



# aktueller software markt

Alles über Computer & Videospiele

Nr. 5 Mai 1992  
7. Jahrgang  
öS 65  
sfr 7,50  
lit 7200  
hfl 9,90  
DM 7,50

**SUPER!!**  
**Jetzt im neuen Look!**

ISSN 0933-67

## UNDERWORLD

Origins neue **ULTIMA**-Dimension im Test!

## PREVIEWS

- Humans
- Ragnarok
- Kyrandia

## SHUTTLE & SPACE MAX

Der Weltraum ruft!

**POSTER**  
**BLACK**  
**CRYPT**

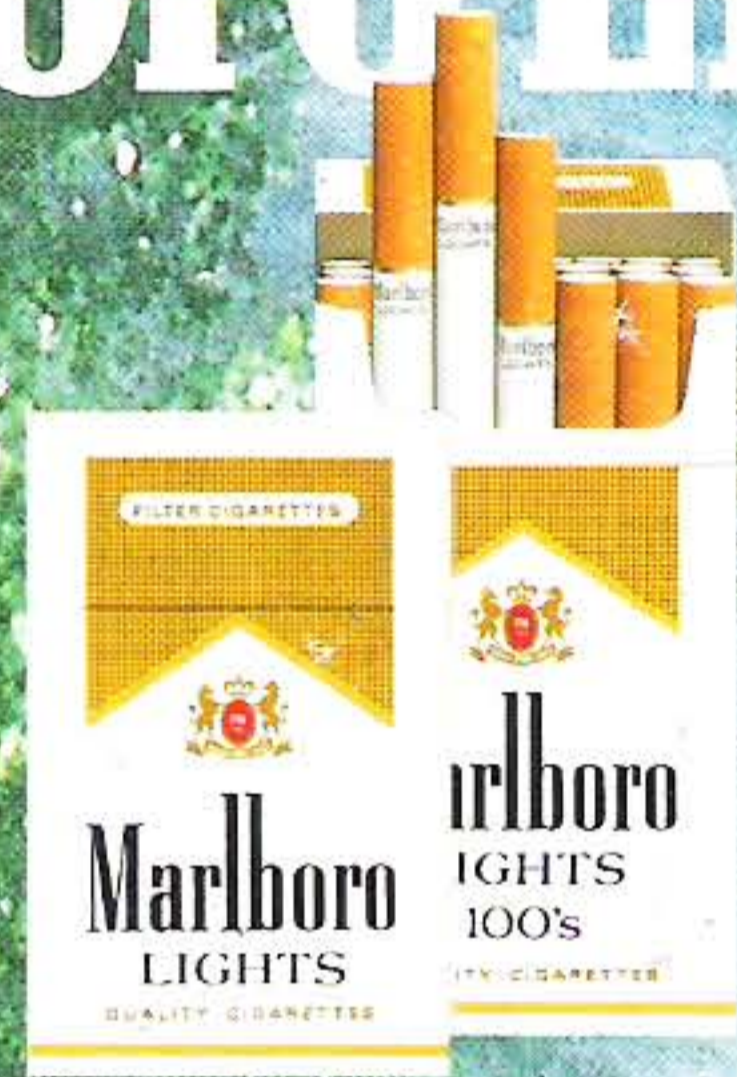
## HIGHLIGHTS

- Myth
- Eternam

Das war '91:  
Umfrage-Ergebnisse



# Marlboro Lights



te dieser Marke enthält: Marlboro Lights 0,4 mg Nikotin und 5 mg Kondensat (Teer),  
K (Durchschnittswerte nach DIN)

# stereo MASTER

Der neue **stereo Master** von **microdeal** erhielt in ASM 4/92 das Testurteil »GUT«. Jetzt könnt Ihr ihn gewinnen, für **Amiga** oder **ST!** Als Hauptpreis winkt eine Minolta Dynax 3xi.

Schreibt einfach eine Postkarte unter dem Codewort: **stereo Master** an: **ASM, Postfach 870, 3440 Eschwege.**

Einsendeschluß ist der 8. Mai 1992, der Rechtsweg ist – wie immer – ausgeschlossen.

Alles klar?

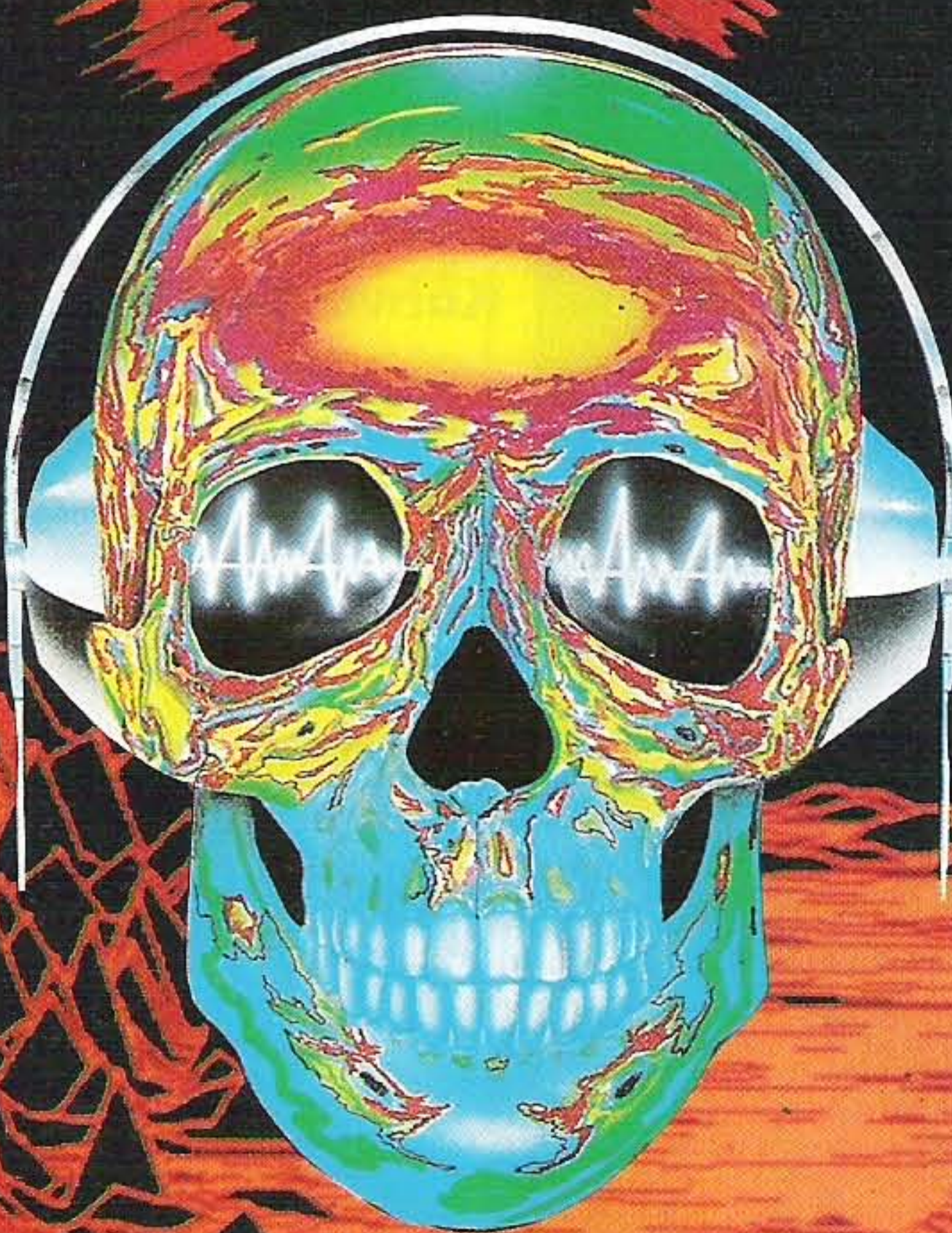
## ASM-WERTUNG

**POSITIV:** *geringer Preis, Sample-Qualität, Realtime-Effekte, Sequenzer, einfache Bedienung, Analyse der Samplequalität in 2- und 3D.*

**NEGATIV:** *zu wenig Sample-Bearbeitungsmöglichkeiten, kein Abspielen und gleichzeitiges Bearbeiten von Samples.*

»GUT«

Test 4/92  
in



# 1 Preis

Die Minolta Dynax 3xi, Spiegelreflexkamera mit Autofokus & Autozoom.



**2.-7. Preis:** Je ein stereo Master, für Amiga oder ST (bitte System angeben!)

**microdeal**

# Impressum

**Herausgeber**  
Christian Widuch

**Verlagsleiter**  
Stefan Ritter

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

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

**Redaktion**  
Guido Alt (gag), Hans-Joachim Amann (hja), Michael Anton (man), Antje Hink (ah), Heinrich Stiller (hs), Klaus Trafford (kate)

**Freie Mitarbeiter**  
Michael Suck (msu)

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

**Comics**  
Stefan Bayer, Mathias Neumann

**Titel**  
Thomas Thiel

**Korrespondenz England**  
Derek dela Fuente (ddf)

**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 Anzeigenpreislite  
Nr. 6 ab 1. Januar 1992

**Repräsentant im Ausland**  
GB: Huson European Media, Gerald Rhoades-Brown,  
10/11 The Green Business Centre, The Causeway, Stal-  
nes, Middlesex, TW18 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 verlän-  
gert 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 40  
Bildschirmtext (BTX) 0 56 51 / 9 29 - 00 01  
ASM Hotline (nur Mi. 16.30 h-19 h!!):  
0 56 51 / 9 29 - 7 60  
oder 0 56 51 / 9 29 - 7 61



Der Inhalt dieser Ausgabe wurde auf um-  
weltfreundlichem Papier gedruckt,  
bei dessen Fertigung nur noch elemen-  
tarchlor-frei gebleichter Zellstoff zum  
Einsatz kommt. Das Papier verfügt  
über einen wesentlich geringeren Di-  
oxin-Gehalt und trägt zusätzlich zur Ge-  
wässerentlastung bei.

### Sonderdruck-Dienst

Sämtliche in dieser Ausgabe erschienenen redaktionel-  
len Beiträge sind in Form von Sonderdrucken zu erhal-  
ten. 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 Re-  
daktion 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 her-  
ausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Rich-  
tigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prü-  
fung durch die Redaktion nicht übernommen werden.  
Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht un-  
bedingt die Meinung der Redaktion wieder.  
Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Program-  
me jeder Art kann keine Haftung übernommen werden.

### Urheberrecht

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

Mitglied der Informationsge-  
meinschaft zur Feststel-  
lung der Verbreitung  
von Werbeträgern  
e.V. (IWV)  
ISSN 0933-1867



## Spiel des Monats: Ultima Underworld ... 6

Das Ultima der ganz neuen Generation wartet mit rea-  
litätsnaher Grafik auf, wie man sie zuvor noch nicht  
gesehen hat.



# INHALT

# 4

asm 5/92



## STRATEGIE

Go! .....	62
Shanghai 2 .....	64

### Konvertierungen:

Populous 2 .....	65
Think Cross .....	63

### Previews:

Humans .....	66
Ragnarok .....	66



## ACTION

Myth .....	28
Catalypse .....	30
Klik Clak .....	30
Commander Keen 6 .....	17
Fire & Ice .....	31
Mercenary III .....	34
Ork .....	16
Titus the Fox .....	32

### Konvertierungen

Alien Storm .....	36
Super Space Invaders .....	36
Volfied .....	36



## SPORT

Hot Rubber .....	59
------------------	----

### Konvertierungen:

Indy Heat .....	58
John Madden Football .....	59

### Previews:

Jaguar XJ 220 .....	60
---------------------	----





## ADVENTURE

Black Crypt .....	39
Eco Quest .....	42
Eternam .....	46
Les Manley 2 .....	40
Roger Rabbit .....	44
Shadowlands .....	42

## Previews

Ashes of Empire .....	50
Kyrandia .....	38

## Konvertierungen:

Gateway to the Savage Empire (Amiga) .....	51
Gateway to the Savage Empire (C64) .....	51
Heimdall .....	52
Soul Crystal .....	51
Space 1889 .....	52
Ultima 4 .....	52



## SIMULATION

Global Effect .....	106
Shuttle .....	102
Space Max .....	104

## COMPETITIONS

Linel .....	48
Goldtausch .....	147
Microdeal .....	155

## GAME-BOY-CORNER

Master Blaster Boy .....	121
Q-Bert .....	120
Star Trek .....	120

## REPORTAGEN

Infogrames .....	99
Loriciel .....	107
Neue Compilations .....	133
BTX .....	134
Konami .....	128
CeBIT '92 .....	148

# SPHITTE



## THE SPACE FLIGHT SIMULATOR

Abhebbendes · 102 ·

# INHALT

# 5

asm 5/92



## EDUCATION

Playroom .....	136
----------------	-----

## RUBRIKEN

Editorial .....	3
Impressum .....	4
News .....	10
ASM-Wertungsschema .....	14
Action .....	16
Feedback .....	18
Adventure .....	38
ASM-Hitline .....	54
Lesercharts .....	55
Sport .....	58
Strategie .....	62
Secret Service .....	67
Hint Hunt .....	74
Poster:	
Black Crypt .....	81/84
How to play .....	98
Simulationen .....	102
Flop des Monats:	
Taking of Beverly Hills ..	109
Konsole .....	110
Konsolen-News .....	110
Game-Boy-Corner .....	120
ASM-Bazar .....	130
Oldie:	
Track & Field .....	132
Compilations .....	133
Education .....	136
Spielhalle .....	150
Umfrage '91:	
Die Ergebnisse .....	153
Clubs .....	156
Gesammelte Werke .....	159
Gewinner aus ASM 3/92 ..	159
Generalkarte .....	160
Inserentenverzeichnis ..	160
Vorschau .....	161

## KONSOLEN

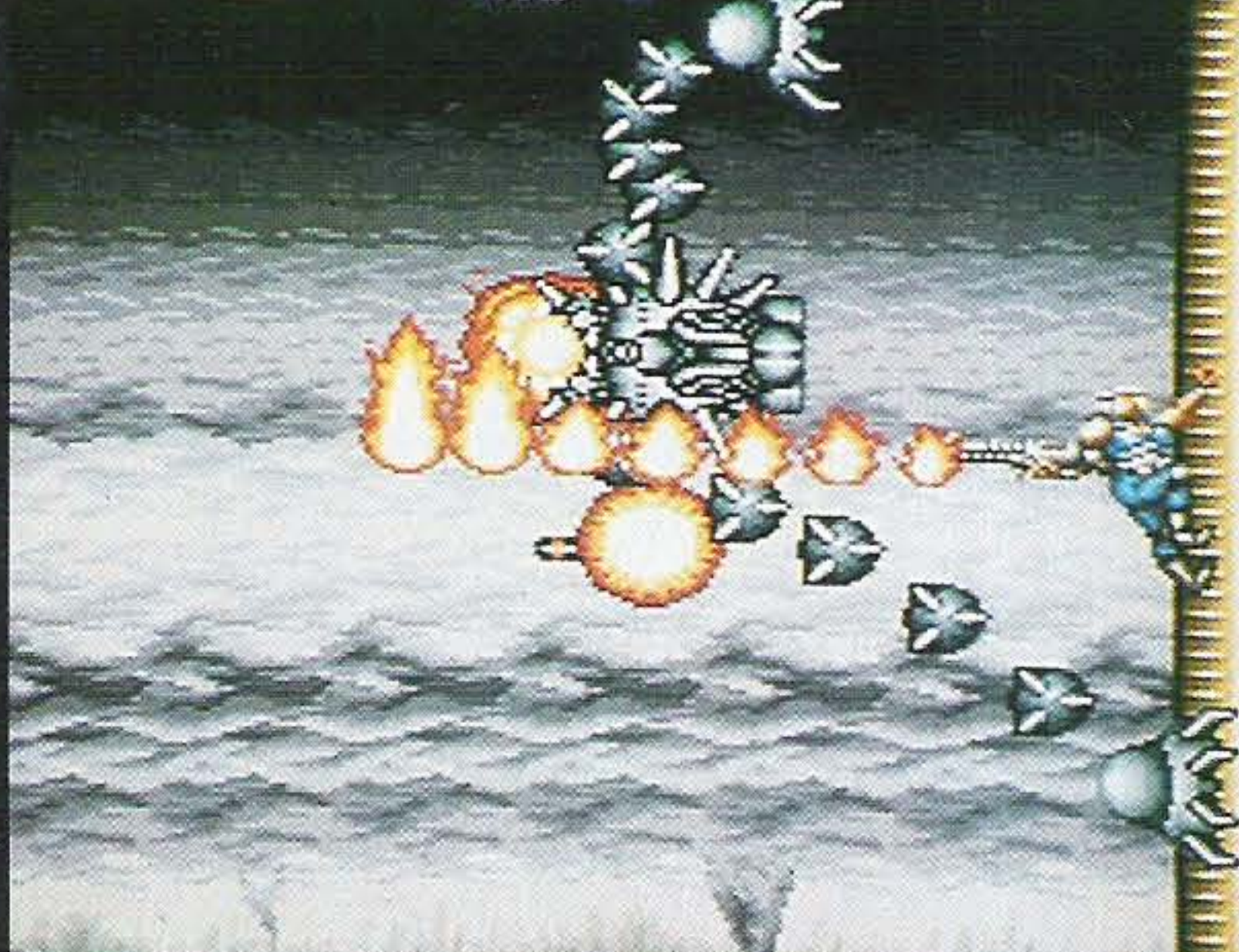
Chip 'n' Dale .....	112
F-15 Strike Eagle .....	122
Joe & Mac .....	123
Kid Chameleon .....	111
Mega Man 3 .....	116
Super Contra .....	114
Super Fantasy Zone .....	119
Super Formation Soccer ..	111
Trog .....	113
Two Crude Dudes .....	118
Wrestlemania .....	118

## Konvertierungen

Adventure Island .....	124
Bill Elliot's NASCAR .....	
Fast Tracks .....	125
Drakkhen .....	127
Kick Off .....	126
Marble Madness .....	125
Mega Man 2 .....	121
Pitfighter .....	124
Pro Football .....	126
The Chessmaster (NES) .....	126
The Chessmaster (Game Gear) .....	127
Turtles 2 .....	124

# READY STEADY GO

1P I II x1



Zerstörerisches · 114 ·

# SHITTS



# SPIEL DES MONATS

## Ultima Underworld

### ULTIMA UNDER- WORLD – THE STYGIAN ABYSS

System: PC (Soundblaster, Ad-lib, Roland, VGA, Festplatte), geplant für: -, empf VK-Preis: ca. 120 DM, Hersteller: Origin, U.S.A., Muster von: Hersteller.

Wieder einmal werden fähige Abenteurer nach Britannia gerufen. Wieder einmal gilt es, dem Bösen zu trotzen. Doch diesmal läuft alles nicht so ganz glatt.

**A**ls man nämlich in Britannia materialisiert, landet man im Schlafgemach einer Prinzessin. An sich, nichts Schlechtes, doch bevor der überraschte Abenteurer auf dumme oder gar unsittliche Gedanken kommen kann, stürmen die Wachen den Raum und schleifen ihn recht unsanft vor den König. Hier erfährt er, daß die holde Prinzessin von einem Monster verschleppt wurde, dummerweise direkt vor der Ankunft des Spielers. Und wer wird jetzt für den Rädelsführer gehalten? Richtig! Alle Beteuerungen, man sei schließlich der Avatar und überhaupt, nützen nichts, schließlich ist schon eine ganze Weile seit dem letzten Besuch in diesem schönen Lande vergangen. Niemand kennt ihn mehr, und so kommt es, wie es kommen muß: Der König schickt den Avatar in die Unterwelt Britannias, in die auch der Unhold samt Prinzessin verschwunden ist. Entweder man befreit des Königs Tochter oder bleibt für alle Zeiten in der Unterwelt eingesperrt. Tolle Aussichten also.

#### Verzwickte Situation

Soviel zum Plot von Richard Garriotts neuestem Streich aus der Ultima-Welt. Wer nun allerdings ein Programm in der Machart von Ultima I-VII erwartet, wird enttäuscht bzw. angenehm überrascht werden. Bei Ultima Underworld – The Stygian Abyss handelt es sich vielmehr um ein typisches Dungeon-Spiel. Das heißt, so typisch nun auch wieder nicht. Origin wäre nicht Origin, wenn man nicht mal was Neues versuchen würde. Erstmals in einem Spiel

# in den Kellern von Britannia

dieses Genres werden keine Limits in der Bewegungsrichtung gesetzt. Um die Sache mal zu verdeutlichen: Bei anderen Dungeon-Games, sei es nun Eye of the Beholder oder was auch immer, wird der Screen immer um 90 Grad umgeschaltet, wenn sich der Spieler in eine Richtung dreht. Die Folge ist, daß alle Dungeons oder Höhlen rechteckige Gang-Biegungen haben. Was bei Verliesen noch angehen kann, wirkt spätestens bei den Höhlen etwas merkwürdig, denn wo in der Natur gibt es ausschließlich rechtwinklige Abzweigungen? Na bitte! Das dachten sich auch die Programmierer von Underworld und entwickelten flugs ein neues System für dieses Spiel, bestehend aus einer Mischung aus Vektor- und Bitmapgrafik inklusive einer recht schnellen Zoomroutine. Das Ergebnis ist wahrhaftig beeindruckend. Dreht sich der Spieler, wird der Screen nicht umgeschaltet, sondern scrollt sauber mit. Bewegungen in alle erdenklichen Richtungen. Des weiteren gibt es kaum noch klare, rechteckige Gänge bzw. Räume. Es wimmelt geradezu von schiefen, krummen Wänden, Felsvorsprüngen, klaustrophobisch engen Gängen und weiten Hallen. Man fühlt sich in das Kabinett des Dr. Caligari versetzt. Spieler mit Platzangst sollten sich vorsehen. Der nächste Gag kommt, wenn der Spieler anfängt, einen Gang hinunterzulaufen. Das Bild schwankt dabei leicht von oben nach unten, als wenn die Szene mit einer geschulterten Kamera gefilmt würde. Besser wurde die beklemmende und unheimliche Stimmung innerhalb eines Dungeons noch nie rübergebracht.

#### Platzangst inbegriffen

Selbstverständlich läuft oder kriecht man nicht allein durch die zahlreichen Ebenen dieser düsteren Unterwelt. Eine Vielzahl von merkwürdigen, manchmal auch sehr unfreundlichen Bewohnern lungert in den Gängen herum. Trotzdem sollte man nicht jedem häßlichen Ork gleich den Schädel einschlagen, bloß weil einem das Grün seiner Haut nicht gefällt. Manchmal entwickeln sich auch nützliche kleine Gespräche, bei denen man Tips oder auch schon mal einen hilfreichen Gegenstand ergattern kann. Wird der Abenteurer allerdings von einer Horde sehr großer und sehr giftiger Ratten bis an den Rand eines Lavastromes (auch die gibt's) verfolgt, sollte er vielleicht doch mit dem munteren Schlachten begin-



Ultima verschlungen wie selten.

nen. Doch wer meint, in den Wasserläufen, die manche Ebenen durchfließen, sicher zu sein, wird schnell eines Besseren belehrt. Langarmige Kraken gehören schon fast zur Dungeon-Ord-



Endlich sanfte Kurven statt eckigen Dungeons

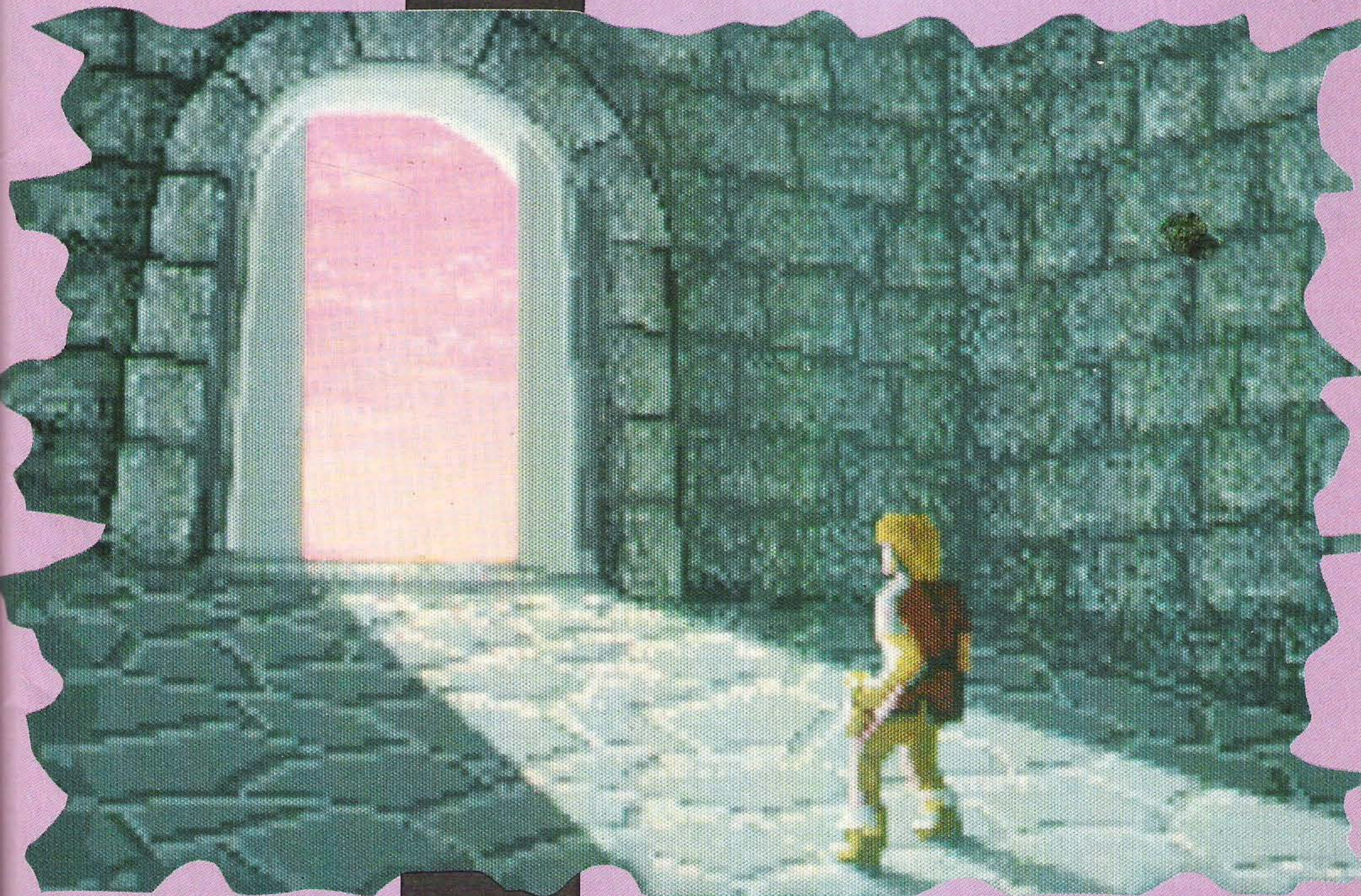
„Unterwelt-Feeling pur – Underworld“

nung. Außerdem stürzt man schnell einen der schön animierten Wasserfälle herunter. Vorsicht also beim Badeausflug.

### Runenzauberei

Ach ja, habe ich schon das Licht und Waffenproblem erwähnt? Dummerweise besitzt man anfangs nur eine

spärliche Fackel und einen Dolch. Im Verlauf seiner Expedition findet man dann noch die ein oder andere Kerze, richtig helle wird's aber erst nach dem Erlernen diverser Zaubersprüche. Das Magiesystem basiert auf Runen, die zusammengesetzt einen Zauberspruch ergeben. Auf den ersten Blick kompliziert, aber dennoch recht einfach zu





**Erst mit der Fackel erhält man den Durchblick.**



**Vorsicht ist bei dieser Grube geboten.**



**Gruselstimmung dank der Zoomroutine**



**Komplexe Dungeons, aber ein moderater Schwierigkeitsgrad.**

Eine lange Entwicklung hat sie hinter sich, die Ultima-Serie. Aus nicht sehr beeindruckenden Anfängen, deren Grafik man heute in den Bereich einfachster Shareware-Programme verbannen würde, haben sich Lord Britishs Welten zu atemberaubenden Szenarien gemausert.

Nicht nur die Grafik, auch die Steuerung hat dabei eine bemerkenswerte Metamorphose durchgemacht. Waren die ersten drei Programme auch von Anfängern noch gut zu bewältigen, ließen sich die späteren Games eigentlich nur noch von Profis spielen.

Mit Ultima VII (The Black Gate) jedoch, dem jüngsten Werk der Serie, wurden neue Wege beschritten. Außer einer sehr ansprechenden (für Rollenspiele wirklich außergewöhnlich guten) Grafik, wurde auch die Steuerung ganz extrem verbessert. Auf ein Minimum an Elementen reduziert, ermöglicht sie nun ein schnelles und realistisches Spiel.

Außer der von Richard Garriott ins Leben gerufenen ursprünglichen Ultima-Serie feiert auch ein Spin-Off beachtliche Triumphe: die von Warren Spector betreuten Worlds of Ultima (Martian Dreams), wovon in Bälde der dritte Teil erscheinen wird. Underworld, das sich grafisch völlig anders präsentiert, kann also auf einen echt edlen Stammbaum zurückblicken.



**Zaubersprüche erhöhen nicht unbeträchtlich die Überlebenschancen des Helden.**



**Komfortabel wie noch nie: Automapping für die Erkundungen; alle Icons sauber geordnet. Es darf sogar editiert werden.**

handhaben. Mit den Waffen sieht's ähnlich aus. Es liegen zwar eine Menge in den Leveln herum, jedoch meistens kaputt. Außerdem sollte man darauf achten, mit welcher Waffe man welchen Gegner angreift. Drischt man z.B. mit einer Holzkeule auf einen gepanzerten Goblin ein, wird die Waffe sehr schnell unbrauchbar. In diesem Falle sollte man vielleicht doch lieber zum kleinen, aber scharfen und spitzen Dolch greifen. Wirkt manchmal Wunder.

Gesteuert wird am besten mit der Maus. Die Benutzeroberfläche kommt einem schon ziemlich bekannt vor. Irgendwo hat sich da ja seit dem guten alten Dungeon-Master ein gewisser Standart eingeschlichen. Aber auch Anfänger dürften damit keine Schwierigkeiten haben. Noch ein Wort an die Kartenzeichner: Die Stifte können getrost in der Schublade bleiben. Erstens ist es nahezu unmöglich, die verwinkelten und kurvigen Gänge maßstabsgerecht zu Papier zu bringen, zweitens beinhaltet das Programm eine geniale Automappingfunktion. Auf stilvollem (Bildschirm)-Pergament werden die Gänge mehrfarbig mitgezeichnet. Wer damit nicht zufrieden ist, kann selbst noch mittels einer kleinen Editierfunktion Einträge und Zeichnungen hinzufügen.

### Komfortables Automapping

Origin hat mit Underworld mal wieder neue Wege in diesem Genre aufgezeigt. Neben einer dichten Atmosphäre kommt auch noch eine gute grafische Umsetzung hinzu. Gerade Einsteigern kommt das zugute. Die Orientierung fällt wesentlich leichter als bei anderen Spielen dieser Art. Da der Schwierigkeitsgrad moderat gehalten wurde, dürften sich Anfänger wie Fortgeschrittene angesprochen fühlen. Einziger kleiner Wermutstropfen: Eine relativ schnelle Hardware, will heißen 386er mit ca. 25MHz, ist Voraussetzung, um in den vollen Genuß dieses Hits zu kommen. Aber das ist man gerade bei Origin ja gewöhnt.

Guido Alt

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	11
Steuerung	10
Handlung	10
Motivation	11
Gesamtnote	11

»SEHR GUT«



BOY™. Neu. Für Euren GAME BOY™. Neu. Für Euren GAME

TEENAGE MUTANT HERO  
**TURTLES II**

**BACK FROM  
THE SEWERS™**

Neu

Teil II  
Abenteuer  
der Turtles



**Im Urteil der Fachleute:**  
In VIDEO GAMES 1/92  
mit 81% Spielspaß als  
VIDEO GAMES CLASSIC  
ausgezeichnet:  
"Hut ab! ... KONAMI (hat)  
einen weiteren Meilenstein  
dieses Genres geschaffen ...  
abwechslungsreich und  
wohl durchdacht."



**PALCOM™**  
SOFTWARE



**Jetzt geht die Action erst richtig los...**  
Springen, klettern, skateboarden und surfen  
durch Kanäle, leerstehende Gebäude, über  
Autobahnen und durchs Technodrom. Doch  
plötzlich ... einer der Turtles ist verschwunden.  
Da müssen Pizza-Bonus-Punkte her, um  
ihn zu befreien. **Cowabunga !!!**

Die Turtles II mit noch mehr Action, noch  
mehr superstarkem Spielespaß. Mit Sound-  
menü, digitaler Sprache, toller Grafik, drei ver-  
schiedenen Schwierigkeitsstufen und vielen  
Levels.

Da kommt Euer Game Boy ins Turtlen.

**Teenage Mutant Hero Turtles Teil II -  
das ist der Superstarke Videospiele Spaß von  
KONAMI.**

Weitere Informationen: KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50, Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77

Teenage Mutant Hero Turtles RC Mirage Studios, USA - All Rights Reserved. Trademark used granted to KONAMI under license from Mirage Studios USA. Exclusively licensed by Surge Licensing Inc.



Exklusiv für  
Nintendo Spielesysteme (NES)



**Gutscheine**  
für neue Aufkleber !!!

Jetzt abholen oder anfordern: Die Turtles  
und dazu zwei weitere Überraschungs-Auf-  
kleber. Kostenlos. Einfach diesen Gutschein  
ausschneiden und abgeben in allen Ge-  
schäften, wo es KONAMI gibt. Oder ein-  
schicken an: KONAMI (Europe) GmbH,  
Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50.  
Frankieren Rückumschlag belegen. 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 Rückumschläge werden beantwortet.

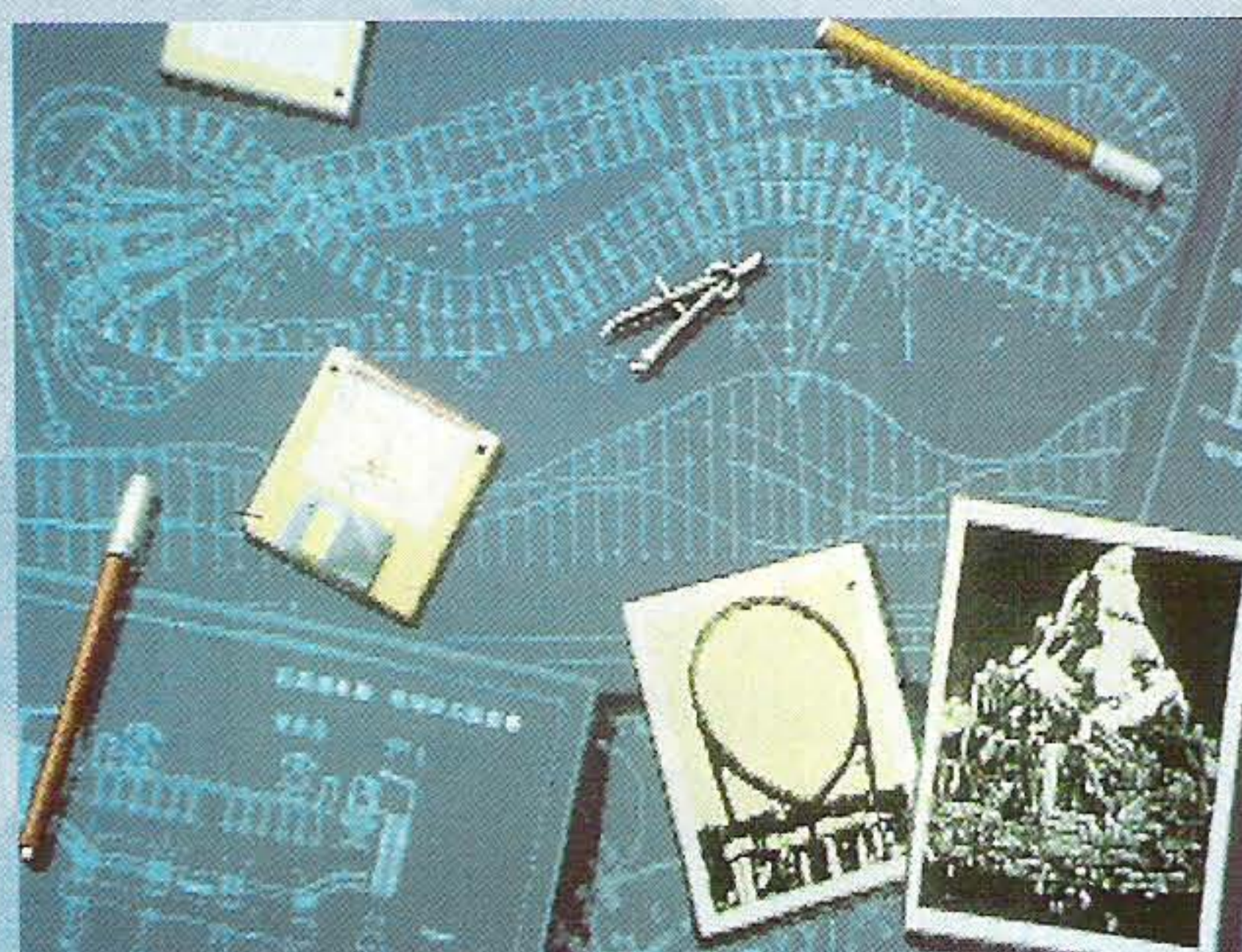
**KONAMI**

**Superstarker Videospiele Spaß**

# STAR

... zusammengestellt von Klaus Trafford

Infogrames präsentiert mit **Heaven and Earth**, **Stunt Island** und **Coaster** drei weitere Games aus der Disney-Reihe. Ersteres spielt im legendären Königreich Shambhala und bietet drei Game-Variationen: Das japanische Kartenspiel Hanafunda, zwölf animierte Simulationen und schließlich eine stattliche Anzahl von Denksportaufgaben. Die PC-Version soll im Juni auch bei uns zu haben sein. ● **Stunt Island** handelt, wie der Titel schon andeutet, von Stunts aus Film und Fernsehen. Mit dieser Simulation soll es möglich sein, einen Flug zu absolvieren, dabei etlichen Gefahren ins Auge zu sehen und die ganze Action mitzufilmen. Zehn verschiedene Flugis, über 150 Objekte und vieles mehr können als „Handlungsort“ editiert werden, um dem Mutigen nachher als Versuchsbahn seiner waghalsigen Abenteuer zu dienen. Zusätzlich kann man noch passende Sounds hineinmischen. Die 256-Farben-PC-Version soll im Mai erscheinen. ● Ähnliches erwartet einen auch bei **Coaster**, der dritten Neuankündigung von Infogrames, die es aber erst im November geben soll. Wem die Achterbahn auf dem Rummelplatz seiner Heimatstadt nie genügte, der kann sich hiermit seine eigene kreieren. Dieses Unterfangen dürfte insofern interessant sein, da die Designer von Disneyworld und Disneyland beratend an dem Projekt mitwirkten. Da fehlt eigentlich nur noch der aerodynamische Stuhl zur Simulation. ● Wir bleiben beim Thema Film, reisen aber ein paar Jährchen zurück in die Vergangenheit. **Nintendo** kündigt die neuesten Abenteuer der **Flintstones**, hierzulande besser bekannt als *Familie Feuerstein*, für das NES an. **The Rescue of Dino & Hoppy** ist dieses Action-Spiel aus der Hüpf-, Lauf- und Spring-Reihe untertitelt, in dem Fred Feuerstein höchstpersönlich seinen Saurier und dessen Freund aus den Klauen eines Außersteinzeitlichen befreien muß. Na denn: Yabba-dabba-doo! ● Und nochmal Film, aber etwas ganz anderes: Die **Addams Family** kürzlich noch in unseren Kinos zu sehen, wird statt in Breitwand nun in Kekskastengröße erscheinen, nämlich auf dem Game Boy. Gleiches Schicksal widerfährt auch **Hawk**. Für beide Games zeichnet **Ocean** verantwortlich, denen ich wirklich mal einen Hit gönnen würde. ● Neues auch in Sachen Budget-Games. **Monty Python** wird von **Tronix** (nee, das sind nicht wir!!) auf den Markt geworfen. Die 16-bit-Versionen sollen 30 DM kosten, auf dem C-64 dagegen (als Kassette) 15 DM. Und nun kommt's: Der gleiche Preis gilt auch für - staun, staun - CPC und Spectrum. Es gibt sie also doch noch. ● **Midnight Resistance** wird von **Hit Squad** für 25 DM verkloppt, wobei nur Amiga und ST-User davon profitieren können.



▲ Coaster

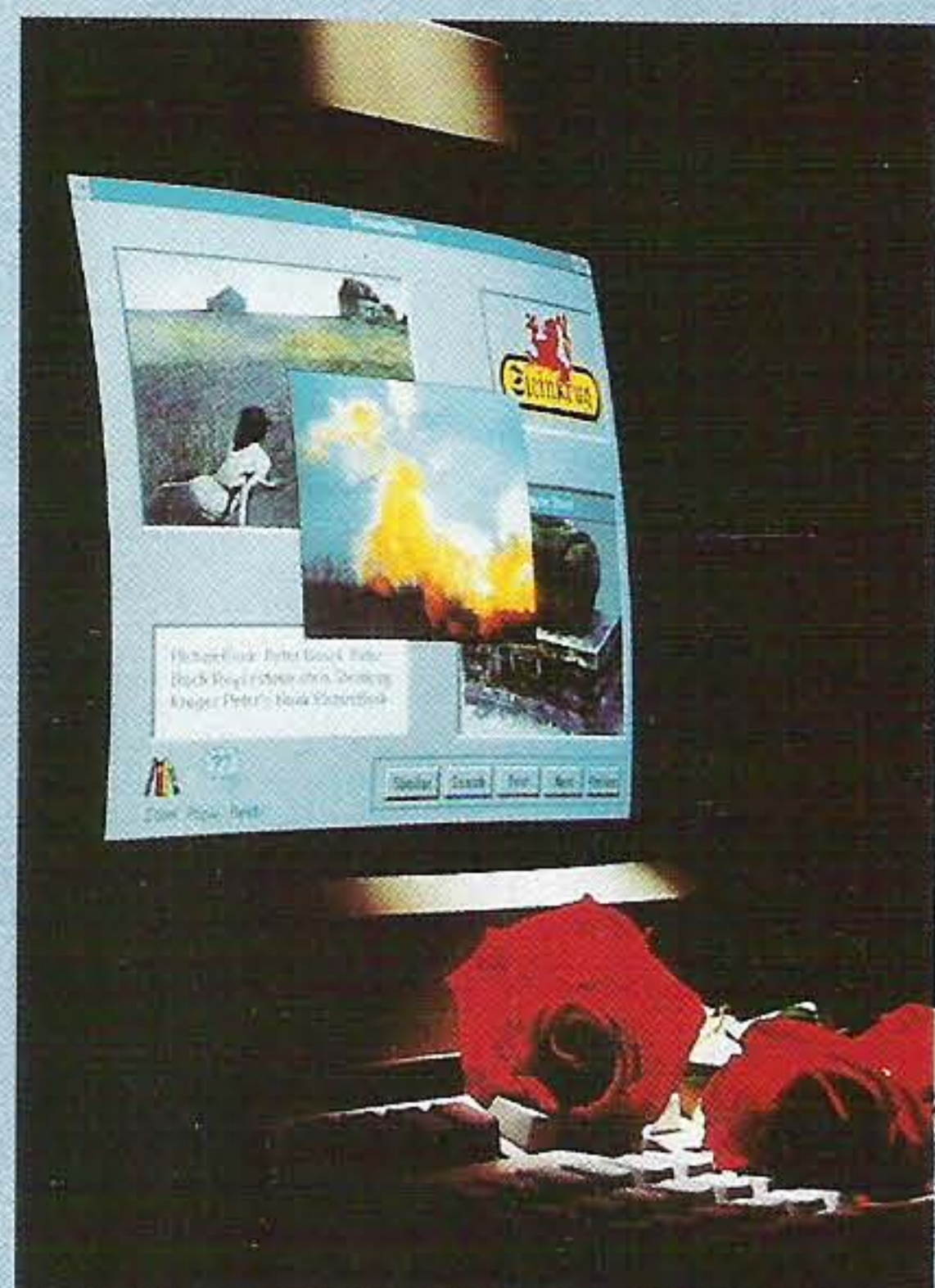


▲ Addams Family



◀ The Rescue of Dino & Hoppy

Gleiches gilt für **Rainbow Island**, das von selbiger Firma zum gleichen Preis angeboten wird. ● **Kixx** bringt mit **Tusker** ein weiteres Budget-Produkt in die Läden. Voraussetzung ist, daß Ihr einen Amiga und 25 DM locker habt. Für einen Heiermann mehr wirft Kixx auch **Action Fighter** für den PC hinterher. ● Kein Budget, dafür aber gut, kommt von **MicroProse** nun **Gunship 2000** auch für all jene PC-Besitzer, die nur eine EGA-Karte ihr Eigen nennen. Der Spaß kostet allerdings die Kleinigkeit von 120 DM. ● Nur einen Blauen verlangt **Gremlin** für ihr **Hero Quest**, dem nunmehr die Zusatzlevel **The Return of the Witchlord** beigefügt wurden (PC). ● Mega-



▲ Air Bucks

## Autoscopal ◀

Drive-Besitzer können sich freuen, denn für sie bringt **Electronic Arts** ein Game heraus, in dem eine wohlbekanntere Persönlichkeit neue Abenteuer erleben darf.

**Where in Time is Carmen Sandiego** heißt die Frage, die sicher wieder einiges Kopfzerbrechen bereiten dürfte. ● **West-phaser**, das schießwütige Action-Spiel, für das Steve McQueen seinen Namen lassen und Ihr Euch an eine Pistole gewöhnen müßt, ist nun auch als Maus- bzw. Tastatur- und (nur auf PC) Joystick-Ballgame für 16-bit-Rechner erschienen. Man hätte es beim Ursprünglichen belassen sollen, ist meine ganz persönliche Meinung. ● Nun etwas Sinnvolleres – **Di-githurst** in Nürnberg haben sich ganz der Aktion „Rettet den Regenwald“ verschrieben. Zukünftige Kunden unterstützen sie mit, wenn sie die Bildanalysesoftware **Autoscope!** kaufen, denn 40 DM des V.k-Preises gehen an die Umweltorganisation „Pro Regenwald“. Das angebotene Programm wird u.a. in der Umweltforschung eingesetzt, so z.B. bei der Überprüfung von Wasserqualität. Natürlich wird es in umweltgerechter Verpackung geliefert. ● Umweltfreundlich ist man auch in Österreich eingestellt. Aus ebensolchem Material ist die Verpackung zu **Imperator**, einer sehr komplexen Strategie-Simulation des neuen Labels **Algo-**

**rithms** aus Wien. Das Ganze erinnert zwar sehr an „Kaiser“, ist allerdings viel komplizierter – ohne Handbuch läuft gar nix. Vor allem braucht man viel Platz auf der PC-Festplatte und 'ne Menge Geduld, da u.a. Karten und Landschaften erst berechnet und dann 256-farbig auf den Screen gebracht werden müssen. Auch spielerisch kein Game für eine Nacht. ● **Impressions** bringen mit **Air Bucks** einen weiteren „Wie werde ich ein Fluggesellschafts-Mana-

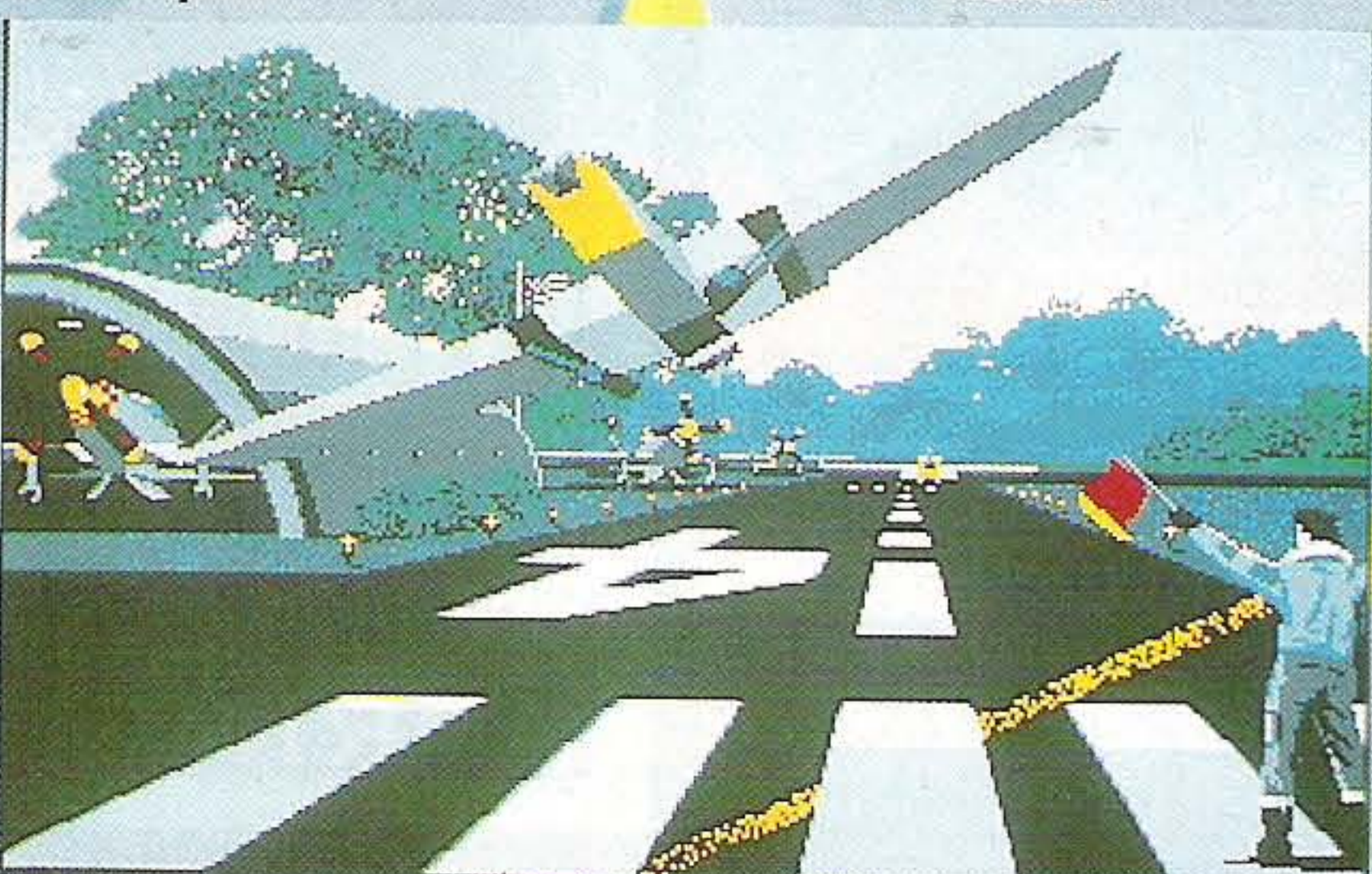


▲ Where in time is Carmen Sandiego?



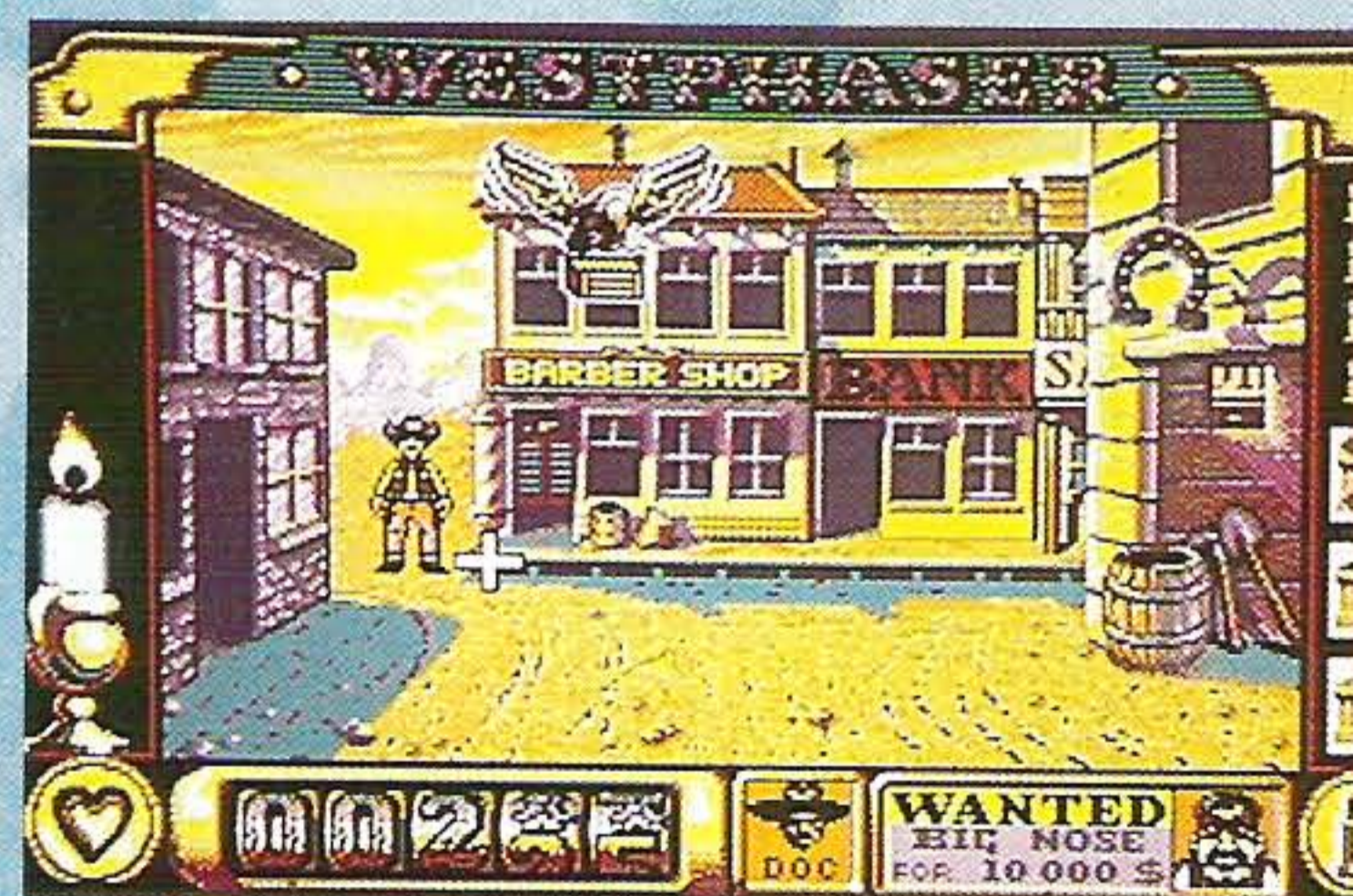
▲ Rampart

▼ Heroes



ger“ auf den Markt. Das Neue daran ist unter anderem, daß man im Jahre 1946 (!) mit einer Dakota und 100.000 US\$ beginnt. ● Mit **Warriors of Releyne** setzen Impressions erstmals einen Fuß ins Reich der Kriegssimulationen. Der geneigte Spieler muß eine ganze Armee führen, um ein Land von den bösen Widersachern zu befreien. Hierzu und zu Air Bucks demnächst mehr. Beide Games

wird es sowohl für Amiga und ST als auch auf dem PC geben, sie dürften um die 80-90 DM kosten. ● Und weil wir schon bei Kriegssimulationen sind, darf natürlich auch **Pacific Islands** von **Empire** nicht fehlen. Was die Story angeht, so hülle ich mich kommentarlos in Schweigen (wartet den Test ab!), die spielerischen Möglichkeiten indes lassen vieles erahnen, zumal das Ganze in Echtzeit abläuft. Kämpfen, handeln, planen – und das alles unter Zeitdruck – das verspricht zumindest frohe Stunden im Testraum. ● So, schnell noch zwei Kurzmeldungen. Die eine betrifft **Sim Ant**, das es nun auch mit deutscher Anleitung UND mit deutschem On-Screen-Text gibt. ● Zweitens gibt es für **Battle Isle** (PC) nun eine Update-Version, für die Amiga-Fassung eine zusätzliche Datadisk. ●



▲ Westphaser (Amiga)



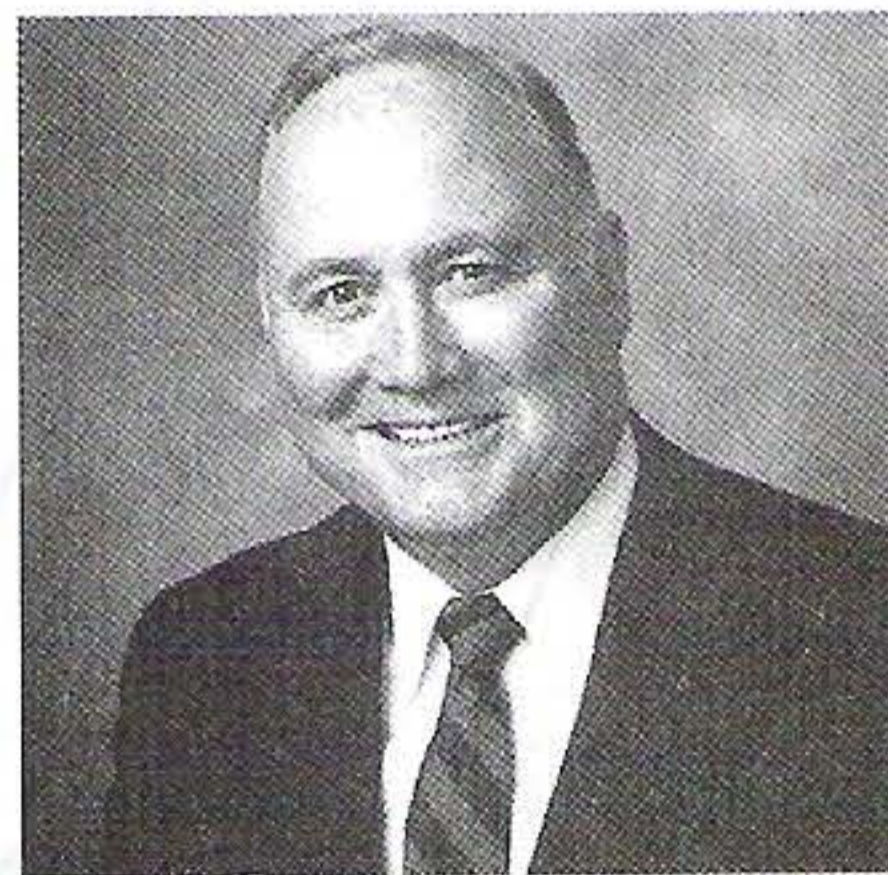
◀ **Tim Charey,** neuer Managing Director von Virgin.

**Zorro als Computerheld? Linel sorgt dafür!**



Das „Schicksal“ von **Julia Coombes**, bis vor kurzem noch bei PR-Managerin bei **MicroProse**, hat sich geklärt. Sie ist nunmehr im Marketing von **Mirage** tätig. Ihren Unterarmbruch hat sie glücklicherweise auch überstanden. ● Auch bei **Virgin** gab es Wechsel in bestimmten Positionen. **Tim Charey** früher bei **U.S. Gold** und deren Label **Tecmagik**, ist nun Managing Director, Sean Brennan von **Mirrorsoft** ist neuer Marketing and Sales Director, und als Marketing Manager fungiert bei Virgin nunmehr Andrew Wright. ● **Martin Vieth**, bis vor kurzem noch Marketing Manager bei **Digital Integration**, wurde von **David Marshall** abgelöst. ● Jede Menge News kommen von **Bomico**. So plant die Kelsterbacher Firma in Zusammenarbeit mit **Mirage** „innovative Produkte“ (eigene Ankündigung). Erstes Projekt wird **Humans** sein, das den beliebten Lemmings starke Konkurrenz machen soll. Da für die Entwicklung sogar Filmstudios nötig sind, darf man höchst gespannt auf das Ergebnis sein. Apropos: **Lemmings** soll es bald auch das **NES** und **Super Famicom** geben. ● Abspecken wird Bomico im Softwareangebot: Weil es für ST-Programme nur wenig Nachfrage gibt, wird hier der Hebel angesetzt.

Große ST-Titel wie **Sim City**, **Populous** usw. bleiben natürlich im Bestand. Insgesamt soll die Menge der vorrätigen ST-Titel etwa 1/3 der Amiga-Programme betragen. ● Was unsere Umfrage erahnen läßt, sagt Bomico mit deutlichen Worten: „Dem PC gehört die Zukunft!“ Ein ähnliches Ziel strebt man sicher auch im eigenen Hause an, denn die Kelsterbacher werden sich künftig auch auf dem europäischen Markt ausbreiten. ● Von **Sierra** hörten wir, daß ihre Programme etwa zwei Wochen nach Erscheinen auch in deutscher Fassung herauskommen sollen. Hierzu wird es vermutlich eine Extradisk geben, mit der man die Texte einfach austauschen kann. Zuvor bringt **Domark** ihr **Shadowlands** in einer deutschen Version heraus. ● Eine sehr bekannte Roman- und Comic-Figur wird demnächst Einzug auf den Heimcomputern halten. **Linel** sicherte die Charakter-Lizenz von **Zorro** und arbeitet nun zusammen mit **Worldwide Entertainment Limited** an einem Grafik-Adventure im Stile der Lucasfilm-Produkte und einem Arcadespiel. ● Wenn alles gut geht, soll beides etwa im Oktober erscheinen: Das Adventure auf Amiga und PC, die Arcade-Version auf Amiga, PC, C-64 und eventuell auch auf Atari. Das Grafikadventure wird ebenfalls auf CDTV zu sehen sein, wobei hier der Original-Soundtrack einer neuen, hunderteiligen TV-Serie, die demnächst auch bei uns (RTL Plus) startet, weitestgehend übernommen werden soll. ● Zorro erfreut sich seit langem allgemeiner Beliebtheit und trat seit 1920 in 36 Spielfilmen und über 160 Fernseh-Episoden auf. Seine bekanntesten Darsteller waren Douglas Fairbanks, Tyrone Power und – in einer parodistischen Variante – George Hamilton. Zahlreiche Bücher und Comics taten ihr Übriges. Ebenso ist eine Neuverfilmung des Stoffes für die Kinoleinwand und eine Cartoon-Serie geplant. So kommt die Computer-Umsetzung gerade recht – man darf sehr gespannt sein. ● **Electronic Arts** zeigten kürzlich auf einer Pressekonferenz in München erste Bilder von **Rampart** (PC, geplant für Mai) und **Heroes of the 357th** (PC, geplant für Mai). Bei ersterem handelt es sich um die Umsetzung eines Atari-Coin-Ops, bei dem sich bis zu drei Spieler erst Burgen bauen, um sie sich dann gegenseitig wieder zu zerstören. Die 'Heroes' fliegen in schönster **Chuck Yeager's Air Combat**-Technik historische Missionen aus dem letzten Weltkrieg. Beide Programme machen bisher einen recht guten Eindruck. Tests folgen in Kürze. ● **Washington D.C.**, Convention Center. **CeBit** auf amerikanisch? Vom 18. bis 22. Mai spielen sich hinter jenen Pforten (zum siebten Mal) Konferenzen und Ausstellungen zum Thema Netzwerke, Management und Infrastruktur ab. Very serious, wie übrigens auch der Titel dieser Show: **INTEROP'92**. Krönend soll sich der Abschluß all dessen gestalten, denn niemand anders als **General H. Norman Schwarzkopf**, Marines-Chef und – man erinnere sich – einstiges Golfkrieg-Overhead, wird als Special-Guest-Speaker erwartet: Sein Thema: 'Desert Storm: Lessons Learned for All of Us.' Na, denn! ●



Norman Schwarzkopf

● **Electronic-War-Referent:**

**INTEROP<sup>®</sup> 92**  
18–22 May 1992  
Washington, D.C.  
Convention Center  
**SPRING**

SCENE

# MILLENNIUM PRÄSENTIERT EIN FUTURISTISCHES SPIEL DES STRATEGISCHEN MACHTKAMPFS



**KÄMPFE UM DIE  
HERRSCHAFT ÜBER  
DEN PLANETEN ORION  
OBERBEFEHLSHABER,  
DEIN BEFEHL LAUTET:  
BAUE, BEFEHLE,  
BESIEGE!**

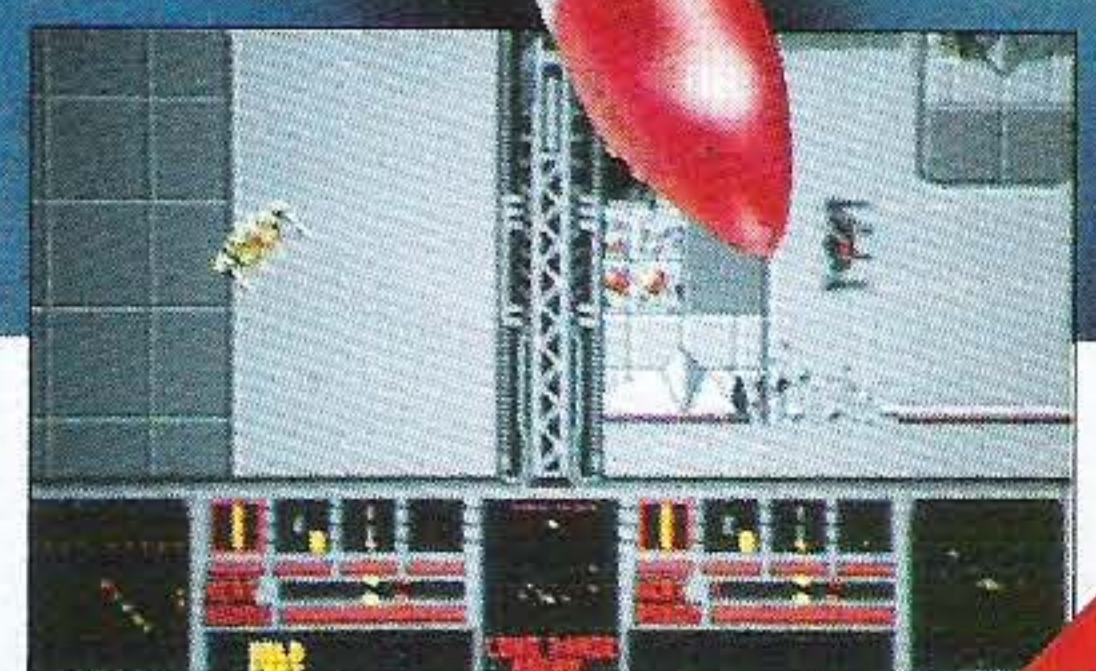


Führe deinen Feldzug in über 72 Ländern von unterschiedlichem Terrain.

*"Die Intergration von Kampf und Strategie wurde selten so gut mit reiner Spielballen-Aktion und intensiver Strategieplanung verbunden" Games X, Januar 1992.*



Baue die mächtigen Cyborg-Kampfmaschinen.



Stell dich dem Kampf in rasanten taktischen Schlachten.



Vertrieben in UK & Europe von Electronic Arts.

**DAS SPIEL IST VÖLLIG AUF DEUTSCH!**  
IBM PC (VGA, 256 Farben, 640K RAM, Adlib, Roland, Soundblaster sound)  
AMIGA (1 Mb), ST (1 Mb)  
**ERHÄLTlich AB ENDE-MÄRZ 1992**

# Checkpoint ASM

Ey Leute! Hallo! Ja, Ihr seid gemeint! Ihr, die Ihr gerade Eure Nase in die Seite 14 drückt! Unseren Glückwunsch, denn Ihr schlagt gerade zwei Fliegen - mit nur einer Klappe! Ja, Ihr macht das schon gut, denn Ihr lest ASM. Und das ist Info & Test, und dazu 'ne geballte Ladung Spaß & Entertainment. Nummer für Nummer. . .

**D**amit das so bleibt, habt Ihr uns. Wir sind für Euch da, stets zu Diensten in Sachen heiße Information, objektiver Ratgeber und feinfühlig Kritik, ob nun positiver oder negativer Natur. Wir sind Euer Wegweiser für den Handel, Vorbote für den 'Point of Sale'. Wir lassen uns von Euch in die Pflicht nehmen, des 'gamens' wegen. Die Redaktion: (05651) 929-901, Eure Hotline (jeden Mittwoch von 16.30 bis 19 Uhr!!) : (05651) 929-760/-761. Wenn also irgendwas irgendwo brennt: Do it!

## Die Tests

O.k. Jeder unserer Tests schließt ab mit einer prägnanten Kurzbewertung in einem Kasten. Die Wertungsskala erstreckt sich von 0 bis 12. Klare Kiste, denn: je mehr Punkte, desto besser das Programm. Jedes Spielgenre wird in der Redaktion nach spezifischen Kriterien, welche wir Euch auf dieser Seite präsentieren, 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 ausschließlich genialen Spielen, die von ihrer Idee samt deren optischer und technischer Umsetzung her einwandfrei



### MATS' TOP 5

2. Another World (Amiga)
2. Shuttle (PC)
3. Goblins (PC)
4. Monkey Island 2 (PC)
5. Mega Man 3 (NES)



### ACHIMS TOP 5

1. Super Contra (S.NES)
2. Falcon (PC)
3. Oids (ST)
4. Super Formation Soccer (S.NES)
5. EA Hockey (MD)

sind. Schon des öfteren, genauer: ab einer Gesamtnote von 10 und hohen Beurteilungen in den Einzelkriterien verleihen wir den 'ASM-HIT'. 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.

## Die Wertungen

Begeistert uns ein Titel dermaßen, daß wir ihn Euch uneingeschränkt empfehlen können, lautet unser Kurzurteil: SEHR GUT. Das Spiel müßt Ihr haben.

GUT gebührt dann Hits oder guten Games, die ganz knapp an einem solchen Urteil vorbeigerutscht sind.

Die gute Mitte wird für ZUFRIEDENSTELLEND 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.

Es geht bergab: MANGELHAFTE Games beinhalten Stoff, der gerade noch so von der Formatierung der Diskette(n) absehen läßt. Ein Ausrutscher des Herstellers? Ihr solltet den größtmöglichen Bogen um diese Geschichte machen!

Die absolut 'tote Hose': SEHR MANGELHAFT. 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.

### 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.

### 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

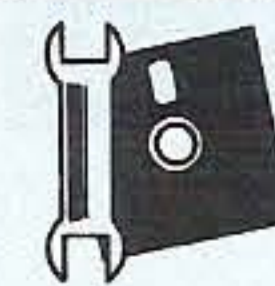
Grafik  
Parser/Steuerung  
Handlung  
Atmosphäre  
Gesamtnote



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

### TOOLS

Positiv  
Negativ



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

### EDUCATION

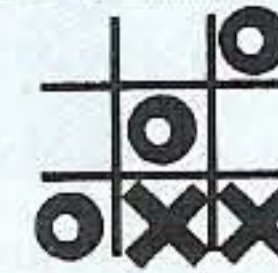
Positiv  
Negativ  
Lerneffekt  
Gesamtnote



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.

### 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.

# Race Drivin'

TM

Rennfahr-Fans waren der Meinung, daß "Hard Drivin'" das beste Racing-Game ist. Jetzt wird das Beste sogar noch besser - mit dem neuen Race Drivin'.

- Eine Auswahl an vier heißen Schlitzen.
- Mit 3 verschiedenen Rennbahnen - einschließlich rasantes Speed-Rennen, Auto-Cross und einer Super-Stunt-Rennbahn.
- Mit einer Vielfalt an furchterregenden Hindernissen, die Dir den Magen umdrehen die "Full Pipe" (hier benötigst Du Nerven aus Stahl) und dem "Corkscrew Loop" (braucht jemand eine Spucktüte?).
- Halte Deine besten Rennzeiten fest und rase um die Wette gegen Dich selbst oder gegen die Best-Rennzeiten Deiner Freunde mit der originalen Buddy-Race-Feature.
- Die 3D-Grafiken sind einfach super, die wiederholten Zusammenstöße erschreckend und die Handhabung könnte nicht realistischer sein. Race Drivin' - **wird Dich mit tiefem Staunen erfüllen.**

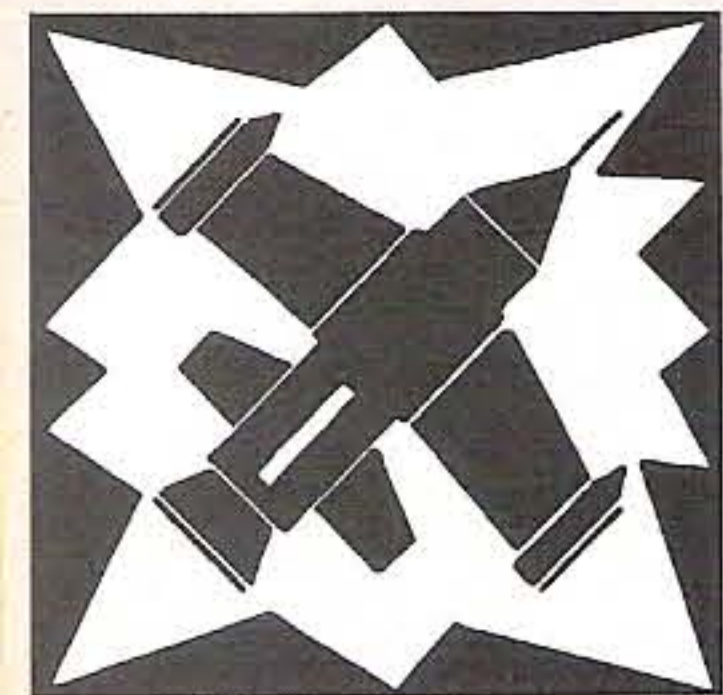


AMIGA BILDSCHIRM FOTOS

© 1991 Tengen Inc. Alle Rechte vorbehalten.™ Atari Games Corporation.  
PC, Amiga und Atari ST Programme von Graham Stafford.  
Artwork and Packaging © 1991 Domark Group Ltd.  
Published by Domark Software Ltd, Ferry House, 51-57 Lacy Road, London SW15 1PR

TENGEN

DOMARK



System: Amiga geplant für: -,  
empf. VK-Preis: ca. 80 Mark,  
Hersteller: Psygnosis, England  
Muster von: Compy-Shop,  
4600 Dortmund 1.

**Was ist 'Ork'? Ein Planet (man erinnere sich an einen gewissen Mork), der Name eines Lebewesens vom anderen Stern oder gar ein Schokoriegel? Keiner weiß es, anscheinend auch Psygnosis nicht, obwohl sie doch ein Spielchen mit genau diesem Titel herausgebracht haben. Trotzdem: Wir schauen hinter die Kulissen dieses Jump-and-Runs.**

**D**ie Story: Um auf einem weit entfernten Planeten (Ork oder nicht Ork?) Kapitän eines Weltraumkreuzers zu werden, muß man eine harte Probe über sich ergehen lassen. Ganz allein, nur mit einem Zwilling-Geschütz und Jetpack ausgerüstet, hat sich der Kapitänswürter durch eine Art Arena bis ans Ziel 'durchzuwurschteln'.

Hierbei lauern uns jede Menge Aliens und anderes feindliches Gewürm auf, das uns natürlich an die Außenhaut will. Aufgebaut ist dieses Labyrinth dabei nach der alten Plattform-Bauweise. Es geht also rauf und runter, manchmal auch nur runter, und wenn dann der Jetpack mal wieder keinen Treibstoff hat ... Pech gehabt.

Mit den sehr sparsam in den Leveln verteilten Treibstoffkanistern kann man den Raketenrucksack zwar wieder auftanken, trotzdem sollte man mit

## Mork vom Ork?

diesem hilfreichen Gegenstand sehr sparsam umgehen und nur fliegen, wenn es unbedingt sein muß. Außerdem sind noch kleine Herzen, die unsere Lebensenergie wieder auffrischen, Munitionsstreifen und eine Menge anderer Gegenstände zu finden, die durch geschickten Einsatz den Sprung zum nächsten Level ermöglichen.

Vom Aufbau her erinnert die ganze Geschichte ein wenig an *Baal*, dem Uralt-Klassiker aus selbigem Hause. Wie damals wird man auch mit Monstern der verschiedensten Größen und Varianten konfrontiert. Dazu mischte man ein bißchen Rätsel-Knackerei und run-

dete es mit technischem Know-How des Jahres 1992 ab. Heraus kam eine gute Mischung, die zu gefallen weiß und eine Menge Unterhaltung bieten kann. Wohl gemerkt, mit Ballerei allein ist es nicht getan. Einige knifflige Rätsel gilt es zu knacken, ohne die ein Weiterkommen schwer möglich ist.

Psygnosis bietet dazu technisch und grafisch die gewohnte Qualität. Will heißen: Parallax-Scrolling, bunte Rasterbalken, sahnemäßigen Digi-Sound und eine nette Abspannsequenz für all die armen Zocker, denen das Lebenslicht ausgeblasen wurde. Geringfügiges Mekkern ist höchstens bei der Steuerung angesagt, die durch die feine, detaillierte Animation mit leichter Verzögerung reagiert und gerade die Hüpferei ein klein bisschen hakelig macht. Geübte Plattformfreaks werden sich davon jedoch nicht beirren lassen und dürfen endlich auch auf dem Amiga ein vernünftiges Jump-and-Run bejubeln. Der Kauf eines NES wg. Mario kann also verschoben werden.

msu



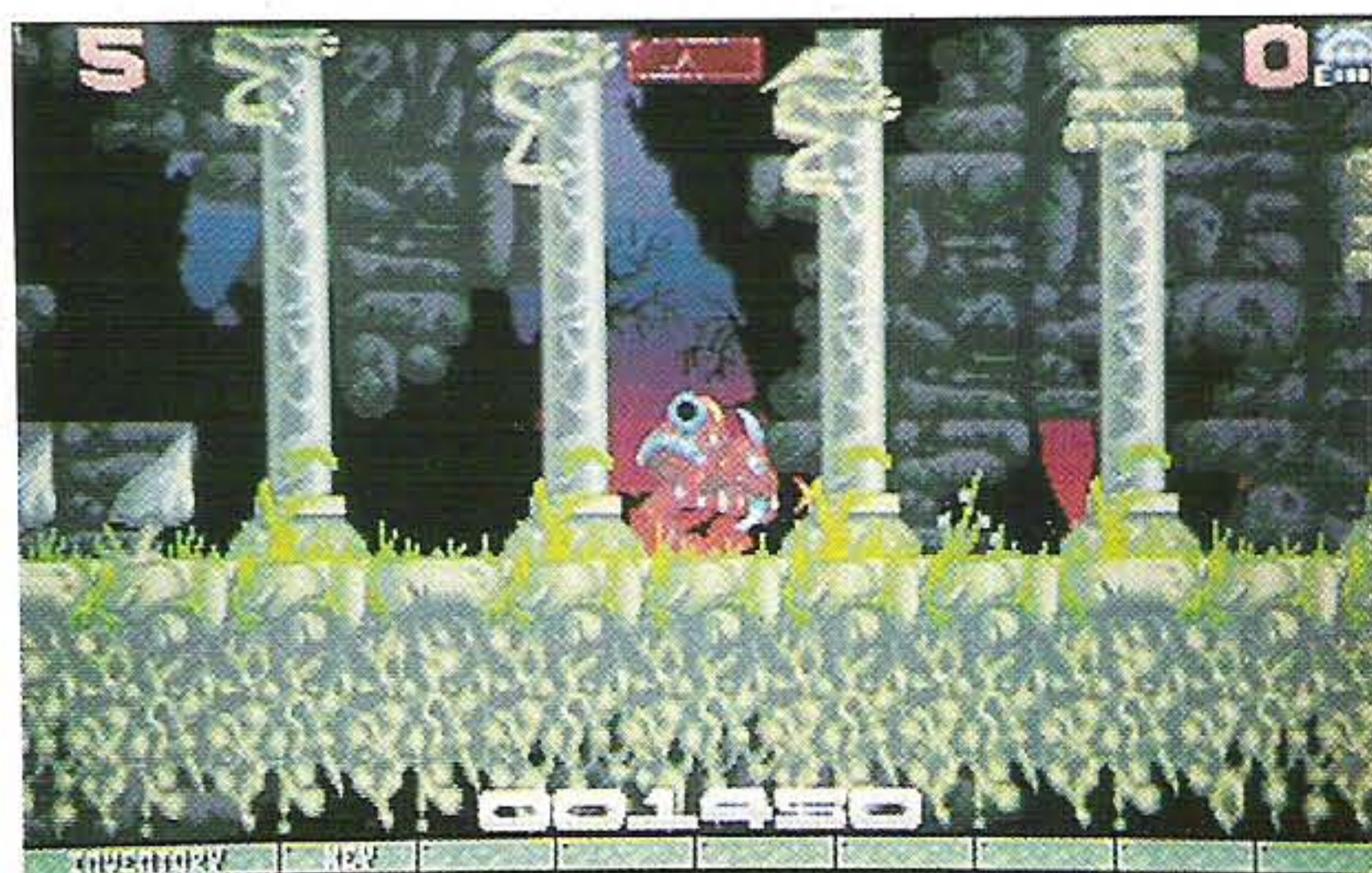
Ein netter Levelanstieg

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»GUT«

**Quicklebendiges und sprungaktiv: Ork in seiner gefährlichen Fantasy-Welt**





**COMMANDER KEEN  
ALIENS ATE MY BABY  
SITTER**

System: PC (CGA, EGA/VGA, optional: HD, Joystick, Maus, AdLib, Soundblaster), geplant für: -, empf. VK-Preis: ca. 80 DM, Hersteller: id Software, Kanada, Muster von: CDV, 7500 Karlsruhe.



Nach langen Jahren als ungekrönter König der Shareware-Szene gibt er sich nun ganz und gar professionell: Commander Keen, der Jump-and-Run-Held aus dem fernen Kanada. Fünf Abenteuer hat er bereits in fernen Universen bestanden, nun gelüftet es ihm in seinem sechsten namens Aliens ate my Baby Sitter nicht mehr nur nach Ruhm, sondern auch nach der Kohle des Spielers. Ob sich der Aufstieg zum Full-Price-Game gelohnt hat?

**A**n der Story wird es wohl am allerwenigsten scheitern, verdient sie sich doch das Prädikat „witzig“: Keens Baby-Sitter wird von den gefräßigen Aliens vom Planeten Fibbulus Xax gekidnappt und harret der Befreiung. Die Zeit drängt, denn jeden Augenblick können Keens Eltern wiederkommen. Also macht sich Keen auf den Weg, um die 18 Levels des Planeten Fibbulus Xax zu absolvieren.

**Der Durchblick zählt**

id Software hat die Levelaufteilung allerdings nicht chronologisch vorgenommen, sondern überläßt dem Spieler die grobe Reihenfolge. So gibt es eine große Übersichtskarte, auf deren Pfaden sich Keen frei bewegen und das nächste Level aufsuchen kann. Als Belohnung für ein beendetes Level gibt es meist einen Gegenstand, der sich erst

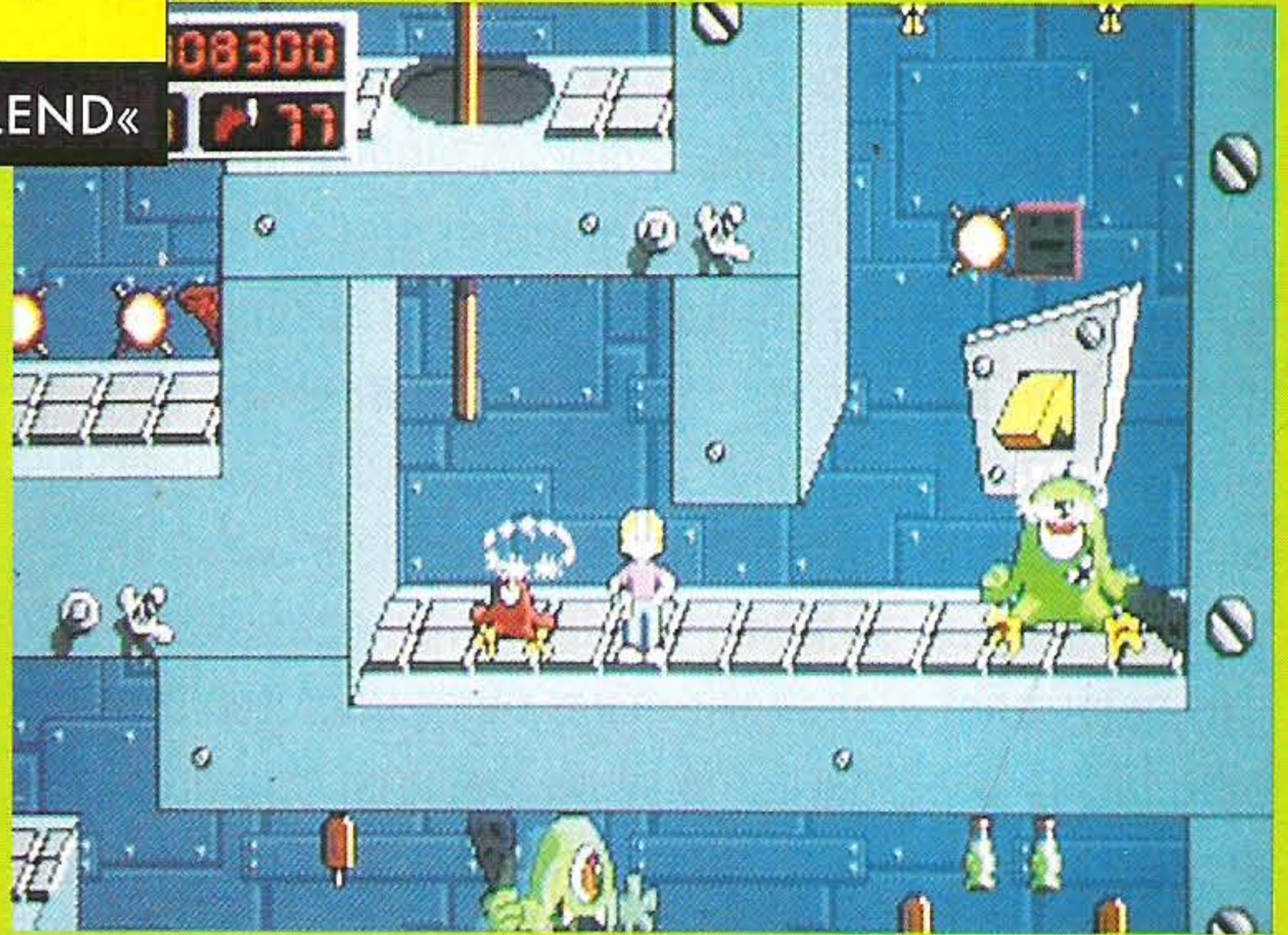
— Michael A. meint: —

*Trotz Verschleißerscheinungen ist auch der sechste Teil der Saga immer noch sein Geld wert. Die nette Animation, ein komplexerer Spielaufbau und die verbesserte Grafik (wenn auch „nur“ EGA) werten Commander Keen gegenüber seinen Vorgängern auf. Eine hübsche Hüpferei!*

»ZUFRIEDENSTELLEND«

**gut**

**Exotisch,**



später als nützlich erweist. Zuvor gilt es aber, die verschachtelten Plattform-Konstruktionen zu durchschauen, um überhaupt den Ausgang zu finden und das Item zu erhalten.

Allerlei Getier treibt dort sein Unwesen und behindert den Zugang zu den wichtigen Schaltern, die ihrerseits Fahrstühle aktivieren. Diese Fahrstühle, ihre Schalter und ein paar farbige Schlüssel sind das wesentliche Element des Spiels, denn trotz der Pistole und der variablen Sprungsteuerung wäre unser Held ansonsten ziemlich aufgeschmissen. Laufbänder, Feuergruben, Sackgassen, geheime Gänge und dergleichen mehr sorgen schließlich dafür, daß so manches Leben ausgehaucht wird.

**praktisch,**

**Vorbeugung ist Trumpf**

Vorbeugung ist hierbei Trumpf: Das Spiel erlaubt an jeder Stelle des Spiels das Speichern des Spielstandes – eine unumgängliche Option. Denn leider wird jedes Ableben mit der Zurücksetzung zum Levelanfang bestraft, wobei alle mitgeführten Schlüssel aus dem Inventory gelöscht und die Feinde neu gesetzt werden. Dies führt zum ständigen, zeitraubenden Laden und Speichern des Spielstandes. Ein deutliches Manko des Spiels, und es ist nicht das letzte. Ein wenig fehlerhaft zeigt sich nämlich der Sound, der ansonsten leise belanglos vor sich hindudelt und nur in der Sterbeszene aufdringlich laut wird. Oder die Grafik, die nur eine geringe Auflösung und in der Farbpalette lediglich die EGA-Karte nutzt.

Wer auf diese gewohnten Wohltaten jedoch verzichten kann, darf sich an einem durchaus gelungenen Spiel er-

**Sie seh'n den Sternenhimmel ...**

freuen. Die wenigen verbliebenen Standards aus der guten, alten Sharewarezeit lassen sich verschmerzen und werden durch den motivierenden, gut durchdachten Spielverlauf mehr als aufgewogen. Willkommen in der High Society, Commander Keen!

Michael Suck

**ASM-WERTUNG von 0 bis 12**

Grafik .....	8
Sound .....	5
Spielablauf .....	7
Motivation .....	9
Gesamtnote .....	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

# FEED

BACK

## Briefe an die Redaktion

### Aufmerksame Leser ...

... haben es sicher schon bemerkt: Ich habe mir ein neues Hemd gekauft. Auf diesem Bild trage ich es aber nicht, und wer sich über meinen Aufzug wundert, dem sei gesagt, daß nicht nur Ausnahmen die Regel bestätigen, was ja ein schönes, kleines Logikum ist. Kommen wir aber zum Thema. Feedback. Darüber habe ich inzwischen soviel geschrieben, daß ich manchmal (ganz selten) ergriffen in die Vergangenheit schaue – was eigentlich gar nicht zu mir paßt. Oder doch? Drängt sich natürlich wieder die alte Frage auf, warum wir hier sind. Ein Schluß wäre, sich im Egoismus zu versenken, ein anderer, sich aufzuopfern, um so seinem Leben einen Sinn zu geben. Sehen wir das Ganze aber mal etwas gelassener, stehen wir etwas mehr über den Dingen, lassen wir jedermann seine Meinung und argumentieren wir sachlich. Klingt gut, was? Dazu muß immer wieder mal eine gehörige Prise puren Unsinn kommen, und wir leben in einer besseren Welt. Da das aber zweifelsohne nicht geschehen wird – vergessen wir's einfach und gehen unserem Tagewerk nach. Grund genug, einen Brief zu schreiben, nicht wahr? In diesem Sinne: Frohes Lesen!

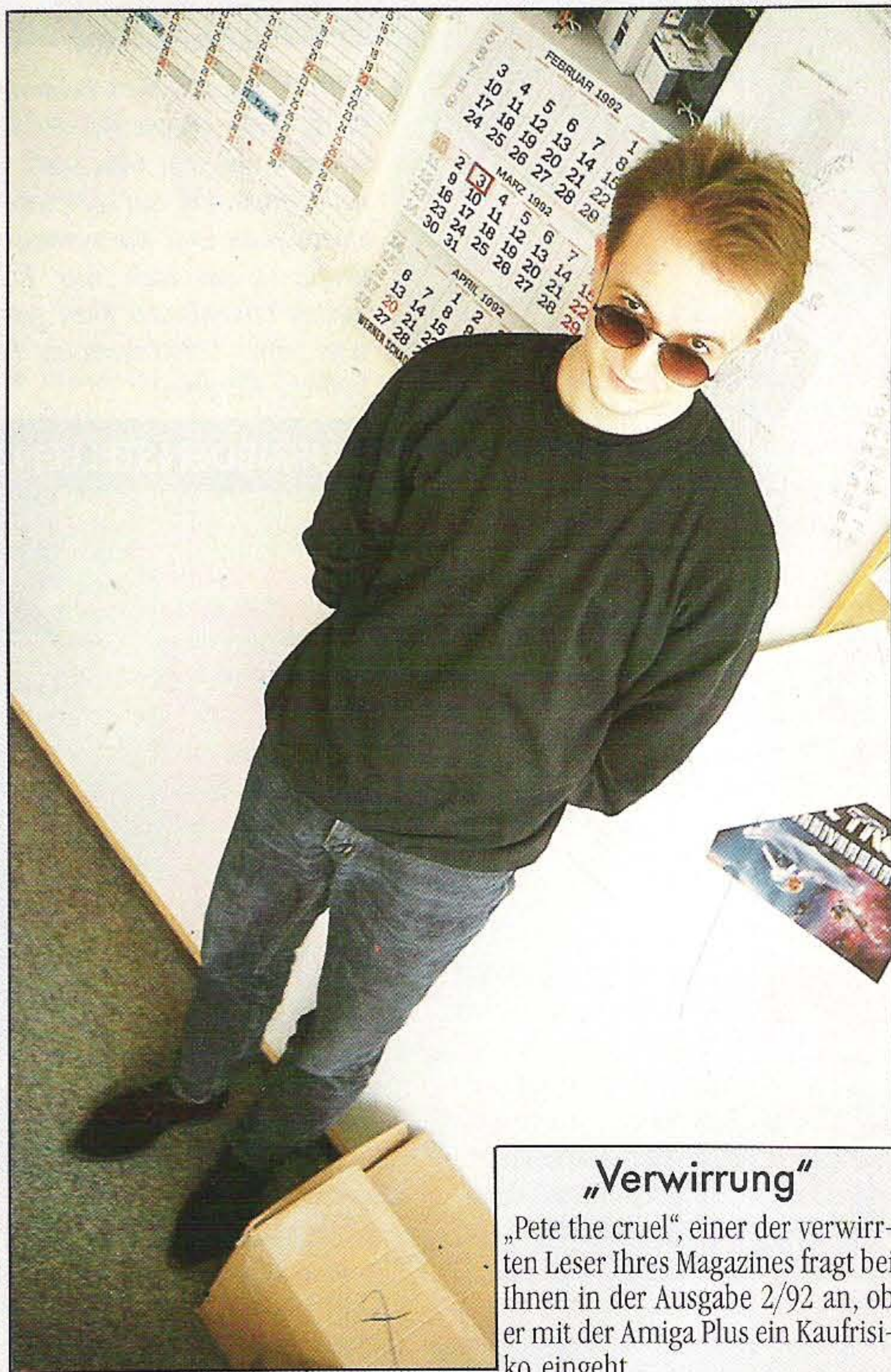
U.

ASM

Feedback

Postfach 870

3440 Eschwege

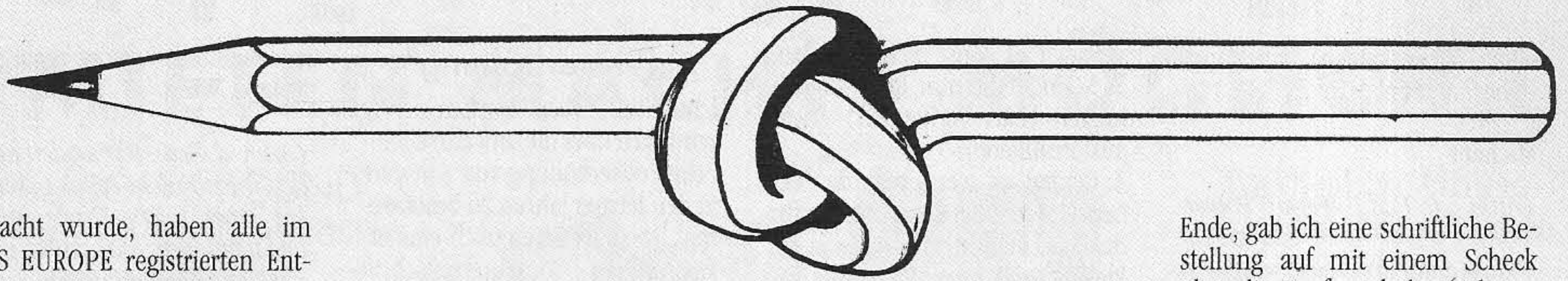


### „Verwirrung“

„Pete the cruel“, einer der verwirrten Leser Ihres Magazines fragt bei Ihnen in der Ausgabe 2/92 an, ob er mit der Amiga Plus ein Kaufrisiko eingeht.

Alle Programme, die bei uns als Neuheit angeliefert werden, werden auch auf der Amiga 500 Plus getestet, d.h. geladen und kurz angespielt. Das Ergebnis schlägt sich in der von uns geführten Konfigurationsliste Amiga nieder, die dem Fachhandel und allen Redaktionen auf Anforderung zur Verfügung steht.

Bereits bevor der Amiga 500 Plus von Commodore auf den Markt



gebracht wurde, haben alle im CATS EUROPE registrierten Entwickler und auch die United Software ein ROM mit dem Betriebssystem 2.04 zugesandt bekommen, so daß unsere Partner und wir bereits vor Erscheinen des neuen Gerätes unsere Software auf dem neuen System prüfen konnten. Von z.Z. 235 bei der United Software erhältlichen Titeln laufen 42 nicht auf dem neuen Amiga (ca. 18%), weitere 22 Titel sind noch nicht geprüft, da sie uns im Moment nicht vorliegen.

In allen Fällen haben wir in Zusammenarbeit mit unseren Partnern in England, USA und Frankreich und mit CATS EUROPE festgestellt, daß die Inkompatibilität auf Nutzung von „Tricks“ zur verbesserten Wiedergabe von Sound oder Graphik auf Kopierschutzmaßnahmen oder auf das zwingende Vorhandensein von „Fast RAM“ (bei dem 500 Plus „Other RAM“ und erst bei mehr als 2MB vorhanden) zurückzuführen sind. Der letzte Punkt führt übrigens dazu, daß diese Programme auch nicht auf einem Amiga 2000 mit 1MB Chip-RAM und ohne Speichererweiterung laufen.

(...)

Software, die zur Zeit in der Entwicklung ist, wird auf dem 500 Plus lauffähig sein. Neue Entwicklungen werden vermehrt die neuen Fähigkeiten nutzen, ohne dabei die anderen Amigas zu vernachlässigen. Wer sich heute also für einen Amiga 500 entscheidet, nimmt mit dem „Plus“ die neue Version, die die alte ablöst.

(...)

Harald Uenzelmann/  
United Software

*(Anm. d. Red.: Das ist freilich eine sehr positive Aussage über den Plus. Leider hört man immer wieder Gegenteiliges. Wir für unseren Teil prüfen das selbst und geben es im Falle eines Falles beim Test an.)*

## „Vergeblich“

Vergeblich habe ich versucht, im Handel „Boulder Dash“ für den PC

zu bekommen. Können Sie mir die Anschrift des Herstellers geben?  
Ursula Nunz

*(Anm. d. Red.: An das Original-Boulder-Dash auf dem PC ranzukommen, ist schon allein wegen des doch recht hohen Alters des Programmes ausgesprochen schwierig - sofern es das überhaupt gab, kann mich nicht erinnern, je davon gehört zu haben. Eine günstige Alternative dazu könnte man vielleicht im Shareware-Bereich finden. Man höre sich nach den Programmen 'Boulders' und 'Boulder Star' um.)*

## „Bestimmte Beziehungen“

Da ich jemand bin, der sich Monat für Monat jede Zeitschrift unter den Nagel reißt, die etwas mit meinem Computer zu tun hat, ist es mir nicht entgangen, daß es zum Teil doch gravierende Unterschiede in der Bewertung einzelner (bestimmter) Spiele gibt. Eine Entschuldigung wie: „Andere Zeitschriften andere Bewertungskriterien“, wird von mir nicht akzeptiert, da bestimmte Bewertungen bestimmte Parallelen zu vorangegangenen Tests aufweisen. Meine Frage lautet, ob die Möglichkeit nicht gegeben ist, daß bestimmte Zeitschriften eine bestimmte Beziehung zu bestimmten Software-Firmen haben? Falls Ihr nicht antwortet, gilt das Motto: „Keine Antwort ist auch ein Antwort.“

Salan Altas

*(Anm. d. Red.: Nach dem Motto 'Keine Antwort. . .' einen Kommentar zu erpressen, ist nicht gerade die feine Art, mein lieber Salan, aber Du sollst Deine Antwort bekommen, auch wenn Leute, die so fragen, sowieso meist schon alles wissen.*

*Die Antwort: Wie andere Softwarezeitschriften es halten, wissen wir nicht. Wir für unseren Teil unterhalten mit den Softwarefirmen Pressekontakt, so, wie sich*

*das gehört. Du willst mit Deiner Frage allerdings darauf hinaus, ob nicht die eine oder andere Firma bevorzugt wird, oder etwa nicht? Nun, bei uns passiert so etwas nicht - das durchdachte Bewertungsschema trägt sicher auch seinen Teil dazu bei. Wir wären schön blöde, wenn wir einer Firma 'Kredit' geben und uns dadurch für unsere Leser unglaublich machen würden - schließlich machen wir ein Heft für Euch. Für wen sonst?)*

## „Adresse“

Würden Sie mir bitte die Adresse der Firma „Digital Marketing“ geben, da ich Interesse an dem Programm „BIG VIC“ habe, und dazu einige Fragen. Z.B.: Kann ich mit diesem Programm Spiele von C64 auf dem Amiga kopieren (spielen)?

Walter Peter

*(Anm. d. Red.: Die Antwort auf diese Frage heißt schlicht und einfach 'Nein'. Nein, man kann mittels Big Vic keine C-64-Spiele auf dem Amiga laufen lassen. Die Adresse (bzw. Telefonnummer) geben wir gern: 02435/2086.)*

## „Mysteriöse Firma“

In Eurer Zeitschrift, wie auch bei der Konkurrenz, finde ich immer wieder Inserate der Firma XXX mit interessanten Angeboten an Software. Da ich Interesse hatte, ein Spiel für das Mega-Drive zu bestellen, probierte ich zu telefonieren, leider nahm niemand ab, das auch an den folgenden Tagen nicht (ich habe alle Nummern ausprobiert, die im Inserat stehen). Komisch, dachte ich und fragte die Auskunft nach diesen Nummern. Die Auskunft sagte mir, daß schon viele andere ebenfalls nach diesen Nummern fragten. Eine existierende Nummer von der Firma konnten sie mir aber dann doch geben. Aber leider auch auf dieser Nummer nahm niemand ab auch an den folgenden Tagen nicht. Mit der Geduld zu

Ende, gab ich eine schriftliche Bestellung auf mit einem Scheck über die Kaufpreishöhe (Adresse vom Inserat entnommen). Leider bekam ich den Brief zurück von der Post mit: „Adresse unbekannt“. Von einem Kollegen bekam ich dazu noch die Auskunft, daß diese Firma recht mysteriös ist, auch sie haben von dem Unwesen gehört mit den Gebrauchtspielen. Ich persönlich finde, daß dieser XXX unbedingt aus Ihrer Zeitschrift verbrannt werden muß.

Alexander Meyer

*(Anm. d. Red.: Die „Verbannung“ aus der ASM? Zuerst müßte wohl nachgewiesen werden, daß jene Firma unseriös arbeitet, damit man ihr letzten Endes die Lizenz entziehen kann - aber bis dahin hat sie mit Sicherheit längst ihren Ruf weg!)*

## „Monger & PC“

Frage 1: Ich habe mir das Spiel Power-Monger auf dem Amiga gekauft. Leider habe ich vor kurzem das Anleitungsbuch mitsamt den Codes (Karten) verloren. An wen kann ich mich nun wenden (welche Adresse?), und was muß ich angeben (die Zahl auf der Diskette)? Muß ich auf Englisch schreiben (also an Electronic Arts persönlich) oder an eine deutsche Zweigstelle? Den Kassenbon besitze ich nicht mehr. Ich hoffe Ihr könnt mir helfen, denn es ist lustig, ein so teures Spiel nicht spielen zu können.

Frage 2: Ich interessiere mich außerdem für einen PC, da dieser ja im Moment ziemlich im Kommen ist. Welchen könnt ihr mir empfehlen und was muß er haben z.B. welche Grafikkarte braucht man (VGA o. EGA usw.) und was für eine Soundkarte braucht man (Soundblaster o. AdLib?) und welche ist die beste? Dazu habe ich noch eine grundsätzliche Frage, also wenn ein Spiel die Soundblasterkarte unterstützt und man besitzt nur eine AdLibkarte (und umgekehrt) hat man dann jeweils nur den normalen PC-Sound? Sollte ich einen 286er oder

einen 386er kaufen? Oder noch höher? Wieviel MHz 25/33?  
(...)  
Michael

*(Anm. d. Red.: Wegen Power-Monger wende Dich mal an die United Software. Telefonnummer & Adresse findest Du auf der Generalkarte. Wie schafft Ihr Leute es, solche Sachen zu verschlampen? Ich verstehe es nicht. Zum PC: Eine ganz akzeptable Ausstattung ist z.B. ein 25 MHz 386SX mit VGA, Soundblaster und einer Festplatte (60-80 MByte). Die 'beste' Soundkarte kommt derzeit von Roland - sie ist aber gleichzeitig auch die teuerste. Soundblaster und AdLib sind bis auf dem beim Soundblaster zusätzlich vorhandenen Samplekanal voll kompatibel. Ein Programm, das die eine Karte unterstützt meist auch die andere - und das ist meist anwählbar und somit überhaupt kein Problem.)*

## „Spielfrist“

1. In meinem Schreiben beziehe ich mich auf den Brief von Andreas Podgurski (ASM 2/92), in der er eine Fristverlängerung des Spielwettbewerbs beantragt. Dazu kann ich nur eines sagen: Recht hat er! Eure Frist ist wirklich etwas kurz, vor allem für Programmiererteams wie uns, die ja schließlich auch noch ein paar andere Softwarehäuser beliefern müssen. Übrigens: Eure Angaben zum Spiel waren ja wirklich phänomenal umfassend. Immerhin habt Ihr die Namen der Beteiligten genannt. . .

Es wäre vielleicht wirklich gut, wenn Ihr noch ein bißchen mehr verraten würdet, wie Ihr Euch „Euer“ Spiel vorgestellt habt. Schließlich kommen die Softwarehäuser ja auch nicht einfach und sagen: So, jetzt macht mal ein Adventure, hier habt ihr ein paar Personen, den Rest denkt Euch selber aus! Ihr macht es Euch da sehr einfach. Vor allem, weil Ihr ja auch noch Ansprüche stellt. Wir müssen uns hinsetzen und uns selbst den Kopf zerbrechen, was man mit eurer Redaktion und den umliegenden Wurstbuden so alles verbuchen könnte! Das kostet seine Zeit. Ist dann die Idee fertig, muß noch über die grafische Umsetzung gegrübelt werden. Von uns kriegt Ihr Euer Adventure aber nur, wenn Ihr die Frist verlängert,

weil wir es sonst nicht schaffen!  
2. Könntet ihr nun Eure Vorstellungen (falls vorhanden) etwas ausformulieren?

3. Genügt es, wenn man den Lebenslauf erst bei Eurer Zusage für das Spiel schickt? Es würde ja ein kleiner Brief/Anruf Eurerseits genügen.

Michel Rüttinger

*(Anm. d. Red.: Ok, die Frist wird verlängert. Der neue Termin ist hiermit der 11.11.'92, der elfte November, ok? Reicht das aus? Unsere Vorstellungen auszufordern würde den Rahmen des Feedbacks, ja der ASM, sprengen. Ihr sollt schließlich das Programm liefern - nach einem Konzept runterrattern kann ja jeder. Laßt Euch was einfallen, ich bin schon gespannt, was Ihr mit den einzelnen Leuten vorhabt.*



Programm	Preis/ Kassette	Preis/ Diskette	Bestell-Nr.
Tron/Mercurious	15,-	15,-	C 13
Interceptor Base/Schotter	15,-	15,-	C 23
Jump Man/The Way/Space Taxi	15,-	15,-	C 33
Fight Night/Monsterjagd/Colossus Mühle	15,-	15,-	C 43
Mr. Postman/Moontunnel/ Moonrally/Steinschlag	15,-	15,-	C 53
Deadly Mission/Stoneage Comic	15,-	15,-	C 63
Taxi Driver/Space Odyssey	19,50	19,50	C 14
Joe/Look Sharp	19,50	19,50	C 24
Turbo Racer/Biene Maja	19,50	19,50	C 34
Rowly/Treasure Hunt	19,50	19,50	C 44
* Megabouncer/Haunted Inn	19,50	19,50	C 54

*Den Lebenslauf mit Lichtbild, das polizeiliche Führungszeugnis sowie zwei Paar Socken müßt Ihr erst nach Anforderung gemäß N37 PlOnK an das BKA senden - die geben nach drei Hausdurchsuchungen (bei Euch selbst, bei Eurer Oma und Eurem nächsten Vorgesetzten/Lehrer) die Daten an uns und den Freiherr von und zu weiter, der sie zum MAD schickt, welcher Euch erst einmal ausweisen läßt. Den Antrag auf Wiedereinbürgerung schickt Ihr dann am besten an den Bundespräsidenten persönlich, der ihn mit in den Urlaub nimmt und dem Kellner im italienischen Restaurant 'Pasta Platta' zwischen die Speisekarten mogelt. Wenn nun V-Mann Berthold zur Stelle ist, kommt Ihr in die Presseverteiler aller bedeutenden Geheimdienste und wißt somit über alle UFO-Landeplätze auf Feuerland Bescheid. Ja, ungefähr so sollte das Adventure werden.)*

## „Preiserhöhung“

Ich weiß, daß es langsam nervig wird, sich über die unwahrscheinliche Preiserhöhung von Software in den letzten Jahren zu beschweren. Doch als ich neulich eine etwas ältere Computerzeitschrift (Name: Computronic) aus dem Schrank fischte, bekam ich erst einmal einen gewaltigen Schrecken.

Um Euch diese extremen Preiserhöhungen vor Augen zu führen, habe ich einen kleinen Vergleich, anhand von zwei Computerzeitschriften erstellt. Die eine Zeitung (die aus dem Schrank) ist aus dem Jahre 1987 und die andere aus dem Jahre 1991. Alle dort angebotenen Spiele waren damals aktuell, nicht irgendwelche PD-Soft.

Mr. Mad J. J. Albin

mir die Codes wieder besorgen??  
Roland Wiest

*(Anm. d. Red.: Wir wollen natürlich niemandem etwas unterstellen, aber solche Briefe kriegen wir tagtäglich. Mal hat es geregnet, so daß die Code-Scheibe durchweichte und kaputtging, mal kippte der Kakao drüber, mal fraß sie der Hund, mal der kleine Bruder/die kleine Schwester, mal fehlte sie ganz einfach, mal wurde sie geklaut, und reklamieren kann man ja sowieso nicht, weil man das Game irgendwo in Hinteroberunterstadt auf einem Flohmarkt gebraucht gekauft hat. Für Probleme solcher Art hat entweder der Versandhändler, bei dem Ihr das Ding gekauft habt, der deutsche Vertrieb oder die Softwarefirma selbst immer ein offenes Ohr - wir können Euch damit leider nicht helfen.)*

## „Nur das Beste“

Vorschlag oder „Wort zur Ausgabe“:

Nehmt alle Spiele von dürftig bis mies (bzw. MANGELHAFT bis SEHR MANGELHAFT), die in diesem Monat rausgekommen sind auf eine Seite, schreibt nur kurze Berichte und eine Gesamtnote. Die Flop Five dürfen ruhig eine ganze „Loserseite“ bekommen.

Arno Nym

*(Anm. d. Red.: In letzter Zeit sind wir ja bereits dazu übergegangen, schlechten Spielen wesentlich weniger Platz zu gönnen. Ob und wie weit wir das ausweiten, steht noch nicht fest. Wenn es gewünscht wird, nur zu, schreibt uns das, wir tun's.)*

## „Durchspielung“

Nachdem ich mir etliche Jahre lang (genaugenommen zwei ebensolche) eure Zeitschrift geklaut habe, raffte ich mich zu eben dieser Stunde (3:18 PM) auf, Euch die Meinung zu schreiben.

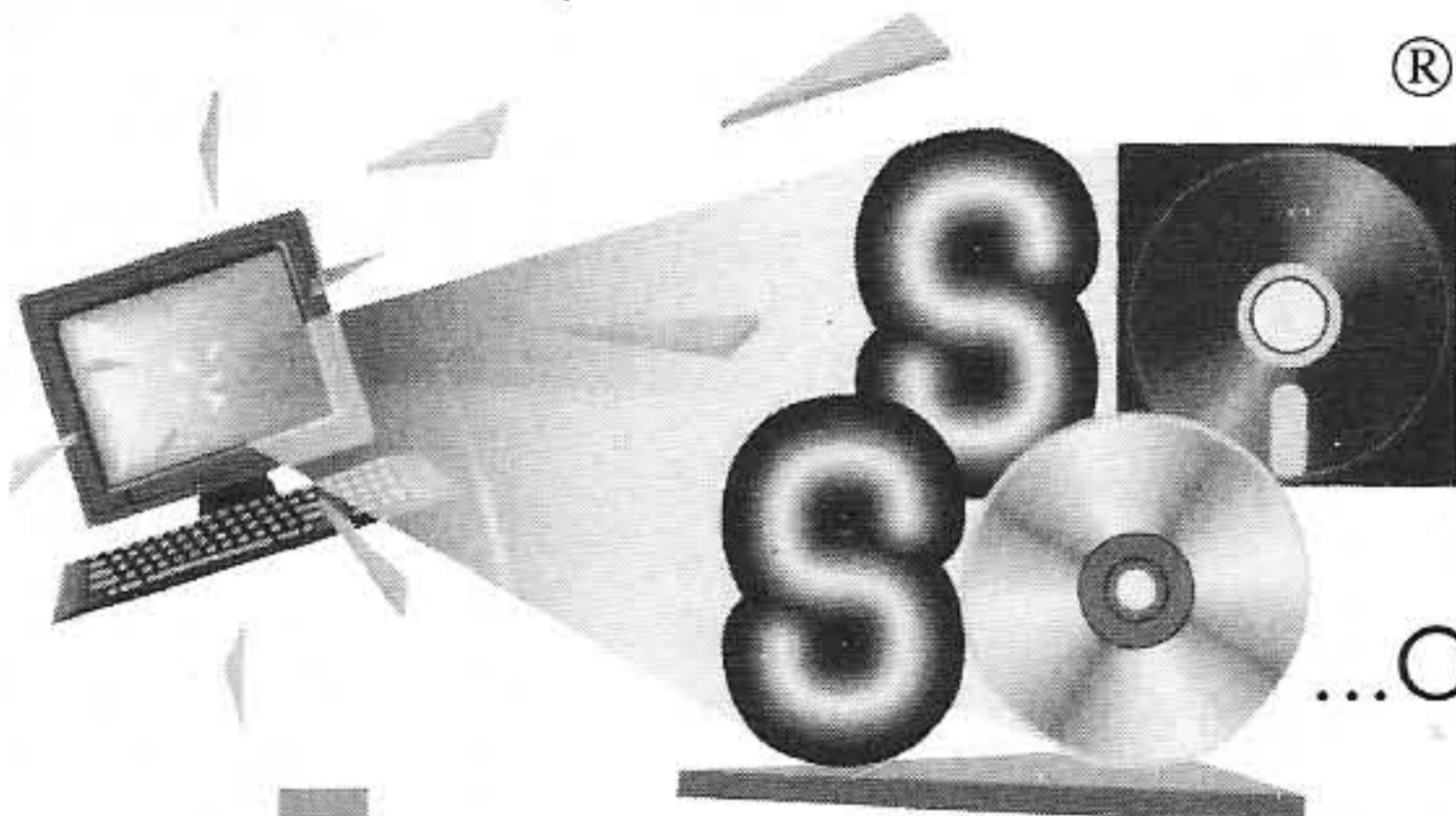
Fangen wir mit dem wirklich herrlichen Brief von M.M. an, der mich wirklich wahnsinnig beaudrückt hat. Nach dem ersten Lesen begab ich mich in meinen Meditier-Sessel und fragte mich: „Was wollen dir diese Zeilen sagen?“ Sie sagten mir, daß die ASM durch die Verwirklichung dieses Vorschlages um einiges erheiternder werden

## „Schlamperei“

Da meine Mutter Schlamperei über alles haßt, landeten die Codes von „THEIR FINEST HOUR“, die zwischen einem Stapel vollgekritzelter Blätter lagen, im Altpapier. Nun kann ich das Spiel weder spielen noch verkaufen! Wer kann

# 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)

Amiga 500 Speichererweiterung auf 2,5 MB, weiterhin 222,-

Amiga "Plus" Speichererw. auf 2 MB Chip RAM 179,-

Soundblaster 2.0 Deutsch mit Mailbox-Zugriff 299,-

Adlib-compatible-Soundkarte nur 129,-



### GET THE POWER !

"BI - TURBO SYSTEM I"  
für AMIGA 500

- 68020 Prozessor
- Co - Prozessor Option
- neuste Gate - Technologie
- 68000er Bremse
- bis zur dreifachen Geschwindigkeit und mehr mit Co - Prozessor

nur 399,- DM

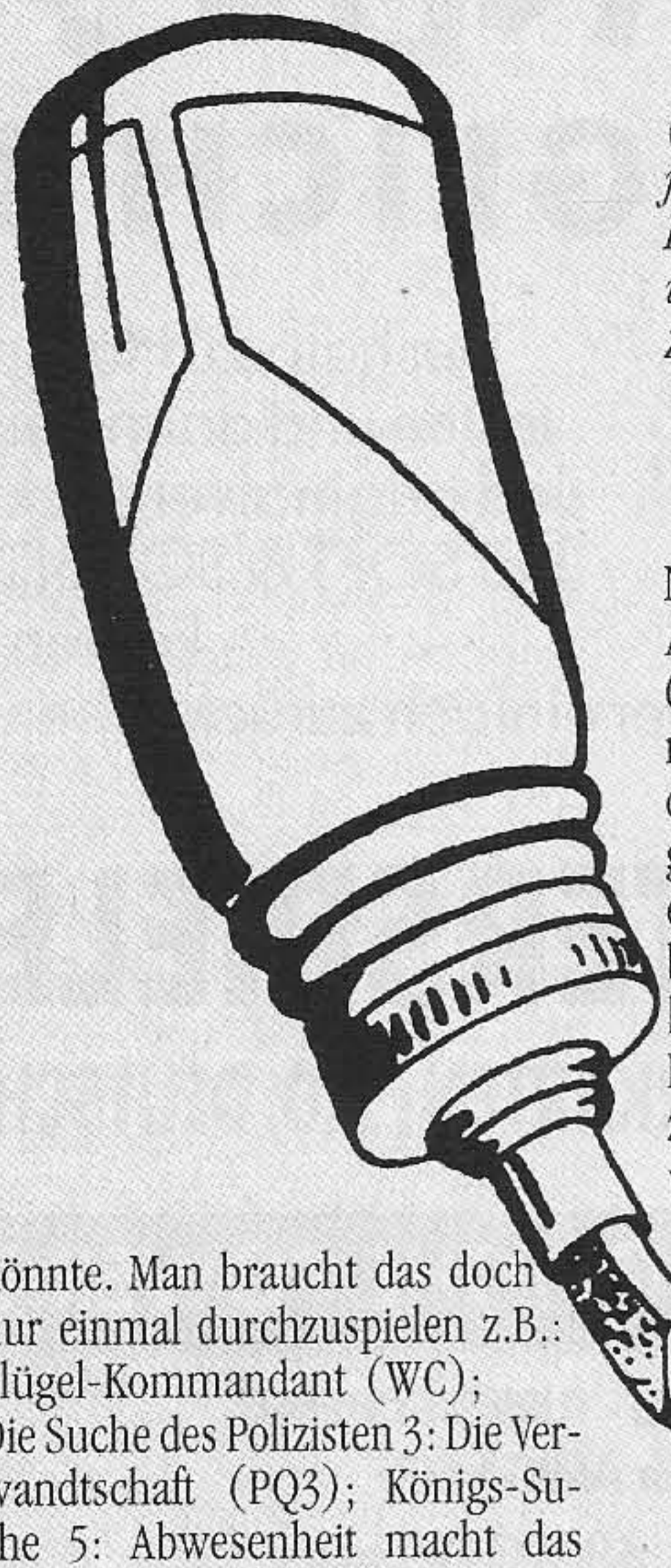
## Hier finden Sie SOFT & SOUND in ganz Deutschland:

O-1034 Berlin, Boxhagener Str. 23, Tel.: Ost-Berlin/5892067  
 O-1071 Berlin, Rohdenbergstr. 6/Ecke Schönhauser Allee, Telefon auf Anfrage  
 O-1330 Schwedt/Oder, Ringstr. 8, Telefon auf Anfrage  
 W-2000 Hamburg 76, Beethovenstr. 57, Tel.: 040/224633  
 W-2300 Kiel, Sternstr. 8 (am Wilhelmplatz), Tel.: 0431/970046  
 O-3014 Magdeburg, Braunschweiger Str. 104,  
 W-3100 Celle, Im Kreise 16, Tel.: 05141/214411  
 W-3300 Braunschweig, Holwedestr. 10, Tel.: 0531/508231  
 O-3300 Schönebeck, Ahornstr. 11, Telefon auf Anfrage  
 W-4000 Düsseldorf 30, Gneisenaustr. 1, Tel.: 0211/4910187  
 W-4040 Neuss, Hammtor 20, Telefon auf Anfrage  
 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-4290 Bocholt, Nordwall 13, Telefon auf Anfrage  
 W-4300 Essen 1, Moltke Str. 36, Tel.: 0201/207629  
 W-4330 Mülheim, Delle 47, Telefon auf Anfrage  
 W-4350 Recklinghausen, Dortmunder Str. 31, Telefon auf Anfrage  
 W-4400 Münster, Ferdinandstr. 8, Tel.: 0251/2787515  
 W-4440 Rheine, Auf dem Thie 8, Telefon auf Anfrage  
 W-4500 Osnabrück, Petersburger Wall 17, Tel.: 0541/586809  
 W-4630 Bochum, Herner Str. 383, Tel.: 0234/531018  
 W-4690 Herne, Hauptstr. 178, Tel.: 02325/53643

W-4800 Bielefeld, Schloßhofstr. 1, Tel.: 0521/138033  
 W-5000 Köln 1, Von-Verth-Str. 20-22, Tel.: 0221/121806  
 W-5400 Koblenz, Markenbildchenweg 24, Tel.: 0261/31848  
 W-5500 Trier, Zuckerbergstr. 21, Tel.: 0651/40532  
 W-5600 Wuppertal, Friedrich-Engels-Allee 296, Tel.: 0202/81118  
 W-5787 Olsberg, Bahnhofstr. 19, Tel.: 02962/6753  
 W-5800 Hagen, Märkischer Ring 5, Telefon auf Anfrage  
 W-5840 Schwerte, Telefon auf Anfrage  
 W-5880 Lüdenscheid, Forum am Sternplatz 2, Tel.: 02351/21900  
 W-6000 Frankfurt a.M., Wielandstr. 25, Tel.: 069/590180  
 W-6100 Darmstadt, Holzhofallee 1a, Telefon auf Anfrage  
 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, Langgasse 52, Tel.: 06324/2092  
 W-6800 Mannheim, Jungbuschstr. 3/Ecke Luisenring, Tel.: 0621/101203  
 O-7050 Leipzig, Dreilindenstr. 17, Tel.: 0037/41/4787781  
 W-7500 Karlsruhe 1, Lessingstr. 5, Tel.: 0721/853360  
 W-8000 München, Ringseisstr. 8, Tel.: 089/531764  
 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  
 L-9054 Ettelbrück/Luxemburg, 23, rue Dr. Klein, Tel.: 00/818/990

SOFT & SOUND Versandzentrale Gneisenaustr. 1, 4000 Düsseldorf 30, Tel.: 0211/633006

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



*(Anm. d. Red.: Hat er inzwischen ja auch - ASM 3/92, S. 21 rechts. Lustig wär's zwar allemal, aber wahrscheinlich nur für kurze Zeit.)*

### Starbytes Super Kicker?

Nichtsahnend las ich gerade die ASM 1/92. Doch plötzlich auf Seite 62: Was ist das denn? Ich glaub' mein Drucker stottert! Das ist doch das gute, alte, immer wieder gern gespielte Kicker, welches sich ein Freund von mir vor x Monaten bestellt hat! Nach diesem Schock kam ich zu folgenden Fragen:

Hatte Amann vor dem Test einen zu viel gehoben oder ist er total verblödet, so daß er das Spiel nicht wiedererkannt hat, obwohl es in der Microwelle der ASM 9/90 war? Warum kommt Kicker/SSS jetzt auf einmal aus dem Hause Starbytes und nicht mehr von Polar Soft? Warum kostet es jetzt doppelt so viel Mäuse, obwohl sich am Programm nichts geändert hat (wenn doch, was?)? Wesi

*(Anm. d. Red.: Lieber Wesi, wer hier total verblödet ist, wollen wir doch einmal dabingestellt lassen. Warum „Kicker“ nun von Starbyte kommt, kann sich doch jedes kleine Kind denken: Das Bochumer Softwarehaus kaufte die Rechte an diesem Programm. Verstanden? Und warum es teurer ist, frage am besten Starbyte selbst. Vielleicht kostet das Ausmerzen von Programmfehlern, Erstellen des Covers oder das Setzen einer Anleitung auch Geld? Doch bevor Du jetzt in Bochum anrufst, solltest Du vielleicht ein paar Tranxilium nehmen, damit Du Dich*

*nicht wieder so im Ton vergreifst ...)*

### „Standardausrüstung“

Man muß den Aussagen in der Ausgabe 1/92 zustimmen: das CDTV ist ein ganz normaler Amiga 500 mit eingebautem CD-ROM-Laufwerk und 1MB RAM. Folglich sind die Vorteile für Spielesreals der große Platz auf der silbernen Scheibe und die kürzere Zugriffszeit auf die Daten. Dadurch kann die Qualität der Spiele durch mehr und detailliertere Grafiken sowie CD-Musik gesteigert werden.

Nun hat Commodore aber Hardwareerweiterungen entwickelt, die jeder nachrüsten kann. So wurde auf der Messe in Köln eine speziell für CDTV entwickelte Grafikkarte vorgestellt, die in naher Zukunft preisgünstig angeboten wird. Ich wage zu behaupten, daß bestimmte Erweiterungen zur „Standardausrüstung“ jedes CDTV-Besitzers gehören werden, wie z.B. auch fast jeder Amiga 500 auf 1MB aufgerüstet oder dem PC eine VGA-Karte spendiert wird. Somit werden auch die Spiele diese Erweiterungen unterstützen und sich von denen eines normalen Amigas wesentlich unterscheiden. Was meint ihr zu diesem Thema? Hans-Paul Lanzinger

*(Anm. d. Red.: Jetzt kommt der alte Spruch! Jedes System steht und fällt mit seinen Usern. Wie es mit dem CDTV weitergeht wird sich zeigen müssen - die richtige Programmflut ist noch nicht im Anrollen. Jede Firma hat wohl mal irgendwas auf CDTV gemacht, aber eben nur eins bis jetzt.)*

### „Warnung“

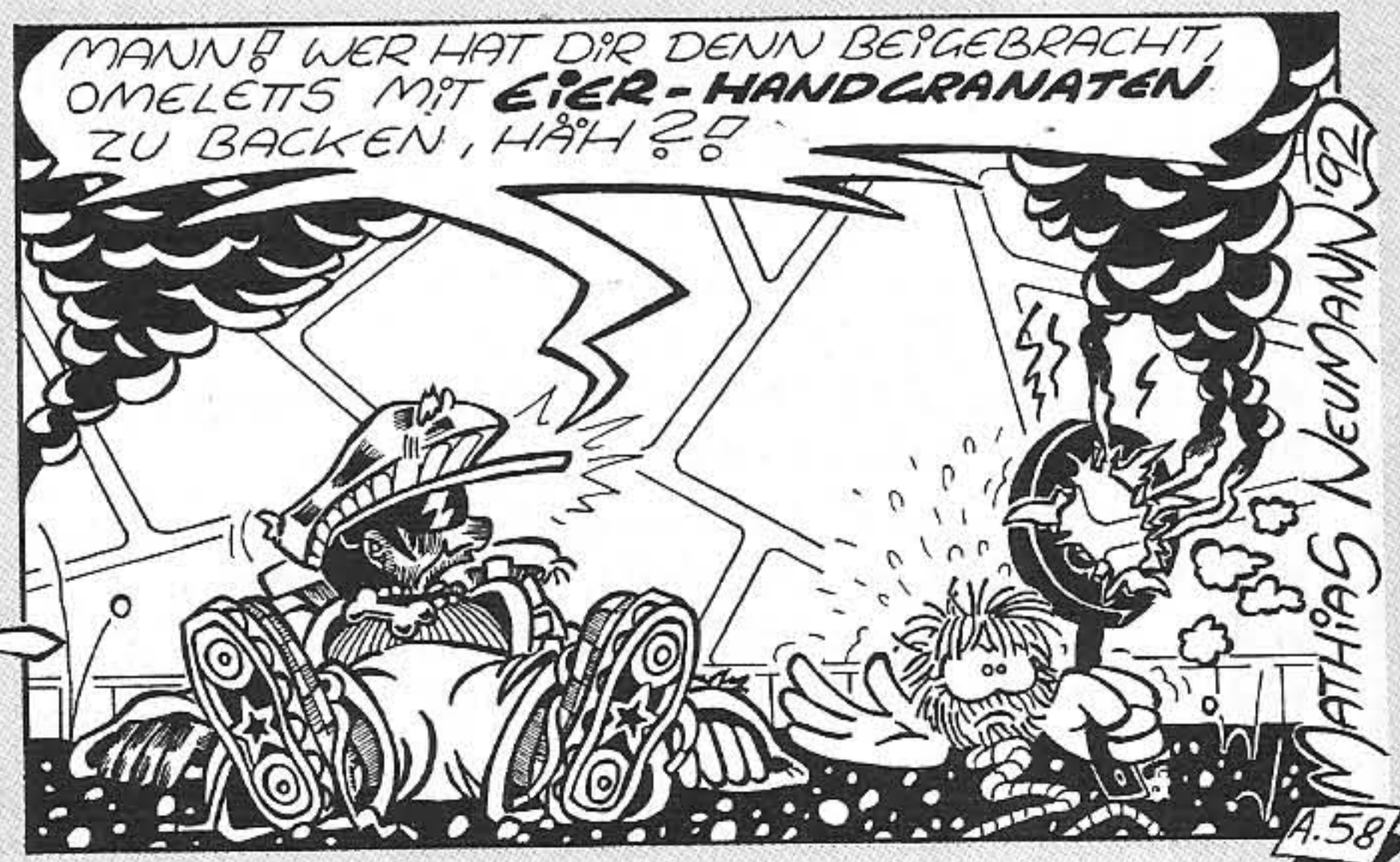
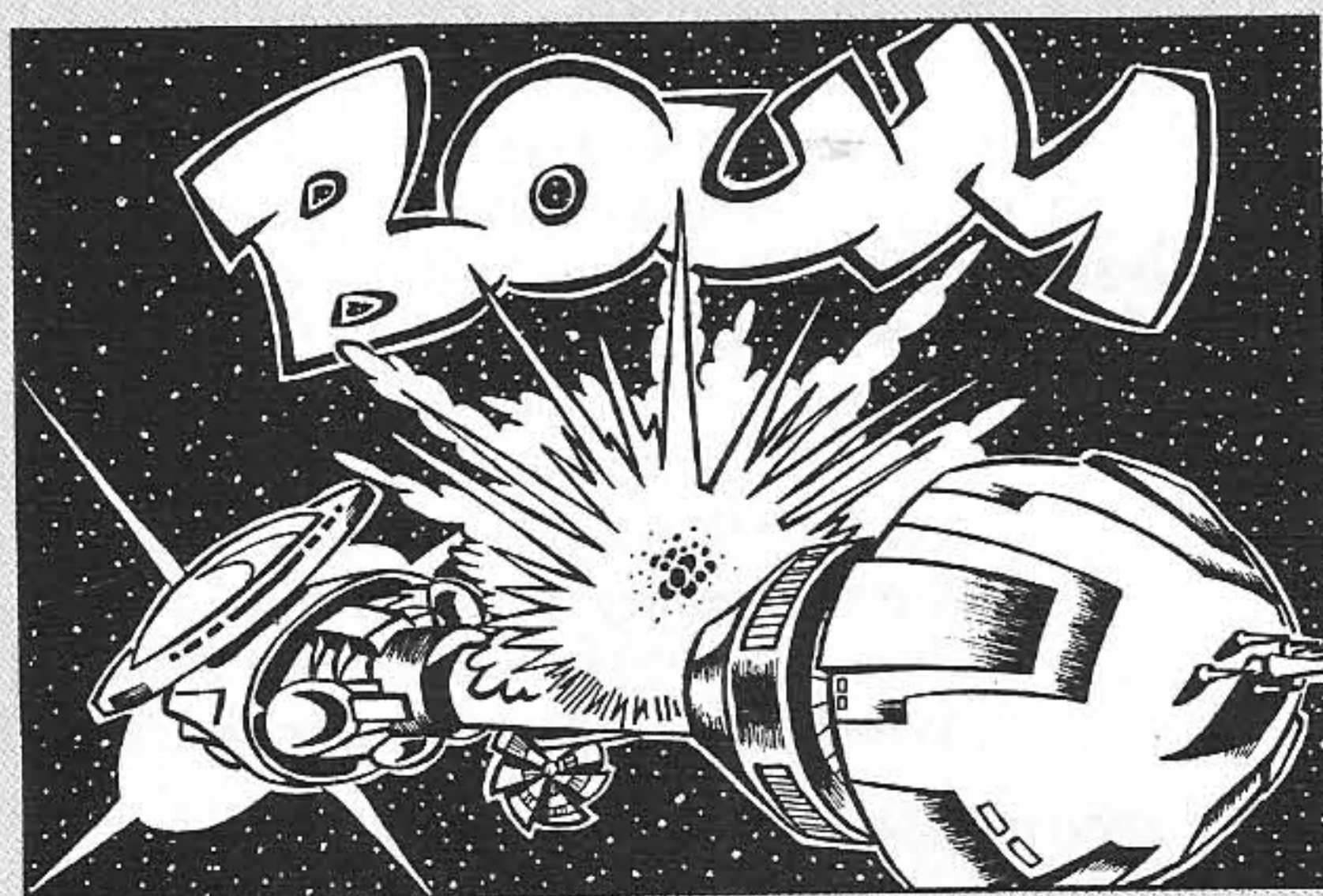
Das ist also wirklich eine Schweinerei. Da findet man in der ASM ei-

ne Anzeige der Firma XY (auf keinen Fall was bestellen), worin das Spiel „Airborne Ranger“ für den ST für nur „39,90 DM“ angeboten wird.

Ich greife gleich zum Telefon und bestelle es. Schon am nächsten Tag kommt das Spiel an. Ich schmeiße gleich meinen ST an und befolge genau die Anweisung. Doch als ich die zweite Diskette dieses „preiswerten Spieles“ in den Computer legen soll und ich dies tue, passiert nichts. Ok, vielleicht habe ich was übersehen. Nach wiederholtem Versuch schaue ich mir die zweite Diskette genau an. Ich bemerke einen Tipp-Ex-Fleck. Gut, ich kratze ihn ab, und was steht da? IBM!!!

Was soll das? Eine IBM-Diskette bei einem ST-Spiel. Das IBM-Zeichen auch hoch mit Tipp-Ex überschmiert. Das riecht doch schon nach Betrug. Ich spring gleich zum Telefon und rufe dort an. Ich bekomme die Anweisung, das Programm mit Beschreibung des Fehlers und Kopie der Rechnung zurückzuschicken. Ich schicke das Teil zurück. Nach einer Woche immer noch keine Nachricht. Also rufe ich dort wieder an. Es nimmt eine Dame mit einer stinkenden Freundlichkeit ab. Ich erkläre ihr alles, doch sie meint, daß alle hier überlastet wären, und daß sowas seine Zeit bräuchte. Was soll das? Das Spiel bekam ich zwei Tage nach dem Anruf, und nach dem zweiten Anruf dauert das jetzt schon eine Woche. Abgemacht, ich gebe denen noch eine Woche. Nichts. Doch jetzt ruft mein Vater an, und der wird nach einem langen Gespräch mit einem Scheck abgespeist, der schon in Kürze kommen sollte. Jetzt warte ich schon verdammt miese, stinkende, lange, elende, lügenvolle Wochen. Was soll ich jetzt tun? Das

könnte. Man braucht das doch nur einmal durchzuspielen z.B.: Flügel-Kommandant (WC); Die Suche des Polizisten 3: Die Verwandtschaft (PQ3); Königs-Suche 5: Abwesenheit macht das Herz jenseits gehend (KQ5); Operation Schleich (Operation Stealth); Magische Hosentaschen (Magic Pockets); Freizeits-Anzug-Larry 5: Die leidenschaftliche Pätti tut ein bißchen Unter-Umschlag-Arbeit (LSL5); Zacharias McKracken und die außerirdischen Verdummer (Zak McKracken und die Mindbenders); Aus Lauf Europa (Out Run Europe); Tödliches Übermaß (Lethal Excess); Wilde Räder (Wild Wheels); Die Regeln des Kampfes bzw. Die Regeln der Stellung (da läßt das Wörterbuch viel Freiraum zu subjektiven Interpretationen; Rules of Engagement). Das ist doch DIE Anregung zur Auflockerung eurer Tests. Schlichtweg genial! Mal ganz im ernst, der Vorschlag ist doch nun wirklich die letzte Gulle, das muß sogar M.M. zugeben. Exodus



gilt aber auch an alle. Ich wette, die haben gar nicht die Spiele auf Lager, die sie anbieten. Also kauft dann lieber im Fachgeschäft. Und allen, den es ähnlich ergeht, laßt bloß nicht locker. Ich gebe auch nicht auf.

Marc Fleischer

*(Anm. d. Red.: Solche 'Händler' versuchen es leider immer wieder. Das ärgert die Käufer, und das ärgert auch uns. Blöderweise handelt es sich aber meist für die Betroffenen um Beträge, bei denen es sich nicht lohnt, einen Anwalt mit der Sache zu beauftragen. Der könnte anhand der vorzulegenden Dokumente (Rechnungen, Schriftverkehr, Notizen von Telefonaten) den Geschäftsleuten mal die Prügel verpassen, die sie verdient haben.)*

### „Bemühungen“

Mit manischem Blick betrachteten meine Augen (wessen sonst?) die am oberen Rand der Seite 18 prangenden, mit Verlaub gesagt, übermäßig dicklichen Lettern „FEEDBACK“.

Fast schwerelos, doch nichtdestominder mit elementarer Kraft, stürzte ich mich auf Pöngel, meinen Hund, und entriß ihm, kämpfenderweise meinerseits und sabbernderweise seinerseits, Pöngel, meinem Hund, den Futternapf.

„Das war zwar recht drollig“, erklärte Pöngel, mein Hund, „aber was soll der Scheiß!?!“

Nicht daß dies von irgendwelcher Bedeutung sein könnte oder sollte, aber...

Apropos 'Lesen bildet':

Nach einminütiger auf dem Klo stattfindender, intensivster Bemühungen, mir die weiß-die-Redaktion-wo verborgene Bildung in

Eurem Magazin mit einem Löffel in mein Hirn zu dreschen, sind ich und meine Exkremete zu folgendem Schluß gekommen: „Stimmt nicht!“

Wer zum Teufel ist eigentlich Euer Uli? Doch nicht etwa Roy Orbison? Alu-Leiter und die Pfirsichräuber

*(Anm. d. Red.: Stimmt doch! Du bist anscheinend bloß nicht in der Lage, aus jedem Blödsinn eine philosophische Lebensweisheit zu ziehen. Leute wie ich, die scharfsinnig alles kleinargumentieren, bis es sich nur noch um eine eklige Pampe handelt, können und genießen das.*

*Zum Teufel bin ich noch nicht, höchstens auf halbem Weg, aber das bringt das Leben so mit sich – ist nicht weiter ungewöhnlich.*

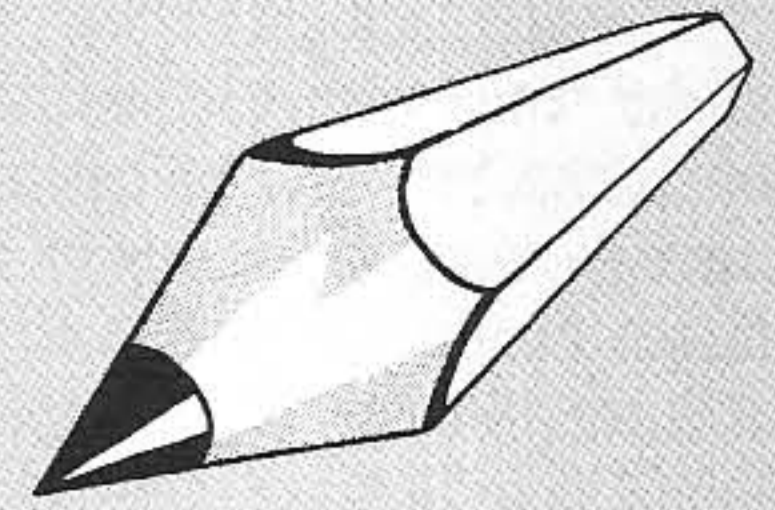
*In einem früheren Leben war ich Roy Orbison, doch dann sagte ich mir, immer nur viel Geld zu verdienen, das ist es nicht. Wenn ich damals gewußt hätte, daß ich eines Tages Antworten zu Leserbriefen tippe, hätte ich mir nicht so spektakulär das Leben genommen (hat Roy nicht, oder doch? Hab' noch nicht mal 'ne Platte von ihm gehört, will ich auch gar nicht. Die ultimative Musik ist einfach der Soundtrack von Koyaanisqatsi, da gibt's kein Entkommen!). Wie?)*

### „Doch Service!“

In der Ausgabe 2/92 fand ich einen Leserbrief mit einer Stellungnahme von Dir, die es mir unmöglich macht, sie zu ignorieren. Es geht um die Leserschrift „Positiver Eindruck“ von Michael Rapp. Zuerst muß ich ganz klar sagen, recht hat er, der Michael. Wenn er für teures Geld ein Spiel kauft, hat er das Recht zu verlangen, daß die

Ware in Ordnung ist. Wenn die Biten von einem Händler dann „kaltlächelnd ignoriert“ werden, ist es meiner Meinung höchste Zeit, den Händler zu wechseln. Der Händler hätte ihn wenigstens auf den deutschen Distributor des Produktes hinweisen müssen, wenn er es schon nicht selbst umtauscht. Es ist für mich völlig klar und auch nicht verwunderlich, daß die Fa. Sierra-On-Line das Spiel anstandslos umtauschte, da dies einfach dazugehört. Wenn eine Firma dann DM 139,50 für das Umkopieren von dBase Disketten in Rechnung stellt, sind das ganz einfach unverschämte Geschäftsmethoden und Geldmacherei, die von den Leuten weder toleriert noch in Anspruch genommen werden sollten.

Den Rest gab mir allerdings Deine Antwort auf Michaels Brief. Behauptungen, wie die, daß nicht „genug reinkommen würde, um auch noch kostenlos Ersatz zu liefern“ sind schlichtweg unwahr und aus den Fingern gesogen. Es ist schon wahr, daß es auch unter den deutschen Firmen schwarze Schafe gibt, die niemals genug Geld verdienen können, doch ist es nicht ganz in Ordnung, alle über einen Kamm zu scheren. Wir gehören mit Sicherheit nicht zu den Firmen hier in Deutschland, die sich mit ihrem Absatz dumm verdienen, aber dennoch gehört es bei uns zu den Selbstverständlichkeiten, Kunden den größtmöglichen Service zu bieten. Kostenloser Ersatz innerhalb kürzester Zeit gehört da als kleinster Posten eben auch dazu. Wo genau soll denn der Vorteil sein, ein Produkt zu verkaufen und anschließend den Käufer zu vergraulen? Er wird unter Umständen nie wieder ein Produkt dieser Firma kaufen. ... aber richtig, einige Leute sind ja der



Meinung, die Kunden sind sowieso Nebensache... .Hauptsache wir verkaufen so viel wie möglich.“ In diesem Sinne möchte ich Dich eindringlichst bitten, keine derart fehlerhaften Informationen mehr an Eure Leser weiterzuleiten, da der Ruf deutscher Softwarefirmen darunter doch sehr zu leiden hat.  
Guido Henkel/Attic

*(Anm. d. Red.: Zuerst einmal möchte ich mich bei Dir für diesen Brief bedanken, auch wenn er (zum Glück wohl) beweist, daß ich unrecht hatte. Meinen Schluß habe ich aus den massiven Beschwerden mancher Leser über den mangelnden Service bei so manchem Softwarehändler gezogen. Schön, daß die, die etwas auf sich halten, sich nun auch regen. Also: Die Lage ist nicht so aussichtslos wie angenommen!)*

### „PC vs. Amiga“

In jüngster Vergangenheit gab es doch diesen ätzenden Amiga-contra-ST-Konflikt. Jetzt sieht es so aus, als würde der PC-vs-Amiga-Konflikt beginnen. Also, Leute, schreibt nicht zuviel von dem Kram. Der Amiga ist eben auch schon so gut wie tot! Nein, nein, mein' ich nicht ernst. Ich erinnere mich, wie einer hier reinschrieb, der C64 sei tot. Aber der lebt immer noch, obwohl er gar nicht mehr auf dem Markt mithalten kann. Und der Amiga ist doch ein echt starkes Gerät. Ich will damit sagen, daß ich glaube (und dabei kann ich ihn nicht mal leiden),









Tests: Die Gesamtnoten in Euren Testkästchen sind (wie würdet Ihr sagen?), ach so, genial! Die Karten sind viel besser geworden: PRIMA! Nun zum Inhaltsverzeichnis: sehr übersichtlich! Zu guter Letzt, bevor ich zur Kritik komme, meine Meinung zum Feedback: super, spitze! Bei vielen guten Briefen kann man auch mal über den Cracker-Kram hinweggucken. Aber bevor ich jetzt noch lange weiter labere; es gibt eigentlich nur einen Kritikpunkt in meinem Brief: Ihr bringt zu wenig Konsolen, besonders übers Mega Drive. Die Menge der Tests ist ja mit der Zeit annehmbar geworden, aber wie wär's mit 'ner extra Konsolen ASM. Darin könnte man dann auch mal Charts für die einzelnen Konsolen bringen. Oder sogar Sond- und Grafikcharts für jede beliebige Konsole. Ich hab' zwar nichts gegen Compis, und ich war auch im Besitz eines C64 (na ja!), aber schön wäre es halt doch.  
Sven Dellen

*(Anm. d. Red.: Ein bißchen mehr hiervon, ein bißchen mehr davon, doch muß das Ganze dann auch im Rahmen bleiben. . . Wir tun was wir können, aber mal gibt's einfach nur etwas weniger dortvon oder fast gar nichts, und das schlägt freilich zu Buche. Das mit den Grafik- und Sound-Charts überlegen wir uns aber.)*

### „Originale Handbücher“

Ich habe eine Frage bezüglich der Handbücher, welche immer den originalen Spielen beiliegen. Kann man diese Handbücher nachbestellen? Wenn ja, wo?  
Sebastian Sinn

*(Anm. d. Red.: Beim Verlust des Handbuches wende man sich bit-*

*te entweder direkt an den Hersteller der Software oder den jeweiligen Distributor - die helfen dann weiter.)*

### „Systematisch?“

Hier ist ein Vorschlag an Roger Rabbit. Laß mal beim Fachmann eine Low-Level-Formatierung machen. Hat bei mir auch geklappt. Und jetzt ein bißchen Kritik. Ich lese die ASM ungefähr ein Jahr. Könntet Ihr vielleicht das In-



haltsverzeichnis nicht nach Strategie usw., sondern nach Systemen ordnen (wenn's nicht zu viele Umstände macht).

