



aktueller software markt

Alles über Computer- & Videospiele

Nr. 7 Juli 1992
7. Jahrgang
öS 65
sfr 7,50
lit 7200
hfl 9,90
Dr 1200
DM 7,50

ISSN-0933-1867

Das große Magazin für
Computer- & Videospiele

DUNE

Spiel des Monats

SUMMER-HIGHLIGHTS

DER PATRIZIER

Strategie und mehr...

- LEGEND
- HEROES OF THE 357th
- RAMPART
- BARGON ATTACK
- PARASOL STARS
- STONE AGE
- HUMANS

JETZT OFFIZIELL!
DIE NOBEL-KONSOLE

BRANDHEISS

CALL OF CTHULHU

In dieser Ausgabe:

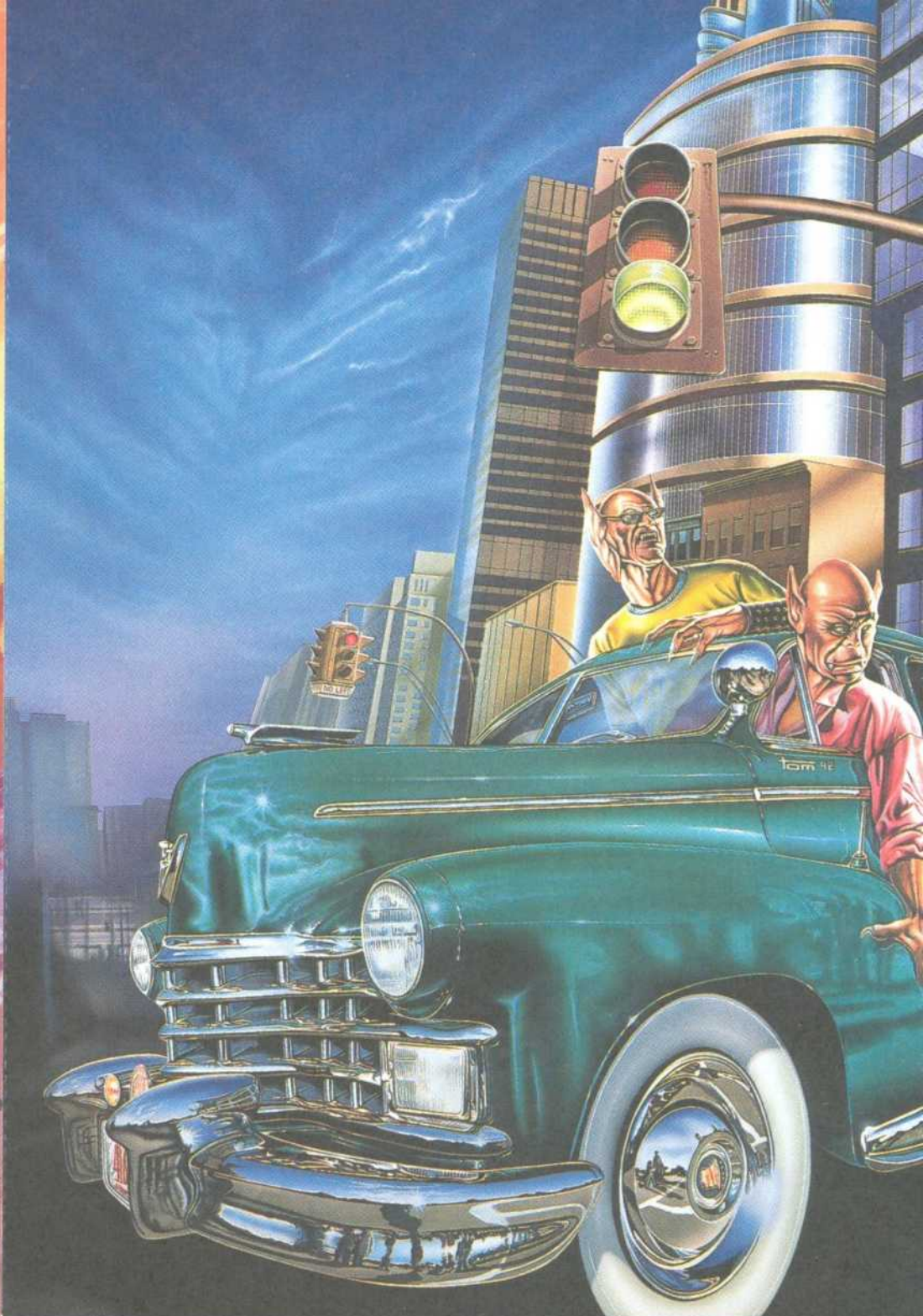
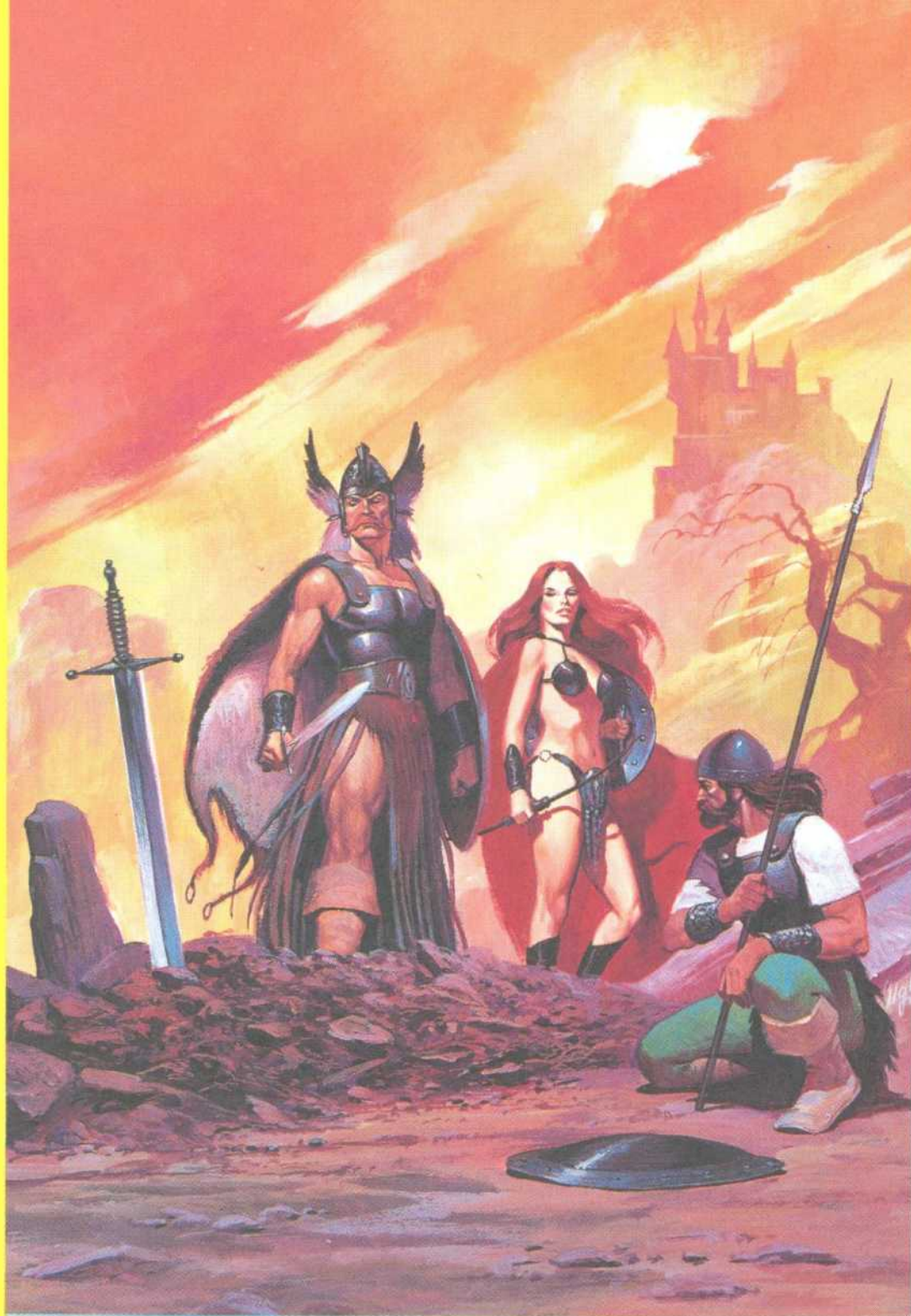
ÜBER
70
SPIELE



POSTER: DER PATRIZIER

Marlboro Lights







ASM-Aktueller Software Markt, Postfach 870, 3440 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-901, Fax: 0 56 51 / 929-940
© Tronic-Verlag Motiv: Titel ASM 6/92

ASM-Aktueller Software Markt, Postfach 870, 3440 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-901, Fax: 0 56 51 / 929-940
© System 3, USA Motiv: Myth



ASM-Aktueller Software Markt, Postfach 870, 3440 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-901, Fax: 0 56 51 / 929-940
© Maxis, USA Motiv: Sim Ant

ASM-Aktueller Software Markt, Postfach 870, 3440 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-901, Fax: 0 56 51 / 929-940
© Mirage/Cyberdreams Motiv: Darkseed

heiße

tage stehen euch bevor! reisefieber? dann macht euren koffer nochmal auf – für *asm*, die vergessene badehose und ... ach, ihr wolltet uns gerade einstecken! o.k. trotz aller hektik solltet ihr euch **zwei** zahlen vor 'äugen' halten: die satten **70 games**, um die es in dieser *asm* geht und – jaah, den lichtschutzfaktor eurer bräunungspaste natürlich! ihr dürft ja gern mit uns schwitzen, aber ...

abgesehen von uv-freuden zeigt sich der sommer diesmal von seiner brisantesten seite (was letztendlich dazu führt, daß wir in dieser nummer **keinen** 'flop des monats' haben ...). das **adventure**, einst killer langatmiger wintertimes, boomt gewaltig. klasse-games wie 'call of cthulhu', 'legend', 'bargon attack', 'quest for glory 3', 'space quest 5' oder 'king's quest 6' machen von sich reden, wie übrigens auch **guido henkel & friends**: was sich die macher 'des schwarzen auges' unter der 'heißen zeit' vorstellen, erfahrt ihr ab seite 52.

in letzter sekunde erreichte uns nichts geringeres als 'heroes of the 357th' und – pünktlich zum redaktionsschluß – die **pc-version** von 'epic'. der konvertierungsbericht folgt in *asm* 8/92; was wir euch jetzt schon verraten können: zwischen amiga- und pc-version liegen welten ...

auch am konsolenhimmel: heiße news. 'neo geo' jetzt offiziell. einen ausführlichen test zu dieser maschine findet ihr ab seite 132. und noch ein highlight: 'super', wem super gebührt: 'super aleste' is' raus, für 'super nes'.

ach ja! ihr habt noch platz im koffer? ein stift tut not, für eure **umfragebögen** (seite 155!). noch mehr? is' doch super! seit wenigen tagen liegt die neue **asm-special** an eurem kiosk. **startrek**, **buck rogers 2**, **amberstar**, **tips & lösungen** plus 'nen dicken sonderteil. wir fragen: 'wie gut ist euer stick?' schnappt sie euch, auf schöne ferien ...

yours mats



asm
call of asm

Impressum

Herausgeber
Helmuth Schmitz

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), Marcus Höfer (cus), 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 Anzeigenpreisliste
Nr. 6 ab 1. Januar 1992

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

Anzeigenverwaltung
Anja Seiler (Ltg.), Tel. (0 56 51) 9 29 - 9 15,
Sibylle Schwanz, Tel. (0 56 51) 9 29 - 9 16,
Telefax (0 56 51) 9 29 - 9 44

Anzeigensatz
Regina Sieberheyn, Andrea Kloss, Martina Kühn, Sonja Brill

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),
Halbjahresabonnement (6 Ausgaben)
Inland DM 79,20 (Hj.: DM 39,60)
Ausland DM 95,50 (Hj.: DM 47,75)
Ein Abonnement verlängert sich um den 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
oder *ASM #
ASM Hotline (nur Mi. 16.30 h-19 h!!!):
0 56 51 / 9 29 - 7 60
oder 0 56 51 / 9 29 - 7 61



Spiel des Monats: Dune 6

Wenn Muad'dib auf Arrakis alle Sandwürmer reitet, bleibt kein Harkonen friedlich – und was dann passieren kann, erlebt man in Dune!

UMFRAGE '92

Dicke Software-Packs zu gewinnen 155



INHALT

4

asm 7/92



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

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

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

Urheberrecht
Alle in Aktueller Software Markt veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen jeder Art (Fotokopien, Microfilm, Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen usw.) bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlages.
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW)
ISSN 0933-1867



ACTION

Apache Flight	44
Catch 'em	35
Deliverance	34
Elephant Antics	35
Epic	32
Forbidden Planet	17



Hostile Breed	30
Humans	46
Jim Power	16
Parasol Stars	36
Quest of Agravaïn	38
Yogi's Big Clean-Up	41

Previews

Football Kid	38
Zool	47



STRATEGIE

Ahes of Empire	106
Kwix	110
Patrizier	109
Patton Strikes Back	108
Rampart	104
Scenario - Theatre of War	110
Stone Age	111



SPORT

Final Four	101
Jack Nicklaus Golf	101
Jaguar XJ 220	102

Previews

No Second Prize	100
Sensible Soccer	102

Konvertierungen

Alactraz (ST)	42
Another World (PC)	43
Deliverance (ST)	34
Harlequin (ST)	42
Leander (ST)	42
Megaman (PC)	43
Parasol Stars (ST)	36
Videokid (ST)	43
Pools of Darkness (Amiga)	66
Space Quest 4 (Amiga)	66
Vengeance of Excalibur (Amiga 1 MB)	62

COMPETITIONS

Atari	126
Attic	65
Goldrausch	147
Linel	48
UBI-Soft	135



Call of Cthulhu · 50 ·



ADVENTURE

Ishar	58
Legend	54



Previews

Call of Cthulhu	50
Darklands	65
Bargon Attack	64
Shadow World	59

Konvertierungen

Eye of the Beholder (Amiga)	66
Heimdall (PC)	62
Police Quest 3 (Amiga) ...	62



SIMULATION

Previews

1869	113
Aces of the Pacific	112
Heroes of the 357th	118
Regent	119
Tornado	114

Konvertierungen

A320 Airbus (ST)	114
Formula One Grand Prix (ST)	112
Knights of the Sky (ST) ..	115
Simant (Amiga)	115

COMPILATIONS

Power Hits, Dizzy's Excellent Adventures, Mega lo Mania/First Samurai, Ultima - The Second Trilogy, The Magnetic Scrolls Collection	134
---	-----



Space Quest 5

• 60 •

REPORTAGEN

Attic Let's talk about Attic	52
BTX ASM goes BTX	154
Krisalis Bei Krisalis herrscht Krieg	107
Neo Geo Spitzentechnologie fürs Wohnzimmer	132
Prestige Prestige macht mobil	40
Sierra Sierra macht's spannend ..	60

KONSOLEN

Casino	123
Corvette ZR-1	127
Jordan vs. Bird	121
Mission Impossible	127
Rival Turf	125
Steel Empire	122
Super Aleste	124

Konvertierungen

Alfen Syndrome (GG) ...	131
Carmen Sandiego (MD) ..	131
Devilish (MD)	131
Super Skweek (Lynx) ...	130
Test Drive II (MD)	130
Turbo Out Run (MD)	130

GAME-BOY-CORNER

Nail 'n Scale	129
Star Savcer	128
Super Hunchback	128

RUBRIKEN

Editorial	3
Impressum	4
News/Szene	10
ASM-Wertungsschema	14
Feedback	
Briefe an die Redaktion	18
ASM Inside:	
Heiner Stiller	28
Secret Service	
Spietips & Lösungen	67
Hint Hunt	
Leserfragen	74
Poster:	
Space Max	81/84
Der Patrizier	82/83
How to play	98
Oldie:	
California Games	99
ASM-Hitline	116
Lesercharts	117
ASM-Bazar	152
Konsolen-News	120
Spielhalle	148
Gesammelte Werke	158
Gewinner	159
Generalkarte	160
Inserentenverzeichnis	160
Vorschau	161

READY STEADY GO



Super Aleste · 124 ·



SPIEL DES MONATS

Die Wüste ruft

Zeit: Zukunft, 11. Jahrtausend. Ort: Dune, öder Wüstenplanet. Held: Paul Atreides, Sproß eines alten Adelsgeschlechts. Feind: Vladimir Harkonnen, grausamer Baron. Stichwort: Spice, eine bewußtseinsweiternde Droge.

DUNE

System: PC, geplant für: Amiga, Hersteller: Virgin, England, empf. VK-Preis: ca. 100 DM, Muster von: Hersteller.

Kommt Euch bekannt vor? Kein Wunder – Frank Herberts Epos DUNE (Der Wüstenplanet) dient diesem Spiel als Vorlage. Das Kultbuch, das zum besten Roman seines Genres gekürt und mit einem HUGO ausgezeichnet wurde, bildet zusammen mit seinen Folgebänden einen ganzen Kosmos. Die Hauptfiguren daraus, wie auch die Grundszenarien und die philosophischen Aspekte hat das Spiel übernommen, während sich die grafische Gestaltung an den gleichnamigen Film anlehnt, den Star-Regisseur David Lynch mit ungeheurem Aufwand produziert hat.

Konflikte

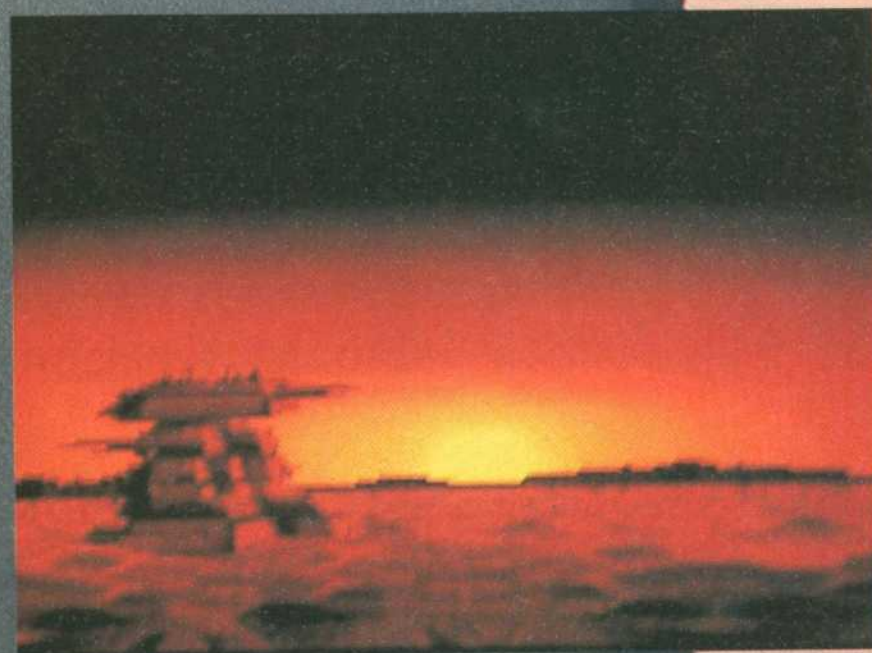
Was das französische Programmier-Team CRYO beim vorliegenden Computerspiel geleistet hat, kann sich sehen

lassen. Die komplizierte Hintergrundgeschichte wurde gekonnt auf das wesentliche reduziert. Die Story verlegt sich ganz auf den Konflikt zwischen den beiden alten Adelsfamilien der Harkonnen und der Atreiden. Beide haben vom Imperator des Universums die Erlaubnis erhalten, nach der wichtigsten Substanz des Kosmos zu schürfen, ohne die keine Raumfahrt möglich wäre: Spice. Die Droge verändert das Bewußtsein der Navigatoren so, daß sie den Raum nach ihren Wünschen verbiegen können – im Dune-Kosmos die einzige Möglichkeit, interstellare Raumfahrt zu betreiben. Spice hat jedoch auch noch andere, weit unbekanntere Wirkungen, die nur wenigen Eingeweihten zugänglich sind. Somit stellen der Besitz und die Herstellung der Droge einen gewaltigen Machtfaktor dar.

Erschwerend kommt hinzu, daß



▲ Die Geheimwaffen: Wasser + Pflanzen



▲ Schwer bewaffnetes feindliches Fort

Spice eine natürliche Substanz ist, die nur auf einem einzigen Planeten vorkommt: auf Dune. Dementsprechend hart ist der Konkurrenzkampf, als die Atreides-Familie als zweite Macht auf dem Wüstenplaneten eintrifft und versuchen muß, den Vorsprung wieder einzuholen, den sich der Harkonnen-Clan in der Spice-Produktion bereits verschafft hat.

Die Methoden, mit denen der feindlich gesinnte Clan vorgeht, sind nicht gerade zimperlich. Von psychologischer und biologischer Kriegsführung über Kidnapping und Sabotage bis Mord ist alles dabei, was Paul Atreides, und damit dem Spieler, das Leben schwer machen kann.

Eine tolle Mischung

Dune ist ein eigenartiges Spiel, es läßt sich in keine Schublade packen. Natürlich ist es, vom Kern der Sache her, eine Wirtschafts-Simulation. Um den Imperator des Dune-Kosmos zufriedenzustellen und eine immer tödlich endende Strafexpedition zu vermeiden, müssen seine ständig steigenden Forderungen nach Spice möglichst umgehend erfüllt werden. Das ist nicht immer einfach, denn zu Beginn weiß Paul nur, daß sich draußen, in der Nähe der Festung drei Siedlungen befinden, in denen er möglicherweise Arbeitskräfte rekrutieren kann. Nicht alle der Ureinwohner von Dune, die sich Fremden nennen, sind gleich voller Enthusiasmus bei der Sache, manche müssen erst mit viel Geduld überzeugt werden. Die meisten jedoch sehen in Paul einen Retter, der sie von der Sklaverei der Harkonnen befreien kann und teilen ihm ihre Kenntnisse und Geheimnisse gerne mit. Durch diese Kontakte wird das Einflußgebiet immer weiter ausgedehnt.

Bevor jedoch der Abbau von Spice beginnen kann, müssen die jeweiligen Areale durch Prospektoren abgecheckt und beurteilt werden. Erst dann kann die Arbeit losgehen. Die Teams zu koordinieren, ist eine von Pauls Hauptaufgaben. Erntearbeiter, Soldaten, Prospektoren, Spione und „Gärtner“ müssen mit sinnvoller Beschäftigung eingedeckt werden, wobei nie die Karte außer acht gelassen werden darf, die anzeigt, welches Gebiet sich zur Bearbeitung eignet und welches bereits leergefegt ist.

Zusätzlich müssen die Fremdenstämme mit Arbeitsgerät versorgt werden, ohne das der Spice-Abbau einfach



zu langsam vor sich ginge. Aber Achtung: Eine Erntemaschine erhöht zwar die Produktion, wird aber, wenn dem Stamm nicht auch ein Ornithopter (die Dune-Abart eines Hubschraubers) zur Verfügung gestellt wird, leicht Opfer der dortigen Fauna. Diese besteht aus riesigen, Hunderte von Metern langen Sandwürmern, die so ein Gerät ohne viel Federlesens mal eben zum Frühstück verspeisen. Beide Geräte finden sich entweder in der Nähe der Fremensiedlungen, sogenannter Sietches, können aber auch genau wie Waffen und anderes nützliches Gerät bei Schmugglern erstanden werden. Kräftig handeln heißt es in solch einem Falle, denn die Preise sind gesalzen, und immer muß mit Spice bezahlt werden.

Auf Eroberung

Hat Paul neue Sietches entdeckt, kann er deren (mögliche) Bewohner anheuern. Egal, welche Arbeit er ihnen zuweist: Training ist angesagt, bevor maximaler Einsatz möglich ist. Ihm zur Seite stehen dabei mehrere Berater, die der Spieler tunlichst immer wieder ansprechen sollte, um Fehler zu vermeiden und das Spiel voranzutreiben. Hier liegt auch einer der Pluspunkte des Programms: Man kann sich eigentlich nie in eine Ecke manövrieren, denn solange man mit den Charakteren kommuniziert, kommen immer wieder neue hilfreiche Aspekte ans Tageslicht.

Mit jedem neuen Sietch erweitert sich das Einflußgebiet der Atreiden. Kann man auf friedlichem Wege keine neuen Siedlungen finden, schickt man

„Ein Spiel, das rundherum gelungen ist“

Guido meint:

Selten hat im Sand spielen so viel Spaß gemacht wie mit Dune. Der Strategie-, Adventure- und Wirtschafts-Mix ist dermaßen gut gelungen, daß Frank Herbert und David Lynch gleichermaßen ihre helle Freude an dem Programm hätten. Stimmungsvolle Adaption der Filmcharaktere, sparsam aber gut eingesetzte Effekte und natürlich nicht zuletzt der geniale Sound fesseln stundenlang vor dem Bildschirm. Wären doch nur alle Film- bzw. Buchumsetzungen so gut wie Dune. Worauf wartet Ihr eigentlich noch, kauft es!

»GUT«



▲ Spice-Abbau: Wo lohnt es sich?



▲ Was ist los auf Dune?



▲ Eine Festung wird umgebaut

Dune, die Musik

Wem der Sound des Spiels gefallen hat, für den hält VIRGIN VENTURE ein besonderes Schmankerl bereit. Die für ihre elektronische Musik bekannte französische Gruppe EXXOS hat sich des Game-Soundtracks angenommen und ihn auf CD und MC gebannt. „DUNE“ ist ab Mitte Mai erhältlich.



Spione aus, die auf die Suche nach Harkonnen-Forts gehen. Scheint das Kräfteverhältnis günstig, werden Truppen hingeschickt, die den Feind (hoffentlich) niedermachen und das Fort in einen Sietch umbauen. Befreite Sklaven schließen sich Paul mit Freuden an. Je näher man dabei an das feindliche Schloß herankommt, umso schwieriger wird das Unterfangen natürlich.

Neue Aspekte

Soweit die strategische Seite des Programms. Dune ist aber weit mehr als nur eine Wirtschaftssimulation. Wenn man den Hintergrund des Buches kennt, hätte man im ersten Augenblick

vielleicht auch ohnehin eher auf ein Rollenspiel als ein Strategie-Epos getippt. Rollenspiel-Elemente sind zu einem geringen Anteil enthalten, der zweite Schwerpunkt liegt jedoch eindeutig auf der Adventure-Seite. Die Story des Spiels orientiert sich in groben Zügen an Frank Herberts Geschichte, mußte aber natürlich kräftig abgespeckt werden. Trotzdem ist sie spannend geblieben und zudem gut gemacht. Für den Adventure-Aspekt gilt das gleiche wie für den Strategie-Teil: Nimmt man sich die Hinweise der handelnden Charaktere zu Herzen, bleibt einem selber zwar immer noch genug zu überlegen und zu tun, eine Sackgasse kann jedoch fast immer vermieden werden. Vorsicht ist vor allen bei Flügen in der Nähe feindlicher Stellungen geboten. Auch sollte man tunlichst die Forderungen des Imperators nicht ignorieren, das hat echt tödliche Folgen

Das Adventure wird sehr geradlinig vorangetrieben, das heißt, gewisse Dinge geschehen erst dann, wenn andere erledigt wurden. Abkürzungen gibt es nicht. Das schmälert den Reiz des Games jedoch in keiner Weise.

Karten auswählen und anfliegen. Von den Karten können auch Informationen über Besatzung und Ausrüstung direkt abgerufen werden. Zu Beginn muß Paul zwar noch höchstselbst anwesend sein, wenn er irgendwelche Anweisungen geben will, später jedoch, wenn er dem Einfluß von Spice längere Zeit ausgesetzt war und vor allem, wenn er von dem geheimnisvollen Wasser des Lebens getrunken hat (Vorsicht!), kann er auf immer weitere Distanzen mit seinen Truppen telepatisch in Kontakt treten. Das ist auch äußerst notwendig, denn das Gameplay gestaltet sich für den einsamen Feldherrn nach einiger Zeit reichlich hektisch. Und wenn dann auch noch ein bißchen Liebe mit ins Spiel kommt . . .

Mit Dune hat Virgin ein Spiel auf der Pfanne, das rundherum gelungen ist. Selten war eine Wirtschafts-Simulation so unterhaltend, und auch Adventure-Freunde dürften hier auf ihre Kosten kommen. Wenn so die Spiele der Zukunft aussehen, dann stehen uns rosige Zeiten ins Haus.

Antje Hink

Die Grafik: ein Augenschmaus

Aber nicht nur das Gameplay, auch die technische Umsetzung ist allererste Sahne. Was sich da auf dem Bildschirm zeigt, ist Grafik vom Feinsten. Animationen gibt es zwar nicht allzu viele und der Ritt auf dem Sandwurm ist nicht sonderlich aufregend – ansonsten jedoch kann man nur noch ein träumerisches Blinken ins Auge kriegen.

Auch der Sound ist absolute Qualität. Ob Soundblaster oder AdLib Gold (wofür die Musik in erster Linie geschrieben wurde): Was da Atmosphärisches aus dem Lautsprecher kommt, kringelt sich genüßlich ins Ohr und versetzt den Spieler total in eine andere Welt. Selbst wenn man stundenlang vorm Monitor sitzt und sich berieseln läßt kommt Abstellen nicht in Frage. Allenfalls leiser drehen. Vielleicht.

Einfachste Benutzung

Gut durchdacht ist auch die Benutzeroberfläche. Per Maus wird gemütlich durch die diversen Screens geklickt, selbst per Tastatur ist die Steuerung relativ unproblematisch. Ist man im Besitz eines Fluggerätes, kann man einen Zielort direkt auf den eingeblendeten

Dune, das Buch

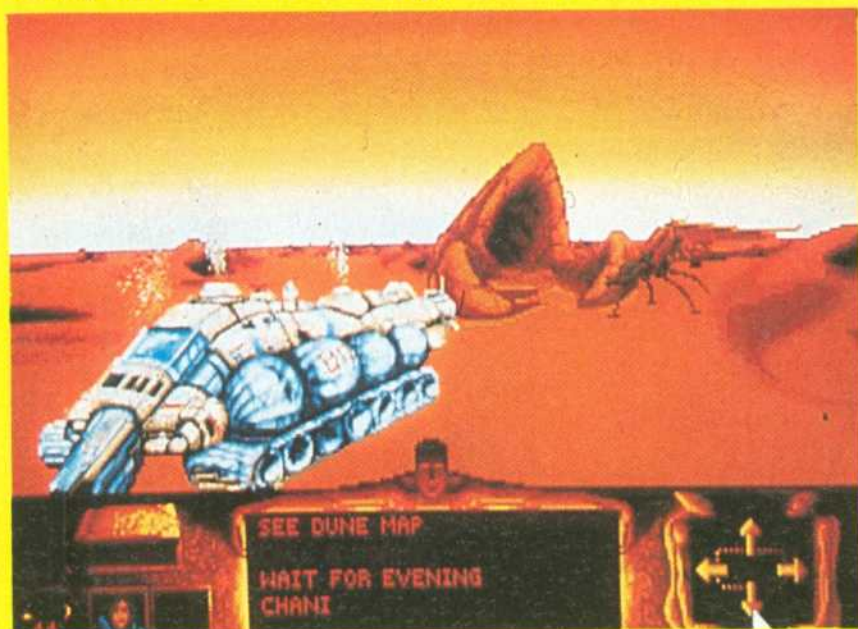
Es kommt nur sehr selten vor, daß es einem Buchautor gelingt, ein ganzes Universum so detailliert und farbig zu gestalten wie dies Frank Herbert getan hat. Die Ereignisse auf Dune sind mit dem Sieg der Atriden über das Haus Harkonnen allerdings noch lange nicht beendet. Herbert ließ dem 600-Seiten-Schmöker noch fünf Fortsetzungen folgen, die die Geschichte Pauls und des Hauses Atrides weiterführen. Die Bände liegen auch in deutsch vor und sind beim Heyne Verlag in München erschienen.



ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	11
Steuerung	10
Spielablauf	11
Atmosphäre	11
Motivation	11
Gesamtnote	11

»SEHR GUT«



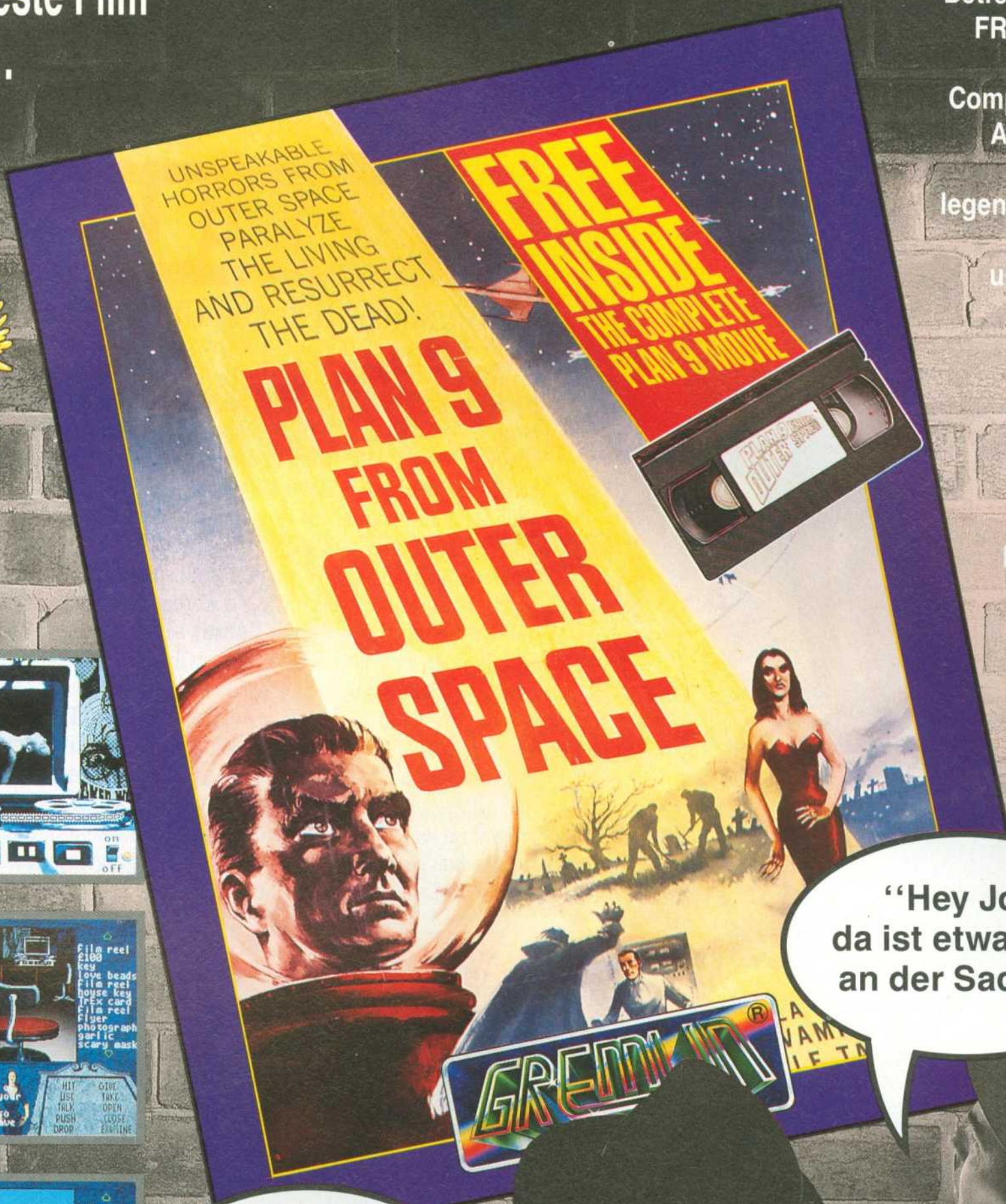
▲ Erntegerät in voller Aktion



▲ Im Innern der Siedlung

der schlechteste Film aller Zeiten ...

Betreten Sie mit PLAN 9 FROM OUTER SPACE eine neue Welt der Computerunterhaltung. Als privater Investor helfen Sie dem legendären Bela Lugosi, Vampira und dem unvergesslichen Tor Johanson, sechs verschwundene Rollen zu finden. Diese Filmrollen werden dringend zur Reproduktion des klassischen Kultfilms benötigt! Holen Sie sich mit diesem Adventure gleichzeitig den Videofilm in Originallänge und deutscher Sprache!

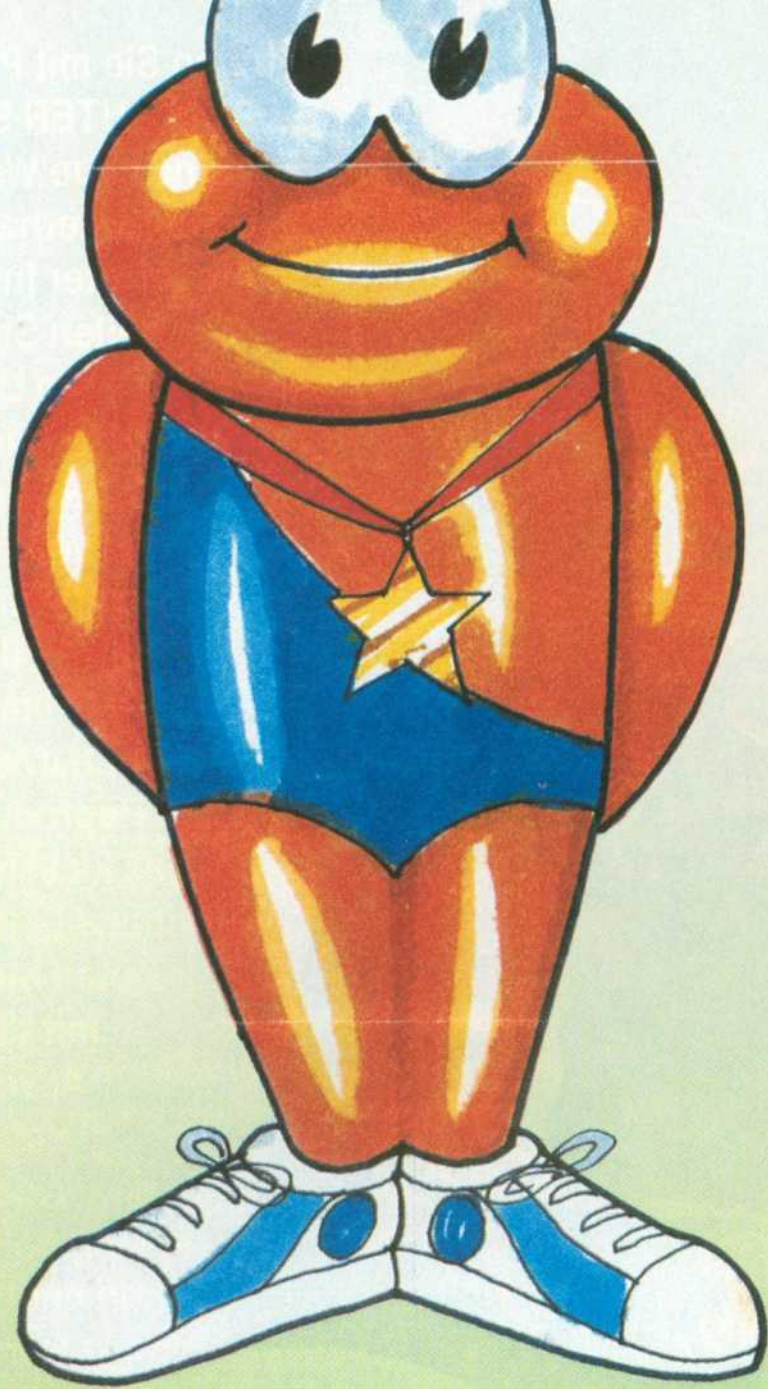


RUSHWARE
Online with the trend

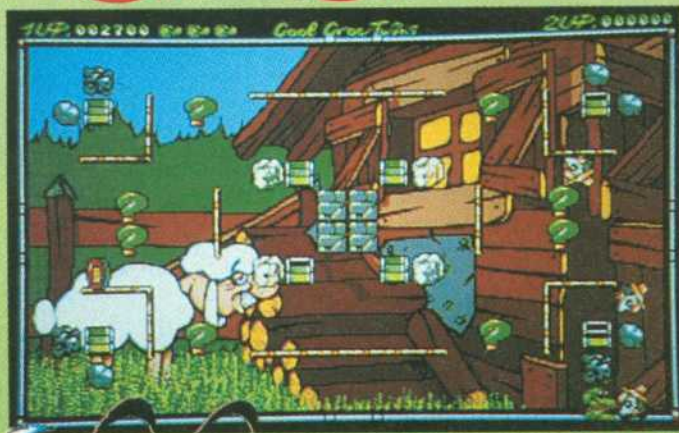
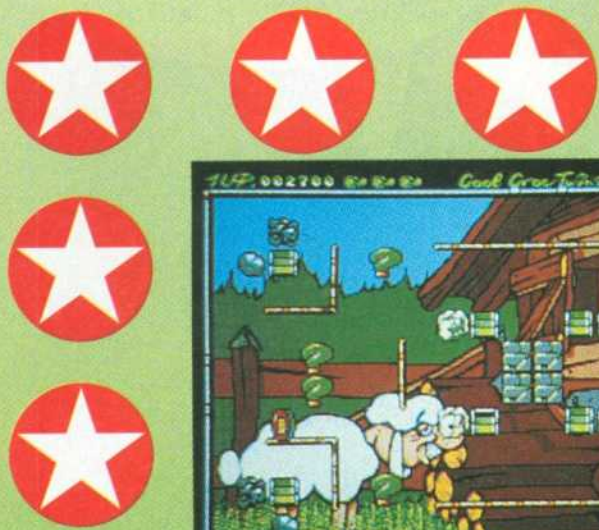
RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH
Bruchweg 128-132 · D-4044 Kaarst 2
Mitvertrieb: ☺ Karasoft, Darius ☺ Thali AG

“Hey Joe, da ist etwas faul an der Sache!”

“Ja Mac ... und wir werden herausfinden was ...”



▲ Agent auf Abwegen?



▲ Cool Croc Twins



◀ Funk

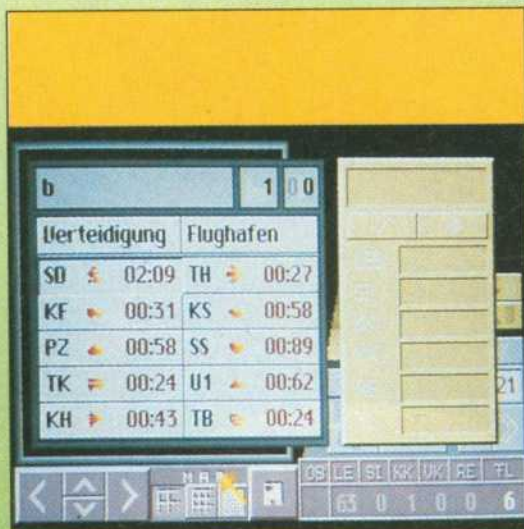
NEWS

zusammengestellt von Guido Alt & Klaus Trafford

Origin beglückt uns in diesem Monat mit der **Wing Commander Deluxe Edition**. Dieses Package beinhaltet neben Wing Commander I auch noch die Secret Missions I und II. Wer Wing Commander noch nicht hat, sollte zu diesem Paket greifen. Ist günstiger. Und wo wir gerade beim Thema sind: Nein, es gibt noch keine neue Verlautbarung seitens Origin zum Thema Wing Commander für den Amiga. Das Projekt scheint wohl auf Eis zu liegen. Schade. ● **James Pond** ist wieder da. Der schuppige Superagent des Geheimdienstes FI5H, der sich bisher mit 2 Programmen eine feste Fangemeinde erworben hat, tritt zu seinem dritten Abenteuer an. **The Offishal Aquabatic Games** ist der Name von **Milleniums** neuestem Streich. Auch eine Art, in die Kerbe der Olympischen Spiele zu schlagen. Wann der feuchte Spaß erscheint, steht noch nicht fest, sollte aber eigentlich pünktlich zu den Sommerspielen in Barcelona passieren. ● **U.S. Gold** überraschte uns diesen Monat nicht mit einem neuen Game, sondern -man höre und staune- mit einem Anwendungsprogramm. **Playmation** ist ein Programm, mit dem man 3-D Grafiken und Animationen in Semi-professioneller Qualität auf dem PC erstellen kann. Das Programm wurde von **Cineplay** erstellt, einer Firma, die durch ihre Animationen sogar schon einen Oskar gewonnen hat. Das Programm beinhaltet alle wichtigen Tools zum Erstellen und Animieren von Grafiken und soll leicht zu bedienen sein.

Es wurde übrigens nicht auf die herkömmlichen Polygone zurückgegriffen, sondern eine neue Technik verwendet, wodurch die fertigen Charaktere sich besonders realistisch bewegen. Die ersten Bilder sehen äußerst vielversprechend aus. Das Programm wird zusammen mit dem Video **Joyride**, welches Insider vielleicht kennen, ausgeliefert. **Macintosh** sowie eine **Amiga** Version sollen folgen.

● **Sublogic** erweitert die Reihe der **Scenery Collection** um eine neue. Kalifornien und Nevada wurden diesmal vom Sublogic-Team erfaßt. Wie gewöhnlich sind wieder ausführliche Flugkarten beigelegt und der Detailreichtum ist gegenüber den normalen Scenery Disks gesteigert worden. Die Scenery Collection arbeitet mit dem Microsoft Flight Simulator und dem A.T.P. zusammen. ● Von **Expose Software** im Vertrieb von **Loriciel** kommt **Audio Sculpture**, ein Musik-Mid-Tools-Paket. Es umfaßt einen Sampler, Sample Editor, Sequencer, Soundtracker, Vocal Synthesizer sowie diverse Tools, Instrumente und einiges mehr. Eine Menge Programm fürs Geld, wie es scheint. Näheres in Kürze. **Loriciel** kündigt indes ein neues Game für alle Freunde der etwas härteren Gangart an: **Championship Karate** richtet sich an alle, die fernöstliche Kampfsportarten lieben und dies auf dem SuperNES nachvollziehen wollen. ● Neues von den **Bitmap Brothers**!



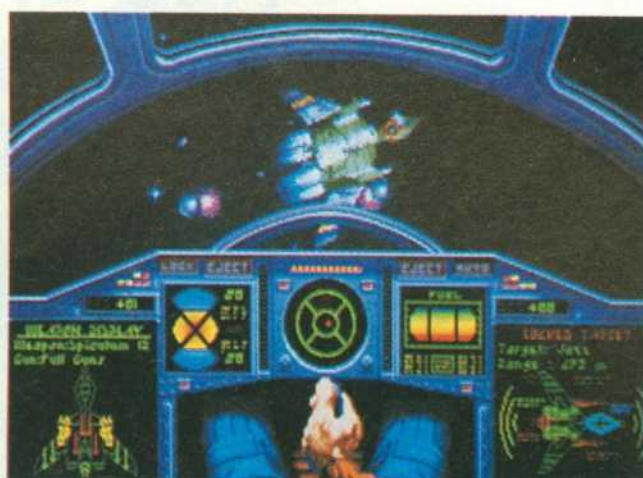
▲ Wav Live

Für **Warlive** - eine strategische Kriegssimulation - zeichnet **Ralph Llewellyn** verantwortlich. Reichlich komplex geht es dabei aufs Sandkastenschlachtfeld. Wo und wie das Programm, das bei uns als Vorabversion ins Haus geschneit kam, vertrieben wird, ist zur Zeit jedoch noch nicht bekannt.



▲ Wav Live

Läßt die **Chaos Engine** auch weiterhin noch auf sich warten, so gibt es jetzt die alten Klassiker als Compilation. Unter dem Titel **The Bitmap Brothers Volume 1** werden **Kenon**, **Cadaver** und **Speedball 2** wieder veröffentlicht. Alles Klassiker, die in keiner anständigen Sammlung fehlen sollten. ● Und noch 'ne Zusatzdisk! Die dritte **Tour of Duty** Disk für **Secret Weapons of the Luftwaffe** kommt geflogen. Ausnahmsweise enthält sie kein amerikanisches Flugzeug, sondern den **HE 162 Volksjäger**, den – man entschuldige den Ausdruck – Käfer unter den Jagdflugzeugen. Auch dieses Flugzeug kam, wie die meisten Maschinen in SWotL, während des 2. Weltkrieges nicht mehr zum Einsatz. Wie schon gewohnt bei **Lucas Arts**, ist der Disk wieder ein ausführliches Heft mit historischen Hintergrundinformationen beigelegt. Ein Muß für jeden SWotL-Besitzer. ● **Konix**, die Jungs mit den geputzten Konsolenträumen, machen trotzdem noch in Hardware. Neuestes Produkt ist ein **Twin Port Interface**, welches zwei Joystickanschlüsse am PC zur Verfügung stellt. Sieht stabil aus. Gibt's bei allen gut sortierten Händlern. ● **Starbyte** hat mal wieder ein Denkspiel in der Mache. Das Teil hört auf den Namen **Cubes** und soll eine Art „Zauberwürfel“ (na, wer erinnert sich noch?) auf dem Compi sein. Laut Starbyte hat dieses Ding das Zeug, einen in den Wahnsinn zu treiben. Abwarten und Tee trinken. ● Und noch eine freudige Nachricht für **Planet's Edge** Fans. Das Teil erscheint komplett in Deutsch! Hoffentlich taugt auch die Übersetzung was. ● **Defcom** bringt als nächstes **Evoker** auf den Markt, ein Jump'n'Run mit – so die Vorankündigung – „außergewöhnlichem Spielverlauf in atemberaubender Grafik sowie Spiel-Qualität“. Kurz vor Weihnachten wissen wir, ob dies auch wirklich zutrifft. ● Von **Virgin** gibt es ziemlich viel Stuff für das CD-Rom. Vor allem Adventurer werden ihre helle Freude daran haben, denn Titel wie **Wanderland**, **Zork I-III** und vier weitere **Infocom**-Titel sind ebenso dabei wie die **Magnetic Scrolls-Collection** (siehe Rubrik „Compilations“). Ferner werden **Spirit of Excalibur**, **Supremacy Conan the Cimmerian**, **Shuttle** und **North Polar Expedition** geboten. ● Mit den **Cool Croc Twins** präsentiert **Empire** ein neues Game der **Arcade Masters**, das einen in zehn Welten 60 Level lang unterhalten soll. Punk and Funk, so die Namen der beiden Hauptfiguren, müssen durch dunkelste Dschungel, eisigste Gegenden und schlimmste Städte wandern, um an's Ziel ihrer Reise zu gelangen. Das Actiongame wird für PC, Amiga, ST und C-64 erscheinen. ●



▲ Wing Commander



▲ Cool Croc Twins



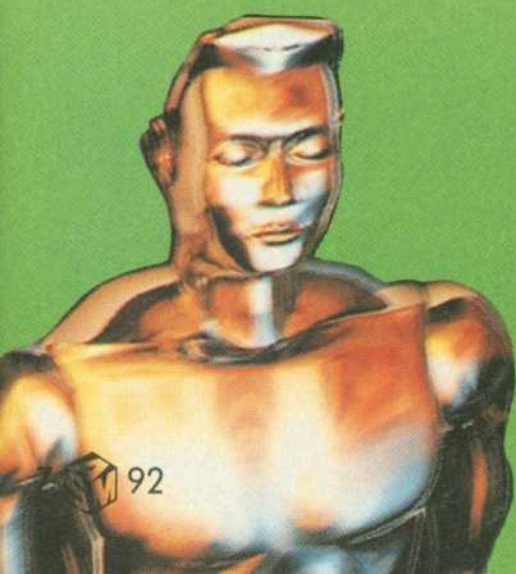
▶ Punk



▲ Championship Karate



◀ Playmation ▶





ACCOLADE™
The best in entertainment software.™



Bei **Rushware** tut sich einiges: Dort wurden mit den Software-Produzenten Imagineer, Activision, Tradewest und Elite Verträge über Nintendo NES-, Game Boy-, und Super NES-Produkte abgeschlossen. Imagineer hat sich zum Ziel gesetzt, nur die Titel herauszubringen, die schon als Computerspiel ein Hit waren. Elite wiederum setzt auf die Umsetzung von erfolgreichen Spielautomaten. Tradewest kündigt als erstes Projekt Battletoads an. Activision will auf Nintendo-Systemen eine Flugsimulation herausbringen. Man darf sehr gespannt sein. . . ● Laser-Disks sind nicht nur hierzulande eine gern gesehene Spielalternative. Für die Mannheimer **LDG** werden daher alle Produkte nun in vier weiteren Ländern an den Mann/die Frau gebracht. In Italien hat den Generalvertrieb die Firma Newel in Mailand übernommen, in Australien ist Parath Computers dafür zuständig. Die Schweiz wird von der Firma Promigos versorgt, und in Frankreich hat man Ubisoft als Generalvertrieb gewonnen. Das nächste Projekt steht auch schon: **Space Ace** gibt es ab sofort zum Preis von 179 DM. Wir stellen es vor, sobald wir es bekommen. ● **Accolade** ist umgezogen: Die neue Adresse lautet: 5300 Stevens Creek Boulevard, San Jose, California 95129. Telefon: (408) 985-1700.

**LASER
DISC
GAME**

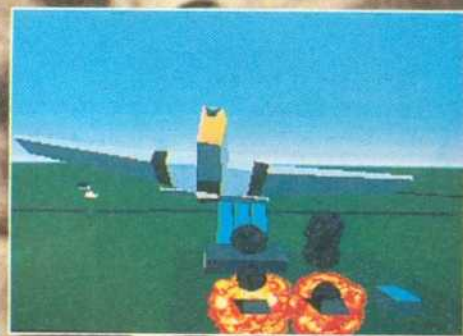


Die Meldung des Tages: **Teresa Orlowski** und ihr Verlag **VTO** beabsichtigen, ein Adventure im Lucasfilm-Stil für PC und Amiga zu erstellen. Spielort sind die VTO-Studios in Hannover, wo Teresa entführt und gefangengehalten wird. Dabei spielen die geheimnisumwitterten Kellerräume der VTO-Studios eine wichtige Rolle. ● Das Ziel ist es freilich, sie zu befreien und den Bösewicht, der in der Szene auch sehr bekannt sein soll, zu besiegen. VTO fragt nun die ASM-Leser: a) Wie denkt Ihr über die Pläne der Hannoveraner? b) Soll eine Erotikkomponente eingebaut werden? c) Habt Ihr andere Ideen bezüglich des Spielverlaufs? Schickt Eure Vorschläge an: VTO-Video Verlag Teresa Orlowski GmbH, Kennwort: Adventure, Wohlenbergstr. 4a, 3000 Hannover 1. Unter allen Einsendern verlost VTO einige tolle Dankeschöns.

MIT DEM HOSENBOGEN ALS

PILOTENSITZ, UND DEM

SCHNURRBART ALS HÖHENRUDER



THE HEROES OF THE 357TH



Zeit, die alte, zerbeulte Lederjacke anzuziehen, ein Päckchen Kaugummi aufzureißen und einem Dutzend netter Mädchen in der Stadt ewige Liebe zu schwören, bevor Sie sich in die blaue Wildnis da oben aufmachen.

Wir schreiben das Jahr 1944, und Sie sind einer der Piloten der legendären 357 Staffel, liebevoll auch "Yoxford Boys" genannt. Die erste US-Einheit, die die P-51 Mustang flog und B-17- und B-24-Flugzeuge im 2. Weltkrieg eskortierte.

Sie erhalten Ihren Auftrag in einer realistischen Kinoszenarie. Statten Sie Ihre "Kiste" ordentlich aus, bevor Sie abheben. Die richtigen Waffen entscheiden im Luftkampf und bei Zielen auf dem Wasser.

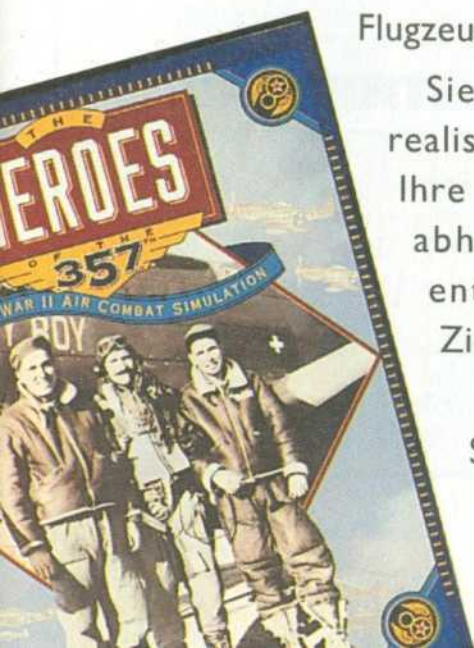
Sind Sie erfolgreich, dann können Sie schon bald zusammen mit

berühmten Fliegerassen wie Chuck Yeager fliegen. Wichtige Tips erfahren Sie im Offiziersclub, und detaillierte Spionageberichte informieren Sie über den Verlauf der Auseinandersetzungen.

"Heroes" bietet 256 VGA-Graphik, unterstützt AdLib, zeigt einzigartige Mehrblick-Kameraperspektiven und verfügt über Instant Replay.

Übrigens: "Heroes" ist außerdem Bestandteil der großen Electronic Arts Sportuhr-Promotion. Halten Sie Ausschau nach den speziell gekennzeichneten Packungen oder fragen Sie Ihren Händler.

Worauf warten Sie noch?



ELECTRONIC ARTS®

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...

Damit 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 passiert äußerst selten, 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 sind. Schon des öfteren, genauer: ab einer Gesamtnote von 10 und hohen Beurteilungen in den Einzelkriterien ver-



ULIS TOP 5

1. BMW 325i (Tronic)
2. Music-X (Amiga)
3. Super Star Soldier (PC-Engine)
4. Devil Crash (PC-Engine/MD)
5. Monster Business (Amiga)



KLAUS' TOP 5

1. Jim Power (Amiga)
2. Commander Keen V (PC)
3. Mad TV (PC)
4. Parasol Stars (Amiga)
5. Krakout (C-64)



leihen 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 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.

Spiele, die durchaus akzeptablen Charakter haben, auf einer guten Idee oder einem guten Spielprinzip basieren, allerdings leichte Umsetzungsschwächen innerhalb der Einzelkriterien erkennen lassen, bewerten wir als ZUFRIEDENSTELLEND. Die gute Mitte. Solide, ohne Höhenflüge - für Freunde des betreffenden Genres aber empfehlenswert.

Erkennbare Mängel beeinträchtigen den Spielspaß und führen zu einer Bewertung, die sich unterhalb des Durchschnitts bewegt. Das gleichnamige Urteil: MANGELHAFT.

Geht's noch mehr bergab, so daß man sich bezüglich dieses Stoffs mit Formatierungsgedanken tragen könnte, vergeben wir ein SEHR MANGELHAFT. Ein Ausrutscher des Herstellers? Ihr solltet den größtmöglichen Bogen um diese Geschichte machen!

Das allermieseste Machwerk, welches der Redaktion in die Hände gefallen ist, wird natürlich mit dem 'Flop des Monats' prämiert. Alles klar? ■

mats

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-Adventures, 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



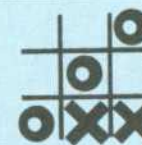
Vier Hauptkriterien zieht die ASM bei der Beurteilung von Education- oder Lernsoftware zu Rate.

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.

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.

THE PERFECT GENERAL



The Perfect General basiert auf einer zwölfjährigen Turnierserie in den USA. Komplex, doch hervorragend zu spielen, wird er Sie nicht mehr loslassen. Was bietet er noch?

- Großartige Landschaftsdarstellung und einladende Spielfeldaufteilung
 - Einfache, klare Bedienung
 - 3 Schwierigkeitsstufen wählbar
- Kontrollieren Sie jede Bewegung und jeden einzelnen Angriff Ihrer gesamten Armee
 - Überlegene Künstliche Intelligenz
- Ein oder zwei Spieler, wahlweise menschliche oder Computer-gegner
 - Spielen Sie per Modem gegen einen Freund
 - Große Auswahl packender Szenarien
 - Faszinierende Geräuschkulisse

"The Perfect General" ist für PC und Amiga erhältlich.

Screen shots on IBM PC



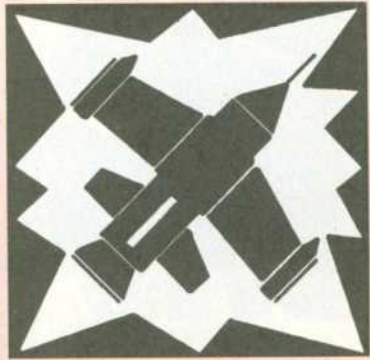
© QQP and White Wolf Productions. All rights reserved.
IBM is a trademark of International Business Machines.
Amiga is a trademark of Commodore.

UBI SOFT GmbH

Aktienstraße 62

4330 Mülheim/Ruhr

Tel. 208 44 205



Bleihaltiges Super-Spiel

JIM POWER IN: MUTANT PLANET

System: Amiga, geplant für: ST, PC, empf. VK-Preis ca. 80 DM, Hersteller: Loriciel, Muster von: Hersteller.

Ballerspiele gibt es zuhauf – da noch etwas Neues zu entwickeln, bedarf schon einer ganzen Reihe aufwendiger Aktionen. LORICIEL hat Altbewährtes sehr gut verpackt und liefert mit JIM POWER ein Action-Spiel der Spitzenklasse ab.

Einfach irrsinnig, was bei dieser Mischung aus Jump'n'Run und Shoot'em Up abgeht. Der Titelheld läuft und fliegt durch insgesamt fünf Levels mit 50 Bildschirmen, wo er – wie so oft bei derartigen Spielen – allerlei Viehzeugs, Zombies, prähistorischen Flugtieren und vielem anderen den Garaus machen muß.

Dies tut er natürlich nicht ohne Grund, denn er hat sich nun einmal fest in den Kopf gesetzt, die hübsche Tochter des Präsidenten eines futuristischen Staates zu retten. Die Holde wurde auf den Planet der Mutanten entführt, wo sie nun schmachtend auf ihren Retter hofft.

Jener stürzt sich also achtfach normal und doppelt „super“-bewaffnet ins Getümmel und sieht sich einer Vielzahl von Hindernissen gegenüber.

Neben besagten Gegnern gibt es Gifttropfen, Wege, die zu tödlichen Fallen werden, Gegenstände, die von oben auf

einen herabfallen und Türen, die man nur mittels aufzusammelnder Schlüssel öffnen kann. Wer einen solchen vergessen hat, kann von vorne beginnen, denn der Weg zurück ist weitaus schwieriger als vorwärts.

Natürlich gibt es die üblichen Boni zu ergattern, wobei man zwei unbedingt braucht: Extraleben und Zeit, denn selbige läuft erbarmungslos ab.

Die Grafik ist allererste Sahne: Drei- bis zwölffaches Parallaxscrolling (!!), dreidimensionales, ruckelfreies Spielgeschehen. Das Ganze ist sehr farbenprächtig gestaltet, sowohl was die Gegner, als auch die Landschaft angeht.

Heiner meint:

Nicht zu schwierig, nicht zu einfach und grafisch deutlich über dem Durchschnitt. Auch wenn nicht viel Neues in Jim Power steckt: Das, was drin ist, macht Spaß!

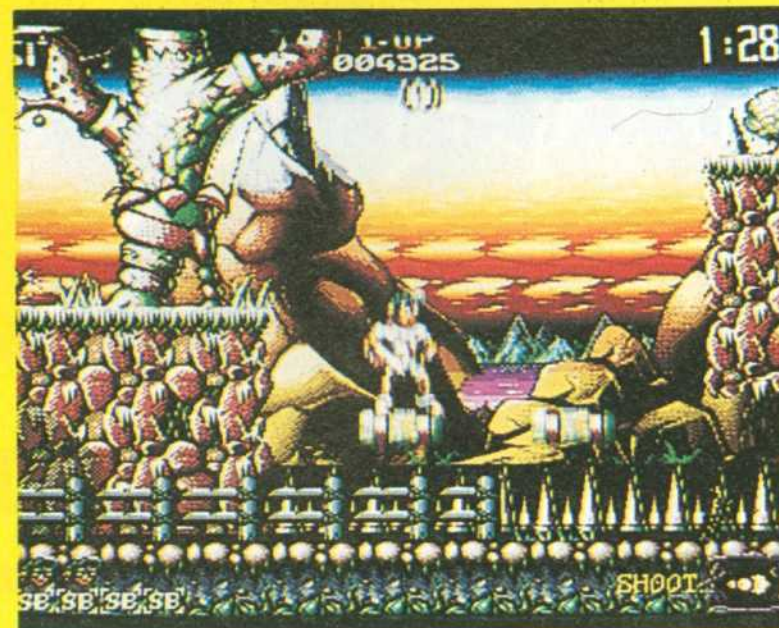
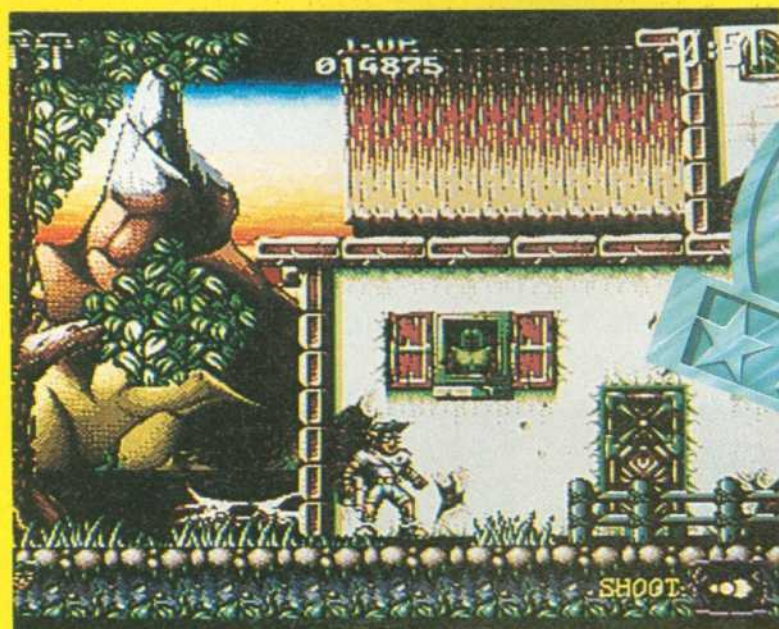
»GUT«

Zum Sound sage ich nur zwei Worte: Chris Hülsbeck! Das müßte eigentlich schon reichen. Technisch geht soweit alles klar, und wahrscheinlich wäre das Spiel noch besser in der Gesamtwertung weggekommen, wenn da nicht die Tatsache wäre, daß man NICHT gleichzeitig schießen und laufen kann – unser Held zuckelt just in diesem Moment ruckartig dahin. Springen und ducken ist aber noch möglich.

Die Schwierigkeitsstufe ist im mittleren Bereich anzusiedeln, wobei hinzuzufügen ist, daß der erste Großgegner kein Problem darstellt: Sobald er erscheint, einfach scharf links steuern, ballern und warten, bis er sich in Luft auflöst.

Dafür haben sich die Programmierer aber ganz andere hübsche Schikanen einfallen lassen, die – obwohl sie mir zum Teil sehr bekannt vorkommen – hier besonders geschickt eingesetzt worden sind. Wer sich Jim Power, von dem man wohl noch hören wird, entgehen läßt, ist selbst schuld. ■

Klaus Trafford



Tagein, Garaus: Jim Power



„Wenn Jim „Power“ gibt, glüht nicht nur der Joystick.“

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	10
Spielablauf	9
Motivation	10
Gesamtnote	10

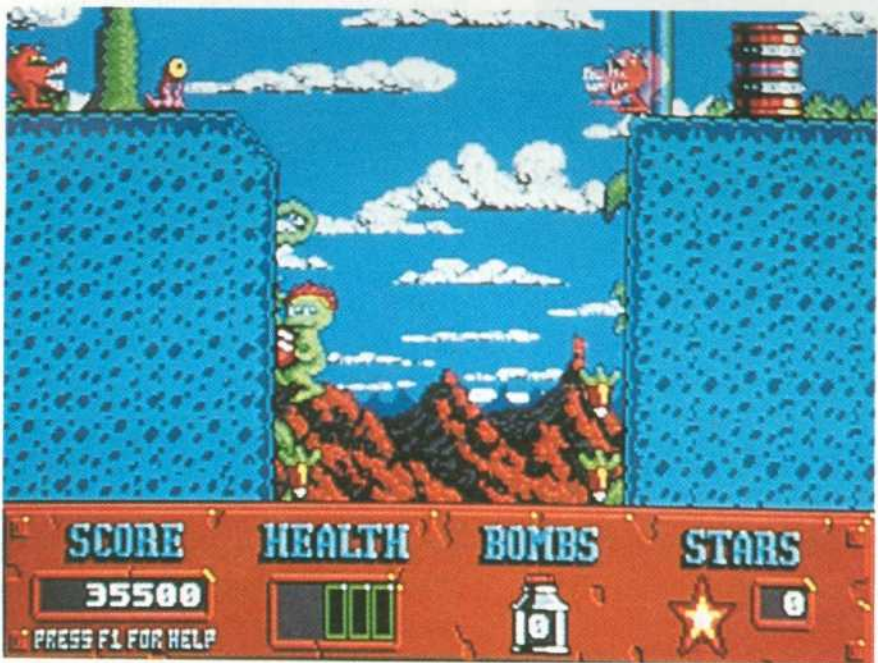
»GUT«

Action

Cosmos mit den Saugnapfhänden



▲ Das ist Cosmo ...



▲ ... und hier saugt er sich fest.



▲ Exkursion auf einem schrecklichen Planeten

FORBIDDEN PLANET

System: PC, geplant für: -, empf. VK-Preis: 59 DM (komplett), Hersteller: Apogee Software, Muster von: CDV Software, 7500 Karlsruhe 1.

Cosmo, der kleine Alien-Knabe hat Geburtstag. Sein sehnlichster Wunsch ist ein Besuch in Disneyland. Cosmos Daddy gedenkt, dem Söhnchen die Freude zu machen, packt Mutti und den Kleinen in die Volks-Untertasse und los geht's.

Durch einen Maschinenschaden jäh gebremst, muß die Alien-Familie auf einem unbekanntem Planeten notlanden, und während Daddy unter der Motorhaube am Werkeln ist, erkundet Klein-Cosmo die nähere Umgebung. Als er wieder zum Landeplatz zurückkehrt, sind seine Eltern verschwunden. Mutterseelenallein, auf einem Planeten voller wilder Tiere, ist der Kleine natürlich auf Eure Hilfe angewiesen. Ihr dürft Cosmo laufen, springen und, Dank seiner Saugnapf-Hände, an Felswänden

hinaufklettern lassen. Wohl-schmeckende Früchte ergänzen das Punktekonto, während Bomben, die mit einem Timer versehen sind, die größeren Exemplare der aggressiven Flora und Fauna beseitigen. Kleinere Biester kann Cosmo durch gezielte Sprünge auf deren Köpfe besiegen.

Nach *Comander Keen* und *Duke Nukem* kommt mit *Forbidden Planet* ein neues Jump & Run der Extraklasse aus der Softwareproduktion der Apogee-Programmierer: Spitzenmusik (Ad-Lib), scharfe Grafik, tolle Effekte, reichlich Spielspaß und alles für 'nen Heiermann. Zweiter und dritter Teil des Spieles sind keine Shareware mehr und kosten 59.-DM, warten aber dafür mit komplett neuer Musik und Grafik auf.

■ bs

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	9
Spielablauf	9
Motivation	9
Gesamtnote	9

»GUT«

Anzeige

Mepz
ASM-gtaakes
yi aseem
Paa!

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

FEED

BACK

Briefe an die Redaktion

Mein Streik, Dein Streik, ...

... Streik ist für uns alle da? Na, zumindest wirkt(e) er sich auf alle aus; alle unsere armen Abonnenten. Angefangen bei der Abo-Postzeitungs-Debut-Pleite (A.P.D.P) und jüngst fortgesetzt mit der Neuerlichen Abo-Postzeitungs-Pleite (N.A.P.P.). Alle, die uns wegen des unpünktlichen Abos verspeisen wollten (oder schon verspeist haben), können sich also bei Gott, der Welt, der Post, den Gewerkschaften, den Arbeitgeberverbänden, der 60-Millionen-DM-Frau, oder auch beim Tronic-Verlag beschweren – nützen wird das nichts. Das wollt' ich nur gesagt haben. Zum Bild: Nein, ich hab' nicht abgenommen, und das ist auch nicht das neue Büro – ist halt einfach nur ein Bild, und ich bin's auch wirklich. Wer weiß, vielleicht habe ich bald meinen großen Auftritt in Police Quest 4? Bis da- und auch sonstwohin viel Vergnügen mit dem Feedback, schöne Sommerferien und gutes Spiel! Uli



„Demo-Sammler“

Auch ich habe Probleme mit der Anrede für das Feedback (siehe ASM 3/92 Hurtuold), deshalb mache ich es mir einfach: Huhu! Erst einmal die Formalitäten: (...). Es stimmt einfach alles! Nun zu meinem Problem: ich habe mit totaler Begeisterung zur Kenntnis genommen, daß ihr einen Demotest (Underground) in den Inhalt der ASM aufgenommen habt. Da ich mich zu den sogenannten Lamern bekenne und fanatischer Demo-Sammler bin, muß ich den o. g. Teil Eurer Zeitschrift leider immer mit einem tränenden Auge betrachten. Woher bekommt man diese Wahnsinns-Demos? Besteht eventuell die Möglichkeit, sie direkt

über Euch zu beziehen (ich bin halt Optimist)? Bitte antwortet nun nicht mit den Adressen der Coder, denn ich bezweifle, daß diese ein reges Interesse zeigen würden, ihre Machwerke mit einem „Loser/Lamer“ zu swappen (so sehr ich ihre Fähigkeiten auch bewundere!). In der Hoffnung, eine erschöpfende Antwort zu bekommen und die besagten Demos früher oder später mein Eigen zu nennen, verbleibe ich, vielen Dank im voraus.

Radkappen können doch sprechen, man muß sie nur lange genug ansprechen (meine Erkenntnis nach 3 1/2 Monaten Selbstversuch).

Stephan Alexej Müller

(Anm. d. Red.: Wir überlegen, ob wir bei jedem Zehner-Leerdisk-Pack, das wir verkaufen (Bazar) einfach ein, zwei Demos draufkopieren sollten. Wäre ja gar nicht schlecht, oder? Ansonsten könnte man sich ja an die diversesten PD-Händler wenden, die es so in unseren Landen gibt.)

„Was ist los?“

Was ist los??? Ich armer Abonnent sitze hier seit Freitag dem 13.03. herum und warte auf meine ASM, Ausgabe 4/92. Zwischendurch



werde ich immer wieder von Leuten angesprochen, die die neue ASM schon gelesen oder gar gekauft haben (Beispiele: „Du, kann ich von dir das B. A. T. II-Poster haben?“ oder „Das, was du wissen wolltest, steht übrigens im Hint-Hunt von der neuen ASM“). Und ich dachte, ich als Abonnent kriege die ASM noch vor meinen Nachbarn! Also habe ich mich heute, am 17.3., dazu durchgerungen, Euch endlich mal meine Meinung zu pauken. Ich finde, wenn das schon in der Anzeige steht, solltet Ihr Euch auch dran halten. Oder es einfach nicht reinschreiben (Da gibt es doch auch irgend so ein Gesetz...!) Gegen die Kleinschreibung im Vorwort habe ich übrigens gar nichts. Wie Ihr sehen könnt, mache ich das sogar nach (nur die Shift-Tasten demonstrieren gegen die sich breitmachende Arbeitslosigkeit). Ich finde es nur schade, daß Mats Spacerat ganz von der ersten Seite verdrängt hat. Ist doch irgendwie egoistisch, oder?

