKTEL VISION** verstärkt um die Entwicklung qualitativ hochstehender Adventures in der Art von **Fascination** kümmern. Ein eigenes Entwicklungssystem erlaubt außerdem die einfache Umsetzung auf unterschiedliche Formate, so daß auch in Zukunft PC, Amiga und Atari ST problemlos berücksichtigt werden können. Des Weiteren sind Programme auf CD-ROM (PC) wie auch CD-I und eventuell CDTV in Planung.

Als erstes Game für diese Formate wird im September **Inca** auf den Markt kommen, das die Eroberung beziehungsweise Entdeckung der Welt und Südamerikas im besonderen durch Aliens

zum Thema hat. Rasante Flugsequenzen und irre Grafiken konnten schon jetzt bewundert werden. Kaum haben die drei knuddeligen **Gobliins** ihren Weg auf die Bildschirme gefunden, wo sie 28 Levels lang Medizin für ihren übergeschnappten König besorgen müssen, wird auch schon der zweite Teil der Saga angekündigt. Wie viele abgedrehte Schauplätze dieses Game enthalten wird, steht allerdings noch nicht fest.

## CODEMASTERS

Kurz und bündig gaben sich die durch **CAMERICA** vertretenen Whiz Kids aus England. **Bee 52** - Bienen-

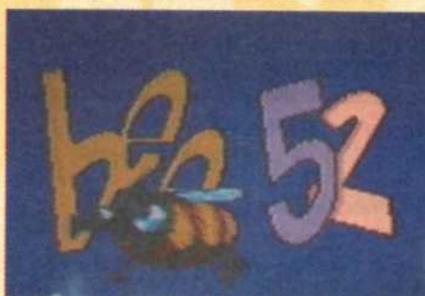
bomber auf Honigsammel-Mission, **Micro Machines**, ein Autorennen quer über den Schreibtisch, und ein weiteres Abenteuer aus der Dizzy-Serie sollen die Amiga-Gemeinde beglücken. Weitere Pläne gäbe es zwar, doch wolle man darüber noch nicht sprechen. Bezähmen wir halt unsere Neugier ...

## D

### DYNAMIX

Die Flugsimulator-Serie von **DYNAMIX** hat Zuwachs bekommen. **Aces of the Paci-**

**fic** heißt das neueste Werk aus den Programmiererdungeons des **SIERRA** angegliederten Labels. Die Demos sahen recht vielversprechend aus. Zusätzlich sind Add-on-Disks in Arbeit, die **Aces** und den 'Roten Baron' mit erweiterten Missionen versorgen sollen. Einen Überblick, was die britische RAF während des zweiten Weltkriegs in der Südsee



vollbrachte, soll **RAF in the Pacific** geben. Die (hypothetische) Frage: Was wäre geschehen, hätten die Amerikaner die Atombombe **NICHT** abgeworfen, bildet das Szenario von **WWII: 1946**. Eine traurige Nachricht bleibt noch zu vermelden: **DYNAMIX** wird sich aus der Adventure-Produktion zurückziehen. Ob Sierra da ein Wörtchen mitgeredet hat?

## E

### ELECTRONIC ARTS

Viel und Erfreuliches zu sehen gab es dagegen am Stand des Software-Riesen, unter dessen Schirmherrschaft sich jede Menge erlebter Namen begeben hatte, und dessen Einstieg ins Konsolengeschäft mit Sega- und SuperFamicom-Titeln äußerst erfolgreich war. Simon Jeffery, PR-Mann, kündigte zudem an, daß in Zukunft die Entwicklung von Amiga-Spielen wieder stärker berücksichtigt werden solle. Schön wär's ja.

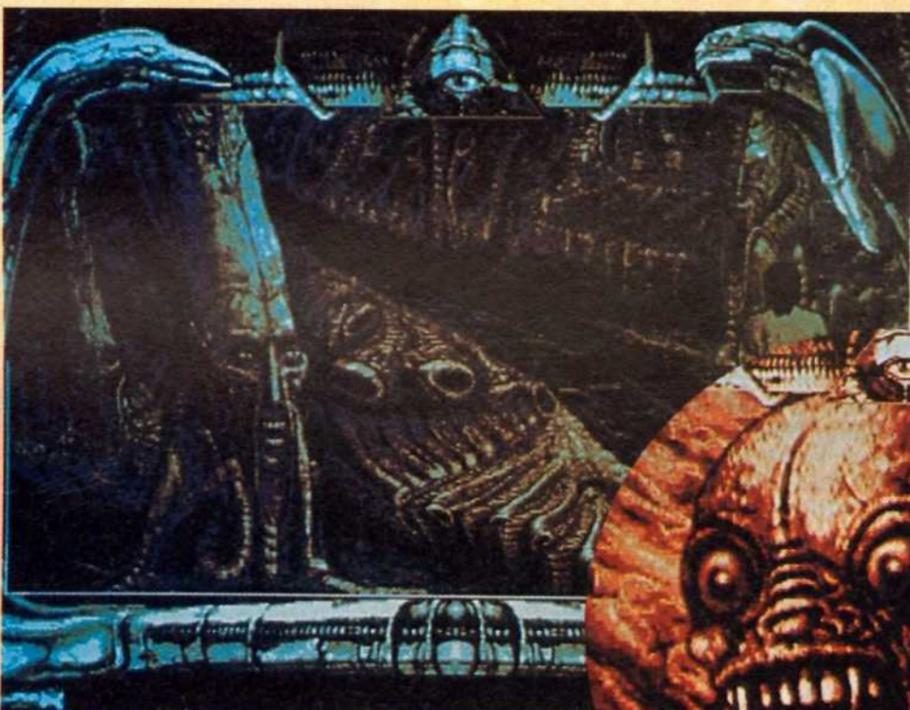
Kein Flugsimulator sondern eine Basketball-Simulation ist das Programm mit dem irreführenden (Arbeits-)Titel **Michael Jordan Flight**. Tolle Animation und viele Features wie Instant Replay oder einstellbare Kameraposition sorgten für einen recht positiven ersten Eindruck. Auch das Autorennspiel **Car and Driver** zog viele Zuschauer an. Für beide Programme ist bisher lediglich eine PC-Version vorgesehen.



**CYBERDREAMS**, ein (noch) unbekanntes Softwarehaus aus Kalifornien hatte das wohl ungewöhnlichste Game auf Lager. Zusammen mit dem in der Schweiz beheimateten Künstler **H.R. Giger**, der für das gruselige Aussehen der Aliens aus dem gleichnamigen Film verantwortlich zeichnet, ist **The Dark Seed** entstanden, ein Horror-Abenteuer, das es mit jedem Gruselfilm aufnehmen kann.

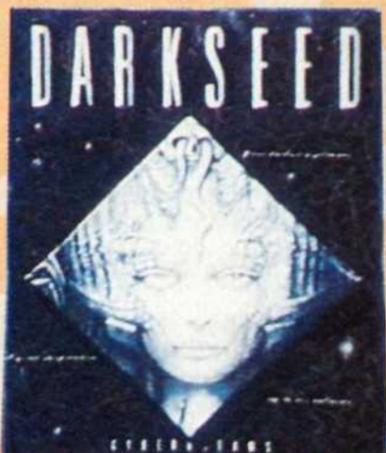
Dem al traumgeplagten Helden wurde von einem Alien ein Ei in den Kopf gepflanzt, das innerhalb von drei Tagen schlüpfen wird - falls besagter, nun auch noch mit Kopfschmerzen gesegneter Held es nicht schafft, die Aliens in ihrer total irrealen Parallelwelt zu vernichten. Das Ganze findet in einem grafisch sehr schön gemachten Szenario statt, in dem der digitalisierte Held in bester Sierra-Manier durch die beiden Welten wandelt. Ein schneller 286er mit VGA und Harddisk wird benötigt, will man sich ab März durch Gigers Alptraumwelt bewegen. Wer mehr über das abgedrehte Game erfahren will, sollte mal einen Blick in die **ASM 4/92** werfen.

**Cyberace** ist das nächste Projekt von **CYBER-**



Anheimelnde Atmosphäre in Spukhaus.

**DREAMS** und sah übrigens genauso spannend aus. Bis September soll es fertiggestellt sein. Beide Programme werden mit deutschen (gesprochenen) Texten versehen und zuerst für den PC, dann aber auch für den Amiga erscheinen. Lassen wir uns überraschen.



Das Spukhaus (nicht im Spessart)



Giger in Reinkultur

**FORTSETZUNG AUF SEITE 148**



# CONTACT - MARKET

## Biete Software

**Software-Club Ottakring!** Mitglied werden? Kein Problem! Ob MS-DOS oder Amiga !! Fragen ??? Gratisinfo anfordern bei: H.Uitz, PF 314, Kennwort: Soft-Club, A-1140 Wien

**Achtung - Amiga - Amiga - Neu Softwareclub-!Baumgarten!** Hilfe und Infos für jeden und über fast alles. Gratisinfo unter R.Fertl, Postfach 6, 1145 Wien

**Public-Domain u. Shareware ab 0,70 DM** bei G.Hirtreiter, PF 89, 8377 Frauenu, Katalog anford.

**Verk. Orig. Spiele für C64:** X-Out, Saint Dragon, Transworld, Atomix, Turrican 1 und 2, Blood Money 30 DM; Super Wonderboy, Rainbow Isl. 25 DM; Premiere Collection 40 DM; Pool of Radiance 45 DM; 05223/61811, Hendrik Franz

**Verkaufe Software** Ruft an; 02403/24152 (Mark)! oder schreibt an M.Schmidt, Moltkestr. 31, W-5180 Eschweiler. Greetz to: MRC, Jogger

**Atari ST PD-Soft** immer das Beste und Neueste, sehr billig (1,90 DM/Disk). Alle Serien! Katalogdisk kostenlos bei: M.Konopka, Gustav-Heinemann-Str. 11, o.Tel: 04461/81657

**Software-Club Ottakring!** Mitglied werden? Kein Problem! Ob MS-DOS oder Amiga !! Fragen ??? Gratisinfo anfordern bei: H.Uitz, PF 314, Kennwort: Soft-Club, A-1140 Wien

**Achtung - Amiga - Amiga - Neu Softwareclub-!Baumgarten!** Hilfe und Infos für jeden und über fast alles. Gratisinfo unter R.Fertl, Postfach 6, 1145 Wien

**MS-DOS-Spiele** Originale billig, Chuck Yeager's Air Combat, Red Baron, Monkey Island I bei Stefan Ladenbach, Tel: 02161/208925

**Originale! für C-64 mit Verpackung & Anleitung,** Preis pro Spiel 20 - 30 DM. Angebot reicht von Action-Games bis Adventures. Rufen Sie sofort bei Christoph Dittrich Tel: 06258/4286 an.

**C-64!!!** Champ of Krynn + Death Knights of Krynn + Pool of Radiance + Curse of the Azure Bonds + Buck Rogers für nur 30 DM. Wo??? bei Malte Geuting, Römerstr. 4, 5513 Tawern (Tel: 06501/13086

**PC-Shareware + Public Domain Programme** ab S 18,- pro Disk. Originalspiele ab S 300,-. Austria - Schuh Gerald, Burenstr. 80, A-8052 Graz, Tel: 0316/574626

**Software-Club Ottakring!** Mitglied werden? Kein Problem! Ob MS-DOS oder Amiga !! Fragen ??? Gratisinfo anfordern bei: H.Uitz, PF 314, Kennwort: Soft-Club, A-1140 Wien

**Game-Design-Kit (C-64) der Spitzenklasse zu verk.** Völlig einfache Bedienung ohne Programmierkenntnisse! Im Nu ist Ihr eigenes Spiel fertig - daher die ideale Nebenverdienstmöglichkeit für Sie! Kpl. mit orig. Handbuch nur 30,-! (NP: 120,-) M.Wenderoth, Egerländer Weg 2, 3505 Gudensberg

**Verk. Softw.** Ruft an; 02403/24152 (Mark)! oder schreibt an M.Schmidt, Moltkestr. 31, W-5180 Eschweiler. Greetz to: MRC, Jogger

**Software-Club Ottakring!** Mitglied werden? Kein Problem! Ob MS-DOS oder Amiga !! Fragen ??? Gratisinfo anfordern bei: H.Uitz, PF 314, Kennwort: Soft-Club, A-1140 Wien

**Verk. für Amiga massig Simulation/Strategie u.a. Software (Originale)** z.B. F15 II, UMS II, Railroad Tycoon, uvm. Tel: ab 17 Uhr 04551/83710. Verk. auch massig Anleitungen !!

## TELEFON 0711-262 42 09

**SEGA MEGADRIVE** - California Games, Dhana, Undead Line, Master of Monsters (USA), Long Raiser (USA), F1-Grand Prix, John Madden 2, Double Dragon 2  
Preishits: Quakshot 89.-, EA-Hockey 89.-, Golden Axe II 89.-, Sonic 79.-, Super Shinobi 79.- Sonderangebote ab 39.- DM

**GAME GEAR** - Sonic the Hedgehog, Donald Duck, Musha Aleste, Heavy Weight, TV-Tuner, Master Adapter, Linkkabel, Akkupack, Spiele ab 39.- DM

**GAMEBOY** - die absoluten Tophits + 80 weitere Titel, Spiele ab 29.- DM

**Besucht unser Ladengeschäft, wir haben viele Spiele für weitere Systeme. Ankauf von Gebrauchtspielen und Geräten! Fordert unsere GAME NEWS gegen frankierten Rückumschlag! Werdet Clubmitglied!**



**TOP 4 HACKSTR. 30 7000 STUTTGART 1**

**ST-Orig.:** World Champ. Soccer (20 DM), Manch. Utd. Europe (25), Turrican (15) + Porto. Postk. an: M.Kopp, Lortzingstr. 21, 7470 Ebingen

**Windows 3.0 Shareware-Sammlung** ausgewählt, virenfrei, 26 MB, 8 Disk. gepackt, DM 50,-. Hans Lethe, Wittheck 4, 2100 Hamburg 96

**AMIGA-DEMOABO!** Die neuesten Demos für nur 1 DM pro Disk. Kostenloses Info anfordern bei: Daniel Kempkes, Bömkesweg 56, 4290 Bocholt, Germany. Rückporto = 100% Answer

**PC-Originale:** Katedrale, Wing Commander 2, Speech Pack, Monkey Island, Kings Quest 5, Eye of the Beholder uvm. zu verkaufen od. tauschen, A.Lindner, Nr. 36, 8601 Jenkowitz

**C64 - er lebt - und viel** Wenn Ihr Software für Euren C64 (Disk) sucht, dann schreibt an mich, ich tausche auch. 100% Antwort bei: Chadi Bahoth, Wilhelm-Raabe-Str. 31, 4460 Nordhorn

**Biete für Amiga: Hill Street Blues, Wings, Monkey Isl., Great Courts 2** uva. Liste gegen 0,60 DM Rückporto anf. bei Michael Kessing, Heddesdorfer Str. 46 a, 5450 Neuwied 1, (nur Originale)

**Hi C64 (Disk) Freaks** Ich ersuche hiermit alle, die an einer geschäftlichen Transaktion (Tausch bzw. An-, Verkauf) Interhesse hegen, mir Ihre Wünsche kundzutun. Thorsten Bueter, Kurt-Huber-Str. 2, 4460 Nordhorn.

**Achtung - Amiga - Amiga - Amiga - Neu Softwareclub-!Baumgarten!** Hilfe und Infos für jeden und über fast alles. Gratisinfo unter R.Fertl, Postfach 6, 1145 Wien

## ACHTUNG ! ACHTUNG ! ACHTUNG !

- Kleinanzeigen werden grundsätzlich nur dann veröffentlicht, wenn auf der Kleinanzeigenkarte die **komplette Anschrift des Absenders** vermerkt ist.
- Den Abdruck von privaten Kleinanzeigen mit **gewerblichem Charakter** behält sich der Verlag vor.
- Anzeigen mit **PLK-Nummer** werden aus rechtlichen Gründen nicht abgedruckt.
- Das Herstellen, Anbieten und Verkaufen von **Raubkopien** verstößt gegen das Urheberrecht und kann straf- bzw. zivilrechtlich verfolgt werden.
- Anzeigen, die auf **widerrechtlich betriebene Glücksspiele** hinweisen, werden aus rechtlichen Gründen nicht veröffentlicht.
- Es ist uns nicht möglich, Kleinanzeigen zu veröffentlichen, deren Inhalt auf den Verkauf oder Weitergabe von **pornographischer Software** schließen läßt.
- Kleinanzeigen dürfen **maximal 10 Zeilen à 32 Zeichen** inkl. Leerzeichen umfassen!
- **Schreiben Sie bitte deutlich.** Für undeutlich oder unleserlich geschriebene Anzeigen, die zu Satzfehlern und Mißverständnissen führen können, übernehmen wir keine Haftung.

**Unter Berücksichtigung der oben genannten Punkte behält sich der Verlag grundsätzlich eine Veröffentlichung der Kleinanzeigen vor! Für den Inhalt der im Heft abgedruckten Kleinanzeigen übernimmt der Verlag keinerlei Haftung!**

Aus Platzgründen können wir nicht immer alle Kleinanzeigen abdrucken, die für eine Ausgabe bei uns eingehen. Diese erscheinen dann in der darauffolgenden Ausgabe.

## ACHTUNG ! ACHTUNG ! ACHTUNG !





# SOFTPOWER Berlin

## Top 10 AMIGA

A 320 - Airbus	119.-
Populous II	75.-
Turbo Challenge II	75.-
Mega Lo Mania	79.-
no more Lemmings	55.-
Red Baron	79.-
Bundesliga Manager II	75.-
Birds of Prey	89.-
James Pond II	69.-
Tip Off Basketball	75.-

**Beste Lieferfähigkeit durch Berlins größtes Lager an PC + AMIGA Spielen wird garantiert!**

## Top 10 IBM / PC

Civilization	99.-
Falcon 3.0	119.-
Eye of the Beholder II	79.-
Monkey Island II	89.-
Might and Magic III	99.-
Mad TV	99.-
Wing Comander II	99.-
Gunship 2000	39.-
Battle Isle	99.-
P 38 Lightning	89.-

**Mail Order!**  
Alle Preise inclusive Porto + Verpackung

## Special News

**CIVILIZATION PC Wettbewerb im Hauptgeschäft!**

Der Kunde der am 29.02.92 die größte Civilisation hat gewinnt ein Spiel seiner Wahl

# SOFTPOWER

**Überall in Berlin!**  
Rufen Sie uns an!

# SOFTPOWER

**Hauptgeschäft**  
Schwedenstr. 18c  
1000 Berlin 65  
Fax. 030 / 492 2057  
**Filliale Spandau**  
Schönwalder Str. 65  
1000 Berlin 20

**030 / 492 20 56**

**Bundesliga-Manager Professional für MS-DOS 5,25" / VGA / Maus / Festplatte neu / originalverschweißt / 50,-.** Michael Goedecke, Hafenstr. 19, 3301 Walle, 05303/5435

**Programmiere Intros, Demos, Menüs (Amiga):** Manuel Weiner, Triberger Str. 3, 7807 Elzach 3, Tel: 07682/1400 - Demo-Disk gegen Leerdisk + Rückporto

**Verkaufe für PC: Simearth, Railr. Tycoon, Ports of Call, Links, Ökolopoly** zu je DM 60,-: Horst Naumann, Tel: 06421/46353 ab 19 Uhr

**Verk. für PC: SQ 4 u. PQ3** für je 60 DM, Thexder u. Oil's Well je 40 DM, Starray u. Wings of Fury je 30 DM. Claus Windeler, Krähenkamp 28, 4520 Melle 7, Tel: 05226/5060.

**PC-Engine: Cadash u. andere, auch CDs,** suche: Outrun, Shanghai II (CD), suche auch andere Cards u. CDs, zahle gut, Tel: 0209/145978

**PC-Originale:** Gunship 2000 70 DM, Wing Com. I 60 DM, Rail. Tycoon 60 DM, Wing Com. II 70 DM, Secret Weap p.t.Luftw. 50 DM, Red Baron 50 DM, S17R 60 DM, Mario Sihm, PF 1508, 7130 Mühlacker, Tel: 07041/83388

**PC-Original:** Might & Magic 3, Castle of D.Brain, Conquest of the Longbow, Ultima 7, Monkey Island 2, Lammings u.v.a.! Liste anfordern bei: Elke Grefß, Fuhrmannstr. 8, 7550 Rastatt

**Verkaufe Originalspiele für C-64,** sowie Zweitlaufwerk für Amiga 500! Ruft an Tel: 07944/2488 ab 21 h (Dirk verlangen)

**Verkaufe wegen Fehlkauf CDTV-Set für Amiga 500** (Game Interface Diskette) für 180,- DM. Schreibe an: Dirk Bergelt, Weissdorferstr. 16, W-8663 Sparneck

**PC-Games für lumpige 30,-:** North & South, Might & Magic, Olympic Challenge, Baseball! Star Goose, masterblazer, Paperboy, Jump'n-runs, Duke n'dark ages, Tel: 07181/62489 - ab 14.00, fragt nach Danil

**Super Famicom, Sega, PC-Engine, Neo Geo.** (Ver)kaufe, tausche Module. Suche/verkaufe Konsolenbestände. Suche PC-Engine GT, Devil Crush, Gunhead, Splatterhouse ... Interesse? Tel: 02622/83517 (Klaus)

**Was ist besser als ein Neo Geo.** Spielhallenplatinen! Ich suche, verkaufe solche Platinen. Außerdem biete ich 'Konsole' (MAK) für Automatenplatinen. Also ran ans Telefon! 02622/83517 (Klaus)

**C 64'er Disk-Mag!** Strike-Force-News, die Diskettenzeitung mit super News, Game-Tests...! Info Tel: 02043/33696 (Stefan)

**Verk. für Amiga Orig. Soccer Manager plus,** European Superleague, World Cup Year 90, Football Manager 2 für je 20 DM inkl. Porto bei: W.Drum, Riesenstr. 34, 6604 Brebach

**Verk. für Amiga Original Spiele!!** Gratisliste anfordern bei: Walter Drum, Riesenstr. 34, W-6604 Brebach

**Amiga! Topaktuelle Demos, Diskmags,** Intros, usw. - A.Grutza, A.d.Pulvermühle 3, 5000 Köln 91 - Suche Leerdisketten 3,5 Zoll! Neu Amiga Club Europe, Infos gegen 1,- DM RPI!

**Verkaufe Amigaspiele:** Starbyte Super Soccer 30 DM, Face Off 30 DM, Steigenberger Hotelmanager 30 DM, Big Business 20 DM, Stefan Kuhmann, Mühlstr. 21, 6907 Nussloch



**Soft & Hardware Wunsch**

**Friedenstr. 212 7530 Pforzheim  
Tel.:07231/766595 Fax.:07231/74339**

## Wer uns nicht kennt...

**...der hat sie auch nicht! Na, die Spielersliste von uns! Mit Spielen ab 25.-DM. Für IBM-Clones und Atari ST. Kein blassen Schimmer??? Na dann aber schnell bestellen.**

	ST	PC		ST	PC
4D-Sp. Boxing	69,39	81,25	Lomb.R.Ralley	25,00	29,00
Coden. Iceman	93,43	81,25	Monkey Island	77,18	97,67
Kings Quest 5 VGA	-,-	109,30	Finest H.Mis.D.	38,85	32,69
Larry 3	93,43	98,35	Police Quest 5	-,-	95,62
Larry 3er Pack	114,22	120,24	Titan	25,00	29,00
Lemmings	59,64	89,46	u.v.m.		

zzgl. 8.-DM Porto u. Verpackung, -Ausland 15.-DM (nur Vorkasse)



**Neue Amiga- Anwender- und Spiele-softw.** (PD und Originale). Gratisinfo anfordern bei: H.Uitz, PF 13, A-1145 Wien

**Schüler aufgepaßt!** Hier gibt's das Amiga Grammatik/Vokab. Prg., das Euch sicher durch die Schulzeit bringt! Für div. Spr., Voreinst.: Lat. M.Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Nur 10 DM + Porto

**Tritris!!!** Jetzt endlich können 3 Spieler gleichzeitig Tetris plagen! So was gabs nicht auf dem Automaten, jetzt auf Amiga für nur 10 DM + Porto bei: M.Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70

**Glücksrad!!** Spielen Sie das SAT-1 Spiel zu Hause + gewinnen Sie! Supergrafik, Sprachausg., Begr. editierbar, etc. M.Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Nur 10 DM plus Porto! Katalog anf. \*Amiga\*

**Monopoly!** Jetzt endlich das Gesellschaftsspiel für Amiga! Gute Grafik, clevere Gegner, alle Details vom Brettspiel, etc. M.Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Nur 10 DM + Porto. Katalog anf.