Der Professor

*(Anm. d. Red.: Viele Titel, das ist bekannt, erscheinen auf mehreren Systemen auch in unserem Land (ich bin halt doch ein kleiner Poet!). Angenommen, wir würden nach Systemen sortieren, dann müßten wir auch innerhalb der Systemordnung wieder nach Sparten ordnen, und das wär' schlimm. So wie's jetzt ist, findet man die Titel immer dort, wo sie hingehören - meinen wir. Tut uns leid, Herr Professor.)*

### „Renn-Enttäuschung“

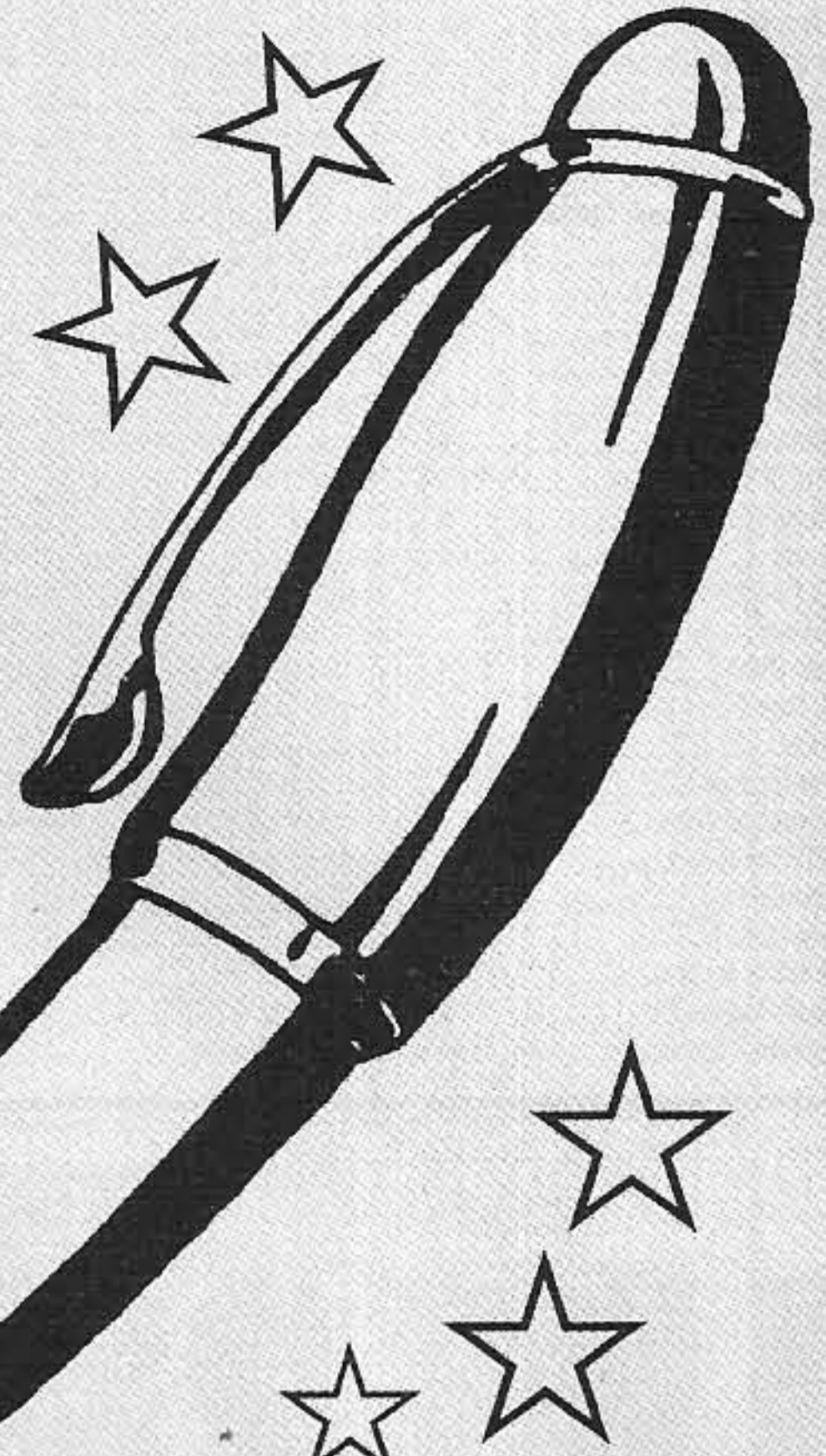
Zuerst möchte ich Euch zu Eurer gut gelungenen Zeitschrift gratulieren. Am meisten gefallen mir die Texte beim Flop des Monats. Ich habe erst neulich angefangen Eure Zeitung zu lesen. Ich bin ganz begeistert von dem Blatt. Aber mit der 2/92 habt Ihr mich enttäuscht. Folgendes:

In der Ausgabe 1/92 habe ich die Werbung von dem Spiel „Formula One Grand-Prix“ von Micropose gesehen. Von dem Sportgame war ich sehr angetan. Und in irgendei-

nem Informationsblock stand, daß Ihr dieses Game in 2/92 testet. Nun habe ich mir 2/92 gekauft, und kein einziges Wörtchen von dem Spiel. Ich hoffe sehr, daß Ihr den Test in 3/92 ausdruckt, denn ich möchte mir vielleicht dieses Spiel kaufen, aber zuvor muß ich wissen, was ihr dazu sagt. (...)

T. Winterscheid

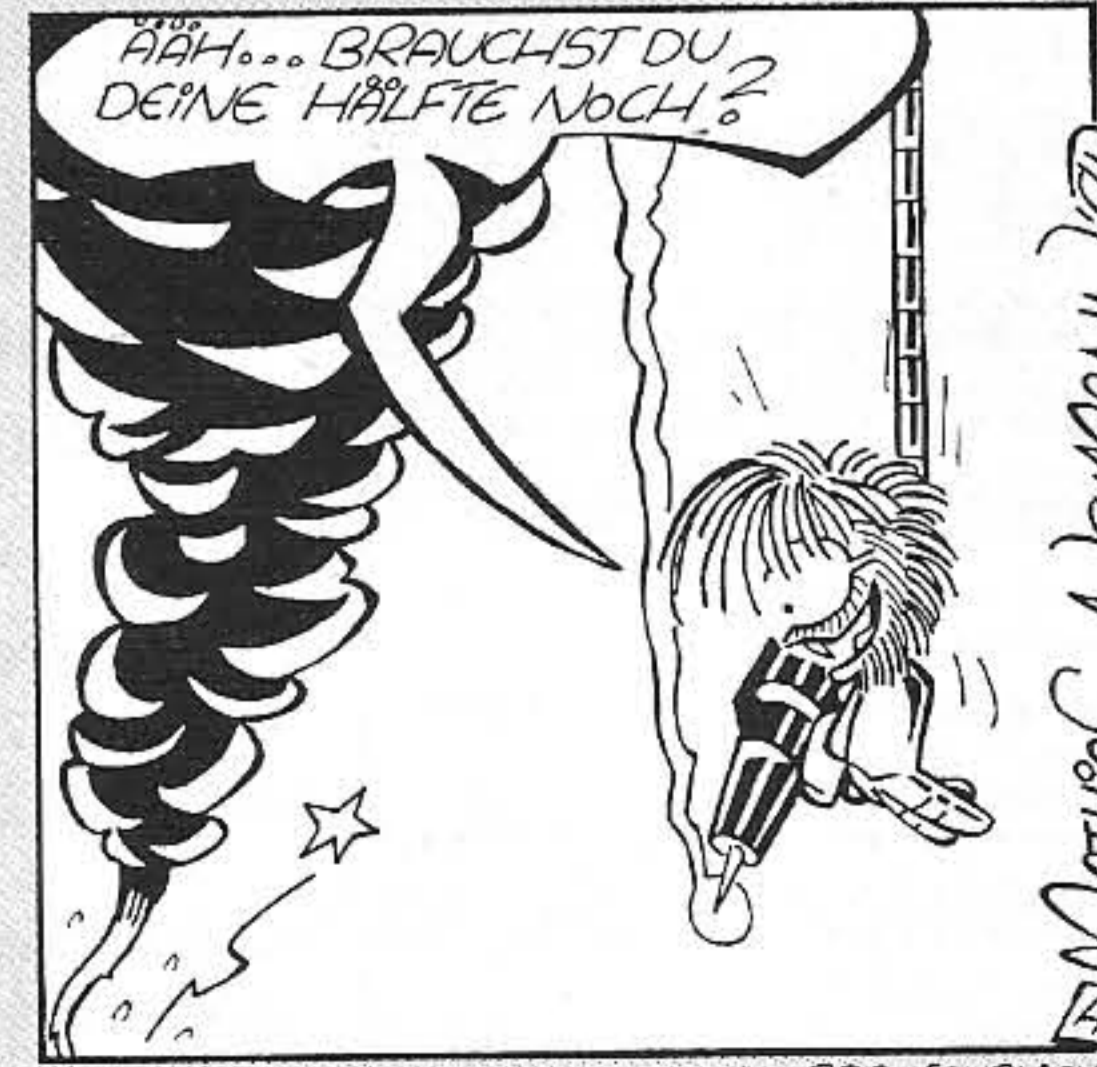
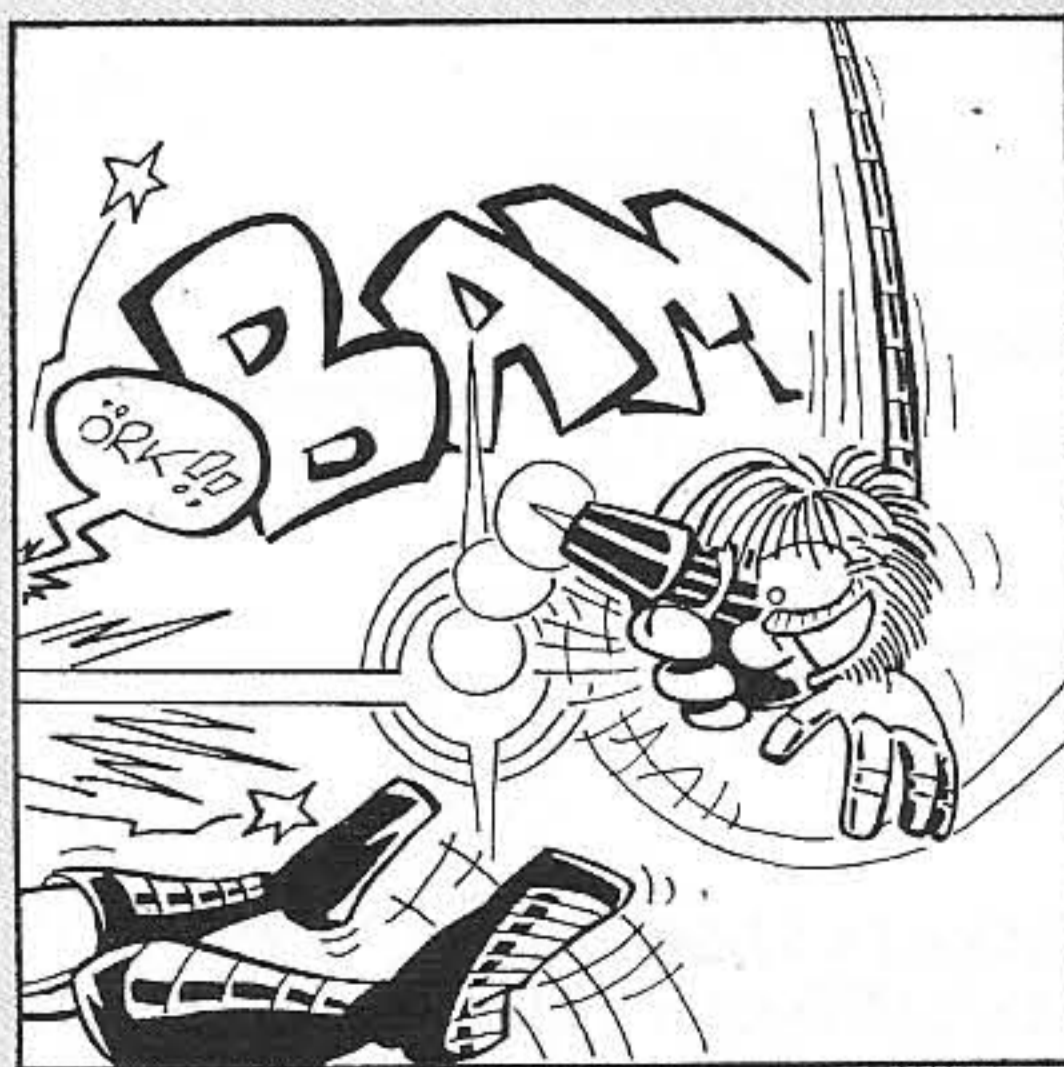
*(Anm. d. Red.: Nun, so war es auch geplant, aber (da ist es wieder, das böse 'Aber'!) die testbare Version war nicht früh genug fertig, allen Ankündigungen zum Trotz, und aus diesem unumstößlichen Grunde konnten wir's noch nicht in der 2/92 testen, genauso wie wir Indy 4 mit Sicherheit nicht vor Ausgabe 5/92 testen werden, weil's einfach noch nicht fertig ist. Sorry, wir werden mit solchen Ankündigungen in nächster Zeit vorsichtiger sein.)*



**SCHNELL!**

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

**ASM  
FEEDBACK  
POSTFACH 870  
3440 ESCHWEGE**



DAS PRODUKTIONS-TEAM VERSICHERT, DASS BEI DER HERSTELLUNG DIESES WITZES KEIN WELTRAUMHÄPPCHEN GEQUÄLT ODER MISSHANDELT WURDE. (EHRLICH!)

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

2. Laufwerk 3,5" für Amiga • 159,—

Adlib Musik-Karte /dt • 129,— • (IBM-PC)

Advanced Gravis Joystick • 84,95 • (Amiga, Atari ST, C64, IBM-PC)

Das Lucasfilm-Buch /dt • 29,80

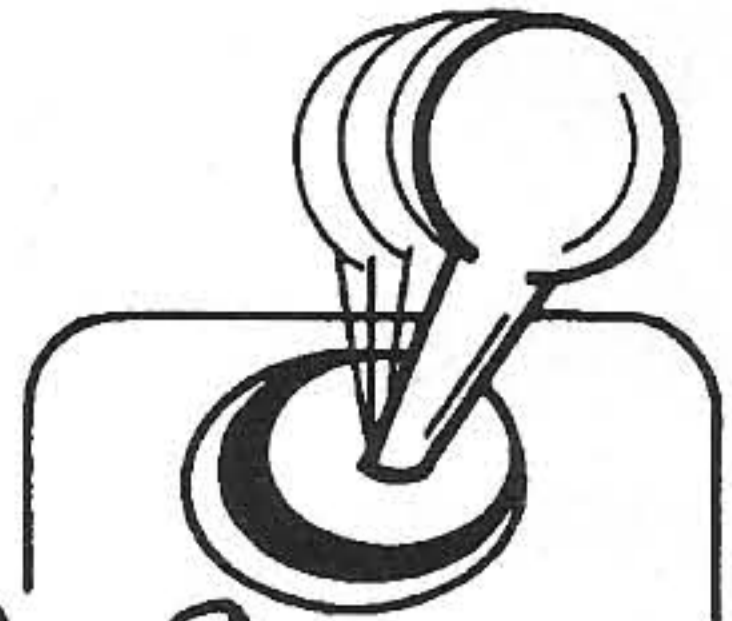
Joystick-Adapter für 4 Spieler • 24,95 • (Amiga, Atari ST)

PC-Soundman /dt • 239,— • Blaster 2.0 /dt

• 298,— • (IBM-PC)

**COMPUTER-TUNING**

**Bachler**  
Computersoftware



	AMIGA	IBM-PC	ATARI ST	C 64 Disk.
<b>A 320 Airbus /dt</b>	99,00	V,mö	99,00	—
Abandoned Places /dt	V,mö	V,mö	V,mö	—
<b>Aces of the Pacific *</b>	—	99,00	—	—
<b>Agony /dt</b>	59,95	—	—	—
Alcatraz /dt	66,95	V,mö	66,95	—
Amberstar /dt	79,95	V,mö	79,95	—
Another World /dt	59,95	—	—	—
A-Train /dt	—	V,mö	—	—
<b>B.A.T. 2 /dt</b>	V,mö	V,mö	V,mö	—
Battle Isle /dt	69,95	89,95	V,mö	—
Birds of Prey /dt	79,95	V,mö	V,mö	—
Black Crypt /dt *	74,95	V,mö	V,mö	—
Black Gold /dt	66,95	74,95	66,95	V,mö
Buck Rogers 2 - Matrix Cubed	V,mö	72,95	—	—
Bundesliga Manager /dt	52,95	59,95	52,95	39,95
Bundesliga Manager Professional /dt	69,95	69,95	V,mö	—
Castles /dt	*69,95	79,95	—	—
<b>Civilization /dt</b>	—	99,00	—	—
<b>Conquestador /dt</b>	74,95	*74,95	*74,95	54,95
Conquests of the Longbow /dt	—	84,95	—	—
Cruise for a Corpse /dt	64,95	V,mö	64,95	—
Darklands /dt	V,mö	V,mö	V,mö	—
Dark Seed	—	89,95	—	—
<b>Das Schwarze Auge /dt</b>	V,mö	V,mö	V,mö	—
Death Knights of Krynn /dt	72,95	74,95	—	—
Double Dragon 3 /dt	59,95	V,mö	59,95	39,95
<b>ECO Quest /dt</b>	—	84,95	—	—
<b>Elvira II /dt</b>	79,95	94,95	V,mö	—
Epic /dt *	66,95	74,95	66,95	—
Eye of the Beholder /dt	74,95	89,95	—	—
<b>Eye of the Beholder 2</b>	V,mö	79,95	—	—
Face off /dt	54,95	—	54,95	—
<b>Falcon 3.0</b>	—	99,00	—	—
<b>Formula One Grand Prix /dt</b>	79,95	V,mö	79,95	—
Gateway to the Savage Frontier	72,95	72,95	—	59,95
Gobliins /dt	66,95	66,95	66,95	—
Gods /dt	59,95	79,95	59,95	—
Gunship 2000 /dt	—	89,95	—	—
<b>Heart of China /dt</b>	79,95	84,95	—	—
Heimdall /dt	74,95	V,mö	74,95	—
Hook /dt	64,95	V,mö	64,95	V,mö
Hotelmanager /dt	54,95	V,mö	—	V,mö
Indy Heat /dt	59,95	—	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	—
<b>Kick Off 2 - Giants of Europe /dt</b>	19,95	—	V,mö	—
Kick Off 2 - Return to Europe /dt	19,95	—	19,95	—
Kick Off 2 - Winning Tactics /dt	19,95	—	19,95	—
Knights of the Sky /dt	82,95	84,95	82,95	—
Knightmare /dt	69,95	—	69,95	—
Leander /dt	59,95	—	—	—
Lethal Excess /dt	66,95	—	66,95	—
Leisure Suit Larry 1 Deluxe	79,95	84,95	—	—
Leisure Suit Larry 5 /dt	79,95	84,95	—	—
Lemmings /dt	59,95	74,95	59,95	—
Lemmings Data Disk /dt	44,95	59,95	44,95	—
Links /dt	—	89,95	—	—
Links Course Disketten (6 Stück) a	—	39,95	—	—
<b>Lotus Turbo Challenge 2 /dt</b>	59,95	—	59,95	—
<b>Mad TV /dt</b>	*74,95	89,95	74,95	—
Manchester United Europe /dt	59,95	V,mö	59,95	39,95
Mega lo Mania /dt	66,95	V,mö	66,95	—
<b>Might &amp; Magic 3 /dt</b>	*79,95	84,95	—	—
<b>Ork /dt</b>	59,95	—	V,mö	—
<b>PGA Tour Golf /dt</b>	59,95	69,95	—	—
PGA Tour Golf Course Disk. /dt	37,95	37,95	—	—
Pinball Dreams /dt	59,95	V,mö	V,mö	—
Pirates /dt	59,95	64,95	59,95	49,95
Police Quest 3 /dt	—	84,95	—	—
Pools of Darkness /dt	V,mö	72,95	—	—
Populous /dt	29,95	29,95	29,95	—
<b>Populous 2 /dt</b>	69,95	*79,95	69,95	—
Power Monger /dt	59,95	79,95	69,95	—
Power Monger Data Disk /dt	39,95	—	*39,95	—
Railroad Tycoon /dt	79,95	89,95	79,95	—
<b>Realms /dt</b>	72,95	*72,95	72,95	—
Red Baron /dt	79,95	89,95	—	—
Robocod /dt	59,95	—	59,95	—
Robocop 3 /dt	59,95	V,mö	59,95	—
<b>Secret of Monkey Island /dt</b>	69,95	89,95	69,95	—
<b>Secret of Monkey Island 2 /dt</b>	V,mö	89,95	V,mö	—
Secret Weapons of the Luftwaffe	—	89,95	—	—
Sec. Weap. Mission Disk. P-38	—	29,95	—	—
Sec. Weap. Mission Disk. P-80	—	29,95	—	—
Secret Weapons dt. Anleitung	—	24,95	—	—
Shadowlands /dt	V,mö	V,mö	V,mö	—
Silent Service 2 /dt	82,95	82,95	82,95	—
Sim Ant /dt *	89,95	89,95	89,95	—
Sim City & Populous /dt	74,95	74,95	74,95	—
Sim Earth /dt	*79,95	94,95	*79,95	—
Space Quest 4 /dt	74,95	84,95	—	—
<b>Special Forces /dt</b>	79,95	V,mö	79,95	—
Starbyte No. 1 /dt	66,95	74,95	66,95	49,95
Starbyte Super Soccer /dt	66,95	74,95	66,95	49,95
Star Flight /dt	29,95	29,95	29,95	19,95
Starflight 2 /dt	59,95	—	—	—
The Simpsons /dt	59,95	64,95	59,95	42,95
Their finest hour /dt	69,95	69,95	69,95	—
Their finest hour Mission Disk. /dt	32,95	32,95	32,95	—
Turrican 2 /dt	59,95	—	59,95	39,95
<b>Ultima 6 /dt</b>	72,95	79,95	*72,95	59,95
Ultima 7 /dt *	—	V,mö	—	—
Ultima Underworld	—	V,mö	—	—
Uncharted Waters	V,mö	V,mö	V,mö	—
Utopia /dt	69,95	—	69,95	—
<b>Vroom /dt</b>	64,95	—	*64,95	—
Willy Beamish /dt	74,95	84,95	—	—
Wing Commander /dt	V,mö	79,95	—	—
Wing Commander Secret Missions 1 o. 2	—	37,95	—	—
Wing Commander 2 /dt	—	84,95	—	—
Wing C. 2 Special Operations 1	—	44,95	—	—
<b>Wing C. 2 Special Operations 2</b>	—	V,mö	—	—
Wing Com. 2 Speech Accessory Pack	—	39,95	—	—
Wizardry 7	—	V,mö	—	—
Wolfchild /dt	59,95	—	59,95	—
Wrestle Mania /dt	59,95	—	59,95	39,95



- Amberstar /dt** 80,— Amiga & Atari ST
- Apidya /dt** 65,— Amiga
- Conquestador /dt** 75,— Amiga
- Elvira 2 /dt** 79,— Amiga
- Formula One Grand Prix /dt** 80,— Amiga & Atari ST
- Populous 2 /dt** 70,— Amiga & Atari ST
- Secret of Monkey Island 2 /dt** 89,— IBM-PC
- Special Forces /dt** 80,— Amiga & Atari ST
- Star Trek /dt** 79,— IBM-PC
- Ultima 6 /dt** 73,— Amiga

**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.

V,mö = Vorbestellung möglich

**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**

Nicht oft bekam ich es mit einem Game zu tun, welches von einem derart außergewöhnlichen Werdegang begleitet wird, so daß man sich geneigt sieht, eine Art 'Biographie' desselben anzulegen. Es ist passiert: Myth für Amiga! Rekonstruktion, Neuproduktion oder Konvertierung?

MYTH

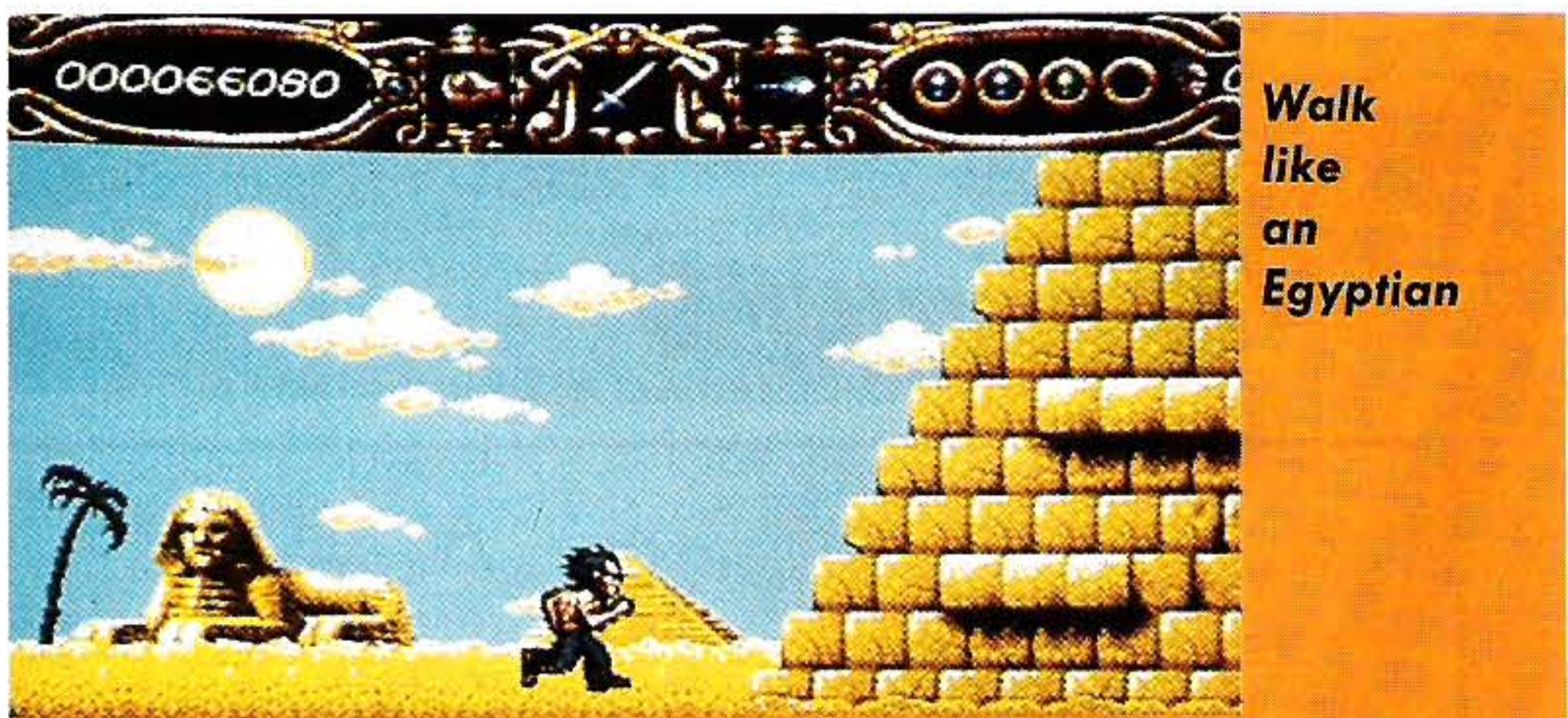
System: Amiga, geplant für: PC, Atari ST, NES, Game Boy, Mega Drive, empf. VK-Preis: 89,- DM, Hersteller: System 3, London, UK, Muster von: Hersteller.

**M**yth's Debüt feierten die Brüder Mark und Aldrian Cale, ihres Zeichens Köpfe des britischen Software-Unternehmens System 3, nunmehr vor gut zwei Jahren. Was damals zunächst für düstres Vergnügen unter anderem aus dem 'Brotkasten' (C-64) sorgte, wurde etwas später durch *Mindscape* auf die NES-Konsole adaptiert. Das Atypische: Plötzlich trug das Game den barbarischen Titel *Conan* und rief kasensfüllende Assoziationen zu Schwarzeneggers Leinwand-Stelldichein hervor. Lange Zeit war es ruhig um Myth, bis sich vergangenen Sommer die Hersteller und Lizenzgeber Cale & Cale erneut Gedanken um das Acht-Bit-Highlight von damals machten...

Basierend auf der Überlegung, sich des britischen Lehrplans zu bedienen (... dort pflegt man in der Oberstufe das Fach 'Mythologie' zu lehren), entstand das Konzept einer völlig überarbeiteten Fassung dieses Action-Adventures. Hydra, Medusa, Broomhilda & Co. lassen grüßen!

Die Ausrichtung zielt zunächst ganz deutlich auf die Kapazität des Amiga ab, an den Umsetzungen für weitere Systeme (*Atari ST Ende Mai, PC samt den Cartridges für die Konsolen im September*) wird zur Zeit noch geba-

Die Götter müssen verückt sein!



Walk like an Egyptian

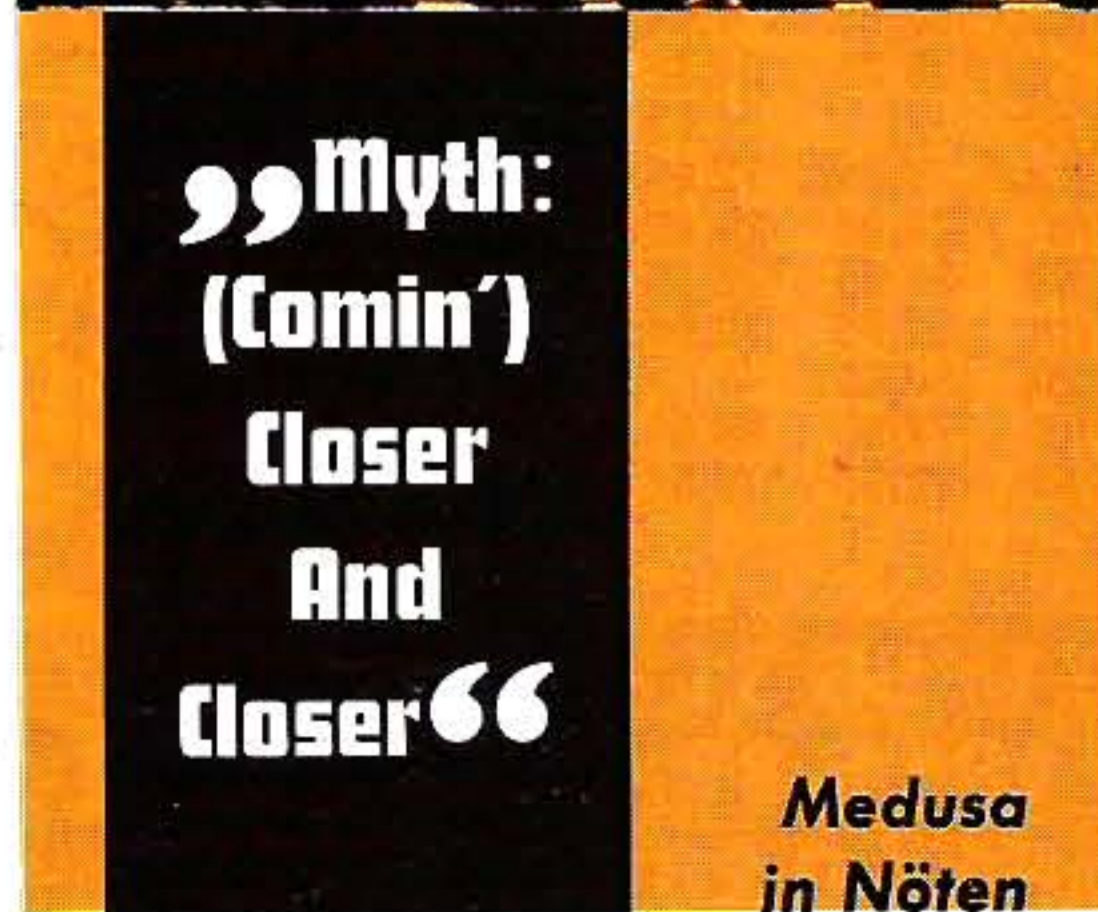


▲ Aldrian Cale von System 3.

Hydra in Aktion ▶

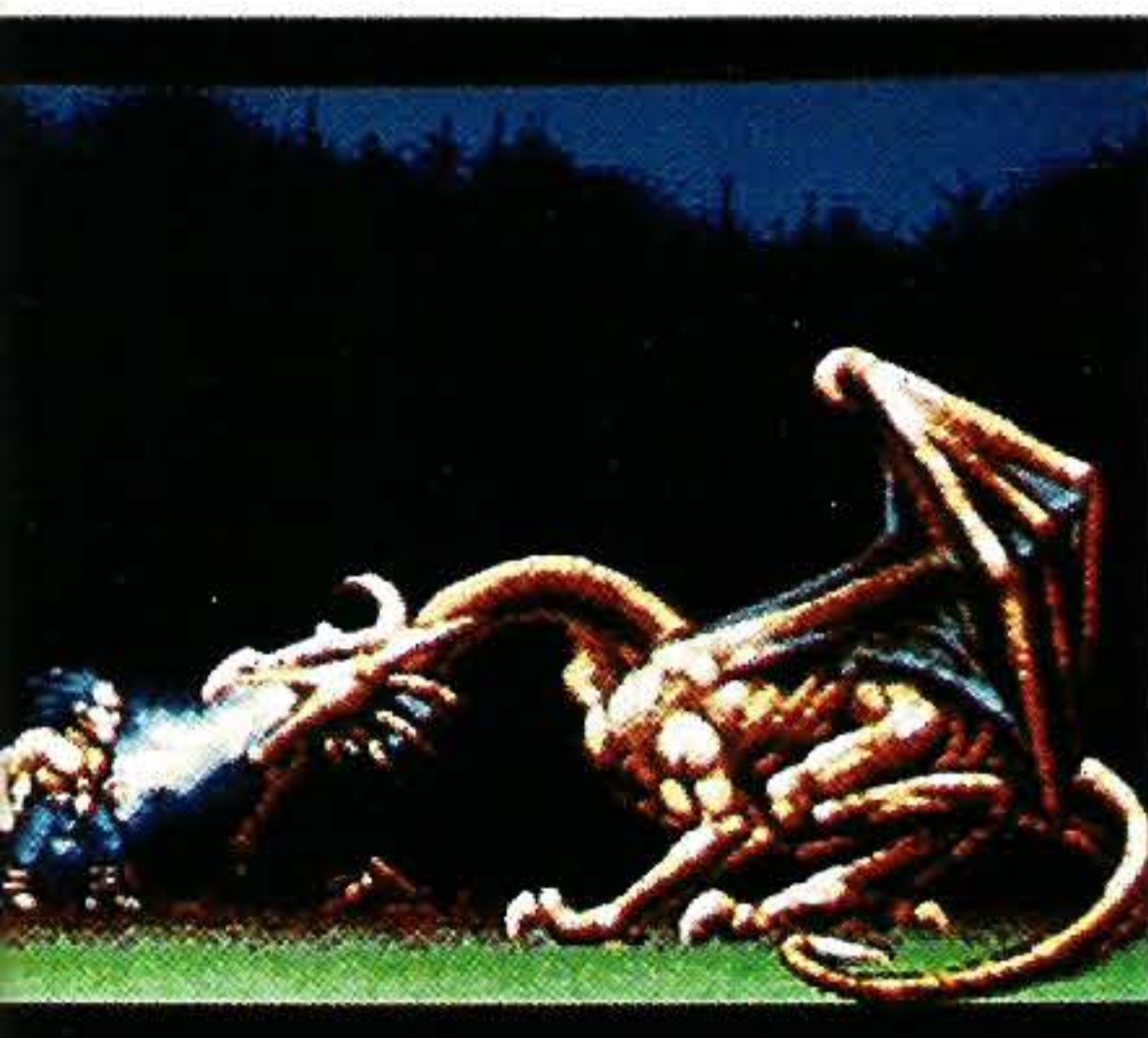


Geh'n wie ein Egyp-teer, ... zweiter Teil



„Myth: (Comin') Closer And Closer“

Medusa in Nöten



### Böser Grisu ...

stellt', wenngleich die Briten beispielsweise schon jetzt über eine 'Publishing-Licence' von *Nintendo* verfügen. Myth wird also ab sofort wieder in aller Munde sein.

### Durch die Hölle ...

Sehen wir uns also die Edelkonvertierung für den Amiga einmal genau an, steigen wir ganz schön tief in die griechische, keltische und ägyptische Mythologie ein. Die Götter, Halbgötter und Dämonen dieser Welt müssen verrückt geworden sein. Sie fallen voll aus der Rolle, benehmen sich absolut daneben, was deren 'Boss' zum Zorn gereicht. Ihr seid auserkoren, Euch auf den Boden dieser traurigen Tatsachen zu begeben, um den göttlich-dämonischen Laden ordentlich aufzumischen und dem bösen Treiben ein Ende zu bereiten. Das einzige Equipment, mit welchem Ihr diese undankbare Aufgabe anzugehen habt, sind ein paar ordentliche Muskelpakete, 'ne Menge Kraft also. Denn man tau. Im ganzen erwarten Euch vier düstre, schaurige Welten drei Levels, in denen Ihr einem Ekelpack von Untoten, Gnomen und Trollen sowie anderen bössartigen Existenzen den Garaus machen müßt.

### ... gen Valhalla

Während des grausigen Massakers fallen Euch (*über*-)lebenswichtige Waffen in den Schoß, von denen Ihr - je nach Gegner und Situation - Gebrauch machen müßt. Die passend gestylte Menüleiste auf dem Bildschirm oben hilft beim Selektieren Eures Equipments und enthält darüberhinaus eine Scoreanzeige im linken Teil, rechts die Energiereserven. Letztere solltet Ihr in Ausübung Eurer Mission stets kontrollieren und möglichst oft auffrischen. Das Ende eines jeden Mythos wird durch die Verkörperung desselben in altüberlieferter Gestalt, z.B. der Hydra,

eingeläutet. Auge um Auge steht Ihr also viermal der puren, eigentlichen Gefahr gegenüber, die ausschließlich mit je einer speziellen Waffe, bzw. nach einem gerissenen Schachzug zu besiegen ist (*die Fachleute nennen dies 'Interaktion'*). Nur ein toter Mythos ist ein guter, und so überträgt Euch jeder Endgegner seine Macht und Bosheit, so daß Ihr stets an Überlegenheit gewinnt und es letztendlich sogar mit Eurem eigenen (*göttlichen*) Auftraggeber aufnehmen könnt.

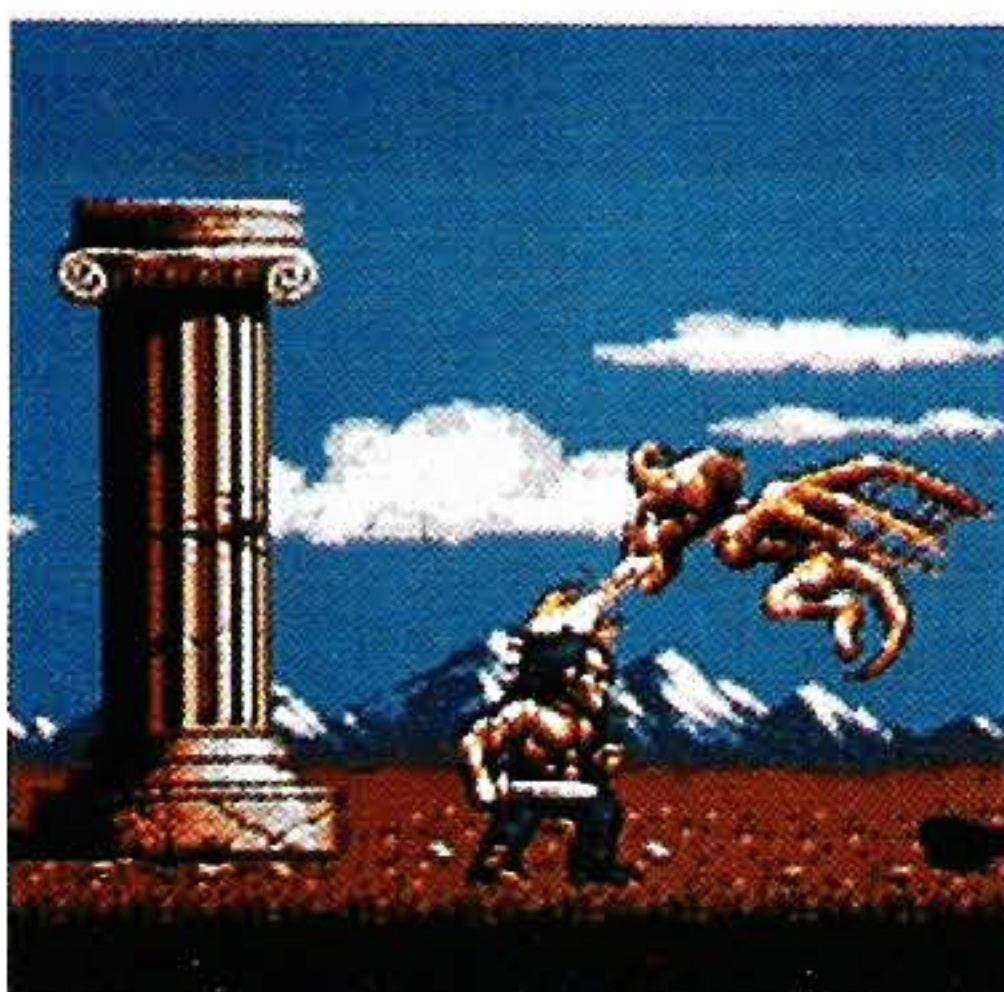
Soweit also die Story, die in sauberster Beat-em-Up-Manier zutage tritt, solange jedenfalls, bis Ihr das Endlevel erreicht habt. Hier wechselt zu alledem das Szenario, so daß Ihr - wenn's erst richtig spannend wird - in ein Shoot-em-Up versetzt werdet. Grafisch absolut sauber, wartet Myth nebst genauester Kollisionsabfrage mit einer überaus vielseitigen Heldenfigur auf, die dem Amiga allein schon 175 K Speicherplatz abgezwickelt hat. Bemerkenswert auch die Soundeffekte. Flammen lodern und Echos beispielsweise werden so 'lebensnah' rübergebracht, daß man sich rein akustisch in den Unterwelten orientieren könnte, ganz zu Schweigen von der mystisch-okkult gestalteten Akustikkulisse (*bei der man sich im Übrigen von der britischen Gothic-Band 'Fields of the Nephilim' hat inspirieren lassen. . .*), die Euer Unterfangen hier tatsächlich zum Gang nach Canossa werden läßt. Bleibt mir nur noch die Frage: Was ist mit Ctullhu? ■

Matthias Siegel

#### ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»GUT«



In der Antike

# BOMICO-NEWS

Der französische Meisterdetektiv  
Jerome Lange kehrt zurück!

Seine Aufgabe ist es, einen  
Mordfall im "Sukija" (jap. Teehaus)  
zu klären. Was verbergen  
die hohen Mauern des alten  
Zen-Klosters? Meditation und  
Lebensweisheit oder aber Bestechung  
Intrigen und Machtinteresse?

### SUKIJA

von **LANKHOR** ist der Nachfolger  
von **MAUPITI ISLAND** und  
**LANDSITZ VON MORTVILLE**.

Eine viereckige Ebene.  
Zwei Wagen, die mit wahnwitziger  
Geschwindigkeit darüber hinwegrasen.  
Mauern, die sich Ihnen in den Weg stellen  
und Ihrer Fahrt ein jähes Ende bereiten können.

Jeder, der diese Worte hört,  
denkt an TRON. Wir auch. Denn  
nun bringt **STARBYTE** frisch aus  
deutschen Landen eine Umsetzung dieses  
Themas auf den Bildschirm, die der  
Originalidee um Längen voraus ist!  
Bis zu zwei Spieler treten gleichzeitig  
gegeneinander an, im Wettkampfmodus  
vier Personen. Sie haben die Möglichkeit,  
Mauern bis zu dreimal zu überspringen.

**REBEL RACER** heißt das Werk -  
Anschnallen heißt das Motto.

# BOMICO

## IHR SOFTWARE PARTNER

Fragen zu BOMICO-Spielen?  
Unsere Serviceline beantwortet sie:

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

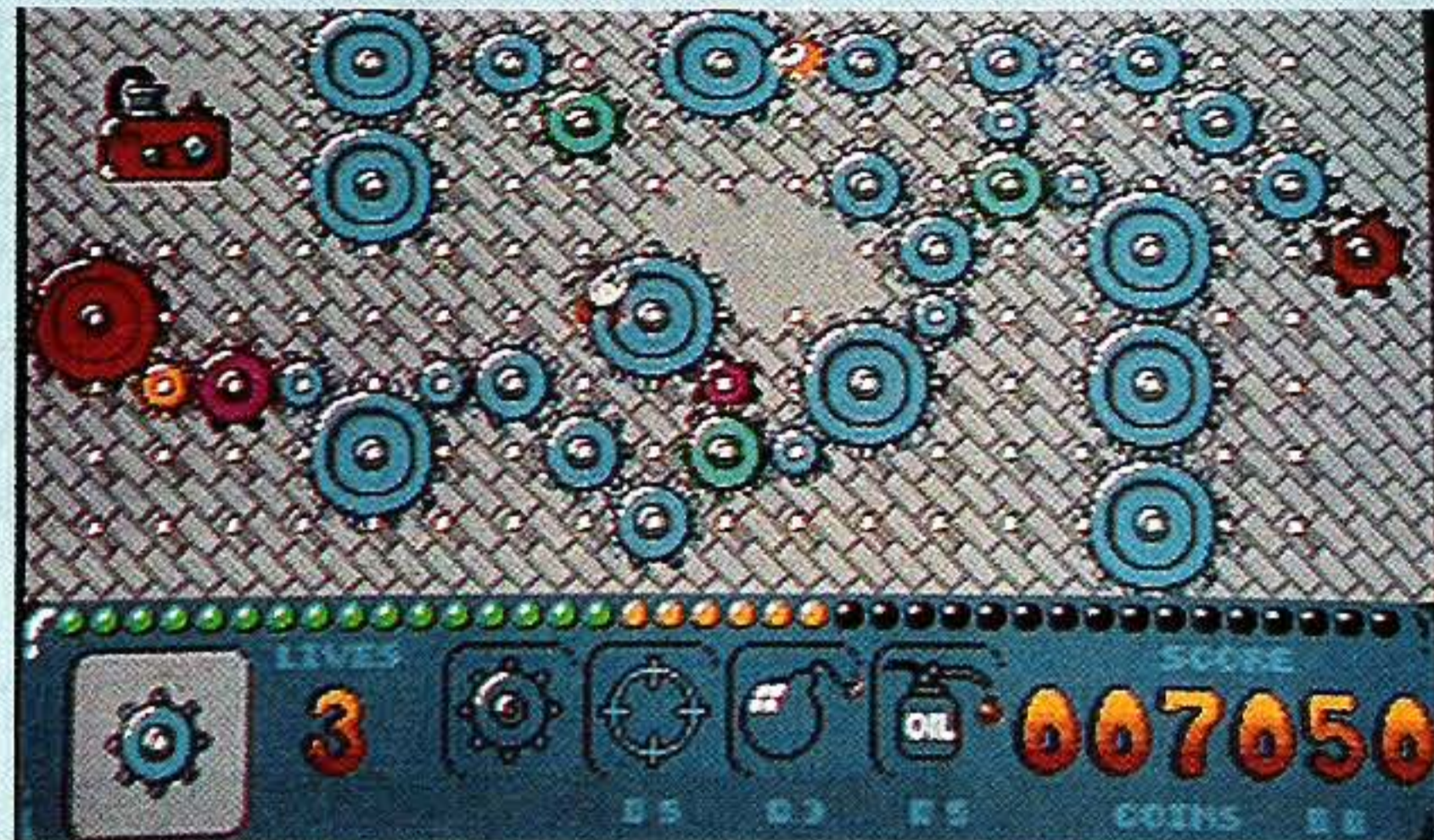
# Wem die Stunde schlägt

## CLIK-CLAK

System: Amiga, geplant für: C64, PC, Hersteller: IDEA, empf. VK-Preis: ca. 80 DM, Muster von: Die Cassette, 4950 Winden.

**E**ine ganz witzige Spielidee liegt Clik-Clak zugrunde, dem neuesten Werk der italienischen Software-schmiede Idea. Zwölf weltberühmte Bauwerke müssen mit Uhrwerken verziert werden, die aus einer Unmenge Zahnräder bestehen.

Jedes Bauwerk enthält unterschiedlich viele Stages, die wiederum in einen oder mehrere Screens unterteilt sind. In jedem Screen muß mittels der in zufälliger Reihenfolge auftauchenden Zahnräder, die es in drei verschiedenen Größen gibt, eine Verbindung vom Ausgangsrad bis zu dem oder den Endzahnrad/rädern konstruiert werden. Hat man den Trick erst mal raus, welches Rad man mit welchem verbinden kann, geht die Angelegenheit recht flott



Vertrackte Logik mit Zahnrädern sorgt für Ansporn bei Clik-Clak

vonstatten. Theoretisch zumindest. Zwei kleine Uhläufe wuseln nämlich ständig in dem Uhrwerk umher und lassen die Zahnräder rosten, wenn sie nicht rechtzeitig weggescheucht werden. Rostige Zahnräder drehen sich langsamer, bringen Unordnung ins Getriebe und lassen das Zeitlimit schneller ablaufen. Mit dem Ölkännchen können die infizierten Räder wieder zum Laufen gebracht werden, das kostet jedoch ebenso Zeit wie ein Abschluß der beiden Störenfriede. Hat man in der Hektik ein

Letztere sind nicht so doll gestaltet, dafür aber ist die übrige Grafik weit überdurchschnittlich. Ruckelfreies Scrolling, sehr gute Animation und hübsch gezeichnete „Welten“ machen dem in letzter Zeit nicht gerade verwöhnten Auge eine rechte Freude.

Selbstverständlich gilt es, Zusatzwaffen aufzusammeln, und man wird überrascht sein, wie diese funktionieren. Schon mal was von Streulaser gehört? Nein? Hier lernt Ihr ihn kennen. Ein weiteres Bonusobjekt bringt Euch einen fliegenden Begleiter, falls bereits vorhanden, noch einen, der allerdings nur über einfache Schußkraft verfügt. Die Steuerung ist einwandfrei, der Sound ist auch nicht schlecht. Der Schwierigkeitsgrad ist mittelhoch angesiedelt. Wer es dennoch schafft, ganz durchzukommen, erlebt sozusagen das „Happy-End“. Kein Hit, dennoch ein Spiel, das ich echten Ballerfreaks guten Gewissens ans Herz legen kann. Wie gesagt: Only for C-64!!

kate

Rädchen mal falsch plaziert, kann es mittels Bombeneinsatz wieder entfernt werden.

Sind sämtliche Levels eines Bauwerkes erfolgreich verrädert, gibt es zur Belohnung einen vierstelligen Levelcode. Zwölf Levels gilt es zu verschönern, die immer gemeiner und mit immer mehr Hindernissen gespickt werden. Da kommt der Hobbyuhrmacher manchmal ganz schön ins Rotieren. Kleine Bonuspielchen am Einarmigen Banditen sorgen für Entspannung, Ölkännchen, Bomben und Abschlußrampen. Zur Erholung und für zwischendurch ist Clik-Clak bestens geeignet.

ab

## SCHÜSSE AUS DER KISTE

## CATALYPSE

System: C-64, geplant für: -, empf. VK-Preis ca. 50 DM, Hersteller: Genias, Bologna, Italien, Muster von: Hersteller.

**E**s gibt noch Programmierfirmen, die an der guten alten Brotkiste hängen. Als nach wie vor „Auch“-Besitzer einer solchen bin ich doppelt froh darüber, daß der C-64 noch einmal zu tun bekommt. Genias erfreut mich und Euch nämlich mit Catalypse, einem Ballerspiel, das es auch nur auf diesem System geben wird. Die Story kann ich mir sparen, kommen wir also gleich zum Gameplay: Es geht - wie so oft - darum, mit seinem Flughubi (so genau will ich mich da nicht festlegen) durch fünf Levels zu düsen, in denen man über 1000 Gegner-Sprites und natürlich einigen Endgegnern den Garaus machen muß.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

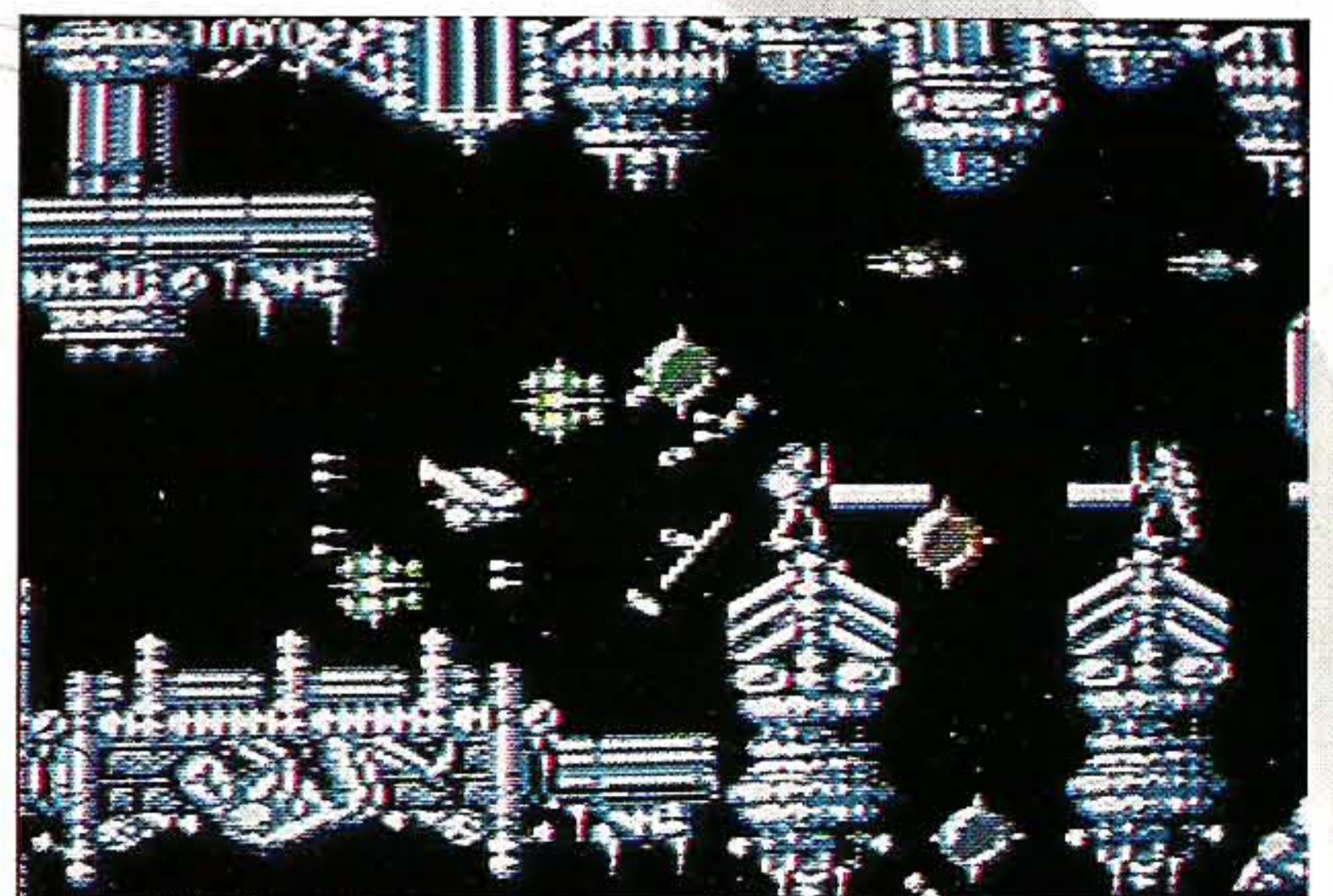
Grafik .....	8
Sound .....	7
Spielablauf .....	9
Motivation .....	9
Gesamtnote .....	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»GUT«



Ballern darf nur die Brotkiste

## FIRE & ICE

System: Amiga, geplant für: Atari ST, Sega Mega, empf. VK-Preis: ca. 90 Mark, Hersteller: Graftgold, Muster von: Renegade Software, England.

Lang mußten wir alle warten, doch nun ist es endlich soweit. Andrew Braybrook und seine Crew bei GRAFTGOLD haben die letzten Arbeiten an FIRE & ICE abgeschlossen. Das heißt, von nun an werden die Nächte wieder länger, die Tage wieder schöner und Joysticks wieder heißer!

**C**ool Coyote heißt der Held dieses Jump&Runs, und ich möchte schon gleich hier anmerken, daß das Ding den Hit verdient hat – es ist einfach das beste Computer-Game dieses Genres, das ich seit ewiger Zeit gesehen habe!

Nun aber etwas sachlicher. Die exakte Story stand leider zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht fest, aber Andy versicherte mir, daß er sich in der Richtung etwas einfallen lassen würde. Also geht Fire & Ice, das Graftgold übrigens über Renegade produzieren lassen, mit bloßen Pfoten ins Rennen.

Freilich muß man im Spiel alle in Sublevels unterteilte Welten durchlaufen, alle Gegner überleben und nebenbei möglichst viele Punkte machen.

### Kein schlichtes 'Kaltmachen'

Cool Coyote hat die ausgesprochen nützliche Eigenheit, Eisblasen spucken zu können, mit denen er seine Gegner einfrieren kann, um sie daraufhin zu zerbröseln. Manche dieser Gegner (*Es-kimos, Pinguine, Möwen, Hunde, ein schottisches Gericht, später Inkas, Feuerwesen etc.*) tragen ein Teil eines Schlüssels bei sich, den man kompletieren muß, um den jeweiligen Levelabschnitt verlassen zu können; am Ende jeder Welt erwartet einen freilich ein besonderer großer und böser Bube. Glücklicherweise findet man unter-

„Durch und durch ein Hit – Cool Coyote macht sie alle kalt!“

# Freeze, please!



wegs Extrawaffen oder freundlich gesinnte Lebewesen, die einen bei dem Unterfangen tatkräftig unterstützen. So gibt es ein Hundchen, das man quasi als 'Option' benutzen kann, und eine Schildkröte, die im Unterwasserlevel als Transportmittel dient und verschiedene ausbaufähige Schußvarianten.

Unterwasserlevel? Pardon! Das Spiel beginnt in einer Eiswüste und setzt sich via Schottland und dem Meer sowie einem *Gribbly's Day Out*-Remix bis in die Sahara fort, wo man letzten Endes gegen einen bösen Feuer-Magier bestehen muß.

### Wie in Wirklichkeit

Graftgold haben sich große Mühe gegeben, das Spiel so 'real' wie irgend möglich zu gestalten. Das schlägt sich an verschiedenen Stellen im Spiel deutlich nieder. Wenn 'Cool' z.B. bergan läuft, geschieht dies langsamer als das Joggen durch die Ebene, auf Eis wird geschliddert, 'heiße' Gegner muß man mit den Eiskugeln öfter treffen, eingefrorene Vögel stürzen ab etc. etc. Das Spiel ist bis ins kleinste Detail durchdacht und mit Liebe gemacht. Technisch gibt's ebenfalls nichts zu meckern, stimmte Andrew den Code noch einmal mit Holger Schmidt von *Factor 5* ab.

Die Grafik ist gagreich, farbenfroh und phantasievoll. Cool trägt im Unterwasserlevel eine Taucherbrille, im Wüstenlevel die typische *Bitmap Brothers*-Sonnenbrille etc. Musik und vor allem Soundeffekte sind ebenfalls gut gelungen – stimmungsvoll und auf jeden Fall hörensweet. Was soll ich noch sagen? Verschwendet Eure Zeit nicht länger mit dem Lesen dieses Testberichts, holt Euch das Game! Im Mai soll es in die Läden kommen! ■

Ulrich Mühl

#### ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»GUT«



Nessie ist ebenso von der Partie ...



... wie diverse Inkas.



... bis daß die Luft ausgeht!

**TITUS THE FOX**

System: Amiga, geplant für: Atari ST, PC, empf. VK-Preis: ca. 80 Mark, Hersteller: Titus, Frankreich, Muster von: Hersteller.

Ein kleiner lederbejackter Fuchs, hauptberuflich – und ohne Lederjacke – Firmenmaskottchen von Titus gibt sich die Ehre in einem Jump & Run. Der Name? Titus the Fox!

**T**itus hat die Aufgabe oder vielmehr das Ziel, Foxinchen, seine Verlobte, aus den Griffeln der Schergen Scheich Hassans zu befreien. Da sitzt sie nun und schluchzt im fernen Land der krummen Säbel und meist runden Felfel – was tun?

Herr Fuchs dummerweise sitzt im fernen Paris. Was bleibt ihm übrig? Er macht sich auf die Socken und nutzt im Verlauf des Spiels weitreichende Höhlengänge, um, so scheint es, zu Fuß das ferne Arabien zu erreichen.

Das Spiel an sich, da wären wir. Titus jumpst und runt durch die mäßig bevölkerte Gegend, sammelt hier und dort mal einen Gegenstand auf. Derer gibt es verschiedenartige. So kann man Flaschen etc. als Wurfgeschosse und Kisten zum Hochstapeln, respektive Eröffnen neuer Perspektiven & Wege benutzen.

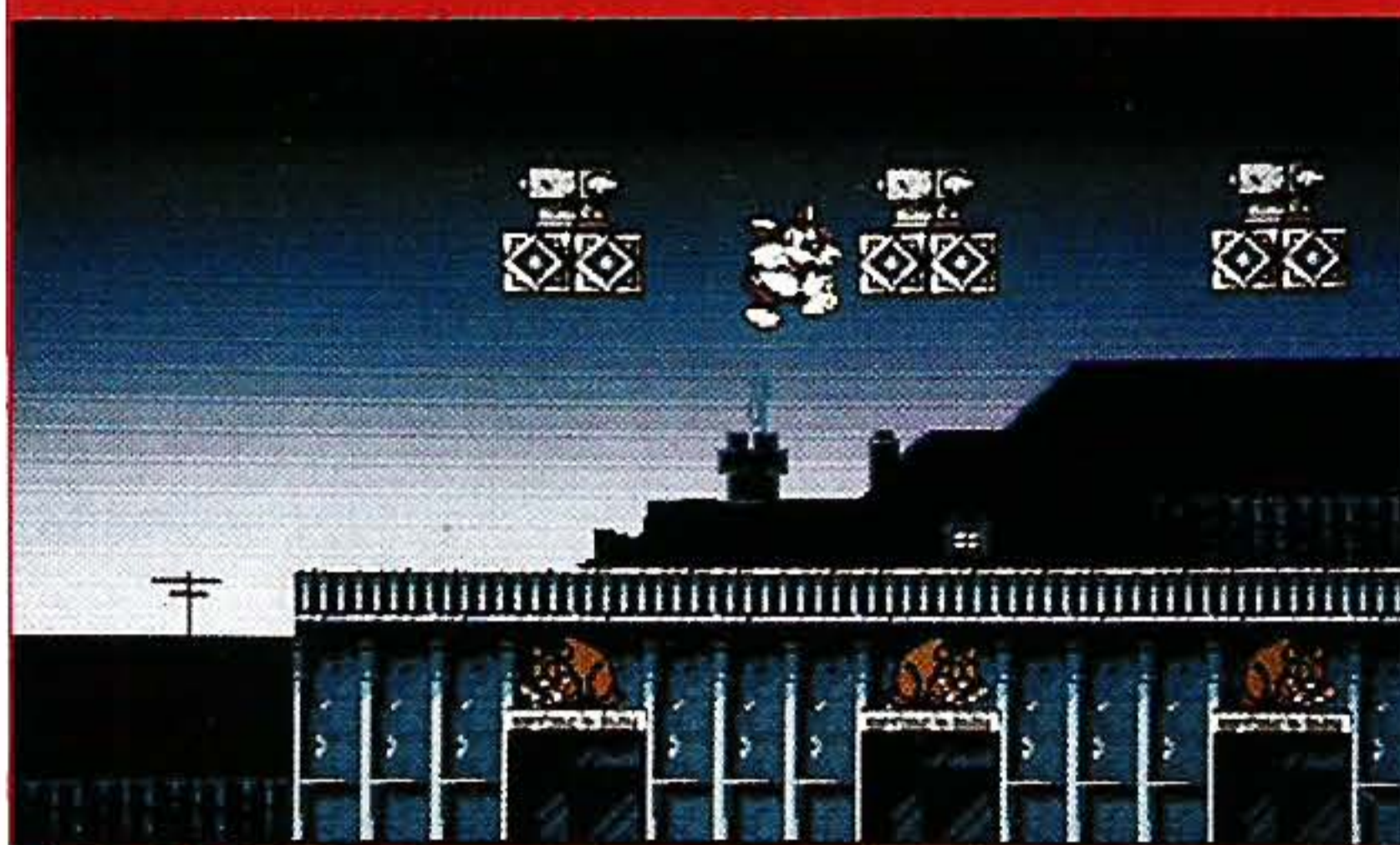
Des weiteren gibt es eine Bowlingkugel (zur Endgegnerbekämpfung), ein Skateboard und noch andere Fortbewegungsmittel, die das Vorankommen im jeweiligen Level erleichtern, bzw. erst ermöglichen.

**Vertrackt & zugenäht**

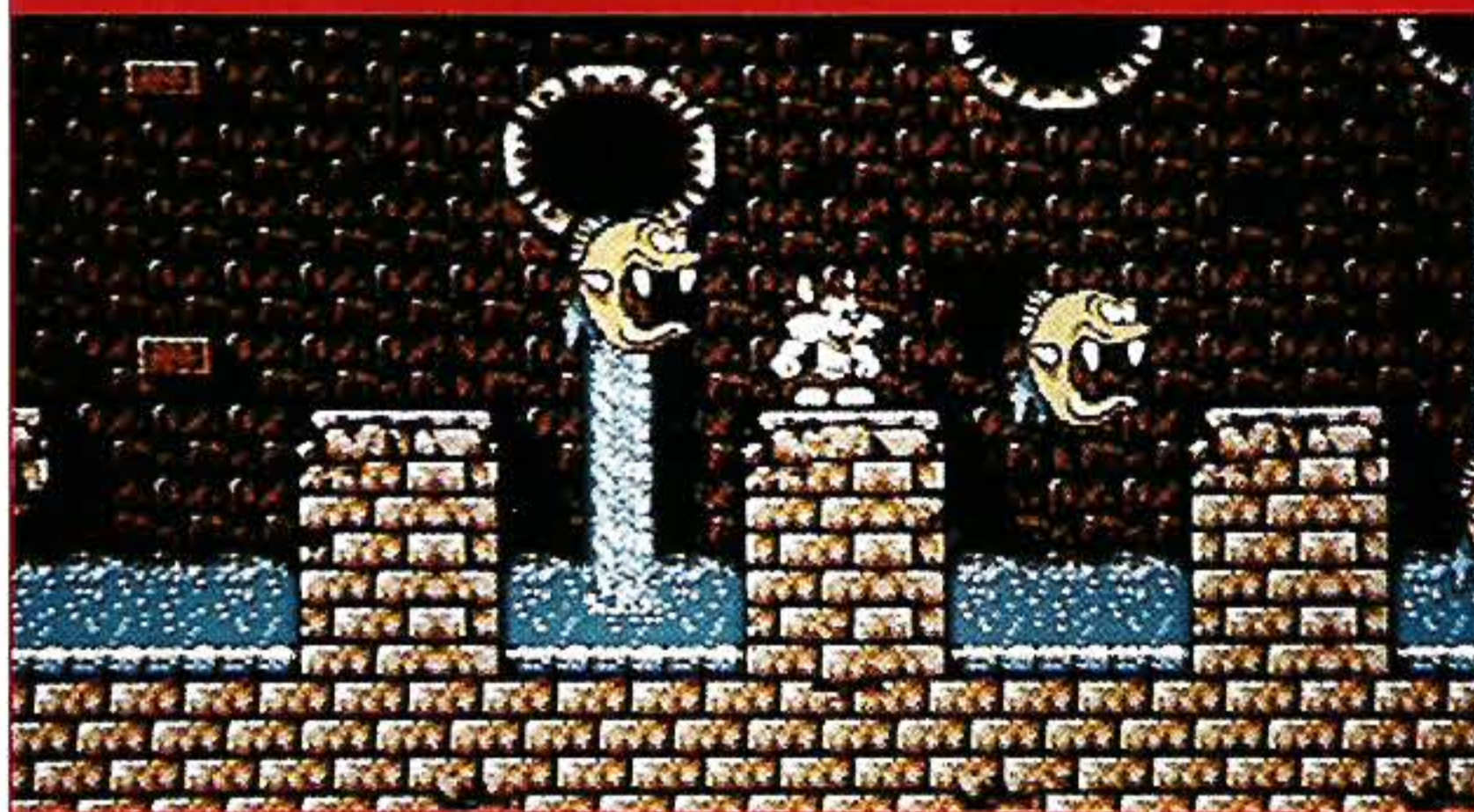
So kämpft sich Titus durch die reichlich vorhandenen Levels (15 an der Zahl), und es sind wohl eher die bei dem recht hohem Spieltempo vertrackten Zielsprünge und manche m.E. unangemessen schwierig gestalteten Gegner, als die in den Leveln verteilten Fortkommensrätsel, die dem Joystickschwinger das Leben zur Qual machen.

Hier haben sich die Jungs vom Team allerdings etwas einfallen lassen, das den Besitz einer Prozessorbremse überflüssig macht: auf Tastendruck wird

# Titus on the Run



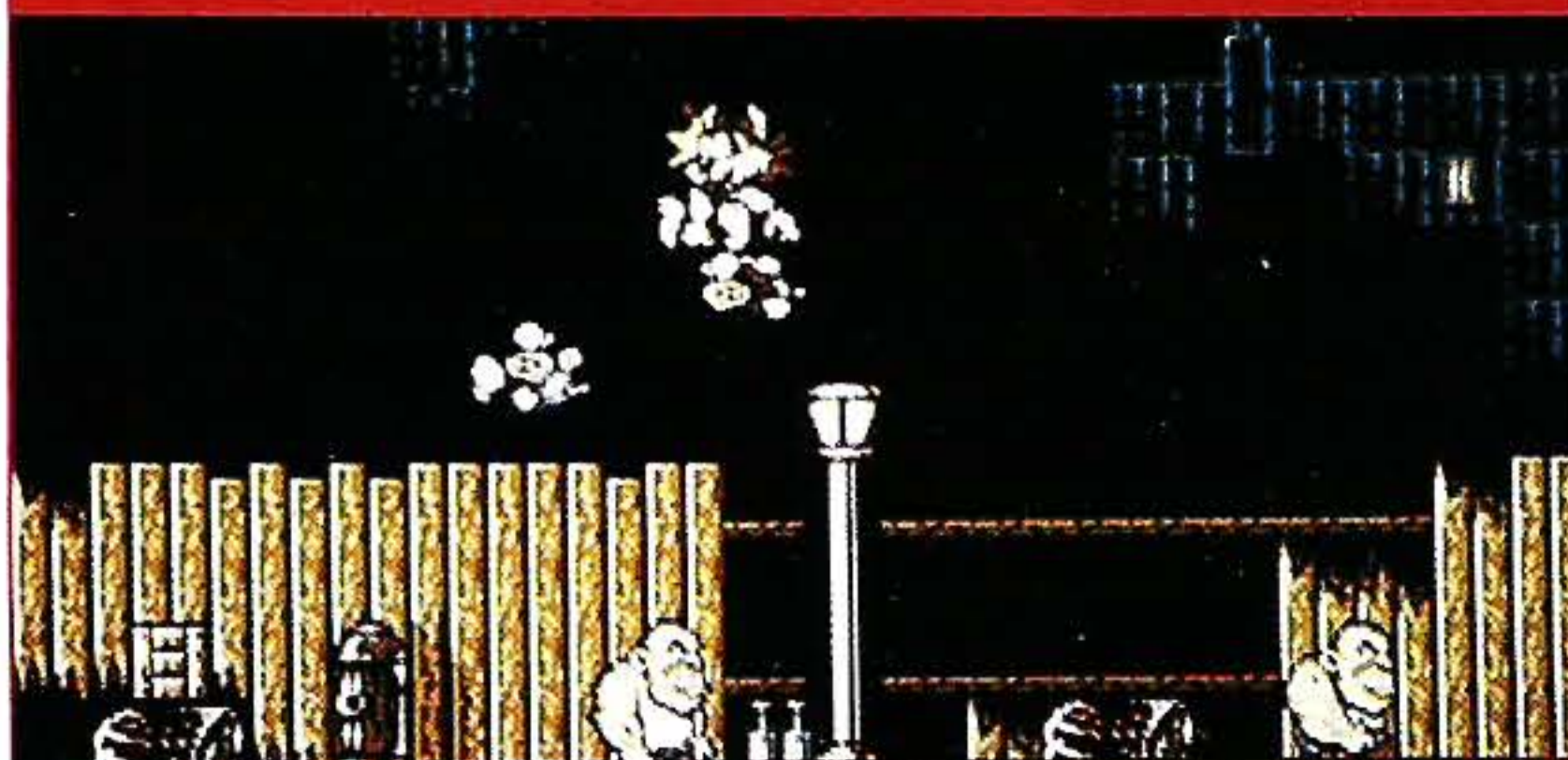
Fuchs Titus in Aktion.



Hier riecht es nach Fisch...



Dieser Herr hat sicherlich kein Abitur...



... diese auch nicht!

das Spieltempo halbiert, was zwar ausgesprochen ruckelig vonstatten geht, sich aber gezielt an (zu) schwierigen Stellen einsetzen läßt.

Ein weiterer Tastendruck bringt – was sonst nicht der Fall ist – die Score- und Lebensanzeige auf den Bildschirm, den sonst nur Titus' Energiepegel zielt.

Gefahren gibt es in Hülle und Fülle, angefangen bei Schlägern, Clochards und Hunden über Würmer & Araber bis hin zu marioesken Flammen- und Energiegebilden sowie Tropfsteinen, die natürlich gerade dann aus ihren Jahrtausende alten Verankerungen brechen, wenn Titus unter ihnen steht, und somit ein gewisses Eigenleben an den Tag legen. Grafisch ist das alles ganz hübsch anzusehen, vorausgesetzt, man hegt nicht irgendeine unterschwellige Abneigung gegen französische 'Comic'-Grafik dieser Art in genau diesen Farben. Letztere hat man übrigens fast konsequent im gesamten Spiel eingesetzt.

Kommen wir noch auf den Sound zu sprechen. Hier hat man sich leider nicht mit Ruhm bekleckert. Die teilweise arabisch angehauchte Musik ist zwar noch vertretbar, doch die Soundeffekte sind weder besonders passend noch irgendwie schön anzuhören. Mehr als ein Ächzen und Krachen kommt leider nicht aus den Lautsprechern.

Was bleibt zu sagen? Titus the Fox ist ein im Grunde genommen gut konzeptioniertes Spiel, das aber immer wieder an der etwas starr wirkenden Umsetzung krankt.

Uli

**ASM-WERTUNG von 0 bis 12**

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

»ZUFRIEDENSTELLEND«



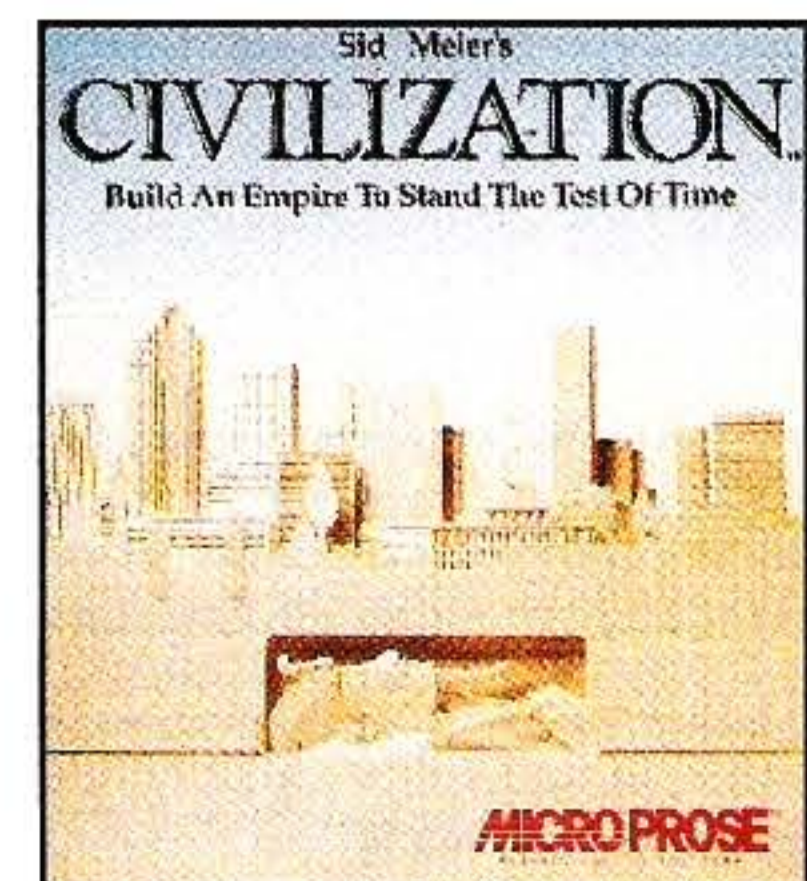
# *Was versteckte Napoleon unter seinen Uniformrock?*



## *Civilization von Sid Meier*

**MICRO PROSE**<sup>TM</sup>  
SIMULATION • SOFTWARE

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



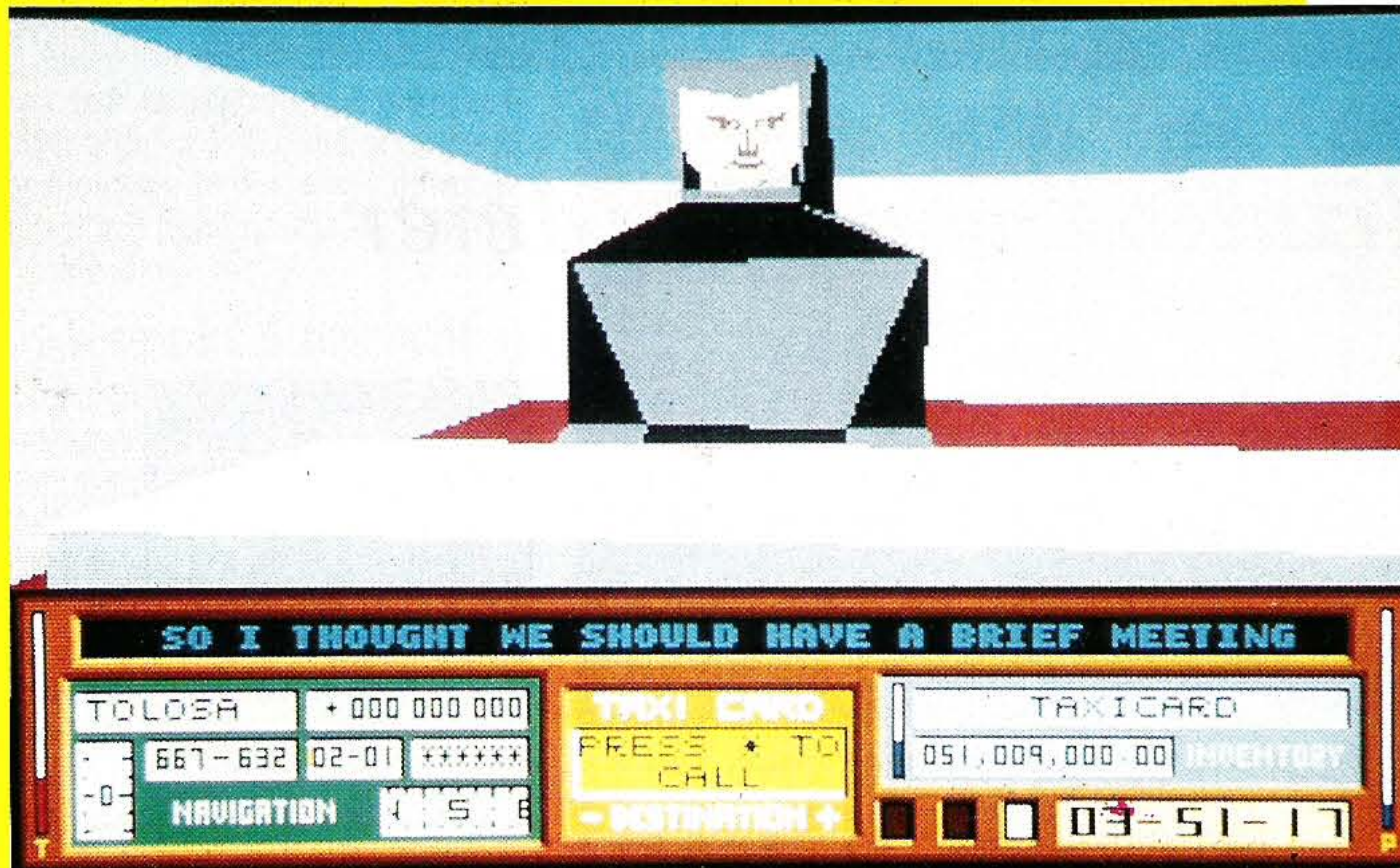
# Auf Eris wenig

Das Gamma-System kommt offenbar nie zur Ruhe. Nachdem unser tapferer Söldner die durch den Kometen Damocles verursachte Bedrohung abgewendet hat, darf er im dritten Teil der Saga wieder seinen Kopf zum Wohl der Menschheit hinhalten.

## NEWS



Von Söldnern und Vektoren...



Auge in Auge mit dem Gegner

### MERCENARY III

System: Amiga (getestet), geplant für: Atari ST, empf. VK-Preis: ca. 90 Mark, Hersteller: Novagen, England, Muster von: Hersteller.

**D**iesmal ist es der Planet Dion, der von einer Katastrophe bedroht wird. Diese ist allerdings zur Abwechslung mal nicht kosmischen Ursprungs, sondern rein menschlicher Natur. Der zwielichtige P. C. Bil, der uns schon in der ersten Folge begegnete, plant, auf der Insel Dion North ein Bergwerk zu eröffnen. Dieses würde katastrophale Folgen für die Umwelt haben, und so macht sich der wackere Söldner auf die Socken, um Bils Pläne zu vereiteln. Mit Auto, Flugzeug und Raumschiff macht er sich auf den Weg, um die Planeten nach wichtigen Gegenständen abzusuchen, auch trifft er des öfteren auf Personen, die ihm mehr oder weniger hilfreiche Informationen geben. Wer schon Damocles gestoppt hat, dem dürfte die ganze Geschichte irgendwie bekannt vorkommen.

### Sechs Wege zum Erfolg

Auf den ersten Blick hat sich in Mercenary III von Novagen im Vergleich zum Vorgänger nicht viel geändert. Das Grundprogramm scheint das gleiche wie bei Mercenary II zu sein – sowohl optisch als auch akustisch, auch paßt das Spiel wie gehabt komplett in den Arbeitsspeicher.

Allerdings haben sich einige neue Elemente ins Spiel eingeschlichen. Die obligatorischen Teleporter, Autos und Flugzeuge gibt es immer noch, allerdings gestaltet sich die Suche nach Transportmöglichkeiten nicht mehr ganz so schwierig. Ein komplexes System aus öffentlichen Verkehrsmitteln gestattet das schnelle Erreichen der wichtigsten Schauplätze, engt allerdings die Bewegungsmöglichkeiten etwas ein, so daß sich die Suche nach freien Transportmitteln doch lohnt.

Ach ja, und die Story hat sich natürlich auch etwas gewandelt. Der Spieler hat immer noch freie Wahl der Ziele und Mittel, eine einfache Forschungsreise durch das Gamma-System ist ebenso möglich wie die Konfrontation mit P. C. Bil.

Sechs verschiedene Wege zum Sieg über Bil soll es geben, fünf davon kann der entnervte Neuling in ihren Grundzügen in einem im Lieferumfang enthaltenen Hintbook nachlesen, der letzten Herausforderung muß er sich selbst stellen.

Ob man Bil nun politisch, wirtschaftlich oder militärisch aufs Abstellgleis leitet, bleibt dem Spieler überlassen, Möglichkeiten für jedes Szenario gibt es zur Genüge.

Trotz des Mangels an wirklicher Innovation verspricht auch dieser Ausflug ins Gamma-System interessant und ertragreich zu werden. Sowohl für den Söldner, der innerhalb von 24 Stunden steinreich (zumindest auf dem sechsten Weg) werden kann, als auch für den Spieler, der die Herausforderung annimmt. (Allerdings wird letzterer wohl kaum mit 24 Stunden auskommen...)

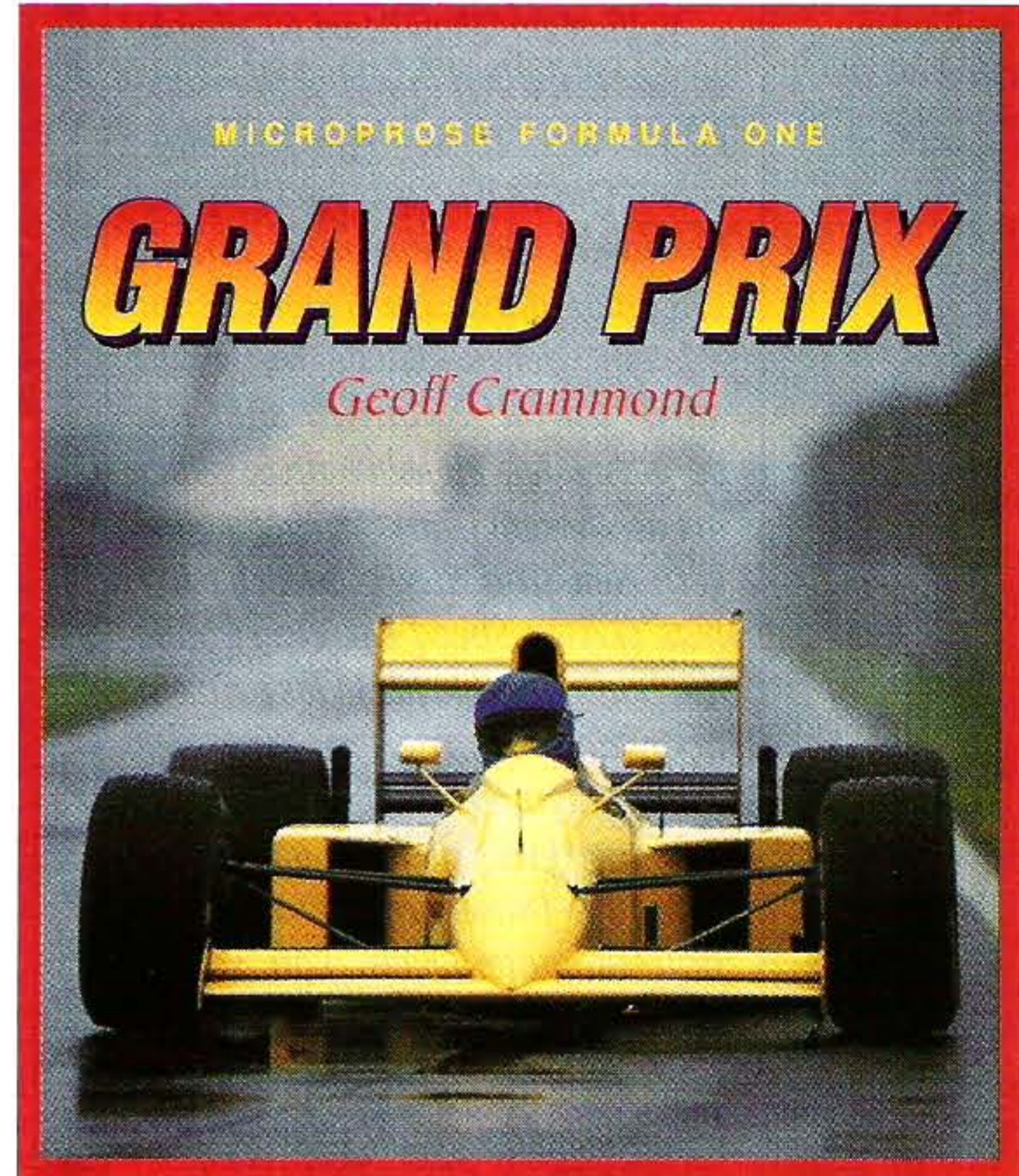
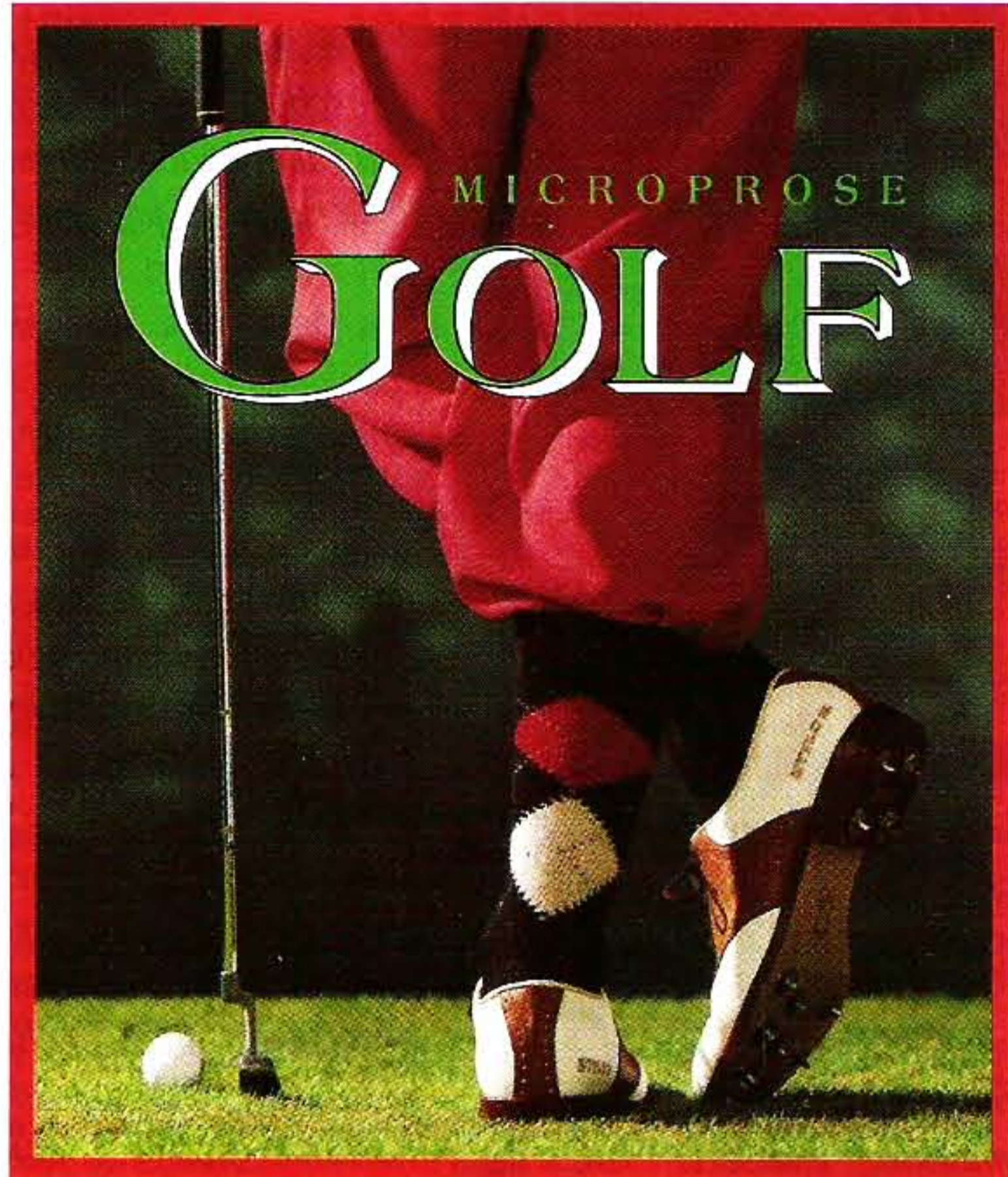
Michael Anton

#### ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik .....	10
Sound .....	5
Spielablauf .....	9
Motivation .....	10
Gesamtnote .....	9

»GUT«

*Wenn es beim Sport ernst  
wird...*



*Bei MicroProse nehmen wir Sport sehr ernst,  
weil wir wissen, daß Sie genauso denken.*

**Doch es ist nur ein Spiel.**

*Vergessen Sie das nicht, wenn Sie unsere  
Simulationen spielen.*

**MICRO PROSE™**  
SIMULATION • SOFTWARE

## VOLFIED (Atari ST)

Hersteller: Empire/Taito, England, empf. VK-Preis: ca. 75 DM, Muster von: Die Kassette, 4950 Minden.

*Volfied auf dem Atari ST gleicht in nahezu allen Punkten der Amiga-Version dieses Quix-Abklatsches. Quix? War das nicht dieses Spielchen, bei dem man Linien zeichnen muß, um Rechtecke zu basteln, deren Fläche ausgefüllt wird? Jawoll! Natürlich sind die vergangenen elf Jahre nicht spurlos an diesem Game vorbeigegangen: Neu sind die Feinde, die Extras (Laser, Speed-Up, etc.) sowie die Bonuspunkte für jedes Prozent über den geforderten 80% der auszufüllenden Fläche. Bei der ST-Fassung gibts jedoch wiederum keine 1:1-Umsetzung der 17 Original-Automatenlevels. Von Vorteil ist jedoch der wackere Digi-Sound und die (gegenüber der Amiga-Fassung) erhöhte Spielgeschwindigkeit beim Linienziehen, denn in diesem Punkt gabs beim Amiga Zeittulpenruckeln. Schade, daß die Steuerung ein wenig hakelig geraten ist: Volfied verbleibt so nur im Durchschnitt.*

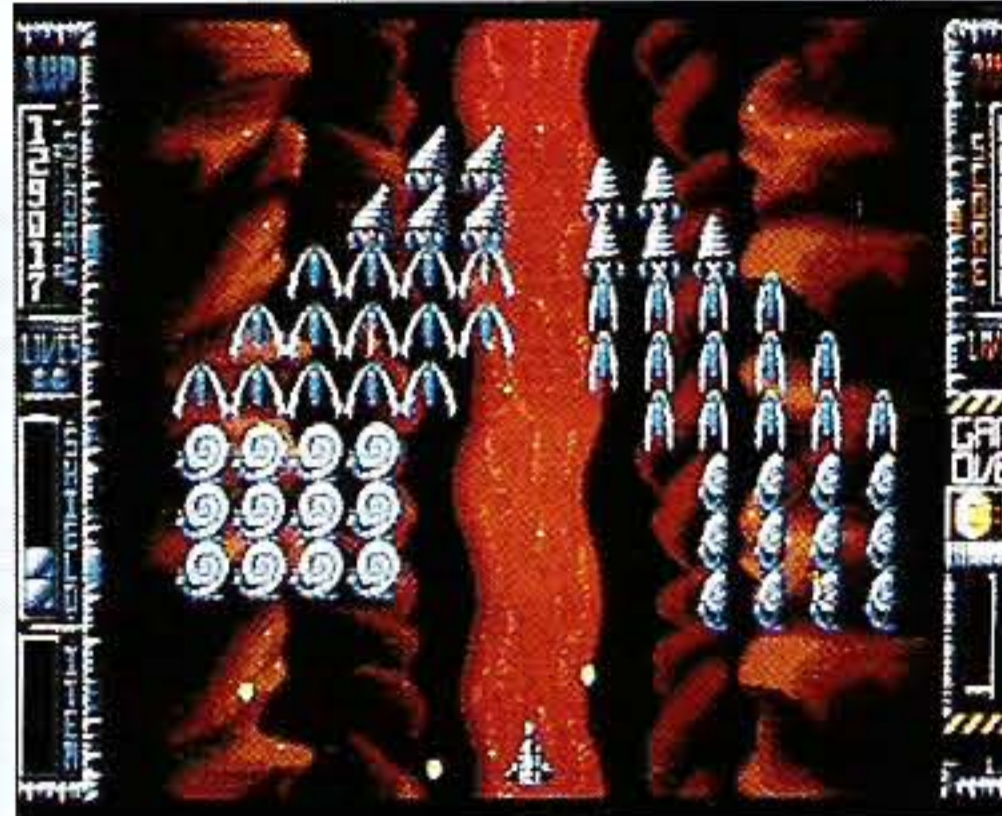
msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Hübsches  
Outfit und  
gut spielbar:  
VOLFIED auf  
dem ST



Viel zu langsam!

## SUPER SPACE INVADERS (PC)

Hersteller: Domark, empf. VK-Preis: ca. 100 Mark, Muster von: Bomico, 6092 Kelsterbach.

*Letztendlich kann nun auch die Spielesammlung unserer PC-Freaks mit Domarks 'Super Space Invaders' aufgestockt werden. Allerdings könnte es sein, daß sie nicht so recht Freude daran haben werden.*

*Im Vergleich zu der Amiga-Fassung ist die Spielgeschwindigkeit noch langsamer geworden und die Schußfrequenz der Kanone ebenso. Dafür schießen unsere Gegner um so mehr und flächen-deckend. Teilweise ist ein Entkommen schwer möglich.*

*Die Grafik (VGA) ist genau wie bei der Amiga-Version, dafür mußte der Sound gehörig abspecken. Auf der einen Seite wird die Rolandkarte unterstützt, auf der anderen die Adlib. Die goldene Mitte, Soundblaster, wurde vernachlässigt. Daher, ein nicht so pralles Ergebnis.*

kate

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik .....	7
Sound .....	5
Spielablauf .....	6
Motivation .....	4
Gesamtnote .....	5

»MANGELHAFT«

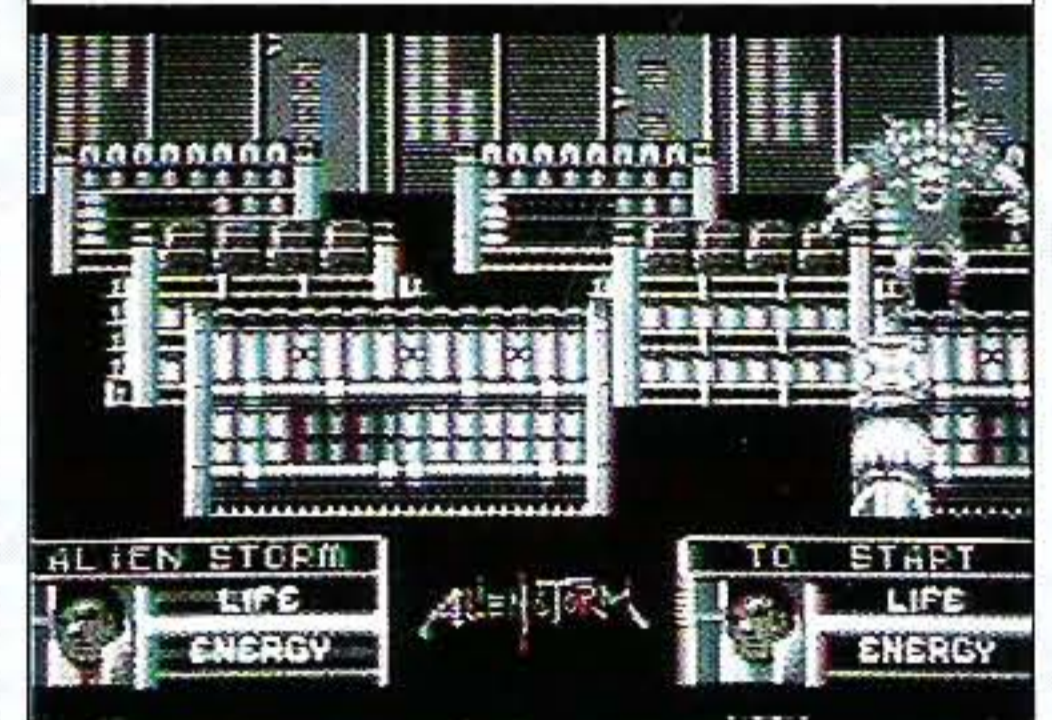
## ALIEN STORM (C-64)

Hersteller: Sega/U.S. Gold, empf. VK-Preis: ca. 50 DM, England, Muster von: Die Kassette, 4950 Minden.

*Der Alien Storm bricht über die Menschheit herein: Fiese Typen von Outer Space schleimen auf der Erde rum und wollen die Menschheit versklaven. Zwei Superknauben oder eine Söldner-Amazone können somit endlich losballern, so es denn der Spieler will.*

*Dieser wird sich allerdings zweimal überlegen, ob er das schwabbelige Gemetzel in sechs Levels mitmachen möchte, denn bei dieser Konvertierung wird die Computer-Steinzeit urplötzlich wieder springlebendig. Nicht daß es allein am C-64 liegen würde – es sind die haarsträubenden Programmängel, die das Game ins Abseits drängen: Grafik zum Abgewöhnen, lediglich eine Schußvariante, dazu Gegner im torkelnden Vollrausch und Sound im Hänschen-Klein-Stil.*

*Angesichts dieser und anderer Schandtaten liegt die Vermutung nahe, daß die Hersteller den C-64 jetzt wohl vollends abgeschlossen haben. Billig konvertieren und*



Grausig – der C-64 am Ende?

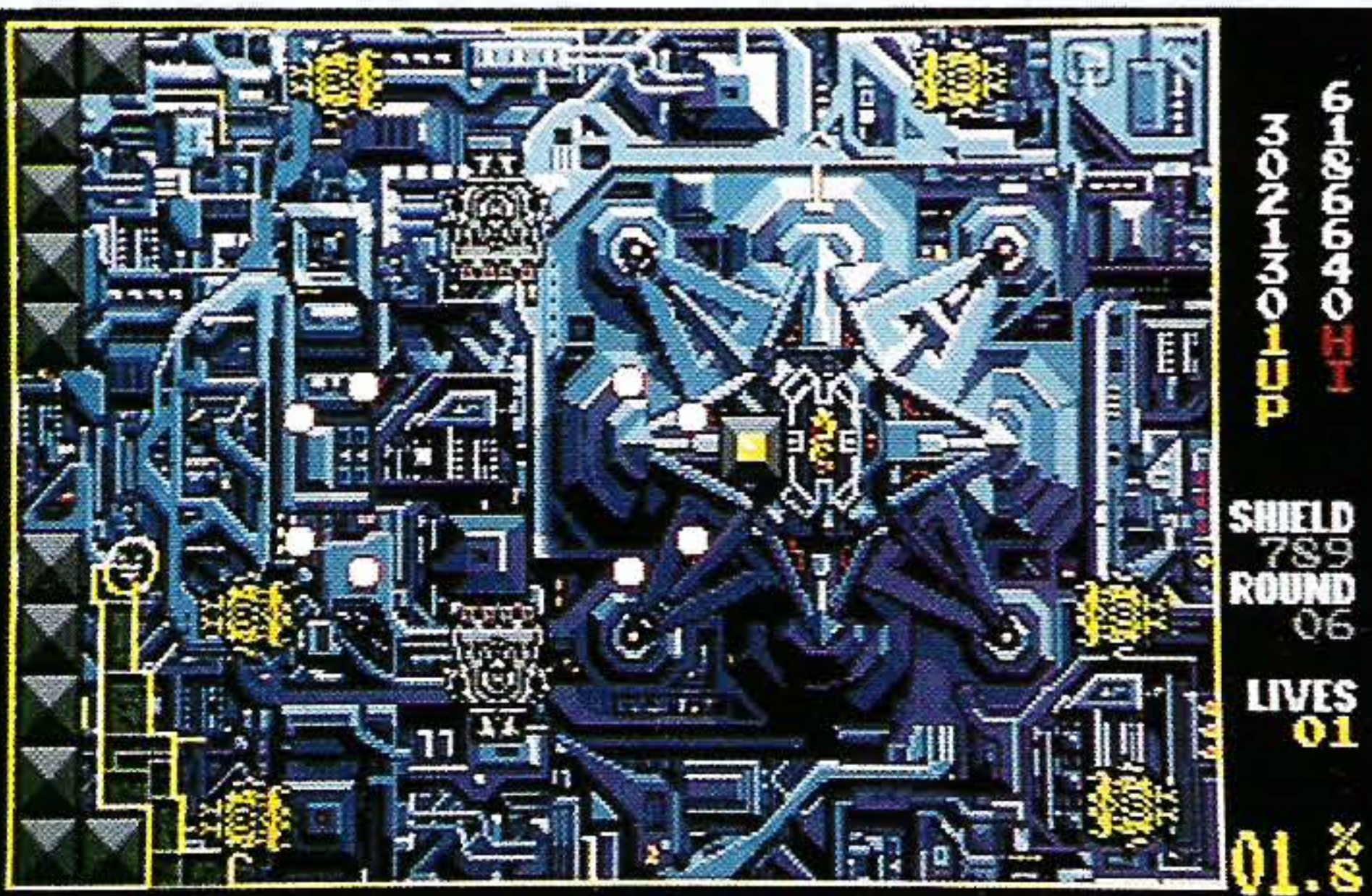
*nochmal absahnen – das scheint jetzt auch die Devise bei U.S. Gold zu sein. Goodbye, Brotkiste; die Zeit mit dir war schön....*

msu

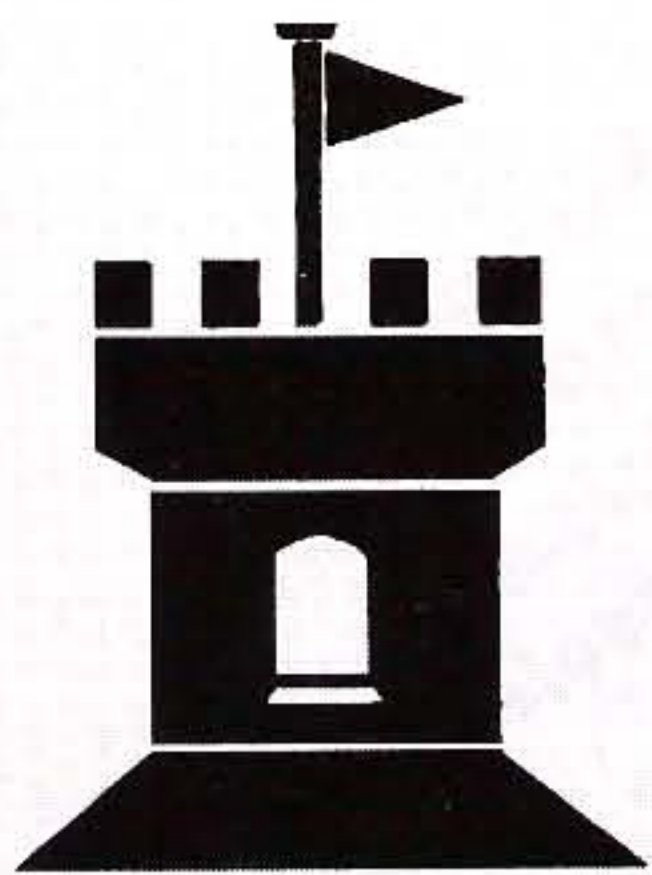
ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik .....	1
Sound .....	3
Spielablauf .....	1
Motivation .....	0
Gesamtnote .....	1

»SEHR MANGELHAFT«







# Diamant und Zauberstab

## KYRANDIA - PREVIEW -

System: PC, geplant für: Amiga, Hersteller: Virgin, England.

Für Fans von LucasArts- oder Sierra-Spielen hat Virgin mit diesem tollen Game voller Interaktion und kniffligen Rätseln einen ganz besonderen Leckerbissen auf Lager.

**D**a sich das Spiel noch in relativ rudimentären Anfängen befindet, konnte bei einem Besuch in der für Virgin arbeitenden amerikanischen Software-Schmiede Westwood Associates natürlich nur ein erster, sehr unvollständiger Eindruck erhascht werden. Der jedoch war schon ganz schön beeindruckend, so daß das Endprodukt Stunden voller Spannung und Herausforderung enthalten dürfte. Der Held erinnert etwas an Robin Hood und bewegt sich auch durch ein Szenario mit viel Wald und Feld. Damit jedoch endet auch schon jegliche Ähnlichkeit.

Das Game wird per Point-and-Click gesteuert, wobei der Held sich sehr schön animiert und mit viel Stil und Tempo durchs ein ganz schön großes Szenario bewegt. Auf dem Bildschirm zeigt sich eine sehr farbenfrohe und zaubernde Landschaft, in der sich richtig schön fiese Dinge abspielen können. Am unteren Ende des Screens befindet sich das Inventory, in dem man die vielen schönen und brauchbaren Edelsteine und Tränke unterbringt. Letztere kann man entweder auf sich selber anwenden, oder aber damit zu einer Alchimistin gehen und für ein paar Edelsteine andere Tränke bei ihr einhandeln.

### Alchimistisches

Jeder Screen ist mit animierten Elementen versehen: Der Kessel blubbert im düsteren und unheimlichen Labor der Alchimistin, man kann sehen, wie die Flüssigkeiten durch die Glasöhren

Drink  
gefällig?



### Reichhaltiges Inventory

fließen, während Tränke gemixt werden. Der Schwerpunkt von Kyrandia scheint auf dem Lösen von Rätseln zu liegen. Überall gibt es Dinge, deren Zweck erst mal gefunden werden muß. Im Wald zum Beispiel stehen natürlich jede Menge Bäume. Einer von ihnen enthält Edelsteine. Wenn der Held davon jedoch zu viele oder den falschen nimmt, zischt eine Schlange aus den Blättern und beißt ihn. Äpfel dienen der Wegzehrung; vielen der Leute, die man so trifft, lassen sich Informationen entlocken.

Zu Beginn des Abenteuers ist der Spieler ein einfacher Sterblicher. Stellt

er sich jedoch geschickt an, kann er sehr bald zu einer sehr mächtigen Person werden. Hat man genug Erfahrung gesammelt, lernt man auch zaubern, wobei sich die Figur des Helden in die eines Zauberers verwandelt, sobald er den Zauberstab schwingt. Belohnungen für das Lösen von Puzzles gibts ebenfalls reichlich.

Grafisch macht Kyrandia selbst jetzt, in diesem frühen Stadium, schon einen hervorragenden Eindruck, sodaß ein echt hochklassiges Programm zu erwarten ist. **ddf** ■



### Einfach zauberhaft

Schon  
die  
Grafik  
ist  
hitver-  
dächtig.



# Adventures

# In der Gruft ist

## BLACK CRYPT

**System:** Amiga, geplant für: Sega Mega Drive, PC, empf. VK-Preis: ca. 80 DM, Hersteller: Electronic Arts, England, Muster von: Hersteller.

**B**lack Crypt, das neueste Werk von Electronic Arts, bedient sich in bester Dungeon-Master-Manier dieses klassischen Szenarios. Zu schnell zu mächtig geworden, wendet sich Esteroth Paingiver, das Wunderkind der Kleriker-Akademie, der Schwarzen Magie zu.

Totale Macht über Astera ist sein Ziel, das er mit Hilfe von Dämonen aus den unterschiedlichsten Ebenen erreichen will. Daß dieses Ziel mit Vernichtung und Tod einhergeht, ist ihm nicht nur einerlei, es bereitet ihm sogar diabolisches Vergnügen.

Mit einem letzten verzweifelten Versuch und unter Aufbietung sämtlicher magischen Kräfte ist es den wenigen Überlebenden der weißen Magiergilden von Astera gelungen, Esteroth in einem gigantischen Kampf mitsamt seinem dämonischen Heer in eine andere Dimension zu zwingen. Deren Zugang liegt im untersten Level eines gigantischen Dungeons.

Leider hat sich inzwischen ein Riß an der Nahtstelle der Dimensionen gebildet, und Esteroths dunkle Mächte bedrohen wiederum das Land. Eure Aufgabe als Helden vom Dienst ist es nun, eine vierköpfige Party durch die Labyrinth des Dungeons zu führen, um den Riß zu schließen und Esteroth auf immer zu verbannen.

## Klassische 3D-Grafik

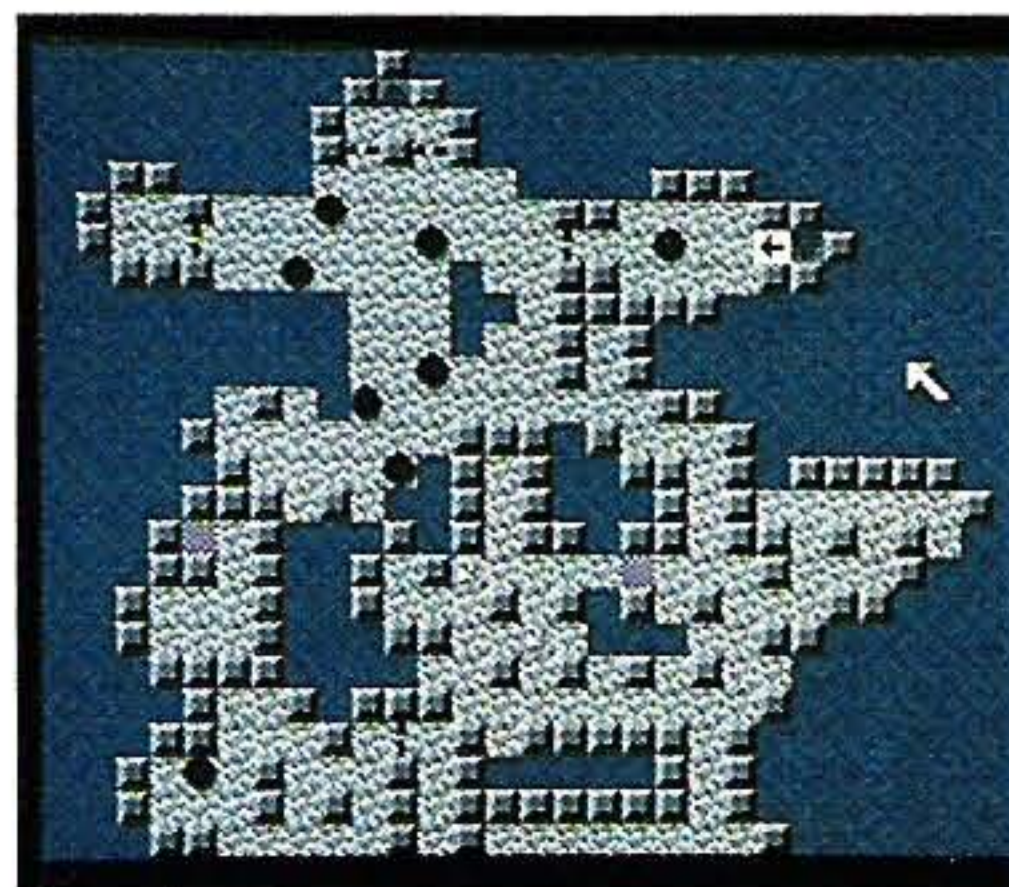
Die Grafik von Black Crypt orientiert sich am klassischen Dungeon-Master-Vorbild. Man durchstreift die mit Teleport-Feldern, Spinnern, Schaltern, Fallgruben und nützlichen Gegenständen reich gesegneten 3D-Labyrinth und versucht sich in tiefere Levels vorzu-

Wenn tiefste Dungeons nicht tief genug, stärkste Bannsprüche nicht stark genug und tägliche Rationen labberiger Big Macs nicht abschreckend genug sind, dann müssen eben fremde Dimensionen als Kerker herhalten, wenn ein Schwarzer Magier zu einer unkontrollierten Gefahr geworden ist.

## dicke Luft



Keine Experimente bei der Grafik



Auto-mapping inclusive – Eine sehr nützliche Option!

kämpfen. Die Puzzles verlaufen nicht immer gradlinig: Oft genug muß man dabei Rätsel in tieferen Levels erledigen, bevor man überlebensnotwendige Aktionen in höheren bestehen kann.

Die sehr komfortable Bedieneroberfläche läßt nur wenige Wünsche offen. Angenehm ist dabei das einfache Hin- und Herschalten zwischen den einzelnen Charakteren, was den Zeitaufwand in Grenzen hält. Schnell sind auch die Kampfsequenzen, die nicht zugorientiert ablaufen, sondern bei denen gute Reflexe gefordert sind.

Sind die zum Teil recht originellen Monster auch nicht sonderlich aufwendig animiert, können sie dem Spieler trotzdem eine Menge Kopferbrechen bereiten (besonders wenn sie noch dazu unsichtbar sind und man in der Eile vergessen hat, sämtliche Informationsscrolls zu lesen ...). Soundeffekte werden spärlich, aber passend und hilfreich eingesetzt.

Wer immer noch voller Sehnsucht auf die Amiga-Version von *Eye of the Beholder 2* wartet, sollte sich die Zeit vielleicht mit Black Crypt vertreiben, obwohl das Programm nicht als bloßer Ersatz, sondern durchaus als Konkurrenz zu sehen ist.

Antje Hink

## ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»GUT«





Der Blick zum Himmel verheißt nichts Gutes.

**LES MANLEY IN:  
LOST IN L.A.**

System: PC (VGA, Mouse, HD),  
geplant für: Amiga, empf. VK-  
Preis: 100 Mark, Hersteller: Ac-  
colade, USA, Muster von: Her-  
steller.

**Z**um zweiten Mal wird Les Manley nun um die Gunst der Spieler ins Rennen geschickt, zum zweiten Mal soll er der Welt zeigen, daß er noch viel smarter ist als sein großes Vorbild Larry Laffer, dessen Erfinder Sierra sich eine goldene Nase verdienten. Damit's auch für Accolade dazu reicht, mußte man sich jedoch zunächst an die eigene Nase fassen, war doch der erste Part mit Larrys Ebenbild nicht mehr als ein billiger Abklatsch.

Besser, schöner, größer hieß denn auch die Devise für das Abenteuer Lost in L.A. Les muß seinen Freund Helmut Bean finden, der mitsamt Freundin im Zuge einer mysteriösen Kidnapping-Serie verschwunden ist. Viele Spuren deuten auf den Boss der „Paramound-Studios“, doch es fehlt an Beweisen.

**Knifflig erst zum Schluß**

Um hinter das Geheimnis zu kommen, bewegt sich Les mit Hilfe einer Stadtkarte von Los Angeles durch fünf zentrale Örtlichkeiten, die im Spielgeschehen erweitert werden. Denn ganz wie beim großen Vorbild verfügt das Spiel über einige Sequenzen, die bei bestimmten Situationen ablaufen und danach neue Möglichkeiten eröffnen. So ist es Les z.B. erst dann möglich, der Schlamm-schacht von Dominique und Monique beizuwohnen, wenn er zuvor einen Laptop erstanden hat. Für die Show selbst braucht er eine Freikarte - und die gibt es bereits vorher.

Verwicklungen dieser Art sorgen jedoch kaum für Verwirrung, wenn erst einmal das Prinzip klar ist. Zudem bietet „Les 2“ im Wesentlichen recht ungefährliche Rätsel, die nur sporadisch mit Fallen bestückt sind. Erst im letzten Drittel des Spieles wird es knifflig, doch bis dahin dürften sich auch Anfänger schon warmgespielt haben. Das gute Vorankommen täuscht allerdings ein wenig darüber hinweg, daß der vom Hersteller verkündete Humor nur selten zum Tragen kam. Die ironischen Seitenhiebe auf die ausgeflippte Gesellschaft Hollywoods sind zwar nett, doch sucht man den anzüglichen Humor eines Larry Laffer vergeblich - Les 2 bleibt kindgerecht.

**Immer noch Kinderkrankheiten**

Als Ergänzung zum verbal kaum vorhandenen Sex-Appeal des Spiels hätte die Grafik beitragen können, denn sie wurde mit richtigen Schauspielern digitalisiert und dann in die gemalten

**Auf Larrys Spuren**

Hintergründe eingefügt. Doch zum einen ist die Qualität der Digi-Bildchen recht mäßig, zum anderen ist die zeichnerische Güte im Vergleich zur Konkurrenz nur Durchschnitt. Und noch etwas: Les 2 läßt sich zwar kinderleicht mit der Maus spielen, doch ist an vielen Orten nicht erkennbar, ob es denn noch weiterführende Wege gibt. Warum gibt es hier keine kleinen Hilfen?

Dem Anspruch als vollwertigen Larry-Ersatz kann Accolade mit diesem Produkt also nicht genügen. Les 2 ist zwar ganz passabel in Szene gesetzt worden, doch leidet der Held nach wie vor an Kinderkrankheiten. Will heißen: Accolades zweiter Anlauf wandelt zwar schon zielsicherer auf Larrys Spuren und spielt sich durchaus unterhaltsam, aber dem hohen Standard der Konkurrenz (siehe Lucasfilm) hinkt man immer noch hinterher.

Michael Suck

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»ZUFRIEDENSTELLEND«





# aktueller software markt

ASM-EXTRA Nr.1  
DM 14,80  
sfr 14,80 / ÖS120

## EXTRA

### SIERRA SPECIAL

- **ENTHÜLLT**  
Die vier Affären des Larry Laffer

---

- **KÖNIGLICH**  
Die fünf Reisen der Herrscher von Daventry

---

- **GALAKTISCH**  
Alle Abenteuer von Roger Wilco

---

- **AUF STREIFE**  
Dreimal unterwegs mit Sonny Bonds

---

- **BRUTAL**  
Manhunter 1&2

---

- **LEGENDÄR**  
Conquests of Camelot  
The Legend of Robin Hood

---

- **HEROISCH**  
Quest for Glory 1&2

---

- **EXOTISCH**  
Rise of the Dragon  
Heart of China u.v.m.



**EXTRA ★**  
**HOLT SIE EUCH!**  
**JETZT IM HANDEL ★**  
**ODER DIREKT BEI TRONIC**  
**MIT DER BESTELLKARTE!**

**30 komplette  
Lösungen!**

# Sierra und die Fischstäbchen

## ECO QUEST – THE SEARCH FOR CETUS

System: PC (VGA, HD, Soundkarten werden unterstützt), geplant für Amiga, empf. VK-Preis: ca. 120 Mark, Hersteller: Sierra, U.S.A., Muster von: Wial-Ver-sand, 8038 Gröbenzell.

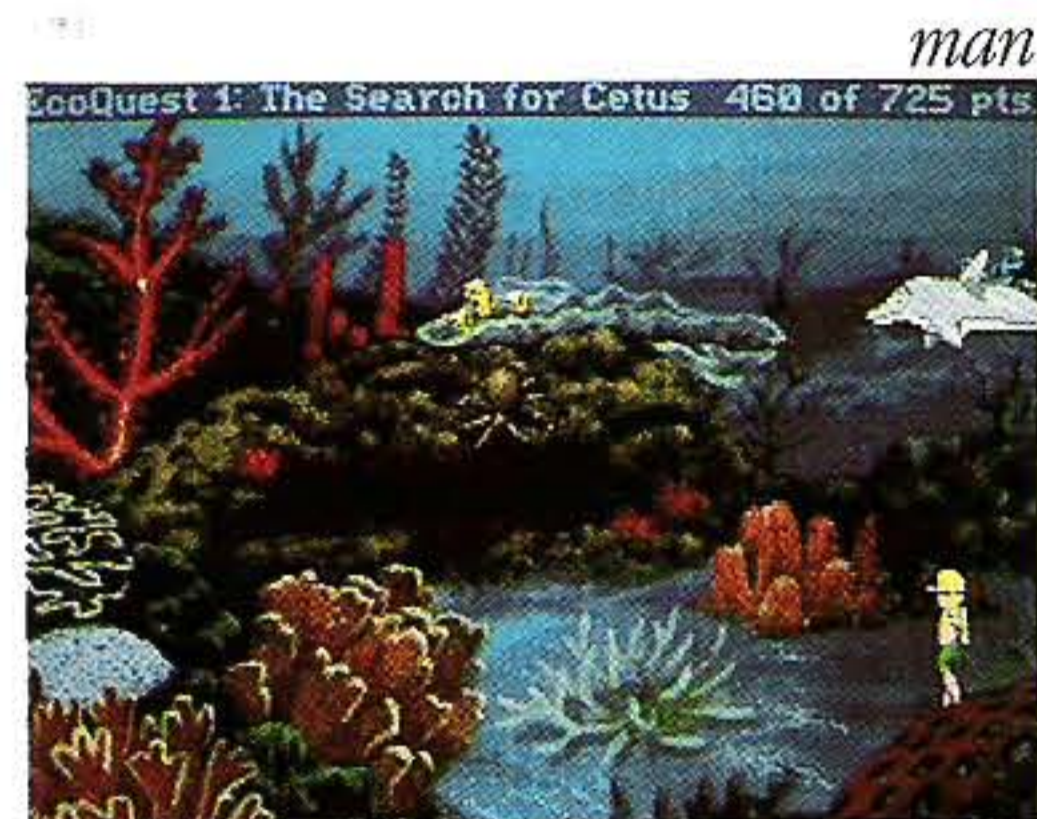
**E**ine neue Serie von Adventures startet Sierra mit Eco Quest – The Search for Cetus. Die Zielgruppe sind Kinder ab 10 Jahren, das Anliegen die Herausbildung von ökologischem Bewußtsein. Die Story soweit: Der Vater von Adam, letzterer seines Zeichens Dreikäsehoch und Nachwuchs-Ökologe, ist Forscher an einem Meeresforschungsinstitut. Eines Tages erweist sich ein Delphin, der zu Genesungszwecken auf der Station zu Gast ist, als sehr intelligent und gesprächig. Adam schließt Freundschaft mit dem Tier und wird von ihm zu einem Abenteuer unter Wasser eingeladen. In dessen Verlauf ist nicht nur Großreinemachen auf dem Meeresboden angesagt, es gilt auch, einen handfesten Umweltskandal aufzu-



decken und den König der Meere, einen recht sympathischen Wal, aus einer mißlichen Lage zu befreien.

Die Story ist also eher Kiddie-Stuff, entsprechend einfach sind auch die meisten Rätsel. Allerdings dürfte es dem primären Publikum hierzulande doch noch etwas an Englischkenntnissen mangeln, um wirklich Freude an dem Programm zu haben. Schade, daß das Programm momentan noch etwas an der Zielgruppe vorbeigeht, denn erst, wenn nicht nur das Programm, sondern auch alle (!) Papierbeilagen übersetzt sind, können es die hiesigen

Kids wirklich genießen. In der vorliegenden Form sollte man zumindest drei Jahre Schulenglisch mitbringen, erfahrene Adventure-Spezialisten werden dieses Spiel wohl mal schnell zwischendurch verspeisen. (Was immerhin ein wohlschmeckender Happen wäre, denn Grafik und Sound sind wirklich hervorragend, die Steuerung der bereits gewohnte Icon-Standard.)



Öko-Story von einem Delphin

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

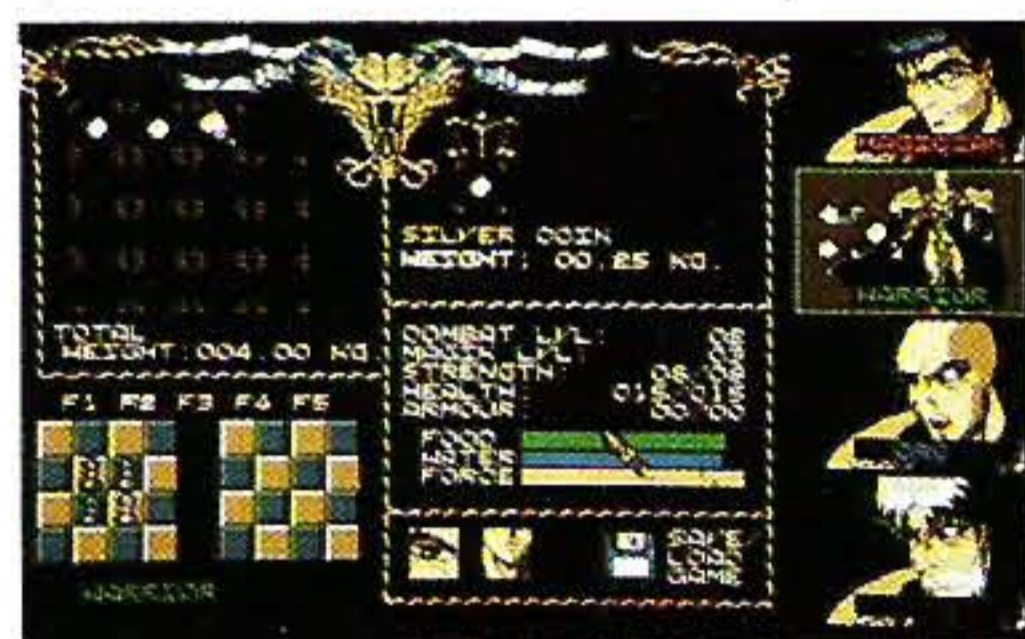
Grafik .....	11
Steuerung .....	10
Handlung .....	6
Atmosphäre .....	10
Gesamtnote .....	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«

## SHADOWLANDS

System: Amiga, geplant für: Atari ST, PC, empf. VK-Preis: ca. 80 Mark, Hersteller: Domark, England Muster von: Hersteller.

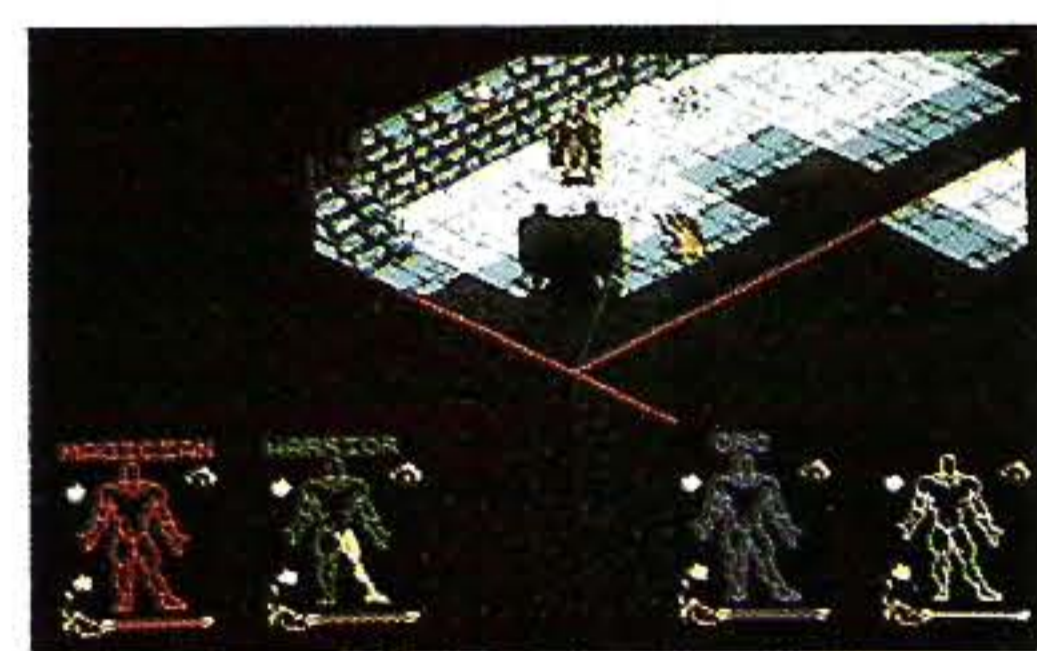
**N**ach einer mißglückten Flucht vor den Horden aus dem Schattenland findet ihr Euch als Geist in dieser Welt wieder. Glücklicherweise könnt Ihr vier Krieger nach Eurer Pfeife tanzen lassen, so daß sie in den Shadowlands nach Eurem Leichnam suchen können, um ihn wiederzubeleben. Dies stellt auch gleichzeitig das Ziel dieses neuen Rollenspiels von Domark dar. Die Steuerung erfolgt hierbei über vier Abbildungen der Party-Mitglieder. Durch Anklicken der verschiedenen Körperteile werden Gegenstände in den Dungeons aufgehoben, benutzt, angesehen und die Party oder auch nur einer allein über das Spielfeld bewegt.



Gut: Die übersichtlichen Menüs.

Wie es sich für ein Rollenspiel gehört, werden in einem speziellen Menu die Erfahrungs-, Magie-, Gesundheitswerte und der ganze Rest verwaltet. Weiterhin bekommt man hier einen Überblick über die aufgesammelten Gegenstände und Schriftrollen, mit denen man die verschiedensten „Spells“ aktivieren kann. Wie der Name schon sagt, spielt die Geschichte die meiste Zeit im Dunkeln. Die einzigen Lichtquellen sind Fackeln, die durch das „Photoscape“-System sehr realistische Licht- und Schattenspiele hervorrufen.

Auch die aufzusammelnden Gegenstände sind im Dunkeln kaum zu er-



kennen. Außer dem Lichteffect ist die Grafik mittelmäßig: Zwar ganz gut gezeichnet, aber die Sprites sind klein geraten. Der Titelsound ist ganz nett, dafür erklingen im Spiel nur Geräusche, die teilweise ziemlich nervig sind. Trotzdem stimmt die Atmosphäre, und das ist ja wohl am wichtigsten.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»GUT«

SCHUTTENFORMZ

● 75 vorgefertigte Instrumente / weitere erstellbar ● 10 fertige Beispiellieder / weitere können selbst komponiert werden ● unterstützt die gängigen Soundkarten, sowie den PC-Lautsprecher ● leicht bedienbare Benutzeroberfläche im SAA Standard ● komplett multitaskingfähig ● läuft auch unter Windows™ ● wahlweise über Maus oder Tastatur steuerbar ● kompatibel zum Amiga-Soundtracker (Soundtracker-Module können geladen und abgepielt werden) ● umfangreicher Editor für Instrumente, Takte und ganze Lieder ● mit dem mitgelieferten Soundtreiber können die erstellten Lieder in eigene Programme eingebaut werden ● bis zu 11 Stimmen gleichzeitig ● eingebautes Hilfefenster ● beliebig viele Fenster gleichzeitig ● Sounderzeugung ähnlich wie bei Yamaha DX-7 Synthesizer ● noch nie dagewesene neuartige Computerklänge ●

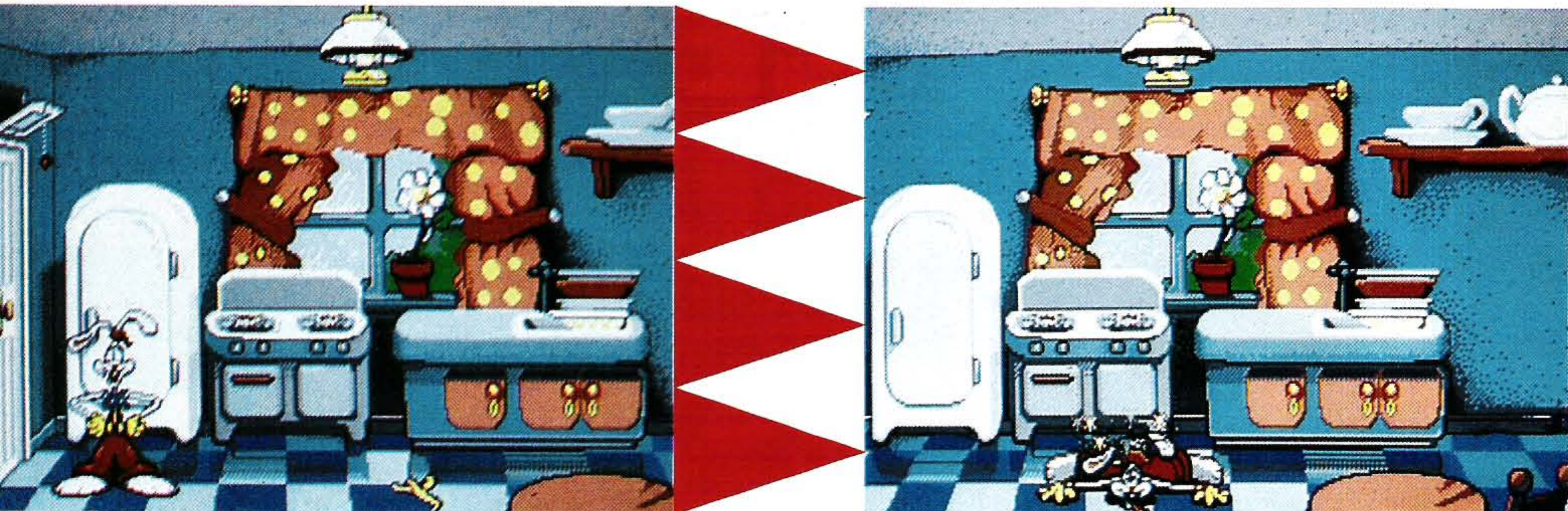
# Freude schöner GÖTTERFUNKEN

Alle Artikel sind in begrenzter Stückzahl erhältlich. Bitte benutzen Sie die Bestellkarte!



**PC-Sound - Pack 1**  
 enthält die PC-Soundman-Package (voll AdLib- und Covox-kompatibel, Aktivboxen, Kopfhörer) sowie Logical, Mad TV & das brandneue MACS Opera-Soundtool für nur  
**DM 249,-**

**PC-Sound - Pack 2**  
 enthält „lediglich“ MACS Opera & Circus Attraction, kostet dafür aber auch nur  
**DM 149,-**



Der Trick mit der Bananenschale

....

Damit wir uns recht verstehen: Nicht Bugs Bunny ist der Held, sondern Roger Rabbit, und nicht der Hase wird gejagt, nein, der Hase jagt selber. Verkehrte Welt? Naja, wenn Mama damit droht, Roger an die Tierversuchsanstalt zu verkaufen, wenn er auf ihren kleinen Liebling Baby Herman nicht ordentlich aufpaßt, dann fährt ein harmloser Hase natürlich Panik, wenn ihm der kleine Teufelsbraten entwischt.

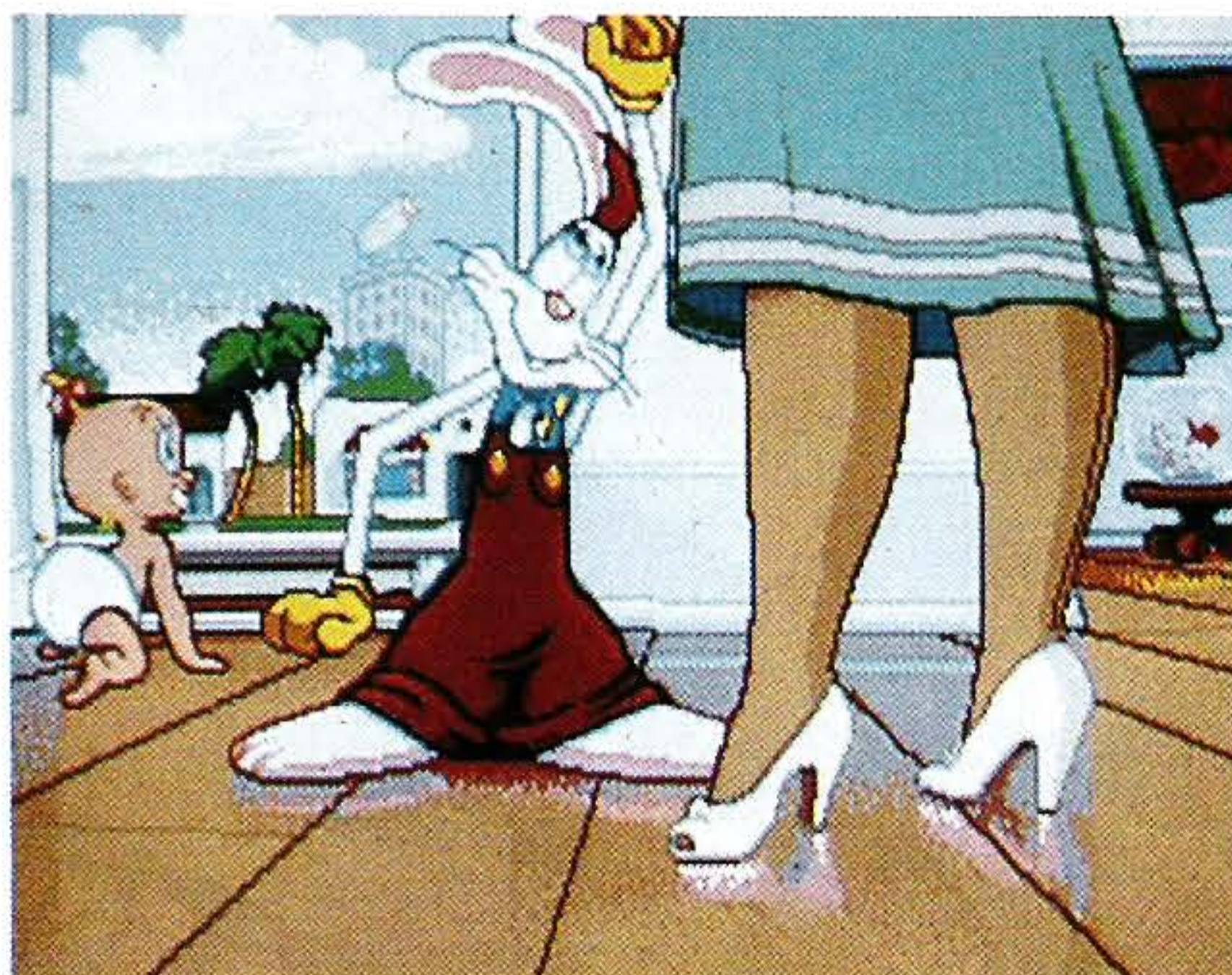
### HARE RAISING HAVOC

System: PC, geplant für: Amiga, empf. VK-Preis: ca. 90 DM, Hersteller: Disney/Infogrames, Frankreich, Muster von: Bomico, 6092 Kelsterbach.

**R**oger jagt also Baby Herman hinterher, der die Mücke durch den Hauseingang gemacht hat. Leider ist Roger im Haus eingesperrt (Herman hat an alles gedacht), sämtliche Türen sind verschlossen, der Schlüssel ist weg, deshalb ist mit Jagen erst einmal nicht allzuviel. Roger muß sich statt dessen in bester Goblins-Manier seinen Weg in den nächsten Schauplatz erarbeiten. Harken, die ihm dabei auf die Nase hauen, Piranha-Goldfische, beißlustige Mäuse, verbrannte Pfoten oder Wäschemangeln sorgen dafür, daß das Unterfangen nicht ohne Probleme vonstatten geht.

Das Game lebt von den vielen Trickfilm-Elementen, mit denen Roger fertig gemacht wird. Die kennt man zwar aus dem Fernsehen zur Genüge, Spaß

machts aber trotzdem immer wieder, besonders wenn man selbst am Hebel, sprich: Mousebutton sitzt, und Roger damit voller Begeisterung vom Ventilator in die Ecke schleudern läßt. Viel Auswahl an Aktionen gibt es nicht, man muß einfach an jeder Stelle der nicht allzu großen Szenarien alles ausprobieren, was einem zur Verfügung steht. Je verrückter die Idee, umso größer die Erfolgsaussichten. Da machen selbst Flops noch Freude. Hat man keinen Soundblaster drin, ist man zwecks Geräuschberieselung auf die Sound So-



# ROGER RABBIT

.... ist immer wieder wirksam

urce angewiesen, eine Disney-eigene Entwicklung. Da geht echt die Post ab, denn außer den FX darf man sich dann auch an der Sprachausgabe erfreuen, bei der die Original-Filmstimmen zu bewundern sind. AdLib-Besitzer schauen leider in die Röhre, und ansonsten quäkt halt die eingebaute Tröte mehr oder minder schräg vor sich hin.

### Fingerspitzengefühl

Kitzlig ist vor allem die Einstellung des Games auf die für den jeweiligen Rechner richtige Geschwindigkeit. Tut man das nicht, ist das Game derartig langsam, daß sich Roger in Zeitlupe bewegt, und der Spielspaß superschnell auf dem absoluten Nullpunkt landet. Vorteil: die Actionsequenzen sind ohne Probleme zu bewältigen. Schafft man es jedoch, ein angenehmes Spieltempo zu erwischen, darf man sich quasi einen eigenen Trickfilm zusammenbauen. Da die Szenen bei jedem Neubeginn jedoch immer nach demselben Muster ablaufen, ist eine längerfristige Motivation fraglich. Bis man den kompletten „Film“ jedoch das erste Mal ganz geschafft hat, dürfte Roger einige blaue Flecke mehr, und der Spieler einige recht vergnügliche Stunden hinter sich haben.

Antje Hink

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik .....	10
Steuerung .....	9
Handlung .....	9
Atmosphäre .....	8
Gesamtnote .....	9

»GUT«

# Die Schicksalsklinge

**Demnächst auch auf Ihrem Monitor!**

Aufgrund erhöhter Nachfrage ...

**Jetzt vorbestellen!**

Bestellungen an Attic-Software GmbH, Untere Vorstadt 37, 7470 Albstadt 1  
oder bestellen Sie telefonisch unter 074 24 / 38 14



# Ewige Ferien

## ETERNAM

System: PC, geplant für: -, Hersteller: Infogrames, Frankreich, empf. VK-Preis: ca. 120 DM, Muster von: Hersteller.

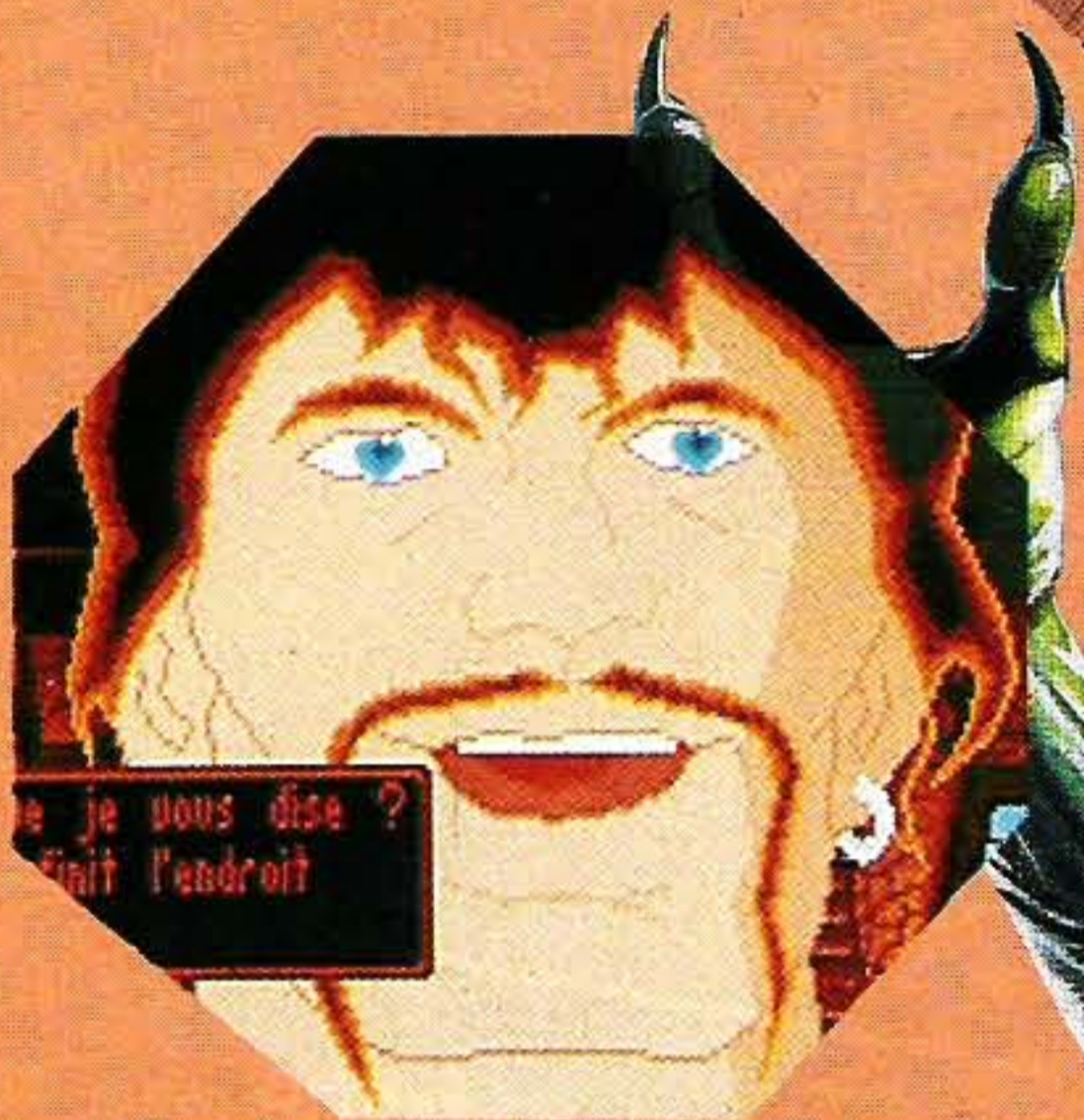
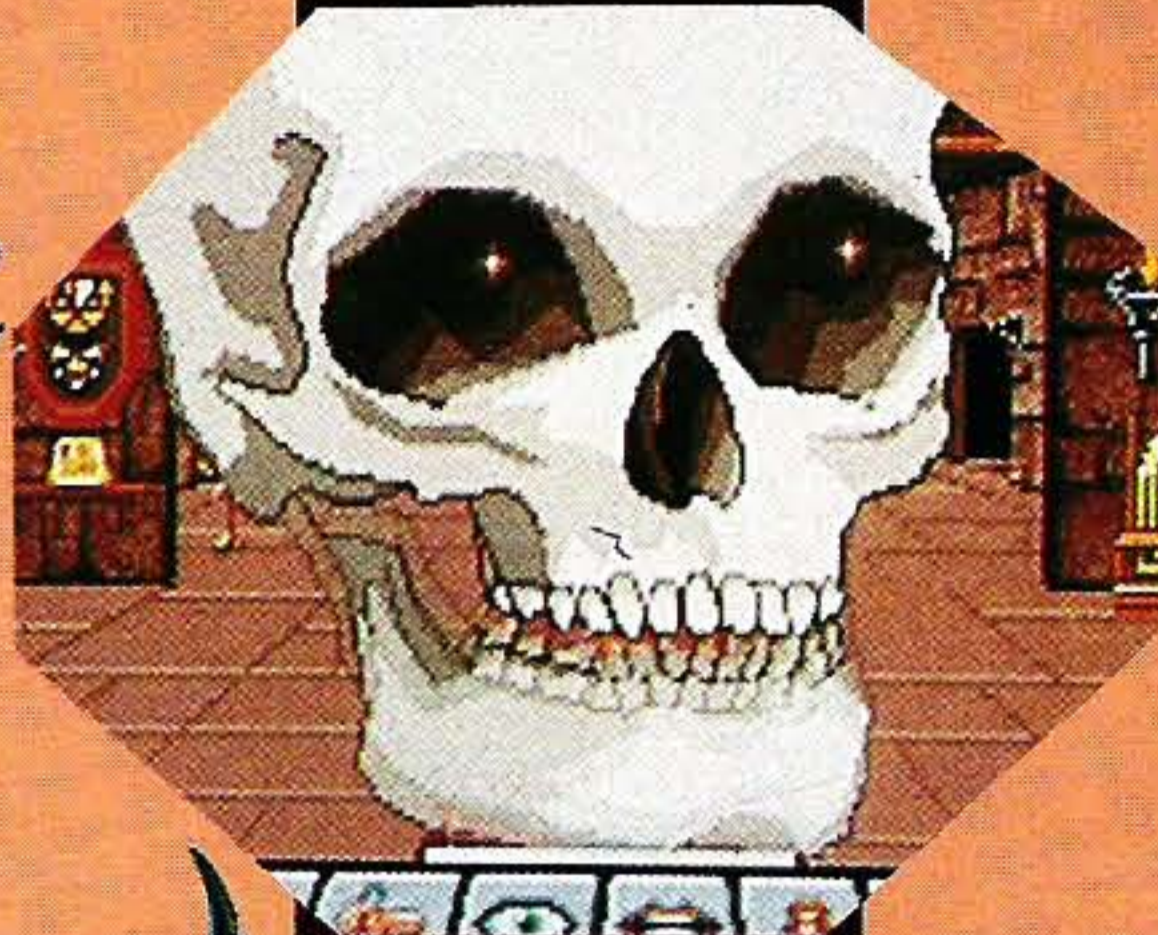
Das nennt man eine echte Überraschung: Ein Hauptgewinn flattert Don Jonz ins Haus, der garnicht weiß, wie er zu dieser Ehre kommt. Der Preis besteht in einem Ferienaufenthalt im ultimativen Urlaubsparadies: der Inselgruppe Eternam. Frohgemut macht sich Don auf, das unerwartete Geschenk zu genießen. So ganz ohne Macken ist die Gabe jedoch nicht, denn irgendjemand hat der Glücksfée ganz gewaltig ins Handwerk gepfuscht. Kein Geringerer als Dons Erzfeind, ein gewisser Mister Nuke, hat da am Schicksalsrädchen gedreht, denn was als entspannender Aufenthalt in romantischen Ritterburgen beginnt, entpuppt sich schnell als reichlich anstrengender Kampf ums Überleben.