Na, was solls. Jetzt gebe ich den Brief jedenfalls zum Abschluß frei!
Marcel

(Anm. d. Red.: Neulich ging ich durch die Stadt, da drückte mir ein älterer, verkniffen dreinschauender Herr eine ÖTV-Streikzeitung in die Hand - vielleicht findest Du in der die Antwort, warum die Abos die letzten beiden Male zu spät gekommen sind.)

„... wo laufen sie denn?“

Auf meiner Schule sagen manche, daß es noch mehr Teile von den Lemmings geben soll. Natürlich weiß ich auch von der Zusatzdiskette (Oh no! more Lemmings), aber die labern was von X-mas Lemmings und so....

Wenn es wirklich mehrere Teile von Lemmings geben sollte, dann sagt bitte, wie sie heißen!

Sebastian Schweitzer

(Anm. d. Red.: Nun ja, für den PC gibt es die 'Christmas Lemmings', die allerdings nicht von Psygnosis sind und außerdem als PD rumgehen. Sind auch nur zwei Levels, aber trotzdem soooo niiiiedlich. Wird Zeit, daß es endlich die 'Chainsaw Lemmings'-gibt! Von Psygnosis selbst gibt's

die Original-Lemmings, die 'Oh no'-Lemmings und zu Weihnachten '92 die 'Lemmings 2' - wir bleiben am Ball!)

„Depp & Individualprägung“

Da hier sowieso jeder Depp seinen Senf zugibt, hab ich mir gedacht, daß ich da nicht fehlen darf. Also, hier ist mein Brief.

1. Daß Ihr die beste (...) Zeitschrift seid, versteht sich von selbst.

2. Ich möchte mich auch mal über Briefe, wie z. B. den von Paul Esser aus der 12/91 äußern. Wir, ich glaube, ich spreche im Namen vieler Jugendlicher, müßten, mittlerweile wissen, daß wir total verdorben sind. Ich glaube als der Herr Esser jung und frisch war, hätte er sich einen Compi gewünscht. Außerdem könnte er auch in deutsch schreiben, ich weiß z. B. nicht, was Individualprägung ist.

3. Ich habe da noch 'ne Frage, die mich seit langem bedrückt: Wie lange wird er unseren guten alten C-64 noch geben? Allzu lange wohl nicht mehr?!
(...)

4. Vor geraumer Zeit hatte ich mir mal ein Spiel bestellt. Unverdrossen wartete ich fünf (!) Wochen. Das Spiel war noch nicht angekommen. Ich rief bei der Firma an, man sagte mir, daß das Spiel am nächsten Tag abgeschickt werden sollte. Ich wartete noch einmal drei Wochen, ohne Ergebnis. Ich rief die Firma ad widder (Hochdeutsch: schon wieder) an, man sagte mir dasselbe wie beim letzten Mal. Dann, nach weiteren vier Wochen, ich hatte schon vergessen, daß ich mal ein Spiel bestellt hatte, kam es endlich an. Ich bekam also ein Spiel, das schon nicht mehr aktuell war.

5. Nun noch etwas Kritik. Einigen Feedback-Feedern kann ich nur recht geben, wenn sie sagen, daß Ihr früher mehr Witze zwischen-durch gerissen habt. Ich (seit '88 dabei) finde, daß ihr Mitte 90 die besten Witze gerissen habt.

6. Und nun noch ein paar Tips für alle Hobby-Bastler/-innen: Laßt niemals kaputte Klebertuben auf der Floppy liegen (es gibt fiese Löcher).

Schneidet niemals einen angesteckten Stecker ab (Kurzschluß).
(...)

D. o. S. (Dr. of Style)

(Anm. d. Red.: 1. Gebongt. 2. 'Individualprägung' ist dem Wortsinn nach die Prägung (klar) des einzelnen Menschen. Oder auf deutsch: Wie sich ein Mensch durch äußere Einflüsse verändert/anders entwickelt als ohne diese. Oder ganz einfach: Wenn Du nicht den ganzen Tag vor dem Computer sitzen würdest, könntest Du in der Zeit was Sinnvolles machen, z.B. die Straße fegen, den Rasen mähen, Deim Zimmer aufräumen, Schu-be putzen, Hausarbeiten machen, für eine karitative Einrichtung Spenden sammeln, unsere Arbeitsplätze sichern, indem Du irgend etwas aus dem ASM-Bazar bestellst oder noch eine ASM kaufst. Und weil man das nicht jedes mal wieder schreiben möchte, hat man es in diesem Wort zusammengefasst.

3. Solange die Szene um den 64er noch existiert, solange noch irgend jemand die Kiste zum Dad-deln oder was auch immer anmacht.

4. Ganz einfache Kiste: Annahme verweigern!

5. Das Problem ist, daß Du die Witze, die wir heute reißen, gar nicht erst als solche erkennst (barbarbar).

6. Und noch ein Tip fürs Camping: Man sollte das Zelt niemals auf Bahnschienen aufbauen, auch wenn die Ebenerdigkeit oftmals dazu verlockt. Und ein Tip für alle Autofahrer: Immer darauf achten, daß die Radmuttern fest angezogen sind!)

„Kein Schleimer“

Da Ihr in der Ausgabe 4/92 meinen Leserbrief beantwortet (Exorzist) und dabei vermerkt habt, daß ich ein Schleimer sei, weil ich bis dahin noch fast keinen Fehler in der ASM gefunden habe, will ich das sofort dementieren.

Auch schreibt Ihr darin, daß ich beim nächsten Mal auch den üblichen Senf dazugeben sollte, weil es ja sonst kein typischer Leserbrief wäre.

Ich will Euch mal was sagen, wenn bei Euch ein Brief reinflattert, ohne daß am Schluß dann die Mängel der Zeitschrift aufgezählt

sind, ist man bei Euch gleich ein Schleimer.

Es könnte ja wirklich nur so aus Zufall sein, daß keine Mängel festgestellt wurden. Aber jetzt habe ich einen ganz gravierenden Fehler gefunden. Ich habe nämlich festgestellt, daß Ihr, wenn einer anders ist als die anderen, ihn sofort zu etwas verurteilt.

Dies ist auch der Grund, warum ich mein Abonnement kündige, wenn Ihr den Schleimer nicht zurücknehmt.

Exorzist 2

(Anm. d. Red.: Bevor Du so ein Theater veranstaltest, solltest Du Dir vielleicht einmal Gedanken über Sinn und Unsinn unserer Anmerkungen machen und prüfen, ob Du vielleicht ein paar Dinge zuviel auf Dich direkt beziehst. Der 'Schleimer' kam von unserer Seite, um den neuen Abokundenkönig gebührend zu empfangen, und wenn die Post eines Tages mit dem Streiken aufhört, kommen die Dinger auch wieder pünktlich. Also: No harm done!)

„... aber wenig Gutes“

Wirklich, die neue Schrift, nicht schlecht, und am neuen Megahit-, Hit- und Flop-Zeichen (Stern ist es wohl nun nicht mehr) ist auch nichts auszusetzen.

Aber dann, warum dieser anfangs so arg unübersichtliche Aufbau, der einen dazu veranlaßt ersteinmal fünf Minuten die Präsentation (wie nennt man das schwarze Kästchen mit Namen, Preis, Firma usw., wo neuerdings auch das Rubrikzeichen fehlt, also Adventure?) bzw. die Benotung zu dem eben gelesenen Text zu suchen, diese augenfeindlichen Konsolentests und als Höhepunkt, die Umstellung der 'Genial'- zur 'Sehr gut'-Bewertung, von der man nicht ausgehen kann, daß sie öfter als in drei Ausgaben benutzt wird, warum also lernen?

Trotz eines gutem Mitteilens und einiger Vorteile, der „neuen“ ASM, muß ich leider sagen: Mit der ASM geht es, zumindest in diesem Jahr, stetig bergab (Ausnahmen bestätigen die Regel), dafür viele Glückwünsche an Matthias Neumann und Dich, die Ihr Euch von Ausgabe zu Ausgabe in Euren Künsten selbst übertrefft.

Dagegen konnte ich froh sein, daß ich mir im gleichen Zuge die ASM Special zugelegt habe. Wie kann es nur sein, daß zwei Zeitschriften mit dem gleichen Redakteur zum gleichen Zeitpunkt ein so unterschiedliches Niveau haben, denn an der ASM Special, man kann es drehen und wenden wie man will, muß man ein gutes Haar lassen und für mich steht fest, daß ich momentan für die im Vergleich zur ASM weniger Seiten mit Freude mehr Geld über den Ladentisch schiebe.

Also für mich gilt: Special Top, ASM: (frei nach H.-J. Amann, siehe Seite 148) Viel los, viel Neues, aber wenig Gutes...!! Daher kann ich es auch nur bestätigen, in der Verfassung seid ihr nicht in der Lage, den Titel der Nr.1 für euch zu beanspruchen.

Florian

(Anm. d. Red.: Wir können verstehen, daß der Sprung zu 'ASM - The Next Generation' nicht allen ganz leicht fällt, aber er war absolut nötig. Nun zu den Erklärungen. Das Piktogramm, das seinerzeit in jedem 'Header' (Introkasten) zu finden war, ist schlicht und einfach überflüssig geworden, weil die Rubrik in der sog. 'Kopfzeile' noch einmal aufgeführt ist - auch auf dieser Seite! Oben! Beim Spiel des Monats steht 'Spiel des Monats' drüber, und nicht die jeweilige Rubrik, aber wir trauen unseren Lesern zu, daß sie anhand der Screenshots erkennen, in welches Genre ein Spiel gehört - sind aber sowieso meist Adventures oder Strategiespiele. Auf die Umgestaltung des Konsolenteils kamen bisher eher positive Reaktionen, aber auch Kritik muß mal sein - wollen doch mal sehen, wie sich das Ding entwickelt. Falls das folgende ein ernstgemeintes Lob gewesen sein sollte - vielen Dank. Die ASM-Special basiert grundlegend auf einem anderen Konzept als die ASM-Hauptausgabe, und insofern verlangt sie auch nach einer anderen Art der Gestaltung. Grundgedanke ist, daß man das Heft für die Leser macht - aber das würde jetzt zu weit führen. Auf jeden Fall gibt uns der Erfolg mal wieder Recht - auch wenn wir (noch) nicht wieder die Nr. 1 in Sachen Verkaufszahlen sind. Ist das nicht schön?)

„Lob den Schreibern“

Ein dickes Lob an die Briefeschreiber des Feedbacks: Diese Leute wollen nicht auffallen um jeden Preis (Dr. Mahnmann), sie wollen nicht einfach unbegründete Kritik ablassen (Luzifer, O. Dittberner), sondern sie wollen ihre Meinung kundtun, was sie auch können. Solche Leute müssen einfach gelobt werden!

Lars Raap

(Anm. d. Red.: ... und vor allem wollen sie nicht bloß ihren Namen im FB lesen. . .)

„Lattenjupp & Holzwalter“

Hallo hier spricht zu euch Robin Hood. Wo immer ich auch auftauche kämpfe ich gegen Ungerechtigkeit und Unterdrückung unter den treuen ASM-Lesern. Uner-schrocken und ASM-treu kämpfe ich für das Recht der Leserschaft in jener unruhigen Zeit, da eine andere Zeitschrift (deren verruchten Namen ich nicht erwähnen will) einen Kreuzzug unternahm, um die „Number one“ zu werden, was ihr leider geglückt ist. Aber ich, Robin Hood, und die ASM-Leserschaft geloben, mit unglaublicher Gewandheit im Bogenschießen und Schwertkampf den Titel zurückzuerobern. Meine treuen Anhänger hiermit verspreche ich, auch in den nächsten Ausgaben, den armen Schwachen im Secret Service einige hilfreiche Tips zu geben. Ich möchte nun zum Schluß kommen und Euch noch einmal an eure ASM-Treue erinnern.

Robin

(Anm. d. Red.: Das finden wir ja sehr nett, aber kann es sein, daß Du deine letzten beiden Sitzungen hast ausfallen lassen?)

„Das erste Mal“

Hallo, hier ist Euer zum ersten Mal schreibender treuer Leser. Eigentlich wollte ich über die nicht gerade gute Benotung schreiben, aber das habt Ihr ja super gelöst, denn wer weiß schon, was schlechter ist, Mies oder Peinlich. Wie gesagt, das Problem ist aus der Welt geschafft. Die neue Benotung ist viel übersichtlicher, besser und infor-

mativer. Eins stört mich trotzdem, und zwar die neuen Symbole vom ASM-Hit, Mega-Hit und Flop (vielleicht noch andere außer mir). Vorschlag: macht einfach mal wieder eine Umfrage stellt vier oder fünf Symbole zur Verfügung (zu jedem), dann könnt Ihr euch ja nach der Mehrheit richten. Oder auch nicht. Außerdem habt Ihr (Redaktion) doch einen Mega-Hit, wie wäre es mit einem Mega-Flop, oder wäre das zu gemein.

(...)

Borwick

(Anm. d. Red.: Herzlich willkommen in den Reihen der Schreibenden - dafür daß es das erste Mal war, hätte es schlechter sein können!

Nun hör' mal, wenn wir jetzt schon wieder die Prädikate ändern, das hat nix. Es ist höchste Zeit, mal etwas Ausdauer zu beweisen und ein paar Ausgaben lang nicht soooo viel zu ändern. Wenn Du so willst, ist der 'Flop des Monats' Dein Mega-Flop. Ansonsten ist es unnötig, bei den Flops noch weiter abzustufen. Oder würdest Du beim Kauf Dein Geld für ein schlechtes, nicht aber für ein sehr schlechtes Programm ausgeben? Na, dann doch lieber für einen ASM-Hit, alles Banane?)

„Alles gesehen“

Ich bin heute auf der AMIGA'92 gewesen. Wie lange? Eine halbe Stunde! Ich kann wohl ruhigen Gewissens sagen, daß diese Messe in Berlin ein Flop ist und ich Euch verstehen kann, wenn Ihr dort nicht vertreten seid: leere Hallen (sage und schreibe zwei Hallen!), und dann werden da Spiele präsentiert, die man schon längst kennt (...). Nach ca. 20 Minuten hat man alles gesehen. Ich kann nur sagen: Pfui Teufel, und dann nehmen die noch 17 Märker Eintritt (wenn der Preis wenigstens gerechtfertigt wäre!). Für diese Messe hätte ich als Veranstalter höchstens 6 Mark genommen.

Fazit: Auf Nimmerwiedersehen AMIGA'92 Berlin ! AMIGA'92 Köln: Ich komme!

Marco Maiwald

(Anm. d. Red.: Tja, diese Messe war zerrrrkratzt, warten wir also auf den Rest des Jahres.)

„Keine Lösung“

Könnt Ihr aus dem folgenden Satz einen Sinn erkennen: 'Nachdem er sich das Mädel aber genauer angesehen hat und mit ihr geredet hat, erinnert er sich, daß er eigentlich der Coole war, da der Typ einen geladenen Revolver mit sich rumträgt.' (Zitat aus Halblösung PQ1, ASM-Sierra-Special)

Da scheint uns doch, daß da wohl 1-2 oder 300 Sätze fehlen! Und dann auch noch aufs Titelblatt draufmalen '30 komplette Lösungen'! Ihr habt doch wohl 'ne Erbse am kreisen! Es müßte doch wohl heißen '29 komplette Lösungen und eine halbe Lös'! Dafür werdet Ihr ja wohl im nächsten Heft ein Sechzigstel Special mit abdrucken! (...)

F.F.W. & S.T.G.

(Anm. d. Red.: Stimmt! Diesen dummen Fehler - es fehlt schlicht und ergreifend eine Seite - haben wir auch erst entdeckt, als das Heft bereits im Handel war. Die Hefte, die bei uns direkt rausgehen, haben wir bereits mit einer Verbesserung bestückt, alle anderen können bei uns gegen einen frankierten und adressierten Rückumschlag die fehlende Seite kostenfrei beziehen. Einfach den Rückumschlag an:

ASM

PQ-Seite

Postfach 870

3440 Eschwege

Sorry für diesen Zwischenfall, wir geloben Besserung, und ich frage mich, warum gerade ICH mich immer für alles, was irgendwie mal schiefgegangen ist, entschuldigen muß. Wie dem auch sei, wer braucht, kriegt das Ding auch.)

„Verrat & jenes“

Dies ist mein erster Brief an das Feedback und ich hoffe, daß sich nicht so viele Leute darüber aufregen werden.

1. Ich hab das Gefühl, daß Ihr Angst vor der Konkurrenz habt. Warum dürfen bei Euch nie Namen von anderen Zeitschriften stehen? Habt Ihr Angst, alle Eure Leser würden dann diese Zeitung kaufen? Warum habt Ihr den Lesern verschwiegen, daß Mani (dieser Verräter) jetzt beim Xxxxx Xxxxx ist? Und was ist mit Dirk Fuchser passiert? Er hat sehr gute Tests geschrieben.

2. Jetzt ein paar Worte zum Outfit. Die Schrift ist gut. Außerdem ist sie augenfreundlicher als die alte. Die Idee mit den Rubriken für die Spieletypen find ich gut. (Wie in alten Zeiten, gell?) Aber das ganze muß auch ordentlich gemacht werden. Beim Spiel des Monats wußte man nicht zu welchem Genre es gehört. Steckt die Konvertierungen doch wieder alle zusammen. (mit Vorwort und so). So wie es in der 4/92 war, ist es total unübersichtlich.

3. Was ist mit den Spielen, die im Inhaltsverzeichnis gelb sind?

4. Warum habt ihr von den meisten Spielen erst einen Test, wenn das Spiel schon 2 Monate auf dem Markt ist?

5. Euer Schreibstil muß wieder lockerer werden. Aber ich glaube, das liegt auch an den vielen neuen und vielleicht noch nicht so erfahrenen Redakteuren. Trotzdem werde ich auch weiter hin die ASM lesen und glaube, wenn Ihr Euch noch ein bißchen verbessert, überholt Ihr die Xxxxx Xxxx und werdet wieder die Nr.1. Und jetzt noch eine Bitte an Uli. Beantworte diesen Brief ernsthaft. Manchmal glaube ich, wenn Du auf eine Frage keine Antwort weißt, versuchst Du das zu vertuschen, indem Du einfach irgendwelchen Mist schreibst. Nun ist alles raus. Mir fällt nichts mehr ein und deshalb mich jetzt Schluß.

Oskar-Eugen, das Nilpferd im Hamsterkäfig

(Anm. d. Red.: 1. Wenn wir Angst vor der Konkurrenz hätten, würden wir die ASM nicht mehr auf den Markt bringen. Der Grund für die Xe ist der, daß wir unser schönes Heft nicht mit den Namen der anderen Mags beschmutzen wollen - ist doch klar, und außerdem finde ich es lustig,

wie sich immer wieder Leute drüber aufregen, genauso wie über das K-N-I-C-K-K-N-A-C-K. An dieser Stelle einen schönen Gruß an Peter Thierolf & Kumpels (Insidergag). Dirk Fuchser kreist jeden Tag mit seiner Propellermaschine über Göttingen, wo er Jagd auf ahnungslose Krankentransportbuschauber und nebenbei seinen Doktor der Mineralogie (ernsthaft!) macht.

2. Das Genre vom Spiel des Monats zu erhaschen scheint ja zu einem echten Problem zu werden - ich überleg' mir da mal was. Die Konvertierungen lassen wir vorerst so, weil's logisch gesehen die einfachste Lösung ist. Wenn Ihr Euch richtig dran gewöhnt habt, werdet Ihr's nicht mehr missen wollen.

3. Die gelbe Markierung war ein Testballon. Die 'gelben' Programme/Berichte heben die Titeltiteln noch einmal hervor.

4. Atens sind das die wenigsten Programme, es sei denn, Du meinst den Raubkopier-'Markt', und btens haben wir mit einer sog. 'Vorlaufzeit' zu kalkulieren, die uns (und alle anderen Mags) 'inaktuell' werden läßt. Das ist nämlich die Zeit, in der ein 164 Seiten umfassendes Heft zusammengeschustert, verarbeitet und gedruckt wird, und das dauert seine Zeit.

5. War das ernsthaft genug? Alle Facts, die Du haben wolltest, waren ja drin, und außerdem fällt mir noch zu jedem Brief eine Antwort ein - selbst zu Deinem, hebe.)

„Eingebaut“

Ha, wer sagts denn, habt Ihr doch einen eingebaut!!! Was???

Na, einen Aprilscherz, in der GameBoy-Corner nämlich. Verfaßt

unter dem Decknamen „Walter Schenkel“. So ein Unsinn, aber draufgekommen bin ich erst, als ich bei den Charts ein Bild vom Single CD-Laufwerk für den Amiga gesehen habe, welches auch beim GameBoy abgebildet war. Tja, ich war Euch halt überlegen, obwohl ich doch ein wenig verunsichert war, da Ihr's letztes Jahr im Vorwort geschrieben habt, erinnerst Du Dich, Uli, du hast es damals geschrieben. Es handelte auch vom GameBoy, und zwar von einer Farblinse, und von einem Flickerfix ab 50 Märkern für den Amiga.

Wer hat es diesmal geschrieben, auch Du?

Es könnte sein, daß es wahr ist, aber es bleibt trotzdem unglaublich unwürdig.

Ach ja, noch was! Scharfes Design, nach einer Stunde Eingewöhnungszeit war's echt o.k.

(...)

Ingo

(Anm. d. Red.: Hey, Du bist der allererste, der unseren diesmaligen Aprilscherz enttarnt hat, weil's ja auch kein bißchen offensichtlich war (neinnein!). Und an alle, die sich beschwert haben, daß man ihn diese Jahr zu einfach enttarnen konnte dies: Letztes Jahr sind unzählige GameBoy-User in die Läden gestürzt, um sich die Colorlens zu besorgen. Dieses Jahr wollten wir den armen Verkäufern nicht wieder einen solchen Nervenstreß zumuten.

Fürs Kreieren und Schreiben des Aprilscherzes war mal wieder ich zuständig.)

„Kurzer Rückblick“

Da die ASM in Nummer 4/92 schon wieder ihr Gesicht geändert

hat, Facelifting ist ja in, hab ich mir mal alle meine Ausgaben von Euerem Magazin durchgesehen und gebe hier mal einen kurzen Rückblick:

Ich bin seit der Nummer 12/89 dabei. Damals gab es noch die Rubriken Action Games, Sport Kaleidoskop, Denk(-)Mal und Adventure Corner sowie Konsolentests für NES, Sega und PC Engine. Secret Service und Hint Hunt noch im letzten Drittel des Heftes und wurden durch ein philosophisches Vorwort von Master Uli eingeleitet. In Ausgabe 10/90 kam dann die erste große Veränderung:

Das Inhaltsverzeichnis wurde geändert und man kannte sich nun direkt in der ASM aus. Das Spiel des Monats wurde eingeführt. Ich sage immer noch, daß man demjenigen Game den ASM-Megahitstern verpassen sollte. Aber jetzt das Wichtigste: Die Rubriken der Tests fielen weg, und so wurde jeder Test von einem unterschiedlichen Piktogramm eingeleitet. Die Folge war, daß nun Action-, Adventure-, Sport-, Strategie- und Simulationsspiele kreuz und quer durchs ganze Heft verteilt waren. Nach 15 Minuten Gewöhnungszeit kapierte man die Sache aber.

Für die Konsolen gab es nun mehr Tests, und so wurde die Rubrik vergrößert und logischerweise 'Konsolen' genannt. Zu guter Letzt bekam die Hitline auch ein etwas anderes Gesicht.

3/91: Seit nunmehr 5 Jahren gibt es sie, die ASM (die Krüge hoch!).

4/91: Die letzte Ausgabe, in der Uli den Secret Service leitet. Eine alte Tradition geht zuende (snif).

5/91: Ab dieser Ausgabe leitet Peter Bachmann den Secret Service, welcher nun in der Mitte des Hefts zu finden ist und sich vergrößert hat. Seit heute gibt es für jeden Tip/jede Antwort mindestens



20 DM cash. Vorbei sind die Zeiten, in denen man geschrieben hat, um seinen Namen in der ASM zu lesen und bei seinen Freunden angeben zu können.

6/91: Der GameBoy bekommt endlich seine eigene Rubrik, die GameBoy-Corner, die unter die Fittiche von A-Man kommt. Die Charts werden nun profimäßig von Media Control ermittelt.

7/91: Die ASM ist nicht mehr das meistgekauft Computermagazin. Der Nr.1-Titel klebt nun (noch?) auf dem Cover der Xxxxx Xxxx. Unter den Bewertungen der Tests steht ab nun für Lesefauler eine Kurzbewertung des Spieles. Von Genial bis Mies ist alles vertreten. 9/91: Die Rubrik 'Clubs' wird eingeführt. Na ja, wers braucht. In der ASM-Hitline sind nun auch Leser-Grafik- und Soundcharts vertreten.

10/91: Ab dieser Ausgabe leitet Michael Anton den Secret Service.

11/91: Mal wieder eine Jubiläumsausgabe. 5000 Tests, wenn das nichts ist. Die Seiten der ASM sind jetzt aus umweltfreundlichem Papier und deshalb etwas dünner. Die Poster sind auch bloß noch halb so groß, und seitdem hält auch das Cover (ein Wunder). Der Secret Service ist nun 32 Seiten stark, wovon aber ein Viertel Werbung und Krimskrams ist. Laßt das doch bitte wieder raus, ja?

12/91: Manfred „Big Boss“ Kleimann hat klammheimlich die ASM verlassen und versucht woanders sein Glück. Ab jetzt bestimmt Matthias Siegk den Kurs. Der Secret Service bekommt sein eigenes Bild.

2/92: Die ASM ist um 1,7 cm größer geworden (zuviel gedüngt, wie?)

4/92: Sollte die ganze Ausgabe kein Aprilscherz sein, dann gibt es ab jetzt:

- wieder die einzelnen Rubriken (Action, Adventure, Sport, Simulation, Strategie und Konsolen), die von dem alten Piktogramm eingeleitet werden.

- Ein neues Zeichen für Hit, Megahit und Flop

- Ein neues Schriftbild

- Statt genial bis mies stehen nun die Bezeichnungen sehr gut bis sehr mangelhaft. Für diese Ausgabe verdient Ihr ein dickes Lob. Bis auf das Vorwort, welches Ihr entweder in Deutsch oder Englisch aber nicht beides gemischt schreiben solltet, ist alles perfekt.

Wenn man sich nun die ganze Geschichte von 12/89 bis 4/92 betrachtet, stellt man fest, daß die Mannschaft fast komplett ausgewechselt wurde. Außer Uli, Matthias Siegk und Michael Suck ist von der alten Crew keiner mehr übrig.

Was sich aber nicht geändert hat, ist der Preis von 7,50 DM und das Feedback, daß von Meister Uli geleitet und von Lesern, die irgendwas daherlabern (so wie ich), gebildet wird.

So, das war's.

(...)

Michael Meinert

(Anm. d. Red.: Was für ein schöner Brief. Das Vorwort ist übrigens nicht in Deutsch und auch nicht in Englisch, sondern in Suaheli, und die Lautschrift bildet nur zufällig einen deutschen Text. Ist jedesmal echt knifflig, das hinzubekommen.)

„Einmal monatlich“

In der Ausgabe Nr. 4/92 hat sich ein gewisser Tobias Pölleth ziemlich schlecht über die ASM geäußert. Da ich ein treuer ASM-Leser bin (seit einem Jahr dabei), muß ich mich dazu äußern. Junge, liest Du nur die Seitennummern, oder auch das was auf den Seiten draufsteht? Was hat die Seitenanzahl mit dem Inhalt zu tun? Darauf kommt es doch an, oder? Wenn man bedenkt, daß die ASM nur einmal monatlich erscheint, ist der Preis von 7,50 DM genau richtige

(...)

Wenn du noch mehr solcher Briefe auf Lager hast, schreib' sie nicht an das Feedback.

(...)

(Ich konnte nicht einschlafen und schmiedete Rachepläne). Ich will mich aber nicht weiter ärgern und beschreibe Euch meinen ersten Eindruck auf die ASM im neuen Look. Super! Finde ich echt Klasse! Auch die neuen 'Megahit'- und sogar 'ASM Flop'-Prädikate sehen gut aus (besser als die alten). Das Cover ist wieder mal super geworden. Das Poster auch - schade nur, daß die Poster jetzt kleiner sind. Als ich aber auf der Suche nach den Konvertierungen war, erlebte ich eine Enttäuschung. Die Konvertierungen sind jetzt im ganzen Heft aufgeteilt. Wieso habt ihr das geändert?

BOMICO-NEWS

Wie viele Eisenbahnen stehen jedes Jahr unter dem Weihnachtsbaum?

Wie viele Kinderaugen leuchten vor Freude – bis der Vater sein Interesse an dem neuen "Kinderspielzeug" entdeckt hat?

A-TRAIN von Maxis macht dem ein Ende. Alle leidgeprüften Kinder: Aufgepaßt! Wollt Ihr, daß Papa Euch wieder an Eure Eisenbahn läßt? Dann kauft ihm A-TRAIN.

Diese neue Simulation von den Machern der SIM-Familie¹ verknüpft Eisenbahnen und SIM CITY zu einer neuen Spielidee.

Wer würde für ein Lächeln Tracys nicht durch die Hölle gehen?

Das fragt sich Don Jonz, der eine Reise nach ETERNAM, dem neuen Planetopark, gewonnen hat.

Dort begegnet er nicht nur einem kreuzfideligen Skelett, dem Geist "Schleimer" und einem prügelnden Hund, sondern auch Persönlichkeiten aus Zukunft und Vergangenheit.

ETERNAM von INFOGRAMMES zieht aus, um den Adventure-Größen das Fürchten zu lehren.

¹ Die SIM-Familie gibt es bei BOMICO

mit deutscher Anleitung für PC und Amiga.

Es sind erschienen: SIM CITY, SIM EARTH und SIM ANT.

BOMICO

IHR SOFTWARE PARTNER

Fragen zu BOMICO-Spielen?

Unsere Serviceline beantwortet sie:

Telefon (06107) 62067, Mo.-Fr. 15.00-18.00^h

Die Xxxxx Xxxx (igitt) hat einen Bewertungskasten, in dem steht, für welches Computersystem das gestestete Spiel zu bekommen ist, oder welche Versionen noch geplant sind oder in Vorbereitung. Da erfährt man sofort, ob man sich auf das Spiel freuen darf, oder ob es auf dem Amiga erscheint. Könntet ihr vielleicht nicht sowas ähnliches errichten?

Thomas Kampa

(Anm. d. Red.: Zuerst einmal sei anzumerken, daß unser Heftumfang im Gegensatz zu dem anderer Publikationen in diesem Bereich meist ein größerer ist. Das beste Beispiel haben wir zur Zeit. Man sehe sich mal an, wie die Seitenzahlen mancher Magazine gegen Sommer abnehmen! Bei uns wird das - wenn überhaupt - nur in sehr begrenztem Umfang geschehen. Die Konvertierungen - wie bereits erwähnt - sind nach Genres aufgeteilt. Das ist unglaublich sinnvoll und logisch, ehrlich.)

Zur letzten Frage kann ich nur sagen, daß Du Dir mal die Textheader ganz genau (!) ansehen solltest.)

„Kurswechsel“

Vor ungefähr einem halben Jahr begann alles, ich wollte mir nämlich alle möglichen Computerzeitschriften holen und mich für eine entscheiden (ich bin PC- und GameBoy-User). Also holte ich mir die Xxxxx Xxxx, Xxxx Xxxx, XX Xxxxx, Xxxxx Xxxxx und weiteres Zeug. Ich las mir alle durch und entschied mich endgültig für die Xxxx Xxxx von der ich fasziniert war (und es noch bin). Ich habe für meinen PC alles, was man braucht (486, Soundblaster,

40 Mhz, 200 MB, 5 MB Arbeitsspeicher und etliche Programme), und vor allem hatte ich alle aktuellen Spiele der damaligen Zeit (Police Quest 3, Terminator, Time Quest, Silent Service 2, Gunship 2000, Larry 5 usw.), und so kam es, daß mich eines Tages (15.10.1991) mein Freund Mario fragte: 'Ej Ömi, haste schon ASM?' Zuerst blieb mir fast mein Herz stehen bei dem Gedanken, kein neues Spiel zu haben (ich dachte zumindest, ASM wäre eins). Stotternd sagte ich: 'J... Ja, ja hat 'nen super Sound, nicht?' Er starrte mich 'ne Weile an als hätte er zum ersten Mal einen Menschen gesehen und lachte dann schallend los. Ich zog es vor, nichts mehr zu sagen und ging ihm schnell aus dem Weg, während er fast umfiel vor Lachen. Am Nachmittag ging ich wie der Zufall es wollte zum Lotto-Toto, und was sah ich da? 'ASM'! Hatte mein Freund nicht von ASM gesprochen, oder hatte er vielleicht „ALM“ oder sowas gesagt? Kurzerhand griff ich mit meiner Hand danach, bezahlte schnell, lief nach Hause und schloß mich für mindestens 2 Stunden im Zimmer ein. Ich war einfach begeistert, und jetzt, nach 5 Monaten, bin ich es immer noch. Ich hole mir jetzt jede Ausgabe. So, und jetzt über die ASM. Zuerst das Schlechte:

Ach, fast hätte ich's vergessen: Nicht traurig sein (gell), man lernt schließlich nie aus (gell). Also:

1. Müßt ihr denn 3 Clubseiten einbringen? Das nervt doch!
2. Mann oh Mann... oh Verzeihung manoman (gell? Hä, hä), wenn bei den Postern beide Seiten schlichtweg super sind, wie z.B. in der ASM 3/92: Populus II und Star Trek, wie soll man sich denn da

SCHNELL!

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

**ASM
FEEDBACK
POSTFACH 870
3440 ESCHWEGE**

entscheiden, welche Seite man nehmen soll?

3. Diese großen Überschriften, wie bei der Bildzeitung (gell). Könntet ihr die nicht etwas kleiner machen und stattdessen vielleicht ein Photo einfügen?
4. 10 Seiten Kontaktmarkt, Kleinanzeigen usw.!!! Das ist ja Wahnsinn! Stattdessen könntet Ihr ja das Feedback größer machen.

5. Warum liegt eigentlich die Vorschau umgekehrt? Also, ich blick' da nicht durch!

Und nun der Positive (gell):
(...)

Mann, an Euch ist alles echt super, um alles aufzuschreiben, reicht ja der Platz nicht, aber das Beste muß ich ja noch schreiben: das Feedback ist 'obergeil'!!! Ich find's oberst spannend und witzig, aber etwas muß ich noch zum Brief von Marcus Matzner (3/92) sagen: Ist ja ganz o.k. von Dir, daß Du Dich entschuldigst, aber warum schreibst Du dann so besch... Sachen?

(...)
Ömer Aktasli

(Anm. d. Red.: 1. Einen echten 'Abtrünnigen' interessieren die Clubs wahrscheinlich nicht, aber es gibt sicher genug User, die ein bisserl Anschluß suchen, und die finden's gut.

2. Das ASM-Poster ist, wie Du sicher schon gemerkt hast, eine Wende-Poster, d.h., daß Du eine Woche lang die eine, und eine Woche lang die andere Seite angucken kannst. Natürlich könntest Du auch zwei ASMs kaufen, was uns sehr gut gefallen würde.

3. Nun ja, sooooo groß sind sie auch wieder nicht, die Überschriften. Hier und da ist mal eine für die allgemeine Heftgestaltung vonnöten, und die Bilder haben doch auch mehr zu- als abgenommen, oder etwa nicht?

4. Der Kleinanzeigenteil, unendliche Weiten... wie könnte man den weglassen? Stell' Dir vor, Du willst Deinen ZX81 eines Tages loswerden, wo inserierst Du dann?

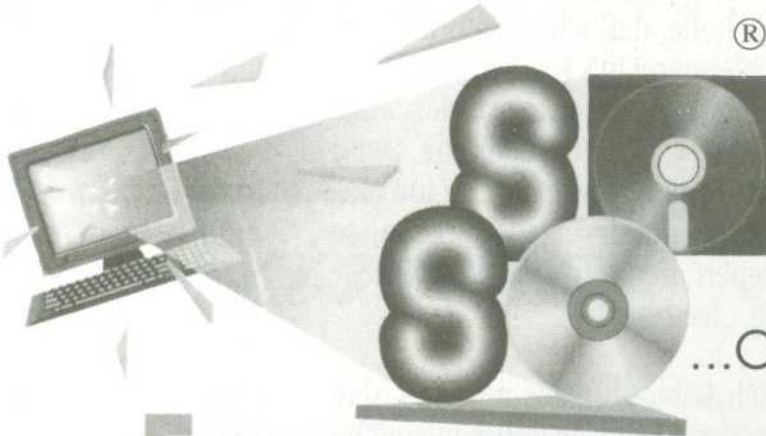
5. Falsch! Die Vorschauseite ist die einzige, die NICHT auf dem Kopf steht. Ihr haltet die ASM jedesmal verkehrt herum!)



Wenn auch Sie ein SOFT & SOUND Geschäft in Ihrer Stadt eröffnen möchten, rufen Sie uns an: Telefon: 0211/63 30 06

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 · C64 · GAMEBOY · GAMEGEAR · MEGADRIVE · SEGA KONSOLEN

Hardware

AMIGA 500 Speichererweiterung

- auf 2.5 MB 222,- DM
- auf 2.5 MB mit Uhr 248,- DM
- auf 1 MB 59,- DM
- auf 1 MB mit Uhr 69,- DM
- ext. Laufwerk 3.5 159,- DM

Soundblaster 2.0 dt. Version 279,- DM
- mit CMS CHIPS 333,- DM

Soundblaster pro 3 dt. Version 498,- DM
- mit Windows 3.1 579,- DM

Adlib compatible Soundkarte 129,- DM

GET THE POWER "BI TURBO SYSTEM!"

für AMIGA 500 und 2000

- TURBO-Karten mit 68020er Prozessor (bis 3fache Geschwindigkeit) nur 399,- DM
- COPROZESSOR 68882 (20 MHz) bis 10fache Geschwindigk. zum Nachrüsten nur 179,- DM
- TURBO SYSTEM mit RED BARON nur 477,- DM
- TURBO SYSTEM mit COPROZESSOR 68882 nur 577,- DM
- TURBO SYSTEM mit COPROZESSOR 68882 und RED BARON nur 655,- DM

Spiele zum Kaufen!

	AMIGA	MS-DOS
Pacific Island*	79,90 DM	Shadowlands* 79,90 DM
Monkey Island II*	79,90 DM	Aces of the Paccific 84,90 DM
Red Baron*	79,90 DM	Dark Seed* 89,90 DM
Shuttle*	a.A.	Pacific Island* 82,90DM
Wing Commander	a.A.	Dune* 89,90 DM
Mad TV	a.A.	Links Pro* 89,90 DM
Jaguar XJ 210*	74,90 DM	J.White Whirlwind 89,90 DM
		Powermonger* 79,90 DM
		Dungeon Master* a.A.

Alle Spiele mit* werden als deutsche Vollversion oder mit deutscher Anleitung geliefert.

**WIR VERSENDEN
AB SOFORT
VERSANDKOSTENFREI!**

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, Tel.:0037/3725/31620 • W-2000 Hamburg 76,Beethovenstr.57,Tel.:040/224633 • 2000 W-Hamburg, Beim Schlump 21, Tel.: 040/458115 • 2820 W-Bremen 71,Fresenbergstr. 54,Tel.:0421/607404 • W-2300 Kiel,Sternstr.18 (am Wilhelmplatz), Tel.:0431/970046 • O-3014 Magdeburg,Braunschweiger Str.104, • W-3100 Celle,ImKreise16, Tel.:05141/214411 • W-3300 Braunschweig, Holwedestr.10,Tel.:0531/508231 • O-3300 Schönebeck,Ahornstr.11,Telefon auf Anfrage • W-4000 Düsseldorf 30, Gneisenastr.1,Tel.:0211/4910187
W-4040 Neuss,Hamtorstr. 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,Tel.: 02871/184123
W-4300 Essen1,MoltkeStr.36,Tel.:0201/207629 • W-4330 Mülheim,Delle 47,Tel.: 0208/390370 • W-4350 Recklinghausen,Dortmunder Str.31, Telefon auf Anfrage • W-4400 Münster,Ferdinandstr.8,Tel.:0251/278515 • W-4440 Rheine,Auf dem Thie 8, Tel.: 05971/2219 • 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-Werth-Str.20-22, Tel.:0221/121806 • W-5000 Köln 41,Gottesweg 149, Tel.: 0221/446499 • W-5400 Koblenz,MarkenbildchenWeg 24,Tel.:0261/31848 • W-5500 Trier,Zuckerbergstr.21,Tel.:0651/40532
W-5600 Wuppertal,Friedrich-Engels-Allee296,Tel.:0202/81118 • W-5787 Olsberg, Bahnhofstr.19,Tel.:02962/6753 • W-5800 Hagen, Bergischer Ring 5,Tel.:02331/26774 • W-5840 Schwerte,Friedenstr. 2, Tel.: 02304/2813 • W-5880 Lüdenscheid, Forum am Sternplatz2, Tel.:02351/21900 • W-6000 Frankfurt a.M.,Wielandstr.25,Tel.:069/590180 • W-6100 Darmstadt,Holzhofallee 1a,Telefon auf Anfrage
W-6300 Gießen,Neustadt 25,Tel.:0641/65756 • 6348 W-Herborn,Westerwaldstr. 4,Tel.:02772/41332 • 6360 Friedberg,Kaiserstr. 201, Tel.:06031/61917 • 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-6670 St. Ingbert,Ludwig Str. 14,Tel.:06894/382850 • W-6680 Neunkirchen,Bahnhofstr. 13,Tel.: auf Anfrage • W-6733 Hassloch,Langgasse52,Tel.:06324/2092 • W-6800 Mannheim,Jungbuschstr.3/Ecke Luisenring,Tel.:0621/101203
O-7033 Leipzig,Dreilindenstr.17,Tel.:0037/41/4787781 • W-7500 Karlsruhe 1,Lessingstr.5,Tel.:0721/853360 • W-8000 München, Ringeisenstr.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 • O-9102 Limbach-Oberfrohna,Quer Str. 15, Telefon auf Anfrage

SOFT & SOUND Versandzentrale, Rethelstr. 130, 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!

	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	64.90
Apydia dt.	64.90		
Battle Isle dt.	69.90		89.90
Birds of Prey dt.	74.90	74.90	
Black Crypt dt.	59.90		
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		
Chessmaster 3000			79.90
Civilization dt.			89.90
Conquest of the Longbow dt.			79.90
Covert Action dt.	74.90		89.90
Darkseed dt.			99.90
Eco Quest dt.			89.90
Eye of the Beholder dt.	69.90		79.90
Eye of the Beholder 2 dt.			79.90
Elvira 2-Jaws of Cerberus dt.	74.90		79.90
Epic dt.	64.90		74.90
Falcon 3.0 dt.			99.90
Flames of Freedom dt.	74.90	74.90	89.90
Goblins 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 dt.	74.90		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
John Madden Football dt.	59.90		
Kings Quest 5 dt.	74.90		99.90
Larry 5 dt.	74.90		89.90
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
Links	79.90		89.90
Lotus Turbo Challenge 2 dt.	59.90	59.90	
Mad TV dt.	69.90		79.90
Maniac Mansion dt.	64.90	64.90	64.90
Mega Twins dt.	59.90		59.90
Might & Magic 3 dt.	69.90		89.90
Moonstone	64.90		
Parasol Stars dt.	59.90		
Pinball Dreams	59.90		
Pirates dt.	59.90	59.90	59.90
Police Quest 3 dt.			89.90
Populous 2 dt.	69.90	69.90	
Powermonger dt.	64.90	64.90	79.90
Powermonger World War 1 dt.	39.90	39.90	
Project X dt.	59.90		
Railroad Tycoon dt.	79.90	79.90	89.90
Realms dt.	64.90		
Red Baron dt.	74.90		99.90
Secret of Monkey Island dt.	69.90	69.90	79.90
Secret of Monkey Island 2 dt.	79.90		79.90
Silent Service 2 dt.	79.90	79.90	79.90
Sim Ant dt.	89.90		89.90
Sim Earth dt.	74.90		89.90
Secret Weapons of Luftwaffe			89.90
Secret Weapons Miss. P38/P80			39.90
Secret Weapons Miss. HE-162			44.90
Shadowlands dt.	64.90		
Space Crusade dt.	59.90		
Space Quest 4 dt.	74.90		89.90
Special Forces dt.	79.90	79.90	
Star Trek dt.			79.90
Starbyte Super Soccer dt.	64.90		74.90
Steel Empire dt.	64.90		64.90
Steigeb. Hotelmanager dt.	64.90		64.90
Team Yankee 2 dt.	64.90		74.90
Titus the Fox dt.	59.90		64.90
Ultima 6 dt.	69.90	69.90	79.90
Ultima 7 dt.			79.90
Ultima Underworld dt.			89.90
Uncharted Waters			99.90
Utopia dt.	69.90	69.90	
Willy Beamish dt.	74.90		89.90
Wing Commander 2 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		
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
Speichererw.	512 KB mit Uhr, abschaltbar			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			59.90
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 incl. GameCard)			79.90

Intimer und Preisänderungen vorbehalten.
Versand erfolgt per NN (+ 10 DM) oder Vorkasse
(EC-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 085 82/15 99
Telefax 085 82/86 25

Feedback

„(Definition) & Rechnung“

Ich hoffe, daß ich auch ohne Einschleimerei in's Feedback komme. Ha, Feedback. Das ist der erste Punkt, warum ich schreibe. Denn (Definition), wenn sich eine Maschine durch eigene Ergebnisse steuert, nennt man dies, na? Richtig, „feed back“.

(...)
(Ich habe übrigens gewettet, daß Du den Brief wegen des folgenden Abschnittes nicht abdruckst! Warum? Lies einfach weiter.)
Die Werbung in Eurer Zeitschrift (Ich nenne mal Zahlen aus der 4/92)

164 Seiten umfaßt die ASM 4/92; davon sind...

... 10 Seiten Werbung für Tronic-Verlag und Produkte

... 47 Seiten bezahlte Kleinanzeigen und Firmenwerbung das sind ca. 28,7% Werbung.

Und dann bemerke man:
1 Kleinanzeige (5 Zeilen, 4,3 cm lang) - 5 DM

1 Geschäftsanzeige (pro Zeile) - 10 DM

auf eine Seite passen:
60-76 Kleinanzeigen,
300-360 Zeilen (4,3cm) oder
ca. 15-17 Geschäftsanzeigen.

Da wird eine ganze Seite ziemlich teuer:

ca. 340 DM (nur Kleinanzeigen)
ca. 3300 DM (nur Geschäftsanzeigen)

Und das alles in schwarz-weiß.

Wer da eine ganze Seite für sich allein haben will und dazu farbig, muß wohl noch ein paar Mäuse mehr blechen. (Und wie viele Seiten Werbung waren das noch mal pro ASM? Und die Gesamtsumme an Werbeeinnahmen?)

So, das sollte mal verdeutlichen, daß die 7,50 DM der ASM nicht ganz berechtigt sind, es sei denn, ihr stockt noch so um 20-30 Seiten Spieletests, Secret Service, Feedback usw. bei gleichbleibendem Preis auf.

(...)

Manuel Skosparek

(Anm. d. Red.: Wir freuen uns außerordentlich, wenn sich unsere Leser derart für ASM interessieren, daß sie gleich unsere Buchhaltung übernehmen wollen. Leider muß ich Dich aber auf ein paar unbedeutende Dinge hinweisen, die in Deiner Rech-

nung fehlen. Wir stellen nämlich mehr als nur eine (Deine) ASM her, und auch das kostet Geld. Monat für Monat bezahlen wir unter anderem Druck, Satz, Re-

pro, Verteilung, Miete, Telefon, Personal, Kuriere, und diverse andere Kleinigkeiten, wovon man bequem mehrere gut ausgestattete Mittelklassewagen kaufen könnte. Das kannst Du nicht wissen, und darum würde ich Dir vorschlagen, daß Du Dich bei Deiner Heimatzeitung mal rumführen läßt, damit Du einen Überblick bekommst, was an einem Druckerzeugnis alles zu tun ist. Wenn man dann noch bedenkt, daß wirklich jede Kleinigkeit Geld kostet, gewinnt man eine ganz andere Einstellung zu der Sache.)

„Mysterium“

Was hat es mit den Preisen im ASM-Bazar auf sich? Z.B. wurde da Ultima 5 (Amiga) für 20 DM angeboten. Verschickt Ihr dabei nur die Packung, gar nichts, nur die zweite Seite oder was?

(...)

Volker Lüdecke

(Anm. d. Red.: Obwohl es manchmal unglaublich scheint, geht hier doch alles mit rechten Dingen zu. Die Ultimas sind übrigens restlos aus - statt zu zweifeln hättest Du lieber schnell eins bestellen sollen, denn es waren richtiggebende Ultimas mit Karte, Gimmick und allem, was dazu gehört.)

„Eindrücke“

Ich möchte Euch gerne meine Eindrücke von der AMIGA'92 in Berlin mitteilen.

Ich ging also am 3.4.92 zur besagten Messe. Letztes Jahr war ich von dieser Messe sehr beeindruckt, und hatte also gewisse Erwartungen im Hinterkopf. Schon als ich den Messeführer in Händen hielt, war ich etwas verwundert. „Willkommen zur AMIGA'92 und zur Entertainment '92!“ war auf dem Umschlag zu lesen.

Entertainment '92? Was soll das denn? Laut Veranstalter sollten dieses Mal zwei Messen parallel laufen. Na toll, dachte ich. Mich interessiert zwar nur die Amiga Messe, aber wenn man nicht doppelt bezahlen muß, dann seh' ich mir halt auch die anderen Sachen an. Nun betrat ich die Halle 1 des Messegeländes. Merkwürdig! Die Halle war so leer. Na ja, es waren schließlich diesmal zwei Hallen belegt, dachte ich. Völlig ahnungslos wollte ich mich zum ASM-Stand begeben. Ich durchstöberte Halle 1, ohne den Stand zu finden. Also auf zu Halle 2 und dort die Lage peilen. Als ich auch dort nach längerem Suchen keinen Stand von Euch erblicken konnte, wurde ich schon etwas nervös. Hastig suchte ich noch einmal alles ab. Fehlanzeige! Ihr wart weder in den Ausstellungshallen noch am Messeimbiß, noch auf dem Parkplatz und auch nicht auf der Toilette zu finden. Jetzt konnte nur noch das Ausstellerverzeichnis Licht in diese undurchsichtige Sache bringen. Und da war des Rätsels Lösung. Ihr wart überhaupt nicht da!! Nachdem ich mich von diesem Schock einigermaßen erholt hatte, wollte ich mich zum Commodore-Stand begeben, um mich über die Zukunft des Amigas zu informieren. Doch auf der Suche erging es mir komischerweise genauso wie bei der Suche nach der ASM. Das konnte doch nicht wahr sein!

„Mysterium“

Was hat es mit den Preisen im ASM-Bazar auf sich? Z.B. wurde da Ultima 5 (Amiga) für 20 DM angeboten. Verschickt Ihr dabei nur die Packung, gar nichts, nur die zweite Seite oder was?

(...)

Volker Lüdecke

(Anm. d. Red.: Obwohl es manchmal unglaublich scheint, geht hier doch alles mit rechten Dingen zu. Die Ultimas sind übrigens restlos aus - statt zu zweifeln hättest Du lieber schnell eins bestellen sollen, denn es waren richtiggebende Ultimas mit Karte, Gimmick und allem, was dazu gehört.)

„Eindrücke“

Ich möchte Euch gerne meine Eindrücke von der AMIGA'92 in Berlin mitteilen.

Ich ging also am 3.4.92 zur besagten Messe. Letztes Jahr war ich von dieser Messe sehr beeindruckt, und hatte also gewisse Erwartungen im Hinterkopf. Schon als ich den Messeführer in Händen hielt, war ich etwas verwundert. „Willkommen zur AMIGA'92 und zur Entertainment '92!“ war auf dem Umschlag zu lesen.

Entertainment '92? Was soll das denn? Laut Veranstalter sollten dieses Mal zwei Messen parallel laufen. Na toll, dachte ich. Mich interessiert zwar nur die Amiga Messe, aber wenn man nicht doppelt bezahlen muß, dann seh' ich mir halt auch die anderen Sachen an. Nun betrat ich die Halle 1 des Messegeländes. Merkwürdig! Die Halle war so leer. Na ja, es waren schließlich diesmal zwei Hallen belegt, dachte ich. Völlig ahnungslos wollte ich mich zum ASM-Stand begeben. Ich durchstöberte Halle 1, ohne den Stand zu finden. Also auf zu Halle 2 und dort die Lage peilen. Als ich auch dort nach längerem Suchen keinen Stand von Euch erblicken konnte, wurde ich schon etwas nervös. Hastig suchte ich noch einmal alles ab. Fehlanzeige! Ihr wart weder in den Ausstellungshallen noch am Messeimbiß, noch auf dem Parkplatz und auch nicht auf der Toilette zu finden. Jetzt konnte nur noch das Ausstellerverzeichnis Licht in diese undurchsichtige Sache bringen. Und da war des Rätsels Lösung. Ihr wart überhaupt nicht da!! Nachdem ich mich von diesem Schock einigermaßen erholt hatte, wollte ich mich zum Commodore-Stand begeben, um mich über die Zukunft des Amigas zu informieren. Doch auf der Suche erging es mir komischerweise genauso wie bei der Suche nach der ASM. Das konnte doch nicht wahr sein!

(...)

Joris Spreer

(Anm. d. Red.: 1. Ein Besuch der diesmaligen Amiga-Messe in Berlin hätte bei uns a) terminlich nicht geklappt und hätte sich b) so oder so nicht gelohnt, wie Du ja gesehen hast. Diese beiden Umstände haben sich schon im Vorfeld abgezeichnet, warum wir auf einen Stand gänzlich verzichtet haben.

1. Warum wart Ihr nicht da? Ihr hättet vielleicht noch etwas Schwung auf diese Messe bringen können.

2. Werden die zukünftigen Amiga-Messen ähnlich aussehen, speziell die in Köln?

(...)

Joris Spreer

(Anm. d. Red.: 1. Ein Besuch der diesmaligen Amiga-Messe in Berlin hätte bei uns a) terminlich nicht geklappt und hätte sich b) so oder so nicht gelohnt, wie Du ja gesehen hast. Diese beiden Umstände haben sich schon im Vorfeld abgezeichnet, warum wir auf einen Stand gänzlich verzichtet haben.

1. Warum wart Ihr nicht da? Ihr hättet vielleicht noch etwas Schwung auf diese Messe bringen können.

2. Werden die zukünftigen Amiga-Messen ähnlich aussehen, speziell die in Köln?

(...)

Joris Spreer

(Anm. d. Red.: 1. Ein Besuch der diesmaligen Amiga-Messe in Berlin hätte bei uns a) terminlich nicht geklappt und hätte sich b) so oder so nicht gelohnt, wie Du ja gesehen hast. Diese beiden Umstände haben sich schon im Vorfeld abgezeichnet, warum wir auf einen Stand gänzlich verzichtet haben.

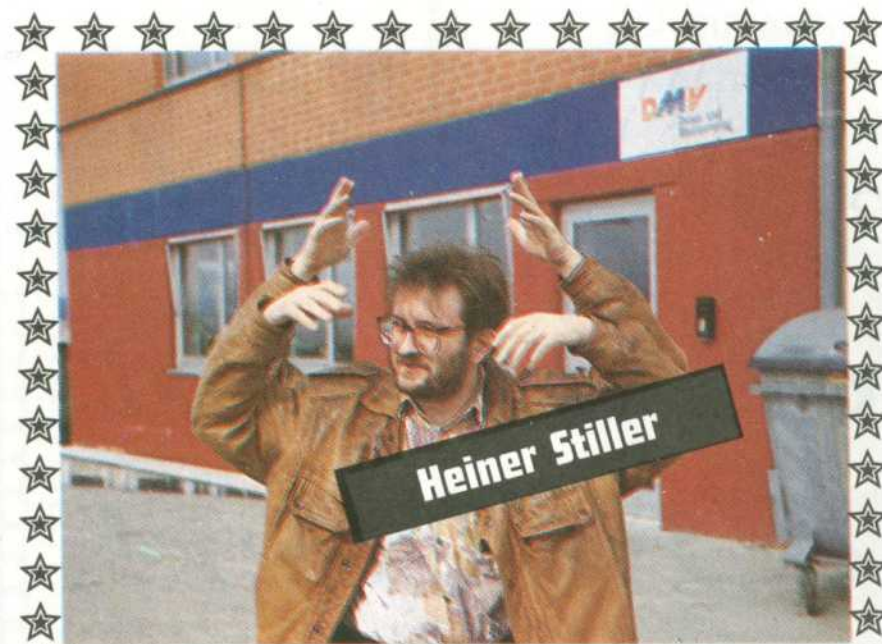
Das heißeste Spiel des Sommers

*Computer Freaks
ans Kommando. Stoppt
den Calippo Fresser!
25.000 Computerspiele gratis.*



Achtung,
der
verschlingt
alles: das
neue
Calippo
Zitrone-
Erdbeer
und das
prickelnde
Calippo
Fizz.

Schnell sein ist alles. Wer nämlich bei den ersten 25.000 Anrufern ist, bekommt unser Computerspiel gratis. Alle anderen müssen eiskalt kopieren. „Stoppt den Calippo Fresser“ gibt's für den Commodore Amiga unter 06106/19707 und für den C 64 unter 06106/19709.



Heiner Stiller

Hallo, Welt! 1960 Ried, Oberösterreich. Zehn Jahre Nachwuchs-Großstadt-Cowboy in Frankfurt, dann im Trek landauf, landab durch Hessen. '78 erster Computerspielsuchtanfall (Atari Heimkonsole & Pacman), seither alles benutzt, womit man Bytes zu Sprites machen kann (daddel!!!).

1 Welche Hobbys magst Du? Lesen, malen, kreativen Streß haben.
Von welchem Hobby distanzierst Du Dich? Mit der Bierdose in der Hand Fußball glotzen.

2 Welche Computerspiele magst Du besonders? Underworld, Ultima (alle!).
Welche Computerspiele lehnt Du ab? Sachen wie Desert Strike, die ich ganz schön widerlich finde.

3 Welche Bücher haben Dir am besten gefallen? Dan Simmons' Hyperion, von Terry Pratchett die Nomes-Trilogie: Diggers, Truckers, Wings.
Welche Bücher haben Dir nicht gefallen? Ich lese erst gar keine schlechten Bücher, bzw. höre rechtzeitig damit auf.

4 Welche Art von Musik sagt Dir zu? Rock, Blues, Elektro Pop.
Wo schaltest Du ab? Rap, Hip-Hop.

5 Welche Filme könntest Du immer wieder sehen? Fantasia, Pinocchio und alles von Akira Kurosawa.
Von welchen Filmen rätst Du ab? Dirndl-Filme und alle Streifen, in denen zum Selbstzweck gemetzelt wird.

6 Was ist für Dich die bedeutendste Leistung der Menschheit? Kommunikation.
Was hältst Du für ihre größte Schandtat? Rassen-diskriminierung.

7 Ganz allgemein, was magst Du? Freundliche Menschen, fremde Länder.
Was magst Du nicht? Unfreundliche Menschen, Langeweile, profilneurotische Politiker.

AUS DEUTSCHEN LANDE

Titel	Preis	Titel	Preis	Titel	Preis
NINTENDO GAME BOY	64,95	Kid Icarus	64,95	Archie Power Stick	114,95
Game Boy mit Tetris	159,95	Knight Rider	64,95	Archie Power Stick	114,95
4-Spieler-Adapter	39,95	Infrared JoyPad	64,95	Archie Power Stick	114,95
AC/DC-Adapter	19,95	Legend Of Zelda	64,95	Archie Power Stick	114,95
Akkus-Mignon	14,95	Life Force	64,95	Archie Power Stick	114,95
Aktiv-Bremsen	59,95	Little Nemo	64,95	Archie Power Stick	114,95
Batterien mit Netzteil	44,95	Looney Tunes	64,95	Archie Power Stick	114,95
Case Bey	24,95	Luftball	64,95	Archie Power Stick	114,95
Gürtelgehäuse	24,95	Mario Bros	64,95	Archie Power Stick	114,95
Ladegerät mit 4 Akkus	59,95	Mario Bros 2	64,95	Archie Power Stick	114,95
Light Max	59,95	Mario Bros 3	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 4	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 5	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 6	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 7	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 8	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 9	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 10	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 11	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 12	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 13	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 14	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 15	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 16	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 17	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 18	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 19	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 20	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 21	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 22	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 23	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 24	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 25	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 26	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 27	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 28	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 29	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 30	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 31	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 32	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 33	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 34	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 35	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 36	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 37	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 38	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 39	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 40	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 41	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 42	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 43	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 44	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 45	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 46	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 47	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 48	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 49	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 50	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 51	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 52	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 53	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 54	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 55	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 56	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 57	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 58	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 59	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 60	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 61	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 62	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 63	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 64	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 65	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 66	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 67	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 68	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 69	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 70	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 71	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 72	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 73	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 74	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 75	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 76	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 77	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 78	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 79	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 80	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 81	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 82	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 83	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 84	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 85	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 86	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 87	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 88	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 89	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 90	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 91	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 92	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 93	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 94	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 95	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 96	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 97	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 98	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 99	64,95	Archie Power Stick	114,95
Archie Power Stick	114,95	Mario Bros 100	64,95	Archie Power Stick	114,95

Jetzt können Sie bei uns auch das komplette deutsche Angebot für das SEGA Master System erhalten. Fordern Sie unser Kundenmagazin an.

Programm	Größe	Disk	Preis	Programm	Größe	Disk	Preis
24 Level Chess	HCEV	1	5,-	Copy Archive	HCEV	2	10,-
3-D Animation	HCEV	1	5,-	DOS-Hilfe	H	1	5,-
AD Lib Spiel Demo	CEV	4	20,-	Demom 2.1	HCEV	1	5,-
Autokauf	H	1	5,-	Duke Wakem	EV	1	5,-
BTX	H	1	5,-	Estkatt	HCE	2	10,-
Bockgambon + Skat	EV	2	10,-	Fakturieren	HCEV	2	10,-
Bollenspielsammlung	EV	1	5,-	Festplatten-Tools	HCEV	5	25,-
Bottle Fleet und Seehunt	V	2	10,-	Faszwarek	H	2	10,-
Battle for Atlantis	V	1	5,-	FIBU 2000	HCEV	1	5,-
Brettspiele 1	V	3	15,-	FreeSimulator	V	2	10,-
Brettspiele 2	EV	2	10,-	FreePoint + Utilities	EV	2	10,-
Brettspiele 3	EV	3	15,-	GS-Authlog	HCEV	1	5,-
Byte Bondit	EV	1	5,-	Golexy	HCE	1	5,-
CGA/Hercules-Simulator	EV	1	5,-	Game Of Robot (Robot 1)	EV	1	5,-
Caddy Cod	H	1	5,-	Geldspielautomat	V	1	5,-
Captain Conic	E	2	10,-	Haushaltsbuch	HCEV	1	5,-
Castle Master Adventure	EV	1	5,-	Hercules-Show	H	1	5,-
Commander Keen 1	EV	1	5,-	HongKong Mah Jongg	V	1	5,-
Computer-Michel	HCEV	1	5,-	Hugos House Of Horror	HCEV	1	5,-
Computer-Tools	HCEV	5	25,-	Imperium (GrafiK-Adv.)	HCEV	1	5,-

PUBLIC DOMAIN CLASSICS IBM-PC

Programm	Größe	Disk	Preis	Programm	Größe	Disk	Preis
Robot 2	V	1	5,-	Robotan	H	1	5,-
Robotan	H	1	5,-	Roulette	EV	1	5,-
Roulette	EV	1	5,-	Soundpack Adlib/SoundBl.	HCEV	20	99,95
Soundpack Adlib/SoundBl.	HCEV	20	99,95	Spielesammlung 1	CEV	2	10,-
Spielesammlung 1	CEV	2	10,-	Städte für Sim City	HCEV	1	5,-
Städte für Sim City	HCEV	1	5,-	Stiker	H	1	5,-
Stiker	H	1	5,-	Tennis	EV	1	5,-
Tennis	EV	1	5,-	Tennis-Sammlung	EV	5	25,-
Tennis-Sammlung	EV	5	25,-	Urloosverwaltung	H	1	5,-
Urloosverwaltung	H	1	5,-	VGA CAD + Utilities	V	2	10,-
VGA CAD + Utilities	V	2	10,-	VGA Mah Jongg	V	1	5,-
VGA Mah Jongg	V	1	5,-	VGA Slide	V	5	25,-
VGA Slide	V	5	25,-	VGA-Holmes	V	1	5,-
VGA-Holmes	V	1	5,-	Vampyr	V	1	5,-
Vampyr	V	1	5,-	Viscum	HCEV	1	5,-
Viscum	HCEV	1	5,-	Xanon Editor	HCEV	1	5,-
Xanon Editor	HCEV	1	5,-				

PUBLIC DOMAIN CLASSICS AMIGA

ANWENDERPROGRAMME - jeder Titel 10,- DM
 Adress-Datei • AmigaDot • Amiga-Gags • Analyticals (gepackt) • Antivirus Disk Special • Battle Isle Map Editor • Buchhaltung • Bundesliga • Clickdos 2 • DFÜ-Disk • DOS-Utilities 2 • Diskey 2.0 • Fahrschule • Festplatten-Utilities • File Master • Firepower Map-Editor • Giro-Man Kontoverwaltung • Grafik-Disk • Jazzbench (1 MB) • Kopier-Programme • Label V 2.0 • Labelprint V 3.0 • M-CAD Amiga • M.S. Text • Profi-Utility-Disk • R.O.M. (Funktionsgenerator) • Sequencer • Straßenkarte • Tipp-Kurs • Trackdisplay

PACKS/PROGRAMME ÜBER MEHRERE DISKS
 Amiga-Show 30; • Game Music Creator 25; • Kaiser 2/Risk 25; • Star Trek 1 25; • Star Trek 2 20; • Star Trek Sampler 40; • Wizard Of Sound 15;

SPIELE-DEMOS - jedes Demo 5,- DM - 30 Stück 99,95 DM
 ASM-Demo Amiga '90 • Battlehess • Budokon • Captain Planet • Captive (Spielbar) • Car VUP (spielbar) • Castle Master • Centurion Def. Of Rome • Cloud Kingdoms (spielbar) • Cybanex (spielbar) • Day Of The Phoenix • Dyer 07 • Elvira Mistress Of Dark • Eml. Hughes Int. Soccer • Erbe Das (spielbar) • Escape • Robot

ANLEITUNGEN (je 25,-) • KOMPLETT ÖSUNGEN (je 15,-) • PLÄNE (je 15,-) - IN DEUTSCH

20.000 Meilen unter dem Meer	Curse Of The Azure Bonds	Fire Brigade	King's Quest 5	New Zealand Story The	Rings Of Medusa	Starglider 2
688 Attack Submarine	Dam Busters The	Fish	Kingdoms Of England	Ooze	Rise Of The Dragon	Steel Thunder
Ace 2	Day Of The Viper	Flugsimulator 3	Knights Of Legend	Operation Marketgarden	Roadwar 2000	Stellar Crusade
Ad Lib Soundkarte	Death Knights Of Krynn	Flugsimulator 4	Kult	Panzer Battles	Robax	Storm Across Europe
Adventure Of Link (Zelda 2)	Deathlord	Fountain Of Dreams	Landstitz von Martville Der	Panzer Strike	Rommel	Sub Battle Simulator
Airborne Ranger	Decisive Battles North Amer. Civil War	Future Wars	Last Ninja	Pawn The	Russian	Sword Of Aragon
Alternate Reality The City	Def Con 5	Goldregion's Domain	Last Ninja 2	Personal Nightmare	Savage Empire The	Sword Of Vermillion
Alternate Reality The Dungeon	Defender Of The Crown	Gateway To The Savage Frontier	Legend Of The Ancients	Phantasia 3	Secret Of The Silver Blades	Tangled Tales
Bad Blood	Deja Vu (Amiga/ST)	Gato	Legend Of Blacksilver	Phantasy Star (SEGA Mastersystem)	Secret Weapons Of The Luftwaffe	Tetris
Balance Of Power 1990 Edition	Deja Vu 2	Germany 1985	Legend Of Faerghail	Phantasy Star 2 (SEGA Megadrive)	Sentinel The (Firebird)	Thunder Board Soundkarte
Bane Of The Cosmic Forge	Demon's Winter	Gettysburg	Leisure Suit Larry 1	PHM Pegasus	Sentinel World 1 Paragraphs	Times Of Lore
Bard's Tale 1 The	Digi Paint 3	Gold Rush	Leisure Suit Larry 2	Pirates!	Sentinel World 1	Transworld
Bard's Tale 2 The	Digi View Gold Version 4.0	Guild Of Thieves	Leisure Suit Larry 3	Platoon	Sex Vixens From Space	Ultima 1
Bard's Tale 3 The	DOS - 2 - DOS	Gumship	Leisure Suit Larry 5	Police Quest 1	Shadow Of The Beast	Ultima 2
Battalion Commander	Drachen Von Laos	Heart Of China	Les Manley - Lost in L.A.	Police Quest 2	Shadowgate	Ultima 3
Battle Of Anietam	Dragon Wars	Heimdoel	Loom	Police Quest 3	Shogun	Ultima 4
Battlehawks 1942	Dragon's Breath	Hellowood	Lords Of Doom	Pool Of Radiance	Soko Ban (SEGA Megadrive)	Ultima 5
Battles Of Napoleon	Dragon's Lair (Anleitung für PC)	Hera's Quest	Lucky Luke	Pool Of Radiance Adventurers Journal	Sorcerer	Ultima 6
Battletech	Drakkhen	Hilfstar	Manhunter New York	Pools Of Darkness	Sound Blaster (alle Versionen)	Uninvited
Bismarck	Dungeon Master	Holiday Maker	Manhunter San Francisco	Populous	Space Ace	Up Pariscop
Black Cauldron The	Dunkle Dimension Die	Imperium Galactum	Maniac Mansion	Ports Of Call	Space Quest 1	War In The South Pacific
Bloodwych	ECO Quest	Indiana Jones 3 (Lucasfilm)	Mars Saga	Powermanger	Space Quest 2	War Of The Lance
Bubble Ghost	Elite (Lösung für Amiga/ST)	Insector X	Megatraveller 1	President Is Missing The	Space Quest 3	Warship
Buck Rogers 1	Elvira 1 - Mistress Of Dark (nicht C 64)	Jet	Mewilo	Prince Of Persia	Space Quest 4	Wasteland
Cadaver	Elvira 2 - Jaws Of Cerberus	Jones In The Fast Lane	Might & Magic 1	Project Firestart	Space Rogue	Wasteland Paragraphs
Carrier Command	Emperor Of The Mines	Kampfguppe	Might & Magic 2	Project Stealth Fighter (C 64)	Spellcasting 101	Wasteland incl. Secret Missions
Champions Of Krynn	Europe Abtaze	Kathedral Die	Might & Magic 3	Quest For Glory 2	Spirit Of Adventure	World Cup Soccer (SEGA Megadrive)
Chaos Strikes Back	Eye Of The Beholder	Keel The Thief	Millennium 2.2	Questrom 2	Stadt der Löwen	Zack Mc. Kracken
Chrono Quest	Eye Of The Beholder 2	Keel The Thief	Miracle Warriors	Railroad Tycoon	Star Command	Zork 1
Chrono Quest 2	F-14 Tomcat	King's Quest 1	Monkey Island 1	Reach For The Stars	Star Flight 1	
Code Name: Ice Man	F-15 Strike Eagle 2	King's Quest 2	Monkey Island 2	Red Baron	Star Flight 2	
Colonel's Bequest The	Fairy Tale Adventure The	King's Quest 3	Navcom 6	Red Lightning	Star Trek 25th Anniversary	
Conquests Of Camelot The	Fascination	King's Quest 4	Navy Seal	Red Storm Rising	Star Trek 5	
Conquests Of The Long Bow	Final Fantasy Legend		Neuromancer	Renegade Legion Interceptor	Starglider 1	

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

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS

1



Monkey Island 2
IBM-PC dt. Vers. 89,95
AMIGA dt. Vers. 79,95

2



Wing Commander 1 Deluxe Edition
incl. Secret Missions 1 und 2
IBM-PC mit dt. Anl. 104,95

3



Civilization
IBM-PC deutsche Version 99,95
IBM-PC mit dt. Anl. 89,95

ALLE HIER ANGEBOTENEN SPIELE NATÜRLICH MIT DEUTSCHER ANLEITUNG ODER KOMPLETT IN DEUTSCH!

	AMIGA	C 64	ATARI ST	IBM-PC
4. Eye Of The Beholder 1 dt. Version	84,95	—	—	84,95
5. Wing Commander 2	—	—	—	89,95
5. Monkey Island 1 dt. Version	74,95	—	74,95	VGA 89,95 EGA 69,95
7. Elvira 2 - The Jaws Of Cerberus dt. Version	84,95	—	84,95	84,95
8. Eye Of The Beholder 2	84,95	—	—	84,95
9. Ultima 7	—	—	—	89,95
10. Buck Rogers 2 - Matrix Cubed	—	—	—	79,95



ÄRGER MIT DEFEKTER SOFTWARE? WIR SCHAFFEN ABHILFE!
Erwähnen Sie bei Ihrer Bestellung einfach den "Software-Test" und für 5,- DM pro Spiel testen wir Ihre Programme vor dem Versand.

Ein heißer Tip!
Kunden, die vorbestellen, haben bei uns den Vorrang, falls ein Lieferant einmal Nachschubschwierigkeiten haben sollte.

Diese Programme liefern wir incl. Lösung und dt. Anl. (z.T. kpl. dt.)