**Verkaufe Amigagames:** Advantage Tennis 30 DM, Monkey Island 30 DM, PGA Tour Golf 30 DM, Tie Break 10 DM, Sim City 10 DM, Stefan Kuhmann, Mühlstr. 21, 6907 Nussloch

**\*\*\* Amiga \*\*\* MSDOS \*\*\*** Neueste PD-Software günstig abzugeben. Auch ältere Programme und deutsche Anleitungen abzugeben. Fordert Gratisliste an bei T.Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien - Tom die Nr. 1 \*\*\*

**\*\*\* Amiga \*\*\* MSDOS \*\*\*** Neueste PD-Software günstig abzugeben. Auch ältere Programme und deutsche Anleitungen abzugeben. Fordert Gratisliste an bei T.Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien - Tom die Nr. 1 \*\*\*

# COMPY SHOP

... FÜR DEN COMPUTER ZUHAUS

AMIGA	PC
ULTIMA 6 ... 79.95DM	STAR TREK 25.AN...89.95DM
REACH F. T. SKYS...99.95DM	HARPOON...109.95DM
HARPOON...89.95DM	HARPOON EDITOR...49.95DM
HARP. BATTLES. 3...44.95DM	HARP.BATTLES. 3...44.95DM
HARP. BATTLES. 4...44.95DM	HARP. BATTLES. 4...44.95DM
BLACK CRYPT...69.95DM	MAGIC CANDLE II ...89.95DM
CASTLES...79.95DM	LORD O.T.RINGS II...79.95DM
SHUTTLE...129.95DM	FLAMES O. FREE...109.95DM
CONAN (Dtsch.)...89.95DM	CIVILISATION (D)...109.95DM
FLOOR 13...79.95DM	REALMS...89.95DM
SPIRIT O. EXCALIB...79.95DM	SHUTTLE...139.95DM
PANZER BATTLES...69.95DM	SUPER SPACE INV...79.95DM
COVERT ACTION...89.95DM	TILT...79.95DM
AGONY...69.95DM	TOP GUN...79.95DM
MONSTERPACK 2...69.95DM	ULTIMA 7...109.95DM
AIR SUPPORT...69.95DM	MAGIC GARDEN...69.95DM
LORD O.T.RINGS...79.95DM	SON OF ZEUS...69.95DM

**COMPY-SHOP**  
Missundestr. 48  
W-4600 Dortmund 1  
Tel.:0231-818023



# SUPER-ANGEBOTE

Alle Programme in deutsch bzw. mit dt. Anleitung, ausgenommen der mit \* gekennzeichneten Titel.

Titel	Amiga	ST	PC**
Advantage Tennis	62,95	62,95	69,95
Airbus A-320	99,95	a.A.	a.A.
Baby Joe	74,00	74,00	74,00
Battle Isle	69,00	69,00	79,00
Battletech II	-	-	89,00
Birds Of Prey	74,95	a.A.	a.A.
Black Gold	69,00	69,00	74,95
Cadaver	74,95	74,95	89,95
Civilisation,*	-	-	89,00
Charge Of The Light Brigade	69,95	69,95	69,95
Conquestador	79,95	79,95	79,95
Deuterios	69,00	69,00	-
Die Kathedrale	84,00	84,00	84,00
Double Dragon 3	59,95	59,95	-
Eye Of The Beholder	74,95	-	84,00
Eye Of The Beholder II,*	-	-	79,00
Fate - Gates Of Dawn	69,00	69,00	84,00
Godfather	69,00	-	69,00
Heart Of China	79,90	-	89,95
Heroes Of The Lance	27,95	27,95	27,95
Heimdall	69,00	69,00	79,00
Hudson Hawk	59,90	59,90	a.A.
Indiana Jones 3 VGA	-	-	79,00
Kaiser	99,00	99,00	99,00
Kings Quest V VGA	-	-	89,95

Titel	Amiga	ST	PC**
Monkey Island 2	89,00	89,00	89,00
No. 1 Compilation	79,95	79,95	79,95
On The Road	89,95	89,95	a. A.
Populous 2	69,90	-	-
Populous Editor	38,90	a.A.	a.A.
Powermonger Data Disk	34,95	34,95	a.A.
Quest And Glory, Sammlg.	69,95	69,95	a. A.
Railroad Tycoon	74,95	74,95	79,95
Realms	69,95	69,95	a.A.
Return Of Medusa	69,95	69,95	74,95
Return Of The Witchlord	69,95	69,95	-
Rodland	59,95	59,95	-
Sanctuary	66,95	-	66,95
Scenery Collection B,*	84,00	84,00	84,00
Silent service II	74,95	74,95	79,95

### MAILBOX: (02361) 37 32 14

300, 1200, 2400 bd, 8N1 inklusive **SOFTWAREDATENBANK** mit Such- und Listenfunktionen wie z. B. Liste aller Strategie-spiele in deutsch für Amiga unter 40 Mark oder Liste aller Sonderangebote für PC oder Liste aller Electronic Arts Titel oder... Bestellung aufgeben!

Space Shuttle	a.A.	a.A.	119,00
The Simpsons	66,90	66,90	74,90
Their Finest Hour	69,95	69,95	69,95
Their Finest Hour Mis. V1	34,95	34,95	34,95
Time Quest,*	79,00	-	79,00
Top League	79,95	79,95	89,95
Traders	69,95	69,95	a.A.
TV Sports Boxing	a.A.	-	89,00
Under Pressure	64,00	64,00	-
Universal Military Sim. 2	69,95	69,95	89,00
Wall Street Wizard	69,90	69,90	79,90
Whirlwind Snooker	74,95	74,95	a.A.
Wild West World	84,95	a. A.	84,95
Willy Beamish	79,95	-	84,95
Winzer	69,95	69,95	69,95
WMF Wrestlingmania	64,95	64,95	64,95

### BTX: \*WALKOWIAK#

Bestell- und Infoservice, Zu jedem Wochenende neue Sonderangebote!

Lemmings	55,00	55,00	75,00
Lemmings 2 - More Lemmin.	59,95	59,95	75,00
Lemmings Data Disk	49,00	49,00	55,00
Lethal Excess	69,95	69,95	-
M1 Tank Platoon	79,00	79,00	89,00
Mad TV	74,00	74,00	84,00
Medieval Warriors	72,95	72,95	74,95
Mega-Lo-Mania	74,95	74,95	79,95
Megatraveller	69,00	69,00	79,00
Megatraveller II	79,00	79,00	79,00
Mercenary 3	69,95	69,95	-

Expert Software J. Walkowiak, Pestalozzistr. 6, 4350 Recklinghausen Tel. (0 23 61) 3 62 67, Fax 65 27 44, Mailbox 37 32 14, BTX \*WALKOWIAK#

\*\*Diskettenformat angeben - Alle Preise in DM

Versandkosten DM 8,00 bei Nachnahme oder DM 5,00 bei Vorkasse (Scheck). Ausland nur Vorkasse (+ DM 10,00). Einige Produkte waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar. Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Gesamtliste kostenlos auf Anfrage!



\*\*\* Amiga \*\*\* MSDOS \*\*\* Neueste PD-Software günstig abzugeben. Auch ältere Programme und deutsche Anleitungen abzugeben. Fordert Gratisliste an bei T.Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien - Tom die Nr. 1 \*\*\*

\*\*\* Amiga \*\*\* MSDOS \*\*\* Neueste PD-Softw. günstig abzugeben. Auch ältere Progr. u. dt. Anleitg. abzugeben. Fordert Gratisliste an bei T.Beisser, Postf. 142, A-1140 Wien - Tom die Nr. 1

**Neueste PC-Anwender- und Spiele-Software** (PD und Originale). Gratisliste anfordern bei: H.Uitz, PF 13, A-1145 Wien, Kennwort "MS-DOS"

**Sega-Mega-Drive Spiele zu verkaufen:** Rastan Saga II = 30 DM, Ghostbusters = 40 DM, Insector X = 40 DM, Valis III = 40 DM. (alle zus. = 120 DM). Philipp Brüsewitz, Westring 426, 2300 Kiel 1. Tel: 0431/86922.

**Sega-Mega-Drive Spiele zu verkaufen:** Rastan Saga II = 30 DM, Ghostbusters = 40 DM, Insector X = 40 DM, Valis III = 40 DM. (alle zus. = 120 DM). Philipp Brüsewitz, Westring 426, 2300 Kiel 1. Tel: 0431/86922.

**Gateway to the Savage Frontier für den C-64 zu verkaufen (35 DM)** Habe auch die Komplettlösung!!! (15 DM) bei wem??? Malte Geuting, Römerstr. 4, 5513 Tawert, Tel: 06501/13086

**Neue Amiga-Anwender und Spiele** (PD und Originale). Gratisliste anfordern bei: H.Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

**Neue Amiga-Anwender und Spiele** (PD und Originale). Gratisliste anfordern bei: H.Uitz, PF 13, A-1145 Wien.

**Neue PC-Anwender und Spiele** (PD und Orig.). Gratisinfo anf. bei: H.Uitz, PF 13, A-1145 Wien, Kennwort "MS-DOS"

**Neue PC-Anwender und Spiele** (PD und Originale). Gratisinfo anfordern bei: H.Uitz, PF 13, A-1145 Wien, Kennwort "MS-DOS"

**Great Courts 2 für MS DOS, 3,5" Disketten zu verkaufen.** Preis 53 DM incl. Porto. Verk. MS DOS 4.01 (3,5" Disk) für 90 DM. Tel: 0511/561753.

**Game Gear: Verkaure + suche GG und Master System Module.** Liste bitte senden an: Dirk Pilz, Warburghof 18, 3000 Hannover 61

**Amiga Originale! Eye of Beholder 1 + 2 Red Baron, Silent Service 2, Midwinter 2, Rings of Medusa 1 + 2, Monkey Island 1 + 2, uvm ab 10,-.** Wasserstr. 5, 78 Frb., Tel: 0761/39256 abends

**Amiga Originale! Eye of Beholder 1 + 2 Red Baron, Silent Service 2, Midwinter 2, Rings of Medusa 1 + 2, Monkey Island 1 + 2, uvm ab 10,-.** Wasserstr. 5, 78 Frb., Tel: 0761/39256 abends

**Amiga Originale! Eye of Beholder 1 + 2 Red Baron, Silent Service 2, Midwinter 2, Rings of Medusa 1 + 2, Monkey Island 1 + 2, uvm ab 10,-.** Wasserstr. 5, 78 Frb., Tel: 0761/39256 abends

**Amiga Originale! Eye of Beholder 1 + 2 Red Baron, Silent Service 2, Midwinter 2, Rings of Medusa 1 + 2, Monkey Island 1 + 2, uvm ab 10,-.** Wasserstr. 5, 78 Frb., Tel: 0761/39256 abends

\*\*\* Amiga \*\*\* ASDOS \*\*\* Neueste PD-Software günstig abzugeben. Auch ältere Programme und deutsche Anleitungen abzugeben. Fordert Gratisliste an bei T.Beisser, Postfach 142, A.1140 Wien - Tom die Nr. 1 \*\*\*

**Verk. dt. Mega Drive Spiel Alteres Best** für 20,- DM + Tale of a Monsterpath für 20,-. Tel: 06027/5403 (Andreas)

\*\*\* Amiga \*\*\* ASDOS \*\*\* Neueste PD-Software günstig abzugeben. Auch ältere Programme und deutsche Anleitungen abzugeben. Fordert Gratisliste an bei T.Beisser, Postfach 142, A.1140 Wien - Tom die Nr. 1 \*\*\*

\*\*\* Amiga \*\*\* ASDOS \*\*\* Neueste PD-Software günstig abzugeben. Auch ältere Programme und deutsche Anleitungen abzugeben. Fordert Gratisliste an bei T.Beisser, Postfach 142, A.1140 Wien - Tom die Nr. 1 \*\*\*

\*\*\* Amiga \*\*\* ASDOS \*\*\* Neueste PD-Software günstig abzugeben. Auch ältere Programme und deutsche Anleitungen abzugeben. Fordert Gratisliste an bei T.Beisser, Postfach 142, A.1140 Wien - Tom die Nr. 1 \*\*\*

**PC: H.o.China, Chuck Yeager, F19, F16, R-Type (PC Engine), Airline Pilot, Flight-sim 3 (+ Sceneries) VB 50% NP.** Rosendahl, Max-Zimmermann-Str. 4 a, 8130 Starnberg, 08151/78194

**Atari-ST:** Immer neueste PD-Software und Anwender. Viele Anleitungen in deutsch. Fordert Gratisinfo von Robert Tremel, PF 99, A-1153 Wien.

**Verkaufe Orig. Spiele für C64 Disk.** Thundercats (20 DM), Last Ninja 2 (25 DM). In 80 Tagen um die Welt (20 DM). Alle drei kosten 55 DM. Tel: 02603/6311. 14-20 Uhr.

**Nintendo-Nintendo** Alles originalverpackt. Verkaufe die Spiele: Tetris, Solar Jetman, Rad Racer, RcProam, Defender of the Crown. Tel: 0228/638863 (Johannes) abends

**Verk. Super Monaco G.P 30 DM, Sim City 30 DM, Altered Beast 20 DM, Rambo 3 15 DM, Nebulus 15 DM, R-Type 15 DM, Double Dragon I u. II 10 DM, Knight force 15 DM, tausche Tel: 0201/442876**

**Amiga \* Verk. Orig.:** Warlords, Bundesliga-M. 2 zus. 95 DM / Sim City, Polulous, Sim Archi 1 + 2 zus. 115 DM / Police Quest 1 u 2 zus. 100 DM / Zak McKracken, Indy 3, Powermonger zus. 110 DM. Ruft an bei 06704/1555 (Thomas) nach 19 h

**Verkaufe R.Dangerous 1 + 2 und Microprose Soccer** (alles Original) für C64 für jeweils 30 DM pro Disk. Anfragen an: C.Zoellner, Attenstr. 9, 2989 Hage

**PD-Soft für C64/128/CPM!** Schnell, gut, günstig! Gleich den neuen Katalog/Kat. + Disk (DM 2) anfordern bei: A.Czober, PF 51, W-3532 Borgentreich oder PF 1075, O-1240 Fürstenwalde

**Verkaufe Spiele und Arbeitsprogramme für Amiga,** alt und neu, Mousetrab, Terminator II, Monkey Island, Gratisliste anfordern. Markus Schulz, Harrersdorf 3 a, 2143 Grosskrut, Austria. 1000% Antwort

**Biete Amiga 500 Public Domain Software an.** Pro Disk 3 DM (Serie D. Marketing, Ballistix, E-Motion, Spherical, Oxxonian sowie Shuffle Puck 30,-, J.Pfeiffer, PF 5132, 4030 Ratingen 5

**Biete Amiga 500 Software für 30,-** E-Motion, Ballistix, Spherical, Shuffle Puck Cafe, Oxxonian! Biete PD, tausche Demos jeder Art. Write fast! J.Pfeiffer, PB 5132, 4030 Ratingen 5

# dynatex

**SEGA MEGA DRIVE**  
Hellfire (jp) 49,-  
Atomic Robokid (jp) 49,-  
Dangerous Seed (jp) 49,-  
Crackdown (jp) 49,-  
Dick Tracy (jp) 49,-  
Ka-Ge-Ki (jp) 49,-  
Shadow Dancer (jp) 59,-  
Mayjo Hunter Yoko (jp) 59,-  
Out Run (jp) 59,-  
Jewel Master (jp) 59,-  
Zero Wing (jp) 69,-  
Marvel Land (jp) 69,-  
Mega Trax (jp) 69,-  
Gynoug (jp) 69,-  
Rambo II (jp) 69,-  
Fantasia (jp) 69,-  
Mercs (jp) 79,-  
Sonic the Hedgehog (jp) 79,-  
Quack Shot (jp) 89,-  
Joypad Pro-2 39,-  
Caddy Pack 29,-  
Cartridge Softpack 29,-  
Game Adapter 29,-  
(Ermöglicht das Spielen von japanischen Modulen auf Deutschen Mega Drives.)

**ATARI LYNX**  
Gear to Gear Cable 19,-  
Netzteil 29,-  
Battery Pack 89,-  
Wide Gear 49,-

**SEGA GAME GEAR**  
Super Monaco GP (jp) 49,-  
GG Shinobi (jp) 59,-  
Griffin (jp) 59,-  
Out Run (jp) 59,-  
Ninja Gaiden (jp) 59,-  
Ax Battler (jp) 69,-  
Devilish (US) 69,-  
Donald Duck (jp) 69,-  
Sonic the Hedgehog (jp) 69,-  
GG Aleste II (jp) 69,-

**SEGA MEGA DRIVE**  
Blue Lightning 69,-  
Electrocop 69,-  
Chips Challenge 69,-  
Gates of Zendocon 69,-  
Slimeworld 69,-  
Gauntlet 79,-  
Klax 79,-  
Roadblasters 79,-  
Xenophobe 79,-  
Ms. Pacman 79,-  
Zarlor Mercenary 79,-  
Paperboy 79,-  
Robo Squash 79,-  
Rygar 79,-  
Shanghai 79,-  
Rampage 79,-  
Chess Challenge 79,-  
Warbirds 79,-  
Block Out 79,-  
Ninja Gaiden 79,-  
Pacland 79,-  
A.P.B. 79,-  
Turbo Sub 79,-  
Scrapyard Dog 79,-  
Chequered Flag 79,-  
Viking Child 79,-  
Ishido 79,-  
Hard Driving 79,-  
Robotron 79,-  
STUN Runner 79,-  
Bill & Ted 79,-  
Awesome Golf 79,-  
Cyberball 79,-  
Xybots 79,-

**dynatex**  
Versandanschrift: Natorper Straße 6, 4755 Holzwickede  
Öffnungszeiten: Montags - Freitags 9.30 - 18.30  
Bestellung 24 Stunden möglich auf Anrufbeantworter  
Kein Ladenverkauf

**NEO GEO** **Nintendo GAME BOY**

NAM 1975 199,-  
Joy Joy Kid 199,-  
League Bowling 249,-  
Magician Lord 279,-  
Top Players Golf 279,-  
Baseball Stars 279,-  
King of the Monsters 279,-  
The Super Spy 279,-  
Cyber Lip 279,-  
Sengoku 279,-  
Ninja Combat 279,-  
Blues Journey 299,-  
Ghost Pilots 299,-  
Alpha Mission II 299,-  
Burning Fight 299,-  
Crossed Swords 299,-  
Super Baseball 2020 329,-  
Eight Man 329,-  
Robo Army 329,-  
Trash Rally 329,-  
Fatal Fury 329,-

**Nintendo SUPER FAMICOM**  
Lagoon (US) 149,-  
Home Alone (US) 139,-  
Thunder Spirits (jp) 159,-  
John Madden (US) 159,-  
Fire Pro Wrestling (jp) 139,-  
Dimension Force (jp) 159,-  
Formation Soccer (jp) 139,-  
Actraiser (US) 129,-  
Ghouls'n Ghost (US) 139,-  
Tennis (US) 129,-  
Final Fantasy II (US) 149,-  
UN Squadron (US) 139,-  
Game Adapter 49,-  
Super NES ↔ Super Famicom

**dynatex**  
Ladenlokal: Brückstraße 42 - 44, 4600 Dortmund 1  
Öffnungszeiten: Montags - Freitags 9.30 - 18.30  
Donnerstags 9.30 - 20.30  
Samstags 9.30 - 14.00  
Keine Versandannahme

Telefon: (02301) 4134 oder 4153  
Telefax: (02301) 2634



# Softworld

Inh. Osuna/Wallnig



SOUNDBLASTER 2.0	299.00	Mig 29 Superfulcrum	DA	99.00
THUNDERBOARD	289.00	Space Quest 1 VGA	DA	89.90
AD-LIB	249.00	Spellcasting 201		99.00
Battle Isle	DV 89.95	Strike Commander VGA		99.00
Bards Tale Trilogie	DA 89.95	TV Sports Boxing	DA	89.95
Bundesliga Manager Pro.	DV 74.90	Laffer Utilities		89.50
F 117 A Nighthawk	DA 89.90	Leisure Suit Larry 5 VGA	DA	89.90
Falcon 3.0	DA a.A.	Lemmings Data Disk	DA	61.90
Gunship 2000 VGA	DA 89.90	Wild West World VGA	DV	99.00
Indiana Jones 4	DV A.A.	Ist Ihnen ihr PC zu klein, oder möchten Sie sich einen neuen PC anschaffen?		
Mad TV	DV a.A.	Rufen Sie uns an. Wir finanzieren auch Ihren Traumcomputer!		
Might & Magic 3	82.90			
Mig 29 Fulcrum	DA 79.00			

Versandzentrale & Laden: Peter-Henlein-Str. 73, 8500 Nürnberg 40,  
 Preisänderung, Irrtum und Lieferung vorbehalten!  
 Telefax: 0911/447662  
**0911/437474**  
 Versandpreise:  
 Ladenpreise können abweichen!!!

**Public-Domain-Software für C64** Prg. aus allen Bereichen vorhanden, ca. 250 Disks. Preise ab DM 1,25! Liste kostenlos! G.Melzer, Holtkottenweg 32, 4600 Dortmund 16

**Verkaufe für C-64:** Elvira, Logical, L.Ninja 3, Saracen Paint, Manchester U.Europa, Cubulus, B.Manager! Je 20 DM (nur Originale)!!! R.Häfliger, Sonnenweg 4, 5033 Buchs, Schweiz

**Verkaufe meine 300 Public Domain Programme (Spiele, Utilities) für AT (nur komplett) für nur 140 DM.** Tel: 0941/999915 abends

**Neue Amiga-Anwender- und Spielesoftware** (PD und Originale). Gratisinfo anfordern bei: H.Uitz, PF 13, Kennwort "Amiga", A-1145 Wien

**Neue Amiga-Anwender- und Spielesoftware** (PD und Originale). Gratisinfo anfordern bei: H.Uitz, PF 13, Kennwort "Amiga", A-1145 Wien

**Neue PC-Anwender- und Spielesoftware** (PD und Originale). Gratisliste anfordern bei: H.Uitz, PF 13, Kennwort "MS-DOS", A-1145 Wien

**Neue PC-Anwender- und Spielesoftware** (PD und Originale). Gratisliste anfordern bei: H.Uitz, PF 13, Kennwort "MS-DOS", A-1145 Wien

**Verschenke Software** C64/PC128/Amiga Keine Raubkopien. Info gegen 1 DM in Briefmarken. Th. Brandl, Postfach 1221/04, W-8418 Teublitz

**Achtung - Amiga - Amiga - Amiga -** Neu Softwareclub-!Baumgarten! Hilfe und Infos für jeden und über fast alles. Gratisinfo unter R.Fertl, Postfach 6, 1145 Wien

**Amiga PD!** Spiele, Musik, Demos, Anwender und Slideshows schon ab 1,50 DM. Diskette im Preis enthalten. Fordert Liste auf Diskette gegen 2 DM Rückporto an.

**\*\*\* Gratislisten für Amiga und PC \*\*\*** Neueste PD Software und Anleitungen abzugeben. Schreibt an T.Beisser, PF 142, A.1140 Wien um die neueste Liste anzufordern \*\*\*

**\*\*\* Gratislisten für Amiga und PC \*\*\*** Neueste PD Software und Anleitungen abzugeben. Schreibt an T.Beisser, PF 142, A.1140 Wien um die neueste Liste anzufordern \*\*\*

**\*\*\* Gratislisten für Amiga und PC \*\*\*** Neueste PD Software und Anleitungen abzugeben. Schreibt an T.Beisser, PF 142, A.1140 Wien um die neueste Liste anzufordern \*\*\*

**Amiga-original-Dt. - Bundesliga-Manager 20,- + NN Face of Icehockey 45 DM + NN C64 Invest 30 DM, Boersenfieber 35,-Reederei 20,- Transworld 30,- Int.Coccer 20,- Lettertrix 20,- Footb. Manager WM 15,- Manchester Utd. 25,- a.Disk + NN. J.Gemein, von Kettelerstr. 119, 4150 Krefeld**

**\*PD\* Die besten 5 Spiele des Monats für Euren PC** Das ganze gibt es für nur 10 DM (Diskformat angeben!!! bei: Unicorn, T.Hasenbein, Herner Str. 277, 4630 Bochum 1 \*\*\*PD\*

**\*PC\* Super Utility Collection.** Genau das richtige für Euren PC. Nur ausgesuchte, deutsche Progs. Bitte Format angeben. Nur 10,- DM Unicorn, T.Hasenbein, Hernerstr. 277, 4630 Bochum

**\*PC\* Unicorn-PD-Club** jetzt endlich auch auf dem PC. Weiterhin aber auch für den Amiga. Infos gegen Rückporto bei: Unicorn, T.Hasenbein, Hernerstr. 277, 4630 Bochum, \*\* PC \*\*

**\*Unicorn-Club\*** für alle PC und Amiga-Freaks. Siehe auch im Feedback. Infos und Mitgliedsantrag gegen Rückporto bei: Unicorn, T.Hasenbein, Hernerstr. 277, 4630 Bochum 1 \*PC\*

**\*Amiga\* Super-Game-Collection.** Die besten Spiele des Monats für Euren Amiga. Das ganze für nur 10 DM (VK) bei: Unicorn, T.Hasenbein, Hernerstr. 277, 4630 Bochum \* Public-Domain! \*

**Verk. Amiga-Joker Samml.** Alle Hefte komplett, zus. 50,- Angebote bitte nur schriftlich (!!) an: Marco Scheuer, 5010 Bergheim 5, Ernst Reuter Ring 10, Alle Preise inclus. Porto, Nachn. + Verpackung !! Ciao!

**Verkaufe für Amiga 500:** Operation Stealth; Transworld je 50,-, Der Spion der mich liebte, Manchester United je 30, Protector, Scramble Spirits, Karting Grand Prix je 10 DM. Tel: 04342/82871

**Verkaufe Sega Mega Drive mit Garantie + Converter + extra Joypads + 20 Spielmodule** (Sonic, PGS Golf, Gain Ground, Micky 1 + II, Columns, etc.) 0431/641670. Verkaufe auch Sega Master Plus Module.

**Originale: MSDOS/VGA:** Monkey 1 40,-, Larry 5 70,-, u.f.Amiga: Drakkhen 40,-, Swords of Twinlight 40,-, Klaus Leifeld-Baeumker, Soester Str. 15, 4720 Wadersloh 3, 02520/213 abends

**Verkaufe für ST/STE:** Silent Service II - Original- für 50,- DM!! Interessenten schreiben an: G.Schöneich, Tannenweg 8, 2071 Delingsdorf. Kein Tausch!

**A500!!! Verkaufe billigst meine Public-Domain Sammlung.** Gratisliste anfordern!!! Schreibt an Tschernoschek Johann, Göstingerstr. 54/1/5, A-8020 Graz. Be fast!!!