### Von wegen Erholung!

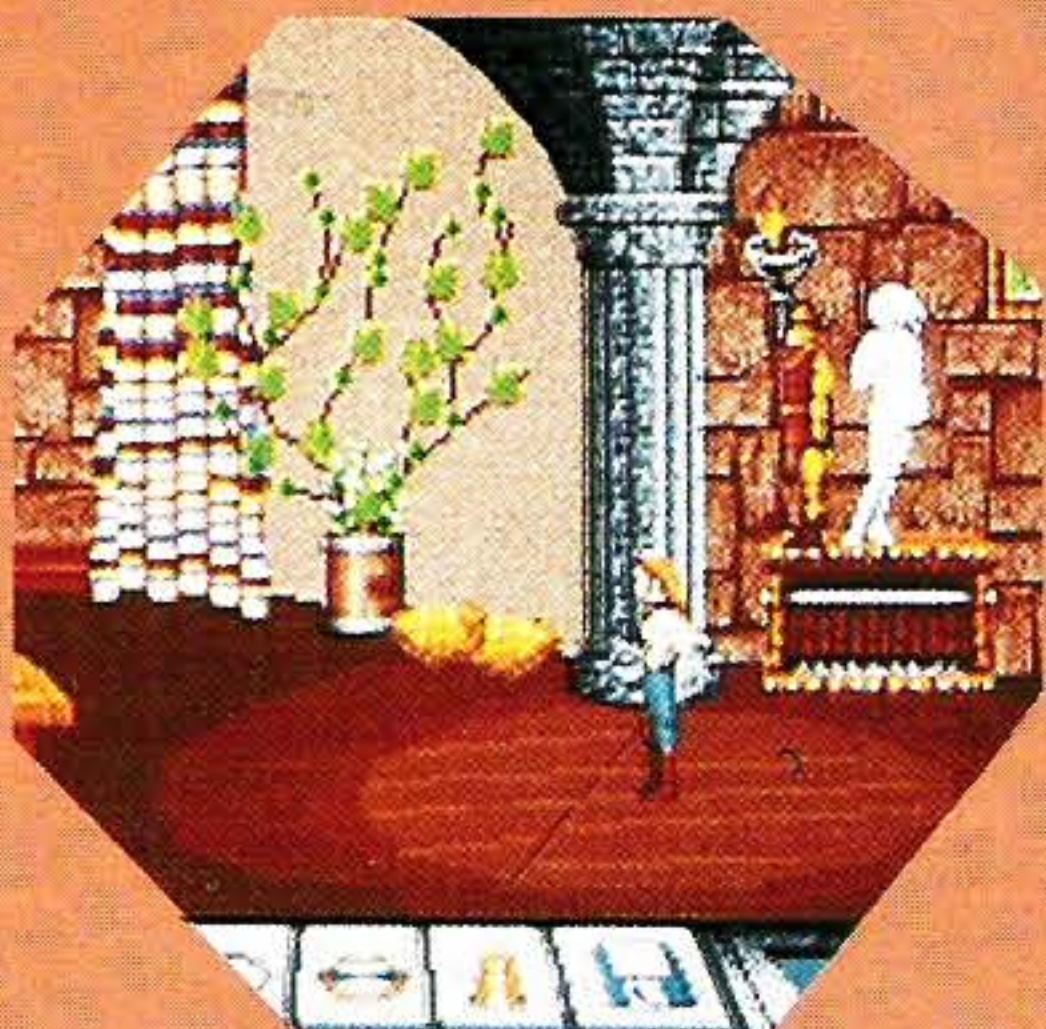
Das Ferienparadies setzt sich aus sechs Inseln zusammen, auf denen die unterschiedlichsten Zeitepochen erlebt werden können. Mittelalter, HiTech, Pyramiden oder französische Revolution: Von allem wird ein bißchen geboten. Puzzles gibts en masse, von den die sieben Eignungstests, die Don gleich zu Anfang im Auftrag des Herzogs zu bestehen hat, noch die geringsten Probleme darstellen. Blitzeschleudernde Steinaugen, die mit Zwiebelschalen zu Tränen gerührt werden oder Schilder, denen man ganz einfach folgen muß, obwohl sich alles in einem dagegen sträubt (die Lösung MUSS doch falsch sein, das wäre doch VIEL zu einfach) – Um-die-Ecke-Denken ist häufig gefragt. Aber auch einfache Aufgaben wie Briefe zustellen oder Schlüssel finden warten auf Erledigung.

Ein Kernpunkt bei Eternam ist die Konversation mit den anderen Charakteren. Viele von ihnen haben eine ganze

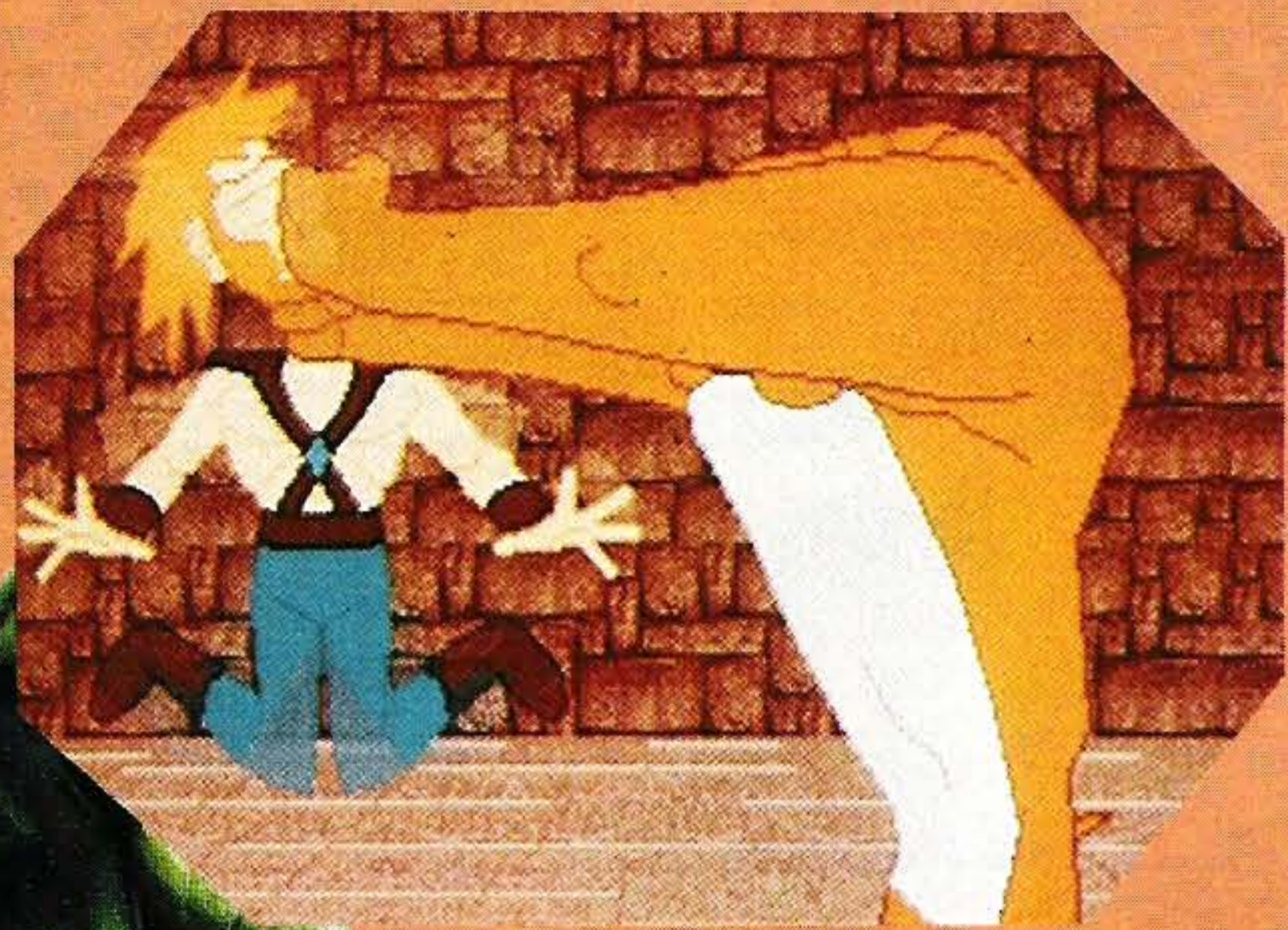
Stressgeplagte  
Abenteurer



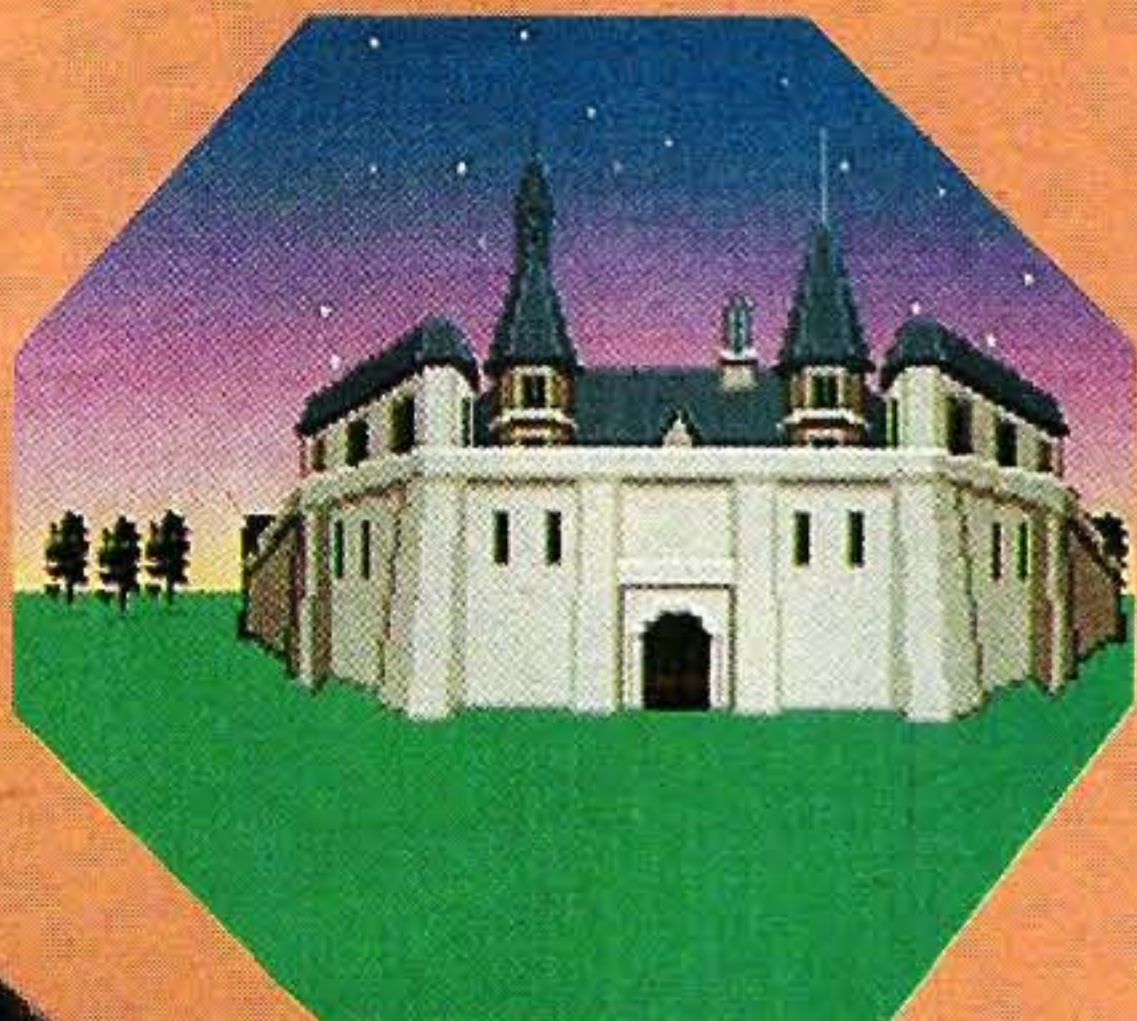
Menge zu sagen, man muß sie nur das Richtige fragen. Doch Achtung: Hier wie im wahren Leben sind auch viele Langfinger unterwegs, die die mühsam erlaberten Moneten (wenn man manche Leute nur lang genug nervt, geben sie einem sogar Geld, damit man nur endlich abhaut ...) während eines kleinen Schwätzchens unbemerkt abziehen. Die vorgefertigten Antworten lassen diese Unterhaltungen recht schnell ablaufen, schränken damit allerdings die eigene Phantasie ein – und, wenn man nicht die richtigen Fragen oder Antworten auswählt, enthalten sie dem Spieler notwendige Informationen vor oder schicken ihn im schlimmsten Fall direkt auf die Guillotine.



„Mehr,  
bitte  
mehr!“



**Bellende Hunde beißen zwar nicht, aber...**



**Wenn es Nacht wird in Eternam**  
...

Mit Gags spart das Programm wahrlich nicht. Manchmal liegt man vor Lachen einfach unter dem Tisch, manchmal muß man dreimal überlegen, ob das, was man gerade gesehen hat, wohl wirklich so gemeint ist, wie man es gerade verstanden hat. Abgedreht ist das Game! Und leider auch ziemlich blutrünstig. Fröhliche Fontänen roten Saftes spritzen munter durch die Gegend, wenn wieder mal ein Held sich frustriert von der Brüstung stürzt oder stilecht geköpft wird. Ob's wohl noch entschärft wird?

### Tolle Grafik

Super, wenn auch nicht immer so ganz perfekt, ist vor allem die Grafik ausgefallen. Schnelle gefüllte Vektorgrafik, die nicht wie im Vorgängerprogramm Drakkhen nur eben ist, sondern echtes 3D-Gefühl mit Hügeln und Tälern vermittelt, macht das Wandern durch das nicht gerade kleine Spielareal zum Ver-

gnügen. Die recht witzigen vergrößerten Sprites peppen das Ganze nochmal auf - da fühlt man sich manchmal in eine Modelleisenbahnwelt versetzt. Und wenn dann noch die toll animierten Sequenzen ins Spiel kommen, in denen die Grafik, was Farben und Bildaufbau anbelangt, mit *Space Ace* locker mithalten kann, ist man dem Programm mit Haut und Haaren verfallen. Auch die Sounds sind nicht von schlechten Eltern.

Die Steuerung ist genial einfach. Fünf Befehl-Icons stehen zur Verfügung, mit denen man sich umsehen, sich unterhalten, einen Gegenstand aufnehmen, ihn anwählen und benutzen kann. Eine Speicheroption mit neun Speicherplätzen ist ebenfalls vorhanden. Ansonsten hält man eben einen Finger auf der entsprechenden Cursortaste und wandert so mit erstaunlicher Geschwindigkeit durch die Lande. Und laßt Euch nicht von den vielen fliegenden Monstern fertig machen, die der nette Mister-Nuke, von anderen „Nettigkeiten“ mal ganz abgesehen, auf Euch angesetzt hat....

### Deutsch in Bälde

Die Übersetzungsarbeiten für eine deutsche Version laufen zur Zeit noch auf Hochtouren. Laut Auskunft von Infogrames kann mit einer komplett deutschen Ausgabe in den nächsten drei bis vier Monaten gerechnet werden. Wer solange nicht warten will - nun, dem bleibt immer noch der Griff zum Wörterbuch.

Ob englisch, französisch oder deutsch, eines ist sicher: Das Game macht süchtig. Ein derartig originelles und noch dazu gut gemachtes Adventure ist mir schon lange nicht mehr untergekommen. Mehr, bitte mehr!

*Antje Hink*

#### ASM-WERTUNG von 0 bis 12

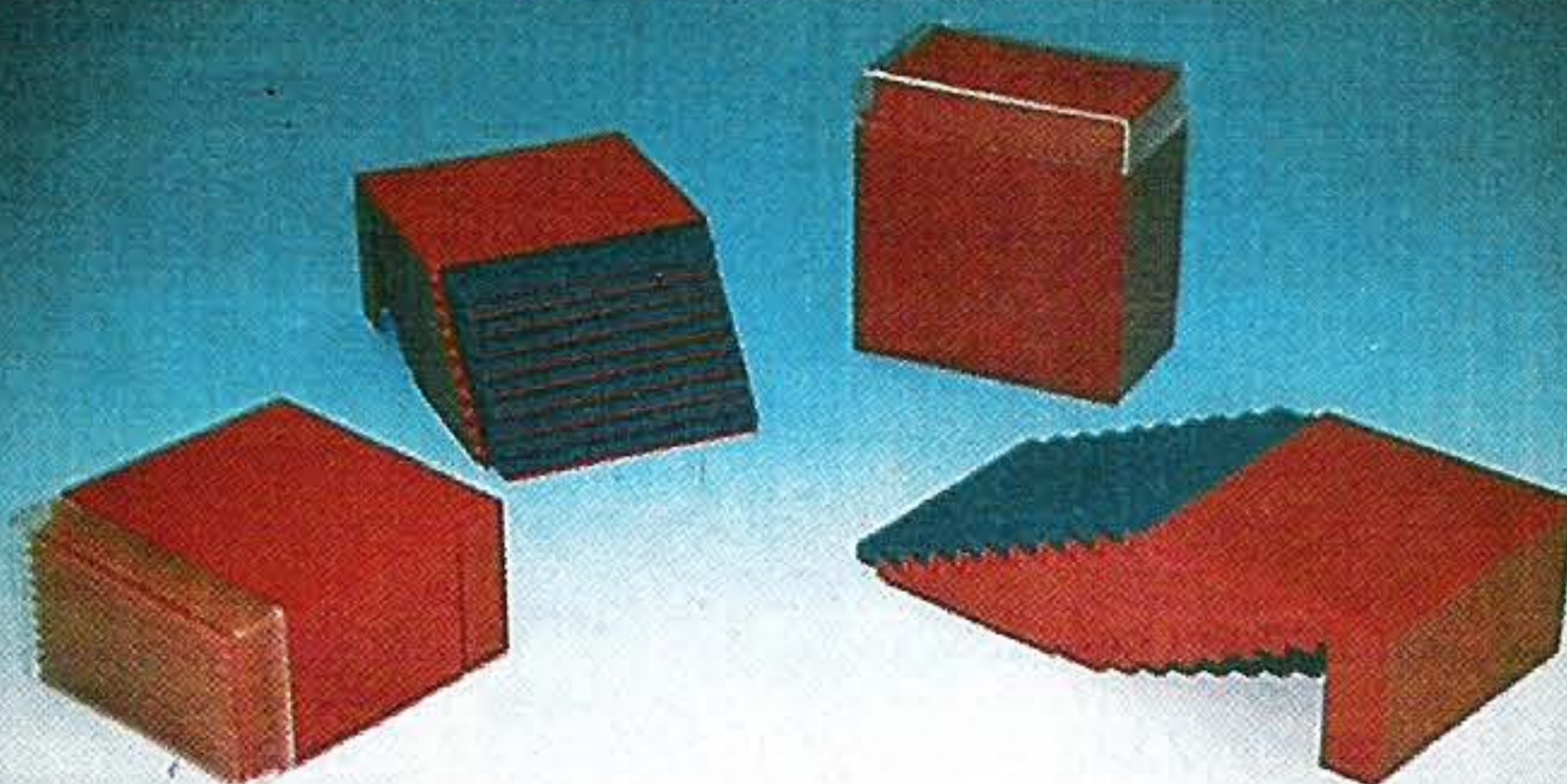
Grafik .....	11
Steuerung .....	10
Handlung .....	10
Atmosphäre .....	11
Gesamtnote .....	11

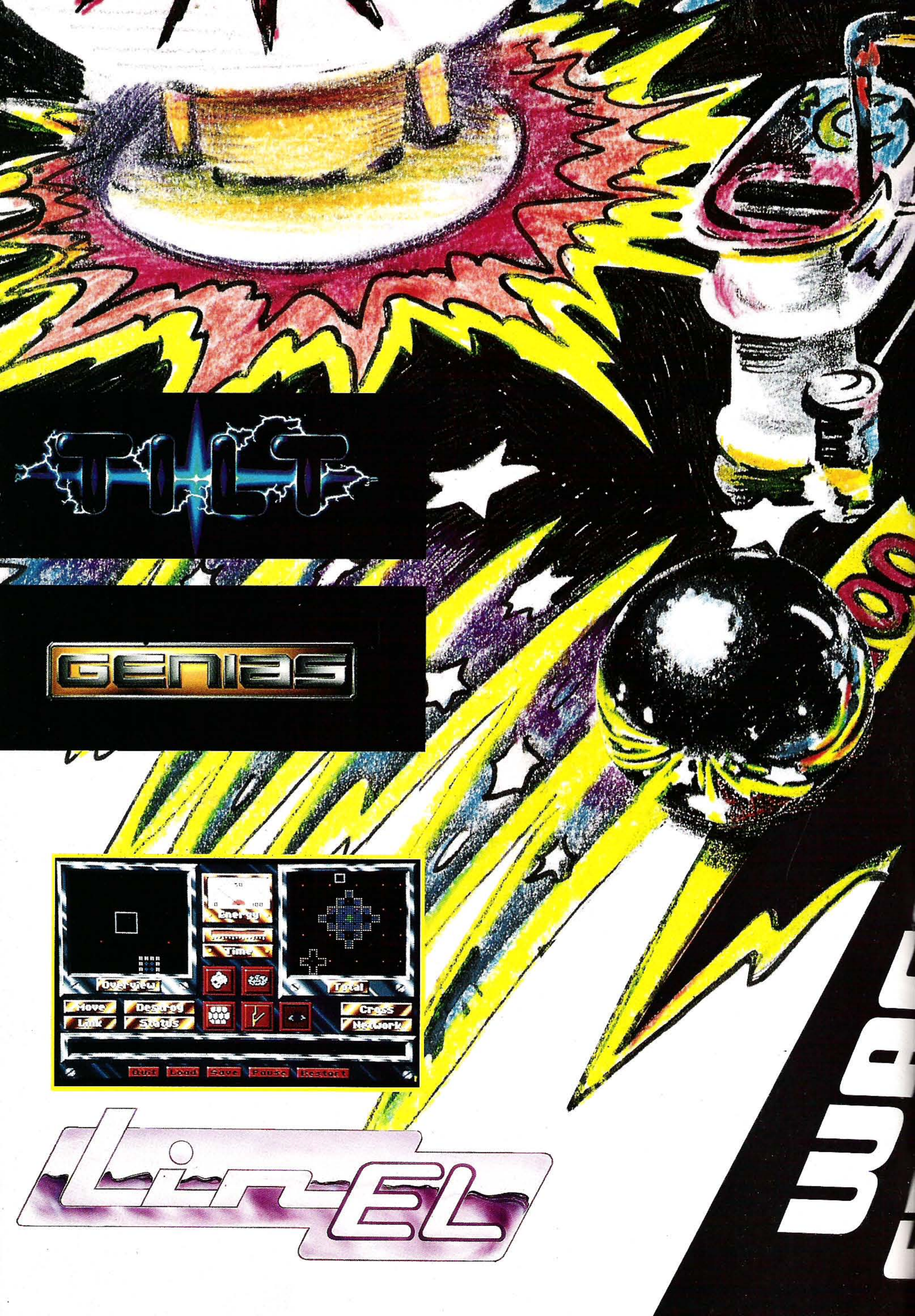
**»SEHR GUT«**

**Anzeige**

**RUBIK**  
hätte seine Freude dran.  
**Ihr auch!**

**DISK-QUADER** für 10 Disks  
nur 9,90 DM  
inkl. 10 3,5" Disks  
nur 24,95 DM





**TILT**

**GENIAS**

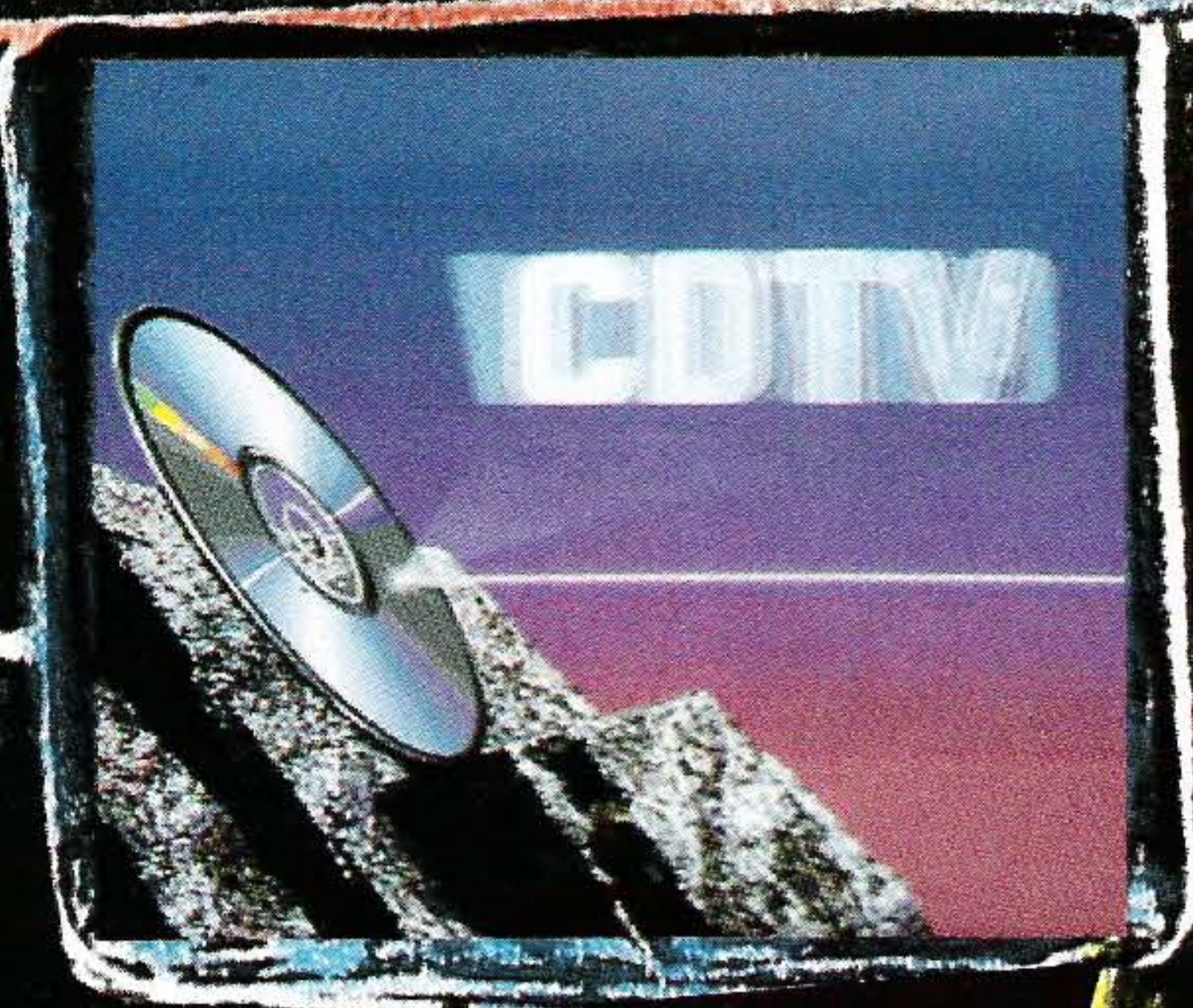


**LINTEL**

**BR**



# RAUF IHRES LEBENS SETZEN SIE WAGERS!



 Merit Software

Und zwar dort, wo Spiele zu jeder Tages- und Nachtzeit im Mittelpunkt stehen. Nehmen Sie Platz, Ladies and Gentlemen. Es geht nach LAS VEGAS.

Anlässlich des neuen Produktes „Game of Life“ verlost LINEL mit ASM zehnmal Spiel total!

**1. Preis:**

Ein Flug zur CES nach Las Vegas (Januar 1993) inkl. Aufenthalt im Hotel, Verpflegung und Messeeintritt.

Nur ab 21 Jahren: Besuch einer Vegas-Show (bitte Alter angeben)

**2. Preis:**

Ein CDTV von Commodore

**3. Preis:**

Ein Wochenende in der Schweiz bei LINEL inkl. Bahnfahrt 2. Klasse, Anreise Freitag, Abreise Sonntag, Aufenthalt und Verpflegung, Interviews mit Programmieren – und ein Riesen-Spielepaket als Erinnerungsgeschenk.

**4. Preis:**

Ein Spiele-Paket mit allen bisher erschienen Titeln von Linel, Genias und Merit Software für das jeweilige System (bitte angeben)!

**5.-10. Preis:**

Je ein GAME OF LIFE (bitte System angeben).

Na, Appetit bekommen? So geht unser Spiel:

In dieser und den nächsten beiden ASM-Ausgaben werden wir Euch Fragen stellen. Ihr schreibt uns dann einfach eine Postkarte (bitte keine Briefe!!) mit den richtigen Lösungen aus allen drei Hef-  
ten.

Das Ganze geht dann an:  
ASM  
Postfach 870  
3440 Eschwege  
Kennwort: GAME OF LIFE

Einsendeschluß ist der 3. 7. 1992 (Datum des Poststempels). Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.

Und hier die erste Frage:  
Auf wieviele Zahlen kann man beim Roulette setzen?

Fortsetzung folgt ...

# Asche zu Asche

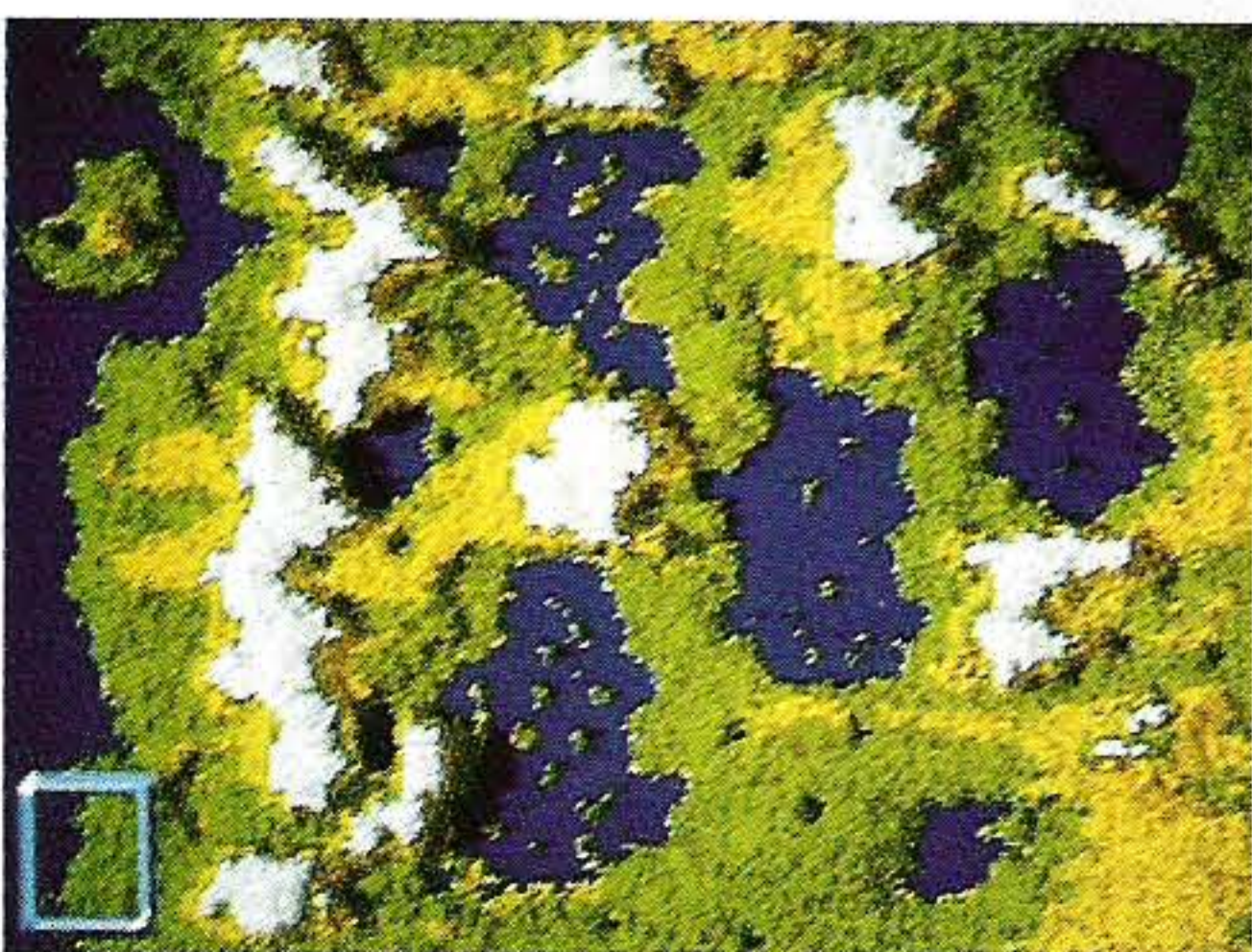
## ASHES OF EMPIRE — PREVIEW —

System: PC, geplant für: Amiga,  
Hersteller: Mirage, England.

**Mike Singleton ist einer der Programmierer, die für Hits wie *Midwinter* und *Flames of Freedom* verantwortlich zeichnen. Im Moment arbeitet er zusammen mit seinem Team an einem exklusiven und spannenden Strategie-Adventure, dessen Hauptgewicht auf Action liegt.**



**Auf der Suche nach der Superwaffe**



**Die Welt im Überblick**

**U**m was es sich dreht? In einer Alternativwelt bricht ein Imperium auseinander. Die fünf vom Militär beherrschten Republiken dieses Imperiums muß der Spieler, der einer gegnerischen Macht angehört, erobern beziehungsweise auf seine eigene Seite ziehen. Jede Republik wiederum besteht aus acht Staaten. An deren Grenzen beginnt der große Eroberungskrieg. Es gilt, innerhalb eines Zeitlimits die Depots zu erreichen, in denen die Massenvernichtungsmittel des Gegners gelagert werden. Schafft man das nicht – Pech gehabt, Exitus.



Wie bereits *Midwinter* und *Flames* verwöhnt auch *Ashes of Empire* den Spieler mit einem riesigen „Spiel“-Areal. Mike wollte unbedingt das Feeling eines echten Schlachtfeldes vermitteln; es geht deshalb weniger um die Steuerung eines Einzelkämpfers als um den vernünftigen Einsatz ganzer Truppenteile. Zu erobern gilt es auch 1000 Gebäude, von denen jedes anders ist und jedes einem bestimmten Zweck dient.

### Psychologen vor

Aber nicht nur Killen ist angesagt, ein bißchen psychologisches Geschick ist ebenfalls vonnöten. 640 Individuen lassen sich rekrutieren – falls man zuvor ihren Wünschen nachkommt und alle möglichen Aufgaben erledigt. Auch die Bewohner der Gebäude lassen sich zu eigenen Zwecken einspannen, wenn man sie richtig bearbeitet, sprich: besticht, umcharmt oder mit ihnen handelt. Fehlschläge kosten Zeit, und das kann man sich eigentlich nicht leisten.

Jede Republik besitzt außer einer strengen Hierarchie, die es aufzuweichen gilt, natürlich auch noch eine ganz normale Bevölkerung. Diese Bevölkerung ist jedoch in keinsten Weise homogen, sondern enthält Minoritäten, die sich ständig benachteiligt fühlen und so für Spannungen im Land selber führen. Das sollte man sich zunutze machen. Alle Personen sind mit einem Schild gekennzeichnet, man kann also sehr leicht erkennen, zu welcher Faktion das Gegenüber gerade zählt.

### Kleine Flugstunde gefällig?

*Ashes of Empire* benutzt eine komfortable Point-and-Click-Maussteuerung. Mittels Icons werden die vielen zur Verfügung stehenden Optionen dargestellt. Zusätzlich zu dem opulenten Gameplay dürft Ihr Euch per Flugzeug in die Wolken begeben und feindliche Flieger abschießen oder, wenn Ihr selbst keine Lust dazu habt, andere Piloten die Arbeit für Euch machen lassen. Außerdem wartet ein U-Boot auf seinen Einsatz, und um mal was ganz anderes zu machen, könnt Ihr sogar skifahren gehen. Eines sollte man allerdings berücksichtigen: Obwohl es eine Menge Übung braucht, um zum Beispiel die Flugzeuge zu fliegen, handelt es sich hier um keine echten Simulationen. Wenn Ihr mit so einem Gerät eine Bruchlandung zum Beispiel auf einem Gebäude macht, ist zwar das Haus kaputt, der Pilot jedoch kommt auf jeden Fall mit dem Leben davon. Feindliche Basen können per Radar geortet werden.

Mit Hilfe des Textes, der je nach Situation auf dem Bildschirm erscheint und detaillierte Informationen liefert, könnt Ihr Euch recht schnell zurecht finden. Karten und Statuszeilen versorgen Euch zusätzlich mit Infos, so daß Ihr sicherstellen könnt, daß die Waffen in ihren Depots nicht zur Zerstörung des Landes eingesetzt werden. ■

ddf

## GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER (C64)

Hersteller: SSI, Preis: ca. 50 DM, Muster von: Wial Versand, 8038 Gröbenzell.

Acht Disketten lang ist das Dungeon&Dragons-Epos Gateway to the Savage Frontier in der C-64 Version. C-64 Besitzer, die Rollenspielfreunde sind, dürfen sich freuen: Auch mit nur 16 Farben und eingeschränkten Sound-Möglichkeiten bleibt die Reise zur wilden Grenze ein Erlebnis. Vom 3-D Labyrinth über die Illustrationen, die zusammen mit den Einträgen in dem beiliegenden Abenteuer-Journal große Teile der Geschichte erzählen bis hin zum ausgefeilten Magiesystem, ist alles vorhanden. An der recht komfortablen Steuerung anderer Systeme wurde nur minimal abgespeckt, so daß das Spielgeschehen kontinuierlich abläuft. Allein, ein wenig Geduld muß der Spieler schon mitbringen, denn bedingt durch den beschränkten Speicherplatz und ein enorm umfangreiches Spiel sind reichlich Diskettenwechsel notwendig.



### Strenge Sitten

Was hier geboten wird, ist robuste Rollenspielunterhaltung, die den C-64 und seine technischen Möglichkeiten recht gut nutzt und, dies vor allem anderen, spielbar und unterhaltend ist.

ab

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Steuerung	9
Handlung	8
Atmosphäre	8
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«



## GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER (Amiga)

Hersteller: SSI, Preis: ca. 90 DM, Muster von: Wial-Versand, 8038 Gröbenzell.



### Bewährtes Design mit neuem Inhalt

Auch die eigentlich schon seit langem überfällige Amigaversion dieses Rollenspiel-Epos entspricht voll und ganz dem bekannten SSI-Standard. Neues wird nicht geboten, altes gekonnt verpackt. Noch nicht gelungen ist in diesem Falle allerdings die Festplatteninstallation, die wohl erst (wenn überhaupt) in spätere Versionen des Spiels eingebaut wird. Und Vorsicht: Mit weniger als 1 MB RAM im Amiga müßt Ihr auf den Weg zum Computerladen und damit zum Tor zur Wilden Grenze leider verzichten.

ab

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Steuerung	8
Handlung	8
Atmosphäre	9
Gesamtnote	8

»ZURIEDENSTELLEND«

## SOUL CRYSTAL (C64)

Hersteller: Starbyte, 4630 Bochum, empf. VK-Preis: ca. 50 DM, Muster von: Die Cassette, 4950 Minden

Das ist ein netter Zug von der Starbyte-Programmierertruppe: Auch der gute alte C-64 wird mit einer Version des Text-Adventures Soul Crystal beglückt. An der Story hat sich nichts geändert: Dave darf zum ersten Mal im Leben allein verreisen und wählt sich ausgerechnet ein einsames schottisches Dorf als Ferientziel aus. Als er dort unter einem Wasserfall durchschwimmt, kriegt er einerseits einen

kräftigen Schlag auf den Hinterkopf und andererseits, weil Schläge auf den Hinterkopf ja bekanntlich das Denkvermögen erhöhen, sofort die richtige Idee, in einer Parallelwelt gelandet zu sein, weil alles wie vorher, nur Hunderte von Jahren jünger aussieht. Mit Blut unterschriebene Verträge, Magie und seltsame Wesen begleiten den Helden von da an. Eine Welt soll er retten und dabei auch noch überleben!

Die Story nimmt einige wilde und unerwartete Wendungen und animiert damit zum Weiterspielen. Eine relativ problemlose Benutzeroberfläche macht den Einstieg leicht. Für den 64er ist die Grafik recht gut ausgefallen und auch die Hintergrundmusik kann sich durchaus hören lassen. Und besser zu lesen als bei der Amigaversion ist der in rauben Mengen daher kommende, nicht immer völlig logische Text allemal. Freunde von (rar gewordenen) Text-Adventures werden trotzdem ihre Freude am Seelenkristall haben.

ab

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Steuerung	9
Handlung	9
Atmosphäre	9
Gesamtnote	9

»GUT«



## HEIMDALL (Atari ST)

Hersteller: Core Design, England, empf. VK-Preis: ca. 80 DM, Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.

Heiße Action im Hoben Norden! Die Story vom in einer Nacht-und-Nebel-Aktion kreierte Helden, der die von Loki geklauten heiligen Waffen der Götter wiederbeschaffen soll, macht auch auf dem Atari unheimlich Spaß (so man im Besitz von 1 MB RAM ist!).

Mit so Wikinger-typischen Sportarten wie Schweinefangen, Zöpfekappen per Axtweitwurf oder Wer-fällt-als-Erster-ins-Wasser wird man gleich richtig eingestimmt. Und dann macht man sich eben mit einer Sechser-Truppe per Schiff auf die Socken zu diversen Inseln, die es zu durchsuchen und von Unholden zu befreien gilt. Zaubersprüche helfen beim Fallensuchen, mächtige Waffen beim Monstermeucheln. Drei Welten (der nordischen Sage entsprechend) stehen dem Abenteurer zur Verfügung. Die Szenarien sind detailreich und sehr ansprechend dargestellt, die Animationen machen Laune. Die Steuerung ist einfach und bereitet keinerlei Probleme.



**Nicht nur Muskeln, auch Hirn ist gefragt**

Heimdall ist ein Adventure, das auch in der Konvertierung nichts von seiner Attraktion verloren hat und unbedingt zu empfehlen ist.

■  
ab

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Steuerung	10
Handlung	10
Atmosphäre	10
Gesamtnote	10

»GUT«

## SPACE 1889 (Atari ST)

Hersteller: Empire, England, empf. VK-Preis: ca. 90 DM, Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.

Auch Ataribesitzer (mit 1 MB) können sich jetzt auf die abenteuerliche Reise mit dem hölzernen Raumschiff machen. Das Rollenspiel ist zwar im England des letzten Jahrhunderts angesiedelt, Raumfahrt und Kolonien auf den anderen Planeten des Sonnensystems gibt es aber trotzdem. Das Game hat also einen recht originellen Touch und ist im übrigen komplett in Deutsch gehalten.



**Bißchen unübersichtlich, das Ganze.**

Leider ist die Grafik bei der Atari-Version genauso fummelig ausgefallen wie auf dem Amiga, besonders die Textpassagen erweisen sich als echter Augenpfeffer. Das eigentliche Actionfeld auf dem Bildschirm ist reichlich klein ausgefallen, auch die Spiellogik stimmt nicht immer so ganz. Da nimmt die Begeisterung nicht zuletzt wegen des ziemlich schleppenden Gameplays langsam aber stetig ab. Da auch der Sound nicht gerade vom Hocker reißt, sollte man sich dieses Game nur als Notration für harte Tage zulegen.

■  
ab

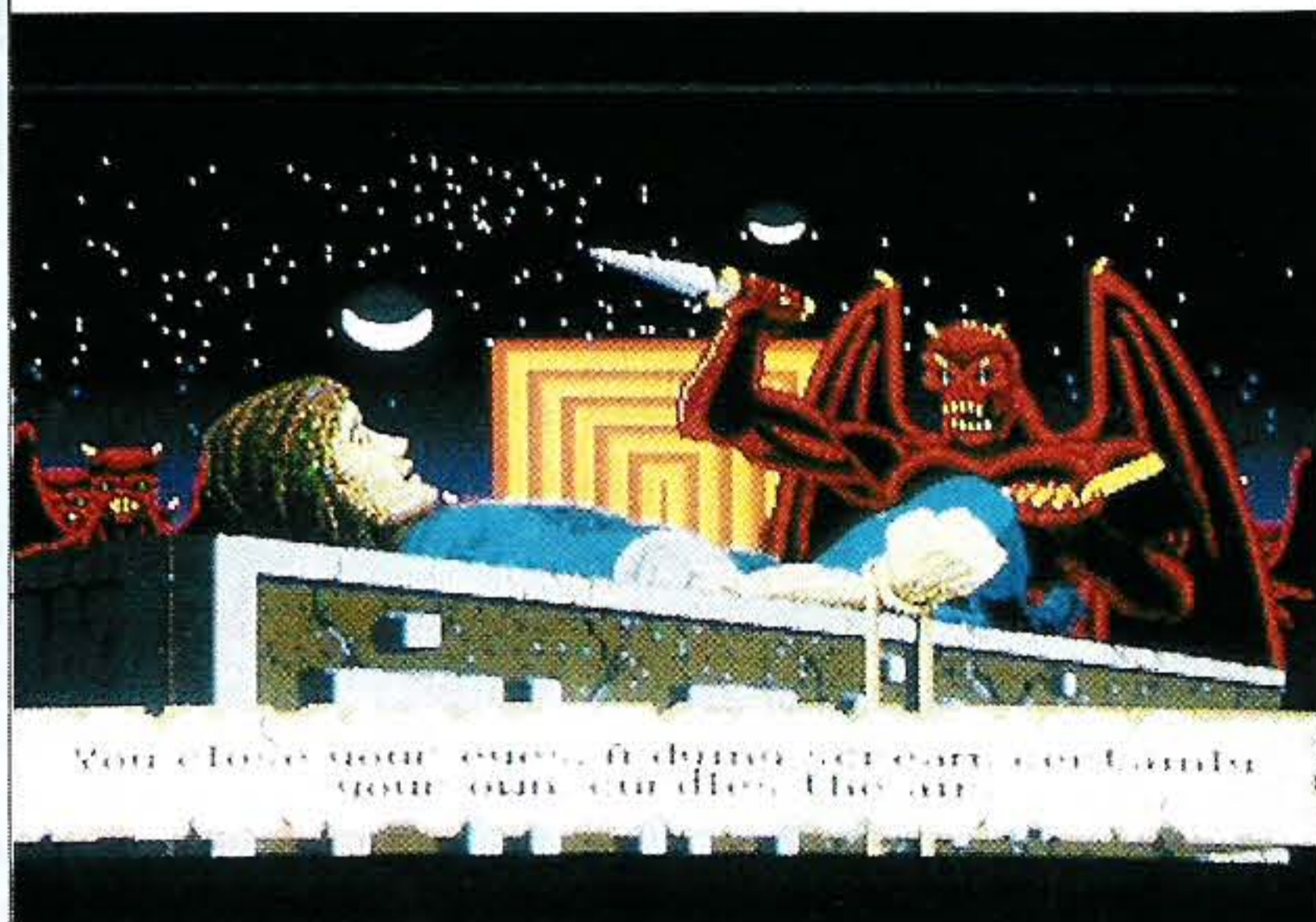
ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	6
Steuerung	7
Handlung	8
Atmosphäre	7
Gesamtnote	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«

## ULTIMA 6 (Amiga)

Hersteller: Origin, USA, empf. VK-Preis: ?? DM, Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.



**Avatar gesucht**

Weit über ein Jahr mußten die Amiganer auf ihre Version von Ultima 6 - The False Prophet warten. Gelohnt hat es sich in vielen Aspekten. Das Spielareal ist riesig, die Dungeons haben immer noch ein Level mehr als man erwartet, und unterirdische Seen, die ebenfalls mit Dungeons bestückte Inseln umschließen, sorgen monatelang für immer neue Aufgaben. Die Grafik steht der EGA-Version in nichts nach, auch der Sound ist absolut phantastisch. So viele stimmungsvolle und niemals nervende Musikstücke, davon kann man bei den meisten anderen Games nur träumen. Auch was die Atmosphäre angeht, gibt es nichts zu meckern.

Trotzdem: War die PC-Version ihren Hitstern auch allemal wert: Die Amiga-Umsetzung läuft daran weit vorbei. Das Spiel wird, bedingt durch seine Komplexität, einfach zu langsam, um noch richtig Spaß zu machen. Das ist eben der Preis, den man dafür zahlen muß, wenn alle Kisten zu öffnen, (fast) alle Gegenstände zu benutzen und alle Leute zu befragen sind. Da ist der Prozessor schlicht überfordert. Und auch die Steuerung läßt einige Wünsche offen, obwohl sie im Vergleich zu früheren Ultimas bereits vereinfacht wurde. Wen diese Schwachpunkte nicht stören, der bekommt ein gut gemachtes, spannendes Game, mit dem man lange Stunden, Wochen, Monate verbringen kann (und das nicht nur wegen des gebremsten Spieltempo!). Die Benutzung einer Festplatte ist dabei wegen des häufigen Diskettenwechsels dringend zu empfehlen.

■

ab

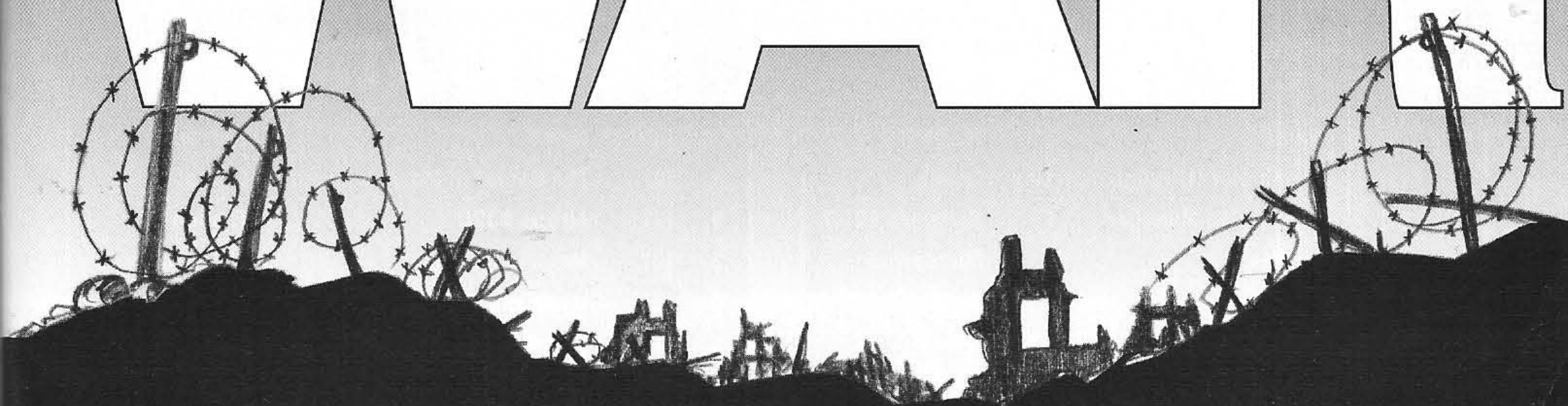
ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	10
Steuerung	6
Handlung	10
Atmosphäre	9
Gesamtnote	9

»GUT«

# WELCOME TO THE THEATRE OF

# WWAAR



**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



# HITLISTE im

## media control

Die Ermittlung der monatlichen Computer-Spiele-Hitparade für das Bundesgebiet wird vom Haus MEDIA CONTROL übernommen. Über ein sogenanntes „Panel“ von 200 Computerspielerkaufsstellen, ausgewählt über eine doppelte Schichtung, wird gewährleistet, daß ein repräsentativer Wert gefunden wird. (Erhebungszeitraum für ASM 5/92: 15. 2. - 14. 3. 92. Nachdruck mit Genehmigung von media control, Baden-Baden)



### TOP 10 AMIGA

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(-)	Formula I Grand Prix	Microprose
2.	(2)	Bundesliga Manager Professional	Software 2000
3.	(3)	Airbus A320	Thalion
4.	(1)	Populous II	Electronic Arts
5.	(5)	Battle Isle	Blue Byte
6.	(9)	Lotus Turbo Esprit Challenge II	Gremlin
7.	(-)	Silent Service II	Microprose
8.	(4)	Oh No! More Lemmings Data Disk	Psygnosis
9.	(-)	Apidya	Blue Byte
10.	(6)	Birds of Prey	Electronic Arts

### TOP 10 MS-DOS

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(3)	Bundesliga Manager Professional	Software 2000
2.	(-)	Lemmings	Psygnosis
3.	(5)	Civilization	Microprose
4.	(-)	Falcon 3.0	Spectrum Holobyte
5.	(4)	Battle Isle	Blue Byte
6.	(6)	Wing Commander II	Origin
7.	(1)	Monkey Island II: Le Chuck's Revenge	Lucasfilm
8.	(-)	Star Trek	Interplay
9.	(9)	Might & Magic III	New World Comput.
10.	(2)	Gunship 2000	Microprose

### TOP 10 C-64

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(5)	Terminator II: Judgement Day	Ocean
2.	(1)	Bundesliga Manager	Software 2000
3.	(8)	Pirates	Microprose
4.	(10)	Winzer	Starbyte
5.	(2)	The Simpsons	Ocean
6.	(6)	USS John Young Special	Magic Bytes
7.	(7)	Elvira - Mistress of the Dark	Flair
8.	(-)	WWF Wrestling	Ocean
9.	(3)	Air Sea Supremacy	Ubi-Soft
10.	(4)	Manchester United Europe	Krisalis

### TOP 10 ATARI ST

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(2)	The Secret of Monkey Island	Lucasfilm
2.	(-)	Airbus A320	Thalion
3.	(8)	Mega lo Mania	Image Works
4.	(5)	Lotus Esprit Turbo Challenge II	Gremlin
5.	(1)	Silent Service II	Microprose
6.	(3)	Lemmings	Psygnosis
7.	(-)	Amberstar	Thalion
8.	(-)	Fate - Gates of Dawn	ReLine
9.	(4)	Sim City & Populous	Infogrames
10.	(7)	Flight of the Intruder	Mirrorsoft

Die Leser-Charts setzen sich aus Euren Zuschriften zusammen.

Schreiben solltet Ihr uns auf jeden Fall, welche Spiele Ihr am besten findet, bei welchem Game Euch die Grafik fasziniert und bei was Ihr die Lautstärke ganz weit aufdreht. Wie immer gibt es ein Jahres-Abonnement der ASM zu gewinnen.

Unter den diesmaligen Teilnehmern wurde Rudolf Quack, 4700 Hamm 1, ausgelost.



Karte an:  
**ASM**  
**Hitline**  
**Postfach 870**  
**3440 Eschwege**

Suchbild: Auf diesem Foto sind  
 a) wieviele Gegenstände, die eigentlich nix auf 'nem Schreibtisch verloren haben,  
 b) wieviele Geräte, die Stromversorgung brauchen,  
 c) wieviele von Klaus Traffords Radmuttern?  
 Die Zahlen bitte zusammenzählen und hinter die Ohren schreiben.

## LESER-CHARTS

## TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1)	Lemmings	Psygnosis
2.	(6)	Secret of Monkey Island	Lucasfilm/R.A.
3.	(2)	Turrican II	Rainbow Arts
4.	(-)	Populous II	Electronic Arts
5.	(-)	Battle Isle	Blue Byte
6.	(-)	Turrican	Rainbow Arts
7.	(5)	Bundesliga Manager Prof.	Software 2000

## GRAFIK-CHARTS

## TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1)	Turrican II	Rainbow Arts
2.	(-)	Secret of Monkey Island	Lucasfilm/R.A.
3.	(3)	Turrican	Rainbow Arts
4.	(-)	Monkey Island II	Lucasfilm/R.A.
5.	(7)	Lemmings	Psygnosis
6.	(-)	Wings of Death	Thalion
7.	(5)	Shadow of the Beast	Psygnosis

## SOUND-CHARTS

## TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(2)	Turrican II	Rainbow Arts
2.	(-)	Secret of Monkey Island	Lucasfilm/R.A.
3.	(1)	Turrican	Rainbow Arts
4.	(3)	Lemmings	Psygnosis
5.	(-)	Elvira	Accolade
6.	(4)	Wings of Death	Thalion
7.	(7)	Xenon II	Image Works

## 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 aufgedruckten ABC-SOFT-LOGO!

**Vertrauen auch Sie unserer langjährigen Amiga-Erfahrung!**



### Dienstprogramme / Utilities / DFÜ

- Best. Nr.
- 003 D-SORT III Diskettenverwaltungsprogramm komplett in deutsch, 1 MB
  - 008 HAUSHALTSBUCHFUHRUNG 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, reseedfest, 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 Acces 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. 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 INTRONAKER 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 TETRIS 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 15,-
  - 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 Flaschier-Spiel
  - 027 STAR-TREK Version von T. Richter mit deutscher Anleitung, 2 Disk DM 10,-
  - 029 PACMAN Umsetzung des Spielhallenhits
  - 037 TUNNEL-VISION finden Sie Ihren Weg aus dem Labyrinth
  - 038 CHINA CHALLENGE Shanghai-ähnliches Spiel mit dt. Anleitg.
  - 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 EXTERMINATE und DARK STAR zwei Shoot 'em up Games, deutsch
- 088 TUMBLER STREET mögen Sie illegale Spiele mit Geld? Es handelt sich hierher um das bekannteste Berber-Verschleie-Spiel mit einem Bällchen. Mit

- 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 SKRÄBEL 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 Zweispielmodus
- 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 Boulder...-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 Skat-Spielsimulation 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

Jedes Programm unserer ABC-SOFT-SERIE erhalten Sie zum Preis von nur

# 5,-DM

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.

### DTP / DRUCK / GRAFIK / CAD

- 021 DBW-RENDER V2.0 Ray-Tracing-Programm mit deutscher Anleitung 2Disk DM 10,-
- 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 Satzset-Paket für den Amiga mit Druckertreibern für NEC P6, EPSON FX80 und HP-Deskjet! Deutsche Anleitung und massenweise Fonts! 9 Disks DM 45,-
- 122 DTP-CLIPART-BILDER 10 Disks randvoll DM 50,-
- 123 DELUXE-PAINT III GRAFIKKURS deutsch 2 Disk DM 10,-
- 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 10,-

### HOBBY / HAUSHALT

- 001 VIDEODATEI UND ETIKETTENDRUCK, komplett in deutsch
- 007 AKTIEN eine Aktienverwaltung komplett in deutsch
- 042 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

### Best. TEXTVERARBEITUNG / BUSINESS Nr.

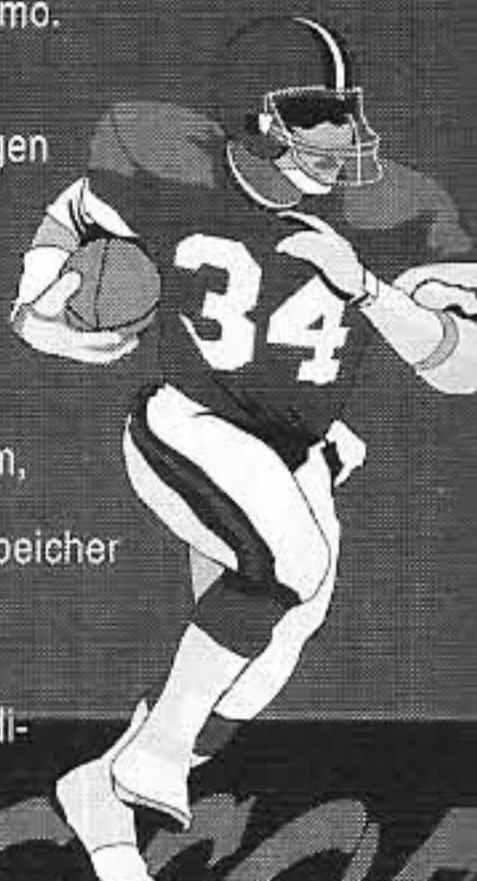
- 018 MS-TEXT sehr gute deutsche Textverarbeitung
- 132 BUSINESSPAIT erstellt Balken-, Linien-, Säulen- und Tortendiagramme aus eingegebenen Daten, deutsch
- 133 JAHRESBILANZ verwaltet Ein- und Ausgaben. Die Ergebnisse werden als Torten- oder Balkendiagramme auf Bildschirm und Drucker dargestellt, deutsch
- 134 FONTS viele Schriftarten für Textverarbeitungen etc. 10 Disk DM 50,-

### 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 10,-
- 136 6 MATHEMATIK-PROGRAMME (Kurven, Gleichungen usw.)
- 137 CHEM V1.0 ein Programmpaket zur räumlichen und wirklichkeitstgetreuen 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 Punktabgabe! Deutsch. Ein Astronomielehr- 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 10,-
- 017 SONIX-SOUND-PAKET 8 Disketten mit fertigen Sounds incl. Sonix-Player DM 40,-
- 030 SOUNDTRACKER-SUPERSOUNDS und Intros. Fertige, fantastische Musikstücke auf 5 Disketten DM 25,-
- 033 ANIMATIONS 8 Disketten mit Super-Animationen, 1MB Speicher erforderlich DM 40,-
- 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 15,-
- 152 X-LISP V2.1 ein weiterer Lisp-Interpreter für den Amiga



### PAKET-ANGEBOTE

## 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, Filemaper, Printutility, Blizzard, Virus Control, Tetrix, Moria, Mechforce, 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 79,- DM

## EINSTEIGER-PAKET

das Startpaket mit CLI-Hilfen, Infos, Demos, Programme  
KOMPLETTPREIS 10 Disks 39,- DM

## SCHÜLERPAKET

mit English Lateintrainer, Schreibkurs, Stundenplan-Designer, ABACUS, Fields, Elemente, ROM, Moleküldatenbank, QuizMaster usw.

KOMPLETTPREIS 35,- DM







# Flitzerei mit Todesfolge

## INDY HEAT

System: Amiga, geplant für: Atari ST, empf. VK-Preis: ca. 80 DM, Hersteller: Storm/Sales Curve, England, Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.

Man hört das Krachen von Blech, Chassis-Fetzen fliegen durch die Lüfte, Motoren heulen auf. Hier und da rammen sich zwei Konkurrenten in bössartiger Absicht gegen die Banden oder - überfahren einfach einen Boxenmann der Konkurrenz. . . .

**I**n feinsten - wenngleich brutaleren - Super Sprint-Manier präsentiert sich Indy Heat von Storm/The Sales Curve. Vier kleine Flitzer geben hier ihr bestes auf insgesamt zehn verschiedenen Rennstrecken; bis zu drei der vier Autos können selbst oder von Freunden übernommen werden.

Ziel des Spiels besteht in nichts anderem, als jedes von insgesamt elf Rennen (in Indianapolis wird zweimal gefahren) zu gewinnen. Gelingt dies nicht, heißt's 'Game Over', und man muß neustarten oder einen Continue verbraten.

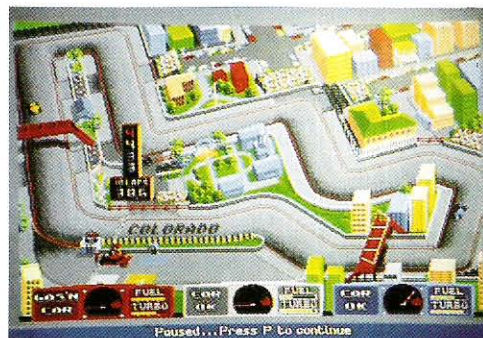
Gefahren wird mit Haken und Ösen, Respekt vor den Mitstreitern gibt es nicht, auch keinen olympischen Leitgedanken. So zählt nur der Sieg, und das

### Michael meint:

Als begeisterter Indy 500-Fahrer konnte ich mir natürlich ein paar Runden auf diesem Game nicht verkneifen. Mit diesem großen Vorbild läßt es sich zwar nicht vergleichen, aber Spaß macht es doch irgendwie. Zumindest dann, wenn man sich an die Steuerung gewöhnt hat und, was noch wichtiger ist, wenn man noch mindestens einen weiteren menschlichen Mitspieler hat.

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Rasant geht es nicht nur auf der Strecke zu, sondern auch an den Boxen, wo Mechaniker zu Hauf ihr Leben lassen ...



## C64

Empf. VK-Preis: ca. 50 DM, Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.

*Nicht gar so flott wie auf dem Amiga ist die C64-Fassung. Man merkt doch deutlich, daß die Autos langsamer sind. Außerdem können nur noch zwei Spieler am Rennen teilhaben und gegen den Computer kämpfen. Des weiteren werden Highscores nicht mehr gespeichert. Dafür gibt's nun einen Kurs mehr.*



### Abgespeckt: Die C64-Version

*Weitere Unterschiede machen sich beim Startkapital (20.000 Klötze weniger) und beim Fahrverhalten auf nicht asphaltiertem Untergrund bemerkbar, worauf der Wagen unmerklich langsamer wird. Insgesamt liegt Indy Heat für die gute, alte 'Brotkiste' leider hinter der Amiga-Version.*

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	6
Sound	6
Spielablauf	7
Motivation	6
Gesamtnote	6

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Behindern und Rammen anderer Rennwagen gehören zur Normalität, ebenso wie das Anfahren in den Boxen. Dies hat gleich mehrere Vorteile: a) muß der Betroffene seinen Tankvorgang (es muß öfter zwischengetankt werden) abbrechen; b) fährt dieser dann meist ohne Sprit auf die Strecke zurück, wodurch er ein Schnecken tempo an den Tage legt und c) wird bei dieser Aktion oft ein Mechaniker überfahren. Dies wirkt sich fortan auf die Arbeitsgeschwindigkeit an den Boxen aus.

Zwei verschiedene Steuerungsarten geben zumindest nach kurzer Eingewöhnungsphase optimale Kontrolle über die Fahrzeuge, und zahlreiche Extras, die vom gewonnenen Preisgeld gekauft werden können, erleichtern das Konkurreren mit dem Computer. So erweisen sich Turbos, Motorenkraftverstärker, griffigere Reifen etc. als sehr nützlich. Auch wenn Indy Heat in Sachen Sound und Grafik nichts spektakuläres bietet - für das Genre aber als gut bezeichnet werden kann - und für wahre 'Super Sprintler' zu einfach sein wird, so spielt man es doch immer wieder gern. An das große Vorbild Super Sprint reicht es zwar nicht heran, doch gute Unterhaltung ist es allemal. Tadel und Lob zum Schluß: Manchmal stellen sich die Computerfahrer sehr ungeschickt an oder beißen sich gar an einer Ecke fest (sehr selten); doch dafür werden Bestzeiten auf Disk gesichert.

Hans-Joachim Amann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	6
Sound	6
Spielablauf	8
Motivation	8
Gesamtnote	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«

## HOT RUBBER

System: PC (512K, CGA, EGA, VGA, AdLib, Soundblaster), geplant für: Atari ST, CPC, empf. VK-Preis: ca. 80 DM, Hersteller: Palace Software Ltd., England, Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.



ehnsüchtig habe ich als großer Motorradrenn-Fan auf Palace' Werk Hot Rubber gewartet. Doch

was die Londoner uns mit diesem Programm beschert haben, ist eine Frechheit. Technisch ist das Programm nicht einmal lauwarm und eines der schlechtesten, das mir in den letzten Wochen unterkam.

Allein schon die FX sind abgrundtief schlecht; vor allem das dumpfe Gedröhne, das auf eine völlig untertourige Fahrweise schließen läßt, raubt schnell die Nerven. Dagegen ist die recht schlichte Grafik und die Tatsache, daß zwölf Kurse und fünf Computer-Konkurrenten integriert wurden, direkt hitverdächtig.

# Zappelphilipp



Steuerung und Fahrverhalten des Feuerstuhls sind katastrophal. So kann beispielsweise mit über 300 km/h über die Rasenfläche geheizt werden, ohne daß man auch nur ein bißchen langsamer würde. Selbstverständlich stürzt man dabei auch nicht.

**Eine Katastrophe auf der ganzen Linie. Palace hätte lieber auf „Hexenküche 3“ setzen sollen ...**

Seltsam, daß bei der PC-Fassung nur ein Automatikgetriebe vorhanden ist, in der Anleitung einerseits aber die Tastaturbefehle fürs Schalten angegeben sind, andererseits aber geschrieben wird, es könne manuell nicht geschaltet werden. Arme Programmierer, wenn sie bereits dabei überlastet sind

Wahrlich vor ein großes Rätsel stellen mich die Fahreigenschaften der Motorräder. Diese haben nämlich die seltsame Angewohnheit, des öfteren mit dem Heck hin und herzuzucken. Die reinsten Zappelphilipps, sage ich. Ob alle 'Heißen Stühle' in England so fahren?

Na, wie dem auch sei, Hot Rubber ist überhaupt kein heißes Gummi; eher ein verschmortes, mit dem absolut nichts mehr anzufangen ist.

bja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik .....	4
Sound .....	0
Realitätsnähe .....	4
Motivation .....	1
Gesamtnote .....	2

»SEHR MANGELHAFT«

## Amiga

Empf. VK-Preis: ca. 80 DM, Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.



**Auch nicht besser: Hot Rubber für den Amiga**

Nicht viel besser sieht die Amiga-Version aus. Zwar zappelt der Feuerofen hier nicht gar so heftig und oft, doch kommt auch hier weder Spaß noch Freude auf. Einzig und allein positiv zu erwähnen ist die Möglichkeit, manuell schalten zu können.

bja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik .....	4
Sound .....	0
Realitätsnähe .....	4
Motivation .....	1
Gesamtnote .....	2

»MANGELHAFT«

## JOHN MADDEN FOOTBALL

Empf. VK-Preis: ca. 80 DM, Hersteller: Electronic Arts, Muster von: Electronic Arts, Langley, England.



**Mit viel Liebe wurde John Madden umgesetzt**

Mit einem rockig-fetzigen Sound und einem klasse aussehenden Intro wird ein jeder bei John Madden American Football begrüßt, das nun den Weg vom Mega Drive auf den Amiga bestritt. Die technischen Daten dieser Football-Simulation sprechen für sich: Über 70 Farben während des Spiels und 350 Sprite-Animationsphasen sorgen neben den guten Soundeffekten für das nötige Flair.

Leider mußte die Geschwindigkeit der Spieler während des Laufens unter der farbenfrohen Grafik leiden. Dies sollte Fans des American Football jedoch nicht vom Kauf abhalten, denn diese hervorragende Simulation bietet alles, was das Herz begehrt.

bja

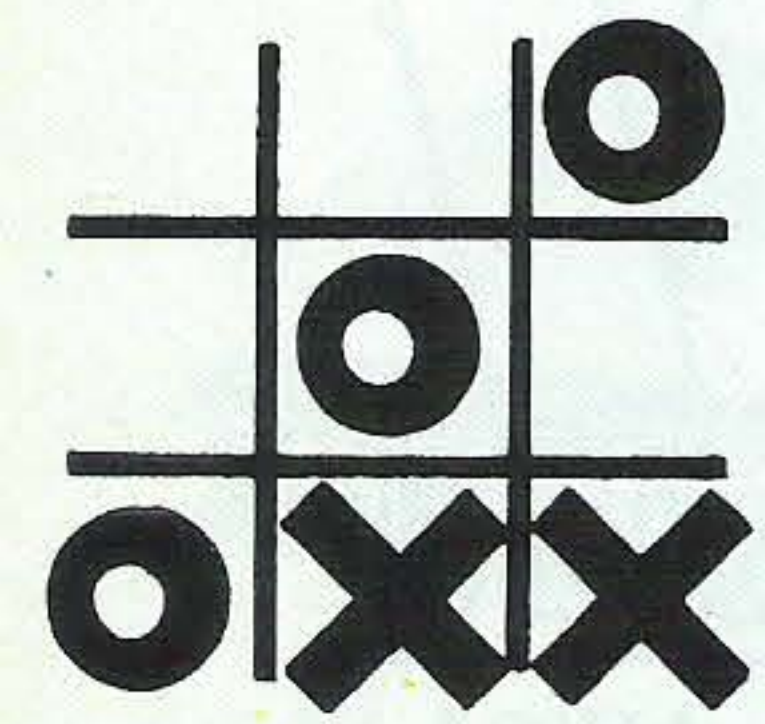
ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»GUT«





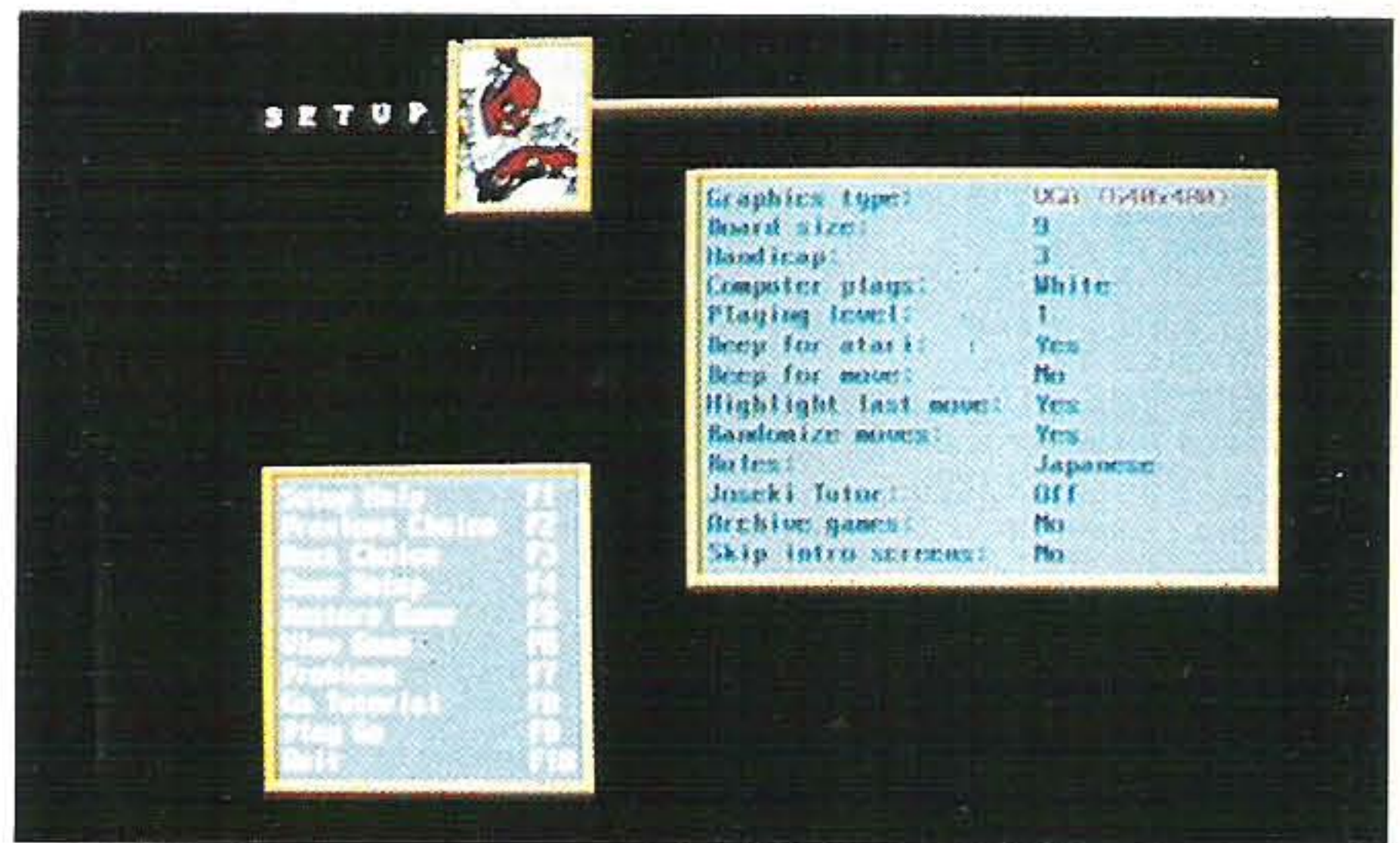


# Grips und Geduld

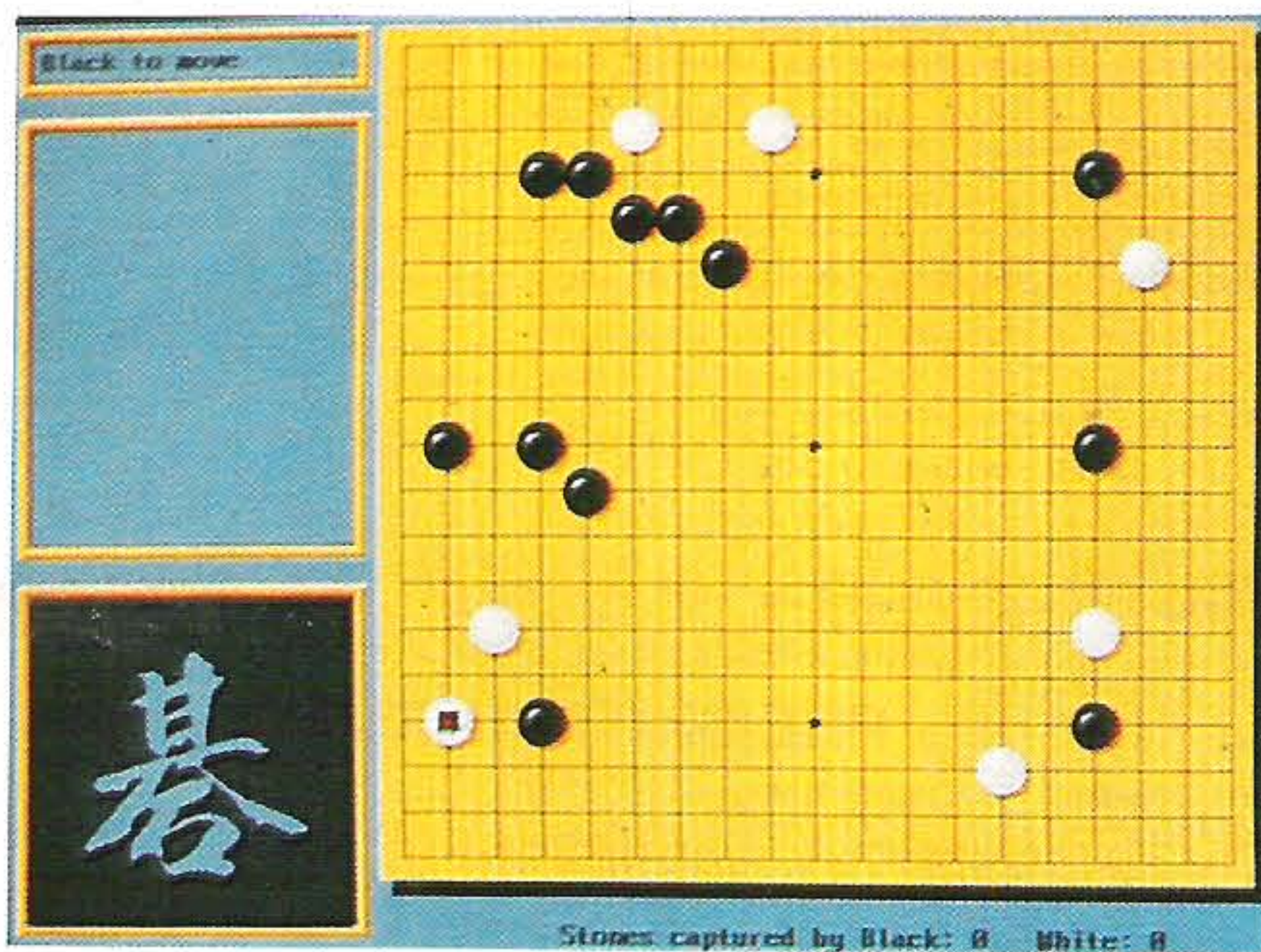
## GO SIMULATOR

System: PC, geplant für: -,  
empf. VK-Preis: ca. 120 DM,  
Hersteller: Infogrames, Frank-  
reich, Muster von: Hersteller.

**E**in Programm für Spezialisten (und solche, die es werden wollen) ist dieser Go Simulator. Aus französischen Landen frisch auf den Computer, soll das Programm, wenn es nach den Machern von Infogrames geht, dieses uralte fernöstliche Brettspiel auch hier in Europa heimisch machen.



**Auch die Größe des Spielfeldes ist einstellbar**



Die Grundidee ist bei Go eigentlich recht simpel. Auf einem von Karolinien durchzogenen Brett werden schwarze und weiße Steine abwechselnd so auf die Schnittpunkte gesetzt, daß möglichst große Flächen „erobert“ beziehungsweise „besetzt“ werden. Feindliche Steine, die sich dabei umzingeln lassen, geraten in Gefangenschaft, werden vom Brett genommen und zählen bei der Endabrechnung als Minuspunkte. Somit spielt sich die Computerumsetzung genau wie die Brettversion.

Wer noch nie etwas von den Regeln dieses Strategiespiels gehört hat, braucht jedoch nicht zu verzweifeln. Unter den vielen Features des Programms ist auch ein ausführliches Tu-

torial, das keine Wünsche offen läßt. Von ersten Schritten bis hin zu Profifragen nimmt sich der Simulator jedes Problems an. Eröffnungszüge können geübt werden, Handicaps sind einstellbar. Das Programm stellt aber auch eigene Aufgaben, bei deren Lösung es auf recht geschickte Art behilflich ist. Außerdem beherrscht es sowohl die japanischen wie die chinesischen Regeln.

Einziger Wermutstropfen des an sich recht schnellen, flexiblen, grafisch und spielerisch sehr ansprechenden Programms ist der stolze Preis. Wer nur mal reinriechen will, sollte auf ein Probespiel bestehen. Go-Fans, die einen nimmermüden Partner suchen, könnten dagegen durchaus auf ihre Kosten kommen.

ab

### ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik .....	8
Anleitung .....	11
Realitätsnähe .....	10
Motivation .....	9
Gesamtnote .....	9

»GUT«



Strategie

## THINK CROSS (PC)

Hersteller: Max Design, Österreich, empf. VK-Preis: ca. 80 DM, Muster von: Hersteller.

Ab sofort dürfen sich Knobelfans nun auch auf dem PC die Hirnwindungen total verbiegen und die restlichen Nerven ruinieren: Das auf dem Amiga bereits seit längerer Zeit sehr erfolgreiche Strategiespiel THINK CROSS animiert nun auch hier zum Steinschieben. Neu war das Spielprinzip schon auf dem Amiga nicht. Was die österreichischen Programmierer jedoch daraus gemacht haben, ist ein absoluter Suchterzeuger.

Gegenstände mit gleichen Markierungen müssen zum Verschwinden gebracht werden, in dem man sie an- oder aufeinander schiebt. Sind nur zwei von einer Sorte zu eliminieren, ist das nicht weiter schwierig. Oft befinden sich aber drei gleiche Gegenstände auf dem Bildschirm, und dann wird's echt tricky. Brüchige Stellen, Fallgruben, Feuer oder Wasser sorgen dafür, daß das Ganze noch etwas gemeiner wird. Lifts, wandernde Brücken und pulsierende Energiebahnen dagegen erweisen sich als recht hilfreich.

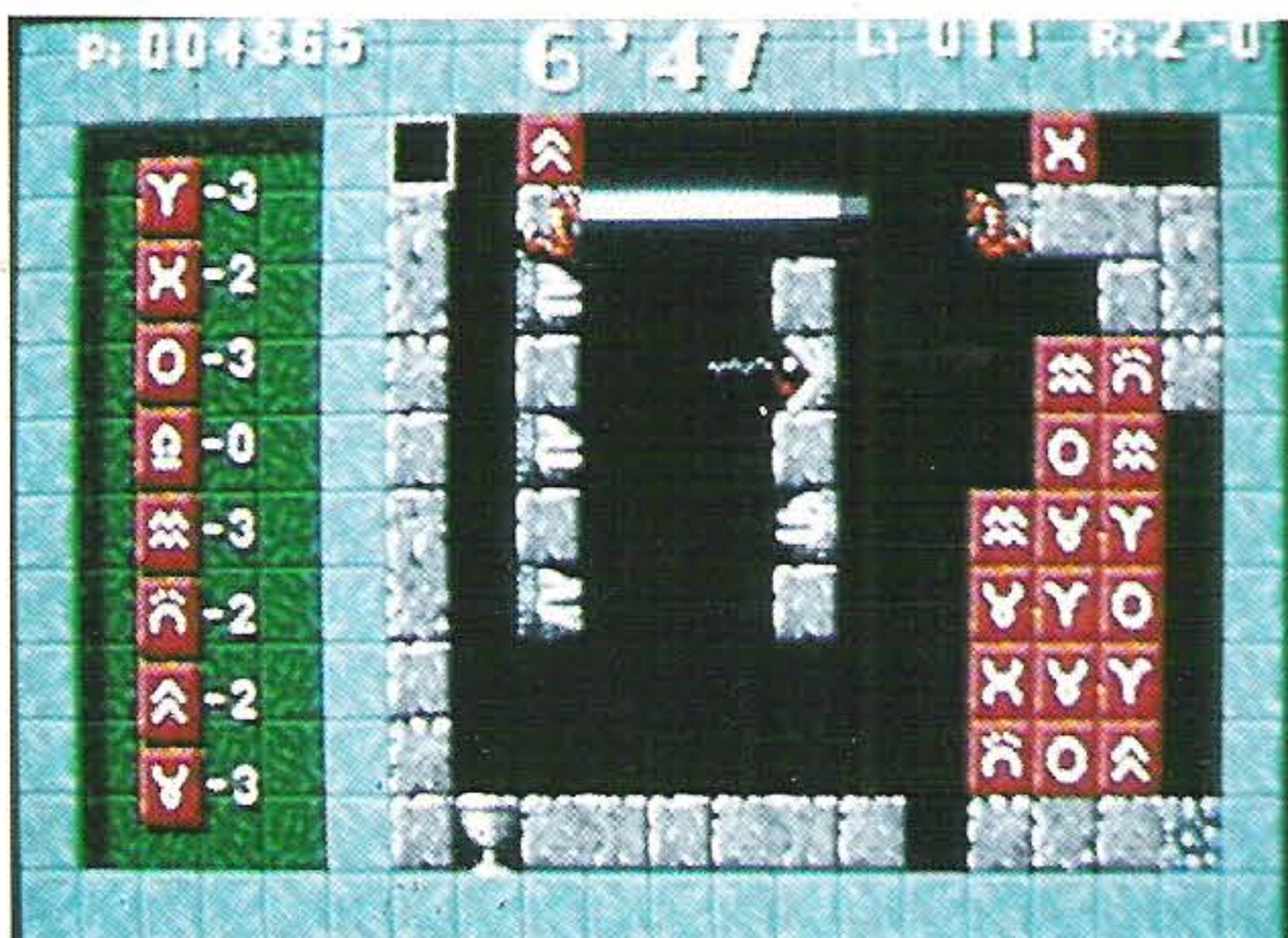
Nach jeweils vier erfolgreich bestandenen Levels darf man sich in einem Bonuslevel erholen, in dem es jede Menge Punkte zu scheffeln gibt. Geheimräume, deren Eingänge an den unerwartetsten Stellen liegen können, bieten ein etwas anderes Spielprinzip: Berühren sich zwei gleiche Gegenstände, verschwinden sie nicht etwa, wie es sich gehört, sondern versteinern und stehen ab sofort dumm und störend in der Gegend herum. Da ist echte Planung angesagt. Ein Paßwortsystem und einfache Installation auf Festplatte runden das gelungene Programm ab. ■

ab

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik .....	8
Anleitung .....	9
Spielablauf .....	9
Motivation .....	11
Gesamtnote .....	9

»GUT«



Knobelspaß für Könner

# BOMICO-NEWS

“Wi-wi-Wikinger!  
Auf in fremde Länder!  
Wi-wi-Wikinger!  
Mal sehen, ob die uns kenn' da!”

Das war schon immer ihre Devise, und darum besuchten sie Amerika lange vor Christoph Kolumbus.

Nun lernen wir die Wikinger richtig kennen:

## VIKINGS – THE FIELDS OF CONQUEST

ist ein neues Strategie-Rollen-Spiel von KRISALIS. Erleben Sie die wilde Welt der Drachenschiffer aus dem hohen Norden.

—

“Spiel nicht mit dem Essen, Liebling.”

Wenn Sie mich fragen, bei welcher Familie ich nie eine Einladung zum Essen annehmen würde, ohne vorher eine Lebensversicherung abzuschließen ...

Die Antwort wäre natürlich die **ADDAMS FAMILY**.

**OCEAN** bringt nun die Umsetzung dieses Filmabenteuers auf den Computer. Morbider Spaß mit Gomes, der seine geliebte Frau Morticia aus der Gewalt der dunklen Mächte befreien muß.

Erkunden Sie die geheimen Räume der Addams-Villa!

# BOMICO

IHR SOFTWARE PARTNER

Fragen zu BOMICO-Spielen?

Unsere Serviceline beantwortet sie:

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

# Drachentöter

Schon seit langem sehnsüchtig erwartet, hat Dragons's Eye nun endlich seinen großen Auftritt auf dem PC. Handbuch und Bildschirmtexte sind komplett in deutsch gehalten, viele neue Features machen das Spiel zu einem Vergnügen. Amigabesitzer werdem allerdings darauf verzichten müssen, sich dem fernöstlichen Strategiespiel hinzugeben, da bei Activision derzeit nicht die Absicht besteht, das Werk zu konvertieren.

sind, sollen jeweils Steinpaare mit gleicher Zeichnung entfernt werden. Dazu müssen beide Steine an mindestens einer Längsseite freiliegen. Sinnvoll wäre es, den Stein an der Spitze der Pyramide als ersten abzutragen, aber wie es das Schicksal und die chinesischen Götter des Glücksspiels halt so wollen, gibt es zu dem natürlich fast nie ein sofort griffbares Pendant. Und so heißt es eben, mit etwas Glück, viel Taktieren und manchmal auch Mut zum Risiko, sich von außen her anzuschleichen und den Drachen zu besiegen.

er jedoch nicht zum Wegklicken benutzt, sondern dazu, das Spielfeld immer mehr zu bevölkern, seinen Drachen zu Höchstform zu bringen und Eure Aufgabe zu erschweren. Wird ein Spielstein von einem der Gegner abgelegt, wird dessen Vorrat aus einem Fundus solange wieder ergänzt, bis dieser leer ist. Diese Spielvariante macht nicht nur mit einen menschlichen Gegner sondern auch mit dem Computergegner unheimlich Spaß, da der sehr versiert ist und mit allen Tricks arbeitet.

Im „Turniermodus“ darf man sich durch vier Runden arbeiten. Einmal Dragon's Eye und dann je ein Spiel in den drei Schwierigkeitsstufen von Shanghai, das jetzt mit Uhr gespielt wird. Punktabzug gibt es, wenn man sich mögliche Paare anzeigen oder restliche Steine neu mischen läßt.

## Meister des Drachens

Aber nicht nur als Solitärspiel in der Mittagspause macht Shanghai Spaß. Erst in den beiden Kampfmodi merkt man, worauf der Untertitel Dragon's Eye wirklich abzielt. Da kann es leicht zu heißen Schlachten kommen, über denen das Mittagessen kalt wird.

Beim „Drachentöten“ beginnt Ihr mit einem Board, das mit nur wenigen Steinen besetzt ist. Fünf Spielsteine liegen vor Euch, die ihr Pendant auf dem Spielfeld suchen. Könt Ihr keinen Stein wegklicken, müßt Ihr einen auf dem Spielfeld plazieren, und der Zug geht an den Drachenmeister weiter. Dieser ist im Besitz von drei Steinen, die

## Hilfsfunktionen en masse

Außer den für solche Spiele schon fast obligatorischen Features wie Rücknahme eines Zuges oder Anzeige möglicher Kombinationen ist auch eine Speicheroption vorhanden. Mit dem Bau-satz lassen sich eigene Spielbilder kreieren. Acht verschiedene Symbolsätze stehen zur Verfügung, die vom klassischen Mah-Jongg über Spielkarten, Flaggen und Sportmotiven bis hin zu chinesischen Bildchen reichen. Auch das Alphabet und Gestalten aus dem Phantasybereich sind vorhanden. Hübsch sind alle, was man letztendlich wählt, ist Geschmackssache – und wie gut die Augen sind.

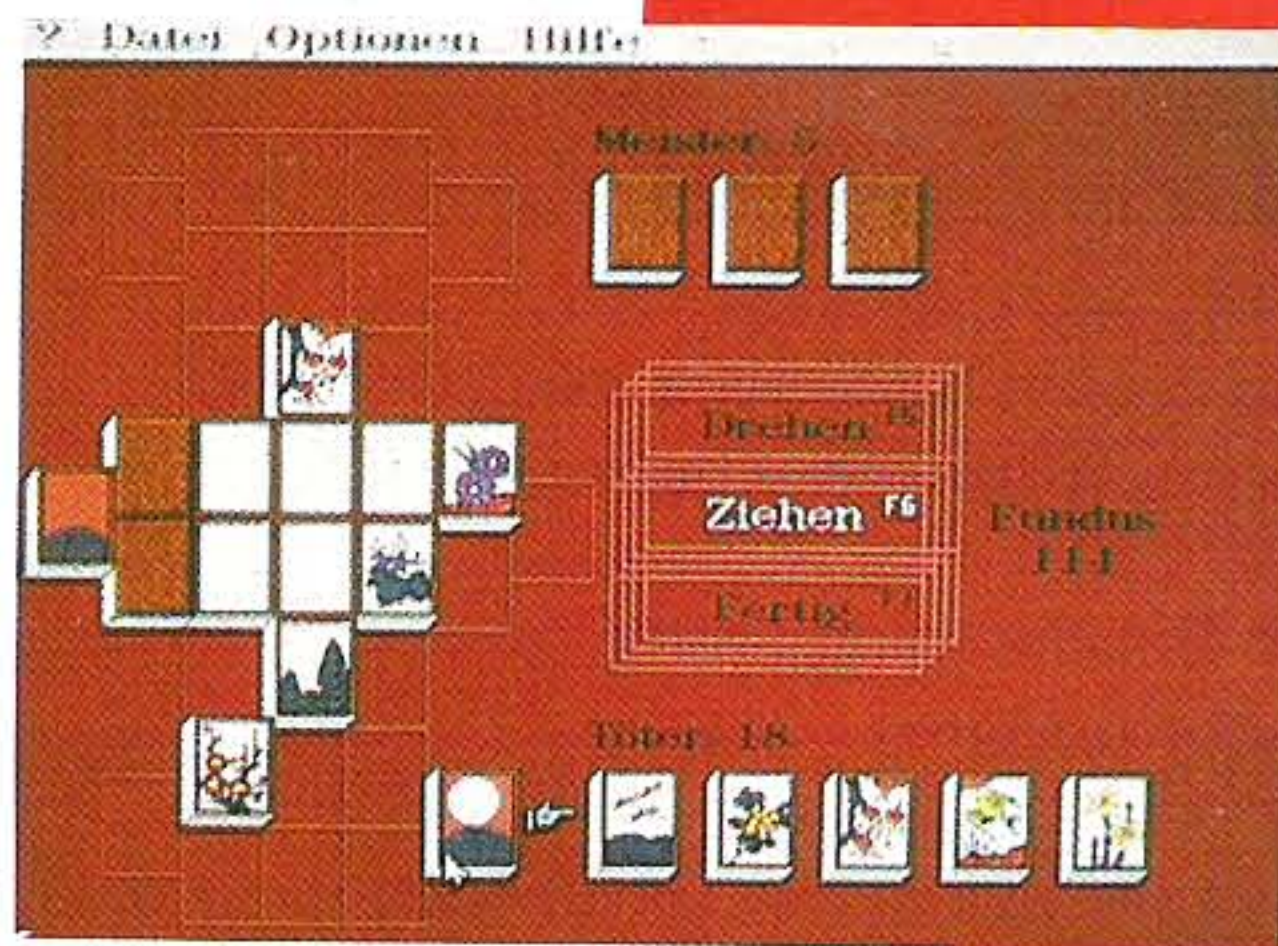
Ist man im Besitz einer Soundkarte, darf man sich an recht netter Musik erfreuen, benutzt man dagegen die interne Quäke, greift man ziemlich schnell zur Sound-Off-Taste. Die Funktionstasten sind übrigens recht intelligent belegt und ergänzen die komfortable Maussteuerung bestens.

Antje Hink

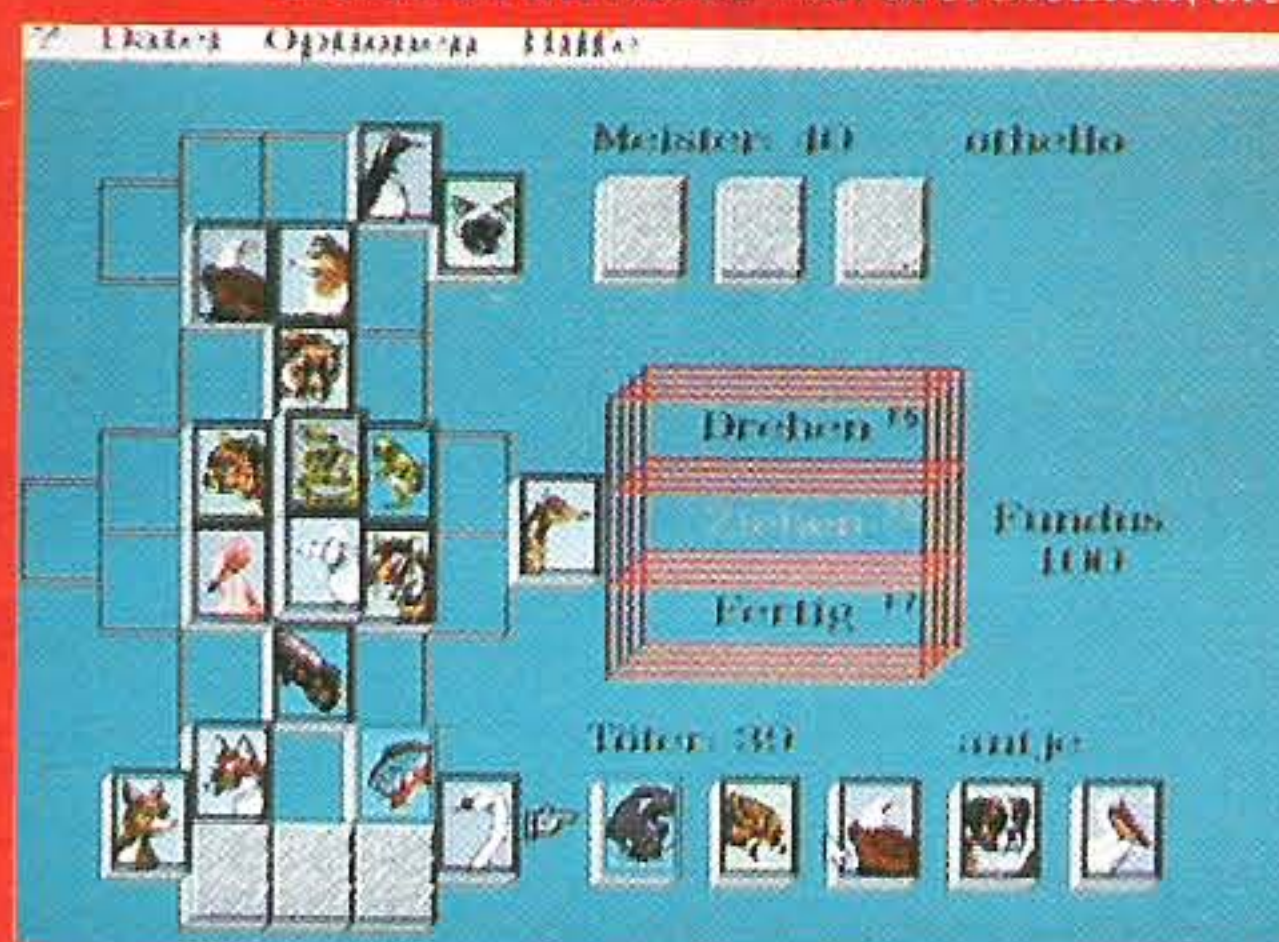
## SHANGHAI II – DRAGONS'S EYE

System: PC, geplant für: –, empf. VK-Preis: ca. 100 DM, Hersteller: Activision, Frankreich, Muster von: Hersteller.

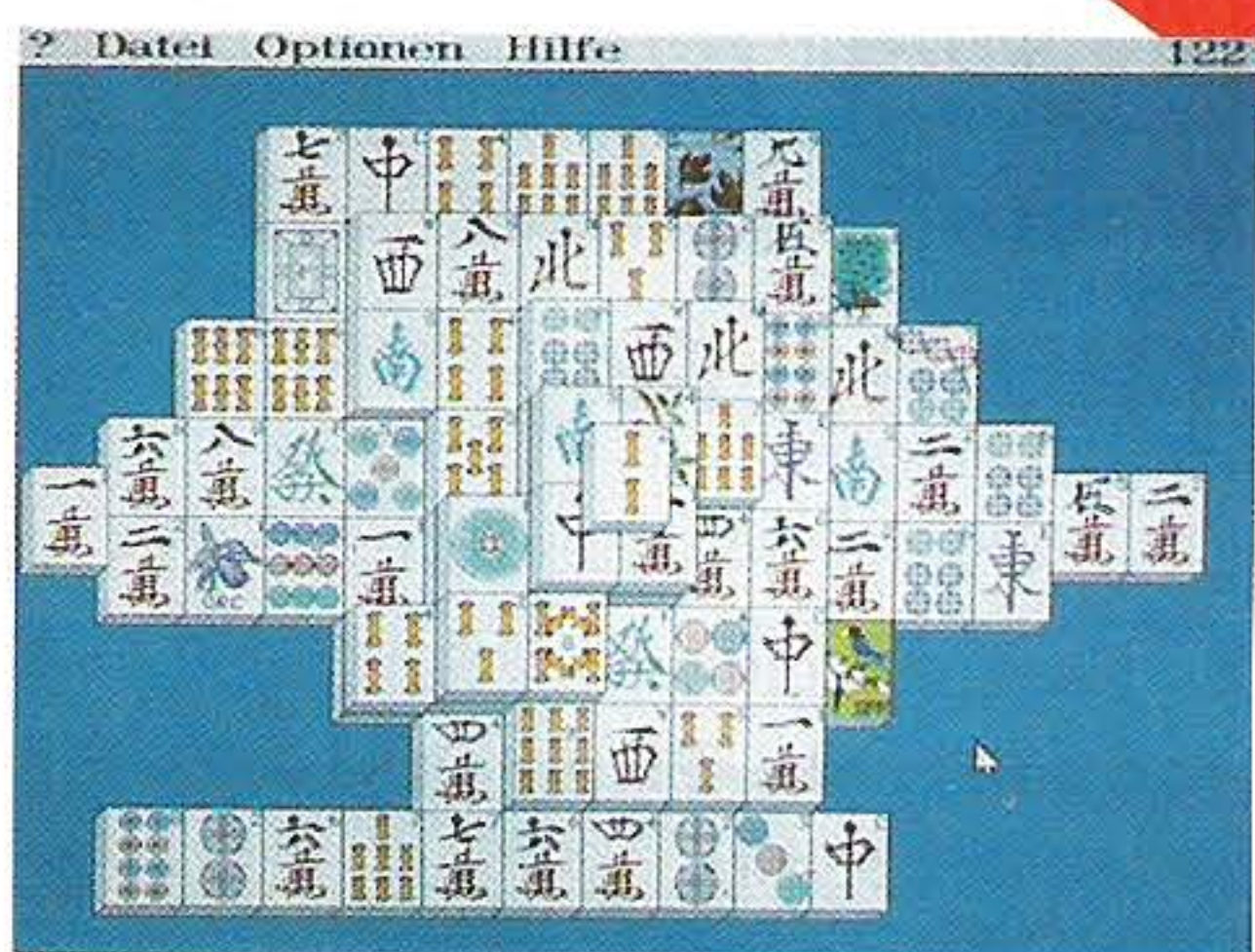
Das Prinzip des Shanghai-Spiels, mit dessen Urvater Mah-Jongg sich schon vor Hunderten von Jahren chinesische Matrosen die langen Tage auf See vertrieben, ist sehr simpel. Aus einem zur „Drachenform“ aufgeschichteten Haufen von Spielsteinen, die mit unterschiedlichen Symbolen versehen



Drachentöten oder ...



Schöne neue Symbolsätze



... klassisches Shanghai



Auswahl ist reichlich.

## ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7-10
Anleitung	10
Spielablauf	9
Motivation	9
Gesamtnote	9

»GUT«



# POPULOUS 2 (Atari ST)

Hersteller: Electronic Arts, England, empf. VK-Preis: ca. 90 DM, Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.

Es hat zwar ein Weilchen gedauert, aber nun darf auch der kleine Hobbygott mit Atari-ST-Grundausrüstung Schicksal spielen. In bekannter und bewährter Art gilt es, die Geschicke eines Volkes zu lenken. Parallel dazu versucht ein weiterer Gott, gespielt vom Computer oder einem zweiten Spieler, der einen eigenen Atari ST via serieller Schnittstelle angeschlossen hat, ein zweites Volk so zu führen, daß es zur beherrschenden Kraft wird. Als Schauplatz dienen verschiedene Inseln, auf denen die Menschen siedeln und sich vermehren können. Hat der kleine Hobbygott sich ein Völkchen herangezogen, kann er damit beginnen, die Unternehmungen seines Kontrahenten zu stören. Vom Vulkanausbruch bis zur Sturmflut reicht das Instrumentarium, mit dem sich die Unsterblichen einander ins Handwerk pfuschen können. Fühlt einer der Kontrahenten sich stark genug, darf er zum Armageddon blasen lassen. In der folgenden finalen Auseinandersetzung treten alle Kräfte des Guten und des Bösen gegeneinander an, und getreu dem Motto „es kann nur einen geben“ machen die Spielvölker sich gegenseitig bis zum letzten Mann nieder.

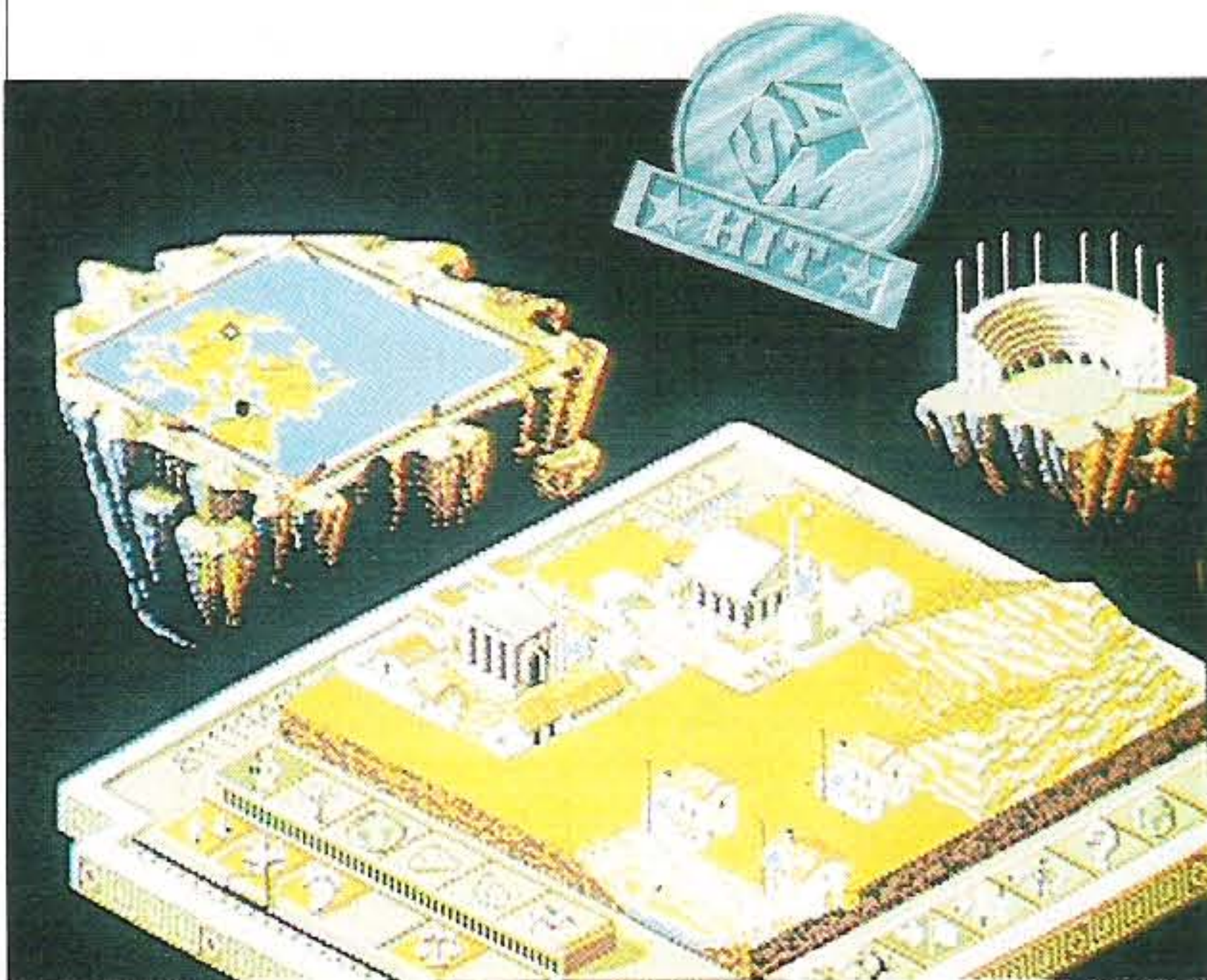
Auch auf dem Atari ST ist das Meisterstück der Bullfrog-Programmierer ein feines Spiel geworden. Viele einstellbare Optionen, jede Menge Inseln, auf denen man sich austoben kann (eine schwerer und komplizierter als die andere), und ein reichhaltiges Sortiment an Katastrophen garantieren langanhaltenden Spielspaß.

hs

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik .....	10
Anleitung .....	10
Spielablauf .....	11
Motivation .....	11
Gesamtnote .....	11

»SEHR GUT«



Wo Götter walten ....

★ NEU ★ NEU ★ NEU ★ NEU ★

international  
Entertainment

# SkyLine

Tel. 0711 / 81 27 36

Grazer Str. 34 - 7000 Stuttgart

Wir liefern per NN DM 9,- / Express DM 5,- / Ausl.: Scheckvorkasse DM 14,-  
Druckfehler und Preisirrtum vorbehalten - Kein Ladenverkauf

Amiga/Atari		IBM	
Titel		Titel	
Abandoned Places	69,90	Airline	64,90
Airbus 320	88,90	Battle Isle	78,90
Amberstar	74,90	Black Gold	72,90
<b>Apydia</b>	<b>68,90</b>	Bundesliga Manager Prof.	68,90
Barbarian 2	59,90	Castles	74,90
<b>Battle Isle</b>	<b>68,90</b>	Civilization	82,90
Black Gold	68,90	<b>Civilization dt.</b>	<b>89,90</b>
<b>Bundesliga Man. Prof.</b>	<b>68,90</b>	Die Kathedrale	81,90
Castles (e)	68,90	<b>Elvira Mistress 2</b>	<b>84,90</b>
Conquestator	72,90	<b>Eye of the Beholder 2</b>	<b>68,90</b>
Die Kathedrale	81,90	F 16 Falcon 3.0 engl.	89,90
<b>Elvira Mistress 2</b>	<b>69,90</b>	Gobliins	68,90
Eye of the Beholder (d)	69,90	Gods	72,90
Fate Gates of Dawn	69,90	Great Courts Tennis II	69,90
Flight of the Intruder	78,90	Gunship 2000	84,90
Formula One Grand Prix	76,90	Harpoon 2	84,90
Gobliins	68,90	Heart of China dt.	84,90
Gods	59,90	Hyperspeed	92,90
Great Courts Tennis II	67,90	Indiana Jones 4	a.A.
Harlequin	59,90	Indiana Jones Adv.	68,90
Harpoon 2	74,90	Leisure Suit Larry 5 dt.	82,90
Heart of China dt.	78,90	Lemmings	72,90
Heimdall	82,90	Lemmings Data Disk	49,90
Indiana Jones 4	a.A.	Life & Death 2	68,90
Indiana Jones Adv.	64,90	Links	78,90
James Pond 2	58,90	L'empereur	88,90
Jimmy White Snooker	69,90	Megatraveller 2 dt.	78,90
Knight mare	68,90	Might & Magic 3 dt.	82,90
Knights of the Sky	76,90	<b>Monkey Island 2 dt.</b>	<b>84,90</b>
Leisure Suit Larry 5	78,90	PGA Tour Golf Plus	78,90
Lemmings	58,90	Police Quest 3 dt.	78,90
Lemmings Data Disk	49,90	Pools of Darkness	72,90
Lotus Esprit Turbo Ch. 2	59,90	Railroad Tycon	82,90
<b>Mad TV</b>	<b>78,90</b>	Rogger Rabbit	74,90
Magic Pockets	59,90	Secr. Weapons o.t. L.	84,90
Mega Lo Mania	72,90	Secr. Weap.O.L.P38	34,90
Might & Magic 3 dt.	78,90	Secr. Weap.O.L.P80	44,90
Monkey Island	74,90	Shuttle dt.	109,90
PGA Tour Golf Plus	74,90	<b>Sim Ant</b>	<b>78,90</b>
Populous 2	68,90	Sim Earth	86,90
Railroad Tycon	72,90	Special Force	78,90
Realms	68,90	<b>Star Trek</b>	<b>74,90</b>
Robocop 3	58,90	Terminator 2	72,90
<b>Space Quest IV</b>	<b>74,90</b>	Ultima 6+3,5"	74,90
Special Force	78,90	Ultima 7	76,90
Terminator 2	57,90	Uncharted Water	94,90
The Oath	59,90	Wing Commander	79,90
Ultima 6 dt.	69,90	Wing Commander 2	78,90
Vengeance of Excalibur	69,90	Wing Commander 2 Miss.D.1	46,90
Vroom	63,90	Wing Commander Miss. D.2	39,90
WWF Wrestlemania	64,90	Wing Commander Miss. D.1	39,90
		WWF Wrestlemania	69,90

### notwendiges Zubehör . . .

Laufwerk 3,5" ext.	134,90	Amiga Action Rep. -f.A500	199,00
Laufwerk 5 1/4" ext.	161,90	Amiga Action Rep. -f.A2000	219,00
Laufwerk 3,5 int.	125,90	Sunnyline Mouse div. Farben	38,90
elektr. Bootselektor	48,90	512 KB Speicher f.A500	69,90
Joystick Umschalter	37,90	1,5 MB Speicher	69,90
Joystick Comp. Pro blau	38,90	1,8 MB Speicher	264,90

### Videogames

Mega - Drive		Game Boy	
Mega - Drive (jap.)	259,00	Batman	73,90
Winter Challenge (US)	108,90	Mickey Mouse	69,90
John Madden (US)	93,90	Boulder Dash	52,90
E.A. Hockey (D)	119,90	Souner R.C. Pro Am	59,90
Golden Axe 2	107,90	Duck Tales	63,90
<b>Game Gear</b>		<b>Nintendo N.E.S.</b>	84,90
Sonic (D)	76,90	Bubble Bobble	79,90
Donald Duck (D)	79,90	Puzznic	93,90
Devilish (US)	76,90	Blue Shadow	77,90
Mickey Mouse (D)	69,90	Rygar	114,90
Master Gear Adapter	59,90	North + South	112,90
<b>Sega - Master</b>		Maniac Mansion	112,90
Sonic (D)	89,90	<b>Atari Lynx</b>	
Bubble Bobble (D)	89,90	Awsome Golf	79,90
Mickey Mouse (D)	92,90	Viking Child	79,90
Spiderman (D)	89,90	Quix	79,90
Moonwalker (D)	92,90	Xibots	78,90
		Cyberball	79,90

★ A ★ STAR ★ IS ★ BORN ★

# Menschliches

Mit Humans kommt das erste Strategiespiel auf den Markt, das es mit Lemmings aufnehmen kann.

## HUMANS - PREVIEW -

System: PC, geplant für: Amiga, Hersteller: Mirage, England.

**B**ei Humans wird das Genre der Gehirnverbiegespiele noch weiter ausgebaut, und die innovative Präsentation und verrückten Ideen dürften das Spiel zu einem Spaß für alle Altersstufen machen. Bei Humans dreht sich alles um einen Stamm von, na, sagen wir mal Neanderthalern in ihrer primitivsten Form. In den 40 Le-



vels des Spiels sind unterschiedliche Aufgaben zu bewältigen, die den Denkapparat ganz schön zum Rauchen bringen können. Glücklicherweise existiert kein Zeitlimit, obwohl es einen Bonus für schnelles Lösen eines Levels gibt. In jedem Level gilt es, entweder einen bestimmten Punkt zu erreichen oder einen Gegenstand zu ergattern. Teamwork ist dabei angesagt, denn ein einzelner Neanderthaler schafft die Aufgabe nur selten allein. Menschliche Leitern sind dabei am Anfang die einfachste Möglichkeit, um zum Beispiel auf eine höhere Plattform zu gelangen. Spä-

▲ **Kein Überfall sondern Hilfe-stellung**

Die erste  
▼ **Zigarre**



ter helfen herumliegende Gegenstände, das Ziel zu erreichen. Ein Speer etwa kann über einen Abgrund geworfen werden, dessen Brücke gemeinerweise beim ersten Drüberlaufen zerkrümelt ist, und so einen Weg für den restlichen Stamm bilden. Aber Vorsicht: keinen Kollegen dabei umbringen, die Jungs werden noch gebraucht! In späteren Szenarien hindern auch prähistorische Monster zwar das Weiterkommen, wenn man es jedoch geschickt anstellt, sind auch sie nützlich. Die Grafik des Games ist absolut niedlich ausgefallen, das Spiel entwickelt sich von der Stein-

zeit über ein mittelalterliches Szenario bis hin zum Space Age, komplett mit elektronischen Geräten und Robotern. Ende April soll das Game erscheinen, was bisher zu sehen war erschien hitverdächtig. ■ ddf

Ragnarok ist ein spannendes und einzigartiges Brettspiel, das aus einer Mischung aus Battle Chess, Go und Othello besteht. Szenario und Hintergrund sind der nordischen Mythologie entliehen, der Charakter basiert auf dem alten Kings Table, das in den nordischen Ländern seit Generationen gespielt wird.

## RAGNAROK - PREVIEW -

System: PC, geplant für: Amiga, Hersteller: Mirage, England.

**D**er Spieler übernimmt auf dem 11x11 Felder großen Board die Rolle von Odin und bestreitet eine Anzahl Kämpfe gegen den Computergegner, der unterschiedliche (und sehr menschliche) Spielweisen besitzt. Je

# Wiking-Schach

weiter das Match fortschreitet, desto höher wird der Schwierigkeitsgrad. Da das Programm recht intelligent ist, fällt der Einstieg zwar sehr leicht, das Schlagen des Computergegners dagegen ziemlich schwer. Um zu gewinnen, muß der Spieler jeden der möglichen Gegner mindestens zweimal schlagen.

Grundgedanke des Spiels ist der Kampf von Gut gegen Böse, die durch unterschiedliche Farben gekennzeich-

net werden. Die gute Seite besitzt acht Bauern, Odin als Chef des Ganzen und vier Extrafiguren, die dessen wichtigste Verbündete darstellen. Jede dieser Figuren, die aus einem Fundus von sechs Charakteren ausgesucht werden können, hat spezielle Fähigkeiten. Die böse Seite dagegen tritt mit zwanzig Bauern (Riesen) und ebenfalls vier Extrafiguren an. Jede Seite verfolgt ein unterschiedliches Ziel. Auf der guten Seite muß Odin von seinem Startpunkt in der Mitte des Spielfeldes auf eines der Eckfelder bugsirt werden. Die böse Seite versucht natürlich, dies zu verhindern, indem sie Odin so einschließt, daß er bewegungsunfähig wird. Welche Figur wie gezogen wird, soll in der noch nicht ganz fertiggestellten Anleitung sehr ausführlich beschrieben werden, die Regeln sind jedoch ohnehin relativ simpel.

Ragnarok dürfte für Fans von Strategiespielen einen nicht unerhebliches Suchtpotential enthalten, zumal auch die gelungene Animation der Figuren die Atmosphäre des Spiels bestens unterstützt. ■



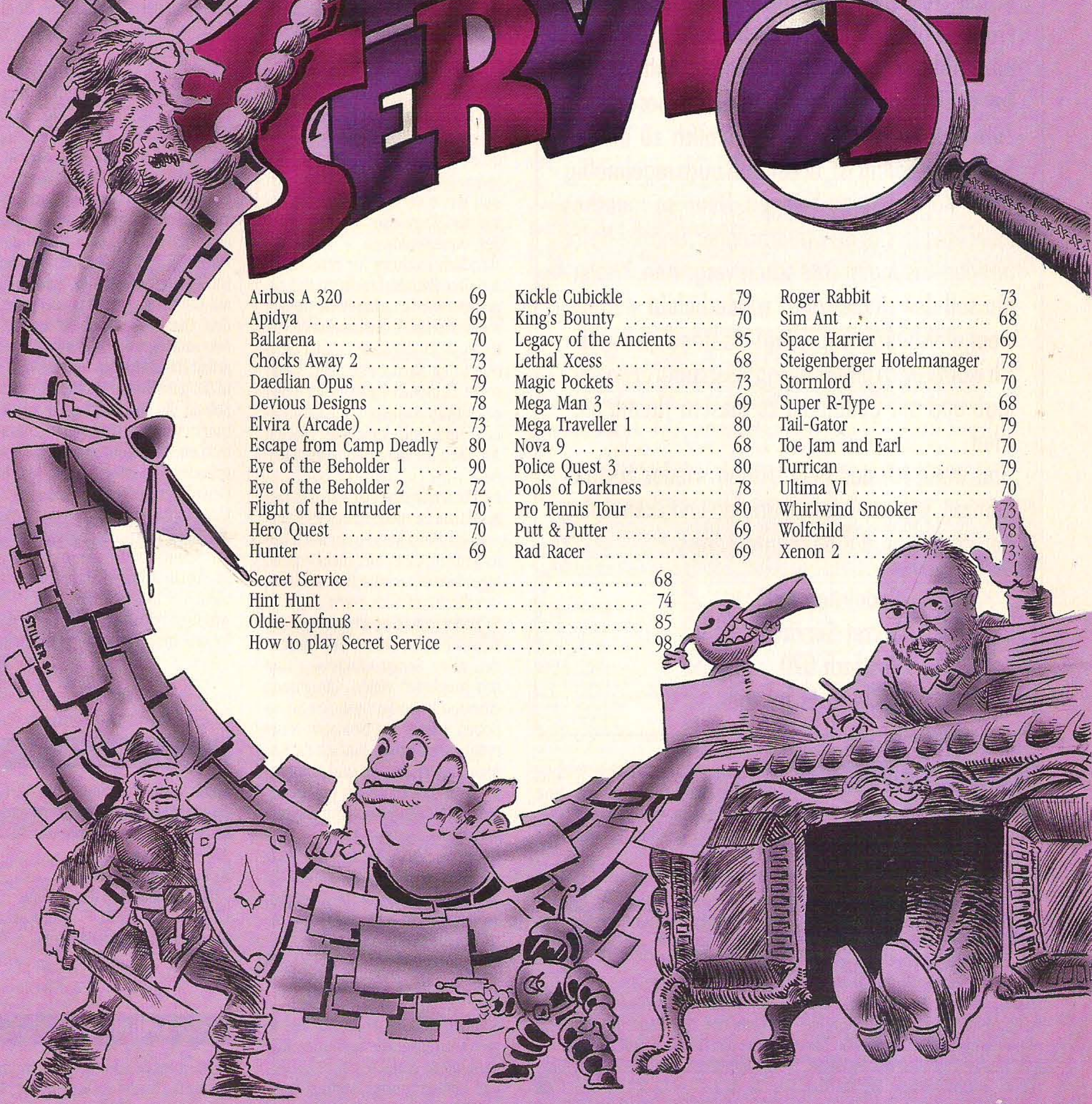
Götterkampf

ddf

05  
92

# SECRET SERVICE

Airbus A 320 .....	69	Kickle Cubickle .....	79	Roger Rabbit .....	73
Apidya .....	69	King's Bounty .....	70	Sim Ant .....	68
Ballarena .....	70	Legacy of the Ancients .....	85	Space Harrier .....	69
Chocks Away 2 .....	73	Lethal Xcess .....	68	Steigenberger Hotelmanager .....	78
Daedlian Opus .....	79	Magic Pockets .....	73	Stormlord .....	70
Devious Designs .....	78	Mega Man 3 .....	69	Super R-Type .....	68
Elvira (Arcade) .....	73	Mega Traveller 1 .....	80	Tail-Gator .....	79
Escape from Camp Deadly ..	80	Nova 9 .....	68	Toe Jam and Earl .....	70
Eye of the Beholder 1 .....	90	Police Quest 3 .....	80	Turrican .....	79
Eye of the Beholder 2 .....	72	Pools of Darkness .....	78	Ultima VI .....	70
Flight of the Intruder .....	70	Pro Tennis Tour .....	80	Whirlwind Snooker .....	73
Hero Quest .....	70	Putt & Putter .....	69	Wolfchild .....	78
Hunter .....	69	Rad Racer .....	69	Xenon 2 .....	73
Secret Service .....	68				
Hint Hunt .....	74				
Oldie-Kopfnuß .....	85				
How to play Secret Service .....	98				



# Alles neu macht der Mai . . .

Sorry, ich konnte mir diesen Kalauer im Titel einfach nicht verkneifen. Einmal für mich als zeitliche Orientierungshilfe, denn während ich das Vorwort für die Mai-Ausgabe schreibe, schäumt in der freien Welt gerade der karnevalistische Frohsinn über und der triste Büroalltag läßt keine Frühlingsgefühle aufkommen. Andererseits tut sich tatsächlich etwas im Secret Service.

Zum einen ein Rückschritt, nämlich zu älteren Sachen – geplant ist, in Zukunft auch regelmäßig Oldie-Kopfnüsse zu bringen. Denn so manches Spiel erweist sich als Dauerbrenner, und die Hefte mit den Lösungen sind schon vergriffen. Weiterhin soll der „Kabelsalat“ wiederbelebt werden, wengleich nicht unbedingt als ständige Rubrik. Ich werde nach dieser Ausgabe erstmal etwas Urlaub und mir Gedanken zu diesem Thema machen.

Und wenn ich aus dem Urlaub wieder zurückkomme, will ich in Euren Briefen ersticken – also her damit, an die bekannte Adresse:

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

## Super R-Type

Mit dem folgenden Trick kann man seine Waffen nach Wahl und komplett mit Satellit und zwei Mini-Droids gestalten: Im Titelbild sind folgende Tasten zu betätigen: unten, R, rechts, unten, rechts, rechts, unten, rechts, unten, unten. Es sollte nun ein Geräusch ertönen und das Spiel mit Start gestartet werden. Danach wird sofort pausiert und folgende Kombination eingegeben: R, rechts, unten, Y, unten, rechts, unten, links, rechts, unten, rechts, rechts und danach den Knopf für die ge-

wünschte Waffe betätigt. Wichtig ist, daß zuerst der Laser und dann die Raketen gewählt werden! Hier sind die Tasten für die einzelnen Waffen:

Ring Laser: A  
Air to Surface Laser: B  
Reflecting Laser: X  
Spread Laser: Y  
Mega Bomb: R  
Homing Missiles: A  
Air to Surface Missile: X

Nachdem der Pausenmodus mit Start verlassen wurde, stehen die gewählten Waffen zur Verfügung.

Günther Opris

## Sim Ant

Ein wenig aufregender Weg zum Sieg in einem Quick Game besteht darin, ganz einfach einen Stein auf dem gegnerischen Ausgang zu plazieren.

Im vollständigen Spiel sollte man zu Anfang Arbeiter und Soldaten im Verhältnis 1:2 produzieren. Sobald ein Dutzend Ameisen vorhanden ist, sollte man mit ihnen zur Futterstelle trippeln und eventuell die Spinne killen. Damit eine Futterspur gelegt wird, sollten die Ameisen nur langsam wieder freigelassen werden. Danach sollte man schnellstmöglich eine neue Kolonie gründen. Die roten Ameisen sollte man nicht gleich zu Anfang lynchen, da sie sonst an anderer Stelle neu starten.

Steine können auf interessante Art und Weise verwendet werden, etwa als Wegweiser zum Trichter des Ameisenlöwen – selbstverständlich exklusiv für rote Ameisen. Der Bau darf nicht zu tief gegraben werden, damit bei Regen nicht der halbe Ameisenstaat ertrinkt. Auch der Rasenmäher dezimiert den Staat ungemein, daher sollte man sich beim Auftauchen des Homo Sapiens schnellstmöglich und mit möglichst vielen Ameisen in den Bau zurückziehen.

Im Haus ist man relativ sicher. Das Insektizid ist nicht sehr wirkungsvoll, im Haus kann man auch tiefer graben, da es hier nicht regnet. Irgendwo unterirdisch ist auch ein Durchschlupf zum roten Nest.

Falls der rote Gegner zu stark erscheint, sollte man ihn einfach von allen Seiten einkreisen und mit möglichst vielen Königinnen stürmen. In hoffnungslosen Situationen leistet ein Soldaten-Ninja recht gute Dienste: Einfach die Königin meucheln und sich hinterher mit der Königin und genügend Futter in einem mit Steinen verbarrikadierten Tunnel verschanzen, bis die Gegner ganz oder fast ausgestorben sind. Falls die eigene Königin hinüber ist, wechselt man kurz auf ein anderes Spielfeld, und schon ist sie wiedergeboren.

Raphael Kräutler

Spinnen und Raupen sind wichtige Nahrungsquellen. Raupen läßt man ganz einfach nahe an den Bau herankommen, stellt sich ihr mit 20 Ameisen in den Weg und

wartet, bis die Raupe verarbeitet wurde. Spinnen verfolgt man mit der gleichen Anzahl an Ameisen, bis sie entweder verschwinden, oder getötet werden.

Sobald genügend Futter gesammelt wurde, sollte das Nest vergrößert werden. Dazu am besten einige Hauptgänge bauen, von denen kleinere Gänge wegführen. Sobald genügend Ameisen vorhanden sind, kann man das gegnerische Nest in Angriff nehmen, sollte es aber vorher genau auf der Karte studieren. Sobald die Königin getötet ist, ist der Rest nur noch Formsache.

Im Vollspiel sollte man das Nest möglichst neben einem Futterberg bauen. Sobald die roten Ameisen weitgehendst beseitigt sind, sollte man die *Breeders* auf 70 bis 90 Prozent stellen. Die neuen Königinnen werden zunächst auf die Felder um die roten Kolonien gesetzt. Sobald ein Gürtel von zwei bis drei Feldern entstanden ist, können die Königinnen auch auf die roten Felder plaziert werden. Diese Kampfgebiete erscheinen nun grau, dort sollte man selbst Hand anlegen und die Felder in der gewohnten Manier säubern. Sobald die roten Ameisen ausgeremert worden sind, werden einfach einige Kolonien im Haus gegründet und man wartet, bis die Bewohner ausgezogen sind.

Man sollte immer fünf bis zehn Ameisen rekrutiert haben, damit für Schutz und Nahrung gesorgt ist. Ameisenlöwen kann man vernichten, indem man etwa 30 Ameisen rekrutiert und sich so nahe wie möglich an den Bau stellt.

Oliver Maschek

## Nova 9

Wenn man das Spiel mit NOVA SANDMAN startet, haben folgende Tasten eine Zusatzfunktion:

ALT+1: Pause  
ALT+2: Nächstes Level  
ALT+7: Reparatur der Schilde  
CTRL+1 bis CTRL+7: Verbessert die Ausrüstung er Raven II.

F.N.

## Lethal Xcess

Eine Überraschung gibt es, wenn man im Ttelbild COKE eingibt.

Michael Auerswald

## Airbus A 320

Wer sich die Flugplanerstellung etwas vereinfachen will, der kann wie folgt vorgehen: Zuerst verkleinert man die Jeppesen-Karten mit einem Fotokopierer auf die Hälfte. Auf diesen Einzelblättern markiert man die in der Anleitung aufgeführten Funkfeuer und zeichnet die Flughäfen nebst Kennung ein. Schließlich werden die Kopien in Sichthüllen gesteckt und in einem Ringbuch abgelegt. Nun kann man mit einem wasserlöslichen Filzstift die Route auf den Kunststoff schreiben und nach beendetem Flug einfach abwischen. Das Ganze macht zwar etwas Arbeit, dafür hat man aber alles auf einen Blick.

Die beiden Funkfeuer Erlangen und Taunus haben auf den beigelegten Karten andere Werte als die in der Anleitung. Es gelten die Frequenzen aus der Anleitung, nämlich 116.7 für TAU und 114.9 für ERL.

Bei der Version für den Atari ST verstummt manchmal der Sound, läßt sich aber durch Druck auf die Tasten 1 und 3 auf dem Zehnerblock wieder aktivieren.

*Peter Gaydos*

## Apidya

Hier sind die Paßwörter, die im Titelscreen mit den japanischen Schriftzeichen eingegeben werden müssen: *MISSHONEYBEE*, *HASTALAVISTA*, *DEPUTYOFLOVE*, *SNEAKPREVIEW*.

Mit *SHOWCREDITS* kann man sich die Endsequenz reinziehen.

*Christian Hallebach*

## Mega Man 3

Hier sind einige Codes, jeweils in der Form „Koordinaten:Farbe“, wobei „R“ für rot und „B“ für blau steht.

Número 1: A3:B, A4:R, B2:R, D3:B, E4:R, F4:B.

Número 2: A3:B, A4:R, C1:R, B5:B, D3:B, F4:B.

Número 3: A1:B, B2:B, A3:B, B5:B, D3:B, E1:R, F2:R, F4:B.

Número 4: A1:B, A3:B, B2:B, C5:R, D3:B, E1:R, F4:B.

*P. Stadler / P. Simunovic*

## Rad Racer

Freie Levelwahl auf dem NES gefällig? Dazu halte man das Joypad nach rechts oben gedrückt und tippe siebenmal auf den B-Knopf. Jede weitere Betätigung des B-Knopfes erhöht jetzt das Startlevel, wer bis 64 durchhält, kommt direkt ins Finale.

*Alex „The Cruel“*

## Space Harrier

Wenn man beim Einschalten das Steuerkreuz des Game Gear nach oben drückt, startet man mit vier anstatt mit zwei Leben, drückt man gleichzeitig auch noch die Knöpfe 1 oder 2, wählt man damit gleichzeitig noch den Schwierigkeitsgrad.

*Francisco Garabatos*

## Putt & Putter

Hier sind die Levelcodes fürs Game Gear, sowohl für Anfänger als auch für Fortgeschrittene:

Stage 4: NKDLK / WBNAU

Stage 7: QAQAX / PLGKI

Stage 10: JKJLC / NLJKE

Stage 13: YAWBM / LLMKA

Stage 16: HKPLD / KBZAK

Stage 19: PUTT

*Francisco Garabatos*

## Hunter

Hat man die ersten Missionen, die noch recht einfach sind, geschafft, kommt man schnell zu Missionen, bei denen ohne Hubschrauber nichts mehr läuft. Allerdings werden diese recht schnell abgeschossen, wenn sie zu tief oder ein Ziel direkt anfliegen. Dies läßt sich teilweise vermeiden, wenn man so hoch fliegt, daß man nicht von den Raketen getroffen wird. Dies ist recht praktisch, wenn ein Ziel in einem dicht mit Raketenwerfern bespicktem Gebiet liegt. Fliegt man hoch genug, fallen die Raketen zurück und explodieren auf dem Boden. Kreist man mit dem Hubschrauber lange genug über dem Ziel, wird es zerstört, ohne daß man auch noch Munition verschwenden muß.

*Andreas Vogelsang*

# SOFTWARE MANIACS

HOTLINE 1

030/6944862

11 - 19.00 h Versand  
sonst Anrufbeantworter

DIE SPEZIALISTEN

PC Amiga ST			PC Amiga ST		
Amiga 4-Player Adapter	-	24,95	Deuteros ++	-	72,95 72,95
A Laufw. + Speedball 2 + Gods	-	239,-	Die Kathedrale ++	84,95	84,95 84,95
A Mouse (Rotec)	-	44,95	Dragonflight Special Ed. ++	84,95*	69,95 69,95
A IMB Speichererweiterung +	-	89,95	Double D Bill (Cinemaware) +	-	84,95 -
A IMB + Kick Off 2	-	109,-	DSA - Die Schicksalsklänge ++	i.V.	i.V. i.V.
A IMB+Dungeonmaster+Chaos	-	149,-	Dungeon Master +/+/+	89,95*	69,95 69,95
Airbus 320 ++	i.V.	94,95 94,95	Dynablasters +	72,95*	69,95* 69,95*
Abandoned Places ++	84,95*	72,95 72,95*	Elvira 2 ++	89,95	72,95 72,95*
Alcatraz +	72,95*	69,95 69,95*	Elvira - Arcadegame +	74,95*	69,95 69,95*
Amberstar 1 ++	i.V.	79,95 79,95	Epic +	72,95*	69,95* 69,95*
Apidya ++	-	69,95 -	Eye of the Beholder 1 ++	89,95	79,95 -
A-Train +	84,95*	i.V. -	Eye of the Beholder 2	69,95*	69,95* -
Bandit Kings of Anc. China +	84,95	79,95 -	Eye of the Beholder 2 ++	89,95*	i.V. -
Bards Tale Construction Set +	79,95	i.V. -	Eye of the Beholder 2 Lsg.-Buch ++	24,95	24,95 -
B.A.T. 1 ++	72,95	72,95 84,95	F-15 Strike Eagle 2 +	84,95	79,95 79,95
B.A.T. 2 ++	84,95*	72,95* 72,95*	Falcon 3.0 +	119,95*	- -
Battle Isle ++	84,95*	72,95 -	Fate - Gates of Dawn ++	84,95*	69,95 69,95
Birds of Prey +	i.V.	79,95 79,95*	Flight of the Intruder +	84,95	79,95 79,95
Black Crypt ++	i.V.	69,95* -	Formula 1 Grand Prix +	84,95*	79,95 79,95*
Black Gold +	72,95	69,95 69,95	Gateway to Savage Frontier 1 ++	89,95*	79,95*
Black Sect ++	84,95*	69,95* 69,95*	Gods +	84,95	65,95 65,95
Buck Rogers 1 ++	89,95	84,95 -	Gravis Joystick	99,95	89,95 89,95
Buck Rogers 2	69,95	69,95*	Great Courts 2 ++	69,95	69,95 69,95
Buck Rogers 2 ++	89,95*	i.V. -	Gunship 2000 +	89,95	- -
Bundesliga Manager 2 ++	69,95	69,95 69,95*	Hard Nova +	72,95	69,95 69,95
Cadaver ++	84,95	69,95 69,95	Heart of China ++	89,95	84,95 -
Cadaver - The Payoff ++	i.V.	39,95 39,95	Indiana Jones 3 (PC-VGA!)++	89,95	69,95 69,95
Castles +	84,95	69,95*	Indiana Jones 4	79,95*	i.V. i.V.
CH Products Flightstick	89,95	- -	John Madden Football	84,95*	72,95*
Champions of Krynn +	65,95	65,95 77,77*	Kick Off 2 ++	69,95	59,95 59,95
Chaos Engine +	-	69,95* 69,95*	Kings Quest 5 ++	99,95	84,95 77,77*
Chaos Strikes Back +/+/+	-	69,95 69,95	Larry 1 (neue VGA-Version) +	89,95	84,95* 77,77*
Civilisation ++	89,95*	- -	Larry 5 ++	89,95	84,95 77,77*
Com. of Lg Bow-Robin Hood+	89,95	84,95* 77,77*	Lemmings 1 +	79,95	59,95 59,95
Conquistador ++	72,95*	72,95 72,95*	Lemmings 1 Zusatzdisketten +	59,95	54,95 54,95
Curse of the Azure Bonds +	59,95	69,95 72,95	Links (neue Kurse da!!) +	89,95	77,77*
Dark Seed +	89,95*	i.V. -	Lord of the Rings 1 +	74,95	69,95* i.V.
Dark Queen of Krynn	72,95*	i.V. -	Lord of the Rings 2 +	74,95*	- -
Death Knights of Krynn ++	89,95	79,95 -	Lotus Turbo Challenge 2 ++	-	69,95 69,95

+ mit deutscher Anleitung o. Kurzanleitung  
++ Programm komplett in deutsch

Über 1000 lieferbare Spiele

- 1. Might & Magic 3
- 2. Ultima 6
- 3. Monkey Island 2
- 4. Falcon 3.0
- 5. Amberstar 1
- 6. Battle Isle

**Maniacs**  
Verkaufs  
Charts

- 7. Bundesliga Man. 2
- 8. Eye of Beholder 2
- 9. Formula 1 GP
- 10. Populous 2
- 11. Wing Commander 2
- 12. Elvira 2

**HOTLINE 2**  
030/6937245  
11 - 18.30 h Laden

Software Maniacs proudly presents.....

# DIE TRAUMLABRIK

\*\*\*\*\* Nicht von dieser Welt \*\*\*\*\*

Ladenlokal Mittenwalder Straße 47 1000 Berlin 61

100 m vom U-Bahnhof Gneisenaustraße, Mo-Fr 11-18.30, Sa 10-13.30

Samstach + 25.04.92 + EA Hockey-Turnier (Mega Drive) + Anmeldeschluß 23.04.92  
Anmeldeschluß 23.04.92 + EA Hockey-Turnier (Mega Drive) + 25.04.92 + Samstach

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		
M1 Tank Platoon +	84,95	72,95 72,95	Sim City Architecture I o. 2 +	39,95	39,95 77,77*
Mad TV ++	84,95	72,95* 72,95*	Sim Earth ++	89,95	72,95* 72,95*
Maniac Mansion ++	69,95	69,95 69,95	Soundblaster 2.0 ++	299,-	- -
Mega lo Mania ++	i.V.	69,95 69,95	Space Quest 1 (neue VGA-Vers)+	89,95	84,95* 77,77*
Midwinter 2 ++	89,95*	79,95 79,95	Space Quest 4 ++	89,95	89,95* 77,77*
Might & Magic 2	72,95	72,95 -	Special Forces +	84,95*	72,95* 72,95*
Might & Magic 3	84,95	69,95*	Spirit of Adventure ++	72,95	69,95 69,95
Might & Magic 3 ++	94,95	79,95*	Starbyte Super Soccer ++	72,95	69,95 69,95
Might & Magic 3 Lsg.-Buch ++	34,95	34,95 -	Starflight 2	69,95	69,95 i.V.
Monkey Island 1 ++	79,95	69,95 69,95	Star Trek - 25th Anniversary +	84,95	i.V. -
Monkey Island 2	79,95	- -	Steigenberger Hotel ++	69,95*	59,95 -
Monkey Island 2 ++	89,95*	79,95* i.V.	Strike Commander +	89,95*	- -
Monkey Island 2 Lsg.-Buch ++	15,-	15,- 15,-	The Games Winter Challenge +	84,95*	74,95*
No Greater Glory	89,95	- -	Their Finest Hour 1 +	72,95	69,95 69,95
Nova 9 +	89,95	- -	Their Finest Hour 2 - Secret W.	79,95	- -
PGA Tour Golf +	72,95	65,95 -	TV Sports Baseball-Bo Jackson+	84,95*	69,95*
Pinball Dreams +	i.V.	69,95* 69,95*	TV Sports Rollerbabes +	84,95*	69,95*
Pirates +	59,95	59,95 59,95	Twilight 2000 +	84,95*	84,95* 84,95*
Planets Edge	84,95*	69,95*	Ultima 5 Warriors of Destiny	72,95	59,95 72,95
Pools of Darkness	72,95	69,95*	Ultima 6 The False Prophet +	79,95	72,95 72,95*
Pools of Darkness ++	89,95*	79,95*	Ultima 7 The Black Gate +	89,95*	- -
Pool of Radiance +	64,95	64,95 77,77*	Ultima 7 Lsg.-Buch ++	39,95*	- -
Police Quest 3 ++	89,95	84,95* 77,77*	Ultima U1 Stygian Abyss +	89,95*	- -
Populous 2 +	i.V.	69,95 69,95	Ultima W1 Savage Empire +	79,95	- -
Powermonger +	84,95*	59,95 59,95	Ultima W2 Martian Dreams +	89,95	- -
Railroad Tycoon +/+/+/+	82,95	79,95 79,95	Uncharted Waters	99,95	- -
Realms +	84,95*	72,95 72,95*	Utopia ++	i.V.	72,95 72,95
Red Baron 1 ++	99,95	89,95*	Vroom +	-	69,95 69,95
Red Baron 2 (Aces of the Pacific)	89,95*	- -	Warlords (Enhanced Version)	72,95	69,95 -
Rise of the Dragon ++	99,95	89,95 -	Whirlwind Snooker +	i.V.	72,95 72,95
Rocketeer +	84,95*	- -	Wing Commander 1 +	79,95	77,77* 77,77*
Roland LAPC-1	89,95	- -	Wing C.1 Secret Missions 1 o. 2	39,95	- -
Secret of the Silver Blades	69,95	69,95 69,95*	Wing Commander 2 +	89,95	- -
Shadowlands +	84,95*	72,95* 72,95*	Wing C.2 Erweiterungen	44,95	- -
Shanghai 2 ++	84,95	72,95* 72,95*	Wiz 6 Bane of Cosmic Forge	79,95	79,95 -
Shuttle +	129,95	i.V. i.V.	Wiz 7 Crusaders of Dark Savant	84,95*	i.V. -
Silent Service 2 +	79,95	79,95 79,95	Wizardry 7 Lsg.-Buch ++	39,95*	39,95*
Sim Ant ++	89,95*	84,95*	Wolfchild +	i.V.	69,95 69,95*
Sim City/Populous +	72,95	72,95 72,95	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 6,00 DM mehr Sicherheitskarte + 3 DM. Diskettenzeit + 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. Quick Fusch der Wissenslust besonders, versucht's auch außerhalb der Zeiten u. am Wochenende. Mit Sternchen gekennzeichnete Games waren bei Anzeigenschluß (03.03.) noch nicht lieferbar, sind aber inzwischen oft eingetroffen. Seid Ihr gerade in Berlin, könnt Ihr die Games auch selbst in unserem Ladengeschäft abholen. Inhaber: Gospel Hirling Pyls GbR

## King's Bounty

Hier sind einige Strategietips, die auf einem Amiga erspielt wurden: Für Anfänger empfiehlt sich der Barbar, da er schon zu Beginn viel verdient und schnell befördert wird. Er kann zwar zunächst kaum Zaubersprüche lernen, findet aber sehr schnell weitere *Spells* und Schätze, die es ihm erlauben, sich mehr Sprüche zu merken.

Als erstes sollte man sich ein Schiff besorgen und das Pergament oder den Ring suchen. Hat man sie gefunden, steigt der Monatsverdienst um das Doppelte. Die Schätze sollte man gleich an die *Peasants* verteilen. Als Geld sind sie nicht zu gebrauchen, polieren aber als Geschenk das Führerimage ordentlich auf.

Hat man genug Geld, so kann mit dem Kämpfen begonnen werden. Es empfiehlt sich, nach jedem Kampf abzuspeichern, wenn man ein Boot in der Nähe hat, auf das man flüchten kann, geht es auch vor dem Kampf. Tut man dies und trifft auf eine Truppe, die sich gerne anschließen will, aber fliehen muß, beendet man einfach das Spiel, ohne abzuspeichern. Beim erneuten Laden des Spielstands steht man wieder vor der Truppe, die allerdings ihren Soldatentyp gewechselt hat (etwa statt *Gnomes* jetzt *Elves* etc.). So hat man Chancen, neue Soldaten anzuheuern, ohne den Startsold zahlen zu müssen.

Nun noch ein Wort zu den einzelnen Soldaten: Die *Militia* ist nur auf dem ersten Kontinent nützlich, und das auch nur in großen Mengen. Die *Pikemen* sind da schon viel besser, etwa 35 von ihnen sind für eine Armee ideal. *Archers* sind nur solange zu empfehlen, bis man Elfen gefunden hat. Letztere in einer Stückzahl von 250 besiegen jede Armee bis zu Level 3.

Die Kavallerie ist in den ersten Leveln hervorragend, 20 Mann sind fast nicht mehr zu besiegen. Alle anderen sind viel zu langsam, und *Ghosts* geraten zu schnell außer Kontrolle. Die besten Kombinationen für die einzelnen Kontinente: *Continentia: Pikemen, Archers, Cavalry, Skeletons, Peasants.*

*Forestria: Pikemen, Cavalry, Elves, Nomads, Druids, Orcs.*

*Archipelia: Pikemen, Cavalry, Elves, Barbarians, Druids, Knights.*

*Saharia: Cavalry, Elves, Giants, Dragons, Demons.*

Diese Armeen sind auch zum Erobern von Burgen nützlich – und man kann sie sich leisten, wenn man immer brav den König besucht und sich befördern läßt.

Die *Demons* sollte man nicht mit zu vielen Soldaten angreifen, da ihnen oft vernichtenden Schläge gelingen. Gegen Drachen empfiehlt sich der Einsatz von *Pikemen, Cavalry* und eigenen Drachen, auch sollte man darauf achten, daß die stärksten Truppen des Gegners (*Ghosts, Dragons*) zuerst vernichtet werden.