Programm	Amiga	IBM-PC
Conquests Of The Longbow - Robin Hood (PC VGA)	—	104,95
Heart Of China (kpl. dt. - PC VGA)	94,95	94,95
King's Quest 4	54,95	104,95
King's Quest 5 (kpl. dt. - PC EGA oder VGA)	94,95	109,95
Leisure Suit Larry 1 (PC VGA)	89,95	94,95
Leisure Suit Larry 2	—	99,95
Leisure Suit Larry 3	—	99,95
Leisure Suit Larry Triplepack (Larry 1, 2 und 3)	149,95	—
Leisure Suit Larry 5 (PC VGA)	89,95	94,95
Police Quest 3 (PC VGA)	99,95	94,95
Quest For Glory 2	—	99,95
Rise Of The Dragon (kpl. dt. - PC VGA)	94,95	94,95
Space Quest 1 (PC VGA)	—	94,95
Space Quest 4 (kpl. dt. - PC VGA)	104,95	104,95
Willy Beamish (kpl. dt. PC VGA)	94,95	94,95

MAN SPRICHT DEUTSCH!

unser Angebot in Software mit deutscher Anleitung oder komplett deutsch

Programm	Typ	Amiga	C-64	Atari ST	IBM-PC
10 Great Games	COM	89,95	—	89,95	99,95
2 Hat 2 Handle	COM	79,95	59,95	—	—
4 - Wheel Drive	COM	79,95	—	79,95	—
AH 73 Thunder Hawk	COM	74,95	—	74,95	74,95
Abandoned Places	ROL	79,95	—	—	—
Action Pack	COM	74,95	49,95	—	—
Air Combat Aces	COM	79,95	—	79,95	89,95
Air Land Sea	COM	84,95	—	—	—
Ambus A 320	SIM	99,95	—	99,95	99,95
Ambus A 320	SIM	—	—	74,95	—
Akrotroz	ARC	74,95	—	74,95	—
Ambarster	ROL	84,95	—	84,95	—
Award Winners	COM	69,95	—	69,95	79,95
Bards Tale 3 The	ROL	69,95	—	69,95	79,95
Bards Tale Construction Kit	ROL	—	—	79,95	—
Bards Tale Trilogy	COM	—	—	89,95	—
Battle Isle (PC HD)	STR	79,95	—	79,95	—
Battlehawks 1942	SIM	69,95	—	—	—
Bill Elvins NASCAR Racing	SPD	79,95	—	99,95	—
Birds Of Prey	SIM	79,95	—	—	—
Black Crypt	ROL	69,95	—	—	—
Black Gold	SIM	74,95	—	74,95	79,95
Breaker King	SIM	—	—	79,95	—
Bundesliga Manager Professional	SPD	79,95	—	79,95	—
Cadaver	ADV	74,95	—	74,95	89,95
Cadaver Levels - The Payoff	ROL	44,95	—	44,95	—
Castles	SIM	79,95	—	84,95	—
Challengers	COM	84,95	64,95	84,95	84,95
Champions	COM	59,95	44,95	59,95	69,95
Champions Of Krynn (AM 1 MB)	ROL	74,95	74,95	—	74,95
Chess Master 3000	STR	—	—	84,95	—
Chuck Yeagers AFT 2.0	SIM	69,95	—	69,95	79,95
Chuck Yeagers Air Combat	SIM	—	—	84,95	—
Civilian Aircraft Flight Trainer	SIM	—	—	84,95	—
Conquistador Szenario Disk	SIM	—	—	19,95	—
Conant Action kpl. dt.	ADV	84,95	—	89,95	—
Curse Of The Azure Bonds (AM 1 MB)	ROL	74,95	67,95	74,95	79,95
Death Knights Of Krynn	ROL	79,95	74,95	—	84,95
Deutens	STR	84,95	—	84,95	—
Deutsches Afrika Korps	SIM	—	—	69,95	—
Deutsches Afrika Korps (Szenarios)	SIM	—	—	19,95	—
Double Double Bill	COM	84,95	—	—	—
Dragon Wars	ARC	69,95	—	—	74,95
Dragon Wars	ARC	—	—	74,95	—
Elbe Plus (PC EGA/VGA)	SIM	69,95	—	69,95	—
Elvira 1 - Mistress Of The Dark	ADV	79,95	59,95	79,95	89,95

AKTUELLE SPIELESOFTWARE BEI CPS

Programm	Typ	Amiga	C-64	Atari ST	IBM-PC
Epyx Sporting Gold	COM	74,95	—	—	84,95
F 117 A Nighthawk	SIM	—	—	89,95	—
F 15 Strike Eagle 2	SIM	89,95	—	89,95	84,95
F 15 Scenario Op. Desert Storm	SIM	—	—	44,95	—
Abandoned Places	SIM	69,95	—	—	—
F 16 Combat Pilot	SIM	79,95	—	79,95	89,95
F 19 Stealth Fighter	SIM	79,95	—	79,95	89,95
Falcon 3.0 (MS-DOS 5.0 erforderlich)	SIM	—	—	99,95	—
Fate - Gates Of Down	ROL	79,95	—	79,95	—
Flight Of The Intruder	SIM	89,95	—	89,95	—
Flugsimulator 4 komplett deutsch	SIM	—	—	149,95	—
Flugsimulator Flight Planner	SIM	—	—	74,95	—
Football Crazy Collection No. 1	COM	69,95	—	79,95	—
Gateway To The Savage Frontier	ROL	79,95	69,95	79,95	—
Go (chines. Strategiespiel)	STR	—	—	99,95	—
Goblins	STR	74,95	—	74,95	74,95
Grandstand	COM	84,95	—	—	—
Great Courts 2	SPD	74,95	—	74,95	79,95
Gunship	SIM	74,95	59,95	74,95	89,95
Hand Nova	STR	69,95	—	69,95	79,95
Harpoon 1.21	SIM	84,95	—	84,95	—
Harpoon 1.21 Battlestar 3	SIM	—	—	44,95	—
Harpoon 1.21 Battlestar 4	SIM	—	—	44,95	—
Harpoon 1.21 Editor	SIM	49,95	—	49,95	—
Heimdoel	ROL	84,95	—	89,95	—
Hudson Hawk	ARC	74,95	44,95	74,95	—
Imperium	SIM	69,95	—	69,95	74,95
Indiana Jones 3 (Lucasfilm)	ADV	67,95	—	67,95	—
Indiana Jones 3 (VGA-Version)	ADV	—	—	89,95	—
Kaiser	SIM	99,95	—	—	99,95
Kathedrale Die	ADV	89,95	—	89,95	—
Knights Of The Sky	SIM	84,95	—	84,95	84,95
Legend Of Faerghail	ROL	74,95	—	74,95	74,95
Lemmings	STR	69,95	—	69,95	89,95
Lemmings 2 - More Lemmings	STR	—	—	79,95	—
Lemmings Datsi Disk	STR	49,95	—	59,95	—
Links (Golf)	SPD	—	—	74,95	—
Loom (Lucasfilm)	ADV	74,95	—	74,95	74,95
M 1 Tank Platoon	SIM	79,95	—	79,95	89,95
Mad TV	STR	—	—	89,95	—
Magic Candle 2 The	ROL	—	—	84,95	—
Magnetic Scrolls Collection	COM	84,95	—	—	—
Manchester United Europe	SPD	69,95	44,95	69,95	69,95
Maniac Mansion	ADV	69,95	44,95	69,95	69,95
Mario Andretti Racing Challenge	SPD	—	—	74,95	—
Marion Dreams	ROL	—	—	89,95	—
Max Pack Compilation	COM	79,95	—	—	—
Mega Fortress	SIM	—	—	84,95	—
Megatraveller 1	ROL	74,95	—	74,95	89,95
Megatraveller 2	ROL	—	—	84,95	—
Mega-La-Monia und Samurai	COM	79,95	—	—	—
Mercenary 3	ROL	74,95	—	—	—
Micropose Golf	SPD	84,95	—	84,95	—
Micropose Grand Prix Formula 1	SPD	84,95	—	84,95	—
Midwinter 2	SIM	84,95	—	84,95	99,95
Nig 29 Super Fulcrum	SIM	—	—	—	99,95
Night & Magic 1	ROL	—	—	84,95	—
Night & Magic 2	ROL	84,95	—	—	84,95
Night & Magic 3	ROL	79,95	—	—	89,95
Ökoloopi	SIM	—	—	—	149,95
PGA Courses	SPD	44,95	—	—	—
PGA Tour Golf	SPD	69,95	—	74,95	—
PGA + (Tour incl. Courses)	SPD	—	—	79,95	—
Populou 2	ARC	69,95	—	69,95	—
Porcel Sturs	ARC	69,95	—	79,95	—
Printes 1	SIM	89,95	54,95	—	69,95
Pool Of Radiance (AM 1 MB)	ROL	69,95	69,95	—	—
Pools Of Darkness	ROL	79,95	—	84,95	—
Populous 1	STR	79,95	—	79,95	—
Populous World Editor	STR	44,95	—	—	—
Ports Of Call	SIM	69,95	—	89,95	—
Powermanger	SIM	59,95	—	—	—
Powermanger Data Disk	STR	44,95	—	—	—
Powerpack The	COM	69,95	—	69,95	—
Project X	ARC	69,95	—	—	—
Quest & Glory	COM	79,95	—	79,95	79,95
Race Drivin'	SPD	79,95	—	79,95	—
Railroad Tycoon	SIM	84,95	—	84,95	84,95
Rail Gun Edition	COM	84,95	69,95	—	—
Rendez Reportier	SIM	—	—	79,95	—
Requiem	ARC	79,95	—	—	89,95
Red Baron AM 1 MB/PC VGA	SIM	84,95	—	—	99,95
Return Of Medusa	ROL	74,95	—	74,95	—
Rocketeer	STR	—	—	79,95	—
Somari	STR	—	—	74,95	—
Savage Empire The	ROL	—	—	79,95	—
Secret Of Silver Blades (AM 1 MB)	ROL	79,95	74,95	79,95	79,95
Secret Weapons Mission HE 162	SIM	—	—	44,95	—
Secret Weapons Mission P 38	SIM	—	—	39,95	—
Secret Weapons Mission P 80	SIM	—	—	39,95	—
Secret Weapons Of The Luftwaffe	SIM	—	—	94,95	—
Shadow Sorcerer	ROL	79,95	—	79,95	84,95
Shadowlands	ROL	79,95	—	79,95	

HOSTILE BREED

System: Amiga, geplant für: -, empf. VK-Preis: ca. 80 Mark, Hersteller: Palace Software, England, Muster von: Hersteller.

So schnell kann's gehen: Eben noch saß man beim Kaffee in der Kantine seiner Forschungsbasis auf Genaro, dann machte es bums und die Erde bebte.

Die Folge ist, daß Heerscharen geifernder, sich mit Rasanzen vermehrender Igitt-Insekten durch nun entstandene Risse in die Station eindringen und das Leben der dort Schaffenden ernsthaft bedrohen. Klingt wie der Auftakt zu einem hübschen Shoot'em up mit viel, viel Action - ist es aber nicht. Beinahe schon wäre Hostile Breed von Palace ein Fall für die Strategie-Ecke.

Wie das? Nun gut, fangen wir vorne an. Die Station besteht aus einer Zentrale, an der acht Röhrenarme sternförmig angebracht sind. Glück für uns, daß 'nur' die acht Arme, nicht aber die Zentrale selbst beschädigt wurden.

Von nun an müssen wir mit dem Fusionsreaktor der Station, diversen Verteidigungssystemen, Einsatz & Herstellung von Reparatur- und Servicerobotern, und dem eigenen Shuttle in ihrem chaotisch-harmonischen Zusammenspiel bei der 'Säuberung' der Station kämpfen. Eins beeinflusst hier das andere, und da die gesamte Geschichte in Echtzeit (!) (ebenso wie die kompletten Lebenszyklen (!) der Aliens) verwaltet wird, erwarten einen bei den ersten Spielen Frustrationswellen ersten Grades.

Ein eigenwilliger Mix

Ein normales Spiel geht ungefähr so vonstatten: Zu Beginn dreht man die Energie einiger nicht akut befallener Röhren runter, um den Reaktor mit den eingebauten Verteidigungssystemen der anderen (Röhren) nicht in kürzester Zeit zu überlasten. Der zweite Schritt ist das Aktivieren der erwähnten Lasersperren etc. wo es nötig erscheint. Nun setzt man sich in das (anfänglich ärmlich ausgerüstete) Shuttle

Shoot'em up in Röhren 5

und gibt ballermäßig sein Bestes. Mit etwas Glück landet man auf einer der in den Gängen befindlichen Plattformen (sofern intakt, ansonsten durch Roboter reparieren lassen), um hier - ohne Fleiß kein Preis - in einem Subgame ein Schloß zu knacken. Schafft man das, bekommt man ein bei der hastig erfolgten Evakuierung zurückgelassenes Ausrüstungsteil (Waffen, Equipment für Control Center). Mit diesem macht man sich auf den Weg zurück zum Basiszentrum, wo man, bevor man eventuelle Waffen im Hangar einbauen läßt, schnell noch den allgemeinen Status von Reaktor, Feind & Co. checkt und gegebenenfalls (und das ist eigentlich immer der Fall) Hand anlegt.

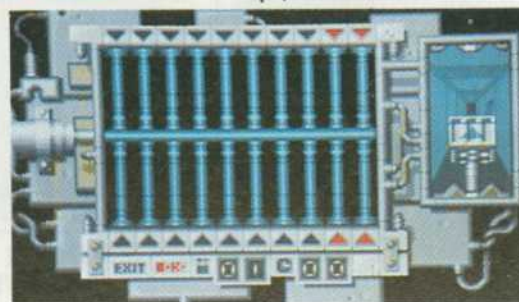
Hat man das alles gefressen, kann man Hostile Breed sogar als (zu schwaches) Shoot'em up spielen und muß nur noch mit der krassen Unübersicht-

lichkeit der eigenwilligen, teilweise etwas 'abstrakten' Grafik zurechtkommen.

Wenige Features, viele Probleme

Was Features angeht, kann man das Game ziemlich in der Pfeife rauchen - entweder spielt man oder nicht, und da sind wir wieder bei der typischen Hybrid-Problematik angelangt. Für ein Ballerspiel ist a) die Grafik zu unübersichtlich, b) die ganze Sache zu ruckelig (wohl ein Nachbeben) und c) das Gamedesign zu schwach - für ein Management-/Strategiegame fehlt ein wenig an Tiefe und hängt zuviel von der Ballerei ab. 'Was tun?', sprach Heuss, denn bei derartigen Mängeln hilft auch die gute Übersetzung ins Deutsche kaum. Wer beim Ballern keine zu hohen Ansprüche stellt und die hektische Strategie liebt, kann sich das Game durchaus mal ansehen.

Uli



▲ Dies Schloß wäre geknackt



Absturz in Röhre 7: schon besser geballert!



ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Sound	8
Spielablauf	10
Motivation	7
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«



▲ Das Kommandozentrum der Station

SEIT 5. JUNI AM KIOSK...

DAS

ARKIV

TU

SPECIAL

Mit:
BUCK ROGERS 2
STAR TREK
GOBLIINS
AMBER STAR
RETURN OF MEDUSA
WILLY BEAMISH
ZORK 1-3
...

SONDERAUSGABE 16



aktueller
software
markt
SPECIAL

LÖSUNGEN:

- STAR TREK
- BUCK ROGERS 2
- AMBER STAR
- WILLY BEAMISH
- GOBLIINS

POSTER:
AMBER
STAR
★

**JOYSTICKS
IM TEST!**
... auf 12 Seiten!



WIE
STARK IST
EUER STICK?

JOYSTICK-SONDERTTEIL

PLUS:

RETURN OF MEDUSA
ECO QUEST
SPELLCASTING 201
ZORK-TRILOGIE
SPECIAL PROFILE
& VIELE NEWS ...

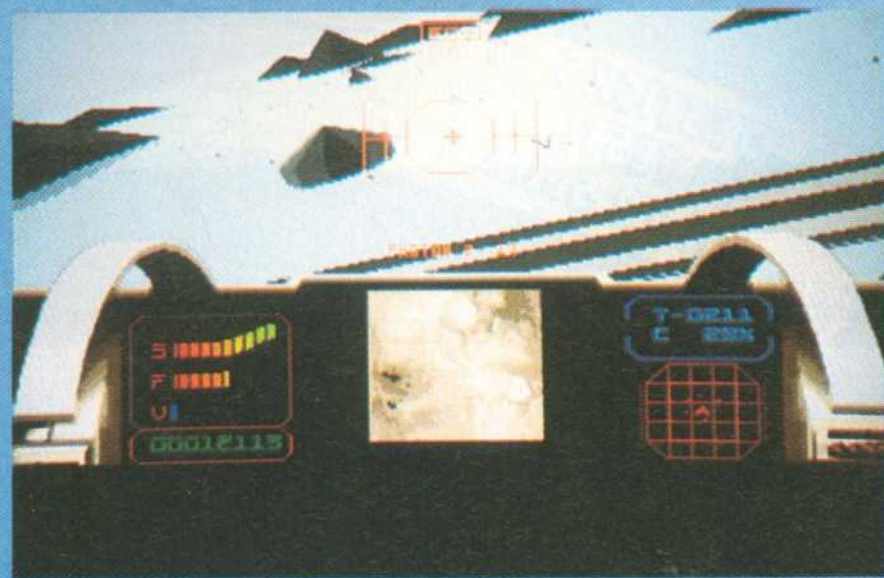
... AUCH IM ABO ERHÄLTlich!

ASM SPECIAL im Abo = Viermal im Jahr aktuelle Spieletips auf weit über 100 Seiten frei Haus! Bitte benutzen Sie die Abo-Karte!

F-29 goes



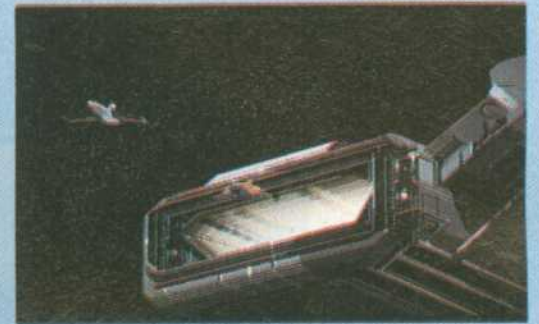
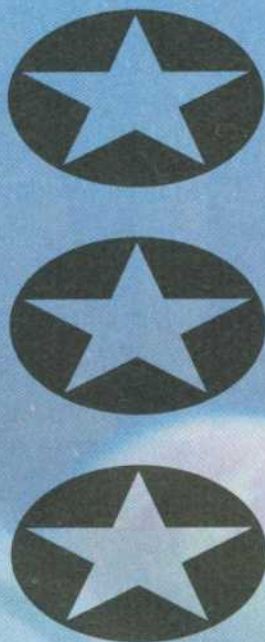
▲ **Schöne Grafiken vermitteln die Hintergrundstory**



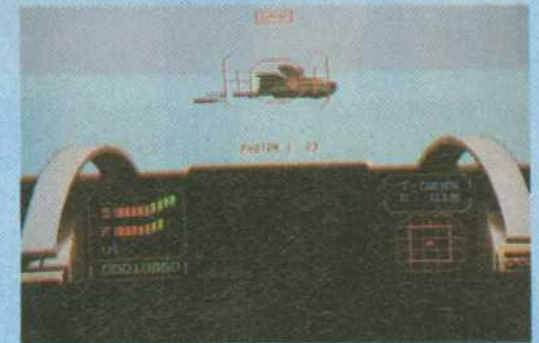
▲ **F-29 im Weltraum: Auf sie mit Gebrüll**

EPIC
 System: Amiga, geplant für: PC, empf. VK-Preis: 90 DM, Hersteller: Ocean, Muster von: Wial-Versand, 8038 Größen-zell.

Fa-bel-haft. Da haben es sich die Jungs von Ocean ein bißchen zu einfach gemacht. Ihr neues Star-game Epic tritt nämlich volles Kaliber in die Fußstapfen vom Jägerspiel F-29



▲ **Die Galactica läßt grüßen**
 ▼ **Ein würdiger Gegner**



Space

und kann Games wie zum Beispiel Wing Commander in keiner Weise das Wasser reichen. Na klar, vor zwei Jahren wäre Epic so ein echter Renner, aber im Jahre 2 Anno Wiedervereinigung, sind die Grafikroutinen doch eher alter Plunder.

Luke Skywalker meets Starbuck

Neu ist an Epic eigentlich nur das Szenario. denn die ganze Sache spielt im Weltraum. Daß dabei alle Register des Science-Fiction Films gezogen wurden, soll hier nur am Rande erwähnt werden. Also, wer schon immer mal sehen wollte, wie Luke Skywalker gemeinsam mit Starbuck aus dem Kampfstern Galactica herausschwirrt, nachdem Raumschiff Enterprise Alarm gegeben hat, und wem das Szenario von F-29 Retalitor zu realistisch ist, der ist mit Epic gut bedient. Jetzt dürfen nämlich Raumminen zerlegt, feindliche Jäger

zusammengeschossen, und diverse Planetenfestungen atomisiert werden.

Als kleinen Zusatz gibt es übrigens nette Grafikanimationen, die eine Hintergrundstory erzählen, aber aus Epic auch keinen ASM-Hit machen können. Der Sound ist so abwechslungsreich wie ein tibetanischer Meditationsgong. Mein Tip: Epic-Sound ganz aus und volles Rohr Motörhead durch die Boxen knallen lassen.

Nach soviel Trubel um Epic hätte man mehr erwarten können.

CUS

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	6
Sound	3
Spielablauf	8
Motivation	7
Gesamtnote	6

»ZUFRIEDENSTELLEND«

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)

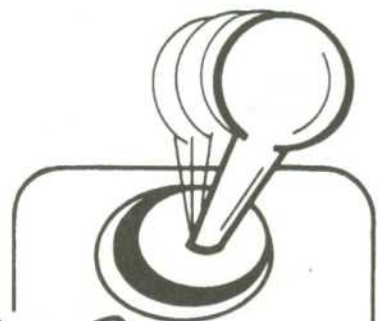
Das Lucasfilm-Buch /dt • 29,80

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

PC-Soundman /dt • 239,— • Sound Blaster 2.0 /dt • 298,— (IBM-PC)

COMPUTER-TUNING

Bachler Computersoftware



	AMIGA	IBM-PC	ATARI ST	C 64 Disk.
A 320 Airbus /dt	99,—	99,—	99,—	—
Abandoned Places /dt	69,—	V,mö	V,mö	—
Aces of the Pacific *	—	99,—	—	—
Agony /dt	59,95	—	—	—
Alcatraz /dt	66,95	V,mö	66,95	—
Amberstar /dt	79,95	V,mö	79,95	—
Another World /dt	59,95	72,95	—	—
Apidya /dt	64,95	—	—	—
A-Train /dt	—	V,mö	—	—
B.A.T. 2 /dt	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	59,95	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	—	—
Civilization /dt	—	99,—	—	—
Conquestador /dt	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 /dt	—	89,95	—	—
Das Schwarze Auge /dt	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
ECO Quest /dt	—	84,95	—	—
Elvira II /dt	79,95	94,95	V,mö	—
Epic /dt *	66,95	74,95	66,95	—
Eye of the Beholder /dt	74,95	89,95	—	—
Eye of the Beholder 2	V,mö	79,95	—	—
Face off /dt	54,95	—	54,95	—
Falcon 3.0 /dt	—	99,—	—	—
Fire & Ice /dt	64,95	—	V,mö	—
Formula One Grand Prix /dt	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	—	—
Hook /dt	64,95	V,mö	64,95	V,mö
Hotelmanager /dt	54,95	59,95	—	V,mö
Jimmy White's Whirlwind Snooker /dt	69,95	—	69,95	—
Kick Off 2 /dt	54,95	64,95	54,95	39,95
Kick Off 2 — Final Whistle /dt	32,95	—	32,95	—
Kick Off 2 - Giants of Europe /dt	19,95	—	V,mö	—
Kick Off 2 - Return to Europe /dt	19,95	—	19,95	—
Kick Off 2 - Winning Tactics	19,95	—	19,95	—
Knightmare /dt	69,95	—	69,95	—
Knights of the Sky /dt	82,95	84,95	82,95	—
Leander /dt	59,95	—	—	—
Legend /dt	74,95	79,95	—	—
Lethal Excess /dt	66,95	—	66,95	—
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) à	—	39,95	—	—
Lotus Turbo Challenge 2 /dt	59,95	—	59,95	—
Mad TV /dt	*74,95	89,95	*74,95	—
Manchester United Europe /dt	59,95	72,95	59,95	39,95
Might & Magic 3 /dt	74,95	84,95	—	—
Paperboy 2 /dt	59,95	59,95	—	—
Parasol Stars (Bubble Bobble 3) /dt	59,95	—	59,95	44,95
PGA Tour Golf /dt	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	V,mö	84,95	—	—
Pools of Darkness /dt	66,95	72,95	—	—
Populous /dt	29,95	29,95	29,95	—
Populous 2 /dt	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	—
Realms /dt	72,95	*72,95	72,95	—
Red Baron /dt	79,95	89,95	—	—
Robocod /dt	59,95	—	59,95	—
Secret of Monkey Island /dt	69,95	89,95	69,95	—
Secret of Monkey Island 2 /dt	V,mö	89,95	—	—
Secret Weapons of the Luftwaffe	—	89,95	—	—
Sec. Weap. Mission Disk. P-38, P-80 je	—	29,95	—	—
Sec. Weap. Mission Disk. HE 162	—	39,95	—	—
Secret Weapons dt. Anleitung	—	24,95	—	—
Shadowlands /dt	74,95	V,mö	74,95	—
Shuttle /dt	—	109,—	—	—
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	—	—
Special Forces /dt	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	—	—	—
Storm Master /dt	69,95	72,95	69,95	—
Teenage Mutant Hero Turtles 2 /dt	59,95	69,95	59,95	44,95
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
Ultima 6 /dt	72,95	79,95	*72,95	59,95
Ultima 7 /dt	—	89,95	—	—
Ultima Underworld	—	84,95	—	—
Ultima Trilogy (4, 5 + 6) /dt	—	89,95	—	74,95
Uncharted Waters	V,mö	99,—	V,mö	—
Utopia /dt	69,95	—	69,95	—
Vroom /dt	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 Deluxe Edition /dt	—	99,—	—	—
(Wing Commander 1 + Mission 1 & 2)	—	84,95	—	—
Wing Commander 2 /dt	—	84,95	—	—
Wing C. 2 Special Operations 1	—	44,95	—	—
Wing C. 2 Special Operations 2	—	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

V,mö = Vorbestellung möglich

MEGAHITS

Amberstar /dt	80,—	Amiga & Atari ST
Formula One Grand Prix /dt	80,—	Amiga & Atari ST
Might & Magic 3 /dt	75,—	Amiga
Secret of Monkey Island 2 /dt	89,—	IBM-PC
Special Forces /dt	80,—	Amiga & Atari ST
Star Trek /dt	79,—	IBM-PC
Treasures of the Savage Frontier	75,—	IBM-PC
Ultima 6 /dt	73,—	Amiga
Ultima 7 /dt	89,—	IBM-PC
Ultima Underworld /dt	85,—	IBM-PC

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.

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. 24
D — 4290 Bochohl

Stürmisch



▲ Der Endgegner des ersten Levels hat wohl zu scharf gegessen

DELIVERANCE

System: Amiga, Atari ST, empf. VK-Preis: ca. 80 DM, Hersteller: 21st Century Entertainment, England, Muster von: Hersteller.

21ST CENTURY ENTERTAINMENT setzt mit DELIVERANCE einen echten Klassiker um: Der graubärtige Kraftprotz aus Stormlord 2 prügelt sich nun auch fröhlich auf den 16-Bitern.

Die Urversion diente dabei lediglich als Inspiration, denn das hier vorliegende Programm hält sich ganz und gar nicht an die 8-Bit-Vorlage des Hack-'n-Slay-Spektakels. Als Stormlord habt Ihr die verantwortungsvolle Aufgabe, die vom Teufel gefangen genommene Feen aufzuspüren und aus Satans Klauen zu befreien. Zu diesem Zweck seid Ihr mit einer schweren Axt ausgerüstet, mit der Ihr sowohl werfen, als auch kräftig zuhauen könnt. Zwecks Wegmarkierung schleppt Ihr zusätzlich einen Satz an Opalen mit Euch herum.

Die vier labyrinthartigen Levels sind relativ umfangreich – es hätten aller-

dings zahlenmäßig ruhig ein paar mehr sein können. An vielen Stellen sind kleine Puzzles eingestreut, die mit Geschick und Köpfchen zu lösen sind. Und am Ende jedes Levels wartet ein fieser Obermott auf Euch, der immer nur an einer einzigen Stelle verwundbar ist. Nur, wo ist die? Da seid Ihr echt gefordert.

Für diese Endgegner hätten die holländischen Programmierer übrigens eine Medaille verdient – nicht oft sieht man auf dem Amiga derartig gigantische und noch dazu voll animierte Gegner. Die Grafiker haben sich ohnehin mächtig ins Zeug gelegt: So nutzt die Amiga-Version die vollen 32 Farben aus. Bedingt durch die enorme Sprite-Größe ruckelt das Scrolling allerdings etwas.

Vom Konzept her bietet Stormlord leider wenig Innovatives. Man besann sich eher auf das altbewährte Hack-'n-Slay-Prinzip von Hau-drauf-und-finde-Ausgang. Die Grafik und die passenden Soundeffekte trösten dafür über ein paar spielerische Mängel hinweg. ■

top

bis
gut

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	9
Gesamtnote	9

»GUT«



▲ Der Stormlord in schwindelerregenden Höhen

KONVERTIERUNG DELIVERANCE (Atari ST)

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

Je rüder der Barbar und je brachialer die Waffe, umso zarter die zu befreienden Maiden. Der muskelbepackte Stormlord macht da keine Ausnahme, er schwingt die Streitaxt und errettet schutzbedürftige Feen. Um einiges bunter und ansprechender als der Vorläufer gestaltet, vermag Deliverance, trotz größerem spielerischen Tiefgang, nicht so recht zu überzeugen. Das Scrolling ruckelt, der Bildschirmmausschnitt rollt recht unmotiviert in die eine oder andere Richtung und versucht, mehr schlecht als recht den Bewegungen des Barbaren zu folgen.



Stellenweise echt blutrünstig

Der Sound vermag auch kaum die Hürde des Mittelmaßes zu nehmen, wodurch das ganze Spiel eigentlich nur eingefleischten Barbaren- und Hackebeil-Fans empfohlen werden kann. ■

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

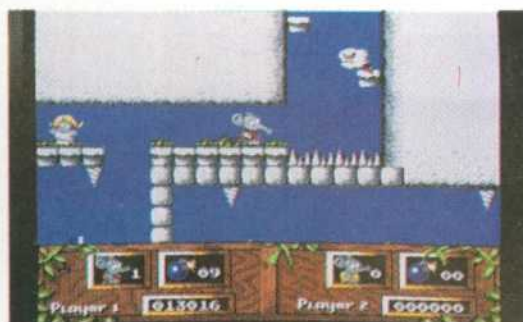
Grafik	8
Sound	6
Spielablauf	8
Motivation	8
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Ein Dickhäuter auf Weltreise

CJ'S ELEPHANT ANTICS

System: Amiga, geplant für: Atari ST, empf. VK-Preis ca. 30 Mark, Hersteller: Code Masters, Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.



▲ ... jetzt CJ.



Egal, wo ihn sein Trip hinführt, er wird schon erwartet. Fauna, Flora als auch die Einwohner der jeweiligen Reiseländer sind gar nicht gut auf den Dickhäuter zu sprechen, und alle versuchen, CJ das Leben schwerzumachen. Jeder der Bösewichter geht auf die Art und Weise vor, die er am besten beherrscht. Frösche springen CJ an, Kannibalen werfen mit Speeren und Affen mit Kokosnüssen, Wolken schleudern ihm Blitze hinterher, und Schneemänner versuchen, mit Schneebällen zu treffen.

All diesen Attacken kann der freundliche Elefant von nebenan nur begegnen, indem er ihnen springend aus-

Dick, grau und erdnußkarend, das ist CJ, der rüsselbewehrte Jungelefant, der auf seiner ersten Weltreise feststellen muß, daß er bei Computerspielern so beliebt wie bei allerlei Bösewichtern unbeliebt ist.



▲ Statt Monty ...

weicht oder dadurch, daß er die Angreifer durch das Spucken von Erdnüssen unschädlich macht. Besiegte Gegner hinterlassen Extras. Diese fast schon obligatorischen Boni bringen entweder Punkte oder aber Unverwundbarkeit, die allerdings nur ein paar Sekunden andauert.

Code Masters haben in CJ's Elephant Antics alles hineingepackt, was zu einem vernünftigen Jump & Run dazugehört. Sogar die beliebten Levelwächter sind vorhanden. Daß es sich um ein schnell produziertes Billigspiel handelt, merkt man an der wenig detaillierten Grafik und den recht eintönigen Extras. Darum gibt es für dieses an sich süße Game auch nur ein Zufriedenstellend.

bs

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»ZUFRIEDENSTELLEND«

CATCH'EM

System: Amiga, geplant für: PC, C-64, empf. VK-Preis: ca. 75 DM, Hersteller: Prestige, Muster von: Hersteller.

Dank eines verpennten Tierpflegers sind alle Affen des hiesigen Zoos ausgebrochen. Vom Gorilla bis zum Schimpansen sind sämtliche haarigen Klettermaxen auf der Flucht.

Affenjagd per Joystick



▲ Affenjagd ohne Safari ...

Großalarm für Jeff, den amtlichen Affenfänger. Die tolldreiste Bande hat sich überall eingenistet: Weder Parks und Wohnblocks, noch stillgelegte Minen oder abgelegene Waldstücke sind vor den Primaten sicher.

An Bord seines Affenfängermobils hat Jeff eine Reihe von Instrumenten, die seine Aufgabe erleichtern: Futternäpfe, die verfressene Schimpansen für einige Augenblicke zu fesseln vermögen, Gummipuppen in Form lasziver Gorillaweibchen, oder Pfähle, die mit Affenschädeln verziert sind. All diese Utensilien benötigt Jeff auch dringendst, da jede Affenart sich anders verhält: Die

Schimpansen hüpfen behende umher, und ignorieren den Affenfänger einfach, die Orang Utans verschieben alle Leitern im Szenario (die hochintelligenten Tiere versuchen, den perfekten Urwald zu designen), und die Gorillas verprügeln Jeff sofort, wenn sie ihn erblicken.

Hat der Jäger alle Affen in einem Gelände (=Level) in die entsprechenden Fangkisten gesteckt, geht es im nächsten, der insgesamt 37 Levels weiter. Eure Aufgabe, denn Ihr sollt Jeff natürlich steuern, ist ein Job, der sowohl lustig als auch stressig werden kann. Auf jeden Fall ist CATCH'EM ein solides Jump & Run-Spiel mit einigen netten Ideen und lustigen Animationen.

bs



▲ oder Safari ohne Affenjagd?

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	8
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Welcome Back

PARASOL STARS

System: Amiga, geplant für: C-64, empf. VK-Preis ca. 80 DM, Hersteller: Taito/Ocean, Muster von: Wial-Versand, 8038 Gröbenzell.

Es gibt Firmen, die einen Hit nach dem anderen produzieren und zwischendurch mal einen Flop abliefern. Bei OCEAN war es bislang umgekehrt. Nach einigen Mißerfolgen ist mit PARASOL STARS nun endlich wieder ein gutes, witziges und vor allem technisch makellooses Jump'n'Run gelungen. Und die beiden Hauptfiguren sind ohnehin längst keine Unbekannten mehr. . .

Es sind nämlich keine geringeren als Bub und Bob, die nun mehr in ihr drittes Abenteuer hüpfen. Nachdem sie 100 Level in *Bubble Bobble* und zum Teil sehr hektische Abenteuer auf *Rainbow Island II* erlebten, geht es nun auf acht Planeten mit je sechs Abraum- und einem Endgegner-Screen weiter.

Zumindest ist dies die offizielle Version – es gibt da nämlich noch einige Zusatzlevel, die man aber nur erreichen kann, wenn man entsprechende Symbole – will sagen: Türöffner! – sammelt.

Apropos sammeln: Das kann man wirklich zuhauf. Man rennt, mit einem Regenschirm bewaffnet, durch die Gegend und schlägt zunächst einmal auf alles ein, was da kreucht und fliegt. In den meisten Bildern hat man aber auch

„Bubble Bobble III oder Rainbow Island II? Wie auch immer – PARASOL STARS ist ein würdiger Nachfolger“



▲ ... auf auf dem ST

KONVERTIERUNG PARASOL STARS (Atari ST)

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

Drei Dinge sind bei der ST-Version anders: Der Sound ist (systembedingt) etwas schwächer, in die einzelnen Levels wird man nicht mehr „getragen“, sondern der Screen wird kurz schwarz, und dann ist man im nächsten Bild. Der dritte Punkt gefiel mir aber ganz und gar nicht: Manche Spielebenen brauchen (auch auf Amiga) mehr Platz, als der Schirm bietet – und auf dem ST sogar so viel, daß nur noch ein Bruchteil dargestellt werden kann. Weil aber sonst fast alles stimmt, drücke ich nochmal ein Auge zu und vergebe auch hier einen Stern. ■

kate

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	10
Motivation	11
Gesamtnote	10

»GUT«

die Möglichkeit, den Schirm aufzuspannen und herabfallende Tropfen zu horten: Fünf Stück ergeben einen Super-tropfen, der sich beim Abfeuern in aus dem Erstlingswerk bekannte Extras verwandelt.

Die dritte Funktion, die der Regenschirm hat, ist die des Schutzschildes. Aber Vorsicht: Feinde, die von unten nahen, kommen trotzdem ans Ziel – Rundumschutz ist also nicht möglich.

Jene können übrigens auch durch Aufnehmen der Tropfen und Abfeuern selbiger erledigt werden, wobei sie beim ersten Treffer nur betäubt sind. Auf gleiche Weise lassen sich auch die ganzen Extras, die oft ohne ersichtlichen Grund auftauchen, aufnehmen.

Marcus meint:

Niiiiiedlich, da muß sich der kleine Retter mit dem Regenschirm aufmachen, um Planeten von hundsgemeinen Einhörnern, Autobussen und Klavieren zu befreien. Spielspaß satt für alle Jump-and-Run-Fans. Extrawaffen und Symbole zum Sammeln bringen Abwechslung in die ganze Geschichte. Für das mittlerweile zur Genüge bekannte Spielprinzip gibt es von mir nur ein:

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Grafisch erst in späteren Levels richtig überzeugend, wird man ruckelfrei von einem Screen in den nächsten getragen. Immerhin: Auch bei sehr vielen Sprites bleibt alles erkennbar. Zum Sound ist zu sagen, daß man zwar keine Titelmusik integriert hat, dafür aber während des Spiels wieder mal ein richtiger Ohrwurm erklingt. Die Endgegner hingegen tanzen einem zu einem „Lambada“-ähnlichen Lied vor der Nase herum.

Mehr gibt es nicht zu sagen – außer: Kauft Euch dieses Teil, es ist ein würdiger Nachfolger, der wie seine Vorgänger das Zeug zu einem Klassiker hat, obwohl (oder gerade weil) er deren Features gnadenlos ausbeutet ■

Klaus Trafford

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	10
Motivation	11
Gesamtnote	10

»GUT«



▲ Ein fruchtiges Vergnügen ...

Darklands™

Die Reise Ihres Lebens



Im mittelalterlichen Deutschland ist die Realität schrecklicher als die Phantasie!

Tief im Zwielicht des Schwarzwaldes kauern Sie und Ihre Begleiter vor dem Turm des Raubritters. Hans der Alchemist stellt einen mysteriösen Trank neben die schwere Eichentür, während Ebhard der Mönch den heiligen Dunstan anfleht, Ihre Waffen und Rüstungen zu segnen. Gretchen und Sie ziehen nun die Schwerter und bereiten sich auf den Kampf vor.

Mit donnerndem Krachen explodiert die Tür. Sie und Ihre Begleiter stürmen mit erhobenen Schwertern und Keulen in den Turm.

Gerhard "Rotwolf", der grausame Raubritter, und seine bösen

Spiessgesellen erwarten Sie schon mit gezogenen Waffen. Plötzlich schleudert Hans den Gegnern einen giftigen Trank ins Gesicht. Schwankend versuchen sie, den Dämpfen auszuweichen. Darauf haben Sie nur gewartet - Sie nutzen diesen wertvollen Augenblick, um sich auf den Feind zu stürzen. Der einsame Turm inmitten des gewaltigen Schwarzwaldes hallt von dem Klirren blitzender Schwerter wider.

Darklands. Das erste realistische Phantasierollenspiel. Führen Sie eine Gruppe von Abenteurern durch das finstere Deutschland des 15. Jahrhunderts. Erleben Sie das

tatsächliche Mittelalter, in dem Angst, Mythen und Legenden regierten. Reisen Sie hunderte von Meilen, besuchen Sie über neunzig Städte und beobachten Sie, wie sich vor Ihren Augen wilde Schlachten entfalten!

Ihre Aufträge führen Sie bei der Suche nach Ruhm und Reichtum auf abenteuerlichen Wegen in fremde Städte, hinunter in tiefe, feuchte Bergwerkschächte oder in Hexenzirkel. Bereiten Sie sich also auf die Wunder und Geheimnisse von "Darklands" vor!

MICROPROSE™
HEROIC ROLE-PLAYING ADVENTURES IN MEDIEVAL GERMANY

"Darklands" ist bei allen guten Software-Händlern für IBM PC und kompatible Geräte erhältlich. Sie können jedoch auch telefonisch unter der Nummer +44 (0) 666 504 326 einen kostenlosen Katalog von MicroProse anfordern.

**FOOTBALL KID
- PREVIEW -**

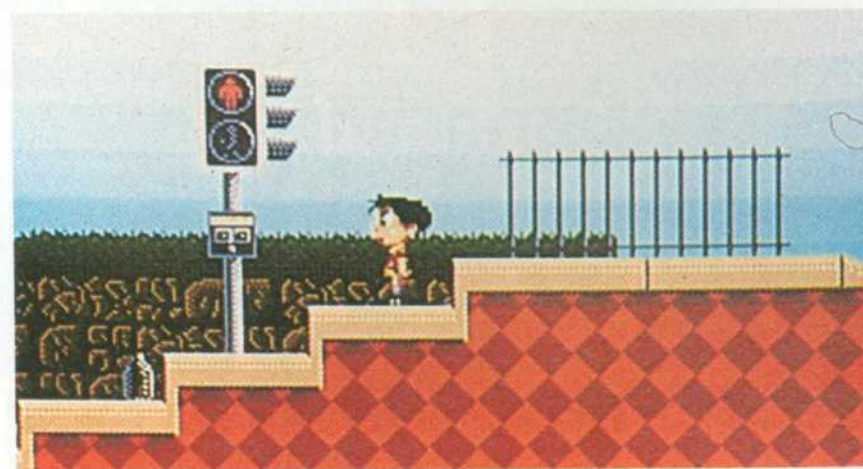
System: Amiga, geplant für:
Atari ST, Konsolen, Hersteller:
Krisalis, England, Muster von:
Hersteller.

Obwohl sich das Amiga-Game noch in einem sehr frühen Entwicklungsstadium befindet, kommt schon echtes Konsolenfeeling rüber. Das schnelle Parallax-Scrolling und die sehr hübschen Hintergründe erinnern dabei ein bißchen an Sonic.

Ballermann



▲ Ballern einmal anders



▲ Extras en masse

Das Spiel dreht sich um ein Kid, das total dem Fußballfieber verfallen ist. Sein Traum ist, das entscheidende Tor bei einem Cup-Finale zu schießen. Eines Tages wird er in eine Welt versetzt, in der sich alles um Fußball dreht, und wo er sich durch viele Länder kicken kann.

Das Plattform-Game besitzt viele Elemente eines Shoot'em-Up, allerdings wird hier mit einem Fußball und nicht mit einer Kanone geschossen. In Amerika zum Beispiel trifft Kid auf riesige Football-Spieler, die er mit einem gut gezielten Ball außer Gefecht setzen kann.

Die Aktionen des Balls ändern sich, je nachdem, wie Kid ihn bearbeitet oder was für Extras er aufgesammelt hat. Lifts, Wasserflächen, Feuer und gemeine Gegner machen dem Fußballfan das Leben schwer. Die Levels selber sind groß und enthalten jede Menge Action. Ab Weihnachten ist mit diesem recht vielversprechend aussehenden Game zu rechnen.

ddf/ab

Ruckelritter

**THE QUEST OF
AGRAVAIN**

System: Amiga, geplant für: -,
empf. VK-Preis: ca. 40 DM,
Hersteller: Codemasters, Eng-
land, Muster von: Hersteller.

Nicht gerade ernsthaft nimmt sich die Einleitungsgeschichte von Codemasters' jüngstem Budget-



▲ Nix Neues an der Plattformfront

de und Extras auf Dauer keine Freude aufkommen. Laune macht allerdings die knallrote Birne des Königs, wenn er gerade mal wieder durch Feindberührung seine Rüstung verloren hat.

Plattformspielchen dieses Kalibers gibt's inzwischen wie Sand am Meer, das Genre ist ziemlich ausgelutscht. Neues wird nicht geboten, die niedlichen Gegnerchen, wie grün gehütete Zauberer oder Netze verschleudernde Spinnen, sind zwar nett, strotzen aber nicht gerade vor Originalität. Dafür aber läuft das Game auch auf dem A500 Plus.

ab



▲ Noch kloppt er in voller Montur

programm aus. Genausowenig ernst sollte auch der Spieler The Quest of Agravain nehmen, denn die abenteuerliche Reise des Ritters auf der Suche nach einem Verjüngungstrank für seine vier senilen Recken ist ebenfalls auf der leichteren Seite anzusiedeln. Geheimräume gibt's nicht zu knapp, die Levelzahl hält sich in Grenzen. Die etwas ungenaue Steuerung des durch die Lande ruckelnden Ritters läßt allerdings trotz reichlich aufzusammelnder Gegenstän-

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

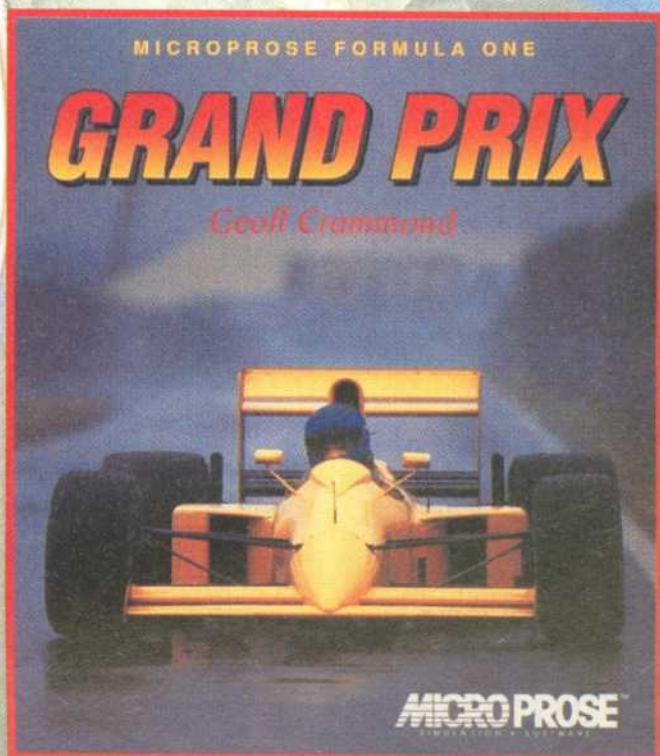
Grafik	7
Sound	6
Spielablauf	7
Motivation	6
Gesamtnote	6

»ZUFRIEDENSTELLEND«

MICROPROSE FORMULA ONE

GRAND PRIX

Wie verbringen die Spitzenrennfahrer ihre Sonntage?



Sie brettern mit glühenden Reifen die Gerade in Monza runter oder winden sich rasant durch die Straßen von Monaco. Das phantastische Schauspiel, der Sound der heulenden Motoren und der schiere Kraftaufwand des aufregendsten und schnellsten Sports fordert das Äußerste von ihnen. Über viele Stunden, durch Schmerzen und Freuden, kämpfen sie um den Ruhm.

Und was machen sie den Rest der Woche?

Sie führen ihr Rennen fort, denn jetzt kann sie nichts mehr aufhalten!

"Hier ist der absolute Spielknüller, auf den Sie Ihr Leben lang gewartet haben!" Zero

"Bemerkenswert! Einmalig! Großartig! Unglaublich! Phänomenal! Es stellt alle anderen Rennsimulationen in den Schatten - einfach unschlagbar! Mein Adrenalin lief auf Hochtouren!" Amiga Power

"Die dem tatsächlichen Sport getreueste Simulation, die jemals auf Computer erschienen ist!" The One

"Kein anderes Spiel empfindet das Schauspiel und die Geräuschkulisse des tatsächlichen Grand Prix so wahrheitsgetreu nach ... Formula One Grand Prix ist nicht nur der absolute Spitzenrenner, sondern hat alle anderen schon mehrmals überholt!" ACE



MICROPROSETM
SIMULATION SOFTWARE

MICROPROSE FORMULA ONE GRAND PRIX
Bald erhältlich für IBM PC and kompatible Geräte.
Schon erhältlich für Commodore Amiga und Atari ST.
MicroProse Ltd. Unit 1 Hampton Road Industrial Estate,
Tetbury, Glos. GL8 8LD. UK. Tel 0666 504 326.

Prestige? Wer ist das? Es ist durchaus möglich, daß Euch diese Frage beim Lesen dieses bis jetzt recht unbekanntens Namens durch den Kopf geht. Weit weniger wahrscheinlich ist, daß Ihr ihn wieder vergessen werdet, wenn Ihr erst einmal gesehen habt, was Eure Computer aus dieser Softwareschmiede erwartet!

Kleine Jungs mit Hunden, flitzebogenbewehrte Helden, grimmige Ninjas, freiheitsliebende Affen und rasende Jets, das sind, ganz kurz umrissen, die Themen, um die man bei Prestige Computerspiele baut. Die Spezialität des Hauses ist es, mit Teams aus halb Europa zusammenzuarbeiten und so für phantasievolle Programme zu sorgen.

Doofus

Ganz nach dieser Maxime stammen die Macher dieses Spiels aus Holland. Doofus ist ein Junge, der mit seinem Hund durch 12 verschiedene riesige Levels laufen und hüpfen muß. Dabei darf er sich, wie's im Genre nun mal üblich ist, weder von den umherlaufenden und -fliegenden Bösewichtern erwischen lassen, noch an einem der reichlich vorhandenen Hindernisse hängenbleiben. Allerlei Extras erleichtern Doofus' Job und können entweder unterwegs gefunden oder in einem Shop erworben werden.

Sword of Honour

Japaner, die das Gesicht verlieren, haben auch keine Ehre. Als Yuiciros Familienschwert entwendet wird, verliert der Shogun damit auch sein Gesicht. Nur wenn er es schafft, die wertvolle Klinge wieder in seinen Besitz zu bringen, ist seine Ehre wiederhergestellt. Die gefährliche Suche führt durch fünfzig schön gestaltete Bildschirme und verbindet geschickt Action- und Adventure-Elemente.

Prestige macht mobil



Es geht rund mit Doofus & Hund



Der Shogun ohne Schwert: Sword of Honor

Afterburner (Arbeitstitel)

Auch wenn noch kein Titel gefunden ist: feststeht, daß hier Action en masse auf Euch zukommt. Ihr werdet einen Kampfjet steuern, der mit atemberaubender Geschwindigkeit über Hügel-landschaften, durch Schluchten und Gebirgsszenarien fliegen muß. Daß feindliche Flugzeuge, Bodenstellungen und andere Verteidigungsanlagen versuchen, Euren Jet vom Himmel zu pusten, versteht sich von selbst. Was bisher von diesem Game zu sehen war, befindet sich zwar noch in einem recht frühen Entwicklungsstadium, macht aber jetzt schon Appetit auf mehr.

Tales of Boon

Das erste, was uns aus dem Amiga entgegenbrandete, war ein phantastisches Musikstück. Als nächstes sog sich der Computer die Daten für ein sanftes horizontales Parallax-Scrolling in den



Die Story um das Schwert überzeugt auch optisch



Stilleben mit Samurai



Rasende Routinen: Afterburner (Arbeitstitel)

Speicher und präsentierte dies in einem schon recht ausgefeilten grafischen Gewand. Den vier Szenarien, die wir begutachten konnten, war anzusehen, daß hier ein Grafiker am Werk war, der sein Handwerk versteht. Wie viele Levels das fertige Spiel haben wird, steht noch nicht fest, daß es verschiedene Extrawaffen und reichlich phantasievoll gestaltete Bösewichter geben wird hingegen schon.

Die Story mit den flüchtigen Affen könnt Ihr in der Review zu Catch 'em nachlesen, das wir schon in einer Komplett-Version testen konnten. Die vorgestellten Spiele sollen übrigens voraussichtlich alle für Amiga, PC und C-64 programmiert werden. Ansonsten dürfen wir gespannt sein, was Prestige in Zukunft aus dem Hut zaubern wird. Betreffs der eben vorgestellten Games: Sobald sie fertig sind, werden wir sie testen, gnadenlos!

Heiner Stiller



Frühes Entwicklungsstadium: Tales of Boon



Tales of Boon, Höhlenwelten

Waldeslust - Waldesfrust

YOGI'S BIG CLEAN UP

System: Amiga, geplant für: -, empf. VK-Preis: ca. 25 DM, Hersteller: Hi Tec, England, Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.

Als Comic-Held ist er schon ein bißchen in die Jahre gekommen, der gute Yogi Bear. Doch als Cartoon-Held für ein schnell produziertes Computerspiel scheint er immer noch gut genug zu sein. Budget-Spezialist Hi Tec hat wohl auch deshalb die Lizenz für den sprechenden Bären erworben, weil sie so billig war - schließlich soll ja das Spiel ebenfalls für den schmalen Geldbeutel taugen.

Trotz dieser ganzen Kostendämpfungs-Maßnahmen kann man von Yogi's Big Clean Up wirklich nicht behaupten, der Spielablauf sei zu billig. Vielmehr hat man sich redlich Mühe gegeben, für den Hauptdarsteller fünf reichlich große Levels zu basteln, in denen Yogi nach bester Jump-and-Run-Manier herumhasten kann. Den Förster und unzähliges Getier im Nacken, sammelt Yogi Gegenstände auf, hüpf über Abgründe und kämpft sich so in höhere Levels. Wahrlich kein unbekannter und sonderlich einfallsreicher Spielablauf, doch ist diese „klassische Linie“ gut durchgehalten worden. Selbst die Grafik ist - Parallax-Scrolling incl. - einer Betrachtung wert. Allerdings ist das Game leider viel zu hektisch geraten und steuert sich auch nicht so toll. Abwechslung täte ebenfalls not. Aber was will man auch für 25 Märker verlangen? Als kleinen Spaß für Zwischendurch darf immerhin unbeschwert gezockt werden, längerfristig sollte man sich jedoch nach anderen Vergnügungen umsehen. . .

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	6
Spielablauf	4
Motivation	6
Gesamtnote	6

»ZUFRIEDENSTELLEND«



▲ Der Förster späht - und Yogi-Blar hüpf ins nächste Level

B-17 Flying Fortress



Das erste Mal werde ich nie vergessen.
Ich war damals nur achtzehn Jahre alt,
so jung und unerfahren.

Sie führte mich sanft durch diese gefährvollen
und aufregenden Tage. Stolz, hochmütig und
ohne Rücksicht auf Gefahr!

B-17. Eine Flugerfahrung, die Sie niemals
vergessen werden!

B-17 FLYING FORTRESS

Vorerst für IBM PC-
kompatible, Geräte erhältlich,
später auch für
Commodore Amiga + Atari ST.
MicroProse Ltd. Unit 1
Hampton Road Industrial
Estate, Tetbury, Glos. GL8
8LD. UKTel 0666 504 326.

MICRO PROSE
SIMULATION • SOFTWARE



KONVERTIERUNG LEANDER (Atari ST)

Hersteller: Psygnosis, empf. VK-Preis: ca. 80 DM, Muster von: Die Cassette, 4959 Minuten.

Das abenteuerliche Jump'n'Run-Spiel mit der Riesenpackung und der duften Covergrafik beglückt nun auch die Atari ST-Fangemeinde. Solltet Ihr Euch dazu zählen, wird Euch folgendes interessieren: Spielerisch ist Leander auch hier ein Programm mit Hand und Fuß. Riesige Levels, die in alle Richtungen scrollen, allerlei verschiedengestaltige Bösewichter (von der Riesenspinne über Fledermäuse bis zur Monsterpflanze hat sich alles versammelt, was das Spielerleben schwer macht) und viele Schauplätze mit abwechslungsreicher Grafik. Bei Sound und Grafik müssen im Vergleich zum Amiga jedoch deutliche Abstriche gemacht werden, mit der Hardware-Power dieses Computers kann der ST nunmal nicht mithalten. ■

hs



▲ Gut gehüpft, Leander

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	9

»GUT«

KONVERTIERUNG HARLEQUIN (Atari ST)

Hersteller: Gremlin, empf. VK-Preis: ca 80 Mark, Muster von: Leisure Soft.

Nun gibt es Harlequin auch für den Atari ST. Das witzige Jump-, Shoot-and Run-Spiel mit dem traurigen Clown. Auch die Grundgeschichte ist traurig, denn unser wackerer Held muß die Teile des gebrochenen Herzens von Chimerica – dem Land der Phantasie – finden und wieder zusammensetzen. Klar, der Weg ist weit und mit einer Vielzahl an merkwürdigen Gestalten gespickt. Damit es etwas einfacher wird, kann unser träumender Held eine Menge nützlicher Gegenstände einsammeln.

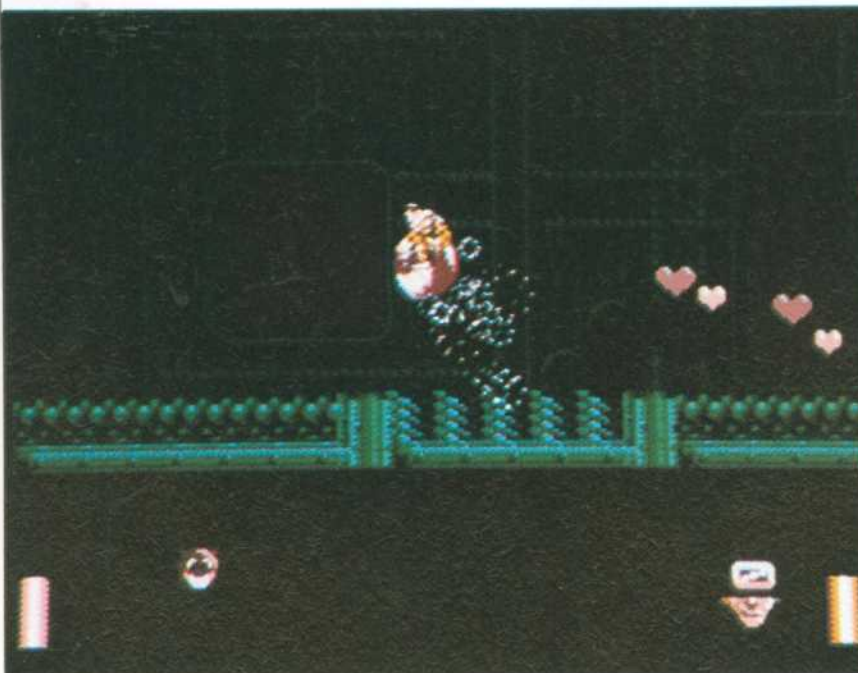
Atari-Besitzer müssen sich jedoch – im Gegensatz zu den Amiganern – auf einen kleineren Bildschirm einstellen. Nachteil der ganzen Chose ist, daß Harlequin bis ganz an den Rand des Screens klettern muß, um zu sehen, wie es weiter geht. Steuerung und Sound sind dabei nahezu identisch mit der Amiga-Version. Nur das Scrolling ist ein wenig eckiger. Für Freunde des Genres bedeutet Harlequin auch auf dem ST viele durchspielte Nächte, in denen sich der Clown mit den ulkigsten Gestalten herumärgern muß. ■

cus

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	9
Spielablauf	9
Motivation	10
Gesamtnote	9

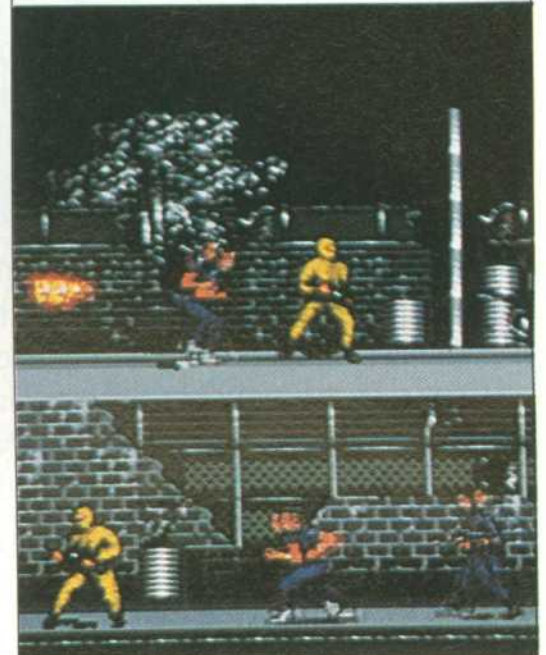
»GUT«



▲ Hüühüpf ...

KONVERTIERUNG ALCATRAZ (Atari ST)

Empf. VK-Preis: ca. 80 DM, Hersteller: Infogrames, Frankreich, Muster von: Die Cassette, 4950 Minuten.



▲ Ballerei auf der Insel

Man kann Amiga- und ST-Games nicht über einen Kamm scheeren. Dieser weisen Losung über meinem Schreibtisch wurde mit der Umsetzung von Alcatraz wieder einmal recht gegeben. Weniger die Grafik als vielmehr der Sound mußte starke Einbußen hinnehmen.

So sind weder die Titelmusik noch die FX besonders originell, was sich auch auf die Motivation auswirkt. Kein bißchen Spannung kommt da rüber. Auch technisch gibt es Beklagenswertes: Das Nachladen der einzelnen Screens dauert viel zu lange, die Steuerung ist auch nicht immer korrekt.

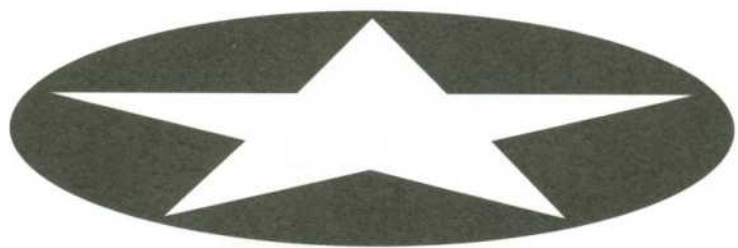
Ansonsten hat sich nicht viel geändert – doch dieses „bißchen“ reicht, um die Konvertierung etwas 'runterzuschrauben. Immer noch zufriedenstellend, aber mit einem dicken Minus. ■

kate

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Sound	5
Spielablauf	6
Motivation	6
Gesamtnote	6

»ZUFRIEDENSTELLEND«



KONVERTIERUNG MEGA MAN (PC)

Hersteller: HI TECH Expressions, empf. VK-Preis: ca. 70 DM, Muster von: Die Cassette, 4959 Minden.

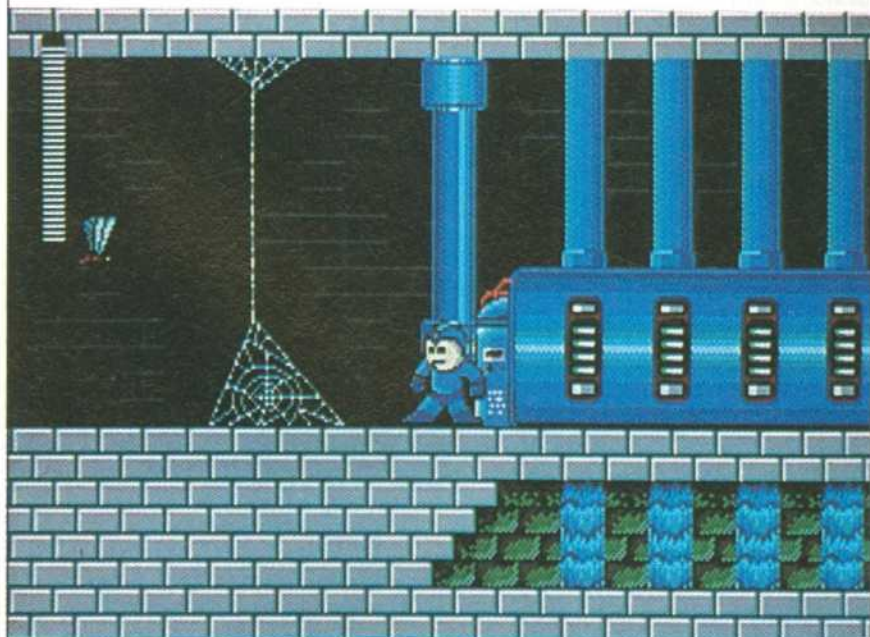
Uiiii, toll, Mega Man für den PC! Ein Spiel, das ich auf der Nintendo-Konsole wie ein Verrückter gezockt habe (wenn es mir gelang, meinem Sohn das Joypad abzunehmen). Jetzt hat sich die Firma HITECH darangemacht und das Konsolen-Kleinod auch für den PC umgesetzt. Zu meinem größten Bedauern verflüchtigte sich die Vorfreude schon mit den ersten Spielscreens. Grafisch gleicht MEGA MAN seinem Konsolenvorbild weitestgehend, und der Sound beschränkt sich darauf, dem PC-Lautsprecher fröhliche Piepser zu entlocken. Kommen wir zum Gameplay – hier erwarten Euch Gegner, die unfairer nicht auftauchen könnten, eine ungenaue Steuerung und jede Menge extrem hinterlistiger Spielelemente. Vom Titel, der Grafik und einigen abgesehen, hat das hier nix mehr mit dem Konsolen-Knaller zu tun. MEGA MAN-PC ging megamäßig in die Hose. ■

bs

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	3
Spielablauf	2
Motivation	2
Gesamtnote	3

»MANGELHAFT«



▲ Megamäßiges Jammertal

KONVERTIERUNG ANOTHER WORLD (PC)

Hersteller: Delphine, empf. VK-Preis: ca. 90 DM, Muster von: Die Cassette, 4959 Minden.



▲ Andere Dimensionen,
andere Sitten

Der eine erzählt seine Geschichte mit Worten, der andere mit Bildern, Delphine Software zieht dazu in jüngster Zeit Polygone heran. Another World sieht auf dem PC so aus, wie man es vom Amiga her gewohnt ist: Flüssige Animation, stimmungsvolle Grafik und fesselnde Musik. Die fantastischen Animationssequenzen, die durch die Benutzung der schon erwähnten Polygone sehr aufwendig aussehen und trotzdem erstaunlich speicherplatzsparend sind, überzeugen auch in der PC-Version. Selbst auf 286er PCs läuft das, problemlos auf Festplatte installierbare Programm, in zügigem, gut spielbarem Tempo ab. ■

bs

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	11
Sound	9
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	10

»GUT«



KONVERTIERUNG VIDEOKID (ATARI ST)

Hersteller: Gremlin, empf. VK-Preis: ca. 80 DM, Muster von: Die Cassette, 4959 Minden.

Kreuz und quer durch fünf verschiedene Welten fliegend, die alle in mehrere Sublevels eingeteilt sind, muß Klein-VideoKid seinen Weg zurück in die Realität finden, aus der er von Daddys neuem High-Tech-Videorekorder herausgesogen wurde. Durch Mittelalter-, Western-, Science Fiction-, Gangster- und Gruselwelten fliegend, wild nach allen Seiten ballern und Extracontainer sammelnd



▲ Ich glaub ich bin im
falschen Film

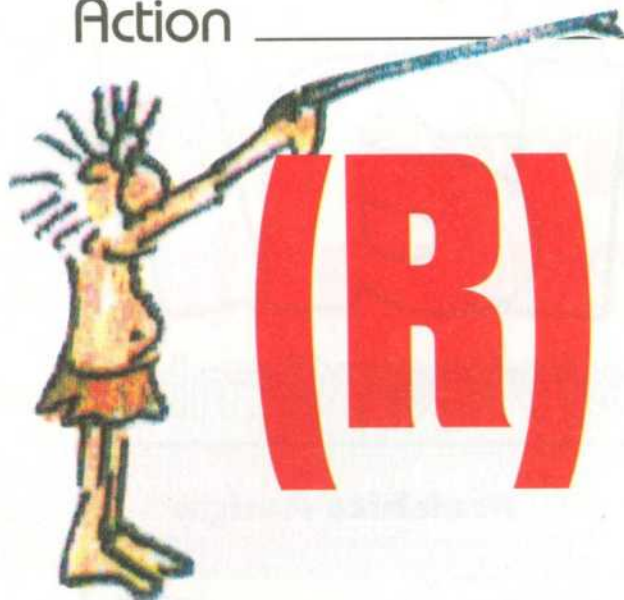
zieht Kid seine Kreise nun auch auf dem Atari St. Sieht genauso aus, wie die bereits besprochene Amiga-Version, spielt sich genauso, schmeckt und riecht auch so. Eine Adaption, die der Erstversion würdig ist, und mit ihr einen der begehrten Plätze im „Club der absolut mittelmäßigen Computerspiele“ einnimmt. ■

bs

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	9
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«



HUMANS

System: Amiga, geplant für: PC, Konsolen, Hersteller: Mirage, England, empf. VK-Preis: ca. 80 DM, Muster von: Hersteller.

Ein hochklassiges Arcade-game, das eigentlich eher in die Strategie-Ecke passen würde, beschert uns das Mirage-Label IMAGITEC mit seinem Knüller HUMANS.

In grauer Vorzeit: Die Affen haben sich entschlossen, Lendenschurze umzuschneiden und einen Teil ihres Fells abzulegen, um Menschen zu werden. Allein damit ist's jedoch nicht getan, technologische Wunderwerke wie Seile, Wurfspieße, Räder und Feuer müssen entdeckt oder erfunden, Dinos gezähmt werden.

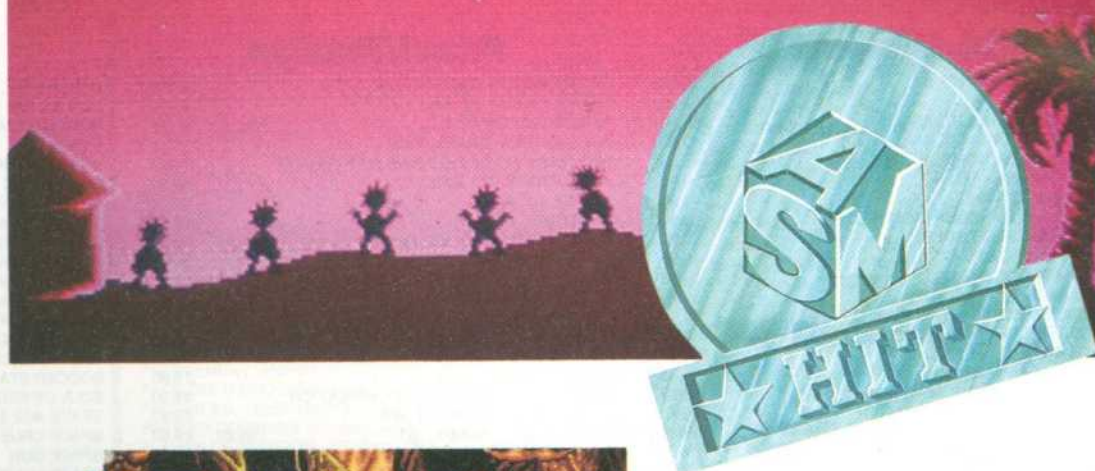


▲ Ein Seil, einen Faustkeil für ein Seil

Die Humans tummeln sich in mehr als 100 verschiedenen Levels, von denen jedes einzelne mit einem delikaten Problem gewürzt ist. Die Stammesmitglieder werden zu Beginn einzeln ausgewählt und mit speziellen Aufgaben betraut. Auf Euer Kommando hin bauen die Burschen zum Beispiel Menschentürme, um an hochgelegene Ecken des Levels zu kommen oder verschleudern Speere, um lästige Saurier in den Hintern zu pieken. Stabhochsprung läßt sich mit so einem Gerät ebenfalls her-



Evolution



▼ Hoffentlich wird das Feuer bald gebändigt!

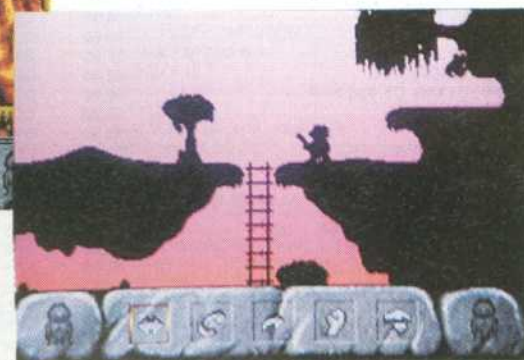


▲ Rummel im Steinzeitschungel

vorragend bewerkstelligen. Fackeln brennen im Weg stehende Büsche ab, und mit einem Rad kann man entweder anderen Humans über die Zehen fahren oder einfach schnell durch die Gegend flitzen und, dank kleiner Schanzen, Abgründe überspringen.

Haben Eure Mannen unter Eurer Leitung ein Entwicklungs-Level geschafft, flimmert zur Belohnung eine animierte Zwischensequenz über den Monitor. Wenn Ihr also Lust habt, kleine Männchen zu großen Taten zu steuern, dabei gern nachdenkt, vor teilweise recht vertrackten Situationen nicht zurückschreckt und obendrein möchtet, daß der Humor nicht zu kurz kommt: Mit Humans werdet Ihr ausgezeichnet bedient.

bs



ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	10
Motivation	11
Gesamtnote	10

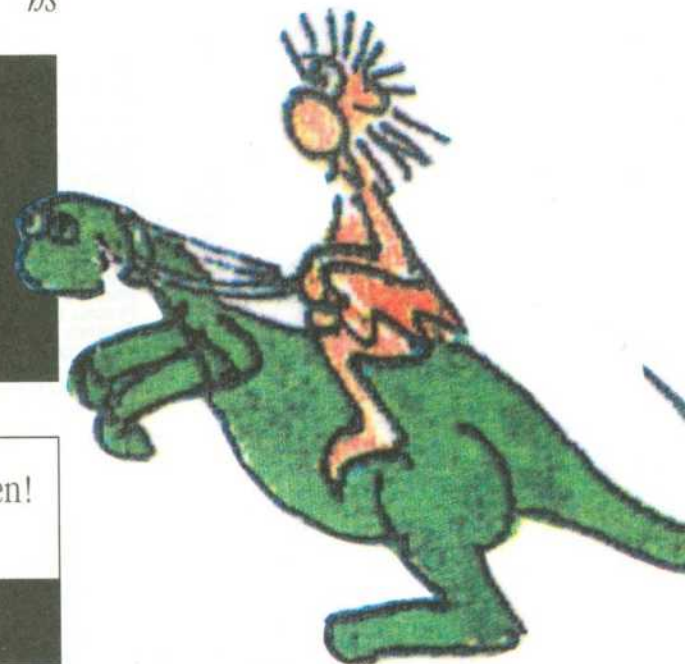
»GUT«

„Humans macht einfach irren Spaß“

Antje meint:

Sowas sollte es öfter geben! Lechz!

»GUT«



Gremlin gibt dem bislang sagenumwobenen Ninja-Image einen Hüpf-, Kletter- und Laufpaß. Der gewöhnlich gefürchtete Kämpfer wird ab Juli zum quirligen Tunichtgut. Wird Zool die Jump'n'Run-Szene zu bereichern wissen?