**Police Quest 3 + M1 Tank Platoon einzeln je 60** zusammen nur 100 DM. Nur Original. R.Derksen, 02154/40327 ab 18 Uhr

**Amiga & C64 Abos!!! Amiga & C64 Abos!!!** Tolle Demos, Anwenderprogramme & super Spiele bekommt man supergünstig bei: Stefan Hüls, Dinyperloer Str. 87, 4290 Bocholt. Am Besten umfangreiche Public Domain-Gratisliste mit Kostprobe gegen 2,- Rückporto anfordern.

**Amiga & C64 Abos!!! Amiga & C64 Abos!!!** Tolle Demos, Anwenderprogramme & super Spiele bekommt man supergünstig bei: Stefan Hüls, Dinyperloer Str. 87, 4290 Bocholt. Am Besten umfangreiche Public Domain-Gratisliste mit Kostprobe gegen 2,- Rückporto anfordern.

**Public Domain für den C64 und Amiga günstig abzugeben.** Liste gegen 2,- anfordern unter: S.Hüls, Dinxperloer Str. 87, 4290 Bocholt.

**Amiga & C64 Abos!!! Amiga & C64 Abos!!!** Tolle Demos, Anwenderprogramme & super Spiele bekommt man supergünstig bei: Stefan Hüls, Dinyperloer Str. 87, 4290 Bocholt. Am Besten umfangreiche Public Domain-Gratisliste mit Kostprobe gegen 2,- Rückporto anfordern.

## Suche Software

**PC: Suche Kickoff 2, Speedball 2** Manchester Utd. FC u. andere Sport-, Simulations u. Strategiespiele. Wolfgang Ruess, Fritz-Pregl-Str. 8, A-9020 Klagenfurt, Austria

**Suche für Amiga:** Face Off + TVS Boxing + Wayne Gretzky + Metal masters + Hill Street Blues + Wingcommander + Red Baron + Lord of Rising Sun !!! Nehme alles !! Call: 08141/25085 in Bayern !!!

**Suche für NES:** Turtles I, Turtles 2, Top Gun 2, Zelda 2 Blades of Steel, Duck Tales. Biete für jedes Spiel 50 DM. Tel: 089/7556026 von 15-17 Uhr, Mo-Do

**Welche Box bietet 5 GigaByte Soft, 180 Pins, Dutzende Onlinegames** und alles in Stereo und 4096 Farben? Wir wissen es auch nicht! Katrin Box Berlin 030/3412912 300/1200/2400 8N1

**\*PC-Engine \* PC-Engine \* PC-Engine\*** Suche Soft! (Preis-)Liste an: Michael Schönenbröcher, Siebenmorgen 40 a, 5060 Berg. Gladbach 1 \*PC-Engine \* PC-Engine \* PC-Engine\*

**\*Tausch & Verkauf\*** Biete Larry 1 & 5, Gunship 2000, Blockout, 2Tetris, Shareware u.a. Schreibt an: Hendrik Neumann, Arminiusweg 26, 4930 Detmold. Suche dringend Police Quest 3 u.a. Sierra Games!!

**Armer Schlucker (80 DM/Monat)** sucht Spender die mir A500 oder andere Hard- o. Software (funktionstüchtig) schenken oder billig abgeben. Porto muß ich wohl zahlen. Danke! Jörg Friedrich, Nesselrodestr. 28, 4047 Dorlagen 5

**Suche Farbmonitor mit Scart Anschluß für 350,- DM.** Suche auch günstige Neo Geo Konsole + Games. Tel: 02861/1544 ab 19 Uhr

**Suche SSI-Wargames (Amiga)** Originale mit Anleitung! Hans Wegner, Kurzer Weg 2, 6430 Bad Hersfeld

**Suche Leute, die mir größere Mengen PD-Soft preiswert auf meine Disks kopieren.** Ronald Füllbrandt, Sinnersdorfer Str. 67, 5000 Köln 71, Tel: 0221/783769

**Suche TV Sports Football für C64 in deutsch (nur Original!)** Angebote mit Preisvorstellung an: C.Zoellner, Attenstr. 9, 2984 Hage \*\* DRINGEND \*\*

**IHR SOFTWARE-PARTNER**  
für folgende Rechner und Videosysteme

AMIGA  
C-64 / C-128  
SCHNEIDER CPC  
ATARI ST  
SEGA MEGA DRIVE  
SEGA MASTER SYSTEM  
NINTENDO-CDTV  
ATARI LYNX  
GAME GEAR  
HAND HELDS  
GAMEBOY

**GRATISLISTE**  
**SOFORT ANFORDERN**

Außerdem: Leerdisketten - Joystick's  
Komplettlösungen  
C-64 Cartridges

**COMPUTERTYP ANGEBEN**

Firma  
TOPSOFT GbR  
Postfach 4  
8133 Feldafing  
Telefon 08157/3428 · Telefax 08157/4408

**TO BE ON TOP IS OUR JOB**

SUPER PUBLIC-DOMAIN  
für AMIGA und C-64/128

## Ein starkes Team MultiMedia Soft

Wollen Sie ein MultiMedia Soft-Geschäft eröffnen -  
wir suchen Partner - ein Anruf der sich lohnt!

Tel. 0241-407893 17-19 h

### Vermietung von Computerspielen

5100 AACHEN, Mörgensstraße 4  
Tel. 0241-407893  
5160 DÜREN, Südstraße 24  
Tel 02421-56146





**Suche Originalspiele für C64!** Nur auf Disk, 100% ok, und in Originalverpackung! Schickt mir Eure Listen, mit Preisangebe. G.Melzer, Holtkottenweg 32, 4500 Dortmund 16

**Suche für IBM Originalspiel Wonderboy.** Bitte melden bei: Michael Konstanzer, Rheinstr. 7, 7817 Ihringen, 07668/1227

**Kaufe Amiga-Originale (nur mit Anleitung u. Verpackung).** Listen und Angebote an Wolfgang Hüber, Friedrichshofenerstr. 38, 8070 Ingolstadt

**Suche Hardware**

**Suche ZX 81 oder ZX Spectrum.** Die Geräte müssen technisch ok sein. Tel: 07043/7323

**Biete Hardware**

**C64II + Floppy 1541-II + RAM-Erw. + 7 Org. Disks + 2 Diskboxen + Pictures-Printer.** Alles 100% ok!!! VB 600,- Ingo Steinfurt, Freiligrathstr. 8, 4712 Werne

**Verk. A2000 m. Farbm. 1081S 50-60 Hz Auflösung** Zweitlaufwerk, Monitorständer, Reismouse, Joystick 2 Originalen F-15 Strike Eagle + Ooze für 1500 DM, 05584/317 (abends)

**Verk.: Amiga 500 (1 MB) + Monitor 1084 + 2 Joysticks + Mouse + Pad + Leerdisk + 3 Originale + Zeitschriften (ASM + Power Play) + Zubehör + Boxen,** Tel: 08106/32825, Preis: DM 1300,-

**210 MB Quantum SCSI Festplatte 1,3 MB/Sec.** ungeöffnet, Garantie, wegen Doppelkaufes preisgünstig abzugeben, 1390,-, Tel: 04631/3218

**Biete Soundblaster und Adlib-Karte an (300/200 SFr.)** Soundblaster 3 Monate 100%, Adlib 1 Jahr 100%. Schreibt an S.Blaser, Stationsstr. 35 c, 3626, CH-Hünibach. Gebt Eure Tel.-Nr. an

**Verkaufe Amiga 500 mit Speichererweiterung,** Zweitlaufwerk, Star LC 200 Drucker, TV Modulator und folgenden Originalen: Railroad, Sherman MU, Sim City, Imperium und Fußballmanager. R.Kuhmeyer, Tel: 05129/7591

**Verk. A500 V 1.0 + Monitor 1084 3,5" + 5,25" 2 W,** Speichererw. 1,8 MB (Int.), Bootselektor (int.), Drucker Star -N210, Zubehör (Joyst., ca. 800 Disks...!) Alle Geräte 100% ok! VB 2000 DM, Tel: 07151/32132

**Super! Verkaufe Laser Disc Game mit Amiga-Interface,** Disk, Dragons Lair (Spiel) - auch als CDTV zu verwenden, kompl. mit CD-Player Pioneer CLD 1500 (2 Mon.) Für nur 999,- DM VB, Tel: 08634/5699



**SOFTWARE  
v o m  
FEINSTEN**

Titel	PC	AMI	ST	C64D
Airbus 320 dt.	-,-	95,90	95,90*	-,-
Birds of Prey dt.	-,-	79,90	-,-	-,-
Bundesliga Manager Professionell dt.	69,90	69,90	-,-	-,-
Castles dt.	79,90	69,90*	-,-	-,-
Castles of Dr. Brain (Sierra)	82,90	-,-	-,-	-,-
Chessmaster 3000	69,90	-,-	-,-	-,-
Civilization	86,90	-,-	-,-	-,-
Die Kathedrale komplett. dt.	82,90	82,90	-,-	-,-
Double Dragon 3	-,-	59,90	59,90	39,90*
F15 Strike Eagle II dt.	75,90	75,90	75,90	-,-
Gauntlet 3	-,-	59,90	-,-	-,-
Gunship 2000 dt.	82,90	-,-	-,-	-,-
Kings Quest 5	-,-	82,90	-,-	-,-
Laffer Utilities	82,90	-,-	-,-	-,-
Leisure Suit Larry 5 VGA	82,90	-,-	-,-	-,-
MAX Compilation	-,-	69,90	-,-	46,90
Pitfighter	-,-	59,90	59,90	38,90
Populous 2 dt.	-,-	79,90	79,90*	-,-
Populous World Editor dt.	-,-	39,90	-,-	-,-
Silent Service 2 dt.	89,90	75,90	-,-	-,-
Sorcerers Appliance - Spellcasting 201	89,90	-,-	-,-	-,-
Space Quest 4	95,90	86,90*	-,-	-,-
Terminator 2 dt.	69,90	59,90	59,90	38,90
Ultima 6	75,90	69,90*	-,-	59,90
Ultima 7	82,90*	-,-	-,-	-,-
VOLFIELD dt. Anl.	-,-	59,90	-,-	39,90
WWF Wrestling dt. Anl.	-,-	59,90	-,-	39,90
Wayne Gretzky Hockey 2	69,90	59,90*	-,-	-,-

**Hardware**  
**Thunderboard.... die kompatible Soundkarte für PC's 259,00**

**Preisknaller ..**

Double Drag. 2 AMI,PC	29,00	Gauntlet 64D	9,90
Klax AMI, PC, ST	29,00	Footballer of Year 64D	9,90
Rolling Thunder 64D	9,00	Ski or die 64D	19,90

**Softwareversand Christoph Bachem - Am Schurfwinkel 11**  
4000 Düsseldorf - Telefon 02 11/2 61 14 28

Alle Preise zzgl. Versandkosten von DM 8 Inland, DM 16 Ausland. Ausland nur Vorkasse. Für UPS Versand Preise erfragen. \* Ankündigung. \*\* Solange der Vorrat reicht. Irrtum vorbehalten.  
NUR VERSAND. KEINE ABHOLUNG!!

**Verkaufe Atari 1040 ST,** Atari S/W Monitor SM 124, Commodore 1084 S Farbmonitor, viele Originalspiele, Tel: 06151/76745, Verkauf auch einzeln

**C-128 D, guter Zustand, FP 260,- DM + Porto** bei Versand und absolut neuwertiger STAR LC-10 II, höchstens 3 Stunden im Betrieb + originalverp. Interface (128D) für 320,- DM. Tel: 07631/7765 ab 19 Uhr und am Wochenende.

**PC/XT 20-III, 20 MB HD, 5.25 LW,** IBM kompatibel, Monitor, MS-DOS 4.01, 50 PD-Anw. Prgs, neuwertig, 980,- DM. A.Tavaszi, Pestalozzistr. 46, 8000 München 5, 089/2604607

**PC-XT 20 MB-HDD, 5 1/4" LW,** SW-Monitor, Maus, Joystick, Preis VS. Clodius, Aueweg 8, 3340 Wolfenbüttel, Tel: 05331/77288

**Verkaufe: Amiga 500 / Monitor ( MB** Erw. / 100 Disks / ASM, Power, Play und Amiga Joker Hefte / Tisch / 2 Joysticks / Competition Pro / für nur 1000 DM VHB. Ruft an unter 06258/81621 ab 17 Uhr (Alex)

**Verk. A500, 1 MB, Monitor 8802, 2 Joysticks,** 9 Orig. Spiele( z.B. Monkey Island), 60 Leerdisk, 3 Handbücher, Maus, für 1250 DM (VB), Tel: 07052/3574

**Verk. Atari 1040 STFM 500,- DM,** Farbmonitor Atari SC 1224 380,- DM, S/W Monitor Atari SM 124 180 DM, Komplettpreis + 2 Joysticks + 2 Mon.-Ständer 998,- DM. 0871/51695 ab 18.00 Uhr

**Verkaufe Game-Boy mit 20 Spielen für 500 DM VHB,** LYNX mit 23 Modulen für 600 DM VHB, beides für 800 DM FP. Andreas Gall, Obertal 25, 5400 Koblenz, Tel: 0261/74786. Suche Rod Stewart live (Radio)

**Verkaufe Soundblasterkarte mit/ohne CMS-Erweiterung,** Voxkit, Intelligent Organ, Parrot sehr günstig, 4 Monate alt. Schreibt an Alix Jeanquartier, Franckstr. 9, A-8010 Graz, 0316/689976

**Systemaufgabe: C-64, C-1541,** Datensette, 3 Module, Schutzhaube, sehr viel Software und Literatur. VB 550 DM. Marco Rabe, Richterstr. 49, 1000 Berlin 42, Tel: 030/7058707

**Systemaufgabe: Amiga 500, 1 MB, e. LW, IHF-Mod.,** Philips CM 8833, sehr viel Software und Literatur. VB 1900 DM. Marco Rabe, Richterstr. 49, 1000 Berlin 42, Tel: 030/7058707

**Amiga 500 (pink/schw.) 512 KB Erw., 2. Laufwerk,** Action Replay 2, TV-Modul, 5 Originale für schlappe 799,99 DM nur bei 07461/6807 (Torsten)

**Verk. Amstrad PC 2086/30, 1 Jahr, 1 3 1/2" Laufw. + 32 MB Festp. + erw. VGA Monitor + Spiele und Programme.** Mit Garantie, 100% in Ordnung. Tel: 06093/8551, VB: 1800 DM

**Deine Freundin ist weg, Dein Hund gestorben, Dein Fernseher kaputt?** Du glaubst es kann nicht schlimmer kommen? Du irrst Dich! Katrin Box Berlin, 030/3412912, 300/1200/2400 8N1

**Biete Soundblaster und Adlib-Karte an (300/200 SFr.)** Soundblaster 3 Monate 100%, Adlib 1 Jahr 100%. Schreibt an S.Blaser, Stationsstr. 35 c, 3626, CH-Hünibach. Gebt Eure Tel.-Nr. an

LYNX mit Netzteil und 7 Modulen (Klax, Block Out, Blue Lithning, Chips CH., Paperboy, Shanghai und Zarlör M.) für 370,- DM. Tel: 05601/86450 ab 18.00 Uhr.

**Verkaufe Atari 520 ST neuw. + Floppy SF314 + Maus + Bücher u. Zubehör + Original Ultima 5 für DM 400.** Tel: 05422/41191 ab 16 Uhr

**Verk.: C-64 II + 1541 - II + 3 Joysticks + 200 Disks (F-14 Tomcat u.a.) + Literatur + Diskbox für nur 550,- DM.** Ralph Jarisch, Am alten Sportplatz 16, 6626 Bous. Tel: 06834/1805!

**TERMINE**

Die ASM-Ausgabe 4/92 erscheint am 13. März 1992

Anzeigenannahmeschluß für die Ausgabe 5/92 ist der 18. Februar 1992

**TERMINE**

**Wir bitten unsere ausländischen Kunden,**

ihre Zahlungen per Überweisung an das Postgiroamt Frankfurt zu leisten oder mit Euroscheck zu begleichen!

**Bankverbindung:**  
Empfänger: Tronic-Verlag  
Institut: Postgiroamt Frankfurt  
BLZ: 500 100 60  
Kto.-Nr. 24435-603

# SOFTWARE MANIACS HOTLINE 1

030/6944862  
11 19.30 h Versand  
sonst Anrufbeantworter

PC Amiga ST		PC Amiga ST	
Amiga 4-Player Adapter	19,95	Deuteros ++	72,95 72,95
A Laufw. + Speich. 2 + Gods	239,-	Die Kathedrale ++	84,95 84,95 84,95
A Mouse (Rotec)	44,95	Dragonflight ++	84,95* 69,95 69,95
A 1MB Speichererweiterung +	89,95	Dragonwars +/++	69,95 59,95
A 1MB+Dungenmaster+Chaos	149,-	Dungeon Master +/+/++	89,95* 69,95 69,95
Airbus 320 ++	i.V. 89,95 89,95*	Dynablasters +	72,95* 69,95* 69,95*
Amberstar ++	i.V. 69,95* 69,95*	Elvira 2 ++	89,95* 72,95* 72,95*
Apydia +	64,95*	Eye of the Beholder 1	69,95 59,95
Bandit Kings of Anc. China +	84,95 79,95	Eye of the Beholder 1 ++	89,95 79,95
Bards Tale 3 +	72,95 69,95	Eye of the Beholder 2	69,95* 69,95*
Bards Tale Construction Set +	79,95 i.V.	Eye of the Beholder 2 +	84,95 79,95 79,95
B.A.T. 2 ++	84,95* 72,95* 72,95*	Eye of the Beholder 2 +	89,95
Battle Isle ++	84,95 69,95 69,95*	Eye of the Beholder 2 +	89,95
Birds of Prey +	i.V. 72,95 i.V.	Face Off	i.V. 69,95 69,95
Black Crypt ++	i.V. 69,95*	Falcon 3.0 +	109,95
Black Gold +	72,95 69,95 69,95	Fate - Gates of Dawn ++	84,95* 69,95 69,95
Black Sect ++	84,95* 72,95* 72,95*	Flight of the Intruder +	84,95 79,95 79,95
Buck Rogers 1 ++	89,95 84,95	Formula 1 Grand Prix +	79,95* 74,95* 74,95*
Buck Rogers 2	69,95* 69,95*	Gateway to Savage Frontier	72,95 69,95*
Bundesliga Manager 2 ++	69,95 69,95 69,95*	Gateway to Savage Frontier ++	89,95* i.V.
Cadaver ++	84,95* 69,95 69,95	Great Courts 2 ++	69,95 69,95 69,95
Cadaver - The Payoff ++	39,95 39,95	Gunship 2000 +	89,95
Castles +	84,95 69,95*	Hard Nova +	72,95 69,95 69,95
CDTV inc. Lemmings 1B ++	1399,-	Heart of China ++	99,95 89,95*
Centerbase ++	72,95* 69,95* 69,95*	Heimdall +	84,95* 72,95 72,95*
CHI Products Gamecard Autom.	89,95	Indiana Jones 3(PC-VGA) ++	89,95 69,95 69,95
CHI Products Flightstick	89,95	Indiana Jones 4	79,95* i.V.
Champions of Krynn +	65,95 65,95 72,95*	Infocom Adventures diverse	34,95 34,95 34,95
Chaos Engine +	69,95* 69,95*	James Pond 2 Robocod +	- 64,95 64,95
Chaos Strikes Back +/+/+	69,95 69,95	Jetfighter 2 +	84,95 i.V.
Chuck Yeagers Air Combat ++	84,95 i.V. i.V.	Kick Off 2 ++	69,95 59,95 59,95
Civilisation ++	89,95*	Kings Quest 1 (neue VGA-Vers.)	89,95* i.V. i.V.
Conq. of Lg Bow-Robin Hood +	89,95* i.V. i.V.	Kings Quest 5 ++	99,95 89,95* 89,95*
Conquestador ++	72,95* 72,95* 72,95*	Larry I (neue VGA-Version) +	89,95 84,95* 84,95*
Cruise for a Corps ++	69,95* 69,95 69,95	Larry 5 +	89,95 84,95* 84,95*
Curse of the Azure Bonds +	59,95 69,95 72,95	Legend of Faerghail ++	72,95 65,95 65,95
Daemongate 1 ++	i.V. 69,95* 69,95*	Lemmings 1 +	79,95 59,95 59,95
Death Knights of Krynn	72,95 69,95	Lemmings Zusatzdisketten +	59,95 54,95 54,95
Death Knights of Krynn ++	89,95 79,95	Links +	89,95 i.V.
		Lord of the Rings 1 +	84,95 69,95* i.V.

+ mit deutscher Anleitung o. Kurzanleitung  
++ Programm komplett in deutsch

**Maniacs** **HOTLINE 2**  
Verkaufs Charts **030/6937245**  
1. Bundesliga Manager 2 7. Their Finest Hour 2  
2. Battle Isle 8. Wing Commander 2  
3. Silent Service 2 9. Gunship 2000  
4. Might & Magic 3 10. Railroad Tycoon  
5. Monkey Island 2 11. Mad TV  
6. Populous 2 12. Fate

Software Maniacs proudly presents.....  
**DIE TRAUMFABRIK**  
\*\*\*\*\* Nicht von dieser Welt \*\*\*\*\*  
Ladenlokal Mittenwalder Straße 47 1000 Berlin 61  
50m vom U-Bahnhof Gneisenaustraße 150 Regalmeter Software vom Feinsten  
Software zum Anfassen Montag - Freitag : 11 - 18.30 h Samstag : 10 - 13.30 h  
Demnächst auch in: Freiburg München Frankfurt Düsseldorf Köln Hamburg

Game Mega CDTV Game Boy NES 030/6944156  
Gear Drive CD ROM Lynx Joysticks Info Anrufbeantworter  
Master System C64 Hintbooks 030/6944256  
Fax Line

PC Amiga ST		PC Amiga ST	
Lord of the Rings 2 +	84,95*	Space Quest 1 (neue VGA-Vers.)	89,95 84,95* 84,95*
Lotus Turbo Challenge 2 ++	84,95 69,95 69,95	Space Quest 4 ++	99,95 89,95* 89,95*
Mad TV ++	84,95 72,95* 72,95*	Spielball 2 +	84,95 65,95 65,95
Magnetic Scrolls Collection +	84,95 72,95 72,95	Spirit of Adventure ++	72,95 69,95 69,95
Manchester United Europe ++	69,95* 69,95 69,95	Starbyte Super Soccer ++	72,95 69,95 69,95
Maniac Mansion ++	69,95 69,95 69,95	Starflight 2	69,95 69,95 i.V.
Mania lo Mania ++	i.V. 69,95 69,95	Star Trek - 25th Anniversary +	84,95* i.V.
Megatraveller 2 +	84,95 i.V. i.V.	Steigenberger Hotel ++	69,95* 59,95 59,95*
Midwinter 2 ++	84,95* 79,95 79,95	Strike Commander +	89,95*
Might & Magic 2	72,95 72,95	The Games Winter Challenge +	84,95 72,95*
Might & Magic 1 ++	94,95 i.V.	The Godfather +	84,95 72,95 72,95*
Monkey Island 1 ++	79,95 69,95 69,95	Their Finest Hour 1 +	72,95 69,95 69,95
Monkey Island 2	79,95	Their Finest Hour 1 - Mission 1	34,95 34,95 34,95
Monkey Island 2 ++	89,95* 69,95* i.V.	Their Finest Hour 2-Secret W.	79,95
Moonstone +	84,95* 72,95* 72,95*	Secret Weapons - Mission Disk	39,95
M.U.D.S. ++	72,95 65,95 65,95	Thunderhawk +	84,95 72,95 72,95
No. 1 Collection ++	72,95 69,95 69,95*	TV Sports Baseball +	84,95* 69,95*
PGA Tour Golf +	72,95 65,95	TV Sports Boxing +	84,95 i.V. ?
Pirates +	59,95 59,95 59,95	TV Sports Rollerhabs +	84,95* 69,95*
Pools of Darkness	72,95 69,95*	Twilight 2000 +	84,95* 84,95* 84,95*
Pools of Darkness ++	89,95* 79,95*	Ultima 5 Warriors of Destiny	72,95 72,95 72,95
Pool of Radiance +	64,95 64,95 64,95*	Ultima 6 The False Prophet +	79,95 72,95* 72,95*
Police Quest 3 +	89,95 i.V. i.V.	Ultima 7 The Black Gate +	89,95*
Populous 2 +	i.V. 69,95 69,95*	Ultima W1 Savage Empire +	79,95
Powermonger +	72,95* 49,95 49,95	Ultima W2 Martian Dreams +	89,95
Powermonger Data Disk +	39,95 39,95*	Ultima The Underworld +	89,95*
Railroad Tycoon +/+/+/+	82,95 79,95 79,95	Utopia ++	i.V. 72,95 72,95
Red Baron +/+/+	99,95 89,95	Vroom +	i.V. 69,95* 69,95
Rings of Medusa 2 ++	72,95 65,95 65,95	Warlords (Enhanced Version)	72,95 69,95
Rise of the Dragon ++	99,95 89,95	Whirlwind Snooker +	i.V. 72,95 72,95
Secret of the Silver Blades	69,95 69,95 69,95*	Wing Commander 1 +	79,95 79,95* i.V. ?
Shadowruner ++	84,95 72,95 72,95	Wing C. 1 Secret Missions 1 u. 2	39,95 i.V.
Silent Service 2 +	79,95 79,95 79,95	Wing Commander 2 +	89,95
Sim City/Populous +	72,95 72,95 72,95	Wing C. 2 Speech Disk +	44,95
Sim City Architecture 1 u. 2 +	39,95 39,95 39,95*	Wing C. 2 Special Op. 1	44,95
Sim Ant ++	89,95*	Winzer ++	72,95 69,95 69,95
Sim Earth ++	89,95 72,95* 72,95*	Wiz 6 Bane of Cosmic Forge	79,95 79,95
Soundblaster 2.0 ++	299,-	Wiz 7 Crusaders of Dark Savant	84,95* i.V.
Soundblaster Prof. 16 Bit ++	599,-	Zack McCracken ++	69,95 69,95 69,95

Genießt unseren Service Heute bestellt Gestern geliefert ?  
Alle Preise sind Versandpreise, Ladenpreise variieren. Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Die Preise sind gültig, solange der Vorrat reicht. Bis 100 DM Bestellwert berechnen wir 8,50 DM Versandkosten, bis 200 DM: 6,50 DM, bis 300 DM: 4,50 DM, bis 400 DM: 2,50 DM, darüber ist der ganze Spaß umsonst. Express kostet 5,00 DM mehr. Sicherheitskarten + 3 DM, Diskettenpost + 3 DM, Vorkasse -50%, ab 200 DM Versandkostenfrei. Wir gewähren auf Software ein halbes Jahr Garantie. Unser Anrufbeantworter ist immer, wenn wir mal nicht da sind, für Euch geschaltet. Quark Euch der Wissensdurst besonders, versucht's auch außerhalb der Zeiten am Wochenende. Mit Sternchen gekennzeichnete Games waren bei Anzeigenschluß (27.12.) noch nicht lieferbar, sind aber inzwischen oft eingetroffen. Seid Ihr gerade in Berlin, könnt Ihr die Games auch (bitte unbedingt vorher anrufen) selbst abholen. Inhaber: Guepel, 11719g, Pyls GBR

Verkaufe Sega Master System Converter für Mega Drive mit dem Spiel Golden Axe Warrior. 02631/71146, Christian Friedrich, Stefan Zweig Str. 26, 5450 Neuwied 12

Atari STE: An Bastler, Ton u. Tastatur defekt, sonst 100%, neues Laufwerk eingebaut (6 Monate alt), Gerät selbst 18 Monate alt, an den Meistbietenden. Ruft an: (nur Donnerstags) : 0421/656719 zw. 20 u. 21 Uhr.