Wer das Spiel schnell beenden will, der fängt alle *Outlaws* in *Continentia*, läßt sich befördern und sucht nur noch die Karten nach *Forestria*. Dort findet man die Gesamtkarte, geht auf *Puzzle Solve* und beginnt die Suche – man kann bereits mit sieben Puzzleteilen den Stab finden. ■

Andreas Brzozowski

## Flight of the Intruder

Man macht sich das Landen auf dem Träger nur unnötig schwer, wenn man den Anweisungen im Handbuch folgt und eine sehr realitätsnahe, aber überflüssige Platzrunde dreht und damit nur die Absturzgefahr erhöht. Besser ist es, man fliegt den Träger nach dem letzten Wegpunkt von hinten an und nähert sich ihm auf einer Höhe von etwa 4500 Fuß. Bei etwa zehn Meilen Entfernung fährt man Fanghaken, Fahrwerk und Landeklappen aus und stellt den Schubregler auf etwa 7 Uhr. (Nimmt man nämlich die Einstellung aus dem Handbuch, so schmiert die Maschine bei der ersten vertikalen Lenkbewegung ab.) Horizontale Korrekturen dürfen jetzt nur noch mit dem Seitenruder ausgeführt werden, da die Maschine sonst ins Trudeln kommt.

Wenn man sich jetzt (nach Gefühl) über dem Trägerdeck befindet, fährt man die Luftbremsen aus, so daß die Kiste stark an Geschwindigkeit verliert und in die Seile kracht. Etwas unfein, aber so landet man mit etwas Übung auf alle Fälle sicher, da das Programm in Sachen Platzrunde und Härte des Aufpralls relativ tolerant ist. ■

Matthias Schmidt

## Stormlord

Hier sind einige Überlebenshilfen für das Megadrive, alle Tastenkombinationen sind im Pausenmodus einzugeben:

Ein Extraleben: A, A, A, A, C, C, B, B, B, C, A.

Ein Level weiter: C, B, B, B, A, A, A, A, C, C, A, A, A, A.

Oder etwas mehr Zeit: B, A, A, A, C, oben, oben, oben, A, A, A. y

Günther Opris

## Ballarena

Hier sind einige Levelcodes für den Archimedes:

PUNK AND JUMP

MONTPELLIER

SEA SEX SUN

VL 86 C 010

MOUNTAINEERS

GRENOUILLE

BLUBEDILOMAR

BRAIN KILLER

RHYTHM BOX

BOUBOULOID

MENFOU

32 BIT POWER

MARTINI

SEE YOU SOON

ETERNA

Nofretete

## Hero Quest

Will man seinen Helden besonders gut ausrüsten, so läßt man ihn einfach ein paar Mal durchs Labyrinth laufen. Bei jedem Durchgang sind nämlich neue Schätze da, und auch die Belohnung gibt es nach jedem Verlassen des Labyrinths. ■

Andreas Vogelsang

## Ultima VI

Ein kleiner Trick, um sich auf dem C-64 viel Lauferei zu ersparen: Drückt man gleichzeitig *Run/Stop* und *F7*, kann man die Koordinaten X,Y und Z seines neuen Standorts in Hexadezimalzahlen eingeben. Die Position für die Zugbrücke vor dem Schloß von Lord British wäre 133/188/0, der Ortseingang von Paws 16B/282/0. Ist die Z-Koordinate größer 0, geht es in die Unterwelt. Allerdings sollte darauf geachtet werden, daß die gewünschte Koordinate auch wirklich existiert, sonst kommt es zum Absturz. (Der Sextant, der beim Schiffshändler in Britain erhältlich ist, kann ganz hilfreich sein.) ■

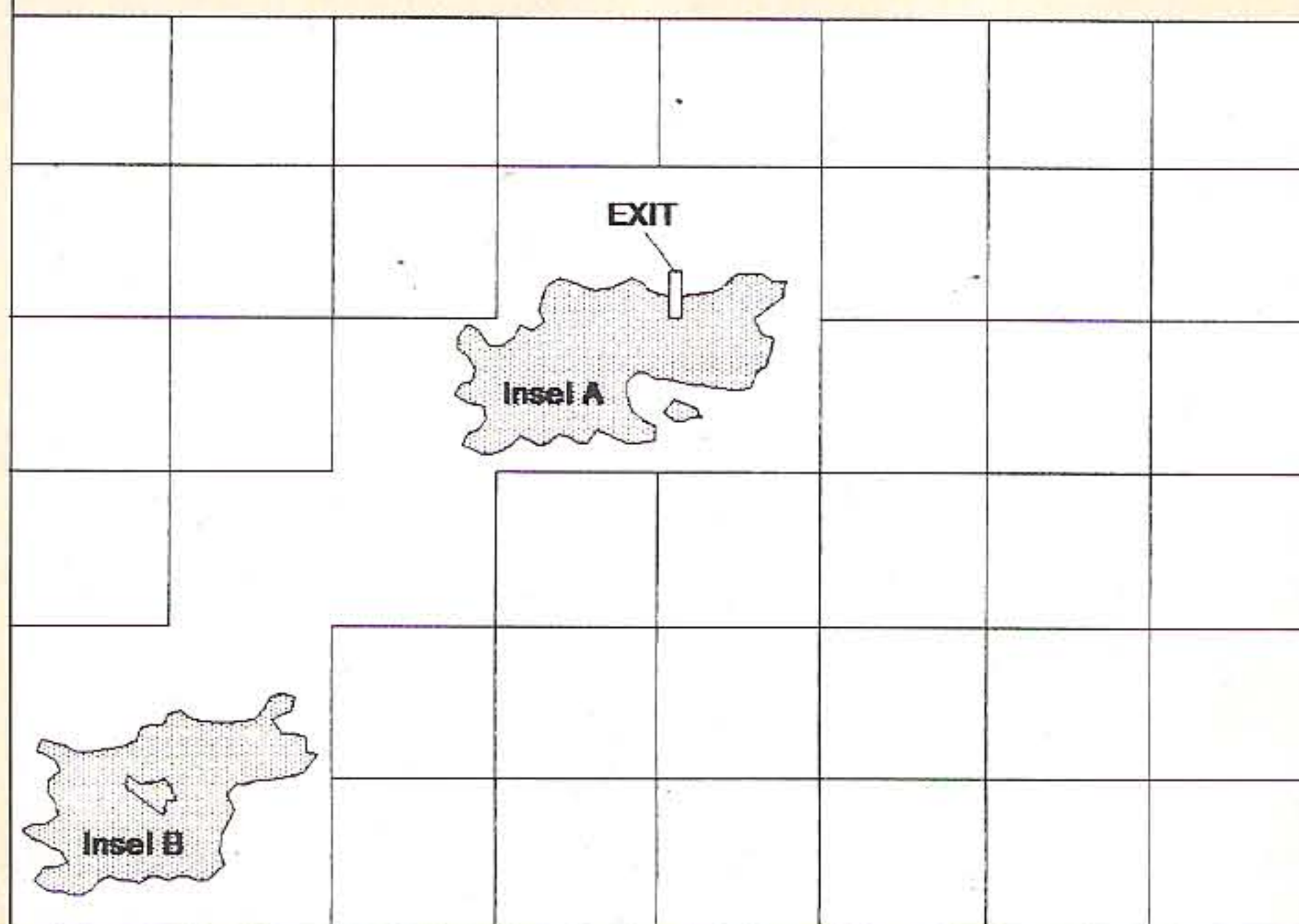
Stephan Lord

## Toe Jam and Earl

Kleine Überraschung: Es gibt eine versteckte Insel in Ebene 1, sie ist allerdings nur mit *Icarus Wings, Innertube* oder *Rocket Shoes* zu erreichen. Die Karte zeigt, wo sie zu finden ist. Was sie zu bieten hat? Nun, wenn

man durch das dortige Loch hüpf, gelangt man auf Ebene 0, wo man durch einen Trunk am Limonadestand ein Extraleben ergattern kann – allerdings nur einmal. Läßt man sich von dieser Plattform fallen, gelangt man wieder in ein höheres Level. ■

Günther Opris



# 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:

für entbehrliche

# 25,- DM

# 7er-

# pack

SPECIAL 3  
SPECIAL 5  
SPECIAL 6  
SPECIAL 7  
SPECIAL 8  
SPECIAL 9  
SPECIAL 10

Solange Vorrat reicht!  
Bitte Bestellkarte benutzen

\* zum Preis von 7,50 DM





beit den Rest geben. Ist das Monster vor der Nische erledigt, wird durch die Druckentlastung ein weiterer Feuerball ausgelöst, der eventuell vorhandene weitere Monster trifft. Auf diese Weise kann man, ohne sich die Hände sonderlich schmutzig machen zu müssen, alle Monster per Feuerfalle erledigen. Man kann die Sache auch noch etwas beschleunigen, indem man sich in der Nische in Richtung Norden dreht und die Monster ins Blickfeld bekommt. Mit dem richtigen Timing kann man durch einen Schritt auf Kontaktplatte 1 zwei zusätzliche Feuerbälle auf den Weg schicken.

Leider sind irgendwann alle Monster erledigt, und das Punktekonto hat sich nur um etwa 16.000 Punkte erhöht. Zum Glück gibt es im Raum C hinter den Scheinwänden noch einige weitere Gegner, die nur darauf warten, geröstet zu werden. Um gefahrlos an den Hebel zum Öffnen der Scheinwände zu kommen, legt man einen Gegenstand auf die Kontaktplatte, wartet den Feuerball ab und geht dann nach Norden zum Hebel. Nach dessen Betätigung wird die Party von den Monstern verfolgt, bei der Rückkehr zur Nische ist also Eile angesagt. Dort nimmt man den Gegenstand wieder von der Platte und das Spielchen kann von vorne beginnen. Und zwar beliebig oft, denn nach jedem Schließen und Öffnen der Scheinwände kommen neue Monsterhorden ins Spiel.

Nimmt man sich vier Stunden Zeit, kann man mit diesem Trick über eine Million Erfahrungspunkte sammeln, er funktioniert auch, wenn man sich aus höheren Levels an diese Stelle zurückbegeben. (Es empfiehlt sich, der Party zwischen den einzelnen Kämpfen kleine Erholungspausen zu gönnen.)

Thomas Paulsen

## Roger Rabbit

Hier sind einige Paßwörter für den Gameboy:

- Level 2: DLT3QYBY
- Level 3: GPLDMSRC
- Level 4: MMCFGWXJ
- Level 5: BGQTVKJP
- Level 6: RTJBWN43

Ronald Gygax

## Chocks Away 2

Ein kleiner Trick für den Archimedes, mit dem man sich beliebige Missionsgebiete nebst Gegnern anschauen kann. Dazu erstellt man sich ganz einfach eine *Black Box Disk*, und dreht unter *Chocks Away 1* einen kleinen Film, etwa in Mission 8 und spielt ihn dann unter *Chocks Away 2* ab. Nachdem der Vogel abgeschmiert ist, klickt man das Feld *Practice* an, und siehe da, schon fliegt man im Missionsgebiet 8 von *Chocks Away 2*. Diese Prozedur kann man bei jeder anderen Mission wiederholen.

None

## Whirlwind Snooker

Vorsicht beim *Free Ball*: Snookert man man mit einer anderen als der gewählten Farbe, zählt dies der Computer als Foul, obwohl das nach den offiziellen Regeln nicht der Fall ist. Während dieser Fehler recht ärgerlich ist, gibt es auch einen, den man gut für sich ausnutzen kann: Wenn nur noch Farben auf dem Tisch sind, die roten Kugeln also komplett versenkt wurden, kann man jede Farbe spielen, auch wenn diese nicht *ON* ist, indem man einfach die entsprechende Taste (2-7) drückt. Man bekommt allerdings nur die Punkte, die die jeweilige Kugel *ON* wert war. (Gilt zumindest für den Atari).

Oliver Kinne

## Xenon 2

Überleben auf dem Atari ST leicht gemacht: In den Pausemodus gehen und *RUSSIAN AIR* eintippen. Anschließend kann man sich mit der N-Taste ins nächste Level befördern.

Oliver Kinne

## Elvira

Per Modul kann der frontlastigen Dame bei Adresse \$409 zu massig Leben verhelfen.

Harry Rink

## Magic Pockets

Die Credits kann man per Modul an Adresse \$1792 einstellen.

Harry Rink

## YOUR BEST GAMES:

64 AM ST PC CD Mac

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!

	64	AM	ST	PC	CD	Mac
Amiga500 Speicher auf 1MB0	69					neu!
(für fast alle guten Games unbedingt nötig!)						
SoundBlaster Card v2.0						299
SoundMan Card (voll AdLib)						249
(dazu 2 Games + 2 4W Boxen + Kopfhörer!)						
Joyst. Prof. Simulat.-Yoke 2000	189					
20 Lost Treasures of Infocom	135					135
A.G.E. 3D Adventure	77					90
Abandoned Places	81					81
ABC Sports Winter Games	85					85
Adv. Tactical Air Command	81					81
Air Support	77					
Airbus A320 Lufthansa FS	108					108
Another World	65					77
B-17 Flying Fortress	97					97
B.A.T. 2	81					85
Battle Isle	77					97
Black Gold	41					73
Black Sect	73					90
Bomber Bob	73					73
Bride of Dracula	41					73
Buck Rogers 2	81					81
Bundesliga Man. Profess.	73					77
Cardiacc	65					65
Celtic Legends	77					85
Chessmaster 3000						77
Civilisation	90					99
Conquest Long Bow	97					95
Conquestador	57					77
Crime City Adv.	80					80
Das schwarze Auge	69					69
Die Harder (DH2)	77					77
Discovery - Steps of Columbus	77					77
Drift RPG	85					85
Dune SciFi	81					81
Dynablast / Bomber Man	57					89
Elvira 2 - Jaws	85					90
Epic Goldrunner 3D	68					68
Eternam	97					108
Eye of Beholder 2 (LoD)	85					85
Falcon F16 Mark II v3.0	89					104
Fighter Duel FlySim (0-Modem)	97					
Fire & Ice	77					97
Flag	77					85
FM3 Football Manager 3	45					73
Fort Apache	85					85
Free D.C.	97					105
FS 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					77
Grand Prix FI (Microprose)	85					85
Hand of St. James	77					77
Hawk FS Birds of Prey	89					90
Heart of China	85					92
Heimdall	77					85
Hook	43					69
Hot Rubber Race	41					65
Hotel-Manager Steigenberg	57					65
Indiana Jones 4 Fate	85					85
Indy Heat	43					65
J. White Whirlwind Snooker	77					77
Jimmy Connors Tennis	85					85
Jules Verne Space 1889	77					95
Kings Quest 5	95					104
Leisure Larry 5	85					95
Lethal Excess	41					73
Lotus Esprit Challenge 2	73					73
Lure of Temptress	97					108
Mad TV	81					97
Manchester Utd. 2 Euro	45					69
Mega Fortress B52 Old Dog	89					85
Mega Twins	65					65
MegaLoMania	78					78
MegaTraveller 2 Ancients	95					85
Might & Magic 3	73					89
Moonstone	77					77
Paragliding	81					81
Pools of Darkness	81					81
Populous 2	77					77
ProFlight Tornado Simul.	99					99
Red Baron WW I	85					92
Riders of Rohan	73					97
Road to Final Four	77					97
Robin Hood	65					65
Robocop 3	65					65
Rocketeer	90					90

...und dazu die 7 Fantastic+Punkte: Jedes Spiel, das wir Ihnen liefern, erhöht sofort Ihr Kunden-Konto um je 1 FantasticTreuePunkt! Bei vollen 7+Punkten gibt es für Sie die starken Freispiele (Treue-Prämien).

Saint Thomas	81	97
Samurai - Way of Warriors	73	73
Secret Monkey Island 2	97	97
Shadowlands	81	81
Shanghai 2	81	97
Sim Ant	108	108
Space Ace 2	85	85
Space Quest 4	99	95
Space Shuttle Simulator	95	122
Special Forces (Airborne 2)	85	85
Star Trek 5 25th An.	65	65
Starbytes Best No. 1!	73	97
Strike Commander	73	97
Super Space Invaders	41	69
SuperSoccer	41	69
Team Yankee 2 Pacific	81	81
Teen.M.Turtle Ninja 2	41	81
The Adams Family	43	73
The Chaos Engine	73	73
The First Samurai	49	81
Tip Off Basketball	65	65
The A-Train		98
Titus the Fox	42	68
Tornado (CombPilot2)	73	92
Transatlantic	73	73
Traps & Treasures	77	85
Treasures Savage Frontier	81	81
TV Sports Rollerbabes	81	95
Twilight 2.000	95	99
Ultima 3D Dungeons		105
Ultima 6	77	77
Ultima Trilogy 2: U4,5,6	77	99
Ultima 7 (2MB HD)		97
Ultima: The Underworld		105
W. Gretzky 2 Canada Cup	65	65
Wargate	73	73
Wing Commander 2		97
Wizardry 7 Crusaders	89	89

## VERY NICE PRICES

10-SpieleSuperMix	129	219	219	219
3D Construct.Kit + Video	59	110	87	110
Börsenfieber	48	68	68	68
F19 Stealth Fighter	75	75	88	88
Falcon 2 Intruder F.o.t.I.	69	69	69	69
FS2 FlightSimul. 2	75	75	60	60
Gods	60	53	85	85
Grandstand Sport Sammlg.	50	71	71	71
Hill Street Blues	63	63	63	63
Leisure Larry 3	85	85	88	88
Lemmings 1	60	58	79	79
M-1 Tank Platoon	81	81	99	99
M.U.D.S. Mud Sports	68	68	75	75
Maniac Mansion	68	68	68	68
MegaTraveller 1	68	68	83	83
Merces	38	60	60	60
Mig29 Fulcrum 1	83	83	83	83
Nam 1965/1975	54	54	66	66
PGA TourGolf	60	60	60	60
Pirates	60	60	60	60
Railroad Tycoon	83	79	91	91
Rolling Ronnie	38	60	68	68
Sculls & Crossbones	34	60	68	68
Secret Silver Blades	60	68	80	80
Silent Service 2	79	83	83	83
SimCity + Populous	68	68	68	68
Speedball 2	38	68	68	81
Spirit of Adventure	41	64	64	73
Supremacy	48	71	53	79
TD2 TestDrive 2 Collect.	63	75	85	85
UMS Univ.Milit.Simul. 2	75	75	90	90
Wolfpack	79	68	95	95
Zak McKracken	53	68	68	68

FUNASTIC hat immer alle neuen Games, die in den diversen Zeitschriften neu vorgestellt, gründlich getestet und gut bewertet werden. Dazu natürlich auch alle anderen aktuellen Spiele.

Einige Games dieser Anzeige sind bereits für die nächsten paar Wochen, bzw. Monate angekündigt. Bitte jetzt schon mal reservieren - sie wissen ja: Vorbestellungen werden Ihnen sehr zuverlässig am Erst-Erscheinungstag zugeschickt - 100pro!

Fordern Sie gleich Ihre Gratis-Liste nach Typ an: Für Ihren 64 / Amiga / Atari ST / PC / Mac

Ältere Listen, Anzeigen, Preise ersetzt: 12. 3. 92 Irrtum / Änderung / Teillieferung vorbehalten.

## FUNASTIC ComputerWare

- Die vollständige Auswahl
- Jeder Preis o.k., ohne Ausnahme
- Kunde-ist-König-Service

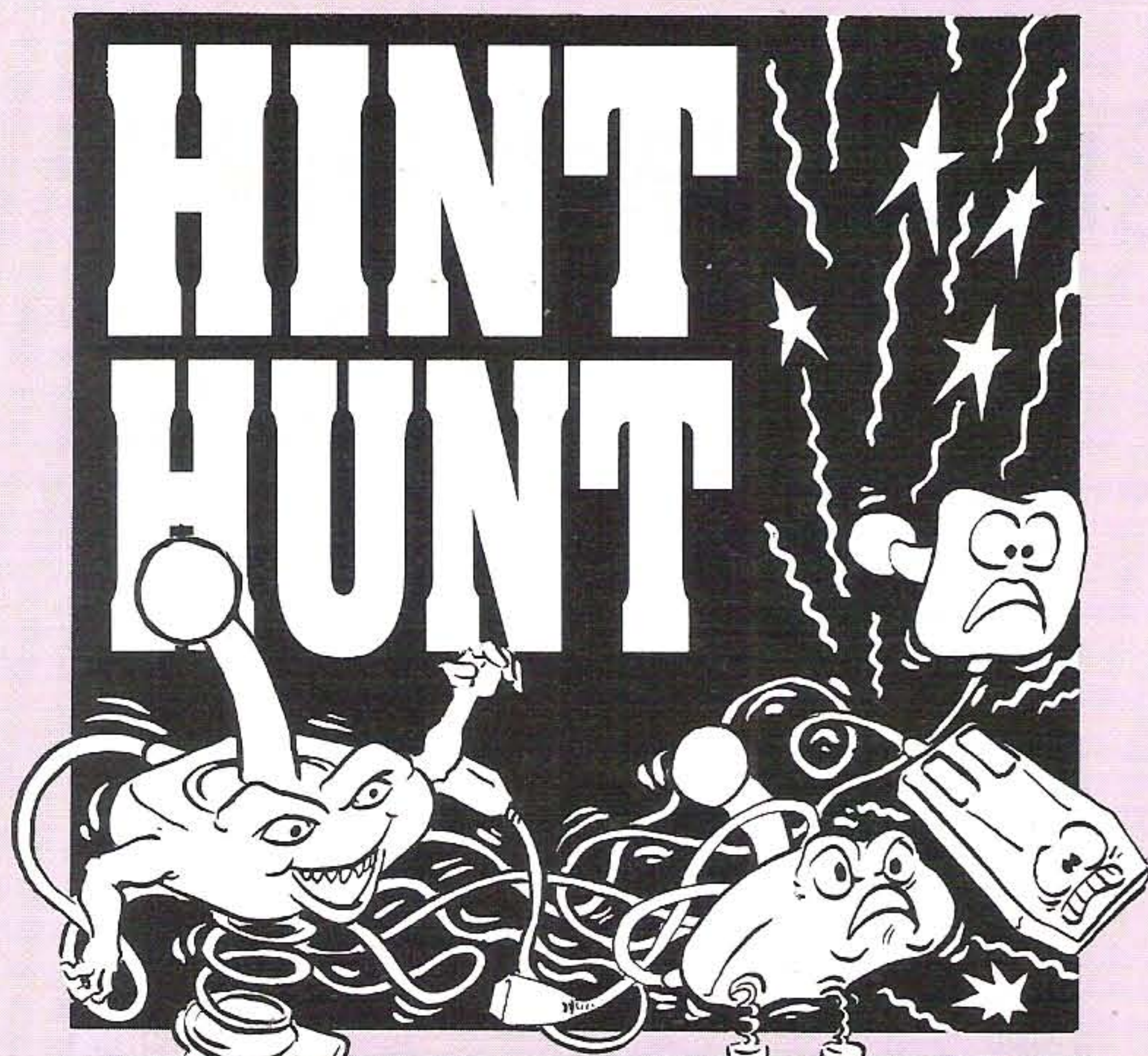
Bestellen Sie am besten mit einer Postkarte. Telefonische Bestellungen von Mo - Fr von 10-12.30 und 14-17.30, Fr. bis 15 Uhr. 24h-Bestell-Maschine abends & Sa - So.

Wir liefern im Inland, so schnell es nur geht: per Post und per Nachnahme (+ DM 9.-). Servus Austria, Gruezi Schweiz, Ciao Italia - Wir versenden täglich auch ins Ausland: (-14% dis.St., +Nachnahme-Versandpausch. oder per Post-Baranweisung + 12.- Versand)

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

Die besten ComputerSpiele. Seit 1985.

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



## Die Fragen ...

### Monkey Island 1

Frank fragt sich, wie man den Schrank in der Kapitänskajüte öffnet, wozu das Seil gut ist und wo man das Rezept findet. ■

*(Den Schrank öffnet man mit dem Schlüssel, den man in der Küche in einer Müslipackung findet - und ist er offen, findet sich auch das gesuchte Rezept. Das Seil ergibt später eine praktische Zündschnur.)*

### Monkey Island 2

Christian möchte ganz gerne an der Barriere nach dem Aufzug vorbeikommen. ■

*(Braucht er aber nicht! Wie's weitergeht, steht in der ASM Special 15...)*

### Larry I

Toby hat so seine Probleme mit der Weinlieferung. ■

*(Das liegt ganz einfach an einem Übermittlungsfehler - man muß dem Lieferanten schon genau sagen, wohin der Bolkstoff soll, nämlich in die „HONEYMOON SUITE“.)*

### Golden Axe

Und nochmals Tim: Einen Cheat für die Levelwahl hatten wir ja schon, aber gibt es auf dem PC auch die Möglichkeit, an unendlich viele Leben zu gelangen? y

### Terminator 2

Tommy sucht einen Cheat für den PC.

Bora dagegen plagt auf dem Gameboy folgende Fragen: Wie findet man im ersten Level die Reihenfolge der zu zerstörenden Türme heraus? Wie findet man im zweiten Level den richtigen T800, den man später umprogrammieren muß? ■

### Das Stundenglas

Nochmals Tommy mit einer brennenden Frage: Was muß getan werden, damit die Typen am Anfang nicht den Laden stürmen? Der Riegel ist bereits vorgeschoben. ■

### Turrican I

Angesichts der Tatsache, daß der Amiga-Cheat auf dem Atari ST nicht funktioniert, sucht Dirk nach einer passenden Alternative. ■

### Enduro Racer

Weiterhin sucht Dirk nach dem Cheat für den ST, der im Titelmü angekündigt wird. ■

### WARP

*Airman* sucht einen Weg, um in den geschützten Bereich in der unteren Bildmitte des ersten Levels zu kommen. ■

### Licence to Kill

*Airman* sucht hierfür einen Cheat, oder wenigstens etwas Hilfe beim Hubschrauber-Fliegen im zweiten Level. ■

### Pool of Radiance

Eine ganze Menge Fragen, die Mark schlaflose Nächte bereiten. Primär geht es um den Endkampf mit Tyranthraxus. Wie ist dieser nette Herr zu besiegen? Braucht man dazu besondere Gegenstände? Oder sollte man sich besser mit ihm verbünden? Warum wirken Zaubersprüche nicht gegen ihn? Welche Zaubersprüche sollte man überhaupt lernen? Warum trifft die Party beim Zuschlagen den Drachen nicht? ■

### Might & Magic II

Peter hat zwei kleine Probleme auf dem C-64. Wie kommt man ohne den Spruch *Etherealize* zu den *Ticket Takers* in *Corak's Cavern*? Und warum lassen die *Ticket Takers* die *Clerics* der Party nicht durch, obwohl die Party im Besitz von *Corak's Soul* und jeder Menge *Admit 8 Passes* ist? ■

### Day of the Pharaoh

Christian quälen drei Fragen zu diesem etwas älteren Spiel: Welche Bedeutung haben die Märkte, und was kann dort veranlaßt werden? Was muß man tun, um beim Kamelrennen den Gegner zu besiegen? Werden eigentlich keine Waren mehr hergestellt, wenn alle aufgekauft sind? Das wäre nämlich ärgerlich, da zur Fertigstellung von Bauwerken wesentlich mehr Waren benötigt werden. ■

### Dragoninja

Tobi sucht einen Cheat hierfür. ■

### Hugo's House of Horrors

*Mr. Police* sucht eine Komplettlösung zu diesem Shareware-Adventure. ■

### Escape f. t. Planet o. t. Robot Monsters

Ein unbekannter Leser sucht für den C-64 Pokes für unendlich Leben, Bomben und Energie. ■

### Tunnels of Armageddon

Tim läßt fragen, ob es für die PC-Version einen Cheat gibt. ■

### Axel's Magic Hammer

Marcus sucht einen Cheat für die Amiga-Version. ■

### Leander

Ein ungenannter Leser möchte wissen, wie man aus der Höhle in Welt 1.4 wieder herauskommt, nachdem man den Bogen eingesammelt hat. ■

### Last Ninja III

Andreas hat ein kleines Problem in Level 3: Wenn er an die Stelle kommt, an der der Stöpsel liegt, erscheint derselbe auch rechts oben. Will man ihn jedoch aufheben, so hat man die Wurfsterne im Inventar und der Stöpsel ist weg. Ist dies ein Programmierfehler oder beabsichtigt? ■

### Altered Beast

M. Varelmann sucht einen Cheat für die Amiga-Version, da er wegen Energiemangel nicht sonderlich weit kommt. ■

### Test Drive II

Carsten sucht einen Cheat für die PC-Version. ■

**Turbo Outrun**

Auch hierzu sucht Carsten einen Cheat für den PC. ■

*(Und den kriegt er von mir ganz persönlich, siehe auch Ausgabe 12/91:*

*Zunächst zum Problem, daß man ein gespeichertes Spiel nur einmal laden und nochmals spielen kann. Mit einem Hex-Editor läßt sich dies jedoch einfach lösen: Verantwortlich dafür ist in der Datei TURBO.CFG das Byte 09h, welches nach einmaligem Spielen auf 00h gesetzt wird. Trägt man hinterher wieder 01h ein, kann der Spielstand erneut geladen werden. Und wenn man schon am Herumwerkeln ist: Die Bytes 8Ab und 8Bh sind für das Geld zuständig, hier sollte man jedoch nicht mehr als FFh 4Fh eintragen, da sonst das Programm abstürzt.)*

**The Simpsons**

Jürgen hat ein kleines Problem mit der PC-Version: Im ersten Level kommt in der Nähe des Altersheims eine unsichtbare Barriere, an der er einfach nicht vorbeikommt. Wer kann helfen? ■

**Dragonflight**

Ich glaube, dieses Problem hatten wir vor einem halben Jahr schonmal, und bis jetzt noch keine Antwort darauf: Die Rede ist vom Programmabsturz der auftritt, wenn man den König in Scatterbone besuchen will. Sven hat dieses Phänomen inzwischen auch beim Betreten eines Schreins auf der Insel Walronia beobachtet. Was ist an diesen Stellen also los?

Weiterhin erleidet Svens Party trotz Hut und Mantel immer noch Schaden beim Betreten der Wüste. ■

**The Sword of Fargool**

Und noch etwas Verstaubtes von Michael: Wie benutzt man den *Drift Spell* und wozu ist er überhaupt geeignet? Und wozu eignen sich die *Enchanted Weapons* und wie sind sie zu verwenden? ■

**Kentilla**

Leicht verstaubt sind die Programme, zu denen Michael Fragen hat: Wo findet man den goldenen Schlüssel für die Truhe in Tylons Schloß?

Wie kann man sich heilen, nachdem man in der Trollhöhle war und sich den Eisenstab genommen hat? Wie besiegt man im schwarzen Turm den Troll und den Hund? Wozu ist der Silberdolch geeignet, den man im schwarzen Turm hinter dem Raum mit der glühenden Mauer findet? ■

**The Sorcerer of Claymorgue Castle**

Ebenfalls etwas staubig, dieser Problemfall von Michael: Wie öffnet man in der Schloßküche den Schrank, um an den Zauber zu kommen? Wie kommt man, nachdem man im Rattenloch den Stern genommen hat, die Treppe wieder hinauf? Wie kommt man auf die Zinnen des Schlosses? ■

**Inka**

Und noch etwas Altes, das Michael auf dem Herzen liegt: Wie kommt man wieder aus der Fallgrube heraus, nachdem man hineingefallen ist und das wichtigste genommen hat? Wie kommt man anschließend wieder die Felsen hinauf und am Adler vorbei? Wie bekommt man die Bananen, nachdem man die Staude hinaufgeklettert ist? Wozu braucht man den Affen, der einem begegnet? ■

**Twin Kingdom Valley**

Und nochmals Michael: Wie besiegt man die Hexe im ersten Stock rechts im Schloß, um an den Zauberstab zu kommen? Was muß man mit dem Wüstenkönig im Schloß tun, oder was muß man ihm geben?

Was muß man mit dem „Geheimnis des Lebens“ tun, das man in einem Berg findet? Was muß man der großen Wache geben, damit man sie zum Freund gewinnt? Und wozu ist der Riese gut, der einen nach seiner Befreiung immer begleitet? ■

**Das Grab des Pharaos**

Weiter geht es mit Michaels Oldie-Kiste. Die Fragen diesmal: Wie öffnet man bei der Pyramide die Tür ganz vorne rechts? Und wie die Tür ganz links, ohne daß sich dabei eine Falltüre öffnet? Und wie öffnet man die Tür vorne rechts vom Geheimgang, ohne daß ein Pfeil von der rechten Wand angeschossen kommt? ■

**Eye of the Beholder 1**

Wilhelm sucht den Orakelstein und das steinerne Ankh. Weiterhin hat er Probleme beim Öffnen der Portale, insbesondere in Ebene 11. ■

**Life & Death**

Herr Doktor, wie bindet man bei der Blinddarmoperation die Messoappendix-Arterie ab? Diese lebenswichtige Frage bedrückt Marc. ■

**Operation Hinkelstein**

Benjamin würde ganz gerne wissen, wie man in das Römerlager kommt, ohne daß man aufgehalten und gemeuchelt wird. ■

**Might & Magic II**

Claus fragt, was es eigentlich mit der verschlüsselten Meldung auf sich hat, die man am Ende des Spieles erhält. ■

**Die Drachen von Laas**

Oliver hat ein kleines Problem im Fischerdorf: Netze und Ruder hat er schon bekommen, allerdings keine Harpune. Auch kann er das Boot nicht benutzen, da die beiden Helden nicht in ein solches Wrack steigen wollen. Was ist zu tun? ■

**Groß Electronic**  
Hardware · Software · Zubehör

	AM	ST	PC
● A 320 Airbus dt.	99.90	99.90	99.90
● Abandoned Places dt.	69.90		69.90
● Agony dt.	59.90		
● Amberstar dt.	74.90	74.90	
● Another World dt.	59.90	59.90	
● Apidya dt.	64.90		
● Barbarian II dt.	59.90	59.90	
● Bards Tale Trilogy dt.			79.90
● Battle Isle dt.	69.90		89.90
● Birds of Prey dt.	74.90	74.90	
● Bundesliga Manager Prof. dt.	69.90		69.90
● Cadaver dt.	64.90	64.90	89.90
● Cadaver: The Payoff dt.	39.90	39.90	
● Castle of Dr. Brain dt.			89.90
● Castles dt.	64.90		74.90
● Castles Data Disk dt.			39.90
● Celtic Legends dt.	69.90		
● Civilization dt.			89.90
● Conquest of the Longbow VGA dt.			79.90
● Covert Action dt.	74.90		89.90
● Cruise for a Corpse dt.	69.90	69.90	69.90
● Die Kathedrale dt.	89.90		89.90
● Eye of the Beholder VGA dt.	69.90		79.90
● Eye of the Beholder 2 VGA dt.			79.90
● Elvira 2 Jaws of Cerberus dt.	74.90		79.90
● Falcon 3.0 dt.			99.90
● Fascination dt.	64.90	64.90	84.90
● Fate Gates of Dawn dt.	69.90	69.90	
● Flames of Freedom dt.	74.90	74.90	89.90
● Flight of the Intruder dt.	79.90	79.90	
● Glücksrad dt.	44.90		54.90
● Godfather dt.	64.90		64.90
● Grand Prix Formula One dt.	74.90	74.90	89.90
● Great Courts 2 dt.	64.90	64.90	64.90
● Heart of China VGA dt.	79.90		89.90
● Indiana Jones 3 dt.	64.90	64.90	69.90
● Indiana Jones 3 VGA dt.			89.90
● Indiana Jones 4 VGA dt.			89.90
● Kings Quest 5 VGA dt.	89.90		99.90
● Larry 5 VGA dt.	89.90		89.90
● Leander dt.	59.90		
● Lemmings dt.	59.90	59.90	79.90
● Lemmings Data Disk dt.	39.90	39.90	59.90
● Lemmings 2 dt.	59.90		64.90
● Les Manley: Lost in L.A. dt.			79.90
● Lotus Turbo Challenge 2 dt.	59.90	59.90	
● Mad TV dt.	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
● Pirates dt.	59.90	59.90	59.90
● Police Quest 3 VGA dt.			89.90
● Populous 2 dt.	69.90	69.90	
● Powermonger dt.	64.90	64.90	
● Powermonger World War 1 dt.	39.90	39.90	
● Railroad Tycoon dt.	79.90	79.90	89.90
● Realms dt.	64.90		
● Red Baron VGA dt.	74.90		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.	79.90		
● 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 4 VGA dt.	89.90		89.90
● Special Forces dt.	74.90	74.90	
● Star Trek VI dt.			89.90
● Starbyte Super Soccer dt.	64.90	74.90	74.90
● Steigebn. Hotelmanager dt.	64.90		64.90
● Traders dt.	64.90	64.90	
● Ultima 6 dt.	64.90	64.90	79.90
● Ultima 7 dt.			79.90
● Uncharted Waters			99.90
● Utopia dt.	69.90	69.90	
● Willy Beamisch VGA dt.	74.90		89.90
● Wing Commander VGA			79.90
● W.C. Secret Missions 1 od. 2			39.90
● Wing Commander 2 VGA dt.			89.90
● W.C. 2 Speech Accessory Pack			39.90
● W.C. 2 Special Operations 1			49.90
● Winter Challenge dt.			74.90
● Wolfchild dt.	59.90	59.90	
● Zak McKracken dt.	64.90	64.90	64.90

Ihr Spiel ist nicht in dieser Liste?  
Dann Rufen Sie bei uns an,  
wir haben viele weitere Spiele im Angebot !!!

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
Game Card PC/XT/AT bis 16 MHz, 2 Gameports		39.90
Game Card 386/486 bis 33 MHz, 2 Gameports		69.90
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 indl. GameCard)		99.00

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.  
Versand erfolgt per NN (+ 10 DM)  
oder Vorkasse (Scheck + 5 DM)  
Auslandsversand:  
(NN od. Vorkasse + 20 DM)  
FORDERN SIE UNSERE  
GESAMTPREISLISTE AN!  
(Bitte DM 1.- für Porto beilegen)

**Händler-Anfragen erwünscht !!!**

**Groß Electronic**  
Versandzentrale + Ladengeschäft  
**Gartenweg 4**  
**D-8391 Röhrnbach**  
**Telefon 08582/1599**  
**Telefax 08582/86 25**

## T. M. Hero Turtles

Andreas sucht einen Cheat für unbegrenzte Kraft auf dem NES. ■

## Colorado

Selbiger Andreas sucht auch eine Komplettlösung für die PC-Version. ■

## Elvira

Daß das Spiel im Burggraben die fünfte Diskette benutzt, ist scheinbar ganz normal. Daß man nicht mehr auf die Burgmauer kommt, ist auch ganz normal - der beschriebene Weg ist nämlich falsch, da hilft auch ein Umtausch der Disketten nicht. Man muß stattdessen durch ein Eisengitter, das sich unterhalb der Wasseroberfläche an der Burgmauer befindet, in den Burggraben tauchen. Von da aus taucht man in die Mitte des Grabens und dann nach rechts, um an die Ritterleiche zu kommen. ■

tung, als sie den Ausgang aus den Höhlen des ersten Levels darstellt. ■

Maik Knopf

# ... und ein paar Antworten

## Murder auf dem Mississippi

Es ist schon etwas länger her, daß Daniel auf dem Mississippi unterwegs war, daher sind seine Hilfen für Nadine recht bruchstückhaft. Zunächst eine Aufzählung einiger wichtiger Gegenstände:

- Gaffel im Maschinenraum
- Öliger Wattebausch in Henrys Zimmer
- Rosenholzkasten bei Mrs. Smallworth
- Kleiner goldener Schlüssel in einem leeren Raum
- Spielerpistole in einem Rosenholzkasten
- Zerstörte Waffe an der Reling des Oberdecks (mit Gaffel erreichbar)
- Schwarzer Revolver bei Hephrey
- Teil eines Geschosses in Zimmer 16

Es empfiehlt sich, möglichst oft zu speichern. Beim Vorzeigen der Notizen an andere Personen gibt es bestimmte Schlüsselwörter, die diese verstehen. Es ist ganz wichtig, daß diese Möglichkeit der Beweisführung ausgeschöpft wird, da sonst der Fall nicht zu lösen ist. ■

Daniel Schaller

## Terminator II

In Level 5 gibt es keine bestimmte Kombination, um volle Energie zu bekommen. Man sollte sich an der Vorlage orientieren, die Puzzleteile sind auch jedes Mal anders angeordnet. Dennoch einige generelle Tips:

Zunächst sollte man sich um die Nase kümmern, da sie am einfachsten ist. Danach das Auge neben das Nasenbein und die Augenhöhle rechts neben das Auge setzen. Hat man jetzt noch etwas Zeit, kann man sich um die Haare kümmern. Wenn das alles geschafft ist, hat man schon 50 % Energie. Das reicht schon, wenn man im vorigen Level nicht allzuviel verloren hat.

Der T1000 in Level 8 ist sehr hartnäckig. Hier sollte man überwiegend mit Kopfstoß und hohem Tritt arbeiten. Dauerfeuer kann hilfreich sein: Wenn man vor dem T1000 steht, drückt man den Joystick schräg nach oben und aktiviert das Dauerfeuer - jetzt kann der T1000 kaum noch einen Treffer landen. ■

Thomas Bezirgiannidis

## Rolling Thunder

Hier ist der Cheat, den Holger in Heft 3/92 suchte: Für unbegrenzte Energie einfach *JIMBBY* eintippen, um ins nächste Level zu kommen, tippt man einfach auf *I*. ■

Alfred Neuner

## Cadaver

Die Holzplatte mit der Kette, nach der *Ben Hur* in Ausgabe 1/92 fragte, hat nur insofern eine Bedeu-

## Alien Breed

Hier kommt die Antwort auf die Frage von Andreas: Man kommt ins nächste Level, wenn man im Spiel *TULEBY* (wobei Y=Z) eintippt. Der Weg zur Unsterblichkeit führt über das erste Terminal im zweiten Level. Hinterläßt man dort die schmeichelhafte Meldung *ALIENS ARE FAGGOTS*, sollte einem auf dem weiteren Weg nichts mehr passieren.

Notfalls darf auch zum Modul gegriffen werden. Die Anzahl der Leben steht an für Spieler 1 bei *C05A4F*, für Spieler 2 bei *C061EF*, die Anzahl der Schlüssel bei *C05A5B/C061FB*, die Munition bei *C05A53/C061F3*.

Und noch einige allgemeine Hinweise: Man sollte sich bereits im ersten Level die Waffe für 2000 Credits kaufen. Danach ist extreme Sparsamkeit angesagt, bis man genügend Kohle für den Raketenwerfer hat. Selbiger ist besser als alle anderen Waffen, da er nur einen geringen Streuradius hat und dadurch nicht die Gefahr besteht, daß man sich selbst Türen vor der Nase versperrt. In Level 5 sollte alles Geld ausgegeben werden, da es in Level 6 keine Terminals mehr gibt. Hat man schließlich die Alienmutter vernichtet, verläßt man den Raum nach rechts, wo es einen zweiten Decklift gibt. ■

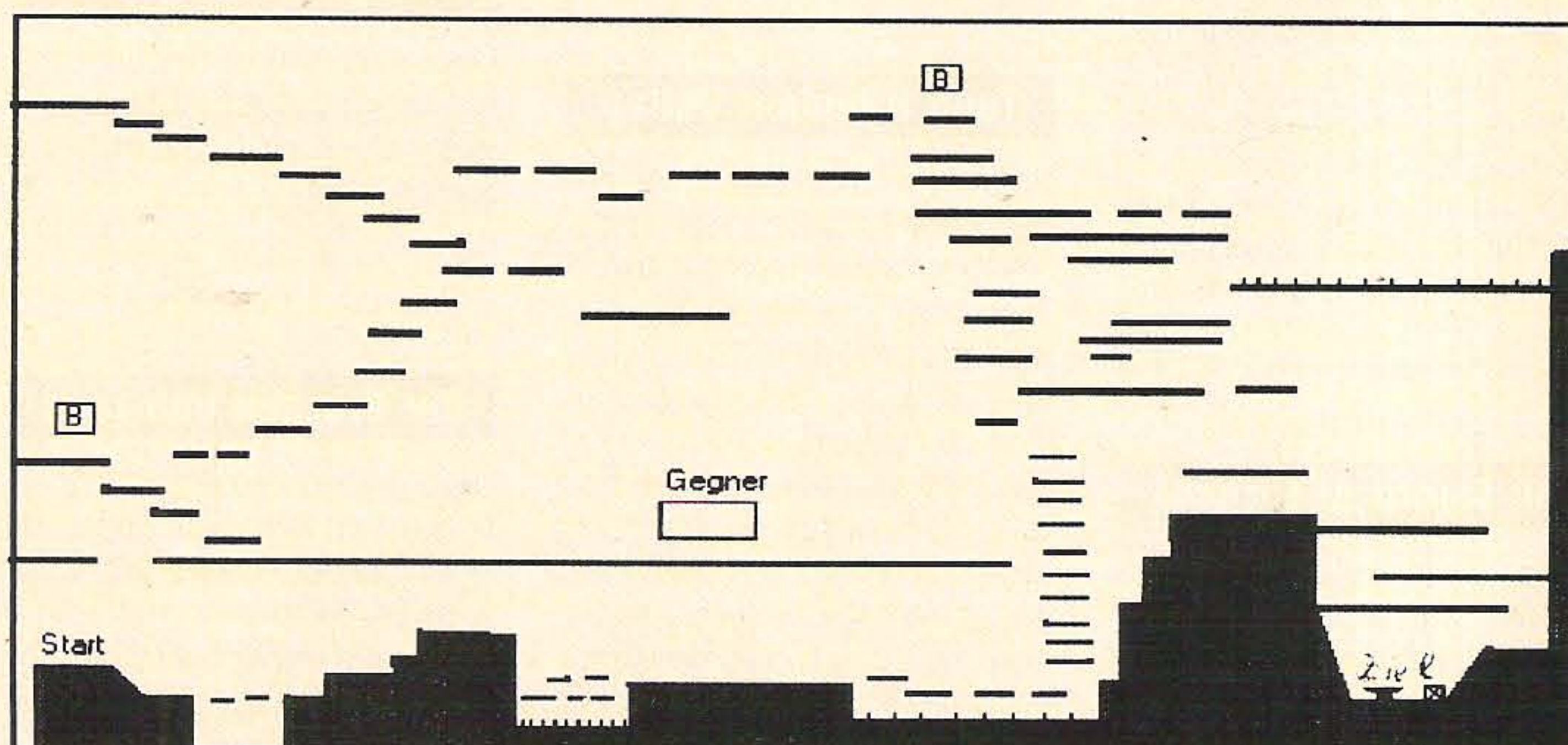
Marcus Janssen

## Turrican

Tja, normalerweise erscheint am Ende des dritten Levels ein blinkender Block, auf den man schießen muß. Dadurch wird ein Aufzug aktiviert, der ins nächste Level führt. Falls André jedoch zufällig nicht im Besitz des Originals sein sollte, hat er schon verloren, denn nur dort gibt es diesen Aufzug. ■

Daniel Schöffner

(Falls dem so sein sollte, hilft ihm diese schöne Karte von Thomas Detjen wohl auch nicht weiter. Hier wäre auf jeden Fall Ihr Ausgang gewesen. . .)



# ARBIROSOFT

COMPUTER SOFT- UND HARDWAREVERTRIEB

Telefonische Bestellungen  
Montags bis Freitags durchgehend  
von 9:00 - 18:00 Uhr unter:

0 21 54 - 61 59

## AMIGA-SOFTWARE

688 Attack Submarine	dt.	59.90
A 320 Airbus 1MB	dt.	99.90
Abandoned Places	kpl.dt.	74.90
Advantage Tennis	dt.	59.90
Amberstar 1MB	kpl.dt.	79.90
Another World	dt.	59.90
Apidya	dt.	64.90
Bard's Tale 3	dt.	59.90
Battle Isle	kpl.dt.	69.90
Birds of Prey 1MB	dt.	79.90
Black Crypt *	dt.	64.90
Bundesliga Man. 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
Death Knights Kryn	kpl.dt.	74.90
Deuterios	dt.	74.90
Double Dragon 3	dt.	59.90
Elvira 1MB	kpl.dt.	74.90
Elvira 2 1MB	kpl.dt.	74.90
Eye of the Beholder	kpl.dt.	69.90
F-15 Strike Eagle 2	dt.	79.90
F-19 Stealth Fighter	dt.	69.90
Face Off Icehockey	dt.	59.90
Fate - Gates of Dawn	kpl.dt.	69.90
First Samurai	dt.	69.90
Gauntlet 3	dt.	59.90
Grand Prix Formula One	dt.	74.90
Great Courts 2	dt.	64.90
Heart of China 1MB	kpl.dt.	74.90
Heimdall 1MB	dt.	74.90
Imperium	dt.	59.90
Indiana Jones 3	kpl.dt.	64.90
Jahangir Khans Squash	dt.	59.90
Jimmy Whites Snooker	dt.	74.90
King's Quest 5 1MB	dt.	84.90
Knights of the Sky 1MB	dt.	79.90
KO 2 - Giants of Europe	dt.	29.90
Last Ninja 3	dt.	64.90
Legend of Faerghail	kpl.dt.	64.90
Leisure Suit Larry 1	dt.	74.90
Leisure Suit Larry 3	kpl.dt.	84.90
Leisure Suit Larry 5	dt.	74.90
Lemmings	dt.	59.90
Lemmings Data Disk	dt.	49.90
Life & Death 1MB	dt.	59.90
Loom	kpl.dt.	69.90
Lotus Turbo Challenge 2	dt.	59.90
M 1 Tank Platoon	dt.	69.90
Mad TV *	kpl.dt.	69.90
Magic Pockets	dt.	59.90
Manchester United Europe	dt.	59.90
Mega lo Mania	kpl.dt.	69.90
Mega Twins	dt.	59.90
Megatraveller 1MB	kpl.dt.	69.90
Merchant Colony	dt.	69.90
Microprose Golf 1MB	dt.	79.90
Midwinter 2 1MB	kpl.dt.	79.90
Might & Magic 3 *	dt.	69.90
Monkey Island 1MB	kpl.dt.	69.90
Nebulus 2	dt.	59.90
Nightshift	dt.	54.90
Paperboy 2 *	dt.	59.90
PGA Tour Golf Plus	dt.	69.90
Pirates	dt.	59.90
Police Quest 2 1MB	dt.	84.90
Populous	dt.	34.90
Populous 2 1MB	dt.	69.90
Power Monger	dt.	29.90
R-Type 2	dt.	64.90

## AMIGA-SOFTWARE

Railroad Tycoon 1MB	kpl.dt.	79.90
Realms	kpl.dt.	69.90
Red Baron 1MB	dt.	74.90
Rise of the Dragon *	kpl.dt.	74.90
Robin Hood	kpl.dt.	59.90
Robocod (JP2)	dt.	59.90
Robocop 3 1MB	dt.	59.90
Romance Kingdom 2	dt.	99.90
Silent Service 2 1MB	dt.	79.90
Space Quest 3 1MB	kpl.dt.	84.90
Space Quest 4 1MB	dt.	74.90
Special Forces 1MB	dt.	79.90
Speedball 2	dt.	64.90
Starflight 2 1MB	dt.	59.90
Terminator 2 1MB	dt.	59.90
The Simpsons	dt.	59.90
Their Finest Hour	dt.	69.90
Traders	kpl.dt.	64.90
Ultima 6 1MB	dt.	69.90
Utopia	dt.	74.90
Wayne Gretzky 2 CC	dt.	64.90
Wild West World	kpl.dt.	84.90
Willy Beamish 1MB	dt.	74.90
Wing Commander *	dt.	79.90
WWF WrestleMania	dt.	59.90

.....und viele weitere Programme!!!

## SEGA-MEGA-DRIVE

Mega Drive Konsole		
+ Game	dt.	398.00
688 Attack Submarine	dt.	119.90
Bonanza Brothers	dt.	99.90
Castle of Illusion	dt.	109.90
Dark Castle	dt.	99.90
Decapattack	dt.	99.90
Donald Duck Quackshoot	dt.	99.90
EA Icehockey	dt.	109.90
F-22 Interceptor	dt.	99.90
Fantasia, Mickey Maus 2	dt.	109.90
Fatal Rewind	dt.	109.90
Flicky	dt.	79.90
Golden Axe 2	dt.	99.90
Hardball	dt.	99.90
Ishido	dt.	99.90
Jewel Master	dt.	99.90
John Madden Football II	dt.	99.90
Klax	dt.	99.90
Mike Diktas Pow. Football	dt.	99.90
Moonwalker	dt.	99.90
Onslaught	dt.	99.90
PGA Tour Golf	dt.	109.90
Phantasie Star 3	dt.	129.90
Phelios	dt.	99.90
Road Rash	dt.	99.90
Shadow Dancer	dt.	99.90
Shadow of the Beast	dt.	119.90
Shining in the Darkness	dt.	129.90
Sonic the Hedgehog	dt.	99.90
Spider Man	dt.	109.90
Star Control	dt.	99.90
Starflight	dt.	129.90
Streets of Rage	dt.	99.90
Sword of Vermillion	dt.	119.90
Thunder Force 2	dt.	99.90
Toejam & Earl	dt.	99.90
Turrican	dt.	99.90
Winter Challenge	dt.	99.90
Wrestle War	dt.	99.90

.....und viele weitere Programme!!!

## PC-SOFTWARE

A 320 Airbus *	dt.	99.90
Aces of the Pacific *	dt.	84.90
Advantage Tennis	dt.	69.90
Airline	kpl.dt.	69.90
Bard's Construction Set	dt.	69.90
Bard's Tale Trilogy	dt.	84.90
Battle Isle	kpl.dt.	84.90
Battletech 2	dt.	84.90
Buck Rogers 2	dt.	69.90
Bundesliga Man. Prof.	kpl.dt.	69.90
Cadaver	kpl.dt.	84.90
Castle of Dr. Brain	dt.	84.90
Civilization	kpl.dt.	99.90
Conquest of Longbow	dt.	84.90
Darklands *	dt.	84.90
Die Kathedrale	kpl.dt.	84.90
Eco Quest	dt.	84.90
Elite Plus	dt.	84.90
Elvira 2	kpl.dt.	84.90
Eye of the Beholder	kpl.dt.	84.90
Eye of the Beholder 2	dt.	74.90
F-117A Nighthawk	dt.	84.90
F-16 Falcon 3.0	dt.	99.90
F-16 Falcon 3.0 *	dt.	109.90
F-19 Stealth Fighter	dt.	84.90
Gods	dt.	74.90
Great Courts 2	dt.	69.90
Gunship 2000	dt.	84.90
Harpoon 1.21	dt.	84.90
Heart of China	kpl.dt.	84.90
Home Alone	dt.	69.90
Hyperspeed	dt.	99.90
Imperium	dt.	69.90
Indiana Jones 3	kpl.dt.	84.90
King's Quest 5	kpl.dt.	99.90
Knights of the Sky	dt.	89.90
L'Empereur	dt.	84.90
Legend of Faerghail	kpl.dt.	69.90
Leisure Suit Larry 5	kpl.dt.	84.90
Lemmings	dt.	79.90
Lemmings Data Disk	dt.	59.90
Links	dt.	84.90
Loom	kpl.dt.	69.90
Lord of the Rings 2 *	dt.	79.90
M 1 Tank Platoon	dt.	84.90
Mad TV	kpl.dt.	84.90
Martian Dreams	dt.	79.90
Martian Memorandum	dt.	84.90
Megatraveller	kpl.dt.	79.90
Megatraveller 2	kpl.dt.	79.90
Merchant Colony	dt.	74.90

## PC CD-ROM

Jones in Fast Lane	dt.	99.90
King's Quest 5 *	dt.	99.90
Mixed Up Mot. Goose	kpl.dt.	84.90
Stellar 7	dt.	99.90
Ultima 1 - 6 *	dt.	169.90
Wing Com. & Mission 1&2	dt.	129.90
Wing Com. & Ultima 6	dt.	129.90

## PC-SOFTWARE

Midwinter 2 *	kpl.dt.	84.90
Might & Magic 3	kpl.dt.	84.90
Mike Diktas Football	dt.	79.90
Monkey Island	kpl.dt.	84.90
Monkey Island 2	dt.	69.90
Nova 9	dt.	84.90
Pacific Islands *	dt.	84.90
Paperboy 2	dt.	59.90
PGA Tour Golf Plus	dt.	79.90
Pirates	dt.	59.90
Police Quest 3	kpl.dt.	84.90
Pools of Darkness *	kpl.dt.	74.90
Populous	dt.	34.90
Populous 2 *	dt.	79.90
Power Monger *	dt.	79.90
Pro Sports Challenge	dt.	74.90
Quest for Glory 2	dt.	84.90
Railroad Tycoon	dt.	84.90
Realms *	kpl.dt.	79.90
Red Baron	kpl.dt.	84.90
Riders of Rohan	kpl.dt.	89.90
Rise of the Dragon	kpl.dt.	84.90
Secret Weapons Luftwaffe	dt.	84.90
Shanghai 2	dt.	84.90
Shuttle	kpl.dt.	109.90
Silent Service 2	dt.	79.90
Space Ace 2	dt.	84.90
Space Quest 1	dt.	84.90
Space Quest 4	kpl.dt.	84.90
Speedball 2	dt.	79.90
Spellcasting 201	dt.	89.90
Star Trek	dt.	79.90
Strike Commander *	dt.	84.90
Test Drive 2 Collec.	dt.	84.90
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 *	dt.	84.90
Ultima Trilogy II *	dt.	89.90
Ultima Underworld *	dt.	84.90
Uncharted Waters	dt.	99.90
Wayne Gretzky 2 Cup	dt.	69.90
Wild West World	kpl.dt.	84.90
Willy Beamish	kpl.dt.	84.90
Wing Com. Speech Pack	dt.	44.90
Wing Commander	dt.	79.90
Wing Commander 2	dt.	84.90
Winter Challenge	dt.	74.90

.....und viele weitere Programme!!!

## PC-ZUBEHÖR

AdLib Gold *	dt.	498.00
AdLib Soundkarte	dt.	178.00
CD-ROM für Soundblaster	dt.	698.00
Gravis Joystick schwarz	dt.	79.90
Sound Blaster 2.0	dt.	298.00
Sound Blaster Pro 2.0	dt.	498.00
Thunder Board	dt.	278.00

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten! Kein Versand ins Ausland!  
Nur Versand, kein Laden! Programmliste gegen DM 2,- in Briefmarken!  
Schriftliche Bestellungen bitte an:

**Arbirosoft A.Hübecker, Kleine Frehn 20, 4156 Willich 3**

Telefon: 0 21 54 - 61 59, Telefax: 0 21 54 - 85 42

Versandkosten: Nachnahme + DM 8,50, Vorkasse + DM 6,50.

dt.= Deutsche Anleitung, kpl.dt.= Komplett in Deutsch.

Artikel die mit einem Sternchen gekennzeichnet sind, waren bei

Drucklegung noch nicht verfügbar. Bitte fragen Sie nach!

ASM 05/92

**Pools of Darkness**

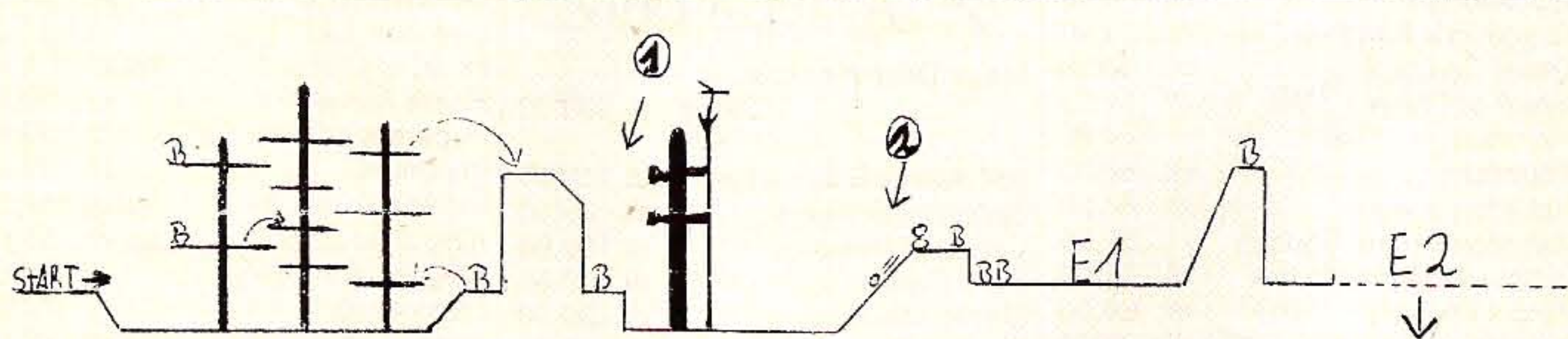
Kleine Charakteraufbesserung gefällig? Dazu erzeuge man sich zunächst seine Charaktere und fasse sie zu einer Party zusammen, danach speichert man das Spiel unter dem Buchstaben „A“ und verläßt das Spiel. Die erzeugten Charaktere stehen nun in den Dateien CHRDATA1.SAV bis CHRDATA6.SAV im Verzeichnis SAVE auf der Festplatte, wo man sie mit einem Dateimonitor genauer unter die Lupe nehmen kann. (Zuvor vielleicht für den Fall der Fälle noch einen kleinen Backup machen. . .) Hier die Bedeutung der einzelnen Bytes:

In der ersten Zeile des Hexdumps steht am Anfang die Dateikennung, gefolgt vom Namen des jeweiligen Charakters. In der zweiten Zeile stehen die Eigenschaftspunkte, und zwar jeweils zweimal hintereinander. Die Maximalwerte hierfür sind jeweils 18, also 12hex.

Bei Position 00B0h steht das Alter des Charakters und die maximale Anzahl der Hitpoints, bei 0130h der Erfahrungslevel der Person. Die Bytes 2 bis 5 in Zeile 0170h enthalten die Erfahrungspunkte des Charakters, die letzten drei Bytes entscheiden über seinen Status, wobei 00 01 00 gesund und 06 00 00 tot bedeutet. Die Anzahl der aktuellen Hitpoints steht an dreizehnter Stelle der Zeile 01E0h. Wenn man nur mal den Vorspann bewundern will, startet man das Spiel einfach mit VACE x INTRO, wobei x für den Grafikmodus steht. (4=VGA, 2=EGA, 3=TGA). Und wenn man erfahren will, warum man sich überhaupt mit den Monstern herumschlägt, setze man statt INTRO ganz einfach FINAL ein.

Thomas Roth

(0000)	03 4E 4F 31 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	Name des Charakters
(0010)	11 11 10 10 0F 0F 0A 0A 10 10 0F 0F 00 00 00	str,int,wis,dex,con,cha jeweils doppelt
(0020)	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
(0030)	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
(0040)	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
(0050)	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
(0060)	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
(0070)	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
(0080)	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
(0090)	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
(00A0)	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 2A 01 00	
(00B0)	36 00 2B 01 01 01 01 01 01 01 01 00 00 00 00	Alter, HP-Max
(00C0)	00 00 00 00 00 00 00 00 01 01 01 01 01 01 00	
(00D0)	00 00 00 00 00 00 00 00 01 01 01 01 01 01 00	
(00E0)	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
(00F0)	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
(0100)	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
(0110)	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
(0120)	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
(0130)	00 01 09 0C 0D 0F 0E 0C 05 00 00 00 00 00 00	Level
(0140)	00 00 00 00 00 1C 76 00 00 00 00 C8 00 00 00	
(0150)	00 05 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
(0160)	00 00 00 00 00 00 01 00 02 00 01 00 02 00 00	
(0170)	32 00 61 E3 16 00 00 00 00 00 00 02 21 05 04 01	Erfahrungspunkte
(0180)	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
(0190)	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 09 17 00 02 91 A2	
(01A0)	B3 C4 E6 F7 02 02 06 BF E3 9B 26 FA E4 9B 26 7C	
(01B0)	E4 9B 26 BB E4 9B 26 00 00 00 00 00 00 00 00	
(01C0)	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
(01D0)	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 02	
(01E0)	00 C0 03 00 00 7D 77 00 00 00 00 00 00 01 00	Status: Okay
(01F0)	00 2E 3F 3A 00 00 01 00 06 00 05 00 2B 09 00	HP-Aktuell



**Wolfchild**

Hier ist einer Karte vom ersten Level, mit „B“ sind die Bonuskisten markiert. Bei Punkt „1“ sollte man aufpassen, daß man nicht von dem Gas erwischt wird, bei „2“ ist auf die rollenden Fässer zu achten. Der Endgegner bei „E1“ ist recht einfach zu besiegen, er schießt immer in der Reihenfolge oben, mitte, unten. Beim Endgegner „E2“ einfach draufhalten.

Christian Ebert

1. IYESLWYS	30	11. YYRNETWS	50
2. PPFBGWNL	30	12. OIEIELFI	60
3. NPSSLOAR	30	13. YTAGWILW	40
4. GIWBOLAT	30	14. IOFTAPII	30
5. IYRAGNOM	30	15. GIBGGSBW	99
6. YLFELNTI	40	16. TYWYBFI	50
7. NNSPFBWF	50	17. IYRPLSTF	30
8. TNWLFEAY	40	18. YYELGWYI	60
9. YTMWBWLW	99	19. NNMPLORF	80
10. Kampf gegen DEVIOUS		20. Kampf gegen DEVIOUS	
21. LIBGGNGW	50	31. GITAGWSE	70
22. GIBOLNGT	65	32. TPIRYBAP	55
23. NNSFBMF	70	33. LGOSLWYS	35
24. OPPFBMMO	80	34. GGIBGWLP	80
25. YTYWBPE	40	35. NNNMYPPB	90
26. ITNMAMGP	50	36. ITYBOLAN	70
27. GITMETWS	60	37. LITAGNOR	40
28. OILFELAP	45	38. GOIELNGH	40
29. YOPFBGPE	99	39. PPPFBAS	35
30. Kampf gegen DEVIOUS		40. Kampf gegen DEVIOUS	
41. YTNYWBNE	60	51. NNNYPWB	80
42. ITNNAMGI	50	52. ITNYTPEL	60
43. GITNMNEF	30	53. LOLGIPTA	50
44. OLOIELAI	60	54. GOLOLNOL	65
45. PLGIBGNM	60	55. MMSFWFB	50
46. OLITANIT	25	56. RMSFBMWO	70
47. GOLGIBMM	30	57. FESSMLE	60
48. TNYTYWFT	50	58. WRMMAMOP	60
49. LITPLWIR	99	59. MWRMEOBB	70
50. Kampf gegen DEVIOUS		60. Kampf gegen DEVIOUS	

**Steigenberger Hotelmanager**

Der aufnehmbare Kredit läßt sich per Modul an Adresse \$2C97B einstellen.

Harry Rink

**Devious Designs**

Taufrisch vom Amiga: alle 60 Levelcodes.

Henrik Beige



# Joysoft

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

Alcatraz **	69.90
Amberstar **	89.90
Another World **	109.90
Battle Isle Data Disk *	49.90
Black Crypt */**	64.90
Dynablaster */**	79.90
Epic **	74.90
Elvira II*/** 1MB	84.90
Gobliins */**	69.90
Indy Heat **	64.90
Mad TV **	79.90
Mercenary 3 **	74.90
Ork **	64.90
Paragliding *	69.90
Pinball Dreams	64.90
Shanghai II *	79.90
Soul Crystal **	69.90
Special Forces **	81.90
Ultima VI 1 MB	74.90

## Space Max

\*\*/\*  
neu von Starbyte

MS-DOS..... 79,90

## MS-DOS

A-Train *	94.90
Air Duel *	115.00
B.A.T. 2 */**	94.90
Buck Rogers 2	94.90
Cadaver **	94.90
Chessmaster 3000	74.90
Elvira 2 **	99.90
Harpoon 1.21 incl. Battleset 2	89.90
Harpoon Battleset 3	24.90
Harpoon Scenario Editor	49.90
Indi 4 */**	94.90
L'Empereur	89.90
Monkey Island 2 **	94.90
Rockteer */**	74.90
Roger Rabbit (mit Soundsource)	139.90
Shuttle **	124.90
Space Max	79.90
Uncharted Waters	104.90
Wizardry 7	79.90

## ULTIMA UNDER-WORLD \*

MS-DOS .... 89.90

## ATARI ST

Airbus 320 **	109.90
Amberstar **	89.90
B.A.T. 2 */**	94.90
Black Crypt */**	64.90
Chaos Engine *	74.90
Die Kathedrale *	84.90
F1 Grand Prix *	84.90
Harlequin **	69.90
Heimdall ** (1 MB)	79.90
Lemmings Data Disk	49.90
Poulous II ** 1MB	74.90
Robocop 3 *	69.90
Shuttle	109.90
Top League **	77.90
Wolfchild **	64.90

## Magic Candle 2

\*\*

MS-DOS..... 84.90

## C 64

Addams Family */**	39.90
Bingo **	39.90
Konix Mega Pack	49.90
Powerhits	49.90
Soul Crystal **	39.90
Turtles II	39.90

## MEGA DRIVE

California Games */**	109.90
Golden Axe II **	109.90
Klax **	99.90
Quack Shot **	109.90
Road Rash **	109.90
Control Pad	49.90

## LYNX

Awesome Golf **	66.00
Bill and Ted **	66.00
Ishido **	66.00
Viking Child **	66.00

## GAME GEAR

Donald Duck **	74.90
Ninja Gaiden **	74.90
Sonic **	74.90
World Class Leaderboard	74.90

## 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	VERSANDKOSTEN	
	Rechnungswert	Ihr Anteil
* Vorankündigung	bis 80.- DM	8.- DM
** Deutsche Anleitung	bis 140.- DM	4.- DM
Sicherheitsverpackung auf Wunsch ( 2.50 DM )	ab 140.- DM bei Vorkasse	kostenlos max. 4.- DM
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten	Ausland	leider 25.- DM
	UPS Eilpost	zusätzlich 4.-DM zusätzlich 6.50 DM

**BLITZ-VERSAND SAMMELNUMMER**  
**02 21 - 430 10 47**  
Fax: 02 21 - 430 21 57

## Baedlion Opus

Hier sind die Paßwörter für den Game Boy.

K. Rezwan

2 - KING	19 - LOOK
3 - EASY	20 - SOUL
4 - NICE	21 - OPEN
5 - BORN	22 - BEST
6 - FREE	23 - WILD
7 - STEP	24 - TIME
8 - LIVE	25 - SHOW
9 - CITY	26 - MOON
10 - MEGA	27 - EAST
11 - SONG	28 - RAIN
12 - LOVE	29 - LONG
13 - JUMP	30 - CLUB
14 - CORE	31 - TOWN
15 - BEAT	32 - WOOD
16 - BURN	33 - BASS
17 - SING	34 - MIND
18 - TOUR	35 - STAR
	36 - FINE

SPEZIAL : ZEAL

## Turrican I + II

Amiga: In Opus 1 steht die Anzahl der Leben bei \$7AB1, in Opus 2 bei \$15D.

Sledge

Garden Land: Fruit Land: Cake Land: Toy Land:

tRWB GSFH	JfjG DNBn	DntN bhCf	MdhF JNBq
mJlF fDCm	JJlM lBDr	rBDM VlCH	RCHV JbCr
gNXK KRdQ	KZht SXBW	lbjG bnBN	RWXq frDF
ZJRn KdCV	NNNm nNDH	fhnF VrBj	SDDq fBDF
SWCL gmdQ	SrHJ LLcb	XQZr bBFX	SXWG SJDq
TgDP JNCd	WWWl VrDG	SVSq vLDH	Tttf lBCr
SQbm bLDH	jjfZ BQCZ	NGRh bGDP	ZmGW hbCr
NLZr VbDq	rSxt BSFj	JLLg VrCR	TTWL NLDF
KdCV GrBb	DDqS hbDD	KMbt bbDq	XTXq PFDX
JbCS JLBH	tPKB QDFS	NMQn dRDq	ggFX NbCr
SnHr SBCf	mgGF rNCq	TWNd bVDP	lgQK PgCd
RPNZ fJDq	XZjN tmDq	XCFV HJBl	ttqn NLDZ
Wtgh fVCR	TmlM SrBm	WBKf KCCf	tbZn mdDG
dFbM fJdQ	XXLq nLDH	QZZN tTDF	mLrW mHDl
jqCr JBdP	jJZh LhDL	LKbD TgCC	gQqf mMDG
rQtv JNDV	llrP VSCN	GPqB ttCT	ZBLP mjCG
rQrT JLDJ	gFfK GLCT	GPJt tKct	PhZn mHCl

Special Game:

HmrM LhBg	QXJW hjDq
HPTr nSDt	RZJC hhBt
JncV QGCZ	RFgJ nrBr
JQVT QDDH	SbMh QbCr
KqGm nbCr	SGhk nDCq
KRdQ QJDq	TdQZ QbCr
LrFN QGCZ	THqD rGCC
LSXj nXDF	VfPb SfCn
MtLc QbBt	VJlF rGCC
MtPb rLDF	WgXm SJDq
NBqD SlBH	WKFr LNDD
NVQW rLDD	XhDb LVDB
PChH SlBH	XLGT hrCW
PWML QrCQ	ZjVm LLDj
QDgX hLcV	ZMCN lhCf

## Kickle Cubicle

Hier sind die Paßwörter für das NES

Carsten Reinders

## Tail-Gator

Hier sind die Paßwörter für den Game Boy.

Carsten Reinders

gelöste Levels:

4.	x		x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
3.	x		x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
2.	x		x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
1.x			x	x	x			x	x	x				x

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

Passwords:

	Area 1	Area 2	Area 3	Endlevel
1	3650	0485	7203	8093
2	9607	1147	8926	
3	8403	2508	6375	
4	5632	4105	9564	
5	7213	6401	3827	
6	4061	3685	0196	
7	2524	5398	2438	
8	6805	8253	7273	
9	1889	6548	3352	
10	4718	0619	1106	
11	1939	3177	1621	
12	8057	7215	5260	
13	5330	9512	6734	
14	9132	9626	1897	
15	6291	4350	4183	

**Bart Simpson's Escape from Camp Deadly**

Damit der Game Boy nicht wutentbrannt in die Ecke geschmissen wird, hier einige Tips zu den einzelnen Leveln.

Level 1: Der erste Baumhaus-Schurke wird, sobald er sichtbar ist, mit dem Bumerang erledigt, und zwar indem man nach links wirft und dann über den Schurken springt, damit er am Hinterkopf getroffen wird. In Lisas Überraschungspaket befindet sich ein Bienenhut, mit dem man das nächste Bienennest sicher durchqueren kann. Es folgt wieder ein Baumhaus-Schurke, der nach der bewährten Methode ausgeschaltet wird, die Ranger trickst man mit der Football-Ausrüstung aus dem Überraschungspaket aus, oder indem man vom rechten Ast über das Wasser springt. Man landet auf einem kleinen Landstück, wo man das Extraleben nicht vergessen sollte.

In Level 2 hilft nur eines: rennen, rennen, rennen. Nach den ersten beiden Fließbändern findet man je

ein Extraleben, mit denen man hoffentlich ins dritte Level kommt. (Für fünf nicht verschossene Burger bekommt man übrigens einen Extrapunkt in der Energieanzeige.)

Level 3: Wenn der Axtmörder gesichtet wurde, sollte man ihn sofort ausschalten. Auf dem Baum wartet wieder ein Schurke auf den verdienten Bumerang, im Paket ist diesmal ein Schutzanzug für den Tunnel. Wenn der zweite Tunnel zu schwer ist, kann man auch auf den Baum klettern und über das Wasser springen. Der Endgegner bekommt aus der rechten Ecke einen Bumerang zugeworfen.

Level 4: Bis auf die fehlenden Extraleben unterscheidet es sich kaum von Level 2.

Level 5: Hinter dem ersten Loch gibt es ein Extraleben, in der nächsten Höhle Fledermäuse, Totenköpfe und Skelette. Bei den Fledermäusen sollte man sich Zeit lassen, von den Totenköpfen fällt so ziemlich jeder zweite von der Decke, und die Skelette sollten auch für Anfänger kein Problem sein. Hinter der Höhle kommen Schluchten und lockere Fels-

vorsprünge, auf denen man sich nicht allzulange aufhalten sollte. Achtung, beim Berühren der Vögel besteht Absturzgefahr. Jetzt kommen noch einige Höhlen, die überwunden werden müssen, um in den sechsten Level zu kommen – und der sollte nun wirklich kein Problem mehr sein. ■

A. Gürtzgen/S. Sielaff

**Pro Tennis Tour**

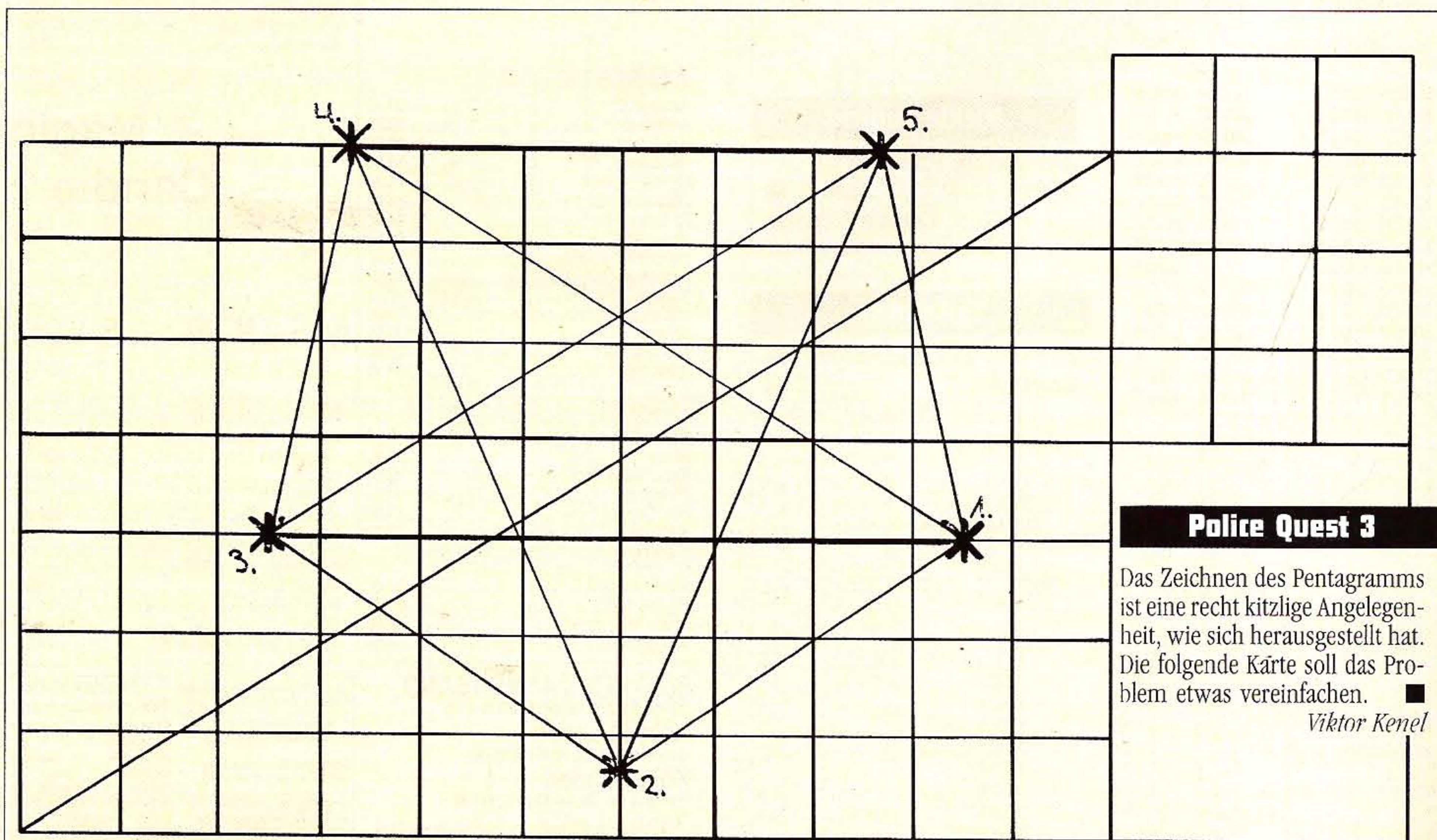
Einige Tips für den Amiga: Wenn man auf der linken Seite steht und aufschlägt, sollte man nach ganz rechts außen aufschlagen. Daraus wird meistens ein As. Steht man rechts, sollte man auf die Platzmitte aufschlagen, um dann vom Netz aus den Punkt zu machen. Dies klappt am bestem im Level „Professional“. Außerdem sollte man häufig ans Netz gehen, da dort die Chancen, den Punkt zu machen, erheblich größer sind als von der Grundlinie aus. Am Netz sollte man allerdings nicht zu weit nach außen gehen, da man sonst häufig passiert wird. ■

Heinz Knolle

**Mega Traveller 1**

Wenn man sich viel Geld und Ausrüstung verschaffen möchte, so er-schaffe man sich einige Charaktere, die möglichst lange im Dienst bleiben, damit sie viele Abfindungen bekommen. Wenn die Herrschaften am Ende ihrer Karriere schon recht altersschwach sind, macht das gar nichts, da man ja nur ihre Besitztümer haben will. Ist die Zeit gekommen, stellt man sich ein Team aus jeweils drei alten und jungen Reisenden auf, läßt die alten ihr Geld auf das Teamkonto einzahlen und ihre Besitztümer an die jüngeren übergeben. Die erste Reise des Teams führt auf einen Vakuumplaneten und bei der ersten Exkursion „vergißt“ man ganz einfach, den Senioren ein Sauerstoffgerät zu geben. Nach ihrem Ableben begibt man sich zum Raumhafen, stellt wieder ein paar Rentner ein, und wiederholt das Spielchen von neuem. Sobald man genug gemeuchelt hat, stellt man taufrische Burschen ein und spielt ruhig und zufrieden weiter. ■

Lars P. Schierkolke



**Police Quest 3**

Das Zeichnen des Pentagramms ist eine recht kitzlige Angelegenheit, wie sich herausgestellt hat. Die folgende Karte soll das Problem etwas vereinfachen. ■

Viktor Kenel

- 1. 35a east Rosa (Marie Bonds)
- 2. 6th south (Samuel Britt)
- 3. 35a west Rosa (Andrew Dent)

- 4. 28a west Palm (Clifford Jones)
- 5. 28a east Palm (Saloon)





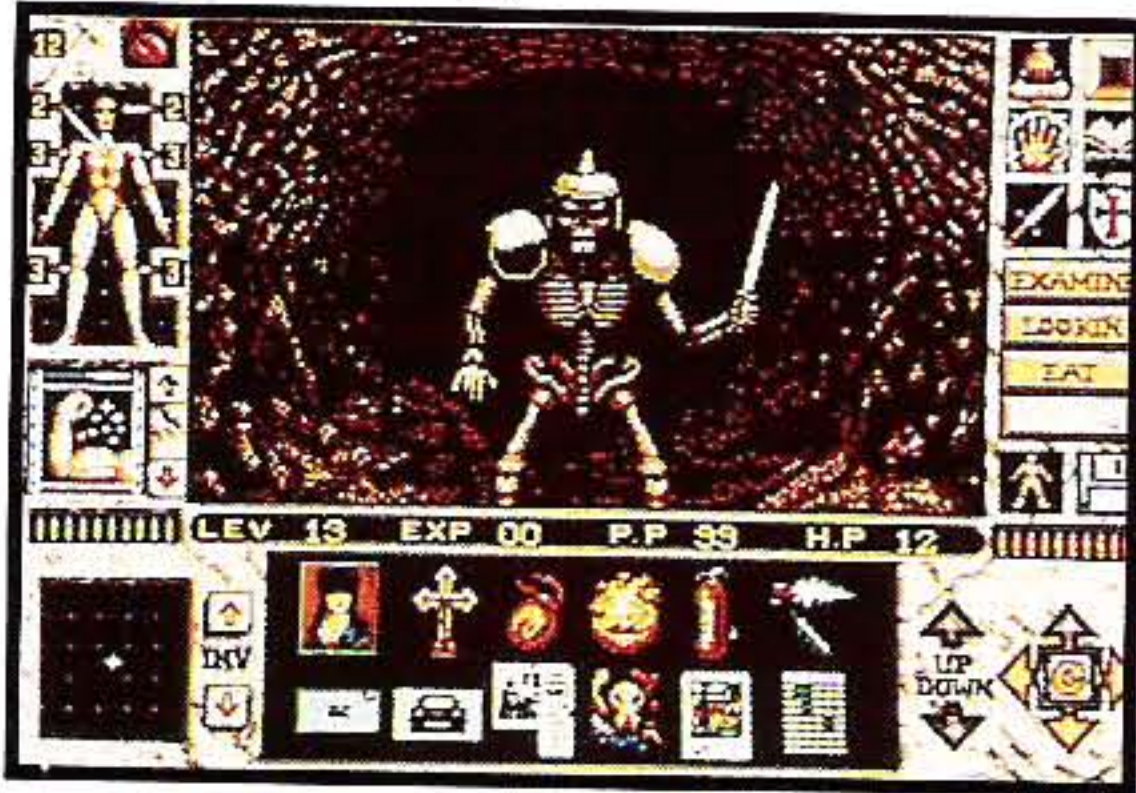
*Sie ist*

# 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 überzeugen, 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.

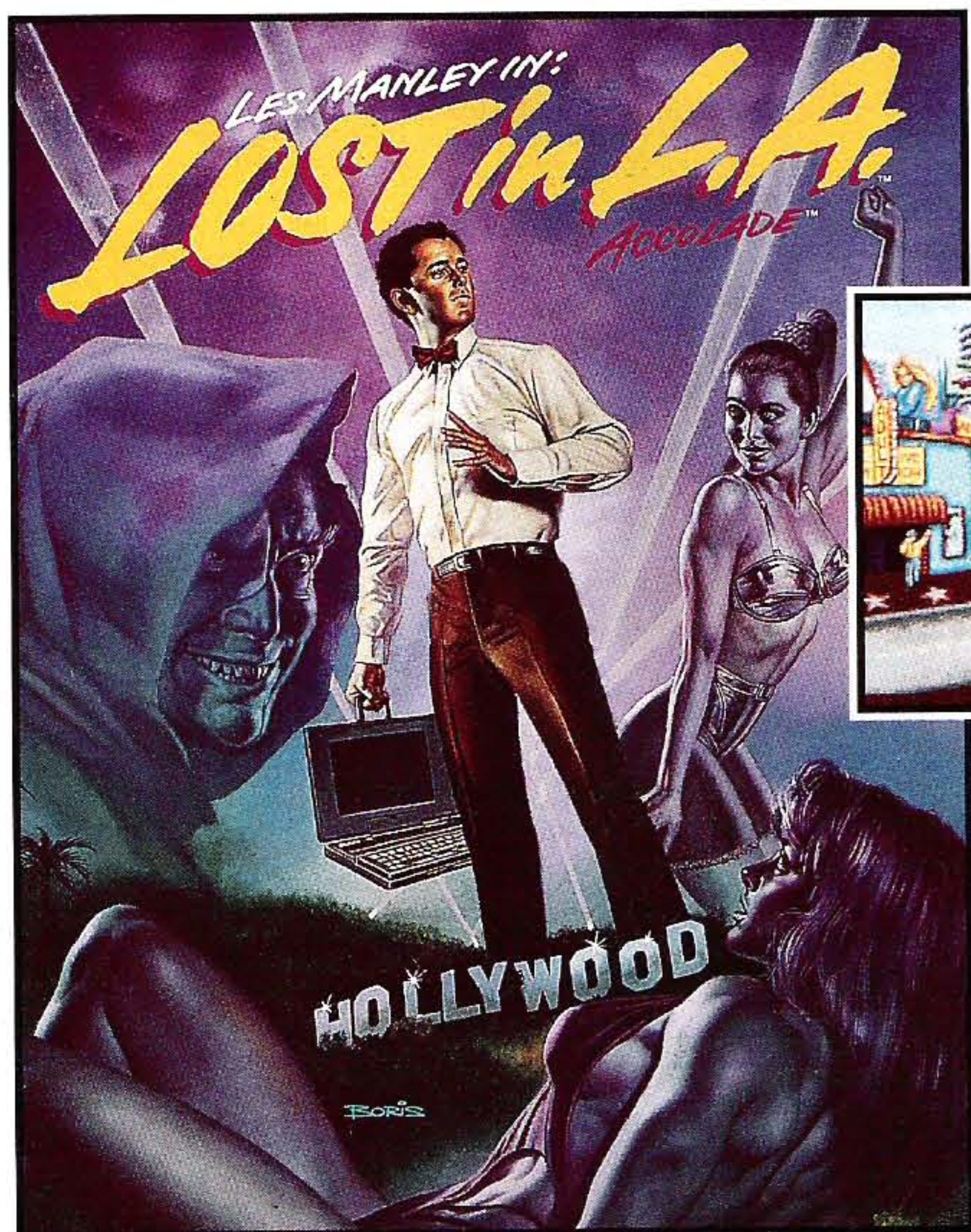
Accolade Europe Ltd., Bowling House, Point Pleasant,

*wieder da*

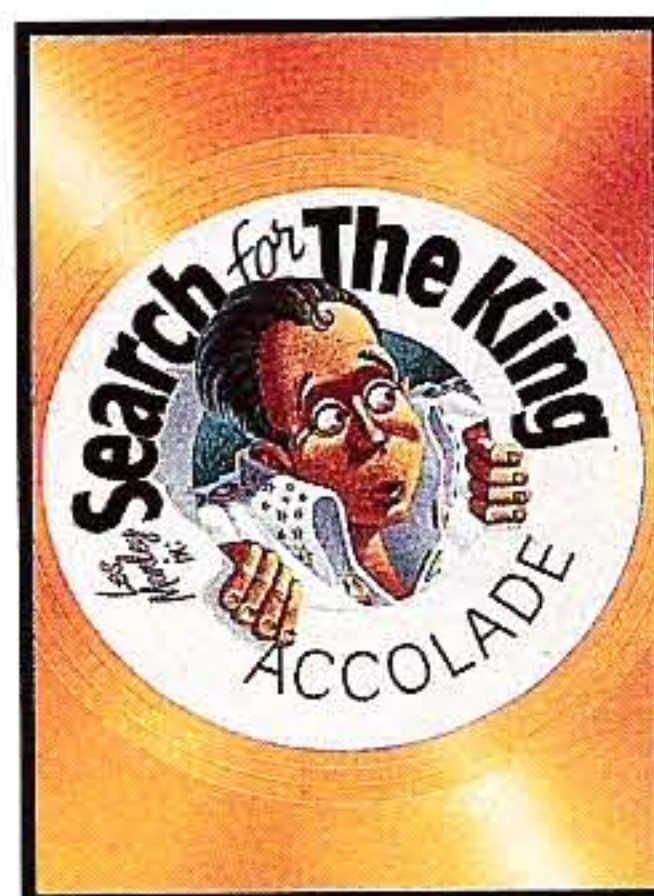
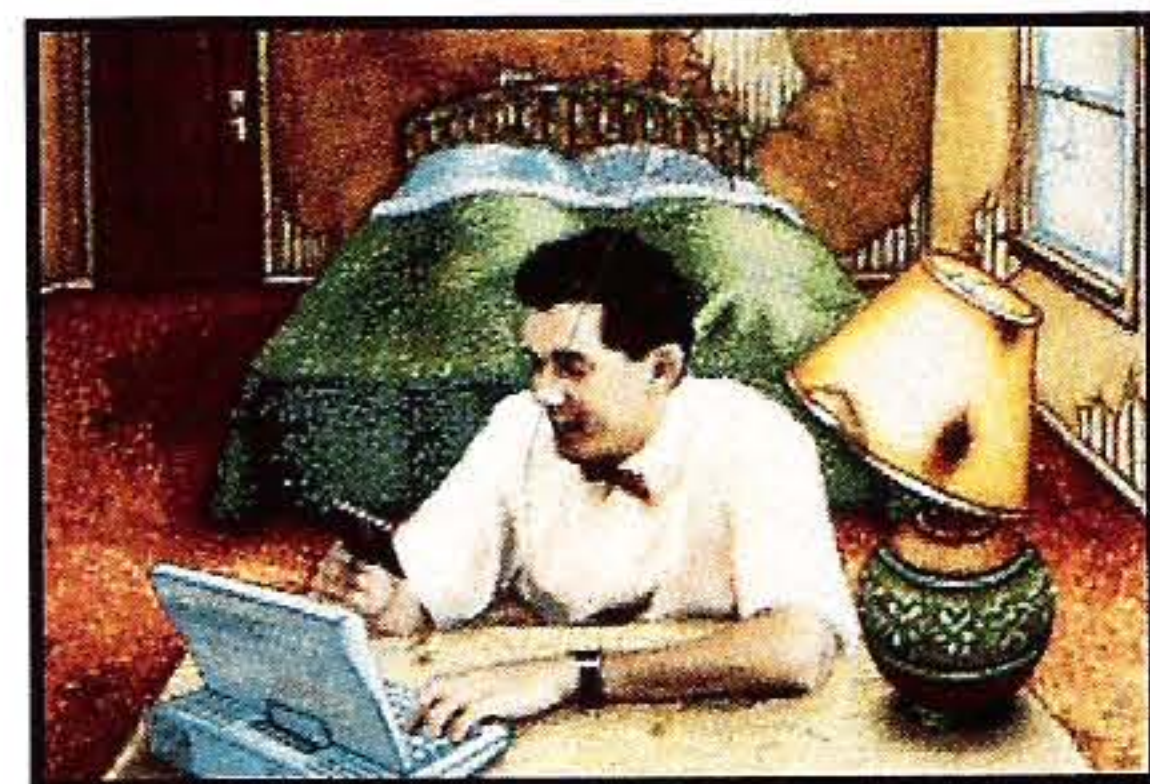
# OF DARKNESS

*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.*

# ACCOLADE™

The best in entertainment software.



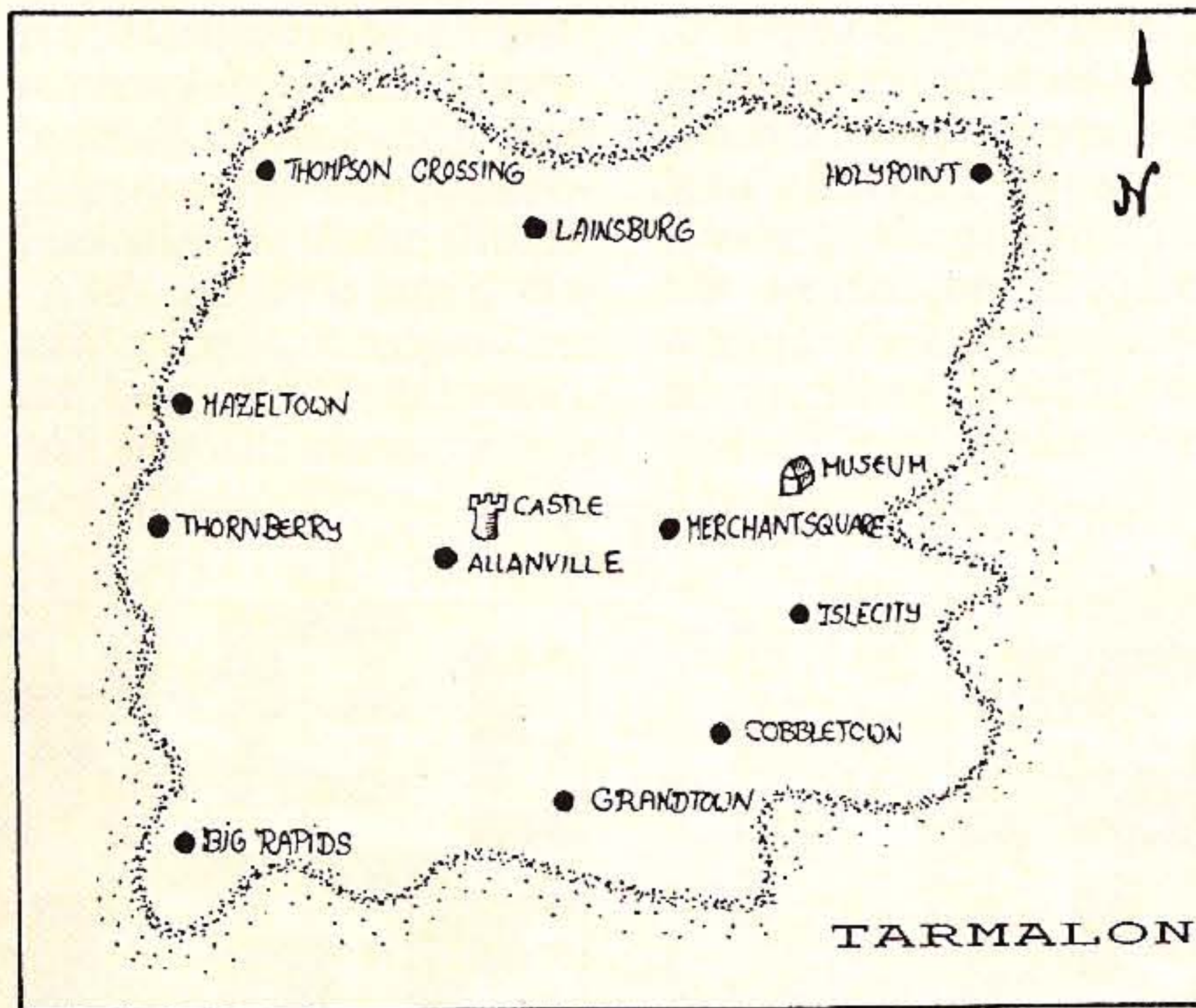
# DRAGON

**Legacy of the Ancients**

Zu Beginn findet man den Leichnam eines Abgesandten des Galaktischen Museums. Bei einer genaueren Untersuchung finden sich das *Wizards Compendium*, ein Goldarmband und zwei *Jadecoins*. Auf magische Weise (wie auch sonst - bis zur Entwicklung des Autos dauert es noch einige Jährchen) wird man nun in das Galaktische Museum befördert. Die erste Amtshandlung besteht darin das „Welcome“-Display (1) zu untersuchen. Nachdem der vollständige Text erschienen ist, öffnet sich eine Tür in das restliche Museum. Mit der ersten *Jadecoin* sollte der frischgebackene Abenteurer das Display „A Fountain“ (10) (Charm +10) öffnen, und somit den Auftrag, die „Tulip Of Splendor“ zu suchen, erhalten. Die zweite und letzte *Jadecoin* geht für das Öffnen des „Thornberry“-Displays (5) drauf. Man könnte Tharmalon zwar auch mit Hilfe des Goldarmbandes über die Türen betreten, jedoch erhält man atens beim Öffnen Gold, btens ist die Anzahl der geöffneten Fenster wichtig, um befördert zu werden.

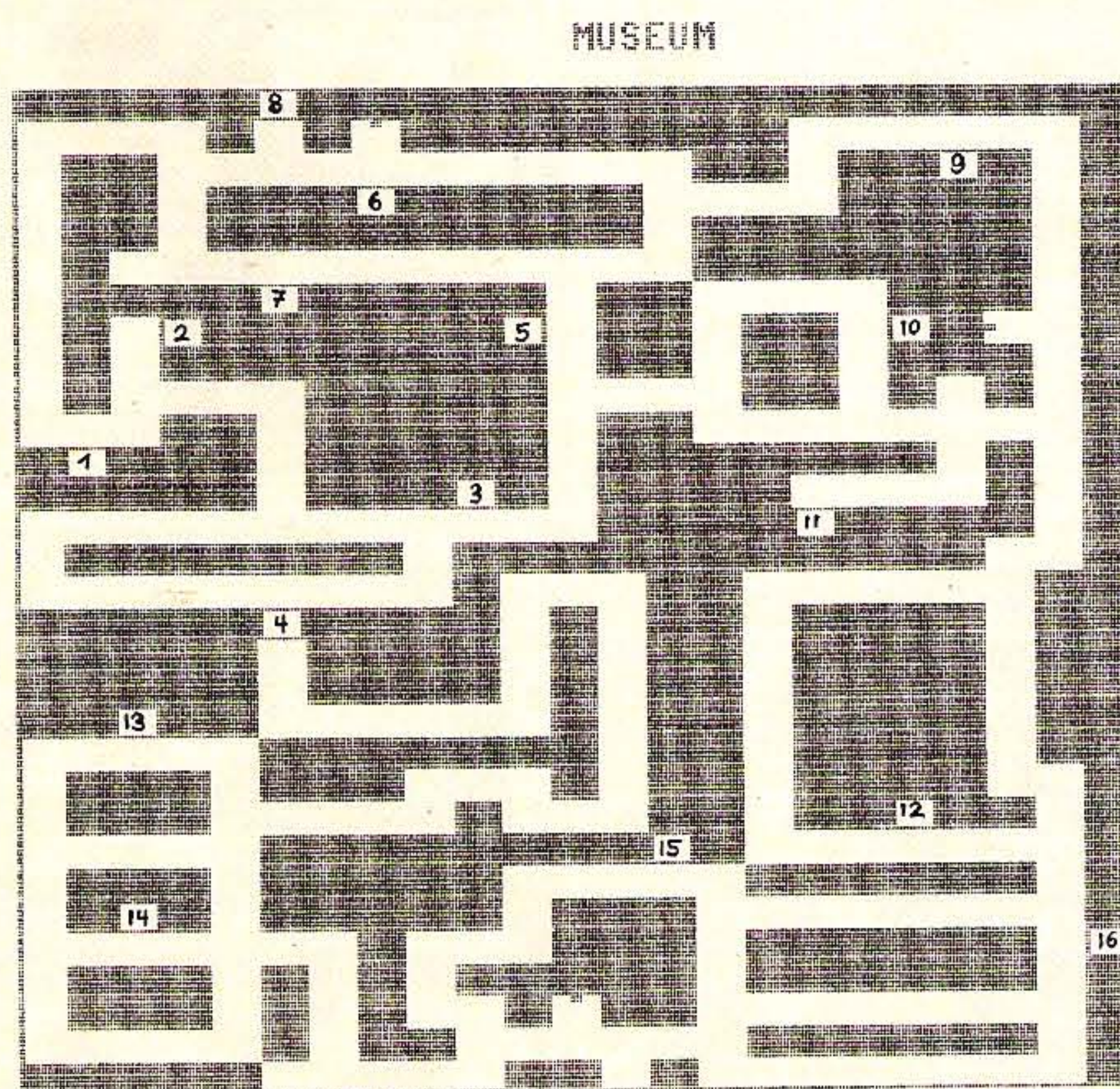
In Thornberry angekommen, besucht man als erstes den örtlichen Blackjack-Dealer und spielt solange, bis man ca. 10 000 Goldstücke auf der hohen Kante liegen hat. Aber Achtung - sobald man insgesamt mehr als 2000 Goldstücke gewonnen hat, ist die Bank gesprengt und sämtliche Wachen von Thornberry sind hinter einem her (manche Leute können einfach nicht verlieren). Um diese Hürde zu umgehen, hört man rechtzeitig auf und bringt das Geld, wie jeder brave Bürger, zur Bank und verläßt Thornberry. Außerhalb von Thornberry speichert man das Spiel nun ab und begibt sich wieder nach Thornberry und spielt weiter.

Mit dem nötigen Kleingeld ausgerüstet, begibt man sich auf eine kleine Shoppingtour. Um nicht alle Abenteuer nackt bestehen zu müssen, kauft man als erstes Rüstung und Waffen, die in folgenden Qualitätsstufen vorliegen: *superb, great, good, fair, shoddy*. Je höher die eigene Stufe ist, desto besser werden die angebotenen Waffen und Rüstungen. Also



**LEGENDE :**

	=	+ GOLD & ITEMS
	=	+ HITPOINTS
	=	SAPPHIRECOIN
	=	CROWN
	=	GUARD JEWELS
	=	TRAP
	=	HOLE UP 'N DOWN
	=	DOOR TO T.



nicht verzweifeln, wenn man am Anfang nur in einer Tunika und einem Schweizer Taschenmesser dasteht.

Da wir dank unserer goldenen Tharmolan Expresskarte ein unbegrenztes Kreditlimit haben, decken wir uns weiter ein. Als nächstes kauft man soviel Proviant wie möglich ein, denn nichts ist unangenehmer, als daß der Charakter mitten in der Wildnis vor Hunger zusammenklappt! Von dem Fleisch getöteter Tiere sollte man tunlichst die Finger lassen, da fast alles vergiftet ist. Die einzige Ausnahme bilden hier die Meeresbewohner; so ist mir während meiner ganzen Heldenlaufbahn kein einziger vergifteter Fisch in den Magen gekommen. Nachdem wir dafür gesorgt haben, daß sich sämtliche Händler in Thornberry aufgrund unserer Einkäufe zur Ruhe setzen konnten, verlassen wir diese Stadt (speichern nicht vergessen) und begeben uns nach Mazeltown, der Stadt mit den niedrigsten Preisen auf ganz Tharmalon und decken unseren Charakter mit soviel Fernröstzaubern (Magic Flame & Firebolt) wie möglich ein (100 bzw. 20).

Um die Chancen unseres Abenteurers in den vielen, noch folgenden Kämpfen etwas zu verbessern, reisen wir nun nach Thompson Crossing, bzw. nach Lainsburg um dort das Armor-, bzw. Weapontrainingscenter zu besuchen. Der Besuch dieser Akademien wirkt sich auf den Endurance- und Dexterity-Wert aus (so um die 30 ist nicht schlecht). Dies sind übrigens die einzigen Attribute, die sich durch Training steigern lassen, die anderen erhöhen sich nur durch bestimmte Ereignisse und Prüfung im Spielverlauf.

Während man die Handelsbilanz von Tharmolan zur besten des ganzen Universums gemacht hat, sollte man ein oder zwei *Topazcoins* und *Jadecoins* bekommen haben. Ist dies der Fall, teleportiert man sich mit Hilfe des Seek-Spells zum Museum zurück. Dort angekommen, öffnet man das „Herb of Life“-Display (9) und kann von nun an *Healing Herbs* benutzen (regenerieren Hitpoints), was man in den Dungeons auch bitter nötig hat, will man nicht die Heldensammlung eines Monsters zieren.

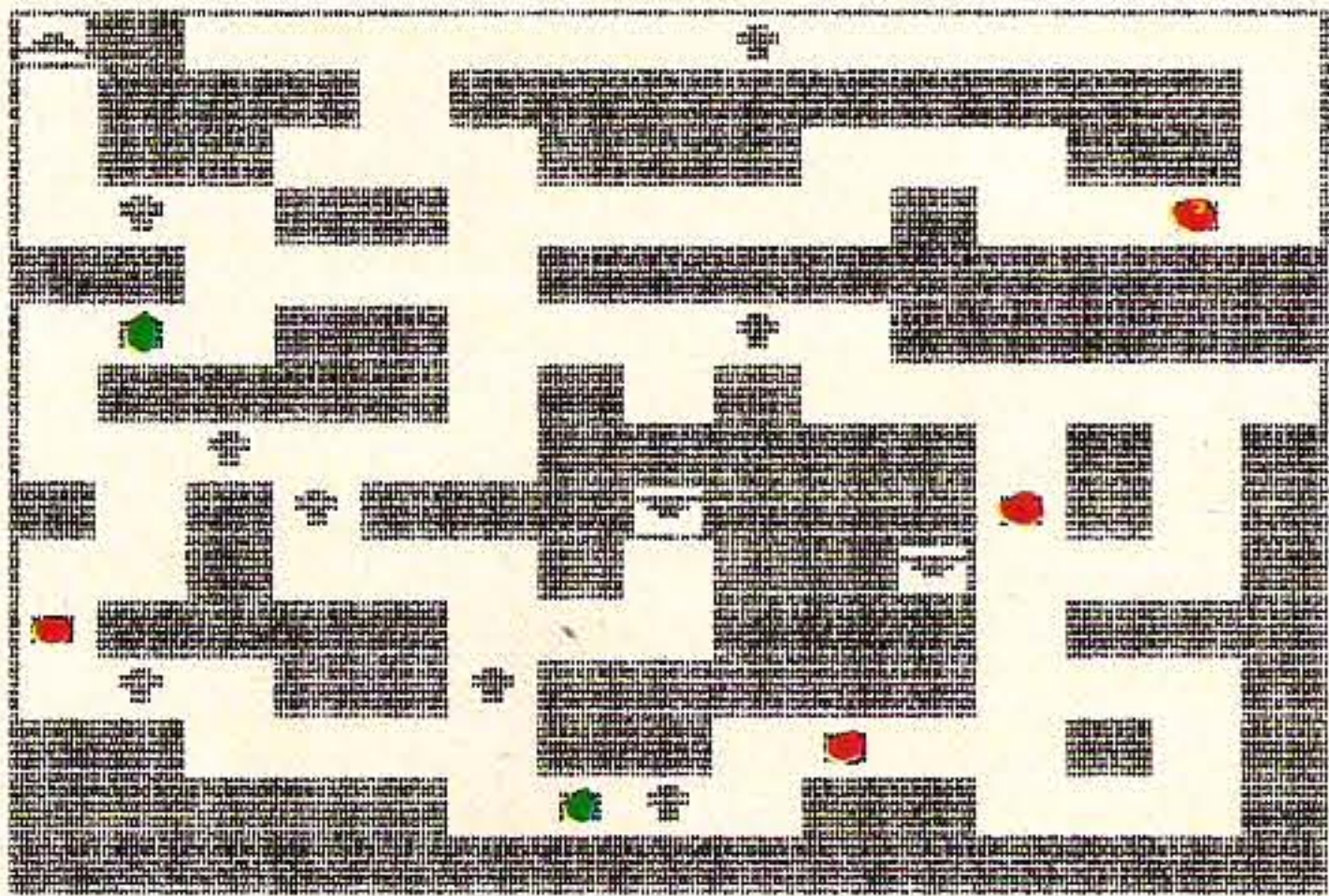
Das nächste Ziel und somit die erste Aufgabe ist die Wiederbeschaffung der „Tulip Of Splendor“. Dazu begibt man sich nach Allanville und kauft sich dort ein Boot. Mit diesem Boot setzt man nun zu der Burg über, die sich auf der Insel in der Nähe der Stadt befindet. In der Burg, genauer in der Nordostecke, befindet sich ein Geheimgang (an

der farblichen Veränderung in der Wand erkennbar), an dessen Ende sich ein Raum mit einer einzelnen Truhe befindet. In ebendieser Truhe findet man die gesuchte Tulip. Nach dem Öffnen heißt es aber Fersengeld geben, denn nun sind ein sämtliche Wachen auf den Fersen. (Was wollen die nur von mir?) Nachdem man die Burg

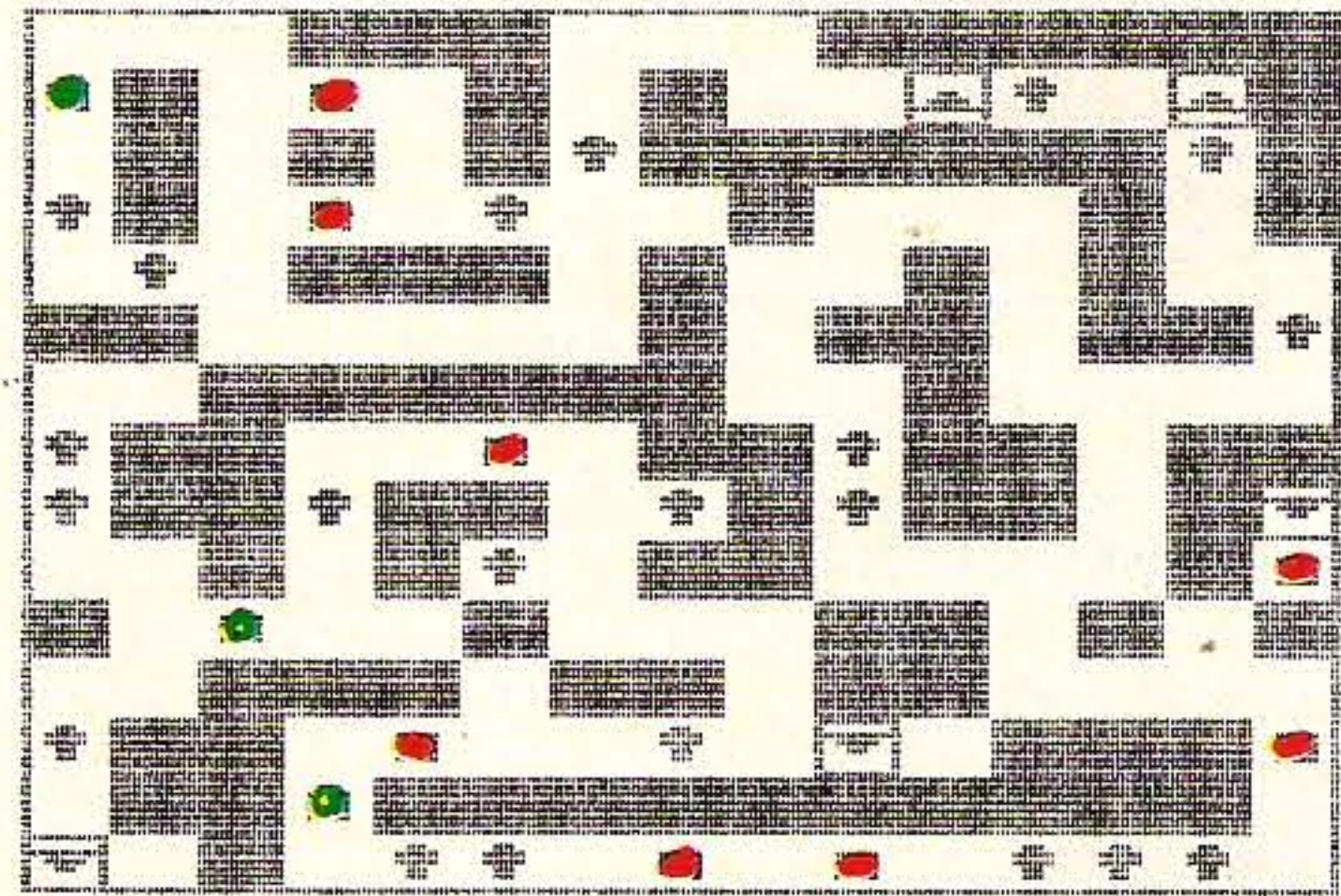
-hoffentlich- in einem Stück verlassen hat, ist es angebracht, den rapide gesunkenen Vorrat an *Healing Herbs* aufzufrischen und wieder einmal das Museum zu besuchen. Nach diesem harmlosen Vorspiel wird es nun Zeit, den ersten Dungeon aufzusuchen – das „Pirates Lair“ (2). Hier noch ein paar allgemeine Hinweise, die

auch für die anderen beiden Dungeons gelten: Den folgenden Monsters sollte man mit Vorsicht begegnen: Knuckles (zerbricht Waffe), Giant Slug (frisst Rüstung) und Dangler (zieht Endurancepoints ab!). Entweder man flüchtet vor ihnen, oder terminiert sie gleich mit ein, zwei Firebolts. Ein weiteres Pro-

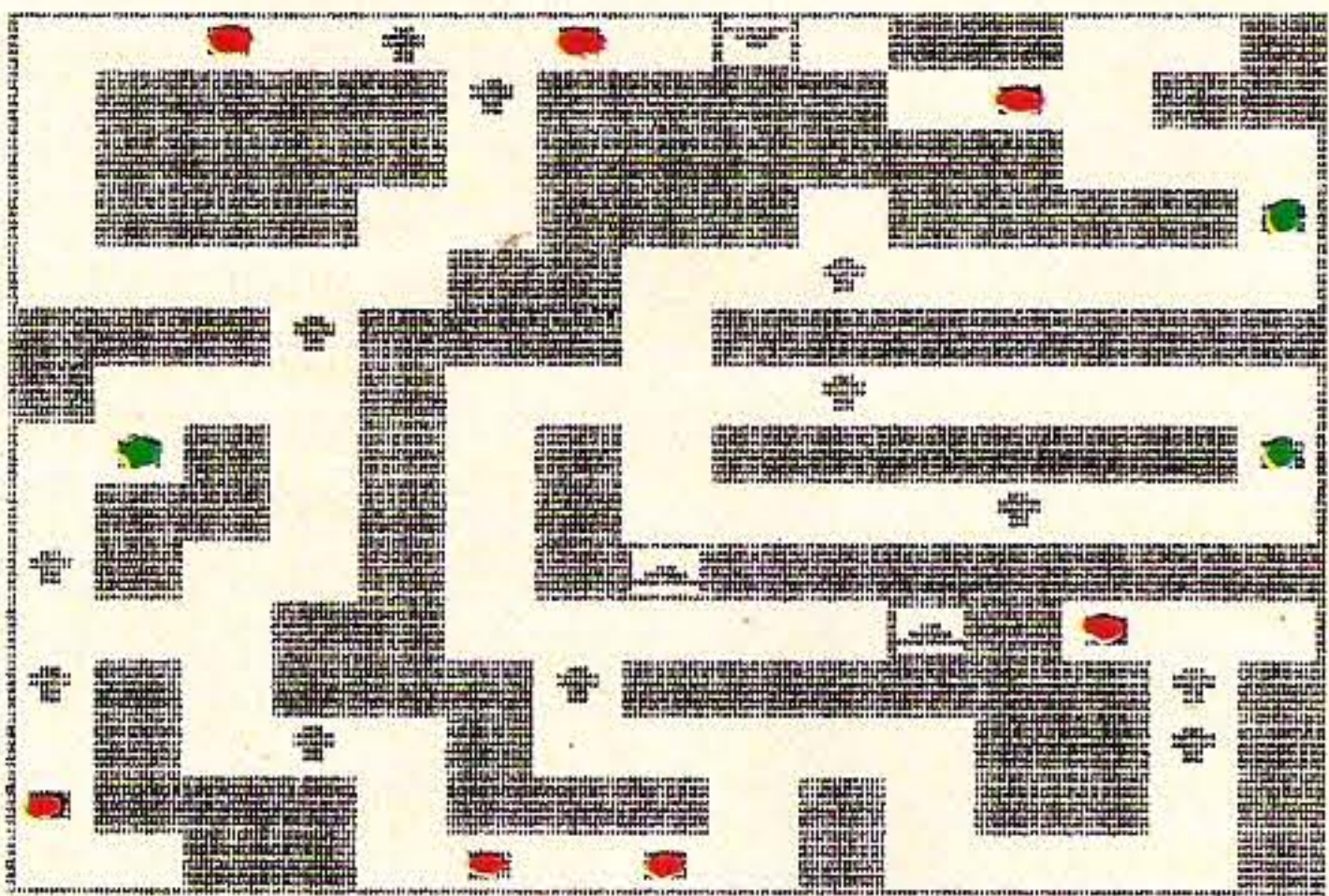
## LEGACY OF THE ANCIENTS: PIRATES LAIR-TEIL 2



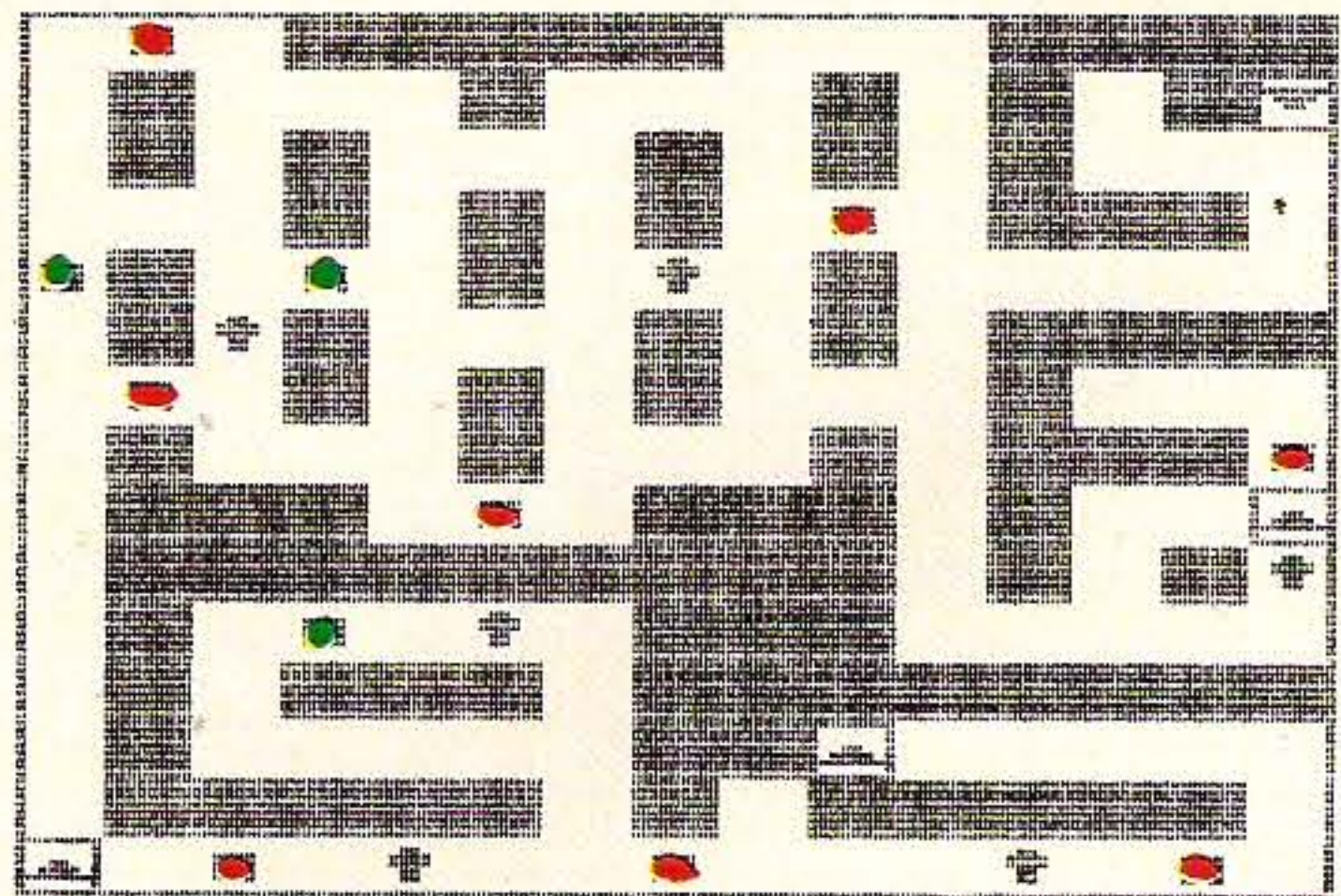
LEVEL 1



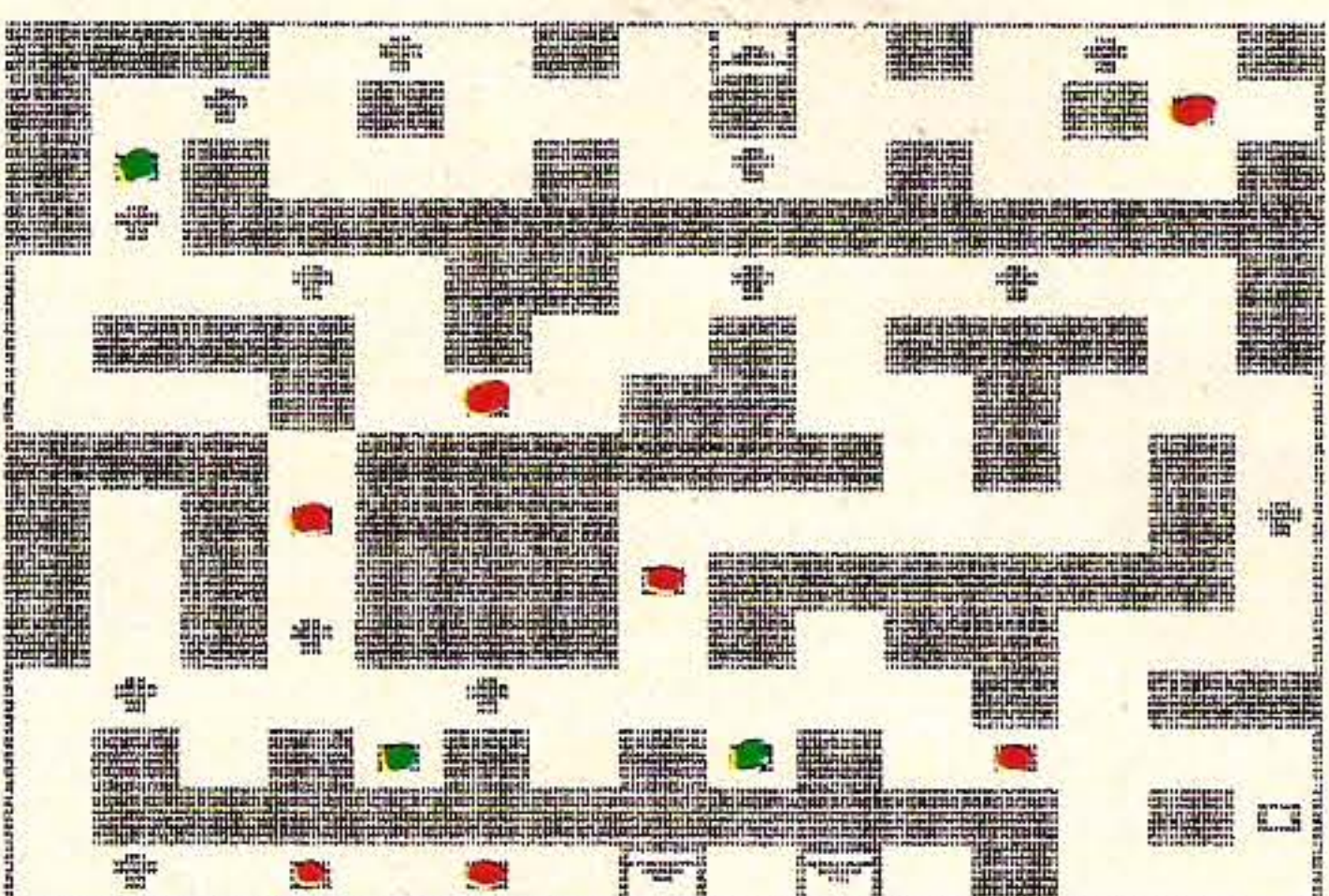
LEVEL 5



LEVEL 2



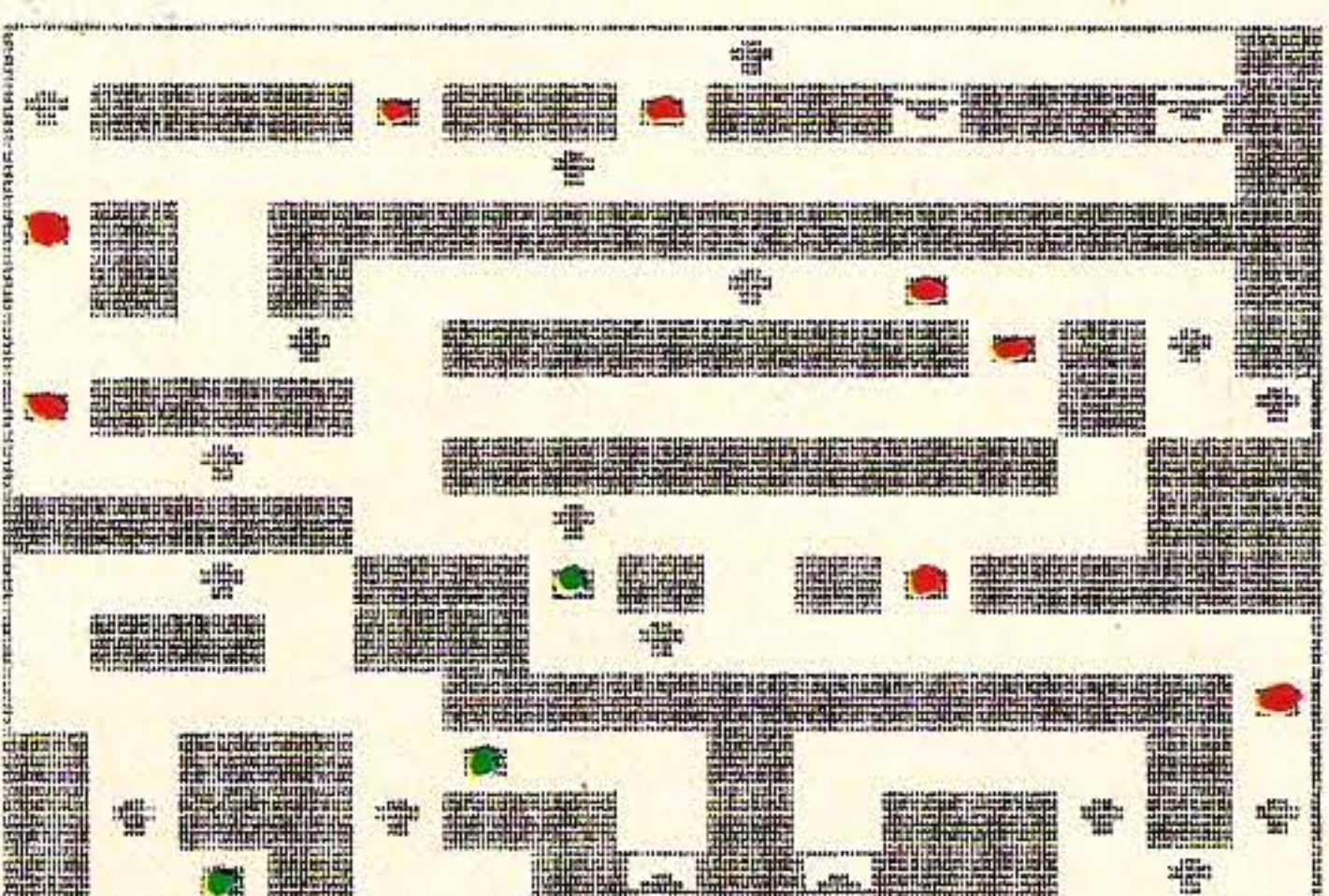
LEVEL 6



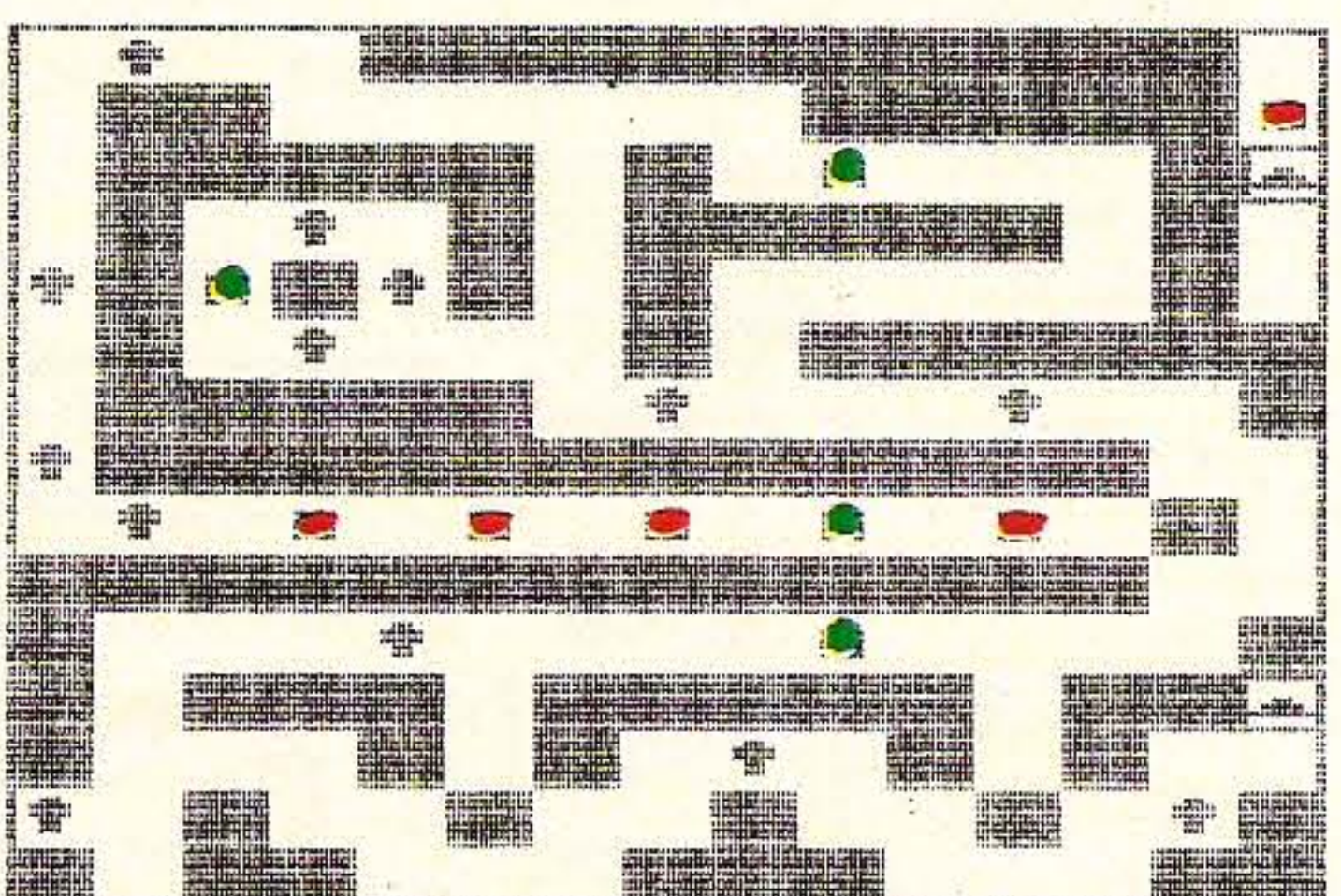
LEVEL 3



LEVEL 7



LEVEL 4



LEVEL 8

blem sind die Fallen. Ein „Xamine“ vor jedem neuem Gangstück, das man betritt, kann Leben retten. Dies macht sich spätestens im Four-Jewel-Dungeon bemerkbar, wo eine Falle bis zu 500 Hitpoints (!) abzieht. Mit Hilfe des Xamine-Befehls lassen sich übrigens auch Falltüren entdeckt, die ins nächste Level führen. Selbige wirken sich bei einem Nichtentdecken nicht

weniger gesundheitsschädlich aus als eine Falle! Speichert man in einem Dungeon ab und schaltet den Computer aus, sind nach einem neuerlichen Laden des Spielstandes wieder alle Schätze an ihren Plätzen - das wird später noch wichtig!

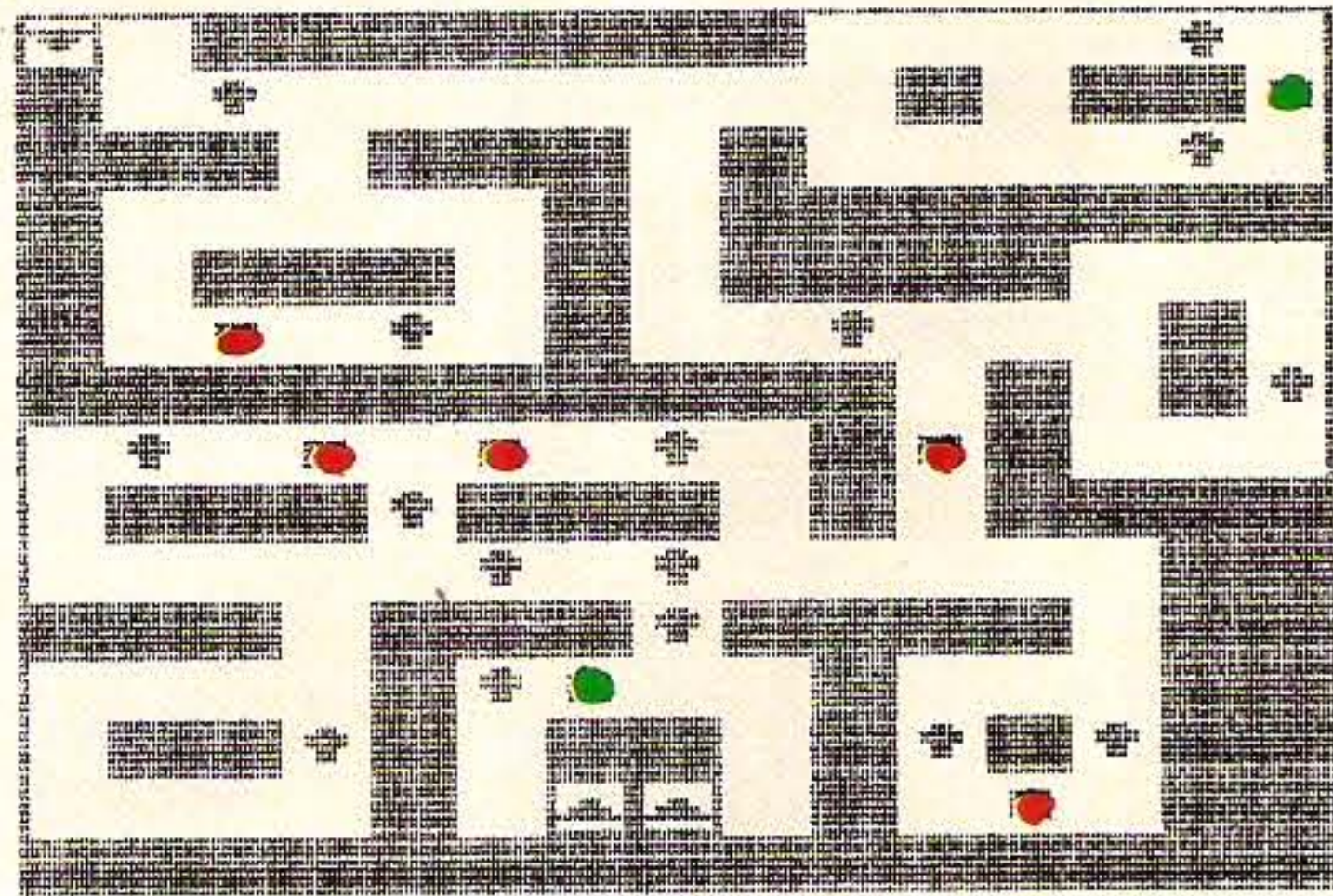
Nun aber zurück zum Pirates Lair. Nach dem Einwerfen der *Topaz-coin* wird man auf die „Three Si-

sters“-Inselkette befördert. In Eagle Hollow kauft man sich ein Boot und segelt auf der Höhe von Eagle Hollow gen Westen, bis man den Schlupfwinkel der Piraten, eine kleine Felseninsel, entdeckt. Mit Hilfe des *Climbing Gear* kann man den Dungeon betreten und sich dann durch alle acht Level kämpfen. Im letzten Level findet man dann eine *Sapphirecoin* und

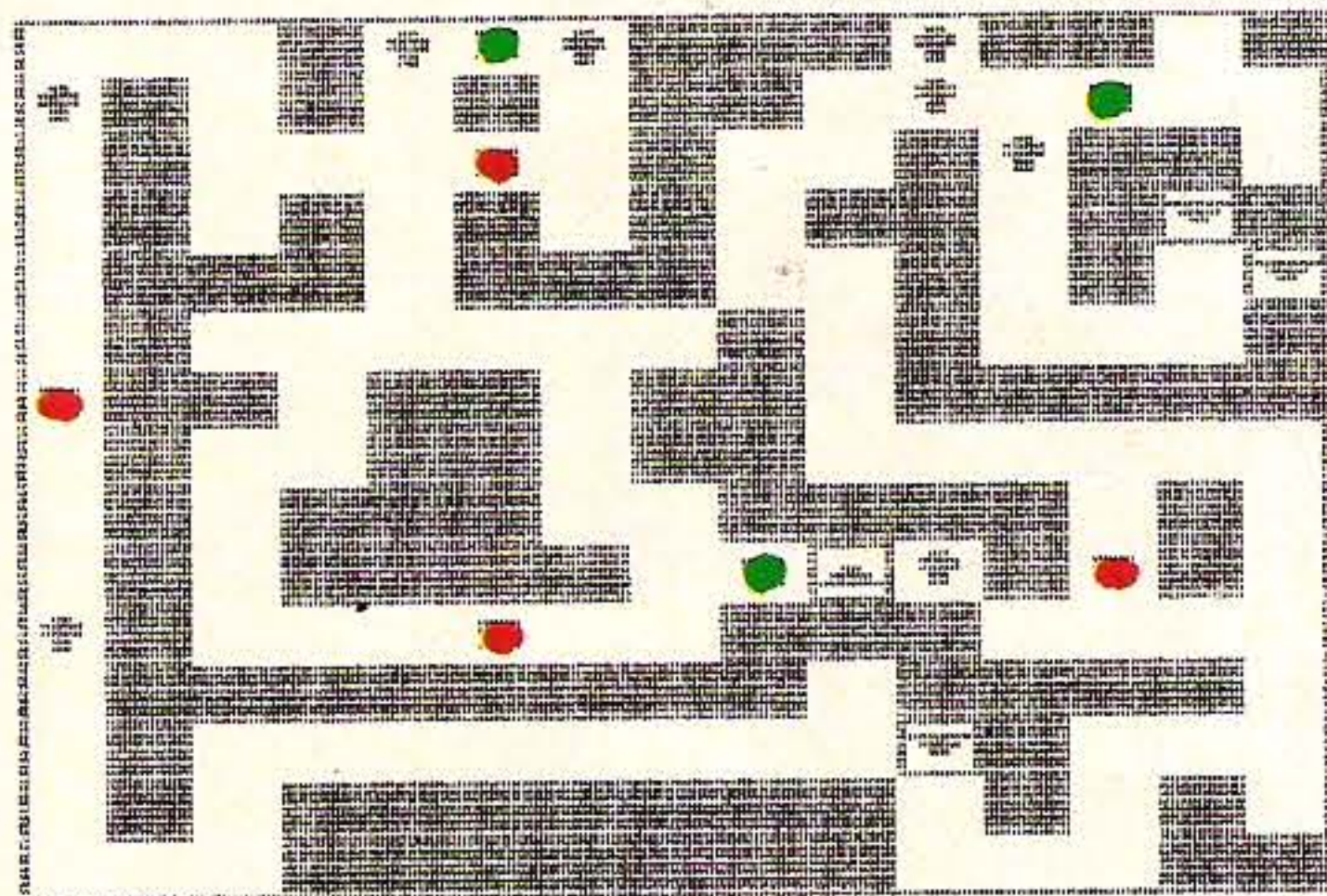
ein Krone. Auf die oben beschriebene Art holt man sich eine zweite *Sapphirecoin* und reist wieder zurück ins Museum.