**ZOOL
- PREVIEW -**

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

Der 'Ninja aus der n-ten Dimension', ein witzig windschnittig gestylter Maskenträger, nimmt den Mund ganz schön voll. Arme und Beine wie aus Kaugummi, ist er wendig wie ein Gummiball. Respekt hat er vor gar nichts. Von den üblichen Lauf-, Kletter- und Springeigenschaften über Seilhängeln und Supersprung sind seiner Bewegungsfreiheit kaum Grenzen gesetzt. Zudem wollen Gremlins Programmierer den kleinen Zool ausstatten wie einen Waffenschieber, bevor er so harmlos und niedlich anmutenden Level wie u.a. der 'Sweet World' ausgeliefert wird. Wie die Erfahrung zeigt, wird Zool hier sehr schnell mit der Tücke diverser Objekte (*und wenns denn Lolli oder Zuckerstange sind*) konfrontiert werden. Letztendlich bleibt es Euch überlassen, wie gut Ihr die Fähigkeiten des japanischen Rakkers einsetzen werdet, doch: Sollte Zool einmal ernsthaft auf der Kippe stehen, könnt Ihr ruhig auf dessen magische Kräfte zurückkommen. Von den sieben Welten, in welchen er seinen Ninja stehen muß, soll es zunächst viermal hangelnd und kletternd abgeh'n, bevor sich der flippige Tausendsassa dann in die Shoot'em Up-Materie wagen muß. Gremlins Kostprobe läßt verheißungsvoll auf flüssiges Parallax-Scrolling blicken, welches sich durch das gesamte Geschehen ziehen soll. Auch das, was bisher vom Sound zu hören ist, unterstreicht den Charakter des vorwitzigen, flippigen kleinen Kämpfers. ■

mats.

Ninjas Spektakulium



▲ Gewitzt: Zool

★ NEU ★ NEU ★ NEU ★ NEU ★
international
Entertainment
GmbH
SkyLine

Tel. 0711 / 81 27 36
St. Pöltener Str. 28 - 7000 Stuttgart

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

Titel	Amiga	Atari	Titel	IBM
Abandoned Places	69,90	-	Aces of the Pacific	78,90
Airbus 320	88,90	88,90	Airline	64,90
Alcatraz	62,90	62,90	Battle Isle	78,90
Amberstar	74,90	74,90	Bundesliga Manager Prof.	68,90
Apydia	68,90	-	Civilization dt.	89,90
Battle Isle	68,90	-	Darkseed	94,90
Black Crypt	66,90	-	Die Kathedrale	81,90
Bundesliga Man. Prof.	68,90	-	Elvira Mistress 2	84,90
Castles dt.	68,90	-	Epic	74,90
Conquestator	72,90	-	Eye of the Beholder 2	74,90
Das schwarze Auge	74,90	74,90	Falcon 3.0 dt.	99,90
Elvira Mistress 2	69,90	69,90	Fire and Ice	84,90
Epic	69,90	-	Gobliins	68,90
Eye of the Beholder (d)	69,90	-	Gods	72,90
Eye of the Beholder 2	74,90	-	Gunship 2000	84,90
Fate Gates of Dawn	69,90	69,90	Harpoon 2	84,90
Flight of the Intruder	78,90	78,90	Hyperspeed	92,90
Formula One Grand Prix	76,90	76,90	Indiana Jones 4	a.A.
Gobliins	68,90	68,90	Indiana Jones Adv.	68,90
Great Courts Tennis II	67,90	67,90	Leisure Suit Larry 5 dt.	82,90
Harpoon 2	74,90	-	Lemmings	72,90
Heart of China dt.	78,90	-	Lemmings Data Disk	49,90
Heimdall	82,90	82,90	Life & Death 2	68,90
Indiana Jones Adv.	64,90	64,90	Links	78,90
Jimmy White Snooker	69,90	69,90	L'empereur	88,90
John Madden Footb.	59,90	-	Megatraveller 2 dt.	78,90
Knight mare	68,90	68,90	Might & Magic 3 dt.	82,90
Knights of the Sky	76,90	76,90	Monkey Island 2 dt.	84,90
Leisure Suit Larry 5	78,90	78,90	PGA Tour Golf Plus	78,90
Lemmings	58,90	58,90	Police Quest 3 dt.	78,90
Lemmings Data Disk	49,90	49,90	Pools of Darkness	72,90
Links	96,90	-	Railroad Tycon	82,90
Mad TV	78,90	-	Rogger Rabbit	74,90
Magic Pockets	59,90	59,90	Secr. Weapons o.t. L.	84,90
Might & Magic 3 dt.	78,90	-	Secr. Weap.O.L.P38	34,90
Monkey Island	74,90	74,90	Secr. Weap.O.L.P80	44,90
Pacific Islands	69,90	69,90	Shuttle dt.	109,90
PGA Tour Golf Plus	74,90	-	Sim Ant	78,90
Police Quest 3	78,90	-	Sim Earth	86,90
Pools of Darkness	69,90	-	Space MAX	72,90
Populous 2	68,90	68,90	Special Force	78,90
Realms	68,90	68,90	Star Trek	74,90
Roger Rabbit	68,90	-	Ultima Trio. 4-6	85,90
Shadow Lands	69,90	69,90	Ultima 7	82,90
Sim Ant dt.	84,90	-	Ultima Underworld	86,90
Space MAX	68,90	-	Uncharted Water	94,90
Space Quest IV	74,90	74,90	Wing Commander 2	78,90
Special Force	78,90	78,90	Wing Commander 2 Miss.D.1	46,90
Ultima 6 engl.	69,90	-	Wing Commander Coll.	99,90
Vengeance of Excalibur	69,90	-		
WWF Wrestlemania	64,90	64,90		

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	234,90
Joystick Comp. Pro blau	38,90	1,8 MB Speicher	264,90

Videogames

Mega - Drive	Game Boy
Mega Drive dt. ohne Spiel	Adventure Island
Winter Challenge (US)	Batman
John Madden (US)	Mickey Mouse
E.A. Hockey (D)	Boulder Dash
Golden Axe 2	Souner R.C. Pro Am
Game Gear	Nintendo N.E.S.
Sonic (D)	Bubble Bobble
Donald Duck (D)	Puzznic
Devilish (US)	Blue Shadow
Mickey Mouse (D)	Dragons Lair
Master Gear Adapter	Rygar
Sega - Master	North + South
Asterix	Atari Lynx
Sonic (D)	Awsome Golf
Bubble Bobble (D)	Viking Child
Mickey Mouse (D)	Quix
Moonwalker (D)	Xibots
	Cyberball

★ A ★ STAR ★ IS ★ BORN ★



TILT

GENIAS



Liriel

BR



Cthulhu

Der Traum der alten Götter

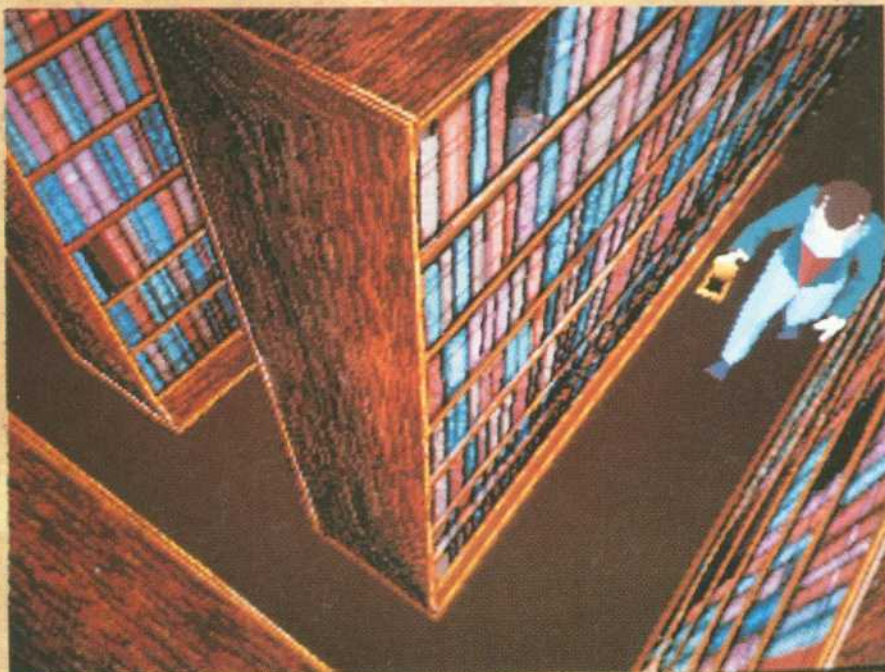
CALL OF CTHULHU

– PREVIEW –

System: PC, geplant für: -, Hersteller: Infogrames, Frankreich, Muster von: Hersteller.

Wer in den dunkelsten Sümpfen Lousianas ein Landhaus erbt, dessen Vorbesitzer sich das Leben genommen hat, darf sich auf mehr als eine unangenehme Überraschung gefaßt machen.

Ein gruseliges Spukhaus-Szenario erwartet uns: Ein Gebäude voller Geheimnisse und schreckli-



▲ Die Bibliothek des Wahnsinns

cher Überraschungen. Schon kurz nach seinem Eintreffen muß der Held feststellen, daß er Gefangener im eigenen Haus und zum Freiwild für eine unheimliche böse Macht geworden ist.

Mal wieder Polygone

Raum für Raum führen uns die Infogrames-Proramierer immer tiefer in das alte Gemäuer. Der Held und alle Wesen, die ihm begegnen, sind aus Polygonen zusammengesetzt, die mittels spezieller Animationstechniken bewegt werden. Das gesamte Haus wurde mit einem CAD-artigen Programm entwickelt, das es ermöglicht, Kameras aus jedem beliebigen Blickwinkel in die Räume sehen zu lassen.

Die Software zur Gestaltung der Zimmer und das Animationsprogramm stehen im Dialog miteinander. Jeder Raum wird Euch aus mindestens vier verschiedenen Blickwinkeln gezeigt, die

zum Teil extreme Positionen einnehmen. Je nachdem wie der Held sich im Raum bewegt, wird er größer oder kleiner. Es entstehen Animationen, die sich absolut homogen in die Schauplätze, vor denen sie stattfinden, einfügen.

Call of Cthulhu eröffnet Euch als Spieler im Rahmen des Spukhauses, seiner Geheimgänge und unterirdischen Kavernen, eine Art virtuelle Realität. Die Animation der Spielfigur ist dort so durchdacht, daß der Held, sobald er ein Gewehr abfeuert, durch den Rückstoß durchgeschüttelt wird.



▲ Ein „Polygon-Zombie“

Die Visionen des H.P.L.

Das schmale Werk des Howard Phillips Lovecraft, ca. 40 Kurzgeschichten und fünf längere Erzählungen, hat das Antlitz der phantastischen Literatur verändert. Als er Anfang des 20. Jahrhunderts den Kern des Cthulhu-Mythos mit seinen unsäglichen Schrecken aus den Tiefen des Alls schuf, legte er den Grundstein zu einem Kosmos voller chaotischer Götter, deren böse Träume genügen, in der menschlichen Realität apokalyptisches Grauen erstehen zu lassen. Allein das Wissen um diese Wesen treibt lovecraftsche Protagonisten regelmäßig in den Wahnsinn.

So wie das literarische Vorbild, ist Call of Cthulhu als Serie lose zusammenhängender Geschichten gedacht. Gelingt es dem Spieler, die Schrecken des Geisterhauses zu bezwingen (oder auch nicht), darf er in einem zweiten



▲ In der Unterwelt des Landhauses

Teil (der bereits in Arbeit ist) eine andere Person steuern, die sich an einem neuen Schauplatz den kosmischen Schreckensgestalten in den Weg stellen darf. Cthulhu selbst taucht übrigens nicht auf, aber schon der Kampf gegen seine schwächsten Diener führt Eure Spielfigur an den Rand von Wahnsinn und Tod.

Chaosium

Zuerst waren es die Bücher und Geschichten, die die Phantasie vieler Leute entzündeten, dann gab es Autoren, die weitere Storys um den Cthulhu-Mythos schrieben, so daß die Kunde von den „Großen Alten“, wie die schrecklichen Götter Lovecrafts auch genannt wurden, einem noch größeren Publikum zugänglich wurden. Und schließlich gab es dann Chaosium, eine Grup-



◀ Das papiergebundene Cthulhu-Rollenspiel von Laurin

Stilvolles Inventar



pe Cthulhu-Begeisterter, die aus dem Mythos ein papiergebundenes Rollenspiel machten.

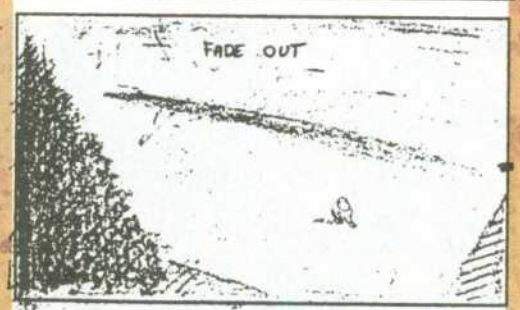
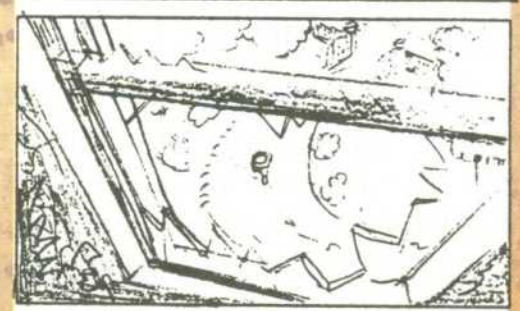
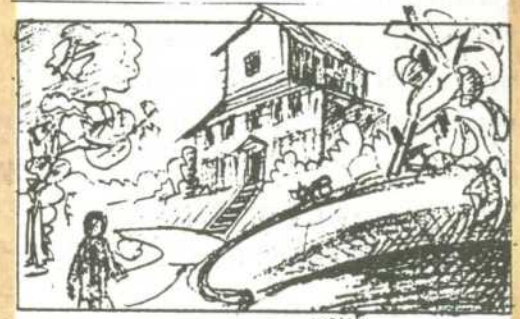
Bilden Lovecrafts Storys auch den inhaltlichen Hintergrund von COC, Chaosiums Spiele gaben den Ausschlag, ein Computerspiel zu machen. Entsprechend eng steht man miteinander in Kontakt, und zusätzlich zu den bei Infoframes arbeitenden Lovecraft-Kennern sorgt Chaosium dafür, daß COC den richtigen Touch erhält. Übrigens gibt es das papiergebundene Rollenspielsystem auch in Deutsch. Wer sich dafür interessiert, kann sich an den Laurin-Verlag in Hamburg wenden.

Prädikat: Extra-Schaurig

Computerspiele, die sich mit Horror-Themen beschäftigen, gibt es nicht gerade oft. Solche, die dann auch tatsächlich gruselig sind, noch weniger. Mit knarrenden Holzböden, unheimlichen Zimmern, monströsen Kreaturen, un-

heiliger Geheimnisse schickt sich COC an, Euch mehr als einen Schauer über den Rücken zu jagen. Dank ausgefeilter Grafik und innovativer Technik dürft Ihr Euch auf einen Horror-Spaß vom Feinsten freuen.

Heiner Stiller



▲ Das Storyboard für den animierten Vorspann

Let's talk about

Klein, aber fein – schmal, aber gewichtig: Diese Umschreibungen lassen sich problemlos auf das Schaffen der Kreativen anwenden, die hinter dem Firmennamen ATTIC stecken.

Attic, das sind Guido Henkel, Hans-Jürgen Brändle und Jochen Hamma. Insbesondere Guido ist kein Neuling im Computerspielgeschäft. Schon 1987 erschien sein erstes Game, *Hellowoon*, das als Textadventure mit erstklassigem Parser und in Deutsch gehalten für Aufsehen sorgte. Es folgte *Ooze*, ein weiteres deutsches Adventure und *Die Drachen von Laas*, das zwar fix und fertig war, aber durch Probleme mit der Vertriebsfirma damals leider nicht auf den Markt kam. Trotz dieses Rückschlages blieb Guido Henkel aktiv.

Auf zu neuen Ufern

Er erkannte die Zeichen der Zeit und wandte sich den Rollenspielen zu. Das erste Produkt dieser neuen Attic-Linie war *Lords of Doom*, ein Horror-Rollenspiel, das inhaltlich Neuland betrat.



Um die *Drachen von Laas* gab's viel Hickhack



Hans-Jürgen Brändle & Guido Henkel, Attics kreativer Kern

„Bei Attic macht man Spiele weil man sie mag!“

Attic blieb dem Genre auch weiterhin treu und veröffentlichte *Spirit of Adventure*. Bis zu diesem Zeitpunkt hatte Attic sich immer nur um die inhaltlichen Belange eines Produktes gekümmert und das Kaufmännische Vertriebspartnern überlassen. Immer wieder mußten sie schlechte Erfahrungen machen: Das eine Unternehmen war nicht in der Lage, ein komplett fertiges Programm in den Handel zu bringen, das nächste räumte bei der Gestaltung des Produktes keinerlei Mitspracherecht ein. Kurz, man war mit der gebotenen Betreuung nicht zufrieden und zog Konsequenzen: Attic als eigenständiger Software-Publisher war geboren. Das erste Produkt, das man so in absoluter Eigenregie herausbrachte, war dann *Die Drachen von Laas*.

Das folgende Programm fiel ganz und gar aus dem Schema. *The Oath* war ein Ballerspiel in Reinkultur und hatte nicht im entferntesten etwas mit Abenteuern oder Rollenspielen zu tun.

Zu Besuch bei Attic

Als wir in Albstadt das Attic-Büro besuchten, schien dort die Zeit stehen geblieben zu sein. An der Wand hängt immer noch das Kalenderblatt vom Oktober 1991; kein Wunder, Elvira zielt das Großformat in voller Schönheit. In dem gemütlichen Raum wird gerade mit Hochdruck an der Vollendung des neuesten Titels, der Computerversion vom „Schwarzen Auge“ gearbeitet. Trotzdem nehmen sich die drei die Zeit, mit uns ein wenig über Spiele, Software, ihre zukünftigen Pläne und

das ganze Drumherum zu sprechen. Textadventures lieben die Albstädter Kreativen immer noch und würden auch gerne wieder in diesem Rahmen Spiele produzieren, wenn einem Produkt dieser Art noch Marktchancen beschieden wären.

Dafür jedoch, merkt Guido Henkel an, müßten die Leute wieder zu lesen anfangen und auch ein Spiel akzeptieren, dessen Steuerung über Tastatur erfolgt. Ein Patentrezept oder gar neue Konzepte, die sich in dieser Richtung orientieren, hat man auch hier nicht in der Schublade.

Auch den kurzen Ausflug in das Lager der Actionspiele, den die Attic-Macher mit *The Oath* gewagt hatten, möchten sie nicht wiederholen. Wie andere Hersteller auch, mußten sie die leidvolle Erfahrung machen, daß mit Actionspielen auf dem Amiga nicht viel zu verdienen ist. Die Crackerszene sorgt mit atemberaubender Geschwindigkeit für Legionen von Raubkopien. Wenn die Attics noch einmal ein Actionspiel in Angriff nehmen würden, dann nur auf einer Konsole wie dem Mega Drive oder dem Super NES. Aber die Zeichen der Zeit stehen ohnehin auf Rollenspiel, ein Trend, dem Attic bereits Rechnung trug, und der auch in Zukunft ein ganz wesentlicher Faktor im Programm sein wird. Die Bande, die zwischen den Albstädtern und den Düsseldorfer Rollenspielprofis *Fantasy Productions* gesponnen wurden, sollen deshalb auch nach Vollendung der Computerversion von „Das Schwarze Auge“ hinaus bestehen bleiben. Ein nächstes Projekt ist

Der Deutsche Orden beschuldigt
die Besatzung der Ascon
des unerlaubten Waffenhandels
mit den Heidenvölkern
des Ostens.

Er verfügt die Beschlagnahme
der Waffen,
das Schiff wird bis
auf weiteres festgehalten.

DER PATRIZIER



bereits als Rohentwurf in der Mache:
Perry Rhodan als Rollenspiel!

Perry – unser Mann im All

Daß man sich mit der Versoftung der größten Science-Fiction-Serie der Welt einer diffizilen Aufgabe stellt, dessen ist man sich bei Attic bewußt. Hans-Jürgen Brändle, der Spezialist für Rollenspiele, weiß, wie schwierig es ist, Kämpfe, die mit weitreichenden Laserwaffen ausgetragen werden, auf den trotz all seiner Möglichkeiten doch begrenzten Computermonitor zu übertragen. Was in diesem Rahmen bisher von anderen Programmen präsentiert wurde, ist wenig überzeugend. Ein



Es war einmal: Ooze, eines der ganz frühen Produkte

weiteres ganz wesentliches Element der Rhodan-Serie, das ebenfalls nur sehr schwer in das Medium Computerspiel umzusetzen sein wird, ist die räumliche Ausdehnung der Handlung, die sich ohne weiteres über ein Gebiet erstrecken kann, das mehrere hundert Lichtjahre im Radius mißt. Greift man die Serie an den richtigen Stellen auf, kommen Distanzen ins Spiel, die sich nur noch in Millionen Parsecs ausdrücken lassen. „Hier verlassen wir uns voll und ganz auf die Kompetenz und das Fingerspitzengefühl der *Fantasy Production*“, merkt Hans-Jürgen an. Dort habe man die nötige Phantasie, um aus der Serie, die immerhin schon mehr als 1.600 Bände umfaßt, eine gute Story auszuwählen und dafür spielbare Regeln zu entwerfen, die sich auch gut in ein Computerspiel übertragen lassen.

Attic und die Zukunft

Da „Das Schwarze Auge“ als Serie ausgelegt ist und mindestens eine Trilogie werden wird, steht schon dadurch die Planung für das nächste Jahr so gut wie fest. Außerdem haben sich die Attics High-End-Produkten verschrieben; technische, akustische und grafische Spitzenqualität zu produzieren, geht natürlich nicht von heute auf morgen.

Trotzdem wollten wir wissen, was Guido Henkel, Hans-Jürgen Brändle und Jochen Hama an Ideen für langfristige Projekte haben; Spiele, die es frühestens in zwei Jahren geben könnte. Horror, das sei ein Thema, dessen man sich im Rahmen dieses Mediums noch viel zu wenig angenommen habe.

Zukunft hin – Pläne her, bei Attic macht man Spiele im wesentlichen, weil man sie mag. Und deshalb, meint Guido, würden sie auch gerne, irgendwann einmal, selber wieder so richtig selbstvergessen Adventures spielen, die von anderen ausgedacht und realisiert wurden. Einfach so, als Freizeitvergnügen ...

Heiner Stiller



Neu und gut: Das Schwarze Auge

LEGEND

Wie Legenden entstehen

LEGEND

System: PC, Amiga, Atari ST, geplant für: -, empf. VK-Preis: ca. 100 DM, Hersteller: Mindscape, Muster von: Hersteller.

Ein unglaublich altes Wesen, grauenerregend böse, der Schrecken allen Lebens, wurde vor undenklich langer Zeit besiegt und durch magische Fesseln gebannt. Die Namen derjenigen, die der Kreatur Einhalt geboten hatten, sind vergessen; niemand weiß, wohin die Sieger verschwanden. Das böse Wesen jedoch liegt, von magischen Banden gehalten, in tiefem Schlaf.

So machtvoll ist das namenlose Ding, daß allein seine Träume ausreichen, das Land Tazere ins Chaos zu stürzen. Friedliche Menschen mutieren unter dem Einfluß des schlafenden Bösen zu gewalttätigen Monstern, die

mordend und brandschatzend durch die Lande ziehen. Der König von Tazere ist ratlos, und es scheint, als würden die degenerierten Horden das Land endgültig dem Untergang weihen. Alles scheint verloren, bis vier Helden auftauchten. Aus den vier Himmelsrichtungen kommend, finden sich ein Magier, ein Berserker, ein Meuchelmörder und ein Barde zusammen, um dem Bösen Einhalt zu gebieten.

Ohne Spieler geht es nicht

Daß die vier trotz allem ohne Eure Hilfe nur wenig Chancen haben, versteht sich von selbst. Die Burschen haben zwar Muskeln und beherrschen Zaubersprüche genauso wie magische Bardenweisen, das Köpfchen bei der Sache müßt jedoch Ihr mit einbringen. Tazere stellt sich auf dem Monitor als Reliefkarte dar, auf der Städte, Burgen und andere Bauwerke eingezeichnet sind. Eure Helden, wie auch alle anderen über Land reisenden Gruppen, werden durch Banner symbolisiert: blaue für Freunde, rote für Feinde und ein weißes für Euch. Mittels Mausclick könnt Ihr nun das Banner von Ort zu Ort wandern lassen, um dort Tempel, Geschäfte oder Tavernen aufzusuchen. Begegnen den Helden unterwegs Bösewichter, blendet das Game in die „Puppenstuben-Perspektive“ um. Hier seht Ihr



▲ Eines der vielen Monster die Euch erwarten (Atari ST)



▲ Wundersame Zeitgenossen müssen befragt werden (Atari ST)



▲ Geheimnisvolle Orte warten auf Erkundung (PC)
▼ Verliese in der „Puppenstuben-Perspektive“ (Amiga)



dann alle vier Abenteurer und könnt ihnen Befehle für den Kampf erteilen.

In den Verliesen von Treihadwyl

Die Puppenstube wird aber nicht nur bemüht, wenn in freier Wildbahn die Säbel rasseln, auch wenn es in unterirdische Gewölbe hinuntergeht werden diese Raum für Raum so auf den Monitor gebracht. Dort erwarten Euch neben beutegierigen Monsterhorden auch noch jede Menge Rätsel.

Schon das erste Verlies unter der Gilde von Treihadwyl offeriert verschlossene Türen, für die weit und breit keine Schlüssel in Sicht sind. Die ausgezeichnete Bedienungsanleitung, die komplett in Deutsch ist, läßt Euch je-



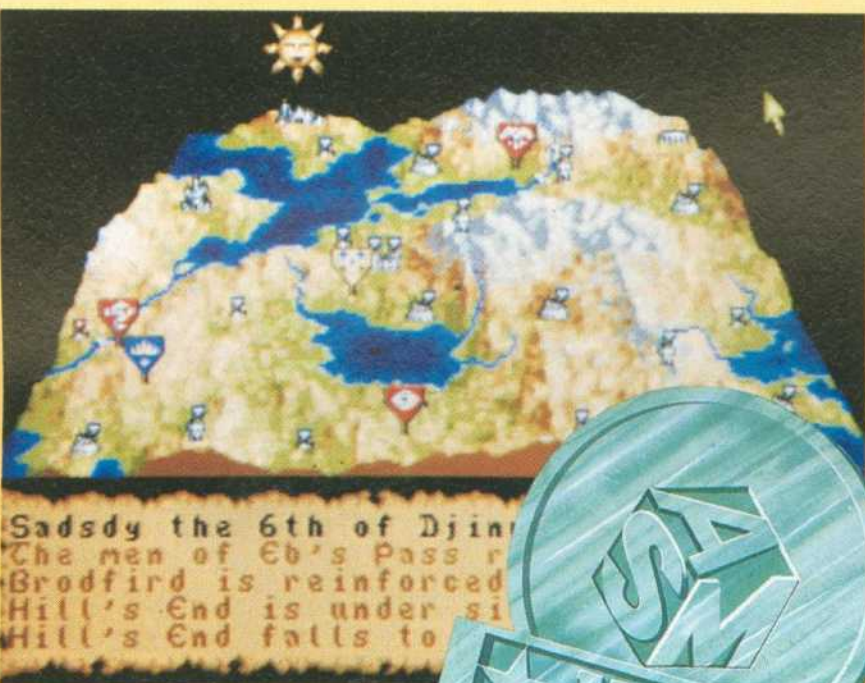
▲ Je tiefer der Dungeon, desto verzwickter die Räume (Amiga) ▼

Strategische Elemente

Sind die ersten Dungeons überwunden und die Helden ein paar Erfahrungsstufen aufgestiegen, genügend Runen vorhanden und einige zusätzliche Melodien für den Barden gefunden, könnt Ihr Eure Truppe tiefer in die feindlichen Lande eindringen lassen. Mit weiter voranschreitender Spielzeit wird auch der Einfluß des bösen Wesens stärker, und immer mehr Monster tauchen auf. Mit den Biestern haben dann nicht nur Eure Helden Probleme, sie machen auch das Leben der anderen Verteidiger schwer, die versuchen, Städte und Dörfer gegen den Ansturm der bösen Horden zu verteidigen. Ab da gewinnt Legend auch noch ein strategisches Element, denn es muß verhindert werden, daß das Böse die Oberhand gewinnt. Dies könnt Ihr tun, indem Ihr Eure Truppe an Brennpunkten höchstselbst aufräumen laßt, oder aber durch Geldspenden. Mit diesen Mitteln können die Verteidiger Söldner rekrutieren, die bei der Verteidigung helfen.

Genau das ist Legend von Mindscape. Die Bedienung gestaltet sich klar und schnörkellos, und lediglich das Magiesystem ist während der ersten Sitzungen recht kompliziert zu handhaben. Ansonsten werden die Abenteurer, die Ihr vor einem grafischen Hintergrund erleben werdet, der für dieses Spielgenre recht unüblich ist, Euch länger als einen Abend an Euren Computer fesseln.

Heiner Stiller



▲ Tazere im Überblick (PC)

doch nicht im Regen stehen und enthält für die ersten Schritte im Dungeon einen detaillierten Wegweiser.

Jede der vier Spielfiguren hat eine besondere Gabe, die ihrer Profession entspricht. So kann der Barde Lieder singen, der Meuchelmörder versteht es, sich vor den Blicken der Gegner zu tarnen, und der Berserker steigert sich in einen manischen Blutrausch, der ihn zu einer wilden Kampfmaschine macht. Die Sonderfähigkeit des Zaubers ist, wie sollte es anders sein, die Magie. Das besondere am Magiesystem von Legend ist nun, daß jeder Zauber erst einmal gemixt werden muß. Dazu müssen spezielle Ingredienzien unter der Verwendung besonderer Runen in einem Mörser zusammengemischt werden. Zehn verschiedene Zauber vermag der Magier zu mixen und anzuwenden. Dieses System ist so flexibel, daß es durchaus möglich ist, in zwei verschiedenen Spielen jeweils zehn völlig verschiedene Zauber zu mischen.

„Abenteurer, die Euch länger als einen Abend vor den Computer fesseln werden.“

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Steuerung	9
Handlung	10
Atmosphäre	10
Gesamtnote	10

»GUT«

KONVERTIERUNG LEGEND (Amiga)

Preis: ca. 100 DM, Hersteller: Mindscape, Muster von: Hersteller

Grafisch, soundmäßig und spieltechnisch vermag Legend auch auf dem Amiga voll und ganz zu überzeugen. Zwar wurde bei dieser Version auf eine Festplatteninstallation verzichtet (warum eigentlich?), dem Spielfluß tut dies, so zwei Laufwerke angeschlossen sind, keinen Abbruch. Kurz: In allen wesentlichen Punkten entspricht Legend auf dem Amiga der PC-Version, mit der wir den langen Haupttest durchgeführt haben.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Steuerung	9
Handlung	10
Atmosphäre	10
Gesamtnote	10

»GUT«

KONVERTIERUNG LEGEND (Atari ST)

Preis: ca. 100 DM, Hersteller: Mindscape, Muster von: Hersteller

16 Farben weniger als auf dem Amiga und weit weniger attraktiver Sound. Der Atari bemüht sich zwar redlich, aber hier sieht Legend doch weit blasser aus als auf den anderen Systemen. Zum Glück hat sich am eigentlichen Spiel nichts geändert, so daß es nur Abzüge bei der Grafik und der Musik gibt.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Steuerung	8
Handlung	10
Atmosphäre	10
Gesamtnote	9

»GUT«

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 HAUSHALTSBUCHFÜHRUNG komplett in deutsch
 - 011 POWERPACKER V2.3b ein super Datenkomprimierer
 - 012 DME-EDITOR Text-Editor in deutsch konfiguriert!
 - 024 RESETFESTE RAMDISK für Kickstart V1.2 + V1.3
 - 026 NOFASTMEM, resetfest, softwarem. Abschalten des Fastrams
 - 028 QUICKMENU zum Erstellen eigener Workbenchmenüs, 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 DISKOPTI organisiert Ihre Disketten neu, dadurch kürzere Ladezeiten!
 - 075 AMIDAT eine kleine Dateiverwaltung mit Suchfunktionen, deutsch
 - 076 PD-COPY V3 kopiert auch MS-DOS- und Atari-Tracks! Mit Nibble-Copy, Checkdisk, Speedtest u. s. w. ! Deutsch. Der Hit!
 - 077 INTROMAKER V1.6 zum Erstellen eigener Intros, die beim Bootvorgang geladen werden. Mit IFF-Sound- u. Grafikbindung, mit dt. Anl.
 - 078 ROAD-ROUTE zeigt Ihnen die jeweilige Entfernung zwischen versch. Städten der BRD und ehem. DDR an. Integriert sind 911 Orte und 2307 Verbindungsstraßen. Beliebig erweiterbar, mit Fahrtroutenvorschlag!
 - 131 VIDEOBASE und DATABASE-WIZARD Datenbank
 - 120 LABELPAINT Etikettendruck für 3,5"-Disks mit grafischer Gestaltungsmöglichkeit, deutsch

SPIELE / UNTERHALTUNG

- Best. Nr.
- 002 RETURN TO EARTH die Weltraum-Handels-Simulation mit dt. Anl.
 - 005 TETRIX der Spielhallenhit! Achtung, macht süchtig!
 - 009 BLIZZARD ein Super-Ballerspiel
 - 010 STAR-TREK erleben Sie die Abenteuer des Raumschiffes Enterprise! Benötigt 1 MB-Speicher und 3 Diskettenlaufwerke !! 3 Disk DM 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. Anleitung
 - 039 DELUXE-HAMBURGER ein Ballerspiel mit Ketchupflasche
 - 043 ROLLON und PYRAMIDE zwei Strategie-Spiele, deutsche Anleitung
 - 046 LUCKY LOSER Geldspielautomat, komplett deutsch
 - 048 PAMETHA ein tolles Adventure-Spiel, deutsch
 - 051 KART Go-Kart-Rennen für 2 Spieler, deutsch
 - 052 CAR Autorennen, benötigt 1 MB-Speicher
 - 053 SLOT CARS noch einmal, aber mit Feuerkraft
 - 054 SUPER GRIDDER ein Geschicklichkeitsspiel
 - 056 MIAM MAN und ROLLER BALL zwei Geschicklichkeitsspiele mit deutscher Anleitung
 - 057 H-BALL sehr gute Breakout-Spielvariante
 - 059 MURAGLIA (Breakoutspiel mit sehr gutem Sound) und Biscione (sehr gute Version des "Wurm"-Spieles)
 - 063 SYS Virusjagd durch über 50 Spiele-Levels
 - 064 DRIP-GAME sehr lustiges Geschicklichkeitsspiel
 - 079 ZERG ein Fantasy Rollenspiel
 - 080 MOONBASE ein Weltraumspiel



- 081 DRAGON CAVE erforschen Sie unbekannte Dungeons! Perfekte Grafik, Sound und Animation machen dieses Spiel zum absoluten PD-Hit! Mit Spiele-Editor, deutsch, Benötigt 1MB
- 082 MARIKO ein interessantes neues Denkspiel, dt. gute Grafik
- 083 EISHOCKEY-MANAGER-SIMULATOR bringen Sie Ihre Mannschaft durch geschicktes Taktieren zum Sieg! Deutsch!
- 084 KNIFFEL sehr schön gemacht, komplett deutsch
- 085 MISSILE COMMAND verteidigen Sie Ihre Städte gegen Angreifer! Superschnell, bekannt aus den Spielhallen, jetzt für den Amiga! Absoluter Hit!
- 086 JUMPY ein Hüpf- und Sammelspiel in deutsch
- 087 EXTERMINATE und DARK STAR zwei Shoot 'em up Games, deutsch
- 088 TUMBLER STREET mögen Sie illegale Spiele mit Geld? Es handelt sich hier bei um das bekannteste, bisher, Vorgeliebte 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 BORSE 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 Megaknubeln. Komplett in deutsch. Der PD-Hit! Benötigt 1MB-Speicher
- 100 DRIVE WARS ein sehr gutes Shoot 'em up-Game
- 101 ZAUBERWURFEL Amiga-Version mit Maussteuerung und Animation
- 102 DOWN HILL eine sehr gute Skirennen-Simulation
- 103 12 KLEINE DENKSPIELE
- 104 FAXEN ein Kästchen-Verschiebespiel mit Bildern, deutsch und TETRIS mit Zweispielermodus
- 105 MECHFIGHT ein groß angelegtes Rollenspiel, in dem es darum geht, Gegenstände zu finden, zu handeln und gegen Roboter zu bestehen. Mit Spiele-Editor
- 106 HEADGAMES hier heißt es feuern, feuern...
- 107 SPIELE-LEXIKON Tips und Tricks zu 45 kommerziellen Spielen!
- 108 BOULDERCRASH V1.3 hübsche 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 Schmuzzeln! Deutsch
- 032 SKAT sehr gute Skatpielsimulation mit animierter Grafik!

ANTI-VIRUS

- 004 VIRUS-CONTROL V1.3 erkennt auch Linkviren, deutsch
- 025 ANTI-VIRUS-DISK mit 15! 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 Schriftsatz-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 weiche 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 OKO was soll ich nächste Woche kochen und was muß ich dafür einkaufen? Beide Fragen beantwortet jetzt OKO! 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. Nr. TEXTVERARBEITUNG / BUSINESS

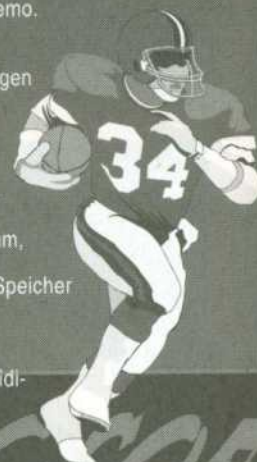
- 018 MS-TEXT sehr gute deutsche Textverarbeitung
- 132 BUSINESSPAIT erstellt Balken-, Linien-, Säulen- und Tortendiagramme aus eingegebenen Daten, deutsch
- 133 JAHRESBILANZ verwaltet Ein- und Ausgaben. Die Ergebnisse werden als Torten- oder Balkendiagramme auf Bildschirm und Drucker dargestellt, deutsch
- 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 wirklichkeitsgetreuen Darstellung von Molekülen mit Editor!
- 138 GEO ein Programm zum Kennenlernen der verschiedenen Staaten der Erde mit Informationen über Einwohnerzahl, Hauptstadt, Fläche usw. Außerdem enthält das Programm umfangreiche Tests in spielerischer Form mit Punktvorgabe! Deutsch. Ein Astronomielern- u. Testprogramm wird ebenfalls mitgeliefert!
- 139 MATHEPROGRAMME Wurzel-, Primzahlen, Zinsen und Jahreszahlen werden von diesem Programm berechnet! Deutsch

MUSIK / GRAFIK / ANIMATION

- 006 NEW-TEK-SOUND Grafik- und Animationsdemo. Hier zeigt der Amiga, was in ihm steckt! 2 Disks DM 10,-
- 017 SONIX-SOUND-PAKET 8 Disketten mit fertigen Sounds incl. Sonix-Player DM 40,-
- 030 SOUNDTRACKER-SUPERSONDS 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. soundrackerähnliches 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: CDTITLER, CLITITLER, 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, Calc, Atlantis, Schach, Viewboot, Labelpaint

Fast alle Programme mit deutschen Anleitungen
KOMPLETTPREIS nur **79,- DM**

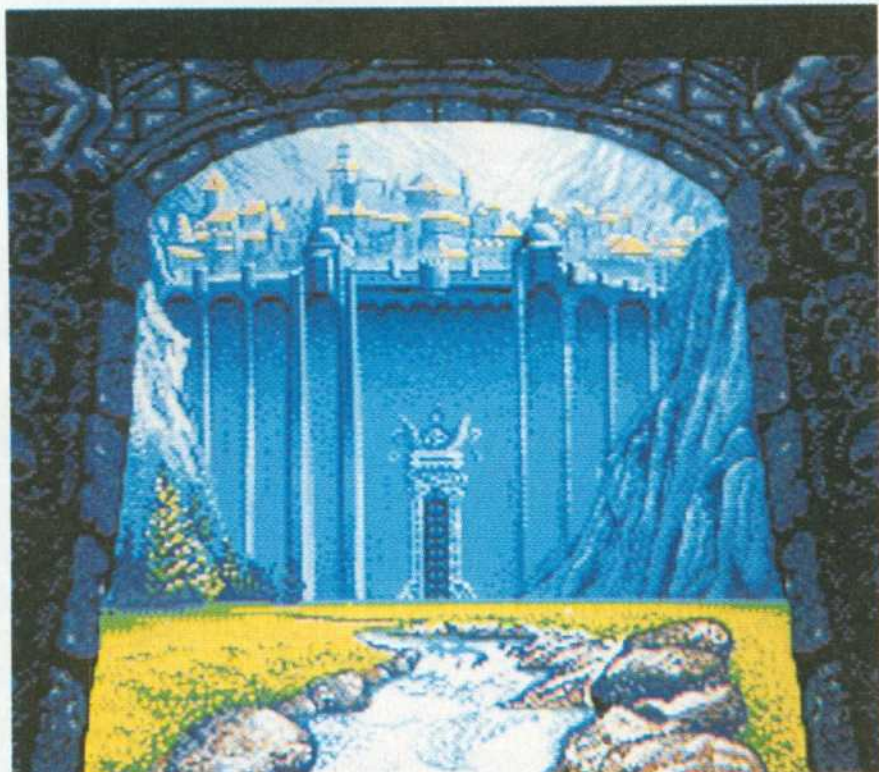
EINSTEIGER-PAKET

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

SCHÜLERPAKET

mit English/Lateintrainer, Schreibkurs, Stundenplan-Designer, ABACUS, Fields, Elemente, ROM, Moleküledatenbank, QuizMaster usw.
Komplett in deutsch nur **35,- DM**

Die Festung der Verdammnis



Die Festung der Finsternis

Fantasyländer ohne Bösewichter sind fade! Was sollten die Helden denn ohne Gegner anstellen? Alten Elfen über die Straße helfen? Helden brauchen Bösewichter um sich zu profilieren, und je böser der Wicht, umso tapferer kann der Held sein.



ISHAR
System: Amiga, geplant für: Atari ST, PC, Mac, empf. VK-Preis: ca. 80 DM, Hersteller: Silmarils, Muster von: Hersteller.

Getreu dieser Weisheit dürft Ihr in Ishar dem bösen Zauberer Krog auf die Pelle rücken, der sich im Land Kendoria einquartiert hat, nachdem er den bisher regierenden König entmachtete. Seither treiben sich Banden böser und brutaler Gestalten in Kendoria herum, die jeden über die Klinge springen lassen, der nicht schnell genug das Weite sucht. Tapfere Computerspieler müssen ran, die der Bedrohung Einhalt gebieten!

„Dank viel stimmungsvollem Drumherum ein feines Rollenspiel“

Stimmungsvolle Nebellandschaft

Obwohl Ihr Eure Abenteuer als Befreier Kendorias allein beginnt, könnt Ihr sie nicht so beenden: Dazu benötigt Ihr die Unterstützung von Helfern, die sich an der Seite Eures Helden der hehren Aufgabe stellen. Kumpane, die mit Euch auf Abenteuer gehen möchten, findet Ihr sowohl in der freien Natur, als auch in den Kneipen der zahlreichen Siedlungen. Um jedoch einen neuen Streiter in die Gruppe aufzunehmen, müssen die anderen Mitglieder gefragt werden, ob sie mit dem neuen Teammitglied einverstanden sind. Demokratischen Grundgedanken folgend, wird der Meinung der Mehrheit stattgegeben.

Eigensinnige Charaktere

Die Charaktere, die so angeheuert werden können, haben alle ihren eigenen Kopf, und es kann passieren, daß Ihr eines Tages in der Herberge, in der Ihr Euch einquartiert habt, erwacht, und einer Eurer Kollegen hat sich mit allen Wertgegenständen, die er kriegen konnte, aus dem Staub gemacht.

Gelang es trotz alledem, eine Truppe loyaler Helden zu rekrutieren, könnt Ihr daran gehen, die Festung Ishar zu

erkunden, in der Krog und die besten seiner Monsterarmee schon auf Euch warten.

Dunkle Wälder, lichte Birkenhaine, Siedlungen, dunkle Verliese und finstere Festungen warten darauf, von Euren Helden erkundet zu werden. Alle Schauplätze wurden in einer stimmungsvollen Atmosphäre gezeichnet, die zusammen mit den vielen Hintergrundgeräuschen (plätscherndes Wasser, Vogelgezwitscher, Käuzchenrufe und säuselnder Wind) für echtes Fantasy-Feeling sorgten. Besonders gespannt sind wir auf die PC-Version, die 256 Farben und AdLib Sound haben wird.

Dank seiner Grafik, der guten Benutzerführung, der Landschaften und viel stimmungsvollem Drumherum ist Ishar ein feines Rollenspiel geworden. Man setzte weniger auf Innovation und bemühte sich mehr, bekanntes und bewährtes gut aufzuarbeiten und mit einer neuen Story zu versehen. Dieser Versuch ist rundherum geglückt! ■

Heiner Stiller

Antje meint:

Da lacht das Herz des Rollenspiel-Fans. Tolle Grafik, schönes Gameplay – hier stimmt einfach alles.

»GUT«

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Steuerung	9
Handlung	9
Atmosphäre	10
Gesamtnote	10

»GUT«



LICHTSPIELE

SHADOW WORLD - PREVIEW -

System: Amiga, geplant für: PC, Atari ST, Hersteller: Krisalis, Muster von: Hersteller.

Es ist noch nicht lange her, ein paar Monate erst, daß Shadowlands erschien und die neuartige Photoscape-Technik einführte. Heute schon können wir einen Blick auf den Nachfolger werfen.

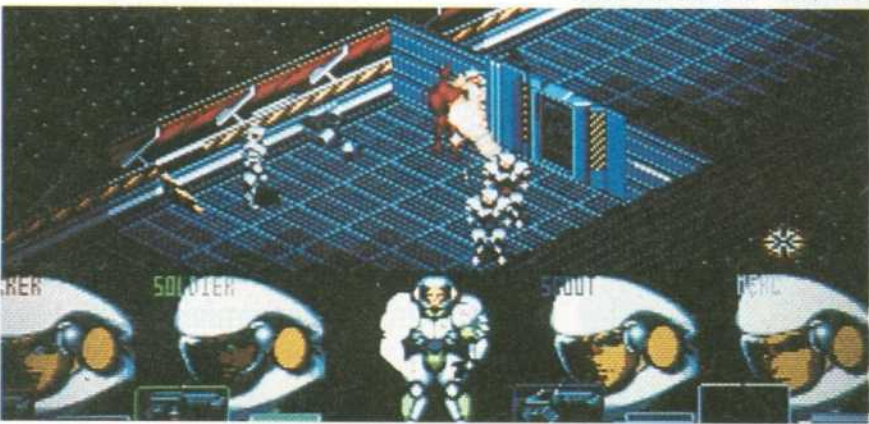
Das Besondere am Photoscaping ist, daß Lichtquellen tatsächlich nur einen beschränkten Teil des Geländes beleuchten; bewegt sich eine Spielfigur von der Lichtquelle weg, geht sie in die Dunkelheit hinein.

Diese Technik vermittelt dem Spiel eine unerhörte Atmosphäre, die auch einen wesentlichen Teil des Spielspaßes von *Shadowlands* ausmachte, das in einer Fantasy-Welt angesiedelt war. *Shadow World* ist jedoch, obwohl auf derselben Technik aufbauend und das Szenario aus demselben isometrischen Blickwinkel darstellend, keine Fortsetzung zu *Shadowlands*.

Zwar wird der Spieler immer noch viele Puzzles und Rätsel lösen müssen, um das Spiel zu beenden, aber aus magischen Wesen wurden Monster und Aliens aus den Tiefen des Weltraumes, und magische Beschwörungen wichen einem High-Tech-Waffenarsenal, das auch den Hintergrund des ersten Teils der Spielhandlung bildet. In einer Story, die geradewegs aus Aliens entlehnt sein könnte, muß eine Gruppe von vier wohltrainierten „Guten Jungs“ herausfinden, was in besagtem Waffenversuchslabor schiefging. Auch in diesem Weltraumszenario zeigen sich die Qualitäten des Photoscape-Verfahrens: Schauplätze, die durch spärliche Beleuchtung, die realistische Umsetzung von Licht und Dunkelheit eine unerhört dichte Spielatmosphäre erzeugen.

Spieldesigner Dean Lester sagt: „*Shadow World* ist ein Shoot'em-Up für Denker“. Angesichts der vielfältigen Aktionsmöglichkeiten, die entweder im Team oder von einzelnen Charakteren durchgeführt werden können und der umfangreichen Action, die auf den Spieler wartet, eine durchaus gerechtfertigte Anmerkung. Neben diesen hervorstechenden Merkmalen erwartet Euch ein durchdachtes Rollenspielsystem, in dem die einzelnen Charaktere ausgerüstet und ernährt werden müssen. Daß Euch in den insgesamt 14 verschiedenen Levels des Spiels, das zur Zeit noch mitten in der Entwicklungsphase steckt, vom Riesen-Alien bis zum amoklaufenden Roboter die abenteuerlichsten Kreaturen begegnen werden, versteht sich fast von allein ...

Derek dela Fuente / bs



▲ Dank Flammenwerfer gibts heute Röstmonster



Erikaweg 21 - 7730 Villingen
Tel. 07721/56799 oder 852606
Fax 07721/1081

Wir liefern "alle Spiele" für "jedes Computersystem" das auf dem Markt erhältlich ist *** ca. 2000 Spiele und viel Zubehör ***

AMIGA - ATARI

Airbus A320*	99.95
Apidya*	69.95
Battle Isle*	72.95
Bike GP*	59.95
Covert Action*	85.95
Bundesliga Prof.Manager*	69.90
Birds of Prey*	75.95
Castles*	72.50
Das schwarze Auge*	74.95
Einmal Kanzler sein*	73.95
Elvira 2*	74.90
Fate Gates of Dawn*	76.90
Formula One GP*	82.95
Gauntlet 3*	62.95
Harpoon 1.2.1*	77.50
Heimdall*	73.50
Kings Quest 5*	85.95
Lotus Esprit Turbo Chal.*	65.95
Lemmings*	59.50
Locomotion*	59.95
Leisure Larry 3*	86.95
Leisure Larry 5*	79.95
Mega Lo Menia*	68.95
Monkey Island*	72.95
Oh, No! More Lemm.*	48.95
Populous 2	69.50
Project X*	59.95
RoboCop 3*	59.95
SimCity + Populous*	68.95
Sim City Arch. 2*	39.95
Sim City Terrain Edit.*	39.95
Silent Service 2*	78.95
The Simpsons*	59.95
Terminator 2*	59.95
Turrican 2*	62.95
Ultima 5*	70.95
X-Copy Professional*	88.95

und viele mehr...

IBM

Aces of Pacific*	89.95
Bundesliga Prof.Manager*	69.95
Civilization*	94.90
D/Generation*	82.50
Darklands*	105.95
Dark Seed*	89.95
Das schwarze Auge*	92.95
Elvira 2: Jaws of Ce.*	86.95
Eye of the Beholder*	75.95
F-117 A Nighthawk*	94.50
Falcon 3.0*	99.50
Flugsimulator 4*	169,-
Heimdall*	79.95
Kings Quest 5*	86.95
Leisure Larry 5*	86.95
Locomotion*	69.95
Monkey Island 2*	82.50
Silent Service 2*	79.50
Sim City + Populous*	79.50
Star Trek*	82.50
Ultima Underworld*	89.95

*dt. Anleitung und/oder dt. Version

Lieferung per NN DM 9,- - Vorkasse DM 6,- - Express DM 7,- - Ausland EC DM 15,-
* Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! *

MEGA DRIVE

Budokan*	116.95
Centuion*	116.95
Cyberball*	107.95
EA-Hockey*	116.95
F-22 Interceptor*	107.95
Golden Axe 2*	107.95
Ghouls'n Ghosts*	116.95
Sonic*	107.95
Shining in the Darkn.*	134.95
Wonder Boy 3*	107.95
MEGA-DRIVE + Sonic*	386.75
MEGA-DRIVE o. Sp.*	289,-
Mega-DRIVE jap.	300,-
Arcade Power Stick	109.50
Cleaning Kit	35,-
Infra Red Joypad	91,-
Joypad	45.60
Adapter Jap.-Deut.	29,-
Software Konverter	118.60

24 h Bestellservice
bis zu 30% auf den
empf. Verkaufspreis
Katalog anfordern!

GAME GEAR

Factory Panic*	62.95
Halley Wars*	71.95
Joe Montana Footb.*	71.95
Ninja Gaiden*	71.95
Out Run*	71.95
Slider*	71.95
Sonic*	71.95
Wonder Boy*	53.95
World Class Leaderb.*	71.95
Game Gear Grundger*	289,-
Gear to Gear Kabel	18.20
Netzteil	27.50
TV Tuner	190,-

MASTER SYSTEM 2

Asterix*	89.95
Alex Kidd 4*	89.95
California Games*	80.95
Global Defence*	44.95
Ghostbusters*	80.95
Out Run Europa*	98.95
Mickey Mouse*	89.95
MASTER SYSTEM 2 + Sonic + Alex	193,-
Netzgerät	29.95
Light Phaser	119,-
Action Chair	309,-
Control Pad	19.95
Infra Red Joypad	79.95
Rapid Fire	28.95
Kabel Sega-Euro AV	24.95



Nachdem Ihr in der letzten Ausgabe bereits einen Blick auf LAURA BOWs zweites Abenteuer werfen konntet, haben wir Mäuschen gespielt und uns mal bei SIERRA etwas genauer umgesehen. Die Mühe hat sich gelohnt, denn was die Questler für dieses Jahr so in Vorbereitung haben, kann sich echt sehen lassen!



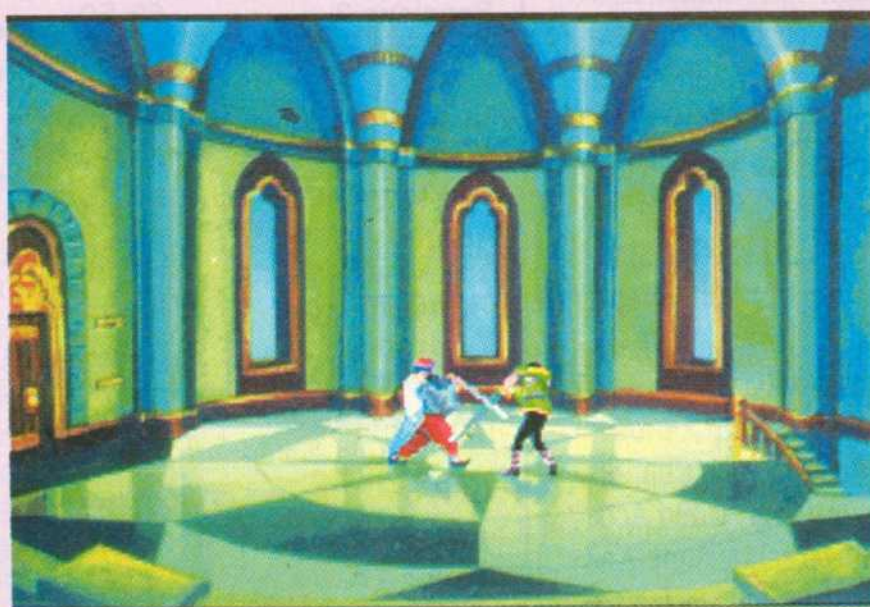
Sierra macht's spannend

Gutes noch besser machen, scheint die Devise im Hause *Sierra On-Line* zu sein. Außer den diversen Neuerscheinungen basteln die Programmierer nämlich eifrig an Neuauflagen von solchen Hits wie *Police Quest 1* und *Quest for Glory 1*, deren Grafiken und Animationen komplett neu gestaltet werden. PQ 1 glänzt dabei mit handgemalten Hintergründen und digitalisierten Schauspielern, während bei QfG 1 modellierte Köpfe und Figuren mit eingebunden werden, die den 3D-Charakter des Games noch verstärken sollen.

Auch Dr. Brain hat noch nicht all sein Pulver verschossen. *The Island of Dr. Brain* schlägt wieder in die Education-Kerbe. Auf einer unbekannten Insel gilt es, den Eingang zum geheimen Labor des Doktors zu finden. Ist der Spieler endlich drin, geht der Streß erst richtig los, denn es warten reichlich Puzzles auf ihn, die das Gehirn zum Rauchen bringen.

Königliches

Man mag es gar nicht glauben, aber auch König Grahams Sohn Alexander treibt es wieder in die große weite Welt hinaus. In *King's Quest VI: Heir To-*



▲ **King's Quest VI verspricht opulente Grafik und spannendes Gameplay**



day, *Gone Tomorrow* hat ihn diesmal die Liebe zu Prinzessin Cassima gepackt, die leider die unangenehme Angewohnheit hat, von heiratswütigen Fieslingen gefangengesetzt zu werden. Die blaublütige Erbin der Grünen Inseln ist diesmal dem bösen Großwesir des Königreiches in die Klauen gefallen, der sich mit dieser Heirat ganz legal auf den Thron des Inselreiches setzen will. Das kann natürlich nicht angehen, und so macht sich Alexander per Magischem-Spiegel-Express auf die Reise zu den mehr als zwölf Inseln. Auf jedem Eiland ist ein größeres Problem zu lösen oder ein wichtiger Gegenstand zu finden, soll die Reise zu einem guten Ende gebracht werden. Das Game besticht durch seine abwechslungsreichen Szenarien, die Palette reicht von der Wunder-Insel über das Reich der Toten bis zur Insel der Krone. Sagengestalten und Dämonen kreuzen seinen Weg. Die Story ist und bleibt spannend und findet auch soundmäßig eine dramatische Entsprechung. Die Grafik übertrifft hier sogar den bisher unschlagbar scheinenden fünften Teil der Kings's-Quest-Saga! Kein Wunder, umfaßt die PC-Version doch mehr als 12 MB. Das Warten auf das für September avisierte Programm dürfte sich lohnen.

Räumliches

Auch Roger Wilco hält's nicht länger am heimatlichen Besen. Das diesmal nicht von Sierra selbst, sondern vom Tochterunternehmen *Dynamix* bearbeitete Weltraumabenteuer befördert den trottelligen Raum(schiff)kosmetiker, man höre und staune, zum Raumschiffkapitän. Daß das nicht ohne Pannen abgeht, ist klar, zumal die Crew um keinen Deut besser ist als ihr vor Inkompetenz strotzender Vorgesetzter.

Mark Crowe, der der Space-Quest-Serie eigentlich den Rücken kehren wollte, hat sich nun also doch zu einem fünften Teil überreden lassen. Sein Humor ist unverkennbar, wenn Roger in *Space Quest V – Roger Wilco and the Next Mutation*, einer abgefahrenen StarTrek-Parodie, die Liebe seines Lebens trifft (die nun wirklich etwas anders gebaut ist als Rogers gewohntes Reinigungsgerät). Ab August soll es auf dem PC schwer zur Sache gehen, wenn sich unser Held zusammen mit seiner Mannschaft daran macht, unter weltraumverschmutzenden Banditen aufzuräumen. Ganz nebenbei hat sich Roger übrigens auch in die Ränge der Comic-Helden eingereiht. Mark Crowe und Scott Murphy, das Autoren-Team, aus dessen Federn Rogers erste Abenteuer stammen, sind an diesem dreibändigen Comicstrip zwar nicht beteiligt, trotzdem kommen die haarsträubenden Mißgeschicke des futuristischen Besenschwingers unverwässert rüber. Der erste Teil ist bei Malibu Graphics, USA erschienen.

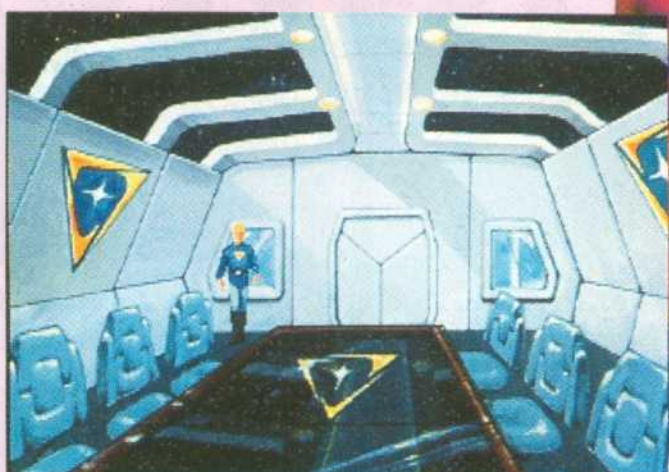
Glorreiches

Zauberhaft im wahrsten Sinne des Wortes ist der dritte Teil der Glory-Serie. Mittels Magie wird der Spieler samt seinen im vorigen Teil gefundenen Freunden, der Schwertkämpferin Uhura und dem Löwenmenschen Rakeesh, in dessen Heimat Tarna versetzt. Wie der Titel *Quest for Glory III : The Wages of War* bereits vermuten läßt, geht es in dieser Episode des Rollenspiel/Adventures recht kriegerisch zu. Alte Rivalitäten zwischen den Stämmen des Landes drohen, Tarna in einen blutigen Konflikt zu ziehen. Das Land, dessen afrikanische Anklänge unübersehbar sind, vor dem drohenden Krieg zu retten, ist Aufgabe der drei Freunde.

Charaktere aus den ersten Teilen der Saga können übernommen werden,



▲ **Quest for Glory III wartet auf neue Helden**



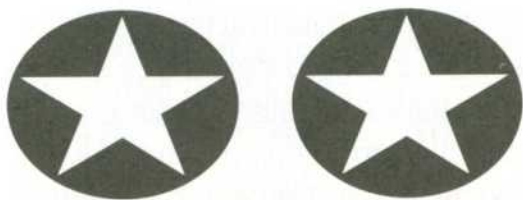
▲ **Auch Space Quest hebt wieder ab**

obwohl auch Neueinsteiger keine allzu großen Schwierigkeiten haben sollten. Kommunikation mit anderen Charakteren wird groß geschrieben und ist zur Lösung der Probleme absolut notwendig, denn ohne Verbündete kommt man nicht sehr weit. Und je nachdem welchen Beruf man dem Helden verpaßt hat, ändern sich auch die Aufgaben, die er zu erledigen hat.

Die dramatische Story um verschwundene Töchter, Gestaltwandler, Verräter und heldenhafte Kämpfer besitzt den von dieser Serie gewohnten Tiefgang und läßt lange Stunden am Computer erwarten. Auch grafisch hat das Game, ersten Eindrücken nach zu urteilen, eine Menge zu bieten. Bis QfG III allerdings seinen endgültigen Weg auf den PC findet, werden noch einige ASMs über den Ladentisch wandern.

Mit diesen Programmen sind die Leute bei Sierra fürs erste ausgelastet, zumal auch *Aces of the Pacific*, dessen Preview Ihr ebenfalls in dieser Ausgabe finden könnt, in die heiße Phase getreten ist. Bei soviel Aktivitäten mußte sich sogar Sierra-Chefin Roberta Williams eine Atempause gönnen. Sie überläßt das Game-Design zu KQ VI und *Laura Bow II* anderen Autoren/Autorinnen und verlegt sich statt dessen auf Qualitätskontrolle – und der Ausarbeitung einer neuen Horror-Serie. Wir warten gespannt!

Antje Hink



KONVERTIERUNG HEIMDALL (PC)

Hersteller: Core Design, England, empf. VK-Preis: ca. 100 DM, Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.

Die Suche nach den geklauten Waffen der nordischen Göttern findet nun auch auf dem PC statt. Wildschweinfangen, Axtweitwurf und viele Erkundung heischende Inseln warten auf mutigen Wikinger-Nachwuchs. Bis die von den Göttern so dringend benötigten Waffen wieder herbeigeschafft sind, wird der Spieler manche Stunde vorm Monitor zubringen müssen.

Gegenüber der Amiga-Version wurden nur wenige Abstriche gemacht, und so spielt sich das zum Teil sehr witzige Game flott und ohne Probleme. Der Sound ist auch hier wieder gut gelungen, Ad-Lib-, Roland- und Soundblasterkarten werden unterstützt. Ein schneller Rechner ist von Vorteil, außerdem läßt sich das fünf bzw. sechs HD-Disketten umfassende Game nur von Festplatte spielen.

ab



Auch auf dem PC ein göttlicher Spaß

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Steuerung	10
Handlung	10
Atmosphäre	9
Gesamtnote	9

»GUT«

KONVERTIERUNG POLICE QUEST III (Amiga)

Hersteller: Sierra On-Line, USA, empf. VK-Preis: ca. 110 DM, Muster von: Wial-Versand, 8038 Gröbenzell.



Immer hübsch langsam

Sonny Bonds ist befördert worden, nicht nur dienstgradmäßig, sondern auch vom PC auf den Amiga. Während ersteres ein Sprung nach oben ist, geht's in letzterem Fall eher nach unten. Qualitätsmäßig. Aber das ist man ja schon gewöhnt bei Sierra-Konvertierungen. Da reiht sich PQ III - The Kindred nahtlos in die Schar lieblos umgesetzter Programme ein: Die Grafik ist soweit mittelmäßig, das Tempo entsetzlich langsam, die ständigen Ladezeiten von Disk extrem und der Sound nutzt die Möglichkeiten des Amiga in keinsten Weise aus. Im übrigen sollte man Besitzer einer Hard-disk oder zumindest eines Zweitlaufwerks (und viel Geduld) sein, von dem geforderten 1 MB mal ganz abgesehen, will man in den Genuß des Spiels kommen. Die Story reißt das Programm allerdings wieder etwas raus, und so wird PQ III eingefleischten Sierra-Fans vielleicht trotzdem Freude bereiten.

ab

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Steuerung	7
Handlung	10
Atmosphäre	8
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«



▲ Auf die tapferen Ritterlein kommen heftige Aufgaben zu

KONVERTIERUNG VENGEANCE OF EXCALIBUR (AMIGA 1 MB)

Hersteller: Virgin Games, England, empf. VK-Preis: ca. 100 DM, Muster von: Hersteller.

In die mittelalterliche Zwietracht globaler Dimensionen schickt Virgin die Abenteuerhungrigen in Vengeance of Excalibur. Gleich vier Problemkreise gilt es zu lösen: Der König von England wurde per Zauberspruch versteinert, das Zauberschwert Excalibur ist verschwunden, die Moslems fallen in Spanien ein, und schließlich bedroht der Schatten-Dämon das englische Königreich. In Teilaufgaben aufgegliedert, müssen vier tapfere Ritter durch das Geschehen gesteuert werden und sich den unzaähligen Gefahren stellen. Die Anforderungen sind dabei ganz ordentlich, das Spielgeschehen vielfältig.

Löblich umgesetzt wurden für den Amiga Grafik als auch Sound - mäßig war er halt immer schon. Warnen muß man jedoch die Disk-only-Besitzer, denn ohne Festplatte ist das Game unspielbar! Ansonsten gilt: Zugreifen lohnt, gerade für Einsteiger!.

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Steuerung	10
Handlung	7
Atmosphäre	8
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Dimen-



BARGON ATTACK

System: PC, geplant für: Amiga, Atari ST, CD-ROM, CDTV, Hersteller: Coktel Vision, Frankreich, empf. VK-Preis: ca. 90 DM, Muster von: Hersteller.

Alarm! Grüne Echsen-Aliens infiltrieren die Erde mit Hilfe von Ballerspielen. Klingt verrückt? Schaut Euch doch mal BARGON ATTACK an, dann wißt Ihr voll bescheid.

Die abgedrehte Story von den Bargoniern, die sich auf ihrem Planeten in einer anderen Dimension abschießen lassen, um als mordlustige Invasoren auf der Erde wieder aufzutauchen, stammt ursprünglich von einem Comic-Strip einer französischen Computer-Zeitschrift. Die Zeitschrift gibt's nicht mehr, dafür tummeln sich jetzt die grünen Bestien umso heftiger in den Computern.

SOMMERS

Das grafisch prima aufgemachte Adventure führt durch markante Orte in Paris, auf den Planeten Bargon, seltsame Strände werden besucht, sogar in einem Ballerspiel findet man sich auf einmal wieder. Immer geht es bunt und abwechslungsreich zu, und an einer deutschen Sprachausgabe zusätzlich zu den im übrigen ganz in deutsch gehaltenen Bildschirm- und Handbuchtexten wird gebastelt.

Farbenpracht

Die Steuerung des recht urig aussehenden mopedfahrenden Helden erfolgt Si-



Farbenraten ist angesagt

Positiv ist aufgefallen, daß das Programm sich beharrlich weigert, Euch in die nächste Szene zu entlassen, wenn Ihr etwas Wichtiges übersehen oder nicht erledigt habt. Auf der anderen Seite ist das auch nötig, da viele der Gegenstände so pixelig klein geraten sind, daß man sie oft erst nach langem Suchen findet (siehe Knopf im ersten Bild). Trotz dieser Hilfen ist das Adventure nicht zu einfach geraten. Die zu lösenden Rätsel haben es zum Teil echt in sich, und wer noch nie etwas von Rimbaud, van Gogh oder Ives Klein gehört hat, der sollte sich zu gegebenem Zeitpunkt tunlichst mit einem Lexikon bewaffnen.

Mit Bargon Attack hat Coktel Vision ein Programm auf der Pfanne, das Abenteuern der Gegenwart eine Menge Spaß bereiten kann, zumal sich der Held des Spiels genau so ausdrückt, wie ein Vierzehnjähriger dies auf dem Schulhof nunmal normalerweise tut. Das, die abgedrehte Story und die bunte, wirklich gelungene Grafik ergeben eine spannendes Spiel, das echt viel Spaß macht.

Antje Hink

erra-mäßig per Point-and-Click. Fährt man mit dem Mauszeiger über den Bildschirm, erscheinen kurze Kommentare, sobald ein Gegenstand berührt wird, der irgendeinen Sinn für den Spieler haben könnte. Durch einfachen Klick werden Items ins Inventory aufgenommen oder aber vom Helden sofort verwendet. Wundert Euch übrigens nicht, wenn Euer Inventory nach einem Szenenwechsel sehr viel magerer aussieht als zuvor: Ihr habt nichts verloren, lediglich werdet Ihr auf diese Art und Weise überflüssige(!) Dinge schnell wieder los.



Außerirdischer Missionar

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Steuerung	8
Handlung	9
Atmosphäre	9
Gesamtnote	9

»GUT«



LICHTBLICK IM DUNKLEN LAND

DARKLANDS – PREVIEW –

System: PC, geplant für: -, Hersteller: MicroProse, England, empf. VK-Preis: ca. 140 DM, Muster von: Hersteller.

Mit einem komplexen Rollenspiel im 3D-Look wird MICROPROSE im Herbst aufwarten: DARKLANDS soll für lange Nächte sorgen.

Das Geschehen auf dem Bildschirm ist sehr abwechslungsreich. Text-Screens, animierte Kampfszenen und pastellfarbene Hintergrundbilder vermitteln ein eindrucksvolles Gefühl für die jeweilige Situation.

Wir schreiben das Jahr 1450 und die Story ist im mittelalterlichen Deutschland angesiedelt. Alle Karten und Waffen wurden nach ausführlichen Studien der damaligen Zeit entsprechend entworfen. Auch die Hintergrundgeschichte paßt sich den Vorstellungen der damals recht abergläubischen Bevölkerung an, und so bewegt sich die Party durch eine Welt, die zum Teil durchaus real,



Dunkle Gewölbe finstere Gesellen

zum Teil absolute Fantasy ist. Das Ziel des Spiels ist zwar, die gefürchteten Hexen zu finden und aus dem Verkehr zu ziehen, zuvorn jedoch viele andere Aufgaben darauf, erledigt zu werden. Kämpfe mit Menschen und Monstern gibt es reichlich.

Die Party besteht aus bis zu fünf Charakteren, das Spiel kann aber auch mit nur einem einzigen zum Ende geführt werden. Die Charaktere sind lediglich in den Kampfszenen sichtbar, ansonsten klickt Ihr Euch mittels Icons durch's Gelände. Das Spielareal selbst ist gigantisch.

Darklands läßt der Phantasie des Spielers viel Raum, ist aber trotzdem nicht zu kompliziert. Auch Leute, die sich noch nie an einem Rollenspiel versucht haben, dürften deshalb ohne Probleme damit zurechtkommen. ■

ddf/ab

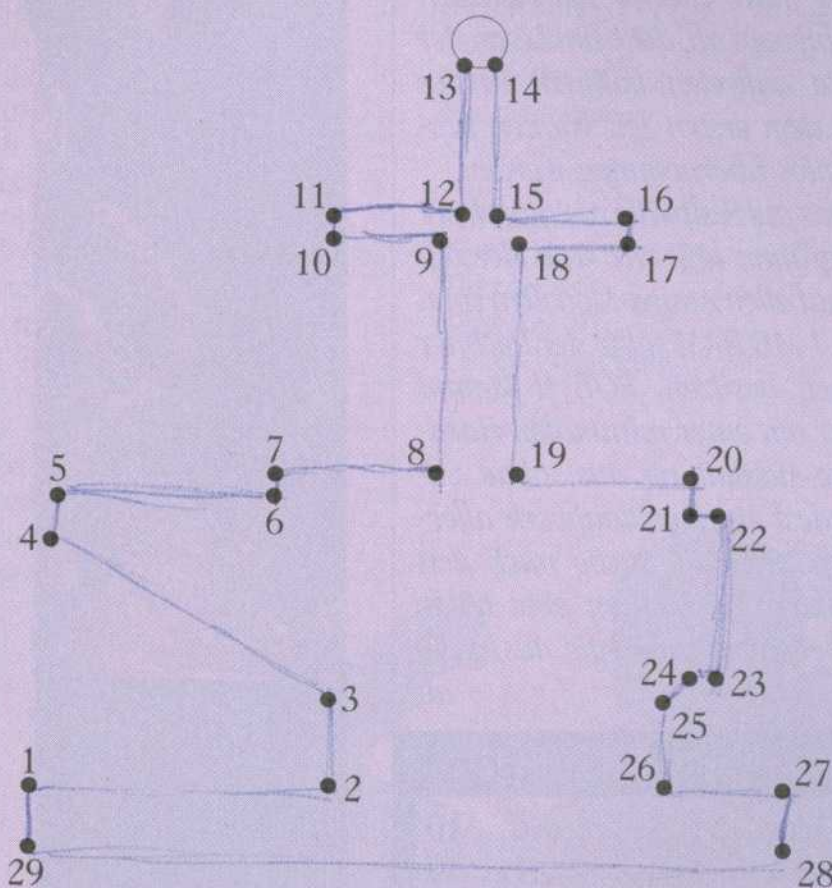
Das Schwarze Auge® Fantastische Fantasie-Spiele

SCHWARZAUGE, SEI WACHSAM

Das Schwarze Auge ist fertig! Endlich gibt es das beliebteste papiergebundene Rollenspiel Deutschlands auch für Computer. Das ist schon eines Beifalls wert!

Doch nicht genug damit, hat sich ATTIC noch etwas ganz besonderes einfallen lassen: Das Schwarze Auge – Die Schicksalsklinge als Luxusedition. Alles zusammengenommen ist das ein Preisausschreiben wert!