C-64er mit Monitor, Laufwerk, Datensetzen, Disketten und Bücher sowie Spiele für 700,- DM. Anrufen erst nach 18 Uhr. Tel: 06173/1361

STOP! Verkaufe C-64, Floppy 1541 + Delphin Dos + Literatur + Disks für 320 DM! 1 A Zustand! 09522/6504 (Tristan) ab 18 Uhr!! Topzustand! Wie neu!

Lynx + 6 Akkus + Netzteil + California Games + Chips Challenge + Blue Lightning + STUN Runner für 369 DM. Mark Lorenz, Charlottenstr. 20, O-3018 Magdeburg

Amiga 2000 incl. Monitor Highscreen KP548, Autoboot HD 30 MB, 2 Laufwerke 3,5", Drucker Siemens PT20, Reichlich Literatur, Originalsoftware und Zubehör VB 3.200 DM, Tel: 0911/5075798

Verkaufe Atari Mega ST 2 + Maus + Mon. SC 1435 + diverse Software + 3 Mon. Garantie für nur 1.800 DM. Huck, Fr.-Ebert-Str. 40, O-5230 Sömmerda, Tel: 22318

A500 + 1084 + 2. LW + Del. Sound Sampler + 512 KB + Bootsel. + Maus & Pad + 50 Zeitschr. + 18 Orig. + 180 Disks. NP 2.900 DM für 1.900 DM z.verk. M.Jahr, Einloh 6, 2723 Scheessel, 042651693

Harte Ware für ST/STE: Festplatte Megafile 30: 400 DM, Monochrome-Monitor: 150 DM, externe Floppy, komplett anschlussfertig: 70 DM. Alles 100% ok. Ruft an: 0421/656719, nur Donnerstags zw. 20 u. 21 Uhr

Verk. AT-Karte f. Amiga 2000 + 5,25 LW, Disketten, Box, Handbücher, 100% ok, VB 500, Tel: 05442/2245

Amiga 500 + Floppy 3,5 und 8 Origin. Spiele mit Farbmonitor zu verkaufen. Michael Heyking, Mittlerer Weg 44, 7180 Grailsheim, Tel: 07951/43345

A2000B, 1 MB Chip, 2x3,5, 1x5,25, PC-AT Karte, Bootselektor, Kick 1,2 und 1,3, Farbmonitor, div. Extras, org. Spiele für 1.800 DM oder ohne Monitor 1.500 DM VB, 0201/222232

Verk. A500, 1 MB RAM, RV-Modulator, 170 Originale (Railroad Tycoon, Sim City, M&M 2, Xenon 2, Secret of M.I.) ca. 60 Disks für 1200 DM. Carsten Marschall, Oberstr. 19, 6607 Fischbach, Tel: 06897/62782

Festplatte für Amiga 5000 Orig. Commodore 590 inkl. 0,5/2MB für nur 580 DM. Amiga-Software Tausch. Tel: 0561/512863, Andreas Sedat, Leipziger Str. 317, 3500 Kassel

Verkaufe Sega Master System komplett (mit 4 Spielen) für 230 DM. Außerdem ein Game Boy Spiel (Bart Simpsons Escape from Camp Deadly) für 30 DM. Susanne + Stefan Helmer, Rangaustr. 1, 8507 Oberasbach

Amiga 500 zu verkaufen mit 1 MB, Farbmonitor, 2. Laufwerk, 3 Joysticks, Maus, ca. 150 Disks, 3 Diskettenboxen, Bücher und Zeitschriften für 1350,- DM. Tel: 09092/6872

Verkaufe A500 für 500 DM. Meldet Euch bei Michael Mikac, Wasenstr. 28, 7000 Stuttgart 60. Tel: 07111/427784. Verkaufe ebenso einen Star LC-10 Drucker für 200 DM.

Verkaufe Drucker-Kopf für NEC P6/P7+, neu, für DM 495,-. Tel: 08541/8968 (nachmittags) Reinhard Gürster, Vilsfeldste. 9, 8358 Vilshofen

SEGA / S.FAMICOM / PC-ENGINE / NEO GEO Probleme beim Anschluß an Euren Monitor (z.B. Comm 1084/Pgil. 8833) oder Stereoanlage? Ich habe die entsprechenden Kabel. Sowie Scartumschalter für 4 Eingänge! Endlich kein umstöpseln mehr. Tel: 02622/83517 (Klaus)

Mega Drive Umbau auf engl. Chipsatz Sowie Umbau von 50 -> 60 Hz. Spiele und Musik laufen dann schneller. Booste Su. Famicom und PC. Engine. Habt Ihr Anschlußprobleme an den Monitor? Dann ruft an: Tel: 02622/83517 (Klaus)

### Verschiedenes

"Achtung" Neu "Achtung" Neu "Achtung" Amiga-Club-Baumgarten. Gratis Info bei R.Fertl, PF 6, 1145 Wien, Austria

Amiga-Demoabo! Die neuesten Demos für nur 1 DM pro Disk. Kostenloses Info anfordern bei: Daniel Kempkes, Bömkesweg 56, 4290 Bocholt, Germany. Rückporto = 1000% Answer

Verkaufe Game Gear + Columns + Anleitung für nur 179 DM. Tel: 0771/7504 ab 21 Uhr oder schreibt an Christian Dannecker, Friedrich-Ebert-Str. 22, 7710, Donaueschingen

C-64 Power-Club! Wir bieten zwei wöchentlich PD-Disk, Disk Zeitung, Hotline usw. Daniel Zapatka, Mülheimerstr. 107, 4100 Duisburg 1! Tel: 0203/334153! Infos gegen 2 DM Rückporto oder ruft einfach an!

Das Briefspiel Thaura hat noch Mitspielplätze frei! Info: Andrea Viehl, Ettingshausen, Gartenweg 13 a, 6301 Reiskirchen.

"Achtung" Neu "Achtung" Neu "Achtung" Amiga-Club-Baumgarten. Gratis Info bei R.Fertl, PF 6, 1145 Wien, Austria

Official CPC-Scene Meeting auf der CeBit am Sonnabend, 14.03.92, um 10 und 12 Uhr am Amstrad-Stand. Alle 8-Bit-User sind aufgerufen, mal vorbeizuschauen! OmegaSoft

C-64-Spielefreake! Schicke Euch für nur 5 DM (plus 1 DM Porto) tolle Tips und Tricks zu ca. 200 Games. A.Kröckel, H.-Fucik-Str. 23, O-6840 Pöschneck

Suche ständig neue Samples für Amiga und alles, was mit Musik zu tun hat (suche außerdem Coder, Freezer). Anselm M., Herzbergstr. 7, 6392 Neu-Anspach, Tel: 06081/7779, abends, legal only!!! Na, los!

"Achtung" Neu "Achtung" Neu "Achtung" Amiga-Club-Baumgarten. Gratis Info bei R.Fertl, PF 6, 1145 Wien, Austria

Deine Freundin ist weg, Dein Hund gestorben, Dein Fernseher kaputt? Du glaubst es kann nicht schlimmer kommen? Du irrst Dich! Katrin Box Berlin 030/3412912 300/1200/2400 8N1

"Achtung" Neu "Achtung" Neu "Achtung" Amiga-Club-Baumgarten. Gratis Info bei R.Fertl, PF 6, 1145 Wien, Austria

PD-Soft Club C64 sucht noch Mitglieder. 2 Club-Disk im Monat. Anschrift: Guenter Riedl, Im Winkel 4 a, 5431 Oberelbert

PD-Soft Club C64 sucht noch Mitglieder. 2 Club-Disk im Monat. Anschrift: Guenter Riedl, Im Winkel 4 a, 5431 Oberelbert

**Gewerbliche Kleinanzeigen**

**AMIGA!  
Bavarian-PD,**

die beliebte deutsche PD-Serie  
jetzt mit 320 Disketten.

Gratiskatalogdisketten bei:

**Friedrich Neuper**  
Postfach 72  
8473 Pfreimd  
Tel.: 09606/7171

**LYNX ZWEI**

DER NEUE LYNX IST DA

Hochauflösendes 3,5" Color LCD

Display mit 3D Effekt, Supergrafik

mit 4096 Farben, 4 Kanal Sound,

6502 CPU mit 16 MHz, Anschluß

für Kopfhörer, integriertes Joypad,

Multiplayer Comlynx Kabel, inkl.

Blue Lightning Demo Card

Neue  
Gehäuseform,  
abschaltbares  
Backlight,  
unverschämt  
preiswert.

nur 199.95 DM

**Tel. 07263 / 6 45 52**

**DIE PREISBRECHER!**

HARD UND SOFTWARE FÜR  
ALLE SYSTEME.

Gratisinfo bei:

**New-Com**  
EDV-Service  
Botroper 12  
4650 Gelsenkirchen  
Tel. 0209/513473 (24 h)

oder

**DATREX-Computerservice**  
Blindschacht 16  
4390 Gladbeck  
Tel. 02043/34532 (24 h)

**T-Shirt Drucke**

auf weißen  
T-Shirts vollfarbig  
nach eurem  
Farbfoto

inkl. T-Shirt  
**DM 28**

Nachnahme oder Vorkasse. Keine Versandkosten.  
Wir drucken nur copyrightfreie Vorlagen!

**h.o.t. color copy GmbH**  
Birkenstraße 42  
4000 Düsseldorf 1

**AMIGA -  
TOP GAMES**

Das große Spielepaket mit  
über 100 PD-Topgames auf  
50 Disketten zum Preis von  
**nur 95 DM!**

Komplett mit Anleitungen!  
Jeder Spielfreak kommt hier  
auf seine Kosten.

Nachnahme + 10 DM  
Vorkasse + 5 DM

**SBS**  
Postfach 20 75  
3252 Bad Münster 2

**14 PD Spiele**  
für AMIGA  
(3 Disketten)

**nur 10,- DM**  
incl. Versand

nur per Vorkasse  
(Schein/Scheck)

**HOBBY-COMPUTER-SHOP**  
Peter Schulemann  
Kreuzstraße 36  
7850 Lörrach  
Tel. 07621/2662

**SECOND-SOFT-LAND**

Originalprogramme aus  
zweiter Hand nur für den

\*\*\*\*\* AMIGA \*\*\*\*\*

Wir haben ca. 600 Programme  
in unserem Angebot. Von Top  
aktuellen Programmen bis hin  
zu Oldies, bei uns finden Sie  
alles, und das zu fairen Preisen.  
Fordern Sie also gleich unsere  
kostenlose Preisliste an. Wir  
kaufen auch Originalpro-  
gramme an

**SECOND-SOFT-LAND**  
Softwarevertrieb  
Friedrichshofenerstr. 38  
8070 Ingolstadt  
Tel. 0841/81171

Supergünstige **MARKEN-  
SOFTWARE** für C-64, Amiga  
und PC. Außerdem: Farbbänder,  
Zubehör, C-64 PD-Serie.

INFO gratis! Bitte Computer-  
typ angeben.

**DATA HOUSE SOFTWARE**  
Husumer Str. 10, 3502 Vellmar

**Bargeld**

zahlen wir Ihnen für ein  
selbstgeschriebenes, noch nicht  
veröffentlichtes Programm für  
den AMIGA (500 - 1.000 DM  
oder mehr).

Rufen Sie an !!

**KEIM Software**  
Vogelsanger Str. 34  
5000 Köln 30  
Tel.: 0221/520765

**EDV-Service Ammersbek**

Wir führen Shareware & PD  
für PC/XT/AT wie z.B. für

- Windows
  - Soundblaster
  - Spiele
  - Deutsche Utilities
  - Erotik u.v.m.
- Wir führen auch kommerzielle Spiele

**NEU! Soundblasterkarten ab DM 298,-**

Info-Disk gratis bei

Ulrich Peemöller Tel. 040/6045864  
Postfach 11 34 Fax 040/6046690  
W-2075 Ammersbek

**FUSSBALLCOACH-  
Postspiel**

Saison 91/92, 1. + 2. Liga,  
alle aktuellen Namen,  
Training, Taktik, Strategie  
und komplettes Management.  
2 DIN A4 Seiten Kommentar  
zu eurem Spiel.

**DBZ**  
Schlieffenstr. 58  
2900 Oldenburg

LYNX II Grundgerät 199,00 DM  
LYNX Spiele ab 49,00 DM  
LYNX Cleaning Kit 49,95 DM

**Software Versand**  
Bergkamen  
M. Hildebrand  
Emil-Nolde-Str. 13  
4709 Bergkamen  
Tel.: 02307/61532

**\* \* The Best of  
AMIGA-PD \* \***

Gratisliste bei:

**Kai Lipphardt**  
Goethestr. 13  
3507 Baunatal 1

**NEU  
SoftwareVertrieb**

Programme für Amiga, IBM,  
C64, Atari und Video Games  
Anwender-Spiele-Zubehör

Katalog gegen 1,- DM Rückporto !

**SoftwareVertrieb**  
Süddendstr. 6  
8123 Peißenberg  
TEL: 08803/3621  
ab 16 UHR

**DigiTech  
Amiga-Software-  
Versand**

Neu - und Gebrauchte-Spiele  
mit RK-Garantie, Hardware,  
Zubehör.

Gratiskatalog bei:

**DigiTech**  
Am Kapuzinerhölzl 1  
8000 München 50  
Tel.: 089/1419720  
Fax: 089/1419741

**SEGA**

Games People Play

MEGA DRIVE 16 BIT	
inkl. Altered Beast	399,00
BONANZA BROTHERS	119,95
JEWEL MASTER	109,95
OUT RUN	119,95
STARFLIGHT	149,95
GAME GEAR inkl. Columns	299,00
NETZTEIL	29,95
GEAR TO GEAR Kabel	19,95
DRAGON CRYSTAL	69,95
FACTORY PANIC	69,95
G-LOC	69,95
JOE MONTANA FOOTBALL	79,95
MICKEY MOUSE	79,95
OUT RUN	79,95
PSYCHIC WORLD	59,95
PUTTER GOLF	59,95
SHINOBI	79,95
SUPER MONACO GP	59,95
WONDERBOY	59,95

**micro Robert**

VERSANDHANDEL  
KERNERSTRASSE 5  
6924 NECKARBISCHOFHEIM  
TELEFON (07263) 64552

## Gewerbliche Kleinanzeigen

Computerspiele \* Telespiele  
Handhelds \* Zubehör \* Joysticks

# MAGIC

## COMPUTERSPIELE

Breitenfeldstr. 46 \* 8540 Schwabach 7  
Tel. 0911/640241 \* Fax 0911/647895

Versandbestellung 24 Std.

Versand auf Rechnung  
Erstlieferung per Nachnahme.  
Lieferung portofrei.

Lieferung meist innerhalb  
**24 Stunden !!!**

Sofort kostenlose Preisliste  
anfordern.  
Bitte Computertyp angeben.  
P.S. Preisgünstige Spiele gibts bei  
uns immer !!!

C-64 PD-Soft/5000 PRGs.  
Liste + Demo gegen  
DM 5,- Briefm. bei

**Mikrodata,**  
Pestalozzistr. 46/1,  
8000 München 5



**ATARI LYNX**  
inkl. Comlynkabel  
und Blue Lightning Demo

A.P.B.	NEU	1 Spieler	79.00
BLOCK OUT		1 Spieler	79.00
BLUE LIGHTNING		1 Spieler	69.00
CALIFORNIA GAMES		1-2 Spieler	79.00
CHECKERED FLAG	NEU	1-6 Spieler	69.00
CHIPS CHALLENGE		1 Spieler	69.00
ELECTROCOP		1 Spieler	69.00
GATES OF ZENDOCON		1 Spieler	69.00
GAUNTLET		1-4 Spieler	79.00
HARD DRIVIN'	NEU	1 Spieler	79.00
ISHIDO	NEU	1 Spieler	79.00
KLAX		1 Spieler	79.00
MS. PACMAN		1 Spieler	79.00
NINJA GAIDEN	NEU	1 Spieler	79.00
PACLAND		1 Spieler	79.00
PAPERBOY		1 Spieler	79.00
RAMPAGE		1-4 Spieler	79.00
ROAD BLASTERS		1 Spieler	79.00
ROBO SQUASH		1-2 Spieler	69.00
RYGAR		1 Spieler	79.00
SCRAPYARD DOG	NEU	1 Spieler	69.00
SHANGHAI		1-2 Spieler	79.00
SLIME WORLD		1-8 Spieler	69.00
TURBO SUB	NEU	1-2 Spieler	69.00
WARBIRDS		1-4 Spieler	69.00
XENOPHOBE		1 Spieler	79.00
ZARLOR MERCENARY		1-4 Spieler	69.00

Adapter 34.95, Netzgerät 24.95 DM, Tasche ab 24.95 DM. Aktuelle Spiele auf Anfrage! Der Versand erfolgt innerhalb von 24 Stunden.

**micro Robert**  
VERSANDHANDEL  
KERNERSTRASSE 5  
6924 NECKARBISCHOFSHAIM  
**Tel. 07263 / 64552**

### PD Software aus Köln

ca. 12.000 Public-Domain  
Disketten für AMIGA und  
PC am Lager.

Bitte rufen Sie uns an!!!

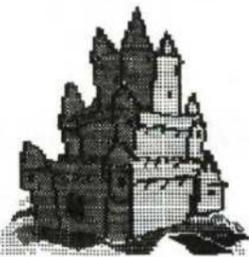
Pielago Software \* Olpenerstr. 438  
5000 Köln 91 \* Tel.: 02 21 / 8 90 31 62

**GEBAUER\*\*GEBAUER\*\*GEBAUER**

AMIGA-Erw. 2, 2 MB	298,- DM
1 MB	89,- DM
Floppy	169,- DM
Trackball	148,- DM
PC-Floppy 5.25"/3.5"	129,- DM

Spiele für AMIGA-C64-ST-  
PC-Lösungen

**SOFTWAREVERSAND**  
**GEBAUER**  
0211/309233



*Die Spielburg*  
Große Auswahl für  
Amiga, Atari und IBM

6520 Worms  
Friedrich-Ebert-Str. 1  
Tel.: 06241/593763

### ATARI ST: Public Domain Software!

3.5" 2DD-PD-Disk ab 2,20 DM.

Katalog gratis.

**Ollis PD-Versand**  
Goethestr. 6  
6702 Bad Dürkheim

### KOALA-SOFT

präsentiert ...

## ...CITY-DESIGNER

**für AMIGA; PC**  
**nur 25,- DM**

Versand per Nachnahme  
oder auf Rechnung

**KOALA-SOFT, Andreas Masur**  
Allensteiner Str. 3  
D-4460 Nordhorn  
Tel.: 05921/73006 (0-24 Uhr)

!! Software ist vom  
Umtausch ausgeschlossen !!

### Computerspiele- verleih

für AMIGA, C64, IBM,  
ATARI ab 2,50 DM

**CRAZY GAMES**  
2 x in  
**2300 Kiel 14**  
Kirchenweg 10a  
Tel.: 0431/736723

und  
**Holtenauerstr. 237**  
Tel.: 337363  
Telefax: 335717

und in  
**2353 Nortorf**  
Große Mühlenstr. 24  
Telefon: 04392/4305

Auch Verkauf: Zu super Preisen!

\*\*\*\*\*

## Gewerbliche Kleinanzeigen

sind günstiger als  
Sie denken !

Nutzen Sie diesen Platz  
für Ihre Werbung !

(Die Kleinanzeigenkarte für Ihren  
Auftrag finden Sie am Ende des Heftes)

\*\*\*\*\*

### JUBILÄUM!

Jetzt schon ü. 200 Lösungen  
für ATARI, AMIGA und  
PC-Spiele

Feiern Sie mit!  
Gratisliste ordern!

**M. Kohn**  
Postfach 74 01 57  
4600 Dortmund

### Tennisstar

(Amiga)

Werden Sie ein Tennisstar,  
Managersimulation, bis 10  
Mitspieler mit Highscore  
usw. 25 + Vers.

**DBZ**  
Schlieffenstr. 58  
2900 Oldenburg

### ATARI ST: Public Domain Software!

Riesenauswahl, Minipreise.  
Katalog gratis.

**Ollis PD-Versand**  
Goethestr. 6  
6702 Bad Dürkheim

### Software Freunde

Wir haben die neuste Software  
auf ihrem Computer. Wir haben  
Module vom Gameboy bis zum  
Atari Lynx. Sie können bei uns  
24 Std. bestellen.

Schnelle Lieferzeiten. Billige  
Preise. Jedes Spiel ab 50 DM  
ist 8 % billiger. Bestellwert  
ab 250 DM gibt es 12 %.  
Bestellt eine Liste **kostenlos**.

Bestellt bei:

**Software Dreams**  
Inh. Gerhard Wenzel  
Am Ruhstein 1  
8641 Weissenbrunn  
Tel. 09261/52939

Wir freuen uns auf eine  
Bestellung.

Holt Euch die neusten  
Games für den Amiga, ST  
oder LYNX. Preisliste von

**SVB**  
**M. Hildebrand**  
Emil-Nolde-Str. 13  
4709 Bergkamen  
Tel.: 02307/61532

### KICK'N'RUSH

PC Bundesliga Simulation

Trainieren und managen Sie  
eine Mannschaft Ihrer Wahl  
durch die Höhen und Tiefen  
der Fußball-Bundesliga, des  
DFB- und des UEFA-Pokals.

- \* 1-9 Spieler
- \* Zweikampforientierte Simulation
- \* Spielanimation (VGA)!
- \* Taktische Spielanalyse
- \* Finanzmanagement, Transfermarkt, Statistik, usw.
- \* 1500 Spieler-Originalnamen
- \* Menügestützte Verwaltungsprogramme zur Datenpflege!
- \* komplette Maussteuerung

Original mit ausführlicher Anleitung  
DM 49,-, Demo DM 5,-, + VS, bei

**SIM-SOFT**  
Klöppelweg 4  
4600 Dortmund 1  
Tel: 0231/1300350



## Gewerbliche Kleinanzeigen

### Lernprogramme

Rechen-, Geometrie-, Vokabel-, Grammatiktrainer (deutsch, engl., franz., span., ital., lat.)

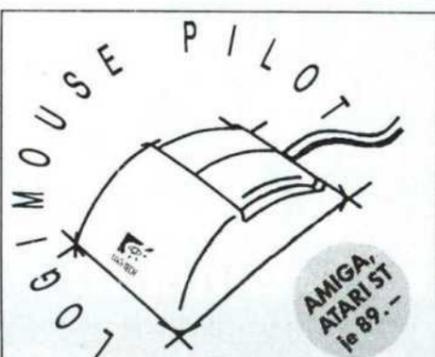
ab 9 DM

Gratisinfo von:

I. Thurm  
Postfach 1671  
7060 Schorndorf  
Tel. 07181/21709

### Preisgünstige Programme für AMIGA PC C-64 CPC

Computervertrieb Kurt Fischer  
Kaufbeurer Str. 28  
8948 Mindelheim  
Tel.: 0 82 61 / 96 23  
Versand & Ladenverkauf



wiegt nur 95 gramm, leichtgängige Maustasten, ergonomisches Design, hohe Auflösung (200 dpi), selbstreinigend, inkl. Software und 2 Jahre Garantie.

Für Atari ST und Commodore Amiga.