Dort öffnet man noch die Displays „Weaponary“ (3), „A Tapestry“ (11), „Native Currency“ (12) und „Stones Of Wisdom“ (7). Diese sind zwar nicht spielentscheidend, aber notwendig, um eine höhere Stufe zu erreichen. Ganz nebenbei

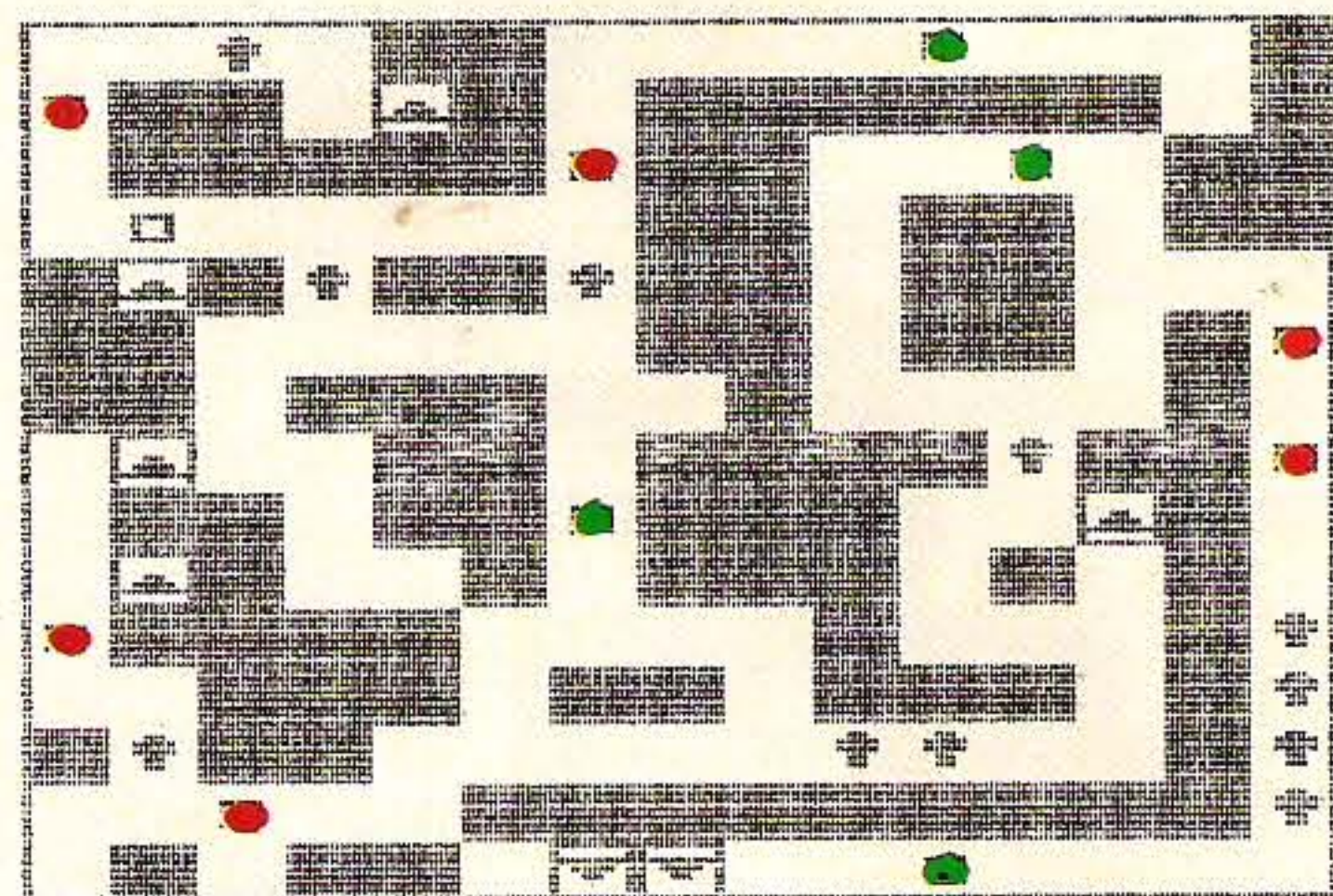
LEGACY OF THE ANCIENTS: CATACOMBS OF ARMAK



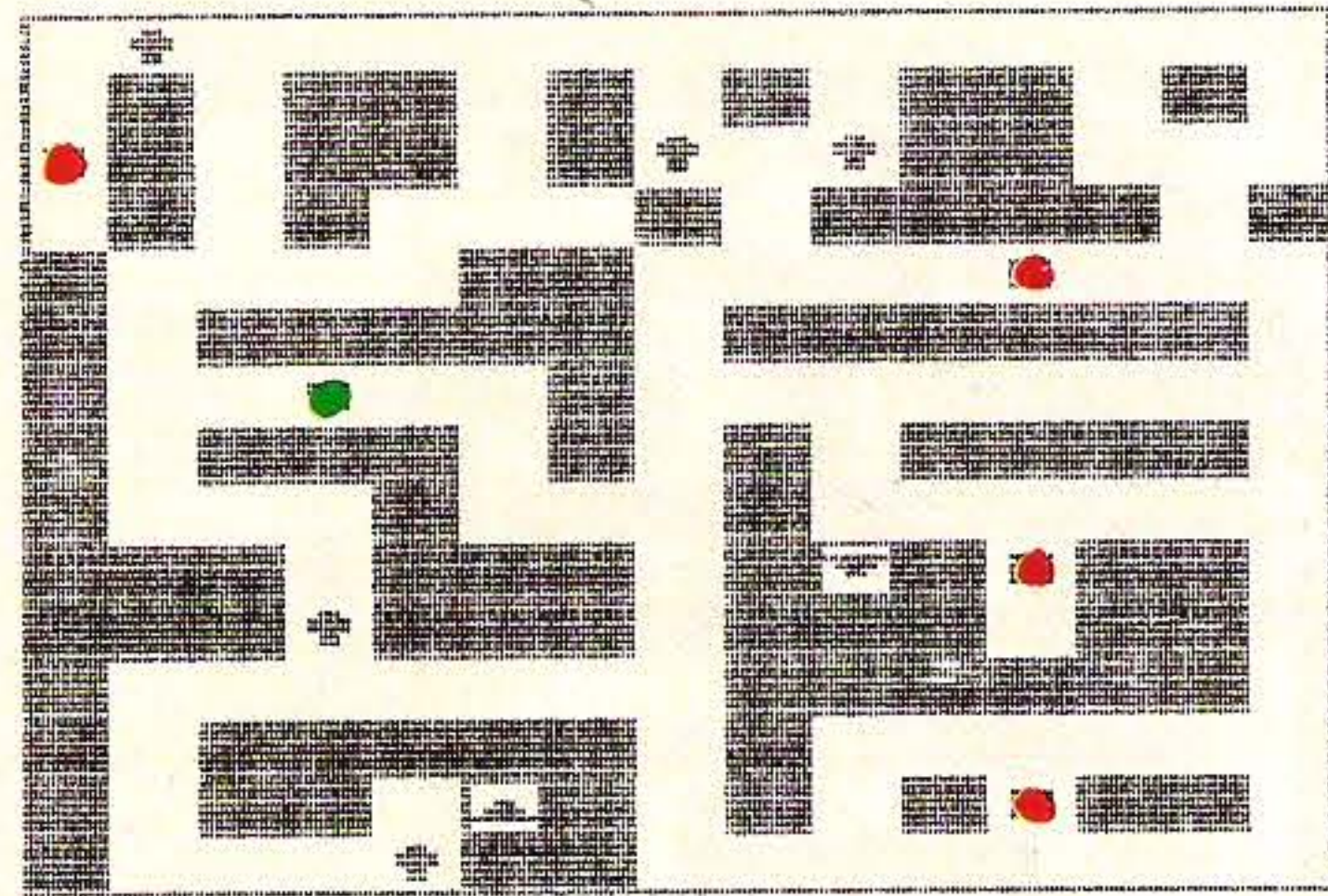
LEVEL 8



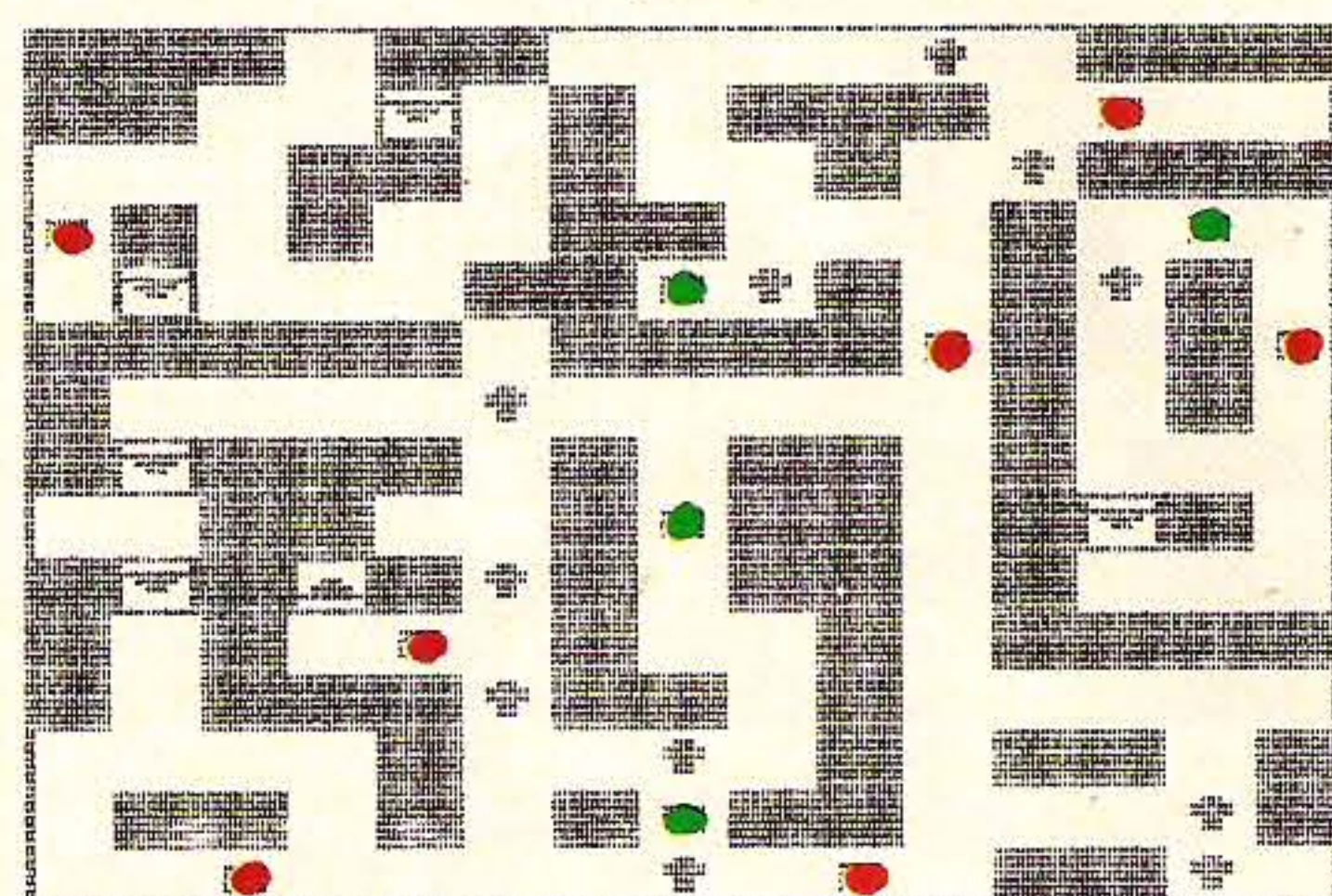
LEVEL 4



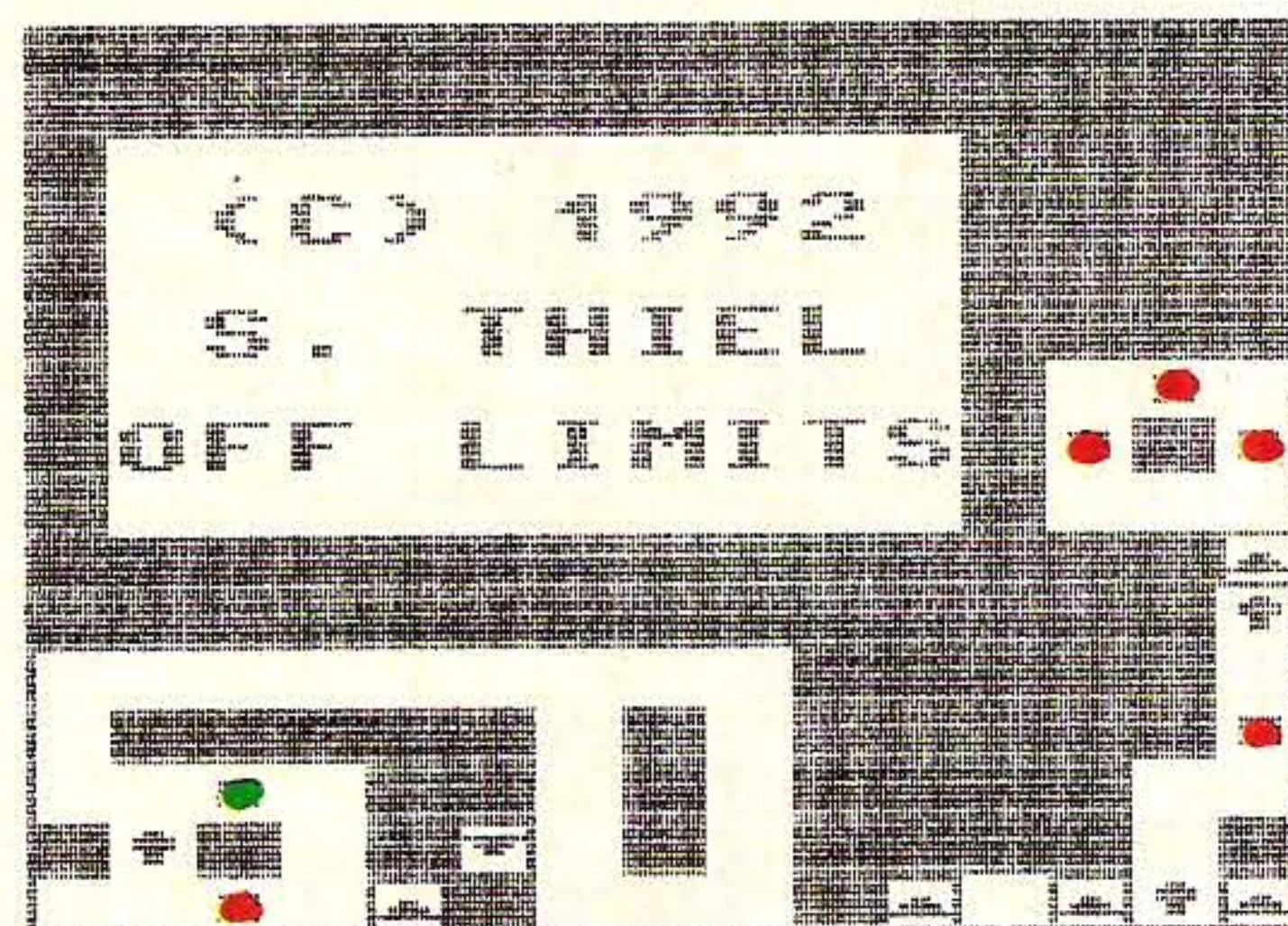
LEVEL 7



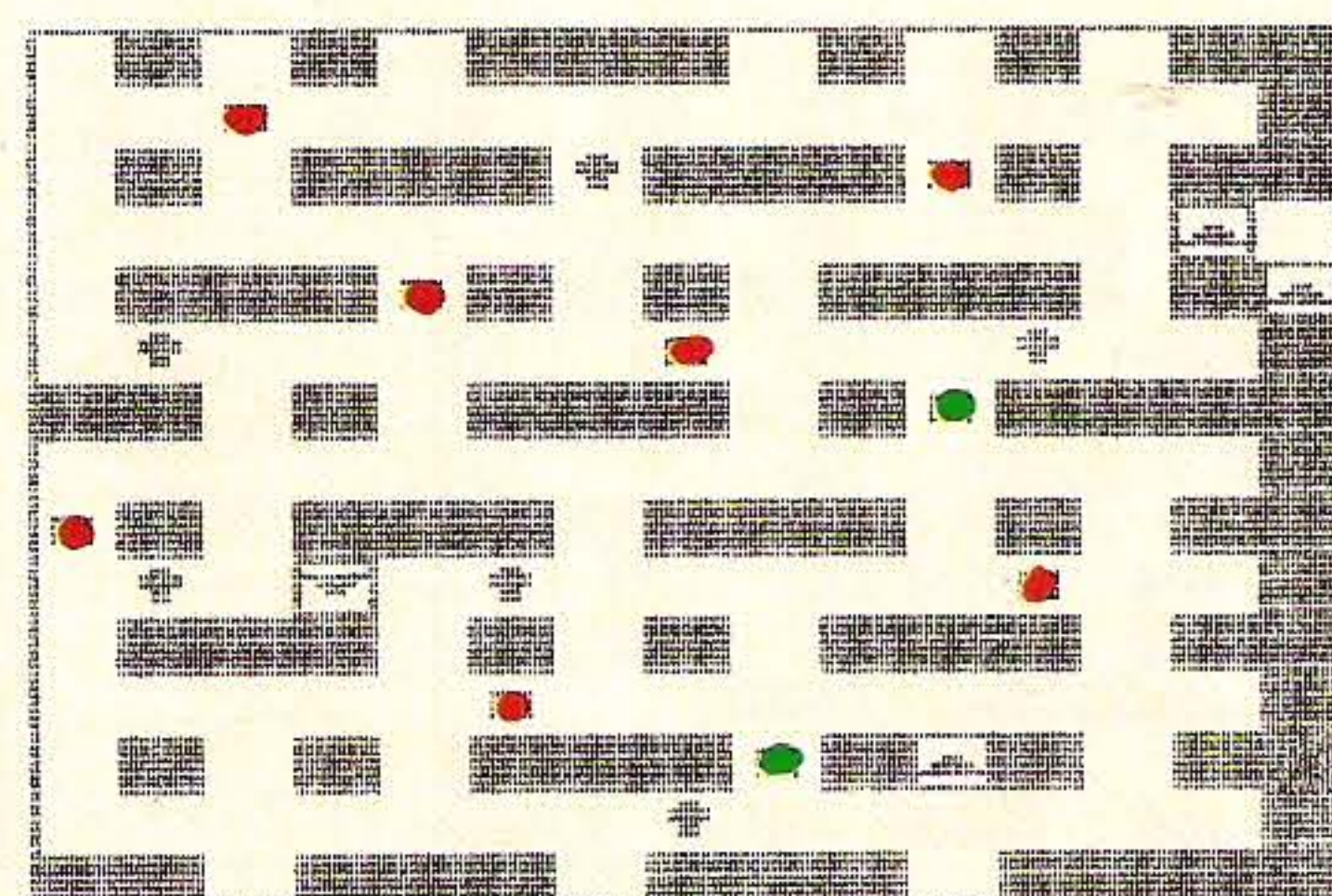
LEVEL 3



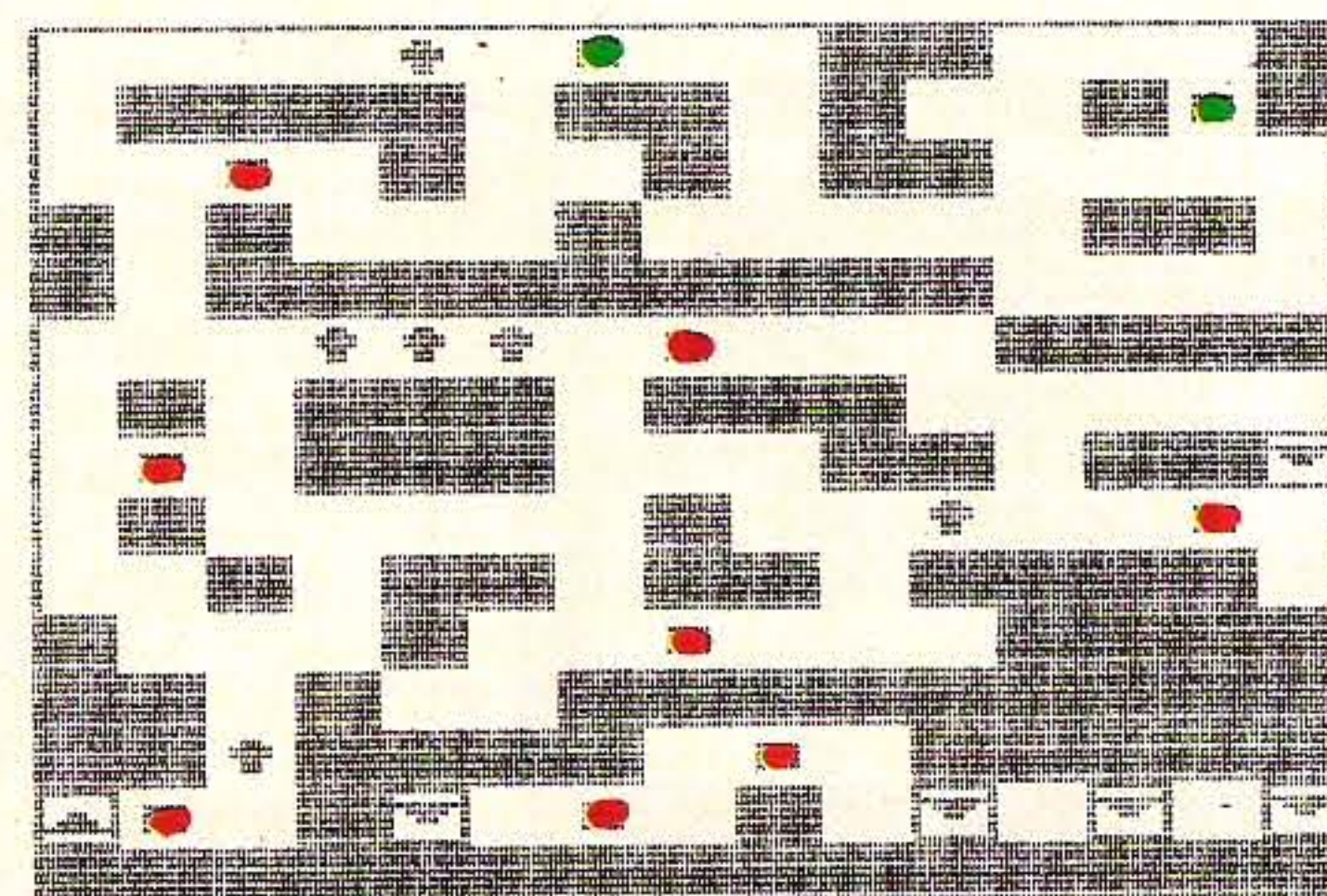
LEVEL 6



LEVEL 2



LEVEL 5



LEVEL 1

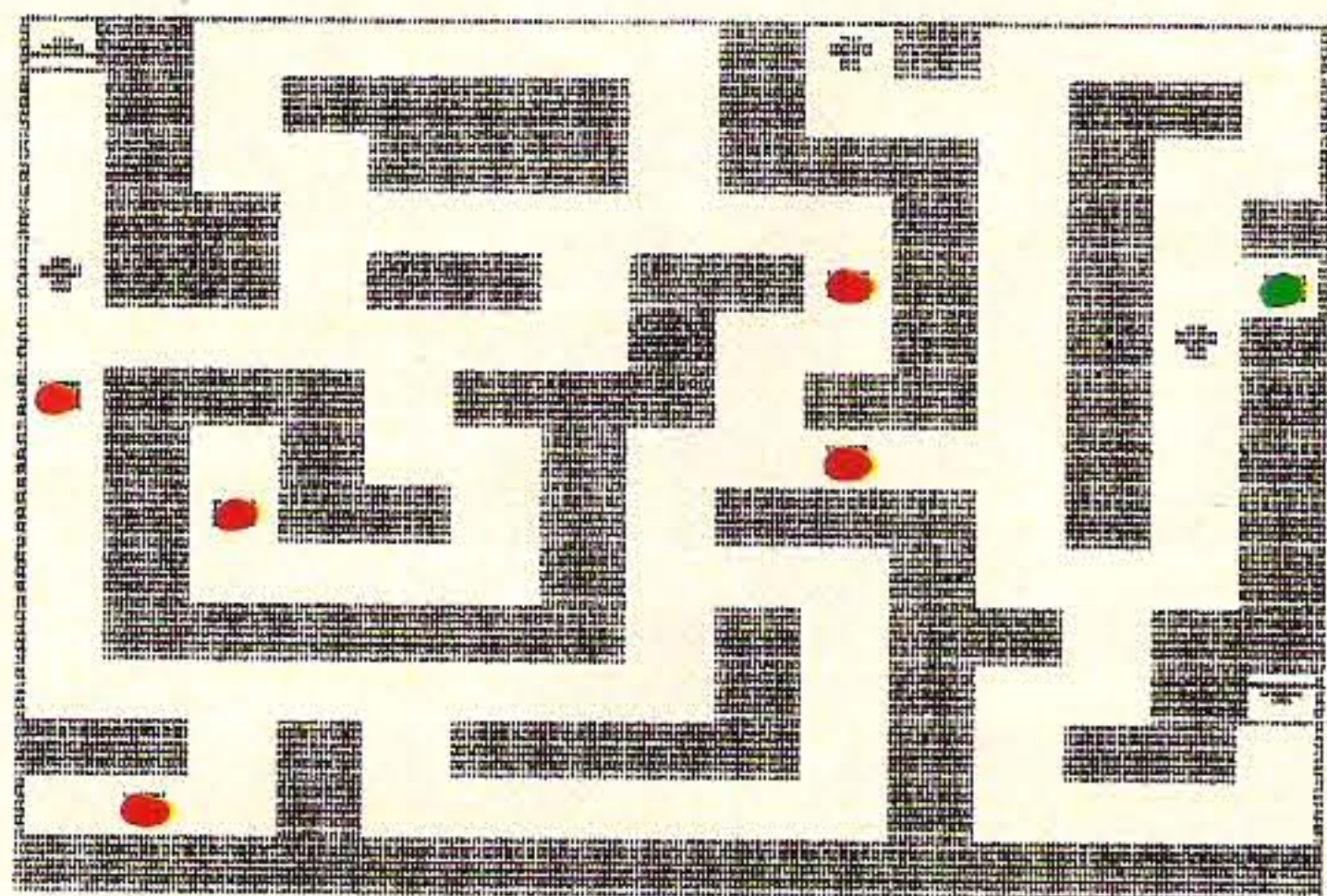
kann man mit den „Stones Of Wisdom“ noch die Intelligenz steigern, was wichtig für's Zaubern ist. Nun öffnet man mit der hart erkämpften *Sapphirecoin* das Display „Lost Displays“ (4) und gelangt damit in einen bislang nicht zugänglichen Teil des Museums. Die zweite *Sapphirecoin* deponiert man im Display „A Test“ (13). Dies bringt den Helden in

den „Dungeon of Armak“, laut Display „an 8-level deathtrap“. Dies sollte man sich nicht allzusehr zu Herzen nehmen (nichts ist unmöglich) und sich frohgemut in acht weitere Dungeonlevel stürzen. Als Besonderheit darf der Charakter sich nicht von oben nach unten und wieder zurück durchschlagen, sondern beginnt gleich ganz unten. Hat man dies

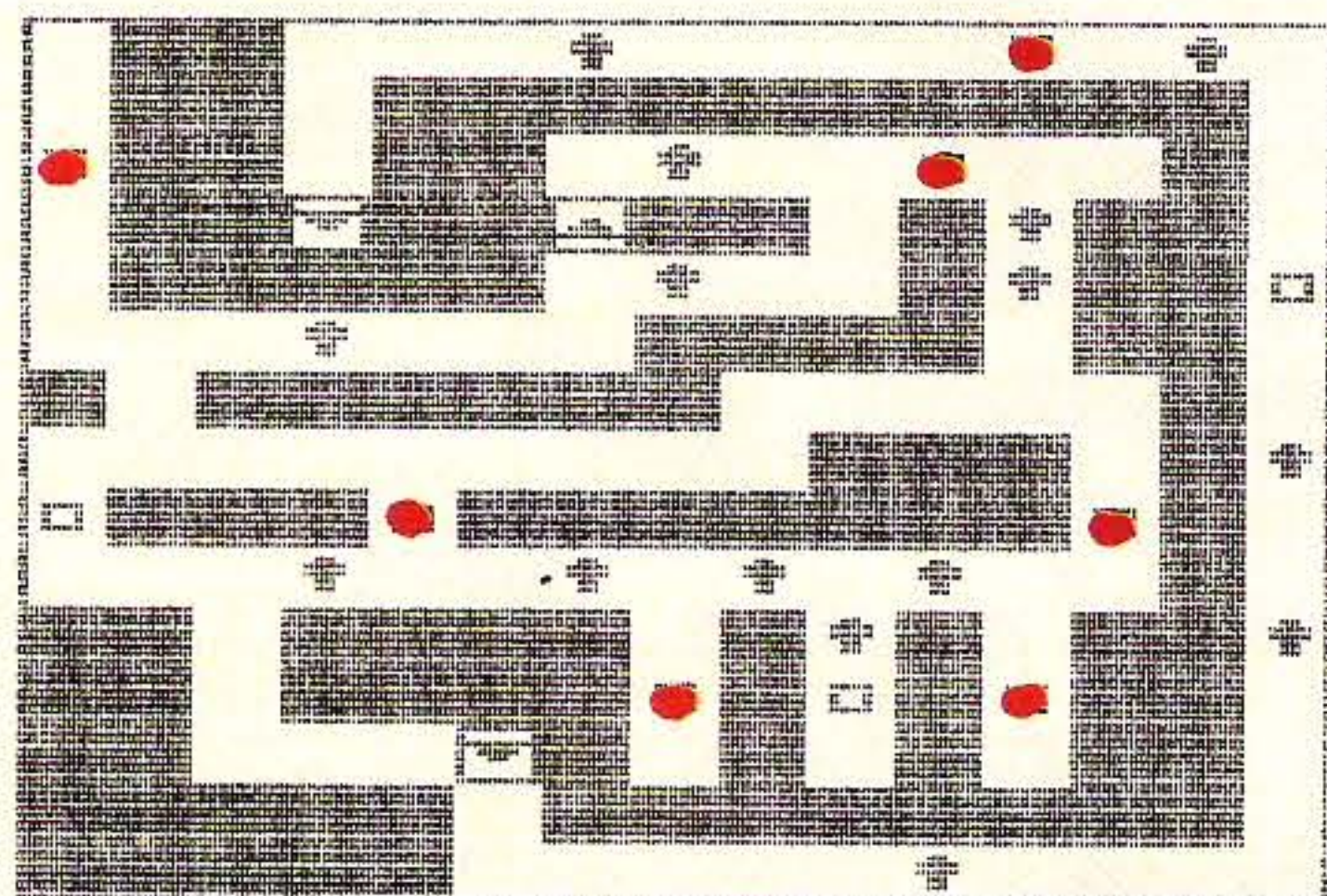
überstanden, wird man zum *Caretaker* beordert (wie immer, wenn man eine Stufe aufgestiegen ist). Dieser erzählt die Geschichte von „Sceptor & Crown of Mancela“, die vor langer Zeit einer Besitzunklarheit zum Opfer fielen – spricht, geklaut wurden. Wie groß ist die Freude, als der *Caretaker* unter den Ausrüstungsgegenständen unseres Abenteurers die Kro-

ne sieht, die im Pirates Lair gefunden wurde. Nachdem die Krone abgeliefert wurde, bekommt man vom *Caretaker* einen „Iron Key“ und „Magic Ice“. So ausgestattet, begibt man sich wieder in das Kelyor Castle bei Allanville und verhält sich höchst unsozial, indem man sämtliche Truhen und Kisten öffnet und die angreifenden Wachen möglichst

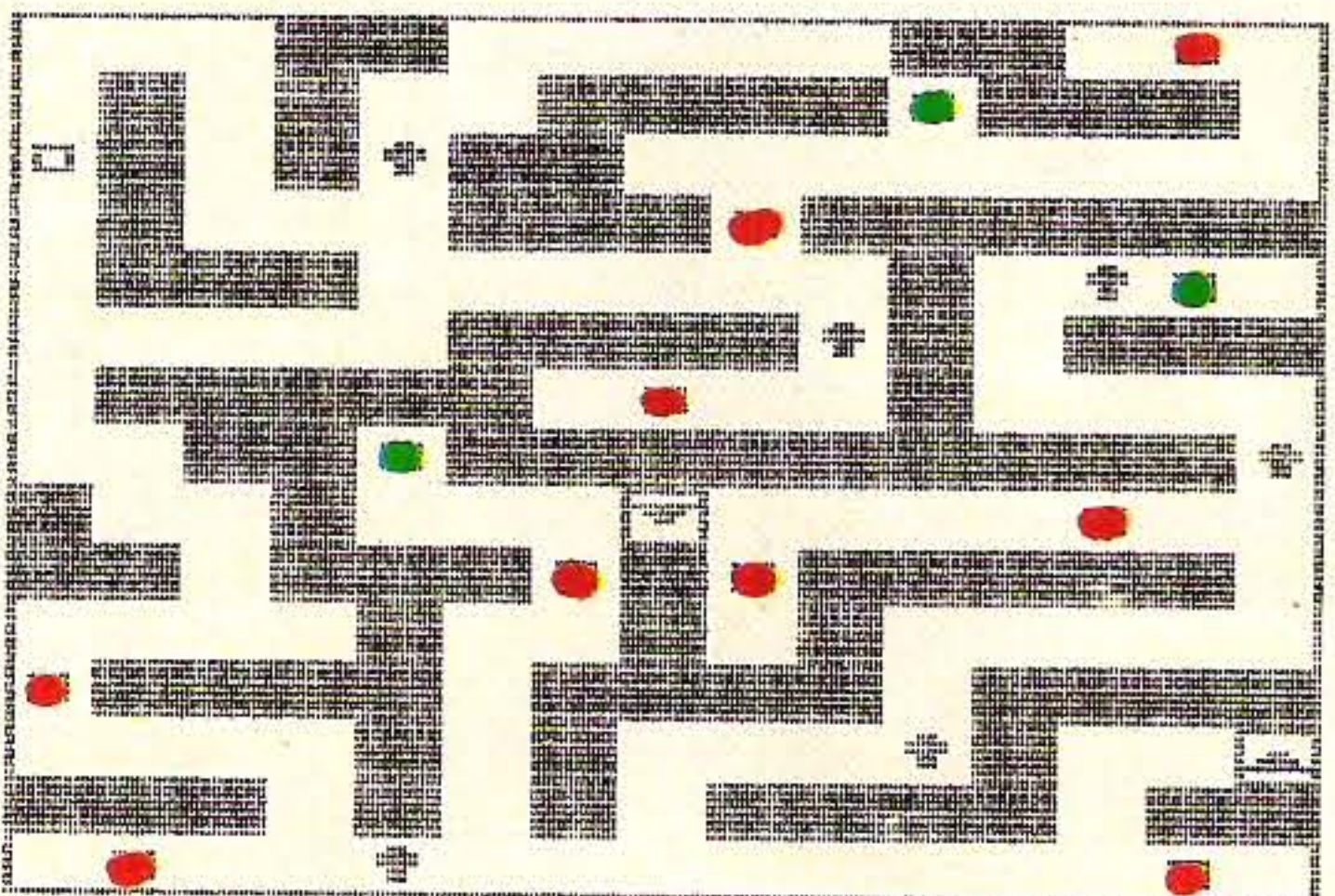
## LEGACY OF THE ANCIENTS: FOUR JEWEL DUNGEON



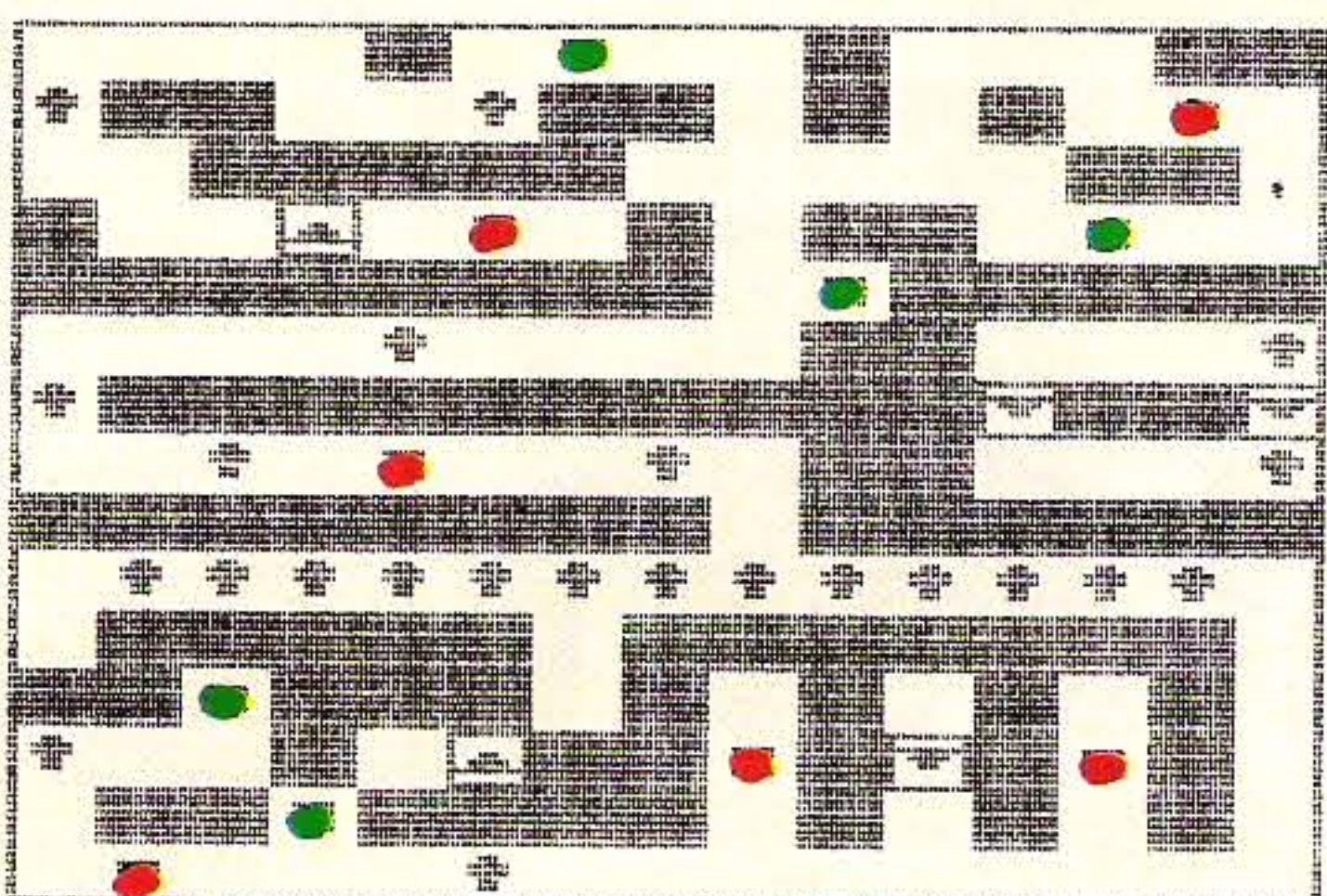
LEVEL 1



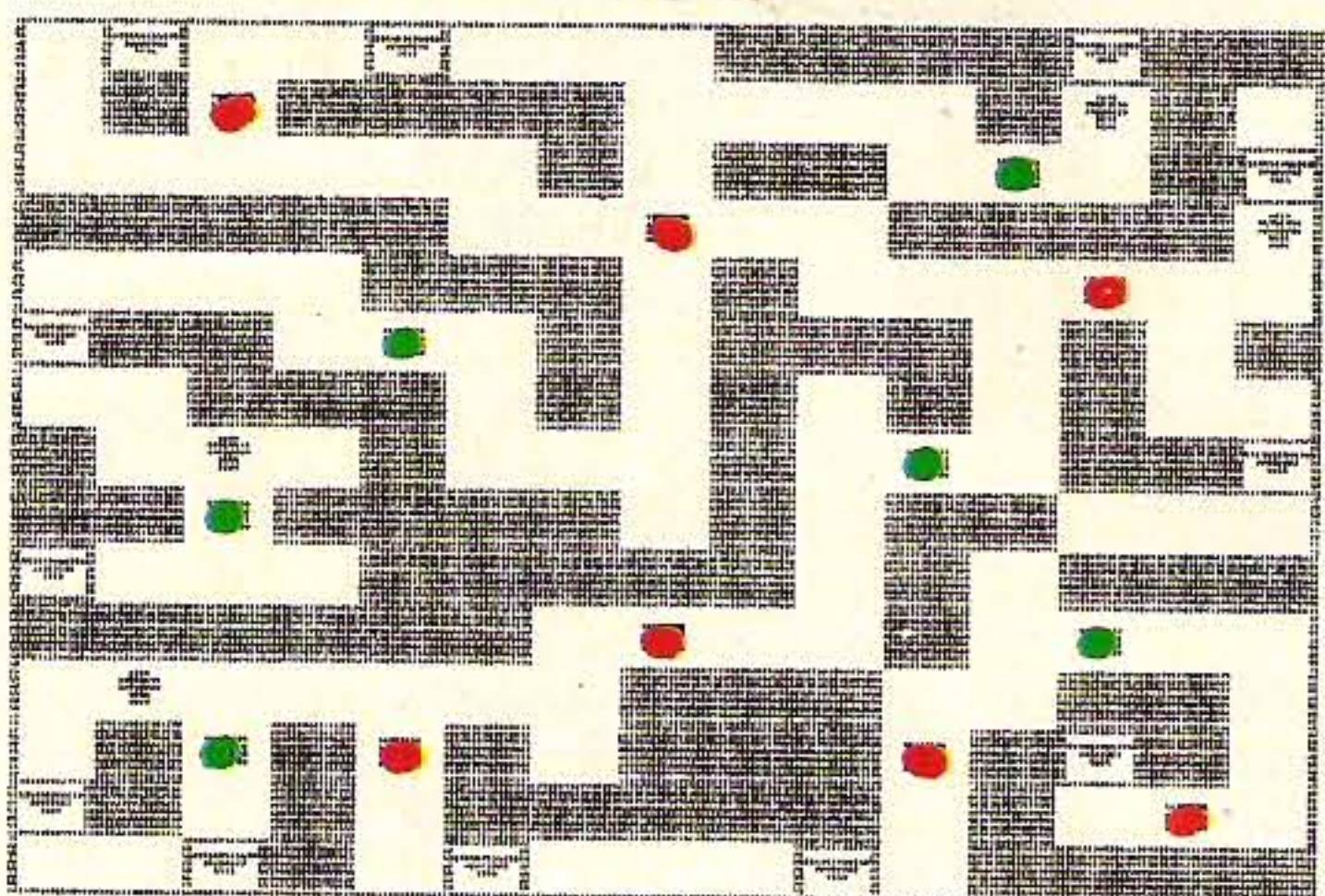
LEVEL 5



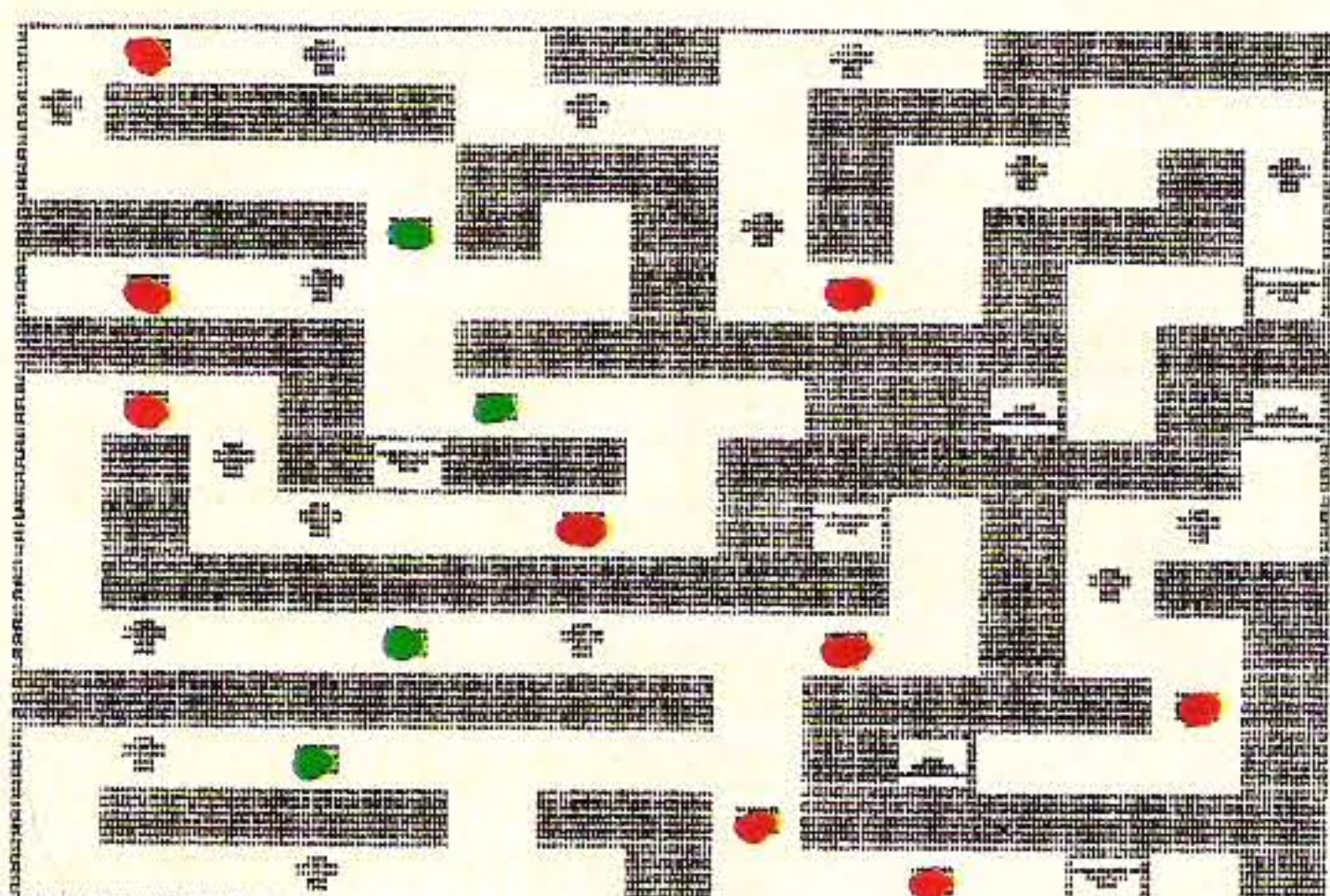
LEVEL 2



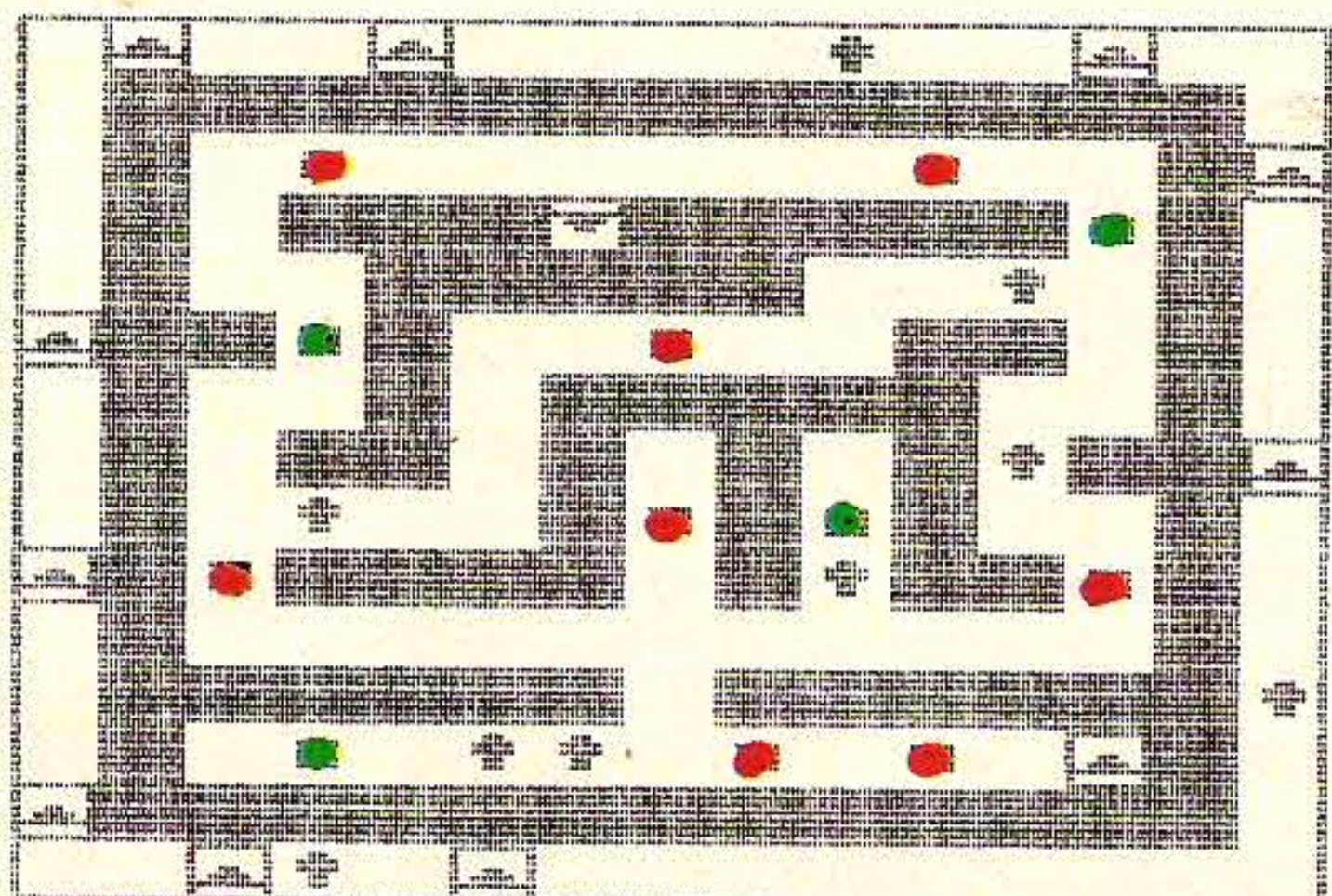
LEVEL 6



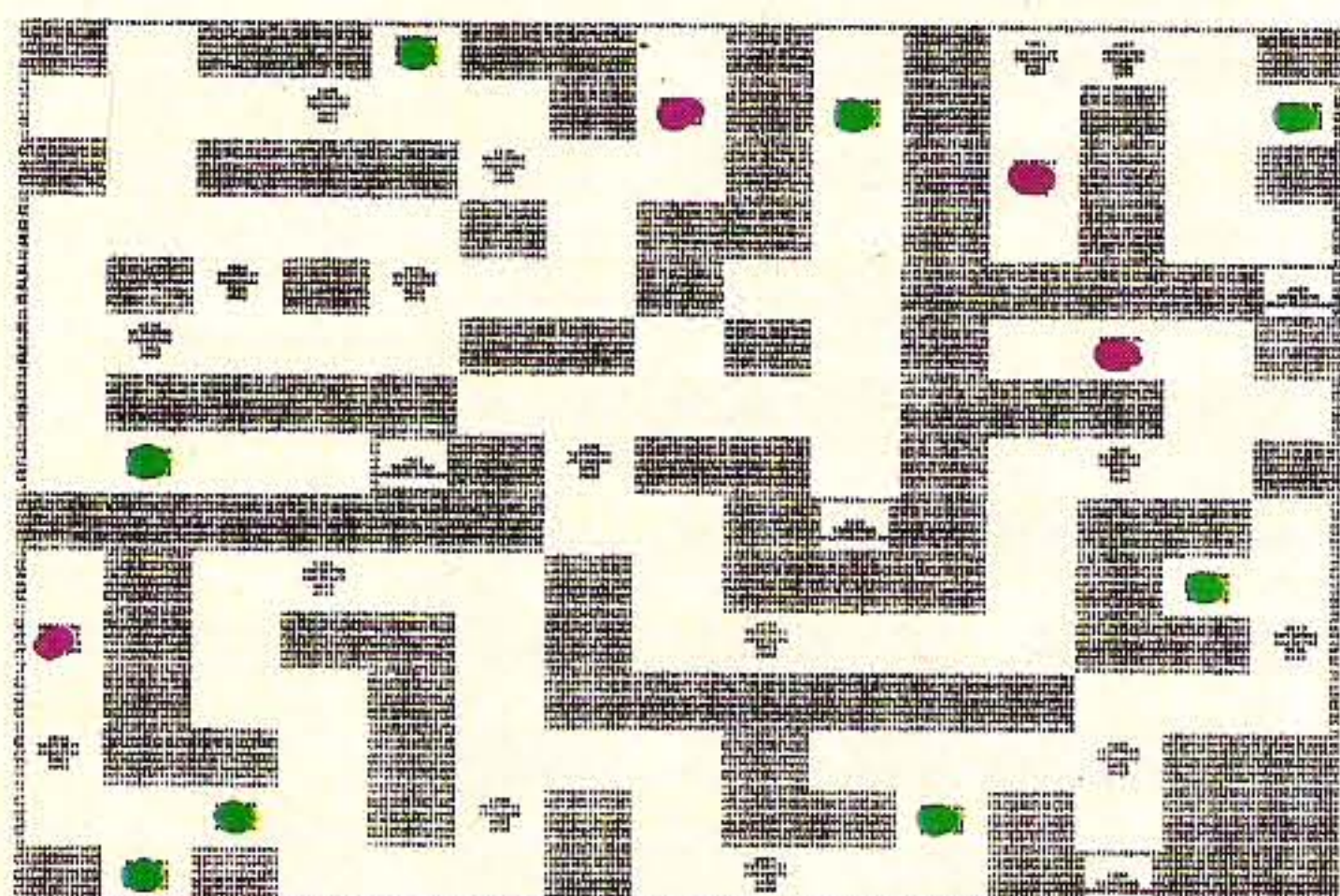
LEVEL 3



LEVEL 7



LEVEL 4



LEVEL 8



## Oldie-Kopfnuß

schnell über den Jordan schickt. Ein kleiner Tip: Auf keinen Fall von den Wächtern umzingeln lassen, lieber in engen Gängen kämpfen, so kann immer nur einer angreifen. In den zweiten Level kommt man mit Hilfe des magischen Eises und des „Iron Key“. Insgesamt werden vier Schlüssel (Iron, Copper, Brass, Stone) benötigt, um alle Türen zu öffnen. Nachdem man sich den Samen von der magischen Pflanze (macht unsichtbar und verhindert Angriffe) besorgt und „Cassandra the Temptress“ (Charme erhöht sich) besucht hat, sucht man den „Spiral Room“ auf. Dort gilt es, in die Mitte des Raumes zu kommen, ohne die grauen Felder zu betreten.

Nach kurzer Zeit öffnet sich eine Türe im Norden, hinter der in einer Truhe der ersehnte „Brass Key“ ruht. Nun kann man die vorletzte Türe öffnen und erhält eine *Turquoise Coin*, mit der man im Museum beim Display „The Guardian“ (15) erfährt, daß sich der „Wizard of Arovyn“ hinter der letzten verschlossenen Tür im Schloß befindet. Mit dem Paßwort ausgerüstet, begibt man sich wieder auf den langen Weg dorthin und kommt mittels „Xamine“ und „Speak“ hinter die letzte Tür. Der Zauberer versieht den wackeren Recken mit einer Markierung, die dafür sorgt, daß er sich mit den „Guardians of the Scroll“ (Heiler) verständigen kann.

Man benutzt nun wieder das „Pirates Lair“-Display und sucht den Heiler in Eagle Hollow auf. Dieser erzählt, daß der böse Warlord nun im Besitz des Kompendiums ist und selbiges nur mit Hilfe von vier Juwelen zerstört werden kann. Gleichzeitig rückt er eine *Rubycoin* raus, mit der sich das „Four Jewels“-Display (16) öffnen läßt. Dort findet man im letzten Level die besagten Juwelen. Wieder im Museum, erfährt man vom Caretaker, daß bereits zwei Heiler sehr unsanft vom Leben in den Tod befördert wurden. Reist man nun nach Big Rapids, erhält man vom dortigen Heiler den Rat, sich schnellstmöglich in die Festung des Warlords zu begeben. Den Händler in Big Rapids sollte man so lange belästigen, bis er die *Diamondcoin* rausrückt.

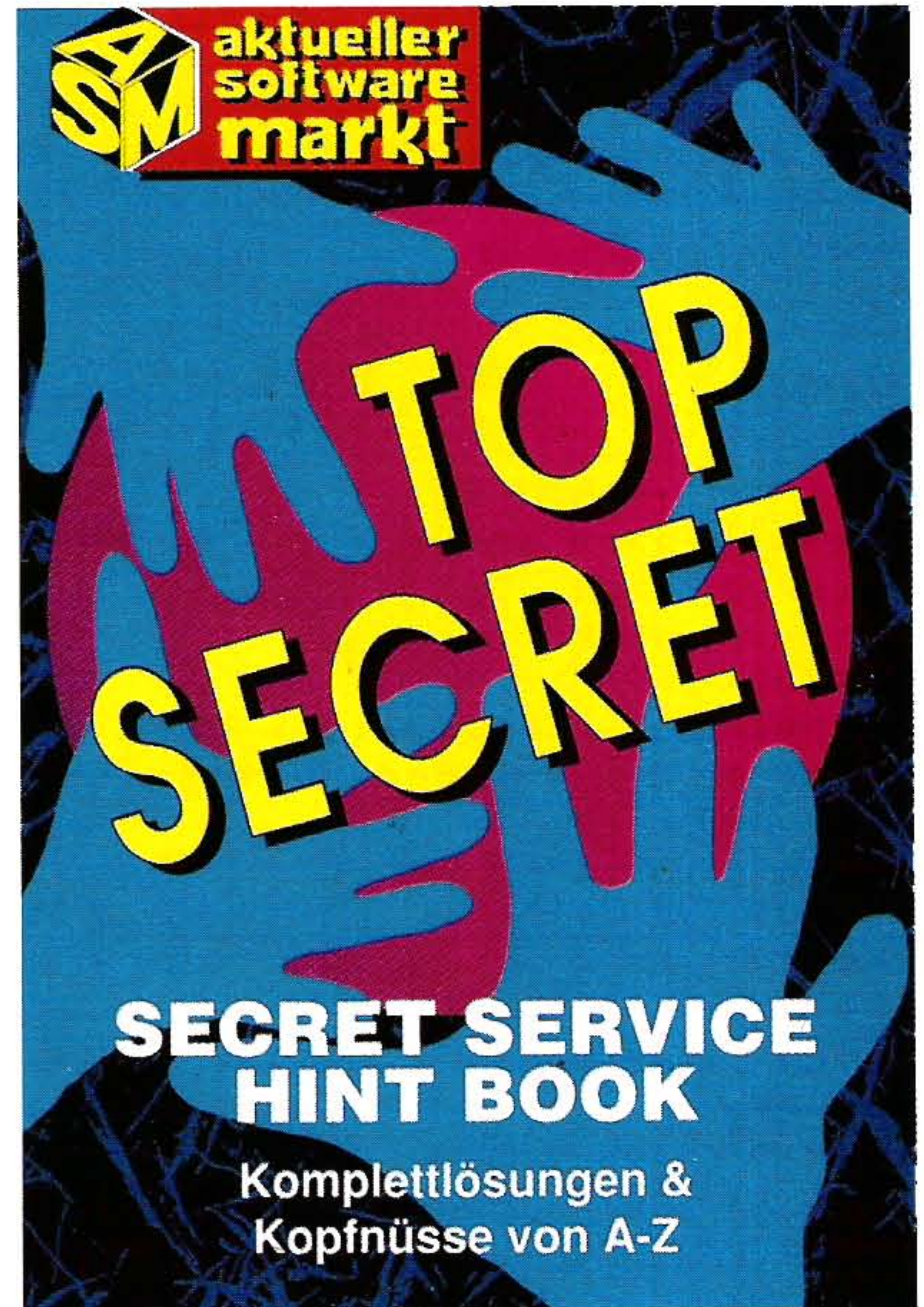
Nachdem man sich wieder ins Museum teleportiert hat, öffnet

man das Display „Pegasus“ (14). Fliegenderweise erreicht man die Festung des Warlords, stürzt sich mit einem Kampfschrei auf den Lippen in das Fort – und wird gefangen genommen. Doch keine Panik, nicht nur auf der Erde sind die (Staats)Diener mit zuwenig Intelligenz ausgestattet. Mit „Speak“ lockt man die Wächter heran und setzt ihnen dezent 40 cm Stahl zwischen die Rippen. Wieder auf freiem Fuß, betritt man einen Raum im Westen und nimmt die dortige Wächterrüstung an sich, um nicht sofort erkannt zu werden. Nachdem man den Gängen gefolgt ist und einige Gefechte überstanden hat, kommt man in den Raum, in dem sich das Kompendium befindet. Bevor man dieses jedoch erreichen kann, taucht der Warlord auf und lähmt den Abenteurer. Unser wackerer Kämpfer läßt sich dadurch jedoch nicht beeinflussen und folgt durch einen Geheimgang dem Warlord nebst Kompendium. Da sich Beharrlichkeit bekanntlich auszahlt, erreicht man bald den Raum, in dem das Kompendium aufbewahrt wird. Daß sich selbiges äußerst negativ auf die Gesundheit unseres Helden auswirkt, sollte angesichts des großen Vorrates an *Healing Herbs* nicht weiter stören. Vor dem Kompendium angekommen, benutzt man die vier Juwelen und zerstört die böse Macht des Buches. Nach getaner Arbeit erscheint natürlich prompt der Warlord, der jedoch schnell ins Nirvana befördert wird.

Geschafft? Nicht ganz, denn mit letzter Kraft setzt der Warlord noch einen Zerstörungsmechanismus in Gang, der unseren Helden mit dem Kompendium vernichten soll. Das klappt allerdings nicht, denn dank göttlicher Eingebung weiß der Recke, daß der Ausgang im Süden der Festung zu finden ist. Auf dem Rücken des Pegasus fliegt unser Held nun in den Sonnenuntergang, während sich hinter ihm die Insel in ihre Atome zerlegt.

Wieder im Museum angekommen, ist die Freude natürlich groß, und als Belohnung darf man sich noch einen hübschen kleinen Abspann anschauen, an dessen Ende sich der Computer in einer Endloschleife aufhängt. ■

Stefan Thiel



# 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!

**Eye of the Beholder 1**

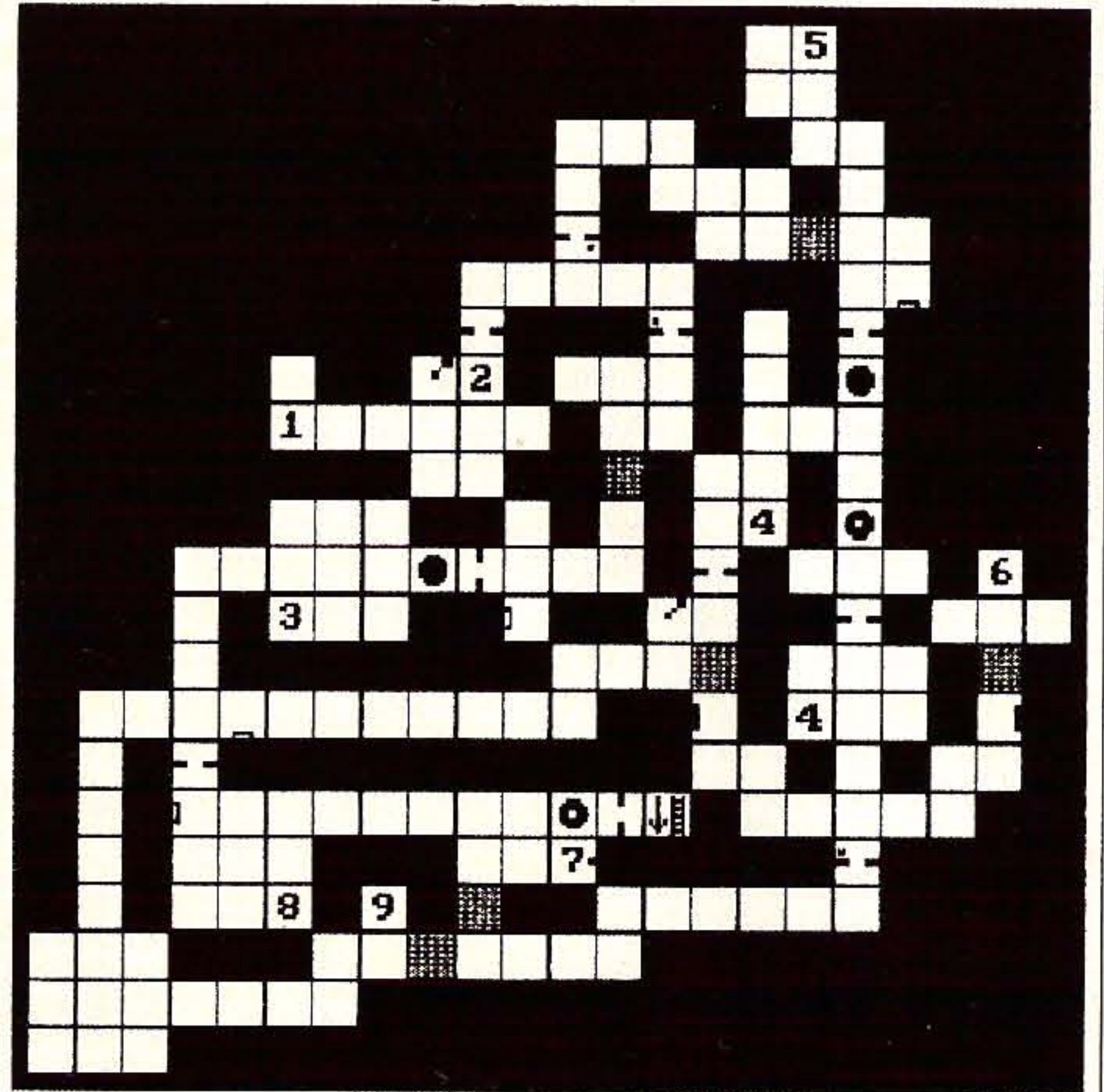
Da unsere Komplettlösung in der Special 13 etwas dürftig mit Karten versehen war, liefern wir selbige hier nach.

*The Warlocks and Warriors*

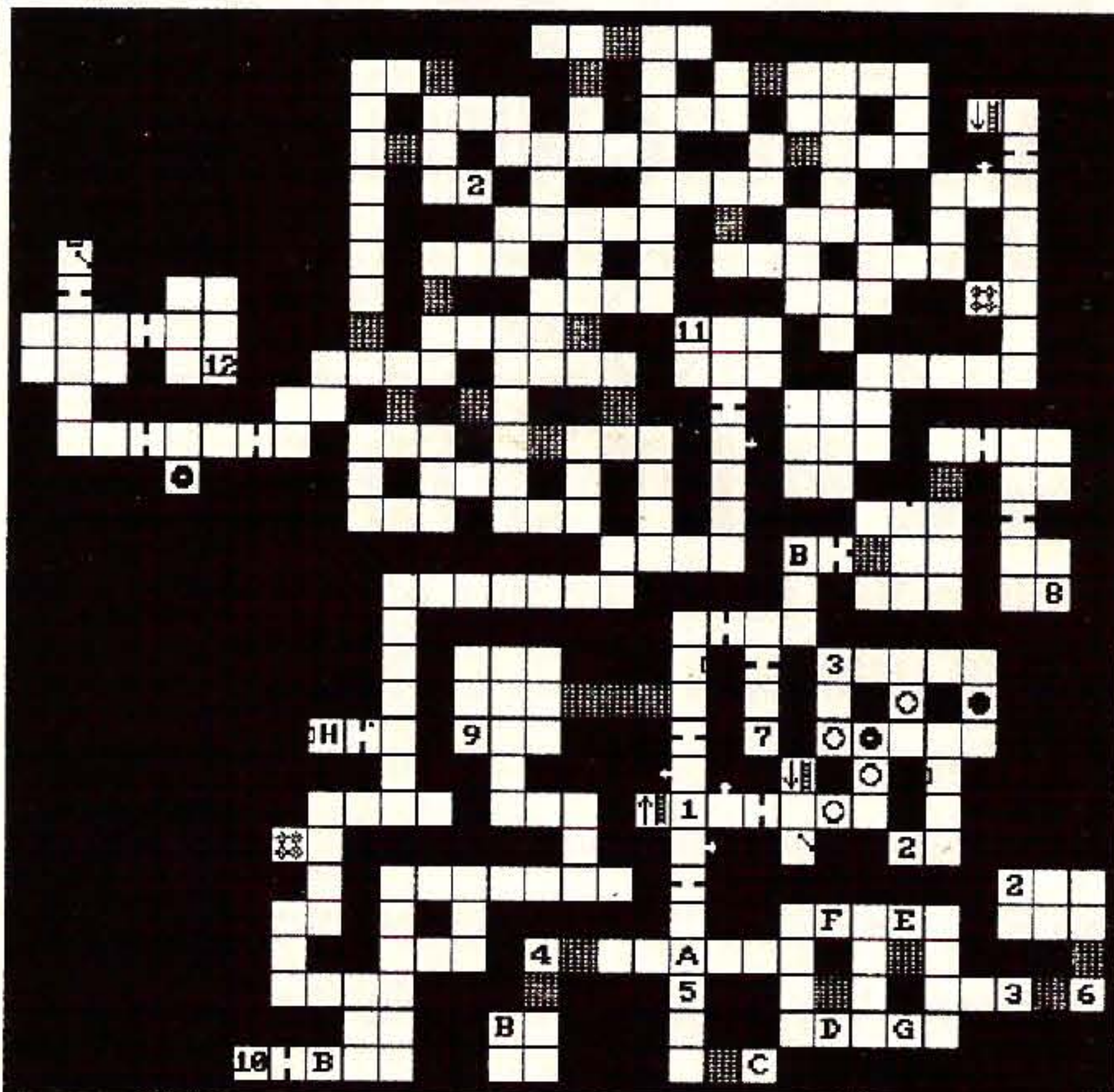
**Legende**

-  Leiter nach oben
-  Leiter nach unten
-  Treppe nach oben
-  Treppe nach unten
-  Teleporter
-  Geheimgang, bewegliche Wand
-  Gegenstand auf Bodenplatte legen
-  Bodenplatte
-  Loch im Boden
-  Hebel
-  Kette
-  Spinnennetz
-  Tür
-  Knopf
-  Säule
-  Druckplatte
-  Teleporter zu einem anderen Level
-  Schlüsselloch

**Level 1**



**Level 2**



**Level 1**

- 1 2 Steine
- 2 Dietriche, Halbblingsknochen
- 3 2 Rationen
- 4 Stein
- 5 Ration
- 6 Wurfpeil
- 7 Pfeil
- 8 Schild
- 9 Kleriker Schriftrolle „Segen“, Magier Schriftrolle „Rüstung“

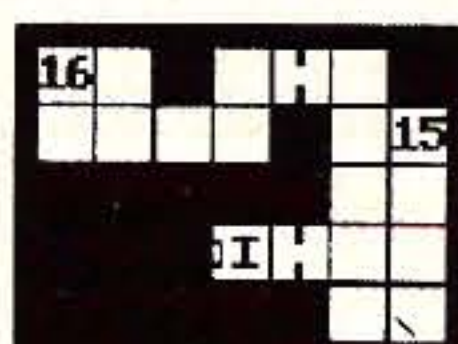
**Level 2**

- 1 Silberschlüssel
- 2 Ration
- 3 Silberschlüssel, Ration
- 4 Magier Schriftrolle „Schild“
- 5 Schleuder
- 6 2 Pfeile
- 7 Zaubertrank
- 8 Ration, Silberschlüssel, Zaubertrank „Riesenstärke“
- 9 Steindolch
- 10 Extra Heilungs Trank
- 11 Ration, Lederstiefel
- 12 Heilungs Trank
- 13 Bogen
- 14 Magier Schriftrolle „Unsichtbarkeit“
- 15 Stein
- 16 Goldschlüssel
- A Wirbelfeld
- B Vertiefung für Dolch
- C Stein, Vertiefung für Dolch, Bodenplatte
- D teleportiert nach E
- F teleportiert nach G
- H beweglicher Raum

**Sublevel 1**



**Sublevel 2**



**Ein Stückchen ASM  
abgreifen ...**

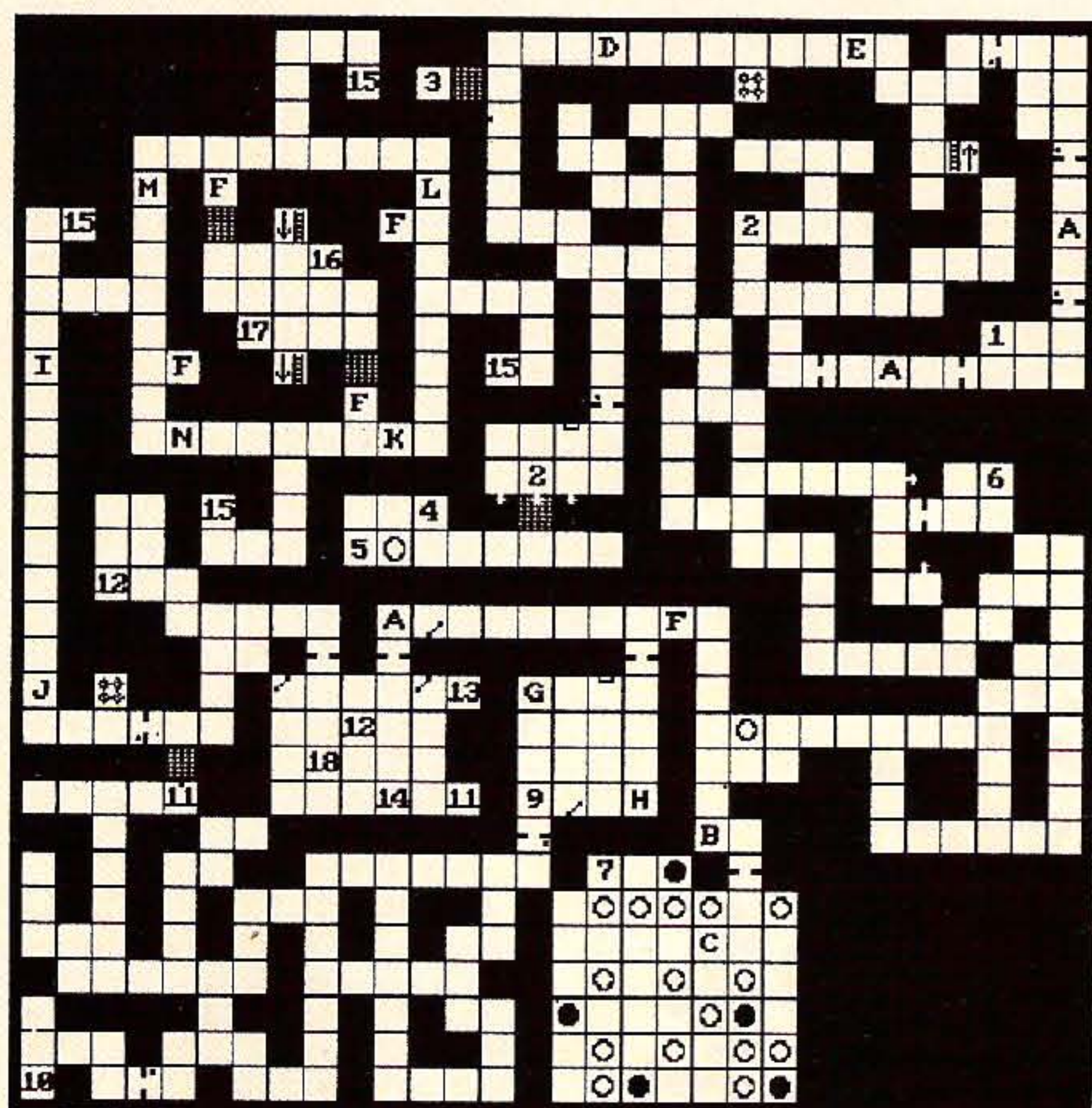
...  
**mit Eurem  
SECRET  
SERVICE**

**SECRET SERVICE**, das heißt Tips, Tricks, Lösungen, Cheats, Antworten auf Hint-Hunt-Fragen, Kopfnüsse, Karten, und so weiter und sofort et cetera - p.p.

**Austüfteln, aufschreiben, abschicken & absahnen ... Ob ASM, ob SPECIAL - jeder veröffentlichte Beitrag zum SECRET SERVICE wird ab sofort honoriert!\* Es liegt alles in Eurer Hand ...  
Don't forget: Absender, System und natürlich uns ...**

**\*Das Honorar ergibt sich aus Umfang und Art der Einsendung, beträgt aber mindestens 20,- DM, nach oben sind kaum Grenzen gesetzt!**

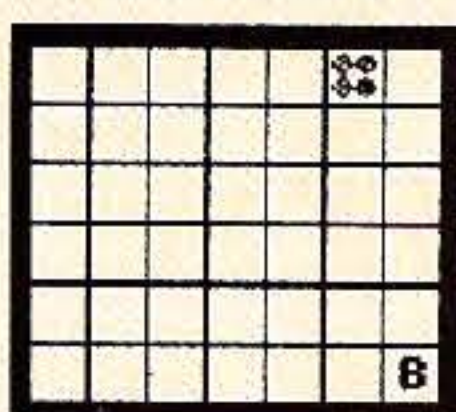
**ASM, SECRET SERVICE,  
POSTFACH 870,  
3440 ESCHWEGE**



Level 3

- 1 Silberschlüssel
- 2 Pfeil
- 3 Kleriker Schriftrolle „Leichte Wunden verursachen“
- 4 Magier Schriftrolle „Magie entdecken“
- 5 Edelstein, Rückenstecher
- 6 Extra Heilungs-Trank, Heilungs-Trank
- 7 4 Pfeile, Edelstein, Zaubertrank „Schnelligkeit“
- 8 Zauberstab „Magisches Geschöß“
- 9 Magier Schriftrolle „Feuerball“
- 10 Speer, Lederrüstung, Menschenknochen, Langschwert
- 11 Stein
- 12 Ration
- 13 Schild
- 14 Kleriker Schriftrolle „Flammenklinge“
- 15 Edelstein
- 16 Schild, Kettenhemd, Pfeil
- 17 3 Eiserne Rationen
- 18 Heilung Trank
- A Wirbelfeld
- B Loch für Diamant, Erscheinungsfeld vom Teleporter des Sublevels
- C Bodenplatte, Stein
- D teleportiert nach E
- F Loch für Diamant
- G teleportiert nach H
- I teleportiert nach J
- K teleportiert nach L
- M teleportiert nach N

Sublevel



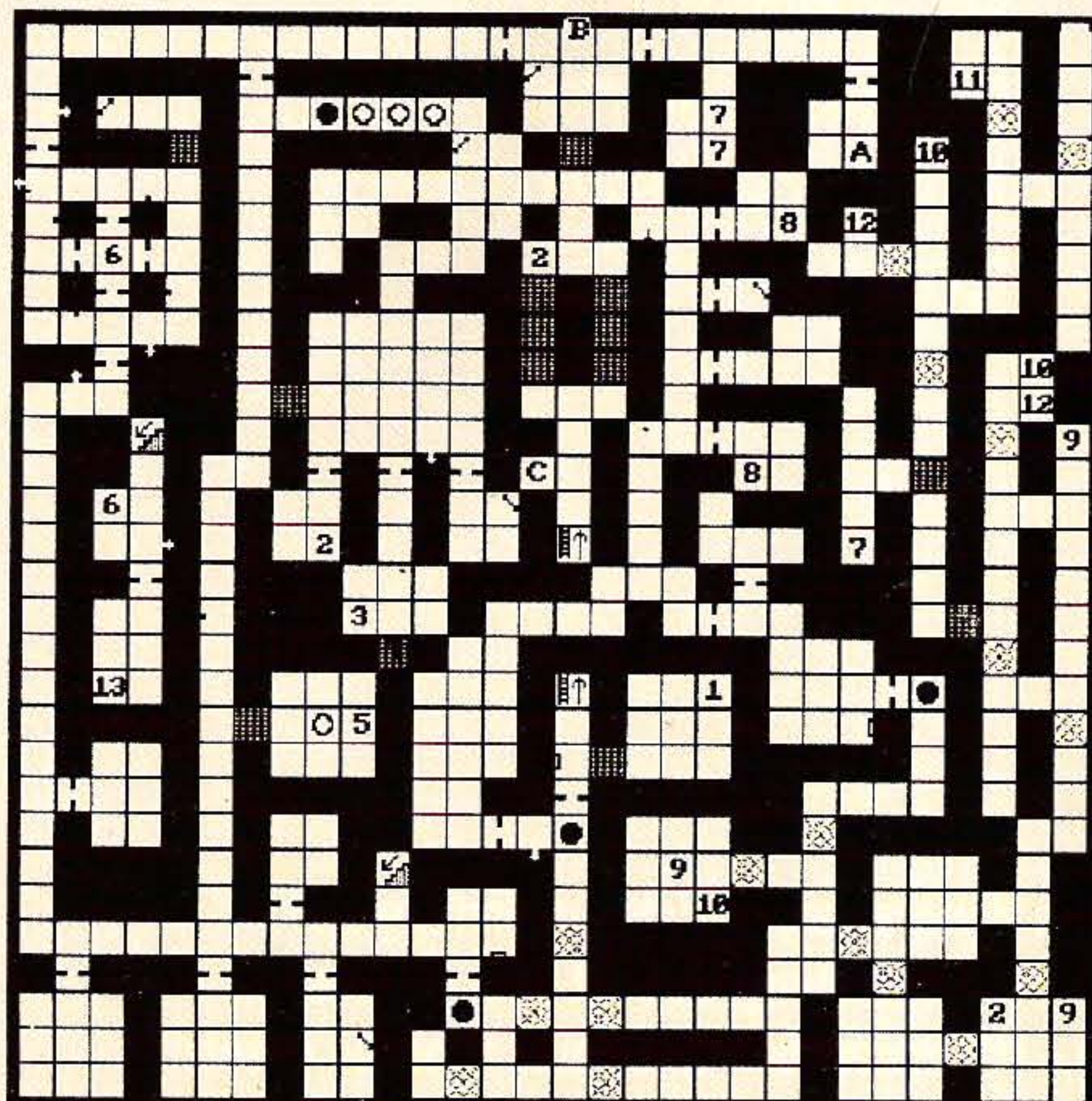
Level 3



Level 4

Level 4

- 1 3 Eiserne Rationen
- 2 Zwergenschlüssel
- 3 Robe, Medaillon
- 4 Dunkelelfenbeil
- 5 Zwergenhelm, Zwergenschild
- 6 Heilungs-Trank
- 7 Gift-Heilungs-Trank
- 8 Keule
- 9 Stein
- 10 Pfeil
- 11 Steinzepter
- 12 Ring +3
- 13 Heilungs-Trank, Magier Schriftrolle „Flammenpfeil“, Kleriker Schriftrolle „Gift verlangsamen“
- A Orakel des Wissens
- B teleportiert zu Level 7
- C NPC: Taghor (Krieger)



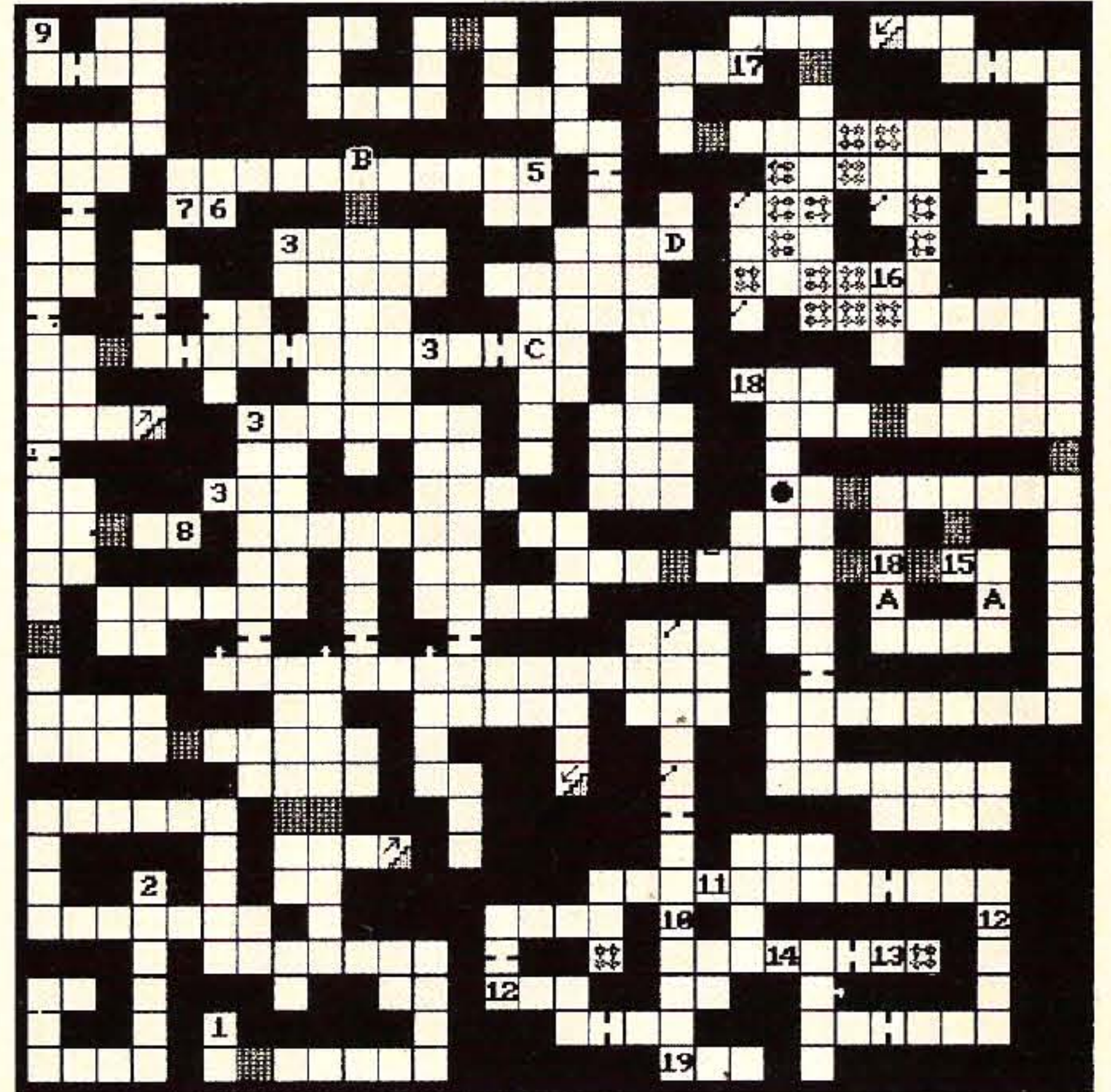
Level 5

- 1 Kleriker Schriftrolle „Gebet“
- 2 Schuppenpanzer, Zwergenschlüssel
- 3 Eiserne Ration
- 4 Gift-Trank
- 5 Steinkette
- 6 Magier Schriftrolle „Hast“
- 7 Kleriker Schriftrolle „Stärkung“
- 8 Magier Schriftrolle „Magie bannen“
- 9 Kleriker Schriftrolle „Personen festhalten“
- 10 Schleuder
- 11 Axt
- 12 Schlüssel
- 13 Magier Schriftrolle „Unsichtbarkeit 3m“, Plattenrüstung
- 14 Ring „Federfall“
- 15 Zauberstab „Kältekegel“
- 16 Kleriker Schriftrolle „Magie entdecken“
- 17 Speer, Eiserne Ration
- 18 Stein
- 19 Lederstiefel
- A teleportiert nach A
- B teleportiert zu Level 7
- C NPC, Dorhum (Krieger), Stein-Medaillon, 6 Rationen

Level 6

- 1 Kleriker Schriftrolle „Flammenklinge“
- 2 Schlüssel
- 3 Armschutz
- 4 Stein
- 5 Ring
- 6 Kenku-Ei
- 7 Zwergenschild
- 8 Extra-Heilungs-Trank, Magier Schriftrolle „Personen festhalten“
- 9 Kleriker Schriftrolle „Schwere Wunden heilen“, Magier Schriftrolle „Magie bannen“
- 10 2 Kenku-Eier
- 11 Stein
- 12 Zwergenschlüssel
- 13 Dolch, Adamant-Pfeil
- 14 Zauberstab „Magisches Geschoß“
- 15 Steinring
- 16 Keule +3
- A teleportiert zu Level 10

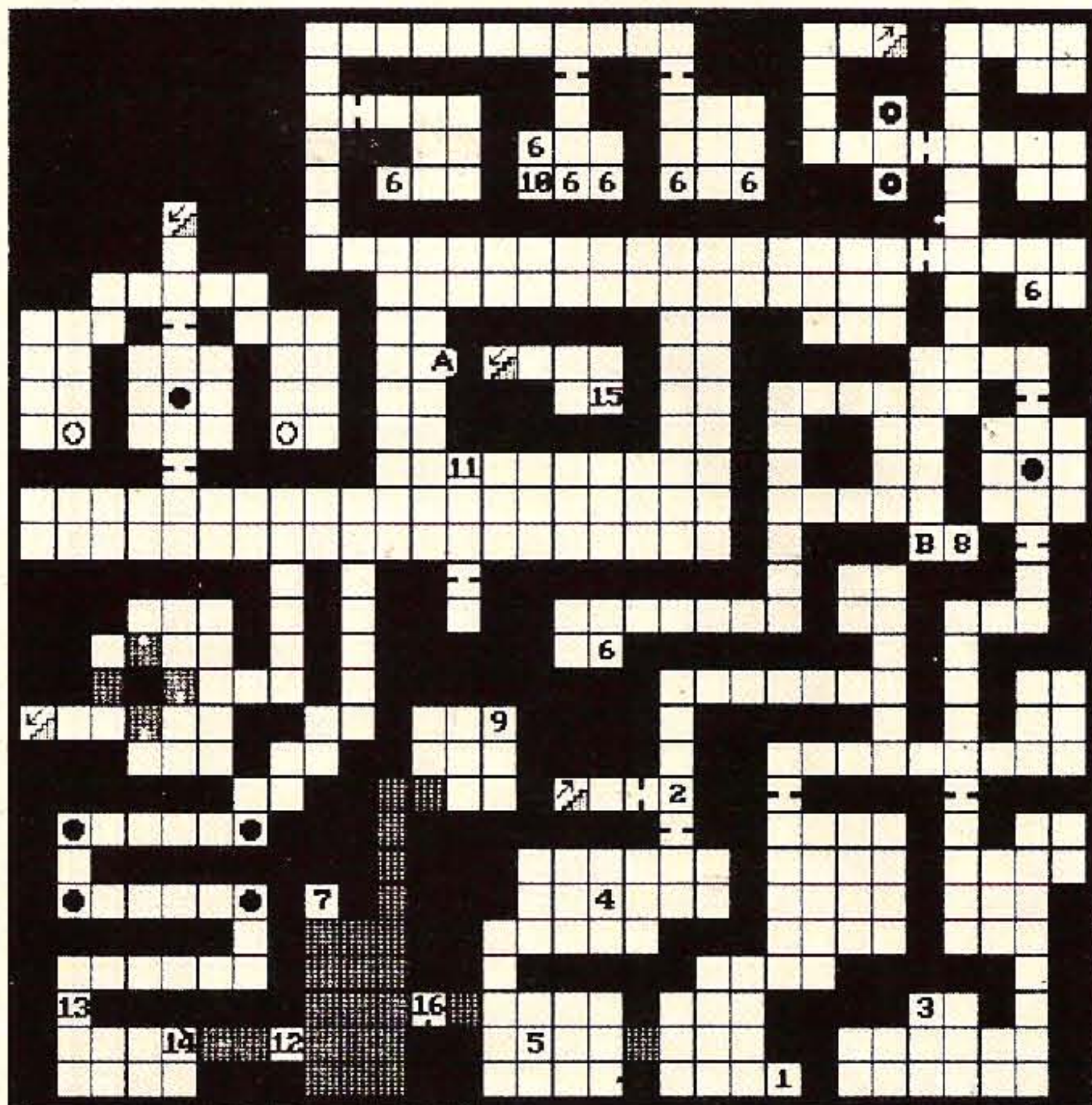
Level 5



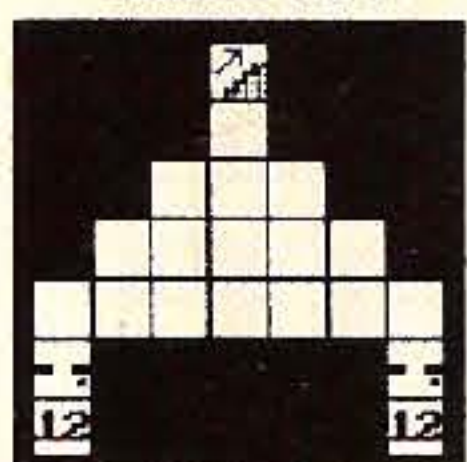
Anzeige

Mepz  
ASM-ataakes  
yi aseem  
Paa!

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



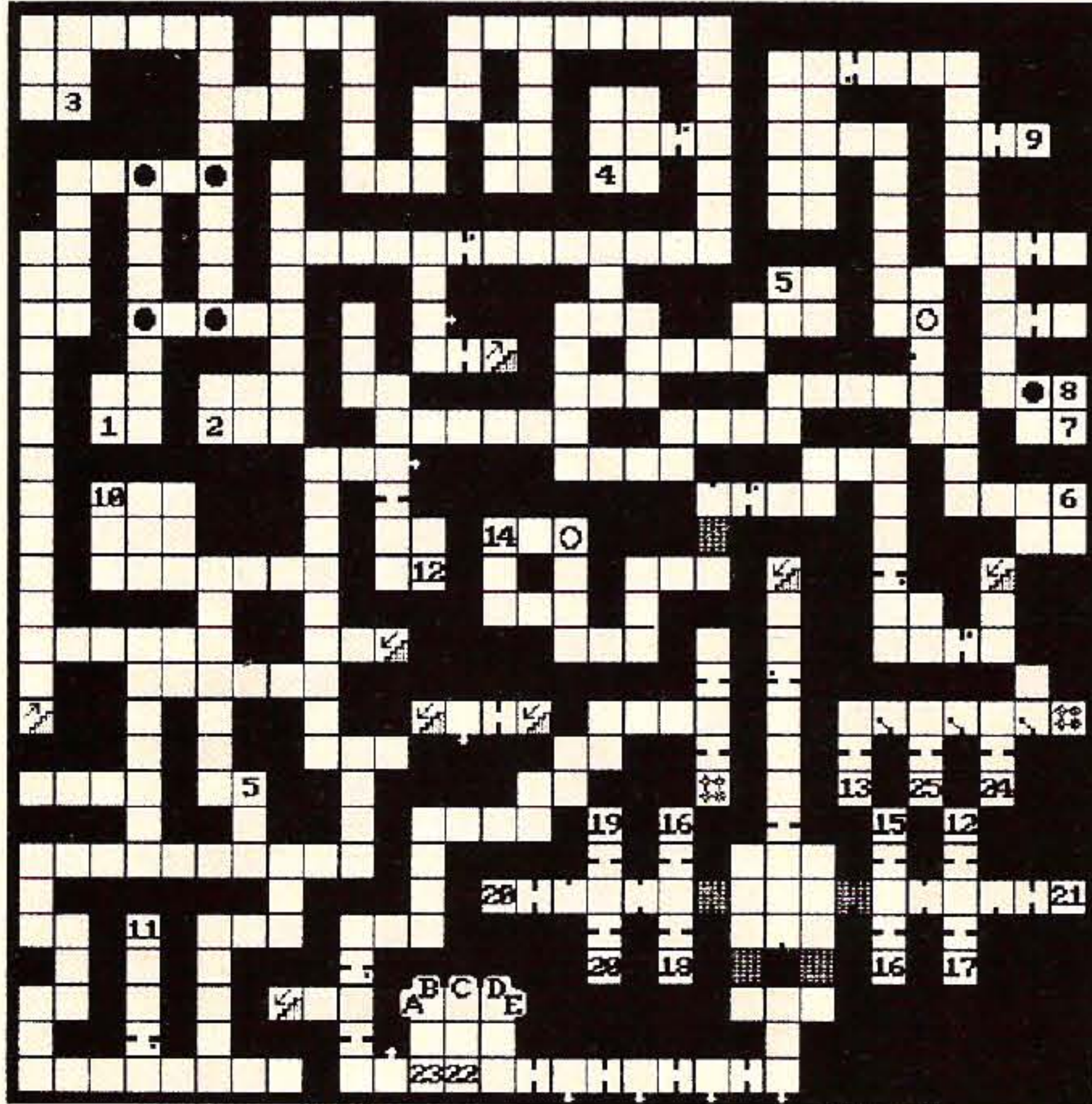
Sublevel



Level 6



# Level 7



## Level 7

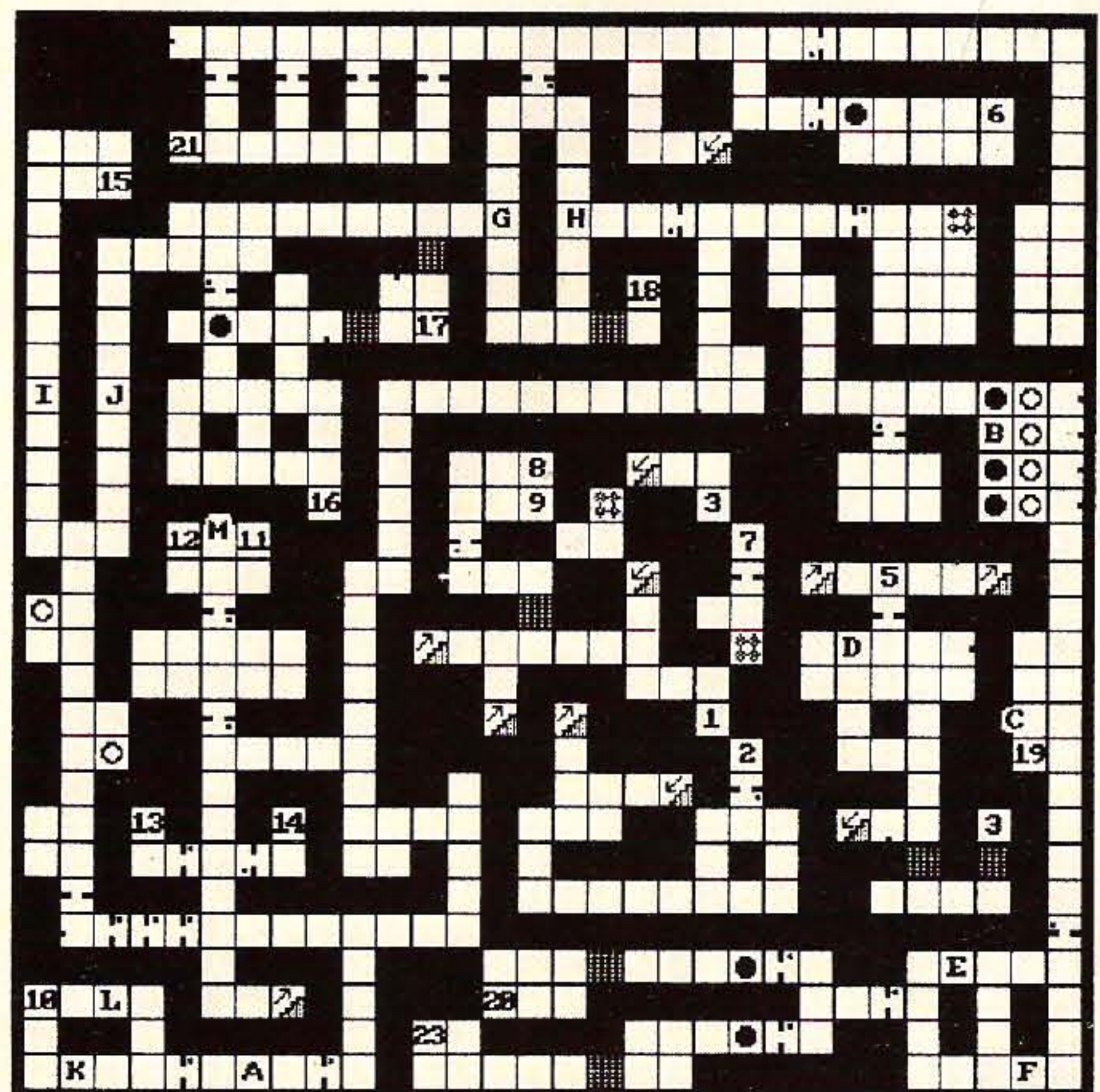
- 1 Kleriker Schriftrolle „Gift verlangsamen“
- 2 Kleriker Schriftrolle „Nahrung machen“
- 3 Magier Schriftrolle „Feuerball“
- 4 Kleriker Schriftrolle „Segen“, Halskette, Eiserne Ration
- 5 Pfeil
- 6 Schild
- 7 Schlüssel
- 8 Kleriker Schriftrollen „Lähmung aufheben“, „Schutz vor Bösem 3m“
- 9 Heiliges Symbol, Menchenknochen
- 10 Medaillon
- 11 Heilungs-Trank, Schlüssel
- 12 3 Pfeile
- 13 Slicer +3
- 14 Ring +2
- 15 Bänderpanzer
- 16 Juwelenschlüssel
- 17 Rubinschlüssel
- 18 Kleriker Schriftrolle „Leichte Wunden heilen“
- 19 Magier Schriftrolle „Furcht“
- 20 Dunkelelfen-Schlüssel
- 21 Magier Schriftrolle „Blitzstrahl“
- 22 Zauberstab
- 23 Stein
- 24 Ring
- 25 Armschutz +3
- A teleportiert zu Level 11
- B teleportiert zu Level 5
- C teleportiert zu Level 9
- D teleportiert zu Level 4
- E teleportiert zu Level ?

## Level 8

- 1 Edelstein, Dunkelelfenschlüssel
- 2 Magier Schriftrolle „Schild“, Juwelenschlüssel
- 3 Dunkelelfenschlüssel
- 4 Dietriche
- 5 Rubinschlüssel
- 6 Kleriker Schriftrollen „Gebet“, „Kritische Wunden heilen“, „Gift neutralisieren“
- 7 Kleriker Schriftrolle „Tote erwecken“, Extra Heilungs-Trank
- 8 Rubinschlüssel
- 9 Magier Schriftrolle „Vampirgriff“, Dunkelelfen-Bogen
- 10 Robe, Zepter der königlichen Macht
- 11 Dunkelelfen-Stiefel
- 12 Kleriker Schriftrolle „Schutz vor Bösem“
- 13 Wunderschöne Plattenrüstung
- 14 Dreschflegel
- 15 Nahrungs-Ring
- 16 Magier Schriftrolle „Unsichtbarkeit 3m“
- 17 Kleriker Schriftrolle „Personen festhalten“
- 18 Nachtjäger
- 19 Zauberstab „Keine magische Funktion“
- 20 Magier Schriftrolle „Eissturm“
- 21 Ring, Medaillon
- A Wirbelfeld
- B Trittplatte, Stein
- C teleportiert zu Level 10
- D Loch für Diamant
- E teleportiert zu F
- G teleportiert zu H
- I teleportiert zu J
- K teleportiert zu L
- M teleportiert zu Level 10



# Level 8



# KaroSoft

Jürgen Vieth

## AMIGA

Airbus A 320, komplett deutsch	99,00
Abandoned Places, Anl. deutsch	74,50
Amberstar, komplett deutsch	a.A.
Apydia, Anleitung deutsch	64,00
Battle Isle, komplett deutsch	74,50
Birds of Prey, Handbuch deutsch	78,50
Black Crypt, Anleitung deutsch	64,00
Bundesliga Manager professional dt.	74,50
Castles, Handbuch deutsch	71,50
Covert Action, komplett deutsch	79,50
Elvira II, komplett deutsch	71,50
Gobliins, Anleitung deutsch	69,00
Grand Prix (Form. 1) Handbuch deutsch	79,50
Heart of China 1 MB, kompl. deutsch	74,50
Indiana Jones IV, kpl. deutsch	+ 74,50
Kings Quest V, 1 MB, Anl. dt.	74,50
Knights of the Sky, Handb.dt.	79,50
Larry III, komplett deutsch, 1 MB	74,50
Larry V, 1 MB Handbuch deutsch	74,50
Lemmings	64,00
Lemmings Datadisk (100 Level)	49,00
MAD - TV, komplett deutsch	74,50
Monkey Island II komplett deutsch	+ 85,00
Populous 2, Handbuch deutsch	71,50
Railroad Tycoon, kompl. deutsch 1 MB	74,50
Red Baron, komplett deutsch 1 MB	74,50
Silent Service II, Handbuch deutsch	79,50
Sim Ant, komplett deutsch	+ 88,50
Soul Crystal, komplett deutsch	69,00
Space Shuttle, Handbuch deutsch	+ 99,00
Special Forces, Handbuch deutsch	79,50
Ultima VI, Anleitung deutsch	71,50
X-Copy II prof. 5.2 mit Hardware	79,00

## MS-DOS

Aces of the Pacific, Handb. dt.	* 82,50
Airbus A 320, komplett deutsch	+ 99,00
Battle Isle, komplett deutsch	* 89,50
Bundesliga Manager professional	* 74,50
Civilisation, komplett deutsch	* 95,00
Conquest of the Longbow kpl. dt.	* 82,50
Dark Seed *	* 89,00
Eye of the Beholder II, kompl. dt.	* 89,00
F 16 Falcon 3.0, Handbuch dt.	* 99,00
Flames of Freedom, komplett deutsch	* 89,90
Gunship 2000, Handbuch deutsch	* 89,90
Indiana Jones III, VGS-Vers., dt.	* 89,00
Kings Quest V, VGA, kpl. dt.,	* 99,00
Kings Quest V, CD-ROM	82,50
Larry III, komplett deutsch!!	* 82,50
Larry V, VGA, komplett deutsch	* 82,50
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/Pinehurst/B.Creek je	* 44,00
MAD TV, komplett deutsch	* 89,00
Might & Magic III, komplett deutsch	* 89,00
Monkey Island II, komplett deutsch	+ 89,00
Police Quest III VGA, kpl. dt.	* 82,50
Railroad Tycoon, dt. Handbuch	* 82,50
Red Baron, kompl. deutsch VGA	* 82,50

### Sim Ant komplett deutsch + \* 88,50

Rise of the Dragon, kpl. deutsch	* 82,50
Secret Weapons of the Luftwaffe	* 89,90
Handbuch deutsch für dt.	22,50
Secret Weapons Scenery Disk P 38	* 33,90
Secret Weapons Scenery Disk P 80	* 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	* 82,50
Startrek VI, Anleitung deutsch	* 79,50
Stellar 7, CD-ROM	99,00
Ultima VII, Anleitung deutsch	+ 89,00
Wing Com. I u. Ultima VI, CD-ROM	135,00
Wing Com. I u. Mission I & II CD-ROM	135,00
Wing Commander II, Handbuch deutsch	* 89,00
Wing Comm. II Sprachausgabe	* 39,90
Wing Comm. II Spec. Operations I	* 49,00

\* auch auf 3,5"-Disketten  
+ = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar  
Änderungen vorbehalten

Vorkasse DM 5,00, Post-Nachnahme DM 8,00  
UPS-Expreß-Nachnahme DM 12,00

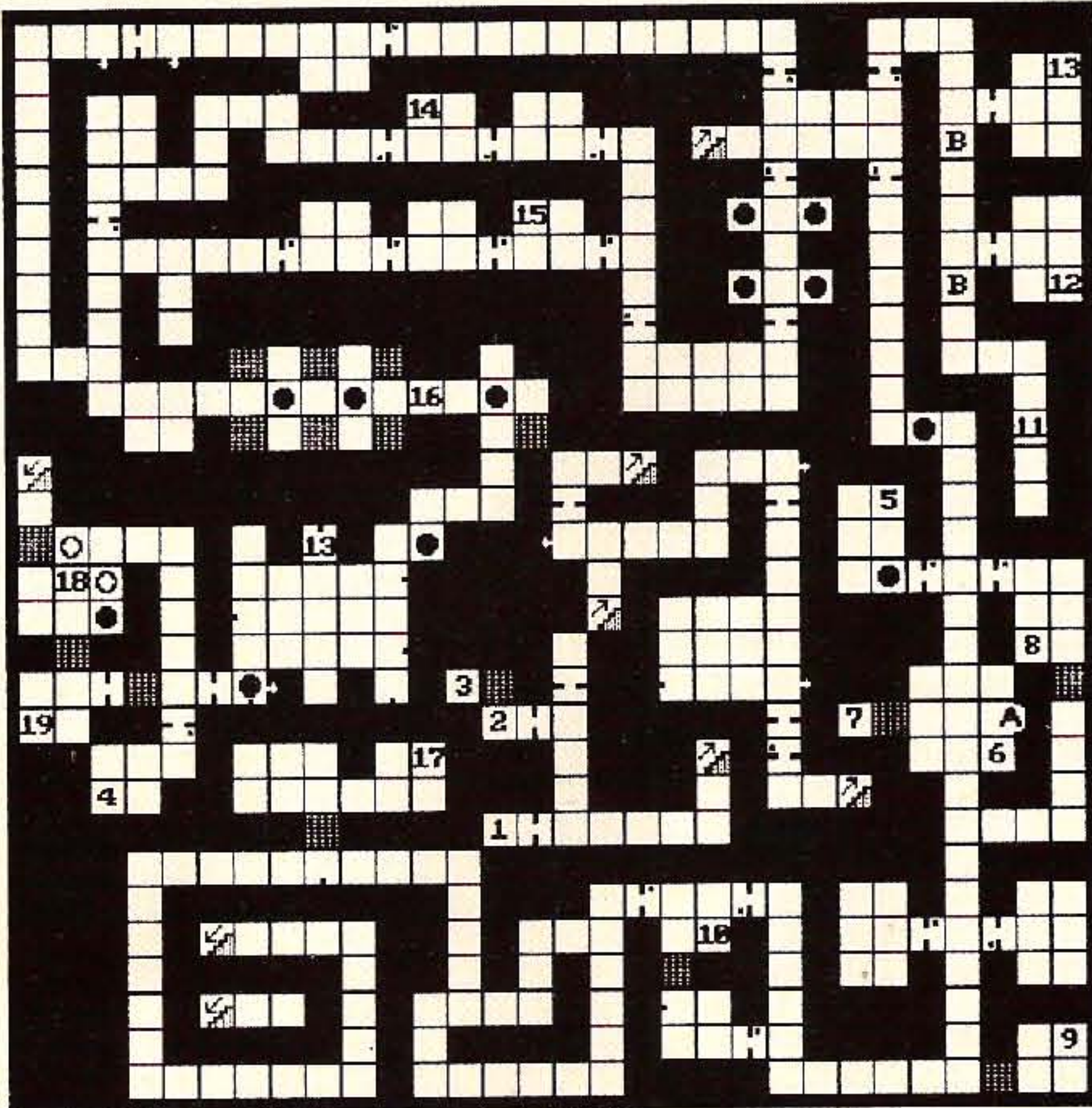
## KAROSOFT

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

## Level 9



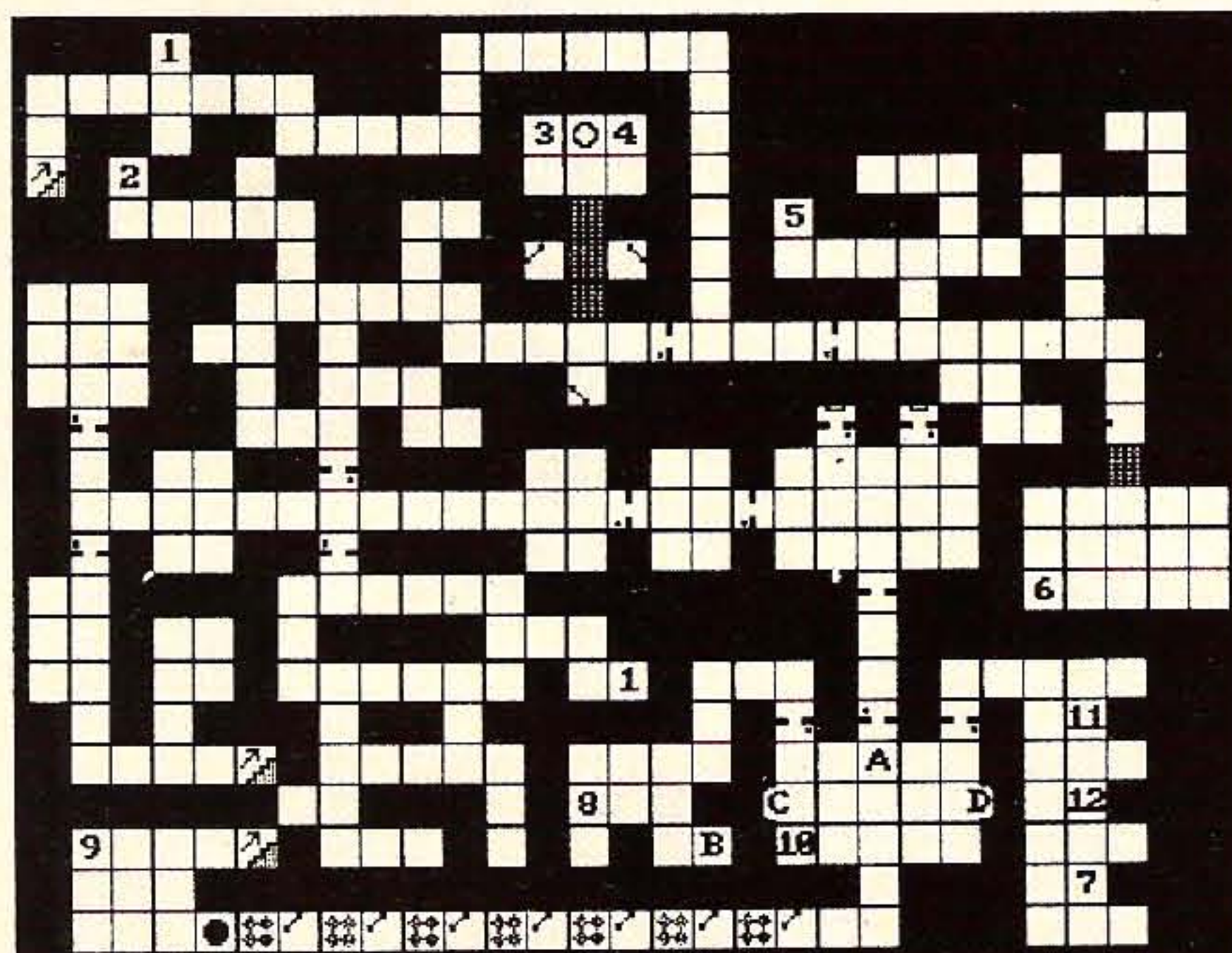
## Level 9

- 1 Speer
- 2 Magier Schriftrolle „Rüstung“
- 3 Kleriker Schriftrolle „Flammenklinge“
- 4 Extra Heilungs Trank
- 5 3 Pfeile
- 6 Dunke elfen-Stiefel
- 7 Dunke elfen-Schild
- 8 Magier Schriftrolle „Unsichtbarkeit“
- 9 Klettenhemd
- 10 Zauberstab „Feuerball“
- 11 2 Steine
- 12 Magier Schriftrolle „Steinhaut“
- 13 Dunke elfenschlüssel
- 14 Kleriker Schriftrolle „Magie entdecken“
- 15 Gift-Trank
- 16 Heiliges Symbol (Paladin), Helm, Heftiger, Schild, Plattenrüstung, Menschenknochen
- 17 Kleriker Schriftrolle „Tote erwecken“
- 18 Kleriker Schriftrollen „Magie bannen“, „Schwere Wunden heilen“
- 19 Kleriker Schriftrolle „Schutz vor Bösem“
- A teleportiert zu Level 7
- B Loch für Stein

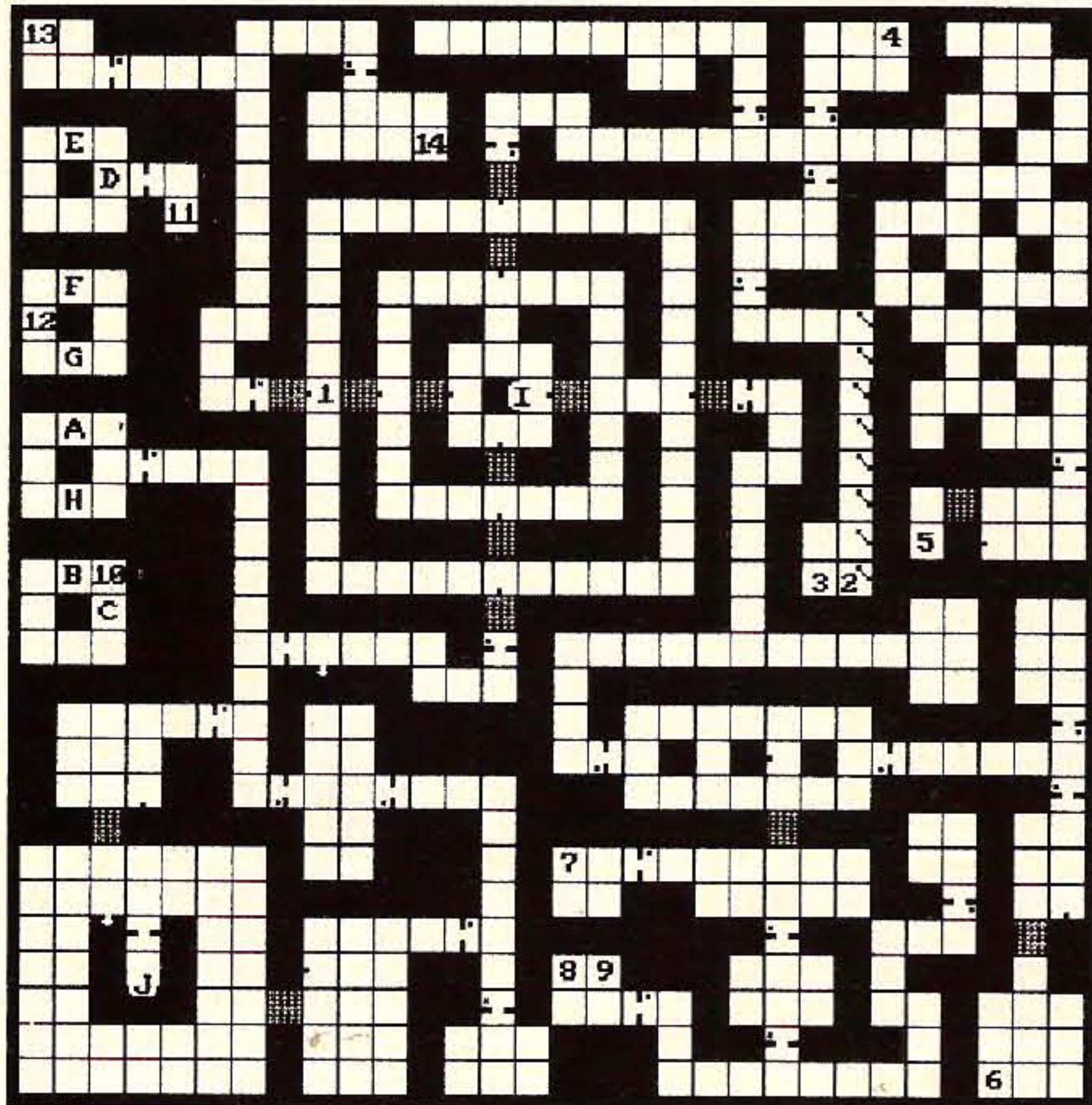
## Level 10

- 1 Pfeil
- 2 Knochenschlüssel, Menschenknochen
- 3 Riesenstärke-Trank
- 4 Federfall-Ring
- 5 Kleriker Schriftrolle „Gift neutralisieren“
- 6 Magier Schriftrolle „Kältekegel“
- 7 Kleriker Schriftrollen „Flammenklinge“, „Kritische Wunden heilen“
- 8 Zauberstab „Keine magische Funktion“
- 9 Plattenrüstung
- 10 Kleriker Schriftrollen „Flammenklinge“, „Lähmung aufheben“
- 11 Gift-Trank
- 12 Zauberstab „Blitzstrahl“
- A Shindia
- B Prinz Keigar
- C teleportiert zu Level 8
- D teleportiert zu Level 6

## Level 10



## Level 11

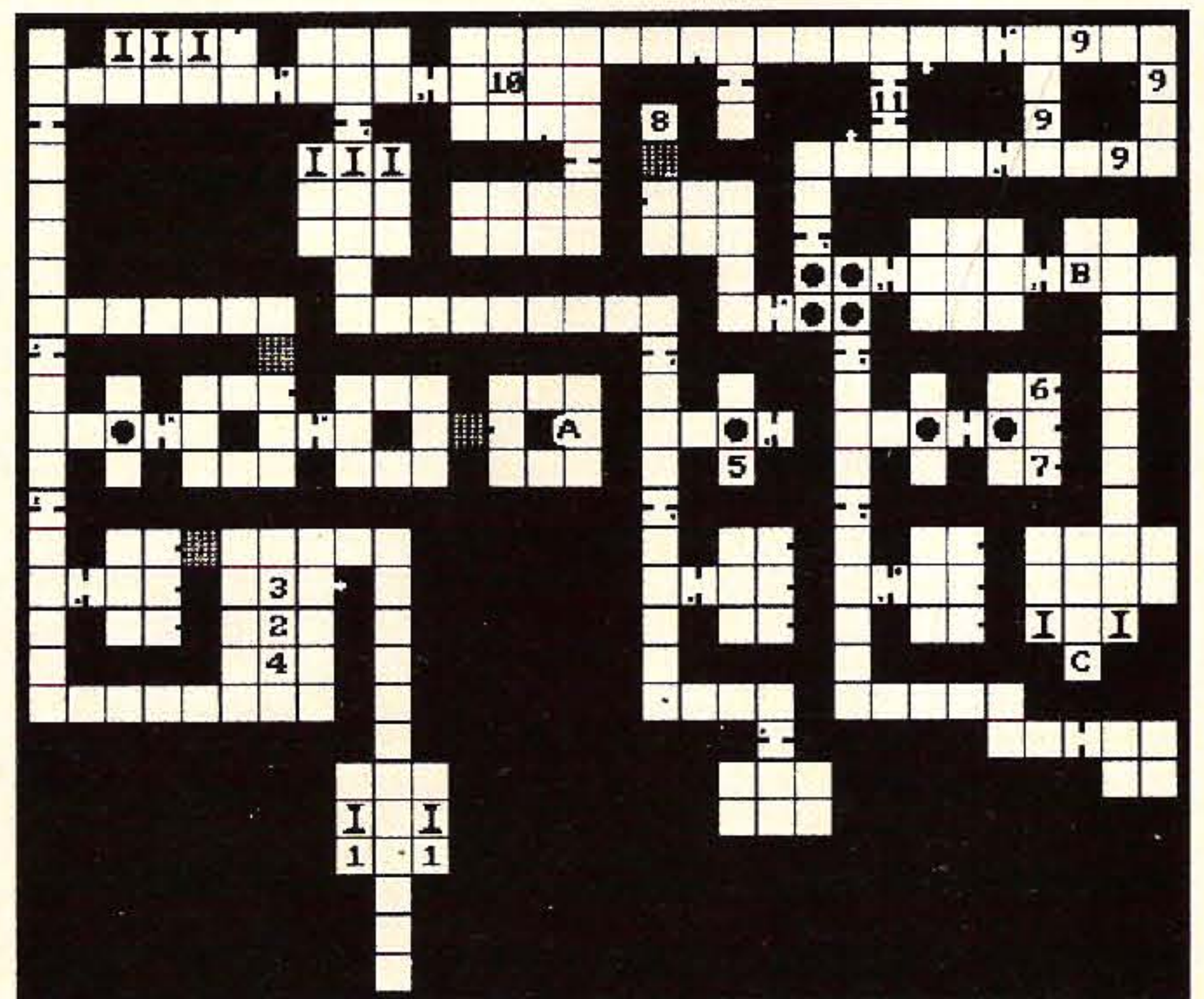


## Level 11

- 1 Stein
  - 2 Zwergen-Heiltrank
  - 3 Kleriker Schriftrolle „Schwere Wunden heilen“
  - 4 Stein, Kleriker Schriftrolle „Tote erwecken“
  - 5 Dunkelelfenschlüssel, Steinkugel
  - 6 Kugel der Macht
  - 7 Dunkelelfenschlüssel
  - 8 Zauberbuch, Armschutz, Ring, Flicka, Robe +5, Menschenknochen
  - 9 Heiliges Stein Symbol
  - 10 Zauberstab „Blitzstrahl“
  - 11 Kleriker Schriftrolle „Tote erwecken“, Medaillon
  - 12 Magier Schriftrolle „Monster festhalten“
  - 13 Bänderpanzer, Schmetter
  - 14 Ring
- A teleportiert zu B  
 C teleportiert zu D  
 E teleportiert zu F  
 G teleportiert zu H  
 I teleportiert zu Level 7  
 J teleportiert zu Level 12

## Level 12

- 1 2x Vitalitäts-Trank
  - 2 Knochenschlüssel
  - 3 Ring, Extra Heilungs Trank
  - 4 Halskette, Extra Heilungs Trank
  - 5 Zauberstab „Feuerball“
  - 6 Schnelligkeits-Trank
  - 7 Kugel der Macht
  - 8 2x Unsichtbarkeits-Trank
  - 9 Eiserne Ration
  - 10 3 Kugeln der Macht
  - 11 Zauberstab „Magisches Geschoß“
- A teleportiert zu Level 11  
 B Beholder  
 C Beholder reintreiben



## Level 12



SEIT 6. MÄRZ AM KIOSK...

# DAS BESTE MARKT TUT SPECIAL


SONDERAUSGABE 15



aktueller  
software  
markt  
**SPECIAL**

Mit:  
BEHOLDER 2  
MONKEY ISLAND 2  
DIE KATHEDRALE  
SPIRIT OF ADVENTURE  
FATE - GATES OF DAWN  
LEGEND OF ROBIN HOOD  
SPACE 1889  
...

**LÖSUNGEN:**  
 MONKEY ISLAND 2  
 BEHOLDER 2  
 DIE KATHEDRALE  
 MIGHT & MAGIC 3  
 SPIRIT OF ADVENTURE



**SPECIAL:**  
 DIE BESTEN FLUGSIMULATOREN

**PLUS:**  
 SPACE 1889  
 THE LEGEND OF ROBIN HOOD  
 FATE - GATES OF DAWN  
 & viele News...

**& 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!

**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) wieder mal 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-A4-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 Fragenenden) 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 ausführlichere Tips und Lösungshinweise zu Adventu-

res 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 ausgeradiert werden.

Wenn unbedingt weitere Zeichenhilfen nötig sind, kann man ja auch zum guten alten Linienblatt greifen!

Ganz nobel sind natürlich mit einem Zeichenprogramm erstellte Karten, hierbei ist jedoch, ebenso wie beim Ausdruck von Tabellen und ähnlichem, auf einen sauberen Ausdruck

Ihr Euch ganz umsonst die Arbeit machen würdet

(Tel.: 0 56 51/9 29-9 01, 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.

# 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!**

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 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.

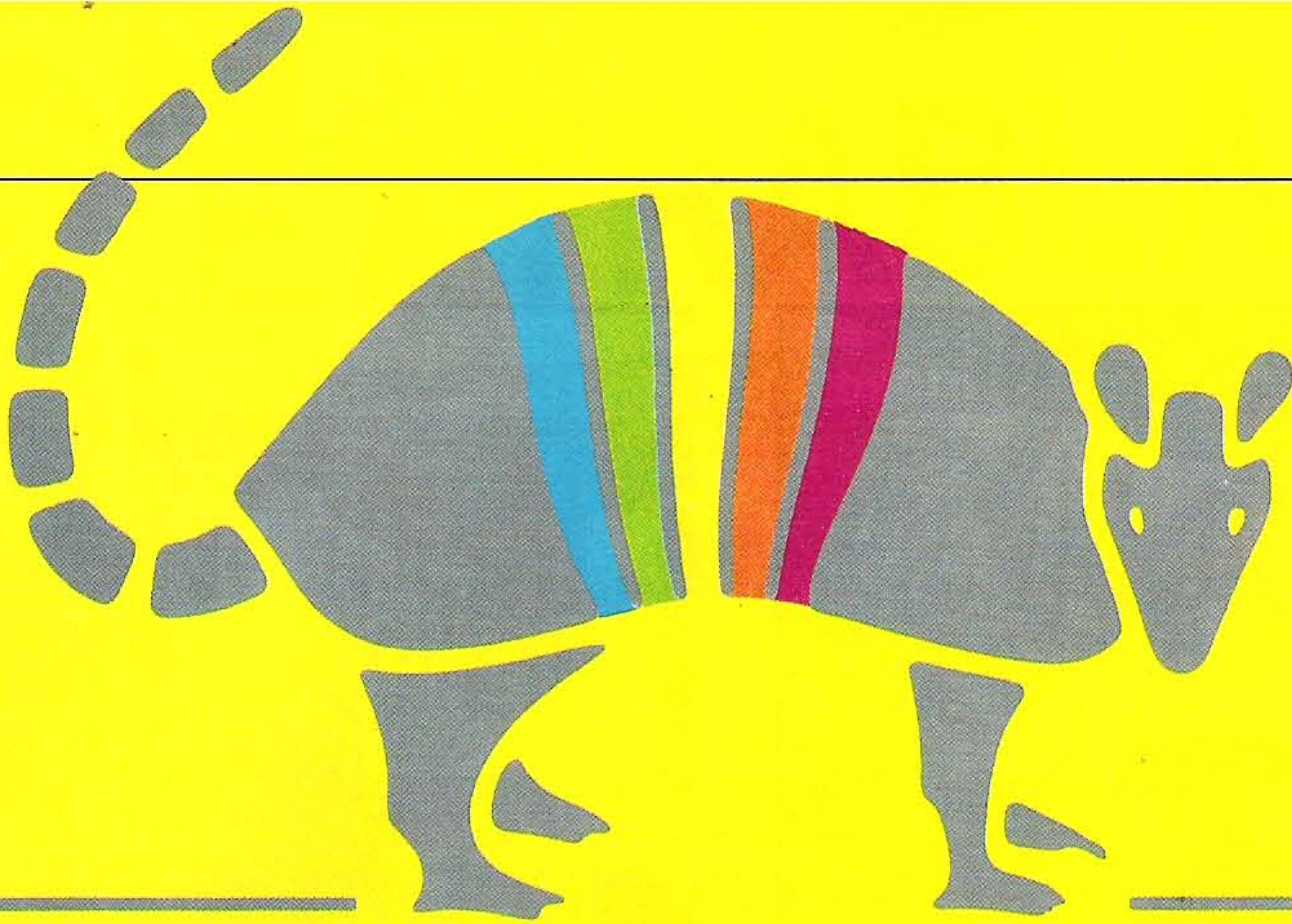
Bevor Ihr größere Projekte wie etwa umfangreiche Komplettlösungen oder große Kartensammlungen in Angriff nehmt, so erkundigt Euch vorher lieber telefonisch, ob Bedarf besteht. Es kann nämlich durchaus sein, daß wir schon Unterlagen zu diesem Spiel haben und

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


**BOMICO**

# INFOGRAMMES

## Kelsterbach is Calling

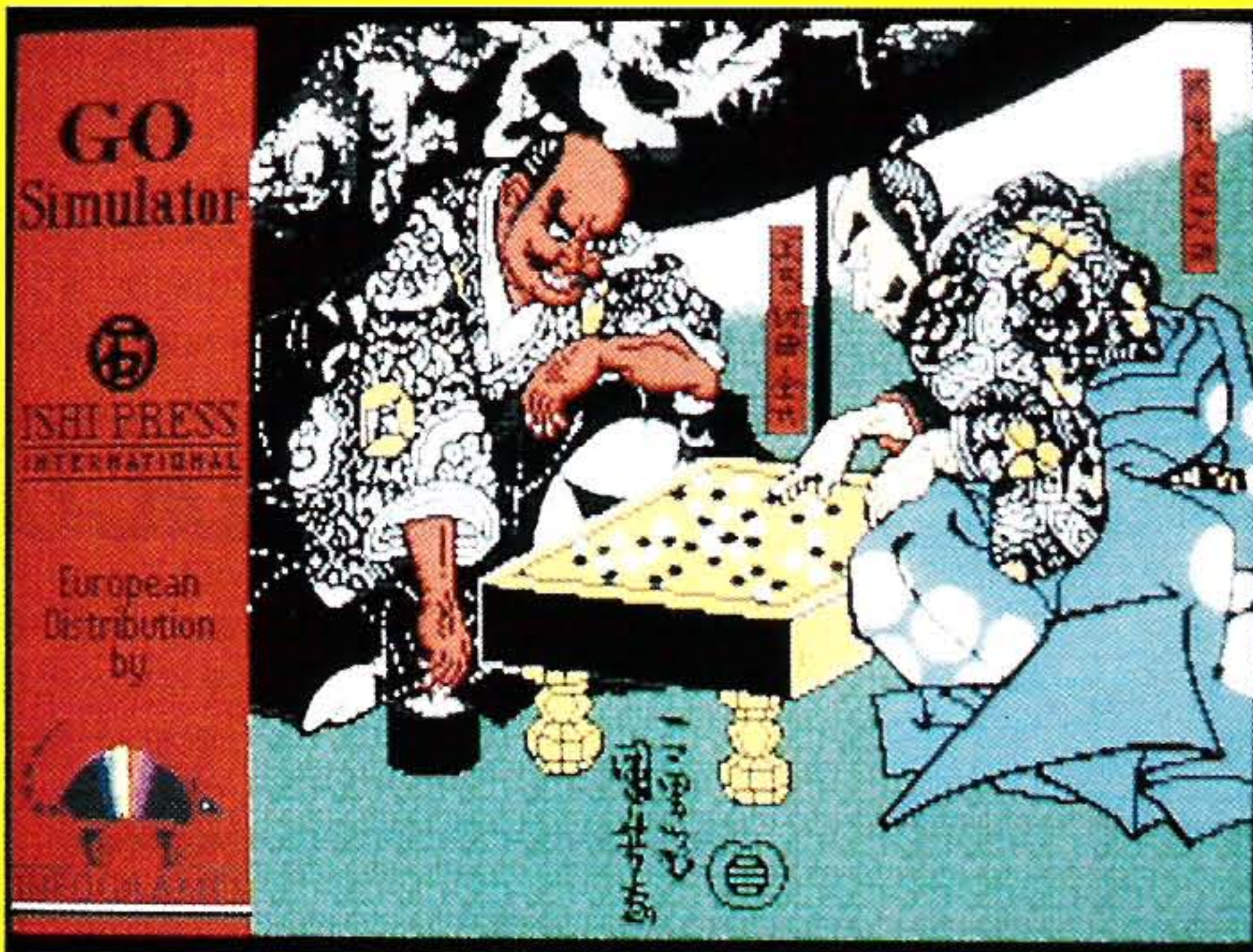
So wie die ASM mit Eschwege quasi den Bauchnabel von Deutschland bildet (siehe Generalkarte hinten im Heft), ist die Firma Bomico in Kelsterbach bei Frankfurt einer der größten Bauchnabel, was den Softwarevertrieb anbelangt. Und wenn so ein Bauchnabel zu einer Pressekonferenz einlädt, ist man natürlich voller Spannung mit dabei: INFOGRAMMES hieß das Zauberwort, das mich für einen Tag in die „Mainmetropole“ zog.

**C**hristelle Gesler, zu diesem Zweck frisch aus Frankreich eingeflogen, stellte eine kleine, aber feine Auswahl der Neuerscheinungen vor, mit denen das französische Softwarehaus in nächster Zeit die Computerfans beglücken will. Infogrammes strafft das Programm etwas, man will „Hochwertiges für zukunftssträchtige Systeme“ herstellen. Im Klartext heißt das, daß Maschinen wie der Amstrad CPC und immer mehr auch die Ataris auf Infogrammes-Produkte in Zukunft wohl verzichten müssen. PC und Amiga dagegen werden reichlich bedient. Die Palette reicht hier von Education bis Adventure.

Mit einem ganz besonderen Schmankerl eröffnete Christelle die Show, das die Augen der Abenteuer-Freaks aufleuchten ließ: Eternam heißt das Werk, das auf einen Ferienplaneten entführt. Eine Preview des in bunten Farben schwebenden, zum Teil mit schneller Vektorgrafik, zum Teil mit plakativen Bildern und Animationen im Stile von Space Ace ausgestatteten Programms findet Ihr auf Seite 38. Schaut mal rein, das Game ist echt super. Strategiefans, die es gern sehr geruhig lieben, kommen mit einem Go-Simulator auf ihre



Christelle Gesler



Kosten. Das mit allen Schikanen versehene Programm wartet mit Hilfe-Funktionen und einem leicht verständlichen Einsteigerkurs auf. Den Test findet Ihr auf Seite 60.

### Hollywood läßt grüßen

Infogrames hat es geschafft, eines der attraktivsten amerikanischen Softwarehäuser mit unter seine Fittiche zu nehmen: das Disney-Label. Dessen Schwerpunkte liegen zur Zeit bei Education und Action-Adventures, und so gab es auch hier Neues zu bestaunen. Auf Seite 134 hält Playroom Einzug ins Kinderzimmer. Lesen, rechnen, Uhrzeit und was man halt als 3- bis 8-Jährige(r) im Leben so braucht, kann hier auf bunte und zum Teil recht niedlich animierte Art und Weise gelernt werden. Auch an der Tickfilm-Front tut sich was. Roger Rabbit betätigt sich in einem recht originellen Adventure, das mit Strategie- und Actionelementen aufgepeppt wurde, als Babysitter und versucht, das Ausreißer-Baby Herman cartoonmäßig wieder einzufangen. Wie

**Kontrastprogramm:**  
**Ein starker Go-Simulator und ein Trickfilmhase**

sich das auf dem PC darstellt, könnt Ihr auf Seite 44 nachlesen. Witzig ist es auf jeden Fall!

### Zukünftiges

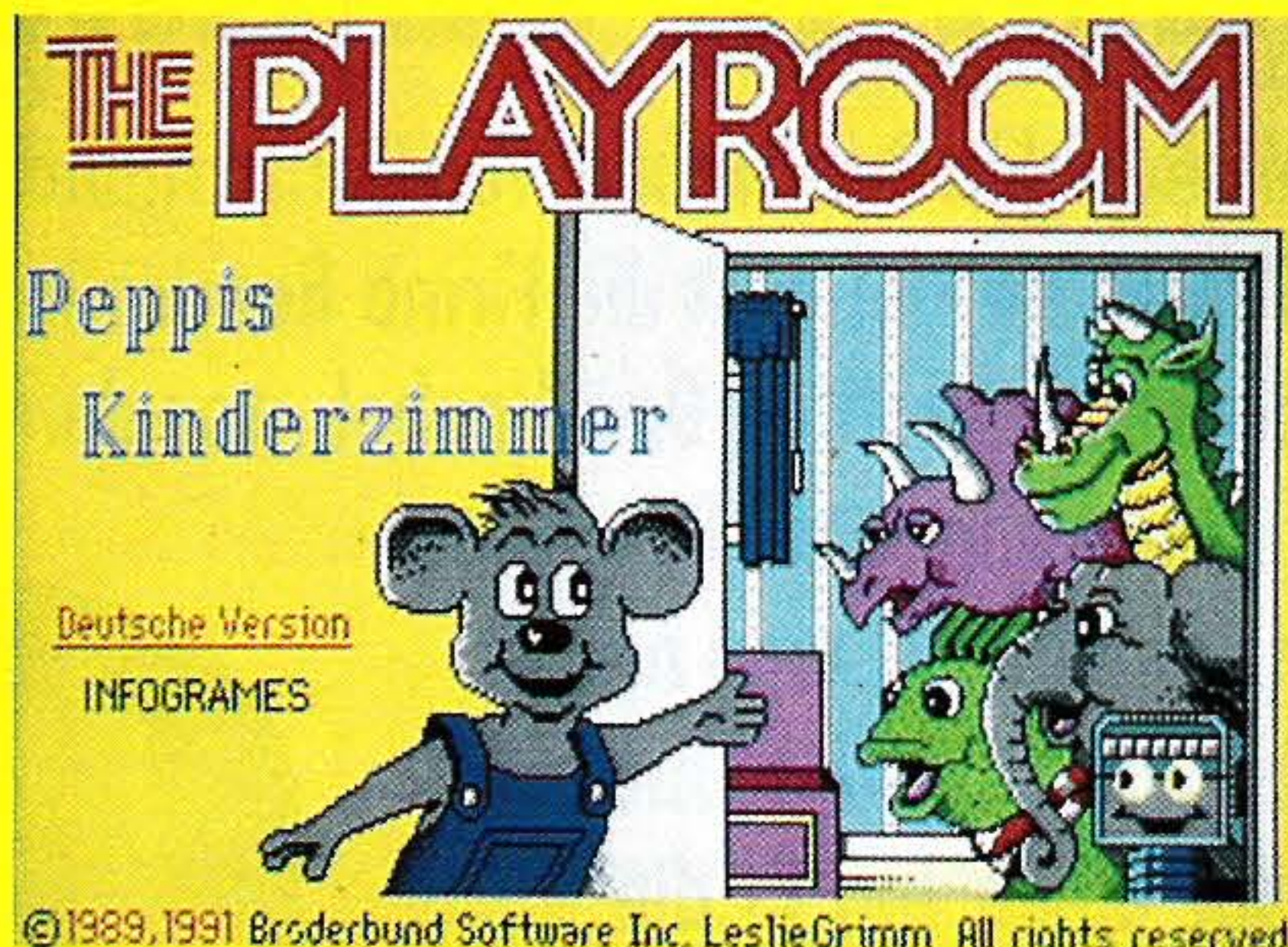
Besonders interessant war, was Christelle über die Zukunft der Computer-

spiele zu sagen hatte: CD-ROM bzw. CD-I ist nach Meinung von Infogrames das Medium der Zukunft. Dafür soll auch verstärkt produziert werden. Mir soll's recht sein – alles, was Games schneller und besser macht, hat meinen Segen.

Auch Bomico wußte in dieser Hinsicht einiges zu vermelden. Nicht nur, daß man sich recht enthusiastisch auf die Öffnung der wirtschaftlichen Grenzen vorbereitet, denn ein europäischer Markt bietet naturgemäß wunderbare Expansionsmöglichkeiten – Bomico meint auch, daß sich die japanischen und amerikanischen Hersteller dann der Marktchancen bewußt werden und Europa in Zukunft etwas gründlicher in ihre Planungen mit einbeziehen. Und gegen das sich damit nochmals deftig vergrößernde Angebot an Software haben wir doch nix einzuwenden, oder?

Und gegen einen neuerlichen Besuch bei Bomico auch nicht, wenn es wieder so schöne Neuvorstellungen gibt ....

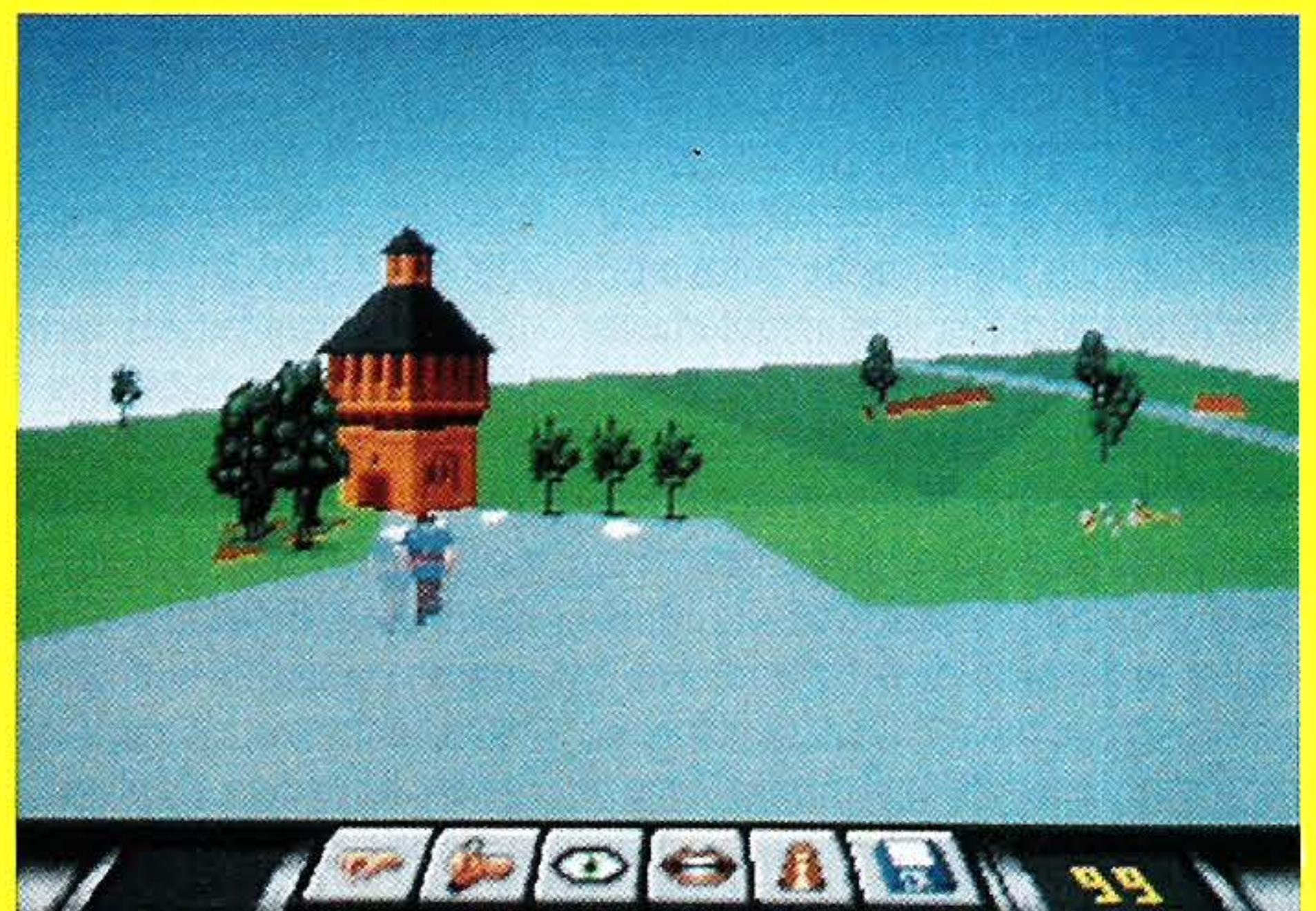
Antje Hink



**Spielen und lernen**



Eternam: Innen ...



... und außen



C-64 und Amiga

# EXTRABLATT!

Dieses Programm löst alle Ihre Textprobleme: GHOSTWRITER! *Neuheit!*

## Jetzt!

Jetzt mit umfangreicher Zusatzdiskette, randvoll mit praktischen und nützlichen Formularen!

C-64 und Amiga *Spitze!*

Kaum zu glauben:



...es war schon verrückt: am 1. Abend hatte ich ein seit langer Zeit liegendes Buchprojekt konzipiert (60 Min.), 4 längst fällige Briefe geschrieben (10 Min.), durch einen Bank Brief 1% mehr Zinsen für mein Ersparnis herausgeholt (5 Min), und unseren Urlaub komplett vorbereitet (15 Min).

### Weitere Vorteile:

Ghostwriter bringt Ihnen:

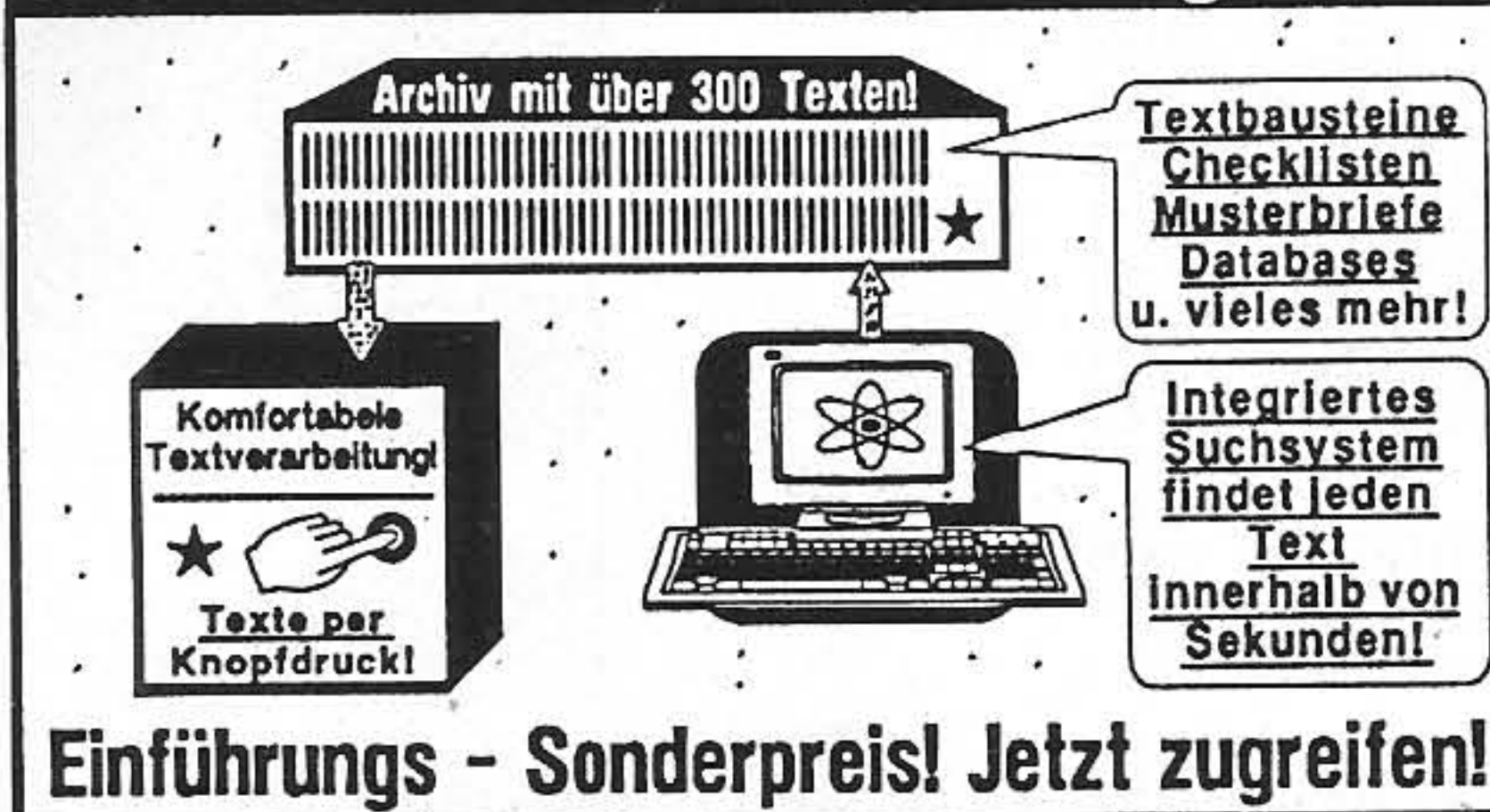
- Bessere Schulnoten...
- Den besten Haushaltsplan...
- Den günstigsten Urlaub...
- Die günstigste Ferienwohn...
- Einen neuen Arbeitsplatz...
- Den besten Preis für Ihren Gebrauchtwagen...
- Neue Strategien...
- Bessere Denktechniken...
- Enorme Zeitersparnis...
- Spezialwissen...
- Ein komplettes Zeitplan-system
- Einen Anzeigenbaukasten...
- Kreativtechniken...
- Schreibt Ihre komplette Korrespondenz...
- Hilft in der Schule, Beruf...
- Organisiert den Tag...
- Spart Geld...

Auch für Anfänger leicht zu bedienen!

## Schreiben Sie Ihre Texte noch selber?

GHOSTWRITER produziert Texte auf

Und so ist Ghostwriter aufgebaut:



Einführungs - Sonderpreis! Jetzt zugreifen!

## Knopfdruck!

C-64 und Amiga



Keine einfachen Musterbriefe, sondern psychologisch ausgefeilte Texte, Briefe, Checklisten und Hilfen für alle Fälle des täglichen Lebens!

### Wahnsinn

## Ghostwriter

### Macht Sie zum Schreib-Profi!

Über 300 fertige Mustervorlagen, Textbausteine und Formulierhilfen für (fast) alle Schreibvorgänge des tägl. Lebens!

★ Super

Dieses Textpaket ist eine Revolution!



GHOSTWRITER wird auf Disketten geliefert!

3

Viel Zubehör!

Umfangreiche Anleitungen!

Neu!

★ Mit 80-seitigem Handbuch, Quick-Charts, 9 Übersichtskarten und Aktivitätenplan! ★

**JA!** es ist kaum zu glauben, aber GHOSTWRITER hat für fast jedes Schreibproblem eine Lösung parat!

- Fix und fertige MUSTERVORLAGEN und TEXTBAUSTEINE!
- Ausfüllbereit mit HILFSTEXTEN auf Disk gespeichert!
- Schriftstellerisch perfekt ausgearbeitete Textel
- Hilfen für Schüler, Studenten, Auszubildende!
- Viele veränderbare Checklisten für Haushalt, Urlaub etc...

Und so einfach benutzen Sie GHOSTWRITER!

- 1 Mit dem Integrierten Suchsystem finden Sie in Sekunden den richtigen Textbaustein, Musterbrief, Checkliste, oder Formulierhilfe ...
- 2 Hilftexte zeigen Ihnen die genaue Verwendung des Text-Bausteins ...
- 3 In der komfortablen Textverarbeitung füllen Sie die Mustervorlage aus, bringen Ergänzungen an und lassen das fertige Schriftstück drucken!

Und das alles ist GHOSTWRITER:

Erstklassige Textverarbeitung!

- Maschinensprache!
- Blocktextel
- Randausgleich!
- Umfangreich!
- Komfortabel!

Intelligentes Suchsystem! Findet sofort den passenden Text!

- 3 versch. Suchfunktionen!
- Hilftexte, Index,
- Drucken, Übergabe,
- Blättern etc ...

Das TEXT-ARCHIV mit 100-ten von Textbausteinen!

- Mustervorlagen,
- Textbausteine,
- Checklisten,
- Formulierh.

Über 300

Anwendungen fix und fertig programmiert!

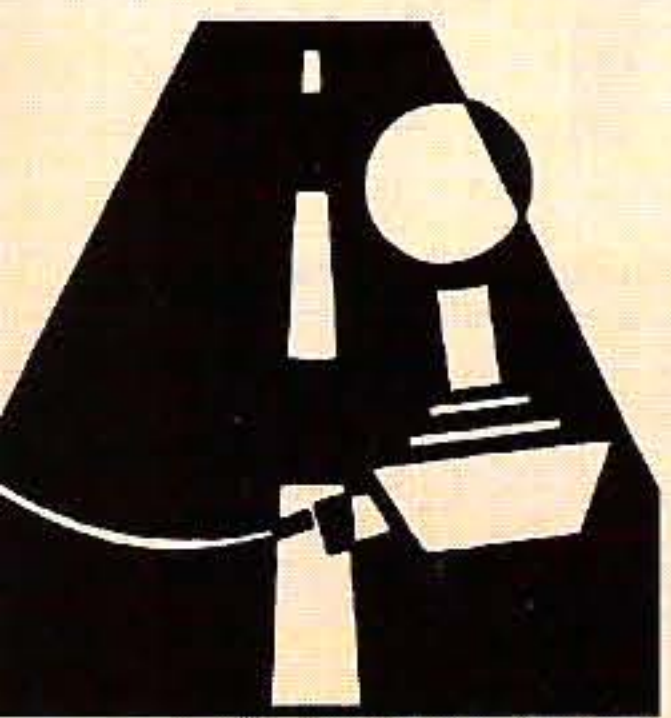
- Schriftverkehr aller Art!
- Einladungen, Glückwünsche,
- Lebenslauf, Reportagen,
- kompl. Bewerbung, Zeugnis,
- Haushaltspläne, Überweis.,
- Kurzbriefe, Aufsatzschema,
- Versicherungsschreiben,
- Diplomarbeiten, Liebesbr.,
- Kleinanzeigen, Protokolle,
- komplette Geschäftssets,
- Kündigungen, Mahnungen,
- Nachrichten, Dankschreib.,
- komplette ausg. Reden,
- Behördenbriefe, Mängelrüge
- Bestellungen, Lernkartei,
- Ausschreibung, Kurzgesch.,
- **Komplette Checklisten**
- für Haus, KFZ, Urlaub,
- Schule, Lernen, EDV,
- Ordnung, Mathe, Physik,
- Rechtschreibung, u.u.u. und vieles (!) vieles mehr ...

Nur 49 DM

Heute noch bestellen! Wir liefern sofort!

24 Stunden Telefon: Goodsoft Gelsenkircherstr.114 4690 Herne 2

02325 - 53184 FAX: 02325 - 53401



# DER GRIFF NACH DEN

## SHUTTLE

System: PC, CGA, EGA, VGA, Adlib, Soundblaster, Roland, Joystick, geplant für: -, empf. VK-Preis: ca.120 DM, Hersteller: Virgin Games, U.K., Muster von: Hersteller, Rushware 4044 Kaarst, Die Cassette, 4950 Minden.