Um jedoch an einen der 20 Preise zu kommen, die wir zusammen mit Attic verlosen, müßt Ihr allerdings erst ein wenig den Bleistift schwingen und Euere kleinen grauen Zellen bemühen. Wenn Ihr in der altbekannten „Malen nach Zahlen“-Manier den Zahlenhaufen auf dieser Seite verbindet und dann noch den Namen des legendären Schwertes erratet, das in diesem Bild dargestellt wird, seid Ihr bei der Verlosung dabei!



Als Preise winken folgende Kostbarkeiten:

1. Preis:

„Das Schwarze Auge – Die Schicksalsklinge“-Luxusausgabe des Computerspiels in exklusiver Holzkiste, die unter anderem einen signierten DSA-Roman von Ulrich Kiesow, ein Zertifikat, eine Viole mit Alterungsflüssigkeit und einen Beutel mit einem Würfelsatz enthält.

2. – 10. Preis:

Je ein „Das Schwarze Auge – Die Schicksalsklinge“ Computerspiel.

11. – 20. Preis

Je eine Box aus der „Das Schwarze Auge“-Rollenspielserie nach freier Wahl.

Einsendeschluß ist der 1. 7. 1992, und der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Wir wünschen Euch viel Spaß beim malen, und viel Glück bei der Verlosung!

KONVERTIERUNG EYE OF THE BEHOLDER 2 (Amiga)

Hersteller: SSI, USA, empf. VK-Preis: ca. 110 DM, Muster von: Softgold, 4044 Kaarst 2.

Das ging ja nun echt schnell, legt man die „normalen“ Fristen zugrunde, die Umsetzungen gewöhnlich brauchen. Und was das Beste an der Sache ist: The Legend of Darkmoon kommt nicht nur in Englisch, sondern fast zeitgleich auch in Deutsch auf den Markt. Das Game steht der PC-Version in nichts nach. Die Story ist spannend, die Steuerung recht einfach und die Grafik ansprechend – sieht man einmal von leichten Problemen ab, die beim Lesen der Texte auftreten können. Parties aus dem ersten Teil können problemlos übernommen werden.

Das auf Festplatte installierbare Programm lässt sich laut Hersteller auf allen Amiga-Modellen spielen, 1 MB RAM sollte der Rechner jedoch besitzen. EOB II kommt zwar mit einer minimalen Hardware-Ausstattung aus, ohne zumindest ein Zweitlaufwerk allerdings artet die Suche nach den Dunklen Mächten in eine wilde Diskettenwechsel-Orgie aus. ■

ab



ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Steuerung	10
Handlung	10
Atmosphäre	11
Gesamtnote	10

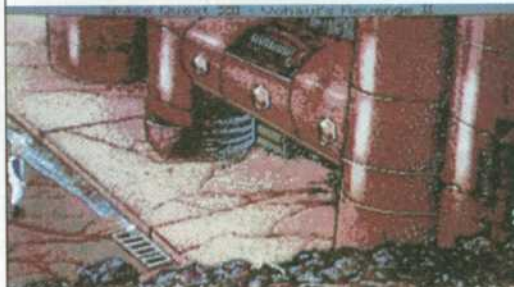
»GUT«



Auch auf dem Amiga hat EOB II einiges zu bieten

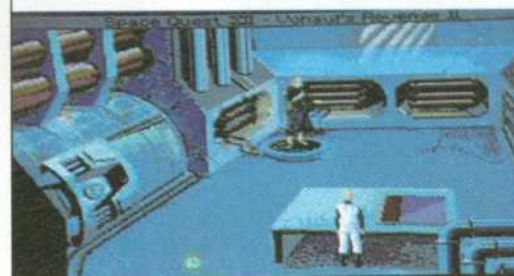
KONVERTIERUNG SPACE QUEST IV (Amiga)

Hersteller: Sierra On-Line, empf. VK-Preis: ca. 130 DM, Muster von: Bomico, 6092 Kellsterbach.



Kein Straßenfeger, diese Fegeoper

Roger Wilco fegt nun also auch auf dem Amiga. Da er ein bisschen in die Jahre gekommen ist, läuft das Ganze etwas behäbig ab, wenn man versucht, SQ4 auf dem guten alten A500 zu spielen. Sierra empfiehlt deshalb vorausblickenderweise einen schnelleren Amiga. Hat man einen A3000 mit Turbokarte zu Hause stehen, lässt sich das Game auch echt gut spielen. Trotzdem ist das Adventure nur eingefleischten Roger-Fans zu



Ob Roger damit überfordert ist?

empfehlen. Die Grafik musste im Verhältnis zur PC-Version ziemlich Federn lassen, die Farbwahl wirkt stellenweise etwas seltsam. Wann wird Sierra endlich die Fähigkeiten des Amiga entdecken und sie ausnutzen, anstatt lieblos die PC-Version zu konvertieren? ■

ab

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

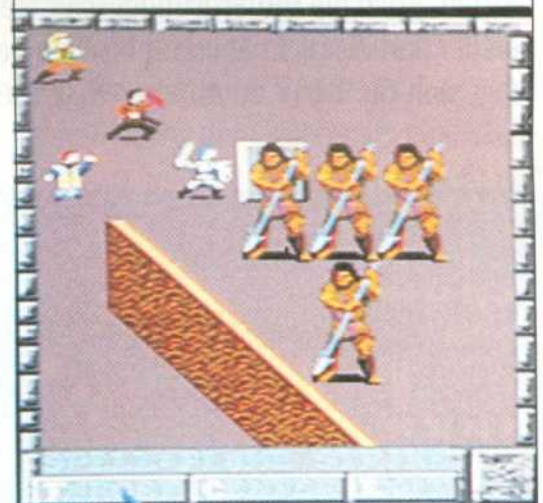
Grafik	8
Steuerung	9
Handlung	10
Atmosphäre	7
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

KONVERTIERUNG POOLS OF DARKNESS (Amiga)

Hersteller: SSI, empf. VK-Preis: ca. 100 DM, Muster von: Softgold GmbH, 40044 Kaarst.

Die bösen Ränke, die der finstere Lord Bane schmiedet, erstrecken sich nicht nur auf die Gegend rund um den legendären Mondsee und die Stadt Phlan (seit Pools of Radiance beliebter Schauplatz von Dungeons & Dragons-Abenteuern), jetzt versucht der Finstere auch noch, Euren Amiga in seine Gewalt zu bekommen. Allerdings mit mäßigem Erfolg. Storymäßig hat sich im Vergleich zur PC-Version nichts getan, auch die Spielmechanismen haben sich nicht verändert. Was jedoch die Qualität



Großangriff der fiesen Riesen

der Grafik und die Geschwindigkeit des Spiels anbetrifft, müssen auf dem Amiga deutlich Abstriche gemacht werden. Die mangelnde Farbenpracht ist durch die eingeschränkten Fähigkeiten dieses Computers noch erklärbar, der langsame Spielablauf nicht. Im Klartext: Auf dem Amiga spielt sich Pools of Darkness zäh, was sich nicht gerade motivationssteigernd auswirkt. ■

bs

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	6
Steuerung	8
Handlung	7
Atmosphäre	7
Gesamtnote	7

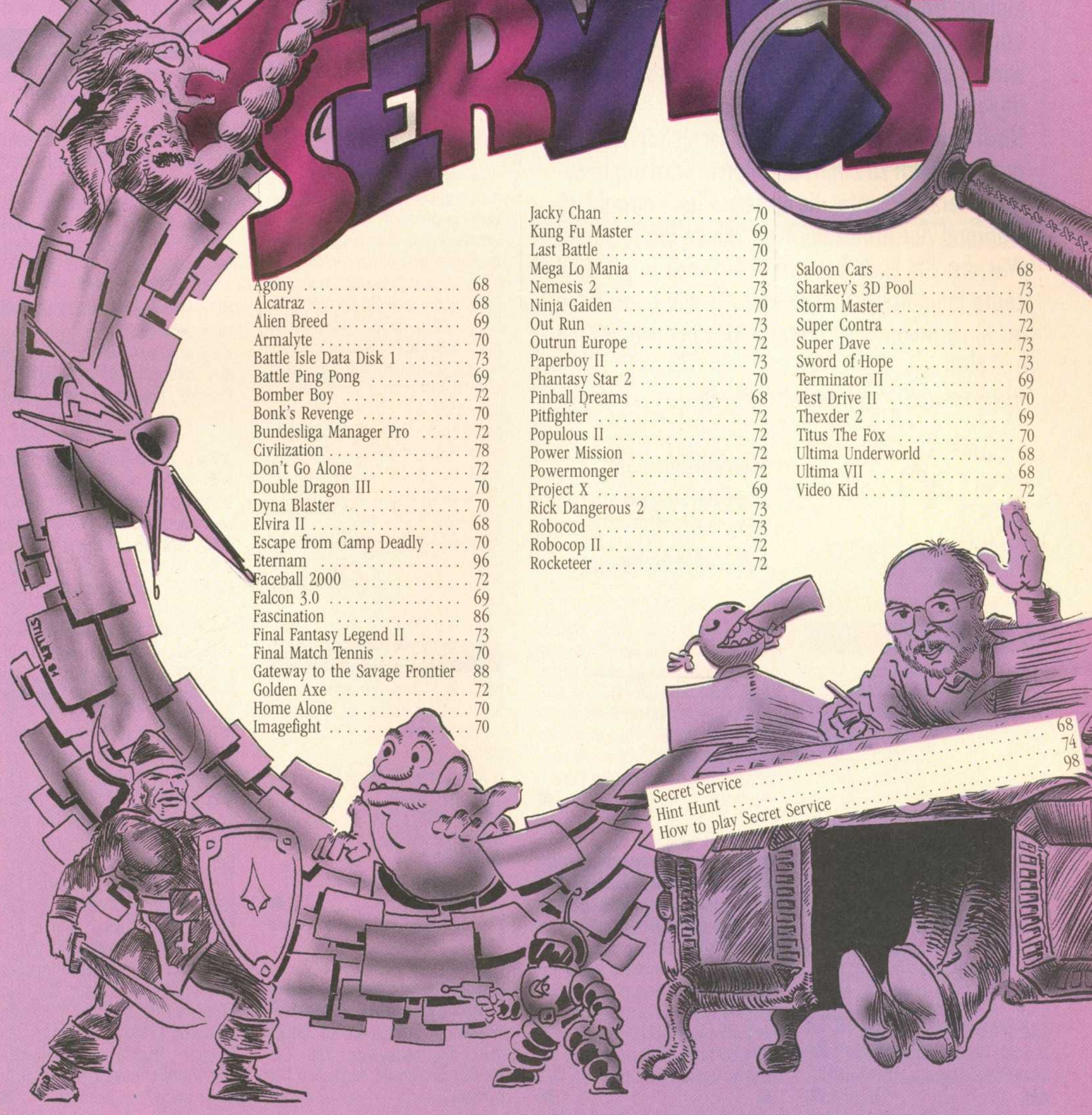
»ZUFRIEDENSTELLEND«

07
92

SECRET SERVICE

Agony	68	Jacky Chan	70	Saloon Cars	68
Alcatraz	68	Kung Fu Master	69	Sharkey's 3D Pool	73
Alien Breed	69	Last Battle	70	Storm Master	70
Armalyte	70	Mega Lo Mania	72	Super Contra	72
Battle Isle Data Disk 1	73	Nemesis 2	73	Super Dave	73
Battle Ping Pong	69	Ninja Gaiden	70	Sword of Hope	73
Bomber Boy	72	Out Run	73	Terminator II	69
Bonk's Revenge	70	Outrun Europe	72	Test Drive II	70
Bundesliga Manager Pro	72	Paperboy II	73	Thexder 2	69
Civilization	78	Phantasy Star 2	70	Titus The Fox	70
Don't Go Alone	72	Pinball Dreams	68	Ultima Underworld	68
Double Dragon III	70	Pitfighter	72	Ultima VII	68
Dyna Blaster	70	Populous II	72	Video Kid	72
Elvira II	68	Power Mission	72		
Escape from Camp Deadly	70	Powermonger	72		
Eternam	96	Project X	69		
Faceball 2000	72	Rick Dangerous 2	73		
Falcon 3.0	69	Robocod	73		
Fascination	86	Robocop II	72		
Final Fantasy Legend II	73	Rocketeer	72		
Final Match Tennis	70				
Gateway to the Savage Frontier	88				
Golden Axe	72				
Home Alone	70				
Imagefight	70				

Secret Service	68
Hint Hunt	74
How to play Secret Service	98



Streikfolgen . . .

Irgendwie habe ich ihn schon gespürt, den Streik unserer lieben Postler: Die Briefeflut ging einige Tage auf ein kleines Tröpfeln zurück. Das Ganze hat sich wohl auch auf diese Ausgabe des Secret Service ausgewirkt, ganz so viele Tips wie im letzten Heft sind es diesmal nicht geworden. Aber ein kleiner Trost: Gleich nach Streikende (und leider auch nach Redaktionsschluß) kam die Lawine aber wieder ins Rollen – in der nächsten Ausgabe mehr davon.

Noch eine kleine Neuerung im Secret Service: Von nun an bin ich zu zweit! Uns Marcus wird mir in Zukunft verstärkt unter die Arme greifen – obwohl ich während der Arbeit doch gar keine Waffe trage. Was das für Euch bedeutet? Ist doch logo! Zwei Leute können wesentlich mehr Briefe bearbeiten als einer allein. Also haltet Euch ran – wir zählen auf Euch . . .

Die Post geht, wie gewöhnlich, an:



Redaktion ASM
Secret Service
Postfach 870
W-3440 Eschwege

Agony

Beim Endgegner im ersten Level läßt man seine Eule einfach halbhoch am linken Bildrand schweben und hält den Feuerknopf gedrückt. Dabei muß darauf geachtet werden, daß der Endgegner nicht selbst getroffen wird, sondern nur die von ihm ausgehenden Kugeln. Stärkere Schußkraft und ein Schwert als Schutzschild vereinfachen dies, ist die Eule richtig positioniert, kann sie nicht getroffen werden.

Mit dieser Taktik wird man nicht nur zum Highscore-Brecher, sondern kann sich auch das Maximum von fünf Leben besorgen. Allerdings muß man dazu etwas Geduld haben, da es nur alle 80.000 Punkte ein Leben mehr gibt.

Thomas Meissner

Es gibt auch noch einen andern Weg, um sich das Eulenleben etwas einfacher zu gestalten, dazu tippt man im Titelbild *fantasy* (mit $y=z$) ein. Von da an bringt jeder Druck auf *F4* ein Extraleben und sorgt für volle Bewaffnung, ein Druck auf *Return* führt ein Level weiter.

DSI

Pinball Dreams

An den folgenden Adressen kann man sich die Anzahl der Bälle mit einem Modul nach Belieben einstellen, die Werte gelten für einen Amiga mit 1 MB:

Ignition: \$9ED2
Steel Wheel: \$9E11
Beat Box: \$9F39
Nightmare: \$9ECD

Marcel Robles

Ultima VII

Startprobleme müssen nicht sein. Hier ist ein Tip, mit dem man sich schon zu Beginn des Spiels mit 3000 Erfahrungspunkten und ebensovielen Goldstücken ausstatten kann:

Man geht in Britain in das Gebäude der *Fellowship* und spricht mit Batlin. Die Frage, ob man den Eingangstest der Gilde machen möchte, beantwortet man mit ja, die darauf folgenden acht Fragen je nach Belieben. Nach dem Test fragt Batlin, ob man für ihn ein Päckchen in Minoc abliefern möchte. Die Bitte schlägt man ab, woraufhin er sich enttäuscht abwendet.

Nun spricht man mehrmals mit ihm, wobei man ihn stets auf *Package* ansprechen kann. Bei jedem Versuch erhält man 100 *Experience Points* und einige Goldstücke. Nach einiger Zeit muß man das Gold auf die anderen Partymitglieder verteilen, da man sonst nichts mehr aufnehmen kann. Nach etwa 30 Versuchen stinkt es dann auch Batlin und er verweist darauf, daß der Spieler eigentlich nichts mehr tragen kann, obwohl noch Platz im Beutel wäre. Jetzt muß man leider Schluß machen, hat aber immerhin schon Level 7 erreicht und kann sich nun getrost der aufgetragenen Aufgabe widmen.

Jochen Schust

Elvira II

Per Modul kann man seinem Helden auf dem Amiga an folgenden Adressen etwas auf die Sprünge helfen:

Waffenübung: \$C0AC69
Stärke: \$C0AC6B
Willenskraft: \$C0AC71
Intelligenz: \$C0AC77
Kraft: \$C0AC81
Erfahrung: \$C0AC97

Denis Gagula

Alcatraz

Mit einem Amiga-Modul findet man die verfügbare Zeit bei \$6D6D, die Anzahl der Leben bei \$462BD.

Denis Gagula

Saloon Cars

Mal wieder ein kleiner Tip für den Archimedes, und zwar die optimale Gangeinstellung für den stärksten Motor:

1. Gang: 4
2. Gang: 3
3. Gang: 2,25
4. Gang: 1,5
- Reverse: 8

None

Ultima Underworld

Hier ein paar nützliche Tips, Komplettlösung folgt später:

Wenn man mal einen Abgrund nicht überwinden kann und noch keinen *Fly*-Zauber beherrscht, braucht man sich nur seines Inventars zu entledigen, und schon kann man wesentlich weiter springen.

Ist man vergiftet und kann den *Cure Poison*-Spruch noch nicht, kann man seine Heilung auch mit den zahlreich herumliegenden *Leeches* (Blutegel) beschleunigen.

Beim Kampf mit starken Monstern wie Trollen oder Golems ist es überlebenswichtig, deren Schlägen auszuweichen. Zwei Treffer eines Golems reichen meistens aus, um einen ins Jenseits oder zurück zur *SilverPlant* zu befördern. Daher sollte man immer außerhalb der Reichweite des Monsters zum Schlag ausholen, warten, bis es zugeschlagen hat und dann seinerseits näher herangehen und zuschlagen. Anschließend sollte man jedoch schnellstmöglich aus der Reichweite des Gegners verschwinden. Wichtig ist also, immer genügend Platz zum Manövrieren zu haben, andernfalls muß man das Monster eben in ein Terrain mit genügend Platz locken. Die Möglichkeit, die Karte mit Kommentaren zu versehen, sollte man intensiv nutzen, da man nur relativ wenig Gegenstände tragen kann und es im Spiel Unmengen von Gegenständen gibt, die man immer wieder benötigt. Weiterhin empfiehlt es sich, von Zeit zu Zeit kleinere Warenlager anzulegen mit Gegenständen, die man nicht mehr unbedingt benötigt.

Gero Müller

Thexder II

Um sich das Leben auf dem PC etwas leichter zu gestalten, muß die Datei SAVEGM.DAT etwas verändert werden. Die Datei enthält die gespeicherten Spielstände und wird normalerweise nach dem erfolgreichen Bestehen des ersten Levels angelegt. (Notfalls kann man seinem Glück aber auch etwas unter die Arme greifen und diese Datei von Hand erstellen - sie sollte aus 315 00-Zeichen bestehen- und anschließend die folgenden Patches daran ausprobieren.) Ein einzelner Spielstand besteht aus 32 Zeichen, im Prinzip reicht es, sich die ersten 32 Byte der Datei vorzunehmen und dann mit F7 den ersten Spielstand direkt zu laden. Nun zu den Bedeutungen der einzelnen Bytes:

Byte 0 enthält das jeweilige Level von 0 bis 9.
 Byte 1 bis 3 enthalten die momentane, Byte 4 bis 6 die maximal mögliche Energie, wobei jeweils nur die erste (letzte) Stelle eines

Bytes maßgebend ist: Eine Bytefolge von 01 02 00 entspricht einem Realwert von 120, das Maximum ist jeweils 999.
 Byte Nummer 7 enthält die Anzahl der Missiles (00-FF), die nächsten drei Bytes enthalten die Art der verschiedenen Zusatzwaffen gemäß folgender Tabelle:

01: Dart Missile
 03: Bomb
 04: Energy Tank
 05: Flasher
 06: ECM
 07: STOP
 08: Contact

Wieviel davon jeweils vorhanden ist, geben die drei folgenden Bytes an. Byte Nummer 14 gibt die Anzahl der Energiestriche (00-FF) an.
 Schutzschilde sind im Prinzip jederzeit verfügbar, allerdings werden bei ihrer Verwendung zwei Energiestriche abgezogen. Hat man nur mehr vier Striche, gibt es keine Schilde mehr.

Boogie

Terminator II

Damit der T800, John und Sahra unbegrenzte Energie zur Verfügung haben, braucht man auf dem PC mit einem geeigneten Hexeditor nur etwas an der Datei

TERM.EXE herumzupfuschen. Alle im folgenden Dump markierten Bytes sind mit \$90 auszuNOPen. Somit ist es dann auch egal, wenn die Energie-Puzzles nicht geschafft werden.

Boogie

PC Tools Deluxe R4.30 File View/Edit Service Vol Label=STACKER

Path=C:\GAMES\TERMINATOR*.*
 File=TERM.EXE Relative sector 0000031, Clust 00596, Disk Abs Sec 0004924

Displacement	Hex codes	ASCII value
0000(0000)	B8 02 00 50 B8 EA 5D 50 E8 88 FB 83 C4 08 C7 46	P JP -. F
0016(0010)	FE 01 00 A1 76 3C 39 06 88 37 7D 20 B8 96 00 50	\<9 7) P
0032(0020)	FF 36 88 37 B8 20 00 50 FF 76 04 E8 B3 FB 83 C4	6 7 P v ; -
0048(0030)	08 FF 06 88 37 C7 46 FE 01 00 EB 27 A1 88 37 39	. 7 F ' 79
0064(0040)	06 76 3C 7D 1E FF 0E 88 37 B8 96 00 50 FF 36 88	\<^ 7 P 6
0080(0050)	37 B8 20 00 50 FF 76 06 E8 38 FB 83 C4 08 C7 46	7 P v 8 -. P
0096(0060)	FE 01 00 8B 46 FE EB 00 8B E5 5D C3 55 8B EC 8B	F J > 5 t D5.
0112(0070)	46 04 EB 4A 83 3E 1C 35 00 74 09 83 06 44 35 08	5 M >< t v
0128(0080)	FF 0E 1C 35 EB 4D 83 3E 78 3C 00 74 09 83 06 76	<> \< ; \> 5 t
0144(0090)	3C 10 FF 0E 78 3C EB 3B 83 3E 48 35 00 74 09 83	\< \< ; \> 5 t
0160(00A0)	06 76 3C 20 FF 0E 48 35 EB 29 83 3E 7E 3C 00 74	\< \< ; \> 5 t
0176(00B0)	09 83 06 76 3C 08 FF 0E 7E 3C EB 17 EB 15 0B C0	t* = t+ = t = t
0192(00C0)	74 B2 3D 01 00 74 BF 3D 02 00 74 CC 3D 03 00 74	+ U F
0208(00D0)	D9 EB 00 8B E5 5D C3 55 8B EC 8B 46 04 EB 1C 83	.D5. 5 & \$.\<
0224(00E0)	2E 44 35 08 FF 06 1C 35 EB 26 EB 24 83 2E 76 3C	H5 v +t =
0240(00F0)	20 FF 06 48 35 EB 19 EB 17 EB 15 0B C0 74 E0 3D	

Home=begin of file/disk End=end of file/disk
 ESC=Exit PgDn=forward PgUp=back F1=toggle mode F2=chg sector num F3=edit

Project X

Hier noch ein paar Tips zum ersten Level dieses Action-Spiels: Um den Anfang zu überleben, sollte man *Speed, Guns* und *Side* voll ausrüsten, erst später sollte man sich *Lazer* zulegen.

Die mit Feuerkugeln um sich werfenden Kugeln sollte man im Uhrzeigersinn umkreisen, um nicht abgeschossen zu werden. Dem Fünfer-Geschwader aus roten, schwalbenähnlichen Raumschiffen sollte man nur auszuweichen versuchen und nicht darauf aus sein, die komplette Staffel zu zerstören.

Die pulsierenden blauen Kugeln, die von oben herabfallen, sollte man gleich am oberen Bildrand abfangen, wozu man sich am besten ganz links positioniert. Den Raketen kann man am sichersten ausweichen, wenn man am linken Rand in der Mitte wartet und dann den Raketen nach rechts ausweicht.

Stefan Kosch

Battle Ping Pong

Noch ein paar Levelcodes für den Game Boy:

- Level 1: 7822
- Level 2: 6524
- Level 3: 1604
- Level 4: 0781
- Level 5: 5802
- Level 6: 8731
- Level 7: 0511

Philip Rast

Falcon 3.0

Es gibt einige nützliche Tastenkombinationen, die weder im Handbuch noch in der Kurzreferenz stehen:

CTRL+SHIFT+T: Tageszeit ändern. Es kann zwischen Morgen, Vormittag, Abend und Nacht umgeschaltet werden. Im Zweispeler-Modus ist davon nur der eigene (lokale) Falcon betroffen.

CTRL+SHIFT+D: Einblenden eines Datendisplays. Am oberen linken Bildschirm werden mehrere Koordinaten (Breitengrade, Position, Höhe etc.) eingeblendet.

ALT-R: Synchronisation bei zwei Spielern. Hiermit kann die Kommunikation zwischen den Spielern synchronisiert werden.

SHIFT+U: Blick nach unten bei der Innenansicht.

CTRL+E: Abspringen mit dem Fallschirm.

Wilfred Lindo

Kung Fu Master

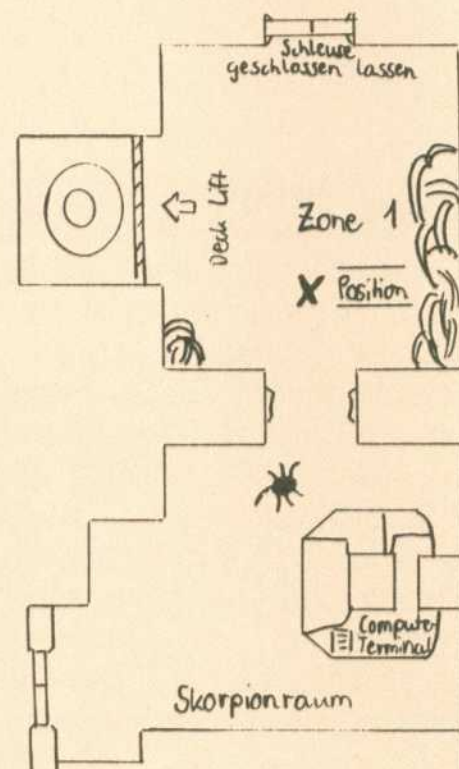
Ein kleiner Tip für den Game Boy: Der Endgegner des 2. Levels ist leicht zu besiegen. Man braucht nur ganz vorne an den Kisten zu stehen und immer, wenn der Gegner kommt, einen Rückwärts-Salto zu machen. So kann man ihn besiegen, ohne daß er mit Fässern wirft und damit für Energieverlust sorgt.

Michael Sturm

Alien Breed

Kleine Finanzspritze gefällig? Die kann man sich auf Deck 2 beim Skorpion-Killen holen. Für jedes erledigte Monster gibt es 10 Credits, mit einer Ladung Munition zu 1000 Credits kann man sich bei sparsamer Dosierung recht schnell 4000 bis 5000 Credits erballern, ein ganz passabler Nettogewinn. Die ganze Sache kann man beliebig oft wiederholen wenn man sich im Computer im Skorpionraum neue Munition besorgt, womit man allerdings nicht allzulange warten sollte, wenn die Munition zur Neige geht. Die folgende Karte zeigt, wo man sich am besten hinstellt.

Stefan Kosch



Ninja Gaiden

Auf dem Game Boy kann man ein Soundmenü aktivieren, indem man während des Drucks der Starttaste gleichzeitig die Knöpfe A und B drückt. ■

Thomas Kling

Home Alone

Auf dem Super-Famicom kann unser Kevin beliebig viel Prügel einstecken, wenn man im Pausenmodus das Steuerkreuz nach oben und gleichzeitig *Select* drückt. ■

Thomas Kling

Phantasy Star 2

Da man nach dem Laden eines gespeicherten Spiels rund 20 Sekunden Ruhe vor Feindberührungen hat, kann man sich das Überleben wesentlich einfacher gestalten: Sobald man im Besitz des *Visophone* ist, braucht man nur regelmäßig abzuspeichern, das Gerät wieder zurücksetzen und den Spielstand erneut laden, und man ist praktisch unverwundbar. ■

David Bennett

(Allerdings geben einem dabei auch die Erfahrungspunkte durch die Lappen, die man für die Levelerhöhungen unbedingt braucht!!!)

Last Battle

Man spielt die erste Runde auf dem Mega Drive so lange, bis das *Game Over* erscheint. Anschließend drückt man im Titelbild die Tasten A, B, C und Start gleichzeitig und kann sich nun aussuchen, wo man beginnen möchte. ■

Daniel Bennett

Escape from Camp Deadly

Kleine Korrektur zu den Tips für den Game Boy aus Heft 5/92: Den vermeintlichen Axtmörder sollte man nicht killen, stattdessen sollte man ihn aus seiner mißlichen Lage befreien. Dafür hilft er einem dann beim Kampf gegen den dritten Endgegner! Dort sollte man den ab und zu auftauchenden Kopf nehmen. Das Resultat: Es erscheint der Axtmörder und stellt sich zwischen Bart und den Geg-

ner, damit man letzteren in aller Ruhe erledigen kann.

Und bei den Totenköpfen in Level 5 ist es möglich herauszufinden, welche herunterfallen. Dazu muß man von Zeit zu Zeit das Spiel pausieren, denn die herunterfallenden Köpfe verschwinden im Pausenmodus. ■

Thomas Hacker

Jacky Chan

Levelwahl auf der PC-Engine gefällig? Dazu im Titelbild die Tastenfolge *oben, unten, links, rechts, Knopf II* drücken. Es ertönt ein Klingelzeichen, anschließend kann nach dem gleichzeitigen Drücken von *Select* und *Run* mit dem Joypad das gewünschte Level angewählt werden. ■

Michael Bork

Final Match Tennis

Im Titelbild hält man Knopf II und *Select* der PC-Engine gedrückt und betätigt danach das Joypad zehnmal nach rechts und viermal nach links. Nun darf man sich eines von fünf Computerleveln aussuchen. ■

Michael Bork

Bank's Revenge

Die Bonushöhlen lassen sich auf der PC-Engine direkt anwählen. Dazu drückt man im *Mode Select*-Bildschirm Knopf I und *Run* gleichzeitig. Danach wählt man mit dem Joypad die Bonusrunde und startet sie mit *Run*. ■

Michael Bork

Imagefight

Drückt man auf der PC-Engine im Titelbild *Select*, gelangt man in ein Soundmenü. Von dort aus kann man den *Mr. Heli*-Mode aktivieren, indem man *Song C* wählt und die Knöpfe I und II sowie Joypad nach unten und *Select* drückt. Eine entsprechende Meldung erscheint, und mit Knopf I, gefolgt von *Run*, wird *Mr. Heli 2* gestartet. ■

Michael Bork

Armalyte

Für unendlich viele Leben auf dem Amiga muß man im Pausenmodus einfach *Delta3* eintippen. ■

Bendik Eeg

Test Drive II

Eigentlich war der folgende Tip als Antwort auf eine Frage in der 5/92 gedacht, ist aber leider etwas deplaziert worden.

Um unendlich viele Leben zu er-

gattern, muß man in den Hauptprogrammen der jeweiligen Grafikversionen nach den folgenden Bytemustern suchen und sie jeweils durch die Folge *90 90 90 90* ersetzen. ■

Boogie

Grafikkarte	EXE-Datei	Suchmuster	Neue Werte
CGA	TD2CGA.EXE	FF 0E C4 82	90 90 90 90
EGA	TD2EGA.EXE	FF 0E 24 84	90 90 90 90
TANDY	TD2TDY.EXE	FF 0E C4 83	90 90 90 90

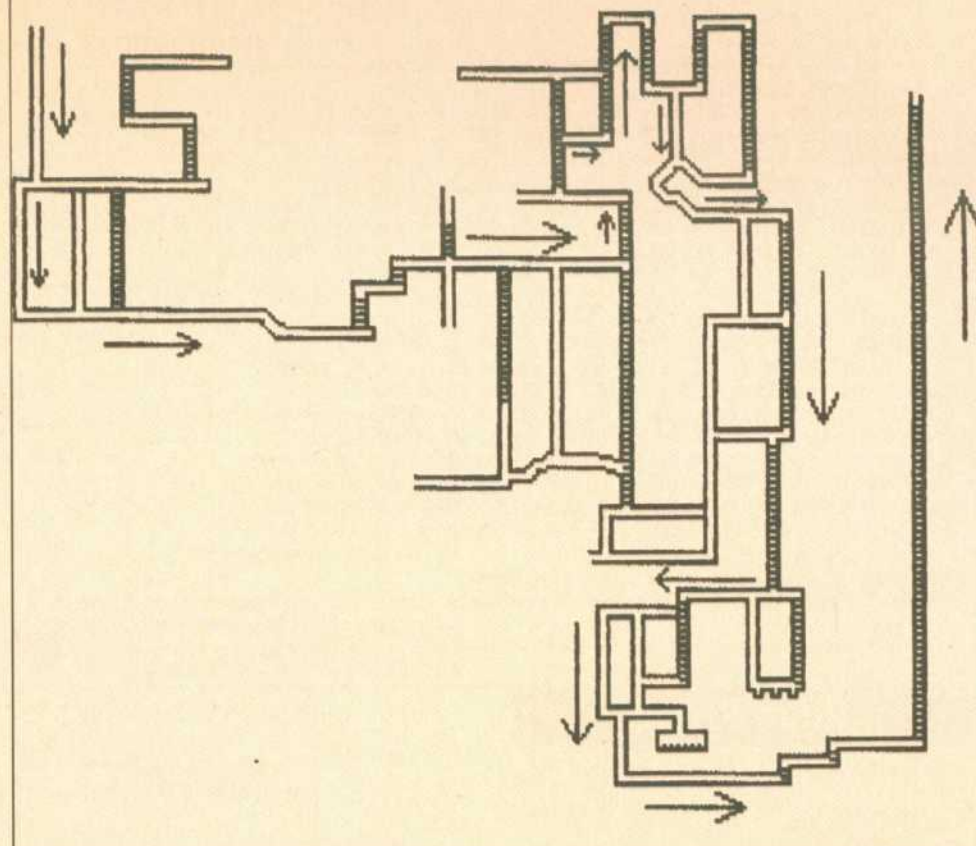
Titus The Fox

Hier sind nicht nur die Levelcodes, sondern auch eine Karte von Level 13, nach unbestätigter Expertenmeinung eines der schwersten Level des Spiels.

Level 1: 2625
Level 2: 8455
Level 3: 2974
Level 4: 4916
Level 5: 1933

Level 6: 0738
Level 7: 2237
Level 8: 5648
Level 9: 6390
Level 10: 8612
Level 11: 4187
Level 12: 1350
Level 13: 9813
Level 14: 5052
Level 15: 2045

Stephan Hartmann



Storm Master

Die folgenden Tips gelten sowohl für den PC als auch für den Amiga: Will man ständig eine Übersicht über die Winde haben, so drückt man im Menü des Müllermeisters die Tasten CTRL und ALT und klickt gleichzeitig mit der Maus auf das Wind-Symbol. Will man ein Szenario ohne viel Anstrengung gewinnen, so drückt man im Hauptmenü wieder CTRL und ALT und klickt diesmal den Hofnarr im Siebener-Rat an. ■

Klaus Vill

Double Dragon III

Wer mit den verfügbaren Leben nicht allzuweit kommt, der kann sich per Modul an Adresse \$A95 beliebig viele Continues verschaffen. ■

Martin Pailliart

Dyna Blaster

Mal wieder alle Kids in die Luft gesprengt? Macht nix, bei \$517F3 kann man sich noch ein paar Leben dazumogeln. ■

Martin Pailliart

**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 etcetera - p.p.

**Ausstüfteln, 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 ...**

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

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

Nemesis 2

Hier sind die Taktiken für alle Endgegner auf dem Game Boy.

Für den ersten Endgegner ist der *Ripple Laser* empfehlenswert. Zuerst sollte man das schießende Ding am Bauch des Gegners abschießen und dabei den Schüssen ausweichen, indem man einfach an den unteren Bildrand geht. Wenn der Bauch explodiert, sofort in die linke untere Ecke gehen und dort warten, bis sich das Gehirn löst und wieder am Körper befestigt. Jetzt auf gleiche Höhe mit dem Gehirn gehen, dabei ganz hinten am Bildrand bleiben und schießen, bis das Hirn zu zittern anfängt, nach vorne schnellt und die Schüsse auf sich zieht. Nach unten ausweichen, dann wieder hoch und das ganze Spielchen wiederholen, bis der Gegner endlich explodiert.

Auch beim zweiten Gegner empfiehlt sich der *Ripple Laser*. Man sollte die ganze Zeit in die Mitte des Gegners schießen und dabei immer den Schüssen des Gegners ausweichen. Die vertikalen Laserschüsse kommen immer in der Reihenfolge links-mitte-rechts. Auch sollte man respektvollen Abstand von der Windmaschine halten.

Den dritten Endgegner bearbeitet man zur Abwechslung mal mit dem *Twin Laser*. Auf ihn schießt man von vorne auf dessen Mitte, nach jedem Treffer verschwindet ein Strich. Wenn Steine aus dem Vulkan fliegen, sollte man sich schnellstmöglich in die obere oder untere linke Ecke bewegen, je nachdem, wo sich der Gegner gerade befindet.

Auch der vierte Endgegner freut sich über Schüsse aus dem *Twin Laser*. Mit ihnen sollte man zunächst die Raketengeschütze ausschalten und anschließend auf die Mitte des Gegners halten. Im Eifer des Gefechts sollte man die Roboter am Boden nicht übersehen. Für den fünften Gegner greifen wir wieder zum *Ripple Laser* und bearbeiten die Mitte des Gegners so lange, bis er explodiert. Als Ausweichecke vor gegnerischen Schüssen empfiehlt sich wieder die linke obere Ecke. Sobald der Gegner explodiert ist, fliegt man den Gang entlang, wobei man sich ganz vorne in der Mitte halten sollte, damit man von den herabfallenden Steinen nicht getroffen

wird. Anschließend verfolgt man das kleine Raumschiff, beschießt es und weicht gleichzeitig den Raketen und den großen Schiffen aus. Sobald das Raumschiff zur Ruhe kommt, kann man es bequem für immer ruhig stellen. ■

Pontus Henrikson

Paperboy II

Die Anzahl der Leben kann man mit einem Modul an der Adresse \$1C9B8 verändern, die Anzahl der Zeitungen an der Adresse \$1C9CC. ■

Dirk K.

Battle Isle Data Disk 1

Hier sind die Paßwörter der Zusatzdiskette. Zunächst für zwei menschliche Spieler:

CLOCK, LOSAG, BOMBS, COMET, PEARL, MIROR, ROMEL, MAGMA

Und für den Kampf gegen den Computer:

BLOCK, WATCH, LAGUN, BIRMA, SERPT, RAMBO, YUKON, POINT, FROGS, ITALY, LINES, VARUS, SOUND, TWAEK, NIPON, FLAIR, ARROW, KORSO, NOUTH, FJORD, DONOR, LEYES, JUMPY, WERFT

Christian Brandau

Final Fantasy Legend II

Ein Soundmenü erscheint auf dem Game Boy, wenn man im Titelbild gleichzeitig die Tasten *Start*, *Select* und Knopf B drückt. ■

Bernd Kaiser

Out Run

Und hier noch etwas betagteres: Tippt man auf dem Atari während der Fahrt *STARION* ein, hat man unendlich viel Zeit zur Verfügung. ■

Holger Boxnick

Sword of Hope

Tippt man bei der Codeabfrage auf dem Game Boy sechzehnmal das „R“, beginnt man in Level 25. ■

Jens Mauz

Super Dave

In den Leveln 5, 8, 9 und 10 befinden sich ganz oben rechts oder links die Eingänge zu versteckten Warpzonen. Dort kann man sehr viel für sein Punktekonto tun, aber auch leicht einige Leben verlieren, da es dort sehr viele Fallen gibt. ■

Jens Hitzel

Sharkey's 3D Pool

Wer unter Geldmangel leidet, sollte sich einen abgespeicherten Spieler aus der *Hall of Fame* schnappen und ein Spiel gegen ihn ansetzen. Nun soviel Geld wie möglich setzen und während des Spiels dann aus Versehen die schwarze Kugel für seinen Gegenspieler einlochen. ■

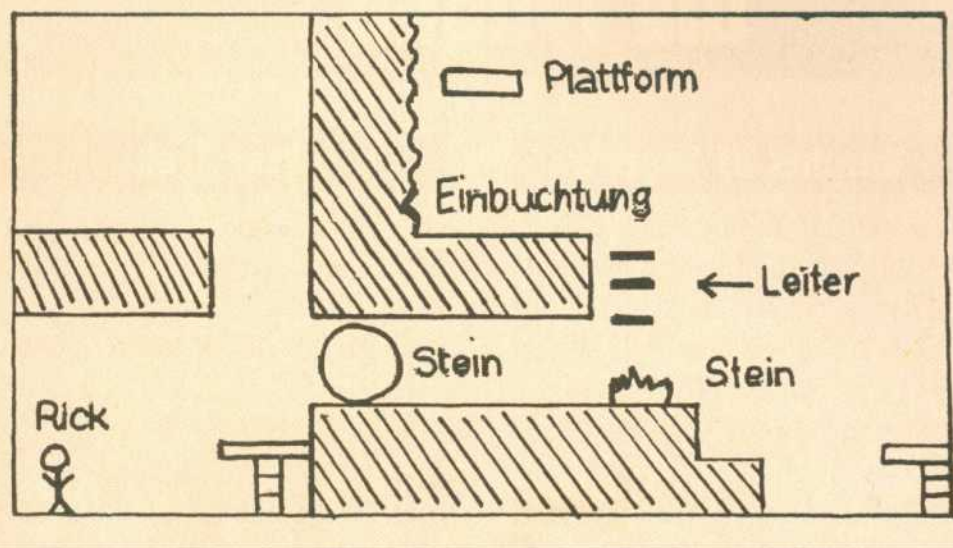
Jens Hitzel

Rick Dangerous 2

Um im dritten Level schneller ans Ziel zu kommen, sollte im ersten Bild nach rechts gehen - vorsicht, Steinschlag. Im nächsten Bild sprengt man den Stein am Boden weg. Wenn man jetzt an der Stelle, an der vorher der

Stein war, hochspringt, hängt man plötzlich an einer unsichtbaren Leiter. Diese klettert man hinauf und schlägt oben in die Einbuchtung, die sich am linken Baumstamm befindet. Jetzt erscheint eine Plattform, die Rick eine Menge Laubarbeit abnimmt. ■

Jens Hitzel



Robocod

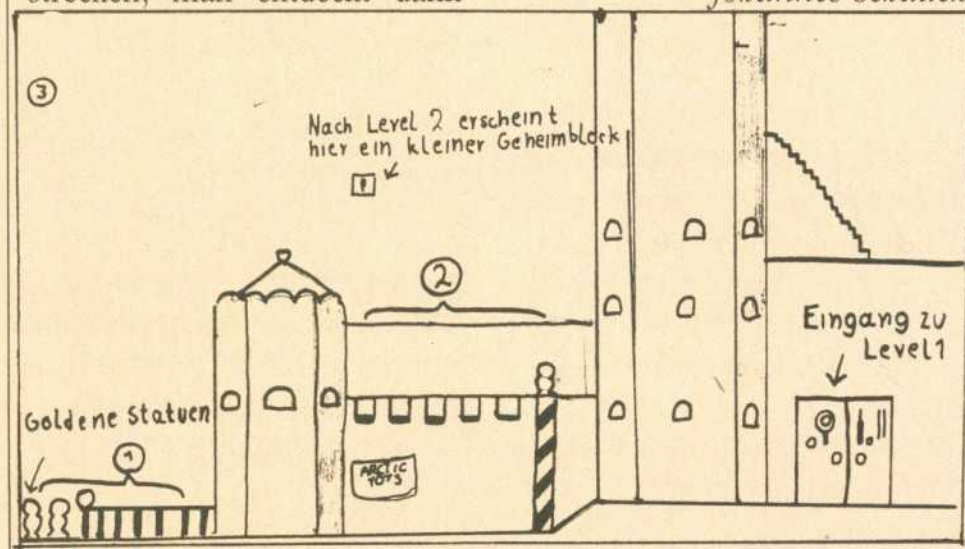
Hier zwei Tips, mit denen man ordentlich Punkte scheffeln kann. Herausgefunden wurden sie auf dem Amiga, könnten aber auch auf dem Mega Drive funktionieren.

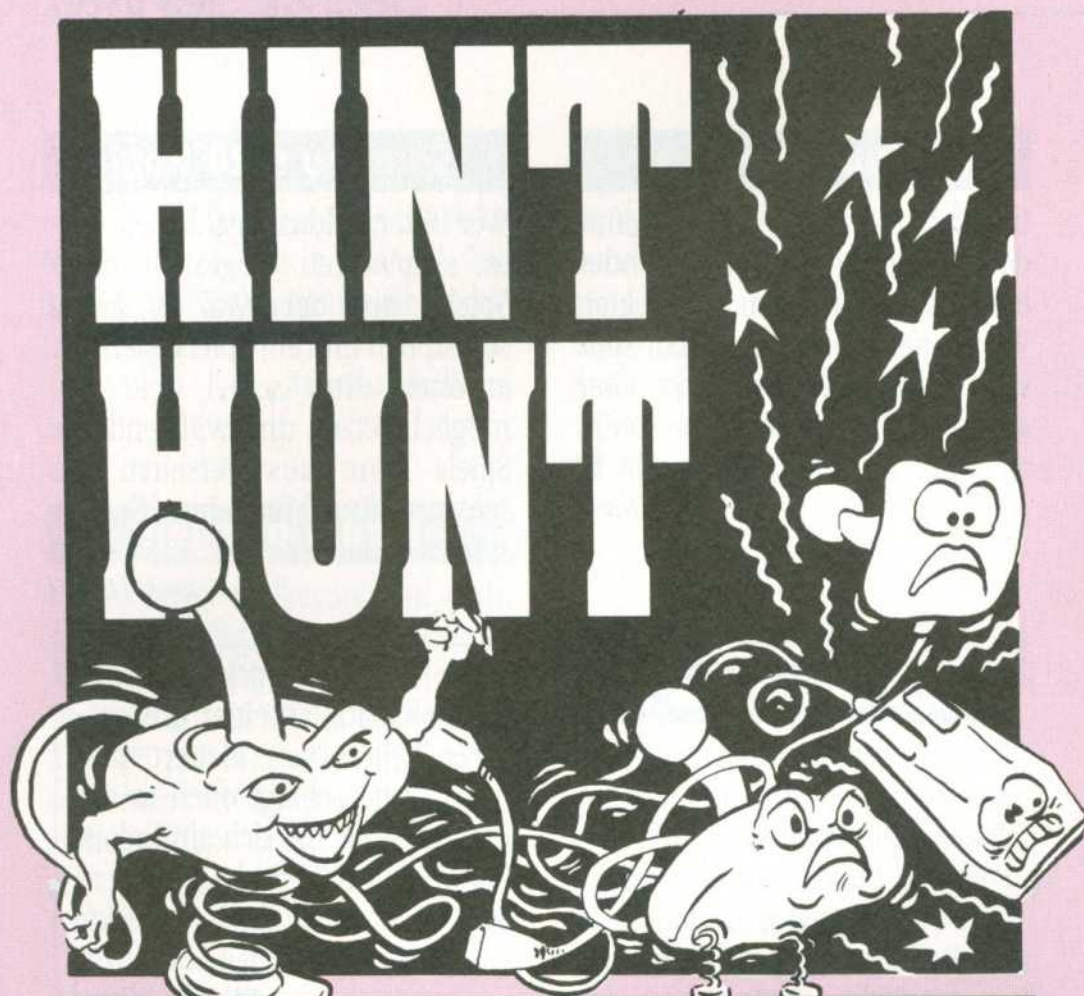
Wenn man eine Tür geschafft hat, sollte man immer mal bei Position 2 der Zeichnung vorbeischauen. Dort befinden sich meistens einige Boni wie Energiersterne oder Extraleben.

Hat man Level 3 (Süßigkeitenwelt) geschafft, sollte man sich zu Position 1 begeben und sich strecken, man entdeckt dann

viele Münzen. Sie alle durch Strecken einzusammeln, wäre recht mühsam, und es geht auch anders: Dazu hüpfte man auf die unscheinbaren goldenen Statuen, die sich als Aufzug entpuppen. Dieser trägt Pond nun nach Position 3, wo sich ein Regenschirm befindet. Dieser wird eingesackt und ein hoher Satz ins Ungewisse gemacht. Durch den Schirm gleitet unser Agent sanft zu Boden und kann mit etwas Geschick alle Münzen im Fall aufsammeln. (Der Trick funktioniert leider nur nach dem dritten Level.) ■

Johannes Schaack





Die Fragen ...

Knights of Legend

Dva und *Sly* wenden sich mit einer Bitte an andere legendäre Ritter, die sich durch die dortigen Gefilde gekämpft haben. Den beiden fehlen die Aufträge, für die es die fünfte und die zwanzigste Medaille zu erringen gibt. Wer vergibt diese Medaillen? An welchem Ort? Und wonach muß man fragen? ■

Future Wars

Das Spiel bereitet Heiko einige Schwierigkeiten. Als man ihn in die Ruinen gebeamt hatte, war sein Weg beim außerirdischen Ungeheuer, das die Frau und das Kind in den Klauen hält, zu Ende. Uwe sucht die Gaskapsel. Wer kann den beiden weiterhelfen? Auch Bastian hat so seine Probleme. Wer kann ihm zeigen, wie man den Kopierer bedient, ohne daß der Alarm losgeht, und vor allem ohne daß ein Außerirdischer seine Laserkanone an ihm ausprobieren kann? ■

Midnight Resistance

Andy hat bei seiner C-64-Version seine Problemchen. Wie kommt man in ein höheres Level und wie bekommt man unendlich viele Leben? Martin dagegen sucht auf dem Amiga Codes für mehr Saft. ■

Star Trek

Das Geburtstags-Spiel bereitet Andreas und seinem Commodore PC40-III schlaflose Nächte. Er kommt bei der zweiten Mission („HIJACKED“) nicht auf die Brücke der USS Masada, obwohl er die Wachen überwältigt, die Gefangenen befreit und alles eingesammelt hat. Die Versuche, den Raumtransporter zu benutzen, schlugen fehl. Er glaubt, daß der leere Phaser Welder die Lösung ist, kann ihn aber nirgends aufladen. ■

(Also gut: Den Phaser Welder lädt man auf, indem man ihn mit einem der funktionsfähigen Phaser benutzt. Anschließend benutzt man den Welder an der Türe, schaltet so das Kraftfeld aus und der Weg auf die Brücke ist frei. Es gibt allerdings noch eine etwas elegantere Methode: Wenn man den Transporter der Masada repariert, kann man sich direkt auf die Brücke beamen. Wie man's macht? Die Beschreibung würde hier zuviel Platz brauchen. Aber in unserer neuesten Special, der Nummer 16, haben wir eine Komplettlösung - da steht's drin...)

Roger Rabbit

Auf dem Game Boy kommt Michel in Szene Zwei nicht weiter. Wer hat die Komplettlösung oder Codes? ■

Dungeon Master

Für Christian ist der letzte der drei Königssärge ein Buch mit sieben Siegeln. Er steht vor dem Grab des Königs, dem noch nach dem Leben nach Schätzen gelüftet und kommt einfach nicht weiter. ■

B.A.T.

Dieses Spiel bereitet Frank auf seinem C 64 einige Probleme: Obwohl er den Computer so programmiert hat, daß er alle Sprachen übersetzt, kommt es vor allem bei den *Skunks* vor, daß BOB versagt. Der Programmteil endet, wie in der Anleitung beschrieben, mit Restart. Nachrichten, wie „Hunger“ oder „müde“ zeigt er ebenfalls nicht auf dem Bildschirm an. Das Versagen des Computers wegen Krankheit und so weiter schließt Frank jedoch aus, da er BOB mehrmals beim Arzt untersuchen ließ. ■

Bard's Tale III

Wie muß Wolf-Martin beim *Kinesthia Workshop* beim verschlossenen Portal die Schlüssel (rechts und links) drehen? ■

Bureaucrazy

Mr. Quo kommt nicht weiter. Was macht man mit der gesammelten Post? Welchen Nutzen hat das Haus am Ende der Anfangs-Straße? Und zum Schluß die Frage, die wir uns alle stellen: Wie kommt man an Bargeld oder an einen Scheck? ■

Final Fantasy Legend I

Was muß Christoph auf seinem Game Boy machen, um den *Creator* zu besiegen, wenn er nach 23 Levels wieder im 1. Level landet? Hat es etwas mit der Kugel zu tun, oder braucht er eine spezielle Waffe? ■

Black Crypt

Beim 5. Level kommt Georg nicht weiter. Seine Frage: Wie gelangt man vom dritten und vierten Level ins fünfte? ■

Defender of the Crown

Martin läßt fragen, ob es eine Möglichkeit gibt, bei der Amiga-Version während des Spiels zu mehr Geld zu kommen? ■

(Meine ganz persönliche Empfehlung: Geoffrey Broadsword auswählen, da er am besten fechten kann - und dann fleißig die Nachbarn ausrauben. Wer auch noch seine Maustasten auf Dauerfeuer schalten kann, gewinnt praktisch jeden Kampf.)

Mega Man

Marco braucht auf dem Game Boy die Waffen, mit denen man die vier Endgegner Quick Man, Heat Man, Bubble Man und Flash Man in Dr. Wily's Festung besiegen kann, um schließlich mit Dr. Wily abzurechnen. ■

Spiderman

Markus will wissen, wie es auf dem Game Boy nach Dr. Octopus weitergeht. In der Spielanleitung steht etwas von 44 Leben, er möchte wissen, wie man da ran kommt. Wer hat Cheats dafür? *John J.* sucht nach Tips für die Version auf dem Spektrum. ■

Shining in the Darkness

Marlon sucht auf dem Mega Drive die *Arms of Light*. Den *Lighthelm* hat er bereits in Level 3, 29 East/9 South, gefunden. Er weiß, daß das *Shield* in Level 3, 1 East/9 South, liegt, aber wie kommt man dort hin? Und dann fragt er, wie man in die Level 4 und 5 kommt. ■

Rainbow Islands

Biggy sucht auf dem Amiga Levelcodes. Die ersten beiden Inseln kann sie nämlich nicht mehr sehen. ■

Questron

Lord Soth sucht jede Menge Tips hierzu. ■

Riders of Rohan

Alle Arten von Tricks sucht *Spikey* für den PC. Wer kann diese beisteuern? ■

Cadaver

Spikey B. und Uwe haben ein paar Fragen zur PC-Version. Uns *Spikey* krebst im ersten Level rum und kommt nicht an die Königskrone ran.

Im dritten Level sucht Uwe einen Tip. Er ist bei 81 Prozent und bei der dritten Prüfung. Zwei Schlüssel und eine verschlossene Truhe nennt er sein eigen. Im Raum, in dem die beiden Türen und die drei Schlitzlöcher sind, hängt er seit ein paar Wochen fest.

Gods

- Auch hier hat *Spikey* seine Problemchen. Was kann er mit dem Endgegner machen, damit er nicht andauernd zwei oder drei Leben verliert, bevor der platt ist? Und wie können die Highscores gelöscht werden?

(In Sachen Endgegner kann ich leider nicht helfen, aber seine Highscores kann ich ihm löschen, und zwar mit „DEL HISSCORES.DAT“ im entsprechenden Verzeichnis. Dabei gehen allerdings auch die erspielten Levelcodes verloren!!!

Abhilfe könnte aber ein genaues Betrachten der Seite 68 in der ASM 4/92 schaffen...)

Time

Enrico versucht auf dem Amiga, den Löwen im Zirkus Maximus zu entkommen - bisher ohne Erfolg.

Phantasy Star 3

Das Mega-Drive-Modul bereitet Lars einige Problemchen. In der ersten Generation heiratete er als Prinz Rhys Prinzessin Maia, in der zweiten Generation heiratete er als Prinz Ayn Prinzessin Thea. Und nun steckt er in der dritten Generation fest. Seine Party besteht aus Prinz Sean, Mieu und Wren. Die *Sub Parts* aus der westlichen Höhle sind bereits abgegrast. Jetzt steckt er wieder in Hazathek, der Cyborg-Stadt. Lars wollte dem Rat des „dosenähnlichen“ Cyborg folgen und zum *Whirlpool* im Südosten gehen. Aber da war niemand und die Höhle kann er nicht betreten. Welches Item braucht

Lars, um die Höhle zu betreten? Wo gibt es das? Oder gibt es einen anderen Weg, den Schatz zu heben?

Spellbound

John J. sucht generelle Tips für seinen Spektrum.

Christina verzweifelt an einer Stelle auf ihrem C 64. Im *Basement* ist das Ende der Fahnenstange erreicht. Wer kann ihr weiterhelfen und Tips - vielleicht auch Komplettlösung für das weitere Adventure geben?

(Hallo Christina! Da hast Du Dir einen echten Klassiker ausgesucht. Selbst unsere Adventure-Profis in der Redaktion halten dieses Game für eines der schwierigsten, aber auch für eines der schönsten des Genres. Da Spellbound schon sehr alt ist, können auch wir nicht mehr mit einer Komplettlösung aufwarten - es sei denn, irgend ein Leser hat noch eine auf Lager. Ein Tip haben wir aber dennoch drauf: Der Fahrstuhl kann von Thor repariert werden. Dafür muß man ihm aber den Hammer und den Schild schenken.

Iron Lord

Auch hier hat Enrico zwei Probleme. Wie bekommt man das Heilmittel vom Kräuterhändler, und wie überzeugt man den Wirt vom eigenen Mut und der eigenen Stärke?

Spirit of Excalibur

Rüddel Mike sucht alle Infos über die ersten fünf Levels.

Das Stundenglas

Corvin weiß nicht, wie man an die Münze der Hexe kommt. Wer hilft?

Lone Wolf

Auch hier hat *Corvin* nichts zu lachen. Er kommt nicht in die zweite Runde. Immer, wenn er die sieben Krieger im Turm besiegt hat, öffnet sich eine Wand, hinter der bisher nur das große Abenteuer „Ende“ wartet.

... und ein paar Antworten**Rolling Thunder**

Zuerst zu einigen älteren Fragen: Holgi aus der 3/92 braucht nach Erscheinen des Titelbildes nur *JIMBBY* einzutippen, damit die Gegner nicht mehr an der Lebensenergie zehren.

Christian Schuppan

Time

Oliver bekommt seine ersehnte Spritze, wenn er sich in Richtung Toilette verzieht, dabei muß er allerdings die Mehrfachtür in Mittelstellung bringen. Am Ende des Raumes benutzt man das Thermometer, und der Rest sollte kein Problem mehr sein.

Enrico Lüdecke

Garrison

Tja, die Küche ist wirklich geschlossen, es gibt wohl keinen Weg, um an die Health-Points zu gelangen!

Roland Traumüller

Dragoninja

Hier ist der Cheat, den Tobi in der 5/92 gesucht hat: Ein einfaches *POKE 39567,234, SYS 32768* sollte helfen.

Peter Mailand

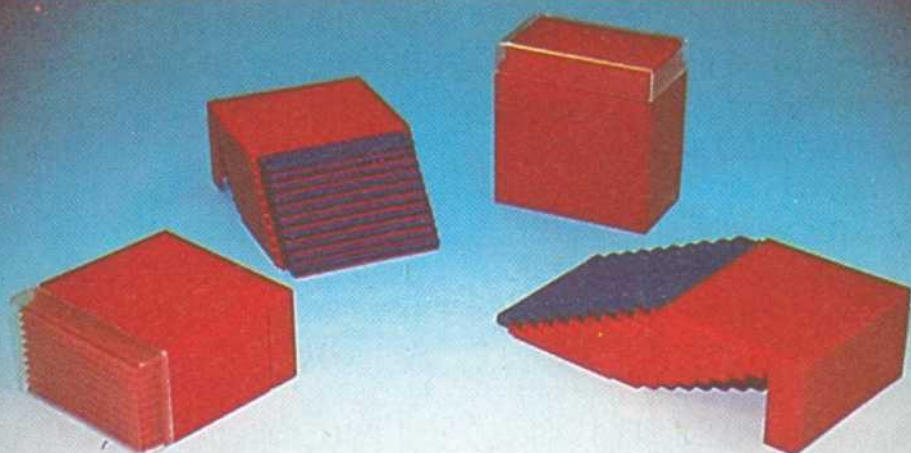
Oder ganz anders: Während des Spiels gibt man *TERRIFIC* ein, danach kann man sich mit *F3* unbegrenzt Leben verschaffen, *L* führt ins nächste Level.

Alfred Neuner

Anzeige

RUBIK
hätte seine Freude dran.
Ihr auch!

SUPER Disk-Quader für 10 Disks
nur 9,90 DM
inkl. 10 3,5" Disks
nur 24,95 DM



Licence to Kill

Ein *POKE50046,189* sollte *Airman* eine kleine Hilfe sein. ■
Peter Mailand

Last Ninja III

Ein kleiner Tip für Andreas: Den richtigen Stöpsel findet man, wenn man auf den Holzsteg springt und ein Stück auf ihm entlangläuft. ■
Peter Mailand

Kentilla

Wenigstens schon mal eine Antwort für Michael, betreffs der Schatztruhe in Tylons Schloß: Den goldenen Schlüssel, den man braucht, kann man sich selbst im Labor aus dem Silberschlüssel basteln. ■

Peter Mailand

Altered Beast

Ein Modul könnte M. Varelmanns Probleme aus der Welt schaffen, und zwar an den Adressen \$FAB9 und \$FABB, wo die Anzahl der Leben für Spieler 1 und 2 zu finden sind. ■

Alfred Neuner

Eye of the Beholder 1

Das Steinankh und den Orakelstein sollte Wilhelm mit Hilfe der Karten aus der ASM 5/92 problemlos finden. Um ein Portal zu benutzen, muß er ganz einfach den fehlenden magischen Gegenstand an die leere Stelle des Portals halten, z. B. einen *Stone Dagger*; dann öffnet sich das Portal, und man kann es benutzen. ■

Thorsten Gustav

Die Drachen von Laas

Oliver sollte zunächst in der Kneipe die Fischer nach einem Monster befragen. Daraufhin bekommt er etwas von einem „Tuatara“ erzählt und einen Auftrag angeboten. Diesen muß er explizit annehmen und erhält dann beim Verlassen der Kneipe eine Harpune und das wackelige Boot. Bevor es dann zum See geht, müssen die Fischer nochmals auf die Ruder angesprochen werden, anschließend sollten die beiden Helden widerstandslos das Boot besteigen. ■

Maik Ludewig

Day of the Pharaoh

Hier sind die Antworten auf Christians Fragen.

Erstens: Die Märkte haben ganz einfach die Bedeutung, daß man auf ihnen seine Waren zum Verkauf anbieten kann.

Zweitens: Stichwort Kamelrennen. Für das eigentliche Spiel sollte man die Steuerung mit den Cursorstasten wählen – sie ist am effektivsten und führt zum Gewinn, wenn man nur schnell genug die Tasten rechts und links drückt. Vor dem Herausfordern des Gegners sollte man sein Schiff noch schnell mit wertvollen Waren (Elfenbein, Gold, Smaragde, Sklaven, Pferde) beladen, da die Ladung des Schiffes im Gewinnfall verdoppelt wird. Zieht man die Geschichte mehrmals hintereinander durch, hat man sehr schnell alles, was man für Hochzeiten oder Bauwerke braucht.

Drittens: Natürlich werden Waren wieder hergestellt, man muß nur etwas Geduld haben. Sollten die Leutchen mit dem Ramsch auf sich warten lassen, veranstaltet man einfach ein Kamelrennen, dort gehen die Waren niemals aus. ■

Maverick

Alex Kidd in Hightech World

Das Problem von *Mad Chancellor* mit dem fehlenden Kartenteil kann ganz einfach gelöst werden: Das gute Stück liegt im Abfalleimer in der Küche.

Für alle, die an anderer Stelle Probleme haben, hier die Fundorte der übrigen Teile:

Teil 1: Die Eltern sollte man zweimal aufsuchen, das erste Stück, das man erhält, ist eine Fälschung.
Teil 2: Die Fragen bei der Lehrerin Mary sind wie folgt zu beantworten: Tokyo, Minia, 450 pounds, Athens, 5050, 206 (Knochen), 50 Stars, Lira, Mozart, 5 (Sekunden).

Teil 3: Nach der Unterrichtsstunde geht man zu James, der zugibt, ein Kartenteil verbrannt zu haben. Wenn er die Asche vorzeigt, sollte man sie nicht berühren, sondern stattdessen Rockwell anrufen. Er erscheint dann innerhalb der nächsten halben Stunde im Raum Rockwell und übergibt ein Pulver, mit dem man das Kartenteil retten kann.

Teil 4: Das gibt es, wenn man in der Zeit zwischen 9.30 und 9.45 Uhr dreimal das Zimmer von Mark und Tom betritt.

Teil 5: Hierfür begibt man sich zu John in die Bücherei, wo nach dem Titel eines Buches gefragt wird. Da Alex den Titel nicht kennt, fragt er Barbara um Rat, die für ihre Hilfe allerdings einige Kekse verlangt.

Teil 6: Die Namen der Mädchen lauten Linda, Betty, Janet, Cindy, Susi, Kate.

Teil 7: Dieses Teil ist auf der dritten Ebene hinter einer Uhr versteckt. Um es zu bekommen, muß man die Miniaturleiter benutzen. ■

Michael Richter

Das Grab des Pharaos

Auch wenn es Michael gar nicht gefällt: Die Tür ganz vorne rechts kann nicht geöffnet werden, bei der Türe ganz links öffnet sich immer die Falltüre mit. Bei der Tür nach dem Geheimgang muß man den Pfeil logischerweise zerstören. ■

Ulf Kasch

Operation Hinkelstein

Wenn Benjamin nur lange genug im Wald herumläuft, trifft er auf einen Römer in einem Baumstamm oder mit einem Topf auf dem Kopf. Diesen Römer nimmt er mit ins Dorf und läßt *Miraculix* einige Zaubersäfte an ihm ausprobieren. Bei einem bestimmten wird der Römer davonfliegen und die Römer im Lager dadurch ablenken. Der Weg ist frei. . . ■

Martin

Das Stundenglas

Tommy braucht eigentlich nur noch den in der Anleitung beschriebenen Stift zu drücken. Es öffnet sich ein Geheimfach mit dem Schlüssel der Truhe. Diese nur noch aufschließen und reinhüpfen . . . ■

Maik Ludewig

Enduro Racer

Der Cheat auf dem Atari wird ganz einfach aktiviert, indem man während des Spiels *CHEAT* eingibt. Mit *T* kann man sich jetzt Extrazeit beschaffen, *S* erlaubt eine höhere Geschwindigkeit und mit *F* kommt man an den nächsten Checkpoint. ■

Jeff Kieffer

Terminator II

Zunächst zur PC-Version, für die Tommy einen Cheat suchte: Ganz einfach schon während des Ladens der Duellsszenen *Space* oder den Feuerknopf drücken – und diese Szenen sollten kein Problem mehr darstellen. ■

Stephan Klausner

Und nun zur Gameboy-Version. Hier sind nicht nur die Antworten auf die Fragen von Bora zu Level 1 und 2, sondern auch gleich noch einige Tips für den Rest des Spiels: Die Reihenfolge, in der die Türme zu zerstören sind, ist immer gleich: vom größten zum kleinsten. Der Hinweis dazu findet sich als blinkendes Quadrat am vierten Turm. Der Endgegner dieses Levels benötigt 20 Treffer bis zu seiner Terminierung.

In Level 2 braucht man auf keinen Terminator zu warten. Man begibt sich einfach immer nach rechts, bis man die Lagerhalle (Raum mit fünf Türen) erreicht hat. Dort stellt man sich einfach in mittlerer Höhe vor die rechte Tür und drückt das Steuerkreuz kurz nach oben.

Im dritten Level sollte es eigentlich keine Probleme geben. Ein Tip: erst denken, dann schalten.

In Level 4 sollte man sich ganz auf die Zerstörung des LKW's konzentrieren, die Hindernisse verursachen kaum Schaden.

In Level 5 benötigt man zunächst die rechts im Gebäude versteckte Sicherheitskarte (blinkendes Quadrat), dann die linke und schließlich die mittlere. Anschließend holt man sich den Arm und den Chip, die im rechten Teil des Gebäudes unter der langen Treppe sind, und begibt sich zum Ausgang. Das M-16 sollte man nur sehr sparsam gebrauchen, damit man nicht in die Verlegenheit kommt, die recht schmalbrüstige Winchester benutzen zu müssen. In Level 6 empfiehlt es sich, die jeweils erlangte Schusswaffe dosiert einzusetzen, da der Erfolg größer ist als bei Dauerfeuer. Vorsicht beim Faustkampf, da der T1000 teilweise salvenartig zuschlägt. Den Granatwerfer findet man kurz vor dem Abgrund.

Noch ein genereller Tip: Je schneller man sich in den Leveln 1, 2 und 5 fortbewegt, desto weniger Gegner tauchen auf, die einem den Garaus machen wollen. ■

Alexander Vollmer

Civilization

Ein wahres Suchtspiel, das schon Ursache für viele schlaflose Nächte war. Damit der geneigte Spieler zu mehr Erfolg und damit auch etwas mehr Schlaf kommt, ein paar Tips.

Und wieder einmal sei erwähnt, daß man den Erfolg keineswegs mit eigener Arbeit erreichen muß (auch wenn das mit diesen Tips kein Problem sein wird): Man kann auch mit einem Diskettenmonitor an den abgespeicherten Spielständen herumfummeln (wie wär's mit 30 000 Goldstücken Startkapital), doch zu dieser Geldspritze später mehr, jetzt erstmal was für die ehrlichen Naturen.

Das Spielfeld

Wenn man sich das Spiel erleichtern will, wählt man als Karte die Erde. Dann legt man sich einen Atlas neben den Computer und weiß, wo sich günstiges Siedlungsgebiet befindet und außerdem kennt man die Positionen der anderen Zivilisationen, da alle Zivilisation (ungefähr) dort anfangen, wo sie auch in der Wirklichkeit zu finden sind (gilt nicht für Zivilisationen, die im Laufe des Spieles auftauchen).

Wollt Ihr auf eine unbekannte Welt nicht verzichten (dann wird's viel interessanter), könnt Ihr zur Vereinfachung „customize world“ und dort einen feuchte Welt mit viel Landmasse nehmen. Durch die großen Kontinente könnt Ihr Euch am Anfang die Entwicklung von Schiffen sparen (gilt auch für die Erde). Später könnt Ihr dann eine große Zivilisation mit vielen Städten und dadurch hohen Produktions- und Forschungskapazitäten aufbauen. Durch eine feuchte Welt verringert man die Wüsten und vergrößert den Dschungel.

Diesen kann man im Gegensatz zu der Wüste durch Umwandeln der Landschaft in Grasland nutzbar machen. Für Masochisten: In kleinen, trockenen Welten wird's natürlich schwerer. Man sollte immer sieben Zivilisationen auswählen, Konkurrenz belebt das Geschäft. Höchstens im Emperor-Level kann es etwas bringen, allzuviel Konkurrenz zu vermeiden. Wählt Ihr z.B. drei Zivilisatio-

nen, gilt unter (günstigen) Umständen das Sprichwort „Wenn zwei sich streiten, freut sich der Dritte“.

Der Anfang

Am Anfang ist es wichtig, möglichst schnell aus den Startlöchern zu kommen, da die Konkurrenz auch nicht schläft. Eure erste Stadt solltet Ihr deshalb immer dort gründen, wo der erste Siedlertrupp das Spiel beginnt, um keine Zeit zu verlieren. Nachdem Ihr die Gegend erkundet habt, könnt Ihr die Lage Eurer zweiten und aller weiteren Städte besser planen. Dabei solltet Ihr alle „special resources“ nutzen. Besonders günstig sind Pferde, Gold und Edelsteine. Nach der Gründung der zweiten oder dritten Stadt laßt Ihr Eure Siedler Straßen zwischen den Städten bauen. Diese dienen nicht

oder im Süden befindet. Es geht auch anders: beim Laden eines Spielstandes steht der Cursor immer auf dem Äquator. Drittens: Durch „Retire“ läßt sich feststellen, welche Zivilisationen man als Konkurrenz hat (vorher abspeichern!). Dies ist besonders beim Spielen auf der Erde sehr sinnvoll, um die geographische Lage seiner Konkurrenten festzustellen.

Ausdehnung des Reiches

Sehr wichtig sind Hafenstädte, da nur in ihnen Schiffe gebaut werden können. An jedem größeren Küstenstreifen sollte mindestens eine Hafenstadt liegen, um möglichst flexibel Truppen in alle Richtungen bringen zu können. Früher oder später wird man auf die Grenzen seines Kontinents stoßen. Das ist der Zeitpunkt, an dem man Truppen und/oder Siedler

weiß	Römer / Russen	Caesar / Stalin
grün	Babylonier / Zulus	Hammurabi / Shaka
blau	Deutsche / Franzosen	Frederick / Napoleon
gelb	Ägypter / Azteken	Ramses / Montezuma
türkis	Amerikaner / Chinesen	Abe Lincoln / Mao
rosa	Griechen / Engländer	Alexander / Elizabeth I
grau	Inder / Mongolen	M. Gandhi / Genghis Khan

Tabelle 1 : Die Zivilisationen, ihre Farben und ihre Führer

nur dem Handel, sondern in erster Linie dem Militär, um schnell durchs Land zu kommen. Das Bewässern der Felder ist unter Despotismus nur bei Ebenen („plains“) sinnvoll, später sollte man es auch auf Grasland machen. Sumpf, Dschungel und Wald können in Grasland bzw. Ebene umgewandelt werden, Hügel („hills“) lassen sich durch Bergbau („mining“) nutzen, nur Wüsten, Berge und Tundra sind wenig brauchbar, arktische Landschaft („arctic“) überhaupt nicht. Wenn man eine Stadt dort gründen will, wo sich Wald, Sumpf oder Dschungel befinden, wandelt man die Landschaft zuerst in Grasland bzw. Ebene um!

Noch drei kleine Tips für den Start: Durch wiederholtes Zentrieren des Kartenausschnitts am oberen bzw. unteren Rand kann man feststellen, ob man sich im Norden

auf Schiffe lädt und zu angrenzenden Kontinenten bringt. Vorzugsweise besiedelt man unbewohnte Kontinente, wenn man jedoch auf andere Zivilisationen stößt, muß man sich halt mit militärischen Mitteln durchsetzen. . . .

Weitere Entwicklung

Wenn man einen Gegner besiegt, taucht der nächste auf - vorausgesetzt, es gibt noch ein Fleckchen unbesiedeltes Land. Wenn man sieben Zivilisationen wählt, heißt das nicht, daß es nur sieben gibt, es sind nur nie mehr als sieben gleichzeitig aktiv.