Erhältlich bei: micro Robert, R. Kolossa,  
Kernerstraße 5, 6924 Neckarbischofsheim,  
Telefon: 0 72 63 / 6 45 52

### Public Domain ab DM 0,98

AMIGA-C64-ATARI-PC-XT/AT

Katalog gratis, 1,- DM Porto

R.U.F. Computer  
Postfach 23 65  
W-8228 Freilassing

### PUBLIC-DOMAIN

- Über 3000 deutsche Programme für den PC-XT/AT/80386

- PD-Programme für den Amiga  
36-seitiger schriftlicher Katalog (PC) oder Katalog-Disk (Amiga) gegen DM 4,- in Briefmarken

Computervertrieb  
Kurt Fischer  
Kaufbeurer Str. 28  
8948 Mindelheim  
Tel.: 0 82 61 / 96 23  
Versand & Ladenverkauf

**NEWS**  
SOFTWARE

Wir führen Spiele und Zubehör für

**AMIGA**  
**PC** **CDTV**  
**ATARI ST**

**C64** News Software GmbH  
Birkenstraße 42  
4000 Düsseldorf 1

☎ 0211/6790925 o. 0211/676201  
Telefax 0221/671544  
Bitte nur Händleranfragen!!

● ● ● ● ● ● ● ●  
**Anzeigen  
helfen verkaufen.**

**Nutzen Sie  
diesen Platz  
für Ihre  
Werbung!**

● ● ● ● ● ● ● ●

### Public Domain & Shareware für MS-DOS

Fordern Sie unsere  
kostenlose Katalogdisk  
schriftlich an:

PD & SW Versand  
Stroot & Deniz  
Kirchdorferstr. 164  
2102 Hamburg 93

● ● ● ● ● ● ● ●  
Haben Sie Fragen zu  
gewerblichen Kleinanzeigen  
in unserer Zeitschrift?

Rufen Sie einfach an:

Tel. 05651/929-915, 916  
(Fax 05651/929-944)

● ● ● ● ● ● ● ●

### SCHNELL-REPARATUR DIENST

für Amiga, C-64 und IBM

**ANKAUF / Verkauf von**

- gebrauchten Computern  
- Computerzubehör, Software,  
Computerschrott und sonstigem

**Computervertrieb  
Kurt Fischer**

Kaufbeurer Str. 28  
8948 Mindelheim  
Tel.: 0 82 61 / 96 23  
FAX: 0 82 61 / 68 05

### Raubkopien

lohnen nicht bei diesen Preisen

- Don Manolo (Pacman-Spiel mit 63 Level) 19.95 DM
- Don Manolo II 19.95 DM
- 3 D-THINK Denkspiel in der 3. Dimension 24.95 DM
- SMILE Führen Sie SMILE durch viele Level ans Ziel 24.95 DM
- Briefkopf mit Text-ED (Briefe einfach erstellen und ausdrucken; mit Adressverwaltung) 24.95 DM
- + alle Spiele mit abspeicherbarer Highscoreliste
- + alle Programme mit beiliegender dt. Anleitung
- Versandkosten: Vorkasse 4,- DM / Nachnahme 7,- DM

**KEIM Software**  
Vogelsanger Str. 34  
5000 Köln 30  
Tel.: 0221/520765

### !! AMIDO ist DA !!

Der SPIELware Versand für  
AMIGA + PC's !

GRATISKATALOG  
(Systemangabe) anfordern !

**AMIDO**  
Vertrieb von Software  
Th. Heuss Pl. 2  
7012 Fellbach  
Tel. + Fax: 0711/573791

### SECONDHAND - SOFT - WORLD

"IHR AMIGA SPEZIALIST"

Ca. 600 gebrauchte Spiele

WIR BESORGEN (FAST) ALLES

**Amiga + C64 ORIGINALPROGRAMME**

aus zweiter Hand, immer aktuell  
und immer superpreiswert

**NEU - BTX - ANBIETER - NEU**  
UNTER: \*SECONDHAND SOFT-WORLD #

Ankauf von Orig. Hard- und Software

für Amiga und C-64

Katalog gegen 1,- DM Rückporto!

Bitte System angeben!!!

### SECONDHAND - SOFT - WORLD

Kraiberg 45

8074 Gaimersheim

Tel.: 0 84 58 / 27 33

### Top Spiele!

C64/Amiga/PC auch PD  
Gratiskatalog bei:

**Vicom GmbH i.G.**  
Florastr. 14  
4100 Duisburg 14  
Tel.: 0203/89882  
geht heute raus

### FUSSBALLSTAR

(AMIGA 1 MB/Drucker)

alle Namen, Daten können frei  
gewählt werden. 0 - 42 Mit-  
spieler, POSTSPIEL- Teamchef  
selber gestalten 1-2 Din A4  
Seiten Spielbericht.

DM 69,-

**DBZ**  
Schlieffenstr. 58  
2900 Oldenburg

## Hard- und Software für Amiga und Neu CDTV

**PROGRAMMVERLEIH FÜR:**  
AMIGA • PC • C-64 • GAME BOY

Gebrauchtcomputer An- und Verkauf  
Public-Domain für Amiga und PC

**ML Computer**  
IM RING 29 • 4130 MOERS 3 • TEL: 02841-42249

# WANN SIND MICH

- So wörtlich war das aber da Sie nicht gemeint, hinkamen dies zu lesen, sollten Sie auch nicht zögern, Ihr Spiel an uns zu **schicken**.
- Wir werden es in mühevoller Kleinarbeit **testen!**
- Wir machen Sie und Ihr Spiel **bekannt!!!** Egal, ob Amiga, Atari, C-64 oder PC. Plötzlich möchte jeder Ihr Spiel **haben!!!**
- Und vor **Freude** stehen Sie Kopf!!!

- Da haben Sie in **mühevoller** Kleinarbeit ein Spiel programmiert – und dann will es **niemand** haben!
- Weil Sie **unbekannt** sind!!!
- Am liebsten würden Sie Ihr Action- oder Sportspiel, Ihr Adventure, Ihre Simulation- oder Ihr Strategiespiel **verbrennen!!!**
- Vor **Wut** stehen Sie Kopf!!!!

Schicken Sie Ihre Disks an: ASM, Kennwort: Microwelle, Postfach 870, 3440 Eschwege.

# KOSTENLOS

sind die Programme, die wir anbieten,  
zwar nicht. Aber dafür erhaltet Ihr

# SPIELE

die Ihr jederzeit wieder hervorholen  
werdet, die ausnahmslos gut sind  
und ganz bestimmt nicht

# AUS DER

Klamottenkiste kommen. Kurzum:  
Wir bieten Programme aus der

# MICROWELLE

zum Niedrigpreis von nur

29,- DM



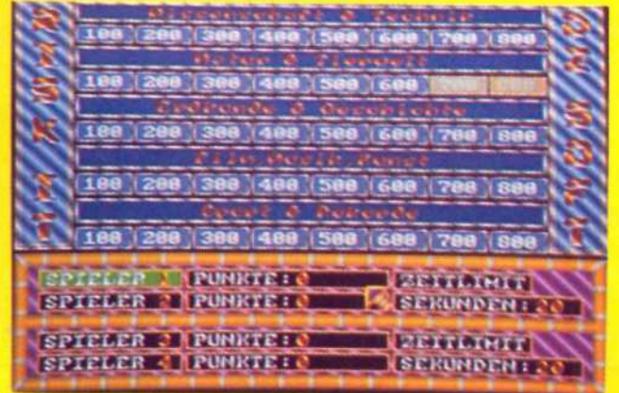
**FREDDY** – hüpfen, bis  
der Joystick qualmt.



**SPACE CAB** – ein Taxi,  
das man sich gerne bestellt.



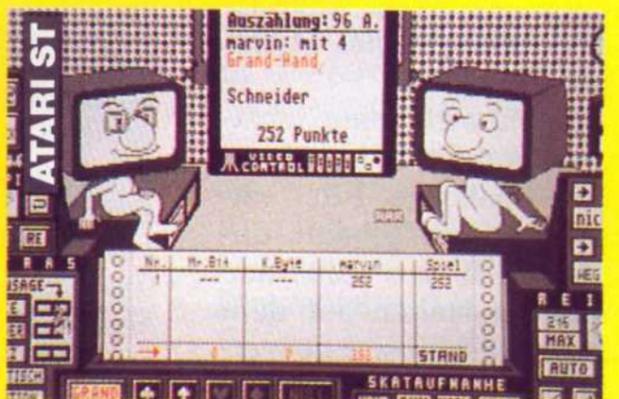
**THE SECRET CAVE** – Ein Jump-  
and-Run der Sonderklasse.



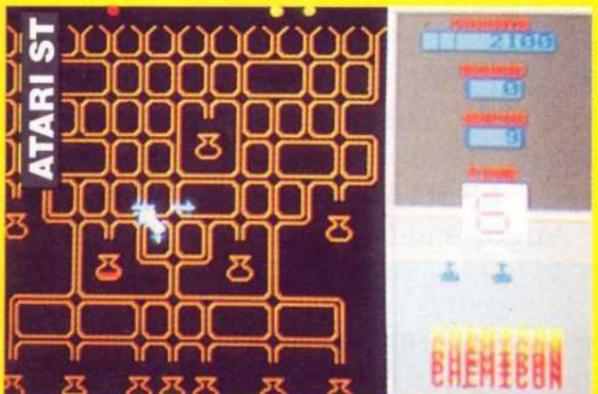
**RISK IT** – Über 2000 Fragen für  
1-4 Spieler.



**SPACEBALL** – 150 Level plus  
Editor garantieren Spielspaß.



**SKAT 2000** – das ideale  
Geschenk für alle Skatfreunde.  
(mind. 1 MByte erf.)



**CHEMICON** – Ein falscher  
Tropfen ... und alles explodiert.

Bitte benutzen Sie die Bestellkarte!

## FORTSETZUNG VON SEITE 135

Kein Stand ohne Adventure. Bei EA wurde Sherlock Holmes höchstpersönlich auf den Bildschirm gezaubert, wo er ab Juli, so man einen 386er, VGA und eine ordentliche Soundkarte besitzt, per Point-and-Click durch's viktorianische England wandert und einen verwickelten Mordfall aufklärt. **The Lost Files of Sherlock Holmes** hält sich nur lose an die über den Meisterdetektiv verfaßten Bücher. Das Programm soll Ende '92 auch für den Amiga und 1993 auf CD-ROM erscheinen.

## EMPIRE

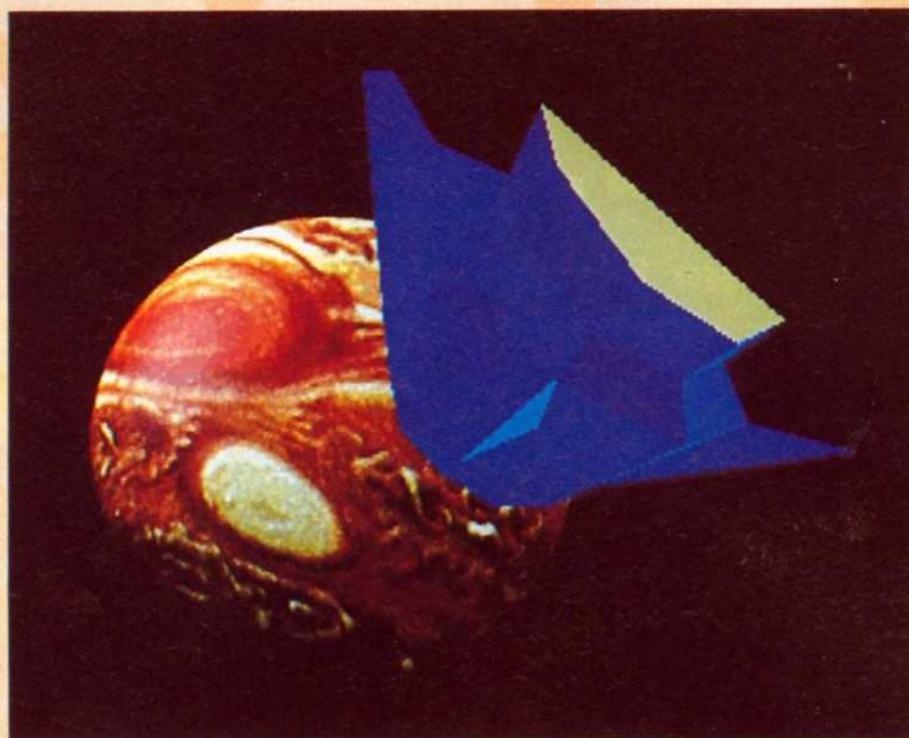
Kriegerisch ging's am Stand von **EMPIRE** zu, deren Programme voraussichtlich alle bis April für Amiga, Atari und PC erscheinen werden. **Pacific Islands** ist der Nachfolger zur Panzersimulation **Team Yankee**. In 30 Szenarien dürfen fünf Südsee-Inseln befreit werden. Das Game bestach durch echt schnelle Grafik. In dieselbe Kerbe schlägt das im zweiten Weltkrieg angesiedelte Strategiespiel **Campaign**.

Olympia wirft seine Schatten voraus mit **International Sports Challenge**. Fünf unterschiedlich aufgebaute, unterschiedlich zu steuernde Sportarten stehen auf dem Programm, inklusive dem etwas abenteuerlichen Hindernisreiten und Turmspringen.

**Eye of the Storm** ist in der fernen Zukunft angesiedelt, wo es nur noch Life-Fernsehen gibt und derjenige Raumschiffpilot das meiste Geld macht, der die spannendsten Bilder aufnimmt. Ob seltsame 3D-Vektor-Wale oder Angriffe außerirdischer



*International Sports Challenge: Olympia naht.*



*... und Raumpiraten*

Jäger: Hauptsache, die Einschaltquoten stimmen und damit das Bankkonto. Ein etwas seltsames Programm.

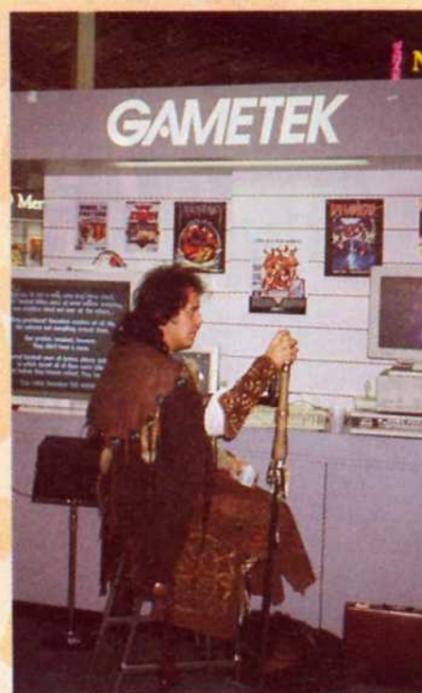
Ein hübsch gemachtes Adventure im Stil von **Dragon's Lair** hat das bei **EMPIRE** erscheinende kanadische Softwarehaus **READYSOFT** mit **Guy Spy and the Crystals of Armageddon** für alle gängigen Homecomputer auf Lager. Die Vernichtung der Welt durch den verrückten Baron von Max und dessen mächtige Kristalle zu verhindern, ist doch eine recht löbliche Angelegenheit.

Schließlich rundeten noch zwei recht niedlich anzusehende Jump'n'Runs die Vorstellung ab: **Magic Boy** (ein tolpatschiger Zauberlehrling stolpert durch 64 Levels) und das abgedrehte **Cool Croc Twins**, in dem zwei supercoole Krokodile auf allen Formaten 10 Welten unsicher machen.

## G

## GAMETEK/ IMAGITEK

Das in Europa unter dem **GREMLIN**-Label laufende Fantasy-Rollenspiel **Daemonsgate I - Dorovan's Key** erwies sich als Publikumsrenner ersten Ranges (kein Wunder bei den urigen Ge-



*Daemon's Gate:  
Welten prallen aufeinander*

stalten am Stand). Das Schwertschwinger-Epos, in dem auch die NPCs wichtige und interaktive Rollen übernehmen, wird in Bälde sowohl für den PC wie den Amiga erscheinen. Der Clou bei diesem Programm ist die mitgelieferte Videocassette, auf der nicht nur eine tolle Introstory zu sehen ist, sondern auf der auch Hints und Tips für Notfälle enthalten sind (ist statt eines Hintbooks zu benutzen).

Der Amiga-Oldie **Viking Child** nähert sich PC-mäßig nun auch endlich seiner Vollendung. Eine GameBoy-Umsetzung dieses Arcade-Klassikers ist ebenfalls geplant.

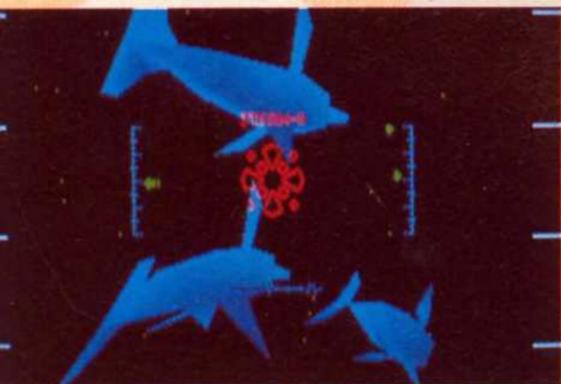
Interessanter aber dürfte **Humans** sein, in dem sich knuddelige kleine Neanderthaler ähnlich dem **Lemmings**-Prinzip einen Ausgang aus ihrem jeweiligen Level suchen müsse. Können sie zu Anfang nur Leitern bauen, so ändert sich das mit wachsender 'Technisierung'. Die Amigaversion wird ab April erhältlich sein, eine PC-Umsetzung ist in Arbeit. Auf dem GameBoy dürfen die Jungs erst ab Oktober ihr Unwesen treiben, Game Gear, MegaDrive und SuperFamicom sollen dagegen schon im Juli damit beglückt werden.

Niedlich sahen auch die für PC, Amiga und MegaDrive geplanten **Gadget Twins** aus. In dem Action-Adventure dürfen zwei Spieler die beiden fliegenden, mit Hammer, Bohrer und ähnlichen Gerätschaften ausgestatteten Knubbels auf ihrer Suche nach dem geklauten Königsdiamanten durch die 12 Levels einer bunten Spielwelt lenken. Ein Game, das Laune machen dürfte.

## K

## KONAMI

Auch den Computer-Software-Markt will der Unterhaltungsgigant nun erobern. Mit **Champions**, das von denselben Designern entworfen wurde wie das gleichnamige Boardgame, dürfte das ohne Probleme gelingen. Das Adventure/Rollenspiel ließ bei einem Probespiel keine Schwächen erkennen. Da es keinen linearen Storyverlauf besitzt, gibt es auch keinen vorgegebenen Lösungsweg und damit sollte das Game für viele Stunden Spielgenuß gut sein. Ein 286er mit VGA reicht aus. Außer der für April geplanten PC-Version soll **Champion** im Herbst



*Eye of the Storm:  
Weltraumwale ...*





auch für den Amiga erscheinen. Die Turtles werden mit **Manhattan Mission** ihren Einstand auf dem PC geben, die **Simpsons** brauchen zwar etwas länger, kommen aber mit Sicherheit ebenfalls. Damit hat es sich jedoch noch lange nicht ausgeturtelt. Auf dem NES erscheint im März **Turtles III**, **Turtles IV** für das SuperFamicom folgt noch im gleichen Monat.

Für das NES sind drei weitere attraktive Titel zu erwarten, die alle komplett übersetzt und mit deutschen Screentexten versehen wurden: **Pirates**, **Nightshade** und **Star Trek** sollen für heiße Action sorgen. Das in Las Vegas ebenfalls gezeigte **Kings's Quest V** wird seinen Weg über den Ozean allerdings nicht finden. Einige heiße Lizenzen warten bei **KONAMI** noch auf ihre GameBoy-Umsetzung, **Turtles 2** macht dabei im März den Auftakt.

## L

### LEGEND

Userfreundlich zeigte sich Bob Bates, der Chef von **LEGEND** (seit neuestem im Vertrieb bei **ACCOLADE**). Seine beiden neuen Adventures sind für normale 286er konzipiert, da, wie Bob meint, diese Maschine am weitesten verbreitet ist. Bravo! Im August dürfen sich alle angehenden Zauberer auf **Spellcasting 301** freuen, wo gerade Urlaubszeit und mit-hin Strand und Mädchen angesagt sind. Das Game featured die gleiche Oberfläche wie seine Vorgängerprogramme, ist jedoch mit mehr Animation und einfach megamäßiger Grafik ausgestattet und unterstützt (natürlich) alle gängigen Soundkarten.

Das trifft auch auf das zweite Legend-Game zu, das sich der Heechee-Saga von Frederick Pohl angenommen hat und ein abgedrehtes SciFi-Szenario besitzt. **Gateway** ist ab Mitte Mai erhältlich und dürfte ein echter Hit werden.

### LORICIEL

Ein Plausch am Rande der Messe mit Loriciel-Chef Laurent Veill brachte recht Interessantes zu Tage. Auch diese französische Firma setzt verstärkt auf Adventures im Sierra-Stil - allerdings, man höre und staune: auf CD-ROM, das als Medium der Zukunft bezeichnet wurde. Gleich zwei dieser PC-Adventures sollen bis August fertiggestellt sein. Über Details mochte sich Monsieur Veill jedoch noch nicht auslassen. **Panza Kick Boxing 2** wird ab September für alle Formate inklusive SuperFamicom und GameBoy erhältlich sein. 19 weitere Titel sind in Vorbereitung, und selbst für Atari Lynx und Amstrad wird Futter geboten. Weiter so!

### LUCASARTS

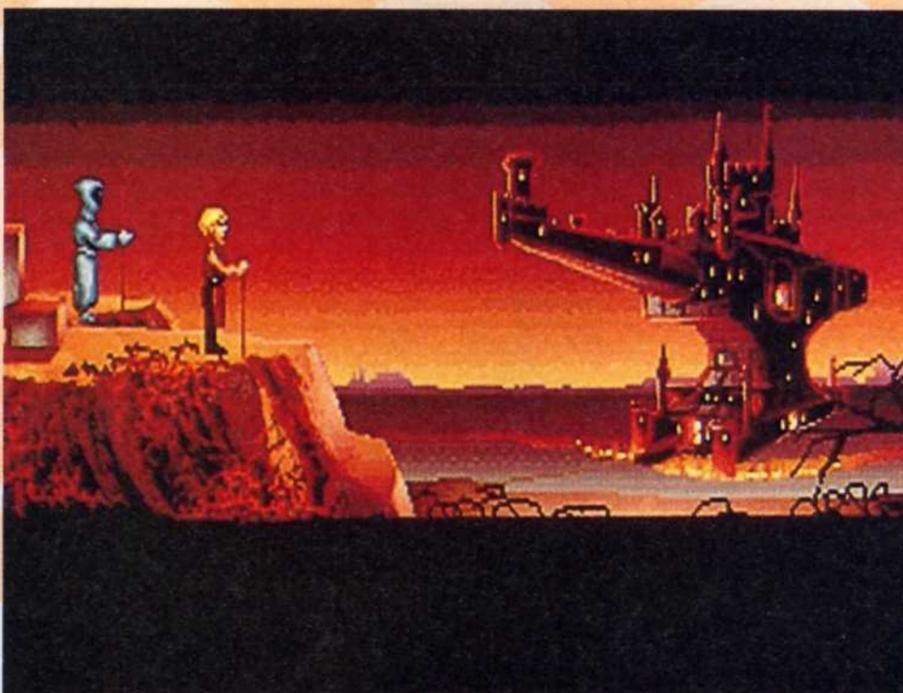
Nicht viel Neues gab es am Stand von **LUCASARTS**, der

sich bei **EA** in bester Gesellschaft befand. **Indiana Jones and the Fate of Atlantis** konnte endlich in einer (fast) endgültigen Version bewundert werden. Und bewundern ist genau das richtige Wort, denn was sich da an Grafik und vor allem Sound tut, ist einfach umwerfend. Ein Sound, der sich der jeweiligen Stimmung perfekt anpaßt, wo gibt es das schon? Warten wir also auf den März, wenn dieses Wunderwerk sich in die PCs schleicht. Amiga- und CD-ROM-Versionen lassen noch bis zum Herbst auf sich warten. Außerdem wird fieberhaft an den CD-ROM-Versionen aller vorangegangenen Hits gearbeitet, sowie an **Monkey Island I** für den Mac.

## M



Bei Indy 4 geht's heiß her.



Loom: Grafikorgie auf CD-Rom.

### MICROPROSE

Bill Stealey ist nicht zu bremsen. Zwei neue Flugsimulatoren, die sich allerdings noch in einem sehr frühen Entwicklungsstadium befanden, wurden mit viel Getöse vorgestellt. Bereits im Juni auf PC und wenig später auf Amiga soll die Bombersimulation **B-17 Flying Fortress** ihr Debut geben. Der **F-15 Strike Eagle III** hebt ab September ab. Beide Simis bestachen durch irre Grafik, die jedoch ihren Preis hat: ohne einen mindestens 33 MHz schnellen 386er samt SuperVGA läuft leider gar nichts. Wer von Kriegsspielen immer noch nicht genug hat, kann sich ja mal mit **Taskforce: 1942** vergnügen. Das Programm stellt die langwierige Seeschlacht um die im Südpazifik gelegenen Solomoninseln nach, in dem man versuchen kann, besser als die echten Kommandanten zu sein. Für Januar '93 ist eine Zusatzdisk geplant, in der auch noch flugmäßig die Air Force mitmischen kann. Das absolut sensationellste Programm war bei **MICROPROSE** jedoch das mit viel Pomp und einem Empfang gefeierte Adventure **Darklands**. Im mittelalterlichen Deutschland angesiedelt, nimmt das Abenteuer in Nürnberg seinen Anfang. Viel Magie und Schwertgeklirr sind die Hauptingredienzien dieses Augenschmauses, in dem kein Klischee ausgelassen wird.

### MINDCRAFT

Ich habe es gesehen, es kommt wirklich, im Februar soll es für den PC erhältlich sein: **The Magic Candle II**, dessen Konvertierung auf den Amiga allerdings noch recht ungewiß ist. Eine eingebaute Notizblock-Funktion rundet jetzt das detail- und umfangreiche Game ab. (**The Magic Candle III** befin-

det sich übrigens laut Aussage von *MINDCRAFT* ebenfalls kurz vor der Fertigstellung...) Eine Mischung aus Strategie und Fantasy-Rollenspiel scheint **Siege** zu sein.