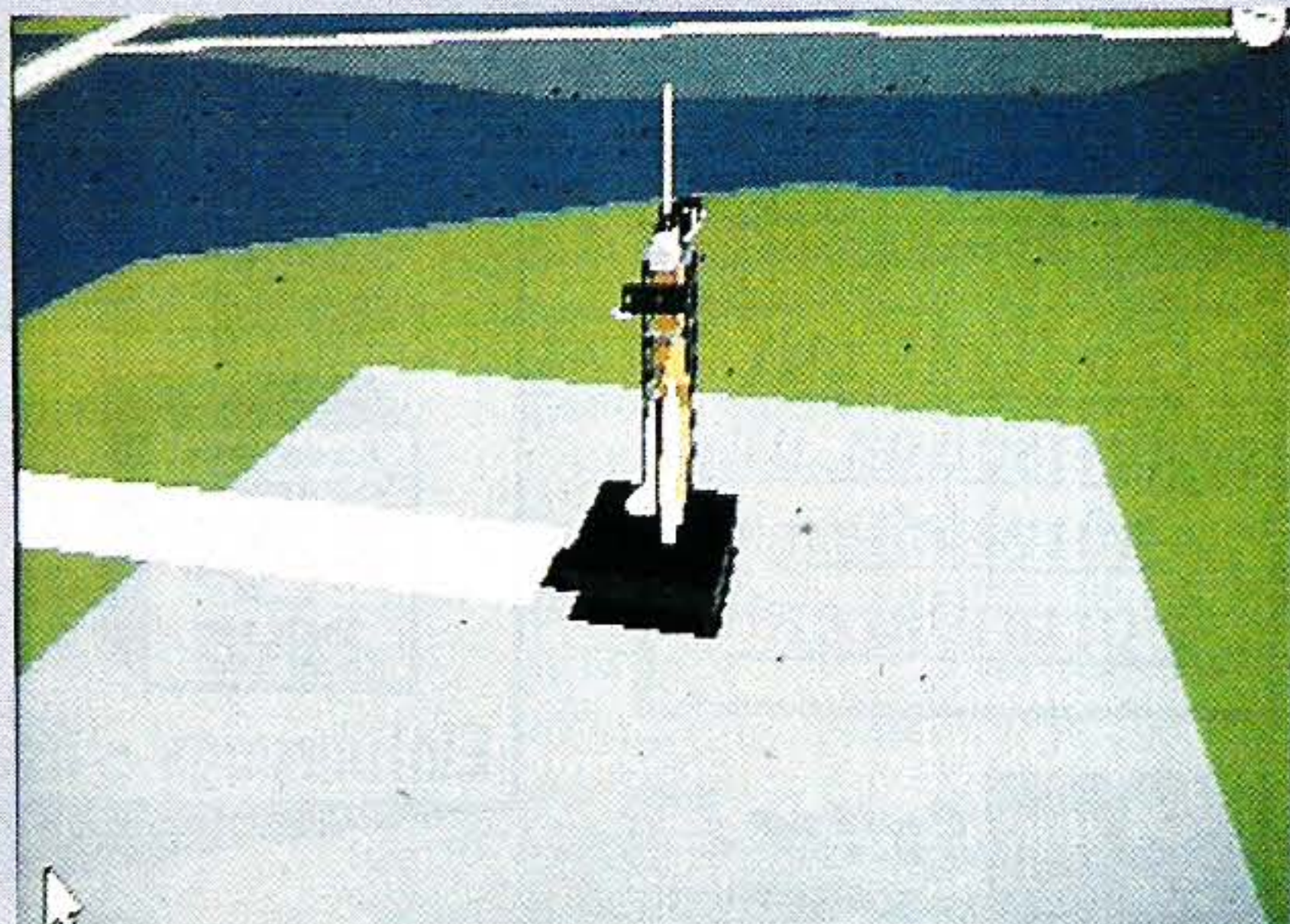
Nachdem schon nahezu alle Flugzeuge simuliert wurden, steht dieser Monat eindeutig im Zeichen des Space-Shuttles. Finden wir heraus, ob es Virgin gelungen ist, die akkurateste Simulation zum Thema herauszubringen.

**N**ach dem Öffnen der Packung fallen zunächst mal das 144 Seiten starke deutsche Handbuch, das Einsatzbuch, sowie ein DIN-A2 Poster mit der kompletten Instrumentierung des Shuttles ins Auge. Virgin hat es tatsächlich fertiggebracht alle Instrumentenkonsolen funktionsfähig im Spiel unterzubringen. Doch dazu später. Das Handbuch gibt sehr detailliert Auskunft über den Betrieb des Programms bzw. des Shuttles, aufgelockert durch Originalskizzen von Maschinenteilen und Aggregaten.

Das Buch sollte man sich mal in einer ruhigen Minute zu Gemüte führen.

### Volle Instrumentierung

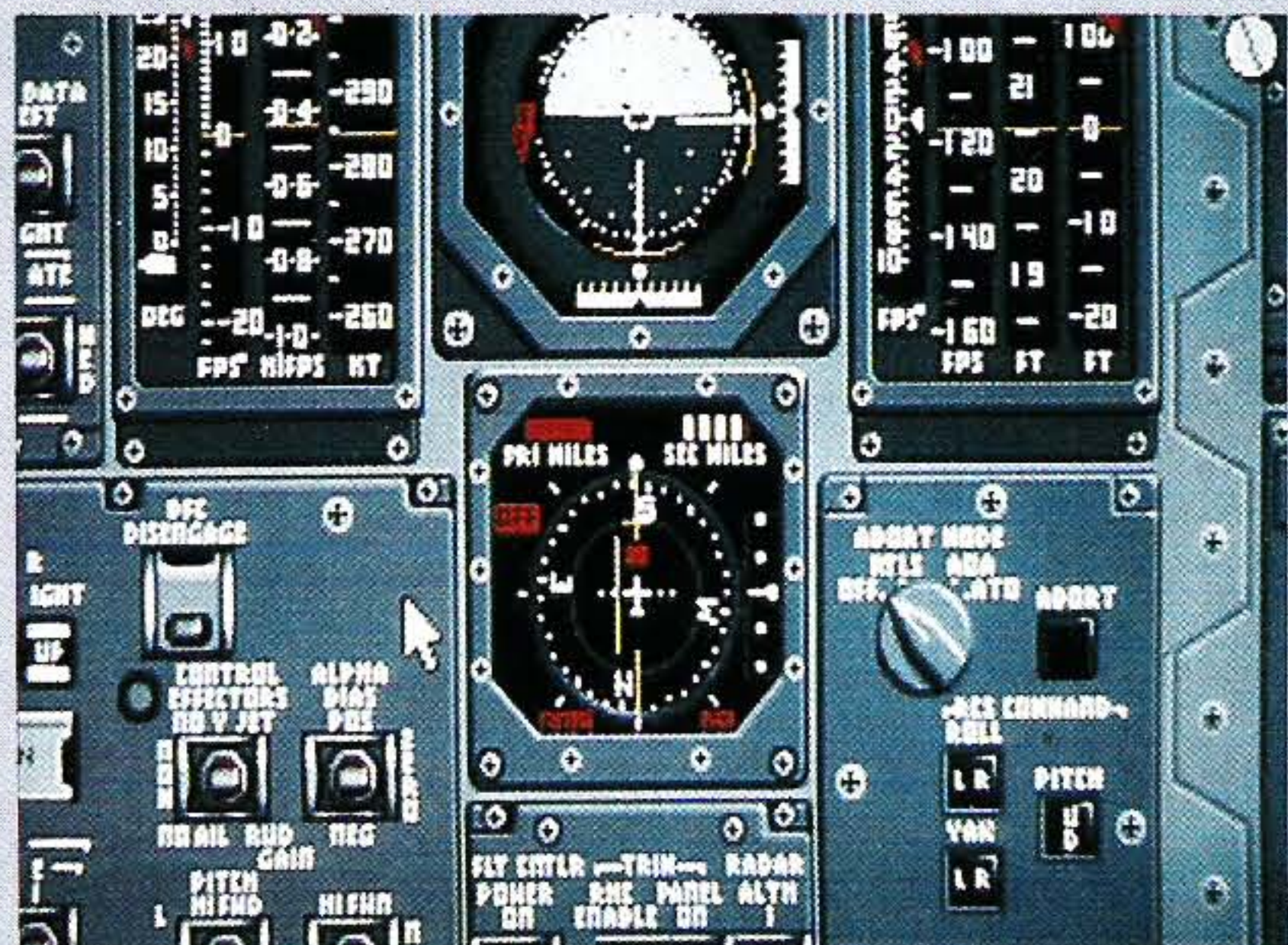
Aber kommen wir zum Programm selbst. 12 verschiedene Missionstypen stehen zur Verfügung, allerdings müssen diese nacheinander absolviert werden. Die erste Mission beinhaltet den ersten Gleitflugtest des Orbiters vom Rücken einer umgebauten 747 aus. Hat man die Landung erfolgreich absolviert, gehts zum Testflug ins All. Pro Aufgabe steigt auch der Schwierigkeitsgrad, der dann zuletzt in einer Instru-



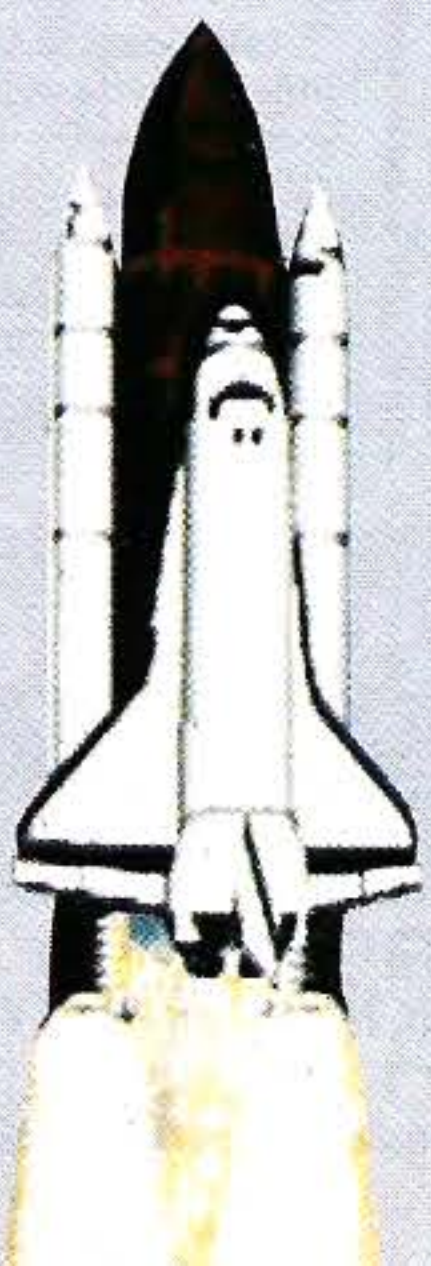
Vor dem Start



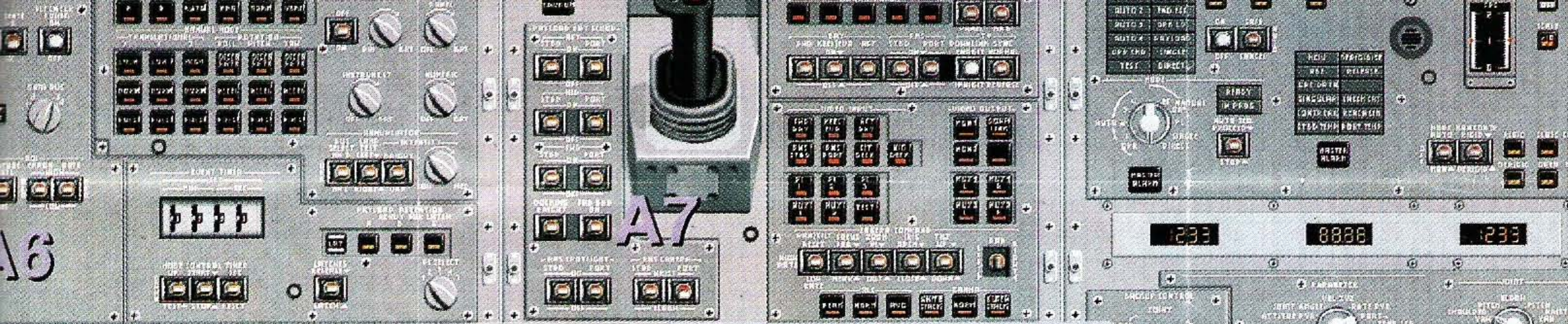
Blick in den Laderaum



Wo war doch gleich der Anlasser???



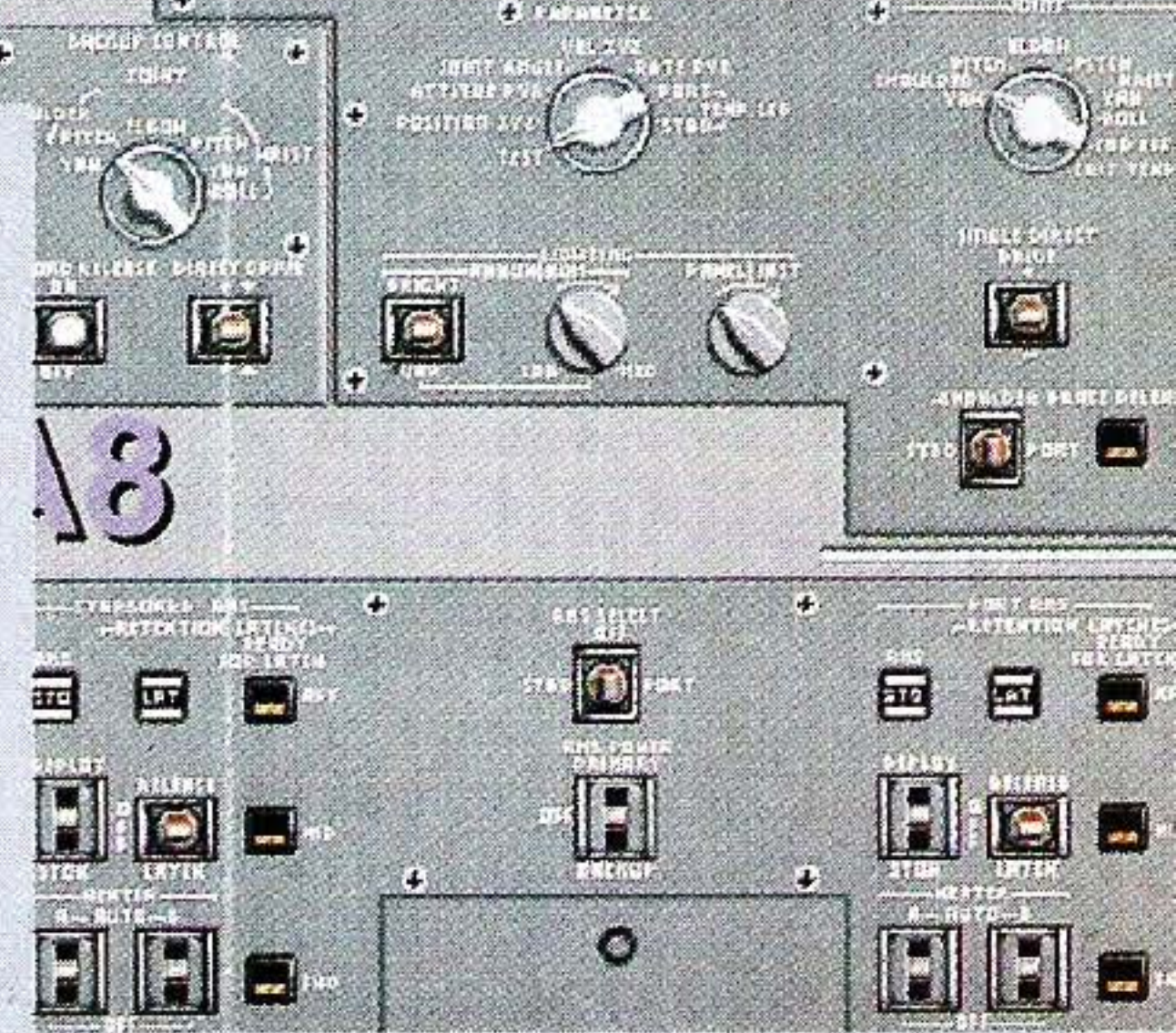
# Simulation



# STERMINEN



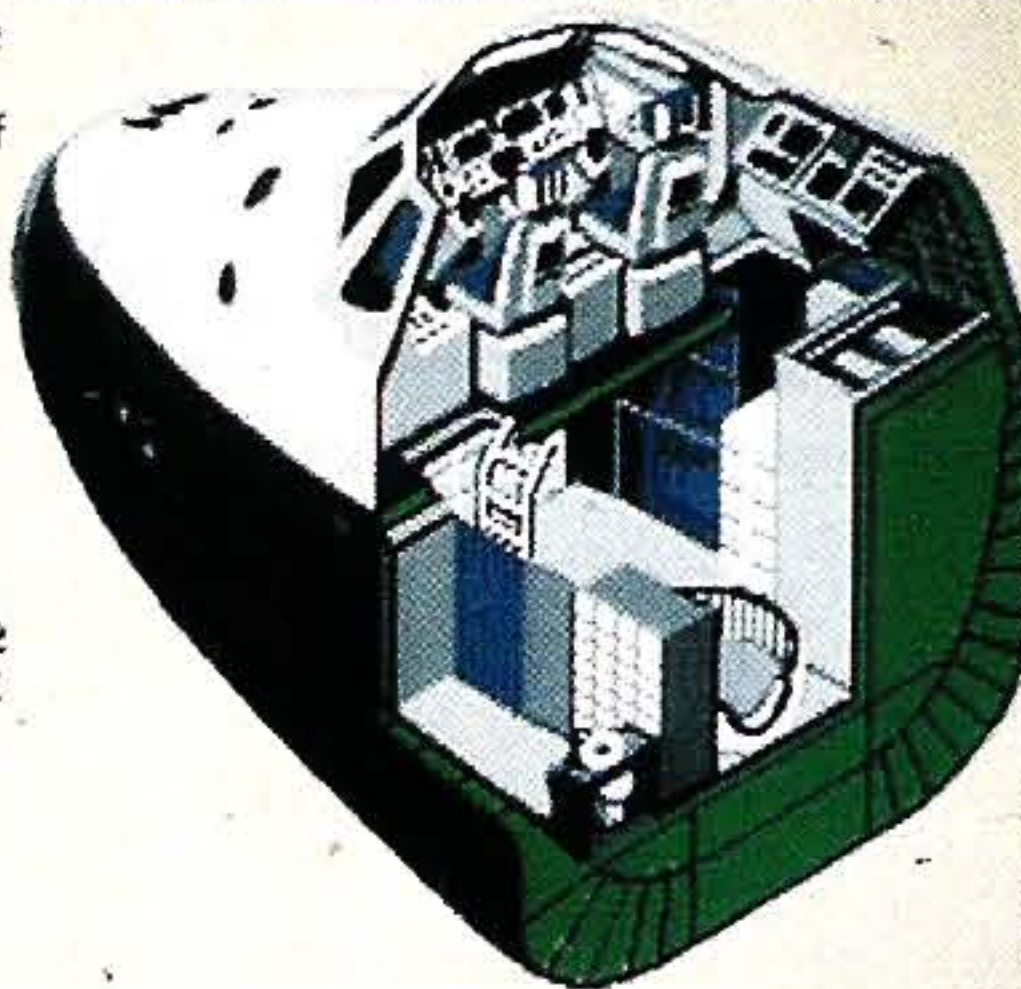
mentenlandung gipfelt. Der Punkt, an dem man in eine Mission einsteigen will, ist variabel. Man kann mit dem Transport des Shuttles von der Montagehalle zum Launch-Pad beginnen oder auch direkt im Orbit starten. Der Realitätsfetischismus der Programmierer geht sogar soweit, daß die komplette Simulation in Echtzeit abläuft, d.h. startet man die Mission mit dem Trans-



port mit einigen hundert Schaltern und Knöpfen integriert, die fast alle eine Funktion haben. In späteren Versionen von Shuttle will Virgin die Komplexität sogar noch erhöhen. Ich denke, wer diese Simulation beherrscht, sollte sich bei der Nasa als Pilot bewerben.

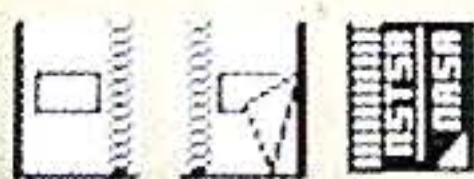
Und wie siehts grafisch aus? Nun, Bodendetails sind verständlicherweise äußerst spärlich, aber Tiefflug ist mit diesem Gerät auch nicht angesagt. Dafür ist das Shuttle selbst extrem detailliert dargestellt. Es dürfte das erste Mal sein, daß eine Simulation nahezu absolut mit dem Original übereinstimmt. Vergleiche mal Fotos aus dem Inneren des Shuttlecockpits mit der Bildschirmgrafik und Ihr wißt, was ich meine. Soundmäßig tut sich nicht allzuviel. Eine nette Titelmelodie gibts, ein bißchen Triebwerksrauschen und Schalterklicken und das wars dann.

Besatzungsraum

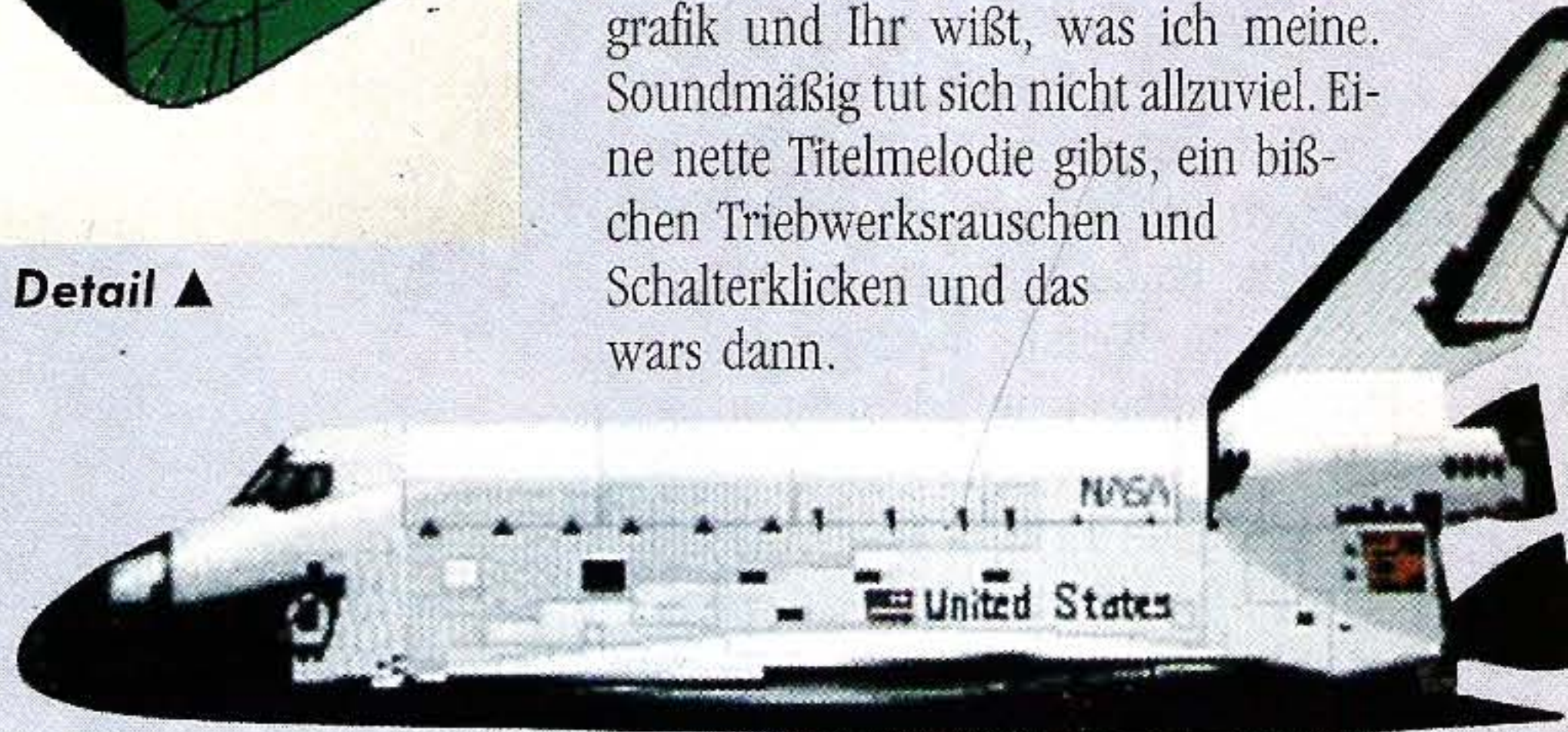


Der Besatzungsraum ist eine versiegelte, druckgeschützte Kabine auf drei Etagen mit ungefähr 750 Kubikmeter. Er ist im vorderen Rumpfteil des Orbiters untergebracht.

Zugang zum Orbiter erfolgt durch die Seitenluke des Mitteldecks oder die Luftschleuse im Nutzlastraum. Die Seitenluke kann im Notfall abgesprengt werden.



Liebe zum Detail ▲



port, kann es einige Stunden dauern, bis das Shuttle auf dem Launch-Pad steht, gefolgt von einigen Stunden Countdown. Logischerweise gibts aber auch eine Zeitrafferfunktion, denn wer sitzt schon einige Tage vorm Rechner, um eine einzige Mission zu absolvieren (zugegeben, einen gewissen Reiz hats schon)? Damit Anfänger nicht gleich von der Komplexität des Programmes erschlagen werden, gibts verschiedene Hilfestellungen. Bei voller Unterstützung zeigt das Programm dem Piloten jeden Schalter, den er zu drücken hat. Immerhin sind neun Instrumententa-

Abschließend bleibt zu sagen, daß Virgin sein Versprechen gehalten hat. Mehr Details in 2 MByte Programm zu zwingen, ist fast unmöglich. Selbst Programme wie Flight Simulator 4 können sich hier noch eine Scheibe abschneiden.

Guido Alt

### ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	8
Realitätsnähe	11
Motivation	11
Gesamtnote	11

»SEHR GUT«

### Michael meint:

Eine wirklich gelungene Simulation, die trotz ihrer extremen Realitätsnähe und Komplexität hervorragend zu beherrschen ist. Dies liegt nicht zuletzt an den gelungenen Hilfestellungen, die auch Anfängern zu schnellen Erfolgen verhelfen. Eine wahre Herausforderung für alle Simulationsfreunde!

»SEHR GUT«

**Shuttle-  
Realität  
pur**



Aller Anfang ist einfach ...

# KISS THE SKY

Als Ronald Reagan im Jahre 1984 der Nasa den Auftrag gab, eine neue Raumstation zu entwickeln, war das Space-Shuttle Programm auf dem Höhepunkt. Zwei Jahre später sah die Sache schon ganz anders aus. Die Challenger explodierte beim Start und das Raumfahrtprogramm war fortan von Pannen gezeichnet.

## SPACEMAX

System: PC, VGA, Festplatte, Roland, Soundblaster, Adlib, geplant für: Amiga, empf. VK-Preis: ca. 120 DM, Hersteller: Starbyte, 4630 Bochum, Muster von: Hersteller.

**A**ber tun wir mal so, als ob das alles gar nicht so schlimm wäre. Die Raumstation soll gebaut werden, und zwar von der Space Max Enterprises. Diese Firma hat Verträge mit anderen Großkonzernen in aller Welt über die Produktion von Spezialmaterialien im Weltall abgeschlossen. Es muß allerdings gewährleistet sein, daß innerhalb von 75 Tagen eine funktionsfähige Station im Orbit hängt. Der Spieler befindet sich in der Position des Project-Managers bei Space Max Enterprises. Entweder man schafft den Bau der Station innerhalb der gegebenen Frist mit dem verfügbaren Budget und wird dadurch schwer reich, oder man darf demnächst Ferngläser auf Cape Canaveral verkaufen.

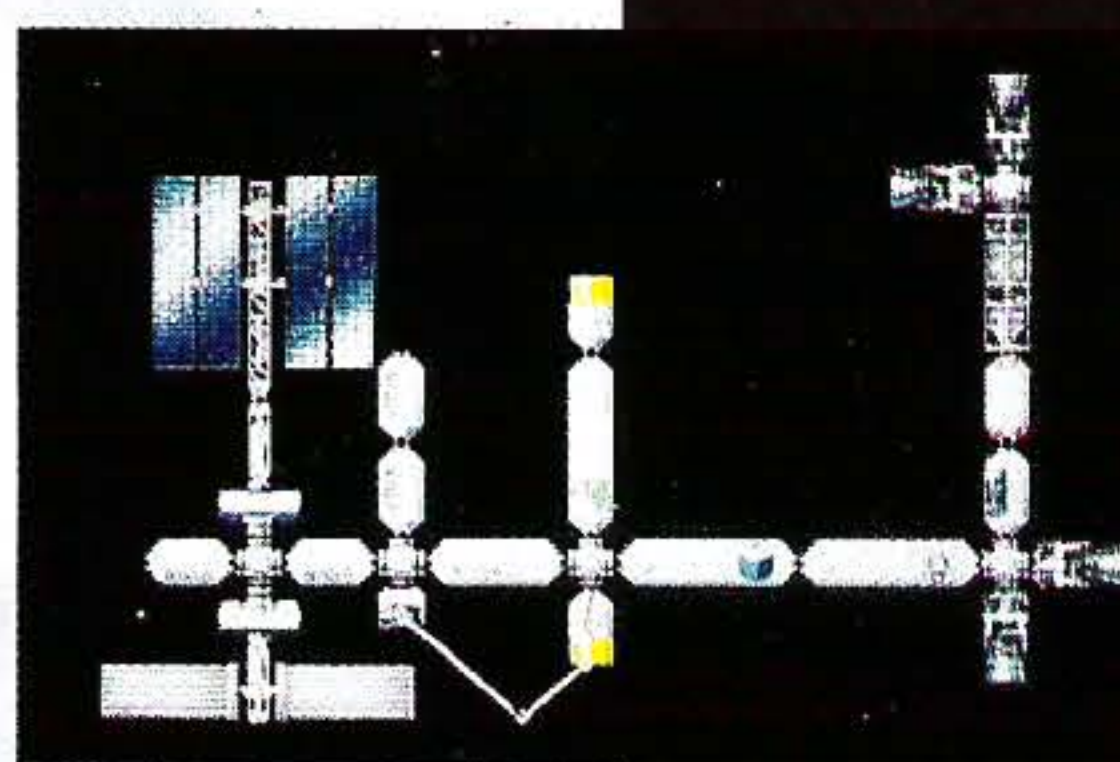
Um Leute und Material in den Orbit zu bringen, stellt die Nasa 4 Shuttles sowie mehrere Heavy-Lift-Launch-Vehicles (HLLV) zur Verfügung, natürlich gegen eine satte Leihgebühr. Das Hauptproblem besteht darin, möglichst schnell eine kleine, funktionsfähige Station zu installieren, damit die Arbeiter von dort aus den weiteren Aufbau der Station vornehmen. Es ist weitaus billiger, das Material per HLLV ins All zu transportieren, als ständig auf die teu-



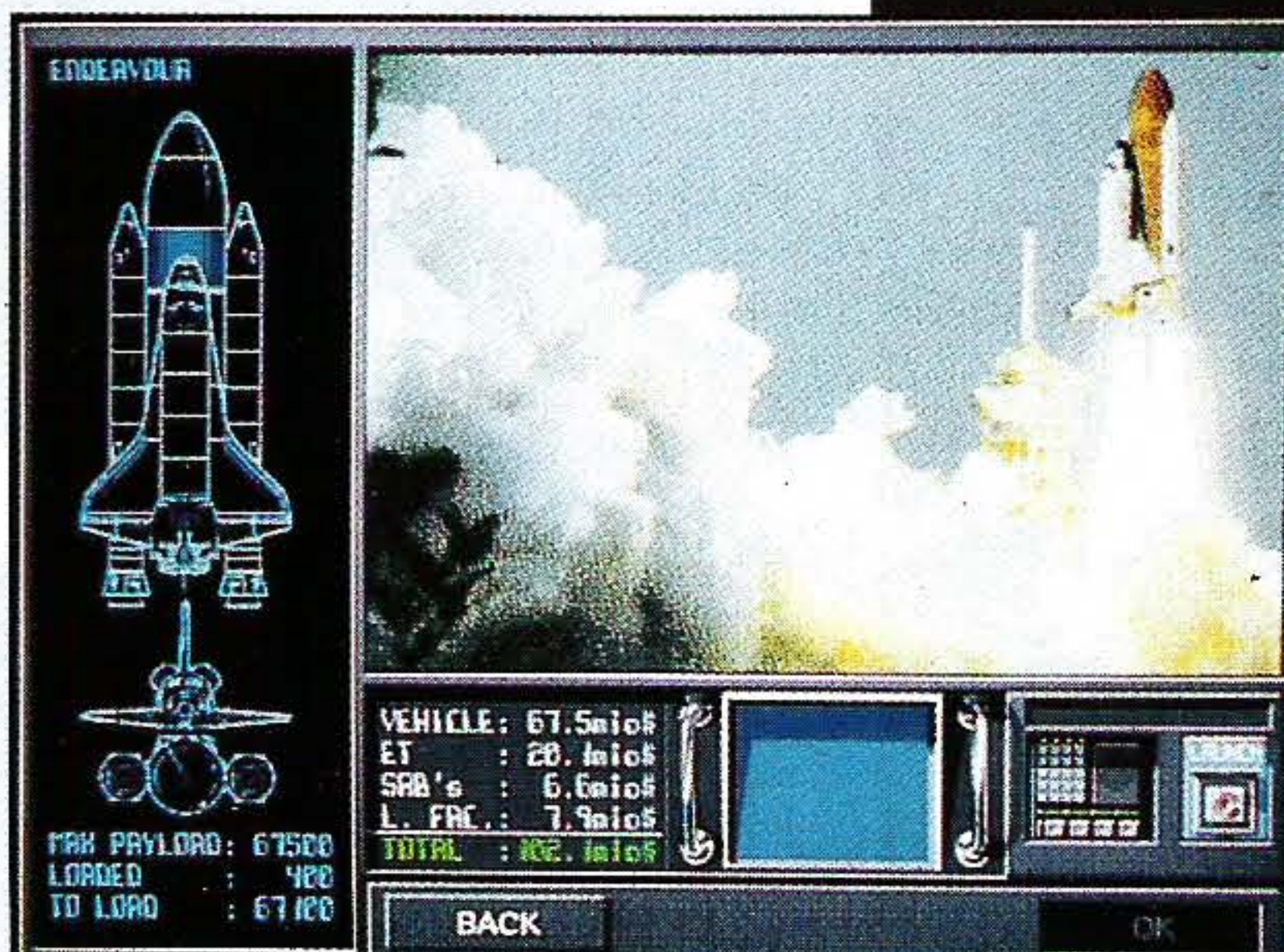
Zurück zur Erde

ren Shuttles angewiesen zu sein. Gesteuert wird der Gesamttablauf des Spiels von der Bodenstation aus. Hier werden die Shuttles beladen und gestartet, Statusinformationen abgerufen etc. Die meiste Zeit wird der Spieler allerdings im Weltraum mit dem Bau der Station verbringen. Doch auch Finger-spitzengefühl ist gefragt, da es bei Unachtsamkeiten schnell zu Bauverzögerungen oder Unfällen kommen kann. Und bekanntlich kostet jede Zeitverzögerung Geld. Bevor man den Bau beginnt, sollte der frischgebackene Mana-

„Der Welt-  
raum ruft –  
Spaceman“



Die Station –  
fast fertig



Lift off!

ger die Station erst einmal auf dem Papier planen. Die Stationsmannschaft nimmt es mitunter recht übel, wenn sich die Wohnmodule z.B. zwischen den Fabrikationseinheiten befinden. Wer kann schon schlafen, wenn ständig Material und Maschinen durch seine Wohnung transportiert wird? Die Unzufriedenheit äußert sich dann in Streiks, womit wir wieder beim Zeit-Geld-Problem wären. Dann sind da auch noch so kleine Ärgernisse wie mieses Wetter an den Start- und Landeplätzen, Materialengpässe, Notsituationen im All usw. Gut, daß es unterschiedliche Schwierigkeitsgrade gibt.

## Planung ist A & O

Genauere Planung ist überhaupt das A&O dieser Simulation. Auch wenn alle Shuttles äußerlich gleich aussehen, so sind ihre Laderaumkapazitäten doch völlig verschieden. Außerdem sollte immer ein Shuttle in Bereitschaft stehen, um in Notfällen eingreifen zu können. Die Schwertransporter, die HLLV's, haben auch so ihre Tücken. Sie können zwar Unmengen an Material transportieren, sind aber unbemannt und kommen aus eigener Kraft nicht mehr zurück.

Grafisch kann man Spacemax mit zum besten zählen, was Starbyte bisher hervorgebracht hat. Kaum zu glauben, daß Grafiker Ingo Mesche nur 16 Farben verwendet hat. Auch die Titelmusik sowie die einzelnen Effekte sind gut gelungen.

Bestechend auch, daß sämtliche Daten und Kosten im Programm auf tatsächlichen Werten und Preisen der Nasa beruhen. Der Spieler bekommt also ein realistisches Werk für sein Geld. Wen Detailtreue und das Abenteuer Weltall reizt, der sollte einen Blick auf Spacemax werfen.

Guido Alt

## ASM-WERTUNG von 0 bis 12

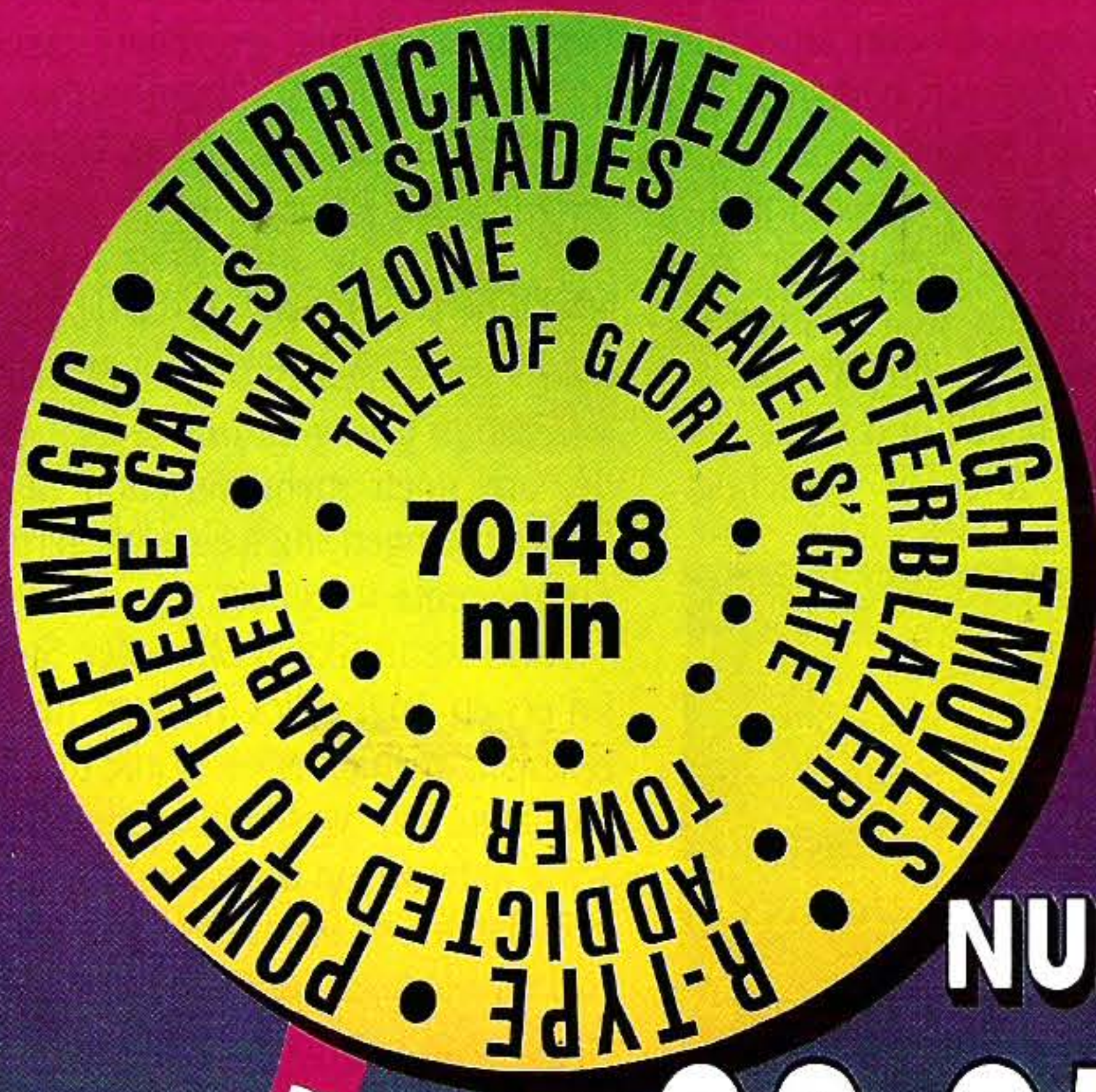
Grafik .....	10
Sound .....	10
Realitätsnähe .....	10
Motivation .....	10
Gesamtnote .....	10

»GUT«



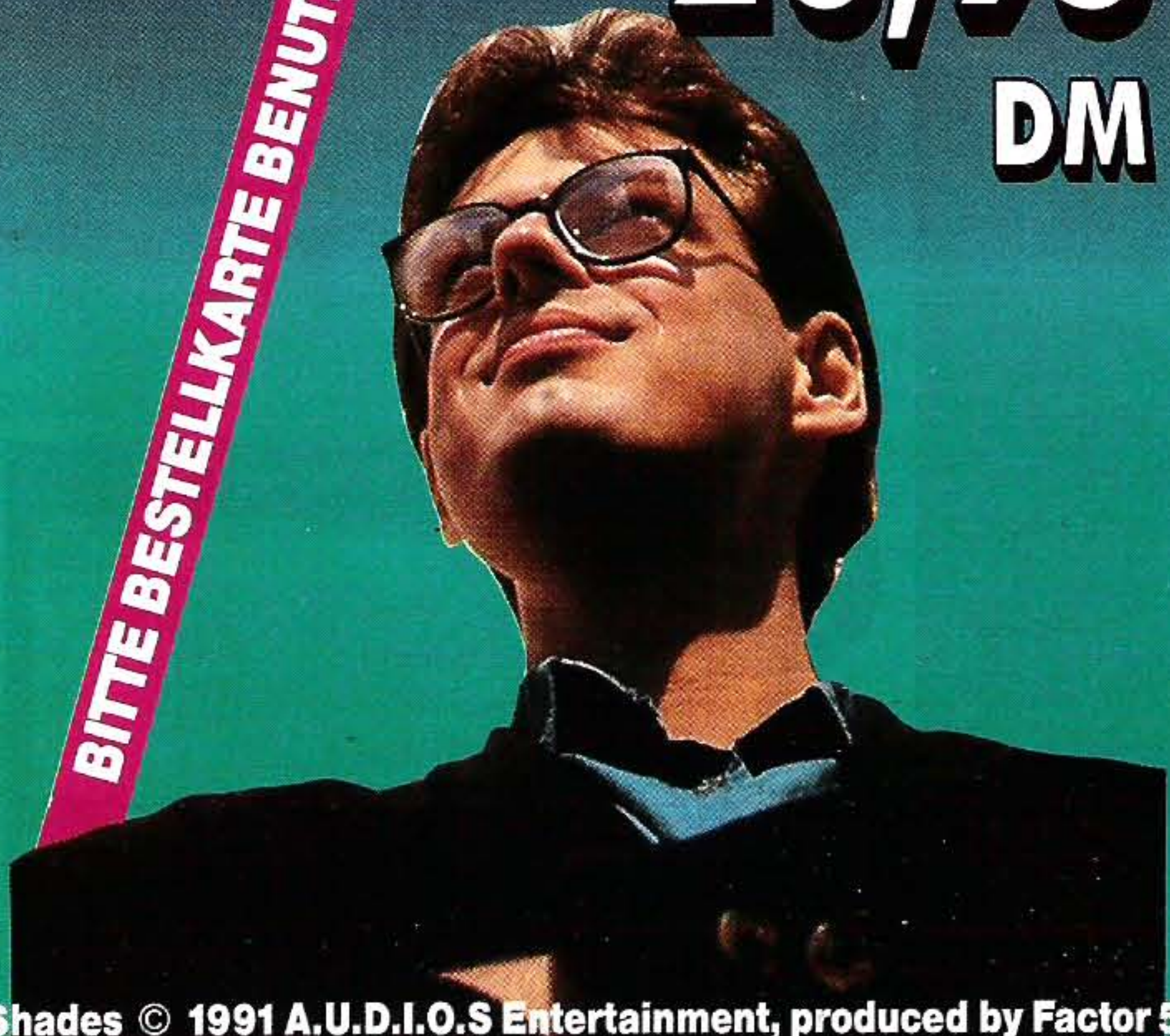
# CHRIS HÜLSBECK'S SHADES

SYNTI-MUSIC ERSTER KLASSE AUF CD!!



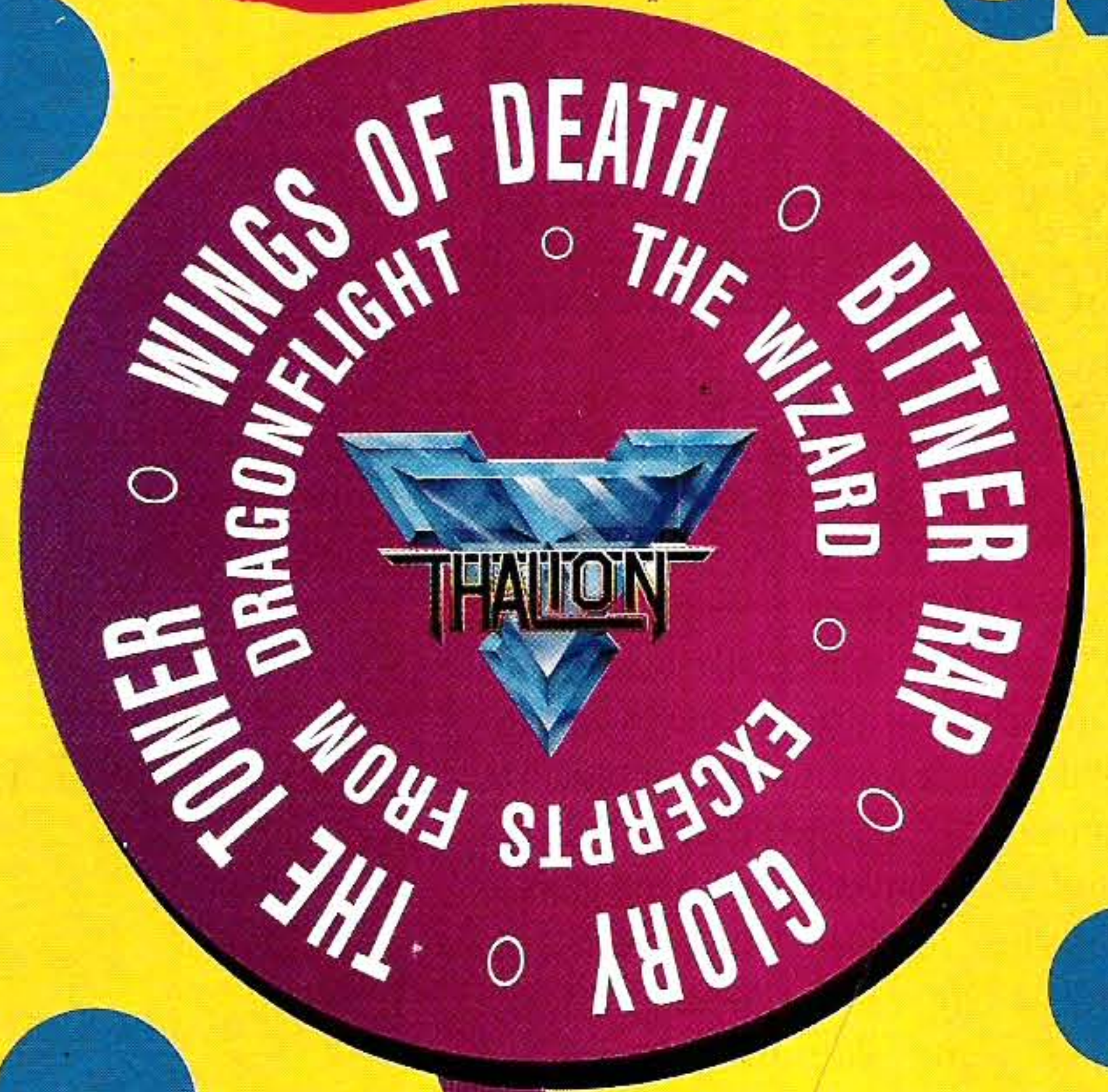
NUR  
**23,95**  
DM

BITTE BESTELLKARTE BENUTZEN!



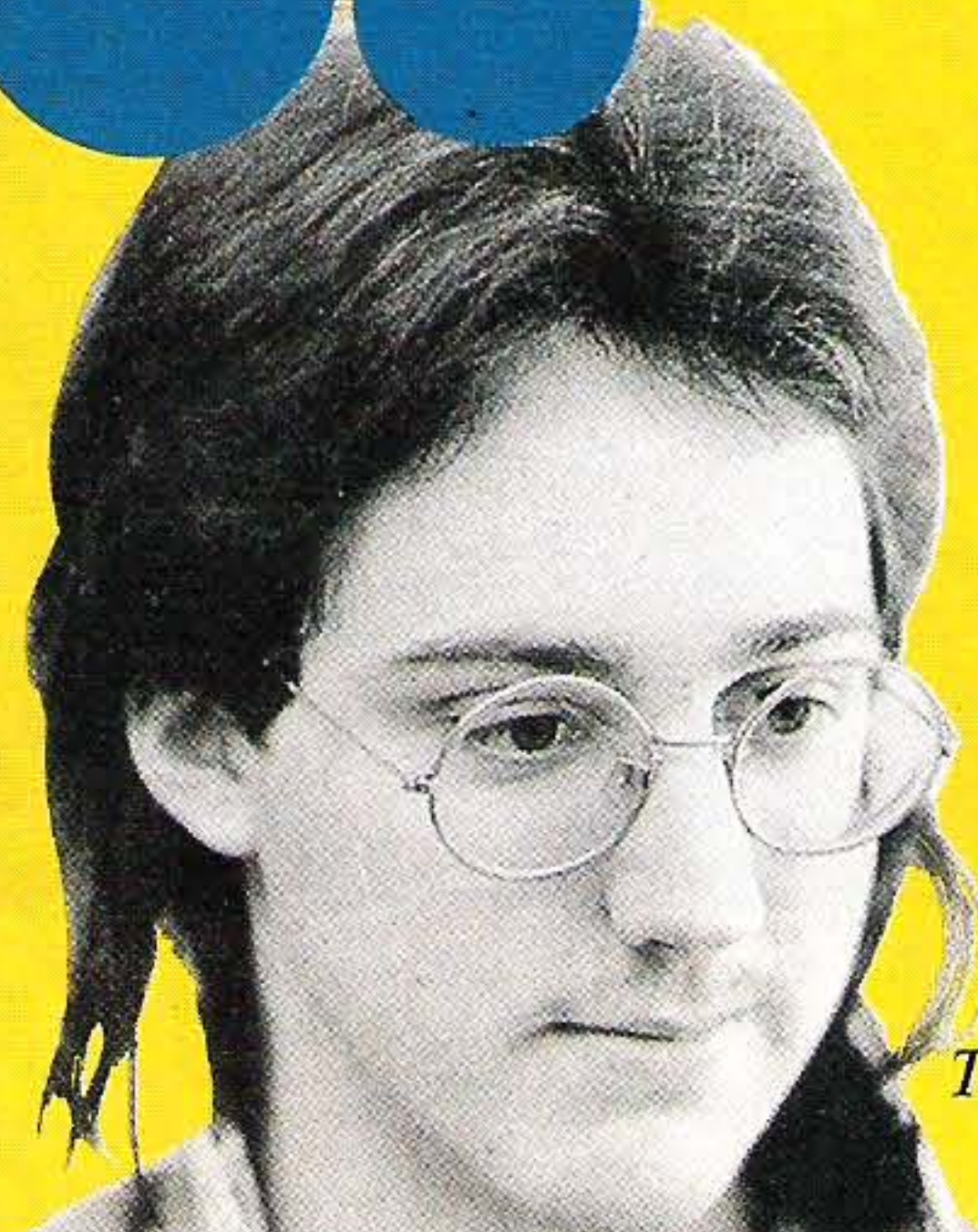
# JOCHEN HIPPEL

*Give it a try*  
 **CD**



NUR  
**16,95**  
DM

Bitte Bestellkarte benutzen!



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

# Weltweiter Wirkungsgrad

Hinter Global Effect steckt der Gedanke, die weltumspannenden Zusammenhänge und Wechselbeziehungen von Natur und Zivilisation zu simulieren. Dabei stehen sowohl ökologische Elemente wie Umweltverschmutzung, Treibhauseffekt und Ozonlöcher auf dem Spielplan als auch, als größte Umweltvernichter schlechthin, Rüstung und Krieg.

**System:** Amiga, geplant für: -,  
**Hersteller:** Millennium, empf.  
**VK-Preis:** ca. 90 DM, **Muster**  
**von:** Electronic Arts, England.

In der Rolle als großer Lenker, nach dessen Gutdünken die Ressourcen an Personal, Rohstoffen, Energie und Finanzen eingesetzt werden, darf sich der Spieler aussuchen, von welchem Grundscenario ausgehend gespielt wird. Sowohl unberührte Planeten als auch solche, auf denen schon ein Atomkrieg oder eine globale Umweltkatastrophe stattgefunden hat, sind als Vorgaben in Global Effect enthalten; jedoch wird in jedem Fall bei Null begonnen. Das heißt: keine Städte und keine Industrieanlagen.

Die erste Investition, die vom mageren Grundbudget bestritten werden muß, ist eine Stadt. In bester Sim-City-Manier gilt es, die Siedlung zu planen.

Anders als dort, beginnt die Stadt in Global Effect sich eigendynamisch zu entwickeln; ganz nach dem Gutdünken der Bewohner entstehen neue Stadtteile, die Wohnviertel und Industrieanlagen beherbergen. In den Händen des Spielers verbleiben Aufgaben wie Stromversorgung, Abfallbeseitigung und Planung der Landwirtschaft. Daneben gilt es außerdem, die Leitungsnetze für Strom und Abwasser aufzubauen.

Diese Aufgaben können auf verschiedene Weise gelöst werden.

## Energie ist alles

Zur Stromerzeugung können wahlweise fossile Brennstoffe wie Öl oder Kohle herangezogen werden, man kann Wind- und Sonnenkraftwerke errichten oder sich der Atomkraft bedienen. In jedem Falle hat der Spieler mit Auswirkungen auf die Umwelt seiner Simulationswelt zu rechnen: Resultieren aus dem Bau von Sonnen- und Windkraftwerken nur unschöne Eingriffe in die Landschaft, muß bei Öl und Kohle mit Unmengen von Abgasen gerechnet

werden, und die Nutzung von Atomkraft beschert dem Spieler radioaktive Abfälle.

Wie sich einzelne Aktionen auf das gesamte Ökosystem auswirken, erfährt man in diversen Statistiken und schematischen Übersichtskarten, die, durch verschiedene Farben kenntlich gemacht, anzeigen, wie die Dinge stehen. Jedoch kann von diesen Optionen nicht beliebig oft Gebrauch gemacht werden. Jede Spielwelt umfaßt mehr als 60 000 verschiedene Lokationen, die sich mit und durch die Handlungen des Spielers verändern, so daß jedesmal, wenn eine Statistik aufgerufen wird, diese neu berechnet wird. Basierend auf solchen Informationen können dann geeignete Gegenmaßnahmen ergriffen werden: Installation von Kläranlagen, Stilllegung von Industrieanlagen oder Wiederaufforstung von Brachland.

## Globale Zusammenhänge

Mit diesen Aufgaben hat der Spieler an sich schon genug zu tun, jedoch wurde, um noch mehr Variation in das Spiel zu bringen, auch eine kriegerische Komponente integriert.

Auch wenn Global Effect den Spieler im ersten Augenblick verwirrt und die reichlich vorhandenen Icons, über die das Spiel im wesentlichen gesteuert wird, anfangs ein Buch mit sieben Siegeln darstellen, lohnt es sich doch, am Ball zu bleiben. Konfusion und Ratlosigkeit weichen nach einigen (fehlgeschlagenen) Versuchen dem Interesse für die Zusammenhänge der einzelnen Aktionen, die man in seiner Spielwelt verrichtet. Die vielen verschiedenen Ausgangssituationen bescheren eine unüberschaubare Anzahl möglicher Spielverläufe und damit langanhaltende Unterhaltung (Spielspaß mag man ob des ernststen Hintergrundes gar nicht erst sagen).

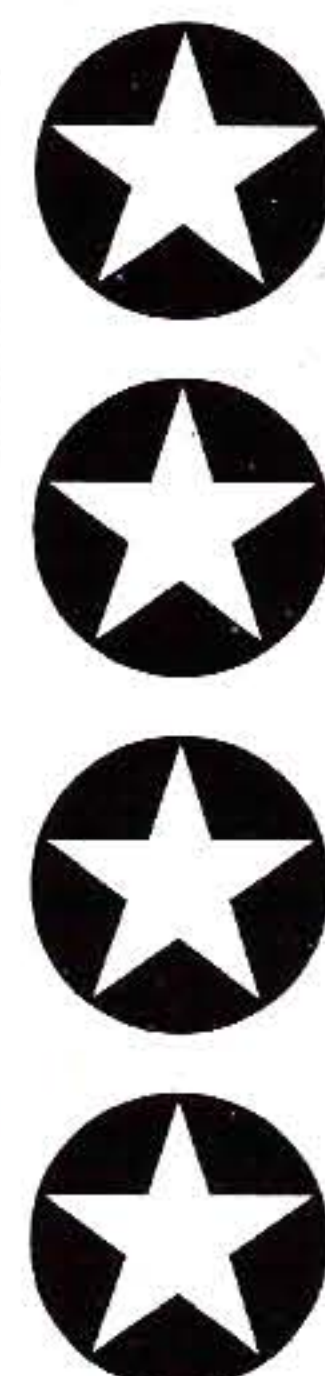
Heiner Stiller



SimCity läßt grüßen



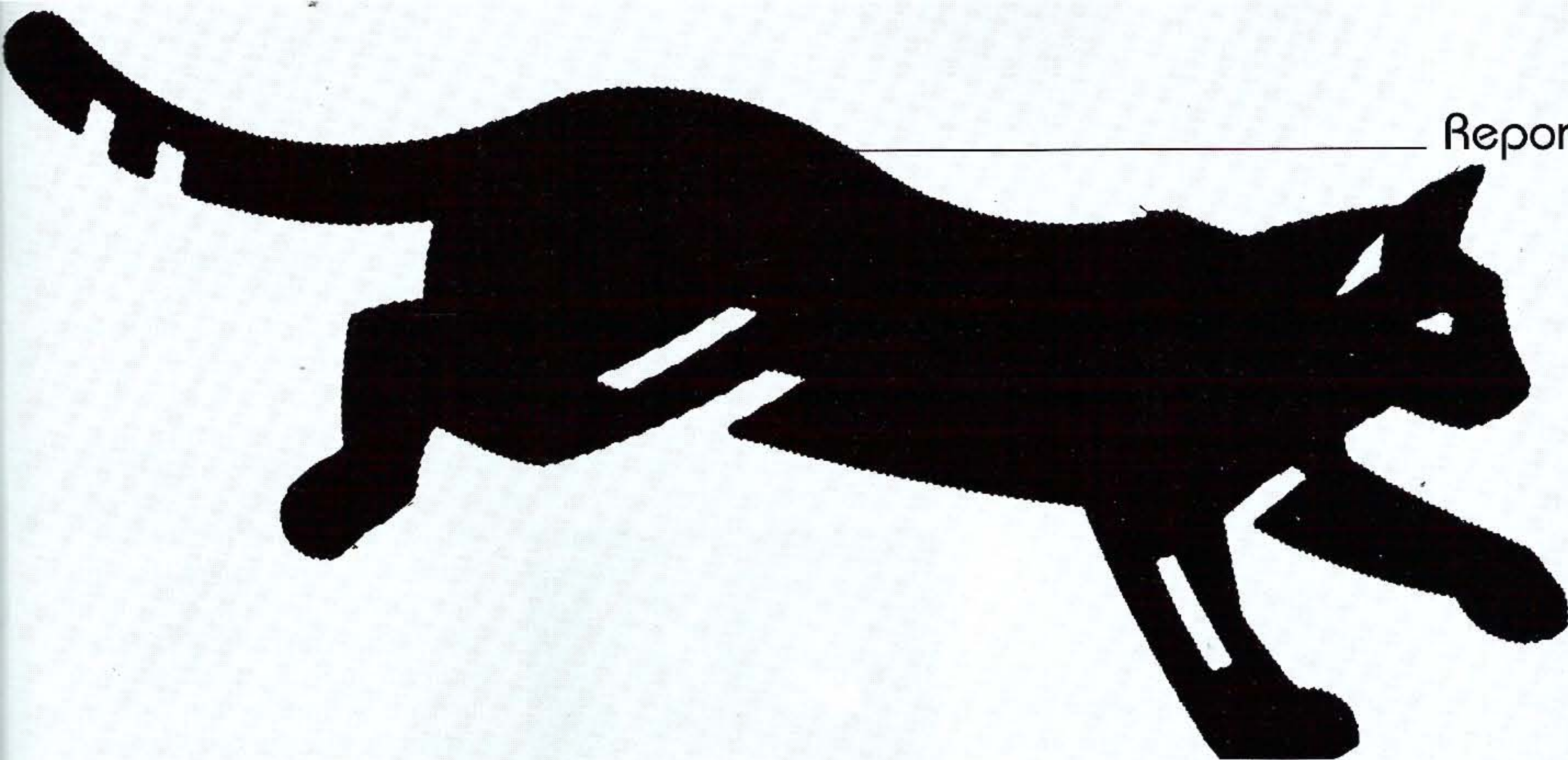
Welche Welt darfs denn sein?



ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik .....	8
Sound .....	7
Realitätsnähe .....	9
Motivation .....	10
Gesamtnote .....	9

»GUT«



# Ein Panther zeigt die Zähne

Die wundersame Verwandlung eines nett schnurrenden Kätzchens zu einer der mächtigsten Großkatzen im französischen Software-Business: Das ist die Geschichte von Loricel.

**W**ir schreiben das Jahr 1983. In Frankreich machen die ersten Heimcomputer Furore. Amerikanische Produkte sind so ziemlich das einzige, was spielbegeisterten Franzosen zur Verfügung steht. Zwei Computerfans beschließen, diesen Mißstand abzustellen. Laurant Weill und Philippe Seban gründen die Firma Loricel, die es sich zur Aufgabe macht, Produkte herzustellen, die dem französischen Markt in Sprache und Mentalität entsprechen.

Die Rechnung geht auf. Schnell wird die Minifirma zum ersten Hersteller französischer Spiele und expandiert mit rasantem Tempo. Heute ist Loricel einer der größten Hersteller und Distributoren in Frankreich. Die Firma um-



◀ Laurant Weill  
&  
Philippe Seban ▶

Die Chefs  
von  
Loricel



faßt inzwischen 50 Mitarbeiter, und ein Ende des Wachstums ist nicht in Sicht, denn Loricel vertreibt europaweit nicht nur eigene Produkte, sondern hat auch namhafte andere Firmen unter Vertrag (z.B. Broderbund). Außer in Europa ist Loricel auch in Japan, Australien und Amerika eine nicht zu unterschätzende Größe.

Aber nicht nur auf dem Computersektor, wo Loricel Hits wie Panza Kick Boxing, Golden Eagle 1, Turbo Cup oder Baby Jo landete, sind die Franzosen aktiv. Neuestes und bereits immens erfolgreiches Unterfangen ist der Einstieg ins Konsolengeschäft. Mit Panza Kick Boxing für die Turbo Grafx hat Loricel einen Nummer-Eins-Hit in Amerika gelandet: das meistverkaufte Spiel für diese Konsole, eine respektable Leistung.

## Konsolen, Konsolen

Damit nicht genug. Außer für die Turbo Grafx (PC Engine) wird auch für sämtliche anderen Konsolen eifrig gewerkelt. Das Lynx wie auch das Game Gear, die Amstrad-Konsole GX 4000 (nur in Frankreich verbreitet) und seit neuestem auch Game Boy und Super Famicom werden mit Modulen versorgt. Die Palette der Produkte liest sich wie ein Bestseller-Katalog. Das Lynx wird mit Super Squeek, das Game Gear mit Squeek beglückt. Für das GX 4000 steht Panza Kick Boxing, Tennis Cup, Pinball Magic, Copter und 271 auf der Liste. Panza 2 prügelt sich auf dem Game Boy, dem Super Famicom und dem PC Engine CD-ROM, für das es auch Squeek, Davis Cup Tennis, Builderland, Golden Eagle, Baby Jo und, natürlich, The Entity geben wird, das bei Loricel als nächster Superhit gehandelt wird.

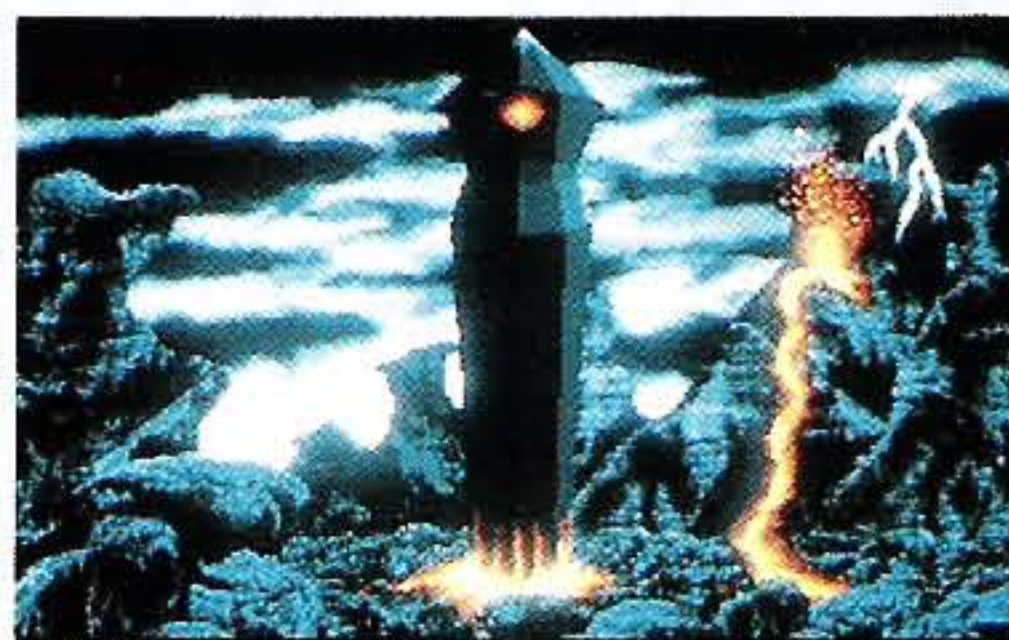


**D-Day-  
eine  
Simulation  
der...**



**... Landung  
in der  
Normandie**

Reichlich Neues gibt es auch für die Home-Computer. Mit D-Day wagt sich das Loricel-Label Futura auf den heiß umkämpften Simulations-Sektor. Die Landung der Alliierten in der Normandie ist Thema des Spiels. Auf der Seite von Amerika, Frankreich oder Deutschland kann der Spieler mittels



**The  
Entity-  
abgedrehte  
Grafiken  
und...**



**... wilden  
Szenarien**



**Noch  
ungetauft  
aber  
niedlich**

Panzer, Flugzeug oder Schiff die Invasion mitgestalten und dabei (wenn möglich) Karriere machen. Die gefüllten Vektor-Grafiken sehen recht gut aus. D-Day wird ab Mai für den Atari ST, Amiga und PC (unterstützt AdLib und MT32) erscheinen. Für nächstes Jahr sind Versionen für CD-I, PC CD-ROM und Konsolen geplant.

## Action pur

Ganz anders gibt sich The Entity. Vier Levels lang dürfen Held oder Heldin zahllose Monster und böartige Level-Endgegner bekämpfen, bevor sie dem Obermottz des Games, der Entity, gegenüberstehen. Dabei geht es nicht, wie bei Jim Powers, um reines Monstermeucheln, will man die Welt retten, muß man auch besondere Diamanten finden; ohne deren spezielle Fähigkeiten kein Happy End möglich ist. Die in der französischen Version sehr leicht bekleidete Heroine wird für den deutschen und amerikanischen Markt übrigens etwas wärmer eingepackt.

Für ein weiteres Programm gibt es im Moment nur einen Arbeitstitel. Project D featured einen kleinen Jungen, der in bester Lemmings-Manier einfach solange in eine Richtung läuft, bis er an ein Hindernis stößt oder durch Dummheit das Zeitliche segnet. Ähnlich wie in Builderland, darf der Spieler dafür sorgen, daß dem Kleinen nichts passiert, indem er ihm mit Leitern, Bomben oder anderen in Shops erhältlichen hilfreichen Dingen den Weg ebnet. Sechs Levels mit je drei Stages sollen für Stress sorgen. Die ersten Bilder des Werks, die ihr hier auf diesen Seiten bewundern könnt, sehen recht vielversprechend aus, meint Ihr nicht auch?

## Große Pläne

Arbeit genug also für die Programmierer. Loricel schaut sich im übrigen gerade sehr intensiv auch in Deutschland um, ob es da nicht Kooperationsmöglichkeiten mit Programmiererguppen



**Keine Sorge, es geht weiter**



**The Entity: Heißes Game**

oder Computertalenten ganz allgemein gibt. Fündig geworden sind sie hier bereits: Chris Hülsbeck zeichnet für den Sound von Jim Power verantwortlich, das dieser Tage auf den Markt kommen mußte.

Nimmt man die Arbeiten, was Konsolen anbelangt, die neuen Games und die Expansionspläne zusammen, dürfte auf Loricel eine arbeitsintensive, aber erfolgreiche Zukunft warten. Auf die Leser der ASM dagegen wartet ganz bestimmt ein heißer Wettbewerb in der nächsten Ausgabe.

Antje Hink

# Ganz wie im B-Movie

Bekanntlich ist das „B“ der zweite Buchstabe im Alphabet. Ein nützlicher Buchstabe: Ohne das „B“ gäbe es kein Bier, könnte man nicht hessisch babbeln und müßte sich statt Woody Allens Superkomödie „Bananas“ eine Ananas anschauen. Und natürlich gäbe es dann gar keine B-Movies mehr, die sich von den A-Movies dadurch unterscheiden, daß sie konsequent nur schlecht sind: Schlechte Drehbücher, schlechte Schauspieler und Zuschauer, denen einfach schlecht wird. Wo man solche Streifen sehen kann? Auf RTB, äh.. RTL oder als Computerversoftung, bei der die schlechten Schauspieler durch schlechte Grafiker ersetzt werden. Das Drehbuch kann man dabei getrost lassen – weglassen nämlich.

## THE TAKING OF BEVERLY HILLS

System: PC (EGA, VGA, AdLib, mind. 570 KB RAM, HD & Maus empf.), geplant für: -, empf. VK-Preis: ca. 110 DM, Hersteller: Capstone/Accolade, USA, Muster von: Accolade.

**B**esonders dieses Mal: Eine 1A- bzw. 1B-Umsetzung ist nämlich Cabstone gelungen, die sich mittlerweile mit „P“ schreiben – die mittelhochdeutsche Auslautverhärtung machts möglich. Wir wissen zwar nicht, wie aus einem Taxistand (Cab-Stone) eine Softwarefirma werden konnte, doch wir wissen genau, daß The Taking of Beverly Hills keine Bergsteigersimulation für zottelige Messner-Fans ist. Überhaupt wäre ein anderer Name viel passender gewesen, denn dieses Adventure erinnert mehr an die Landung der Al-

## THE TAKING OF BEVERLY HILLS



## THE TAKING OF BEVERLY HILLS



## THE TAKING OF BEVERLY HILLS



FLOP



Ein Schlüssel? Eine Tür?



Ungeahnte Gefahren lauern auf dem Bürgersteig.

lierten in der Normandie. Warum? Weil es die Handlung nahelegt: Terroristen haben ganz Hollywood in ihre Gewalt gebracht und verkleiden sich nun als Polizisten. Was werden sie als nächstes tun? Frauenkleider anziehen? Onkel Dittmaier als intimen Busenfreund von Herrn Darboven outen? Oder mit den Wildecker Herzbuben gar einen Glücksbärchi-Film drehen?

In diese verworrene Lage platzt Boomer (als Mensch! Und schon gar nicht schwanzwedelnd!) mit seiner Freundin Laura. Boomer muß die richtigen Cops befreien, ein Kunstwerk und schließlich seine Freundin retten. Zuallererst muß er sich jedoch selbst retten, denn die Gefahren lauern überall und unerkant. Geht Boomer z.B. auf den Bürgersteig (das Programm wechselt dann von der Satelliten-Perspektive aus 48 km Höhe in die Frontsicht), wird er in 50% aller Fälle von einem Cop erschossen. Steht er jedoch länger als 30 Sekunden auf der Straße, wird er zu 100% von einem Krankenwagen überfahren. So bleibt nur die 50-prozentige Bürgersteig-Chance, um die

tollen Rätsel zu lösen. Jene zum Beispiel: Wer läßt einfach Dynamit auf der Straße liegen? Warum sind die meisten Gegenstände nutzlos? Warum wird das Disketten-Icon zum Speichern und Laden von Spielständen als Item im Inventory abgelegt, wenn ohnehin nur sechs Gegenstände mitgenommen werden können?

## Flop Five

1. The Taking of Beverly Hills (Capstone)
2. Alien Storm/U.S. Gold (C-64)
3. Casino/Capstone (Amiga)
4. Godfather/U.S. Gold
5. Super Space Invaders/Domark (PC)

Warum gibt es eine nackte Ente als Mauszeiger?

Fragen wie diese werden wahrscheinlich noch die folgenden Generationen quälen – mich jedoch nicht mehr. Bevor wir aber nun zum Auswürfeln der Noten kommen, hier noch ein Hinweis: Im nächsten Monat werden wir uns mit dem Buchstaben „A“ beschäftigen. Es kommentiert Hns-Jochim mnn.

Michael Suck

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik .....	3
Steuerung .....	0
Handlung .....	2
Atmosphäre .....	0
Gesamtnote .....	1

»SEHR MANGELHAFT«

# Hello again!



Könnt Ihr Euch noch an den letzten Konsolen-Mega-Hit erinnern? Nein? Na macht nichts, ist schließlich auch schon eine Weile her, und außerdem haben wir einen neuen Mega-Hit: Super Contra! Sämtliche ASM-Wertungsrekorde schlug Konamis neuestes Werk für das SuperNES. Doch auch für die übrigen Systeme haben wir viel zu bieten. Erfreulich dabei, daß bis auf zwei Konvertierungen überhaupt nichts schlechtes dabei ist. Na dann haut mal rein!

Euer

A-MAN

# Neo Geo offiziell

**A**uch wenn man schon lang nicht mehr daran glauben wollte: SNKs Neo Geo kommt offiziell nach Deutschland! Ab sofort gibt es eine Generalvertretung in Burgbrohl-Neubuchholz. Unter der Rufnummer 02636-46 86 gibt man dort in Sachen Neo Geo gern Auskunft. Die Preise des Grundgeräts liegen bei etwa 750 DM. Je nach Aktualität variieren die Preise pro Spiel zwischen 200 und 330 DM. Näheres zum Neo Geo erfahrt Ihr nächsten Monat. Bereits hier und heute erfahrt Ihr jedoch, über was in den nächsten acht Wochen geredet wird – sofern die Hersteller nicht trödeln...

Yuzo Koshiro wieder für die Musik verantwortlich ist.

*Art Alive* nennt sich ein Zeichenprogramm aus dem Hause *Sega*, das wir nächsten Monat für Euch testen werden.

Bleihaltig geht's bei *Task Force Harrier EX* zu, das 'dank' *Super Contra* aus dieser Ausgabe fallen mußte.

Rosigen Zeiten sieht das *Super Famicom* entgegen, das wir ab dieser Ausgabe *SuperNES* nennen werden, schließlich kommt es unter diesem Titel auch in Deutschland heraus. Unter anderem sind *Pitfighter*, *Super Off Road*, *Y's III*, *Xalidon*, *Rocketeer*, *Super Battle Tank*, *RPM Racing* und *Addam's Family* fürs

## TOP TEN

1. Sonic – The Hedgehog (Mega Drive, Sega)
2. Donald Duck's Quackshot (Mega Drive, Sega)
3. Super Ghouls 'n Ghosts (SuperNES, Capcom)
4. Super Mario Bros. 3 (NES, Nintendo)
5. Final Fantasy Legend II (Game Boy, Square Soft)
6. NHL Hockey (Mega Drive, Electronic Arts)
7. Parodius (Game Boy, Konami Japan)
8. Final Fantasy II (SuperNES, Square Soft)
9. Terminator 2 (Game Boy, LJN/Acclaim)
10. Winter Challenge (Mega Drive, Accolade)

## SOFTWARE:

*Electronic Arts* plant eine Umsetzung von *Where in Time is Carmen Sandiego?* für das Mega Drive. Das 8Megabit-Cartridge wird stolze 150 DM kosten. Ein Stückchen billiger und wahrscheinlich wesentlich interessanter wird *Super Shinobi 2* sein. Bedenkt man die Qualitäten des ersten Teils, so darf man doch auf einiges gefaßt sein. Wollen wir hoffen, daß Sound-Wizard

große Nintendo angekündigt. Ein Homecomputer-Mega-Hit bestreitet auch schon bald seinen Weg aufs SuperNES: die *Lemmings* kommen!

Für den *Game Boy* erwarten wir unter anderem *Turn 'n' Burn*, *Paperboy II* und *Tiny Toon*. Alle 'Game Gearer' dürfen sich über eine tolle Spielesammlung (Tennis, Tetris-Clone etc.) freuen. Was sonst noch kommt? Laßt Euch überraschen, es wird bestimmt für jeden etwas dabei sein. Tschüs, bis dann,

A-MAN

## Der Fußball mit dem ZOOM

### SUPER FORMATION SOCCER

System: SuperNES, geplant für: -, empf. VK-Preis: ca. 150 DM, Hersteller: Human, Japan, Muster von: ContiTRONIC, 8000 München 40.

**S**uper Formation Soccer heißt das erste Fußballspiel für das Super NES und macht seinem Namen alle-Ehre. Allein die grafische Darstellung, bei der das Spielfeld aus einem spitzen Winkel von oben hin- und hergezoomt wird (nicht gescrollt), ist innovativ und hat höchstes Lob verdient. Erfreulicherweise können zwei Spieler sowohl gegeneinander als auch im Team gegen die Maschine antreten.

In Belangen Spielbarkeit steht SFS dem PC-Engine-Vorbild in nichts nach, im Gegenteil. Pässe, Flanken und überhaupt herrliche Kombinationen stellen



Eine Fußball-Perspektive, wie man sie noch nicht kannte. Super Formation Soccer ist Klasse!

nach kurzer Eingewöhnungsphase überhaupt keine Probleme dar. Das heißt aber nicht, daß man die Computer-Teams (15 an der Zahl) mit Leichtigkeit ausspielt, denn diese sind recht spielstark. Spielerisch haben die Kicker übrigens einiges auf dem Kasten. Sie können passen, mit der Brust stoppen, köpfen, Fallrückzieher vollziehen und foulern. Letzteres wird hin und wieder mit einem Platzverweis geahndet. Gel-

be Karten gibt's nicht. Neben all dem Lob gibt es auch Kritik. So halte ich es nicht für sonderlich realistisch, wenn ich mit dem Goalkeeper über das gesamte Spielfeld stolziere und stets nur von einem Kontrahenten attackiert werde. Ebenfalls nicht berauschend sind Strafstoßszenen (bei jedem Unentschieden bzw. Foul im 16-Meter-Raum), bei denen die Animation zu wünschen übrig läßt. Außerdem kann die Spielzeit - sie wird 'Eishockey-mäßig' bei Spielunterbrechungen angehalten - nicht variiert werden. Letztes Manko einer ansonsten rundum superben Fußball-Simulation ist der Sound, der das gesamte Spiel über zu hören ist und nicht abgestellt werden kann. Wer Fußball mag, wird Super Formation Soccer lieben.

hja

#### ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik .....	10
Sound .....	7
Realitätsnähe .....	10
Motivation .....	11
Gesamtnote .....	10

»GUT«

## Kleider machen Leute

### KID CHAMELEON

System: Mega Drive, geplant für: -, Hersteller: Sega, empf. VK-Preis: ca. 100 DM, Muster von: Flashpoint, 2360 Bad Segeberg.

Hey, das ist eine echt abgefahrene Story, mit der sich Segas neuestes Actionspektakel vorstellt - oder ist Euch schon mal in der Spielhalle eine Maschine begegnet, die sich selbständig macht, immer nur gewinnen will und die Kids kidnappet, die es nicht schaffen? Nur einer in der Stadt kann es mit Heady Metal aufnehmen: Kid Chameleon. Also nix wie rein in die Killermaschine „Wild Side“!



Ganz schön abgefahren

**I**n der Maschine bewegt sich Kid durch Welten, in denen es von Geheimgängen, Warps und Plattformen nur so wimmelt, und die zusätzlich mit fiesen Zeitlimits ausgestattet sind. In diesen Welten hängen überall reichlich Blöcke herum. Da Kid einen ziemlichen Dickkopf hat, kann er sie durch Anrempeln à la *Turrican* zum Zerspringen bringen. In den Blöcken verbergen sich Diamanten, Extrazeit, Extraleben, Continues und das, was Kid seinen Spitznamen eingebracht hat: Rüstungen jeglicher Art. Sammelt Kid

eine solche Rüstung auf, verwandelt er sich in einen Ninja mit Schwert, einen Nashornmann, einen Ritter, der glatte Wände hochklettern kann, eine Minifliege, die in die kleinsten Fugen paßt, in einen panzerfahrenden Verrückten,

der mit Schädelbomben schießt (meine Lieblingsfigur) oder in einen anderen der insgesamt neun Kämpfer. Jede Figur hat dabei ihre speziellen Talente.

Monster, die Kid auf seinem Weg durch die 103 Levels fertigmachen kann, gibts nicht zu knapp. Die niedliche Animation des sprunggewaltigen Helden mit der coolen Sonnenbrille sorgt für Laune. Auch der Sound fetzt nicht übel los. Von Urwelten über Eis-, Vulkan-, HiTech-, Berg-, Südsee- und absolut undefinierbaren Szenarien ist alles da, was das man sich vorstellen kann. Da auch die Steuerung sehr exakt ausgefallen ist, gibt es an Kid Chameleon absolut nichts zu meckern. Eine Zwei-Spieler-Option rundet das gelungene Game ab.

ab

#### ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»GUT«

# Crockett & Tubbs



# in Disney Land

Chip und Dale sind nicht nur klein, nett und niedlich, sondern auch höchst pfiffig und ihres Zeichens bekannte Detektive im Lande der Disneys.

## CHIP 'N DALE – RESCUE RANGERS

System: NES, geplant für: -, empf. VK-Preis: ca. 100 DM, Hersteller: The Walt Disney Company, Muster von: Theotranz-Games, 8500 Würzburg.

**H**ierzulande besser unter dem Namen *CHIP UND CHAP – RITTER DES RECHTS* bekannt, treiben die beiden momentan in der ARD ihr 'Unwesen'. Doch nun dürfen sie auch auf dem NES ihren detektivischen Spürsinn unter Beweis stellen, denn der böse Al Katzone hat Freundin Trixi entführt und will ganz nebenbei die Stadt in seine Gewalt bekommen.

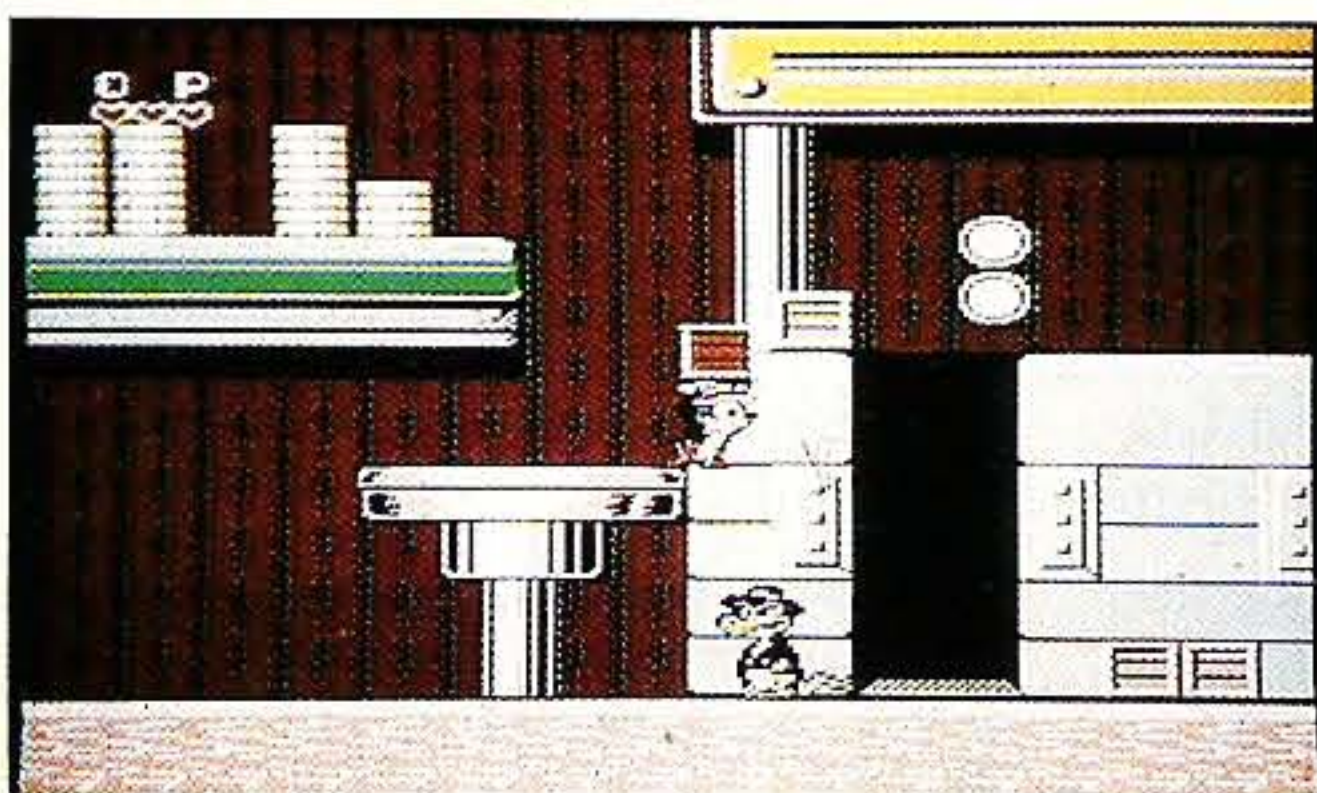
Grund genug für die beiden, in Aktion zu treten. Und so machen sie sich entweder allein oder zu zweit durch

sieben nett gezeichnete Level. Unterwegs können die Kleinen Extras erhaschen oder sich vor umherstreunenden Blech-Ratten und -Hunden in Kisten in Sicherheit bringen. Ein Wurf mit dem gleichen auf jene 'Berserker' ist tödlich für die Bösewichte.

Wurde Level G (Casino) und somit der vermeintlich letzte Abschnitt des Spiels hinter sich gebracht und dessen Endgegner – nicht Al Katzone! – eliminiert, geht's überraschender Weise mit einer Rakete ab gen Himmel, wo es die letzten drei Levels zu überstehen und Al den Garaus zu machen gilt.

Fast ein Dutzend hübsch gezeichneter Gegner plus Endgegner werden neben netten Hintergrund-Grafiken geboten. Doch auch der Sound weiß zu gefallen, ebenso wie das Scrolling. Schön auch, daß im Zwei-Spieler-Modus wirklich kooperiert werden muß, sonst läuft nicht viel. Kurzum: *Chip 'n Dale – Rescue Rangers* weiß nicht nur der jüngeren Generation zu gefallen. ■

hja



Böse Buben lauern überall



Lachende Clowns meinen's nicht immer gut ...

Antje meint:

Dies ist ein Kinderspiel! Nicht, daß es Erwachsenen nicht auch viel Spaß bereiten würde, aber Chip und Chaps Abenteuer sind sowohl von der Machart als auch vom Schwierigkeitsgrad in aller Deutlichkeit für kindliche Gemüter ausgelegt. Da das Spiel auch noch lustig und aktionsreich gemacht ist, die Grafik den niedlichen Akteuren gerecht wird und der Sound erfrischend fröhlich ist, lautet mein Urteil: Rundes Spielvergnügen ohne Reue.

»GUT«

### ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik .....	9
Sbund .....	9
Spielablauf .....	9
Motivation .....	9
Gesamtnote .....	9

»GUT«





**Die Trogs: Nicht gerade helle, aber immer gefährlich.**

## TROG

System: NES, geplant für: - ,  
empf. VK-Preis: ca. 100 DM,  
Hersteller: Acclaim, München,  
Muster von: Selling Points, 4830  
Gütersloh.

**V**or gut einem Jahr begab es sich in den Spielhallen, daß ein paar Steinzeitypen alle Aufmerksamkeit auf sich zogen. Nicht vom Publikum ist die Rede, sondern von Trog, einem überdrehten Cartoonspiel mit digitalisierten Grafiken. Atari hatte einfach das urig alte *Pac Man* ausgebuddelt und mit ein paar Features und lustigen Spielcharakteren aufgemotzt.

# BIS OUT DIE KNOCHEN

Der Spieler schlüpft bei Trog in die Rolle eines kleinen Dinosauriers, dem es zur Aufgabe gemacht wurde, die Eier seiner Artgenossen aufzusammeln. Gehindert wird er dabei von bauchigen Steinzeitmännchen vom Stamme der Trog, die ihm mit Messer und Gabel auf den Versen sind.

Je höher das Level (insgesamt sind es 50), desto verworrener das Spielfeld: Transportertüren kommen hinzu, Knochen bilden Barrieren, Steinräder walzen sich ihren Weg. Als Extras gibts Speed-Ups, Power-Kräuter und eine Super-Ananas, die den kleinen Dino zum furchterregenden Monster verwandelt, das die Trogs fressen kann. Besonders witzig spielt sich Trog in den Bonusrunden (Trog-Wettessen!) und im Zwei-Spieler-Modus. Dann nämlich hat jeder Spieler seine eigenen, entsprechend gefärbten Eier, die er aufsammeln muß.

All diese Features sorgen vor allem für eines: Für witzige Unterhaltung. Und deshalb sollte man dem Hersteller auch nachsehen, daß er sich an einem Klassiker vergriffen hat. Trog ist einfach Fun!

msu



**Pac-Man im neuen Gewand: Nicht schlecht!**

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Anzeige

# ABGEFETZT!



136 SEITEN

Nur 7,80 DM



**AB 15. JANUAR  
... IM ZEITSCHRIFTENHANDEL  
... AM KIOSK  
ODER DIREKT BEIM  
TRONIC VERLAG**

••••• Bitte benutzen Sie die Bestellkarte! •••••

# Geniestreich

Automat, Neo Geo oder doch 'nur' ein SuperNES?, eine Frage, die sich wohl ein jeder stellen wird, der den zukünftigen Kassenschlager KONAMIS zu Gesicht bekommt. Schier unglaubliches wird bei diesem Action-Spektakel ohne Gleichen geboten. Ein Vergleich zu einem Spielhallen-Automaten darf ruhig angestellt werden, Neo-Geo-Qualitäten werden allemal erreicht. Der Name des absoluten Überfliegers: SUPER CONTRA!

## SUPER CONTRA

System: SuperNES, geplant für: -, empf. VK-Preis: ca. 150 DM, Hersteller: Konami, Japan, Muster von: Direktimport aus Japan, wird voraussichtlich im Herbst diesen Jahres in Deutschland als 'Super Probotector' offiziell erscheinen.

**B**ereits auf dem kleinsten Bruder des SuperNES, dem Game Boy, konnte Contra vollauf begeistern, doch der Sprung auf Nintendos größtes Zugpferd ließ aus diesem Ballerspiel ein absolutes Meisterwerk des Genres werden, das wohl lange Zeit von nichts und niemandem eingeholt wird.

Mit sechs beinharten Leveln wartet Konamis Super Contra auf, wobei ent-



Der Obermotz des sechsten Levels vor und links nach seiner „Schönheitsoperation“.



„Super Contra – die Mischung aus Perfektion, Wahnsinn und Unmöglichem“



Grafische Leckerbissen en masse



„Zoomattacke“ aus der Luft!



Achtung: Rocketeer greift an!



Einer der zahlreichen Zwischengegner

# der SUPERBESTE

weder allein oder zu zweit im Team gegen die Aliens, die einmal mehr die Herrschaft über die Erde an sich gerissen haben, angetreten wird.

## Sechs Level voller Leckerbissen

Bereits im ersten Level zeigen die Programmierer, was aus dem SuperNES bei entsprechender Arbeit herausgekitzelt werden kann. Die Grafik ist abwechslungsreich und farbenfroh, und obwohl von Zeit zu Zeit die gesamte Stadt bebt oder brennt und sich einige Sprites auf dem Screen befinden, wird das Spiel nur selten langsamer, was zudem kaum auffällt, geschweige denn stört.

Neben einigen Extra-Waffen und Schutzschildern können sich unsere beiden Super-Rambos – das Original erscheint wie ein kleiner Schuljunge neben den beiden – im ersten Level sogar eines Panzers bemächtigen.

Nicht von der Seite sondern von oben werden Level 2 und 5 dargestellt,

### Guido meint:

Es geht also doch: Jede Menge wild um sich ballende Sprites auf dem Schirm ohne daß das SuperNES in die Knie geht. Super Contra ist das Actionspiel schlechthin für diese Konsole. Hart, aber immer fair. Es bietet bombastischen Sound und grafische Effekte, die einem vom Stuhl blasen. Was will man mehr?

»SEHR GUT«



Action von ihrer allerschönsten Seite



wobei im Zwei-Spieler-Modus der Screen gesplittet wird. Mittels der beiden Rechts-Links-Tasten wird der gesamte Bildschirminhalt um den/die Helden gedreht. Toller Effekt. Ziel ist es hier, feindliche Reaktoren oder Stützpunkte zu zerstören.

## Konami zeigt, was 'Perfektion' bedeutet

Auf einem hypermodernen, radlosen Motorbike geht's im vierten Level ab. Die Krönung und eine völlig neue Idee ist, daß man sich später an der Ra-



Der Endgegner des fünften Levels.

kete eines Helikopters festhalten muß, um fortan an zahlreichen vorbeifliegenden Raketen fast à la Baron von Münchhausen hin- und herzuhangeln, bevor diese mangels Treibstoffs abstürzen.

Absolut 'verschärft' ist Level 6, in dem das ultimative Duell bevorsteht. In dieser unterirdischen Höhle, die irgendwie an *Aliens* erinnert, wimmelt es nur so von grafischen Leckerbissen, untermalt von Spitzensound, der sich wie der eines Orchesters anhört. Zahlreiche Gemeinheiten und Zwischengegner machen das Überleben hier wie auch in den anderen Leveln fast zu einer Kunst. Ein Extra-Lob gebührt der Steuerung. Zwar ist jeder Knopf belegt, doch sind die Funktionen so angeordnet, daß eine exakte und schnelle Steuerung problemlos möglich ist.

Mit Super Contra steht uns zweifellos eine Synthese aus Perfektion und schier Unmöglichem ins Haus. Die Konsole wird bis an den Rand der Belastbarkeit getrieben, ebenso die Spieler. Die Programmierer haben im wahrsten Sinne des Wortes alle Register der Programmierkunst gezogen. Sauberes Vertikal- und Horizontal-Scrolling (bis zu acht Ebenen), Zoom- und Dreheffekte, farbenfrohe Grafik, tolle Animationen, phantasti-

schen Sound etc. pp., all das bietet dieses Action-Spektakel. Dabei wurde auch auf die Spielbarkeit viel Wert gelegt. Unter normalen Voraussetzungen ist der Schwierigkeitsgrad bereits ansprechend hoch, auf 'Hard' wird dann das Äußerste vom Spieler abverlangt, und Action-Vergnügen pur heißt die Devise. Anfänger können erst einmal auf 'Easy' fleißig üben.

Ein Wort noch zum schlichtweg genialen Sound: Dieser paßt hervorragend zum Spiel und besticht durch tolle Kompositionen, die zwischen Depressivität und Mystik hin- und herpendeln. Ebenfalls nicht zu verachten sind die zahlreichen FX, die wunderbar zum Spiel passen und keine Wünsche offen lassen.

Super Contra ist zweifellos mit Abstand das bisher beste Spiel seiner Sparte und bricht ganz nebenbei alle ASM-Wertungsrekorde. Die Tatsache, daß das Programm kurz nach Redaktionsschluß kam, das 'Spiel des Monats' bereits gekürt und im Druck war, soll uns nicht davon abhalten, Supercontra höher zu bewerten und mit einem Mega-Hit zu prämiieren, denn: Konami hat wie niemand zuvor für das SuperNES Maßstäbe gesetzt, an denen niemand so schnell rütteln wird!

Hans-Joachim Amann

### ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik .....	12
Sound .....	12
Spielablauf .....	11
Motivation .....	12
Gesamtnote .....	12

»SEHR GUT«



## Ein Held für alle Fälle

### MEGA MAN 3

System: NES, geplant für: -,  
empf. VK-Preis: ca. 100 DM,  
Hersteller: Nintendo/Capcom,  
Japan, Muster von: Theo Kranz  
Versand, 8700 Würzburg.

**M**ega Man ist ein Mann für alle Fälle. Klotzen, nicht kleckern ist seine Devise, Erfolg sein Rezept. Kein Weg ist ihm zu weit, kein Hindernis zu hoch. Gegen ihn wirkt James Bond wie ein seniler Playboy, denn Mega Man hat Köpfchen und Mega-High-Tech. In *Mega Man 3* erwartet ihn seine schwierigste Mission. Ein Abenteuer im Bergwerk gegen acht gefährliche Blechköpfe, die die wertvollen Kristalle horten. Nur mit diesen Kristallen kann der Frieden gerettet werden. Wie auch sonst?

Auf dem Weg zu jedem der Endgegner muß ein Zwischengegner besiegt werden. Außerdem gelangt Mega Man nach dem Ablauf aller acht Spielstufen in die Ultramegaendstufe, in der ihm Dr. Willy begegnet, der Obermacker der Blechköpfe. Dort wird er all die Extrawaffen benötigen, die er den anderen Endgegnern aus dem blechernen Leichnam entrissen hat. Deshalb ist es megawichtig, daß man sich die Levels in der richtigen Reihenfolge aussucht, um die jeweils passende Zusatzwaffe für das nächste Level parat zu haben. Insgesamt neun verschiedene Waffen (mit der normalen Knarre) stehen somit bereit, dazu gibt es noch den braven Blech und Flitz, dem man im Laufe der Zeit drei verschiedene Lektionen beibringen kann. Per Knopfdruck wird er als Sprungschanze bereitstehen, sich zum U-Boot oder Fluggefährt wandeln. Doch kostet die Anwendung der Extras Energie: Ist die Powerleiste erschöpft, helfen nur noch die Energiekapseln.

Natürlich reicht die bloße Masse an Features noch lange nicht, um das Spiel megamäßig gut zu



„MEGA MAN 3 ist eine Fortsetzung ohne Wenn und Aber: Spielerisch ungeheuer variabel, grafisch und soundmäßig einfach megamäßig stark!“

machen. Das weiß auch Nintendo. Deshalb wurden in jedem Level viele kleine, gemeine Hürden eingebaut, bei denen man einfach einen der Extras benutzen muß. Andererseits kann man manche Stellen auch ohne die Extras überqueren, doch erleichtern diese das Gelingen ganz erheblich.

### Megamäßig gut

Die Programmierer waren beim Leveldesign jedoch nicht der Versuchung erlegen, die Anforderungen zu hoch zu schrauben. Jedes Level besitzt in etwa die gleiche, wohltuend hohe Spielbarkeit, verfügt aber über ein eigenständi-



Ein treuer Helfer – auch bei dieser Schlange: Flitz, der Hund des Mega Man mit Verwandlungskünsten.

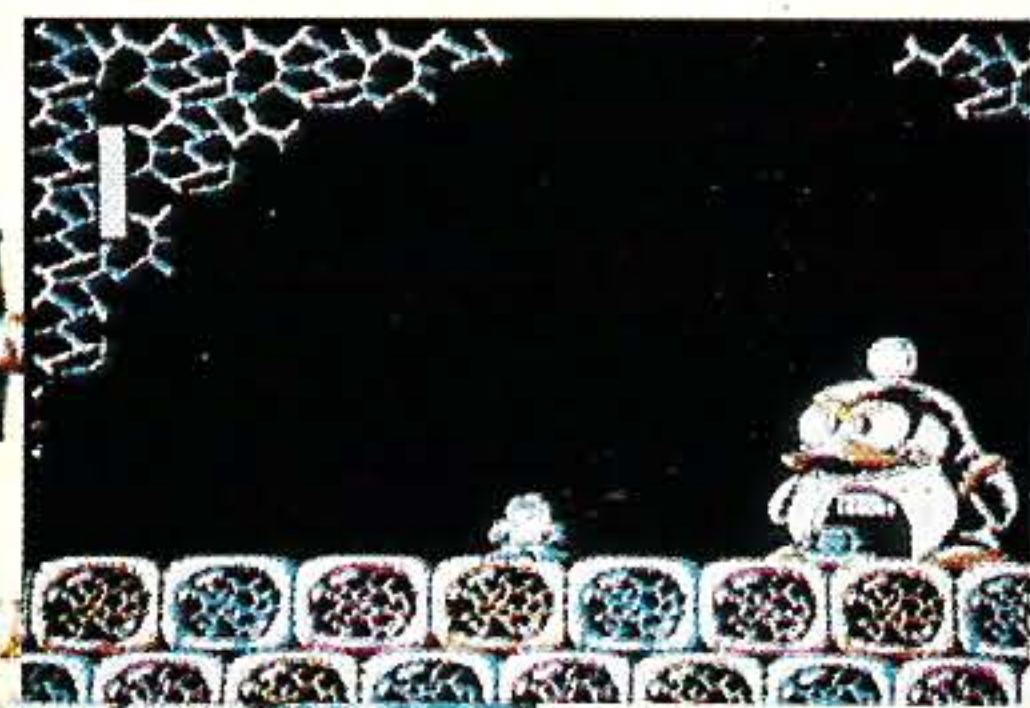
ges Outfit und immer neue Überraschungen, die im Spielverlauf erlernt werden müssen. Wandelnde Energiebarrieren, fallende Steinbrocken, zukende Messer, bei Berührung steigende oder sich öffnende Plattformen – diese Reihe ließe sich beliebig fortführen. Dazu gibt es grafisch ein solides Plattformlayout mit ein paar hübschen Einfällen (Killerpinguine!) und ein aufmunternder Sound für dramatische Höhepunkte. Abgerundet wird das Ganze noch durch ein Levelcontinue und Paßwörter für das spätere Weiterspielen. Megamäßig stark! ■

Michael Suck

### ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»GUT«



Ein Kellerpinguin!

**Absolut  
Cooler  
Sonderpreis!**

Bitte Bestellkarte benutzen

# DAS MEGA-PACK DER SAM-JAHRGÄNGE

**89**  
nur 60,- DM\*\*

**90**  
nur 60,- DM

nur 66,- DM\*

\* nur solange  
der Vorrat  
reicht!!!

inkl.  
1 Sammelordner

Bitte Bestellkarte benutzen



## TWO CRUDE DUDES

System: Mega Drive, 8MegaBit-Cartridge, geplant für: -, empf. VK-Preis: ca. 120 DM, Hersteller: Data East, Japan, Muster von: Flashpoint, 2360 Bad Segeberg.

Viel Muskeln, aber nichts im Kopf, so könnte man die TWO CRUDE DUDES charakterisieren, die bereits vor längerer Zeit auf den Spielhallen-Platinen von DATA EAST ihr Unwesen trieben.

**N**un schlagen sie auf dem Mega Drive zu, und ihre Aufgabe besteht darin, die durch einen Atomkrieg mutierten Kriminellen aus New York zu 'entfernen'. Anfangs mit nichts anderem als mit ihren stattlichen Muskeln ausgerüstet, prügeln sich die beiden al-

## Muskellümmel



Von weihnachtlichem Frieden keine Spur...



lein oder simultan durch sechs Level, um die Mutanten zu beseitigen.

Das Schlagrepertoire der beiden Rohlinge reicht zwar lange nicht an das der Helden aus *Streets of Rage* (*Bare Knuckle*), doch können sie sich dafür wesentlich mehr Gegenstände erschaffen und diese im Kampfe einsetzen. Die effektivsten sind Tonnen, Ampeln und Autos!

Spielerisch bietet *Two Crude Dudes* zwar nichts Neues, weiß dafür aber die bekannten Komponenten des Genres geschickt einzusetzen und zu verpacken. So kann die Grafik wirklich gefallen und steht dem Automaten Vorbild – berücksichtigt man die Hardware-Voraussetzungen – in nichts nach. Farbenfrohe, düster aussehende Level mit vielen großen Sprites bietet das Programm zuhauf. Dabei ist vor allem das Scrolling zu beachten: Parallax und ein halbes Dutzend Ebenen werden geboten, und das ohne Ruckeln!

Zwar werden die *Two Crude Dudes* dem Prügel-Trio von Sega (*Streets of Rage*) zwar nicht die 'Windeln weickloppen', doch Konkurrenz sind sie allemal. Probeprügeln lohnt sich!

hja

### ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»GUT«

## WWF SUPER WRESTLEMANIA

System: SuperNES, geplant für: -, empf. VK-Preis: ca. 120 DM, Hersteller: LJN, USA, Muster von: Direktimport aus den USA.

Nicht jedermanns Sache in Deutschland ist Wrestling. Dem einen zu albern, da der meiste Teil nur aus Show besteht, dem anderen zu hart, da irgendwo ja doch viel Brutalität dargestellt wird.

**R**ichtiggehend beliebt ist Wrestling hingegen auf Homecomputern und Konsolen. Ob Amerikaner oder Deutscher, die Programme werden massenweise gekauft. Das beste war bisher *Epyx' World Championship Wrestling* für den C64. Doch nun wird dieser Klassiker von einem Programm für eine Maschine, gegen die der gute,

alte 'Brotkasten' nichts entgegensetzen hat, in den Schatten gestellt. *WWF Super WrestleMania* heißt das zur Zeit ultimative Wrestling-Spiel und ist für das SuperNES gedacht.

Ein oder zwei Spieler können an diesem typisch amerikanischen Spektakel teilhaben. Verschiedene Spielmodi (One-on-One, Tag Team und Survivor Series – Profis wissen, was ich meine) stehen zur Verfügung.



Gleich folgt der finale Todessprung aus der Ecke.

## Catch (up)

Bis man alle Kniffe der Catcher erlernt hat, dürfte einige Zeit vergehen, da diese über ein schier unglaubliches Kampfrepertoire verfügen. So bleibt dem 'Konsolisten' kaum eine Attacke vorenthalten, die er von den großen Vorbildern aus dem Fernsehen kennt.

Auch wenn die Motivation erwartungsgemäß gegen einen Freund am höchsten ist, so weiß *WWF Super WrestleMania* auch allein gegen die Konsole zu gefallen. Dazu tragen vor allem die gute Grafik und die schier enden wollenden Aktionsmöglichkeiten bei. Zwar fehlt mir ein Meisterschafts-Modus, doch kann ich auch so *WWF Super WrestleMania* nicht nur Interessierten empfehlen.

hja

### ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»GUT«

**Kein Scherz!**  
**Eröffnung 1. April**  
**3000 Hannover**  
**Georgswall 3**

# FUNNY-SOFTWARE

Inh. Oliver Heck  
 Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach  
**Telefon 07 11 - 8 56 85 34 - 85 03 25 - 8 17 99 95**

**Neu:**  
**Konsolen**  
**zu teuflischen**  
**Preisen**

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

Entertainment-Center:

Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

Schreiberstr. 18, 7800 Freiburg • Storchenstr. 5b, 7080 Aalen • Georgswall 3, 3000 Hannover

Bestellservice:

<b>Saarland: Homburg</b>	<b>Hessen: Frankfurt</b>	<b>Bayern: München</b>	<b>NRW: Kamen</b>	<b>Württemberg: Aalen</b>	<b>Baden: Freiburg</b>
14-18 Uhr	12-18 Uhr	12-18 Uhr	12-18 Uhr	10-18 Uhr	10-18 Uhr
06841/64587	069/613282	089/761908	02307/72181	07361/680633	0761/382590

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr – Preisänderungen vorbehalten – Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 8,- – Eilzuschlag 7,- – Ausland: Nur Scheck, Vorkasse + 21,-  
 Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit

## SEGA MASTER

Master System II incl. Sonic	194,00
Master System II	144,00
Alex Kidd 4	84,95
Back to the Future 2	84,95
Basketball Nightmare	84,95
Bubble Bobble	94,95
Donald Duck (Dine Caper)	94,95
Fantasy Zone 5	74,95
Ghostbusters	84,95
Indiana Jones	94,95
Laser Ghost	94,95
Micky Mouse	94,95
Pro Wrestling	64,95
Sonic	94,95
Spidermann	94,95
The Flintstones	84,95
Wonder Boy 3	84,95

## SEGA MEGA DRIVE

Mega Drive d. o. Spiel	289,00
Mega Drive jap. o. Spiel	264,00
Mega Drive incl. Sonic	389,00
Mega Drive Action Replay	149,00
E-Swat	111,95
E-A Eishockey	129,95
F-22 Interceptor	111,95
Fire Mustang jap.	86,95
Ghols'n Ghosts	121,95
Golde Axe 2	111,95
Gynoug jap.	82,95
Jewel Master	104,95
Junction jap.	49,95
Kings Bounty	101,95
Klax	101,95
Magic Hat jap.	82,95
Mickey Mouse 2	121,95
Phantasy Star III	124,95
Phelics	111,95
Road Rast	111,95
Quack Shot	111,95
Shadow of the Beast	131,95

## CARTRIDGES

Sonic	111,95
Strider	131,95
The Immortal	129,95
Thunder Force 3	101,95
Wrestle War	111,95

## SEGA GAME GEAR

Game Gear Grundgerät	289,00
TV-Adapter	195,00
Master-Gear-Adapter	57,95
Donald Duck	76,95
Dragon Crystal	67,95
Fantasy Zone	59,95
G-Loc	67,95
Golden Axe jap.	59,95
Griffin jap.	59,95
Mickey Mouse	67,95
Ninja Gaiden	59,95
Pengo	57,95
Psychic World	57,95
Putter Golf	57,95
Shinobi	74,95
Super Golf jap.	54,95
Super Monaco G.P.	57,95
Taru Ruto Action jap.	54,95
The Berliner Wall jap.	67,95
Waggon Land jap.	54,95
Wide-Gear	37,95
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
Gauntler 2	94,95
Knight Rider	94,95
Mega Man 2	94,95
Paperboy	64,95
Protector	99,95
Rad-Racer	94,95
Simpsons	114,95
Solstice	84,95
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
Gremings 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 gro3	44,95
lynx Adapt. Zig.Anz	34,95
Lynx Netzteil	24,95
Blue Lightning	69,95
California Games	74,95
Checkered Flag	67,95
Chips Challenge	69,95
Elektroop	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
War-Birds	67,95
Xenophobe	74,95
Zarlor Mercenary	69,95

**Pssst, wir verleihen auch! Teuflisch, oder?**

**Konsolen**

# Kunterbunte Ballerei

## SUPER FANTASY ZONE

System: Mega Drive, geplant für: SuperNES, empf. VK-Preis: ca. 100 DM, Hersteller: Sunsoft, Japan, Muster von: Flashpoint, 2360 Bad Segeberg.

**E**igentlich muß man *Fantasy Zone* schon zu den Klassikern zählen: Es ist eines der Programme, die noch heute gern gespielt und sogar für andere Systeme umgesetzt werden. So beispielsweise für das Mega Drive, das nun dank *Sunsoft* in den Genuß einer *Super Fantasy Zone* kommt.

Die Story ist traurig: O-Papa wird im Kampfe gegen das Böse stark angeschossen – mit tödlicher Folge. Fortan tritt der kleine Opa-Opa den Kampf an und läßt sich vom Freund Mensch steuern. Dieser hat zahlreiche Level zu durchstehen, stets schwieriger werdend. Dabei lassen viele eliminierte

Gegner Münzen fallen, die unbedingt aufgesammelt werden sollten. Für das Geld kann nämlich im umherfliegenden Zeppelin-Shop so manch nützliches Extra gekauft werden. So gibt es Super-Antriebe, damit man schneller fliegen kann, durchschlagskräftigere Wummen, Schutzschilder etc. Je nach Level sind spezielle Extras gar unabdingbar. So ist beispielsweise in Level vier die 'Taschenlampe' dringendst erforderlich, da man sonst unter Wasser reichlich wenig sieht. Nicht sonderlich spektakulär sind die FX, dafür weiß



**Cerativen-  
Gegner  
für Opa-Opa**

aber der Sound zu gefallen. Grafisch präsentiert sich das *Baller-Spektakel*, das sich in drei Schwierigkeitsstufen einstellen läßt, zwar kunterbunt, aber nicht sonderlich abwechslungsreich. Einzige Ausnahme ist der bereits erwähnte vierte Level. Davon abgesehen sind die einzelnen Spielstufen viel zu kurz, bieten nichts Neues und die Endgegner sind – bis auf den dritten – recht einfach zu besiegen.

· Nichtsdestotrotz ist *Super Fantasy Zone* einfach ein Spiel jener Gattung, die man immer wieder mal gern hervorkramt – es macht einfach Spaß. ■

hja



ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

**»ZUFRIEDENSTELLEND«**



# GAME · BOY · CORNER

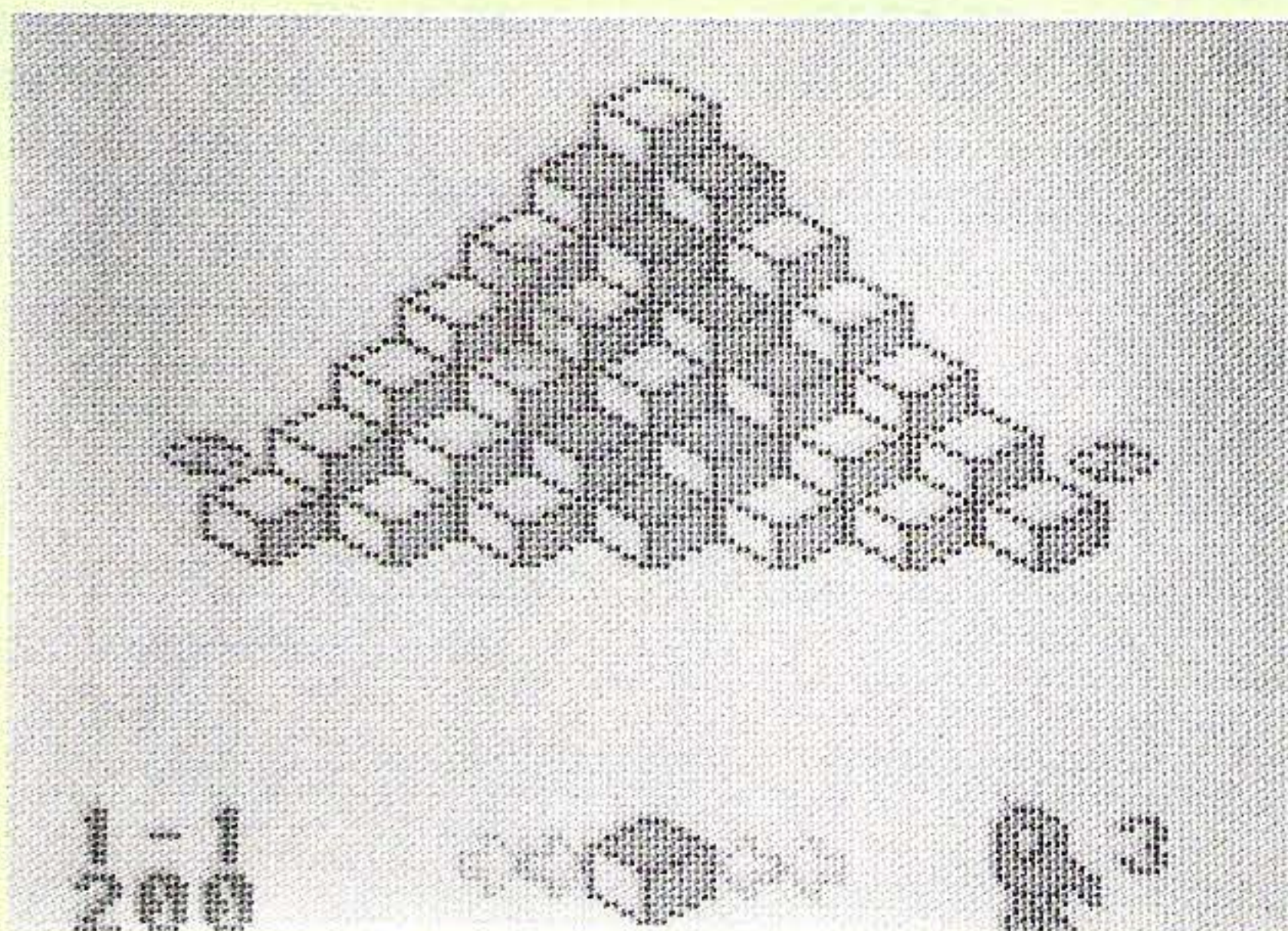
## Q-BERT

System: Game Boy, geplant für: -, empf. VK-Preis: ca. 60 DM, Hersteller: Jaleco, Muster von: Flashpoint, 2360 Bad Segeberg.

**E**r ist wieder da: Q-Bert, Jalecos knuddeliger Fellball, dessen Lieblingsbeschäftigung das Pyramidenspringen ist! Q-bert muß jedes waagerechte Feld betreten und dieses dadurch mit einer neuen Farbe versehen. Sind alle Felder einer Pyramide entsprechend der Vorgabe coloriert, geht es in der nächsten Stufe auf einer anderen Pyramide weiter. Wenn alle vier Abteilungen eines Levels umgefärbt sind, darf sich der Spieler bei einer kleinen Filmszene erholen, in der sich Q-bert als Slapstick-Star betätigt.

Je tiefer man in das Spiel vordringt, desto komplexer werden die Formen der Levels und umso komplizierter wird Q-berts Job. Schon im zweiten Level (in das er gelangt, sobald er die vier Bauwerke des ersten Levels bunt ge-

# Die Rückkehr des gelben Hüpfers



**Immer munter rauf und runter**

hüpft hat) muß jedes Feld zweifach betreten werden, bis es die richtige Farbe hat. Daß dies nicht zu einfach wird, dafür sorgt eine ganze Bande drolliger kleiner Bösewichter: Eine Sprungfeder-schlange, Klebertropfen, garstige schwarze Bälle, Fliegen und zwei besonders gemeine Burschen namens Ugg und Wrong Way, die in einer anderen Dimension leben und die senkrechten Flächen der Pyramiden behüpfen.

Dieser Bande kann Q-bert nur entgehen, indem er möglichst schnell, und ohne die Übersicht zu verlieren, die Screens abgrast, oder aber durch Lift-plattformen, die ihn an eine andere Stelle der Pyramide transportieren, wenn er auf sie springt. Hüpfert er allerdings über den Rand der Felder hinaus, ist ein Fellball-Leben verwirkt, denn da geht's bodenlos nach unten.

Trotz seines für die Computerbranche hohen Alters hat Q-bert an Spielspaß nichts eingebüßt. Die gut gemachte Game Boy-Version macht Spaß und ist für mehr als eine lustige Spielsitzung gut.

ab

### ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»ZUFRIEDENSTELLEND«

## STAR TREK

System: Game Boy, geplant für: -, empf. VK-Preis ca. 70 DM, Hersteller: Nintendo, Muster von: US-Import.

**A**nlässlich des 25jährigen Betriebsjubiläums des Raumschiffes Enterprise wurde nun auch ein Action-Spiel unter dem Titel Star Trek kreiert, daß es allerdings noch nicht auf dem deutschen Markt gibt.

Aufgabe des Spielers, der niemand geringeren als Captain James T. Kirk in persona übernimmt, ist, sich zu fernen Planeten vorzuarbeiten und dort einen „Disrupter“ bzw. dessen Einzelteile zu finden. Mit diesem Teil, das von den Klingonen entwendet wurde, kann und muß man eine riesige „Weltuntergangsmaschine“ außer Betrieb setzen.

Auf dem Weg begegnet man Meteoriten, feindlichen Raumgleitern und vielem mehr, aber auch einigen Energiefeldern, die einen ein ganzes Stück weiter warpen. Auf jeden Fall heißt es aufpassen, wenn man in die Nähe eines

PLANETEN - ENTWICKELUNG



Planeten kommt: Ganz schön anziehend, diese Dinger... Soviel zum Thema Story, nun zur technischen Umsetzung: Man sollte sich auf jeden Fall mit den Funktionen der Tasten vertraut machen, denn sie haben - je nach Aufenthaltsort - eine andere Bedeutung. Ansonsten gibt es keine Kritik in Sachen Steuerung - es geht eh nur rauf und runter.

Grafisch ganz nett mit astreinem Scrolling, ist mir das Ganze etwas zu langsam. Zwar kann man mit „Kreuz rechts“ die Enterprise schneller vorwärts bewegen, was aber den Nachteil

hat, daß man heranfliegende Objekte zu spät erkennt. Man bemühte sich, die Gesichter aus der TV-Serie rüberzubringen, was teilweise gelang. Bei den Spielfigurchen auf den Planeten mußte ich allerdings herzhaft lachen.

Die ersten Takte der wohlbekanntesten Titelmelodie sind mißglückt, nachher klingt es besser. Auch während des Spiels gibt es unterschiedliche Rhythmen zu hören. Je nachdem, welche Waffe eingesetzt wird, gibt es passende FX.

Es gibt übrigens keine Score-Anzeige, aber man kann sich das Teil trotzdem mal in den Kekskasten stecken. Ob man's dann auch kauft, bleibt jedem selbst überlassen. Laute Begeisterungsschreie werdet Ihr jedenfalls von mir nicht hören.

kate

### ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik .....	7
Sound .....	7
Spielablauf .....	7
Motivation .....	7
Gesamtnote .....	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«





# Bombenstimmung

## BLASTER MASTER BOY

System: Game Boy, geplant für: -, empf. VK-Preis: ca. 60 Mark, Hersteller: Sunsoft, Muster von: Flashpoint, 2360 Bad Segeberg.

Wie rettet man die Welt zum 111ten Mal? Keine einfache Frage. Die Antwort liefert uns ein Modul für den Game Boy, das aus dem Handheld ein Terminal zur Live-Übertragung dieses Abenteuers macht. Sie (die Antwort) lautet: mit Sprengstoff!

**A**uch heute wieder ist die Erde in Gefahr. Der Publikums-kandidat, sprich: Held dieser Runde ist der Blaster Master Boy, der, von Sunsoft ins Rennen geschickt, die Kastanien aus dem Feuer holen darf - wie schon damals, 1988 auf dem NES. Was passiert ist? Radioaktiver Abfall frißt den Erdkern auf. Jason - so sein bürgerlicher Name - muß versuchen, dies mittels eines Bombenarsenals und seiner restlichen Ausrüstung zu verhindern. Auf seinem Weg durch die (freilich) unterirdischen Labyrinth, in denen dieses 'letzte Gefecht' stattfindet, trifft er hufenweise nette Mutanten, die mittels gezielt gesetzter Sprengladungen oder schlicht durch Erschießen in den Mutantenhimmel befördert werden können - manche leicht, andere nicht.

Am Ende eines jeden Levels erwartet Jason ein Riesenmutant, und heutzutage sollte jedes Kind wissen, was man mit solchen macht (Bumm!).

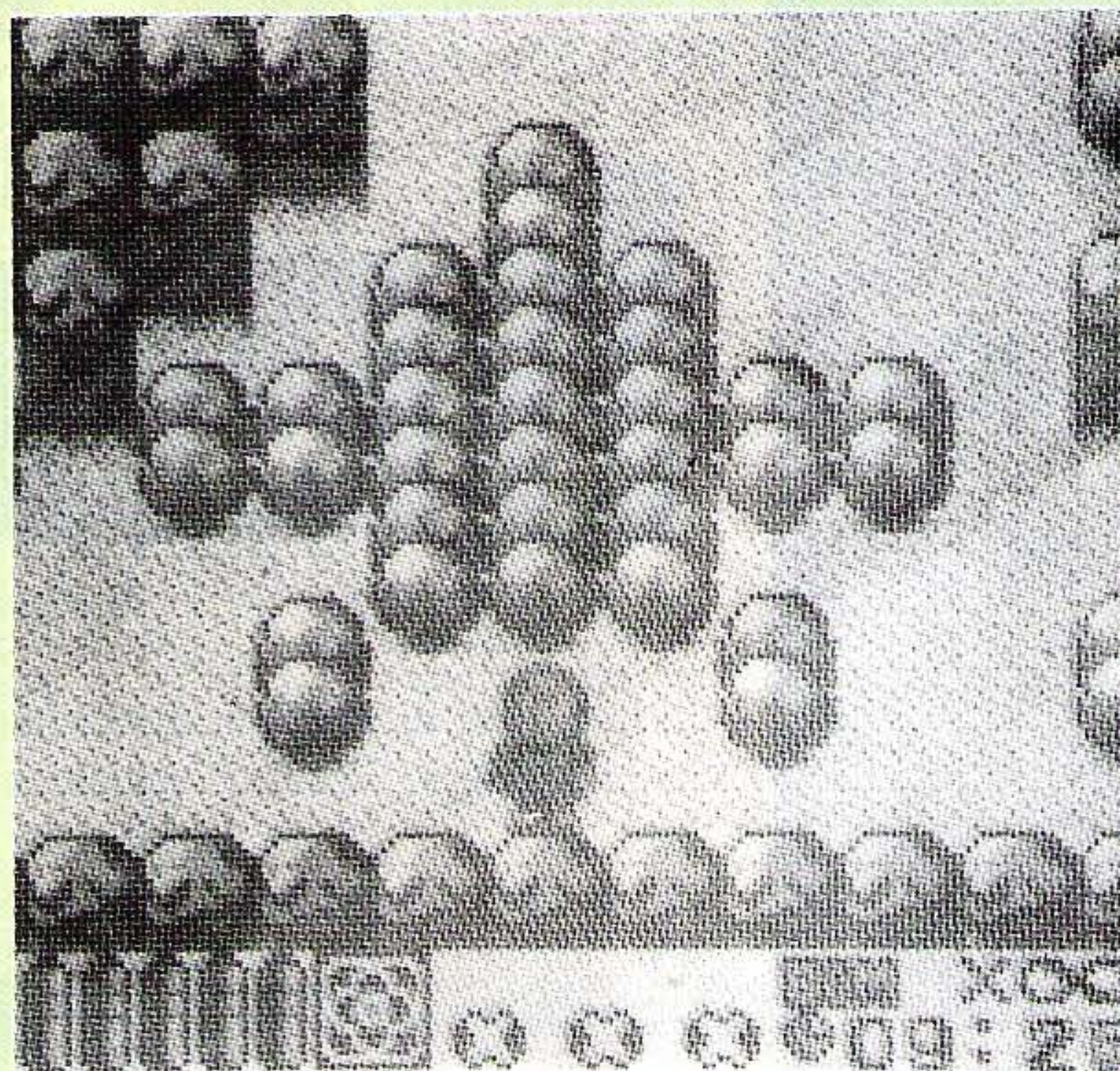
Bonushöhlen gehören ebenso zum Repertoire von BMB wie unter (sprengbaren) Steinen verborgene Extras, mit Hilfsmitteln begehbbare Wasserflächen und einige hübsche Dinge mehr.

## BIS

Diese Extras machen (neben dem reizvollen Grundthema) das besondere Flair dieses Spiels aus. Die Grafik ist für den Game Boy recht ansprechend; lediglich das Scrolling wischt für meinen Geschmack etwas zu stark. Den Sound/

die Musik hat man hervorragend von der alten Fassung übertragen, und 'lediglich' die Levelgestaltung mußte aus verständlichen Gründen neu konzipiert werden. Das ist glücklicherweise gut gelungen, und so kann man sagen, daß jeder GB-Freak mit BMB ein durch und durch solides Produkt erwirbt. ■

Uli



... Immer wieder wieder bum bum ...

### ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»GUT«

Konsole  
Konvertierungen

## MEGA MAN II (Game Boy)

Empf. VK-Preis: ca. 70 DM, Hersteller: Capcom, Muster von: Top 4, 7000 Stuttgart 1.

Nachdem alle Game-Boy-Freunde vor gar nicht allzulanger Zeit mit dem ersten Teil von Mega Man beglückt wurden, sehen sich diese nun erneut mit Oberfiesling Dr. Wily konfrontiert. Diesmal allerdings mit dem Vierbeiner Robo-Dog, der dem Spieler hilfreich zur Seite steht.

Anfangs allein, später mit dem Hündchen kämpft sich Mega Man durch insgesamt neun Level. Dabei sind manche Stellen des Spiels recht unfair, so daß ihnen nur mit Glück zu entkommen ist. Dieses Manko hatte bereits der erste Teil und läßt des öfteren Frust aufkommen. Dafür wird man aber mit guter Grafik entschädigt. ■

A-MAN

### ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»ZUFRIEDENSTELLEND«

# ES K R A F T

Microprose und Nintendo – ein Flugsimulator für das NES? Kaum zu glauben, aber wahr. Und was dabei herausgekommen ist, ist gar nicht schlecht...

## F-15 STRIKE EAGLE

System: NES, geplant für: –, empf. VK-Preis: ca. 120 Mark, Hersteller: Microprose, U.S.A., Muster von: Hersteller.

**D**er Name Microprose garantiert anspruchsvolle Flugsimulationen. Aber ist das NES auch die richtige Maschine dafür? Nein und ja. Zumindest dann nicht, wenn man dabei an die Flugsimulatoren von Microprose für den PC denkt. Mit denen hat F-15-Strike Eagle nicht mehr viel zu tun, aber schon eher mit der actionlastigen Version für die Spielautomaten. Shoot'em Up ist mal wieder angesagt. Sieben Missionsgebiete, von denen der Großteil pikanterweise in der Golfregion liegt, gilt es zu durchfliegen und dabei die Missionsziele nebst störenden Feindfliegern zu neutralisieren. Der Schwierigkeitsgrad kann in vier Stufen variiert werden. Während der Anfänger noch einen Großteil der Arbeit auf die künstliche Intelligenz abwälzen kann und eigentlich nur zur rechten Zeit den Feuerknopf zu drücken braucht, ist auf den höheren Stufen schon einiges an Mehrarbeit fällig.

„Action-reiches Flugvergnügen – jetzt auch auf dem NES!“



Über den Wolken ...

# nes hebt ab

Nicht nur, daß die Maschine dann auch anspruchsvollere Manöver vollführen kann, auch muß sich der Spieler später um so kleine Nebensächlichkeiten wie den richtigen Kurs oder die richtige Waffe für das jeweilige Ziel selbst kümmern. Keine leichte Aufgabe, die für gehörig Streß sorgt.

Wird eine Mission besonders gut erfüllt, gibt es eine Beförderung oder gar eine Medaille. Jede Beförderung berechtigt zum Zugang in ein anderes Missionsgebiet, wahlweise darf man auch noch in den bereits erfolgten Gebieten auf Punktejagd gehen. Und damit die ganze Ballerei nicht umsonst war, gibt es nach jeder Mission ein Paßwort für den Neueinstieg.

## Das NES voll ausgereizt

Technisch kann, das NES natürlich nicht mit einem PC oder einem Spielautomaten mithalten, entsprechend sind auch Abstriche bei Grafik und Sound zu machen. Dennoch kann sich das Spiel für NES-Verhältnisse sehen und hören lassen. Die Optik begeistert durch die etwas „fusseligen“ Bodendetails nicht unbedingt, der Sound dafür um so mehr. Die Hintergrundmusik und Soundeffekte sind solider Durchschnitt, sehr gut gelungen ist die digitalisierte Sprachausgabe, die erfolgreiche Abschüsse etwa mit einem kernigen „target toasted“ kommentiert. Auch in Sachen Bedienung wird das NES voll ausgereizt – alle Knöpfe und Tasten sind belegt, so daß es nicht mal mehr für eine Pausentaste gereicht hat, wie auf dem Screenshot vielleicht zu erkennen ist.

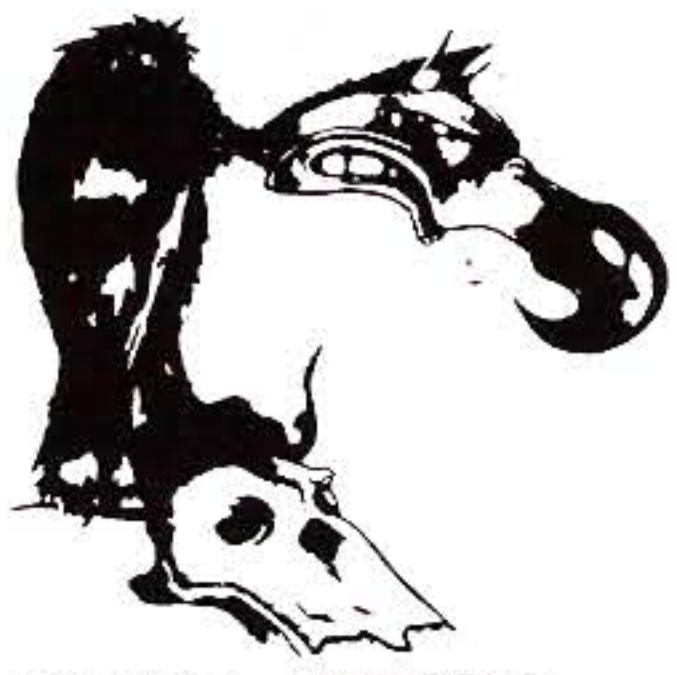
F-15 Strike Eagle ist beileibe keine moralische Schonkost, aber technisch fast perfekte Action-Kost, die ihren Hitzern redlich verdient hat.

Michael Anton

## ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»GUT«



# GNADENLOS

## 0 89 - 480 29 13



### SEGA MEGA

Atomic Robokid	59,90
Battlemaster	89,90
Bare Knuckle	69,90
Bonanza Bros.	49,90
Buck Rogers	99,90
California Games	89,90
Crackdown	39,90
E - Swat	39,90
Dahna	89,90
Dangerous Seed	49,90
Devil Crash	95,90
Double Dragon II	89,90
EA Hockey	75,90
El Viento	75,90
F 22 Interceptor	89,90
Fantasia	69,90
Fantasm Soldier	69,90
Fatal Labyrinth	59,90
Final Blow	89,90
Fire Mustang	69,90
Gainground	49,90
Gaiars	49,90
Ghost'n Ghouls	75,90
Golden Axe	63,90
Gynoug	65,90
Hard Driving	49,90
Hellfire	47,90
Immortal	89,90
Ishido	29,90
James Pond	69,90
Jewel Master	49,90
John Madden II	85,90
Magical Hat	45,90

Marle Land	59,90
Megatrax	49,90
Mercs II	65,90
Midnight Resistance	69,90
Might & Magic	89,90
Outrun	49,90
PGA Golf	89,90
Populous	69,90
Quackshot	69,90
Rent a Hero	49,90
Rings of Power	99,90
Road Blasters	89,90
Road Rush	79,90
Sonic the Hedgehog	75,90
Spiderman	55,90
Starcruiser	49,90
Starflight	95,90
Streets of Rage	69,90
Sword of Sodan	45,90
Tecmo World Cup	79,90
Thunderforce II	49,90
Toki	69,90
Turrican	79,90
Undeathline	69,90
Valis III	49,90
Valis IV	89,90
Verytex	65,90
Volleyball	49,90
Volvief	49,90
Wani Wani World	49,90
Warsong	99,90
Whip Rush	29,90
Wonderboy III	39,90
Ys III	109,90

### GAME GEAR

Gamegear/Columns	249,90
& Berlin Wall	29,90
Widegear	29,90
Akkuset	59,90
Berlin Wall	39,90
Donald Duck	52,90
Fantasy Zone	52,90
Galaga 91	52,90
Game Collection	49,90
Mickey Mouse	49,90
Monaco GP	45,90
Outrun	45,90
Shinobi GG	49,90
Sonic the Hedgehog	55,90

### GAMEBOY

Akkuset	39,90
Lightplayer	29,90
Adventure Islands	55,90
Afterburst	39,90
Altered Space	55,90
Astroid	49,90
Battle Toads	55,90
Bettle Juice	55,90
Bill Elliot	55,90
Bo Jackson	49,90
Cha Cha Maru	39,90
Choplifter II	55,90
Crystal Quest	49,90
Doraemon	29,90
Faceball 2000	59,90
Fishdude	29,90
HAL Wrestling	49,90
Home Alone	55,90

Hong Kong	39,90
Kid Icarus	49,90
Metroid II	49,90
Mickey D. Chase	55,90
Monopoly	59,90
Prince of Persia	55,90
Radar Mission	39,90
Sneaky Snakes	53,90
RC Pro Am	49,90
Robocop II	55,90
Solomon's Club	53,90
Tail Gator	55,90
Turrican	55,90
Volleyfire	29,90
NBA Allstars	55,90
Snow Bros.	39,90
Ishido	15,90
Soccer	29,90
Palamedes	35,90
Pocket Stadium	29,90

### FAMICOM

Grundgerät RGB	459,90
inkl. Spiel	59,90
Actraizer	109,90
E.D.F.	109,90
Final Fantasy II	129,90
Final Fight	109,90
Ghost & Ghouls	109,90
Home Alone	119,90
Joe & Mack	109,90
John Madden	109,90
Lagoon	119,90
Thunderspirit	109,90
Wagan Land	109,90
Ys III	129,90

### NEO GEO

Joystick	99,90
Alpha Mission	269,90
Burning Fight	279,90
Cyberlip	279,90
Crossed Swords	279,90
Eightman	279,90
Fatal Fury	299,90
Ghostpilot	279,90
Nam 1975	179,90
Robo Army	299,90
Sengoku	279,90
Super Spy	279,90
Trash Rally	299,90

### SEGA MASTER II

Grundgerät m. Spiel	99,90
Weitere Spiele lieferbar.	

**LIEFERBEDINGUNGEN:**  
Alle Spiele sind Importe, ohne deutsche Anleitung. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele. Lieferung per Nachnahme zuzügl. DM 7,- Versandk. Umtausch ist generell ausgeschlossen (ausser bei defekter Ware). Keine Auslandslieferung. Sie erreichen uns Mo.-Fr. von 10.00 h - 18.30 h. **KEIN LADENVERKAUF**  
Gnadenlos GmbH, Postfach, 8000 München 80

### JOE & MAC

System: Super Famicom, geplant für: -, empf. VK-Preis: 140 Mark, Hersteller: Data East, Muster von: Flashpoint, 2360 Bad Segeberg.

**V**ideospiele machen grundsätzlich zu zweit mehr Spaß - dachte ich bis heute. Joe & Mac von Data East bewies mir das Gegenteil. Doch dazu später mehr.

Joe & Mac erleben ein ausgesprochen cooles Steinzeitleben mit allem, was eben dazugehört. Eines Tages jedoch wird ihre Lagerstätte von Neandertalern heimgesucht, und der gesamte Harem wird in alle vier Winde verstreut. Die Jungs machen sich also auf den Weg, alles, was auf dieser Welt wert und wichtig erscheint, wieder an den heimischen Herd zu bringen. Daß das nicht einfach zu bewerkstelligen ist, dürfte klar sein, ist doch das gesamte Neandertal, der Himmel darüber und einiges mehr darauf bedacht, unseren Helden (bzw. beim Einspieler-Game

# Steinzeit

unserem Helden) a) Knüttel zwischen die Beine zu werfen oder b) über den Schädel zu hauen, und das im wahren Sinne des Wortes.

Joe & Mac rennen zu marioesquer Musik und recht langweiligen Sound FX durch die Level, verprügeln die bösen Grunzer und sammeln Extrawaffen, mit deren Hilfe sie (hoffentlich) gegen den jeweiligen Endgegner (bzw. Eddinosaurier) bestehen. Zum Glück ist das nicht so sehr schwierig, was aber auch bedeutet, daß man das Game recht flott durchgespielt haben wird.

Auf technischer und spielerischer Seite kann das Spiel nicht so sehr begeistern. J&M läuft durchgängig nur in in



Joe & Mac steh'n drauf...

# Konsolen

zwei VBIs, was bedeutet, daß alles eben ein wenig ruckelt. Spielerisch schlägt sich das zwar kaum nieder, dafür wurden hier gesondert Fehler gemacht, die im Simultan-Mode krass zu Buche schlagen. Kurz gesagt ist im Two-Player-Mode immer eine Spielfigur zuviel auf dem Screen! Man klaut sich gegenseitig die Extras, versperrt dem anderen Sicht und Weg - im 'Super-Game' kann man sich sogar gegenseitig die Knüttel überbraten. Schade um die gute, witzige Grafik. Joe allein ist ganz gut, Joe&Mac sind nur Mittelmaß!

Uli

### ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	7
Spielablauf	bzw. 6
Motivation	8 bzw. 6
Gesamtnote	8 bzw. 7

»ZUFRIEDENSTELLEND«

## ADVENTURE ISLAND (Game Boy)

Hersteller: Hudson Soft, empf. VK-Preis: ca. 60 Mark, Muster von: Flashpoint, 3600 Bad Segeberg.

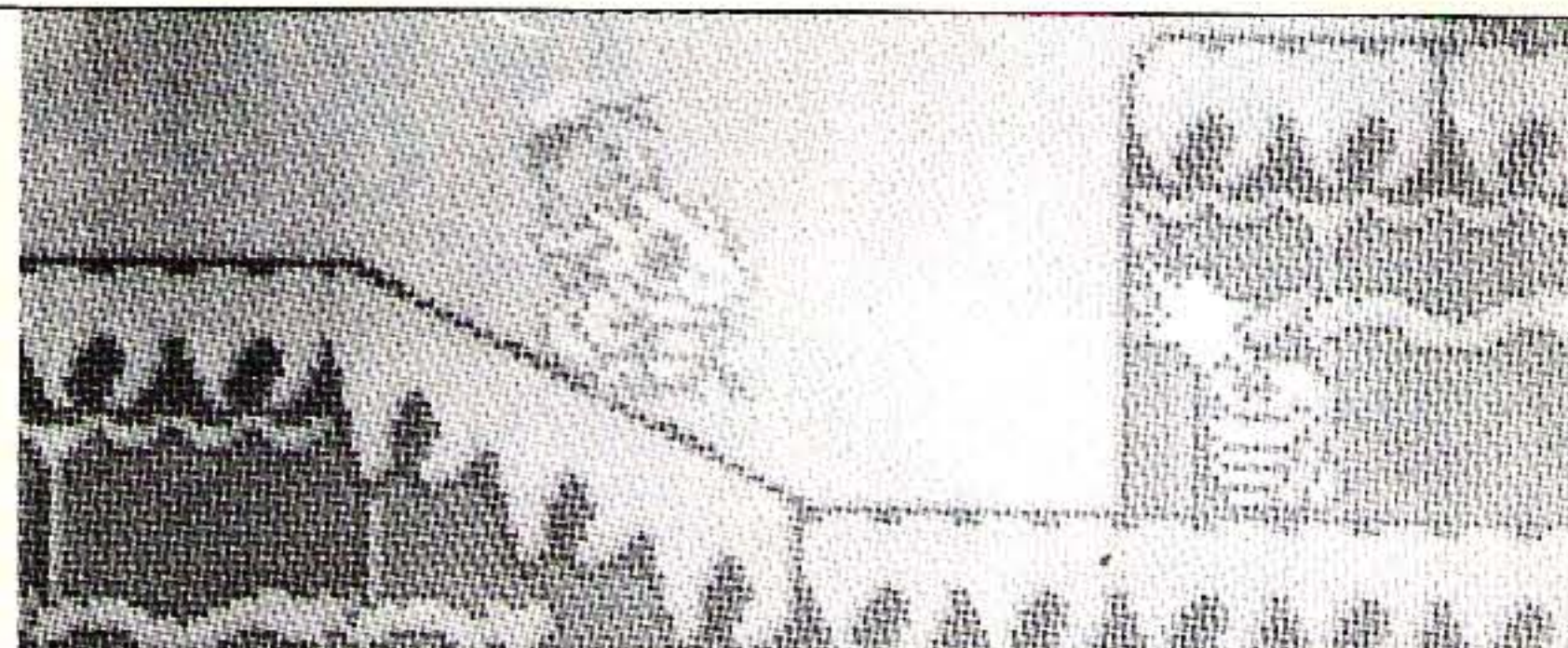
Auf dem Game Boy hat man Wert auf die spielerische Komponente in Adventure Island gelegt.

Wie auch in der Farb-Version muß Meister Higgins Prinzessin Tina retten, die auf einer von acht Inseln gestrandet ist.

In der Game-Boy-Fassung hat man die Möglichkeit, die teilweise recht großen Levels entweder zu Fuß, auf dem Skateboard oder auf dem Rücken eines von vier verschiedenen Dinosauriern zu durchmessen. In einem Level ergatterte Extras kann man sich nach Erledigung eines Teilabschnittes für spätere Eskapaden einmachen, um sie zu gegebener Zeit (aber nicht im Spiel selbst) wieder aus dem Lager hervor zu zerren.

Am Ende jeder Insel, welche wiederum in verschiedene Abschnitte gegliedert sind, erwartet Higgins ein großer, hungriger Endgegner – für einen erfahrenen Spieler aber kein ernst-

Mit Higgins über Stock und Stein



zunehmendes Problem. Insgesamt gesehen ist der Schwierigkeitsgrad eher moderat – mit etwas Übung wird man's früher oder später schaffen. Grafik und Sound sind ok, will sagen, man hat schon Schlimmeres gesehen. Alles in allem ein solide gemachtes Game!

Uli

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»ZUFRIEDENSTELLEND«

## TURTLES II (Game Boy)

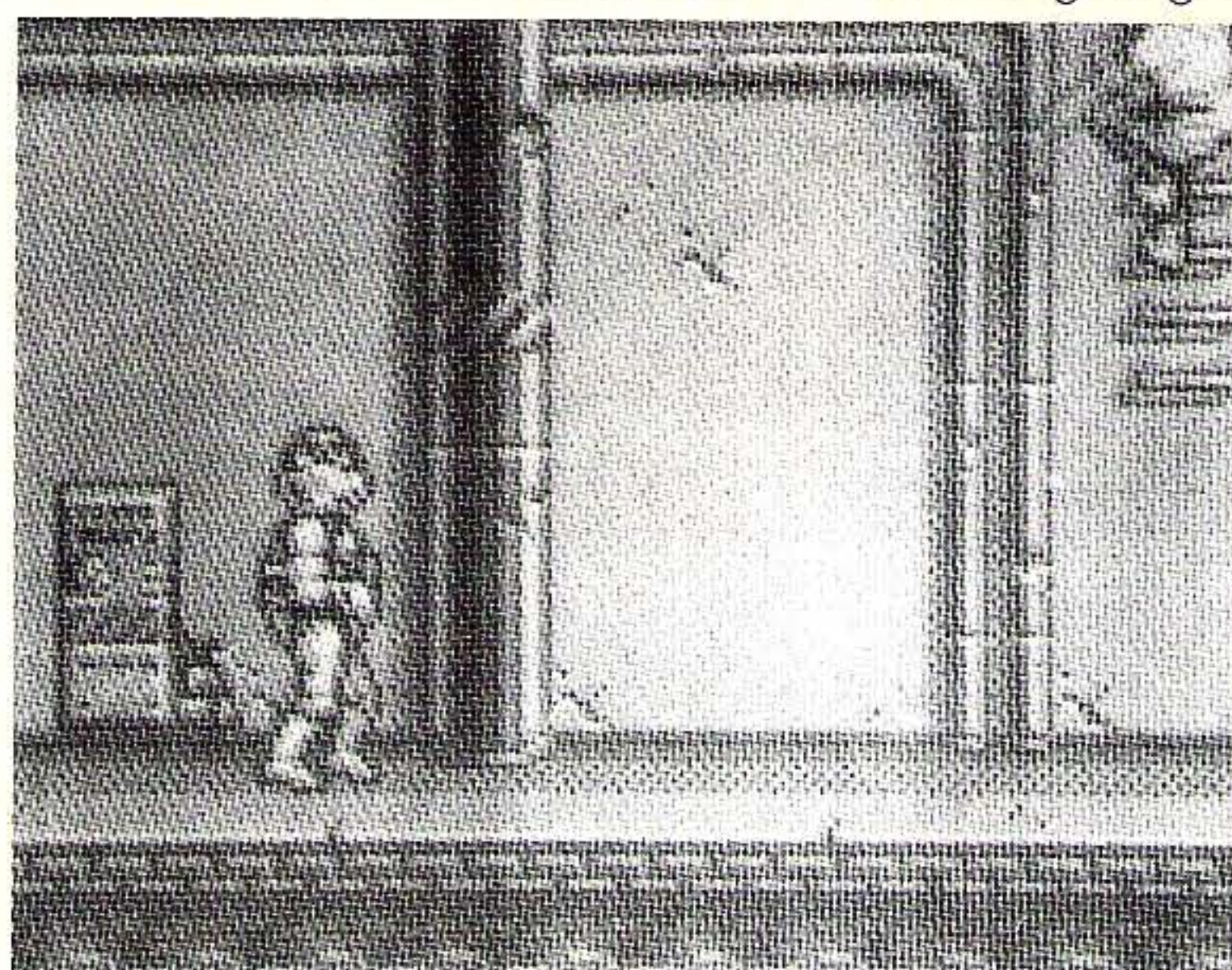
Empf. VK-Preis: ca 70 DM, Hersteller: Konami, Japan, Muster von: Konami, 6000 Frankfurt 50.