Für die „Nachfolger“ einer ausgerotteten Zivilisation gibt es bestimmte Regeln, hier kommt es auf die Farbe an. Je zwei Zivilisationen gehören zusammen und werden durch dieselbe Farbe repräsentiert (Tabelle 1). Am An-

fang sucht der Computer aus jedem Paar eine Zivilisation aus, bei 7 Zivilisationen aus allen Paaren, sonst nur aus den ersten Paaren. Wird eine Zivilisation vernichtet, taucht diejenige mit der gleichen Farbe auf. Werden z.B. die Amerikaner (Farbe: türkis) vernichtet, erscheinen irgendwo in der Welt die Chinesen (ebenfalls türkis). Sind auch diese ausgerottet, haben sie keinen Nachfolger. Neu auftauchende Zivilisationen haben in der Regel keine Chance gegen ihre schon weiter entwickelten Nachbarn.

Verlauf und Ende des Spieles

Eisenbahn und Fabriken - das sind zwei Meilensteine bei der Entwicklung einer Zivilisation. Nach der Entwicklung der Eisenbahn sollte man sehr schnell viele Siedlungen bauen und alle Städte zuerst mit Eisenbahnen verbinden und dann jedes Feld um die Städte herum mit Eisenbahn versehen, um die Produktion zu steigern.

Nach der Entwicklung der Industrialisierung darf man auf keinen Fall allzu viele Fabriken bauen, um nicht in eine Umweltkatastrophe hereinzusteuern. Alle weitere Forschung muß zu Massentransportmitteln und dem Recycling führen, um schnell gegenzusteuern. Habt Ihr „Mass Production“ entwickelt, stellt Ihr am besten sofort die Produktion in allen Euren Städten auf „Mass Transport“ um.

Es gibt zwei Möglichkeiten, das Spiel zu beenden. Man kann alle anderen Zivilisationen vernichten, oder ein Raumschiff bauen und einen anderen Planeten besiedeln. Da die zweite Möglichkeit mehr Punkte gibt, muß man immer einen (möglichst schwachen) Konkurrenten am Leben lassen.

Andere Zivilisationen (einfache Levels)

Ach wie schön und einfach ist der Umgang mit anderen Zivilisationen in den einfachen Schwierigkeitsstufen (Chieftain- und Warlord-Level). Man schließt mit jedem Frieden, wartet eine günstige Gelegenheit ab, um mit zwei, drei Katapulten (oder Kanonen oder Panzern) vor des Gegners Stadt zu erscheinen und diese zu erobern. Anschließend macht man wieder Frieden (ja, diese Deppen bieten

dann tatsächlich Frieden an) und wiederholt diese Prozedur bis zur Auslöschung des Gegners. So rollt man im Dampfwalzenstil die ganze Welt auf.

**Andere Zivilisationen
(höhere Levels)**

Hier ist strategisches Denken gefragt. Ein paar Grundsätze lassen sich jedoch aufstellen:

Auf dem eigenen Kontinent ist jeder Fremde ein Feind. Hat man den eigenen Kontinent erst einmal unter Kontrolle, hat man einen enormen strategischen Vorteil, da eine Invasion vom Ozean aus wesentlich leichter abzuwehren ist als ein Angriff von (eventuell unbekanntem) Land aus. Das gleiche Problem (allerdings genau umgekehrt) erlebt man, wenn man eine Invasion in einen anderen Kontinent plant. Hier hat man oft größte Probleme, eroberte Städte zu halten.

Kleine Zivilisationen (zu erkennen an der Zahl der Berater hinter dem Führer) werden grundsätzlich plattgemacht, bevor sie stark werden können. Vorher sollte man noch versuchen, möglichst viel Tribut aus ihnen herauszuquetschen.

Bei größeren Zivilisationen ist Vorsicht angesagt. Bevor man wild losschlägt, sollte man sich erst einmal ein Bild von der Ausdehnung des Feindes machen und so eine Schwachstelle suchen. Diese besteht meistens in einer Stadt, die mit vernünftigem Aufwand zu erobern ist (keine „city walls“) und vor allem auch zu halten ist. Günstig sind Städte, die etwas abseits

vom Hauptsiedlungsgebiet liegen (kleinere Inseln sind am besten, zur Not auch Halbinseln); ungünstig sind Städte, die weit entfernt vom eigenen Siedlungsgebiet liegen (früher oder später bricht meist der Nachschub zusammen) oder mitten im gegnerischen Gebiet (Gegenattacken aus allen Richtungen sind unangenehm).

Nicht gegen die ganze Welt gleichzeitig Krieg führen. Ein oder zwei Kriegsgegner reichen vollkommen aus. Ein Zweifrontenkrieg ist zu vermeiden.

**Die Größe einer anderen
Zivilisation ...**

... kann man natürlich bestimmen, indem man mit einer großen Flotte durch die halbe Welt segelt. Es geht jedoch auch sehr viel einfacher und eleganter: durch die Städtenamen. Der Computer gibt den Städten immer diesselben Namen. Spielt man z.B. als Deutscher, schlägt der Computer für die erste Stadt immer Berlin vor, für die zweite Leipzig, dann Hamburg, Bremen, Frankfurt usw.

Bei anderen Zivilisationen schlägt der Computer nicht vor, er benennt einfach seine Städte mit den festgelegten Namen in der festgelegten Reihenfolge. Stößt man z.B. auf die Zulu-Stadt Isandhlwana, weiß man dadurch, daß die Zulus schon die Städte Zimbabwe, Ulundi, Bapedi und Hlobane gegründet haben. Und wenn diese nicht zerstört wurden, stehen sie heute immer noch. Die folgende Liste nennt die ersten zehn Städtenamen für alle Zivilisationen.

Römer: Rome, Caesarea, Carthage, Nicopolis, Byzantium, Brundisium, Syracuse, Antioch, Palmyra, Cyrene

Babylonier: Babylon, Sumer, Uruk, Niniveh, Ashur, Ellipi, Akkad, Eridu, Kish, Nippur

Deutsche: Berlin, Leipzig, Hamburg, Bremen, Frankfurt, Bonn, Nuremberg, Cologne, Hannover, Munich

Ägypter: Theben, Memphis, Oryx, Heliopolis, Gaza, Alexandria, Byblos, Cairo, Coptos, Edfu

Amerikaner: Washington, New York, Boston, Philadelphia, Atlanta, Chicago, Buffalo, St. Louis, Detroit, New Orleans

Griechen: Athens, Sparta, Corinth, Delphia, Eretria, Pharsalos, Argos, Mycenae, Herakleia, Antioch

Inder: Delhi, Bombay, Madras, Bangalore, Kalkutta, Lahore, Karachi, Kolhapur, Jaipur, Hyderabad

Russen: Moscow, Leningrad, Kiev, Minsk, Smolensk, Odessa, Sevastopol, Tblisi, Sverdlovsk, Yakutsk

Zulus: Zimbabwe, Ulundi, Bapedi, Hlobane, Isandhlwana, Intombe, Mpondo, Ngome, Swazi, Tugela

Franzosen: Paris, Orleans, Lyons, Tours, Chartres, Bordeaux, Rouen, Avignon, Marseilles, Grenoble

Azteken: Tenochtitlan, Chiauthia, Chapultepec, Coatepec, Ayotzinco, Itzapalapa, Itzapam, Mitxcoac, Tacubaya, Tecamac

Chinesen: Peking, Shanghai, Canton, Nanking, Tsingtao, Hangchow, Tientsin, Tatung, Macao, Anyang

Engländer: London, Coventry, Birmingham, Dover, Nottingham, York, Liverpool, Brighton, Oxford, Reading

Mongolen: Samarkand, Bokhara, Nishapur, Karakorum, Kashgar, Tabriz, Aleppo, Kabul, Ormuz, Basra

**Charakterisierung der einzelnen
Zivilisationen**

Man kann andere Zivilisationen unterschiedlich behandeln. Grob gesagt gibt es zwei Alternativen: Frieden oder Krieg. Ich habe meine besten Erfahrungen bisher mit einer sehr aggressiven Politik gemacht, die auch auf geschlossene Friedensverträge bei einer guten Angriffsgelegenheit keine Rücksicht nimmt. Ein vernichteter Gegner kann einem nicht mehr gefährlich werden.

Bei allen Konkurrenten baut man mit Diplomaten Botschaften auf („establish embassy“), um immer über Wissensstand und Kriegspolitik des Gegners informiert zu sein.

Die Führer der anderen Zivilisationen haben sehr unterschiedliche Verhaltensweisen. Wenn man einer fremden Zivilisation begegnet, sollte man wissen, was man von ihr zu erwarten hat, und sich überlegen, wie man mit ihr umzugehen hat. Dabei können Tabelle 2 und die folgenden Informationen helfen. Die Gegner lassen sich grob in vier Gruppen einteilen:

Bis an die Zähne bewaffnet ...

... sind die Mongolen. Jeder, der mit ihnen auf einem Kontinent

ONE

TWO

THREE

Anzeige



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

startet, wird viel Spaß mit ihnen haben. Andere computergesteuerte Zivilisationen überleben es meistens nicht, bei King oder Emperor bekommt man auch selbst größte Probleme. Dschingis Khan wird recht schnell mit einigen Einheiten (bevorzugt Kavallerie bzw. Ritter) vor eigenen Städten auftauchen, riesige Tributforderungen stellen und (nach deren Ablehnung) einem den Krieg erklären. Ein Friede mit den Mongolen ist eigentlich nicht möglich, vor Überraschungsangriffen ist man nie sicher. Zu der Aggressivität kommt noch Expansionismus, d.h. mongolische Truppen werden in allen Ecken der Welt auftauchen. Die Mongolen gehören, besonders am Anfang, zu den gefährlichsten Gegnern, die einem begegnen können.

Ebenso militaristisch und deshalb gefährlich sind die Russen. Sie sind wie die Mongolen aggressiv. Für die Russen gilt im wesentlichen dasselbe wie für die Mongolen. Nicht ganz so aggressiv, aber auch expansionistisch und militaristisch sind die Griechen. Auch Alexander stellt hohe Tributforderungen und erklärt sofort den Krieg.

Besonders Mongolen und Russen sind eine große Gefahr. Dieser kann man jedoch begegnen, indem man selbst bessere Waffen entwickelt. Da die militaristischen Zivilisationen ihre gesamte Energie in Waffen stecken, stehen sie im Laufe der Zeit am Ende der technologischen Entwicklung. Wenn man später mit Kanonen auf mongolische Kavallerie und mit Schlachtschiffen auf griechische Segelschiffe schießt, hat man die besseren Karten. Man muß sehr gut aufpassen, daß diese Völker keine eigenen Städte erobern, da sie sonst Technologien mitnehmen. Man sollte auch keine Technologien am Anfang mit ihnen tauschen, um diesen Vorteil nicht zu verspielen.

Gefährliche Gegner ...

... sind auch die Zivilisationen, die zwar nicht militaristisch sind, aber trotzdem aggressiv oder expansionistisch. Diese Zivilisationen bauen große Reiche auf, und da der eigene technologische Vorsprung nicht so groß ist wie bei Mongolen, Russen und Griechen, muß man seine Feldzüge gegen diese

Gegner sehr genau überlegen. Wenn man Invasionen plant, muß man auf die Nachschubmöglichkeiten achten, da man gerade gegen diese Gegner Probleme bekommt, eroberte Städte zu halten. Die Zulus gehören mit den Mongolen, Russen und Deutschen und Franzosen zu den stärksten Gegnern. Sie sind aggressiv.

Die Deutschen gelten als aggressiv, perfektionistisch und zivilisiert. Dies ist eine gefährliche Mischung; sie erscheinen oft harmloser, als sie sind. Es kann passieren, daß man von den Deutschen Tribut bekommt und plötzlich und unerwartet tauchen diese dann vor einer eigenen Stadt auf, fordern ihrerseits Tribut und erobern diese Stadt, wenn man nicht zahlt.

Römer	expansionistisch	zivilisiert	
Babylonier	freundlich	perfektionistisch	zivilisiert
Deutschen	aggressiv	perfektionistisch	zivilisiert
Ägypter			zivilisiert
Amerikaner	freundlich		zivilisiert
Griechen	expansionistisch	militaristisch	
Inder	freundlich	perfektionistisch	
Russen	aggressiv	militaristisch	
Zulus	aggressiv		
Franzosen	aggressiv	expansionistisch	zivilisiert
Azteken	perfektionistisch	zivilisiert	
Chinesen	zivilisiert		
Engländer	expansionistisch		
Mongolen	aggressiv	expansionistisch	militaristisch

Tabelle 2 : Die Zivilisation und ihre Politik

Die Franzosen sind zugleich aggressiv und militaristisch. Vorsicht vor Überraschungsangriffen! Römer und Engländer sind beide expansionistisch. Die Römer können aber eher gefährlich werden, da sie schnell ein großes Reich aufbauen, während die Engländer nicht so schnell wachsen. Vorsicht vor englischen Diplomaten! Diese gehen in eigene Städte und klauen Technologien. Einziges Gegenmittel: Diplomaten angreifen. Nachteil: Dies ist immer eine Kriegserklärung an die Engländer.

Weder aggressive noch expansionistische Völker ...

... haben in einfachen Levels wenig Chancen gegen ihre aggressiveren Nachbarn. Da sie sich meist auf einer hohen technologischen Stufe befinden, können sie sich nur in höheren Levels und im Laufe der Zeit durchsetzen, beson-

ders wenn sie allein auf einem relativ großen Kontinent anfangen. Dieser wird dann schnell mit großen Städten besiedelt, dadurch erreichen sie eine große Bevölkerungszahl und riesige Produktions- und Forschungskapazitäten. Um nicht in einen technologischen Rückstand zu geraten, sollte man diese Zivilisationen schnell mit einer großen Militäraktion besiegen. Sonst kann es gerade im Emperor-Level passieren, daß z.B. die Chinesen erst ein Weltwunder nach dem anderen bauen, dann einen den Krieg erklären und schließlich mit Schlachtschiffen und Panzern auftauchen. (Bei einem meiner ersten Versuche, im Emperor-Level zu überleben, haben die Chinesen im Jahre 540

auf dem Wasser entschieden. Wenn man es schafft, eine Seeblockade gegen einen Kriegsgegner durchzuführen, hat man meistens den Krieg schon so gut wie gewonnen. Dazu muß man allerdings die besseren Schiffe besitzen. Nicht Quantität, sondern Qualität entscheidet. Dies ist ein guter Grund, am Anfang schnell Fregatten zu entwickeln und das Weltwunder „Magellans Expedition“ zu bauen. Man kreuzt mit einigen Fregatten vor des Gegners Küste und versenkt alle Triremen und Segelschiffe, denen man begegnet. So hat man das Wachstum des Gegners blockiert. Für spätere Zeiten gilt dasselbe für Schlachtschiffe. Hat der Gegner auch gute Schiffe, muß man seine Transporter beschützen. Schlachtschiffe sind sehr gut geeignet, um Hafenstädte zu bombardieren, die nicht gerade durch „Riflemen“ (Defense-Wert 5) geschützt sind. Ideal ist am Ende des Spieles ein Flottenverband aus je einem Transporter (beladen mit Panzern), Flugzeugträger (viele Bomber, wenig Fighter) und Schlachtschiff.

In der Luft: Flugzeuge sind ebenfalls eine sehr interessante Waffe. Wer zuerst Bomber entwickelt, hat sich einen großen strategischen Vorteil verschafft, da Bomber erstens sehr gute Angriffswerte haben und zweitens nur von Fightern angegriffen werden können. Hat der Gegner keine, ist er hoffnungslos unterlegen. Man sollte immer Einheiten aus mehreren Bombern bilden, da Bomber nur einmal pro Zug angreifen können und im nächsten Zug wieder landen müssen. Mit einer Einheit aus drei Bombern hat man eine feindliche Stadt in maximal 3 oder 4 Zügen von ihren Verteidigern befreit und man benötigt nur noch irgendeine Bodeneinheit, um die Stadt zu erobern. Hafenstädte greift man von einem Flugzeugträger aus an, den man vor der Stadt „parkt“. So kann man in jedem Zug (und nicht nur in jedem zweiten) angreifen.

An Land: Man sollte schnell Katalpulte entwickeln. Diese sind eine sehr gute Angriffswaffe, aber haben den Nachteil, daß sie sehr unbeweglich und schwach in der Defensive sind. Von einem intelligenten Gegner (höhere Levels) können sie deshalb leicht von Kavalle-

n.Chr. die Computer entwickelt!) Zu dieser Gruppe gehören Azteken, Ägypter und Chinesen. Gerade die Azteken halten auch in den einfacheren Levels immer recht gut mit.

Freundlich und deshalb harmlos ...

... sind Inder, Amerikaner und Babylonier. Für diese Völker gilt im wesentlichen dasselbe wie für die Gruppe davor. Nur die Inder schaffen es, einigermaßen mitzuhalten. Amerikaner und Babylonier waren in meinen bisherigen Spielen nie besonders stark und schnell zerstört. Wenn man diesen Zivilisationen begegnet, macht man Frieden, fährt seine Truppen vor die gegnerischen Städte und schlägt zu.

Kriegführung

Zu Wasser: Kriege werden häufig

rie aufgerieben werden. Man muß sie nach Möglichkeit so positionieren, daß der Gegner maximal auf das Feld davor kommen kann, um selbst angreifen zu können. Die beste, weil vielseitigste Bodeneinheit sind die Panzer („Armor“). Sie sind ideal, um andere Städte anzugreifen und anschließend auch zu verteidigen.

weitere Tips: eine sehr gute Waffe sind Diplomaten, besonders wenn man Geld hat. Diplomaten können feindliche Einheiten bestechen (auch Barbaren, deshalb sind sie auch als Defensive sinnvoll) sowie Unruhen in Städten anzetteln. Diese Städte laufen dann über und man übernimmt sogar die Einheiten des Gegners, die diese Stadt als Heimatstadt hatten (geht nur nicht bei Hauptstädten). Außerdem können Diplomaten sabotieren. Man erobert Städte mit Stadtmauern, indem man solange Diplomaten in die Stadt schafft und sabotieren läßt, bis die Stadtmauer hinüber ist, dann erobert man die Stadt (wenn man weder Bomber noch Artillerie hat, beißt man sich sonst die Zähne aus).

Wissenschaft

Man sollte sich bemühen, immer an der Spitze der technologischen Entwicklung zu stehen, da Kriege sehr stark von der Qualität der Waffen entschieden werden. Außerdem will man ja der erste sein, dessen Zivilisation einen anderen Planeten besiedelt. Ich entwickle mein Wissen immer grob nach einem Schema, das sich in mehreren Schritten aufbaut (je nach Situation können Abweichungen sinnvoll sein):

1. Schritt: Wir beherrschen die Meere

Masonry, Alphabet, Mathematics (Katapulte), Ceremonial Burial (Tempel), Mysticism, Map Making, Astronomy, Navigation (Segelschiffe, Magellan's Expedition), Physics, Magnetism (Fregatten)

2. Schritt: Wir entwickeln die Religion (bei Emperor muß dies vorgezogen werden)

Writing (Diplomaten), Code of Laws, Literacy, Philosophy, Religion (Kathedrale)

3. Schritt: Wir entwickeln die Eisenbahn

Bronze Working (wenn man dies nicht durch „scrolls of ancient wisdom“ oder Austausch mit anderen Zivilisationen erfährt, unbedingt

vorziehen!), Currency, Construction, Iron Working, The Wheel, Bridge Building, Engineering, Invention, Steam Engine, Railroad

4. Schritt: Wir entwickeln die Industrialisierung und Verbrennungsmotor Trade (Karawanen), The Republic, Banking, Industrialization, Medicine, Chemistry, University, Gunpowder (Musketeers), Metallurgy (Kanonen), The Corporation, Refing, Explosives, Combustion

5. Schritt: Wir beseitigen die Umweltverschmutzung Steel (Schlachtschiffe), Automobile (Panzer), Mass Production (Massentransportmittel), Democracy, Recycling

6. Schritt: Wir entwickeln Flugzeuge und Raketen Electricity, Electronics, Computers, Flight, Advanced Flight, Rocketry, Space Flight

7. Schritt: Jetzt kommt der Rest, frei nach Wahl, wie Ihr wollt.

Anmerkung: Wenn man nicht die Pyramiden besitzt, muß man die Monarchie entwickeln.

Verzichten kann man auf „Horseback Riding“, „Feudalism“ und „Chivalry“. Die Entwicklung des Kommunismus sollte man hinauszuögern, wenn man Pyramiden und/oder Michelangelos Kapelle besitzt, da damit deren Wirkung aufhört.

Weltwunder

Die Weltwunder unterscheiden sich nach Wirkungsart (z.B. Steigerung der Wissensproduktion), Wirkungsbereich (einzelne Stadt / Kontinent / ganze Zivilisation) und Wirkungsdauer (bis zur Entwicklung einer Fähigkeit / unendlich).

Diese Faktoren sind genau zu beachten, um die Weltwunder voll auszunutzen. Beispiel: Die Weltwunder, die auf einem Kontinent wirken (Bach's Cathedral, Hoover Dam), sollte man auf dem größten Kontinent bauen.

Unbedingt bauen:

„Pyramids“ - Man kann die Regierungsform ohne Anarchie-Periode wechseln, außerdem kann man alle Regierungsformen wählen, ohne sie entwickelt zu haben.

„Bach's Cathedral“ - Wirkung hört nie auf, auf größtem Kontinent bauen.

„Magellan's Expedition“ - Wirkung hört nie auf.

„Cure for Cancer“ - Wirkung hört nie auf.

„Women's Suffrage“ - Wirkung hört nie auf, vermindert den entscheidenden Nachteil der Demokratie (2 unglückliche Leute pro Militäreinheit, die nicht in ihrer Heimatstadt steht, führt zur Unmöglichkeit eines Krieges).

Sinnvoll:

„Colossus“ - besonders in Kombination mit „Copernicus' Observatory“, beide Wunder in einer Stadt bauen, die schon viel Handel besitzt.

„Hanging Gardens“

„Copernicus' Observatory“ - siehe bei „Colossus“.

„Darwin's Voyage“ - bestes Timing: Fertigstellung kurz nachdem eine Fähigkeit entwickelt wurde, mit Geld („buy“) bzw. Forschungsanteil am Handel nachhelfen.

„Isaac Newton's College“ - wirkt besonders in Verbindung mit „Copernicus' Observatory“, kann aber in irgendeiner Stadt gebaut werden, da es in der gesamten Zivilisation wirkt.

„Michelangelo's Chapel“

„Hoover Dam“ - auf dem größten Kontinent bauen.

„SETI Program“ - vergrößert die Wissensproduktion enorm, aber bis man es bauen kann, hat man sowieso das meiste schon entwickelt.

Brauchbar:

„Lighthouse“ - Wirkung hört zu schnell auf (mit Entwicklung des Magnetismus).

„Oracle“ - Wirkung hört zu schnell auf, Kathedralen sind besser als Tempel.

„Shakespear's Theater“ - wirkt nur in einer Stadt, und das nicht allzu lange.

Nur dann bauen, wenn man freie Produktionskapazitäten hat:

„Great Library“ - da man sich an die Spitze der technologischen Entwicklung stellen muß, bringt's nichts.

„Great Wall“ - man muß in jedem Falle so stark sein, daß man jeden Angriff abwehren kann.

„United Nations“ - siehe bei „Great Wall“.

AMIGA & PC SOFTWARE & ZUBEHÖR

	PC	Amiga		PC	Amiga
Aces of Pacific	95.90	---	Links	83.90	71.90
Airbus A 320	DA 87.90	85.90	- Disk 1-5 je	39.90	---
Amberstar	---	71.90	M1 Tank Platoon	81.90	72.90
Another World	DA 68.90	54.90	Mad TV	DV 81.90	a.A.
Apidya	DA ---	60.90	Might + Magic 3	DV 82.90	66.90
A-Train	a.A.	---	Monkey Island 2	DV 78.90	77.90
Award Winner C.	DV 68.90	54.90	More Lemmings	DA 68.90	54.90
Baby Jo	DA 76.90	66.90	No 1 Collection	DA 72.90	a.A.
Badlands	59.90	52.90	Paragliding	DA 70.90	66.90
Bane of Cosm.F.	DA 77.90	66.90	Parasol Star	DA ---	54.90
Battle Isle	DV 81.90	66.90	Patton Str. Back	82.90	---
Bundesliga M.Prof	DV 69.90	66.90	Pinball Dreams	a.A.	54.90
Cadaver	DV 82.90	60.90	Police Quest 3	DV 82.90	66.90
Casino	67.90	a.A.	Pools o. Darkness	69.90	60.90
Civilization	DV 89.90	---	Populous II	a.A.	63.90
Covert Action	59.90	72.90	Powermonger	---	19.90
Darkseed	DA 89.90	---	- WW1 Data	---	34.90
Das schwarze Auge	DA 82.90	---	Railroad Tycoon	DA 76.90	72.90
Deliverance	DA ---	85.90	Realms	DV 73.90	63.90
Dune	DV 73.50	---	Silent Service 2	DA 82.90	72.90
Eternam	85.90	---	Sim Ant	DV 88.90	77.90
Elvira 2	DV 78.90	66.90	Simpsons	DA 69.90	54.90
Eye of Beholder 2	DV 84.90	71.90	Space Max	DV 72.90	---
Falcon 3.0	DA 86.90	---	Space Quest 4	DV 82.90	66.90
Fighter Bomber	DA 68.90	63.90	Special Forces	a.A.	72.90
Flames o. Freed.	DV 87.90	72.90	Star Trek 25th.	DA 73.90	---
Gateway Sav.Fron.	DV 82.90	---	Steel Empire	68.90	63.90
Gods	DV 71.90	54.90	Steigenb. Hotel	DV 59.90	---
Grand Prix	---	72.90	Storm Master	DA 68.90	63.90
Great Courts 2	DA 69.90	60.90	Teenage Turtles 2	DA 68.90	54.90
Heimdall	DA 74.90	66.90	Titus the Fox	DV 69.90	54.90
Jack Nicklaus	88.90	66.90	Ultima 6	DA 79.90	63.90
John Madden Foot.	---	54.90	Ultima 7	DA 82.90	---
Kaiser	DV 91.90	85.90	Ultima Underworld	DA 82.90	---
Kings Quest 5	DV 89.90	66.90	Wild West World	DA 81.90	77.90
Larry V	DV 82.90	66.90	Willy Beamish	DV 82.90	66.90
Leather Godd. 2	a.A.	---	Wing Commander 2	DA 82.90	---
Legend	DA 70.90	66.90	- Speech Ac.Pack	DA 38.90	---
Lemmings	DA 74.90	54.90	Wizardry 7	98.90	---
- Data Disk	DA 57.90	40.90	Zak Mc Kracken	DV 64.90	60.90

ORIGINAL v. deutschen DISTRIBUTOR:

SOUND - Version 2.0 incl. SOUNDBOARD 279.-
BLASTER - SET 2.0 incl. STEREO OPTION 320.-
PRO 3, mit OPL3 Chip 598.-
PRO 3, + Windows 3.1 698.-

VERSANDKOSTEN: Nachnahme DM 6.- Ausland DM 12.50
Vorkasse / Stammkunden DM 4.-

OKAY SOFT AM GRABEN 2 W-8471 WEIDING 09674-1279 Fax -1294

„Apollo Program“ – das „Space Race“ braucht man nur dann bewußt zu eröffnen, wenn man zwar technologisch die Nummer 1 ist, aber nicht bei den Produktionskapazitäten.

„Manhattan Project“ – nur dann sinnvoll, wenn man einen Gegner mit Atombomben zusammenschießen will (bringt nichts wegen Umweltverschmutzung).

Regierungsformen

Die Reihenfolge der Regierungsformen lautet Despotismus-Monarchie-Demokratie. Besitzt man die Pyramiden, wird Monarchie durch Kommunismus ersetzt. Demokratie kann man sich nur mit „Women's Suffrage“ leisten, hat man dieses Weltwunder nicht, nimmt man statt Demokratie halt Republik. Bei Republik und Demokratie stimmt der Senat jedem Friedensangebot zu. Wenn man trotzdem Krieg führen will, verhindert man die Angebote, indem man auf die Frage „An emmissary from the . . . wants to speak to you. Will you receive him?“ einfach konsequent „No.“ antwortet. Den Wechsel von Despotismus zu Kommunismus bzw. Monarchie sollte man nur in Friedenszeiten durchführen, da nur bei Despotismus Militäreinheiten keinen Unterhalt („resources“) kosten.

Die Geldspritze

CIVILO.SVE bezeichnet den ersten abgepeicherten Spielstand, *CIVIL-3.SVE* den vierten, *CIVIL4.SVE* bis *CIVIL8.SVE* die Spielstände, die durch Autosave erzeugt wurden. Man nimmt sich also den entsprechenden Spielstand mit einem Diskettenmonitor (z.B. PC Tools) vor und schaut sich im relativen Sektor 0 die Bytes 314 bis 327 an. Je zwei Bytes (LO-Byte/HI-Byte) bezeichnen den Kontostand einer Zivilisation, gekennzeichnet durch die Farbe.

314/315: weiß
316/317: grün
318/319: blau
320/321: gelb
322/323: türkis
324/325: rosa
326/327: grau

Ihr könnt so nicht nur Euch Geld dazuschummeln, sondern auch den Konkurrenten Geld klauen.

Auf eines solltet Ihr noch achten: Ihr könnt Euch maximal 30 000 Goldstücke verschaffen, Beträge zwischen 30 000 und 32 767 (\$7fff) werden auf 30 000 abgerundet, ab \$8000 werden's Schulden! ■

Matthias Müblich

Fascination

Hier ist sie endlich, die Komplettlösung.

Endlich im Hotelzimmer angekommen, solltest Du Dir eine Dusche gönnen. Aber nicht zu lange, denn auf Dich wartet eine Menge Arbeit. Auf dem Bett findest Du einen Koffer, den Du mit dem Code (die letzten Worte Nichols AARGH) öffnest. Außer ein paar Schlafanzügen und Parisern findest Du auch eine elektrische Zahnbürste. Wenn Du weiter im Zimmer rumschnüffelst, findest Du in der Schublade noch einen Adapter, den Du in die Steckdose rechts neben dem Kühlschrank steckst. Vorsicht: In den Staaten arbeitet man mit 110 Volt. Den Stecker der Zahnbürste nun in die Steckdose und anschalten. Siehe da, es erscheint eine Ampulle. Klar, dies Ding scheint wichtig zu sein, also steckst Du es gleich ein. Nach weiterem Suchen liest Du eine Telefonnummer im Telefonbuch: Quantum Unltd Lab 734-0825. Ein Anruf dort kann nicht schaden, bringt aber nix. Genauso wie der Anruf bei der Rezeption. Verläßt Du das Zimmer, landest Du in der Eingangshalle, wo du erst mal mit der Empfangsdame plauderst. Wieder nix. In der Halle findest Du im Aschenbecher eine Telefonmünze und auf dem Tisch einen Schlüsselanhänger. Den zeigst Du der Empfangsdame und bekommst auch noch den passenden Schlüssel dazu. auf dem Tisch links unten liegen ein paar Zeitschriften – immer und alles mitnehmen! Die Zeitschriften blätternst du durch bis Du eine abgerissene Ecke entdeckst. Die erst mal genauer anschauen (Lou Dale 674-...) Aber da liegt noch etwas. Nämlich ein Jahrbuch mit der Adresse und Telefonnummer von Jeffrey Miller samt Geburtsdatum. Genug gefunden.

Zurück im Zimmer erst einmal die neue Telefonnummer ausprobieren und Du bekommst doch tatsächlich eine Verbindung und eine Codenummer. Natürlich willst Du

sofort dahin, aber Du mußt noch die Ampulle loswerden. Am besten ist sie im Kühlschrank in den Eisdübelbechern aufgehoben. Nur mußt Du jetzt noch etwas Wasser aus der Karaffe darübergießen und den Kühlschrank schließen. Jetzt noch den Kühlschrank anschließen und fertig.

Gerade willst Du das Zimmer verlassen, als das Telefon klingelt. Robair Du Buillon, ein alter Bekannter, lädt zu einem kleinem Plausch am Pool ein. Also nichts wie hin (Plausch, Schnatter . . .) Plauderst Du noch etwas mit Prisca, erfährst Du näheres über den Mann mit dem Rollstuhl und der Katze. Bei dieser Gelegenheit ergatterst Du eine Taschenlampe ohne Batterien und Anhänger. Den schönen Hut am Holzbalken setzt Du Prisca auf und entdeckst einen Schalter für die Poolbeleuchtung. Im Wasser siehst Du jetzt etwas glitzern. Prisca erklärt Dir, daß dies der Anhänger für die Taschenlampe ist.

Jetzt noch einen Drink bei der Bar-dame bestellen. Das richtige, das mit Zucker. Diesen nimmst Du mit – man weiß ja nie, was noch kommt. Im Hintergrund siehst Du Umkleidekabinen. Dort gehst Du hinein und öffnest mit Deinem Schlüssel den Schrank und findest einen Walkman. Das Batteriefach wird mit der Telefonmünze geöffnet. Die Batterien passen in die Taschenlampe. Weiter gibt's nichts zu holen.

Also raus. Noch ein paar Abschiedsworte und ab geht es zu den Q.U.L.-Büros. Ganz links ist der Eingang, durch den Du mit dem Code (erinnerst Du Dich) kommst. Jetzt stehst du vor einem Tresen und siehst links einen Schlüssel hängen, bewacht von einem riesigen Hund. Der wird mit einem Stück Zucker ruhiggestellt und – zipp – greifst Du Dir den Schlüssel und gehst wieder auf die Straße. Telefonieren kann nie schaden. Die Münze rein und noch einmal die Nummer anrufen (die aus dem Jahrbuch). Wieder kriegst Du einen Code. Auf dem Parkplatz angekommen, öffnest Du den Besenschrank mit dem ergatterten Schlüssel und leuchtest den Innenraum mit Deiner Lampe aus. Nach längerem Suchen entdeckst Du einen Kleiderhaken und den Haken der Schranktür. Den betätigst Du und findest auf der

Vorderseite des Schrankes einen Arbeitskittel in dessen Tasche sich ein Autoschlüssel befindet. Dieser paßt zum roten Auto, aber die Tür klemmt. Vielleicht weiß ja der schlafende Penner einen Rat. Tatsächlich! Im Auto steckt eine Zugangskarte. Die steckst Du in den Tastencode. Zusammen mit der Kennnummer liftet es Dich in den 7. Stock. Dort begegnest Du Deiner ersten Leiche. Jeffrey Miller!

Eine Durchsuchung ergibt: ein Seidentüchlein mit Cassette. Nachdem Du das Licht angeschaltet hast, kannst Du im Bücherregal die Feder drücken, und es öffnet sich ein Fach mit Getränken. An der Schnur ziehen und wieder öffnet sich ein Geheimfach, aus dem Du den Rekorder nimmst. Die Cassette rein und anhören, logisch, oder?

Vorher alles verschließen, man weiß ja nie. Vom Band erfährst Du, daß es drei Ampullen gibt. Davon hast Du eine, Kenneth hat eine und der geistesranke „DOC“ Peter Hillgate im Geheimlabor in Coconut Grove gleich hinter den Reizwäscheladen hat die Dritte. Und genau dort gehst Du jetzt hin.

Ein bißchen plaudern mit der Verkäuferin kann nie schaden. Die Zeitung nimmst Du mit und liest sie. In der linken Kabine findest Du einen Papierschnipsel mit einer toxischen Rezeptur. Ein Blick in den Spiegel lohnt sich. In der mittleren Kabine findest Du im Karton einen Schuh. Die rechte Kabine ist zwar leer, aber von dort geht es in die Privaträume. Doch vorher noch einen Blick in den Spiegel. Öffnest Du die Tür, wäre es besser wenn Du die Klingel abnimmst. Einfach anklicken. Es öffnet sich ein Raum. Wohl der Lagerraum. Stapelt man die Kartons, kommt ein Panzerschrank zum Vorschein. Das Etikett am Regal nimmst Du auch gleich mit. Ein Blick auf die Bilder und schon fällt Dir die Beule auf, hinter der sich der Schlüssel zum Safe befindet. Den steckst Du in das Schloß und hilfst dem störrischen Biest noch mit dem Schuh nach. Mit dem klebrigen Etikett kannst Du jetzt die Tür aufziehen und stehst vor einem Mechanismus. Rad drehen, Buchstaben eingeben, Rad drehen, Buchstaben eingeben usw.. Erinnerst Du Dich an den Spitznamen Hillgates?

Ist das getan, öffnet sich der Gang zum Geheimplabor. Zuerst hörst Du den Anrufbeantworter ab, spulst ihn wieder zum Anfang, löschen und wieder zum Anfang zurück. Von dem Tisch nimmst Du Dir das Skalpell mit. Im Kittel findest Du den Schlüssel, mit dem Du den Schrank öffnen kannst. Dort nimmst Du Dir ein paar Fotos mit und zertrümmerst mit dem Schuh das Glasgefäß, aus dem Du die Ampullen mitgehen läßt. So das wär's.

Zurück ins Hotel. Die Empfangsdame weiß einige Neuigkeiten zu erzählen und im Jahrbuch findet sich auch etwas Neues. Im Zimmer herrscht das völlige Chaos. Aber alles erst mal absuchen und untersuchen. Die Schokolade mitnehmen - auch den Pin, der auf dem Teppich liegt. Alle Versuche, Rob aufzuwecken, mißlingen, also geht's wieder in die Halle, wo der Kommissar schon auf Dich wartet. Schau Dir das Kätzchen genau an und antworte dem Cop. Sei vorsichtig (1, 2, 1, 2, 1), und Du wirst in Ruhe gelassen. Kaum ist er weg, findest Du auf dem Boden einen Schnipsel Papier, die restliche Nummer von Lou Dalé. Klaro, telefonieren! Und so kommst Du zum Fotostudio.

Vor dem Gebäude steht ein Auto von dessen Windschutzscheibe Du erst einmal die Kohle abziehst. Auch ein Blick ins Wageninnere könnte nicht schaden. Ins Haus kommst Du nicht auf dem normalen Wege. Also Hintereingang. In die Mülltonnen geschaut und Zeitung eingesteckt. Jetzt des Einbrechers Meisterstück. Foto unter der Tür durchschieben, mit dem Skalpell im Schlüsselloch rumfummeln und schon fällt der Schlüssel auf das Foto. Das Foto mit dem Schlüssel zurückziehen. aufschließen und - zack- steht der Super-einbrecher in der Küche. Alle Schränke öffnen. Schüssel rausstellen, Wasser an, Lappen befeuchten und an den Türhaken hängen. Wenn Du den oberen linken Schrank durchwühlst, sollte unten der Mülleimer sichtbar sein, denn da fällt das Glas rein, ohne größeren Lärm zu verursachen. Nach längerem Suchen hast Du drei Chemikalien zusammen. Diese kippst Du jetzt in der Schüssel zusammen. Die Maske anlegen ist hier ganz sinnvoll. Wenn's dann

richtig brodeln, einen Klick auf die Schüssel und schon steht sie draußen. Den Schlitz mit dem feuchten Lappen abdichten und abwarten. Zum Glück hat Lou das alles überlebt und kann jetzt ein wenig mit Dir plaudern. Während des Gesprächs bekommst Du auch einen Siegelring und erfährst ein sehr delikates Versteck für Deine Ampullen und deinen nächsten Einsatzort.

Dort angekommen, zeigst Du dem Türsteher den Pin und bestichst ihn noch mit dem Geld. Frage/Antwort - wieder ist Vorsicht geboten (2, 2, 1, 2, 1). Nach diesem kurzen Zwischenspiel geht's dann zum Vorspiel, das Du mit der Schokolade etwas versüßen solltest, um Deinen Gespielen etwas zu beruhigen. Betrachtet Du ihn Dir näher, findest Du einen Prägestempel und eine Tätowierung, auch den Anhänger kannst Du ausprobieren. Nun gehst Du ins Wohnzimmer wo Du wieder einen Geheimgang finden solltest. Dein zweites Meisterstück. Also: Vorne, auf dem Boden, nimmst Du das Fangnetz. Den Papagei anklicken. Du nimmst ihm die Zigarre und steckst sie der linken Skulptur in den Mund. Der kannst Du übrigens auch gleich die Augenbinde abnehmen. Wenn im Aquarium Licht ist, entdeckst Du auch eine Muschel. Aber Vorsicht: Piranhas.

Nimm das Plankton und bestreue die Muschel. Die Perle kannst Du nun mit dem Fangnetz herausfischen. Steckst Du nun diese Perle in das Auge der linken Figur, trifft ein Laserstrahl auf eine gegenüberliegende Figur. Die schaust Du Dir jetzt genau an und drückst den Prägestempel in die Mundöffnung. Schwer, aber gelöst. Der Geheimgang öffnet sich.

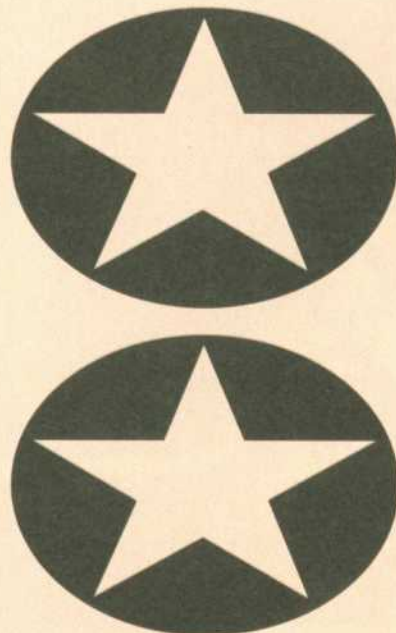
Auf geht's ins Gruselkabinett Villa Vizcaya. Beim Fragespiel (2, 2, 2, 1, 2, 1) verwenden und sofort ins Bad gehen. Suchen, suchen suchen. Den Mülleimer schaust Du Dir gleich zweimal an und nimmst die Spritze. Oben links schaut Dich ein Augenpaar an. Dem Gefäß nimmst Du einfach den Deckel ab und füllst die Spritze mit etwas Formalin. Hinter der rechten Spiegeltür greifst Du Dir noch den Rasierschaum und suchst weiter. Mit etwas Glück ertastest Du links bei den Fliesen einen Mechanismus mit dessen Hilfe sich eine weitere

Tür öffnet. Nett, nett. In den Zerstäuber füllst Du das Formalin und hast eine wirksame Waffe. So ausgerüstet kannst Du Dich dem Kampf stellen und wirst, wenn Du den Zerstäuber richtig anwendest, auch Sieger über den falschen Kommissar. Kaum liegt er am Boden, überkommst Dich auch schon die Neugier, und Du durchsuchst den Mann. Er hat nix dabei.

Einziger Ausweg: das Zimmer nebenan. Die Katzen geben einen kleinen Hinweis auf das, was kommt. Ring und Lampe unters Mikroskop. Jetzt erfährst Du ein Geburtsdatum und eine merkwürdige Buchstabenfolge, die Dich wohl auch etwas an die Tonleiter erinnert. Ein Blick durchs Zimmer bringt nicht viel Neues, bis Du das Bild der Nacktheit genauer anschaust. Den Auslöser, den Du entdeckst, drückst Du und es tut sich was auf. Erinnerung Dich an das Datum und an die Tierkreiszeichen und stelle das Entsprechende ein. Mit dem Schalter setzt Du den Mechanismus in Gang. So, jetzt Orgel spielen. Und zwar die Töne, die Du auf der Lampe entdeckt hast. Ein weiterer Gang tut sich in bester Edgar-Wallace-Manier auf.

In der Zelle steckst Du dem Gefangenen den Ring auf den Finger und identifizierst ihn. Du kannst einfach die Schnüffelei nicht lassen und findest in dessen Tasche ein Feuerzeug. Hoffentlich hast Du alle Zeitungen gesammelt. Die legst Du jetzt nämlich auf den Tisch und steckst sie in Brand, um den Detektor zu aktivieren. Ein letztes Mal öffnet sich eine Tür und der große Showdown kann beginnen.

Alexander Daniel



KaroSoft

Jürgen Vieth

AMIGA

Airbus A 320, komplett deutsch	99,00
Amberstar, komplett deutsch	79,50
Apydia, Anleitung deutsch	64,00
Battle Isle, komplett deutsch	74,50
Battle Isle Datadisk, deutsch	a.A.
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
Das Schwarze Auge, komplett deutsch	79,50
Elvira II, komplett deutsch	71,50
Epic, Anleitung deutsch	67,00
Eye of the Beholder II, kompl. dt.	85,00
Gobliins, Anleitung deutsch	69,00
Grand Prix, Handbuch deutsch	79,50
Heart of China 1 MB, kompl. deutsch	74,50
John Madden Football, Anl. deutsch	64,00
Kings Quest V, 1 MB, kompl. dt.	74,50
Larry V, 1 MB Handbuch deutsch	74,50
MAD - TV, komplett deutsch	+ 74,50
Might & Magic III, komplett deutsch	74,50
Monkey Island II komplett deutsch	85,00
Perfect General, deutsch	82,50
Railroad Tycoon, kompl. deutsch 1 MB	79,50
Silent Service II, Handbuch deutsch	79,50
Sim Ant, komplett deutsch	88,50
Sim Earth, komplett deutsch	74,50
Space Max, komplett deutsch	69,00
Space Quest IV, komplett deutsch	74,50
Space Shuttle, Handbuch deutsch	99,00
Special Forces, Handbuch deutsch	79,50
X-Copy Tools mit Hardware, deutsch	79,00

MS-DOS

Aces of the Pacific, Handbuch dt.	* 82,50
Airbus A 320, komplett deutsch	* 99,00
B 17, Handbuch deutsch	* 99,00
Battle Isle, komplett deutsch	* 89,50
Battle Isle Datadisk, deutsch	* a.A.
Bundesliga Manager professional	* 74,50
Civilisation, komplett deutsch	* 95,00
Conquest of the Longbow kpl. dt.	* 82,50
Darklands, Handbuch deutsch	* 99,00
Dark Seed, Anleitung deutsch	* 89,00
Das Schwarze Auge, kompl. deutsch	* 89,00
Elvira II, komplett deutsch	* 82,50
Eye of the Beholder II, kompl. dt.	* 89,00
F 16 Falcon 3.0, Handbuch deutsch	* 99,00
Flames of Freedom, komplett deutsch	* 95,00
Gunship 2000, Handbuch deutsch	* 99,00
Indiana Jones III, VGA deutsch	* 89,00
Kings Quest V, CD-ROM	99,00
Larry V, VGA, komplett deutsch	* 82,50
Larry V, CD-ROM	99,00
Lemmings, Anltg. deutsch	* 79,00
Links, Golf-Simulation, Handb. dt.	* 94,50
Links-Course je	* 44,00
Mastergolf, Hanbuch deutsch	* 99,00
Megalomania, Anleitung deutsch	* 89,00
Might & Magic III, komplett deutsch	* 89,00
Monkey Island II, komplett deutsch	* 89,00
Perfect General, komplett deutsch	* 89,00
Pinball (SIERRA)	* a.A.
Police Quest III VGA, kpl. dt.	* 82,50
Powermonger, Handbuch deutsch	* 79,50
Railroad Tycoon, dt. Handbuch	* 94,50
Red Baron, kompl. deutsch VGA	* 82,50
Secret Weapons of the Luftwaffe	* 89,90
Handbuch deutsch für dt.	22,50
S.W. Scenery P 38/P 80 je	* 33,90
Secret Weapons Scenery Disk He 162	* 39,90
Silent Service II, Handb. dt.	* 82,50
Sim Ant, komplett deutsch	* 88,50
Sim Earth, komplett deutsch	* 95,00
Space Quest IV, VGA kpl. deutsch	* 82,50
Space Quest IV CD-ROM	99,00
Star Trek VI, Anleitung deutsch	* 79,50
Ultima VII, Anleitung deutsch	* 89,00
Wing Commander II, komplett deutsch	* 95,00
Wing Commander II, Handb. deutsch	* 89,00
Wing Comm. II Sprachausgabe	* 39,90
Wing Comm. II Spec. Oper. I u. II	je * 49,00
AdLib-Soundkarte deutsch	* 129,00
AdLib-Soundkarte "Gold"	* 475,00
Soundblaster 2.0, Handbuch deutsch	* 279,00
Soundblaster pro Handbuch deutsch	* 495,00
Gravis Joystick (Analog) schwarz	81,95

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

Vorkasse DM 5,00, Post-Nachnahme DM 8,00
UPS-Nachnahme DM 13,00

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

Gateway to the Savage Frontier

Auf dem PC dürften viele schlagkräftige Parties dem fiesen Vaalgamon schon gehörig Mores gelehrt haben, auf dem Amiga dürfte so manche Truppe noch in den Kinderschuhen stecken. Hier ist für alle, die es interessiert, die Komplettlösung.

Erstellen einer Abenteurer-Gruppe

Eine 'starke Truppe' für praktisch alle SSI-AD&D-Spiele besteht aus einem Cleric (Mensch), einem Paladin (oder Kämpfer in den Spielen, bei denen keine Paladine/Knights vorkommen, auch Mensch), einem Kämpfer/Dieb (Zwerg, kann Rüstung tragen und verfügt über den 'backstab attack' mit bis vierfachen 'damage-points'), einem Magier (Mensch, Männlein oder bei 'Curse of Azure Bonds' besser Weiblein), einem

Kämpfer/Magier (Halb-Elf) und einem Kämpfer/Magier/Cleric, (Halb-Elf). Auf Elfen sollte man in den Spielen, bei denen Elfen nicht wiederbelebt werden können, verzichten. Empfohlene Marschordnung: Vorn Cleric - Paladin - Kämpfer/Dieb (und STARKE NPC wie „Hero“ beim 'Pool of Radiance'), hinten Magier und die Halb-Elfen sowie SCHWACHE NPC wie der gute Krevish hier in GSF. Man sollte alle Leute - außer den Nur-Magiern - mit Bogen und Pfeilen (ca. 80) ausrüsten, Rüstung mit Schild und Langschwert oder 'Mace' (Cleric).

Spielbeginn in Yartar

Zunächst ein genereller Hinweis auf eine fiese Falle: NIE ein Spiel in einer 'Hall of Training' abspeichern! Startet man ein solches Spiel, dann fängt man INNERHALB DES GEBÄUDES an und wird am Feld bei der Ausgangstür

GNADENLOS wieder zurück ins Haus geworfen, kommt also NIE mehr aus der Hütte raus . . .

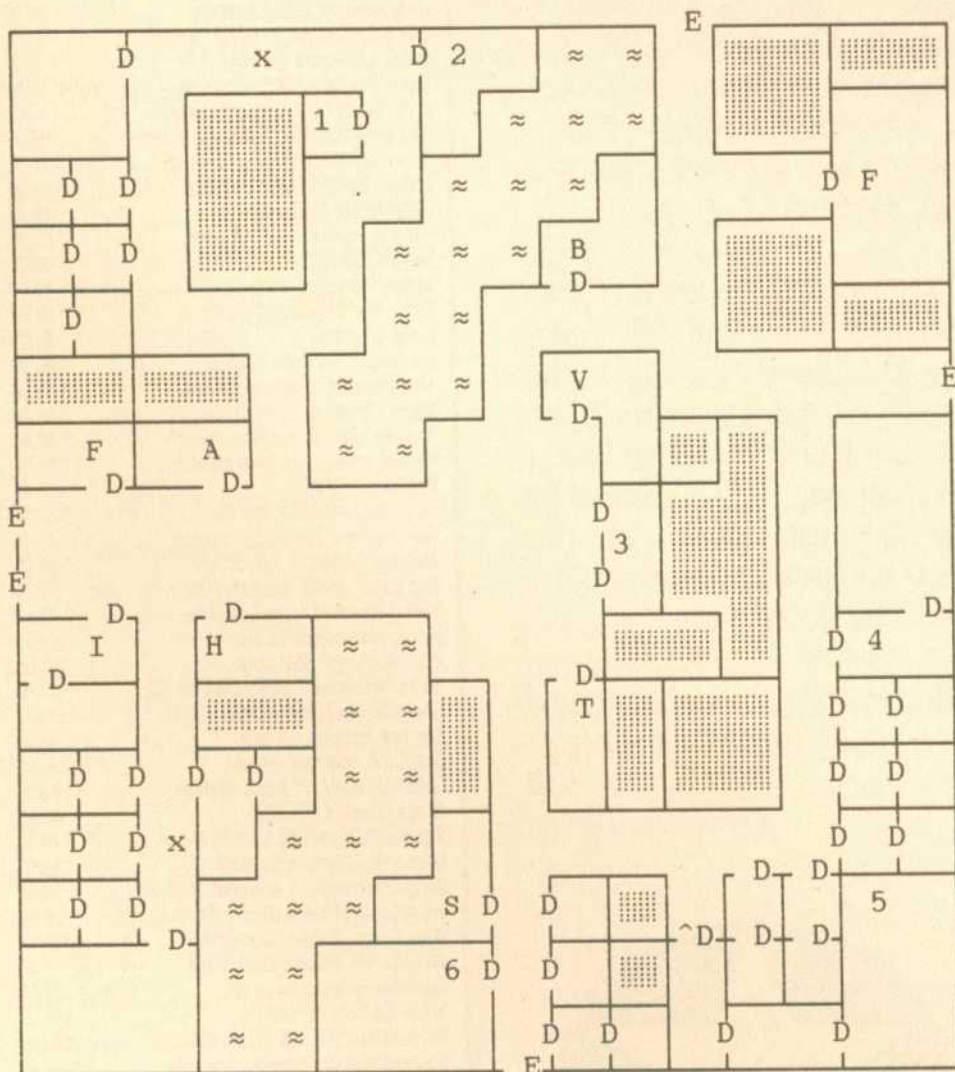
Die Gegner in Yartar selbst sind - zu diesem Spielzeitpunkt - nur gerade unterste Kreisklasse. Trotzdem als Erstes im 'Inn' die verfügbaren Zaubersprüche lernen (1 x 'Bless', 2-3 mal 'Cure Light Wounds' beim Cleric; 'Sleep' beim Magier, eventuell 'Enlarge'. Beste Level-2-Spells sind 'Hold Person' (C), 'Stinking Cloud' (M). Zielpunkt der Stinkwolke ist die obere linke Ecke einer 2x2-Fläche. Wichtigste Level-3-Dinger sind 'Dispel Magic' und 'Prayer' (C), 'Fireball', 'Lightning Bolt', 'Haste' und 'Slow' (M). 'Lightning Bolt', 'Haste' und 'Dispel Magic' (für den Magier!) gibt es in Neverwinter im 'Magic Shop' auf dem teuersten 'Scroll', die Stinkwolke auch auf dem 'mittleren'. Da man in GSF fast keine magischen Schriftrollen findet, UNBEDINGT den 'Fireball' in der

'Hall of Training' lernen, bei Level 5 auf 6 dann 'Slow'.

Das Anfangs-Geld reicht für 'Splint Mail' - die bessere 'Plate Mail' gibt es nur außerhalb von Yartar. Dem Magier einen 'Quarterstaff' und ca. 40 'Darts' verpassen. Vorschlag: bei allen Nichtmagiern folgende Item-Reihenfolge wählen: Bogen - Schwert - Schild - Rüstung (Cleric: 'Staff Sling' - 'Mace'), dann kann man IMMER mit den gleichen Befehlen (dreimal Ready + Cursor runter) zwischen Bogen und Nahkampfwaffe/Schild wechseln. Die Pfeile sollte man hinter die Rüstung setzen, können immer als 'Ready' stehenbleiben.

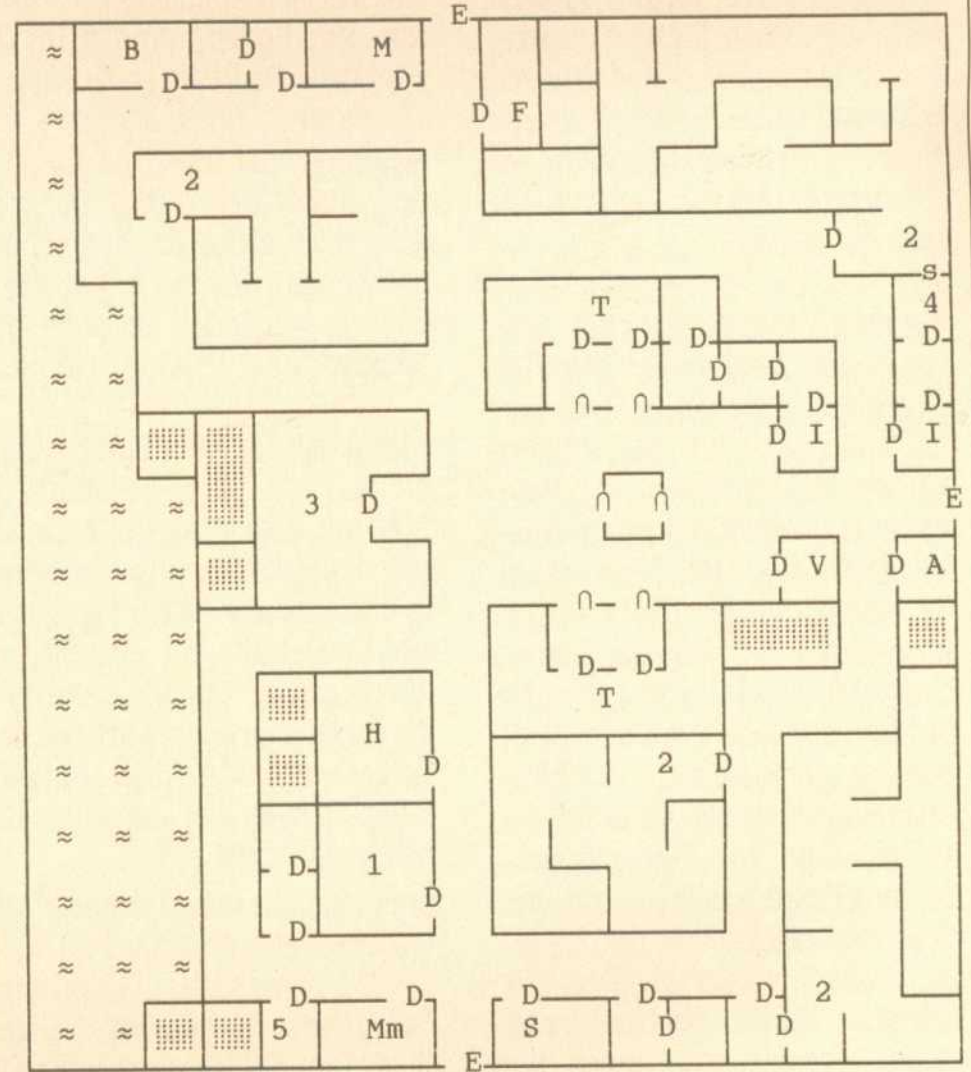
Hat man beim 'x' (entweder im Norden oder im Süden) dem leicht schmalbrüstigen Kämpfer Krevish aus der Suppe geholfen, sollte man einwilligen, einen Auftrag zu übernehmen (5). Nach der Episode wird der Cleric, mit etwas

Yartar (Spiel-Anfang)



- | | | |
|----------------------|---|--------|
| D Door | ^D Tür NUR nach Norden | E Exit |
| ≈ Wasser | ⋮ Nicht zugänglich | |
| I Inn (safe resting) | 1 Fish Market (#4) | |
| H Hall of Training | 2 Boat repair (#3) | |
| F Tavern (Fight) | 3 Waterbaron (#9) | |
| A Armory (Waffen) | 4 Guard quarter | |
| S Shop | 5 Captain (#24, #25) | |
| B Bootsverleih | 6 Bargebuilder (#11) | |
| T Temple | x Überfall auf Krevish (Helfen; dann (5)) | |
| V Vault | | |

Neverwinter



- | | | |
|------------------------------------|---|--------------|
| D Door | s Geheimtür | E Exit |
| ∩ Torbogen | ≈ Wasser | ⋮ Nicht zug. |
| I Inn | 1 Garden society (Quest: "Clear Gardens") | |
| F Tavern | 2 Garden with monsters | |
| A Armory | 3 Lord Nasher (#17) | |
| B Bootsverleih | 4 nicht sicher wegen (s) | |
| M Magic shop | 5 Ship repair | |
| Mm Magic Swords (Meteorite needed) | | |
| V Vault | | |
| T Temple | | |



aktueller software markt

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

EXTRA

- **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.

SIERRA SPECIAL



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

**30 komplette
Lösungen!**

mehr als 3000 'experience points', in LILA auf dem Bildschirm gezeigt - das heißt, er kann auf den höheren Level 3 trainieren, sollte er die 1000 Goldstücke haben, die das kostet (Wucher). Bei den schlappen Gegnern in Yartar dauert das etwa 50 Kämpfe mit den 'Bandits' in der Taverne, um durch Beutegeld und Verkauf der Banditen-Ausrüstung so weit zu kommen. Daher anstatt dem Auftrag nach Nesme zu folgen, erstmal entlang der westlichen Straße nach Neverwinter laufen. Vorher die Anfänger-Ausrüstung des guten Krevish wegwerfen, ihm in gleicher Reihenfolge 'Composite Long Bow', 'Long Sword', 'Shield', 'Splint Mail' und Pfeile verpassen (soweit Geld reicht) und ihn HINTEN hinstellen.

Neverwinter

Auf dem Weg nach Westen auf der Straße bleiben! Wenn Riesen ('Ginnesme

ants') angreifen, türmen. Goblins sind ebenfalls nur Gegner aus der Kreisklasse, verhaun, plündern. In Neverwinter im 'Inn' am Marktplatz rasten! Der am östlichen Exit birgt nämlich unschöne Überraschungen. Dann in der 'Tavern' am nördlichen Exit Randle machen: Gegner jeweils ein 'Zhentil Fighter', der gut 86 Goldstücke und eine 'Plate Mail' mitbringt, mit der man seine Leute ausrüsten sollte. Danach Verkaufswert 200 Goldstücke, der Bogen 30. Dem Cleric sobald möglich 1000 Gold (200 Platin) in die Hand drücken und ihn in der 'Hall of Training' aufrücken lassen. Spell 'Hold Person' üben, damit werden Kämpfe gegen menschliche Gegner (und Goblins und Hobgoblins) wesentlich einfacher. Bei (1) holt man sich den Auftrag, in den Gärten von Neverwinter die Unsympathen auszuätzen. Besser erstmal so lange Zhentils in der Taverne verhaun, bis sich die Kämpfer eine 'Battle

Axe+1' aus dem 'Magic Shop' im Norden leisten können. Die 'Manticores' und 'Displacer Beasts' in den Gärten sind nämlich recht ansehnliche Gegner, wobei Mantis bis zu dreimal angreifen und mit ihren 'Spines' werfenderweise schon leicht mal einen 'Magic User' aus der Distanz plätten können; andererseits bringen zwei 'Manticores' 350 Erfahrungspunkte und 500 Gold. Also abspeichern, mal einen Garten probieren. Wenn das zu starker Tobak ist, zurück nach Yartar und mit einem Kahn weiter nach Nesme, zum Aufräumen. Der dort laut Auftrag störende Cleric hat nämlich ein 'Mace+1', das für den eigenen Cleric wie geschaffen ist (der darf Streitäxte nicht benutzen) und auch einem Margoyle die Betonpelle verbeulen kann. Die Margoyles, Steinmonster z.B. in Luskan, lachen sich nämlich über NICHTMAGISCHE Waffen nur schimmelig, aber nicht kaputt. Ein '+1' bei einer Waffe verbessert zudem die Trefferwahrscheinlichkeit und den angerichteten Schaden erheblich.

Bei den auf den Straßen angreifenden 'Stirges' immer 'attack' geben und die Kämpfer vorn mit 'guard' auf anfliegende 'Stirges' warten lassen, von hinten mit Pfeilen schießen.

Nesme

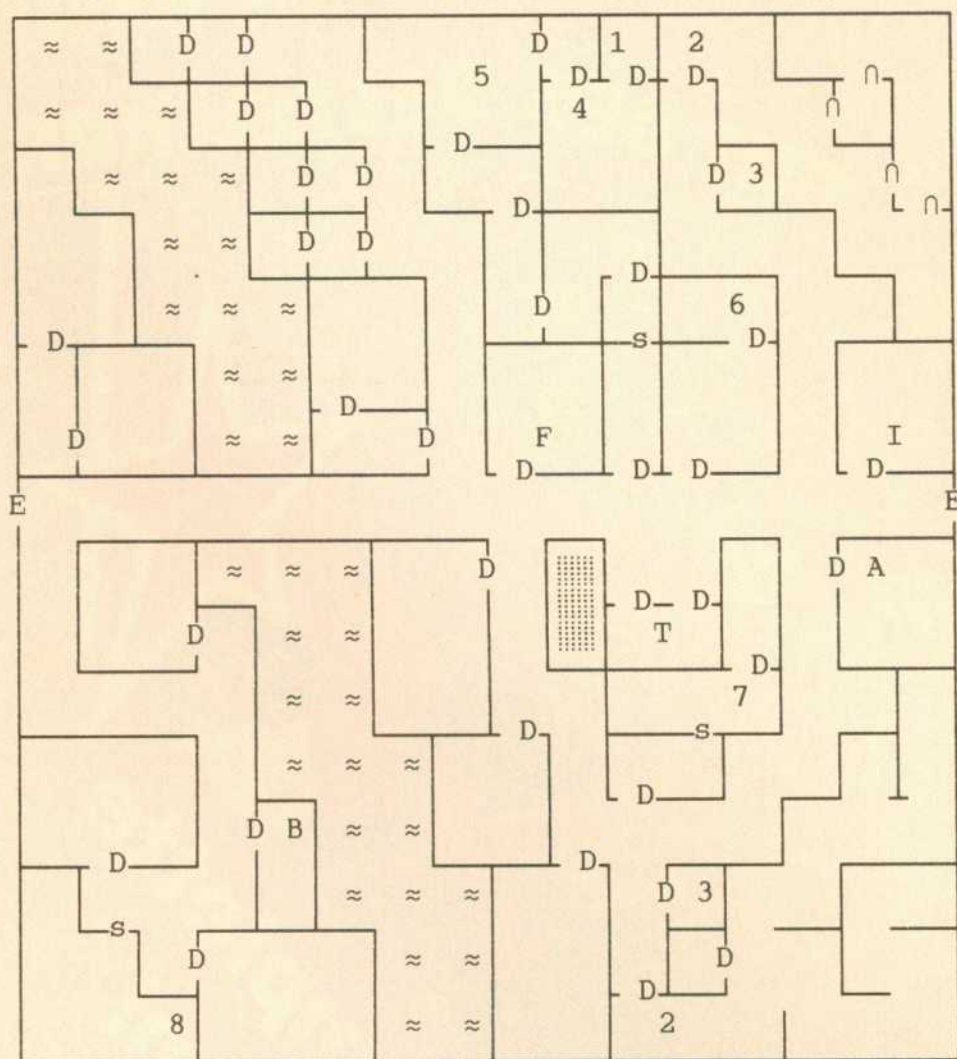
Die Gegner hier sind schon ganz fit, die Trolle in den Gebieten (2) haben Bundesliga-Format. Den 'Banite Clerics' bei (4) sollte man

besser mit 'Bless' und 'Enlarge' vorbereitet ans Leder gehen. 'Chain Mail(+1)', 'Mace(+1)', 'Schutzring(+2)' mitnehmen! 'Chain Mail+1' schützt weniger als eine 'Plate Mail', man kann sie ohne Bedenken verkaufen. Vor der Geheimtür bei (7) lauern Spione der Kraken-Organisation.

Vorsicht bei den Trollen! Greifen bis zu dreimal an und regenerieren 'hit points', stehen also vom Tode wieder auf, wenn man sich zu lange Zeit läßt! Trick dagegen: einen Charakter auf den Platz stellen, auf dem ein Troll umgefallen ist (und da stehenbleiben, bis Kampf ganz zu Ende). Mit dem Spell 'Stinking Cloud' sind Trolle in ca. 33% aller Fälle zu kriegen. Dabei genügt es, wenn die Wolke nur den Fuß des Trolls berührt - eigentlich unlogisch, aber magisch.

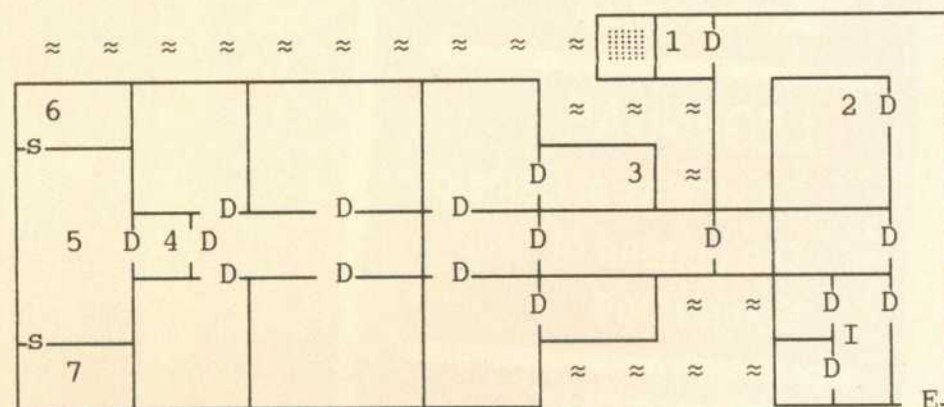
Port Llast

Um hier was zu werden, sollte der Cleric schon Level 4 haben (bei 6001 Punkten), um mit einigem Erfolg 'Turn' anzuwenden. Letzteres löst die Magie auf, die Untote belebt. Vor den 'Owl-Bears' bei (5) mit 'Bless' und 'Enlarge' arbeiten, danach zurück in den 'Inn'. Gegner bei (6) sind zwei Clerics, einige Skelette und 7 Ghouls, deren Treffer paralisieren kann (beim nächsten Treffer ist dann der Ofen aus). Hierfür die Clerics 'Protection from Evil' lernen lassen, abspeichern, gut vorbereitet reingehen. Experience Points und Schätze winken.



D Door	s Geheimtür	E Exit
∩ Torbogen	≈ Wasser	■ Nicht zug.
I Inn	1 Prisoners (#34)	
F Tavern	2 Troll-Gebiet	
A Armory	3 Guard warnt vor Trollen	
B Bootsverleih	4 Banite Clerics (#31)	
T Temple	5 Hidden Banite Shrine	
6 Town Hall (#14)		
7 Priestess (#8)		
8 Attack on group		

Port Llast



D Door	s secret Door	E Exit
≈ Wasser	■ Nicht zugänglich	
I Inn (safe resting)		
1 Harbormaster (#13)		
2 Stonecutter's guild		
3 Passwort an Wand: 'KAS'		
4 Passwort-Abfrage		
5 Kampf mit Owl-Bears		
6 Kampf mit Clerics (#23)		
7 Statuen		

Secret Service

Luskan

Inzwischen sollten die Charaktere um einige Ränge aufgerückt sein. Auch der Effekt eines 'Enlarge' steigt in Wirkung und Dauer ganz erheblich mit dem Magier-Level. Die die Piraten bei (2) begleitenden 'Margoyles' machen magische Waffen ('Battle Axe+1', 'Arrows+1') zur Notwendigkeit. Piraten mit 'Hold Person' der Clerics ausschalten.

Gute magische Waffen sind die Belohnung, man sollte sie in der 'Armory' identifizieren lassen. Dazu ein Trick: Objekt zum Verkauf anbieten. Werden weniger als 100 Gold dafür geboten, ist's ohne spezielle Power und braucht nicht identifiziert werden. Den 'Scrags' ist mit der gleichen Taktik wie den Trollen beizukommen. Zwischen Kämpfen im 'Inn' auftanken, den 'Hosttower' jetzt noch links liegen lassen und bei möglichen Level-

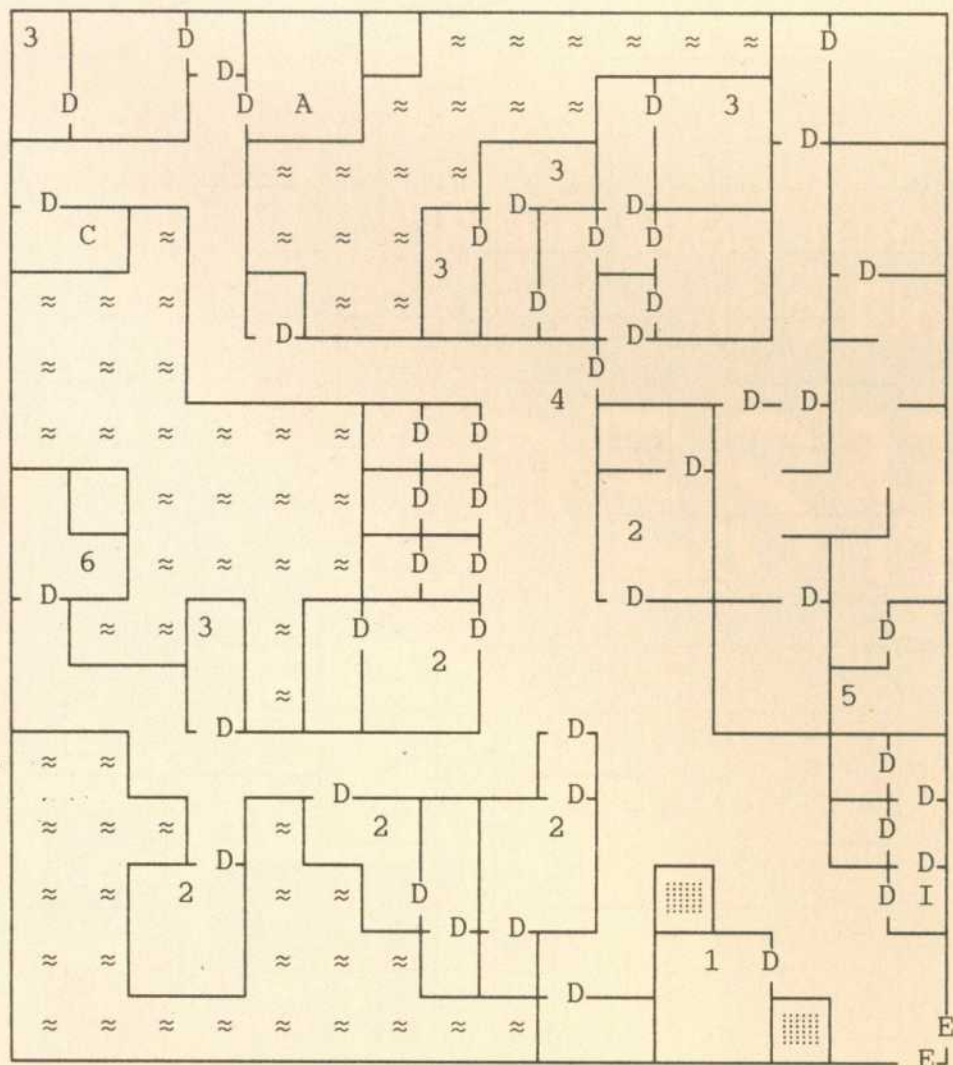
Verbesserungen nach Neverwinter zurücklaufen.

Wenn sich die Gruppe stark genug fühlt - der Magier sollte 'Fireball' können und vom 'Scroll' (4700 Gold in Neverwinter) 'Lightning Bolt' gelernt haben, 'Restscroll' kann man verkaufen - kann man jetzt mit der 'Shipping Company' nach Uttersea-on-Tuern fahren, um 'Meteorite Ore' für ein Magisches Schwert zu suchen. Kurz vor Abfahrtszeit (8:00) hat man sich bei (C) einzufinden.