Burgen müssen verteidigt oder erobert werden, brennendes Öl erweist sich da zum Beispiel als eine recht effektive Waffe. Ein Szenario-Editor soll dem Ganzen noch mehr Pep verleihen. Ab circa Juni für den PC erhältlich. Eine Erweiterungsdisk für **Rules of Engagement** ist ebenfalls in der Mache, wird jedoch nur direkt von *MINDSCAPE USA* zu beziehen sein.

## MILLENNIUM

**Global Effect** ist der Name eines Strategieprogramms, das bei *MILLENNIUM* (ebenfalls EA) gezeigt wurde. Eine Welt muß verwaltet und aufgebaut werden, wobei die diversen Umwelteinflüsse zu berücksichtigen sind, was sich militärisch so tut, welche Energieformen wo am sinnvollsten eingesetzt werden. Eine Zwei-Spieler-Option über Modem soll die Herausforderung noch erhöhen - allerdings nur für PCler.

## N

## NEW WORLD COMPUTING

**Might and Magic III: Isles of Terra** zog wie ein Magnet die Zuschauer auf den Stand von *NWC*, die sich mit *EA* den Stand teilten. Die fertige PC-Version konnte dort in voller Glorie bewundert werden. Amigabesitzer müssen sich nur ein bißchen, Mac-Abenteurer dagegen bis zum Herbst gedulden, bis *M&M III* auch auf ihren Rechnern eintrudelt. PC-Spieler sollten sich dagegen etwas beeilen bei der Lösung der *M&M III*-Probleme, da für sie bereits zwei weitere Programme aus der Serie in den Startlöchern warten. Die neuen *M&M*-Ausgaben werden jedoch in Zukunft nicht mehr numeriert, sondern sollen ei-

gene Titel tragen (um das Erscheinungsdatum zu kaschieren?).

Ebenfalls überzeugend sah das Science-Fiction-Epos **Planet's Edge: The Point of No Return** aus, bei dem man sich aussuchen kann, ob man die Probleme der von Aliens in ein Raum-Loch gezogenen Erde als Baller- oder lieber als Adventure/Rollenspiel lösen möchte. Die PC-Version ist für März, die Amigaversion für den Herbst geplant.



## OCEAN

Der stählerne Schutzmann ist wieder da. Weil das Programm bei den Filmproduzenten so gut ankam, soll **RoboCop 3** sogar noch vor dem Film veröffentlicht werden. (Sagt *OCEAN*.) Das mit Vektorgrafik versehene Game enthält circa 20 Levels und ist eine Mischung aus Flug-, Fahrsim und knallhartem Prügelspiel. Versionen für PC, Atari und C64 sind in Arbeit, eine Umsetzung für den CPC steht noch nicht fest. Im März wird für Amiga, PC und ST eine ebenfalls mit schneller Vektorgrafik glänzende Weltraumsimulation herauskommen, die starke Strategie- und Arcaden-Elemente enthält. Zehn Planeten sind von feindlichen Installationen zu säubern.



*Asmik's Alien-Held in voller Schönheit.*

## ORIGIN

Lord British persönlich ließ es sich nicht nehmen, das endgültige Erscheinungsdatum von **Ultima VII** zu verkünden: Ende Februar soll das große Ereignis steigen. Die Grafik und das Gameplay des Rollenspiels sind einfach irre, besonders die Point-and-Click-Steuerung, die jegliche Texteingabe überflüssig macht, ist einfach genial. Das Programm wird voraussicht-

lich auch auf dem SuperFamicom erhältlich sein. Wann? Nun ja . . .

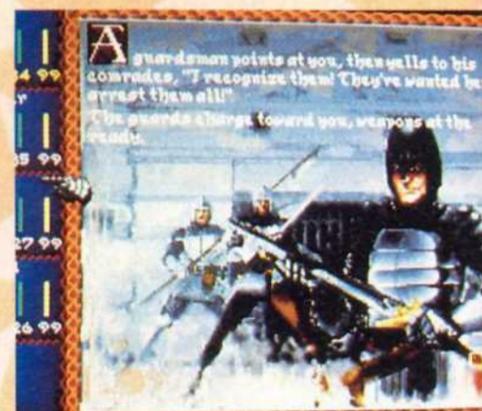
Ebenfalls vorgestellt wurde **Ultima Underworld**, das nur als MS-DOS-Version erscheinen wird. Der Clou dieses von der Grafik nicht so



*Wild Bill Stealey hat gut lachen . . .*



*Sweet Dreams are made of this?*



*. . . Darklands sah phantastisch aus.*

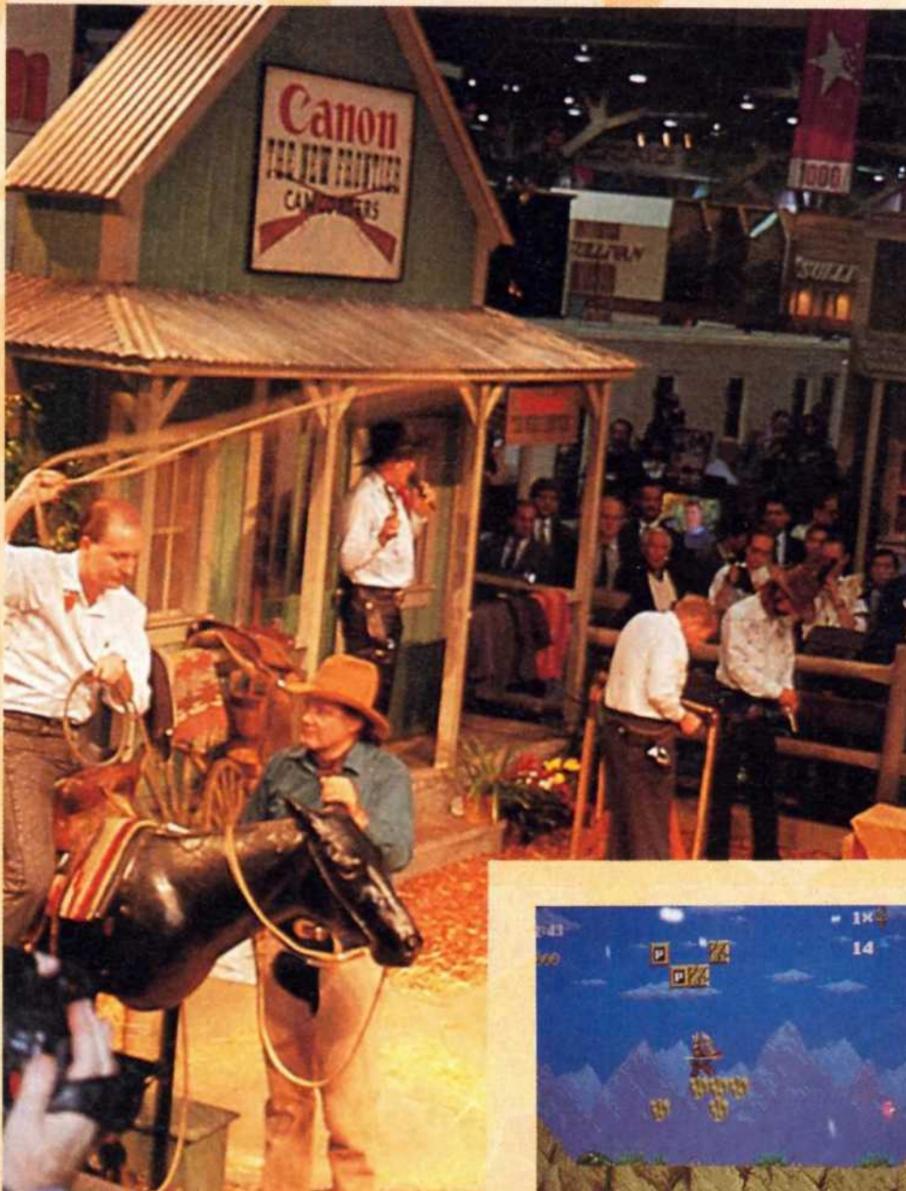
überzeugenden Dungeon-Games ist der Blickwinkel des Spielers. Je nach 'Kopfbewegung' scrollt die Umgebung nach rechts oder links, oben oder unten, statt wie üblich in eine andere Richtung 'umzuspringen'.

Beim Probespiel erwies sich dieses Feature erst einmal als ziemlich gewöhnungsbedürftig. **Martian Dreams** soll auf dem Super-Famicom erscheinen, die deutsche Version von **Wing Commander II** noch im Frühling, mit **Ultima: Runes of Virtue** wird zum gleichen Zeitpunkt der GameBoy beglückt. **ORIGIN** hat viel vor, packt's an, Leute!

## P

### PSYGNOSIS

Endlich sind alle Lemmingsformate auf dem Markt (keine Panik, die Macs werden in allernächster Zukunft auch versorgt sein), da läuft der Poker um die Erscheinungstermine der nächsten Games schon wieder auf Hochtouren. **Agony** konnte wieder einmal nur als Demo bewundert werden, das Release-Date ist jetzt April (Amiga only). Da wird das Warten auf dieses grafisch irre aussehende Game echt zur Qual. Tolles Multi-Layer-



Ausgleichssport

Parallax-Scrolling und die Farben wie, naja, wie gemalt eben. **Shadow of the Beast III** konnte ebenfalls nur zu Schluckbeschwerden führen ob soviel Qualität. Da allerdings würde es wohl Herbst werden, bis die Amiganer und MegaDrive-Besitzer erlöst würden, meinte Nik Wild, der all die guten Sa-



Kid Chameleon: Action satt

chen unter Verschuß hatte. Aber er hatte noch mehr in seiner Trickkiste. **Tomatoes** ist der Titel eines Geschicklichkeitsspiels, in dem reichlich reife Tomaten mittels Ventilatoren, Brücken, Trampolinen und ähnlichem circa 100 Levels lang sicher durch gefährliche Screens gelotst werden müssen. Im Herbst ist Ernte. Ernstes darf natürlich nicht fehlen, und so hat auch **PSYGNOSIS** einen Flugsimulator auf Lager.

Von einem Flugzeugträger aus startend, darf man mit seinem aus jedem nur erdenklichen Blickwinkel zu betrachtenden Flugzeug fiktive Missionen in einer rasend schnellen Vektorwelt erledigen. Was bei einem Probeflug besonders bestach, war die unwahrscheinlich einfache Steuerung, bei der keine Tastaturschablonen aufgelegt und auswendig gelernt werden mußten. Ab Oktober, sagt Nik wenigstens, kann man sich per Amiga, PC und wahrscheinlich ST in die Lüfte erheben.



### SEGA

Die wichtigste Neuvorstellung war hier wohl ein Zubehörteil für das MegaDrive: ein **CD-ROM Player**, der auch ganz normal zum Abspielen von CDs benutzt werden kann. Da er genau unter das Basisgerät paßt, nimmt er keinen Platz weg. Das ist natürlich sehr schön, die Frage ist nur: wird es dafür auch Programme geben. Stolz ist man bei Sega übrigens auch auf die Tatsache, daß eine Menge Lizenznehmer, die früher ausschließlich bei Nintendo waren, jetzt zu Sega übergeschwenkt sind. Solange dadurch mehr und gute Spiele produziert werden, soll es mir recht sein.

Neben einer tollen Boxsimulation und weiteren Sportspielen kommt **SEGA** mit einer ganzen Reihe echt guter Actiongames für das MegaDrive auf den Markt. **Kid Chameleon** bestach durch seine problemlose Steuerung, **Wonder Boy in MonsterWorld** - der Titel spricht für sich. **Alisia Dragoon** und ihr Automatic-Laser ballert sich durch eine Welt voller Geheimgänge und exotischer Gegner. Höhepunkt beim MegaDrive war jedoch ein Rollenspiel: **Warriors of the Eternal Sun**, das nicht nur von den Besuchern, sondern auch von den Sega-Mitarbeitern selbst ständig umlagert wurde.



Seltene Gestalten gab's genug!





*Eye of the Beholder II: Wer schießt da wo?*

## SIERRA

Nach dem Mammutausstoß an neuen Programmen im letzten Jahr, geht **SIERRA** 1992 in dieser Hinsicht etwas geruhsamer an. Umsetzungen heißt hier das Zauberwort, wobei besonders der Mac in neuem Glanz erstrahlt, allerdings nur, wenn er auch mit einem Farbmoni-

tor ausgestattet ist. CD-ROM für PC wird ebenfalls als zukunftsweises Medium angesehen. Drei Programme kommen in den USA bereits auf den Markt, in denen der Text durch Sprache ersetzt wird. Wie das auf dem deutschen Markt aussehen wird, steht anscheinend noch nicht fest. Sicher ist jedoch, daß in **King's Quest 6 - The Dagger of Aman Ra** König Grahams Sohn Alexander der Held des Spiels

sein wird. Auch von der Detektivin Laura Bow, die inzwischen als Reporterin arbeitet, gibt es Neues.

Ein Mord bei einer Museumseinweihung läßt Lauras kriminalistischen Spürsinn zur Hochform auflaufen.

Grafisch gesehen dürfte das Game wieder ein Hit

werden. Ansonsten gab es noch Fortsetzungen zu Dr. Brain und EcoQuest zu bewundern.

In der Education-Reihe machte ein Geschichts-Quiz mit dem Titel **April's Adventures in Time** hellhörig. Und dann breitete sich echte Trauer aus: Larry hat für's erste ausgelottert. Daddy Al Lowe fühlt sich ausgebrannt und wird nach einer Zweitauflage der **Laffer Utilities** erst einmal Urlaub von Larry machen.

## SSI

Nach **Eye of the Beholder II** (das ab April auch eine Amiga-Version hat) bekommt nun auch Buck Rogers mit **Matrix Cubed** einen noch schwierigeren, noch umfangreicheren Nachfolger. Wissenschaftler gilt es zu retten, die eine Matrix zur Vernichtung der bösen Invasoren erstellen müssen. PC- und Amigaversionen in Kürze. Im April (PC) respektive September (Amiga) wird eine weitere Serie mit Zuwachs beglückt: **Treasures of the Savage Frontier** konnte allerdings noch nicht begutachtet werden. **Tales of Magic: Prophecy of the Shadow** dagegen ist eine neue Reihe

und sah recht vielversprechend aus. Die PC- und Amigaversionen sollen etwa zeitgleich im April erscheinen.



## U.S. GOLD

Voll auf der Konsolenschiene fuhr man bei dem britischen Softwarehaus mit dem amerikanischen Namen. Besonders stolz war man bei **U.S. GOLD** darauf, die offizielle Lizenz für die olympischen Sommerspiele bekommen zu haben.

**Olympic Gold - Barcelona 1992** enthält 7 Disziplinen, deren Grafik gefilmte Bewegungsabläufe zugrunde liegen. Bis zu vier 'Mitsportler' können um olympische Ehren kämpfen. Das im Juni erscheinende Programm ist für MasterSystem, GameGear und MegaDrive geplant.

Auch für Amiga und PC sind etliche neue Arcade-Adventures geplant, der Schwerpunkt scheint jedoch momentan bei den Konsolen zu liegen.



*Massenweise Supergames: Die WCES war ein Erfolg.*

Alles in allem hat sich die WCES als eine sehr interessante und vor allen Dingen auch gut besuchte Messe erwiesen. Daß sich auf dem Software-Sektor eine ganze Menge tut, hat man ja immer gehant, nach dem Rundgang durch die Hallen ist man sich dessen sicher. Freuen wir uns also auf die Sommer-CES (und sehen dann mal nach, wieviele der Release-Dates tatsächlich eingehalten wurden!).

Antje Hink





# ASM goes BTX

## AUCH DIE FREUNDIN KANN BTX!

Lange hat es ja gedauert, aber nun ist endlich der Amiga an der Reihe. Und das gleich auf zwei Seiten, womit aber nicht gesagt werden soll, daß Benutzer anderer Rechner zu kurz kommen. An dieser Stelle möchte ich übrigens dazu aufrufen, Eure Meinung, Verbesserungsvorschläge, Kritikpunkte oder Lob zu dieser Artikelserie kund zu tun. Vor allem erwarte ich Zuschriften von BTX-Computer-Clubs, die ich dann im Rahmen dieser Reihe vorstellen möchte. Den Anfang macht heute der AMIGA-CLUB IM BTX. Zuvor aber steht ein neuer BTX-Dekoder für den Amiga auf dem Prüfstand. Unsere Adresse: ASM, Kennwort: BTX, Postfach 870, 3440 Eschwege. Oder: BTX 0565130016-0001. Euer Klaus.

Die Firma MSPI aus Haar bei München bietet seit kurzem das Programm AMIGA BTX an. Für 69 DM (bei Nutzung eines Postmodems kommen noch einmal 29 DM für das passende Verbindungskabel hinzu, das auch dort bestellt werden kann) bietet das Teil eine ganze Menge. Jedoch beinhaltet die Anleitung einen ziemlich Schnitzer. Zitat:

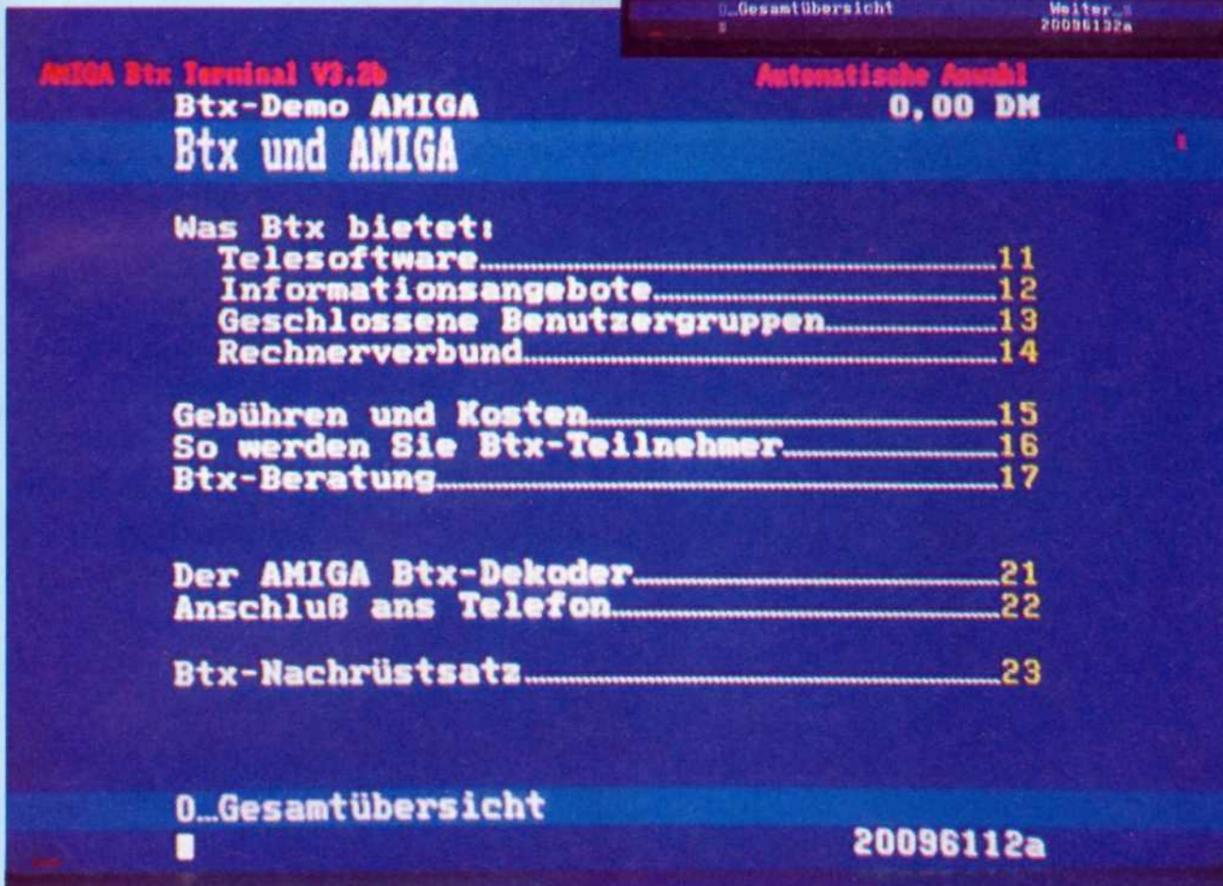
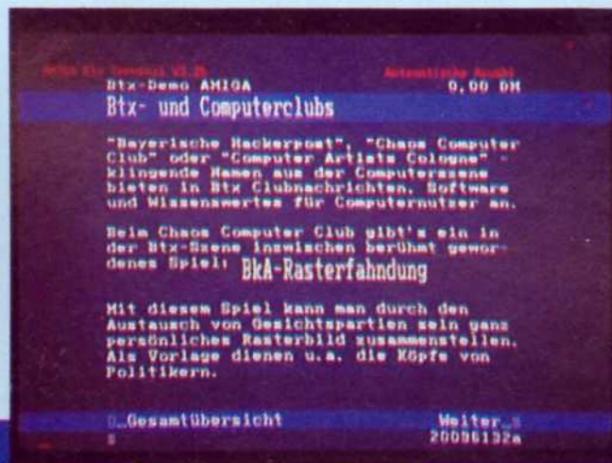
*Der CEPT-Standard verlangt, daß auf einer Btx-Seite in jeder Bildschirmzeile 32 beliebige Farben aus einer Palette von 4096 möglichen Farben dargestellt werden können. Auch das wäre zwar auf dem Amiga möglich, allerdings nur im Interlace-Modus. Weil in dieser Betriebsart die Bildschirmdarstellung ohne besondere Hardwareunterstützung unvermeidlicherweise flimmert, haben wir aus Gründen des Benutzerkomforts auf diesen Modus verzichtet. Amiga-Btx kann daher nur maximal 16 aus 4096 Farben je Bildschirmzeile gleichzeitig anzeigen. Die Unterschiede in der Bildschirmdarstellung werden Sie aber in Praxis so gut wie nie bemerken.*

Mal abgesehen davon unterstützt das Programm Modems und Akustikkoppler (die wir wegen ihrer Störanfälligkeit nicht in unsere Betrachtungen einbeziehen). Entsprechende Anschlußkabel bekommt man in jedem guten Computerladen.

Ganze BTX-Seiten können gespeichert und später „offline“ wieder aufgerufen werden, ebenso kann der reine Textinhalt von BTX-Seiten auf Diskette oder Festplatte gesaved werden. Ausdrucken von BTX-Seiten im Text- oder Grafik-Modus ist ebenso möglich wie das Absenden von vorbereiteten Textdateien an die BTX-Zentrale und der Empfang von Telesoftware. Bestimmte Tasten erlauben die Automatisierung einiger BTX-Bedienungsvorgänge, und Mausunterstützung innerhalb von BTX ist ebenfalls kein Problem.

Ein Demo informiert überdies über bestimmte Angebote innerhalb von BTX. Ein ausführliches Handbuch, das vor allem bei der Voreinstellung bei Benutzung anderer als posteigener Modems zu Rate gezogen werden sollte, rundet das Angebot ab (wer ein DBT-03 sein Eigen nennt oder das neue Postmodem besitzt, kann ohne Voreinstellung sofort loslegen).

Das Programm ist übrigens auf allen Amiga-Typen lauffähig und unterstützt Kickstart 1.2, 1.3 und 2.0, so daß man eigentlich keine Probleme haben dürfte.



Ein Blick ins Demo des Dekoders zeigt Btx pur!

## Ein Club ohne „Chefs“

Fast zweieinhalb Jahre hat der AMIGA CLUB IM BTX bereits auf dem Buckel – von Abnutzungserscheinungen keine Spur. Annähernd 500 Clubmitglieder und Gästeabruf, der in die Tausende geht, sind der Beweis dafür, daß Jürgen Gellischs Idee Früchte trägt.



Dies ist nur ein Teil des umfangreichen Angebots im Amiga Club im BTX.

Der Betreiber des ersten bundesweiten BTX-Amiga-Clubs, selbst Vater zweier Kinder, die einen Amiga ihr Eigen nennen, wollte ursprünglich einen Automarkt ins System setzen. Dies erwies sich als Flop. Als nächste folgte der Amiga-Treff, doch um die Verbindung zwischen Nutzer und Anbieter herzustellen, wurde im September 1989 der Club ins Leben gerufen.

Man muß übrigens kein Clubmitglied sein, um das Angebot auf den BTX-Seiten ab ★ 4136192 # in Anspruch zu nehmen – und auch Besitzer anderer Rechner sind herzlich willkommen. So wurde



Wenn sonntags zwischen 20–22 Uhr „Online-Time“ ist, wimmelt es nur so von Computerfreaks.

kann „online“ über Themen rund um den Amiga diskutiert werden, aber auch unter der Woche warten viele Fragen und Antworten auf einen. Diskussionen über neue Spiele sind genauso angesagt wie Problemstellungen und -lösungen, An- und Verkaufsangebote privater Art und natürlich der allgemeine Talk.

Clubmitglieder können ihre Mitteilungen natürlich preisgünstiger absenden als Gäste, doch ist dies für alle erschwinglich. Ferner können Mitglieder Geräte, Tools und Games zu verbilligten Preisen einkaufen, auch PD-Software ist dabei enthalten. Telesoftware wird natürlich ebenso angeboten wie Bretter, in denen man ständig interessante News rund um die „Freundin“ findet.

Jürgen Gellisch ist Idealist – seine Seiten speist er selbst im System ein und verbringt sehr viel Freizeit vor dem Schirm. Bei der Einspielung der Texte ins System wird der Amiga eingesetzt, in der Hauptsache arbeitet der 47jährige mit einer Loewe-Opta-Editierstation.