Die Turtles schlagen wieder zu! In Turtles II – Back from the Sewers begegnen die vier Schildkröten-Mutanten wieder ihren alten Freunden aus dem Hause Shredder, die sie in

nue-Option und saftige Sprachausgabe. Der restliche Speicherplatz wurde für große, gut animierte Sprites und wackere Cartoon-Grafiken geopfert.

Weniger aufwendig zeigt sich jedoch das Gameplay: Die Turtles laufen, springen und vernichten ihre Gegner auf die immer wieder gleiche Art und Weise; die Levels sind zudem ein wenig lang geraten. Für Abwechslung sorgen hingegen Skateboard-Einlagen und verschiedene Bonusspiele. Zum Glück: Die Turtles geraten so zum passablen Actionspiel.

msu



Turtles in Action

sechs Levels vermöbeln können. Der Spieler kann zwischen den vier Helden den jeweils passenden auswählen (zwecks Waffe und so). Zusätzlich spendiert Konami diesem Zwei-Megabit-Modul (!) einen wählbaren Schwierigkeitsgrad, eine Conti-

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik .....	9
Sound .....	10
Spielablauf .....	7
Motivation .....	7
Gesamtnote .....	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

## PITFIGHTER (Mega Drive)

Hersteller: Tengen, empf. VK-Preis: ca. 120 DM, Muster von: Top 4, 7000 Stuttgart 1.

Wie in den anderen Versionen auch, ist im Mega Drive Pit-Fighter alles enthalten, was den Spielballen-Automaten ausmachte: Zwei-Spieler-Option, reichlich Kampftricks und komplett digitalisierte Grafik. Was fehlt, ist leider der Spielspaß, der mag sich in der rüden Keilerei nicht so recht einstellen, da leider weder die Grafik (ruckelige Bewegungsabläufe, matschige Farben, phantasielose Hintergründe und immer dasselbe Publikum) noch das Spielgeschehen (ungeheure Steuerung und ärgerliche logische Fehler) so recht halten, was das „Sega Seal of Quality“ verbeißt.

hs

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik .....	6
Sound .....	5
Spielablauf .....	5
Motivation .....	4
Gesamtnote .....	5

»MANGELHAFT«



... Schneidezähne überflüssig

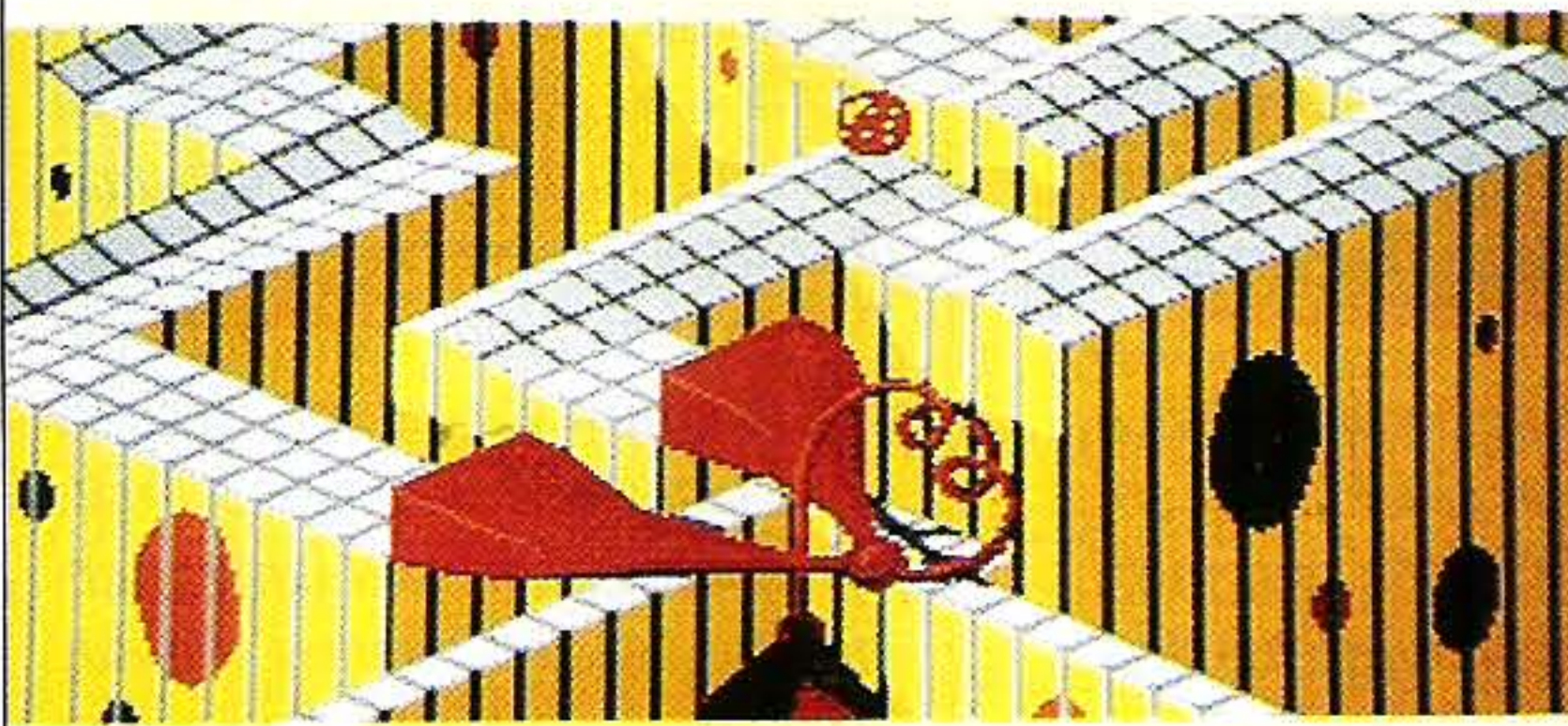
## MARBLE MADNESS (Mega Drive)

Empf. VK-Preis: ca. 120 DM, Hersteller: Electronic Arts, England, Muster von: Hersteller.

Eine rubige Kugel kann man bei Marble Madness zwar nicht schieben, dafür aber umso mehr geschicktes Taktieren unter Beweis stellen. Es gilt nämlich, eine kleine rote Kugel zum Ausgang eines Levels zu bugsieren. Dies ist nicht immer eine leichte Aufgabe, sind die Level doch vertrakt. Böserartige schwarze Kugeln und dergleichen mehr erschweren die Aufgabe doch merklich.

Marble Madness ist und bleibt ein Programm, das nach wie vor seine Reize hat, zumal die Mega-Drive-Umsetzung, mit Ausnahme des Sounds, sehr gelungen ist. Schade eigentlich, daß der Spaß über 100 Mark kostet und nur sechs Level bietet.

hja



ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik .....	7
Sound .....	4
Spielablauf .....	8
Motivation .....	9
Gesamtnote .....	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«

## BILL ELLIOTT'S NASCAR FAST TRACKS (Game Boy)

Empf. VK-Preis: ca. 70 DM, Hersteller: Konami, U.S.A., Muster von: Direktimport aus U.S.A., kommt offiziell nach Deutschland.

Jetzt darf man auch mit dem Game Boy auf den Speedways ein zünftiges Rennen hinlegen. Zwar wurde die Zahl der verfügbaren Strecken drastisch reduziert und auf die verschiedenen Kamera-Blickwinkel verzichtet, der Rest der Raserei wurde jedoch weitgehendst übernommen. Per Dialogkabel kann man auch zu zweit an den Start gehen.

Im Gegensatz zum direkten Game-Boy-Konkurrenten Days of Thunder kommt hier allerdings gefüllte Vektorgrafik zum Einsatz. Das verleiht dem Rennen natürlich eine we-

IMPORTE - NEUHEITEN



### Flashpoint

Elektronik & Spiele  
Vertriebs GmbH  
Hamburger Straße 68  
2360 Bad Segeberg

FLASHPOINT HAT'S

MEGA DRIVE

SUPER NES

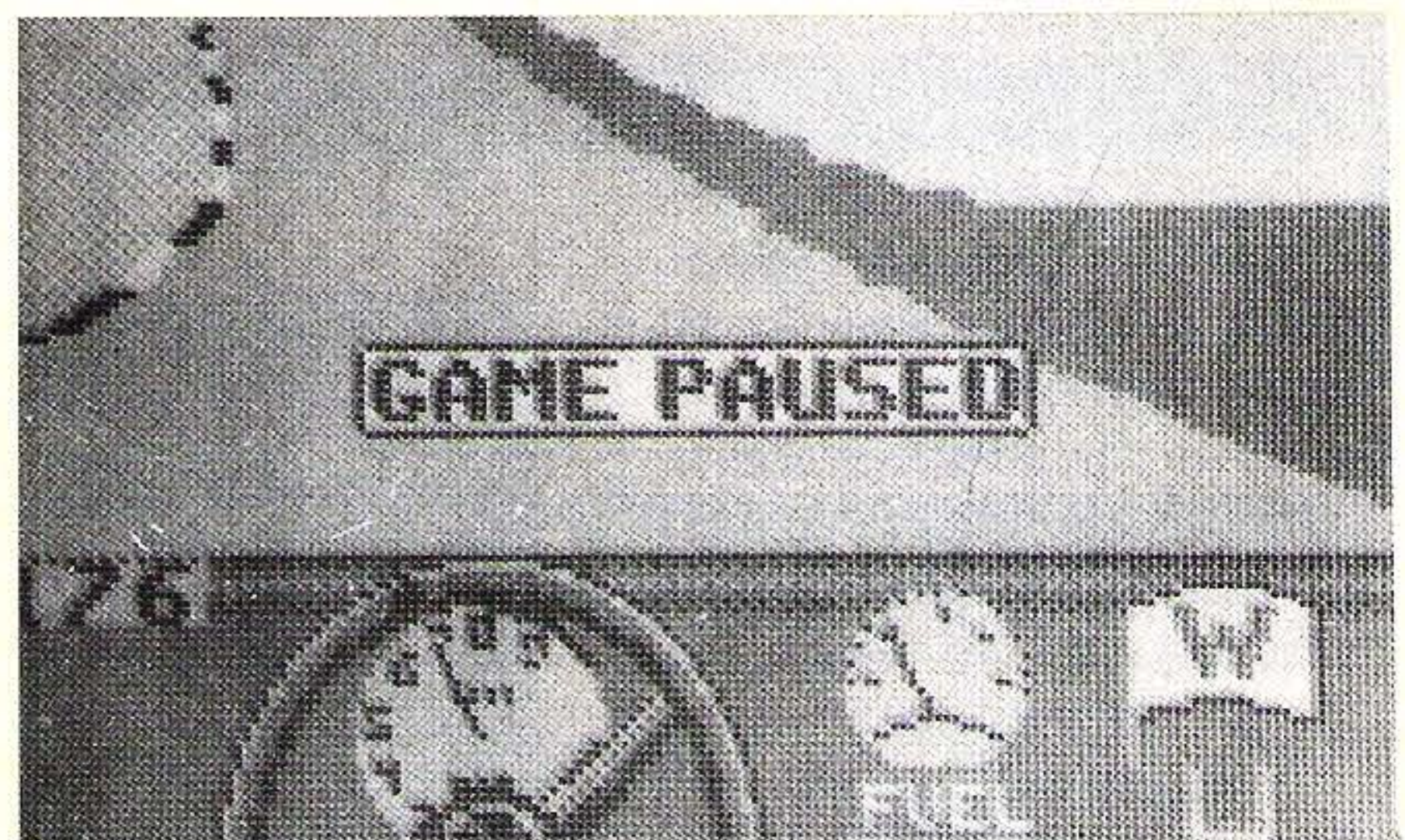
J. M. Football 92 (US)	89,94	Joe + Mac (US)	119,94
Masters of Mon. (US)	129,94	Final Fantasy L. II	139,94
Road Rash (US)	99,94	Home Alone (US)	129,94
Y's III (US)	129,94	Drakken (US)	119,94
F - 22 Interceptor (US)	99,94	D-Force (US)	119,94
		S. Ghouls n Gho.	129,94
<b>PC-Engine-Ausverkauf</b>		Lagoon (US)	129,94
5 Spiele nur DM 100,-		Actraiser (US)	129,94
(Solange der Vorrat reicht)		Adapter US-jap.	49,94

Händleranfragen erwünscht

Alle Preise zzgl. DM 10,- Versandkostenanteil

0 45 51 / 40 97

Game Boy ist ein eingetragenes Warenzeichen der Nintendo of Am. Inc. Mega Drive ist ein eingetragenes Warenzeichen der Sega Enterprises Ltd. Mega Drive ist ein Importgerät ohne FTZ und VDE Nr. Die Inbetriebnahme kann als Ordnungswidrigkeit geahndet werden. Fordern Sie den FLASHPOINT HAUPTKATALOG an. Senden Sie einen adressierten und frankierten A5 Rückumschlag mit der Angabe Ihres Systems und DM 2,- in Briefmarken an unsere Segeberger Adresse.



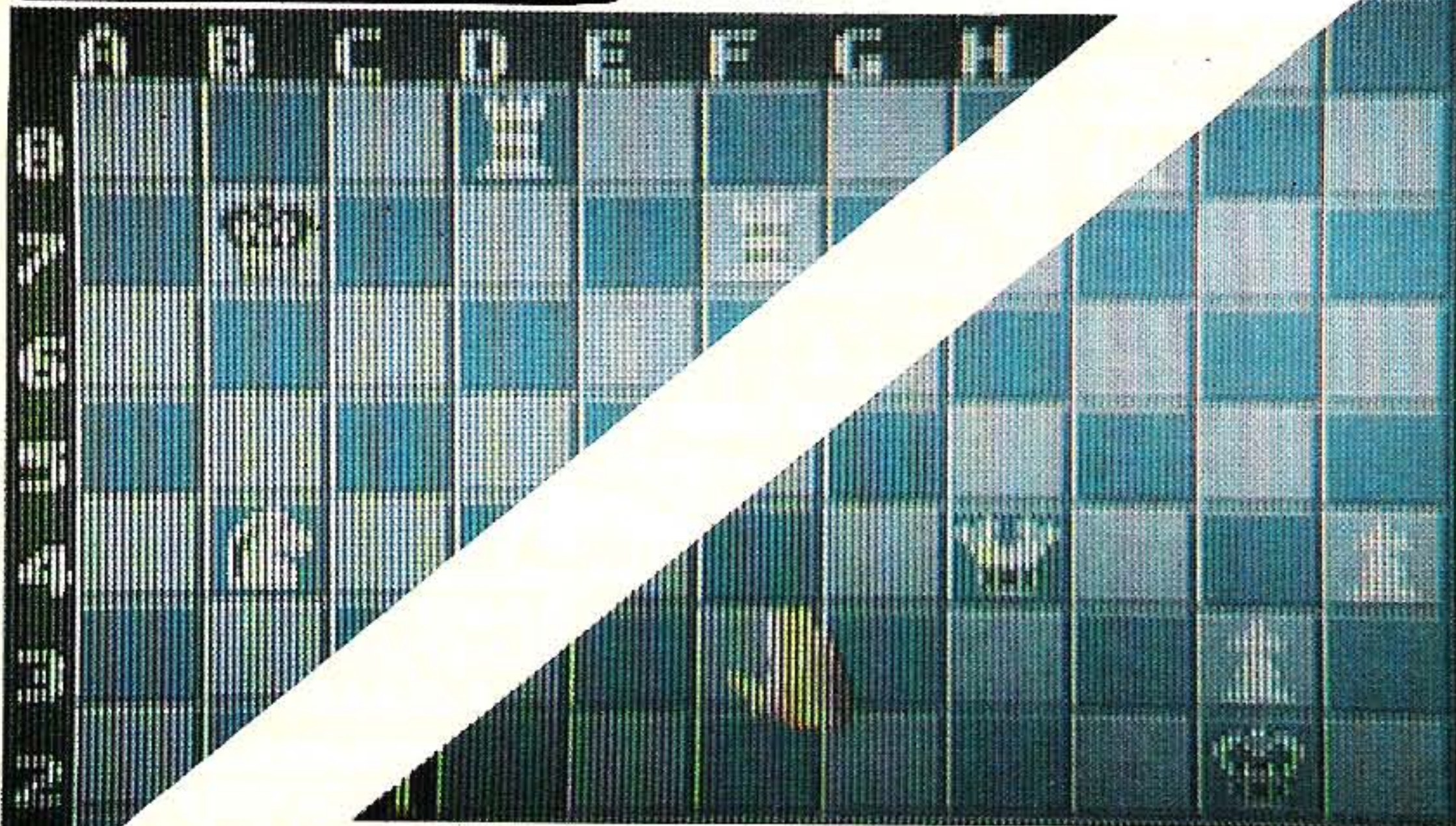
sentlich bessere Atmosphäre, überlastet aber den Game Boy etwas, so daß es manchmal zu kleineren grafischen Unsauberheiten kommt. An die hat man sich jedoch schnell gewöhnt, denn von allen Versionen ist diese hier mit Abstand die spielbarste.

man

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»GUT«



Auf daß die Batterien halten ...

## THE CHESSMASTER (Game Gear)

Empf. VK-Preis: ca. 70 DM, Hersteller: Sega, Muster von: Flashpoint, 2360 Bad Segeberg.

Mittlerweile für beinahe jedes System erhältlich ist der Chessmaster von The Software Toolworks. Denkt man an die Katastrophen-SuperNES-Umsetzung des letzten Monats, kann man sich über die nun erschienene Game-Gear-Version direkt freuen.

Gegen Computer oder einen Freund darf ein jeder Schachfreund sein Können unter Beweis stellen. Bei ersterem darf zwischen 16 verschiedenen Schwierigkeitsstufen gewählt werden, wobei gute Spieler sicherlich nicht allzulang Spaß an diesem Programm haben werden.

Anfängern erleichtert ein Lernmodus den Einstieg zum Schach, und ein Codewort ermöglicht das Abspeichern von Partien. Eine dreidimensionale Brett-Darstellung ist natürlich nicht gegeben, da diese auf dem kleinen Screen zu verwirrend wäre.

hja

### ASM-WERTUNG

POSITIV: Blindschach-Variante, Lernmodus, Codewort zum Abspeichern von Partien  
NEGATIV: -

»ZUFRIEDENSTELLEND«

## PRO FOOTBALL (SuperNES)

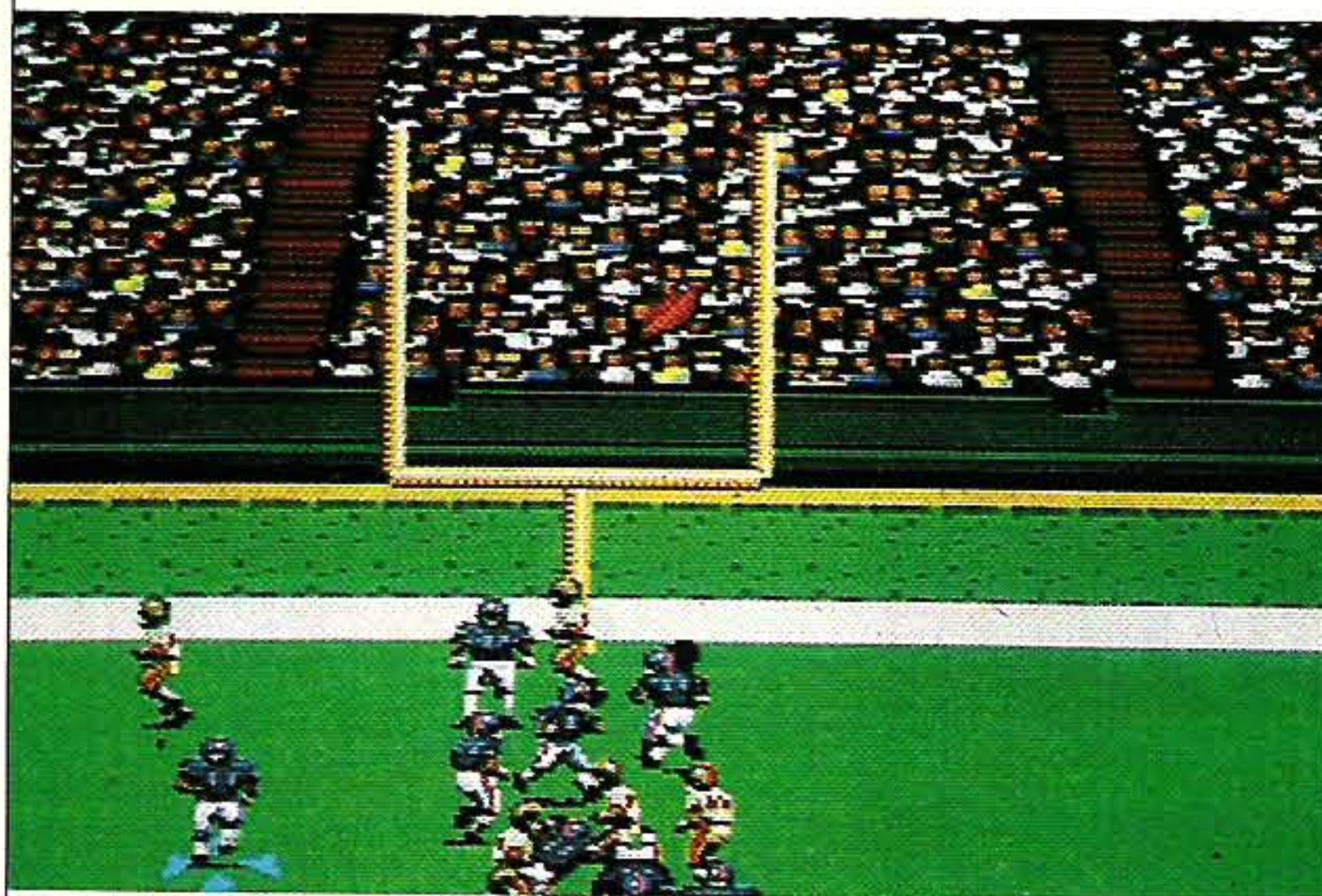
Empf. VK-Preis: ca. 120 DM, Hersteller: Imagineer, Muster von: Hersteller.

Nachdem die Mega-Drive-Besitzer erst kürzlich in den Genuß des zweiten Teils von John Madden Football kamen, können sich nun auch SuperNES-Freunde des harten Ballsports auf ihrer Konsole erfreuen.

Imagineer zeigt sich für diese Umsetzung verantwortlich und hat dabei - im Gegensatz zu Pro Soccer (Kick Off) - ein anständiges Spiel abgeliefert. Zwar ist die Grafik nun nicht mehr so spektakulär wie damals, und die Soundeffekte sind eine Ecke schlechter, doch läßt sich das Geschehen auf dem Grün gut kontrollieren.

Spielmodi für einen bis zwei Spieler, wahlweise gegen- oder miteinander, Liga-Modus, Vor-Saison, Sudden Death und die obligatorischen Playoffs sorgen auch hier für spielerische Kurzweil.

hja

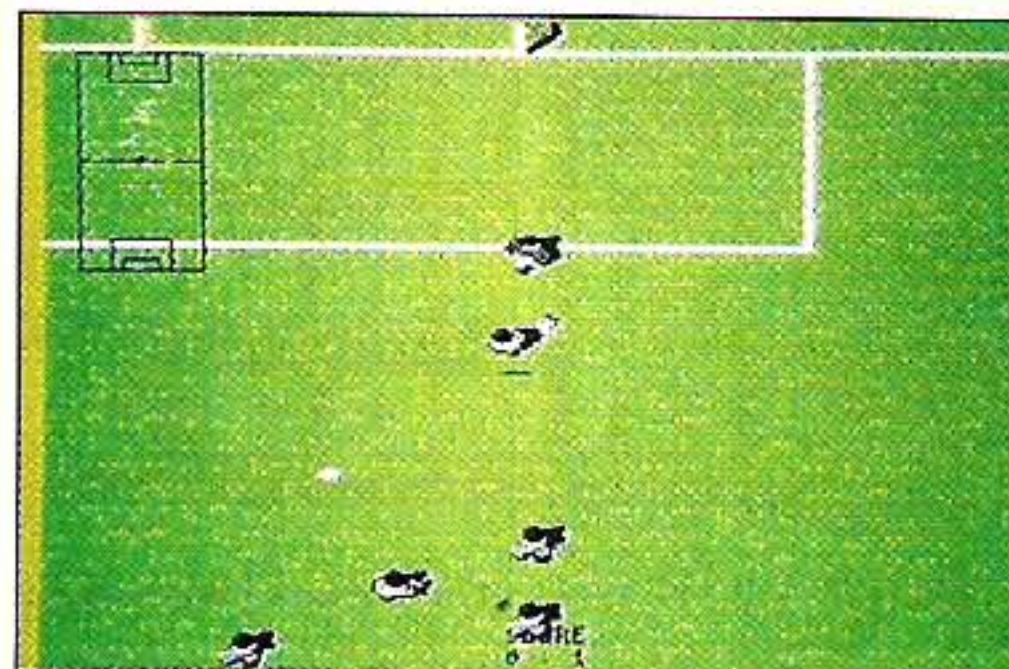


Na, wo ist das Ei?

### ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik/Animation .....	8
Sound .....	7
Realitätsnähe .....	10
Motivation .....	9
Gesamtnote .....	9

»GUT«



Ärgernis für NES-Freunde

## KICK OFF (NES)

Empf. VK-Preis: ca. 100 DM, Hersteller: Imagineer, Japan, Muster von: Hersteller; Rushware, 4044 Kaarst.

Leider überhaupt nicht mit Rum - pardon: Rubm - hat sich Imagineer bei der Umsetzung Kick Offs für das NES bekleckert. Gehen Grafik und Soundeffekte noch in Ordnung, so weist das Programm doch arge spielerische Mängel auf. Der größte: Läuft man mit dem Ball in einem Winkel von zirka 45 Grad (ungefähr über den Schnittpunkt der Seiten- und Längsmarkierung des Strafraums) auf das Tor zu und schießt, ist dies, sofern ins Kurze Eck gezielt wurde, todsicher ein Tor. So einfach kann Fußball sein, wenn die Torhüter stets in die falsche Ecke springen. ...

Wäre dieses Manko nicht vorhanden, so hätte aus dieser Umsetzung wirklich etwas werden können. Doch durch diesen entscheidenden Fehler, den die Heimcomputer-Versionen nicht hatten, wird nahezu alles zugrunde gerichtet.

hja

### ASM-WERTUNG von 0 bis 12

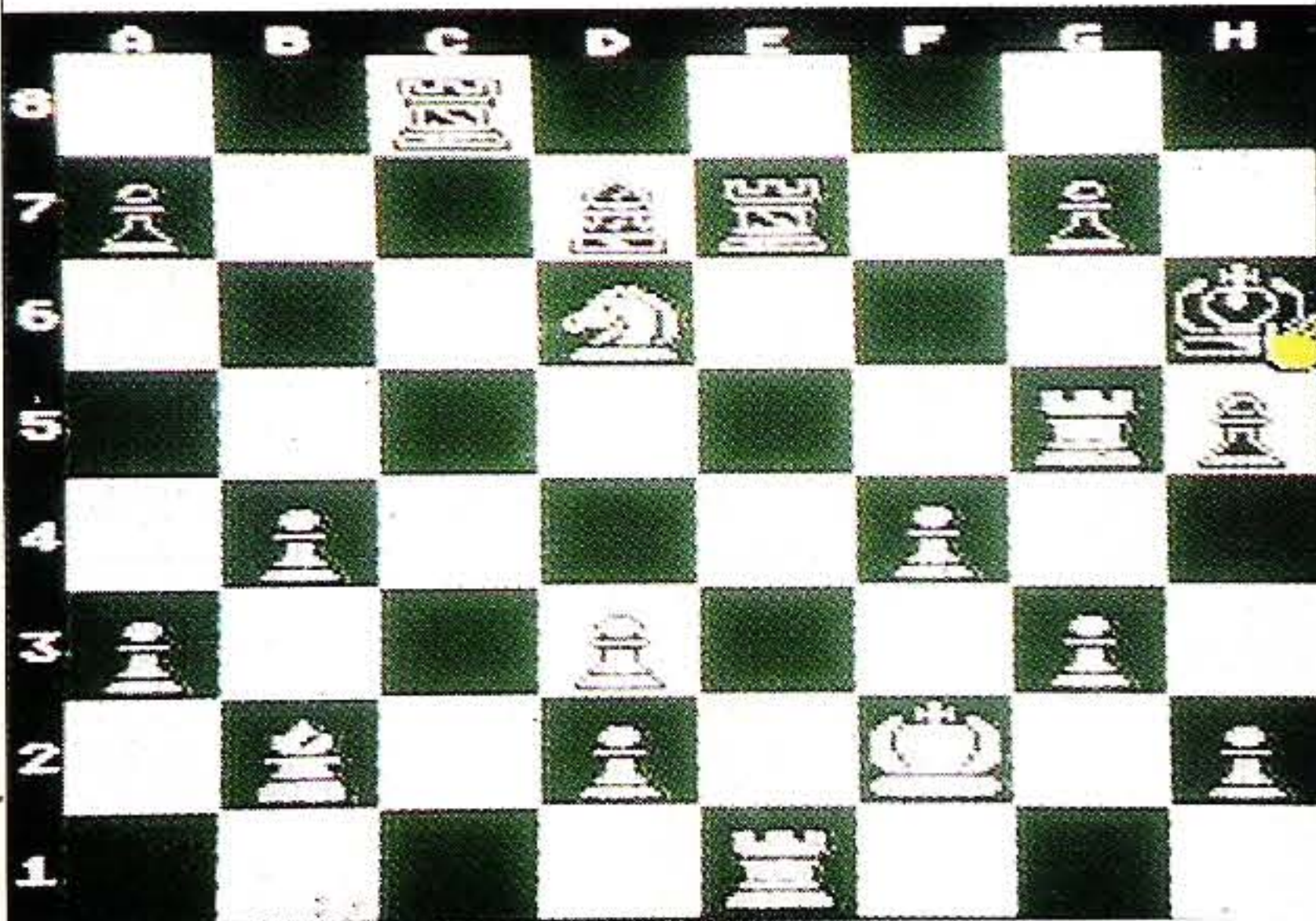
Grafik .....	5
Sound .....	5
Realitätsnähe .....	8
Motivation .....	2
Gesamtnote .....	4

»MANGELHAFT«



## THE CHESS-MASTER (NES)

Empf. VK-Preis: ca. 90 DM, Hersteller: Nintendo, Muster von: Theo-Kranz-Games, 8500 Würzburg.



Jetzt auch für das NES und somit fast für jedes Rechner- und Konsolen-System erhältlich, ist The Chessmaster von The Software Toolworks, das auf Nintendos 8Bit-Maschine eine gute Figur macht.

So gibt es auch hier 16 verschiedene Schwierigkeitsstufen, damit sowohl Anfänger als auch Fortgeschrittene reizvolle Aufgaben vorfinden; einen Lernmodus; eine Set-up-Board-Funktion, und noch ein paar Funktionen mehr.

Gegen die Game-Gear-Fassung hatte die NES-Version die Nase zwar im direkten Kampfe gegeneinander vorn, sie wird dennoch Profispielern kein Trainings-Partner sein. Nichtsdestotrotz ist The Chessmaster auch auf Nintendos Kleinem nicht zu verachten.

hja

### ASM-WERTUNG

POSITIV: Lernmodus, Passwort zum Speichern einer Partie, Warroom

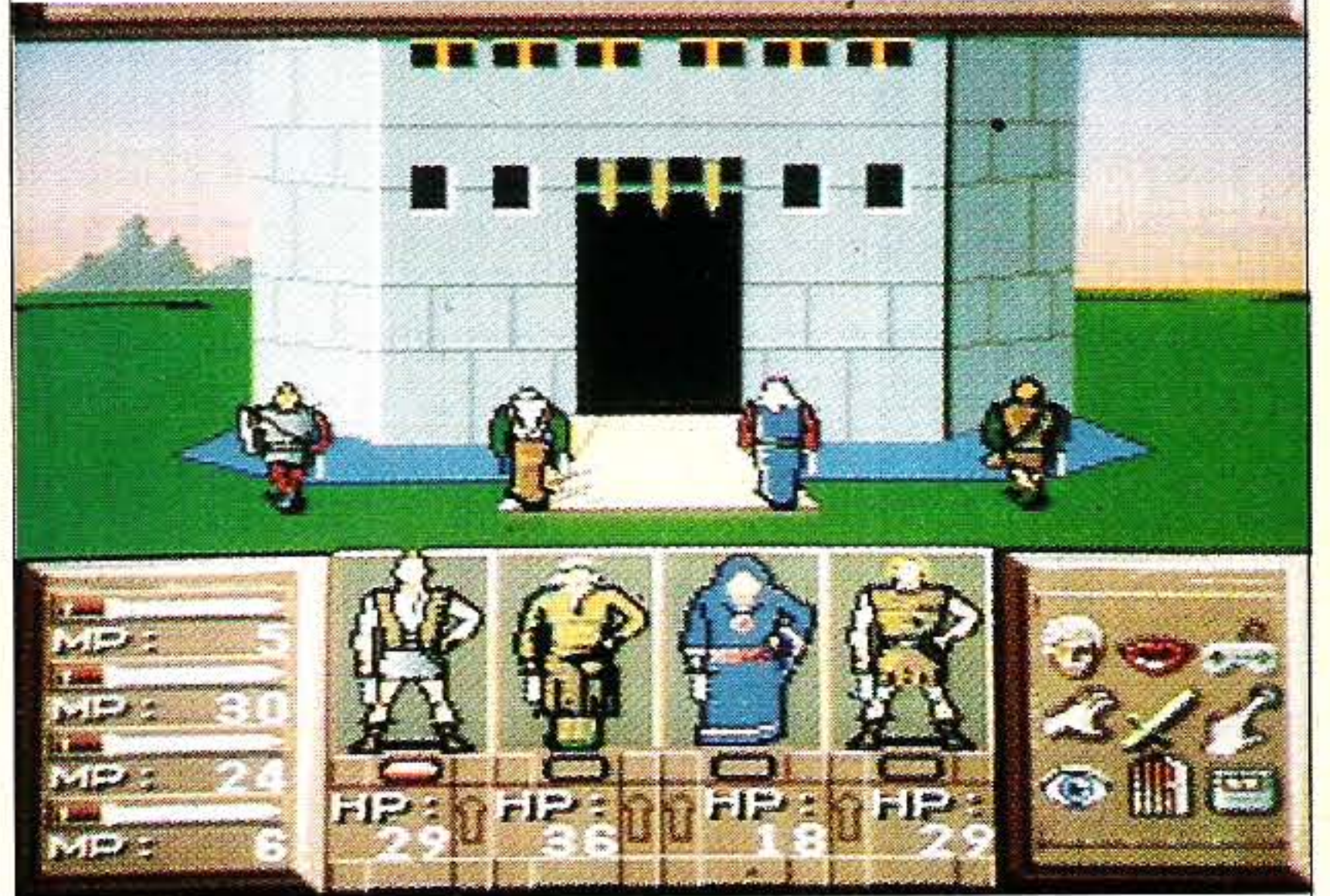
NEGATIV: -

»ZUFRIEDENSTELLEND«



## DRAKKHEN (SuperNES)

Empf. VK-Preis: ca. 140 DM, Hersteller: Kamco/Seiba, USA, Muster von: Flashpoint, 2360 Bad Segeberg.



Wie bei den Computerversionen erwartet Euch auch auf dem SuperNES eine Insel, auf der ein gutes Dutzend Schlösser und Verliese stehen, in denen es reichlich Monster zu meucheln und Rätsel zu lösen gilt. Die Oberwelt wird, für Rollenspiele unüblich, in 3-D Vektorgrafik dargestellt, während Burgen und Verliese Raum für Raum den Bildschirm füllen. Weder Grafik noch Sound oder Gameplay haben sich im Vergleich zu den Computerversionen verändert. Wer verzweifelt nach Rollenspielen für sein SuperNES sucht, wird an Drakkhen seine Freude haben, auch wenn das Game über ein gutes Mittelmaß nicht hinausgelangt.

hs

### ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»ZUFRIEDENSTELLEND«

ONE

TWO

THREE

Anzeige



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

# KONAMI



**KONAMI ist geradezu das klassische Beispiel für japanische Zielstrebigkeit und schnelles Wachstum, mithin eine Erfolgsstory aus dem Bilderbuch: 1969 als Firma für Waren- und mechanische Spielautomaten gegründet, heute einer der größten Soft- und Hardwarehersteller der Welt mit 650 Mitarbeitern allein für die Spielentwicklung ...**

**K**onami ist schon seit einigen Jahren auf dem deutschen bzw. europäischen Markt tätig. Der deutsche

Ableger wurde zunächst unter dem Gesichtspunkt gegründet, die Automaten-spiele des Mutterhauses zu vertreiben. Jene Produktlinie also, mit der man den Erfolg des Unternehmens begründete. Der jüngste Automatenhit ist noch in aller Munde: Asterix, das erste TV-Spiel, das speziell für den europäischen Markt in Japan entwickelt wurde. Ein Konzept mit Erfolg: Bisher konnten 2500 Asterix-Platinen abgesetzt werden.

Als man erkannte, daß der deutsche Konsolenmarkt eine Renaissance erlebte, handelte man bei Konami schnell und konsequent. So wurde die Filiale in Frankfurt erweitert und in zwei unabhängige Unternehmensbereiche geteilt. Seit 1990 ist Konami Continental nun für den Vertrieb der Automaten-spiele zuständig, während Konami Europe den Konsolenmarkt in ganz Europa beackert.

## In kurzer Zeit an die Spitze

Marketing- und Saleschef Klaus-Peter Kuschke hat es in dieser relativ kurzen Zeit geschafft, Konami zum Marktführer in diesem Bereich zu machen. Er darf dabei aus dem Vollen schöpfen: Aus der Fülle der amerikanischen und japanischen NES- und Game Boy-Produkte werden die Hits für den deutschen Markt ausgewählt und kräftig beworben. So umfaßt das Werbebudget für das laufende Jahr insgesamt 8,5 Millionen Mark (1991: 7 Mio.), um die Anzeigen in der Fach- und Jugendpresse und 1650 Radiospots finanzieren zu können.

Dieser Aufwand mag übertrieben erscheinen, wenn man den relativ bescheidenen Marktanteil der Konsolen gegenüber den Heimcomputern betrachtet. Doch der Konsolenmarkt hat einen unschätzbaren Vorteil: Die fehlende Raubkopierszene. Hinzu kommt



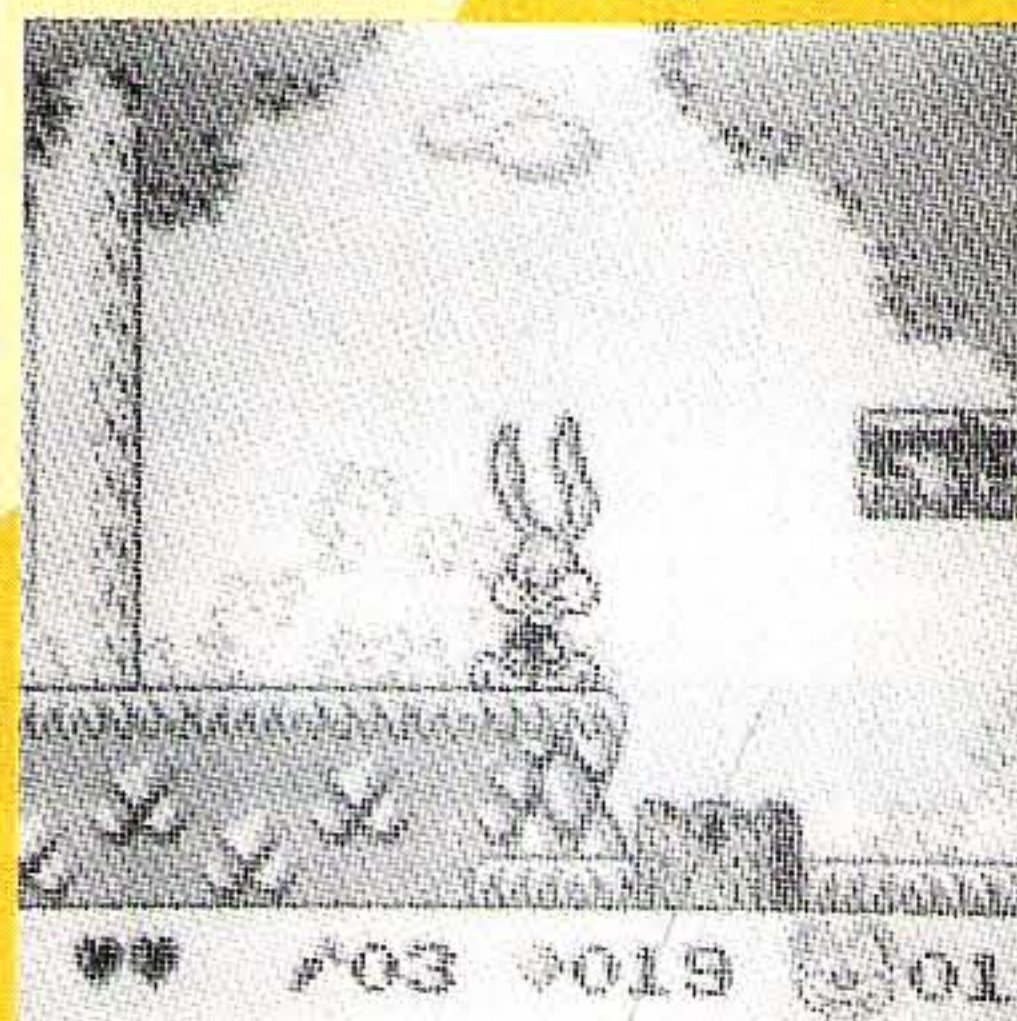
▲ Sales-Chef K.-P. Kuschke hat gut lachen: Konami expandiert

der starke Absatzschub bei den Basisgeräten. Geradezu unglaublich klingt es, daß in der BRD bereits zwei Millionen Game Boys und immerhin 500.000 NES-Grundgeräte verkauft worden sind. Konami hat sich dabei mit 25% der Neuveröffentlichungen nicht nur als größter Lizenznehmer Nintendos hervorgetan, sondern zudem neben Nintendo die größten Stückzahlen abgesetzt. 850.000 Game-Boy-Spiele und immerhin 240.000 NES-Games wurden im letzten Jahr abgesetzt. Einsamer Spitzenreiter unter den veröffentlichten Titeln: Die Turtles mit 280.000 verkauften Exemplaren. Kein Wunder, daß der Umsatz von spärlichen 6,5 Millionen Mark im Jahr 1990 sprunghaft auf 52 Millionen Mark im Folgejahr anstieg. Und für das laufende Jahr wird bereits eine neue Rekordmarke angepeilt: Kuschke rechnet mit einem Gesamtumsatz von 70 bis 75 Millionen Mark.

Um diese stolzen Zahlen aber erreichen zu können, muß nicht nur der Vertrieb, sondern letztlich die Qualität der Produkte stimmen. Die aufwendigen, kostenintensiven Entwicklungsteams sorgen deshalb dafür, daß neben der technischen Güte des Spiels die Kreativität nicht zu kurz kommt. So

kann schon mal ein Jahr vergehen, bis aus der Spielidee ein fertiges Modul wird.

Trotz des großen Aufwandes werden allein dieses Jahr über zehn neue Spiele auf dem deutschen Markt erscheinen. Bedient werden der Game Boy, das NES und in verstärktem Maße die Heimcomputer (PC, Amiga, ST). Auf dem Markt sind bereits Probotector (Game Boy), Turtles II (GB & NES) und das recht mäßige Konami Hyper Soccer. Große Erwartungen hegt man in Frankfurt ganz besonders bei den teuer erkauften Lizenzen berühmter Comic- oder Filmcharaktere. Den Anfang haben ja bereits die Turtles gemacht, wei-



▲ Ein Hase kämpft sich durch



▲ Das Testlabor für neue Games aus Japan

▼ Das Konami -HQ in Kobe



ter geht es im Juni mit der Versoftung der Tiny Toons, der meistgesehenen Trickfilmserie Amerikas. Hierzulande noch recht unbekannt (nur auf Premiere zu empfangen), soll die Ausstrahlung der Serie auf Pro 7 und die nun erscheinende Videopremiere des



# ein Gigant erobert den Markt

us III nach der offiziellen Veröffentlichung des Super-NES gleichfalls offiziell auf den deutschen Markt zu bringen. Geplant sind derzeit „nur“ Castlevania IV und Super-Protector.

Eines steht jedoch auf jeden Fall fest: Bei dieser exzellenten Produktauswahl dürfte die Kaufentscheidung schwerfallen, denn Konami hat es geschickt verstanden, einzelne Titel erfolgreich auf den unterschiedlichsten Systemen zu konvertieren und Erfolgskonzepte mit Fortsetzungen weiter auszubauen. Ein ereignisreiches Jahr liegt noch vor uns!

Michael Suck



Es kommt: Castlevania III für Nes ▶



▶ Ein feines Jump-and-Run: Im Juni kommen die Tiny Toons!

## ▲ Der Grundstein des Erfolges: Die TV-Spiele

◀ Die lange Ahnenreihe der Konami-Hits reicht bis ins Jahr 1974. Damals begann man mit den Videospiele.

Cartoon-Epos für den nötigen Populäritätsschub sorgen. Konami hat aus den Abenteuern der jungen Bugs-Bunny-Generation ein bezauberndes Jump-and-Run gemacht, das sowohl Animation, Grafik als auch den Sound des Originals beibehält. Die Besonderheit am

Rande: Die Game-Boy-Fassung ist deutlich besser als die NES-Version!

Ebenfalls im Juni werden die Monsters in my Pocket ihr Debut auf dem NES erleben. Die kleinen Störenfriede sind in den USA schon lange ein riesiger Hit.

Ähnliches Erstaunen dürfte Bucky O'Hare hervorrufen, das Kampfkarnikel aus dem unerschöpflichen Cartoon-Pool der Warner Bros. Zum Gameplay gibts noch keine News, doch soll das Spiel im Herbst das Licht der Welt erblicken. Ungewöhnlich zeigt sich Noah's Ark, ein geradezu biblisches, hektisches Jump-and-Run, an dem noch gefeilt wird. Action total gibts schließlich bei Protector II, bei dem zum Jahresende auf dem NES die Waffen in alle Richtungen geschwungen werden.

## Aus alt macht neu

Neben den Lizenzen setzt man bei Konami ebenso auf Altbewährtes. Die gruftigen Labyrinth-Abenteuer des Action-Ritters werden in Castlevania II auf dem Game Boy fortgeführt, für das NES gibts im Juni gar schon Castlevania III. Komplett deutsch, und dies sogar auf dem Screen, werden im September die Abenteuer der Pirates! auf dem NES zu bestehen sein. Unbedingt vormerken!

Doch das NES und der Game Boy sind nicht die ganze Welt - Konami will noch mehr. Im HC-Business gibts momentan noch nichts Konkretes, ganz im Gegensatz zur PC-Engine: Die Konami-Titel lauten hier Parodius und Salamander, zwei Hitspiele aus der Gradius-Reihe. Apropos Gradius: Seltsamerweise gibt es derzeit keine Pläne, Gradi-

... und 550 Millionen Mark Jahresumsatz. Jetzt drängt KONAMI mit Macht auf den deutschen Markt, mit neuen, teuren Lizenzprodukten und einer beispiellosen Werbekampagne. Kein anderer japanischer Konzern widmet sich so intensiv dem deutschen Markt.



# BAZAR

**NEU!**

## PC-Sport-Pack

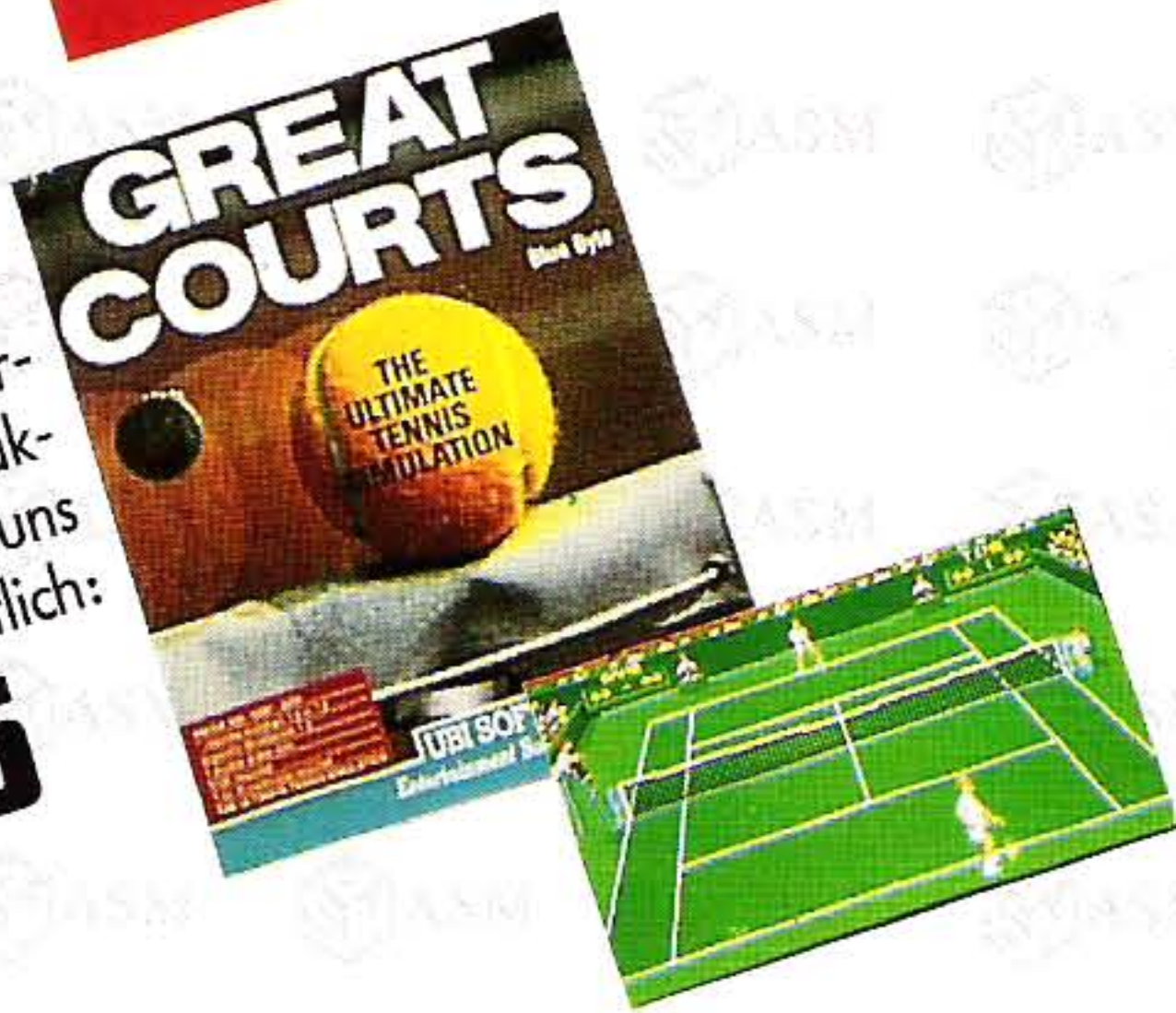
Dieses Pack erlebter Software wird alle Bildschirmsportler tage- und nachtelang in Schweiß und Atem halten.

Der Preis? Unglaubliche (PC 5,25') **99,-**

## Great Courts

Der Tennis-Hit der Newcomer-Firma Blue Byte. Hier sind Reaktion und Technik gefragt. Bei uns für folgende Systeme erhältlich:

PC (5,25") **49,95**



**NEU!**



## Rainbow Arts Mega Box

Diese erstklassige Compilation enthält die Spiele „Rock'n Roll“, „Curse of Ra“, „Grand Monster Stam“, „Oil Imperium“ sowie „Conqueror“. Was in aller Welt das kostet?

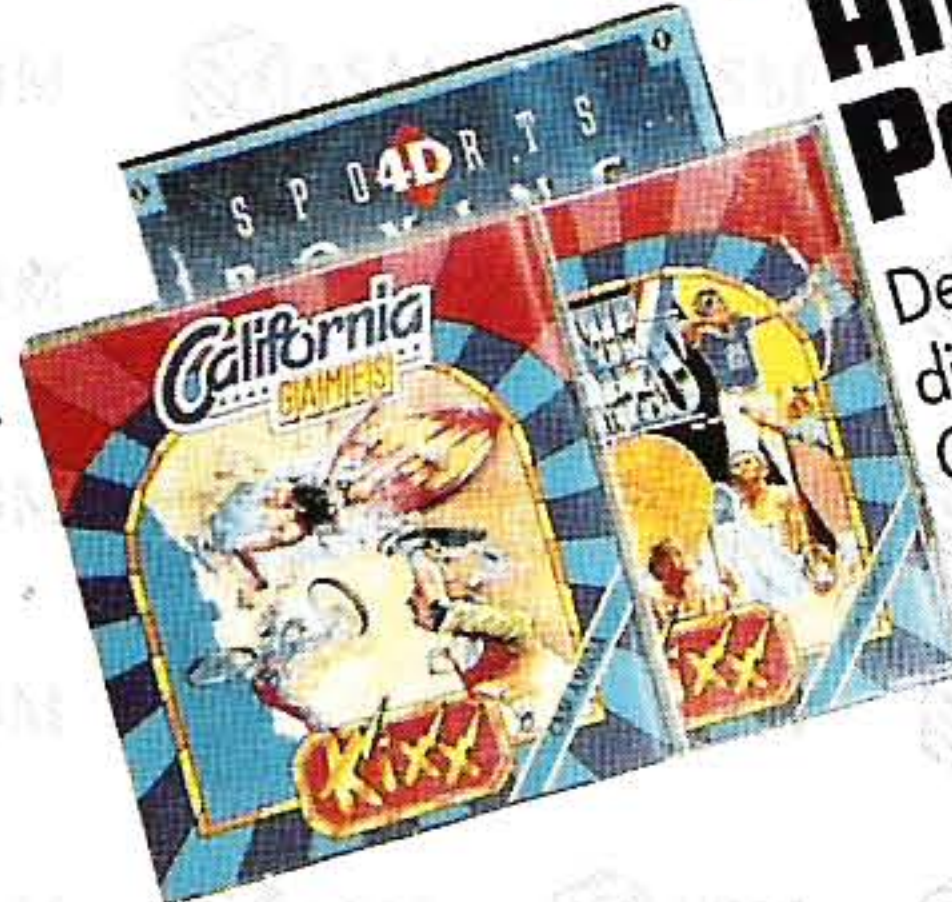
Amiga PC (5,25" AD!) nur **99,-**

**NEU!**

## Amiga-Sport-Pack

Den Amiga-Sportlern können wir diesmal folgendes bieten: California Games, The Games-Summer-Edition & 4D Sports Boxing zum Sonderpreis von

Amiga **79,95**



## 1MB Speichererweiterung

für Amiga 500 inkl. Uhr und 'Neuromancer'. 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,-**



## Ultima V

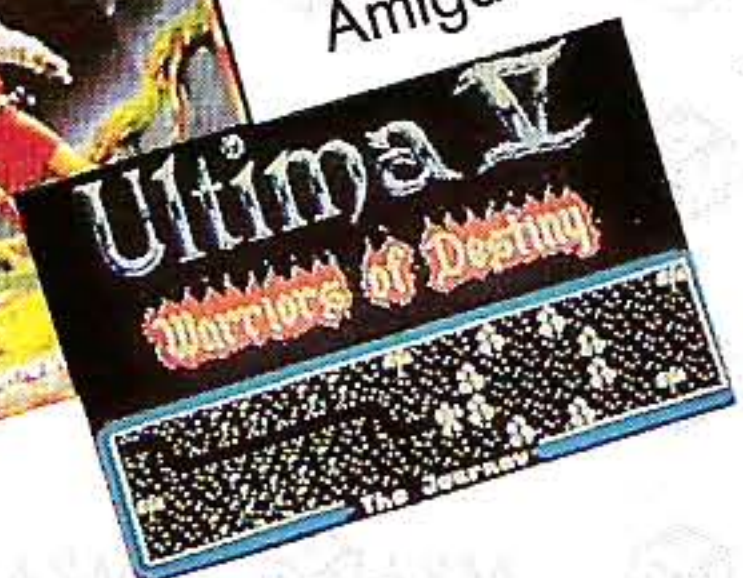
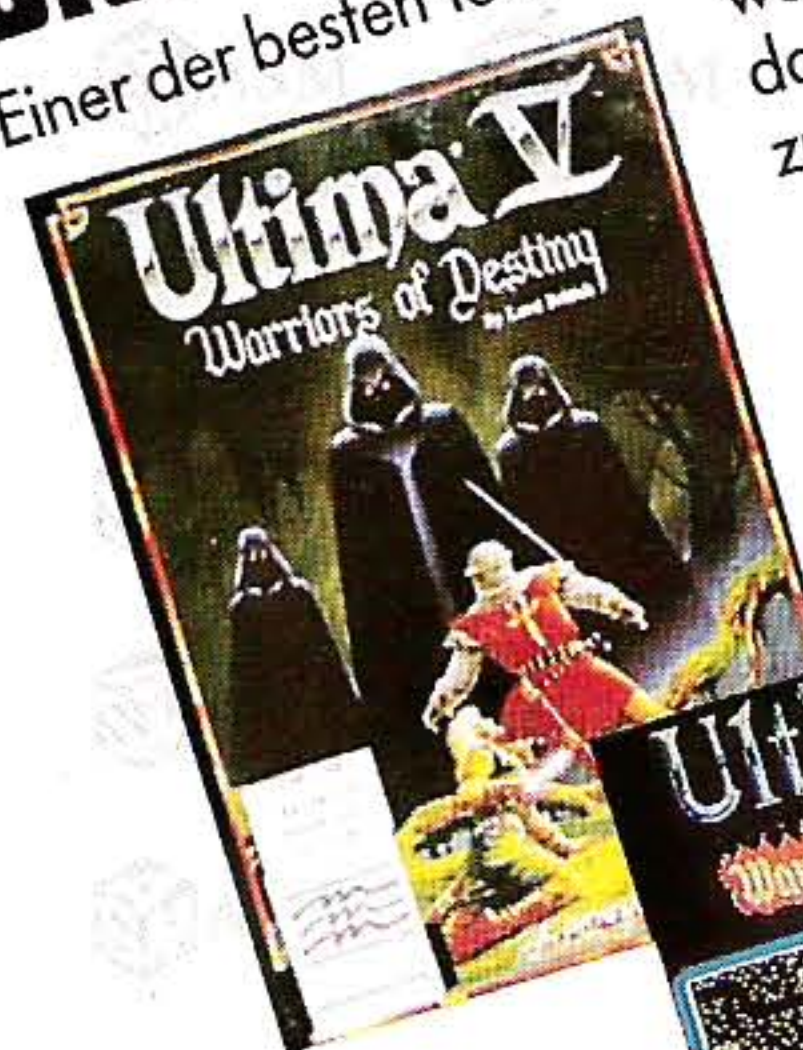
Einer der besten Teile der Ultima-Saga. Lord British selbst ist entführt worden. Jetzt ist es an den Spielern, das Schicksal Britanniens in die Hand zu nehmen und Lord British zu retten.

C-64 (Disk) für **49,95**

Amiga für

**19,95**

**NEU!**



## 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**



## Flugi-Pack

Amiga: O.O.T.I., Flight Path 737, Jump Jet & Fighter Mission  
PC: F.O.T.I., Jump Jet, Strike Force  
Der unmögliche Preis:  
PC (3,5") **99,-**  
Amiga nur **99,-**



## Joyboard Maverick 1

Damit auch im heißesten Spielgeschehen nicht die Puste ausgeht. Mit Autofire, Portwahl etc. Bei uns nur

**39,95**  
(passend für Commodore, Atari, Sega, MSX, Amstrad & Kompatible, nicht für C-128D!)



**NEU!**

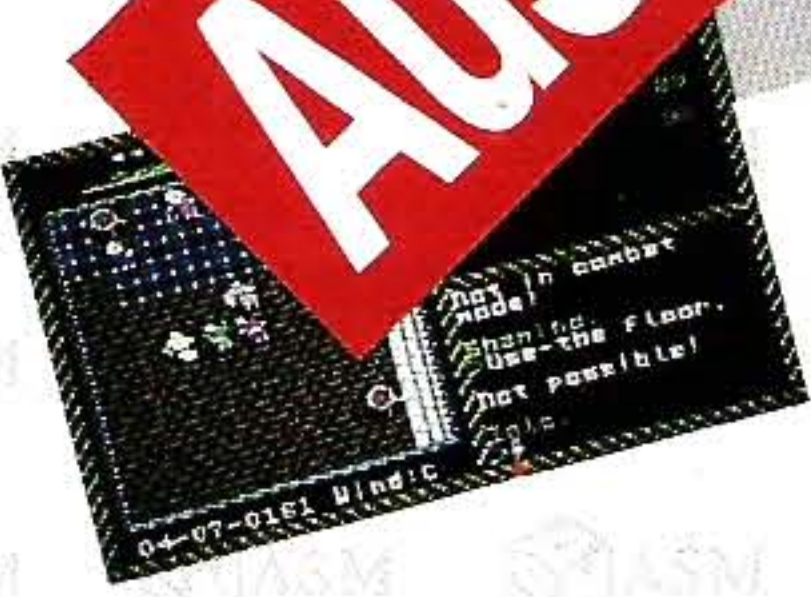
## Ausverkauft

Ultima VI  
The Secret of the Inner Sanctum

Ultima VI  
The Secret of the Inner Sanctum

... ist nicht die schönste Episode der Ultima-Reihe. Aber sie ist nicht die schönste Episode der Ultima-Reihe. Aber sie ist nicht die schönste Episode der Ultima-Reihe.

PC (5,25") **19,95**



**NEU!**



## 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**

**NEU!**

## Wing Commander + Chamber of the Sci-Mutant Priestess

Zwei Spitzenspiele, ein Spitzenpack! "Chamber of ..." wurde übrigens in Deutschland unter dem Namen "Kult" zum Hit.

PC (5,25") nur **89,-**



## Jetzt zugreifen!

Alle Artikel sind nur in begrenzter Stückzahl vorhanden. Der Versand erfolgt, solange der Vorrat reicht, nach Reihenfolge des Bestelleingangs.

Bitte benutzen Sie die Bestellkarte!

## TRACK & FIELD

System: C-64, empf. VK-Preis damals ca. 50 DM, Hersteller: Konami, Muster von: ASM-Archiv.

Nicht mehr lange ist es hin, bis wieder Sportler aus zahlreichen Nationen zum hoffentlich fairen Kampf um Medaillen antreten. Wir wollen Euch in dieser und den folgenden beiden ASMs schon etwas auf die Olympischen Sommerspiele einstimmen und präsentieren daher als Oldies des Monats drei der besten Sportsimulationen, die es je gab. TRACK & FIELD macht den Anfang ...

**W**ir schreiben das Jahr 1983. Die ganze C-64-Nation ist gespannt, denn ein Automatenrenner soll für ihren Computer umgesetzt werden. Konami arbeitet Tage und Nächte durch, und schließlich ist es soweit. Unglaublich schnell verbreitet sich die Nachricht, und nach wenigen Tagen sehen die Lehrer morgens total überarbeitete Schüler.

Der Grund: Sie hatten eine Nacht lang versucht, bei Track & Field dem Computergegner (oder den bis zu drei Freunden) ein Schnippchen zu schlagen und sportliche Höchstleistungen zu erzielen. Dies war nämlich nicht nur auf dem Monitor zu sehen, sondern auch in den Knochen zu spüren. So galt es, beim 100-Meter-Lauf möglichst schnell den Joystick (der ja damals noch nicht so gut in der Hand lag wie heute) hin und her zu bewegen, beim Weitsprung und Speerwerfen nach einem guten Anlauf rechtzeitig auf den Feuerknopf zu drücken und schließlich beim Hürdenlauf gleichzeitig zu rütteln und zu drücken.

Oberflies gestaltete sich das Hammerwerfen: Hier zählte eine schnelle Reaktion, denn nur dann, wenn die Umdre-

hungszahl links unten im Screen in der Mitte des letzten Kästchens war, hatte man eine Chance, überhaupt die Mindestweite zu schaffen.

Doch hatte dieses Game auch einen Lerneffekt, denn es galt herauszufinden, welches der beste Winkel für den Absprung bzw. Abwurf war. Schaffte man es gar, den Speer genau vor der Linie, das Ding im 80-Grad-Winkel in die Luft zu pfeffern, kam ein aufgespießter Gummiadler heruntergefallen und brachte Bonuspunkte.

Die Kulissen ringsumher waren zwar simpel gestaltet, aber das störte vor neun Jahren niemanden. Dafür waren die Teilnehmer am sportlichen Sommergegnügen niedlich animiert. Schafften sie die geforderte Leistung, rissen sie die Hände in die Höhe. Wenn nicht, dann zuckten sie mit den Schultern. Bekamen sie aber das „Game Over“ zu sehen, so weinten sie gar bitterlich.

Nachdem mit *Decathlon* und *Hyper Olympics* bereits Spielers Nerven und Armmuskeln beansprucht wurden, war auch der Weg für Track & Field gebahnt.

Klaus Trafford

# Sommerliches Sportvergnügen (II)



# Pack die guten Spiele ein ...

... sollte das Motto eigentlich sein, wenn sich Software-Firmen überlegen, ältere Titel als „Sammlung“, auch Kompilation genannt, herauszubringen. Sehr oft kann man gute Spiele zu einem Preis bekommen, der dem eines einzelnen entspricht. Grund genug für uns, diese Extra-Rubrik zu schaffen.

**B**eginnen wir mit einer Compilation, die demnächst erscheinen soll und sicher nirgendwo liegenbleiben dürfte. Die Bitmap Brothers sorgen dafür, daß ihre Erfolge als Dreierpack auf den Markt kommen. So wird es Speedball 2, Cadaver und Xenon geben. Für die zweite Jahreshälfte sind dann Gods, Xenon 2 und Speedball als Sammelpaket geplant. Wer da nicht zugreift, ist selbst schuld. Preis wird nachgereicht.

Bei Capstone muß die Spielbank erhalten. Man will mit Casinos of the World die Zocker unter Euch begeistern. Vegas Gambler, Monte Carlo Baccarat und Trump Castle heißen die einzelnen Programme, die nun „kompiliert“ für einen Hunni in der PC-Version an den Mann gebracht werden sollen.

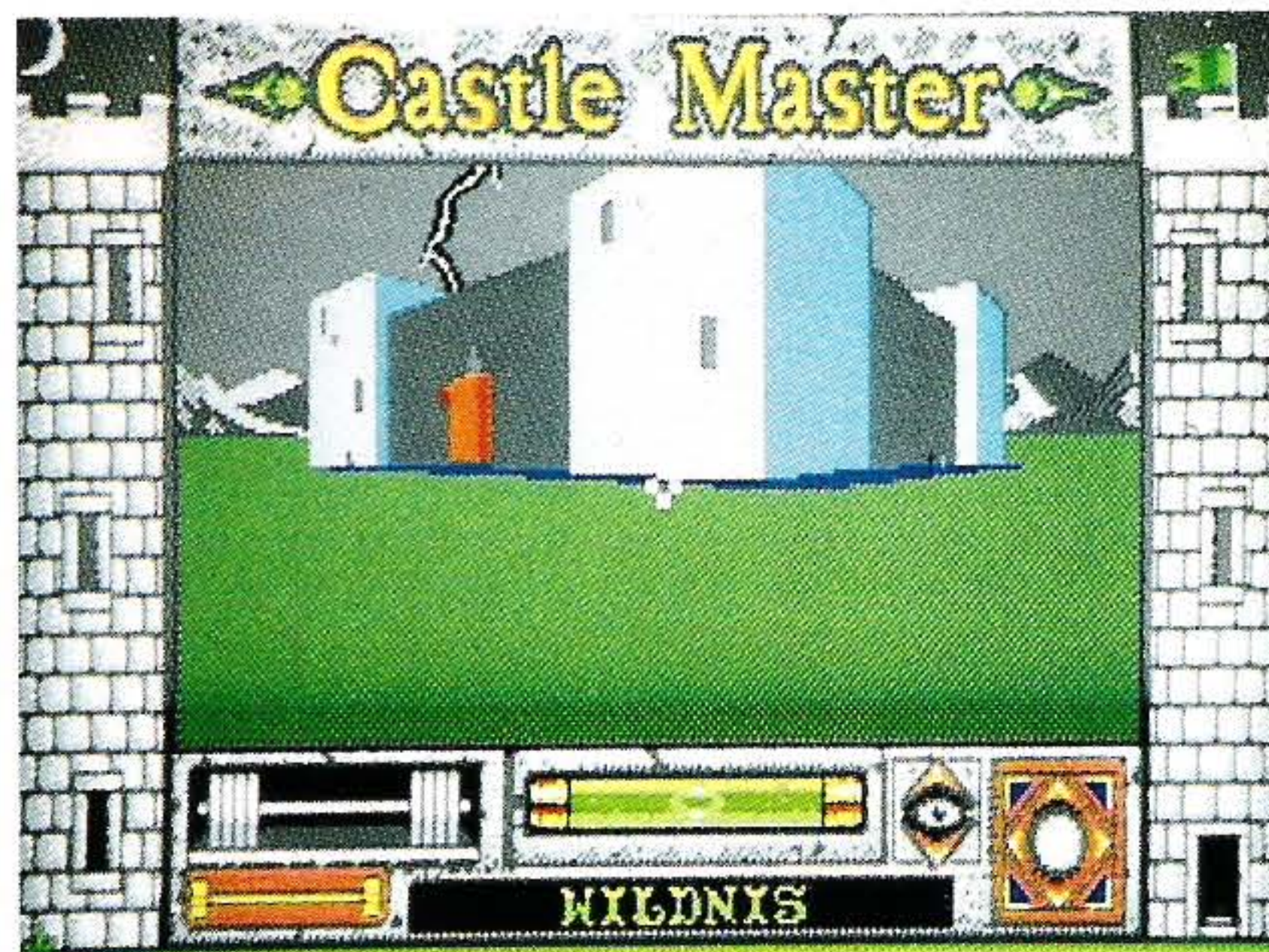
Aus dem Hause Rainbow Arts kommt die Mega Box für PC, Amiga und ST. Neben Rock'n'Roll, The Curse of Ra und Grand Monster Slam bekommt man auch noch Oil Imperium und Conqueror für's Geld. Das ganze kostet dann insgesamt immerhin rund 100 DM.

P.C. Games nennt Domark sein Sammelsurium an Schon-mal-dagewesenem. Castle Master, Hard Drivin' II, Trivial Pursuit, Mig-29 Fulcrum und Escape from the Planet of the Robot Monsters lauten die einzelnen Titel, die, wie der Name schon sagt, nur für IBM und Compatible gedacht sind.

Capcom will mit Arcade Block Busters die Welt der Compilations berei-



▲ Rock 'n' Roll in der Mega-Box



▲ P.C. Game: Castlemaster

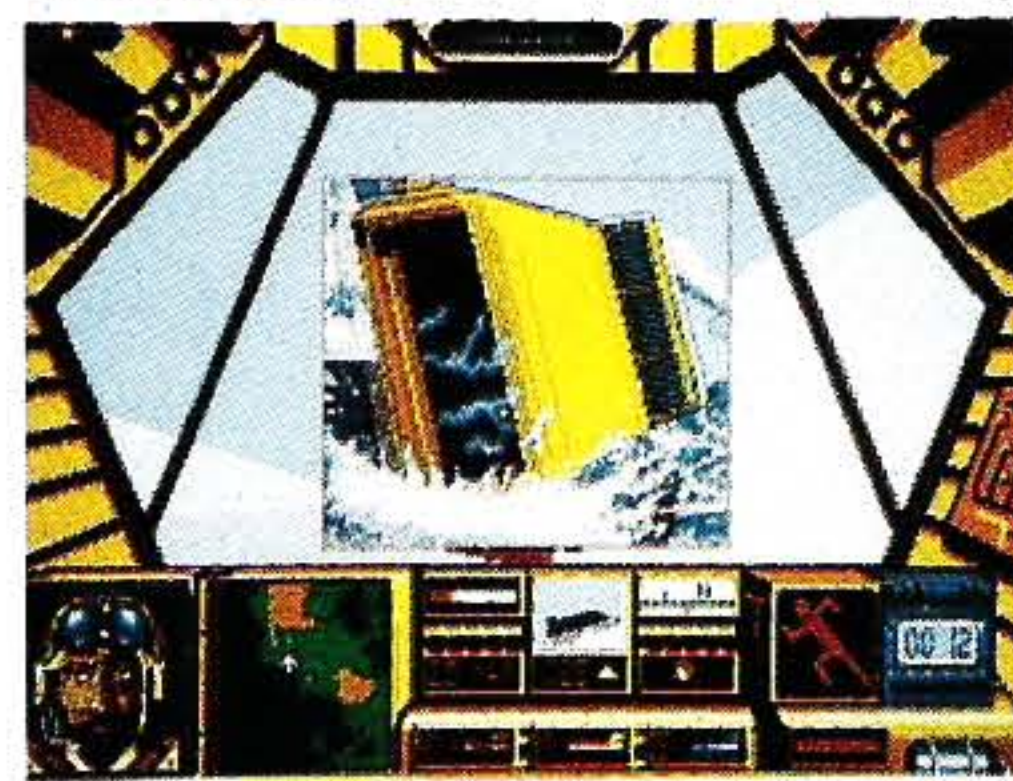
chern. Sarge und Pocket Rockets sowie Ghosts 'N Goblins warten darauf, von PC-Besitzern gekauft zu werden. Letzteres dürfte auf jeden Fall Anklang finden.

CVS zielt mit seiner Sammlung eher auf Bereiche unterhalb der Gürtellinie ab. Unter dem „Decknamen“ Sea, Soft & Sun werden Amiga-Besitzern die Programme Emmanuelle, Geisha und Plus 1 Strippoker als flotter Dreier angeboten. Wer jetzt meint, da könnten sich eventuell Games hinter verbergen, die gewissen Trieben Vorschub leisten, irrt sich. Ganz im Gegenteil: Angesichts der Qualität der Spiele kriegt man nämlich keine feuchten Hände, sondern nasse Augen wegen des schönen Geldes, das durch den Kauf verloren geht.

Als letztes geht Quest and Glory von Ubi Soft ins Rennen. Diese Compilation vereint die drei Adventure Bat, Cadaver und Bloodwych sowie die Simulation Midwinter. Uns lag's zunächst nur für den PC vor. Bis zum nächsten Mal.

Klaus Trafford

Midwinter erlebt auf „Quest&Glory“ ein tolles Comeback ▼



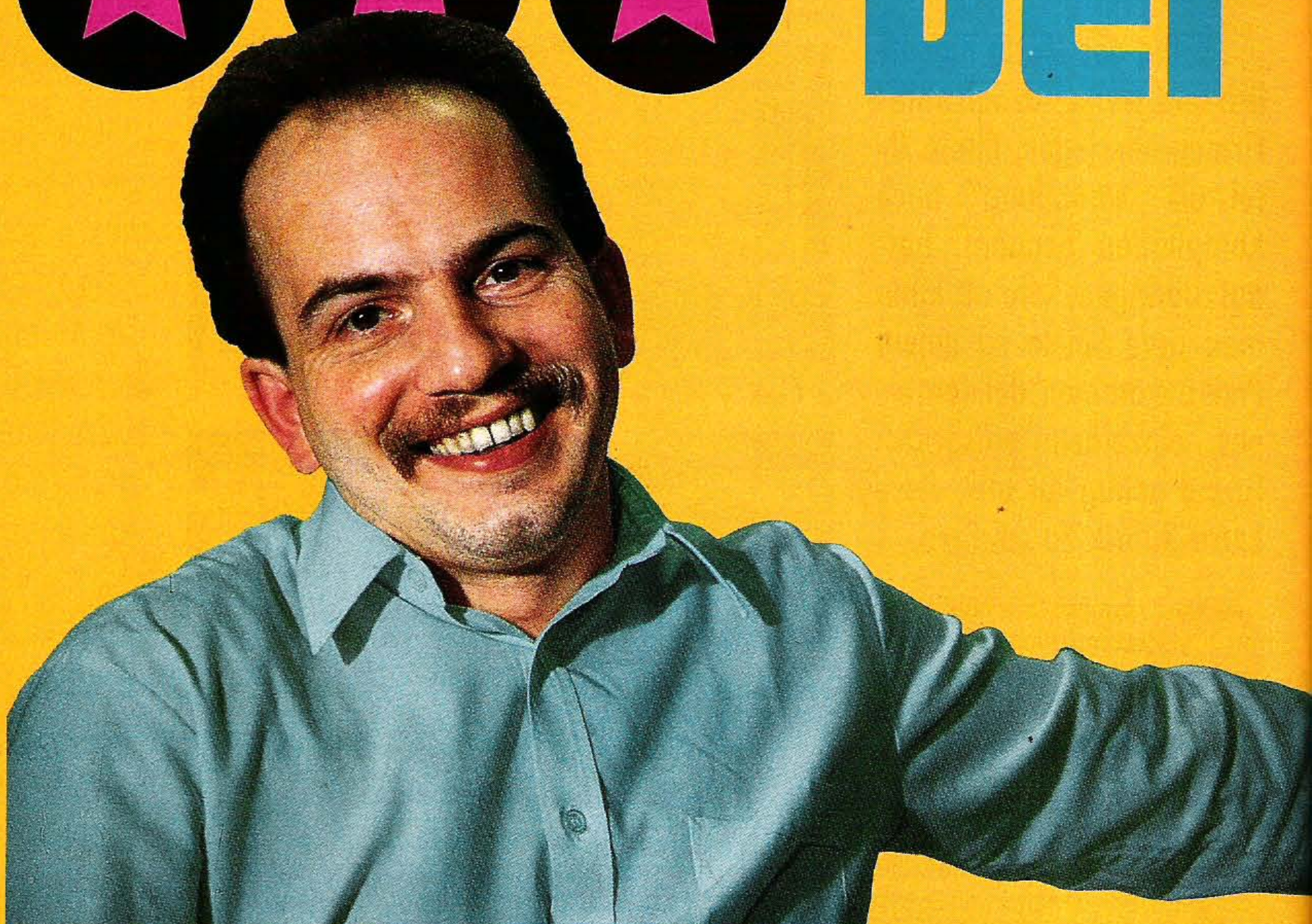
▼ Ohne Charme und Kopf: Plus 1 Strippoker



Compilation



# Der



robleme mit dem DBT-03 hat Richard Hübsch aus Ingolstadt. Das Postmodem, das von der TELEKOM seit 1.1. nicht mehr ausgegeben wird, reagiert offensichtlich empfindlich auf Populous II. Herr Hübsch schreibt:

*Beim Laden des Spiels wird das Modem angewählt. Es wird eine Telefon-Einheit abgezogen, beim dreimaligen Laden wird der BTX-Anschluß gesperrt. Die Code-Abfrage aus dem Handbuch wird als falsches Kennwort angenommen. Während des Spielens ist das Telefon nicht mehr zu benutzen.*

Grundsätzlich sollte das Verbindungskabel zum DBT-03 aus dem jeweiligen Port des Rechners gezogen werden, solange man BTX nicht nutzt. Empfehlenswert ist auch, jegliches Modem vom Telefonnetz zu trennen (es könnten z.B. bei atmosphärischen Störungen Schäden auftreten, die sich auch auf den angeschlossenen Rechner übertragen, auch wenn keine Verbindung zur BTX-Zentrale besteht).

Im vorliegenden Fall verstand das DBT-03 einen bestimmten Programmteil als Befehl, die BTX-Zentrale anzuwählen. Sobald diese Verbindung hergestellt ist, wird die Angabe des Kennwortes (bei freigeschalteten Anschlüssen auch die BTX-Nummer und der Mitbenutzerzusatz) erwartet. Außerdem wird eine Gebühreneinheit fällig.

Dreimal darf man sich dabei vertun – dann trennt der Rechner der Telekom die Verbindung (aus Sicherheitsgründen, um die Anschlüsse gegen Mißbrauch zu schützen), und gleichzeitig wird man für eine bestimmte Zeit gesperrt. Nach unbestätigten Informationen soll es eine ganze Reihe von Spielen geben, die in der Lage sind, das DBT-03 „anzuschalten“. Wer mehr weiß, melde sich bitte bei mir.

### Die Freunde der Brotkiste

Der C-64/C-128 BTX-Club bietet vielen, die sowohl Besitzer eines Rechners als auch eines BTX-Anschlusses sind, ein gemütliches Zuhause. Mehr als 160 Mitglieder kann André Dolle, der mit 19 Jahren vermutlich jüngste Anbieter im

Bildschirmtext, mittlerweile zählen – Tendenz: steigend.

Die Grundidee war, im BTX eine eigene Lobby zu haben. So gründete sich der Club aus einer Laune heraus in einem Dialogsystem und wurde später Unteranbieter bei einem kleinen Regionalanbieter, der sein System kostenlos zur Verfügung stellte.

Der Bekanntheitsgrad wuchs, als Dolle und sein Vorstand den Anbieter wechselten und sogar die Fachpresse über den Club berichtete. Das Glück war jedoch nicht von langer Dauer:

„Der Anbieter bekam Probleme mit der TELEKOM, und das gesamte Programm war von einer Nacht auf die andere gelöscht“, berichtet der Sparkassen-Azubi aus Saerbeck gegenüber der ASM. Der Großteil der Mitglieder ging dadurch zunächst verloren.

André Dolle faßte den Entschluß, das Programm auf eigene Verantwortung zu übernehmen. Nach und nach entstand das in der jetzigen Form rundum gelungene Programm, das nicht zuletzt wegen des Telesoftwareangebotes sehr viele aktive Mitglieder und Gäste hel-lauf begeistert.

# C-64 lebt!

Wer glaubt, daß der C-64 überall abgeschrieben ist, liegt total falsch. Im Bildschirmtext taucht dieser Rechner nicht nur bei Telesoftware auf, sondern auch in Form eines Clubs, über den wir heute berichten möchten. Vorher beantworten wir aber erstmal Leserpost. Wer auch Fragen hat, schreibe uns über unsere Mitteilungsseiten im BTX-Programm der ASM oder rufe an: 05651-929901.

Yours, Klaus.

Die Mitgliedschaft kostet monatlich fünf DM, Schüler, Studenten und Behinderte zahlen nur drei DM. Dafür erhalten alle Mitglieder im Zwei-Monats-Rhythmus eine kostenlose Clubdiskette (in Planung ist auch eine Zeitschrift) mit der Post nach Hause. Innerhalb des Programms können sie den Kontakt mittels kostenloser Grafik-Antwortseiten pflegen. Natürlich darf auch ein Kleinanzeigenmarkt, ein schwarzes Brett sowie ein Diskussionsforum nicht fehlen, wobei die Mitglieder die meisten Angebote vergünstigt nutzen können.

Tips und Tricks und Service am Mann, wie z.B. Hardware-Reparaturen, Scanner-Dienst und Farbband-Recycling, sind weitere Highlights. Auch findet ein Online-Treff in Dialogsystemen statt.

Wer nur mal reinschauen möchte, wähle die BTX-Seite \*2100064 # oder \*719 # \*949495 # oder ganz einfach DOLLE #. Die Adresse des Clubs lautet: C64/C128-Btx-Club, Postfach 42, 4401 Saerbeck. Ansprechpartner sind André Dolle als Anbieter oder Stefan Klimpsch als Kassenwart und Vorstandsmitglied.

Klaus Trafford



```

zurück zu BTX mit irgendeiner Taste
DOLLE  BTX-Service
10 C64/C128-Btx-Club
20 Antwortseiten, Btx-Grußseiten
30 Spezielle Serviceleistungen
40 Telesoftware (01.03)
50 Umbrella-Kunden, NEU: Wein per Btx
60 TELEFAX-Dienst!
70 DOLLE-Aktuell (Editorial) (08.03)
80 BTX-Tips (Anbindungen)
-0 88 99 Impressum #
G 949495a
XBtx-Decoder Version 0.71 | Hard- & Software-Entwicklung, Jürgen Buchmüller
    
```

```

zurück zu BTX mit irgendeiner Taste
Telesoftware für das Btx-Modul II
11 Fastloader C64
12 Fast-Validate C64
13 Designer C64
14 Cursor C64
15 Secret C64
16 DiskFix C64
17 LYNX C64
18 Tetris C64
19 Tiger-Hell C64
19 Impulse C64
-- Mehr Programme --
Haben Sie ein Programm für uns? >88<
Grafik-Antwortseiten für Sie! >56<
Der C64-Btx-Club! Euer Platz im Btx >55<
<< *# ?>99 Post>88 Weiter>#
G 9494954011b
XBtx-Decoder Version 0.71 | Hard- & Software-Entwicklung, Jürgen Buchmüller
* Public Domain *
    
```

```

zurück zu BTX mit irgendeiner Taste
Commodore 64/128
BILDSCHIRMTXT CLUB
Club auch mit *2100064#!
10 Infos zum Club 08.03 x
15 Mitglied werden 08.03 x
20 Editorial 08.03 x
25 Kleinanzeigen 08.03 x
30 Tickertreff 07.03
35 Tickertreff (GBG) 10.03 x
40 Schwarzes Brett 10.03 x
45 Telesoftware 01.03
50 Antwortseiten-Übersicht 10.03 x
55 Mitglieder-Service XX.XX !
60 Aktion: Grafik-Disk 16.02
65 Spendenseiten 16.02
70 Club in die Hitparade 08.03 x
75 Treffen auf der CeBIT 14.03 x
-0 DOLLE Post >88 ?>99 Impressum #
G 9494950064a
XBtx-Decoder Version 0.71 | Hard- & Software-Entwicklung, Jürgen Buchmüller
* Public Domain *
    
```

```

zurück zu BTX mit irgendeiner Taste
Commodore 64
BILDSCHIRMTXT CLUB - TICKERTREFF
Übersicht 1/2
25< Super Snapshot V 5.2 (Modul) 01.03
26< A-Adressen (111) 01.03
27< Ghostwriter/Goodsoft 27.02
28< Sammelbestellung 01.03
29< Daten PC-C64 03.03
30< Copyright ?! 03.03
31< CMD HD-40 - Error 07.03!
32< A: Copyright 07.03!
33< Drews dec.&Tsw (antw) 08.02
34< R: 64'er Handyscanner 08.02
35< btx-uhr (antwort) 08.02
36< A:A:A: (2 Seiten) 09.02
37< A - Btx-Uhr 09.02
38< btx-uhr + comfort 2.6 09.02
39< Packer 12.02
4< 97 77< Schreiben >78 HT >66
0< zurück 88>?>99 ?>99 1>87 US2>#
G 949495006432a
XBtx-Decoder Version 0.71 | Hard- & Software-Entwicklung, Jürgen Buchmüller
* Public Domain *
    
```



# Das Programm mit der maus



## PLAYROOM

System: PC, geplant für: Amiga, Atari ST, Hersteller: Infogrames, Frankreich, empf. VK-Preis: ca. 100 DM, Muster von: Bomico, 6092 Kelsterbach.

**P**eppi heißt der Held dieses Programms. Die kleine belatzhose Maus nimmt Euch mit in ihr Kinderzimmer. Da können Kinder zwischen drei und acht Jahren auf Entdeckungstour gehen. Die etwas ungewöhnliche Altersangabe ist übrigens durchaus legitim, da die Schwierigkeitsgrade der einzelnen Aktivitäten dem Alter und den Vorkenntnissen des spielenden Kindes angepaßt werden können.

Die meisten Gegenstände im Zimmer können angeklickt werden. Entweder antworten sie dann mit einer kleinen Animation oder aber sie führen in ein Aktionsprogramm. Klickt Ihr beispielsweise auf die kleine Uhr, erscheint eine große Kuckucksuhr, auf der Ihr wiederum die Stunden anklicken könnt. Ein Kuckuck kommt seiner Pflicht nach, kuckuckt die entsprechende Stundenzahl, und auf einem kleinen Bildchen erscheint die Aktivität, die ein Kind zu dieser Uhrzeit ausübt.

### Ein eigenes Bilderbuch

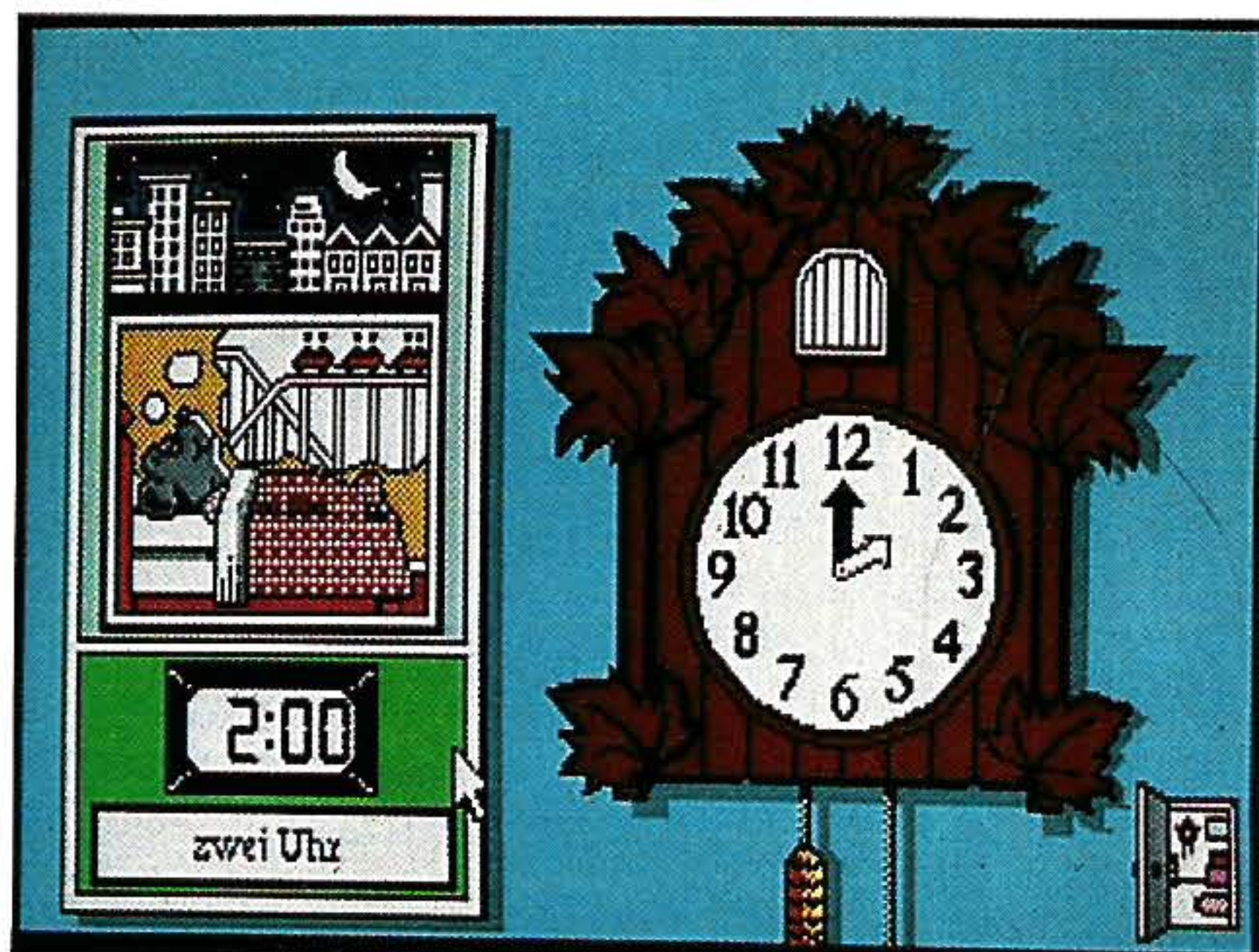
Ganz anders geht es beim Buchstaben-spiel zu. Auf einem bunten Bild, komplett mit Schloß, Regenbogen und Fluß, erscheinen Gegenstände und Gestalten, deren Namen mit dem Buchstaben anfangen, der gerade angeklickt wird: P

für Prinzessin etwa. Die Figuren lassen sich überall im Bild plazieren und ermöglichen es so, immer wieder neue Szenarien und Geschichten zu gestalten. Dieses Feature macht echt Laune, zumal es nicht nur die Märchenwelt, sondern auch eine Vorstadtstraße als Hintergrund gibt, die wiederum mit völlig anderen Charakteren und Gegenständen aufwartet.

Zählen lernen kann man mit Peppi ebenfalls. Drehscheiben, die zum einen mit Zahlen, zum anderen mit Enten, Zylindern und anderen Symbolen bestückt sind, werden direkt angeklickt, was zum Mitzählen animieren soll. Man kann aber auch Peppi aufwecken,

ewigt werden können. Grafisch ist das Spiel ziemlich einfach geraten, besonders die Schriften sind nicht immer leicht zu entziffern. Auch der Sound, wenn er aus der computereigenen Quäke kommt, ist oft mehr nervend als erheiternd.

Trotzdem ist das Programm recht nett aufgemacht (bei der Erstellung sind Pädagogen und Psychologen mit einbezogen worden) und kann Kinder bestimmt eine Zeitlang beschäftigen. Ganz ohne Aufsicht sollte das aber trotzdem nicht passieren, denn bei vielen Aktivitäten wird doch jemand gebraucht, der zumindest die Fragen beziehungsweise Anweisungen vorlesen



Wie spät ist es wohl?

der dann einfache Aufgaben stellt. Mehr als nur Zählen muß man, wenn man das Mauseloch anklickt. Drei verschiedene große Brettspiele kommen da zum Vorschein. Man würfelt sich alleine oder mit einem Partner bis zum Ende durch und sollte dabei auf markierte Felder achten, die weiterführen oder aber zurückversetzen. Eine niedliche Animation belohnt den Sieger.

Witzig ist das Kunterbuntspiel, wo Figuren (in drei Segmente zerlegt) ihre Körperpartien austauschen können. Da kommen die tollsten Kreationen heraus, die auch auf einem Drucker ver-

kann (die übrigens genau wie das Handbuch komplett in Deutsch gehalten sind).

ab

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

POSITIV:  
kindgemäße Aufmachung  
NEGATIV:  
nicht genug  
Abwechslung auf Dauer  
Lerneffekt ..... 9  
Gesamtnote ..... 8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

WELT





# CONTACT - MARKET

## Biete Software

**\*Amiga-PD-Utility-Collection\*** 2 Disks randvoll mit deutschen Spitzen-Utilities für nur 10,- (incl. Porto) bei: Unicorn-Amiga, Torsten Hasenbein, Helnerstr. 277, D-W-4630 Bochum 1

**\*\*\* Amiga \*\*\* MS-DOS \*\*\*** Neueste PD-Software günstig abzugeben. Auch ältere Programme und deutsche Anleitungen abzugeben. Fordert Gratisliste an bei Thomas Beisser, PF 142, A-1140 Wien - Tom, die Nr. 1 - \*\*\*

**Game-Boy Multi-Spielkassette!** 16 Spiele, Dr. Mario, Sogoban, Alleyway, Penguin-Land, Pitman, Space-Invaders, Majong und weitere Super Spiele. DM 149,- Tel: CH 0041/1/462 17 35

**Amiga!!!** I sell a part of my game-collection for special low prices. Call: 05732/16852 (some of the games are still quiet new).

**Verkaufe einen Teil meiner Spielesammlung (Amiga)** zu Top-Preisen! Tel: 05732/16852 (einige Spiele sind topaktuell)

**\* ST \* PD-Soft \*** immer das Neueste und sehr billig (1,90 DM/Disk), Katalogdiskette kostenlos bei: M.Konopka, G.-Heinemannstr. 11, 2948 Schorteln oder Tel: 04463/1029 \*Atari ST\*

**Verk. Org. Sp. Italia '90 25 DM,** Gunship + Handb., Invest + Handbuch, alle Sp. dt. f. Amiga 35 DM Angeb. an T.Schmechel, Weg der Jugend 21, O-2830 Boizenburg/Elbe

**Verkaufe div. Atari ST Org.** z.B.: TV S. Football, R.Tycoon, Populous usw. Außerdem: div. USA Material!!! Liste kostenlos! Suche ST Demos!! C.Dahl, Feldstr. 53, W-2120 Lüneburg! auch Österreich o. Schweiz!!!

**Game-Boy Multi-Spielkassette!** 16 Spiele, Dr. Mario, Sogoban, Alleyway, Penguin-Land, Pitman, Space-Invaders, Majong und weitere Super Spiele. DM 149,- Tel: CH 0041/1/462 17 35

**Amiga-Spielesammlung** (über 45 PD-Games auf 10 Disks) nur 25 DM (Scheck); 30 DM (Nachnahme). Amiga-Club-Stuttgart, Ch. Alber, Gebelsbergstr. 20, W-7000 Stuttgart 1, Tel: 0711/6498754 /Mo/Di/Do von 9-13 Uhr).

**MS DOS:** Verkaufe Great Courts 2 (3,5") für 45 DM, Winter Challenge (5 1/4") für 50 DM und MS DOS 4,01 (3,5") für 75 DM. Tel: 0511/561753 nach 17 Uhr.

**Amiga und ST Neueste PD-Software.** Listen anfordern. Thursa Franz, Postfach 532, A-1100 Wien.

**ST + STE Demos,** > 700 Disks, Info-Disk 2 DM bei: K.-H. Gunkel, Am Mühlengraben 16, 3507 Baunatal

**Verkaufe Amiga Topspiel** "Starbyte Super Soccer" für nur 50 DM. Ruf mich an ab 18Uhr: 05428/2653; Original Spiel

**PC: Verk./Tausche:** Eye of the Beh. 1 50,- DM, Flight of the Intruder 50,-. Suche Gunship 2000, Wild West World, Midwinter 2, Sim City. Tel: 06101/43677

**Neu: Das Atari Cheats, Tricks, Codes u. Lösungsheft.** Für 10 DM (Austria: 100 ÖS - Nur Scheine) Mit über 800 Cheats, Codes usw. Mit Lösungen zu aktuellen Games. 10 DM o. 100 ÖS an: C.Dahl, Feldstr. 53, 2120 Lüneburg.

**Amiga-Software 5-35 DM** Nur Originale. Amiga 1000 (2.5 MB Speicher) + 2. LW für 1500 DM VB. Jörg Proidl, Vereinsstr. 281, 4432 Gronau

## ELECTRONIC® LAND

**GAMEBOY-PAKET:** 1 GAMEBOY  
1 CASS: "Ishido" **öS 1.890,-**  
1 Licht u. Lupe

Nuby Licht für GB	öS 249,-	Super Famicom NIN	öS 4.990,-
Nuby Lupe für GB	öS 199,-	Cass. f. NES	öS 490,-
Game Gear Tasche "Traveller"	öS 369,-	Game GENIE für NES	öS 790,-
Game Gear Lupe	öS 199,-	Accu Pack	
Sega Mega Drive mit Cass.	öS 2.790,-	incl. Netzg. f. GG+GB	öS 690,-

**FAVORITENSTR. 38 A-1040 WIEN**  
**TEL: 02 22/5 05 67 84**

Bei Abgabe dieses BONUS erhalten Sie einen GB-ANWÄRTER GRATIS

**Games Player Guide!** Das neue Diskmag! Jetzt Probedisk anfordern für 3,- DM in Briefmarken bei: Marc Kornfeind, Mellinghoferstr. 46, 4330 Mülheim. Redakteure u. fr. Mitarb. ges.

**\*\*\* Gratislisten für Amiga und PC \*\*\*** Neueste PD Software und Anleitungen abzugeben. Schreibt an Thomas Beisser, PF 142, A-1140 Wien um die neueste Liste anzufordern \*\*\*

**Game-Boy Multi-Spielkassette!** 16 Spiele, Dr. Mario, Sogoban, Alleyway, Penguin-Land, Pitman, Space-Invaders, Majong und weitere Super Spiele. DM 149,- Tel: CH 0041/1/462 17 35

**Verk. f. PC Midwinter 40 DM,** F 19 50 DM, f. C64 Modul Final Cartridge 3 45 DM, Buch Maschinensprache C64 sowie 64er ROM-Listing je 40 DM. Tel: 06343/8886 (André)

**Amiga und ST Neueste PD-Software.** Listen anfordern. Thursa Franz, Postfach 532, A-1100 Wien.

**Verkaufe Megadrive Topspiele:** Starflight, Sonic, Streets of Rage, Aeroblast, Shining, Golden Axe 2 und viele weitere Titel. Tel: 0711/3701816 (Iris)

**\*\*\* Amiga \*\*\* MS-DOS \*\*\*** Neueste PD-Software günstig abzugeben. Auch ältere Programme und deutsche Anleitungen abzugeben. Fordert Gratisliste an bei Thomas Beisser, PF 142, A-1140 Wien - Tom, die Nr. 1 - \*\*\*

## 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**  
**Special News**

**AMIGA**  
 Elvira II DM 79.-  
 Amberstar DM 79.-  
 Mad TV DM 79.-  
**IBM PC**  
 Shuttle DM 119.-  
 Civilization Deutsch 109.-

**Probieren erlaubt!**

**Riesiger Spielspaß durch Berlins größtes Lager an PC + AMIGA Spielen wird garantiert!**

**Hauptgeschäft**  
 Schwedenstr. 18c  
 1000 Berlin 65  
 Fax. 030 / 492 2057

**Filiale Spandau**  
 Schönwalder Str. 65  
 1000 Berlin 20  
**030 / 492 20 56**

**Verk. Simulationen / Strategie für den Amiga (Originale)** z.B. M1-Tank, 688 Attack Sub, Indy 500, Operation Spruan- ce, Das Boot uvm. Verk. auch massig Anltg. (A/PC/C64). 04551/83710

**2,- je Amiga PD Disk 2,20 je PC u. Atari.** Disk-Liste: Die besten 600 Amiga PD's sowie Info kostenlos! Über 400 Amiga u. 200 C64 Spiele (gebr. Originale) Lo- thar Weiß, Hoffmeisterstr. 4, 7140 Lud- wigsburg

**Verk. Simul./Strat. für den Amiga (Ori- ginale)** z.B. ESS, Halrpoon, F-29 Ratal., Thunderhawks, Hunter, uvm. Verk. auch massig Anleitungen (A/PC/C64). 04551/83710

**\*\*\* Gratislisten für Amiga und PC \*\*\*** Neueste PD Software und Anleitungen abzugeben. Schreibt an Thomas Beis- ser, PF 142, A-1140 Wien um die neue- ste Liste anzufordern \*\*\*

**Verkaufe nur Originale:** F19, SQ3, Heart of China, Intruder, Starcon, Lemmings, KQ 5, Ultima 5, Manhunter 2, K.Rajek. Tel: 08554/2935 (ab 18 h). PS: Noch eine Menge mehr!!

**Programmiere Intros, Demos, Menüs (Amiga):** Manuel Weiner, Triberger Str. 3, W-7807 Elzach 3, Tel: 07682/1400 - Gratis Demo-Disk gegen Leerdisk + frank. Rückumschlag.

**\*\*\* Amiga \*\*\* MS-DOS \*\*\*** Neueste PD-Software günstig abzugeben. Auch ältere Programme und deutsche Anlei- tungen abzugeben. Fordert Gratisliste an bei Thomas Beisser, PF 142, A-1140 Wien - Tom, die Nr. 1 - \*\*\*

**Amiga Demos!** Habe immer die neue- sten Demos! Disk 1,50. Im Abo billiger! Info auf Disk gegen 2 DM Rückporto bei: Marc Vasters, Fichtenweg 36, 4290 Bocholt! Alles zum SKP! Saniaty 92!

**Yo Demo-Freaks!!** Habe für C64 immer neueste Demos + Diskmags (schon ca. 500)! Only PD-Stuff!! Schnell + billig! Liste gg. frank. Rückumschlag bei: R. Martini, Ostwall 3, 4600 Dortmund

**\* Unicorn-PC \*** Die neue PD-Serie spe- ziell für den spielsüchtigen PD-PC-Fre- ak. Katalogdisk (Format angeben) ko- stenlos bei: Unicorn-PC, Torsten Hasen- bein, Herner Str. 277, 4630 Bochum 1 \*

**\*\*\* MS-DOS \*\*\*\* neueste Spiele und Anwendersoftware, PD + Originale, günstig abzugeben.** Info Erich Hauer, Steinbauerg. 1-7/1/3/18, A-1120 Wien

**NEU: Das Amiga Cheats, Tricks, Codes u. Lösungsheft.** Für 10 DM (Austria: 100 ÖS - nur Scheine) mit über 1200 Cheats, Codes usw. Mit Lösungen zu aktuellen Games. 10 DM o. 100 ÖS an: C.Dahl, Feldstr. 53, 2120 Lüneburg.

**ATARI - ATARI - ATARI** Neue Software (Orig.), Risengratisliste anfordern bei: K.Weslovsky, Payerg. 7/25, A-1160 Wien, Tel: 0222/4209912 (evtl. Anrufbe- antworter), Computertyp angeben.

**2,- je Amiga PD Disk 2,20 je PC u. Atari.** Disk-Liste: Die besten 600 Amiga PD's sowie Info kostenlos! Über 400 Amiga u. 200 C64 Spiele (gebr. Originale) Lo- thar Weiß, Hoffmeisterstr. 4, 7140 Lud- wigsburg

**\*\*\* Amiga \*\*\* MS-DOS \*\*\*** Neueste PD-Software günstig abzugeben. Auch ältere Programme und deutsche Anlei- tungen abzugeben. Fordert Gratisliste an bei Thomas Beisser, PF 142, A-1140 Wien - Tom, die Nr. 1 - \*\*\*

**MS-DOS Programme, Windows Toos** und Applikationen, viele EGA/VGA Spiele .. günstig abzugeben ... Infodisk: Nira - Mickeiwicza 70 - PL 69110 Rzepin - Polen

**TELEFON 0711-262 42 09**

**SEGA MEGADRIVE** - Pitfighter, Kid Chameleon, Terminator, Buck Rogers, Rings of Power, Alisia Dragoon, David Robinsons Supre- me Court, Wonderboy 5 (USA), Desert Strike, Bulls vs. Lakers, Warsong, Task Force Harrier, Toki, u.v.m. Sonderangebote ab 49,- DM. Ständig Neuheiten!

**GAME GEAR** - Frogger, Slider, Berlin Wall, Joe Montana, Spiele ab 39,- DM

**GAMEBOY** - die absoluten Tophits + 80 weitere Titel, Spiele ab 39,- DM

**Besucht unser Ladengeschäft, wir haben viele Spiele für weitere Systeme. Ankauf von Gebraucht- spielen und Geräten! Preisliste gegen frankierten Rückumschlag! Neues Clubmagazin 5-STAR, über 50 Seiten Umfang mit über 20 aktuellen Spieletests und 10 Seiten Tips & Tricks!**



**TOP 4 HACKSTR. 30 7000 STUTTGART 1**

**AMIGA - AMIGA - AMIGA** Neue An- wender + Spielesoftware (Orig.) Rie- sengratisliste anfordern bei: K. Wese- bovsky, Payerg. 7/25, A-1160 Wien, 0222/4209912, Computertyp angeben.

**Verkaufe für Mega Drive** Immortal, Barknuckle, Tiger Heli, Golden Axe 2, Gynoug und weitere Tophits. Tel: 0711/7970447 ab 19 Uhr.(ab 20.4.92)

**PC-Originale:** Kaiser 45 DM, Elite + 40 DM, A-10 40 DM, Larry 3 d. 40 DM, Gunship 35 DM, Drag. Breath 30 DM, Battletech 2 40 DM, Battle Isle 45 DM, Stormovik 35 DM. Gerd Hintz, Bullen- dorf 17, 2200 Altmoor

**Neue Amiga Anwender und Spiele** (PD und Originale) Gratisliste anfordern bei oswald PF 1752, 4352 Herten. Auch Abo möglich.

**\*\*\* MS-DOS \*\*\*\* neueste Spiele und Anwendersoftware, PD + Originale, günstig abzugeben.** Info Erich Hauer, Steinbauerg. 1-7/1/3/18, A-1120 Wien

**Verkaufe Amiga-Orig., Bundesl. Man.** 15 DM, K.Dalglish Soccer 15 DM, World Cup '90 20 DM. C-64 Orig.: Kick Off 2 15 DM, Ski Sim. 10 DM, Invest 20 DM. Tel: 040/6782247 (Niklas) 100% ok

**Verkaufe Amiga-Originale!!!** Umfang- reiche Liste mit 100 Games gegen 1 DM RP bei: Michael Holm, Langenbran- derstr. 42, W-7564 Forbach 4. Nur Ori- ginale !!!

**AMIGA - AMIGA - AMIGA** Neue An- wender + Spielesoftware (Orig.) Rie- sengratisliste anfordern bei: K. Wese- bovsky, Payerg. 7/25, A-1160 Wien, 0222/4209912; Computertyp angeben.

**NEU NEU NEU NEU NEU NEU NEU NEU NEU NEU NEU**

**MicroByte**

**Alle Besteller bekommen vom 14.4. bis 14.5.92 DM 2,- Rabatt!**

Atari/Amiga		PC/IBM	
4D Sports Driving	DV 64,90 / VB 76,90	Bards Tales Cont. Set	DT 76,90
Abandoned Places	DV 76,90 / VB 76,90	Battle Isle	DV 89,90
Amberstar	DV VB / VB	Black Gold	DV 76,90
Another World	DT 64,90 / 64,90	Buck Rogers 2	76,90
Apidya	DT 69,90 / ----	Cadaver	76,90
Battle Isle	DV 76,90 / VB 76,90	Civilization	DV 89,90
Birds of Prey	DT 76,90 / VB 76,90	Eco Quest	89,90
Black Gold	DV 69,90 / 69,90	Elvira 2 Adv.	DT 76,90
Celtic Legends	DT 76,90 / VB 76,90	Elvira Arc.	DV 89,90
Conquestador	DV 76,90 / 76,90	Eye of the Beholder 2	76,90
Dark Spyre	69,90 / 69,90	F-16 Falcon 3.0	99,90
Elvira 2 Arcade	DT 64,90 / VB 64,90	Gobliins	DV 76,90
Elvira 2 Adv.	DV 76,90 / VB 76,90	Godfather	DT 76,90
F 1 Grand Prix	DT 76,90 / VB 76,90	Gods	DT 76,90
Fuzzball	DT 59,90 / 59,90	Kaiser	DV 99,90
Giants of Europe	29,90 / 29,90	L'Empereur	109,90
Godfather	DT 69,90 / 69,90	Leisure Suit Larry 5	DV 89,90
Gobliins	DV 69,90 / 69,90	Lemmings Data Disk 1	DT 69,90
Harlequin	DT 64,90 / 64,90	Mad TV	DV 89,90

**\*\*\*\*\* Telefonischer Bestellservice \*\*\*\*\*** **\*\*\*\*\* Schritt. Bestellungen an: \*\*\*\*\***  
**\*\*\*\*\* 06196 - 10 38 \*\*\*\*\*** **\*\*\*\*\* MicroByte, Postfach 2650 \*\*\*\*\***  
**\*\*\*\*\* Mo - Fr 17 - 21 Uhr \*\*\*\*\*** **\*\*\*\*\* 6231 Schwalbach/Ts. Uhr \*\*\*\*\***

Kid Gloves2	DT 64,90 / 64,90	Might & Magic 3	DV 89,90
Leisure Suit Larry 5	DT 76,90 / VB 76,90	Monkey Island 2	76,90
Matrix	DT 59,90 / VB 59,90	Nova 9	DV 89,90
Ork	DT 64,90 / VB 64,90	Paperboy 2	DT 64,90
Popoulus 2	DT 69,90 / VB 69,90	Police Quest 3	DV 89,90
Realms	DV 69,90 / 69,90	Robin Hood (Longbow)	DT 89,90
Red Baron	DT 76,90 / VB 76,90	Roger Rabbit	DV 76,90
Robocop 3	DV 64,90 / 64,90	Rolling Ronny	DT 69,90
Roger Rabbit	DV 69,90 / 69,90	Secret Weapon of...	89,90
Simpsons	DT 64,90 / 64,90	Sim Ant	DV VB
Soul Crystal	DV 69,90 / 69,90	Soul Crystal	DV 76,90
Terminator 2	DT 64,90 / 64,90	Space Quest 4	DV 89,90
Tipp Off	64,90 / VB 64,90	Star Trek 25th Century	DT 76,90
Ultima 6	DT 76,90 / VB 76,90	Uncharted Waters	119,90
Video Kid	DT 64,90 / 64,90	Wayne Gretzky 2	76,90
Vroom	DT 69,90 / 69,90	Willy Beamish	DV 89,90
Wayne Gretzky 2	64,90 / VB 64,90	Wing Commander 2	DT 89,90
Wolfchild	DT 64,90 / 64,90	Winzer	DV 76,90
WWf Wrestling	DT 64,90 / 64,90	WWF Wrestling	DT 76,90

**DT=deutsche Anleitung** **Service:**  
**DV=deutsche Version** **Nachnahme: 9,-** **Express: 7,-**  
**kostenlose Preisliste** **Vorkasse: 4,-** **Karton: 3,-**  
**mit POSTKARTE anfordern** **Ausland nur gegen Vorkasse 21,-**  
**Druckfehler vorbehalten** **Jede Bestellung ist für 7 Tage verbindlich,**  
**Eltern haften für ihre Kinder** **W. Hardt**



Offizieller deutscher  
**APOGEE**  
Distributor

**JUMP&RUN-Spiele der Spitzenklasse!**

**COMMANDER KEEN** *SUPER!*  
Der Klassiker - jetzt mit neuen Folgen

**DARK AGES**  
Soundblaster / Adlib-Support

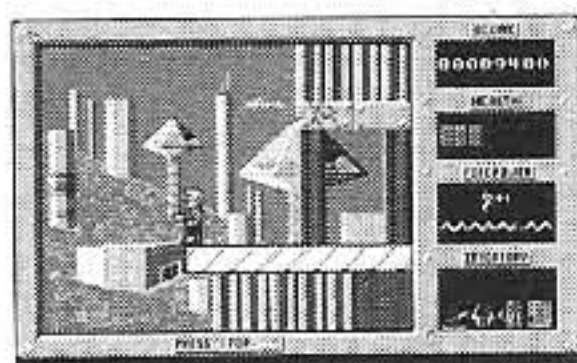
**DUKE NUKUM**  
Ein JUMP&RUN-Spiel, wie es sein sollte.

**CRYSTAL CAVES**  
Überlegung und Action mit Super-Grafik

**PAGANITZU**  
"Köpfchen" sollte man auf jeden Fall haben



Jedes Spiel nur  
**59,- DM**  
Shareware-Version nur 5,- DM



CDV  
Ettlingerstr. 5  
7500 Karlsruhe 1  
Tel 0721-22295  
Fax 0721-21314

**2,- je Amiga PD Disk** 2,20 je PC u. Atari. Disk-Liste: Die besten 600 Amiga PD's sowie Info kostenlos! Über 400 Amiga u. 200 C64 Spiele (gebr. Originale) Lothar Weiß, Hoffmeisterstr. 4, 7140 Ludwigsburg

**Countach-Public Domain:** Previews (217), Megademos, Diskmags. Katalog-disk gg. 2 DM in Briefm. bei: C.Weissenberg, Goerdelerstr. 2, W-4402 Greven 1 -- 217 Spieledemos / Megademos & Diskmags. Kauf oder Tausch.

**Habe folgende PC-Prg.:** Black Gold, Castles (Burgenbau), Railroad T., Elite + und Action Stations (Schiffsgefechte von 1922 - 1945). Su. z.B. Amberstar, AB.Places. 05731/972441.

**1400 Superpokes für nur 10 DM (C64)** Das verspricht endlich auch die letzten Level in vielen Spielen zu erreichen. 10 DM an Chris Lindhoff, Angelstr. 56, 6800 Mannheim 24

**Endlich ist sie da:** Die Tricks + Tipsliste für alle Amigas. Über 700 Cheats, Codes, Lösungen f. viele Spiele f. 10 DM, 10 DM an C. Lindhof, Angelstr. 56, 6800 Mannheim 24.

**Ausverkauft!** Bei mir noch zu erhalten: Amiga: F 16 Falcon (nur 50 DM), Powermonger (nur 60 DM), Klax (nur 40 DM). Nur ein Griff zum Telefonhörer! 06253/6527

**\*\*\* MS-DOS \*\*\*\* neueste Spiele und Anwendersoftware, PD + Originale, günstig abzugeben. Info Erich Hauer, Steinbauerg. 1-7/1/3/18, A-1120 Wien**

**Atari-ST:** Immer neueste Anwender- und PD-Software. Viele Anleitungen in deutsch. Fordert Gratisinfo von Robert Tremel, PF 99, A.1183 Wien

**\*PC, 5 1/4\*\* Verk.** Drakkhen u. Kult. Suche Logical (oder tausche gegen Drakkhen u. Kult). Originale! 08031/94948 (Fabian)

**Neue Amiga Anwender und Spiele** (PD und Originale) Gratisliste anfordern bei Oswald PF 1752, 4352 Herten. Auch Abo möglich.

**PC-Orig.:** Larry 5, Space Quest 4, Kings Quest 5, Polise Quest 3, Red Baron, Rise of the Dragon (alle kompl. in deutsch) je 70 DM. Dimo Schulze, Dahmestr. 55, O-1183 Berlin, Tel: 6767140

**Verkaufe Elvira, Battle Command, Double Dragon III u.a.** für Amiga! Schreib an Untersberger, Postfach 43, A-1092 Wien

**Verk. Am. Orig.:** A. Breed 60 DM, First Samurai 60 DM, Form. 1 Gr. Prix 80 DM (neu), Am. Sounder (neu) 90 DM, Suche: Apidya, Monkey 2, Mario Kapries, Wiesenstr. 11, 5450 Neuwied 23, 02631/47114

**2,- je Amiga PD Disk** 2,20 je PC u. Atari. Disk-Liste: Die besten 600 Amiga PD's sowie Info kostenlos! Über 400 Amiga u. 200 C64 Spiele (gebr. Originale) Lothar Weiß, Hoffmeisterstr. 4, 7140 Ludwigsburg

**Verkaufe Originalspiele:** Kings-Quest I, II, Roger Rabbit, Crazy-Cars II, Jet-Fighter, Jeanne d'Arc (Amiga je 20,-), Kings Quest (Atari) Meyer J., Tel: 09444/8241 ab 18 h

**Super Atari-ST & C64 Spiele zu verkaufen** sowie e. ATRIST 1040 E + Monitor SM 124! Schreibt an: Casom, Claus, Postf. 1244, 6780 Pirmasens

**Amiga & C64!** Viele Originale (Starflight, Oil Imp., Turrican 2, Ninja 2 u.a.), über 300 PD's sowie einige Anleitg. - günstig. Liste(n) geg. 60 Pf. RP. Bitte System angeb. A. Baatz, Neubauerstr. 1, O-1307 Eberswalde

**Verkaufe Sega Mega Drive Zubehör + Module** (15) + Game Gear. (Sonic, Centurjo, Columns, MM 1+2, Herzog 2, Ghostbusters, Gajn Grund, Moonwalker etc.) Verkaufe Sega Master + Module 0431/641670

**Atari ST Software abzugeben.** Games und Anwender. Schreibt an: Ivan Marinero, Luegentenweg 5, CH-8634 Hombrechtikon, Schweiz

**\*PD\* Die besten Utilities des Monats** für Euren PC: Das ganze für nur 10,- DM (Diskformat angeben) Unicorn-PC, T. Hasenbein, Herner Str. 277, 4630 Bochum 1, \*meldet Euch\*

**PC-PC-PC-PC Neue Anwender + Spielsoftware** (Orig.) Riesengratisliste anfordern bei: K.Weselovsky, Payerg. 7/25, A-1160 Wien, 0222/4209912, Computertyp angeben

**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.!

**Glücksrad!! Spielen Sie das SAT-1 Spiel zu Hause + gewinnen Sie!** Supergrafik, Sprachausg., Gebr. editierbar, etc. M.Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Nur 10 DM plus Porto! Katalog anf. \*Amiga\*

**Tritris!** Jetzt endlich können 3 Spieler gleichzeitig Tetris plagen! Sowas gabs nicht auf dem Automaten, jetzt auf Amiga für nur 10 DM + Porto bei: M.Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70

**Super Demomaker für Amiga** mit vielen Funktionen (Soundtr-Module + IFF-Grafiken laden, massig Effekte, etc.) Nur 10 DM plus Porto: M.Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Katalogdisk anf.!

**Komplettlös. zu ü. 200 Amiga ST + PC-Spielen!** Z.B. alle Sierras, Lucasfilms, Infocom, sonst. Adv. etc. Liste 1,50 DM, Rückp. M.Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Preis: 7,80 DM inkl. Porto je Lös.

**Gameboy!** Verkäufe: World Cup 25 DM, Burai Fighter 25 DM, Solar Striker 20 DM, Flippull 25 DM, Doule Dragon 2 30 DM. Tausche: R-Type gegen Parodius oder Final Fantasy Adventure oder Yan-cha Mura, 0211/578118

**Amiga Demoabos!!** Immer neue Demos gibts verify-kopiert (+ billig!!) nur bei: Thill Jean-Michel, 32, rue Eugène Welter, L-2723 Howald / Gratis Info (sofort!) anfordern!

**Biete für Amiga:** Drachen von Laas, das geniale, deutsche Textadventure! Suche außerdem Wizardry 7! Nur Originale! Stephan Richter, Baumgartenstr. 20, 4690 Bochum 6

**Verkaufe Originalspiele für C-64** Emlyn Hughes Int. Soccer, Football Manager 2, Hawkeye, Mayday Squad, Preis VHB, 07944/2488 ab 20 h

**PD-Tops! für IBM/PC mit EGA o. VGA Grafik** 1 HD-Diskette mit Top-Spielen wie z.B. Commander Keen. Preis: 15,- (5,25") o. 20,- (3,5"). Rufen Sie Dienstag zwischen 14, u. 17 Uhr an. Tel: 069/341058

**C64-Orig. Spiele, Buck Rogers, Zak Mc Cracken, Letrix, Betrayal, Batman, Exterminator, Ultima V, Giyu-Paint, Geos, Homeword, je 30 DM, Daniel, Fürth: 0911-720278**

**Verk. f. A 500 Railroad Tycoon** (dt), Populous 2 (dt. 1 NL.), Falcon Classic (dr. Anl.), B.M. Profi (dt.), Dungeon Master (dt.), Alle in Top-Zustand, B.Krsulovic, Tel: 089/221621

**PD&Shareware Service** (IBM-kompat.) 24h-Service, gute Auswahl, großes Angebot, Kopiergebühr: Pro Disk 3 DM! Kostenlose Broschüre: Mail-PD&Shw-Service, T.Wendel, Brandenburgerweg 35, 6238 Hofheim (Wir bieten Ihnen was sie suchen!!!)

**Verkaufe Battle Isle** The finest Hour für 25,45 DM Out Run Europa für 40 DM, Tel: 02623/2616 (Markus)

**PC-Originale:** Larry 5, Spacequest4, Robin Hood je 75 DM, alle VGA, Night-Shift 50 DM, evtl. Tausch gegen Policequest 3: Seb. Gaster, Bodenschneidstr. 1, 8162 Schliersee 2

# dynatex

<b>SEGA MEGA DRIVE</b>	Gear to Gear Cable Netzteil 29,- Battery Pack 89,- Wide Gear 49,-	<b>NEO GEO</b>	<b>Nintendo GAME BOY</b>
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 III (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,-	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,- Paçland 79,- A.P.B. 79,- Turbo Sub 79,- Scrapyard Dog 79,- Chequered Flag 79,- Viking Child 79,- Ishido 79,- Hard Driving 79,- Robotron 79,- S.T.U.N. Runner 79,- Bill & Ted 79,- Awesome Golf 79,- Cyberball 79,- Xybots 79,-	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,-	Adams Family 69,- Killer Tomatoes 69,- Marble Madness 69,- Faceball 2000 69,- Boxxle 49,- Ninja Gaiden 69,- Bugs Bunny II 69,- Double Dragon II 69,- The Simpsons 69,- Turrican 69,- Battletoads 69,- Final Fantasy Adventure 79,- Final Fantasy Legend II 79,- Fortified Zone 59,- Hunt for Red October 69,- Burgertime Deluxe 49,- Gremkins II 69,- Duck Tales 69,- Mega Man 69,- Mickey Mouse 69,- Netzteil 24,- Lightboy 49,-
<b>SEGA GAME GEAR</b>	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,-	Öffnungszeiten: Montags - Freitags: 9.30 - 18.30 Bestellung 24 Stunden möglich auf Anrufbeantworter Kein Ladenverkauf	<b>Nintendo SUPER FAMICOM</b>
Verkaufanschrift: Natorper Straße 6 4755 Holzwickede	Ladenlokal: Brückstraße 42 - 44 4600 Dortmund 1	Versandbedingungen: Inland + 9 DM Ausland nur Vorkasse + 12 DM	Bedeutung der Kürzel: (jp) Japanisch (US) Amerikanisch
<b>dynatex</b>		<b>dynatex</b>	
Telefon: (02301) 4134 oder 4153		Telefax: (02301) 2634	

# CIDMART

**Twin Brick macht doppelt Laune!**

Das heiße Spiel mit den Ziegeln gibt es ab sofort

als 2-in-1 Version!



Höchste Punktzahl: 999900  
Batterien: 3AA Batterien/UM3  
Arbeitstemperatur: 0°-40°C  
Größe: 178 x 80 x 23mm  
Gewicht: 190g (ohne Batterien) Die Stromzufuhr wird automatisch unterbrochen, wenn 10 Minuten lang keine Taste gedrückt worden ist. Bestellen Sie noch heute!

Distributoren- und Händleranfragen werden sofort bearbeitet!

## CIDMART CORPORATION

6F-1, NO. 4, LIN-SHEN S. RD.  
TAIPEI, TAIWAN, R.O.C.  
TEL: 886-2-392-0303  
FAX: 886-2-392-0707

**Endlich! Das Warten hat sich gelohnt!!** Die Tricks + Tips-Disks Vol. 1 + 2 - Only Amiga! Über 1000 Cheats ü Codes f. Upele Games - Für 24,00 DM incl. Porot (Demodisk 5 DM + Porto) F. Seufert, Teichstr. 25, 2160 Stade

**Verk.-Tausche Amiga Orig. Monaco-GP,** Panza-Kickb, Battle-Isle, Bundesliga-Man-Prog, Powermonger, Lotus-Turbo-2, Face-Off, TV-Sports-Footb. Suche F16-Falcon, Their finest Hour, Ma-Tank, Gretzky 2, Tel: 06563/8786

**PD-Tops! für IBM/PC mit EGA o. VGA Grafik** 1 HD-Diskette mit Top-Spielen wie z.B. Commander Keen. Preis: 15,- (5,25") o. 20,- (3,5"). Rufen Sie Dienstag zwischen 14 u. 17 Uhr an. Tel: 069/341058

**Digitalisierte Bilder** Demodisk 5-, Computerclub sucht Mitglieder, Infodisk 3- Amigafire Clubmagaz. für DM 3,50. Mehr Infos gegen RP. bei Computerclub APC/TCP, Dorfstr. 17, 8212 Uebersee RP.

### Suche Software

**Suche verzweifelt das Spiel "To be on Top" auf C-64 Disk.** Bitte meldet Euch bei Maguns Nastoll, Ringstr. 10, 8851 Münster, Tel: 08276/921. Zahle gut!

**Suche alle möglichen Spiele für meinen Amiga.** Nur Originale! Schreibt an: Christian Thiel, R.-Gröschnerstr. 2, O-5322 Bad Sulza

**C-64 Intros:** Suche alle Arten v. Intros und Grafik-Musikdemos. Wer hat Anleitungen zum selberrichten! Bitte alles an J. Decker, Alaunstr. 76 Hh, O-8060 Dresden.

**Suche Tagebuch Prog. inc. Adress-Teil,** Such-Indexe, Rechtschr. Korrektur, auf IBM-Kompatiblen, S.Blattner, Schönblickweg 16, 8962 Pfronten, Es winkt eine Belohnung!!

Amiga! Su. Games + Adventures (nur Raum München) Su. Amiga Club (nur Raum München) Tel: 08166/8966

**Suche Original-"Lost Dutchman Mine"** mit deutscher Anleitung (für Amiga). Tel: 0911/618272 oder 0911/616531 ab 19.00 Uhr.

**Suche für PC:** Empire (Orig.) und diverse für bis 50 DM. Game-Boy-Spiele gesucht (20-30 DM) + Lynx. Verk. Amiga Soft. Jörg Proidl, Vereinsstr. 281, 4432 Gronau

**Suche Ultima für PC,** nur Original mit Packung und Zubehör, Tel: 06249/8497

**Neo-Geo Module gesucht** Tel: 09176/5577 ab 18.00 Uhr. (Egon)

**Suche ganze Modulsammlungen oder Konsolenbestände** Gerät + Spiele .. Famicom / Mega D. / Master / Neo Geo / Nes / GG / GB / Lynx / PC-Engine .. Tel: 04521/71497 (Andreas) von 17-22 Uhr

**Kaufe Amiga-Originale** (nur mit Anleitung u. Verpackung) Listen u. Angebote an: Wolfgang Hüber, Friedrichshofener Str. 38, 8070 Ingolstadt

**Suche Spiele für Sega Mega Drive, Sega Master System, Nintendo, PC Engine + Super Famicom** (auch Konsole). Roger Kerber, Rendsburger Landstr. 58, 2300 Kiel 1, Tel: 0431/641670

**Suche dringend Colonial Conquest außer Version 1.0** zahle Höchstpreis. Außerdem Star Trek für Atari. C. Bleutz, Mittelweg 30, 3016 Seelze 2

**\*Amiga\* Neueste PD-Softw.** günstig abzugeben. Auch ältere Programme und deutsche Anleitungen abzugeben. Fordert Gratisliste an bei S. Akgüler, Postfach 682, A-1151 Wien

### Suche Hardware

**Defekte Amiga 500-3000 von Bastler gesucht** Übernahme Porto und zahle Restwert! 0241/574544 oder 02371/32555 (Thomas)

**Suche billigen Farbdrucker für A500** Gerät muß technisch ok sein. Burkhard Nehls, Archenholding 30, O-1220 Eisenhüttenstadt

**Suche Konsolenbestände ..** Gerät + Spiele oder ganze Modulsammlungen .. Famicom / Mega D / Master S / Neo Geo / Nes / GG / GB / Lynx / PC-Engine Tel. 04521/71497 (Andreas) von 17-22 Uhr

# GAMES

Silberburgstr. 171  
7000 Stuttgart 1  
Tel: 07 11/62 46 52  
Fax: 07 11/62 46 64

Versand: Mo bis Fr 10 bis 19 Uhr  
Laden: Mo bis Fr 10 bis 18.30 Uhr  
Do bis 20.30 Uhr Sa bis 14 Uhr

	AMIGA/PC	GAMEBOY	149,-	MEGA DRIVE 379,-
A 320	93,90	Addams Family	74,90	EA Hockey
Another World	62,90	Duck Tales	64,90	Immortal
Battle Isle	74,90	Gauntlet 2	64,90	John Madden 92
Civilization		Final Fantasy 1,2	79,90	Kid Chameleon
Elvira 2	78,90	Final Fantasy Adv.	79,90	Master of Monsters
Eye of the Beholder 2		Hunt for Red Oct.	74,90	Quackshot
F 1 Grand Prix	78,90	Kid Icarus	64,90	Shining in the D.
Falcon 3.0		Ninja Gaiden	84,90	Speedball 2
Indiana Jones 4		Metroid 2	69,90	Xenon 2
Lemmings oh no	49,90	Mickey Mouse	74,90	Warsong
Les Manley lost in LA		Robocop 2	64,90	Wonderboy 5
Might and Magic 3	66,90	Snow Bros	69,90	Elemental Master 2
Populus 2	78,90	Super RC pro AM	64,90	Y's 3
Shanghai 2	74,90	Turrican	64,90	
Shuttle	104,90			
Sim Ant				
Ultima 7	104,90			
		<b>SUPER NES</b>	<b>599,-</b>	<b>GAME GEAR 289,-</b>
		Super Ghoul's n Gh.	129,-	Aleste
		Thunderspirit	139,-	Axe Battler
		Joe and Mac	129,-	Chessmaster
				Donald Duck
				Leaderboard Golf
				Ninja Gaiden
				Sonic

**Suche Tauschpartner für C64.** Bin IBM-Einsteiger und suche Software. Außerdem eine VGA-Karte (zahle bis zu 70 DM) Suche billigen A 500. Listen und Angebote an: Jörg Fischer, Graffeler Berg 6, 4793 Büren 2

### Biete Hardware

**Verk. Atari 2600 VCS + Pac Man + Vanguard + Soccer + Air Sea Battle + Bobby geht nach Hause o. Joysticks für DM 80,-** R. Hirzinger, Schopflocher Str. 12, W-8500 Nürnberg 60

**Atari 1040 STFM + SM 124 + Megafille 30 + Philips CM 8833 + 2. Laufwerk + Nicbase + div. Original-Spiele = DM 1.450,-** (auch einzeln) Tel: 02307/86655 ab 18 Uhr

**Verkaufe:** Sega-Game-Gear, mit CI, Sonic, Columns, Monaco GP, G-Loc, Wonderboy (3 Monate alt) für DM 330. René Ruppert, Rübzahlweg 5, 8209 Stephanskirchen, Tel: 08036/7035

**Verkaufe guterhaltenen PC mit EGA-Grafikkarte + Monitor + Drucker + zweitem Laufwerk + 14 Originalen für VB 1200 DM,** Tel: 05173/370

**Atari 1040 STFM + SM 124 + Megafille 30 + Philips CM 8833 + 2. Laufwerk + Nicbase + div. Original-Spiele = DM 1.450,-** (auch einzeln) Tel: 02307/86655 ab 18 Uhr

**Verkaufe Atari ST mit 1 MB 2. Laufw., sw und Color-Monitor, 8 Originale und ca. 100 Disks + Box, Joystick und Bücher.** VB: 950 DM. Marc Oberdorfer, 07304/5106

**Verk. Atari 2600 VCS + Pac Man + Vanguard + Soccer + Air Sea Battle + Bobby geht nach Hause o. Joysticks für DM 80,-** R. Hirzinger, Schopflocher Str. 12, W-8500 Nürnberg 60

**Amiga 500 1 MB 2. L-WERK** Profex-Monitor, Epson-Drucker, Org. Soft z.B. Monkey Island, Sim City, Turrican, Power Monger + div. Bücher, alles originalverpackt, VB 1950,-, Tel: 02641/27332

**A500, 1 MB, 2. Lw, Nullmodem, Kabel f. Stereoanlage, 4-Playeradapter, TV-Modulator, 340 Disks + 4 Boxen, 10 Amiga-Joker, 3 Joysticks, VB 1150,-** Tel: 0821/717879 (Thomas)

**Verkaufe Atari 1040 STF, SMI 24, SC 1224, 9 Nadeldrucker, Monitorumschalter, Original-Spiele sowie Handbücher, Spiel- und Anwendersoftware.** VB 1200 DM. Melden bei Christian 030/3238164

**\*Amiga\* Neueste PD-Softw.** günstig abzugeben. Auch ältere Programme und deutsche Anleitungen abzugeben. Fordert Gratisliste an bei S. Akgüler, Postfach 682, A-1151 Wien

**\*Amiga\* Neueste PD-Softw.** günstig abzugeben. Auch ältere Programme und deutsche Anleitungen abzugeben. Fordert Gratisliste an bei S. Akgüler, Postfach 682, A-1151 Wien

**Verkaufe NES mit Link, Soccer, Trojan, Iceclimer, Ghostn Goblins, 1 Jahr alt, komplett.** Suche Tauschpartner für Amiga, habe neuste Games. Tel: 02331/67609 (Marc)

**Verk. Atari 2600 VCS + Pac Man + Vanguard + Soccer + Air Sea Battle + Bobby geht nach Hause o. Joysticks für DM 80,-** R. Hirzinger, Schopflocher Str. 12, W-8500 Nürnberg 60

**Atari 520 ST zu verk.** inkl. Zubehör u. 10 Originalspiele u.a. Secret of Monkey Island, Blood Money etc. 600 DM VB, Angebote unter 06171/79126

**Wg. Systemaufg.:** Amiga 2000 C + 2 LW intern + Garantie 1280 DM!! A. Zinic, Rheinstr. 55, 6108 Weiterstadt

**Wg. Systemwechsel: Quantum Festpl. 105 MB + SCSI Controller + Garantie nur 1000,00 DM!!** Andreas Zinic, Rheinstr. 55, 6108 Weiterstadt

**Atari STE, 4 MB, 48 MB HD, 22 MB PD-Soft,** eingeb. TV-Modulator, Zubehör, NP ca. 2700,-, VB 2050 DM / TOS 1.4 mit Patches, in 5 ROM's für 55,- DM / Cyclone-Hardware, kaum gebraucht, 50 DM. Call Tel: 02651/76268

**Verkaufe: Farbmonitor für Amiga (6 Mon):** NP 550,- für 300,- DM, und außerdem 24-Nadeldrucker für C-64: 200,- DM; Meiyer Jürgen, Tel: 09444/8241, tägl. ab 18 Uhr

## LIFETIMES PRÄSENTIERT: ON THE ROAD

Nach WALL STREET WIZARD liegt mit ON THE ROAD endlich die nächste Wirtschaftssimulation aus dem Hause LIFETIMES vor. Nehmen Sie teil am Speditionsgeschäft der 90'er Jahre in Europa.

Telefon, Funkgerät und Computer stehen in Ihrem Büro bereit. Ihre Traum-Trucks ordern Sie nach Wahl. -Und los geht's! Nicht der größte und schönste Truck, sondern wirtschaftliches Handeln, eine ausgeklügelte Strategie und ein Gespür für lukrative Aufträge werden Sie zum "TRUCKER DES JAHRES" machen!

Erhältlich für Atari ST (SW & Color, DS-Disk), Amiga, PC (CGA-, EGA-, Herkules - Grafik, wahlweise 3.5", oder 5.25", Maus erforderlich). Jeweils ab 512 KB RAM.

Erhältlich im gut sortierten Fachhandel, unverbindl. Preisempfehlung **DM 89,95** oder bei EXPERT-SOFTWARE, J.Walkowiak, Pestalozzistraße 6, 4350 Recklinghausen; zuzüglich DM 6,00 Versandkosten.

... kostenloser Katalog auf Anfrage ... Händleranfragen erwünscht ...

TELEFON: 0 23 61 / 3 62 67

TELEFAX: 0 23 61 / 65 27 44

BTX: 02361373214

MAILBOX: 0 23 61 / 37 32 14

# Traum-Preise für Top-Spiele

Hier heißt es: Sofort zugreifen!  
Bestellen Sie Jetzt!!!

Komplett deutsch  
oder mit deutscher  
Anleitung!

Best.-Nr.	Titel	PC 3,5 o. 5 1/4 DM	Amiga DM	Atari DM
92/17	Secret of Monkey Island II, dt.	82,50	78,50	—
92/18	Indy 4, dt. Vo. mögl.	82,50	82,50	—
92/19	Wing Commander II, dt.	82,50	82,50	—
92/20	Larry 5, dt.	82,50	82,50	—
92/21	Space Quest 4, dt.	82,50	—	—
92/22	Kings Quest, dt.	82,50	78,50	82,50
92/23	ELVIRA II, dt.	82,50	72,50	—
92/24	Police Quest 2, engl.	82,50	82,50	82,50
92/25	Might & Magic 3, dt.	82,50	68,50	—
92/26	Ultima 7, engl.	82,50	—	—
92/27	Maritian Dreams, engl.	82,50	82,50	—
92/28	Eye of Beholder II, dt.	82,50	69,50	—
92/29	Populous II, dt.	82,50	64,50	—
92/30	Simant, dt.	82,50	64,50	—
92/31	Star Trek 25th., dt.	82,50	72,50	—
92/32	Lotus Challenge II, dt.	—	69,50	69,50
92/33	Lemmings Data Disk, dt.	49,50	49,50	49,50
92/34	More Lemmings, dt.	73,50	73,50	73,50
92/35	Another World, dt.	80,50	61,50	—
92/36	Pegasus, dt.	—	64,50	64,50
92/37	Heimdall, dt.	82,50	69,50	—
92/38	Katalog mit 1500 Spielen (alle Systeme) u. Infozeitung	0,00	0,00	0,00

Alle Spiele am Lager. Wir liefern in Windeseile per Nachnahme zzgl. DM 6,- oder bei Scheckzahlung zzgl. DM 4,- (Versand ins Ausland Nachnahme DM 10,- bei Scheckzahlung DM 6,-)

**TOP-Angebot: ab DM 200,- liefern wir porto- u. versandkostenfrei und ab DM 300,- gibt es 3% Skonto!**

Ihre Bestellung richten Sie bitte an: **DIF GAME Verlag I. Gunia, Kampstr. 34/AC, W-4650 Gelsenkirchen 2, Gewerbegebiet, Telefon: 02 09 / 58 68 22 und 58 68 23, Fax: 02 09 / 58 68 24**  
Übrigens: Ihr Auftrag ist bei uns in besten Händen! Fragen? Rufen Sie an!

**PC Verk. Schneider Euro PC + Drucker + Maus + Scanner (gs2000) + Monitor (CGA/Herkules) + Works. Martin Taubert, Eichhörnchenweg 54, O-2000 Neubrandenburg. Tel: 72595**

Computer zu verkaufen Amstrad PC 512 KB Speicherplatz 8 Mhz, CGA-Monochrommonitor, Laufwerke; 5,25, 3,5", VB: 600 DM, Tel: 02235/85857 ab 14 Uhr

**Verk. 386-SX 16 MGH 1 MB 40 MBHD 5,25 + 3,5 Floppies / 1200 DM** Axel Krämer, Gartenstr. 49, 8551 Unterlinddelbach-Igensdorf

**Verkaufe Atari ST, 1 MB + Floppy SF 314 und SF 354 + s/w Monitor + Farbmonitor + Maus + 2 Joysticks + Handbücher + Pro Sound Designer + orig. Programme.** VB: 1000 DM, Tel: 17.30 - 18.30 Uhr 07263/6874

**Verk. C64 II (Reset eingeb.) + Floppy 1541 II + Farbmonitor + Simonsbasic (Modul) + Handbuch + Box m. 40 Leerdisk + 4 Originalsp. + Datasette + Abdeckhaube - VB 900,-.** M. Burkhardt, Am Neggenborn 77, 4630 Bochum 7

**Super Atari-ST & C64 Spiele zu verkaufen, sowie e. Atari ST 1040E + Monitor SM 124!** Schreibt an: Casom, Claus, Postf. 1244, 6780 Pirmasens

**Amiga 500 mit Farbmonitor, Maus, Joystick, vielen guten Spielen und Programmen, Lernsoftware, Vokabeltrainer, Fachbücher usw.** Alles in Topzustand. Preis: 990 DM, Tel: 0751/52057

**Amiga 2000 mit Farbmonitor, super Spielen und Programmen, Lernsoftware, Fachliteratur, Maus, Joystick, Vokabeltrainer usw.** Alles in bestem Zustand. Preis: 1450 DM, Tel: 0751/52057

**Zu verkaufen: Festplatte Tandon 21 MB, 150 W Einbaunetzteil; 6/10 Mhz Motherboard 80286; 2 Combicontroller; Computerhefte Chip, DosTrend, DER; Disks Preise auf Anfrage ab 17 Uhr.** S. Schratt, Zum Markt 6, 5353 Mechernich

**Verk. 386-SX 16 MGH 1 MB 40 MBHD 5,25 + 3,5 Floppies / 1200 DM** Axel Krämer, Gartenste. 49, 8551 Unterlinddelbach-Igensdorf

**Verkaufe Atari ST, 1 MB + Floppy SF 314 und SF 354 + s/w Monitor + Farbmonitor + Maus + 2 Joysticks + Handbücher + Pro Sound Designer + orig. Programme.** VB: 1000 DM, Tel: 17.30 - 18.30 Uhr 07263/6874

**Verkaufe C64 + 1541 + Drucker + Grünmonitor, Topzustand, komplett mit Maus, 2 Joysticks und vielen Spielen für 850 DM, außerdem Gameboy + Batterieset + Spiele für 220 DM,** Tel: 0203/761495

**CBM Amiga, gut erhalten inkl. Genius-Maus, Pad, 2 Joysticks: (1 Comp. Pro u. 1 metall. Joyboard, 100 Disketten, 6 Originale (Advent. u. Rollensp.) nur 600,- (NP 1400,-) Tel: 06531/2688 (Marco)**

**Atari 1040 ST (1,5 J.), Farbmonitor SC 1224 (1 J.), über 60 Originalspiele, Soundprg, Maus, Joystick wegen Systemwechsel DM 1300 !** Tel: 06271/71348

**Verkaufe A500 m. Kick 2.0, 1084 S, 20 MB HD A590, 2. LW, 2 MB RAM, super Software z.B. Railroad, Falcon, Larry 3, Beckertext 2, viele Bücher (NP 4000)** VB 2400 DM 05164/761 Ingo

**Amiga 500 + 1 MB Uhr abs. + 2. Laufw. + Mon 1084S + Joyst. + Maus + reichl. Disk + Origi Sp. + Lit. FP 1300 DM, C64 II + 1541 II + Dru MPS 803 + Disks + Zubehör FP 400 DM** W.Schwab, Lichtenbergerstr. 38, 4019 Monheim, Tel: 02173/31558

## SOFTWARE VERSAND ZOGMANN

AMIGA	ATARI	PC/IBM
DT=Deutsche Anleitung		
ABANDONED PLACES	DT*	75,00 DT 75,00
AGONY	DT*	59,00
ANOTHER WORLD	DT*	65,00
APIDYA	DT*	69,00
BIRDS OF PREY	DT IBM	73,00 DT/VGA 75,00
BLACK GOLD	DT	68,00 DT 75,00
BUG BOMBER	DT*	59,00
CASTLES	DT	59,00 DT 75,00
CELTIC LEGENDS	DT*	75,00
CONAN	*	75,00
CONQUESTADOR	DT	69,00
DOUBLE DRAGON 3		59,00
Eye of the Beholder 2	1MB	69,00 75,00
Elvira 2	DT*	75,00 89,00
E-15 Strike Eagle 2	DT	75,00
First Samurai	DT	69,00
FORMULA 1 GRAND PRIX	DT 1MB	72,00 DT 85,00
Gobliins	DT	69,00 DT 69,00
GUNSHIP 2000	DT* 1MB	85,00 DT 85,00
HARPOON 1,2,1	DT*	75,00 DT 85,00
Heimdall	DT	75,00
Heart of CHINA	DT *1MB	75,00 DT 85,00
Kings Quest V	*1MB	85,00 DT/VGA- HD 95,00
Knights of the Sky	DT 1MB	73,00
Larry V	1MB	85,00 DT 85,00
Leander	DT	59,00
Lord of the Rings	DT*	59,00 DT 65,00
Myth		75,00
Monkey Island 2	DT 1MB	75,00 DT 89,00
Monster Pack 2 incl. Beast 2		59,00
Nightmare	*	75,00
Powermonger data Disk	DT	39,00 DT (game) 73,00
Populus 2	DT	65,00
Realms	DT	75,00 DT 89,00
Roger Rabbit	DT*	75,00 75,00
Soul Crystal	DT*	69,00 DT 75,00
Space Shuttle	DT* 1MB	105,00 DT 119,00
Strike fleet	DT	59,00
Suspicious.cargo		69,00
St. Hotelmanager	DT*	54,00
Space Quest 4	1MB	85,00 DT 85,00
Special Forces	DT 1MB	72,00
Thunder Hawk		69,00
Ultima VI	1MB*	75,00 75,00
Under Pressure		69,00
Obitus	DT	59,00 DT 73,00
Willy Beamish	1MB	79,00 DT 85,00
Wolfchild	DT*	65,00
WWF Wrestling	DT	69,00
Falcon 330**		119,00
Civilization**		85,00

### INLAND

Versand per Nachnahme 8,- DM  
AUSLAND nur Vorkasse  
EC+16,- DM

\* Bei Drucklegung für ATARI noch nicht lieferbar/Irrtum vorbehalten.  
Weitere Spiele auf Anfrage.  
Spiele für Game Boy, Mega Drive, Super NES, Game Gear auf Anfrage!  
Preisliste gegen 1,50 DM in Briefmarken.

Tel: 0 23 83/34 24  
FAX: 0 23 83/5 74 20

**Null-Modem-kabel (2m)** zur Verbindung zweier Amiga (500, 1000, 2000) o. Atari-ST mögl. Falcon, StuntCarR., Populous, Lotus 2, Fotl, Vroom mit 2 Computern zu spielen 30 DM, Tel: 09281/16185, ab 16 Uhr

**Verkaufe Sega Master S. + 7 Spiele (ca./85 DM), VB 400 DM, Tel:(Halle/S.) 650516 u. C64 + Floppy + Datas. + Modul + Disks, Tel. (Halle/Saale) 640456** > alles fast neu <

**Verkaufe Atari ST 1024 mit Farbmonitor + 2 Originale + 200 Leerdisketten + Jetfighter Joystick (neu) für DM 800,** Tel: 08281/4711

**Verkaufe Drucker Star LC-10 plus** Papier VB 550,- DM, Tel: 0221/698662 ab 18 Uhr

**Verk. kompl. Amiga 500system incl. 1 MB + 2. Laufwerk + Kickstart + 1,2 + 1,3 + M 1084 + umfangreiche Soft + Literatur.** Ruft an! 05721/5583 ab 19 Uhr (Sebastian)

**Verkaufe C64 II, 23 Orig. Spiele, 13 64er-Hefte, 10 PD-Disks, Game Gear, Mickey M., Colums, Monaco GP, Game Boy, 6 Module: Contra, Mario, Fin. Fant., R.O.Gat, Preis: VB, 004321472280, Palmer, Schulg.2, A-2424 Zurndorf**

**3,5" Slimline Amiga-Laufwerk** für 120,- DM und 512 KB Speichererweiterung, abschaltbar, inkl. Uhr und Akku (nagelneu!) für 100,- DM zu verkaufen. D. Schwanzar, Eisenbahnstr. 10, 8700 Würzburg

**Verk. Game Gear incl. Netzteil, Master Gear + mindestens 10 Spiele für 550 DM VB!!** Tel.: 0511/561753

**Laser Disc Game mit Amiga-Interface, Steuersoftware, Dragons Lair - kompl. mit Pioneer Player (CLD-1500, neuwertig, VB 1000 DM + Porto, Tel: 0911/457523**

**Verkaufe 2400 Baud Modem (Datendurchsatz 9600 Baud, V 42 bis Asc) für 600 DM (Neupreis 700 DM)! Verkäufe Super-Famicom: 300-350 DM Call: 04721/53417.** Über die Preise können wir noch reden!