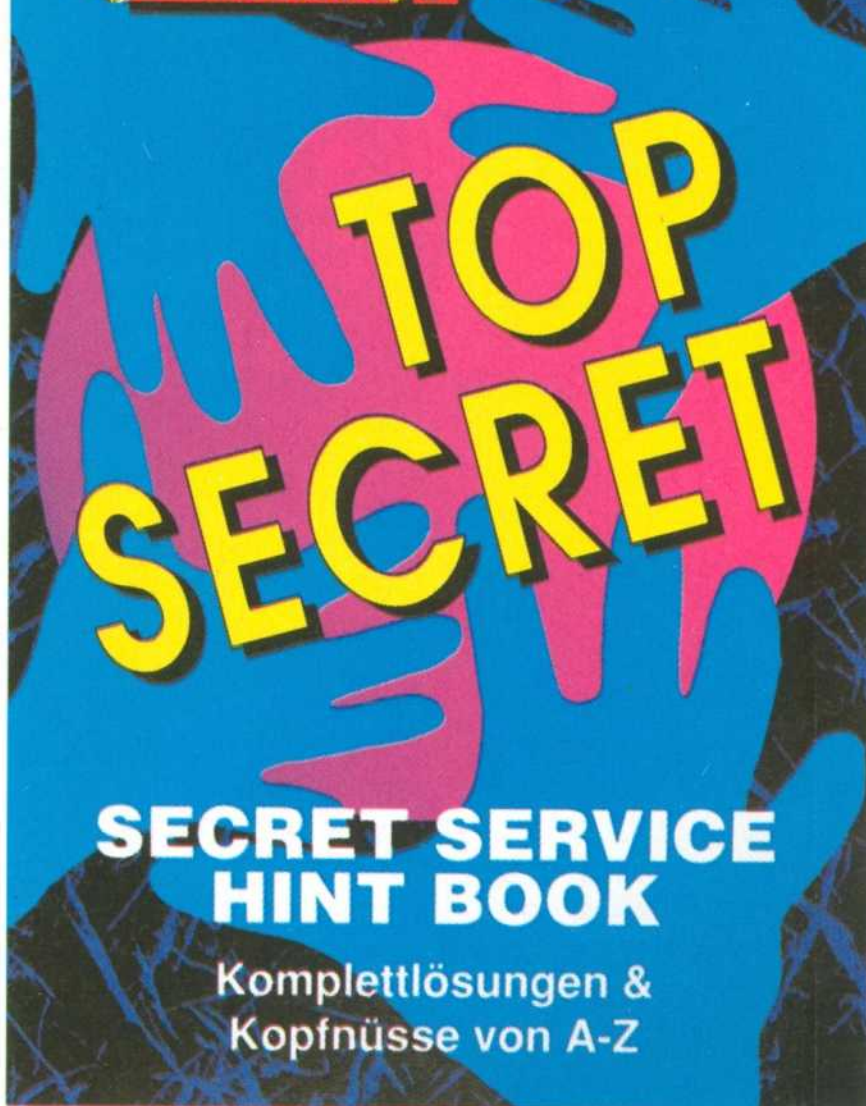
Uttersea (auf der Insel Tuern)

Im Ort ist alles sicher. Vor (4) den Spell 'Lightning Bolt' lernen. 'Fire Giants' haben gegen 'Fireballs' ein recht dickes Fell. Mit einer 'Stinking Cloud' kann man auch Erfolg haben. Bei (5) gibt es eine sehr gute Rüstung. Die sollte der Zwerg nehmen, um sich für 'backstabbing' besser

Luskan



- | | | | |
|---|--------------------|---|---------------------|
| D | Door | E | Exit |
| ≈ | Wasser | ⋮ | Nicht zugänglich |
| I | Inn (safe resting) | C | Shipping Company |
| A | Armory | | (passage to island) |
- 1 The Captains Court
 - 2 Kampf mit Piraten; gute Waffen
 - 3 Kampf mit Scrags (Wasser-Trolle)
 - 4 Eingang zum alten Teil der Stadt
 - 5 Margoyles
 - 6 Eingang zum Host-Tower (s. Einzel-Karte)



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!

bewegen zu können. Salamander und Efreets sind Feuer-Geister, können aber mit 'Lightning Bolt' gut aus der Fassung gebracht werden, besonders wenn sie vor einer Mauer stehen.

Dann zurück nach Neverwinter, etwas Training und im südlichen 'Magic-Shop' ein 'Superschwert' bestellen. Das liefert Extra-Power gegen 'Margoyles'.

Everlund

Hier sollte man gut vorbereitet die beiden Gruppen von 'Owl-Bears' (3) in die ewigen Jagdgründe schicken, der Weise Amanitas wird bei (4) befreit. Er erzählt, wo man die vier Statuen erbeuten kann, die für den Sieg über Vaalgamon notwendig sind. Nach seiner Befreiung ist er in Secomber bei (3) zu finden und weist auf die jeweils nächste Statue hin.

Silverymoon

Im weiteren Spiel kann man sich das Vorgehen recht frei einteilen, sollte aber Llorck und die 'Star Mounts' (hart!) erst vor dem Endkampf in Ascore anpacken. Kämpfe mit Gruppen, die per Zufalls-Generator in den Straßen erzeugt werden, habe ich NICHT in die Karten eingetragen. Die Gegner dabei sind auch eher 'Opfer', also kein Problem.

In Silverymoon sollte man den 'Bane Worshipper' zur Zeit des 'Festivals of Mielikki' besuchen, man erhält Hinweise, die dortige Atmosphäre ist ganz gut gemacht. Die Stadt ablaufen, bei (7) aufräumen. Vorschlag: Geld sparen, so daß sich der Zwerg im 'Magic Shop' die 'Gauntlets of Dexterity' leisten kann. Dabei ganz hilfreich: Abspeichern, vom Paladin - höchstes Charisma - die 'Gems' und 'Jewels' verkaufen lassen. Wenn für 'Gems' unter 100 Gold oder 'Jewel-

ry' unter 3000 Gold geboten wird, raus und neu starten, der Preis wird per Zufallsgenerator erzeugt. (Die 'Gauntlets' kosten immerhin 10000 Gold). Danach verbessert sich auch die 'Armor Class' und die Trefferwahrscheinlichkeit des Fighter/Thiefs.

Hosttower (in Luskan)

Um Punkte zu erringen, kann man die Magier (1, auch mehrfach) und die 'Owl-Bears' und Magier (2) angreifen. Von den letzteren braucht man sich zum Weiterkommen aber nur die erste Gruppe vornehmen, um dann durch die Geheimtür nach unten zu gehen. Bei (5) schließt sich ein Magier (NPC) der Gruppe an, der auch zunächst ordentlich mitkämpft.

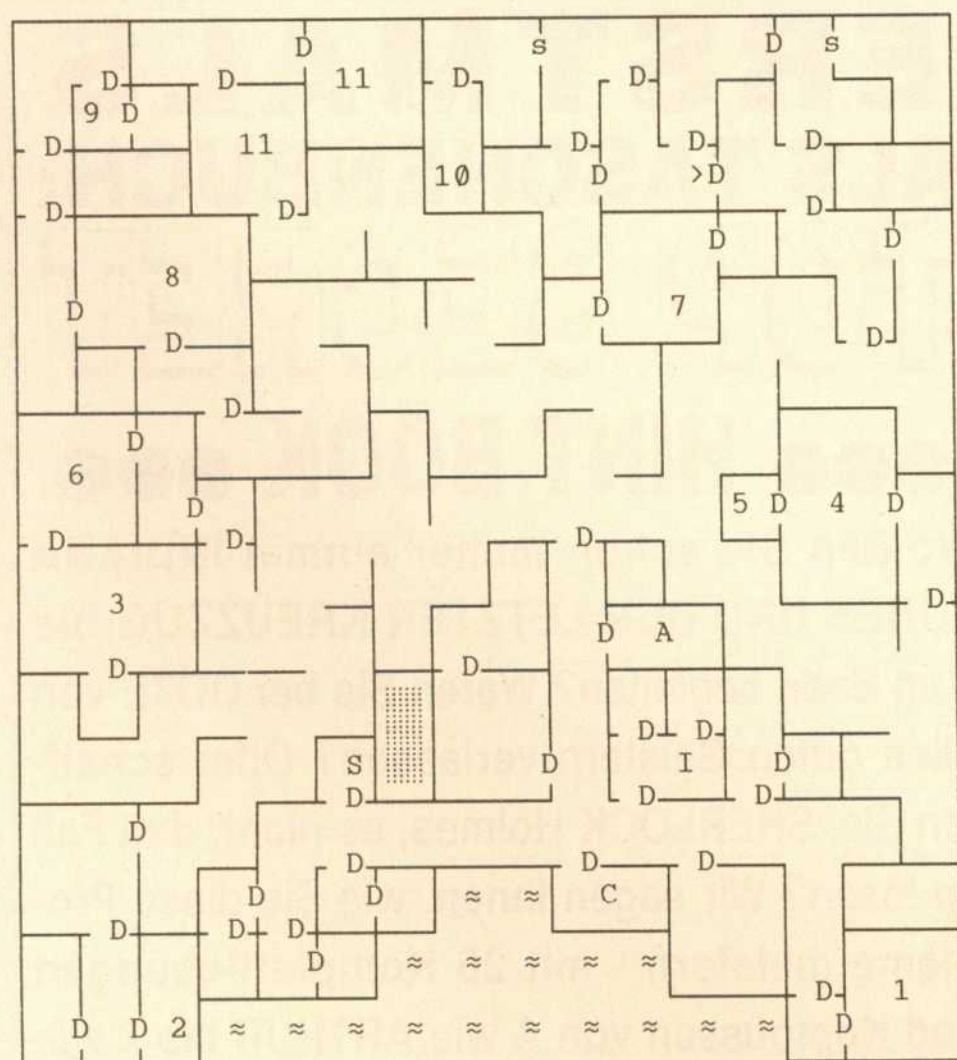
Bei (9) wird die erste Statue erbeutet, Brinshaar verabschiedet sich. Kleiner Tip: man sollte beim Verlassen des Towers mit der Sta-

tue und beim Verlassen von Luskan mit Statue(n) nicht 'auf dem letzten Loch pfeifen', sondern für Überraschungen gewappnet sein...

Gundbar auf Gundabar

Über Luskan und Tuern nach Gundabar segeln. Der König bei (1) ist erst nicht zu sprechen, da Töchterchen entführt wurde. Die steckt hinter den Geheimtüren bei (2) und hat ihre Entführer bereits gut aufgemischt. Sie schließt sich der Gruppe an - beim Papa gibt's dafür ein 'Shield+1', das man dem von der 'Armor Class' schwächsten der vier Leuten vorn geben sollte. Fräulein Jaegerda kann man in der Armory auch gut ausrüsten. Mit 'Plate Mail' läuft sie auch nicht blind mitten ins Kampfgewühl, wo man sie ggf. taktisch ungünstig 'raushauen' muß; Bogen und Pfeile (reichlich) sollte sie haben. Die 'Scrags' und 'Margoyles' bei (3) und (4) kann man sich zu Ge-

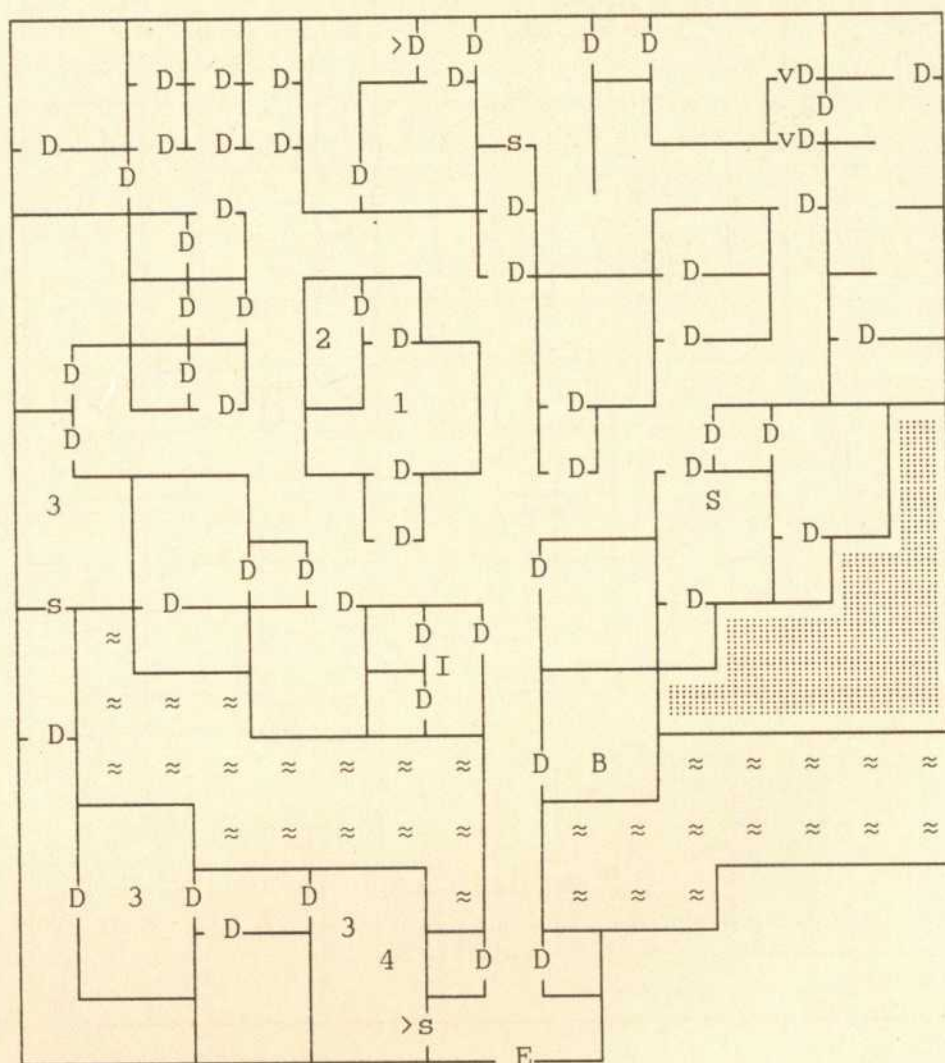
Uttersea



D Door >D Door, nach Osten s Secret door
 ≈ Wasser ▒ Nicht zugänglich

- | | |
|--------------------|---------------------------|
| C Shipping Company | I Inn |
| A Armory | S Shop |
| 1 King (# 38) | 7 Kraken spies |
| 2 Efreets | 8 Northmen |
| 3 Salamanders | 9 Fire Giants + Meteorite |
| 4 Fire Giants | 10 Margoyles |
| 5 Ritter (# 47) | 11 Scrags |
| 6 Otyughs | |

Everlund



D Door s Geheimtür E Exit
 > nur nach Osten v nur nach Süden
 ≈ Wasser ▒ Nicht zug.

- | | |
|----------------------|------------------|
| I Inn | B Bootsverleih |
| T Temple | S Shop (no sale) |
| 1 Town Hall | |
| 2 Council (#12) | |
| 3 Kampf mit Owlbears | |
| 4 Amanitas (#29) | |

0,000375

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

20,- DM

**5er-
Pack**

**SPECIAL 5
SPECIAL 6
SPECIAL 7
SPECIAL 8
SPECIAL 9**

Solange Vorrat reicht!
Bitte Bestellkarte benutzen

* zum Preis von 7,50 DM

müte führen, um eventuell noch ein Level aufzubessern. Bei der Schiffsreise zurück nach Tuern gibt's Schiffbruch und die Gruppe landet in Utheraal.

Utheraal

Hier die Kraken-Society-Festungen bei (2) und (3) gut vorbereitet stürmen und die Piraten bei (4) packen. Licht des Leuchturms ausmachen (was anderenfalls passiert, testen). Mit dem Boot von (5) zur Hauptinsel der Kraken Society.

Trisk

Hier zunächst das südöstliche Fort oder den Vorbau bei (2) erobern, um einen relativ sicheren Platz zum 'encamp/rest' zu bekommen. Wenn sich die Gruppe sehr stark fühlt, kann man versuchen, von vorn direkt durch die schlängelnde Passage ins Hauptquartier der Kraken Society zu gelangen. Einfacher ist's unten herum. Das 'Shield+1' bei (7) sollte man sich unbedingt holen, und bei (5) gibt es nach einem mittelschweren Kampf die zweite Statue. Danach wieder ins Boot bei (1) klettern und nach Neverwinter fahren. Dort sollte man trainieren, wenn nötig, und ggf. 'Arrows+1' im Magie-Shop auffüllen. Dann nach Yartar gehen.

Kraken-Versteck UNTER Yartar

Verläßt man mit 2 Statuen (vielleicht auch mit einer?) Yartar, wird man überfallen und in einem Versteck der Kraken Society bei (1) eingebuchtet (daß diese Anfänger den Spielern alle Waffen lassen, sagt schon was über die Qualität des Gegners aus). Bei (2) kann ein Dieb durch Suchen und Klettern die Gruppe befreien, hinter den Geheimtüren bei (3) kann man relativ sicher 'Rest' machen. Der 'Dagger+1' bei (4) ist eine gute Waffe für den Magier. Die Hauptgruppe der Gegner bei (5) ist ganz gut zu packen. Dabei findet man auch ein 'Long Sword+2' wieder, das bei der 'Startsequenz' in der Kneipe abhanden gekommen war. Mit Schwert (nicht mit der 'Battle Axe'!) kann der Zwerg auch wieder 'Backstab' machen! Vor dem scheinbar leichten Ausweg über die Treppe bei (5) mit 'Enlarge' und 'Bless' auf eine nasse Überraschung vorbereiten! Merke: 'Fireball' geht NICHT im Wasser ...

schung vorbereiten! Merke: 'Fireball' geht NICHT im Wasser ...

Sundabar

Das Örtchen liegt eigentlich nur nebenbei auf dem Weg nach Ascore, man kann hier aber einige Erfahrungspunkte einheimsen. Um der Medusa bei (1) eine Freude zu machen, kann sich der Cleric einen 'mirror' im Shop kaufen. Merke: ein Blick in den Spiegel muß nicht auf Eitelkeit hinweisen, es kann auch ein Zeichen von MUT sein! In der 'Tavern' lungern 3

Vorbereitung ('Enlarge' / 'Bless') hier hinein geht, bringt es reichlich Erfahrungspunkte. Ein Überlebender schließt sich als NPC der Gruppe an und kämpft hier in Loudwater verlässlich mit. Die Begegnungen mit 'Zhentil Guards' bei (2) sind durch 'Hold Person' leicht zu entscheiden. Zwischendurch ruhig mal wieder im 'Inn' die Magie aufpolieren und Wunden auskurieren ('encamp/fix').

Llorck (Arena!)

Wenn man zum ersten Male in

der Arena kommt man, wenn man bei (9) siegt (und alle alten Statuetten plus eine neue wieder einsackt).

Llorck

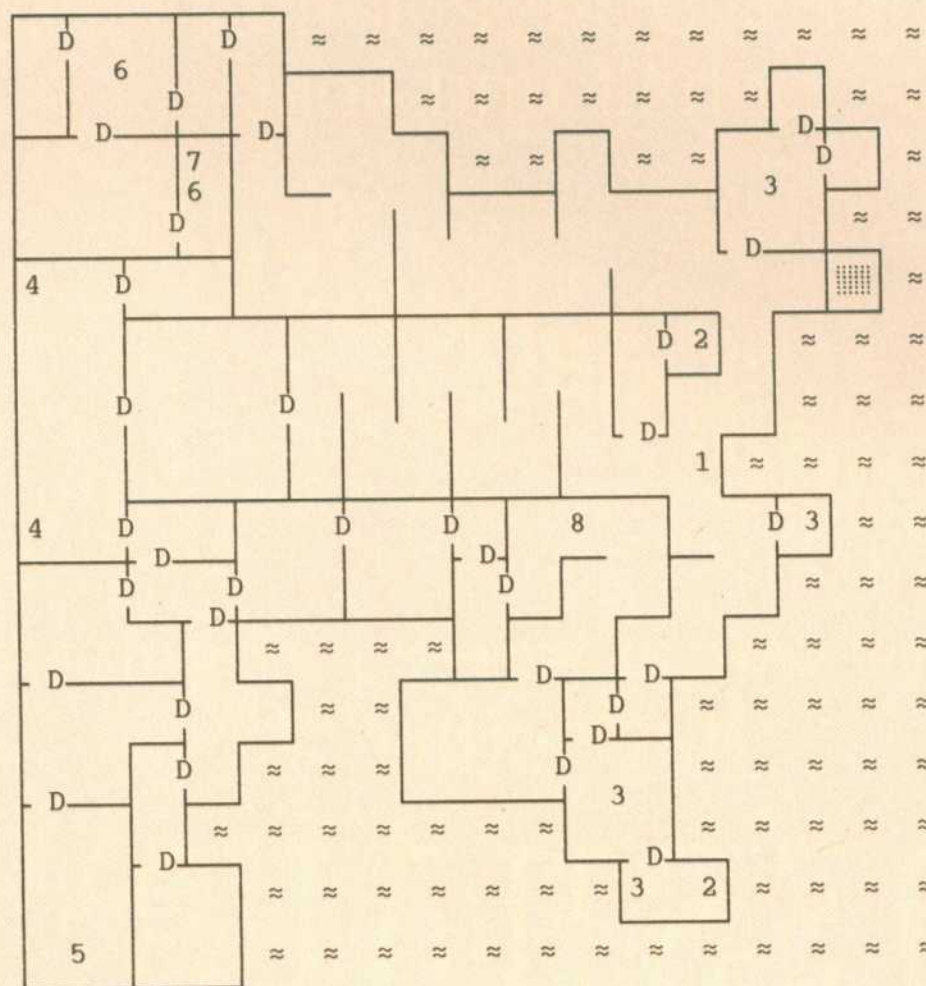
Für die Lösung des Spiels ist es nicht notwendig, hier großen Einsatz zu zeigen. Ich habe keinen Weg gefunden, bei (5) an Lord Geildarr heranzukommen und den Zwergen wieder die Gewalt über Llorck zu geben. Bei (3) haben sich Zwerge vor den Zhentils verborgen, das ist das Gebiet einer Medusa, die bei (4) steckt. Gibt Punkte, auch die zufälligen 'Hellhound'-Angriffe. Muthtur sollte man vorher in der 'Armory' besser ausstatten. Er verläßt die Gruppe auf dem Rückweg vor Loudwater.

Star Mounts

Falls Charaktere kurz vor einer Level-Erhöhung stehen, sollte man sich z.B. durch Kampf gegen die 'Ettins' im Wald bei Neverwinter die fehlenden Punkte holen ('Stinking Cloud'/'Fire Ball'/'Magic Missile' wirken Wunder). Zu den Star Mounts kommt man mit dem Boot von Süden und muß dann einer Art Vogel in einem Kampf gegen Monster beistehen. Die 'Shambling Mounds', starke Pflanzenmonster mit 99 Hit Points, sind im Nahkampf hochgefährlich und gegen Feuer IMMUN! Die gute alte Stinkwolke kommt zum Einsatz - am Besten so platzieren, daß die Dinger da durch laufen müssen (mehrere Chancen, K.O. zu gehen). Der gerettete Aarakocra (vogelartiges Wesen) fliegt die Gruppe in den Palast auf der Bergspitze bei (E). Dort 'rest/fix' machen!

Fürs Erbeuten der 4. Statue braucht man sich eigentlich 'nur' zu Ceptienne bei (8) durchzukämpfen. Ihr 'Wand of Defoliation' ist in der Hand eines Magiers ein halbwegs brauchbares Mittel gegen die 'Shamblers', mit denen man es in Ascore noch reichlich zu tun kriegt. Danach kann man ihr Versteck auch zum relativ sicherem 'encamp/fix' benutzen. Wen es nach 'experience points' dürstet, kann den Monstern, die abseits vom Wege liegen, ins Genick springen. Bei den 'Black Dragons' bei (7) ist das ganz schön gefährlich ('Bless'

Trisk (Kraken Island)



D Door ≈ Wasser

- 1 Boot versteckt
- 2 safe to rest
- 3 Kampf
- 4 verschlossene Tür
- 5 Kampf; Statue
- 6 Kampf mit Scraggs
- 7 Beute: Shield+1
- 8 Zhentil ship arrives

Zhentils herum, da kann man Erfahrungspunkte und reichlich Beute ergattern.

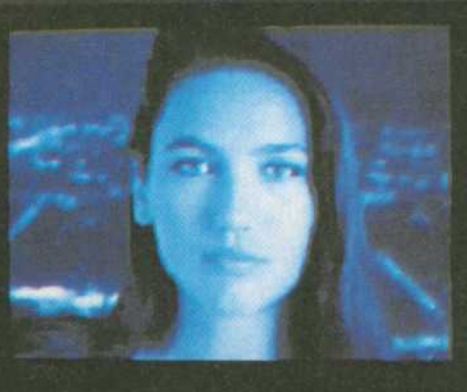
Secomber/Loudwater

Secomber selbst ist uninteressant; Amanitas wohnt bei (3). Er vermutet die dritte Statue in Llorck, auf dem Weg dahin liegt Loudwater. Dort steht auf der Brücke (1) eine wahre Armee von Feinden. Falls schon zwei Magier mit 'Fireball' um sich werfen können (besser: alle drei!) und man mit einiger

Llorck aus einer Tür (1) geht, öffnet sich eine Falltür und die Gruppe findet sich bei (1) vor der Arena von Llorck wieder. Der Kampf dort ist zu gewinnen, aber statt freigelassen zu werden, geht es in eine Zelle, aus der man mit eigenen Kräften NICHT rauskommt (2). Der Halb-Ork Muthtur in der Zelle (3) schafft es, den Wächter zu packen, so daß man den Schlüssel greifen kann (Text, keine Aktion). Muthtur ist ein verlässlicher NPC, den man aufnehmen sollte. Die Ogres in (4) befreien, dafür helfen sie bei (8) mit. Aus

ETERNAM

- Grüße von Tracey -



Infogrames hat Tracey, den „Schutzengel“ aus Eternam, dazu überredet, unseren Lesern regelmäßig ein paar Tips zu liefern. Lassen wir sie selbst zu Wort kommen ...

Eternam ist ein riesiger Vergnügungspark, der sich über den gesamten Planeten erstreckt. Touristen aus allen Galaxien drängeln sich, um historische Ereignisse virtuell zu erleben. Don Jonz, unser Held, ist ein intergalaktischer Agent, und er glaubt tatsächlich, einen Aufenthalt auf Eternam bei einem Preisausschreiben gewonnen zu haben. Aber ich weiß, daß dies eigentlich nur eine List von seinem Todfeind Mikhael Nuke ist. Bei Jonz' Ankunft auf Eternam haben Nuke und seine Handlanger dem Computernetzwerk des Parks einen Virus eingepflegt, und alle Attraktionen wurden in Todesfallen verwandelt.

Ich für meine Person bin Leiterin der Dispatching-Abteilung auf Eternam. Ich konnte gerade noch Nuke entwischen, und jetzt versuche ich, Kontakt mit Jonz aufzunehmen, um ihm zu helfen, mit heiler Haut diesem Inferno zu entkommen.

Es ist mir gelungen, Jonz über den Kontrollmonitor aufzustöbern, ge-

rade als er auf die erste Insel des Archipels, eine Nachbildung des Mittelalters, teleportiert wurde. Ich habe den Eindruck, daß er ziemlich schnell begriffen hat, daß da etwas faul ist.

Nachdem mir der Virus nicht viel Spielraum im Kommunikationswesen läßt habe ich Jonz nahegelegt, diese Ausgabe der ASM zu kaufen, damit er einige praktische Tips dazu bekommt, wie man sich im nullten Dungeon zurechtfindet. Ich hoffe, daß ich auch weiterhin auf diesem Wege mit ihm in Kontakt bleiben kann, aber das wird die Zeit zeigen.

Der nullte Dungeon

Die erste Prüfung, der Tödliche Blick, ist reine Formsache wenn Du die stinkenden Zwiebelschalen findest, die ihn zum Weinen bringen. Eine Infrarotbrille kann so manchen Fehltritt in einem Prüfungsraum verhindern, der sonst harmlos erscheint. Diese Dinge wirst Du in so manchen Gemächern der Burg finden. Mit Zündhölzern kannst Du ein großes rettendes Feuer entfachen, wenn Dir

Holz den Weg versperrt. Wenn Du erfolgreich die Prüfung bestanden hast, wirst Du einen Schlüsselbund finden. Gibst Du ihm den Wächter, dem er gehört, so wird Deine Ehrlichkeit belohnt, und er wird Dir einen Geheimgang zeigen, der Dich zum Herzog führt. Merke wohl, was Dir der Herzog zu sagen hat. Er ist auf Deiner Seite und seine Ratschläge sind wertvoll. Außerdem wird er sich stets hilfreich erweisen, und Du kannst ihn anpumpen, wann immer Du in Verlegenheit bist. Nutze es aus, oder vielmehr nutze ihn aus. Was die Prüfungen angeht, mach' Dir keine Sorgen: Deine angeborene Intelligenz wird Dir schon weiterhelfen.

Der Onkel Doktor ist ein guter Arzt. Du kannst ihm vertrauen, hüte Dich aber vor seinen Röntgenstrahlen.

Der Sohn des Herzogs hat in einem Anfall von Größenwahn einen Drakkar innerhalb der Burg gebaut, es ist ihm jedoch bisher nicht gelungen, ihn hinauszuschaffen. Wenn Du im Laufe des Abenteuers einen Verkleinerungs-

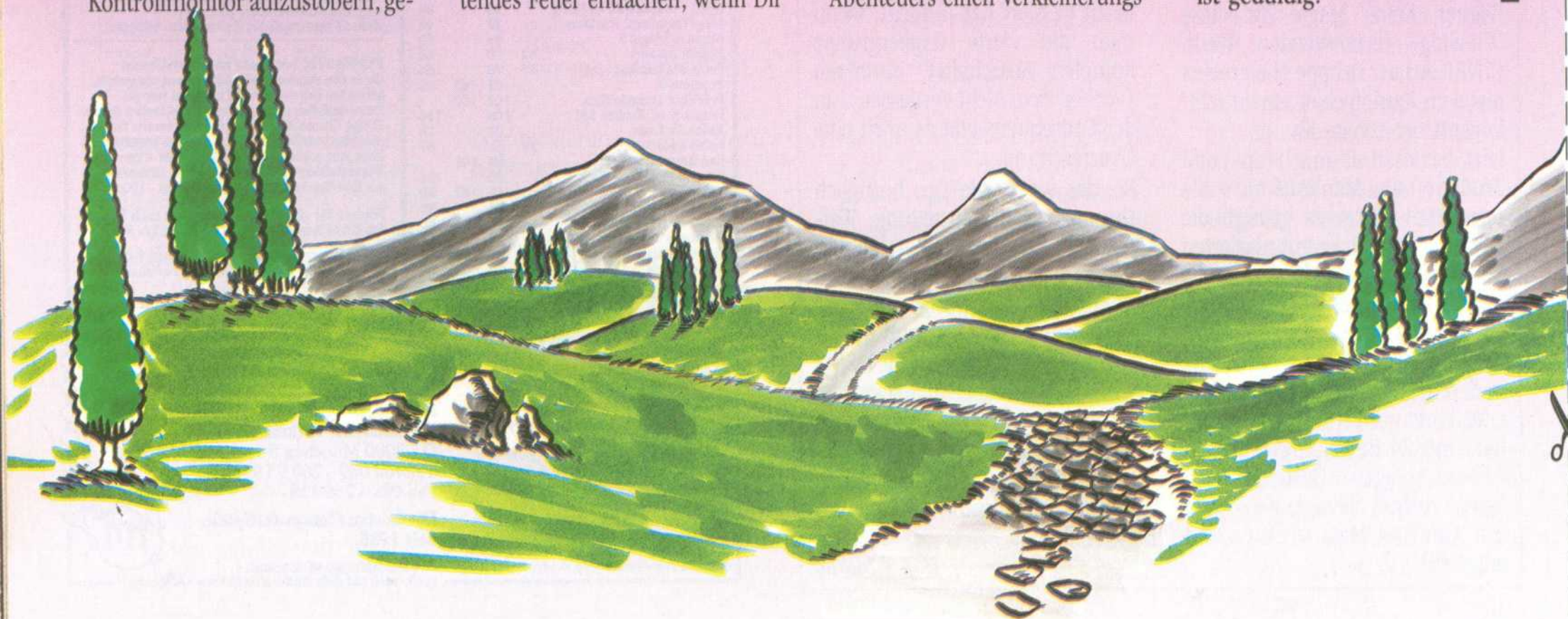
stab findest, kehre zurück in die Burg. Der somit verkleinerte Drakkar kann, nachdem er hinausbefördert wurde, sich als äußerst nützliches Transportmittel erweisen.

Ach ja, fast hätte ich es vergessen: Meide den Schreiberling. Seine Zunge ist gespalten wie die einer Schlange. Und noch etwas, verlaß' die Burg nicht, bevor Du die Kamera gefunden hast.

Außerhalb weiche nicht allzusehr vom Weg ab. Du könntest unliebsame Begegnungen machen oder Dich ganz einfach verirren. Wenn das Alarmzeichen unten am Bildschirm blinkt, zeigt das die Gegenwart eines Ungeheuers an, das auf Dich lauert.

Um ihm den Garaus zu machen, dreh' Dich um die eigene Achse, bis Du den Feind geortet hast, dann geh' rückwärts während Du auf ihn losballerst, so daß der Abstand erhalten bleibt.

Und vergiß vor allem nicht: Der Ochse ist langsam, aber die Erde ist geduldig. ■



RUSHWARE

Order with the trend!
RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH
Bruchweg 128-132 · D-4044 Kaarst 2
Mitvertrieb: Karasoft, Darius, Thali AG

LURE OF THE Temptress

**FÜHRE UNS
NICHT IN
VERSUCHUNG,
SONDERN
ERLÖSE UNS VON
DEN BÖSEN...**

Sind Sie es leid, ständig die gleichen alten und sterilen Grafik-Adventures zu spielen?

Dann beginnen Sie mit einer neuen Art des Spielens, bei der jeder Character seinen eigenen Angelegenheiten nachgehen kann, ohne von Ihren Handlungen abhängig zu sein. Egal wie oft Sie zu einer Szene zurückkehren, sie wird sich jedesmal verändert haben. Hier erleben Sie Ihre Umwelt realitätsnah!

Es ist möglich geworden...

LURE OF TEMPTRESS wurde mit dem revolutionären Entwicklungssystem VIRTUAL THEATRE programmiert.


virtual
theatre


REVOLUTION


GAMES



AMIGA



ATARI ST



IBM PC

Besten 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 Fragenden) sich die Antwort bezieht.

- Ob Frage, Antwort oder Tip: Der Computer oder die Konsole, auf die sich das Schreiben bezieht, sollte auch angegeben werden.

Der Inhalt

Gesucht werden Tips und Tricks aller Art. Dies können sowohl kurze und knackige Sachen wie Pokes oder Moduladressen, aber auch 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.

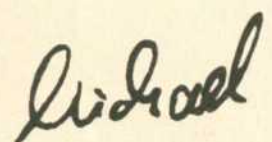
Bevor Ihr größere Projekte wie etwa umfangreiche Komplettlösungen oder große Kartensammlungen in Angriff nehmt, so erkundigt Euch vorher lieber telefonisch, ob Bedarf besteht. Es kann nämlich durchaus sein, daß wir schon Unterlagen zu diesem Spiel haben und

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



Sommerliches Sportvergnügen (III)

CALIFORNIA GAMES

System: 8- und 16-bit Rechner sowie div. Konsolen, C-64-Version als Testmuster, empf. VK-Preis: je nach System ca. 40 bis 120 DM, Hersteller: Epyx (Computer-Version), Muster von: ASM-Archiv.

Zum Abschluß unserer Sport-Trilogie steht ein Programm zur Debatte, das bereits auf der Konsole VCS 2600 von ATARI erschien, seinen Siegeszug aber erst mit der Computerversion von 1988 antrat. Im darauffolgenden Jahr kamen auch SEGA MASTER-BESITZER in den Genuß dieser wirklich tollen Simulation.

Sechs Disziplinen galt es zu absolvieren. *Half Pipe Skate Board* war eine artistische Variante des Skateboardfahrens, bei der man in einer halbkreisförmigen Röhrenpiste manch waghalsige Kunststücke vollbringen mußte.

Bei *Foot Bag* mußte ein kleiner Ball innerhalb einer vorgegebenen Zeit möglichst lange durch Jonglieren in der Luft gehalten werden.

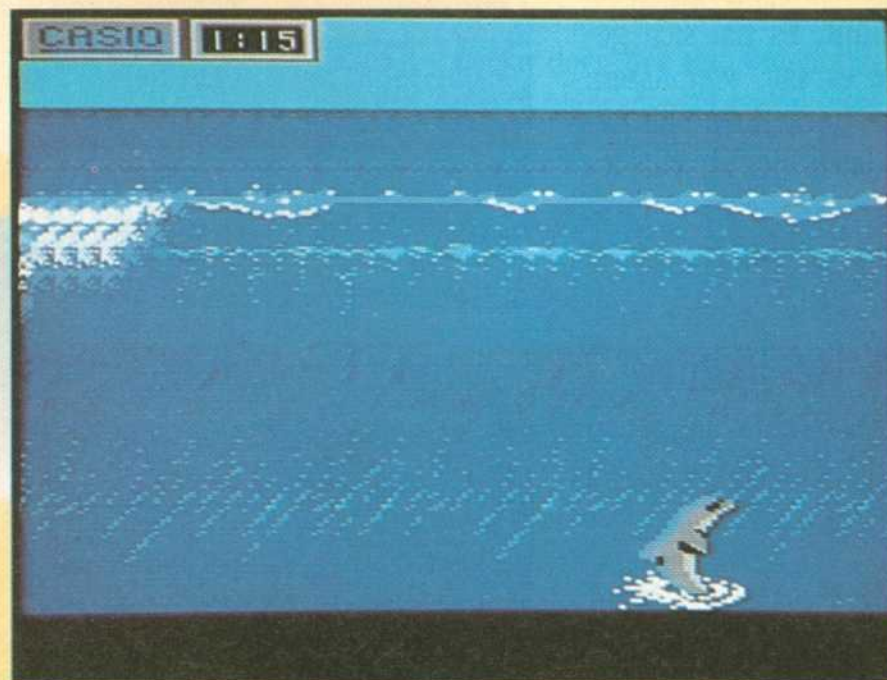
Weil man bei derartigen Übungen ja leicht ins Schwitzen kommt, lief Wettbewerb Nummer Drei im kühlen Naß ab: *Surfboarding* erforderte genaueste Steuerberechnungen, damit das Wellenreiten nicht schneller endete, als es geneigtem Spieler lieb war.

Viel Action boten die beiden Disziplinen *Roller Skating* und *BMX Bike Racing*. Die eine findet auf Rollschuhen statt, wobei man ein braungebranntes Mädels steuern mußte. Die andere – wie der Name schon sagt – auf einem BMX-Rad, das wie im richtigen Leben über Stock und Stein fahren durfte.

Mit *Flying-Disk*, wohinter sich ein lustiges Diskuswerfen verbarg, endete das kalifornische Sportvergnügen, das



▲ Skateboard – damals wie heute ein beliebter Volkssport! In Kalifornien sogar Disziplin.



▲ Flipper ist unser bester Freund ...

sowohl technisch als auch spielerisch zu überzeugen wußte.

Interessanterweise gab es nach diesem Ausflug in US-Gefilde eine ganze Reihe von Sportspielen, die sich teilweise der Geschehnisse in den California Games annahmen. Vor allem das BMX-Rad und natürlich das Skate-Board wurden ausgeschlachtet, wobei zum Teil beachtliche, andererseits aber auch weniger berauschende Ergebnisse erzielt wurden.

Natürlich versuchten sich zahlreiche Programmierer auch an ähnlichen Themen, versetzten Sportbegeisterte in die Steinzeit, ließen den Wilden Westen auferstehen oder verlegten die Handlung einfach in einen Zirkus. California Games jedoch blieb für viele DAS Sportspiel der späten Achtziger – nicht zu Unrecht, wie u.a. dadurch bewiesen wird, daß erst kürzlich eine weitere Konvertierung auf Konsole stattfand.

Und damit sind wir am Ende unserer kleinen Reihe mit sommerlichem Sportvergnügen. Genießt nunmehr die Olympischen Spiele und hofft gemeinsam mit mir auf viele Medaillen und vor allem Fairneß. In der nächsten ASM widmen wir uns übrigens einem Rechner, der in letzter Zeit wieder von sich reden gemacht hat: Wir präsentieren *Zarch*, das erste Spiel, das für den *Archimedes* geschrieben wurde. ■

Klaus Trafford



NO SECOND PRIZE - PREVIEW -

System: Amiga, Atari ST, Hersteller: Thalion Software, 4830 Gütersloh.

Jetzt ist die Uhr für Ruckelgrafiken bei Hochgeschwindigkeitsrennen endgültig abgelaufen. Einmalig flüssig geht es bei dieser Motorradsimulation in die Schräglagen. Mit Augen zu und durch ist da nix mehr zu machen.

Für Fans von Rennsimulationen brechen herrliche Zeiten an. Die Jungs von Thalion sind gerade dabei, neue Maßstäbe zu setzen. Nicht nur die Geschwindigkeit, mit der das ganze Game abläuft, ist neu, sondern auch die Story. Aber dazu später.

Im Gegensatz zu No Second Prize nehmen sich andere Games dieses Genres als nicht mehr ernstzunehmend aus. Zum ersten Male ist es gelungen, nicht nur bei 280 Klamotten einen flüssigen Spielfluß zu bekommen, sondern auch noch mit echtem Bike-Feeling aufzuwarten. Die Schräglage ist nämlich exakt nachempfunden. Da muß man sich schon auf dem Sessel fest-schnallen, um in der Schikane nicht mit Karacho auf den Teppich zu rauschen.

Wer bremst, verliert

Bis jetzt stecken knapp drei Jahre Arbeit in der ganzen Geschichte. Und soviel sei jetzt schon erwähnt: Es hat sich gelohnt. Kurse gibt es satt, von Assen, über Laguna Seca, Hockenheim bis Silverstone ist alles dabei. Vier verschiedene Kamerapositionen geben auf Abruf das Geschehen der letzten halben Minute wieder.

High-Speed in Echtzeit

Doch damit nicht genug. Es gibt auch eine Hintergrundgeschichte, die sich vollkommen vom Grand-Prix-Zirkus gelöst hat.

Vier Typen und zwei Frauen, allesamt reich bis zum Gehnichts mehr wollen alle das letzte Modell einer britischen Rennmaschine haben. Da mit Geld nicht viel auszurichten ist, hat

Mit Affentempo in die Schikane



▲ No second Prize: Schräglagenfeeling satt in ultraschneller Vektorgrafik



▲ Kopf-an-Kopf-Rennen in der Kamerawiederholung



▲ Alles im Blick!



▲ Rennkurse gibt's satt



▲ Die Kontrahenten stellen sich vor

man sich entschlossen, eine Rennsaison untereinander auszufahren. Der Sieger soll dann die Maschine bekommen, und der Rest guckt in die Röhre - eben No Second Prize. Zur Zeit sitzt man in der Entwicklungsabteilung von Thalion noch daran, den Fahrern unterschiedliche Charaktere zuzuordnen. Im Stile von Rollenspielen soll dann zum Beispiel ein Fahrer ganz besonders tief in die Kurven gehen und ein anderer mehr Kollisionen einstecken können. Die Maussteuerung der Böcke ist ähnlich wie beim Klassiker Indianapolis 500. Nur, daß zum Lenken, Bremsen und Gasgeben noch das Schalten dazu kommt. Als kleinen Gag hat man einen Hubschrauber eingebaut, der einem plötzlich über der Piste entgegenkommt. Wenn der Sound nur halb so gut wird wie das Game, na dann fröhlich durchwachte Nächte

Für Biker und die, die es werden wollen beginnt jetzt das Warten auf Anfang Sommer, dann soll No Second Prize nämlich in den Läden stehen. Bleibt mir eigentlich nur noch, allen sechs Charakteren eine schrottfreie Saison zu wünschen. Mit Bikergruß ...

Marcus Höfer

Eins, zwei, drei, wer hat den Ball?

FINAL FOUR

System: PC (EGA, VGA, Sound Blaster, AdLib), geplant für: -, empf. VK-Preis: ca. 80 Mark, Hersteller: Bethesda Softworks, Muster von: US Gold, England.

Wohin Detailversessenheit führen kann, das stellt jetzt Bethesda Softworks mit Road to the Final Four vor. In Sachen theoretischer Realitätsnähe gehört Final Four wohl zu den besten Basketballsimulationen derzeit auf dem Markt. Aber dann hat es sich schon mit den Vorteilen. Denn bei aller Liebe zum Detail ist die Spielbarkeit arg zu kurz gekommen. Eine erschreckend schlechte Grafik – selbst mit VGA-Karte – macht die Basketballsimulation zum Ratespiel. Nur selten schimmert ein Ball zwischen den langen Kerls heraus. Da nützt es auch wenig, wenn alle taktischen Möglichkeiten und Regeln in diesem Spiel Eingang gefunden haben. Eine bessere Grafik – so

wie sie in der Kamerafunktion zu sehen ist – hätte dieses Spiel mit Sicherheit einen großen Schritt weiter in Richtung ASM-Hit gebracht. Der passable Sound renkt das Gesamturteil zwar wieder in ertragbare Bahnen, aber Final Four wird wohl nur bei eingefleischten Fans dieses Sports einen bleibend positiven Eindruck hinterlassen. Nicht zuletzt auch durch die ausführliche Anleitung. Darin sind nämlich alle Fachbegriffe und Spieltaktiken sowie die Geheimzeichen der Schiedsrichter erläutert. Auf jeden Fall gilt auch bei diesem Spiel: Erst im Laden testen.

Wenn der Händler eines von diesen berühmten Schildchen „Das Öffnen der Packung verpflichtet zum Kauf“ hängen hat, sollte man lieber auf andere bekannte Sportsimulationen zurückgreifen.

CUS



Anstoß: Nur selten wird so gut animiert
▲ Der Hauptscreen läßt nur wenig Spielspaß aufkommen
▼ Für Taktiker eine Menge Stoff

MONTANA										
		HT	DR%	MIN	F	AS	RB	PT		
G1	Laschinger	6' 5"	100	0	0	0	0	0	0	2
G2	Jordan	6' 2"	99	0	0	0	0	0	0	0
C	Engellant	6' 10"	100	0	0	0	0	0	0	0
F1	Kearney	6' 4"	100	0	0	0	0	0	0	0
F2	Anderson	6' 4"	100	0	0	0	0	0	0	0
BENCH										
C	Kane	6' 3"	100	0	0	0	0	0	0	0
F1	Atchison	6' 8"	100	0	0	0	0	0	0	0
G1	Crawford	6' 2"	100	0	0	0	0	0	0	0
C	Lacheur	6' 9"	100	0	0	0	0	0	0	0
F2	Brown	6' 6"	100	0	0	0	0	0	0	0
OFFENSE										
1	Fast Break	1	Man to Man							
2	Pick & Roll	2	Zone							
3	Give & Go	3	Zone							
4	Back Door Trap	4	Zone							
	Clear Right	1-3-1	Zone							
	Clear Left	Full Press								
	Passing Game	1-2-2	Trap							
	Run & Gun	Immed. Foul								
DEFENSE										

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik/Animation	2
Sound	7
Realitätsnähe	10
Motivation	2
Gesamtnote	5

»MANGELHAFT«

JACK NICKLAUS GOLF & COURSE DESIGN SIGNATURE EDITION

System: PC, geplant für: -, empf. VK-Preis: ca. 120 DM, Hersteller: Accolade, U.S.A., Muster von: Hersteller.

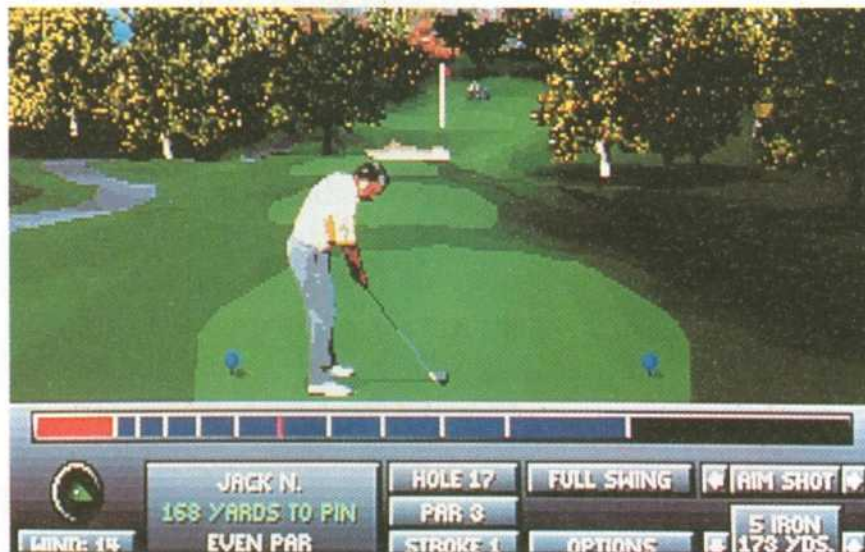
Ein neues Jahr, eine neue Version von Accolades Golf-Game. Hat sich die Neuerung gelohnt oder war alles nur vergebene Mühe?

Zunächst fällt mal die sehr gute VGA-Grafik auf. 256 Farben vermitteln das richtige Platzgefühl für angehende Top-Golfer. Leider ist der Bildaufbau gegenüber der alten Version nur unwesentlich schneller geworden, aber Golfspiel ist an sich auch keine hektische Angelegenheit. Natürlich gehören wieder zwei von Jacks selbstdesignten Plätzen zur Grundausstattung.

JACK IS BACK!

Diesmal sind es der Sherwood Country Club in Kalifornien und der English Turn Golf & Country Club in Louisiana, zwei der schönsten Plätze der Welt. Es können aber auch weiterhin die bisher veröffentlichten Szenario-Disks verwendet werden.

Ansonsten wurde lediglich das Layout des Programms verbessert. Der Course Designer ist nun etwas übersichtlicher gestaltet worden. Allerdings sollte vorher doch das Handbuch studiert werden, denn der Weg zum eigenen Golfplatz ist gar nicht so einfach.



▲ Jack ist am Ball

Spielerisch ist die Simulation ein Genuß. Alle wichtigen Dinge lassen sich einstellen, wobei man jedoch auch auf zu penible Sachen (Fußstellung etc.) zugunsten des Spielflusses verzichtet hat. Soundeffekte sind zwar dünn gesät (Abschlaggeräusche, Raunen der Menge), passen aber durchweg gut ins Bild.

Ich denke, Jack Nicklaus Signature Edition ist auch für diejenigen eine gute Anschaffung, die schon die Vorgängerversion besitzen. Man bekommt für sein Geld sicherlich nicht die technisch perfektste Golfsimulation, auf alle Fälle aber die stimmungsvollste. Bei diesem Programm kommt die Grafik der Golfplätze der Wirklichkeit wahrscheinlich am nächsten. Fehlt nur noch das Vogelgezwitscher.

gag

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	8
Realitätsnähe	9
Motivation	9
Gesamtnote	9

»GUT«

SENSIBLE SOCCER
- PREVIEW -

System: Amiga, geplant für: Atari ST (erscheint zeitgleich mit Amiga), PC (folgt im Herbst), empf. VK-Preis: ca. 80 DM, Hersteller: Sensible Software, Cambridgeshire, England, Muster von: Hersteller.

Auf den ersten Blick sieht es aus wie 'Kick Off 3', und auch, wenn man genauer hinsieht, könnte das neue Werk von 'Sensible Software' glatt der Nachfolger des bisher besten Fußballspiels für Amiga und Atari ST sein.



Und dies rührt nicht von ungefähr, denn sowohl die Perspektive als auch Sprites und Steuerung äh-

Mini-Kicker



▲ Hat das Zeug zum Klassiker: Sensible Soccer

neln dem Klassiker nahezu bis aufs Pixel. So wird das Fußballfeld wie bei *Kick Off* von oben dargestellt, und die 22 Mannen ähneln Ameisen, da die Proportionen - ebenfalls wie beim Vorbild - originalgetreu umgesetzt wurden. Allerdings sind die Spieler bei Sensible Soccer besser animiert, doch



spielt das bei dieser Größe kaum eine Rolle. Die Steuerung entpuppt sich bei einigen Trainingsspielen als nicht so präzise, vergleicht man sie mit *Dino Dinis* Werk. Daran wird jedoch noch gearbeitet, so daß die Endversion diesbezüglich wohl besser spielbar sein dürfte. Insgesamt wird Sensible Soccer mehr Features zu bieten haben, als der betagte Konkurrent. Es werden 64 europäische Mannschaften - fünf davon sollen der Bundesliga entstammen - sowie alle europäischen Nationalteams integriert. Verschiedene Spielmodi wie beispielsweise Liga oder UEFA-Pokal sorgen für Kurzweil, und wer Lust und Laune hat, kann seine eigene Liga mit ihrem ganz spezifischen Reglement selbst entwerfen. Ansonsten werden neben Zeitlupe und speicherbaren Spielszenen noch unzählige weitere Features versprochen. Wenn all das auch realisiert wird und man noch ein wenig an der Steuerung feilt, so kann ich bereits heute versprechen, daß Sensible Softwares Fußballwerk *Dino Dinis* Klassiker noch um eine Ecke schlagen wird.

hja



▲ Standard auf der Piste - reizvolles Drumherum

JAGUAR XJ 220

System: Amiga (1MB), geplant für: Atari ST (1MB), empf. VK-Preis: ca. 80 Mark, Hersteller: Core Design, England, Muster von: Hersteller.

Nase vorn und sonst garnichts? Mit über 500 PS starker V6 Twin-Maschine und rund 350 Klamotten Spitzengeschwindigkeit soll Core Designs Turbosprite überlegen an den Start gehen. Mit maximal 19 namhaften Sportsoliden von Porsche bis Lamborghini nimmt die Rangelei und

Namhaft, aber ...

das Spiel um die stärksten Nerven vor dem Nadelöhr ihren Lauf, doch: Das Rennen an sich läßt die Einzigartigkeit, das rassistig Rasante dieser XJ-Legende kaum erkennen.

Im Jaguar könnt Ihr auf 12 internationalen Rennstrecken Euren Bleifuß üben, wobei vor Ort auf je drei unterschiedlichen Ringen gefahren wird. Freude macht hier im Besonderen eine flotte Grafikroutine und die detaillierte Gestaltung der Randstreifen, welche Euren Feeling für Geschwindigkeit noch einen drauf gibt. Und da Geschwindigkeit nicht gleich Reaktionsvermögen ist, habt Ihr hier die Möglichkeit, die Steuerungsintensität stufenweise abzustimmen.

Der silbermetallic-glänzende XJ-Sprite an sich gibt mit bulligem Design und seinen aktiven Bremsleuchten zumindest vom Heck - in dem Fall seiner Schokoladenseite - her eine gute Nummer ab. FX-typisch rassistig ist der Sound, der via CD-Player gegen sechs 'Unterleg-Scheiben', von hard bis heavy getauscht werden kann. Was weniger begeistern kann, sind die Hintergrundgrafiken, die mit ihren vier Farben kaum das erwünschte Panorama reflektieren. Darüber hinaus ist merklich wenig los

'auf der Gass', welche sich zudem ständig in sich variierenden Rundkursen präsentiert. Wetter- und Witterungsverhältnisse, wichtige Komponenten eigentlich, die das fahrerische Talent letztendlich fordern könnten, wechseln bei Jaguar XJ 220 nur von Ring zu Ring, ein weiterer Aspekt, der geschickter hätte gelöst werden können.

Was der XJ drumherum zu bieten hat, ließe zumindest die Herzen der Techniker in den Boxen höher schlagen: Vom super Ersatzteillager bis zum Profi-Check ist alles vorhanden. Schön gelöst ist auch auch das Startmenü, in welchem Ihr nebst Ein- und Zwei-Spieler-Modus unter anderem zwischen Stick oder Maus, Schalt- oder Automatikgetriebe, Gas (Feuer-)knopf oder -knüppel wählen und/oder auf einen Track-Editor zugreifen könnt.

mats

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	9
Realitätsnähe	8
Motivation	8
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

CHRIS

HÜLSBECKS

SHADES

SYNTI-MUSIC ERSTER KLASSE AUF CD!!

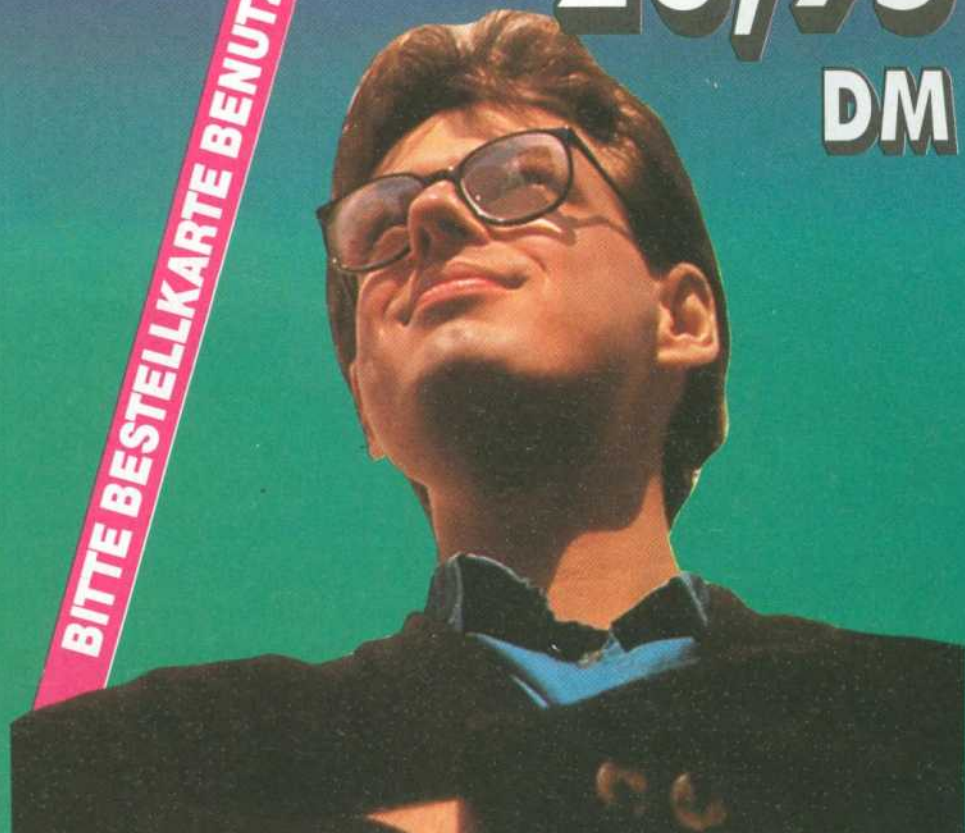


NUR

23,95

DM

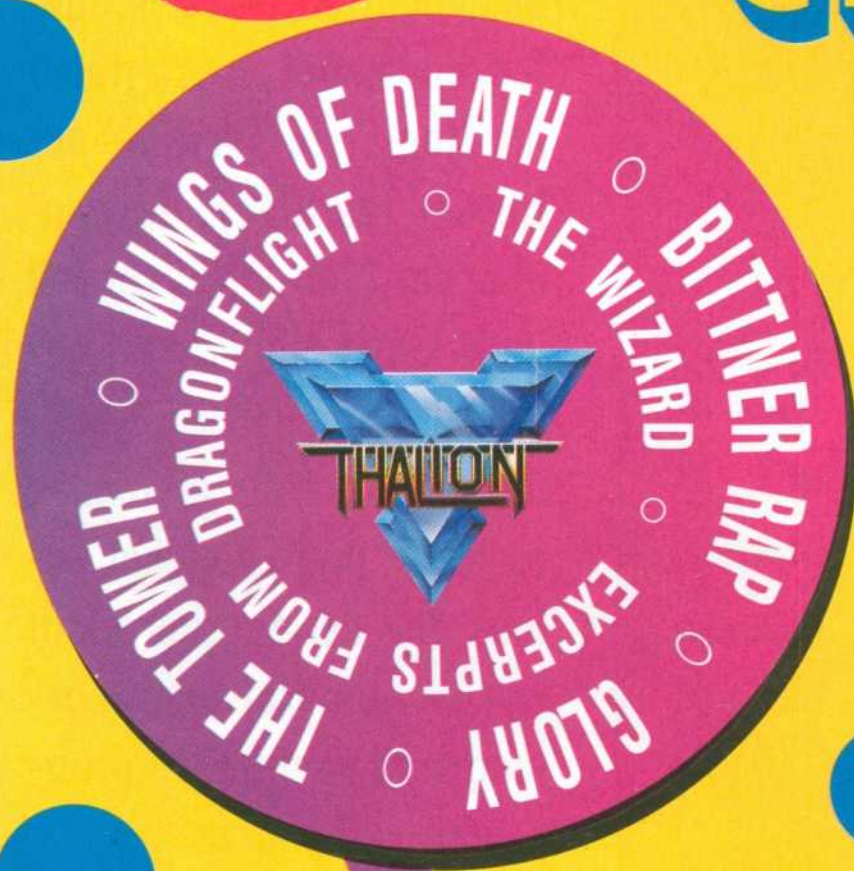
BITTE BESTELLKARTE BENUTZEN!



JOCHEN HIPPEL

Give it a try

CD

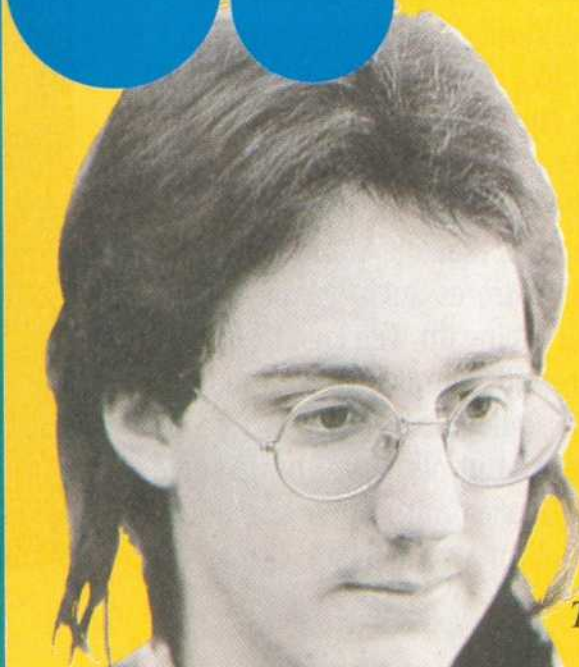


NUR

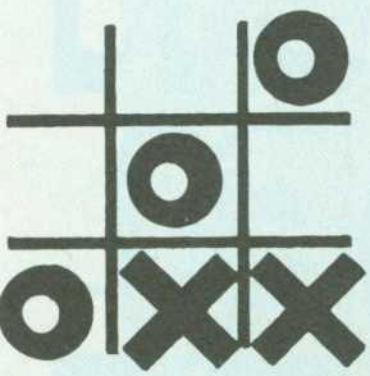
16,95

DM

Bitte Bestellkarte benutzen!



Produced by
THALION Software G.m.b.H.



Strategie

RAMPART

System: PC (VGA, EGA, haufenweise Soundkarten), geplant für: Amiga, Atari ST, Hersteller: Electronic Arts (PC), Domark (Amiga, Atari, ST), Muster von: Electronic Arts.

Wie aus gut unterrichteten Quellen in Bonn und London verlautet, ist ein neuer Virus im Umlauf. Nachdem die Tetris-Bakterien keinen Nährboden mehr bekommen haben, steht den beiden Staaten ein neuer Suchterreger ins Haus. Ein Forscher aus Husum berichtete gegenüber der ASM, daß es zur Zeit noch keine Möglichkeit gebe, ein Gegenmittel zu produzieren, da alle führenden Biologen und Chemiker bereits von der Seuche erfaßt wurden. Die Notstandsregelung wird vom Bundespräsidenten vorbereitet.

Ein gefährlicher Cocktail aus Tetris, Castles, Pirates, Defender of the Crown und Qix wird bald die Software-Szene überschwemmen. Und wer hat da wieder mal seine Finger im Spiel? Logisch, Electronic Arts und Domark. Der Spielhallenklassiker Rampart ist kürzlich als Version für den PC in die Redaktion geschneit.

Die Story des Games ist simpel: Jeder Spieler muß Burgen mit Mauern umschließen, diese vergrößern sowie Kanonen einsetzen und abfeuern.

Öhh, öde! Klar, die Chose klingt simpel und wäre es auch, wenn da nicht ein paar Steine im Weg lägen. Der böse Gegner will nämlich nicht, daß die Mauern stehenbleiben und hat so nix besseres zu tun, als das mühsam aufgerichtete Revier mit seinen Geschützen zu zerholzen.



▲ Nur ein vollständiges Schloß ist ein gutes Schloß

my home is in...



Tetris-Variante: Häusle baue



Michael meint:

Bei Rampart kommt trotz der recht schlichten Machart sehr schnell Freude auf. Die Mischung aus verschiedenen Strategie- und Geschicklichkeitsspielen stimmt ganz einfach, der Suchtfaktor ist enorm. Besonders viel Spaß macht das Game mit mehreren Spielern, noch schöner wäre es gewesen, wenn man auch mehrere Rechner hätte koppeln können. (Das würde die Verletzungsgefahr bei Streitigkeiten erheblich vermindern.)

»GUT«

Gut gebombt ist halb gewonnen

Das Spiel geht übrigens über drei Phasen:

1) Im Stile von Tetris bekommt der Spieler unförmige – und meist unpassende – Mauerstücke serviert, mit denen er seine zerschossene Festung aufbauen muß.

2) Für jedes befestigte Schloß gibt es ein neues Geschütz, das innerhalb der Festung untergebracht werden muß.

3) Nun darf fleißig auf den Gegner geballert werden, auf daß seine Flotte (im Solospiel wird gegen Schiffe gekämpft) oder seine Festung nie wieder aus den Ruinen aufersteht.

Wer keine geschlossene Festung mehr zusammenbekommt, ist eben geoutet und kann ausgiebig von seinem Beißholz Gebrauch machen. Das ganze Ding kriegt aber seinen Reiz dadurch, daß drei Spieler gleichzeitig gegeneinander antreten können. Die vorprogrammierten Intrigen können zum schönsten Streit ausarten. Gerüchte, daß in der Redaktion Schlägereien ausgebrochen sind, können übrigens leider noch nicht dementiert werden, da sich die Hälfte der Crew noch in ärztlicher Behandlung befindet.

Nährboden für Intrigen

Wenn Domark die Umsetzung für Amiga und Atari in ähnlich gutem Umfang hinbekommt, wie Electronic Arts die PC-Version, na dann gute Nacht. Der Tetris-Virus ist tot, es lebe die Rampart-Seuche!

Marcus Höfer

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	6
Spielablauf	10
Motivation	11
Gesamtnote	10

»GUT«



▲ Spiel, bomb und Sieg



DRIFT – PREVIEW –

System: Amiga, geplant für: PC, Mega Drive, Hersteller: Digital Integration, England, Muster von: Hersteller.

Wer von Euch der Meinung ist, daß sich die Amiga-Technik rasant weiterentwickelt, dürfte in seiner Meinung bestärkt werden, wenn Ihr dieses Spiel erst einmal in Händen haltet.



Seit zwei Jahren arbeitet der Programmierer von Drift bereits an diesem Game, das bei den unterschiedlichsten Genres Anleihen macht. Drift wirkt zwar auf den ersten Blick wie ein etwas futuristisches Rollenspiel/Adventure, nach kurzer Spielzeit merkt man jedoch deutlich, daß der Schwerpunkt eher auf Strategie und Simulation liegt.

Als Commander seid Ihr für eine Gruppe von Leuten verantwortlich, die in verschiedenen Missionen Land erobern oder Leute killen müssen. Als Chef macht man sich natürlich nicht selbst die Finger schmutzig, sondern sucht sich die für den Job am besten geeigneten Leute aus. Ziel ist jedoch nicht nur der erfolgreiche Abschluß einer Mission und das Überleben aller Gruppenmitglieder. Wichtig ist auch, daß das Unternehmen ein finanzieller Erfolg ist, damit Eure Truppe für spätere Einsätze ausgerüstet und aufgestockt werden kann.

Ihr befindet Euch mitsamt Eurer Schaltzentrale quasi im Orbit und gebt

Drift beeindruckt mit tollen Bitmap-Grafiken

Eure Befehle über einen Menu-Screen. Karten zeigen die Umgebung und den Standort des Feindes an. Über neun von Euch zu positionierende Kameras könnt Ihr Eure Truppe immer im Auge behalten. Das Game läuft in Echtzeit ab, für jede Mission steht nur eine bestimmte Zeit zur Verfügung.

Ein guter Bluff ist die halbe Miete

Arbeit gibt es auf sechs verschiedenen Planeten und mit unterschiedlichen



Für Abwechslung ist gesorgt

Schwierigkeitsgraden. Die zu erledigende Arbeit kann durch feindlich gesinnte Aliens gehindert werden, Minen müssen entschärft, Naturereignisse und Hinterhalte überlebt werden. Auf jedem Planeten warten zwei Missionen auf Euch, die entweder im Trainings- oder im Strategiemodus absolviert werden können. Um die Aliens auszutricksen, ist oft eine teuflische Phantasie und der Mut zu fiesen Bluffs nötig.

Technisch sieht das Game hervorragend aus. Beeindruckend sind vor allem die perspektivisch akkuraten Größenänderungen der handelnden Charaktere, wenn sie sich über den Screen bewegen. Digitalisierte Sprachausgabe soll den Spieler bei seinen Unternehmungen unterstützen. Hoffen wir, daß das Game nach zwei Jahren Entwicklungszeit nun bald auf unsere Rechner kommt.

ddf

RUMMITRIBER

ASHES OF EMPIRE

System: Amiga, geplant für: PC, empf. VK-Preis: ca. 120 Mark, Hersteller: Mirage, Mustervon: Hersteller.

Achtung! An alle Strategen: Haltet Eure Geldbeutel bereit, denn soeben ist ein Game auf den Markt gekommen, das mit allen gängigen Strategiespielideen aufräumt. Nicht der Krieg am Golf, nicht der Zweite Weltkrieg, und auch nicht der Ost-West-Konflikt stehen auf dem Programm, sondern Reibereien zwischen Bevölkerungsgruppen.

Für verregnete Sommertage hat jetzt Mirage das maßgebliche Strategiespiel auf den Markt gebracht: Ashes of Empire (das übrigens nichts mit dem gleichnamigen Postspiel zu tun hat).

Wie der Name schon sagt, ist ein Imperium zusammengebrochen (ist es Zufall, daß die Provinznamen russisch und serbisch klingen). Aus diesem Scherbenhaufen sollt Ihr nun ein neues vereintes Reich machen – die GUS läßt grüßen. Klar, daß die Nummer nicht so einfach abgeht, wie sie aufs erste Hören klingt. Schwierig ist nicht nur der Umgang mit den Bevölkerungsminderheiten, sondern auch die diplomatischen und kriegerischen Fähigkeiten sowie Handelsgeschick im Stile von: Gib mir 2000 Paar Schuhe und du bekommst drei komplette U-Boote.

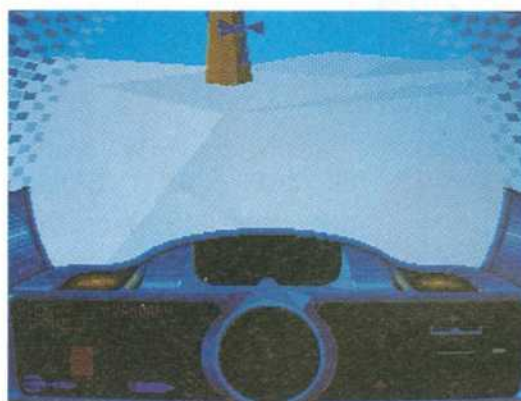
„Jelzin einmal unter die Arme greifen“

Allein eine der 40 Provinzen bietet genug Denkstoff für mindestens eine lange Nacht am Rechner. Tja, klingt ja alles ganz gemütlich, ist es aber überhaupt nicht. Denn: Die Zeit ist begrenzt. Zwar kann man – wenn man geschickt mit kirchlichen Institutionen verhandelt – ein paar Tage zusätzlich

Die GUS läßt grüßen



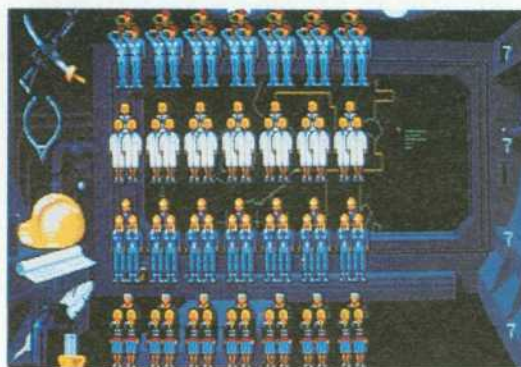
Überzeugung kommt vor dem Knall



Action aus dem Cockpit



Devise: Überblick behalten



Wer arbeitet an der Union bereits mit?

rausschinden, aber dennoch kann schon ein kleiner diplomatischer Tritt in den Fettnapf die ganz große Katastrophe auslösen. Die Provinzen sind nämlich mit Atombomben besser bestückt,

Antje meint:

Strategie mit Adventure-Touch: Die Mischung ist echt gelungen.

»GUT«

als es Strahlenschutz bunker in der Bundesrepublik gibt.

Wem das alles zu trocken ist, der kann sich zu Luft, Land und Wasser auf dem Schlachtfeld austoben – in 3-D-Vektorgrafik versteht sich.

Daß Mirage keine halben Sachen macht, zeigt sich auch in der edlen Grafik. Die VGA-Karte wurde mal wieder ausgereizt. Auch beim Sound gibt es nix zu mosern. Zugegeben, Stravinsky mag nicht jedermanns Sache sein, aber er paßt in dieses Game hinein, wie der Keks in die Dose. Nachteil der fantastischen Szenario-Idee: Die Steuerung ist besonders kompliziert. Selbst versierte Strategen werden um eine zweistündige Einarbeitungszeit nicht herumkommen.

cus

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	11
Anleitung	8
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	10

»GUT«

Bei Krisalis herrscht Krieg

TEQUE, eine Programmiertruppe, die sich schon seit vielen Jahren erfolgreich in der Software-Branche etabliert hat, zeichnet für Titel wie *Badlands*, *Xybots*, *Toobin* oder *Blasteroids* verantwortlich. *SAS COMMAND*, ihr zur Zeit heißestes Game, bewegt sich jedoch auf recht kriegerischem Boden, wie von Dean Lester, dem Chef der Truppe, zu hören war. *KRISALIS*, für die sie das Spiel programmieren, dürfte damit recht zufrieden sein, denn ihr neuestes Eigenprodukt *LASER SQUAD* schlägt in dieselbe Kerbe.