Das, was den AMIGA CLUB IM BTX besonders auszeichnet, ist, daß man aufgrund seiner Rechnerkonstellation nicht benachteiligt wird. Mit ein Grund hierfür mag natürlich auch die gewaltige Altersspanne sein: Vom Kindesalter bis Ende 50 ist alles vertreten. Wer also mal wissen will, was im Amiga noch so alles drin steckt, sollte mal die Forum-Seiten lesen – das ist übrigens kostenlos und somit auch von öffentlichen BTX-Geräten möglich oder mit Gastzugang.

Übrigens: Eine Satzung oder einen Vorstand gibt es in diesem Club nicht – und man hat bei den geringen Clubgebühren auch die freie Wahl, ob man diese monatlich oder gleich für ein ganzes

Jahr entrichtet. Wer nicht mehr will, zahlt einfach nicht mehr. Aber das dürfen sehr wenige sein, zumal regelmäßige Treffen auf dem Programm stehen, bei denen die sonst im BTX vorherrschenden Anonymität (man tickert hier wie dort unter Pseudonym, kurz: Pseudo) gebrochen wird – zum Vorteil des Clubs und seiner Freunde.

Klaus Trafford

Zum Schluß ein wichtiger Hinweis für alle, die noch kein BTX haben, dieses aber demnächst anmelden wollen:

Seit 1. Januar gibt es das DBT-03 in der gewohnten Form nicht mehr. Bislang war es ja so, daß man für acht DM monatlich btx'en und hierzu das posteigene Modem bestellen konnte.

Nunmehr hat die Telekom die BTX-Nutzungsgebühren beibehalten, das neue Postmodem kostet aber zusätzliche acht Mark je Monat. Ferner ist geplant, in den nächsten Jahren bundesweit die Möglichkeit zu schaffen, mit 1200/1200 und 2400/2400 Baud zu tickern.

Dies geht ja bislang nur in bestimmten Gegenden oder eben zum Ferntarif. Insofern sollte man überlegen, ob die Anschaffung eines eigenen Modems nicht günstiger ist, zumal die Datenübertragung damit schneller geht.

Wer genau wissen will, wieviel Baud in seiner Heimatstadt rüberkommen, sollte die 19300 (1200 Baud) oder 19304 (2400 Baud) wählen. Für alle übrigen gilt die 190 bzw. 01910 (das posteigene Modem wählt selbsttätig an).



mittlerweile auch ein eigenes PC-Forum installiert, und auch C-64-Freunde sind herzlich willkommen.

Die Foren sind das Herzstück des Clubs, denn hier geht es vor allem sonntags zur Sache. Zwischen 20 und 22 Uhr



# A320

A · I · R · B · U · S



*...has landed.*

entwickelt in Zusammenarbeit mit

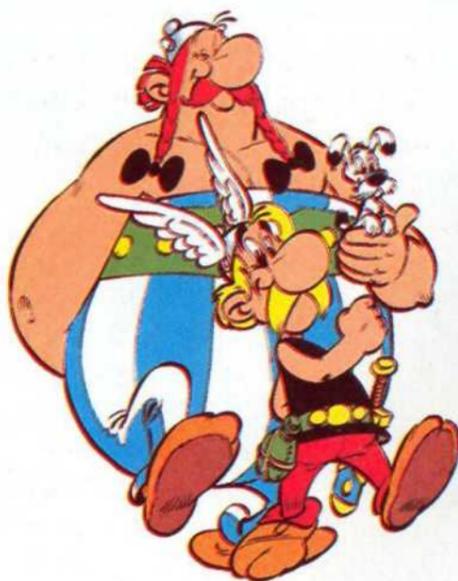


**Lufthansa** und Deutsche Airbus

# DÜSTERE WOLKEN

Den Pommessautomaten gibt es übrigens wirklich: Geruchsneutral fritiert und per Knopfdruck mit Majo oder Ketchup serviert, bietet die Firma **Iberport** dieses Wunderwerk moderner Fast-Food-Technik an. Ob ein neues Konzept wie dieses die Branche aus der Krise bringen wird? Zwar hat sie im letzten Jahr noch ein leichtes Umsatzplus erwirtschaftet, doch ist das Murren groß, wenn es um die neuen steuerlichen Belastungen geht. Denn neben den bereits eingeführten Staffelsätzen für TV-Spiele, die sich nach deren spielerischen Inhalten bemessen, muß die Branche in diesem Jahr wahrscheinlich einen Mehrwertsteuersatz von

37,5% auf Geldspielautomaten verkräften! **Paul Gauselmann**, Chef des Automatenverbandes und ungekrönter König dieses Gewerbes, sieht dabei düstere Wolken gerade für die kleineren Unternehmen am Horizont aufziehen. Am **Gauselmann-Stand** selbst war freilich Panik nicht zu verspüren. Im Gegenteil: Aufwendig wie selten wurden neue Geld-



spieler, Riesenbildschirme mit drahtlose Joysticks und neue Punktespiele wie der Mensch-ärgere-dich-nicht-Automat vorgestellt. Zum Rahmenprogramm gehörten Dingsda-Moderator **Fritz Egner** im eigenen Fernsehstudio, Pantomimen-Künstler sowie ein paar Body-Painting-Aktionen auf nackter Frauenhaut – kaum zu glauben, wie toll ein gemalter Automat aussehen kann. . .



Body-Painting . . .

**Die IMA ist immer eine Reise wert! Europas größte Fachmesse für Unterhaltungs- und Warenautomaten im Herzen Frankfurts war auch in diesem Jahr wieder der Trendsetter für die gesamte Branche. Vom 22. bis 25. Januar zeigten 240 Aussteller aus 20 Ländern neueste Entwicklungen für '92 – eine neue Rekordbeteiligung. ASM war natürlich dabei und berichtet, ob es neben neuen Zählwerken für Fünf-Mark-Stücke und vollautomatischen Pommessautomaten auch gute Spiele zu sehen gab.**



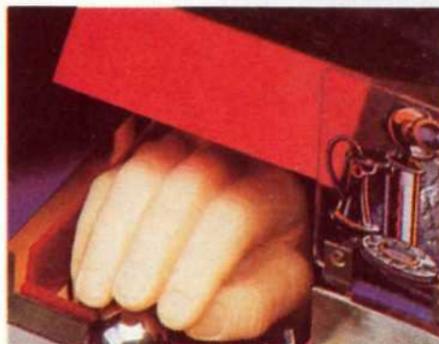
Auf einen Blick: Alle Neuheiten am NOVA-Stand.



STEEL-TALONS von Atari



Fantasy-Spaß: MAGIC CRYSTALS



Das eiskalte Händchen der Addams-Family.

## Flipper & Billard im Trend

Unter diesem Action-Motto schien auch **Bally Wulff** angetreten zu sein, denn gleich mehrere Heroen der Billardszene wurden nahezu den ganzen Tag eingesetzt, um die Güte der Tische mit eindrucksvollen Stößen zu demonstrieren. Kein Wunder: Bally Wulff will weg von der „Monokultur“ der Geldspieler und eröffnet sich neue Marktchancen mit der Her-

stellung und dem Vertrieb vom Billardtischen. Demnächst will Bally Wulff sogar die Profis mit Tischen der absoluten Spitzenklasse bedienen. Als weiteres Standbein dient der Exklusivvertrag mit dem Flipper-Hersteller **Data East**. Gleich zwei neue Flipper wurden aus diesem Grund gleich mehrfach herangekarrt: **Batman** und **Star Trek**. Beide Flipper bieten das neue, große LED-Dis-



3D: STARBLADE von NAMCO



Action: B. Rap Boys

# AM HORIZONT?



Fahrspaß von SEGA mit 32-Bit: F1 EXHAUST NOTE

play für grafische Animationen und neuartige Spieleinlagen. Der Star-Trek-Flipper bietet im übrigen mehr Spielfeatures als sein Kollege mit der aufgesetzten Bat-



Ballerei per Bildplatte von ATARI.

Höhle (Bsp.: Angriff der Zylonen auf dem LED), ist jedoch nicht ganz so schnell. Die Besonderheit: Den Sound gibt's per Kopfhörer im Design der Spock-Ohren!

## 32-Bit als neuer Standard

Flipper hatte jedoch nicht nur Bally Wulff, sondern im

besonderen Maße natürlich der größte Importeur für Flipper und TV-Spiele, die NOVA, zu bieten. Die Ham-

burger besitzen einen Exklusiv-Vertrag mit Williams, dem mächtigsten Flipper-Hersteller der Welt, und ließen diesen auf der IMA hochleben: Terminator 2 wurde zum besten Flipper des Jahres gewählt. Zwei Nachfolger stehen allerdings schon bereit: Hurricane und die Addams Family, eine liebenswerte Adaption der Monsterfamilie mit vielen Gags. Die neuen Videospiele auf dem NOVA-Stand bewiesen, daß den 32-Bit-Spielen die Zukunft gehört. So beschwört SEGA sein System 32 mit dem Fahr Simulator F1 Exhaust Note. In Kürze werden das Helikopterspiel Air Rescue und das Actiongame Arabian Fight folgen. Auch SNKs Neo Geo ist noch nicht tot: Thrash Rally heißt das neue Rennspiel.

Gleichfalls im „Rennen“, und dazu noch digitalisiert: Grand Prix Star von Jaleco. Besonderen Erfolg verspricht man sich bei der NOVA von den beiden Kaneko-Spielen B. Rap Boys (Skateboard-Kampf mit Affen) und den Magic Crystals (klassische Fantasy-Action). Sportlich geht es in diesem Jahr übrigens nur bei der American-Football-Simulation Super High Impact zu. Die Branche hat '92 noch ein weiteres

Feld entdeckt: Die Vektorgrafik-Spiele. So gibt es von Atari den als „innovativstes Spiel“ ausgezeichneten Helikoptersimulator Steel Talons, von Jaleco die Battletech-Variante B.O.T.S.S. und dazu noch Starblade, quasi Namcos Version der Action-Strategie-Ballerei Starglider.

Weniger kriegerisch ging es im übrigen auf dem Konami-Stand zu, auf dem ausschließlich und erstmals Asterix gezeigt wurde, das wir exklusiv in der letzten ASM testen konnten. Peter v. Schlippe, Chef im Automatenbereich, zeigte sich außerordentlich zufrieden mit dem Kundenzuspruch. Wer allerdings auf die neue Nemesis-Fortsetzung wartete, wurde enttäuscht: Xexex wird wohl in Japan bleiben - Asterix dafür in Europa. Und warum dies? Das wird wohl erst die JAMMA-Messe in Tokio im August zeigen!

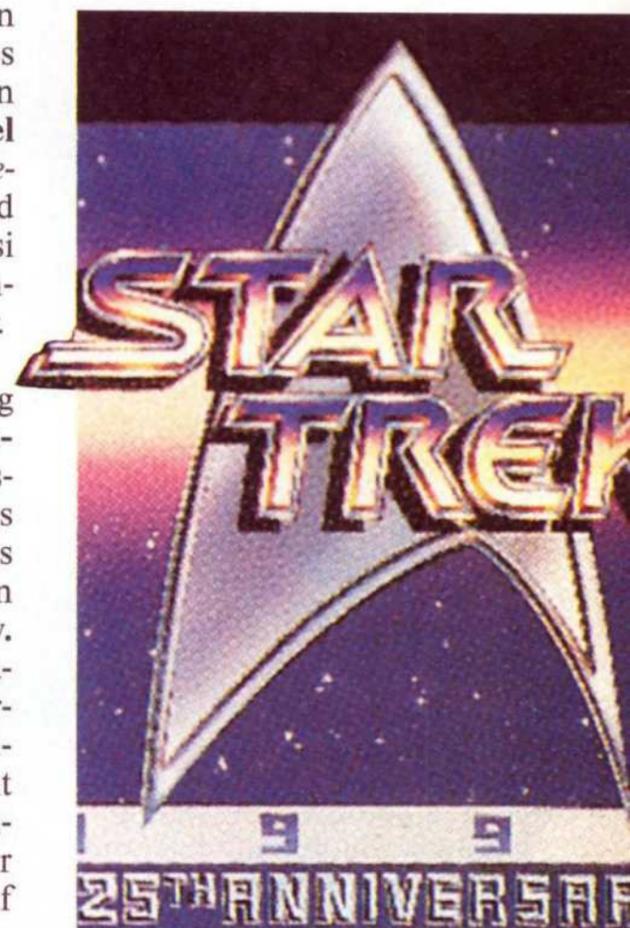


ASTERIX pur bei KONAMI

Michael Suck



Spocks Ohren als Kopfhörer des Flippers!



Rechtzeitig zum Jubiläum: DATA EAST präsentiert den STAR-TREK Flipper mit viel Sprachausgabe aus der Serie.

# BOMICO-GEWINN-SPIEL

GOLDRAUSCH DM 14.000,-

## TOP TEN BOMICO

1	Starbyte Super Soccer	Simulation	Amiga, Atari ST, PC 3,5/5,25, C-64
2	Vroom	Sport	Amiga, Atari ST
3	Steigenberger Hotelmanager	Simulation	Amiga, PC 3,5/5,25, C-64
4	Gobliins	Strategie	Amiga, Atari ST, PC 3,5/5,25
5	Red Baron	Simulation	Amiga, PC 3,5/5,25
6	Black Gold	Simulation	Amiga, Atari ST, PC 3,5/5,25, C-64
7	Heimdall	Adventure	PC 3,5/5,25, Amiga
8	Advantage Tennis	Sport	PC 3,5/5,25, Amiga
9	Hudson Hawk	Action	Amiga, Atari ST, C-64
10	Manchester United Europe	Sport	Amiga, Atari ST

Wer beim ASM-BOMICO-TIPPSPIEL mitmachen möchte, der schickt eine Postkarte (Kennwort: »Goldrausch«) an die ASM, Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege.

## SO GEHT'S:

- Tippe die Plätze 1-3 der Bomico-Hitliste vom nächsten Monat

Unter den richtigen Einsendern verlosen wir  
**7 x DM 100,-**  
 und  
**14 x DM 50,-**  
Monat für Monat  
 in den nächsten Ausgaben

(Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Bomico Software und ASM können nicht teilnehmen!)



# Gesammelte Werke ASM 3/92

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik	Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik	Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik	Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
4D Sports Boxing (Amiga)	02/92	108	Konv.	FaceOff Ice Hockey	02/92	62	Strategie	Midwinter II (Amiga)	01/92	114	Konv.	* Steigenberger Hotelmanager	02/92	38	Strategie
Ace of Aces (SM)	01/92	134	Action	Fatal Rewind (MD)	01/92	136	Action	Mig29 M (Atari ST)	01/92	108	Konv.	Stratego (Atari ST)	02/92	106	Konv.
Advantage Tennis	02/92	57	Sport	Fighter Command	02/92	17	Strategie	Mig29 M (PC)	01/92	114	Konv.	Strider (SM)	02/92	128	Action
Alien Storm (Amiga)	01/92	112	Konv.	Final Blow	01/92	32	Sport	Mike Ditka P.				* Super Ghouls'n Ghosts (SF)	01/92	125	Action
Alien Storm (SM)	02/92	129	Action	* Final F. Adventure (GB)	02/92	131	Adventure	Football (MD)	02/92	118	Sport	* Super Mario Bros. 3 (NES)	01/92	124	Action
Altered Space (GB)	01/92	140	Action	* Final F. Legend (GB)	02/92	132	Adventure	Monkey Island II	01/92	36	Preview	Super Space Invaders	01/92	44	Action
Amnios	01/92	17	Action	Final Fight (Atari ST)	01/92	120	Konv.	* Monkey Island II	02/92	6	Adventure	Suspicious Cargo	02/92	13	Adventure
* Apydia	01/92	30	Action	Final Fight (C64)	02/92	106	Konv.	Moonfall	02/92	36	Action	* The Adventures of W. Beamish	02/92	56	Adventure
Arcus Odyssey (MD)	02/92	120	Action	First Samurai	01/92	33	Action	Moonfall (C64)	02/92	105	Konv.	* The Games:			
Awesome Golf (Lynx)	02/92	121	Sport	Fish	02/92	66	Oldie	Multi Player Soccer Manager	01/92	58	Strategie	Winter Challenge	01/92	71	Sport
Baby Jo	01/92	76	Action	Football Director II	01/92	58	Strategie	Neutopia II (EN)	02/92	126	Adventure	The Killing Cloud (PC)	01/92	109	Konv.
Barbarian II	02/92	46	Action	Fort Apache	02/92	44	Strategie	Nova 9	01/92	68	Action	The Oath	01/92	32	Action
Battle Command (C64)	02/92	111	Konv.	Frenetic (Atari ST)	01/92	112	Konv.	* Oh No! More Lemmings	02/92	54	Strategie	Thunder Burner	02/92	16	Action
Bill Elliotts N. Challenge	01/92	56	Sport	Fuzzball	02/92	46	Action	Oids	01/92	74	Oldie	Thunderhawk (Atari ST)	01/92	120	Konv.
Black Gold	01/92	42	Strategie	Ghost Battle (Atari ST)	01/92	112	Konv.	Out Run Europa	01/92	46	Action	Thunderjaws (Atari ST)	01/92	116	Konv.
Blade Warrior (Amiga)	01/92	110	Konv.	Gobliins	01/92	70	Preview	Out Run Europa (C64)	02/92	112	Konv.	Tie Break (CDTV)	01/92	118	Konv.
Bloodwych (PC)	02/92	107	Konv.	* Gods (PC)	02/92	112	Konv.	Pegasus	01/92	40	Action	Titanic Blink	01/92	56	Action
* Booly (PC)	02/92	107	Konv.	Gomola (MD)	02/92	116	Action	Personal Organizer	02/92	136	Tool	* Toe Jam & Earl (MD)	01/92	130	Action
Boston Bomb Club	02/92	39	Strategie	Great Courts II (PC)	01/92	114	Konv.	Pitfighter	01/92	31	Sport	Top Gun - 2nd Mission (NES)	02/92	124	Action
Bugbomber	01/92	28	Action	Guardians	02/92	42	Action	* Populous II	02/92	15	Strategie	Trexwarrior	01/92	34	Action
Bugs Bunny				Hal Wrestling (GB)	02/92	133	Sport	Power Blade (NES)	02/92	124	Action	Trouble Shooter (MD)	02/92	121	Action
Crazy Castle (GB)	01/92	146	Action	* Hard Nova (Amiga)	02/92	107	Konv.	Puzzle Boy II (GB)	01/92	144	Strategie	Turbo Charge	02/92	43	Action
Builderland (Amiga)	01/92	116	Konv.	Hard Nova (Atari ST)	01/92	109	Konv.	Puzzle Road (GB)	01/92	142	Strategie	Turrican (MD)	01/92	134	Action
Centerbase	01/92	68	Strategie	Heart of China (Amiga)	01/92	108	Konv.	* Quack Shot (MD)	01/92	128	Action	Turtles II (NES)	02/92	120	Action
Champion Driver	01/92	46	Sport	Heimdall	02/92	10	Adventure	Quadrel (PC)	02/92	110	Konv.	TV Sports Boxing	01/92	38	Sport
Championship Run	01/92	40	Sport	Home Alone (GB)	01/92	144	Action	RType II (Atari ST)	01/92	110	Konv.	* Ultima VII:			
Che - Guerilla in Bolivia	02/92	13	Strategie	Hunter (Atari ST)	01/92	118	Konv.	* Robocop	01/92	57	Action	The Black Gate	01/92	6	Adventure
Chips Challenge (PC)	01/92	118	Konv.	* J.W. Whirlwind				Robocop II	02/92	134	Action	Underworld	01/92	38	Preview
Cisco Heat	01/92	43	Action	Snooker (Amiga)	02/92	110	Konv.	Robotron 2084 (Lynx)	02/92	119	Action	Vengeance Of Excalibur	01/92	70	Adventure
Civilisation	01/92	35	Preview	Jerry Boy (SF)	01/92	131	Action	Robozone	02/92	62	Action	Videkid	01/92	16	Preview
* Conquistador	01/92	69	Strategie	Kabuki (MD)	02/92	130	Action	Rodland (Atari ST)	01/92	116	Konv.	Wild Wheels	01/92	41	Action
Cruise for a Corpse (Atari ST)	02/92	105	Konv.	Kaiser	02/92	159	Strategie	Rugby - The World Cup	02/92	34	Sport	Wild Wheels (PC)	02/92	111	Konv.
Crystal Quest (GB)	01/92	142	Action	Knights Of				S. Space Invaders (Atari ST)	02/92	106	Konv.	Wonderboy V (MD)	02/92	115	Action
Dark Castle (MD)	01/92	134	Action	The Sky (Amiga)	02/92	108	Konv.	Scrapyard Dog (Lynx)	02/92	119	Action	Woody Pop (GG)	02/92	122	Action
Das Erbe	02/92	48	Preview	Last Battle (Amiga)	01/92	110	Konv.	Sega Chess (MD)	02/92	118	Strategie	Wrestlemania (NES)	02/92	117	Sport
Days Of Thunder (GB)	02/92	134	Action	Last Ninja 3 (Amiga)	01/92	109	Konv.	Shadow Of The Beast (MD)	02/92	128	Action	Xenon II (SM)	02/92	129	Action
Deathbringer	02/92	36	Action	Legend of Darkmoon	01/92	10	Preview	Simpsons (NES)	01/92	138	Action				
Decap Attack (MD)	01/92	126	Action	* Lemmings (Archimedes)	02/92	108	Konv.	Sliding Skill	02/92	44	Strategie				
Devil Crash (MD)	01/92	136	Action	Lethal Excess	01/92	47	Action	Smash TV	02/92	32	Action				
Double Dragon III	02/92	49	Action	Lone Wolf	01/92	106	Flop	* Sonic The Hedgehog (SM)	02/92	127	Action				
Dragon Crystal (SM)	02/92	122	Adventure	* Loopz (NES)	02/92	127	Strategie	Space 1889	02/92	14	Adventure				
Dragon Fighter	02/92	34	Action	Lotus II	02/92	110	Konv.	* Speedball II (MD)	02/92	127	Action				
* Duck Tales (NES)	02/92	116	Action	* Lotus Turbo Challenge II	01/92	14	Action	* Spellcasting 201	01/92	76	Adventure				
Earl Weaver Baseball II	02/92	32	Sport	Mac Arthurs War	01/92	44	Strategie	SpiderMan (SM)	02/92	129	Action				
El Viento (MD)	01/92	126	Action	Magik Pockets (Atari ST)	01/92	120	Konv.	Spot	01/92	72	Strategie				
Exile (C64)	02/92	111	Konv.	Manager	02/92	104	Flop	* Starbyte Super Soccer	01/92	62	Strategie				
Exodus 3010	02/92	50	Strategie	Master Of Weapon (MD)	02/92	117	Action	Starflight (MD)	02/92	128	Action				
* Eye Of The Beholder II	02/92	8	Adventure	Medieval Warlords	01/92	72	Strategie								
F22 Interceptor (MD)	02/92	123	Action	Mega Traveller II	02/92	63	Adventure								
				Merces (MD)	01/92	136	Action								
				Microprose Golf (Amiga)	02/92	112	Konv.								