**Verkaufe Atari ST, 1 MB + Floppy SF 314 und SF 354 + s/w Monitor + Farbmonitor + Maus + 2 Joysticks + Handbücher + Pro Sound Designer + orig. Programme.** VB: 1000 DM, Tel: 17.30 - 18.30 Uhr 07263/6874

**Verkaufe für Amiga LD G-System Pioneer CLD 1500 komplett (Drag. Lair) für 899 DM.** Gerät muß abgeholt werden + Bundesliga Man. Prof. 40 DM + Porto (Orig.) 02182/1636, Michael Brings Hoffmann-Str. 3, 4084 Grevenbroich 5

**Amiga 500, 1 MB, 1084 Stereo-Colormon., 2. Floppy, Maus, Joysticks, Massensoftware (viele Originale), Literatur, Preis VB 1200,-, 1 Jahr alt, Tel: 05602/6305 (Michael)**

**Verk.: PC/XT, 10 MB HD, 5 1/4 " LW, Bernstein Monitor, Maus, Bücher, Spiele, Anwenderprogramme für 500 DM,** Anfragen, Tel: 089/7192229

**Verk. Super A 2000 + Monitor 1084 S + 2x3,5 + 2x5,25-Zoll Laufw. + PC-Karte + Scanner + Drucker + Software + Org. Spiele + Fachliteratur + Zubehör!** VP 2200 DM bei Markus, Tel: 0715941455

**TOPSOFT GbR**  
IHR SOFTWARE-PARTNER  
für folgende Rechner und Videosysteme  
AMIGA  
C-64 / C-128  
SCHNEIDER CPC  
ATARI ST  
SEGA MEGA DRIVE  
SEGA MASTER SYSTEM  
CDTV  
ATARI LYNX  
GAME GEAR  
HAND HELDS

SUPER PUBLIC - DOMAIN  
für AMIGA und C-64/128

**GRATISLISTE**  
**SOFORT ANFORDERN**  
COMPUTERTYP ANGEBEN

Außerdem: Leerdisketten - Joystick's  
Komplettlösungen  
C-64 Cartridges

Firma  
**TOPSOFT GbR**  
Postfach 4  
8133 Feldafing  
Telefon 08157/3428 · Telefax 08157/4408

**TO BE ON TOP IS OUR JOB**

**Verkaufe PC-Engine CD-ROM + Trafo**  
+ 4 CD Games (Death Bringer, Final Zone 2, Fighting Street, Wonder Boy 3) und das Game Ninja Warriors (Jucard) für nur 550 DM, Tel: 02861/1544 ab 16.00 Uhr

**Computerfreaks aufgepaßt!** Verkaufe wegen Systemwechsel meinen C64 mit Floppy, Datasette und 4 Spielcassetten, ca. 70 Disks und ein Modul mit weiteren 3 Spielen. Ruft an: 07223/1076 (Marcus)

**Verk. A500, 1 MB, Philips Monitor, 2. Laufwerk, 11 Originalspiele, Disketten, 1 Diskettenbox, 4 Spieler-Adapter, X-Copy mit Hardware, Computerzeitschriften, Mouse, Bücher, VB: 1600 DM, Tel: 07231/467760**

**Commodore Amiga 1000.2 x 3,5" LW, Farbmonitor 1881, Midi-Schnittstelle, Zubehör, mit sehr viel Software, 2 Mäuse, für 900,- DM VB. Tel: 05651/809-376 bis 17.00 Uhr, ab 18.00 Tel: 05651/40655**

**Atari ST, 1 MB RAM, SM 124 Monitor, 720 K-, 360 K-Floppy, 16 Mhz-AT-Emulator ATOnce-Plus, viele große Original-Spiele, alles zusammen nur 600,- DM. Tel: 04122/82822**

**Amiga 500, 1 MB RAM, Farbmonitor, 2. LW, Computerschrank, Bücher, Original-Software, 210 Disketten zu verkaufen, 1000 DM VHB, 06126/4815, 6274 Hünstetten-Kes.**

**Amiga 500 + 1 MB Uhr abs. + 2. Laufw. + Mon 1084S + Joyst. + Maus + reichl. Disk + Origi Sp. + Lit. FP 1300 DM, C64 II + 1541 II + Dru MPS 803 + Disks + Zubehör FP 400 DM W.Schwab, Lichtenbergerstr. 38, 4019 Monheim, Tel: 02173/31558**

**Verschiedenes**

**Verkaufe Lösungshefte zu:** Larry I-V, Space Quest I-IV, King's Quest I-V, PQ I-III, Monkey Island I + II, Preis 10 DM pro Heft + 3 DM Porto. Tel: 0511/726079

**100 DM täglich!** Genialer Nebenverdienst für jedermann von zu Hause aus. Infos gegen frankierten Rückumschlag von Stephan Richter, Baumgartenstr. 20, 4630 Bochum 6

**DOUBLE TROUBLE** - der Mega-Drive Club f. alle Wesen! Bieten Clubzeitung, Tips, Kontakte, Neuigkeiten etc.. Gut leben hat endlich einen Namen: DOUBLE TROUBLE! 030/6849816

**Verkaufe gut erh. ASM-Hefte:** Kompl. Jahrgänge 87 / 88 / 89 für jeweils 30 DM Jahrg. 1991 40 DM, ASM-Special 1-5 für 20 DM, ASM 1/91 + 9/91 8 DM. Tel: 09708/1225, Freitag nach 14 Uhr.

**100 DM täglich!** Genialer Nebenverdienst für jedermann von zu Hause aus. Infos gegen frankierten Rückumschlag von Stephan Richter, Baumgartenstr. 20, 4630 Bochum 6

**\*\*\* Schweiz \*\*\*** Eines der besten Briefspiele hat noch freie Plätze. Interesse? Infoheft gratis bei: Rainer Leis, Postfach 118, CH-3920 Zermatt

**Suche Animationen für Musikvideo!** Es lohnt sich! Suche auch Grafiker für Amiga-Spiel. Mache Fanzine über elektronische Musik! Chris 0251/212032, ab 20.00 Uhr

**\*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 \*

**Verkaufe Lösungshefte zu:** Larry I-V, Space Quest I-IV, King's Quest I-V, PQ I-III, Monkey Island I + II, Preis 10 DM pro Heft + 3 DM Porto. Tel: 0511/726079

**Verkaufe Liste mit Adressen von über 150 Zeitschriften aus dem In- und Ausland** in denen man kostenlos inserieren kann für nur 5 DM (bar/Scheck). Lothar Tenzer, Am Mühlenbach 2, 5138 Heinsberg.

**Hast Du Geldprobleme?** Möchtest Du etwas nebenbei verdienen oder Dein Taschengeld aufbessern? Dann schicke mir 10 DM und Du bekommst Deine Info! Andreas Scholz, 4100 Duisburg 12, Schliemannstr. 17

**\*\*\* Schweizer-Multi-Box-Datacomm \*\*\*** 16 Linien, 4,8 Giga-Byte-Programm Angebot, u.v.m... Schweizer wählen 061/311.91.93, Ausländer wählen 0041/613119193

**Billigwaren-Einkaufsführer/** Waren aller Art spottbillig kaufen. Diese Broschüre enthält 800-900 Firmenadressen, wo sie Waren spottbillig kaufen können. Electronic, Kleidung etc. Info bei: Alexander Gab, Breslauer Str. 20, 6473 Gedern, Privat - bitte schr.

**Suche \* Suche \* Suche** Famicom + Spiele \* Mega Drive + Spiele \* Sega Master System + Spiele \* Nintendo + Spiele \* Neo Geo + Spiele \* Tel: 04521/71497 / 17 - 22 Uhr \*

**Amberstar Rollenspieler gesucht!** Wer auch gerade durch die Dungeons irrt, sollte mir zwecks Erfahrungsaustausch schreiben: Guido Jenderwy, Heckenweg 1, 4934 Horn 1

**Hab ca. 260 Lösungen (+ Karten) + Anleitungen + Codes für alle Systeme!** Schnell + billig! Preise: 1-7 DM. Info gg. frank. Rückumschlag bei: R.Martini, Ostwall 3, 4600 Dortmund 1

**Verkaufe TV-Modulator** für Amiga 500/2000 + Anleitung zu Powermonger: TV-M. 30 DM, Anl. (50 S.) 20 DM, melden bei Frank Cornelius, Em-scherstr. 15, 3300 Braunschweig

**\*\* PC \*\* Unicorn-PD-Club** jetzt endlich auch auf dem PC. Weiterhin aber auch noch auf dem Amiga. Info gegen Rückporto bei: \*Unicorn-PC, T.Hasenbein, Hernerstr. 277, 4630 Bochum 1

**Game-Gear** Endlich ist er da: "Der 1. offizielle Game-Gear Club!" Mit kostenlosem Modulverleih, Kleinanzeigen, Tests, News, Umfragen usw. Erstausgabe des Clubmags "Sonic" 3 DM / M.Kipp / Roonstr. / 3200 Hildesheim

**\*\*\* Schweizer-Multi-Box-Datacomm \*\*\*** 16 Linien, 4,8 Giga-Byte-Programm Angebot, u.v.m... Schweizer wählen 061/311.91.93, Ausländer wählen 0041/613119193

**Wir suchen Mitspieler für Briefspiele!** Info: Andrea Viehl, Gartenweg 15 a, 6301 Reiskirchen/Ettingshausen

**Verkaufe 7 ASM-Normal-Poster + 14 ASM-Super-Poster + 60 ASM-Software-Bibliothek-Game-Karten + 24 ASM-Postkarten (Game-Motive) für 60 DM + Porto, Tel: 02104/76910**

**Hab ca. 260 Lösungen (+ Karten) + Anleitungen + Codes für alle Systeme!** Schnell + billig! Preise: 1-7 DM. Info gg. frank. Rückumschlag bei: R.Martini, Ostwall 3, 4600 Dortmund 1

**Markt**

**Top Nebenjob!** In freier Zeiteinteilung v. zu Hause aus. Top Verdienst, auch für Jugendliche! Info gg. frank. Rückumschlag von: L.Gudat, Hauptstr. 43, O-7551 Butzen

**Geld verdienen von zu Hause aus!** Leichte Tätigkeit! Computer einsetzbar! Info gegen 1 DM Rückporto. Sascha Weyer, Am Gasthausdamm 2 a, 4450 Lingen. Es lohnt sich!

**Die andere Art reich zu werden!** Mit dem Konzept der '90er Jahre. Info gegen 5 DM bei Marc Nicastro, Steinhübel 13, 6650 Homburg.

**\*\*Programmierer-Team sucht Top-Programmierer (Assembler + C) on Amiga** für die Entwicklung von sehr hochwertigen Spielen. Barki, Bergstr. 218, 4370 Marl\*\*

**Top Nebenjob!** In freier Zeiteinteilung v. zu Hause aus. Top Verdienst, auch für Jugendliche! Info gg. frank. Rückumschlag von: L.Gudat, Hauptstr. 43, O-7551 Butzen

**Geld verdienen von zu Hause aus!** Leichte Tätigkeit! Computer einsetzbar! Info gegen 1 DM Rückporto. Sascha Weyer, Am Gasthausdamm 2 a, 4450 Lingen. Es lohnt sich!

**Die andere Art reich zu werden!** Mit dem Konzept der '90er Jahre. Info gegen 5 DM bei Marc Nicastro, Steinhübel 13, 6650 Homburg.

**\*\*Programmierer-Team sucht Top-Programmierer (Assembler + C) on Amiga** für die Entwicklung von sehr hochwertigen Spielen. Barki, Bergstr. 218, 4370 Marl\*\*

**Top Nebenjob!** In freier Zeiteinteilung v. zu Hause aus. Top Verdienst, auch für Jugendliche! Info gg. frank. Rückumschlag von: L.Gudat, Hauptstr. 43, O-7551 Butzen

**Geld verdienen von zu Hause aus!** Leichte Tätigkeit! Computer einsetzbar! Info gegen 1 DM Rückporto. Sascha Weyer, Am Gasthausdamm 2 a, 4450 Lingen. Es lohnt sich!

**Die andere Art reich zu werden!** Mit dem Konzept der '90er Jahre. Info gegen 5 DM bei Marc Nicastro, Steinhübel 13, 6650 Homburg.

## 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

# BACHEM SOFTWARE vom FEINSTEN

Titel	PC	AMI	ST	C64D
4 Wheel Drive dt. Anl.	--	72,90	72,90	--
Award Winners	69,90	59,90	69,90	--
Blues Brothers dt. Anl.	65,90	65,90	65,90	39,90
Bundesliga Manager Professionell dt.	69,90	69,90	--	--
Castles of Dr. Brain (Sierra)	82,90	--	--	--
Champions	59,90	48,90	48,90	39,90
Civilisation dt.	94,90	--	--	--
Double Dragon 3	--	59,90	59,90	39,90*
Epic	--	57,90	57,90	--
Falcon 3.0 dt.	94,90	--	--	--
F15 Strike Eagle II dt.	75,90	75,90	75,90	--
Gunship 2000 dt.	82,90	--	--	--
Hyperspeed	85,90*	--	--	--
Indiana Jones 4 dt.	96,90*	74,90*	--	--
Kings Quest 5	--	82,90	--	--
Leisure Suit Larry 5 VGA	82,90	82,90	--	--
Lethal Xcess dt. Anl.	--	69,90	69,90	--
Mad TV dt.	--	74,90	--	--
Mega Twins dt. Anl.	--	75,90	75,90	--
Midwinter 2	85,90*	--	--	--
Might & Magic 3 dt. Anl.	--	75,90	--	--
Paperboy 2	--	56,90	56,90	--
Pinball Dreams	--	59,90	--	--
Populous 2 dt.	--	79,90	79,90*	--
Secret of Monkey Island 2 dt.	85,90*	85,90*	--	--
Space Crusade	--	56,90	56,90	--
Space Quest 4	95,90	86,90*	--	--
Super Heroes Compilation	--	69,90	--	49,90
Terminator 2 dt.	69,90	59,90	59,90	38,90
Top League	79,90	69,90	69,90	--
To hot to handle	--	65,90	--	49,90
Ultima 7	82,90*	--	--	--
Ultima Trilogy 2	85,90*	--	--	74,90
Ultima Underworld	85,90*	--	--	--
Wing Commander	--	75,90*	--	--
Wizardry 7 VGA	85,90	--	--	--

**Hardware**  
**Thunderboard...** die kompatible Soundkarte für PC's **259,00**  
**Soundblaster 2.0 deutsch** **289,90**

**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!!**

## Tausch

**Amiga Suche Tauschpartner.** Habe das neueste und suche es (auch Sekas-Demos etc) Auch Anfänger Call: 0424/486699

**Tausche meinen C64 II + Floppy + Zubehör + Top Originalspiele gegen** Sega Mega D. od. Game G. (nur neuwertig) wenn mögl. mit Spielen. Tel: ab 16 Uhr, 07156/39645

**Biete: ASM 88:** 1, 2, 4, 7, 9, 0, N, D - 89: 1, 2, 3, 4, 5, 7, 9, 0, N, D - 90: 3 - 91: 1-ASM Spez: 2, 3, 4, 5, 6, 8, 11 - Powerplay; 89: 8 - 90: 4 - 91: 2 - Suche: PP: 90: 5 + 8, N, D, 91: 5 - 92: 1 - ASM: 91: 4, 5, 7 - 92: 1 Kemmlage, Tel: 07836/2432

**Amiga Suche Tauschpartner.** Habe das neueste und suche es (auch Sekas-Demos etc) Auch Anfänger Call: 0424/486699

**\*\*\*Suche Amiga & MS-DOS Anfänger für Erfahrungs- und Programmaustausch.** Schickt Eure Listen bzw. fordert meine an: Tom Beisser, PF 142, A-1140 Wien\*\*\*

**Amiga Suche Tauschpartner.** Habe das neueste und suche es (auch Sekas-Demos etc) Auch Anfänger Call: 0424/486699

**Suche 100% Tauschpartner für PC Programme** Koch Michael, Höhenstr. 16 d, A-6020 Innsbruck, Austria

von 15- 19 Uhr

Anfragen: 0241/407893  
 Wollen auch Sie einen MultiMedia Soft Laden eröffnen?

# MultiMedia Soft

Ein Koffer voller Spielspaß! Wo?

<b>2000 HAMBURG 70</b> Wendemuthstr. 57 Tel. 040/6528426	<b>O-1035 BERLIN</b> Schreinerstraße 54 Tel. 00372/5991312	<b>4630 BOCHUM</b> Sommerdellenstr. 54 Tel. 02327/10063	<b>O-1150 BERLIN</b>
<b>2000 HAMBURG 20</b>	<b>5100 AACHEN</b> Mörgensstraße 4 Tel. 0241/407893	<b>5160 DÜREN</b> Südstraße 24 Tel. 02421/ 56146	<b>4800 BIELEFELD 16</b> Brakhofstraße 21b Tel. 0521/763918
	<b>8460 SCHWANDORF</b> Klosterstraße 8 Tel. 09431/1720	<b>6946 WEINHEIM-TRÖSEL</b> Wünschmichelsbacherstr. 3 Tel. 06201/2000	

**COMPUTERSPIELE MIETEN!**

**Amiga Suche Tauschpartner.** Habe das neueste und suche es (auch Sekas-Demos etc) Auch Anfänger Call: 0424/486699

**Suche Tauschpartner f. Amiga:** Suche neueste Soft, habe z.B. Larry 5 und viel mehr. Schreibt an: Josef Riß, Am Gungenberg 1, 8852 Walterdorf, Tel: 08276/639 ab 18 Uhr

**Su. Tauschpartn. f. Advent. Games (Sierra, Lucasf. ua)** auch preisw. Kauf. Tel: Ost-Bln. 4807-2524 (Tag) F. Zitterbart, Tollerstr. 32, O-1106 Berlin

**Suche Tauschpartner auf dem PC** Schickt Eure Liste an: Nikolic Tini, Hans Böckler Str. 139, 5030 Hürth

**Amiga Suche Tauschpartner.** Habe das neueste und suche es (auch Sekas-Demos etc) Auch Anfänger Call: 0424/486699

**VHS-Video!! Habe / Suche / Tausche** Neueste Filme auf VHS-PAL, Englisch oder deutsch gesprochen (auch NT SC Norm) Anruf genügt, öfters probieren, Tel. 0041-36-451397

**Suche Tauschpartner für ST J. Schröder,** Am Salpeterberg 1, O-5061 Erfurt

**\*\*\*Suche Amiga & MS-DOS Anfänger für Erfahrungs- und Programmaustausch.** Schickt Eure Listen bzw. fordert meine an: Tom Beisser, PF 142, A-1140 Wien\*\*\*

**Amiga Suche Tauschpartner.** Habe das neueste und suche es (auch Sekas-Demos etc) Auch Anfänger Call: 0424/486699

**Suche Tauschpartner fürs Famicom/ Mega D. / Master / PC-Engine / GG / GB / Lynx / Neo Geo.** Verkaufe auch Module. A. Bender, Meinsdorfer Weg 30, 2420 Eutin. Tausche evtl a. Konsolen

**Austrial Suche Tauschpartner für A500** schreibt an: Walter Hudjet, E-Werkstr. 57, A-4840 Vöcklabruck. Nur Österreicher!!

**Suche Tauschpartner für C64 Bin IBM-** Einsteiger und suche Software. Außerdem eine VGA-Karte (zahle bis zu 70 DM) Suche billigen A500. Listen und Angebote an: Jörg Fischer, Fräffeler Berg 6, 4793 Büren 2

**Suche zuverl. Tauschpartner für Amiga** zwecks Erfahrungsaustausch. Tausche PD-Soft Spiele. Rolf Frerichs, Hubertusweg 19, 2878 Wildeshausen

**Amiga! Suhe Kontakte für Software-tausch,** bevorzugt Demos + Adventure. 100% Diskretion - write or call!! Tobias Reiske Westfalenstr. 59, 4530 Ibbenbüren, Tel: 05451/15366

**VHS-Video!! Habe / Suche / Tausche** Neueste Filme auf VHS-PAL, Englisch oder deutsch gesprochen (auch NT SC Norm) Anruf genügt, öfters probieren, Tel. 0041-36-451397

**PC: Tausche Ultima 6 + North and South** gegen Ghengis Khan. Volker Weinandy, Höhenstr. 10, 6101 Modautal

**Achtung Suche zuverl. Tauschp.** auf'm 64er. Alte u. neue Games. Schnelle 100%ige Antwort. Schickt Liste an: Andre Heiss, Büttjebüllerkirchenweg 13, 2251, W-Bordelum (no Losers)

**Jens Dührkop**  
**CoSi** Computerspiele, - Simulationen  
 Postfach 1123 • 2060 Bad Oldesloe  
 ☎ 04531/87821

**Der Spezialversand für komplexe, anspruchsvolle Computerspiele/-Simulationen**

**Viele Titel mit eigenen deutschen Regelübersetzungen**

**Viele Direktimporte aus den USA**

## ARMADA 2525

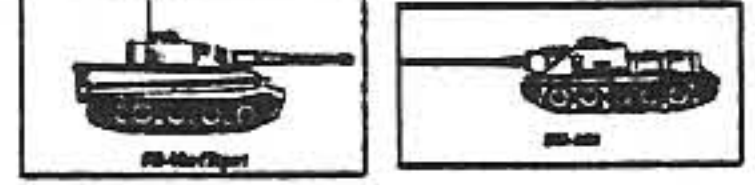
(Interstel)  
 Science-Fiction-Strategiespiel für 1-6 Spieler. Mit Forschung & Entwicklung, Diplomatie, Raumschiffschlachten, Invasionen von Planeten usw. ("EMPIRE im Welt-raum"). Bei uns mit dt. Anl. Für IBM (EGA/VGA, AdLib): 109,95 DM

## Napoleon I.

(Storm Computers)  
 4 historische Feldzüge, strategische und taktische Ebene. Bei uns mit deutscher Anleitung. ST (nicht STE), Amiga: 89,95 DM

## Second Front (SSI)

Die gesamte Ostfront 1941-45 auf Divisionsebene. Sehr detailliert! Bei uns mit dt. Anl. Für Amiga (1 MB), IBM: 99,95 DM



## FIRE-BRIGADE

(Panther Games)  
 Simulation der Schlacht um Kiev 1943 auf operativer Ebene. Bei uns mit dt. Anleitung (37 S.). Für Amiga, IBM, ST: 99,95 DM

## PERFECT GENERAL

Das neue Strategiespiel vom EMPIRE-Programmierer. Taktische Ebene. Bei uns mit dt. Anleitung Für Amiga (1 MB): 99,95 DM Für IBM (EGA, VGA): 109,95 DM **Scenario Disk für Perfect General:** für IBM, Amiga: 79,95 DM

# ACTION STATIONS!

(Storm Computers)  
 Seegefechte auf taktischer Ebene. Über 100 Schiffstypen der Zeit von 1922-1945. Bei uns mit deutscher Anleitung (46 S.)! Für IBM, Amiga (1MB): 99,95 DM **Utility Disk für Action Stations** (neue Szenarien, Schiffe, Editor). Für IBM: 59,95 DM

## LOST ADMIRAL

EMPIRE-ähnliches Strategiespiel über Seegefechte. Mit Produktion, 9 Szenarien, 15 Feldzügen, Szenariengenerator. Bei uns mit dt. Anl.! Für IBM: 109,95 DM

## HIGH SEAS

Authentische Simulation von Seeschlachten des 18./19. Jahrhunderts. 6 Munitionsarten, Entern usw. Mit Scenario- und Ship Builder. Bei uns mit dt. Anl.! Für C64, IBM (CGA): 79,95 DM

**Patton Strikes Back,** Ardennenoffensive, Divisionsebene. Bei uns mit dt. Anl. IBM(VGA): 109,95 DM **Battles of Napoleon (SSI),** bei uns mit dt. Anl., IBM: 99,95 DM **Western Front (SSI),** Frankreich und Italien 1943/44, Spielsystem wie Second Front. Bei uns mit dt. Anl. Für IBM: 99,95 DM

**Dt. Anleitungen einzeln:**  
 Action Stations: 25 DM  
 Conflict Middle East: 19 DM  
 Second Front: 23 DM  
 Storm Across Europe: 20 DM  
 White Death: 25 DM

**Versandkosten:** NN: 6,90 DM  
 Vorkasse: 4,90 DM  
**Info-Material mit Spielbeschreibungen:** 2 DM in Briefmarken

# TERMINE

Die ASM-Ausgabe 6/92 erscheint  
am 08. Mai 1992

Anzeigenannahmeschluß  
für die Ausgabe 7/92 ist der  
23. April 1992

# TERMINE

**Amiga Suche Tauschpartner.** Habe das neueste und suche es (auch Sekas-Demos etc) Auch Anfänger Call: 0424/486699

**Tausche meinen C64 II + Floppy + Zubehör + Top Originalspiele gegen Sega Mega D. od. Game G.** (nur neuwertig) wenn mögl. mit Spielen. Tel: ab 16 Uhr, 07156/39645

**Biete: ASM 88:** 1, 2, 4, 7, 9, 0, N, D - 89: 1, 2, 3, 4, 5, 7, 9, 0, N, D - 90: 3 - 91: 1-ASM Spez: 2, 3, 4, 5, 6, 8, 11 - Powerplay; 89: 8 - 90: 4 - 91: 2 - Suche: PP: 90: 5 + 8, N, D, 91: 5 - 92: 1 - ASM: 91: 4, 5, 7 - 92: 1 Kemmlage, Tel: 07836/2432

**Amiga Suche Tauschpartner.** Habe das neueste und suche es (auch Sekas-Demos etc) Auch Anfänger Call: 0424/486699

**\*\*\*Suche Amiga & MS-DOS Anfänger für Erfahrungs- und Programmaustausch.** Schickt Eure Listen bzw. fordert meine an: Tom Beisser, PF 142, A-1140 Wien\*\*\*

**Amiga Suche Tauschpartner.** Habe das neueste und suche es (auch Sekas-Demos etc) Auch Anfänger Call: 0424/486699

**Suche 100% Tauschpartner für PC Programme** Koch Michael, Höhenstr. 16 d, A-6020 Innsbruck, Austria

**Amiga Suche Tauschpartner.** Habe das neueste und suche es (auch Sekas-Demos etc) Auch Anfänger Call: 0424/486699

**Suche Tauschpartner f. Amiga:** Suche neueste Soft, habe z.B. Larry 5 und viel mehr. Schreibt an: Josef Riß, Am Gugenberg 1, 8852 Walterdorf, Tel: 08276/639 ab 18 Uhr

**Su. Tauschpartn. f. Advent. Games (Sierra, Lucasf. ua)** auch preisw. Kauf. Tel: Ost-Bln. 4807-2524 (Tag) F. Zitterbart, Tollerstr. 32, O-1106 Berlin

**Suche Tauschpartner auf dem PC** Schickt Eure Liste an: Nikolic Tini, Hans Böckler Str. 139, 5030 Hürth

**Amiga Suche Tauschpartner.** Habe das neueste und suche es (auch Sekas-Demos etc) Auch Anfänger Call: 0424/486699

**VHS-Video!! Habe / Suche / Tausche** Neueste Filme auf VHS-PAL, Englisch oder deutsch gesprochene (auch NT SC Norm) Anruf genügt, öfters probieren, Tel. 0041-36-451397

**Suche Tauschpartner für ST J. Schrödter,** Am Salpeterberg 1, O-5061 Erfurt

**\*\*\*Suche Amiga & MS-DOS Anfänger für Erfahrungs- und Programmaustausch.** Schickt Eure Listen bzw. fordert meine an: Tom Beisser, PF 142, A-1140 Wien\*\*\*

**Amiga Suche Tauschpartner.** Habe das neueste und suche es (auch Sekas-Demos etc) Auch Anfänger Call: 0424/486699

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

**Suche Tauschpartner fürs Famicom/ Mega D. / Master / PC-Engine / GG / GB / Lynx / Neo Geo.** Verkaufe auch Module. A.Bender, Meinsdorfer Weg 30, 2420 Eutin. Tausche evtl. a. Konsolen

**Austria! Suche Tauschpartner für A500** schreibt an: Walter Hudjet, E-Werkstr. 57, A-4840 Vöcklabruck. Nur Österreicher!!

**Suche Tauschpartner für C64 Bin IBM-Einsteiger** und suche Software. Außerdem eine VGA-Karte (zahle bis zu 70 DM) Suche billigen A500. Listen und Angebote an: Jörg Fischer, Fraffeler Berg 6, 4793 Büren 2

**Suche zuverläss. Tauschpartner für Amiga** zwecks Erfahrungsaustausch. Tausche PD-Soft Spiele. Rolf Frerichs, Hubertusweg 19, 2878 Wildeshausen

**Amiga! Suche Kontakte für Softwaretausch,** bevorzugt Demos + Adventure. 100% Diskretion - write or call!!! Tobias Reiske Westfalenstr. 59, 4530 Ibbenbüren, Tel: 05451/15366

**VHS-Video!! Habe / Suche / Tausche** Neueste Filme auf VHS-PAL, Englisch oder deutsch gesprochene (auch NT SC Norm) Anruf genügt, öfters probieren, Tel. 0041-36-451397

**PC: Tausche Ultima 6 + North and South** gegen Ghengis Khan. Volker Weinandy, Höhenstr. 10, 6101 Modautal

**Achtung Suche zuverläss. Tauschp.** auf'm 64er. Alte u. neue Games. Schnelle 100%ige Antwort. Schickt Liste an: Andre Heiss, Büttjebüllerkirchenweg 13, 2251, W-Bordelum (no Losers)

**Amiga Suche Tauschpartner.** Habe das neueste und suche es (auch Sekas-Demos etc) Auch Anfänger Call: 0424/486699

**Tausche meinen C64 II + Floppy + Zubehör + Top Originalspiele gegen Sega Mega D. od. Game G.** (nur neuwertig) wenn mögl. mit Spielen. Tel: ab 16 Uhr, 07156/39645

**Biete: ASM 88:** 1, 2, 4, 7, 9, 0, N, D - 89: 1, 2, 3, 4, 5, 7, 9, 0, N, D - 90: 3 - 91: 1-ASM Spez: 2, 3, 4, 5, 6, 8, 11 - Powerplay; 89: 8 - 90: 4 - 91: 2 - Suche: PP: 90: 5 + 8, N, D, 91: 5 - 92: 1 - ASM: 91: 4, 5, 7 - 92: 1 Kemmlage, Tel: 07836/2432

**Amiga Suche Tauschpartner.** Habe das neueste und suche es (auch Sekas-Demos etc) Auch Anfänger Call: 0424/486699\*

**\*\*\*Suche Amiga & MS-DOS Anfänger für Erfahrungs- und Programmaustausch.** Schickt Eure Listen bzw. fordert meine an: Tom Beisser, PF 142, A-1140 Wien\*\*\*

**Amiga Suche Tauschpartner.** Habe das neueste und suche es (auch Sekas-Demos etc) Auch Anfänger Call: 0424/486699

**Suche 100% Tauschpartner für PC Programme** Koch Michael, Höhenstr. 16 d, A-6020 Innsbruck, Austria

**Amiga Suche Tauschpartner.** Habe das neueste und suche es (auch Sekas-Demos etc) Auch Anfänger Call: 0424/486699

**Suche Tauschpartner f. Amiga:** Suche neueste Soft, habe z.B. Larry 5 und viel mehr. Schreibt an: Josef Riß, Am Gugenberg 1, 8852 Walterdorf, Tel: 08276/639 ab 18 Uhr





## Gewerbliche Kleinanzeigen

### CITY-DESIGNER

STRATEGIESPIEL FÜR  
AMIGA & PC

Bauen Sie die Stadt ihrer Träume  
und werden Sie Bürgermeister

- \* 2-4 Spieler
- \* Auswahl aus über 75 Gebäuden
- \* Über 75 unvorhergesehene Ereignisse
- \* Telefonanrufe
- \* Zeitungsberichte

Und das Ganze gibt's für

**NUR 25,-**

Bei: **KOALA-SOFT**  
**Andreas Masur**  
**Allensteiner Str. 3**  
**D-4460 Nordhorn**  
**Tel.: 0 59 21/7 30 06**

Versand per Nachnahme,  
Vorkasse oder auf Rechnung !!

**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

**C-64:**  
**43-Spiele-Pack für 10,-**  
Wir bieten auf 6 Diskseiten  
43 ausgesuchte C-64-PD-Spiele  
(aus allen Bereichen: Action,  
Arcade, Strategie, Wirtschafts-  
simulation) für nur **10,- DM**  
(Vorkasse: keine Versandkosten!;  
Nachnahme: +6,50)  
»Desweiteren bieten wir ein  
Anwenderpack u. ein Lernpack  
für je **10,- DM ...**  
Fordern Sie auch unseren  
**kostenlosen PD-Gesamt-**  
Katalog '92 an. Er umfaßt 950  
Disknr. (»8500 Programme!) für  
C-64 und teilw. C-128 – ein Muß  
für jeden Computerfan! »Eine  
Disknr. kostet bei uns übrigens  
nur zw. 1,30 DM und 1,65 DM!

**\*Stonysoft\***  
**Beethovenstr. 1**  
**W-8943 Babenhausen**  
**- 0 83 33/12 75 -**

**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**

### 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

\*\*\*\*\*

## 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)

\*\*\*\*\*

**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!!**

**LOGI SCANMAN 32**

Max. Auflösung: 100-400 dpi, Graustufen:  
32 und lineart (s/w), Systemanforderungen:  
Atari ST(E)/TT, Macintosh, Commodore  
Amiga 500, 2000, 3000, PC, XT, AT und  
PS/2 bis Modell 30, Lieferumfang:  
Steckkarte bzw. Interface, Software und  
Netzteil (komplett anschlussfertig)

Diese Anzeige ist mit  
Hilfe des ScanMan  
plus entstanden!

Preise:  
ST(E)/TT Version: **548,00**  
Amiga Version: **548,00**  
PC Version: **398,00**

Handscanner mit 256 Graustufen auf Anfrage!

**Tools That Power The Desktop**

**MICRO ROBERT**  
KERNERSTRASSE 5  
6924 NECKARBISCHOFHEIM  
TELEFON (0 72 63) 6 45 52

**C 64 PUBLIC DOMAIN  
SOFTWARE**  
**Super preiswert!**

PD-Shop  
P.O. Box 47  
3505 Gudensberg  
Katalog gratis!

**Einmal der Böse sein**



mit Int. Brett- & Rollenspiele  
Science Fiction Fantasy  
Zinnminiaturen & Zubehör  
Versandkatalog gegen 2,50 DM in Briefm.

**Fantasy-Versand**  
Teichweg 6 3550 Marburg

**Bunte Qualitätsdisketten!**  
**Bringen Sie Farbe  
ins Spiel!**

5,25" Disk 1,20  
**PD-Service**  
**Box 1234**  
**7443 Frickenhausen**

**\*\*Die Preisbrecher\*\***  
**Soft- und Hardware für  
alle Systeme!**

z.B.: Secret of Monkey Isl. II:  
(DV Amiga + PC) **nur 79,- /**  
512 KB + Uhr (A500) **nur 79,- /**  
AT-Bus HD 210MB **nur 989,-**  
Gratisinfo anfordern bei:

**Datrex Computerservice**  
Blindschacht 16  
4390 Gladbeck  
Tel: 0 20 43/3 45 32 (24h)

**N.C.S EDV-Technik**  
Bottroper Str. 12  
4650 Gelsenkirchen  
Tel: 02 09/51 34 73 (24h)

**\*\* System angeben \*\***

**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

**SCHON PROBIERT?  
GÜNSTIG + SCHNELL!**

**C-64/128 AMIGA IBM/PC**  
**Software Hardware**  
**C64-PD Zubehör**

Fordern Sie noch heute  
unser neuestes GRATISINFO  
kostenlos und  
unverbindlich an!  
Bitte Computertyp angeben!

**DATA HOUSE SOFTWARE**  
Husumer Str. 13  
3502 Vellmar  
HOTLINE 05 61/82 48 46

**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



## 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 II. Enjoy Super Full Color Video Game Action Wherever You Go! Blue Lightning Demo Included 199,-

### LYNX

A.P.B.	NEU	1 Spieler	79.00
AWESOME GOLF	NEU	1-4 Spieler	79.00
BILL & TED'S EXC. ADVENTURE	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
PAFLAND		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
ROBOTRON	NEU	auf Anfrage	
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
ST.U.N. RUNNER	NEU	1 Spieler	79.00
TURBO SUB	NEU	1-2 Spieler	69.00
TOURNAMENT CYBERBALL	NEU	1-4 Spieler	79.00
ULTIMATE CHESS CHALLENGE		auf Anfrage	
VIKING CHILD	NEU	1 Spieler	79.00
WARBIRDS		1-4 Spieler	69.00
XENOPHOBE		1-4 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 24h.

MICRO ROBERT  
KERNERSTRASSE 5  
6924 NECKARBISCHOFSHAIM  
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

### ENDLICH! SCANWORKS JUNIOR für den PC

Rasterbild ade. SCANNEN in 64  
Graust. Fotoqualität in Echtzeit.  
Super Bild verw./bearb.  
Für viele Scanner geeig.  
Sie werden begeistert sein.

**INFO  
GEBAUER  
Tel./BTX 02 11/30 92 33**



*Die Spielburg*  
Große Auswahl für  
Amiga, Atari und IBM

**6520 Worms  
Friedrich-Ebert-Str. 1  
Tel.: 06241/593763**

### 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**

TEICHWEG 6 \* 3550 MARBURG 7  
TEL. (0 64 21) / 481972 FAX 47526

PC 3,5" oder 5,25"	
Civilization	89.90
Conquests o.t. Longbow	89.90
Darklands	89.90
Elvira 2	89.90
Eye o.t. Beholder 2	79.90
Monkey Island 2	79.90
Ultima 7	89.90
Uncharted Waters	96.90
Wizardry 7	89.90

Amiga	
Abandoned Places	74.90
Eye o.t. Beholder 2	74.90
F 1 Grand Prix	76.90
Monkey Island 2	74.90
Might & Magic III	79.90
Populous 2	69.90

wir führen auch Software für  
Atari-ST C-64 Mega-Drive  
& Game-Boy  
Kostenlose Preisliste anfordern!

PLAYSOFT  
Inh. Robert Elmshäuser

### 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  
**Holtenerstr. 237  
Tel.: 337363  
Telefax: 335717**

und in  
**2353 Nortorf  
Große Mühlenstr. 24  
Telefon: 04392/4305**

Auch Verkauf: Zu super Preisen!

### NEU SoftwareVertrieb

Programme für Amiga, IBM,  
C64, Atari und Video Games  
Anwender-Spiele-Zubehör

Katalog gegen 1,- DM Rückporto !

**SoftwareVertrieb  
Südenstr. 6  
8123 Peißenberg  
TEL: 08803/3621  
ab 16 UHR**

### 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

### DOS-PD-SOFTWARE- PAKET

150 Programme DM 75,90  
ca. 5000 Prgramme auf  
kostenl. Katalog-Disk bei

**JBE  
Tel.: 06 21/63 18 00  
Fax: 69 46 67**

### \* AMIGA \*

**The Best of PD zum  
Sparpreis!**

Katalogdiskette gg. 2,- DM bei:

**Kai Lipphardt  
Goethestr. 13  
3507 Baunatal 1**

### ACHTUNG! Bitte nicht lesen !

LYNX-SPIELE ab 59,90 DM

DER PREISHAMMER:  
Toki 69,90 DM

**LYNX-VERSAND  
UDO OESTREICH  
SCHEVENSTR. 24  
4650 GELSENKIRCHEN  
TEL: 02 09/20 72 22 ab 17 UHR**

### Public Domain & Shareware für MS-DOS

Fordern Sie unsere  
kostenlose Katalogdisk  
schriftlich an:

**PD & SW Versand  
Stroot & Deniz  
Kirchdorferstr. 164  
2102 Hamburg 93**

### 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**

# BOMICO-GEWINN-SPIEL

GOLDRAUSCH DM 14.000,-

## TOP TEN BOMICO

1	Steigenberger Hotelmanager	Simulation	C-64, PC 3,5/5,25, Amiga
2	Shadowlands	Adventure	Amiga, ST
3	Conquestador	Simulation	C-64, PC 3,5/5,25, Amiga
4	Vroom	Autorennen	ST, Amiga
5	Alcatraz	Action	Amiga
6	Goblins	Kombination	ST, PC 3,5/5,25, Amiga
7	WWF Wrestling	Sport	PC 3,5/5,25, Amiga
8	Aces of the Pacific	Simulation	PC 3,5/5,25
9	Soul Crystal	Adventure	Amiga, ST, PC 3,5/5,25, C-64
10	Weltbild	Action	Amiga

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!)

**Hannover, 11.-18. März 1992. It's CeBit-Time. Ein Termin für ASM? Ja, auf jeden Fall, denn auch wenn der allergrößte Raum auf dieser Mega-Messe hochprofessionellen Dingen vorbehalten ist, findet sich an der einen oder anderen Ecke etwas, was zumindest für den Unterhaltungssektor bemerkenswert, wenn nicht gar wichtig ist. So wurden wir denn in Hannover fündig. Es folgt unser Bericht.**

**M**it Regen und Schnee gesegnet wurden die Dächer der zwanzig Messehallen, ebenso wie das Haupt so manchen über das Messegelände hastenden, mit Anzug und Koffer bestens ausgerüsteten Geschäftsmannes. So auch – mit einem kleinen Unterschied – unseres. Wir trugen keine Anzüge, hatten aber auch genug zu tun. Erstes Messeziel: Der Stand von Commodore.

### Amiga 600 ist da

Neben diversen Kleinigkeiten fürs CDTV stand hier der neue Amiga 600/Amiga 600 HD im Mittelpunkt unseres Interesses. Was erwartet den User? Nun, ins Auge sticht, daß der Zehnerblock verschwunden, das Gehäuse kräftig geschrumpft ist – man fühlt sich ein klein wenig an den C-64 erinnert. Das war's aber noch nicht. Die Typenbezeichnung 'HD' läßt drauf schließen: Dieser Amiga-Version wird komplett mit integrierter 2,5,-Harddisk geliefert. Speicherkapazitäten gehen hierbei von 20-120MB, BasisRAM ist mit einem MB gegeben.

Neu und ebenfalls interessant ist der an der linken Seite befindlich Einschub



# IT'S CeBIT-TIME

für MemoryCards, die bis zu 4MB Speicher fassen können – Eric Matthews und Mike Montgomery demonstrierten dies anhand der *Bitmaps*chen *Chaos Engine*, die in einer weiteren Pre-Version auf Karte gezeigt wurde. Neue Grafikmodi (1280x256 (512 interlaced) Pixel in 4 Farben, 640x480 (960 interlaced) in 16 Farben und 1008x1024 nur in Graustufen mit Spezialmonitor) und ein Preis von ca. 850 Mark runden das Bild ab.

### Neuer AdLib-Standard

Bei AdLib gab's die nun erhältliche, voll abwärtskompatible AdLib-Gold-1000-Soundkarte zu hören, welche in Verbindung mit dem *Dune*-Demo gezeigt wurde (siehe auch Kasten!). Herausragende Daten dürften hier die insgesamt 22 voneinander unabhängigen Stimmen sein, die die Karte mittels eines neuen, besseren FM-Chips und der nun enthaltenen Digi-Sound-Synthese zu

## Wüstenritt

### DUNE – PREVIEW –

System: PC, geplant für: -, Hersteller: Virgin, Muster von: Hersteller.



Wenn sich zwei Giganten auf dem Computersektor zusammentun, darf man mit Fug und Recht etwas außergewöhnliches erwarten. Bei *Dune* handelt es sich um ein solches Superprodukt.



▲▼ Ausdrucksvolle Charaktere



**D**as englische Softwarehaus Virgin ist es, das mit einem ganz besonderen Schmankerl auf der CeBIT aufwartete, und das nicht einmal auf einem eigenen Stand. Beim kanadischen Soundkarten-Hersteller AdLib konnte das Wunderwerk bestaunt werden: *Dune*, ein Adventure der Sonderklasse.

Frank Herberts Story vom Wüstenplaneten diente als literarische, der gleichnamige Film als optische Vorlage. Dementprechend üppig waren auch die ersten Bilder, die am AdLib-Stand Menschentrauben an die Monitore fesselten. Gigantische Sandwürmer wälzten sich durch die Dünen, schnelle Flugsequenzen führten über kraterartige Wüstenlandschaften, romantische Wasser Spiegelungen bildeten einen krassen Kontrapunkt. Grafiken, bei denen man ins Träumen geraten konnte,

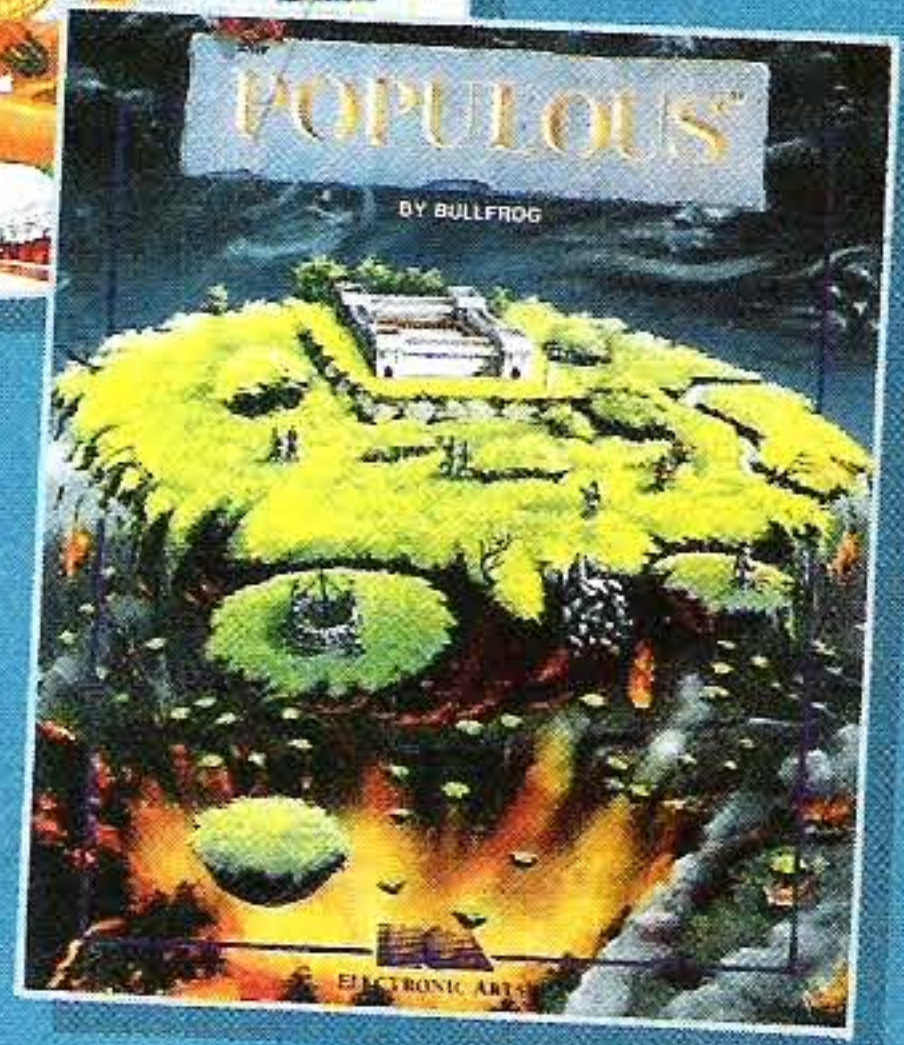
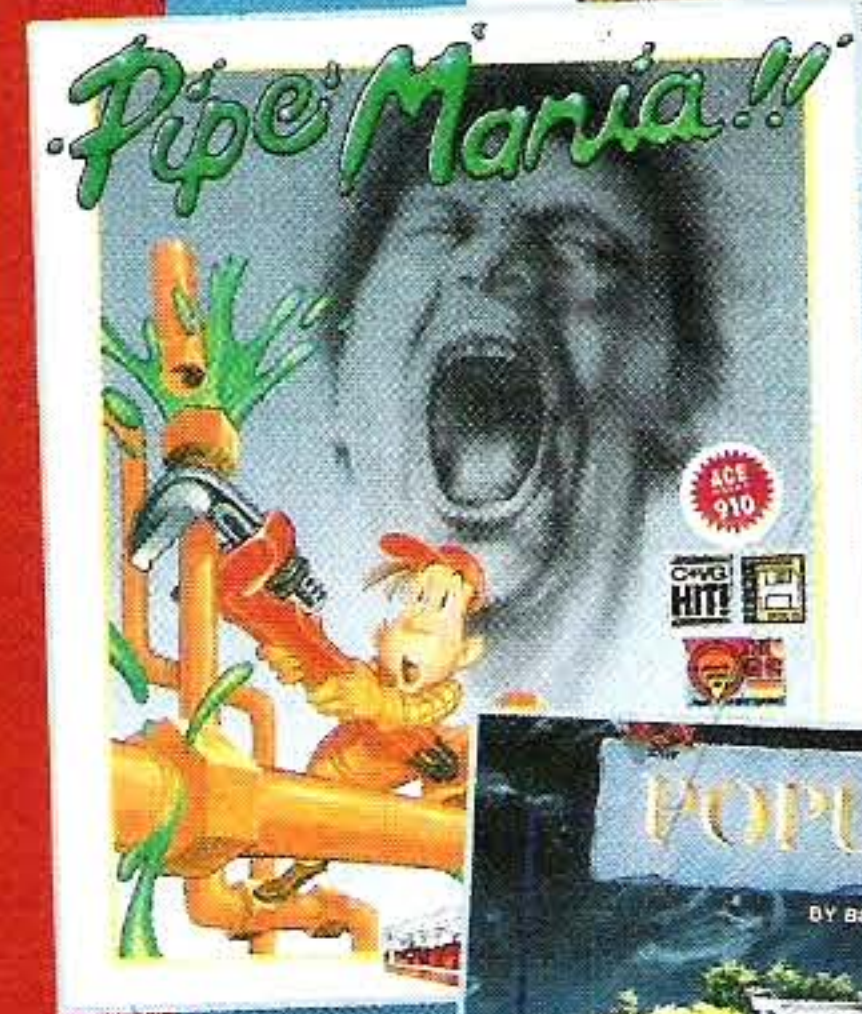
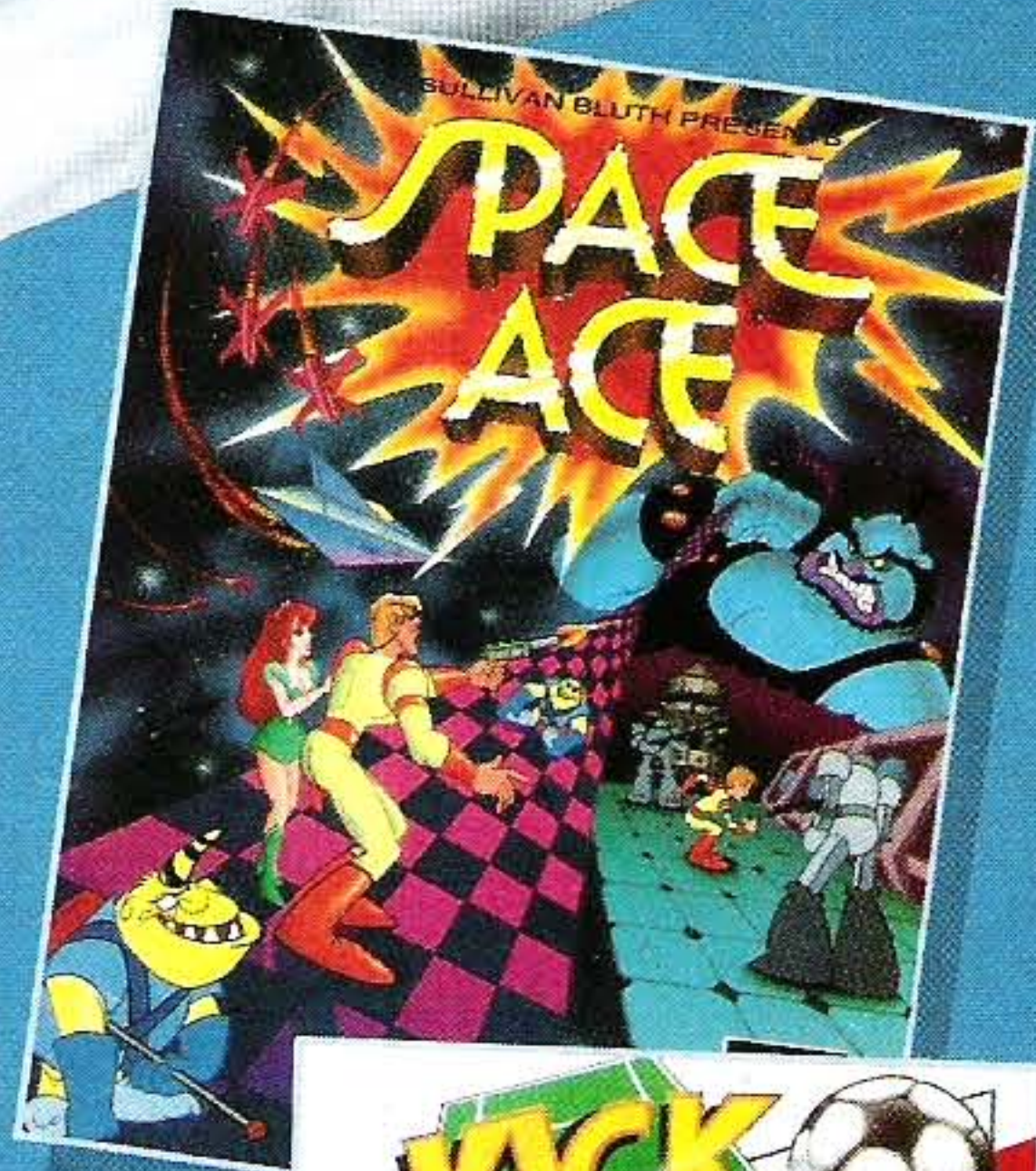
schön animiert und dazu ein einfach umwerfender Sound. Die neue AdLib-Goldcard dokumentierte in beeindruckender Weise, welche Fähigkeiten in ihren neuen Chips stecken. Das Adventure, das rechtzeitig zur ECTS in London fertig werden soll, wurde bei Virgin der neuen Soundkarte quasi auf den „Leib“ programmiert. Wenn auch noch das Gameplay diesen Qualitätsvorgaben gerecht wird, das heißt insbesondere: nicht in die epische Breite der Buchvorlage auswuchert, dann dürfte Virgin hier einen echten Hit auf der Pfanne haben. ■

ab



Das Wüstenschloß

# Award Winners

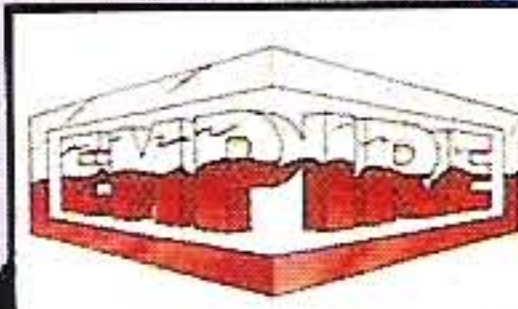


**AWARD WINNER PRÄSENTIERT IHNEN 4 DER  
ERFOLGREICHSTEN SPIELE ALLER ZEITEN IN EINER  
FANTASTISCHEN KOMPILATION**

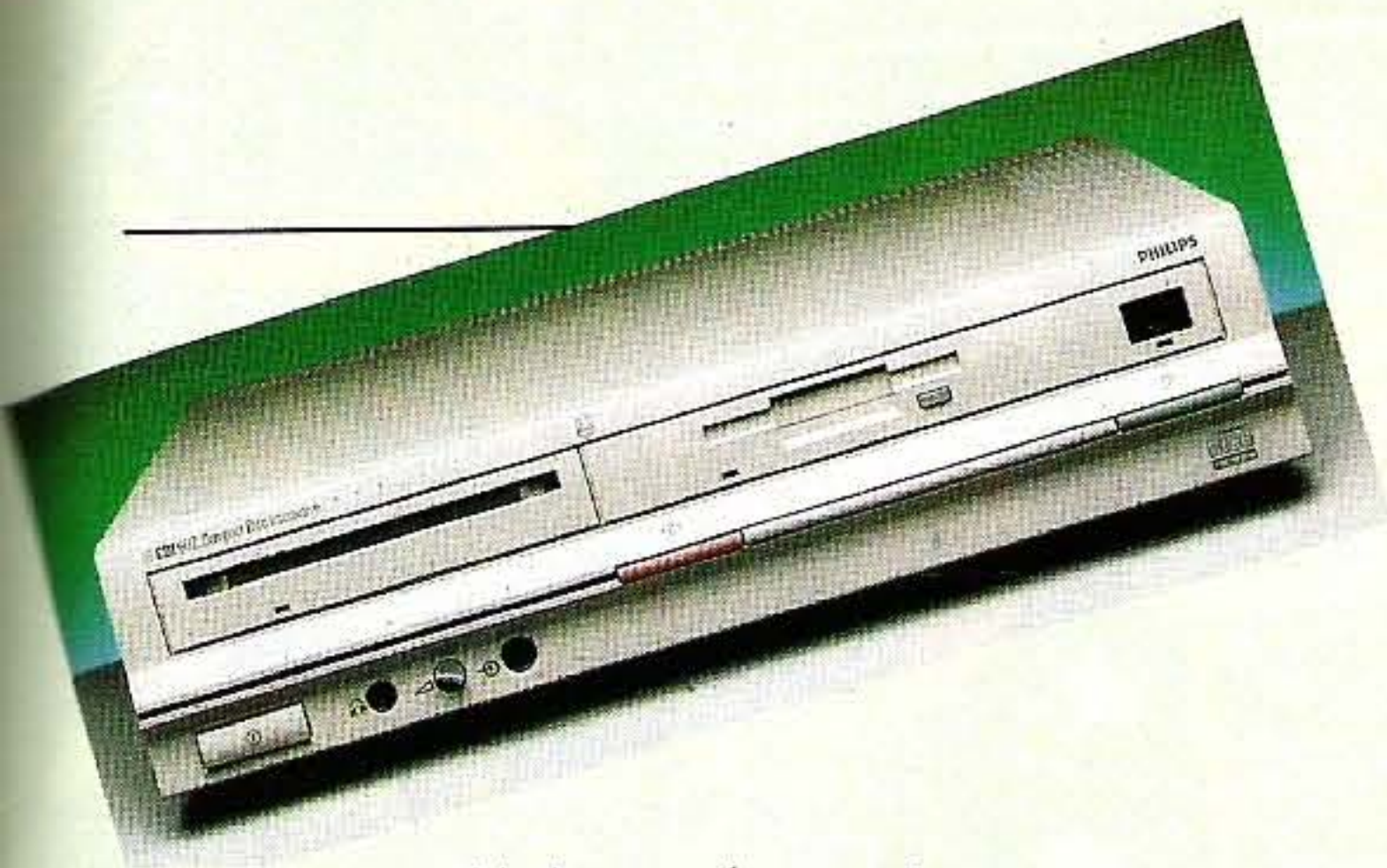
**VERPASSEN SIE NICHT DIESE GELEGENHEIT  
- AWARD WINNERS, 4 KLASSISCHE SPIELE,  
DENEN SIE NICHT WIDERSTEHEN KÖNNEN.**

PIPE MANIA ©1989 EMPIRE SOFTWARE  
KICK OFF 2 ©1990 ANCO SOFTWARE LTD.  
POPULOUS ©1989 BULLFROG PRODUCTIONS  
©1989 ELECTRONIC ARTS  
ALL RIGHTS RESERVED.

SPACE ACE AND DRAGON'S LAIR ARE REGISTERED  
TRADEMARKS OWNED BY BLUTH GROUP LTD.  
©1989 - 1990 BLUTH GROUP LTD  
©1989 - 1990 READYSOFT INCORPORATED



**EMPIRE SOFTWARE, 4-6 THE STANNETTS,  
LAINDON NORTH TRADE CENTRE, BASILDON,  
ESSEX SS15 6DJ TELEPHONE DEUTSCHLAND: 05244 408047**



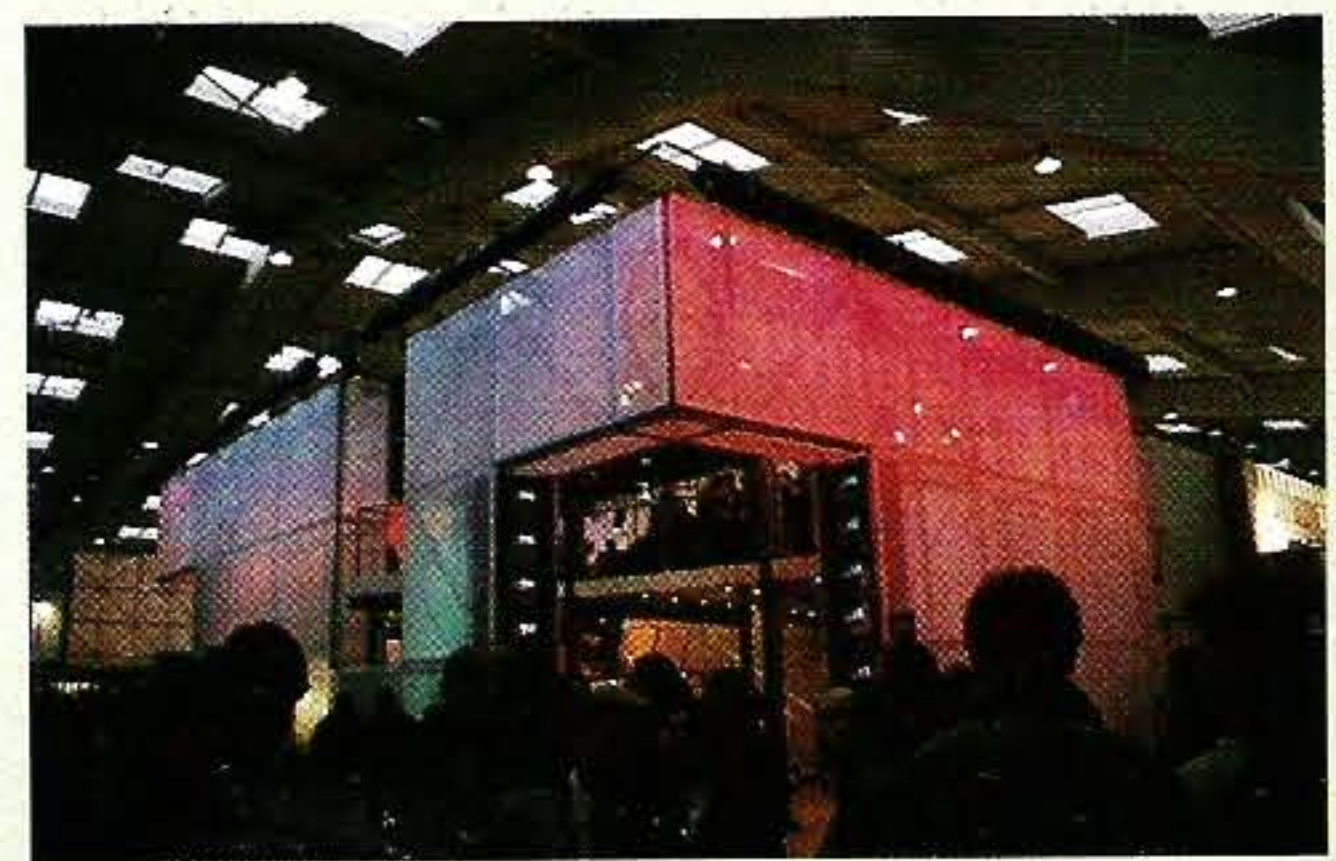
einem wirkliche mächtigen Gerät werden lassen. Joystick-/MIDI-Anschluß, Mikro-Buchse und optionale Erweiterungen (CD-ROM, Surround Sound & Anrufbeantworter!) sind ebenfalls bereits vorhanden.

## VGA Blaster kommt!

Wo wir gerade bei Soundkarten sind: Besuch bei CPS, den Soundblaster Pro anschauen. Der hat zwanzig Stimmen, ist nach wie vor AdLib- und freilich auch Soundblaster-kompatibel. Der Anschluß für Joystick/MIDI ist ebenso vorhanden wie Möglichkeit, die Karte als CD-ROM-Schnittstelle zu nutzen. Interessant war hier ebenfalls der VGA Blaster, eine angeblich superschnelle Karte mit enormen Leistungsdaten (800x600 in 16,7 Mio. Farben, 1280x1024 in 256 Farben). Mal gucken, was das Ding kosten soll.



**Philips  
mit neuem  
Gerät**



## CD-I, der CDTV-Killer?

Philips präsentierten an ihrem edel aufgemachten Stand das CD-I in voller Pracht. Leider war's mit der Software nicht ganz so weit her. Wollen doch mal sehen, was daraus wird - gut ausschauen tut es allemal.



Kommen wir zum Stand der United Software, wo man Broderbunds Kindermalprogramm Kid Pix bestaunen konnte. Neben 'normalen' Funktionen bietet das Programm Sound- und Grafikeffekte, die zum Vergnügen und gleichzeitigen Erlernen der Materie animieren sollen.

So, den Rest der Messe überlassen wir den 'großen' Spielern mit den professionellen Anwendungen, deren Preise die Anschaffungskosten so manchen Kleinwagens lächerlich erscheinen lassen. Wir rüsten uns für den Besuch der ECTS in London und der Amiga 92 in Berlin, die sicherlich in größerem Umfang zu Buche schlagen werden. Kirk Ende.

Uli





Hallo Freaks! Die ASM erscheint im neuen Gewand. Dies gilt natürlich auch für diese Rubrik. So haben wir keine Kosten und Mühen gescheut, diese Seiten völlig neu zu stylen. Der Übersicht soll es dienen, informativer soll es sein. Quasi zur Einweihung gibt es daher dieses Mal einige extraheiße News. Wir bieten Euch einen Exklusivbericht über den weltersten Profi-Simulator für Spielhallen, zeigen Euch die neuesten Entwicklungen und Trends aus Nippon und haben natürlich noch einige Spielchen parat. Wie z.B. die B. RAP BOYS von KANEKO, dem ersten Spiel mit glasklarem, abgefahrenen Hip-Hop-Gesang in ungeahnten Längen. Oder jenes ungewöhnliche Actionspiel mit den Rittern der Tafelrunde. Aber lest selbst!

Michael Suck



**P**rügelspiele haben wir in den letzten Jahren ja schon einige gesehen. Sie funktionieren nach dem immer gleichen Schema und bieten Abwechslung eigentlich nur in der Art und Weise, in der die Spielfiguren zu Boden geschlagen werden. Doch Kaneko zeigt, daß es noch ganz anders geht. Dabei hat man jedoch keinesfalls auf die üblichen Features verzichtet, die anscheinend immer wieder den Erfolg garantieren: Ein oder zwei Helden kämpfen sich gegen fiese Streetgangs bis zum Endgegner. Sie benutzen Baseballschläger, Metallrohre oder kunstvolle Kampfsportarten, um ihre Feinde in

den Boden zu stampfen. Bei den B. Rap Boys sind es jugendliche Kriminelle aller Hautfarben, die auf den Straßen New Yorks ihren Kampf austragen. Natürlich ganz im Geist der Zeit: Halsketten, Pumfosen, Baseballkappen, Mountain-Bikes und Skateboards sind ihre Utensilien. Verbinden tut sie jedoch die Musik, vorzugsweise die schwarzen Rythmen des Hip-Hop. Und den gibt es für das Spiel gleich tonnenweise aus den Lautsprechern. Anarchistischer, aggressiver Hardcore-Rap dröhnt aus den Boxen des Automaten. Für jedes Level gibt es zwei komplette Songs in Hi-Fi-Qualität, variabel arrangiert: mal funky, mal soulig, aber immer mit einem Hammerbeat zum Abfahren. Wers genau wissen will: *Parliament* stand eindeutig Pate bei den Kompositionen.

Nicht ganz so einfallsreich zeigt sich der Spielablauf, doch er bietet mehr Abwechslung, als man auf Anhieb vermuten möchte. Nette Zwischeneinlagen auf einer Achterbahn, im Battletech-Anzug oder beim Bike-Rennen halten den Spieler bei Laune. Ansonsten gilt: B. Rap Boys ist ein tolles Spiel für die Fans des Genres. Man muß es nicht unbedingt gesehen, aber unbedingt gehört haben!

### Alte Mythen neu erzählt

Knüppelhart geht Capcom in diesem Monat zur Sache, denn gleich zwei Actionspiele werben um die Gunst der



◀ Die B. Rap Boys ziehen ins Gefecht – mit Skateboard und Mountainbike

Spieler. Vielleicht werben sie auch darum, zu den aggressivsten Spielen des Jahres zu gehören, denn in beiden Werken ist massivster Waffeneinsatz gefordert. Fantasy-Fans werden wissen, daß die Mythen und Legenden um die Ritter der Tafelrunde schon immer zu den blutigsten Geschichten gehörten, die die Historie zu bieten hat. Doch was die **Knights of the Round** in ihrem TV-Abenteuer erleben, würde mit Sicher-



◀ **B. Rap Boys: Riesige Sprites und Hip-Hop-Sound**

heit die kühnsten Phantasien der damaligen Autoren übertreffen.

Dabei hält man sich bei Capcom eigentlich strikt an die Überlieferung: Arthur gelingt es, daß magische Schwert Excalibur aus dem Fels zu ziehen und legitimiert sich damit als König von England. Doch die Widersacher machen ihm seinen Platz streitig, ihre Schergen sind bereits unterwegs, um den neuen König und seine Getreuen zu meucheln. In spielerischer Verkürzung läuft die Story darauf hinaus, daß bis zu drei Spieler die Rollen von Arthur, Lancelot oder Parzival übernehmen und durch die Levels ziehen, um England zu befreien.

Schwert und Bogen sind gefordert, um die berittenen dunklen Ritter oder die Fußsoldaten zu vertreiben. Ein echter Schwertmeister kann aber nur der sein, der auch den Joystick meisterhaft bedient, denn für geschicktes Spiel werden die Kampfeigenschaften nach einem Punktesystem verbessert. Und der Erfolg ist umso wahrscheinlicher, je mehr Spieler sich am geschichtsträchtigen Gemetzel beteiligen. Das große Vorbild wird man dabei im Kampfgetümmel schnell vergessen, doch sorgen die ausgezeichneten Grafiken für einen kleinen Einblick in alte Tage. Ein echter Genuß!

Der zweite Hotshot aus dem Hause Capcom verzichtet völlig auf einen historischen Background und begnügt sich ausschließlich mit den Zutaten, die zu einer zünftigen Bildschirm-schlacht dazugehören. Dementsprechend knapp fällt die Story aus: Die Erde wird von böartigen Außerirdischen

beherrscht; eine Widerstandsgruppe der Menschen kämpft verzweifelt um die Freiheit.

## Leichen pflastern seinen Weg

Besonders jene vier Personen, die über ganz erstaunliche Fähigkeiten verfügen und deren Chef der geheimnisumwitterte **Captain Commando** ist. Der Captain kann einen Elektroschuß über den Boden wandern lassen, sein Kumpel Mack the Knife rotiert wie ein Brummkreisel mit Messern. Dann gibt es da noch den Karatespezi **Ginzu the Ninja** und den kleinen Bombenleger **Baby Head**, der ständig in einem Roboterkostüm herumläuft. Hat der Spieler eine dieser vier Gestalten erkoren, geht

es in den nimmermüden Kampf gegen die Schergen des Bösen und ihre Chefs, die am Ende eines Levels auftauchen. Waffenpower ist also gefragt, und die gibts als Boni in den futuristisch gestylten Backgrounds. Ob Laser, Granatwerfer oder die simple Pistole – der Captain ist für jede Verstärkung dankbar. Manchmal kann gar ein Roboter gesteuert werden, der mit großen Schritten die Bösewichte zermalmt oder sich zum Zweikampf mit einem Artgenossen stellt.

Ein besonders innovatives Spiel ist **Captain Commando** damit sicher nicht, doch es ist immerhin ein solides Spiel mit einer hohen Spielbarkeit. Die Grafiken sind wieder einmal ein Genuß, der Sound paßt zur hektischen Handlung. Ein Ballerspiel nach Maß!

Ein Ninja- ▶ kämpfer gehört mit zur Crew des Captain



▼ Nicht nur die Zuschauer sind begeistert. Captain Commander ist Action pur





**Fliegen wie die Profis: Die Vektorgrafik des Commander ist beeindruckend**



◀ **Die Königstreuen auf dem Vormarsch**



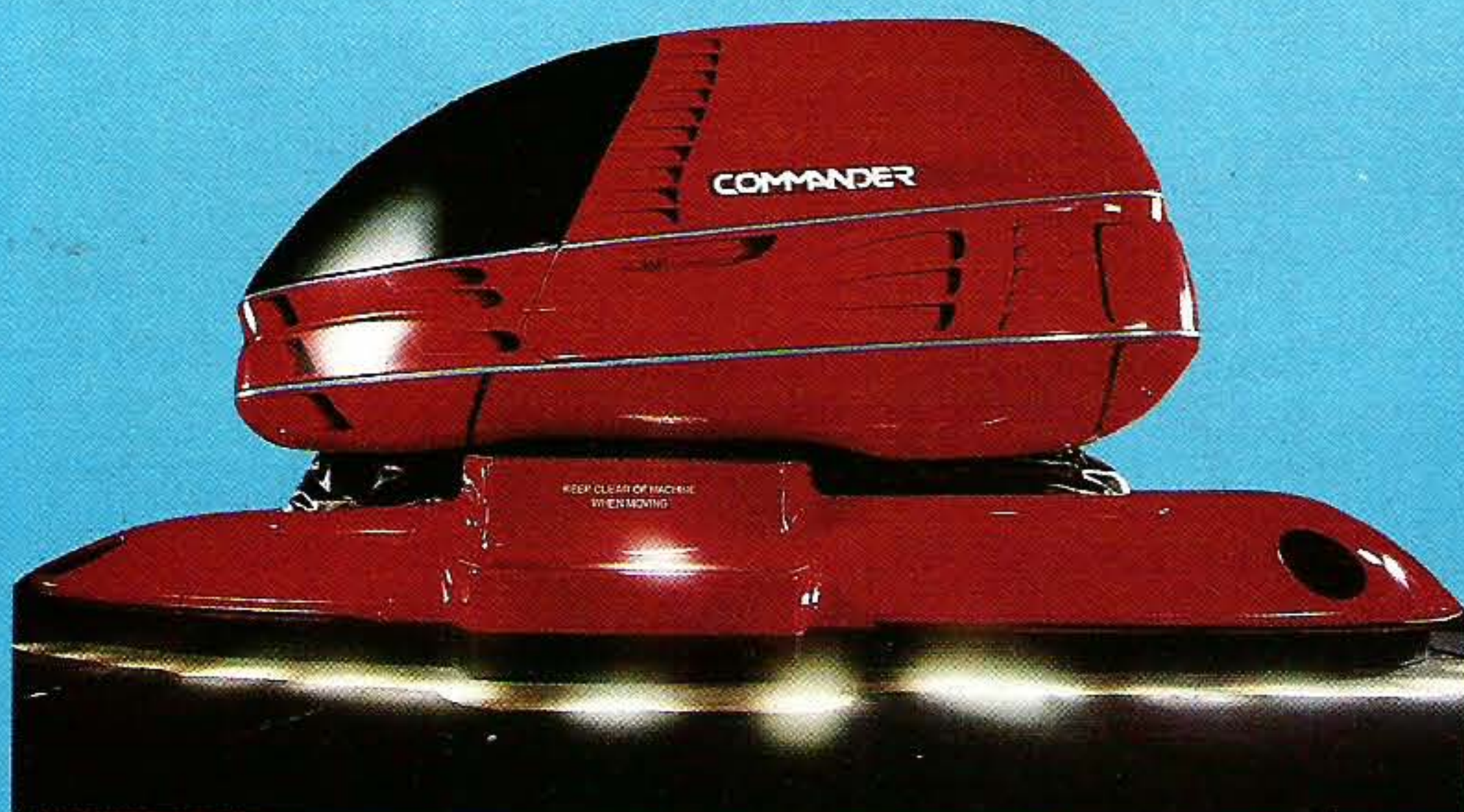
◀ **Arthur kämpft um sein Königreich**

In der letzten Ausgabe haben wir ihn angekündigt, jetzt ist er endlich da: Der ultimative Flugsimulator. In der Zusammenarbeit von Lucasarts und den britischen Simulatoren-Profis von Rediffusion entstand Commander, der weltweite Profi-Simulator für die Spielhallen. Rediffusion hat sich einen Namen im TV-Business gemacht und bereits einige Simulatoren für die angehenden Piloten der britischen Luftwaffe entwickelt.

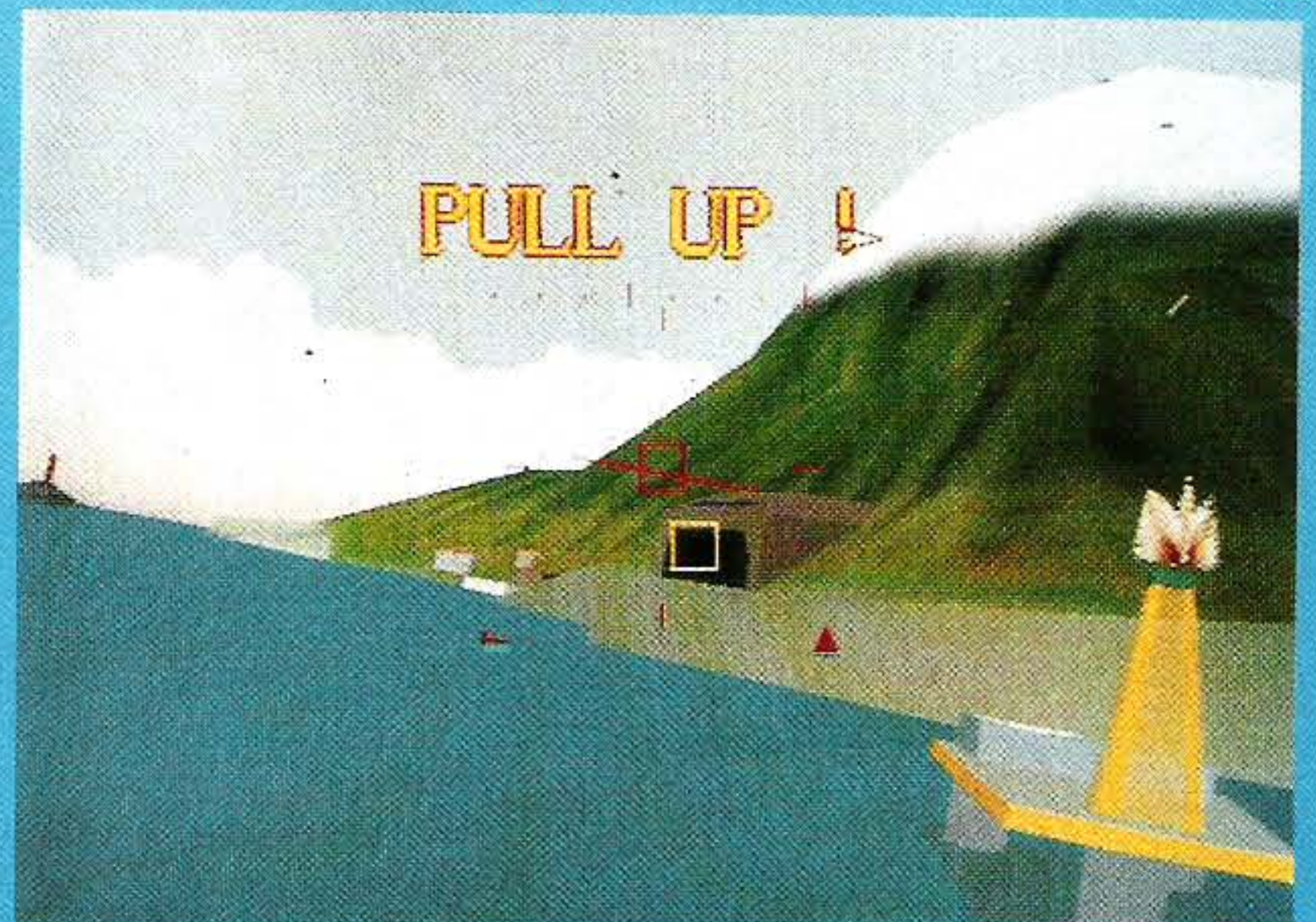
### Von Profis für Profis

Wer von der Qualität solcher Maschinen weiß, kann sich in etwa vorstellen, was ihn im Pilotensitz des Commanders erwarten wird. Das technische Know-How und die gesamte Mechanik stammt hierbei von Rediffusion, das Spieldesign übernahm der Compagnion Lucas Arts.

So verfügt das Spiel über acht verschiedene Missionen, die halbjährlich durch neue Missionen ergänzt werden sollen. Ein Fluggefühl ohnegleichen macht jede einzelne davon zum Genuß: In der hermetisch abgeschlossenen Pilotenkanzel wird jede Steuerbewegung von der Hydraulik in Bewegung umgesetzt und vom Rechner in Echtzeit als Vektorgrafik auf den Schirm gezaubert. Hydraulische Simulatoren gab es ja schon des öfteren (das Paradebeispiel: *Afterburner*), doch Commander ist der erste ernsthafte Flugsimulator, der mit diesem Aufwand auf den Markt gebracht werden. Alte Flug-Fans, denen selbst ihr 486er nicht mehr fix genug ist, werden ihre helle Freude haben! Einen Wermutstropfen gibt es jedoch noch: Für Deutschland ist der Vertrieb noch nicht gesichert, doch werden Verhandlungen für den Import wohl in Kürze stattfinden. Das Warten lohnt sich! ■



**Unter diesem edelschicken Gehäuse verbirgt sich Commander, der Super-Flugsimulator**



**Für die ersten der acht Missionen gibt es Hilfestellungen vom Programm**



Rien ne va plus, alea iacta est – game over! Ihr habt darüber entschieden, was im vergangenen Jahr Spitze war und welche Games und Firmen die rote Laterne verdient haben. Gleichzeitig können wir einen neuen Rekord vermelden, was Eure Beteiligung angeht: Genau 8754 Fragebögen durften wir in schweißtreibender (Nacht-)Arbeit auswerten. Hier ist das Ergebnis.



## LEMMINGS – Spiel des Jahres 1991



Als nächstes steht das beste Adventure bzw. Rollenspiel des vergangenen Jahres zur Debatte. Und hier gibt es einen ganz klaren Favoriten, der die meisten Stimmen überhaupt erhielt.

### Auf der Affeninsel

Das Besondere daran ist, daß das Game bereits 1990 Platz 1 in dieser Kategorie belegte. Tufftä, tufftä, tufftä... Bühne frei für The Secret of Monkey Island. Nachfolger Monkey Island II kommt auf Platz 2 und Eye of the Beholder auf den dritten.

Selbstverfreilich dürft Ihr auch hier Minuspöngs vergeben. Die meisten davon kassieren Bill & Ted's Excellent Adventure, Robin Hood und Elvira.

Sportlich geht es bei uns weiter – im wahrsten Sinne des Wortes, denn der Zieleinlauf der drei besten Sportpro-

# DIE TOPS & FLOPS

**D**ie Frage nach dem besten Programm des Jahres 1991 war geprägt von zwei Games, die während der gesamten Auswertung stets Kopf an Kopf lagen. Erst die letzten Bögen entschieden, daß dieser Wettkampf zugunsten der niedlichen kleinen Geschöpfe ausging, die uns 100 Level lang immer wieder auf's neue verzückten: Lemmings heißt somit der Sieger in dieser Kategorie, dicht gefolgt von The Secret of Monkey Island und Monkey Island II auf Platz 3.

Weniger Konkurrenz gibt es für das Top-Action-Game. Nachdem 1990 schon *Turrican* den ersten Platz einnahm, werden in Kaarst jetzt sicher die Sektkorken knallen, denn *Turrican II* siegt haushoch überlegen. Auf Platz 2 folgt *Wing Commander II*, der dritte Rang wird von *Apidya* belegt.

Was das schlechteste Action-Spiel angeht, gehen die Meinungen sehr weit auseinander. So war denn auch nicht sofort ersichtlich, wer letztlich das Rennen machen würde. Schließlich blieben doch noch drei Kandidaten übrig, die auf das rotleuchtende Treppchen gestellt wurden: *Terminator 2*, *Armor Alley* und *Teenage Mutant Hero Turtles*.

# '91



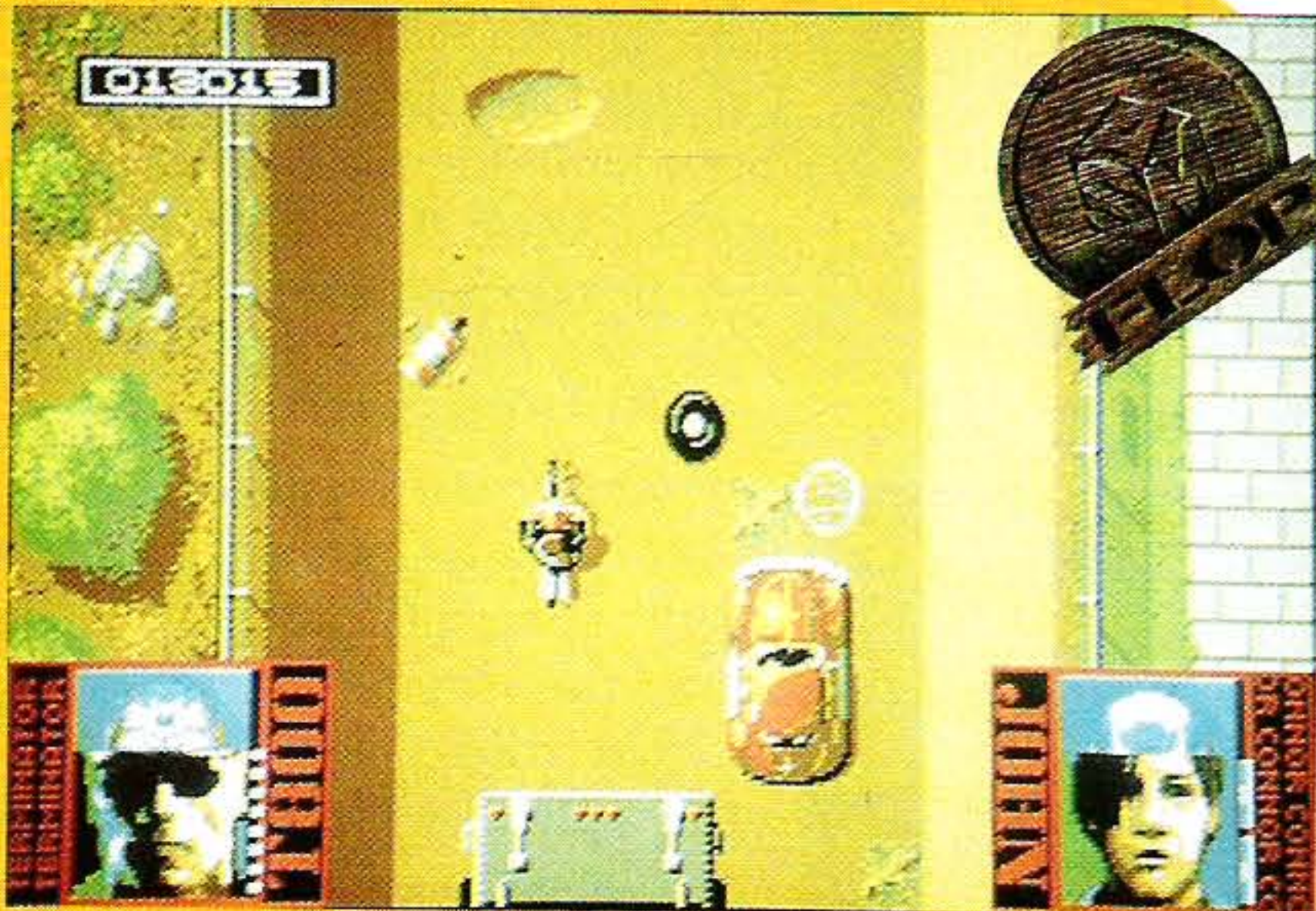
▲ *Face Off* ist der „Floppo Gigante“



▲ **Manfred Trenz** „*Turrican II*“ ist das beste Action-Spiel 1991.

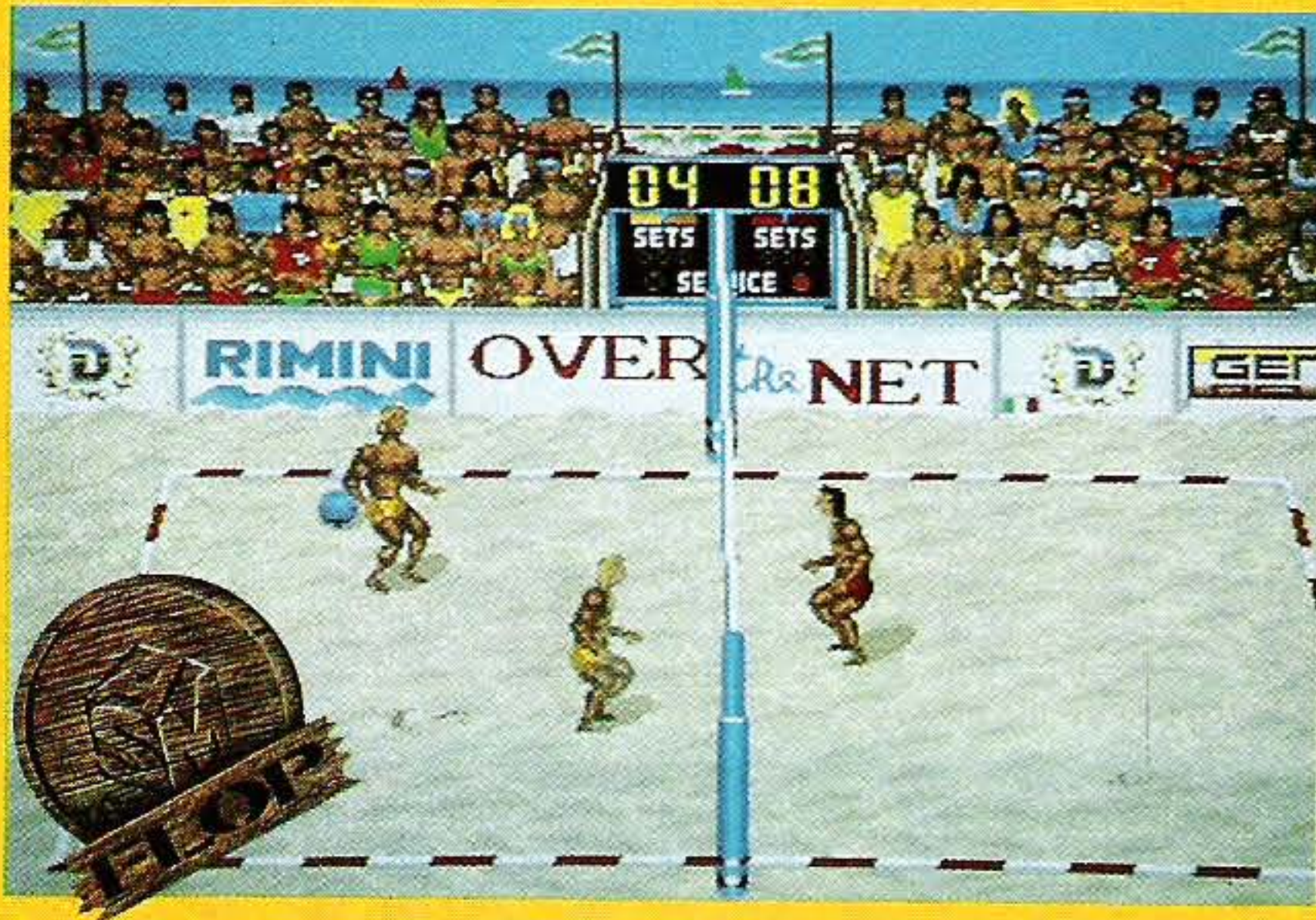
gramme ist denkbar knapp. Interessanterweise handelt es sich bei allen um zweite Teile oder zumindest Nachfolgeprogramme. So nimmt *Bundesliga Manager Professional* Euren Cup entgegen, Silber gibts für *Great Courts II*, Bronze für *Lotus Esprit Turbo Challenge II*.

Das Sprichwort „Nomen est omen“ könnte man auf den Sieger in der Sparte „schlechtestes Sportspiel von '91“ anwenden: *Face Off* heißt da die von Euch bestimmte Devise. Also werfen wir die Diskette *Over the Net* und geben ihr hinterher einen Tritt mit dem Fuß – *Kick Off II*.



▲ Enttäuscht: „Terminator II“

„Over the Net“ und ins Aus ▼



## Zweite Halbzeit

So, die erste Hälfte wäre geschafft, kommen wir zur Rückseite des Fragebogens und damit zur Rubrik „Strategie/Simulation“. In Eurer Gunst stand mit einigem Vorsprung Battle Isle, ge-

folgt von Bundesliga Manager Professional und Populous II.

Weniger beliebt waren dagegen Red Baron (auf Standard-Amiga), Mig 29 Superfulcrum und – staun, staun – Winzer. Einigkeit herrschte wieder einmal bei der Frage nach dem besten Software-Haus 1991. Wie schon im Vorjahr, schaffte es Lucasfilm, sich in Eure Herzen (und Floppies) zu schießen. Wen wundert's – fast jedes Game, das über den großen Teich kam, war ein Hit.

An zweiter Stelle landete MicroProse, die sich unter anderem mit Silent Service und einigen zum Teil hervorragenden Flugsimulatoren einen guten Namen machten. Gleich viele Stimmen gab es für Rainbow Arts (Turrigan II) und Psygnosis (Lemmings), die sich somit den dritten Platz teilen. Die Liste

nach unten hin führt wieder einmal Ocean an. Den zweiten Platz konnten gleich drei Firmen für sich verbuchen: Magic Bytes, Domark und Starbyte. Wie sagte schon der alte „Konfusius“: Jeder hat mal einen schlechten Tag. . .

Die Wahl der Firma mit dem besten Service stieß bei einem Leser auf ganz besonderes Interesse, was uns wiederum veranlaßt, im nächsten Jahr nur noch Originalseiten aus dem Heft und keine Kopien mehr anzunehmen. Am Ergebnis indes änderte er trotz reger Einsendungen nichts, denn schließlich gab es ja noch Tausende anderer Teilnehmer.

Wial-Versand, Joysoft und Softshop machten das Rennen.

## Sensation ist perfekt

Nun kommen wir zur der eingangs erwähnten Überraschung. Wir konnten es selbst nicht glauben und ließen sicherheitshalber noch einmal die Wahl des besten Computers überprüfen. Doch das Ergebnis blieb – und die Sensation ist perfekt: Ganz genau 3147 Stimmen gab es – haltet Euch fest – sowohl für den Amiga als auch für den PC!!! Weit abgeschlagen (dreistellig!) waren Atari und C-64. Bei den Konsolen indes siegte das Sega Mega Drive vor dem Game Boy und dem Super Famicom.

Last but not least fragten wir nach dem Programm, das am meisten enttäuscht hatte. Die rote Laterne ging an Red Baron, zweiter wurde Terminator II, und Platz 3 ging an Mig 29 Superfulcrum.

## Winners

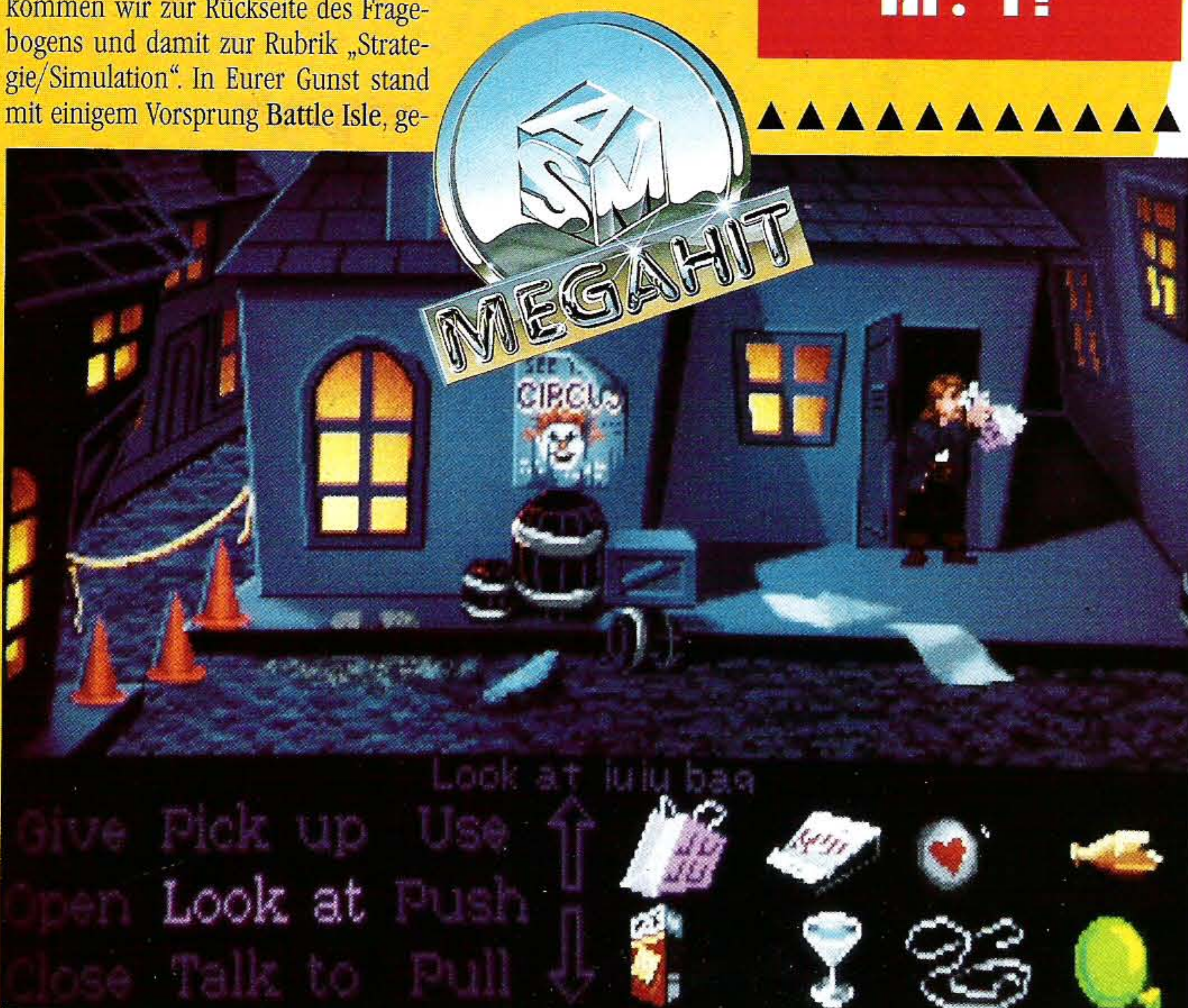
Bevor ich mich nun (endlich) wieder den neuen Games, die sich auf meinem Tisch stapeln, zuwende, hier noch schnell die fünf Gewinner der ASM-Jahresabos:

*Markus Richter, 5900 Siegen; Thorsten Körber, 1000 Berlin 20; Andreas Rindt, 7570 Baden-Baden, Hannes Weitzenbock, A-3662 Münchbreith 4; Maik Knopf, O-7700 Hoyerswerda.*

Herzlichen Glückwunsch und ansonsten vielen Dank an alle, die uns die Auswertung durch ein paar coole Sprüche etwas verschönerten. Eines haben wir uns jedenfalls fest vorgenommen: Im nächsten Jahr wollen wir die Schallmauer durchbrechen und über 10.000 Fragebögen zurückbekommen. Macht Ihr mit? ■

Klaus Trafford

„Monkey Island II“  
Nächstes  
Mal die  
Nr. 1?

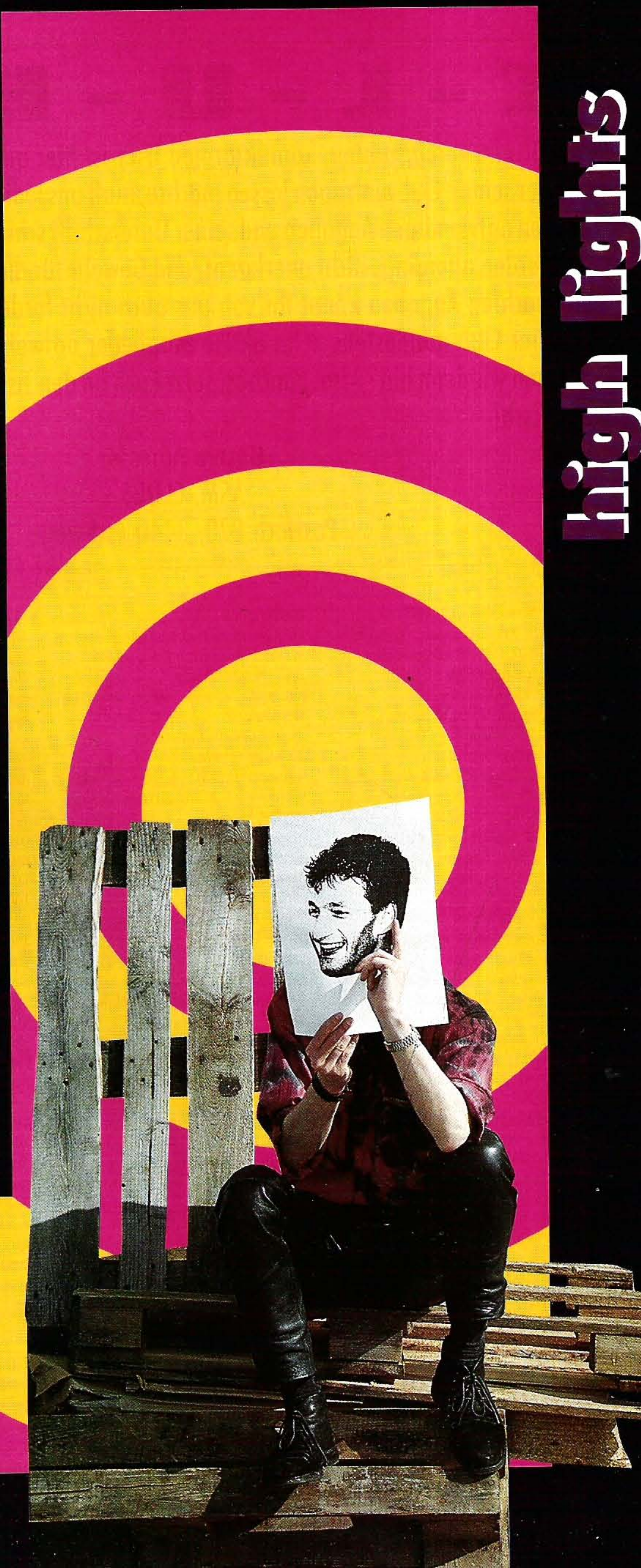


**n**<sub>a</sub>,

habt ihr euch an unser neues outfit gewöhnt? alles bombe? sagen wir doch! und wir? ja, zufrieden schon, wenngleich ihr es hier mit einem team zu tun habt, welches irgendwo einem wahn verfallen ist – oder ist es eher neurose? *'up, up and away'*, das ist unsere devise, das folgeheft immer noch einen touch besser machen als das, was wir mit der aktuellen erreicht haben. ja, gut ding braucht manchmal weile, viel öfter aber gute leute. vergessen wir die weile und wenden uns den machern zu, fallen euch **zwei neue** in unserem starken team auf: **heiner** und **derek**.

**heiner stiller**, redakteur, keyboard-freak und alter hase in sachen games-software samt deren rezension, wird euch ab sofort zu diensten stehen und gleichsam unseren schaffenshorizont erweitern. ebenso **derek dela fuente**, weniger spanier und – man glaubt es kaum – vielmehr engländer, versorgt uns nun als **uk-korrespondent** mit brandheißer first-class-software von der insel. das wars schon? keineswegs! schon jetzt können wir euch für die nummer 6 in gleicher sache auf weitere überraschungen vorbereiten. bleiben wir bis dato auf den boden lesbarrer tatsachen, hat euch unser wahn wieder einmal zu einer prallen **asm** verholten, von intergalaktischer (*shuttle/space max*) und internationaler güte. . . **guido: ultima underworld, usa**. . . **kate: competition 'game of life', schweiz**. . . **antje: infogrammes- und loricel-reports, frankreich**. . . **uli & mats: fire and ice & myth, england**. . . **derek: kyrandia**, ebenfalls **uk** und **achim: super contra, japan**, welches – nebenbei bemerkt – gar zum **asm-mega-hit** gekrönt wurde (pages 114/115). ja, wir haben wieder einen! möget ihr es verzeihen, daß der **mega-hit** diesmal nicht zum **spiel des monats** wurde, hier lag uns einfach die zeit im nacken. oki doki?

yours mats



**high lights**

# 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:* 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  
 Ugcmlen, 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, Sammelkauf/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., Sammeleinkäufe, 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. Erstattung der Versandkosten für das monatl. erscheinende Clubmagazin 'Joypad' und sonstige Post (ca. 25 Mark jährl.)

**Anzahl der Mitglieder:** über 50 in D, A und CH  
**Aktionen/Leistungen:** Clubmagazin, Hotline, Clubrabatte, Kopien von Anleitungsheftchen

**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, clubeigener Atari ST, Kontakt-, Info- und Erfahrungsaustausch, Einsteigerhilfen, Beratung auch für Nichtmitglieder

**Name:** The real wild Dudes  
**Anschrift:** Tobias Kück  
Stolperstr. 14, 2850 Bremerhaven  
oder: Harry Rink  
Straßburger Platz 2, 2850 Bremerhaven  
**System/e:** Amiga  
**Bedingungen/Kosten:** alle zwei Monate zehn Mark  
**Anzahl der Mitglieder:** 15

**Aktionen/Leistungen:** mtl. Clubmagazin, Grafik- und Animationswettbewerbe mit DPaint 3, Geburtstagsüberraschung, 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. Preisausschreiben

**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 & Papier), PD-Bibliothek, Reparaturservice, Hilfestellung bei Problemen aller Art

**Name:** PC-Freak-Club

**Anschrift:** Jan van der Meulen  
Dianastr. 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, vierteljährl. 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, Wettbewerbe

**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, Geburtstagsüberraschung, Preisausschreiben

**Name:**

Computerclub Weinheim e.V.  
**Anschrift:** Jürgen Kühn  
Sommergasse 105, 6940 Weinheim  
Tel.: 06201/56585

**System/e:** PC, Amiga, ST, C-64/128  
**Bedingungen/Kosten:** Jugendl.: 20 Mark jährl., Volljährige: 40 Mark jährl.

**Anzahl der Mitglieder:** 35  
**Aktionen/Leistungen:** zweimal monatl. Clubabend, Projekt- abende, 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 Königsbrunn

**System/e:** Amiga, C-64, PC, Atari ST  
**Bedingungen/Kosten:** -  
Drei Mark mtl.  
**Anzahl der Mitglieder:** 10  
**Aktionen/Leistungen:** Clubzeitung zweimtl., Wettbewerbe, Tips

**Name:** Hostile Error Club

**Anschrift:** Am Söldnermoos 20, 8055 Hallbergmoos  
**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-Sticksel  
Dreifingerbach 49, 7972 Isny  
**System/e:** PC, Game Boy  
**Bedingungen/Kosten:** halbjährl. 18 Mark  
**Anzahl der Mitglieder:** 18  
**Aktionen/Leistungen:** mtl. Clubmag, Hilfe bei Problemen, Sammelbestellungen, An- und Verkauf, PD

**Name:** Amiga-Star-Club

**Anschrift:** Marco Schnellbacher  
Marburger Str. 43, 3555 Fronhausen/Lahn  
**System/e:** Amiga 500, 1000, 2000  
**Bedingungen/Kosten:** Schüler: 6,50 Mark mtl., Erwachsene 8 Mark monatl.

**Anzahl der Mitglieder:** 42

**Aktionen/Leistungen:** PD-Versand (mtl. eine Disk), Clubtreffen, Clubmag, Tips & Tricks, Geburtstagsüberraschung

**Name:** Nintendo Game Boy Service 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:** vierteljährl. Clubmag, Hotline, Verleih, Tausch

**Name:** CDTV-Profi-Center

**Anschrift:** Sykosoft  
Bokelfenner 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, Wettbewerbe, technischer Service

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

**Name:** Console-Club-No.1  
**Anschrift:**  
 Wolfgang Schädle  
 Postfach 322, 8938 Buchloe  
 Tel.: 08241/2951  
**System/e:** Sega Mega, Super Famicom, 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 Bielefeld  
 Tel.: 0521/296440  
**System/e:** Amiga  
**Bedingungen/Kosten:**  
 Einmalige Anmeldegebühr: 15 Mark  
**Anzahl der Mitglieder:** 45  
**Aktionen/Leistungen:** Tips & Tricks, Geburtstagsüberraschung, Software-Tauschbörse, Infos gegen 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, Tauschbörsen, monatliche Softwarelieferung

**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 Kießner  
 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. Clubzeit-schrift, Infos gegen Rückporto

**Name:** Powergames  
**Anschrift:**  
 Wolfgang Graßhof  
 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 jährlich.  
**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, Sonderange-

bote 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. Club-disk

**Name:** Amiga Club Österreich e.V.  
**Anschrift:**  
 ACÖ  
 Kirchengasse 27, A-1070 Wien  
**System/e:** Amiga  
**Bedingungen/Kosten:**  
 jährl. 120 öS  
**Anzahl der Mitglieder:** ca. 1900  
**Aktionen/Leistungen:**  
 Hotline tägl. v. 10-13h & 20-22h, in Wien zweimal wöchentl. Clubnachmittag, Porties, ISSB-Magazin

**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, Clubtreffs & Disk in Planung

**Name:** Insiders Computer Club  
**Anschrift:**  
 Michael Huberts  
 Galenbergstr. 8, 3200 Hildesheim  
**System/e:** Amiga, PC, C-64  
**Bedingungen/Kosten:**  
 fünf Mark monatl. oder 50 Mark im Jahr  
**Anzahl der Mitglieder:** 12  
**Aktionen/Leistungen:**  
 kostenl. monatl. Clubmag, Wettbewerbe, kostenl. dreimtl. PD-Disk

**Name:** Sonic Club  
**Anschrift:**  
 Ralf Altmann  
 Allemannenstr. 51, 7700 Singen  
**System/e:** Sega Mega, Sega Master, NES, Game Boy  
**Bedingungen/Kosten:**  
 15 Mark dreimtl.  
**Anzahl der Mitglieder:** 46  
**Aktionen/Leistungen:**  
 Softverleih, Sammelbestellungen, dreimtl. Clubmag, Treffen, Clubkarte etc.

**Name:** Amiga Computer Club Ostfriesland  
**Anschrift:**

A.C.C.O.  
 c/o Clemens Block  
 I. Südwickle 197  
 2958 Ostrhauderfehn  
**System/e:** Amiga & PC  
**Bedingungen/Kosten:**  
 drei DM monatl./30 jährlich, Schüler 2 DM monatl./20 jährlich  
**Anzahl der Mitglieder:** 10  
**Aktionen/Leistungen:**  
 PD-Pool, Kaufberatung, Virushilfen etc.

**Name:** The New Victory  
**Anschrift:**  
 Diego Fischer  
 Bonstettenstr. 12, CH-3012 Bern  
**System/e:** alle Amigas  
**Bedingungen/Kosten:**  
 keine  
**Anzahl der Mitglieder:** 20  
**Aktionen/Leistungen:**  
 Tips, zweimonatl. Clubmag etc.

**Name:** \*  
 TCP  
**Anschrift:**  
 Andreas Magerl  
 Dorfstr. 17, 8212 Übersee  
**System/e:** k. A.  
**Bedingungen/Kosten:**  
 keine  
**Anzahl der Mitglieder:** 10  
**Aktionen/Leistungen:**  
 Rabatte bei Hard- & Software, Hotline (So. 19-22h, Tel.: 08642/6279), PD-Pool, Clubmag auf Disk, Messefahrten etc.  
 Rückporto!

**Name:**  
 Hyper-Active 2000  
**Anschrift:**  
 Sven Dossow  
 Arendsweg 5  
 O-1092 Berlin  
 Tel. 975 26 15 ab 19 Zgr  
**System:** PC  
**Bedingungen/Kosten:**  
 jährlich 10,- DM  
 Rückporto beilegen  
**Mitglieder:** 12  
**Aktionen/Leistungen:**  
 zweimonatl. Clubmagazin  
 Tips & Tricks  
 Wettbewerbe

**Name:**  
 PC-Elite  
**Anschrift:**  
 Kai Kobus  
 Schmiedestraße 11  
 W-2053 Schwarzenbek oder  
 Steve Hamann  
 Dorfstraße 13  
 W-2051 Brunstorf  
**System:**  
 PC und C64/128  
**Bedingungen/Kosten:**  
 monatlich 5,- DM  
**Anzahl der Mitglieder:** 12  
**Aktionen/Leistungen:**  
 monatliche Clubzeitschrift,  
 Preisausschreiben





## Inserentenverzeichnis

ABC-SOFT	56/57	DYNATEX	139	INFORMTECH	140	SOFT & SOUND	21
ACCOLADE	82/83	ELECTRONIC ARTS	13	JOYSOFT	79	TOPSOFT	142
ARBIROSOFT	77	ELECTRONIC-STUDIO	137	KAROSOFT	95	TOP 4	138
ATTIC	45	EXPERT SOFTWARE	140	KONAMI	9	TRAUMFABRIK	69
BACHEM	143	FLASHPOINT	125	LIFETIMES	140	TRONIC-VERLAG	41, 43, 47, 71,
BACHLER	27	FUNTASTIC	73	MICROPROSE	33, 35		89, 91, 97, 105, 113,
BOMICO	29, 53, 63, 164	FUNNY SOFTWARE	37, 65, 119	MICRO WORLD	138		117, 127, 137, 144, 162
CDV	139	GAMES	140	MULTI MEDIA SOFT	143	UNITED	149
COMPY-SHOP	142	GNADENLOS	123	PHILIPP MORRIS	2	WIAL	60/61
DIF GAME VERLAG	141	GOODSOFT	101	RUSHWARE	163	ZOGMANN	141
DOMARK	15	GROSS ELECTRONIC	75	SOFTWARE MANIACS	69		
DÜHRKOP	143	HEIDAK	24/25				



# General- karte

### 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, Weissenseer 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.: (0 4 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 Vellmar, 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.

### 4000

ASCONE, Brockhagener Str. 461, 4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 3 90 83.  
Bachler, Postfach 429, 4290 Bocholt, Tel.: (0 28 71) 18 30 88.  
Blue Byte, Aktienstr. 62, 4330 Mülheim Ruhr, Tel.: (02 08) 47 38 37.  
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, Versmolder 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  
Korona-Soft, Carl-Bertelsmann-Str. 53, 4830 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  
Mindscape International, Daimlerstr. 10A, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 31) 6 75 44.  
Power Station Records, Rein Gerrits, Nakatenusstraße 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, Gneisenastr. 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.

### 5000

Computerstudio, Hindenburgstr. 82, 5630 Remscheid, Tel.: (0 21 91) 38 54 24.  
GPS Frank Heidak, Franzstr. 7, 5000 Köln 41, Tel.: (02 21) 40 68 88.

Digital Marketing, Krefelder Str. 16, 5142 Hückelhoven 2, Tel.: (0 24 35) 20 86.  
Joysoft, Dürener Str. 394, 5000 Köln 41, Tel.: (02 21) 4 30 10 47.  
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.

### 6000

Atari Computer Deutschland GmbH, Postfach 1213, 6096 Raunheim, Tel.: (0 61 42) 20 90.  
Bomico, Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach, Tel.: (0 61 07) 76 06 - 0.  
Demonware GmbH, Strahlenberger Str. 125a, 6050 Offenbach, Tel.: (0 69) 8 00 47 03 - 99  
Die Spielburg, Friedrich-Ebert-Straße 1, 6250 Worms, Tel.: (0 62 41) 59 37 63.  
KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560 180, 6000 Frankfurt/M. 50, Tel.: (0 69) 95 08 12 - 0.  
MN-Hobby Soft, Amtsgasse 3, 6940 Weinheim, Tel.: (0 62 01) 18 12 01.  
Nintendo of Europe GmbH, Babenhäuserstr. 50, 6754 Großostheim, Tel.: (0 60 26) 50 50 - 0.

### 7000

CDV-Software, Ettlinger Str. 5, 7500 Karlsruhe 1, Tel.: (07 21) 2 13 14.  
Funny Software, Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach, Tel.: (07 11) 8 56 85 34.  
TOP 4, Hackstr. 30, 7000 Stuttgart 1, Tel.: (07 11) 2 62 42 09.

### 8000

Computer-Shop (Gamesworld), Landsberger Str. 135, 8000 München 2, Tel.: (0 89) 5 02 24 63.  
Contitronic, Schellingstr. 20, 8000 München 40, Tel.: (0 89) 28 49 64.  
ECS Vertriebs GmbH, Rosenheimer Str. 92 a, 8000 München 80, Tel.: (0 89) 4 48 93 89.  
Funtastic ComputerWare, Müllerstraße 44, 8000 München 44, Tel.: (0 89) 2 60 95 93.  
Gerds Computer-Eckerl, Putzbrunner Str. 19, 8012 Ottobrunn, Tel.: (0 89) 6 09 66 98.  
HIGH SCORE GAMES, Herzogstr. 2, 8000 München 40, Tel.: (0 89) 34 43 88.  
Magic Computerspiele, Trierer Straße 110, 8500 Nürnberg 50, Tel.: (09 11) 4 88 71.  
Peksoft, Müllerstr. 44, 8000 München 50, Tel.: (0 89) 2 60 93 80.  
Safer Games, Minnewitstraße 28, 8000 München 90, Tel.: (0 89) 6 90 86 87.  
Softworld, Peter-Henlein-Str. 73, 8500 Nürnberg 40, Tel.: (09 11) 43 74 74.  
Theo Kranz Games, Juliuspromenade 11, 8700 Würzburg, Tel.: (09 31) 57 16 01.  
T.S. Datensysteme, Dennisstraße 45, 8500 Nürnberg, Tel.: (09 11) 28 82 86.  
Wial-Versand, Liegnitzer Str. 13, 8038 Gröbenzell, Tel.: (0 81 42) 90 11.

### 0-1000

Computer Zentrum, Grossestr. 13, 1260 Strausberg.

### 0-2000

Computer & Technik Stralsund, Langenstr. 13, 2300 Stralsund.

### 0-4000

Comp AS, Wordgasse 4, 4300 Quedlinburg.

### 0-7000

PSW Com Tac GmbH, Steinbrückstr. 1, 7700 Hoyerswerda.

### 0-8000

IIIW Computerstudio 2000 GmbH, Gajliser Str. 21, 8028 Dresden.

### Schweiz

Discade, Bachstr. 22, CH-8200 Schaffhausen, Tel.: (0 53 25) 13 32.

**Die nächste ASM (6/92) erscheint am 8. Mai 1992**

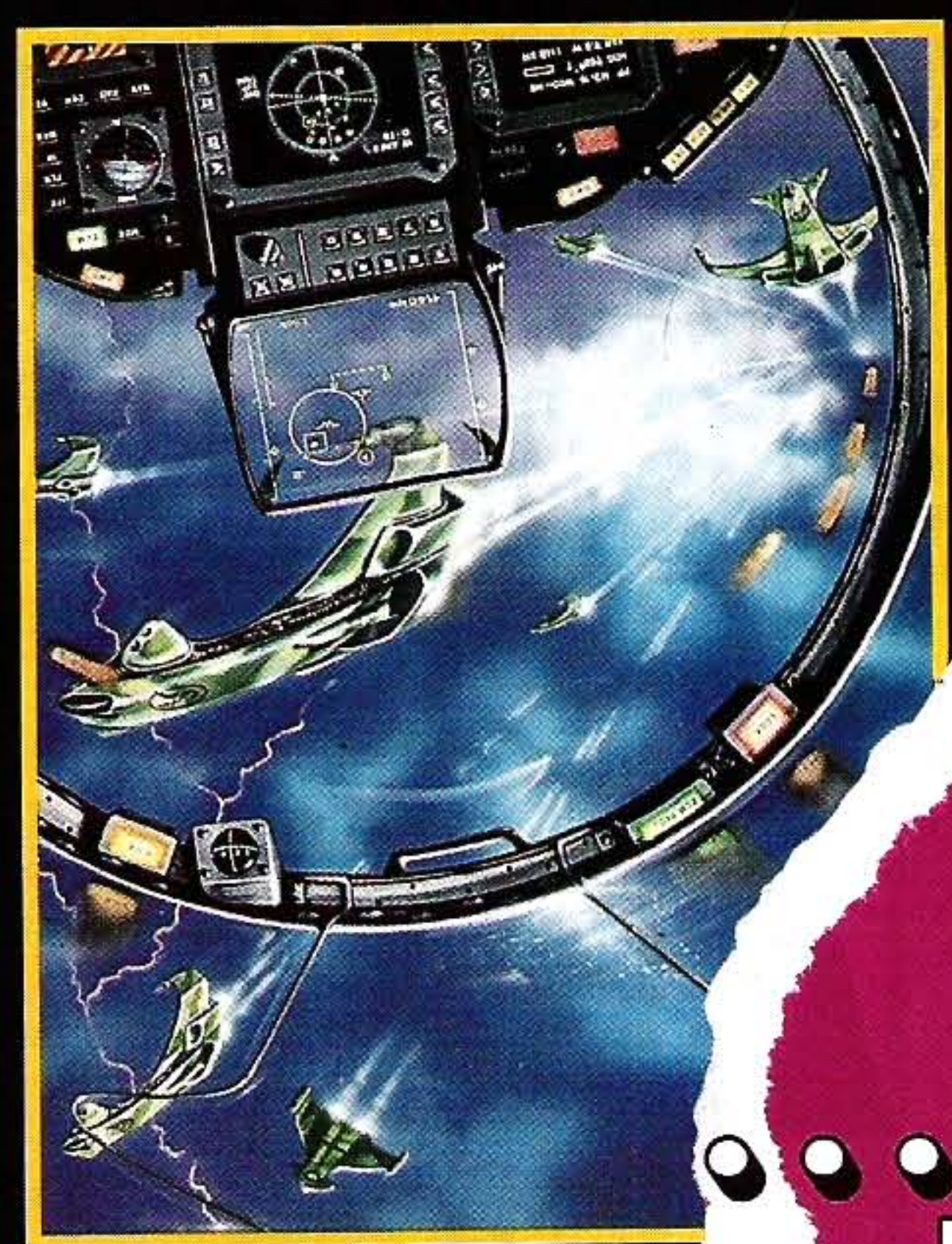


# BYE & BUY

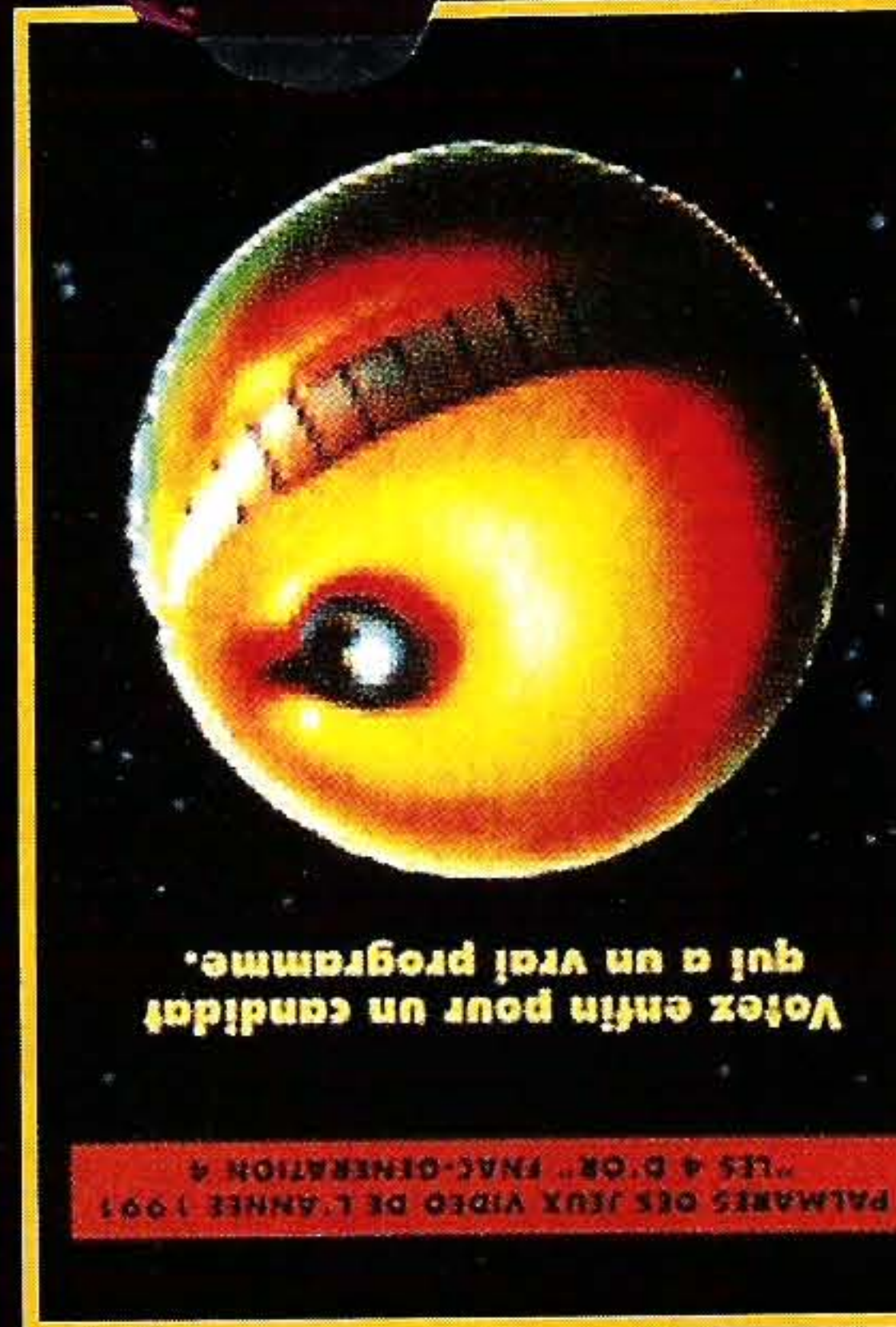
▶ THE NEXT ...

Ah, die Vorschauseite! Warum steht sie kopf, wieso gibt es heute Spinat, was ist der Sinn des Lebens und vor allem was steht in der ASM 6/92? Kinogänger können sich voraussichtlich auf Oceans Umsetzung von Hook freuen. ● Dann ist da für Schnellfahrer auch noch Race Drivin' von Domark. ● Furchtlose Fighter dürfte Magic Candle II erfreuen. ● Sommerzeit ist bekanntlich auch Messezeit. Ganz frisch im Angebot haben wir die Amiga 92 incl. Entertainmentshow in Berlin, die Zeremonie des 4 D'OR in Frankreich und ganz besonders knackig frisch die European Computer Trade Show in London. Na, wenn das nichts ist. Und da man im Sommer bekanntlich auch gern mal ne Runde Fußball spielt, testen wir vielleicht auch noch Sensible Soccer. ● Ach ja, so die Götter wollen wird bis dahin auch Wizardry 7 fertig sein. Also, bis dann ...

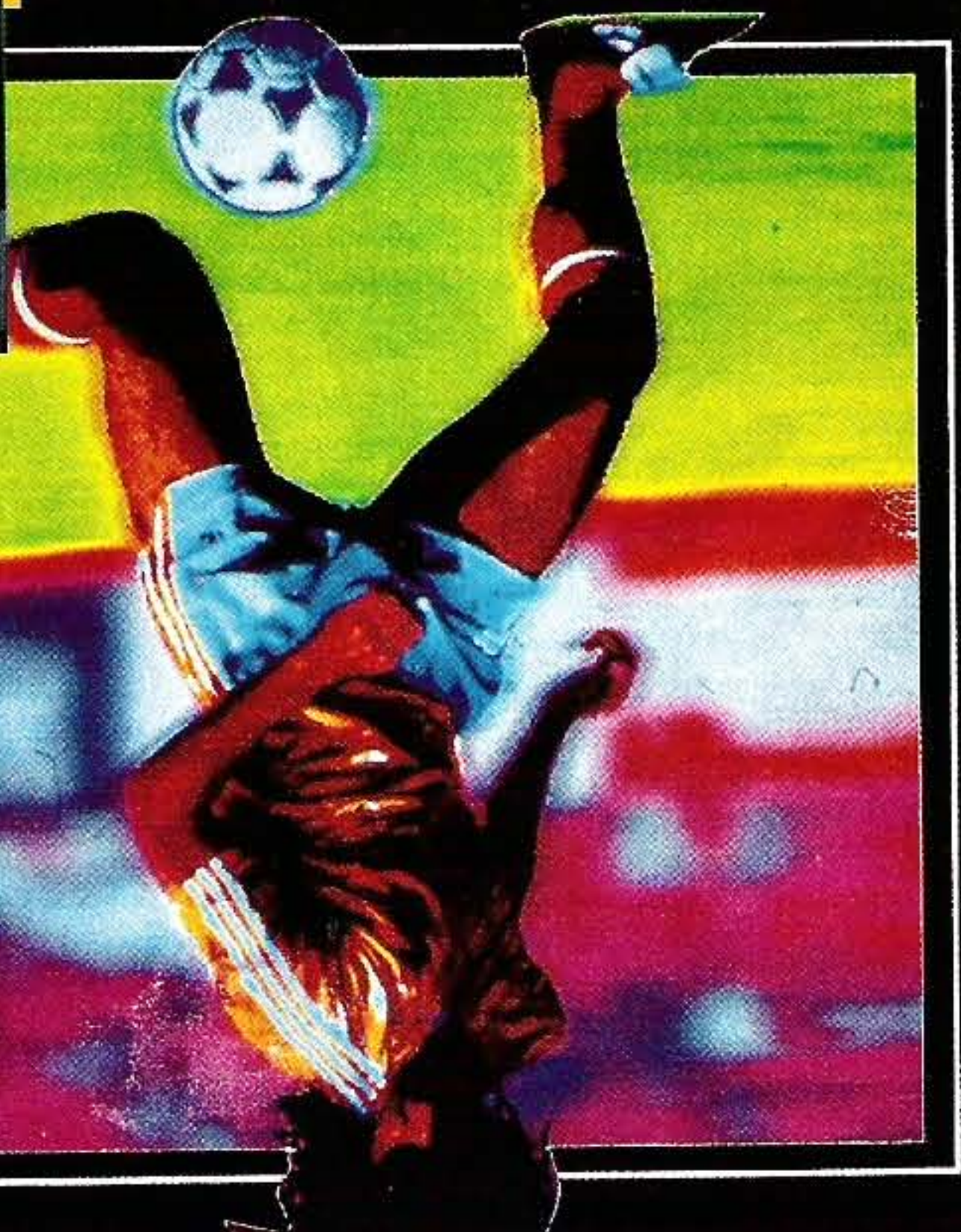
6.92



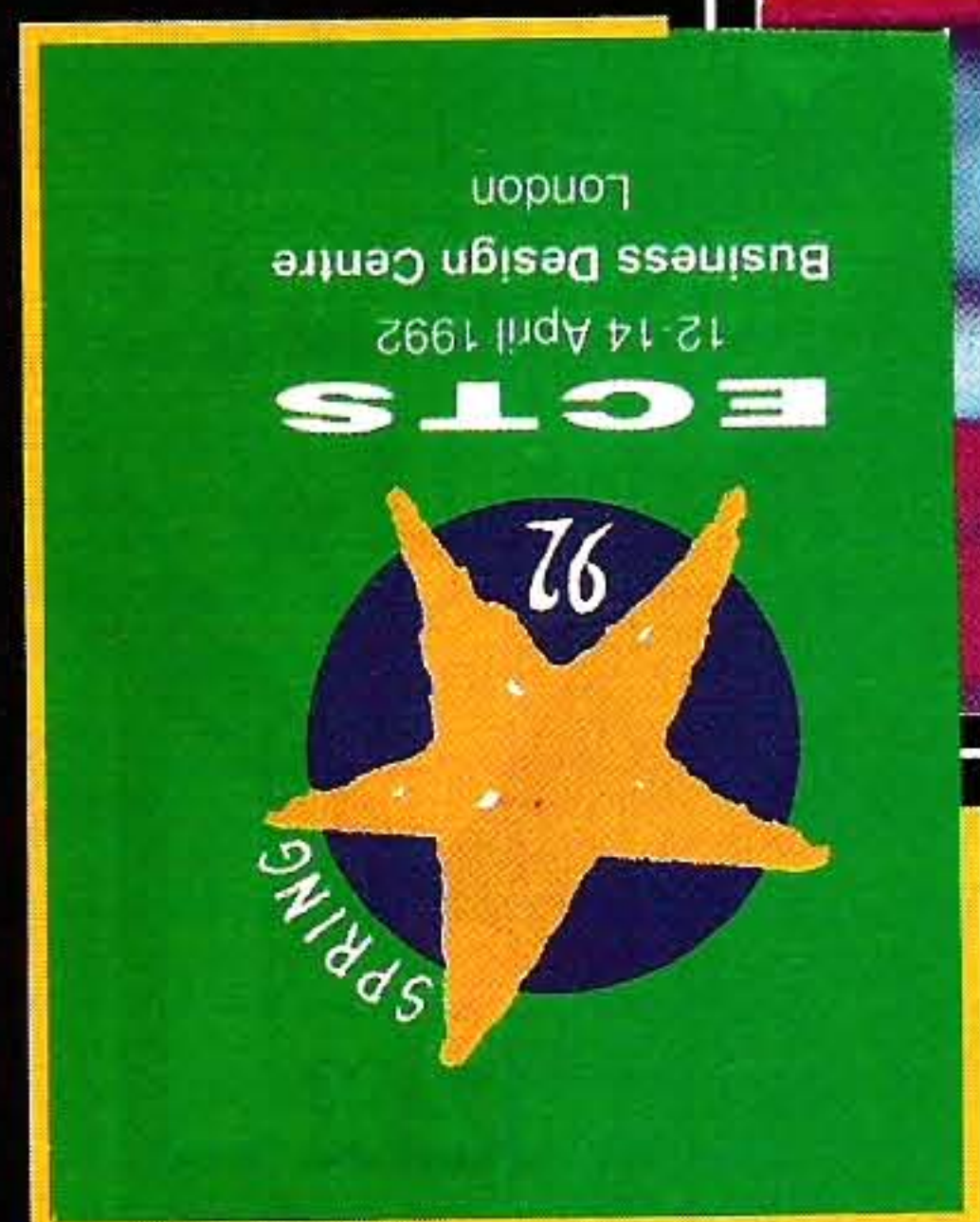
▲ ASM-Titel im Juni!  
▲ Preisverleihung in Frankreich



PALMARES DES JEUX VIDEO DE L'ANNEE 1991  
"LES 4 D'OR" FNAC-GENERATION 4  
Votez enfin pour un candidat  
qui a un vrai programme.



... in der 26.92



▲ Messe in London



▲ Race Drivin'

# ASM

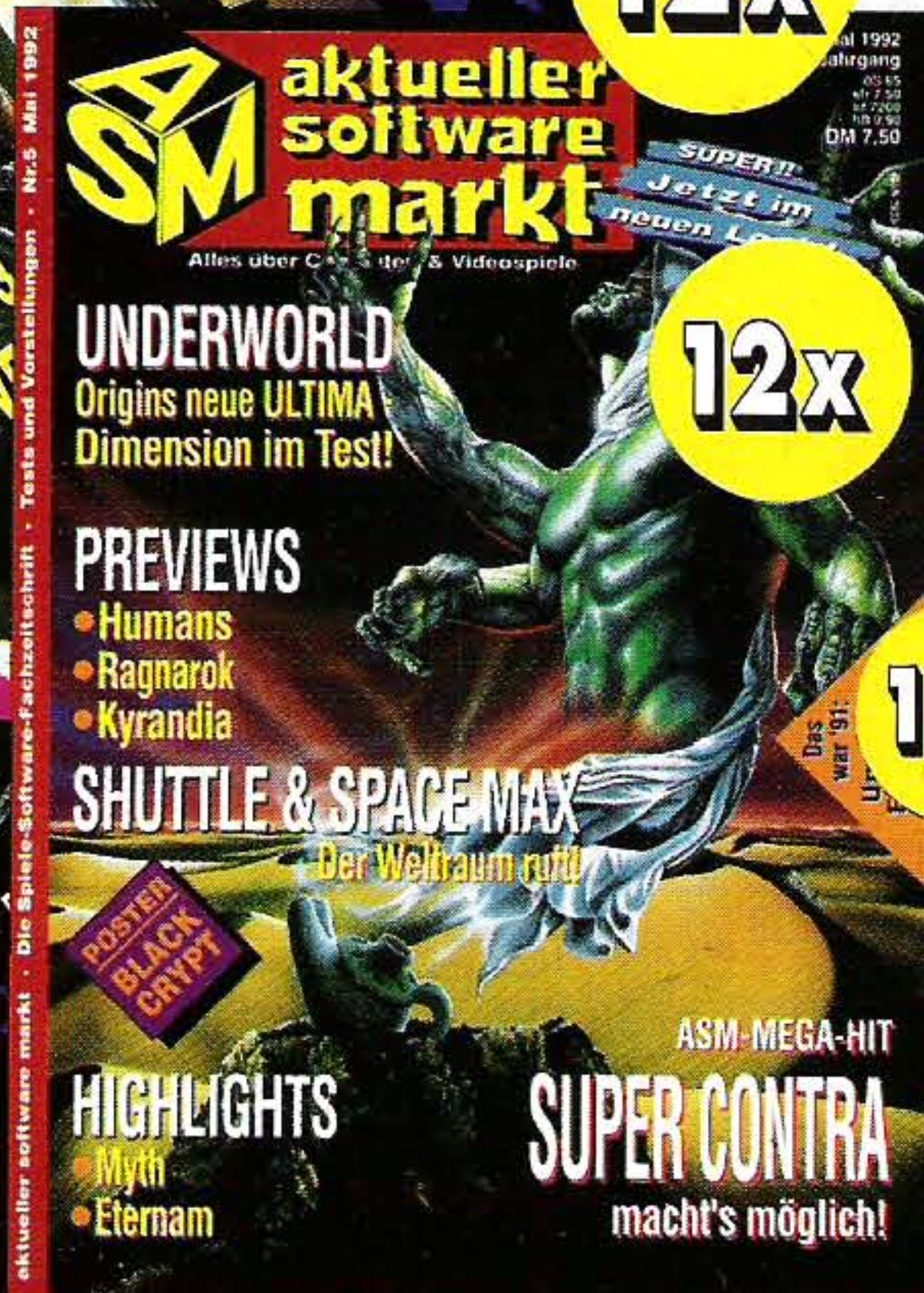
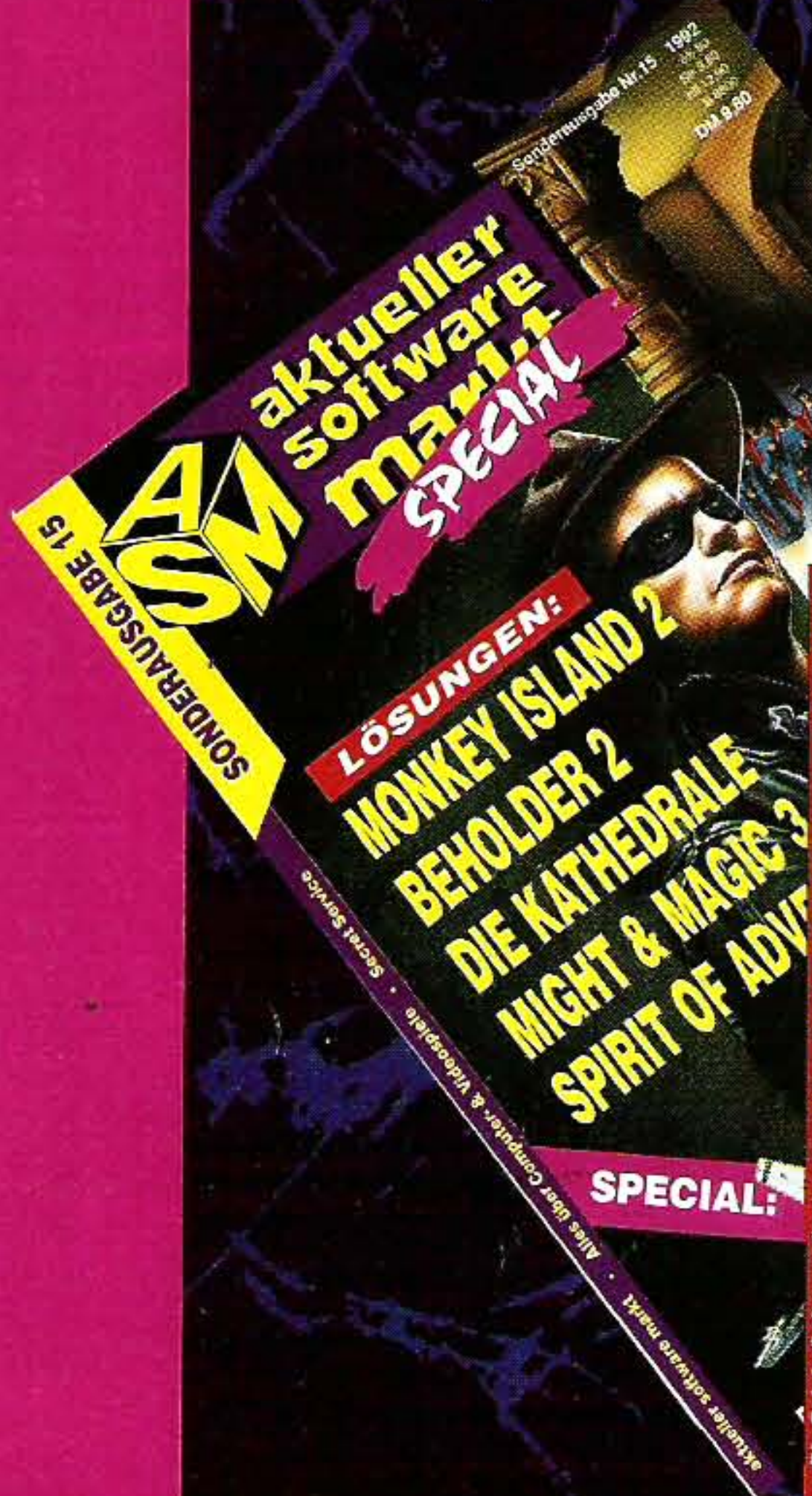
# FÜR 6,60 DM?

## 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

# ABO

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.

# TBIRD

MADE BY AQUARIUS



UNVERBINDLICHER  
VERKAUFSPREIS!  
DM 2999,-



POWER GETWG: i 386/SX-25 INTEL, 2MB,  
HD 50 MB (17MS), 14" VGA COLGR MONITOR.  
DER PROFI- UND FUNCOMPUTER. MIT SOUND-  
KARTE, BGXEN, MS-DOS 5.0, TEXTVERARBEITUNG,  
PC+ VIRUSPGLICE, MACS OPERA UND DEN  
2 ACTION GAMES...

Mad TV

MONKEY ISLAND 2

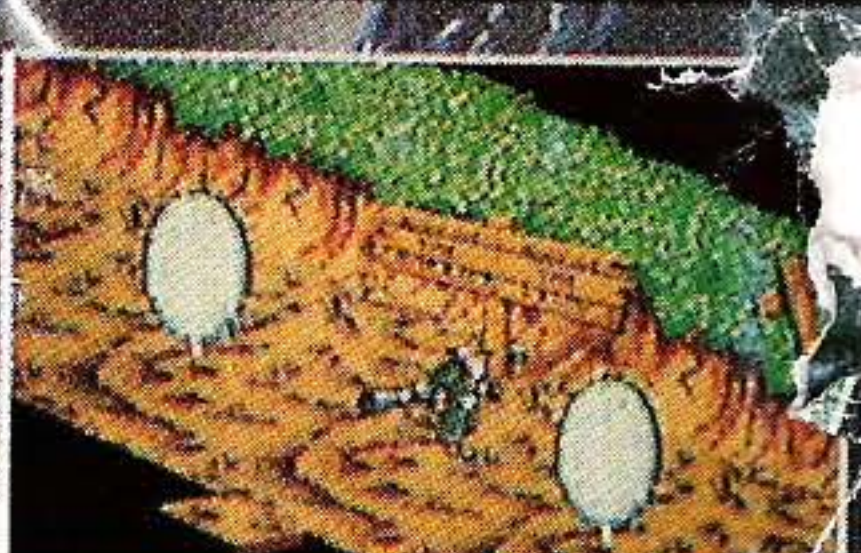
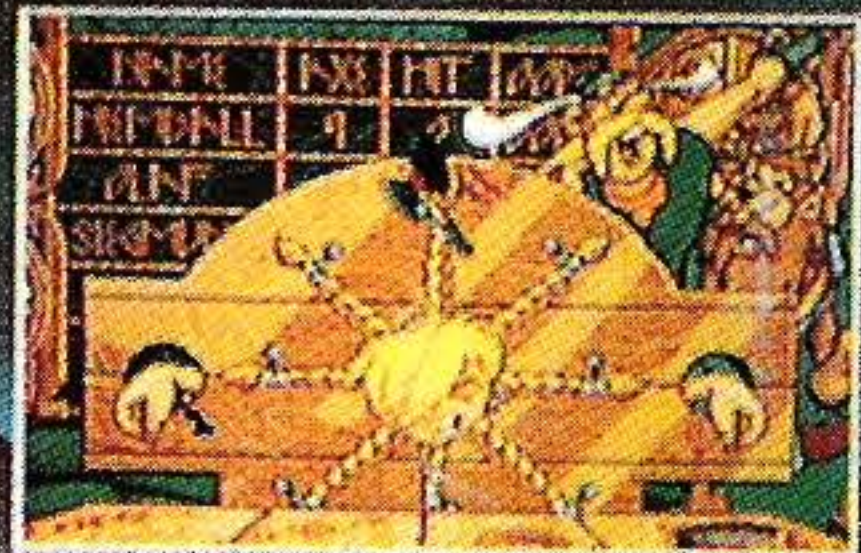
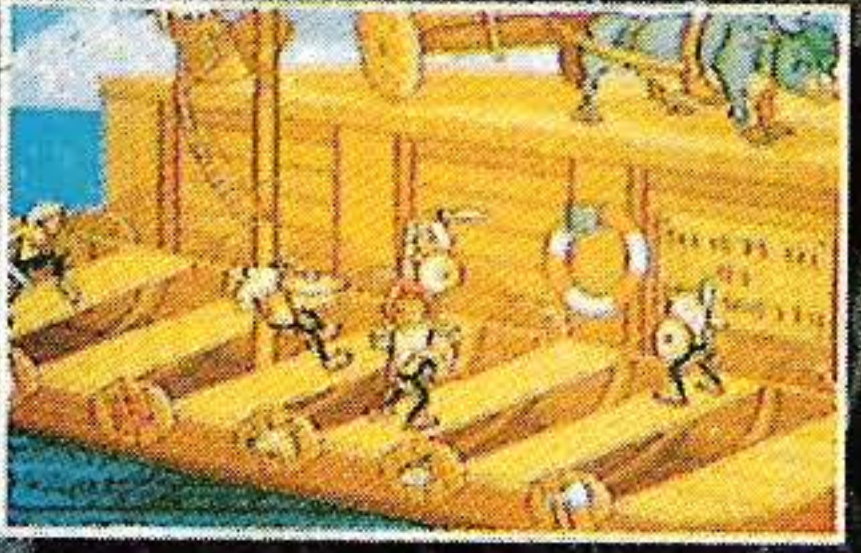
IN DEUTSCHLAND ERHÄLTICH IN ALLEN FÜHRENDEN HERTIE- UND KARSTADT-FILIALEN, ALLEN FILIALEN VON ALLKAUF, HÖRTEN, KAUFHOF, SCHREIBER COMPUTER, ALLEN PC-COMPUTER-CENTERN UND -SHOPS,



BEI HOLTKOTTER HAMBURG/BAD SCHWARTAU SOWIE IM ASI-SYSTEM-FACHHANDEL. ÖSTERREICH: IN ALLEN NIEDERMAYER-FACHGESCHÄFTEN. SCHWEIZ: IN ALLEN INTERDISCOUNT- UND MICROSPOT-FILIALEN.

# HEIMDALL

Jetzt auch für Ihren PC erhältlich



**CORE**  
DESIGN LIMITED

BOMICO-Spiele sind in großen Kaufhäusern und guten Fachgeschäften erhältlich.  
BOMICO ist ein Slogan für Qualität.  
FRAGEN ZU BOMICO-SPIELN?  
BOMICO SERVICE-LINE: 06107-62047