Legende: Konv. = Konvertierung  
 MG = Mega Drive  
 SM = Sega Master System  
 SF = Super Famicom  
 GB = Game Boy  
 AL = Atari Lynx  
 GG = Game Gear  
 EN = PC Engine

## And The Winner is . . .

Einer ? Dutzende ! 45 um genau zu sein. 45 Jubelschreie werden gleich durch die Republik hallen, die Begeisterung wird keine Grenzen kennen. Aber lange Rede, gar kein Sinn - hier sind die Gewinner:

### Software 2000 Wettbewerb:

1. Preis: Paskal Bahlke, Beim Fahrenland 10, 2 Hamburg 72
2. Preis: Michael Reifer, Schöfelgasse 12-14/1/5, 1180 Wien
- 3.- 10. Preis: Christoph Nowara, Hauptstr. 10, 6555 Badenheim
- Edgar Schallat, Friedrich Ebert Str. 31, 2000 Wedel/Holst.
- Volker Lüdecke, Bohrfeld 18 3338 Schöningen
- Bernd Frenzel, Buddenbergstr. 65 4741 Selm
- Martin Ulberich, Hauptstr. 96, 8100 Ga.-Pa.
- Holger Fleming, Frankenheimer Weg 18, O-7066 Leipzig

Andreas Ganster, Andreasstr. 27, 6680 Neunkirchen

Martin Schreiber, Oberdorfstr.2, 7201 Kolbingen

11. - 20. Preis: Michael Schenk, Greiner Weg 20, 3500 Kassel

Torsten Mingers, Im Vogel-sang 10a, 5110 Alsdorf

Frank Hollax, Hoffmannstr. 25, 7983 Wilhelmsdorf

Carsten Scholz, Homannstr. 16, 2300 Kiel 1

Tobias Kulinna, Völklingerstr. 24, 6700 Ludwigshafen

Oliver Pietsch, Leipziger Str. 46, 4650 Gelsenkirchen

Denny Lichtblau, Eulenweg 28, 7800 Freiburg

T. Späth, Am Ritzeberg 6, 2857 Langen

Nadine Tümpner, Vogtland-blick 38, O-9700 Auerbach

Sebastian Schyma, Fronhof-weg 56, 5040 Brühl

### Kingsoft-Wettbewerb

1. Preis: Torsten Schütz, Rosen-berg 6, 6624 Großrosseln 1

2. Preis: Marcel Smasal, Graf-mattweg 1, 7513 Stutensee 4

3. Preis: Alex Fredebeul, Höhenweg 8, 5060 Bergisch-Gladbach 2

4. - 15. Preis: Marc Jentsch, Amrastr. 101, O-5900 Eise-nach

Horst Fabig, Koloniestr. 36, 1000 Berlin 65

Michael Bernd, Goethestr.28 6654 Kirkel 2

Michael Rheinfels, Dachsstr.9, 4220 Dinslaken

Thorsten Fritzel, Karlstr. 30, 6350 Bad Nauheim

Dragan Mitrusovic, Klemens Horn Str.28, 5650 Solingen 1

Rudolf Hubner, Ringstr. 38, 8712 Volkach

Jutta Webb, Wilhelm Leu-schner Str. 14, 6520 Worms

Thorsten Gehm, Heidestr. 19, 5419 Dierdorf-Wienau

Sharon Lundgren, Jevensted-ter Teich 13, 2375 Jevenstedt

Kai Uwe Knüttel, Wilhelm Leuschner Str.14, 6520 Worms

Vasco Lohrenscheit, Stahl-werkstr. 112, 2913 Augustfehn 2

### Soft & Sound-Wettbewerb

1. Preis: Ralf Dardolski, Kon-rad Adenauer Ring 57, 4060 Viersen 1

2. Preis: Kalle Amft, Mulans-kystr. 8, 6000 Frankfurt 9

3. Preis: Robert Mundig, Grü-ner Weg 2, 8260 Mühldorf

4.-10. Preis: Algon Alkan, Parkstr. 109a, 5870 Hemor

Daniel Geweke, In der Sülke 276, 3065 Nienstädt 4

Thomas Wiencek, Himbgelstr. 4, 8130 Starnberg

Philip Wettengel, Lindenstr. 11, 7258 Heimsheim

Jens Köpke, Salzbergenerstr. 93, 4440 Rheine 1

Frank Schöne, Reinhartstr. 2, 6350 Bad Nauheim

Julian Goletzka, Herrnmühle, 6315 Mücke 1





## Inserentenverzeichnis

ABC-SOFT	94/95	FUNNY SOFTWARE	65,125	M & B HARD & SOFTW.	137	TOP 4	136
ACCOLADE	48/49	GAMES	137	MICROPROSE	13	TOPSOFT	140
ARBIROSOFT	77	GNADENLOS	129	PHILIPP MORRIS	56/57	TRAUMFABRIK	142
BACHEM	141	GROSS ELECTRONIC	21	MULTI MEDIA SOFT	140	TRONIC-VERLAG	33,37,45,47,51,
BACHLER	43	HAMO	92	RUSHWARE	113,123	54/55,63,71,79,87,99,104/105,	
BOMICO	66,73,74,164	HEIDAK	28/29	SCHLICHTING	137	139,141,146/147,162	
COMPYSHOP	138	INFOGRAMMES	2	SOFTPOWER	138	UNITED	155
CPVERLAG	9,31,39,89	JOYSOFT	91	SOFT SHOP	111	WESTFALENHALLEN DORTMUND	88
DYNATEX	139	KAROSOFT	85	SOFT & SOUND	25	WIAL	34/35
EXPERT SOFTWARE	139	KONAMI	163	SOFTWAREL OSUNA	140	WONDERLAND	97
FUNTASTIC	23	KRANZ, THEO	127	STAR MICRONICS	59	WÜNSCH	138
FLASHPOINT	131	LIFETIMES	139	SOFTWARE-MANIACS	142		

# General- karte

### 4000

Bachler, Postfach 429, 4290 Bocholt, Tel.: (0 28 71) 18 30 88.

Compy-Shop GmbH, Missundestr. 48, 4600 Dortmund 1, Tel.: (02 68) 49 71 69.

Die Cassette, Markt 13, 4950 Minden, Tel.: (05 71) 2 16 48.

Dynatex, Brückstr. 42-44, 4600 Dortmund 1, Tel.: (0 23 01) 41 34.

Eclipse Software Design, Vermolder Str. 41, 4802 Halle/Westf., Tel.: (0 52 01) 1 69 89.

Eurosystems, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, Tel.: (0 28 22) 4 55 89.

German Design Group, Buchholzstraße 17, 4755 Holzwickede, Tel.: (0 23 01) 1 26 47

Joysoft, Pempelforter Straße 47, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (02 21) 44 30 56.

Korona-Soft, Siegfriedstr. 36, Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 18 28.

Leisuresoft, Robert-Bosch-Str. 1, 4703 Bönen, Tel.: (0 23 83) 69 - 0.

LIFETIMES, Pestalozzistr. 6, 4350 Recklinghausen, Tel.: (0 23 61) 3 62 67

Power Station Records, Rein Gerrits, Nakatennusstraße 2, 4050 Mönchen Gladbach 1, Tel.: (0 21 61) 49 05 55.

Rushware Computerspiele GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 31) 6 07 - 0.

Rainbow Arts/Softgold, Daimlerstr. 10, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 31) 66 02 - 0.

RTS Roland Toonen Software, Postfach 31, 4178 Kevelaer, Tel.: (0 28 32) 7 81 84.

Soft & Sound, Gneisenaustr. 1, 4000 Düsseldorf 30, Tel.: (02 11) 49 48 62.

Softshop GmbH, Limbecker Platz 9, 4300 Essen 1, Tel.: (02 01) 23 82 56.

Softwareversand Gebauer, Sternwandstr. 69, 4000 Düsseldorf, Tel.: (02 11) 30 92 33.

Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum, Tel.: (02 34) 68 04 60.

Thalion Software GmbH, Königsstraße 16, 4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 1 20 49.

United Software, Hauptstraße 70, 4835 Rietberg 2, Tel.: (0 52 44) 40 80.

Kai Uffenkamp-Computer-Systeme, Gartenstraße 3, 4904 Enger, Tel.: 0 52 24 / 23 75.

Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum, Tel.: (02 34) 68 04 60.

Thalion Software GmbH, Königsstraße 16, 4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 1 20 49.

United Software, Hauptstraße 70, 4835 Rietberg 2, Tel.: (0 52 44) 40 80.

Kai Uffenkamp-Computer-Systeme, Gartenstraße 3, 4904 Enger, Tel.: 0 52 24 / 23 75.

Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum, Tel.: (02 34) 68 04 60.

Thalion Software GmbH, Königsstraße 16, 4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 1 20 49.

United Software, Hauptstraße 70, 4835 Rietberg 2, Tel.: (0 52 44) 40 80.

Kai Uffenkamp-Computer-Systeme, Gartenstraße 3, 4904 Enger, Tel.: 0 52 24 / 23 75.

Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum, Tel.: (02 34) 68 04 60.

Thalion Software GmbH, Königsstraße 16, 4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 1 20 49.

United Software, Hauptstraße 70, 4835 Rietberg 2, Tel.: (0 52 44) 40 80.

Digital Marketing, Krefelder Str. 16, 5142 Hückelhoven 2, Tel.: (0 24 35) 20 86.

Joysoft, Gottesweg 157, 5000 Köln 41, Tel.: (02 21) 44 30 56.

Kingsoft, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel.: (02 41) 15 20 51.

Mediencenter Iserlohn, Werninger Straße 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (0 23 71) 2 45 99.

Mediencenter Iserlohn, Werninger Straße 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (0 23 71) 2 45 99.

Mediencenter Iserlohn, Werninger Straße 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (0 23 71) 2 45 99.

Mediencenter Iserlohn, Werninger Straße 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (0 23 71) 2 45 99.

Mediencenter Iserlohn, Werninger Straße 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (0 23 71) 2 45 99.

Mediencenter Iserlohn, Werninger Straße 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (0 23 71) 2 45 99.

Mediencenter Iserlohn, Werninger Straße 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (0 23 71) 2 45 99.

Mediencenter Iserlohn, Werninger Straße 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (0 23 71) 2 45 99.

Mediencenter Iserlohn, Werninger Straße 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (0 23 71) 2 45 99.

Mediencenter Iserlohn, Werninger Straße 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (0 23 71) 2 45 99.

Mediencenter Iserlohn, Werninger Straße 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (0 23 71) 2 45 99.

Mediencenter Iserlohn, Werninger Straße 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (0 23 71) 2 45 99.

Mediencenter Iserlohn, Werninger Straße 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (0 23 71) 2 45 99.

Mediencenter Iserlohn, Werninger Straße 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (0 23 71) 2 45 99.

Mediencenter Iserlohn, Werninger Straße 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (0 23 71) 2 45 99.

Mediencenter Iserlohn, Werninger Straße 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (0 23 71) 2 45 99.

Mediencenter Iserlohn, Werninger Straße 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (0 23 71) 2 45 99.

Mediencenter Iserlohn, Werninger Straße 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (0 23 71) 2 45 99.

Mediencenter Iserlohn, Werninger Straße 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (0 23 71) 2 45 99.

Mediencenter Iserlohn, Werninger Straße 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (0 23 71) 2 45 99.

Mediencenter Iserlohn, Werninger Straße 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (0 23 71) 2 45 99.

Mediencenter Iserlohn, Werninger Straße 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (0 23 71) 2 45 99.

Mediencenter Iserlohn, Werninger Straße 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (0 23 71) 2 45 99.

Mediencenter Iserlohn, Werninger Straße 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (0 23 71) 2 45 99.

Mediencenter Iserlohn, Werninger Straße 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (0 23 71) 2 45 99.

Mediencenter Iserlohn, Werninger Straße 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (0 23 71) 2 45 99.

Mediencenter Iserlohn, Werninger Straße 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (0 23 71) 2 45 99.

Mediencenter Iserlohn, Werninger Straße 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (0 23 71) 2 45 99.

Mediencenter Iserlohn, Werninger Straße 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (0 23 71) 2 45 99.

Mediencenter Iserlohn, Werninger Straße 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (0 23 71) 2 45 99.

Mediencenter Iserlohn, Werninger Straße 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (0 23 71) 2 45 99.

Mediencenter Iserlohn, Werninger Straße 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (0 23 71) 2 45 99.

Mediencenter Iserlohn, Werninger Straße 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (0 23 71) 2 45 99.

Mediencenter Iserlohn, Werninger Straße 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (0 23 71) 2 45 99.

Mediencenter Iserlohn, Werninger Straße 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (0 23 71) 2 45 99.

Mediencenter Iserlohn, Werninger Straße 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (0 23 71) 2 45 99.

Mediencenter Iserlohn, Werninger Straße 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (0 23 71) 2 45 99.

Mediencenter Iserlohn, Werninger Straße 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (0 23 71) 2 45 99.

Mediencenter Iserlohn, Werninger Straße 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (0 23 71) 2 45 99.

Mediencenter Iserlohn, Werninger Straße 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (0 23 71) 2 45 99.

Mediencenter Iserlohn, Werninger Straße 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (0 23 71) 2 45 99.

Mediencenter Iserlohn, Werninger Straße 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (0 23 71) 2 45 99.

Mediencenter Iserlohn, Werninger Straße 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (0 23 71) 2 45 99.

Mediencenter Iserlohn, Werninger Straße 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (0 23 71) 2 45 99.

Mediencenter Iserlohn, Werninger Straße 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (0 23 71) 2 45 99.

Mediencenter Iserlohn, Werninger Straße 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (0 23 71) 2 45 99.

Mediencenter Iserlohn, Werninger Straße 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (0 23 71) 2 45 99.

Mediencenter Iserlohn, Werninger Straße 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (0 23 71) 2 45 99.

### 1000

Playsoft-Studio Schlichting, Computersoftware + Versand GmbH, Katzbachstr. 8, 1000 Berlin 61, Tel.: (0 30) 7 86 10 96.

Powersoft, Schwedenstr. 18 C, 1000 Berlin 65, Tel.: (0 30) 4 92 20 56.

### 2000

Bienengräber, Ottensener Straße 126, 2000 Hamburg 54, Tel.: (0 40) 5 40 12 17.

COSI, Postfach 1123, 2060 Bad Oldesloe, Tel.: 0 45 31 / 8 78 21

Fingerhuth, Computersoftware & Zubehör, Wansbeker Chaussee 40, 2000 Hamburg 76, Tel.: (0 40) 2 50 57 59.

Flashpoint, Hamburgerstr. 68, 2360 Bad Segeberg, Tel.: (0 45 51) 40 97.

Hudson Soft, Ferdinandstr. 2, 2000 Hamburg 100, Tel.: (0 40) 33 99 26.

Konsole Mio, Charly Kulesa, Weissen-seer Weg 1, 2057 Reinbek, Tel.: (0 40) 7 22 88 49

Software 2000, Lübecker Straße 10, 2320 Plön/Holstein, Tel.: (0 45 22) 13 79

Time Warp Software GmbH, Zoppotter Str. 4, 2850 Bremerhaven, Tel.: (04 71) 5 30 46.

Virgin Games GmbH, Neuer Pferdemarkt 1, Postfach 305 568, 2000 Hamburg 36, Tel.: (0 40) 43 16 60 - 0

### 3000

Astro-Versand, Postfach 1330, 3502 Veilmar, Tel.: (05 61) 88 01 11.

Computerpartner T+S GmbH, Waldstraße 25, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (0 53 22) 5 40 57.

CWM-Versand, Schmiedestraße 5, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (0 53 22) 5 40 81.

reLine Software, Königstraße 55, 3000 Hannover 1, Tel.: (05 11) 31 58 34.

reLine Software, Königstraße 55, 3000 Hannover 1, Tel.: (05 11) 31 58 34.

reLine Software, Königstraße 55, 3000 Hannover 1, Tel.: (05 11) 31 58 34.

reLine Software, Königstraße 55, 3000 Hannover 1, Tel.: (05 11) 31 58 34.

reLine Software, Königstraße 55, 3000 Hannover 1, Tel.: (05 11) 31 58 34.

reLine Software, Königstraße 55, 3000 Hannover 1, Tel.: (05 11) 31 58 34.

reLine Software, Königstraße 55, 3000 Hannover 1, Tel.: (05 11) 31 58 34.

reLine Software, Königstraße 55, 3000 Hannover 1, Tel.: (05 11) 31 58 34.

reLine Software, Königstraße 55, 3000 Hannover 1, Tel.: (05 11) 31 58 34.

**Die nächste ASM (4/92) erscheint am 13. März 1992 & ASM-SPECIAL 15 liegt bereits ab 6. März 1992 am Kiosk!**

# BYE & BUY

▶ THE NEXT...

●● wie denn, schon zu Ende? Schon alles gecheckt? Umfrage abgehakt? Oder sollen wir etwa 'ne kleine Probe machen – so aufs Exempel? Was also hat es mit der 'bösen Saat' auf sich, he? Aha, DARK SEED! Alien-Syndrom oder was? ● Auch MYTH, die aufgemotzte Acht-Bit-'Untoten'-Klamotte, bringt's Euch knüppel-dick. Wartet's nur ab! ● Dunkel oder nicht – wer sich in Microproses Schwalben F-15 III oder B-17 FLYING Fortress wagen will, braucht sich ums Wetter keine Sorgen zu machen. Für uns Guido heißt's in Kürze 'Fasten Seat Belts' – unwiderruflich. ● Geht's noch? O.k. Dann laßt Euch mal eben locker verkleinern und intravenös auf 'ne FANTASTIC VOYAGE in den Blutkreislauf Eures Kumpels jagen. Gentechnologie macht's möglich? ● Auf eine 'Tour de Paris' besonderer Art begibt sich TITUS THE FOX, quirliger Schlawiner und Langfinger, vor dem kein Kraut gewachsen zu sein scheint. ● Für spabige Touren auf der Schiene stellt KING-SOFT die Weichen: mit LOCOMOTION. ● Auch neue Pistentouren werden sich (endlich) mit Injektion gefällig? VROOM auf Amiga aufzun. Echt bombe? ● Und wen KICK OFF seiner Zeit in den Bann gezogen hatte, der sollte seine Augen mal auf ANCOS taurische Basketball-Version TIP

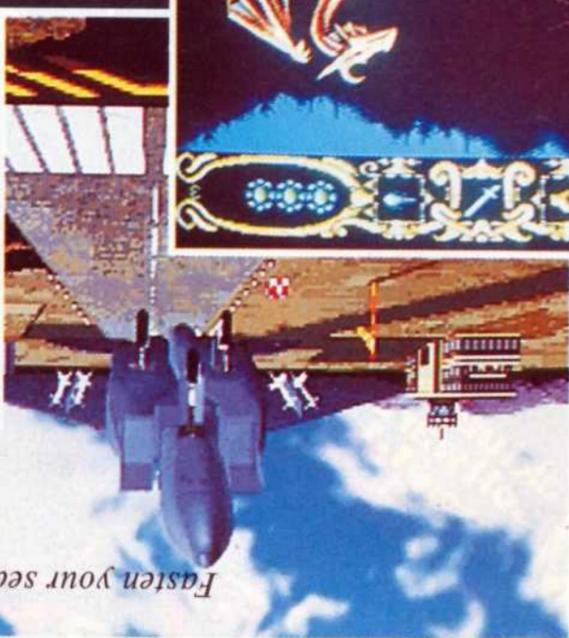
4.92

OFF werfen. Korbleger oder Draufleger? Auch diese Frage wird für Euch geklärt – in der ASM 4/92. ● Ab 13. März am Kiosk! ● Get That Stuff!! ● ● ●

▼ Giger läßt grüßen: DARK SEED



Fasten your seat belts: F15-III



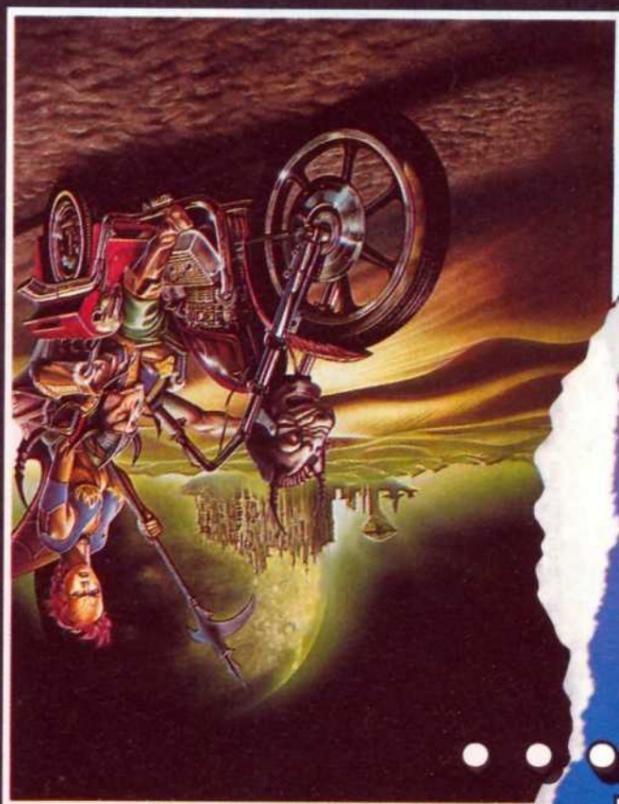
▼ Die Untoten-Sage: MYTH



▼ Flinkes Füchschchen



▼ ASM-Titel im April



... in der 4.92

# ASM

# FÜR 6,60 DM?

## KLARO

### ★!★

## 12x

Widerrufsrecht:  
Abo-Vereinbarungen können innerhalb einer Woche beim Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege, schriftlich widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.



## 12x

## 12x

## 12x

## 12x

# DESHALB

## AB SOFORT 12x IM JAHR

### 100% PREISWERT

### 100% SCHNELL

### 100% KOMPLETT

Wenn Sie ASM abonnieren, sparen Sie gegenüber dem Einzelkauf einen Batzen Geld! Das Porto übernehmen selbstverständlich wir.

Wenn Sie ASM abonnieren, bekommen Sie ASM noch vor dem offiziellen Erscheinungstermin – früher als Ihre Nachbarn.

Wenn Sie ASM abonnieren, verpassen Sie mit Sicherheit keine einzige Ausgabe und erhalten somit ein lückenloses Nachschlagewerk.

# ABO





### »ABONNEMENT«

#### Absender

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

W.  O. PLZ/Ort

Antwort

Bitte mit der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG  
ABO-Service  
Postfach

D-3440 Eschwege

Antwort

Bitte mit der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG  
Versand-Service  
Postfach

D-3440 Eschwege

### »BESTELLKARTE«

Ich mache von Ihrem Angebot Gebrauch und bestelle die umseitig ausgewählten Produkte.

Name

Straße/Postfach

W.  O. PLZ/Ort

Den Betrag bezahle ich mit dem beigefügten Verrechnungsscheck.  
 Ich bitte um Lieferung per Nachnahme zuzüglich der Nachnahmegebühr von 6,30 DM (nur innerhalb der BRD).



### »KONTAKTKARTE«

Name

Straße/Postfach

W.  O. PLZ/Ort

Telefon (Vorwahl/Nummer)

Postkarte

Bitte mit der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Anschrift der Firma, bei der Sie bestellen bzw. von der Sie Informationen erhalten wollen.

Firma

Straße/Postfach

PLZ/Ort

Diese Karte bitte in einem Umschlag als Brief schicken.

Adresse:

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG  
Kleinanzeigen-Service  
Postfach

D-3440 Eschwege

### »KLEINANZEIGEN«

Name/Vorname/Firma

Straße/Postfach

W.  O. PLZ/Ort

# TRACK & FIELD II



**KONAMI Sports**  
 Exklusiv für Euer  
 Nintendo-System

**13**  
 superspannende  
 Wettkämpfe

**Sport,  
 Spiel,  
 Spannung**

Start frei zum Super-  
 Wettkampf. 13 Sportarten,  
 eine spannender als die  
 andere, das ist Track & Field II.

Von KONAMI gibt's noch mehr Sportspiele:  
**Jack Nicklaus** - Golf auf den schwersten und  
 schönsten Anlagen der Welt.  
**Ski or Die** - Skifahren im Hochgebirge.  
**Double Dribble** - Basketball wie's Profis mögen.  
**Skate or Die** - Weltgrößte Skateboardmeisterschaft.  
**Blades of Steel** - das ist Eishockey der Spitzenklasse.  
 Gibt es auch für den Game Boy.  
**Motocross Maniacs** - Geschick-  
 lichkeit und Konzentration auf  
 dem Motorrad.  
 Gibt es nur für den Game Boy.  
 Viele weitere Spiele gibt's von KONAMI für  
 Euer Nintendo-System und den Game Boy.  
 Fragt beim Händler nach dem  
 superstarken VideospieleSpaß von KONAMI.

Für den  
 Game Boy

## Gutschein

Die Teenage Mutant Hero Turtles I und II,  
 Top Gun, Track & Field II, Road Fighter,  
 Castlevania und Roller Games gibt es als  
 Aufkleber. **Kostenlos.** Einfach diesen Gut-  
 schein ausschneiden und abgeben in allen  
 Geschäften, wo es KONAMI gibt. Dort  
 könnt Ihr Euch die neuesten Aufkleber  
 abholen.  
 Oder diesen Gutschein einschicken an: KONAMI, Postfach 560180,  
 6000 Frankfurt 50. Frankierten Rückumschlag beilegen. Namen und  
 Adresse deutlich auf den Rückumschlag schreiben. Schnell erhältst  
 Du 3 Aufkleber zugesandt, solange der Vorrat reicht. **Aufgepaßt!**  
 Nur richtig frankierte und mit Deiner Anschrift adressierte Rückum-  
 schläge werden beantwortet.



Exklusiv für  
 Nintendo Spielesysteme (NES)

**PALCOM**  
 SOFTWARE

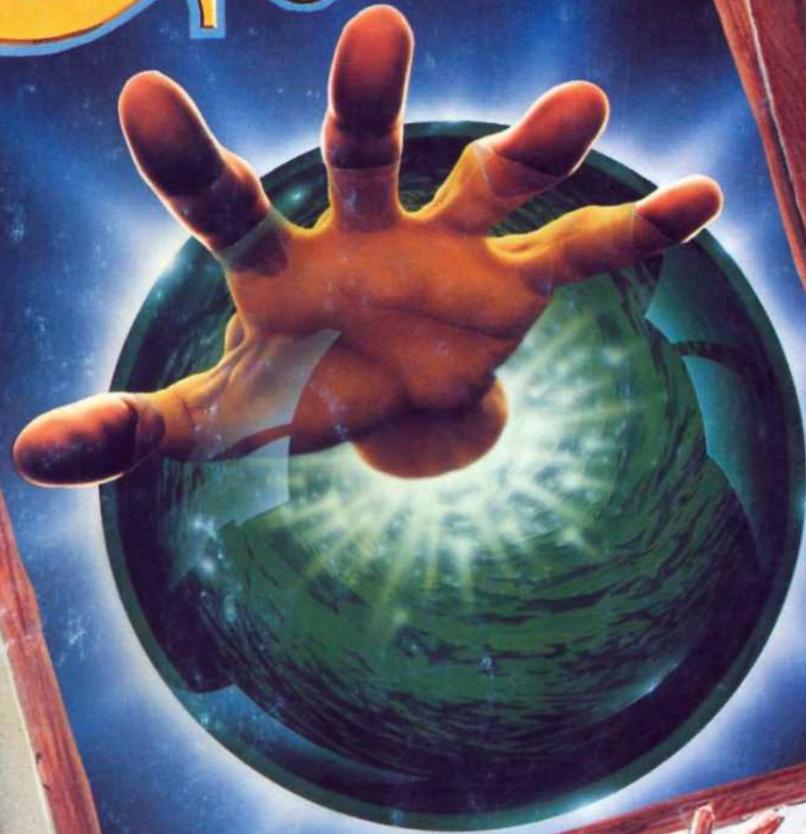


**KONAMI**

**Superstarker VideospieleSpaß**



# Soul CRYSTAL



**DER SCHRITT IN EINE ANDERE WELT !!**

AMIGA  
ATARI ST

**BONICO**

IHR SOFTWAREPARTNER  
FRAGEN ZU BOMICO-SPIELEN?  
BOMICO SERVICE-LINE:  
0 61 07-6 20 67



S O F T W A R E

NORDRING 71  
4630 BOCHUM 1  
TEL.: 02 34/68 04 60  
FAX: 02 34/68 04 97

PC  
C 64