Laser Squad

Wem der Titel bekannt vorkommt, dem kann man nur zu seinem guten Gedächtnis beglückwünschen. Das Game erschien vor circa drei Jahren für den Amiga, wo ihm kein sehr großer Erfolg beschieden war. Inzwischen wurde fleißig an der PC-Version gewerkelt und das Spiel dabei dermaßen verbessert und umgeschrieben.



Laser Squad's Super-Vorspann



PREVIEW



SAS Command: Haut die Geiseln raus!

daß man eigentlich von einem Laser Squad 2 reden kann. Grafisch hat sich eine Menge getan und auch der AdLib-Sound ist echt Spitze.

Der Kampf von Gut gegen Böse zieht sich durch acht unterschiedliche, in der Zukunft angesiedelte Szenarien. Von Eurem Raumschiff aus müßt Ihr entführte Wissenschaftler retten, die für einen Bösewicht eine galaktische Vernichtungswaffe erfinden müssen.

Überlegtes Vorgehen ist äußerst wichtig, da Ihr zum Beispiel nur über begrenzte Geldmittel verfügt und Eure Truppe trotzdem gründlich ausrüsten müßt. Zum zweiten hat jeder Charakter während der Action nur ein gewisses Kontingent an Bewegungspunkten zur Verfügung, das mit jedem Öffnen einer Tür, Benützung einer Waffe oder einfachen Weiterlaufens rapide aufgebraucht wird. Da kann es, wenn man nicht aufpaßt, leicht passieren, daß die eigene Truppe voll im Sichtfeld des Gegners stehenbleibt, weil einfach keine Punkte mehr übrig sind, um die Jungs in Deckung gehen zu lassen. Sobald dann der Computer am Zug ist, hat er natürlich leichtes Spiel (und Ihr seht alt aus ...).

Obwohl das Game sehr komplex und strategielastig wirkt, enthält es auch tolle Action-Sequenzen, wenn es zu einem Kampf kommt. Der Computergegner wurde sehr intelligent programmiert, so daß die Kämpfe und deren Planung eine Menge Überlegung erfordern.

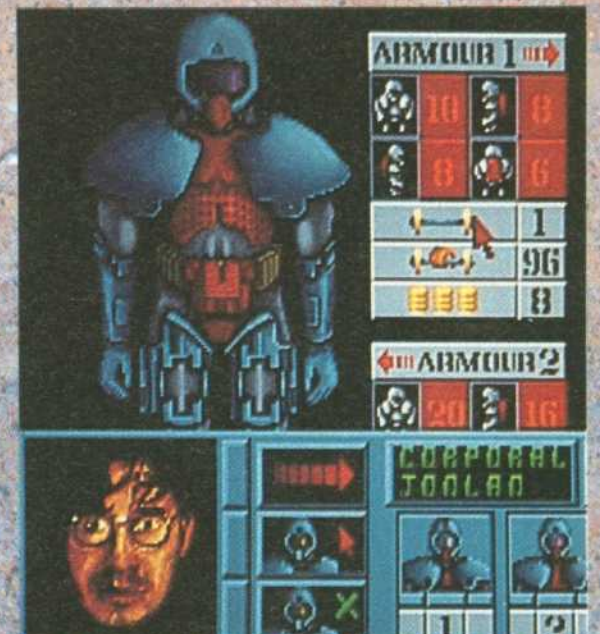
SAS COMMAND

Action pur ist dieses Shoot'em-Up, das *Laser Squad* sehr ähnlich sieht, was Gameplay und Design anbelangt. Aufgabe des Spielers ist es, Geiseln zu befreien. Ob aus einem Jumbo Jet oder einem Botschaftsgebäude – Probleme gibt's dabei genug. Und die werden noch haariger, wenn Ihr Euch

erst einmal im Dschungel wiederfindet und Kriegsgefangene retten sollt. Die Waffenfabrik und die atomare Versuchsanstalt sind zwei weitere Missionen, in denen Ihr Eure Ballermänner sprechen lassen könnt. Auf der Ölplattform schließlich wird's echt hektisch. Einen Hijacker gilt es hier zu stellen und zu fangen, möglichst natürlich bevor er wiederum Euch erwischt.

Das Game präsentiert sich im 3D-Draufblick von schräg oben und wird mittels Icon-Menüs gesteuert. Alle Bewegungen und Aktionen, wie Gegenstände aufnehmen und ablegen, Türen öffnen oder Schalter betätigen können am unteren Bildrand angeklickt werden. Jede Aktion kostet eine gewisse Punktzahl, so daß genau überlegt werden muß, wie man am effektivsten vorgeht. Anschleichen zum Beispiel ist sehr effektiv, kostet aber jede Menge Punkte. Auf der anderen Seite kann der computergesteuerte Gegner Euch vorzeitig „hören“, wenn Ihr zu sorglos durch die Gegend schlendert und rechtzeitig Maßnahmen ergreifen. Umgekehrt natürlich auch! Dieses ab etwa September erhältliche Action/Strategie-Game dürfte somit das erste sein, in dem der Sound-Faktor eine Rolle spielt.

Derek dela Fuente/ah



Laser Squad: Hi-Tech Waffenarsenal

Wochenschau

PATTON STRIKES BACK

System: PC (3,5" und 5,25"), geplant für: -, empf. VK-Preis: 120 DM, Hersteller: Bröderbund, Muster von Leisure Soft.

Einmal General sein und Tausenden von Menschen erklären, wer der große böse Feind ist. Einfach eine Villa requirieren, einen Sandkasten aufstellen und Mensch und Material verschieben, wie es gerade paßt.

Zugegeben, die Idee ist nicht gerade neu auf dem Softwaremarkt, aber mit Patton Strikes Back ist der amerikanischen Firma Bröderbund ein neuer Maßstab in Sachen Schlachtsimulation gelungen.

Ort: Belgien/Ardennen. Zeit: 16. Dezember 1944, Sonnabend, 5.30 Uhr. Handlung: Die Amerikaner versuchen, die Deutschen aus Belgien zu vertreiben, und die Deutschen wollen sich das partout nicht bieten lassen.

Nun kommt der Nachwuchsgeneral ins Spiel, der in die Rolle des - von Kriegshistorikern als legendär bezeichneten - General Patton schlüpft. Die Bomberstaffeln können vorerst übrigens bei dem Sauwetter nicht starten, und so bleibt die ganze Last mit den Deutschen an Pattons Dritter Armee hängen.



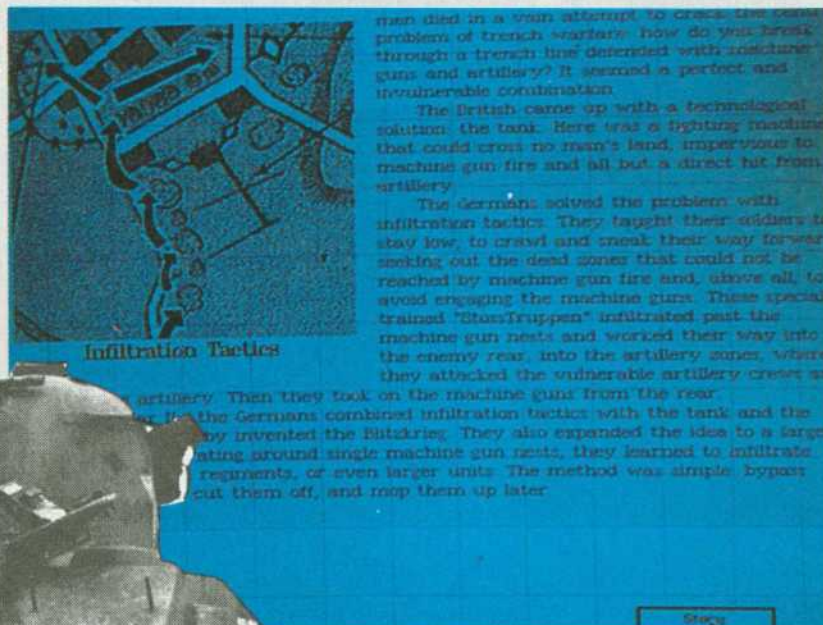
▲ Der hübsche Sandkasten sorgt für Überblick

im Sandkasten

Das Spielfeld ist eine Landkarte, auf der die taktischen Symbole verschoben werden müssen. Also Action-Fans Finger weg! Dröge ist die ganze Geschichte dennoch nicht. Jeder Kampf zwischen den Symbolen wird durch kurze Clips aus diversen Wochenschauen aufgewertet. Dazu gibt es 'ne Menge Informationen zu der jeweiligen Schlacht.

Patton gibt Tips

Und wem das nicht reicht, der kann sich im recht einfach gehaltenen Benutzermenü detaillierte Informationen zu den Waffen, Truppen, Personen und Taktiken holen. Eine Art Nachschlagewerk für die letzte große Schlacht an der Westfront im Zweiten Weltkrieg. Wer gar nicht weiter weiß, der kann sich auch Patton persönlich auf den Schirm holen. In mehreren Animationen, die aus einem halben Meter Entfernung wirklich Film-Charakter ha-



▲ Taktische Tips gib's gratis

ben, gibt Patton Tips zur Taktik der jeweiligen Situation, während er sich das Zigarrenmodell Alphon aus dem Mund manövriert, ausspuckt und einen Schluck Kaffee trinkt.

Die Steuerung ist einfach - wenn, ja, wenn man sie erstmal begriffen hat. Das englische Handbuch hätte dabei etwas ausführlicher sein können. Kritik ist auch bei der Ausstattung berechtigt. Statt der drei 5,25"-Disketten, waren nur zwei vorhanden, und bei manchen Rechnern will das Install-Programm nur drei der vier 3,5"-Disketten haben. Dennoch ist die Schlachtsimulation auch so spielbar. Bis zu einem gewissen Punkt. Das Demo stürzte nach etwa zwei Dritteln der Schlacht mit dem Kommentar „Error“ ab.

Überblick behalten

Die Maus ist unbedingt zu empfehlen, denn anders als beim Schach oder anderen Simulationen agieren beide Parteien gleichzeitig. Das heißt, wer nichts macht, verliert. Und bei rund 40 Parteien auf dem Spielbrett verliert man in der Hitze des Gefechts leicht den Überblick, wer denn jetzt mit welchem Auftrag unterwegs ist.

Die Motivation ist für die erste Schlacht gesichert, fällt dann aber schnell ins Bodenlose. Zusätzliche Szenarien wären für den Preis nicht zuviel verlangt.

Nicht besonders geschmackvoll ist, daß der Spieler auch die SS-Panzerdivisionen und die Infanteriegruppe „Das Reich“ übernehmen und mit fragwürdigem Glück die Geschichte umdrehen kann. Durch diesen Makel kann es trotz gelungener Umsetzung nur ein „Zufriedenstellend“ geben.

■ CUS

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Anleitung	7
Spielablauf	11
Motivation	5
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Aufsteiger

DER PATRIZIER

System: PC, geplant für: Amiga, Atari ST, empf. VK-Preis: ca. 120 DM, Hersteller: Ascon, 4830 Gütersloh, Muster von: Hersteller.

Noch eine Wirtschafts-Simulation? Nein, viel mehr. Was ASCON hier mit dem PATRIZIER vorlegt, gehört trotz starker Wirtschaftselemente eher in den Strategiebereich. Der politische und soziale Einschlag des Programms ist unübersehbar und erschließt ungeahnte Aufgabengebiete.

Das Ganze mag zwar ungeheuer kompliziert klingen, der Einstieg in das Programm gestaltet sich jedoch überraschend einfach. Kein langes Handbuchwälzen (obwohl das Buch sehr schön gestaltet ist), sondern fröhliches Klicken durch die farbenfrohen Bildschirme ist angesagt.

Geld ist nicht alles

Das Spiel erstreckt sich über etwa 50 Jahre, den Zeitraum, in dem die Hanse blühte und gedieh. Ist der Spieler zu Beginn ein Niemand, was sein Bankkonto, sein Ansehen in der Bevölkerung und seinen Stand im politischen Leben angeht, so hat er reichlich Gelegenheit, dies im Laufe einer Spielsession zu ändern.

Um überhaupt in der Gesellschaft aufsteigen zu können, muß er zunächst dafür sorgen, daß er durch Warenhandel auf Nord- und Ostsee zu Kapital kommt. Zwischen siebzehn Städten kann er hin- und herschippern und alles zu Geld machen, was der damalige Markt so hergibt.



▲ Handelszentren der Hanse



▲ Politik wird groß geschrieben

Marcus meint:

Tolle Optik, geniale Idee und optimale Umsetzung. Ein neuer Maßstab in Sachen Handelssimulation mit Strategieeinlagen. Realistischer geht es zur Zeit wohl kaum. Für so ein Game kann es nur eine Note geben:

»SEHR GUT«

Kommunalpolitik

Ziel des Spiels ist jedoch nicht, reichster Mann zwischen London und Nowgorod zu werden, sondern den Vorsitz in der Hanse zu übernehmen, den angesehenen Posten des Aeldermannes. Dieser wird unter den Bürgermeistern der acht Hansestädte gekürt, so daß der Spieler sich zunächst um dieses Amt bemühen und zum ersten Mal auch politisches Geschick beweisen muß. Durch Spenden an Kirche und Volk, umsichtiges Wirtschaften und politischen Weitblick macht er sich den Rat

der Heimatstadt gewogen. Ist dieser von Euren Fähigkeiten überzeugt (oder durch Bestechung positiv gestimmt worden), könntet Ihr bei der nächsten Ratswahl möglicherweise zum Bürgermeister gewählt werden – wenn nicht einer der 15 vom Computer permanent gesteuerten Mitspieler das Rennen macht. Oder ein anderer menschlicher Kontrahent, von denen bis zu drei die Möglichkeit haben, aktiv vor dem Bildschirm mitzuhandeln.

Große Politik

Alle zwei Jahre findet dann die große Wahl zum Aeldermann statt. Kümmerst sich der Spieler nun neben seinem Job als Reeder und Bürgermeister auch noch um die anderen Hansestädte, baut sie auf, verteidigt sie, schafft Allianzen, bekommt das Spiel eine dritte, noch größere Dimension. Jetzt geht es echt um große Politik. Denn erst wenn der Spieler sein ganzes politisches Geschick eingesetzt und sich die übrigen Stadtoberhäupter geneigt gemacht hat, ist der Aufstieg zur Spitze, zum Aeldermann, möglich.

Der Patrizier besticht durch die vielfältigen Möglichkeiten, die dem Spieler geboten werden, die ständig steigenden Anforderungen und den realistischen Hintergrund. Viel Fingerspitzengefühl ist nötig, um die wirtschaftlichen, politischen und sozialen Elemente auszuloten und gewinnbringend einzusetzen. Da ist für langen Spielspaß gesorgt, zumal auch Grafik und Sound dem Thema hervorragend angepaßt sind. ■

Antje Hink



„Ein Spiel, das neue Maßstäbe setzt!“

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Anleitung	10
Spielablauf	11
Motivation	11
Gesamtnote	11

»SEHR GUT«



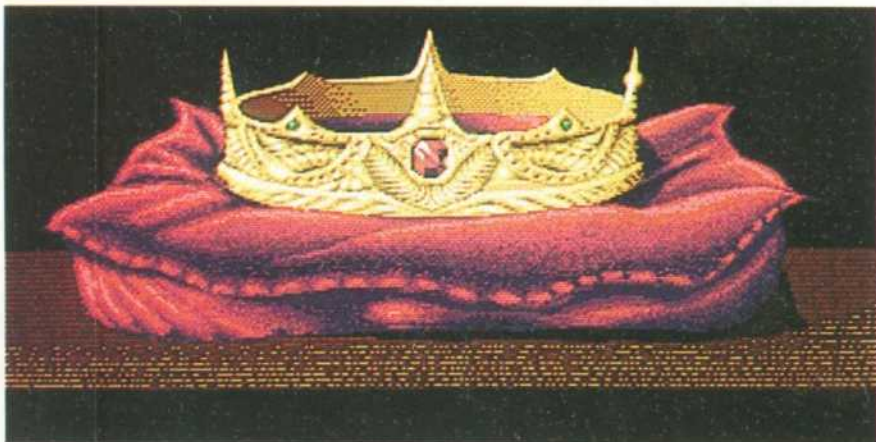
▲ Stimmung!

Großvaters Krieg einmal anders



▲ Bis daß auch diese Mauern fallen

Eine Mischung aus „Risiko“ und „Stratego“ präsentiert diesen Monat Starbyte auf dem Markt der Strategie-Spiele.



SCENARIO-THEATRE OF WAR

System: Atari ST, geplant für: Amiga, PC, empf. VK-Preis: ca. 100 DM, Hersteller: Starbyte Software, 4630 Bochum, Muster von: Hersteller.

Scenario handelt zur Zeit des ersten Weltkrieges, hat aber außer der Zeitepoche nichts weiter damit zu tun. Ziel des Spielers ist es, möglichst ganz Europa unter seine Kontrolle zu bringen, wobei er versuchen muß, seine drei Gegner (Menschen oder Computer) vom Spielfeld zu fegen.

Der Hauptscreen präsentiert sich als Landkarte von Europa, unterteilt in 40 Länder. Man sucht sich ein Land aus und los gehts mit dem fröhlichen Erobern. Doch halt, so einfach ist das nicht. Es muß erst einmal mit Rohstoffproduktion Geld verdient werden, Waffenfabriken gebaut und auf eine Vielzahl anderer Dinge geachtet werden. Neben der normalen Kriegsführung, d.h. in ein Land einmarschieren, kann man auch noch den Geheimdienst mit Sabotage- und Killeraktionen betrauen. Revolten sind genausowenig ausgeschlossen wie unerwartete Unterstützung in Form von Waffen aus ande-

ren Ländern. Das anfangs recht einfach anmutende Programm entwickelt sich recht schnell zum komplexen Game, das zudem noch durch einige Action-Einlagen aufgepeppt wird. Hardcore-Strategen rollen sich bei diesem Begriff vielleicht die Fußnägel, jedoch wird das Spiel dadurch auch aufgelockert.

Von der Grafik her ist die ganze Sache ein bißchen zwiespältig. Ist der Hauptscreen in etwa von der gleichen Qualität wie das Risiko-Brettspiel, so sind die Zwischenscreens sehr gut gelungen. Selbst soundmäßig klingt's recht gut. Die logischerweise deutsche Anleitung vermittelt ebenfalls eine gute Einführung in das Spielgeschehen. Erübrigt sich aber fast, da die Benutzerführung kinderleicht ist.

Alles in allem kann Scenario gefallen. Die Motivation wird über einen langen Zeitraum recht hoch gehalten (klar, wer will nicht König von Europa werden). Schaut's Euch an, wenn es beim Händler steht. ■

gag

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Anleitung	9
Spiel Aufbau	9
Motivation	10
Gesamtnote	9

»GUT«

Gleich & gleich gesellt sich

KWIX

System: PC, geplant für: Amiga, empf. VK-Preis: ca. 70 DM, Hersteller: Art & Fun, Muster von: Hersteller.

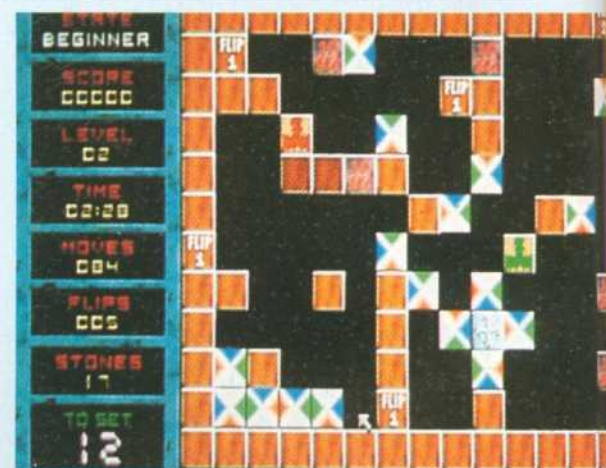
Sdiesmal geht es darum, Steine aneinanderzuschieben, deren Seiten unterschiedlich gefärbte Dreiecke aufweisen. Treffen gleiche Farben aufeinander, ist alles in Ordnung. Bei unterschiedlichen Dreiecken jedoch zerkrümeln die Steine wie ein Vampir in ersten Sonnenlicht. Zwölf Steine müssen pro Level aneinanderge-reiht werden, dann geht's im nächsten

STERN

und schwierigeren weiter - falls man, und das verschweigt die Anleitung dezent, zuvor alle noch übrigen Steine eliminiert hat.

Eine Timelimit sorgt dafür, daß man sich bei der Arbeit nicht allzuviel Zeit nimmt, die Zahl der Spielzüge ist ebenfalls begrenzt und, was noch viel gemeiner ist: Man kann die Steine nicht beliebig oft drehen, auch hier ist ein knappes Limit eingebaut. Extras oder Abzüge gibt es, wenn man auf bestimmte Steine stößt. Und da die Spielsteine immer so weit flutschen, bis sie an ein Hindernis stoßen, ist echt Planung geboten.

Das Game dürfte Leuten, die gerne knobeln, viel Spaß machen. Allerdings enthält es nicht allzu viele wirklich neue Elemente, und der eingebaute Level-Editor ist ohnehin ein Muß. Die Festplatteninstallation macht keinerlei Probleme und erfreulich ist, daß auch



▲ Nichts für Farbenblinde

eine Paßwort-Option vorhanden ist. ■ ab

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Anleitung	6
Spielablauf	6
Motivation	9
Gesamtnote	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«

STONE AGE

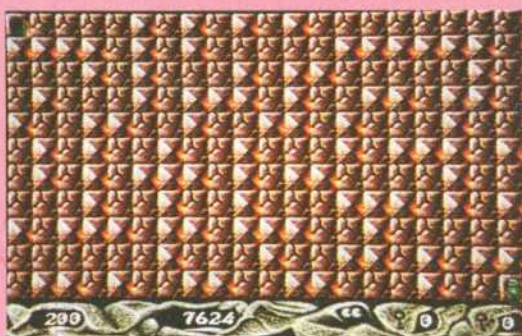
System: Amiga Atari ST, geplant für: PC, C-64, empf. VK-Preis: 80 Mark (16 Bit), 35 Mark (C-64), Hersteller: Eclipse, Muster von: Hersteller.

Schluß jetzt, mit dem ewigen Vorurteil, daß Dinosaurier dämliche Urviecher sind. Zu diesem Spiel gehört eine Menge Intelligenz und eine ordentliche Portion Was-pas-isiert-dann-Vorstellungsvermögen. Wer das nicht hat, sollte die Finger von diesem Produkt lassen.

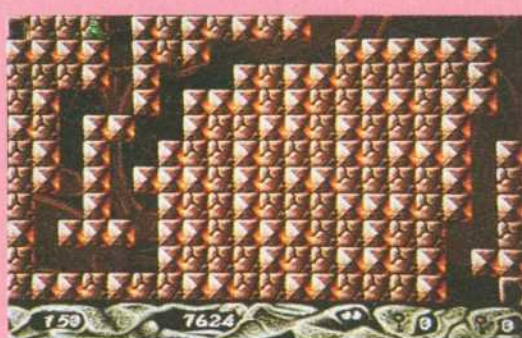
T ja, das waren noch Zeiten, als Lemmings bis in die frühen Morgenstunden die Bildschirme be- und entvölkerten. Doch es hat ein Ende gefunden. Lemmings ist tot, es lebe Stone Age von Eclipse.

Über 100 Levels muß unser Dinosaurier durchlaufen. Aber, von wegen Jump and Run: Die Chose läuft auf einer ganz anderen Schiene. Dino kommt

„Nachtarbeit garantiert: Steinchen schieben für Dinos Rückkehr“

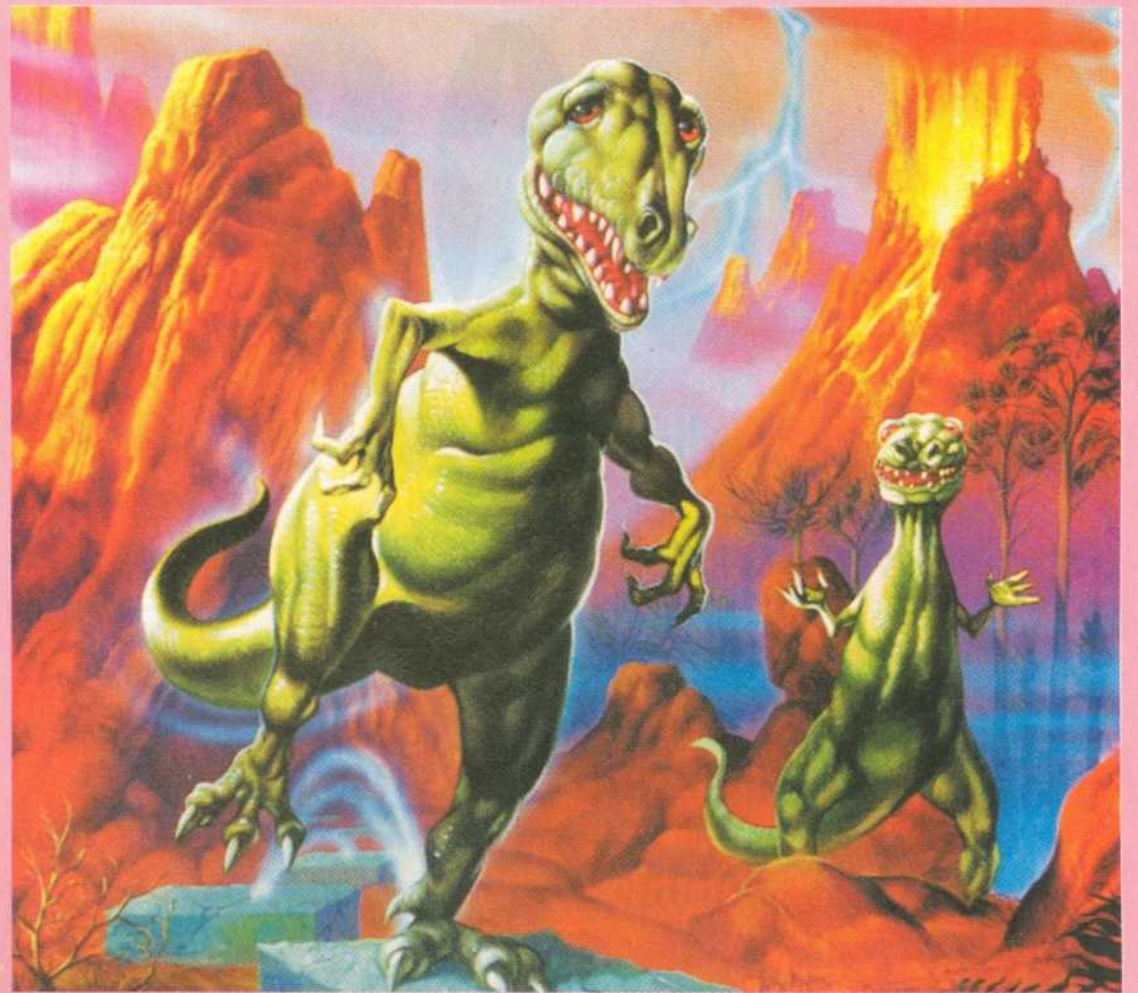


▲ Wo geht es denn nun lang?



▲ Steinbruch-Atmosphäre: Wo Dino hintritt, gibt es Staub

Dino im Kielwasser



▲ Wer würde diesem sympathischen Urviech nicht gern helfen?



▲ Wenn's nur so einfach wäre, wie es aussieht

nämlich ins Level und sieht einen Haufen Steine mit Pfeilen, Schlüsseln und Schlössern und viel zu viele Lücken. Jetzt heißt es, die Steine so zu arrangieren, daß unser Urviech zum Ausgang kommt. Dazu kommt, daß manche Laufstege nur einmal begehbar sind, unser Dinosaurier hat nämlich nix besseres zu tun, als perfekte Steinbrucharbeit mit den Dingen zu machen – eben sie kleinzutrampeln.



▲ Nur zum Einspielen



Ganz im Stile von Lemmings bedeutet das, daß vor dem ersten Schritt alles im Gedanken durchgespielt wird. Der Sound ist ein kleiner Leckerbissen. Es stehen zahlreiche Songs zur Verfügung, die je nach Wunsch eingespielt werden. Auf dem Atari war die musiktechnische Ausnutzung des Systems (Digi) sogar noch eine Ecke besser als beim Amiga. Beim Spiel selbst gab es aber nur unwesentliche Unterschiede.

Zwar steigt der Schwierigkeitsgrad nicht so steil wie beim Schrittmacher Lemmings an, aber in Sachen Spielspaß für alle, die ihre Gehirnwindungen mal so richtig fordern wollen, ist Stone Age eine Top-Gelegenheit.

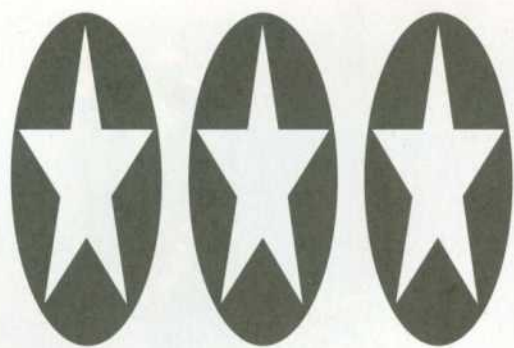
CUS

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Anleitung	9
Spielablauf	9
Motivation	10
Gesamtnote	9

»GUT«

der Lemmings



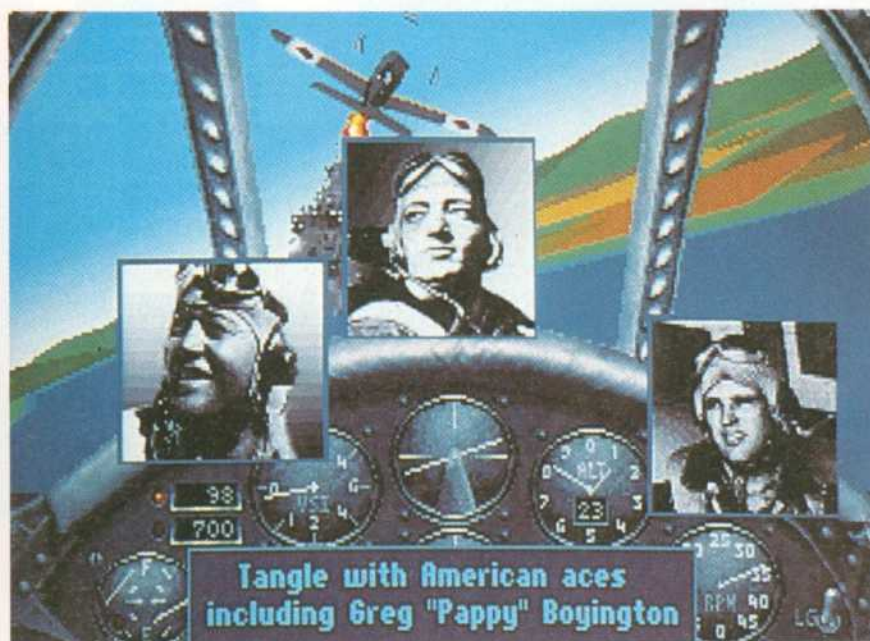
Endlich ist es wieder so weit. Nach langer Wartezeit bringt Dynamix den Nachfolger zu Red Baron.

Aces of the Pacific nähert sich mit steten Schritten der Fertigstellung. Schauplatz ist, wie der Name schon andeutet, der pazifische Raum während des zweiten Weltkrieges. Heiße Gefechte mit japanischen Zeros werden vorhanden sein wie Angriffe gegen feindliche Schiffsverbände bzw. die Verteidigung der eigenen. Natürlich dürfen auch die Asse der damaligen Zeit nicht fehlen. Den meisten bekannt sein dürfte Greg „Pappy“ Boyington, Führer der legendären Schwarzen Schafe, derzeit in der RTL-Serie „Pazifikgeschwader 214“ zu bewundern. Spannende historische Einsätze werden ebenso zu bestreiten sein, wie knallharte Zweikämpfe gegen die Asse. 25 verschiedene Maschinen, laut Dynamix alle akkurat recherchiert, sollen in die Simulation integriert werden.

Die Grafik ist wieder einmal vom Feinsten. 256 Farben in VGA, sehr detaillierte Flugzeuge und dazu noch sehr gelungener Sound werden die Motivation über eine lange Zeit aufrecht erhalten. Anscheinend haben es die Programmierer geschafft, die Geschwindigkeit gegenüber Red Baron nochmal zu optimieren. Selbst auf langsameren Rechnern geht ganz schön die Post ab. Gemein gut wirds natürlich erst auf schnellen 386ern oder größer. Bleibt nur zu hoffen, daß auch alle Versprechungen eingehalten werden und das Dynamix nicht wieder eine Amiga-„Umsetzung“ programmiert, die eine Turbokarte oder einen 3000er voraussetzt.

gag

FLIEG MIT PAPPY



▲ Die Asse der Asse

KONVERTIERUNG FORMULA ONE GRAND PRIX (ST)

Hersteller: Microprose, U.K., empf VK-Preis: ca. 100 DM, Muster von: Hersteller.

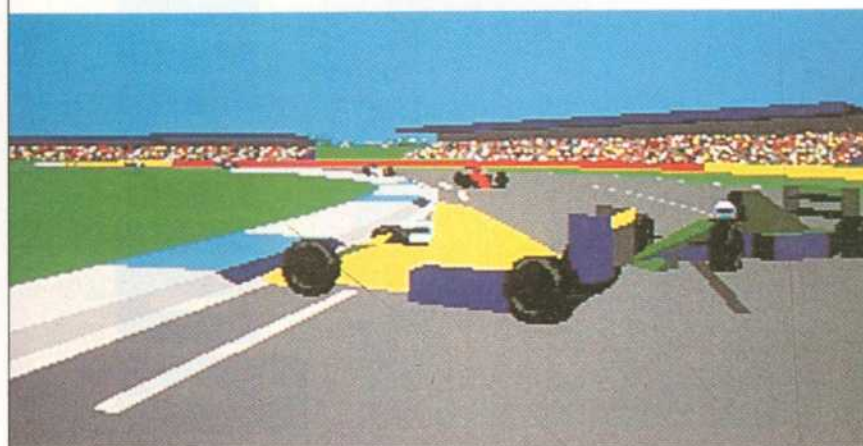
Geoff Crammonds Formel-1-Boliden halten nun auch auf dem ST Einzug. Gravierende Unterschiede zur Amiga-Fassung sind eigentlich kaum vorhanden. Der Sound ist systembedingt etwas schlechter geworden, dafür ist die Grafik wiederum einen Tick schneller. Ausgleichende Gerechtigkeit, könnte man sagen. Aber es bleibt dabei: Formula One Grand Prix ist nach wie vor die beste Simulation auf dem Rennsportgebiet. Nirgendwo sonst kommt das Feeling so gut rüber wie hier. Die deutsche Anleitung könnte allerdings fehlerfreier sein, die meisten werden aber wahrscheinlich sowieso zum englischen Original greifen. Okay, mehr ist nicht zu sagen. An der Wertung ändert sich bis auf die Soundnote nichts gegenüber der Ur-Version.

gag

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	10
Sound	8
Realitätsnähe	11
Motivation	11
Gesamtnote	10

»GUT«



▲ Gefährliche Situation

Simulation

LAND IM

1869
— PREVIEW —

System: PC, geplant für: Amiga,
Hersteller: MAX-Design, Öster-
reich, Muster von: Hersteller.

Daß aus der Alpenrepublik nicht nur Mozartkugeln und Stroh-Rum, sondern auch hochwertige Software kommt, will die Schladminger Software-Schmiede MAX-DESIGN einmal mehr unter Beweis stellen.

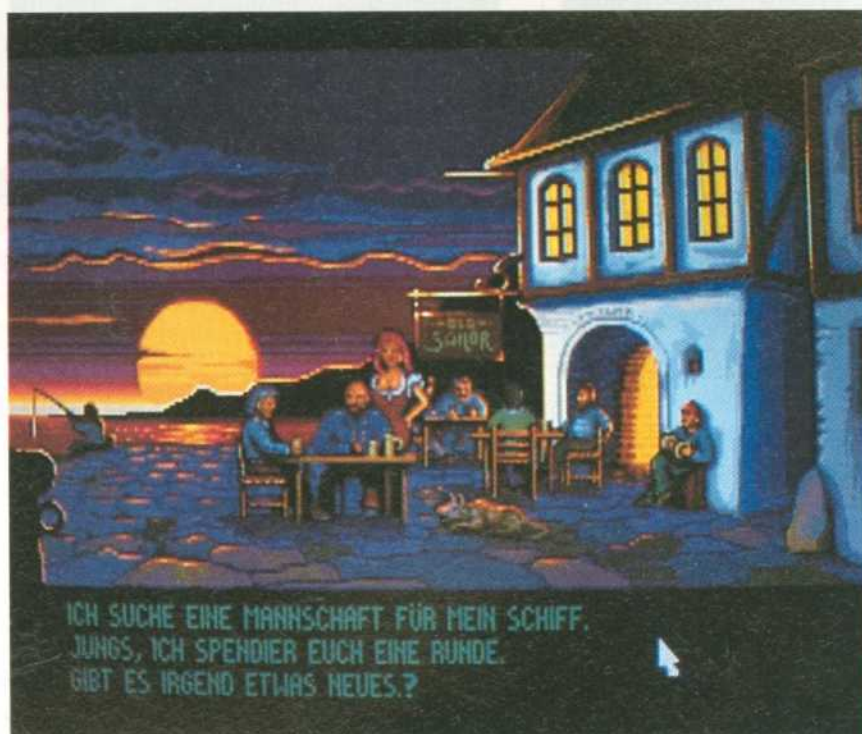
MAX-Design hat sich mit Denkspielen wie *Think Cross* und Wirtschafts-Simulationen wie *Cash* echte Fan-Gemeinden geschaffen. Lange hat es gedauert, bis man Programm-mäßig wieder was aus Österreich gehört hat, aber Qualität braucht eben Zeit, meinen Winfried Reiter und Martin Lasser, die Macher von MAX-Design.

Segel kontra Dampf

1869, ihr neuestes Werk ist wieder eine Wirtschafts-Simulation, die den Seehandel zum Thema hat. Diesmal allerdings ist die Action in der Vergangenheit angesiedelt, zu einer Zeit, als die Segelschiffe langsam von den Dampf-ern abgelöst wurden. Da heißt es für den aufstrebenden Reeder, die Zeichen der Zeit rechtzeitig zu erkennen und die Flotte den Erfordernissen entsprechend auszustatten.

Das Game, das uns in einer noch nicht ganz fertigen, aber schon durchaus spielbaren Version vorlag, ist mit allen Features ausgestattet, die eine kernige Wirtschafts-Simulation benötigt. Der Bau von Handelsniederlassungen, Erwerb und Unterhalt von Schiffen und Mannschaften oder Berücksichtigung von Wind und Wetter machen einen großen Teil des Spiels aus.

Um jedoch aus der Masse gleicharti-



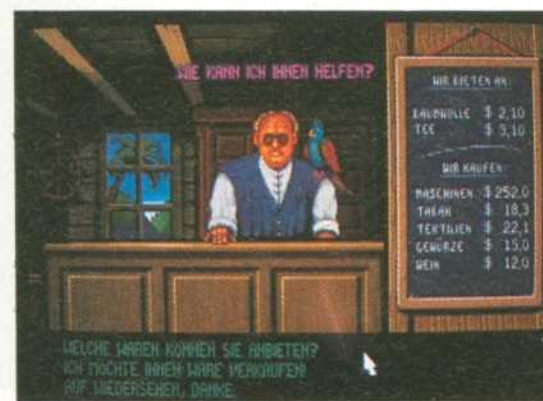
▲ Herrliche Grafiken



▲ Eine neue Heuer



▲ Halt' den Schnabel!



▲ Kohle braucht man immer

ger Programme herauszusteichen, hat MAX-Design besonderen Wert auf den exakten historischen Hintergrund gelegt, der das Rückgrat der Simulation bildet. Geschichtliche Ereignisse wie der amerikanische Bürgerkrieg oder der Opiumkrieg, Revolutionen, das große Wettrennen um die schnellste Tee-Beförderung oder die Eröffnung des Suezkanals: Sie alle nehmen direkten Einfluß auf die Marktlage, auf Preise und Vorräte. Bricht etwa an einem Ort, an dem der Spieler in mühsamer Kleinarbeit einen Handelsstützpunkt aufgebaut hat, ein Aufstand los, muß sich der gestreßte Reeder nach einem anderen Hafen umsehen, wo er seine Ware löschen kann. Das Risiko steigt ebenfalls, wenn die Route durch gefährliche Gebiete führt. Kriege haben natürlich auch ihr hm, naja, „Gutes“, indem sie Leuten, die es mit dem Gesetz nicht so ganz eng sehen, durch Transporte von Waffen und Kriegsgerät die Möglichkeit geben, ihr Bankkonto ganz schön deftig aufzufüllen. Nur erwischenlassen darf man sich natürlich nicht . . .

Trockene Wirtschaft? Keine Spur!

Besonders interessant wirkt die neue Benutzerführung, mit der das Spiel ausgestattet wurde. Dem Game sieht man nämlich erst auf dem zweiten Blick an, daß es eine Wirtschafts-Simulation ist. Die vielen, mit Animationen versehenen Grafiken wirken so völlig anders als die trockenen Zahlenkolonnen, die man von Spielen dieses Genres gewöhnt war. Die meisten Aktionen werden in Dialogform abgewickelt, wobei die Dialoge immer wieder mit netten Anmerkungen gewürzt sind.

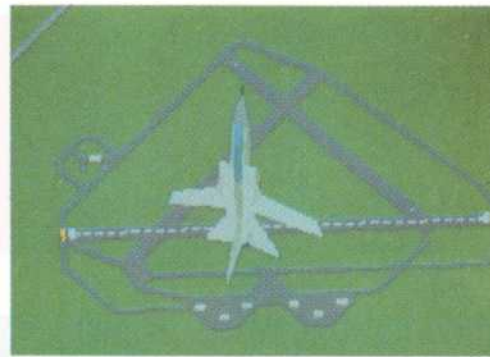
Bis zu vier Spieler können sich an dieser unterhaltsamen Handels-Simulation beteiligen, die bei einem ersten Probelauf einen sehr positiven Eindruck hinterließ. Wenn jetzt auch noch die technische Seite des Games stimmt, dürfte die Welt der Simulationen um ein kleines Schmuckstück reicher sein. Ein Test des kurz vor der Fertigstellung stehenden Spiels ist in Kürze zu erwarten.

Antje Hink

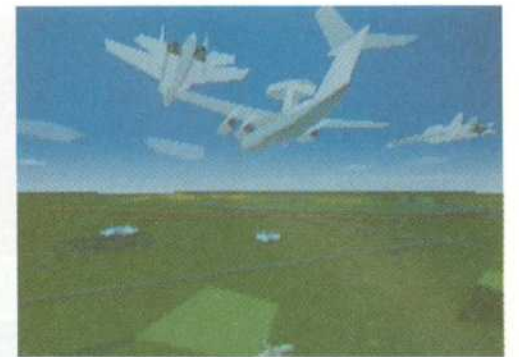
SEEHANDEL



▲ Ein sehr exakt nachgebildetes Cockpit



▲ Steigflug



▲ Mit Objekten wird nicht gespart

TORNADO
— PREVIEW —
System: PC, geplant für: Amiga, Atari ST, Hersteller: Digital Integration, Muster von: Hersteller.

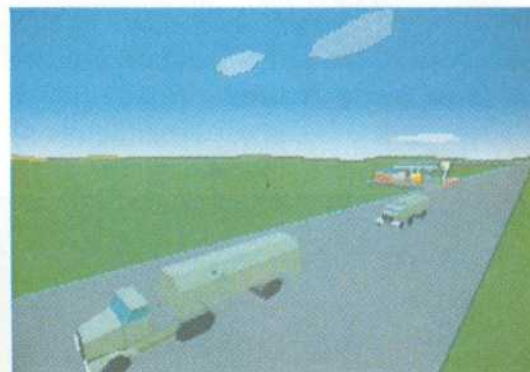
Wie kann man am besten feststellen, ob ein Flugsimulator der Realität entspricht? Indem man ihn einem echten Piloten zum „Fliegen“ gibt!

Genau das hat Digital Integration mit ihrem seit zwei Jahren in der Entwicklung befindlichen Programm Tornado gemacht. Ein auf dem echten Tornado ausgebildeter Pilot hat ein paar Runden mit dem neuen Flugsimi gedreht und war restlos begeistert, laut Auskunft der englischen Softwareschmiede. Kein Wunder, war der Chef von DI doch selbst in der Royal Air Force und besitzt außerdem einen Abschluß in Aerodynamik.

Der Nachfolger von *F16 Combat Pilot* (der ersten Tornado-Simulation) nähert sich, was PC- und Amiga-Version angeht, mit Riesenschritten der Vollendung. DI dürfte damit *MicroProse* und *Spectrum Holobyte* ernsthaft Konkurrenz machen.

Die Erdoberfläche mit ihren Hügeln und Tälern, zahlreichen Gebäuden und bewegten Fahrzeugen, die vielen Wolkenschichten (in denen zum Teil voll nach Instrumenten geflogen werden muß) beeindruckt echt. Flüge zu allen Tages- und Nachtzeiten, realistische Szenarios, intelligentes Feindverhalten

DONNER-VOGEL



▲ Ein Convoy zum „Liebhaben“

und viele interessante Optionen dürfen für opulentes Flugvergnügen sorgen. Gegner gibt's reichlich, von der Mig über A10 Tank Busters bis zum SE20 (der russischen Variante des A10) ist alles vorhanden, was sich der kleine Hobbykrieger wünschen kann.

Auch die Grafik macht einen guten Eindruck. Wer einen 286er sein eigen nennt, sollte zwar einige der Extra-Features abschalten, damit das Programm nicht zu langsam wird, Besitzer eines 486ers dagegen werden sich mit Tornado an der bisher schnellsten Flugsimulation ihres Lebens erfreuen.

ddf

KONVERTIERUNG A 320 AIRBUS (Atari ST/STE)

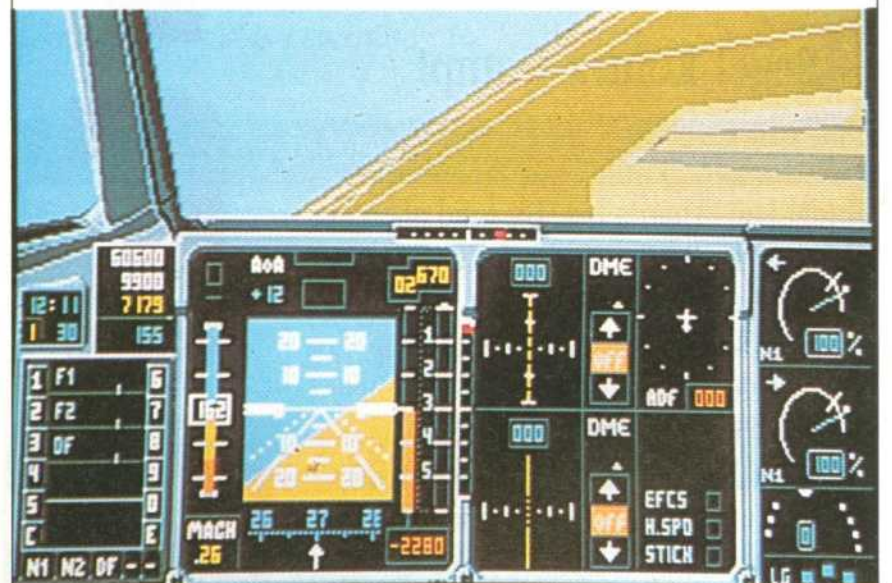
Empf. VK-Preis: ca. 120 Mark, Hersteller: Thalion Software, 4830 Gütersloh, Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.

Nachdem die Amiganer sich schon einige Zeit an einer der realistischsten Flugsimulationen auf dem Markt erfreuen durften, kommen nun auch die Besitzer des Atari ST in den Genuß des A 320 Airbus.

Insgesamt hat sich am Programm nur wenig geändert. Die Optik blieb nahezu unverändert, der Sound hat allerdings extrem verloren – der Airbus klingt jetzt mehr nach einer Propellermaschine. Dafür ist die Maussteuerung einen Tick präziser geworden, der Rest der Simulation blieb unverändert.

Das heißt nach wie vor trockener Instrumentenflug ohne zusätzliche optische Reize, wer mehr auf Action als auf Simulation steht, sollte erst eine Proberunde drehen. Für ernsthafte Freunde von Flugsimulatoren ist dieses Programm jedoch auch auf dem Atari ein Muß. ■

man

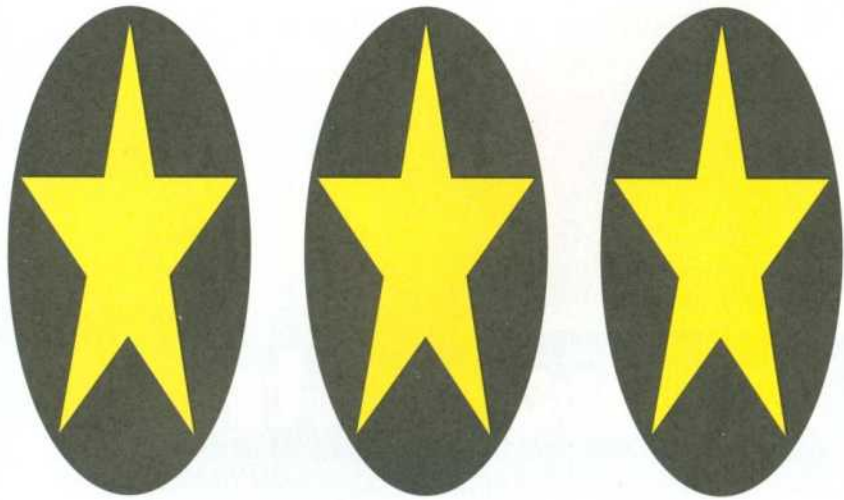


▲ Er fliegt und fliegt und fliegt ...

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	5
Realitätsnähe	11
Motivation	siehe Text
Gesamtnote	siehe Text

»ZUFRIEDENSTELLEND«



KONVERTIERUNG KNIGHTS OF THE SKY (ST)

Hersteller: Microprose U.K., empf. VK-Preis: ca. 100 DM, Muster von: Die Cassette, 4590 Münster.

Auch die tollkühnen ST-Piloten dürfen nun in ihre fliegenden Kisten steigen. Microprose hat seinen Knights of the Sky eine neue Verpackung verpaßt und zu Atari fliegen lassen. Diese finale Umsetzung des Programms ist witzigerweise auch die gelungenste. Die Grafik ist, wie schon bei Grand Prix, etwas schneller als auf dem Amiga und auch im Sound existieren keine allzu gravierenden Unterschiede. Sonstige Unterschiede? Nö, alles beim alten geblieben. Alsdann, allzeit fröhliches fighten über Großvaters Front. ■

gag

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	8
Realitätsnähe	8
Motivation	9
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«



▲ Dreidecker in Aktion

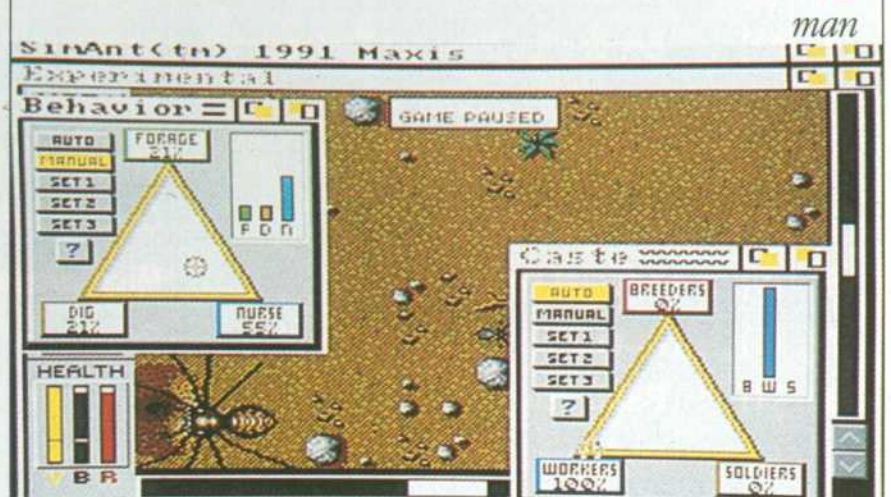
KONVERTIERUNG SIMANT (Amiga)

Hersteller: Maxis, USA, empf. VK-Preis: ca. 110 DM, Muster von: Hersteller; Wial-Versand, 8038 Gröbenzell.

Jetzt kribbelt und krabbelt es auch auf dem Amiga. Allerdings ist die Umsetzung des elektronischen Ameisenbaus mit einem gewissen Juckreiz verbunden, der besonders in den Augenhöhlen des Spielers auftritt: Die optische Gestaltung dieser Version kann nicht unbedingt überzeugen.

Besitzt man 2 MByte RAM, darf man das Spiel in hochauflösender Grafik bewundern - allerdings im Interlace-Modus, was ohne Flickerfixer sehr schnell zur Qual wird. Alternativ ist auch eine geringere Auflösung möglich, die allerdings auch ihre Nachteile hat: Der dargestellte Ausschnitt des Spielfelds wird einfach zu klein, um noch einen sinnvollen Überblick über das Spielfeld zu erlauben. Dazu kommt, daß auf das Auto-Scrolling verzichtet wurde und stattdessen intensiv auf die (sicher amiga-typischen, aber hier unpraktischen) Scroll-Bars zurückgegriffen wurde.

Dies alles hemmt Spielablauf und -vergnügen ungemein - und bringt leider auch das Programm um seinen Hitstern, schade drum. ■

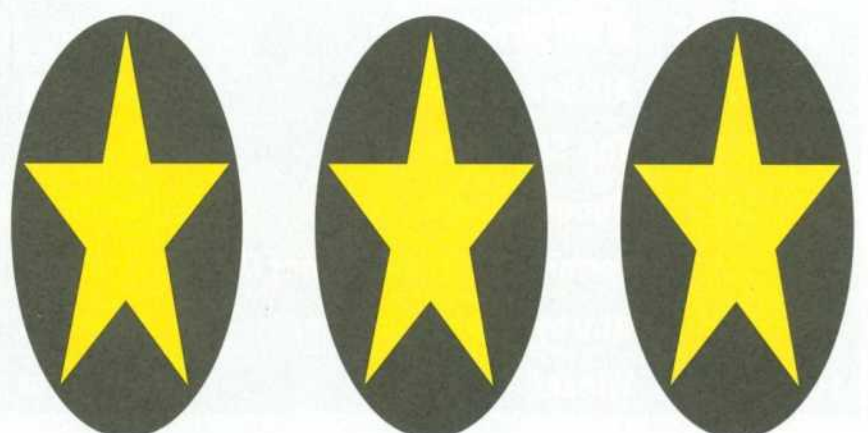


▲ Ameisen auf dem Amiga ...

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Sound	17
Realitätsnähe	11
Motivation	8
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«





HITPARADE 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 7/92: 11. 4. - 10. 5. 92. Nachdruck mit Genehmigung von media control, Baden-Baden)



TOP 10 AMIGA

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(2)	Airbus A320	Thalion
2.	(3)	Bundesliga Manager Professional	Software 2000
3.	(1)	Formula I Grand Prix	Microprose
4.	(5)	Populous II	Electronic Arts
5.	(8)	Pinball Dreams	Century Software
6.	(9)	Special Forces	Microprose
7.	(6)	Ultima VI: The False Prophet	Origin
8.	(4)	Battle Isle	Blue Byte
9.	(-)	Steigenberger Hotelmanager	Bomico
10.	(-)	Birds of Prey	Electronic Arts

TOP 10 MS-DOS

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1)	Monkey Island II: Le Chuck's Revenge	Lucasfilm/R.A.
2.	(3)	Bundesliga Manager Professional	Software 2000
3.	(7)	Lemmings	Psygnosis
4.	(2)	Civilization	Microprose
5.	(6)	Falcon 3.0	Spectrum Holobyte
6.	(-)	Airbus A320	Thalion
7.	(4)	Star Trek	Interplay/E.A.
8.	(10)	Gunship 2000	Microprose
9.	(-)	Mad TV	Rainbow Arts
10.	(-)	F-117 A Nighthawk	Microprose

TOP 10 C-64

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(4)	Bundesliga Manager	Software 2000
2.	(5)	Beau Jolly's Big Box	Beau Jolly
3.	(8)	Pirates	Microprose
4.	(3)	WWF Wrestling	Ocean
5.	(7)	Air Sea Supremacy	Ubi-Soft
6.	(2)	The Simpsons	Ocean
7.	(9)	Conquestador	German Design Group
8.	(1)	Terminator II: Judgment Day	Ocean
9.	(6)	Starbyte Super Soccer	Starbyte
10.	(10)	Winzer	Starbyte

TOP 10 ATARI ST

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1)	The Secret of Monkey Island	Lucasfilm/R.A.
2.	(3)	Airbus A 320	Thalion
3.	(6)	Lemmings	Psygnosis
4.	(4)	Mega lo Mania	Image Works
5.	(10)	Silent Service II	Microprose
6.	(2)	Lotus Esprit Turbo Challenge II	Gremlin
7.	(5)	Amberstar	Thalion
8.	(8)	Special Forces	Microprose
9.	(9)	Air Sea Supremacy	Ubi-Soft
10.	(-)	Formula I Grand Prix	Microprose

Die Leser-Charts setzen sich aus Euren Zuschriften zusammen.

Wer die Antwort auf diese Frage weiß, kann sie uns ja schreiben. Noch lieber wäre uns, wenn Ihr auch weiterhin Eure persönlichen Lieblingsspiele, -grafiken und -sounds einsendet. Unter allen Teilnehmern verlosen wir jeden Monat ein ASM-Jahresabonnement. Diesmal gewann Christoph Oertel aus 8922 Peiting.



*Kerzlein, Kerzlein
an der Wand, was
soll der Stock
in meiner Hand?*

Karte an:
ASM
Hitline
Postfach 870
3440 Eschwege

LESER-CHARTS

TOP 7

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

GRAFIK-CHARTS

TOP 7

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

SOUND-CHARTS

TOP 7

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

Heldendenkmal ohne Höhepunkte

HEROES OF THE 357TH

System: PC (EGA, VGA, diverse Soundkarten), geplant für: -, empf. VK-Preis: ca. 115 DM, Hersteller: Electronic Arts, England, Muster von: Hersteller.

Langsam wird es ziemlich eng in den Computerhimmeln. Da müssen die Neulinge schon einiges zu bieten haben, wenn sie nicht sang- und klanglos untergehen wollen. Haben die Jungs von der 357sten das Zeug, auch die Kämpfe auf dem Markt zu gewinnen?

Daß die *Yoxford Boys*, wie die Piloten von der 357. Schwadron der amerikanischen Luftwaffe auch genannt wurden, einiges auf dem Kasten hatten, davon weiß der historische Exkurs im Handbuch des Spiels zu berichten. An ihren Heldentaten darf der geneigte Spieler mit dem heimischen PC nun teilhaben, *Heroes of the 357th*, der neue Flugsimulator aus dem Hause Electronic Arts, macht es möglich. Steigen wir also ein in die Mustang, schnallen uns an und sehen, was das Game zu bieten hat.

Bevor es in die Luft geht, sind noch einige Formalitäten zu erledigen. Zuerst ist zu klären, ob man seinen Piloten auf einen Trainingsflug oder gleich auf einen kompletten Feldzug über 38 Missionen schickt. Zur Wahl stehen steht das übliche Luftgeplänkel, die Begleitung von Bombern und die Zerstörung von Bodenzielen, als kleines Extra darf man auch noch versuchen, eine V1-Rakete auf dem Weg nach London abzufangen. Anschließend gibt es eine klei-

ne Filmvorführung, die die zu erledigenden Ziele vorstellt, gefolgt von der Bewaffnung der Maschine. Hierbei kann der Pilot die für die jeweilige Mission geeignete Kombination aus Waffen und Zusatztanks auswählen. Und dann geht es los. Zunächst ganz automatisch, der Spieler wird in Animationssequenzen bis zum Ort der folgenden Kampfhandlungen gebracht, dort wird ihm dann der Steuerknüppel überlassen.

Über den Wolken ...

... gibt es wenig neues. Der Spieler sitzt im Cockpit seiner Mustang und darf in gewohnter Manier Luftkämpfe austragen und Bodenziele beharken. Eine große Anzahl an Außenperspektiven erlaubt es, den Überblick zu behalten, auf die realistischste Perspektive, nämlich den Blick nach rechts, links oder hinten aus dem Cockpit wurde allerdings verzichtet.

Wurde das jeweilige Missionsziel erreicht und der Pilot hat weder durch Feindeinwirkung noch durch eigene Unachtsamkeit Bodenkontakt gehabt, kann er sich je nach Art der Mission noch auf die Jagd nach Extrapunkten machen, oder die Mission wird automatisch beendet und eine Bewertung der Leistungen auszugeben. Um so realistische Nebensächlichkeiten wie die anschließende Landung braucht man sich nicht zu küm-

75 GAL FUEL TANK		
110 GAL FUEL TANK		
20mm CANNON		
5in ROCKET		
250 lb BOMB		
500 lb BOMB		

weight: 1190 lbs. avail. weight: 2200 lbs.
 Change Weapon with \uparrow/\downarrow cursor keys
 Select/De-select weapon with \leftarrow/\rightarrow cursor keys
 Rotate P-51 with J,K,I, and M keys
 Zoom P-51 in/out with the +/- keys

▲ Freie Wahl der Waffen



▲ Eskorte



▲ Im Anflug auf Paris ...

mern, auch erfolgt die Koordination von Quer- und Seitenruder automatisch. Das ist für Anfänger zwar ganz angenehm, dem erfahreneren Piloten legt diese Tatsache allerdings bei komplizierteren Flug- und Ausweichmanövern doch einige Beschränkungen auf.

Sicher, die Simulation ist technisch recht gut gelungen und läuft sogar auf langsameren ATs mit einigermaßen akzeptabler Geschwindigkeit, aber am Drumherum fehlt es ganz einfach. Eine einzige zu fliegende Maschine, vier Grundtypen von Missionen und ein Feldzug-Modus mit 38 Missionen, der nach einem festen Schema abläuft - das ist zuwenig, um gegen die Konkurrenz bestehen zu können.

Mit etwas mehr Mühe (und neuen Ideen) hätte man vielleicht noch einige Neuerungen einbauen können, aber in der vorliegenden Version taugt es allenfalls als Sammelobjekt für Flug-Freaks, und selbst die dürften sich nicht lange an diesem Tiefflieger freuen. Schade drum, aber zum Ruhm der 357sten trägt das Spiel leider nicht bei.

Michael Anton

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	8
Realitätsnähe	6
Motivation	7
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«



▲ Handwerk hat blechernen Boden



▲ Warum fehlt die Katze vom Nachbarn?



▲ Wat denn? Arbeiten Kumpell!

REGENT

System: Amiga 1 MB, geplant für: PC, Hersteller: MES, Österreich, empf. VK-Preis: ca. 100 DM (Standardausführung), ca. 170 DM (Luxusausführung), Muster von: Hersteller.

Eine Wirtschafts-Simulation von eher konservativem Zuschnitt stellt MES vor, ein neues, in Österreich beheimatetes Software-Haus.

Ort der Handlung ist das Mittelalter um das Jahr 1012. Ein edler Graf (das heißt natürlich: der Spieler) darf, um das Vaterland zu retten (naja), ordentlich das Volk schröpfen. Rechtsprechung gehört ebenfalls zum Aufgabengebiet eines hoffnungsvollen Regenten, zudem will die Bevölkerung natürlich bei Laune gehalten werden. Gesundheit, Bildung und Lebensstandard (waren damals schon lästige Übel für die Regierung) sind nicht zu unterschätzende Faktoren, wenn es um die Karriere geht.

So vollmundig das auch klingen mag, das Spiel selbst ist eine recht ernsthafte bis trockene Angelegenheit.

Jede Menge farbenprächtiger Screens warten darauf, durchklickt zu werden. Vor allem im Bereich Handel gibt's für den (oder die bis zu vier) Spieler eine Auswahl, die sich mit jedem modernen Supermarkt messen könnte. Und wem das immer noch nicht genug ist, der kann sich zusätzlich mit der Eroberung umliegender Ländereien vergnügen. Schließlich ist es ja das Ziel des Spiels, das zersplitterte Reich zu vereinen und zu befrieden, und damit den Titel eines Regenten zu erlangen.

Moment, nicht so hastig. Das ist noch nicht alles. Wozu gibt es denn Handwerker? Die bauen natürlich für uns. Für Bauprojekte braucht man eine Menge Geld, und wen wundert es da noch, daß auch noch das Kreditwesen auf unseren Schultern lastet?

Also mächtig zu tun im hoffentlich bald wiedervereinigten Land. Die trockene Materie wird lediglich durch farbenfrohe Grafiken und Grafiksymbole



▲ Gar vielfältig sind die Abgaben des Regenten

Yuppies im Mittelalter



▲ Verteidigungsminister Rüh hätte seine Freude

aufgelockert. Der Sound ist eher langweilig – das Mausclicken wird ab Klick Nummer 20 zur Qual für Ohr und Hirn. Ton aus und Klassik von der CD wären angebracht.

Wer sich ein echter Yuppie schimpft und beim Business keine Schönheit zuläßt, der ist mit Regent bestens bedient. Allen anderen sei ein Probespiel dringend angeraten. Amiga-Spieler dürfen sich darüber hinaus als Diskjockeys mit sieben Disketten versuchen.

ab/cus

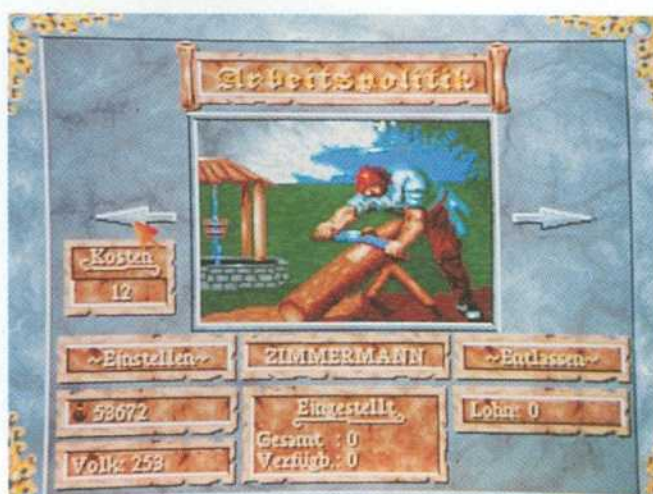
ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	5
Realitätsnähe	10
Motivation	8
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«



▲ Kleine Brötchen – großer Gewinn



▲ Abziehen kommt von Abzieher



▲ Halali, ein Wildschwein!



Leider nicht gar so turbulent in Sachen High-Quality-Software ging es diesen Monat zu. Es gab viel mittelmäßiges zu beklagen, Highlights gab es mit Ausnahmen von „Super Aleste“ fürs SuperNES und „Steel Empire“ fürs Mega Drive nicht. Man merkt, daß es allmählich Sommer wird und das berühmte berüchtigte Loch mit großen Schritten auf uns zukommt. Wollen wir hoffen, daß es nicht gar so schlimm wird und wenigstens uns Konsolisten einigermaßen verschont. In diesem Sinne, Euer

A-MAN

What's coming up?



▲ Bisher existiert nur ein „Dummy“, doch schon bald soll der Game-Boy-Verschnitt erhältlich sein

HARDWARE

Nintendos Game Boy bekommt einen neuen Konkurrenten. Der Name des Geräts steht zwar noch nicht fest, dafür aber ein paar Daten. Das Teil wird einen 70 x 70 mm großen Dot Matrix Screen mit einer Auflösung von 25.600 Pixeln haben, und der geneigte Käufer wird gleich bei Erscheinen des Neulings auf ein Spiele-Kontingent von 20 Stück zurückgreifen können, bis Jahresende sollen es gar 50 sein. Der Preis, der leider noch nicht feststeht, soll für den Endverbraucher äußerst attraktiv sein und auf alle Fälle deutlich unter 150 Mark liegen. Interessant noch am Rande: Der kleine Bildschirm ist nicht starr, sondern kann verstellt werden – wie bei einem Laptop. Voraussichtlicher Erscheinungstermin: Juli/August diesen Jahres.

SOFTWARE:

Es ist schwarz, hat einen schicken Umhang, kämpft gegen das Böse und durfte im Film Kim Basinger küssen – was ist das? Richtig, die Riesenfledermaus namens Batman. Auf Kim muß der Gute zwar in seinem zweiten Game Boy-Abenteuer verzichten, hat dafür

allerdings anderweitig alle Hände voll zu tun: Bösewichter machen dem Nachtflatterer wiedereinmal das Leben schwer. Den Test gibt's in der nächsten Ausgabe. Nicht minder bekannt als Batman ist Peter Pan, der in *Hook* sein Kekskasten-Debut gibt.

Ein altbekannter Bursche macht mit seinem BMX-Rad wieder die Gegend unsicher, läßt Scheiben krachend bersten und macht auch sonst allerhand kaputt. All das sogar gleich in doppelter Ausführung: *Paperboy* feiert auf dem Mega Drive Premiere, während sich SuperNES- und Game Boy-Besitzer bereits auf den zweiten Teil des Spielhallenerfolgs freuen dürfen. Ebenfalls für alle SuperNESler erscheint *F-1 Grand Prix*, welches wohl nicht gerade das ist, was man sich von einer Formel-1-Simulation auf Nintendos 16Bitter vorstellt. Das zumindest ließ ein erstes Aufwärmtraining vermuten. Wärmer wird's wohl dem schon eher, der sich *The Legend of Xardion* zu Gemüte führt. Action ist hier einmal mehr angesagt.

Außerdem erwarten wir in den nächsten Wochen folgende Programme für das SuperNES: *RoboCop 3*, *Battle-*

TOP TEN

1. Sonic - The Hedgehog (Mega Drive, Sega)
2. Super Contra (SuperNES, Konami Japan)
3. Desert Strike (Mega Drive, Electronic Arts)
4. Quackshot - Starring Donald Duck (Mega Drive, Sega)
5. Tiny Toons Adventures (Game Boy, Konami)
6. Mega Man 3 (NES, Capcom)
7. Parodius (Game Boy, Konami Japan)
8. Castlevania III (NES, Konami)
9. Super Mario Bros. 3 (NES, Nintendo)
10. The Addams Family (SuperNES, Ocean of America)



▲ Muskelprotz gegen Mutanten: Mutation Nation fürs Neo-Geo kommt folgenden Monat auf den Prüfstand

toads, *Hook*, *Combat Tribes* (alles Action), *Might & Magic 2* (Rollenspiel), *Earl Weaver Baseball* (Sport) und eines meiner Lieblingsspiele, *Shanghai* (Strategie). Freudige Nachrichten für alle Pizza-Fans und Schildkröten-Liebhaber: Die pizzenverschlingenden Turtles legen noch einen drauf, in *Turtles 4!*

Für das Mega Drive müßten folgende Spiele in Bälde veröffentlicht werden: *Black Crypt* (Rollenspiel), *Bulls vs. Lakers*, *Sportstalk Baseball*, *World Class Leaderboard* (alle Sport), *Rampart* (Strategie), *Slime World* (Action) und der Amiga-Knüller von damals, *Blood Money*. Natürlich wird für die anderen Systeme auch etwas dabei sein, unter anderem etwas fürs Neo Geo, Lynx und NES. Bis dann, Euer

A-MAN

SUPER ONE ON ONE - JORDAN VS. BIRD

System: Mega Drive, geplant für: -, empf. VK-Preis: ca. 130 DM, Hersteller: Electronic Arts, Muster von: Hersteller.

Zwei Basketball-Größen, die bereits vor etlichen Jahren mit dem Ball auf dem C64 zauberten, haben den Weg zum Mega Drive gefunden: Michael 'Air' Jordan und Larry Bird geben ihr Debut auf Segas 16Bitter.

Eine gewöhnliche Basketball-Simulation ist *Super One on One* nicht. Vielmehr geht es hier um einen Schaukampf zwischen *Jordan* und *Bird*, zwei der weltbesten Basketballer. Die beiden treten direkt gegeneinander an und spielen ohne Teamkollegen auf

THE SHOW IS ON

einen Korb. Dabei werden die zwei entweder von einem oder von zwei Spielern übernommen, können dribbeln, täuschen, rennen, blocken und natürlich die schönsten und spektakulärsten Korbwürfe vollführen wie beispielsweise den Helikopter, Hula-Loop oder einen Korbleger in Rückenlage.

Neben dem eigentlichen Basketballspiel enthält die Mega-Drive-Version noch zwei getrennte Wettkämpfe, nämlich den 'Dunking'- und den 'Drei-Punkte-Wurf'-Wettbewerb. Beim erstgenannten müssen zehn verschiedene Dunking-Varianten so perfekt wie nur möglich trainiert werden, beim zweitgenannten werden sogenannte 'Dreier' von verschiedenen Standorten unter Zeitdruck geworfen.

Im Gegensatz zur Ur-Version hat *Super One on One* an Grafik und Animation einiges zugelegt. Doch wenngleich es anfangs sehr zu motivieren weiß, kann es anderen Basketball-Simulation nicht den Ball reichen. Ich halte es nämlich auf die Dauer für wesentlich interessanter, in einer Mannschaft zu spielen und für einen richtigen Spiel-aufbau zu sorgen, als immer nur mit einem Männeken über den halben Court

zu laufen. Viel an Koordination und ein Auge für die Mitspieler wird dabei nämlich nicht verlangt. Eingefleischten One-on-One-Fans oder Oldie-Sammlern kann dieses Programm jedoch gestrost ans Herz gelegt werden. ■

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik/Animation	8
Sound	6
Realitätsnähe	8
Motivation	8
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«



▲ Reinkarnation zweier Stars: Jordan und Bird.

In einem ungewöhnlichen Stil präsentiert sich „Steel Empire“, ein Shoot'em Up „der anderen Art“, dessen äußerer Rahmen stark an Jules Verne, den französischen Romancier, der im 19. Jahrhundert die tollsten Science-Fiction-Stories verfaßte, erinnert.

STEEL EMPIRE

System: Mega Drive, geplant für: -, empf. VK-Preis: ca. 100 DM, Hersteller: HOT B, Muster von: Flashpoint, 2360 Bad Segeberg.

Steel Empire spielt auch zur selben Zeit. Schauplatz des Geschehens ist das 'Kaiserreich des Stahls' (welches Land damit wohl gemeint sein könnte?). Wie auch in den Stories Vernes wurden in Hot Bs Produkt altertümliche Fortbewegungsmittel wie beispielsweise ein Flugzeug in Form eines Raubvogels, ein Zeppelin, Züge oder Schiffe - für damalige Verhältnisse - auf High-Tech getrimmt. Dies sieht schon kurios aus, ist man doch üblicherweise die flottesten Weltraumkreuzer und Riesenschlachtschiffe der fernen und vielleicht nicht erreichbaren Zukunft gewohnt. Zudem kommt die tolle Hintergrundgrafik, die diesen eigenen Stil nochmals kräftig unterstreicht und tatsächlich einer Verfilmung einer Verne-Story entstammen könnte.

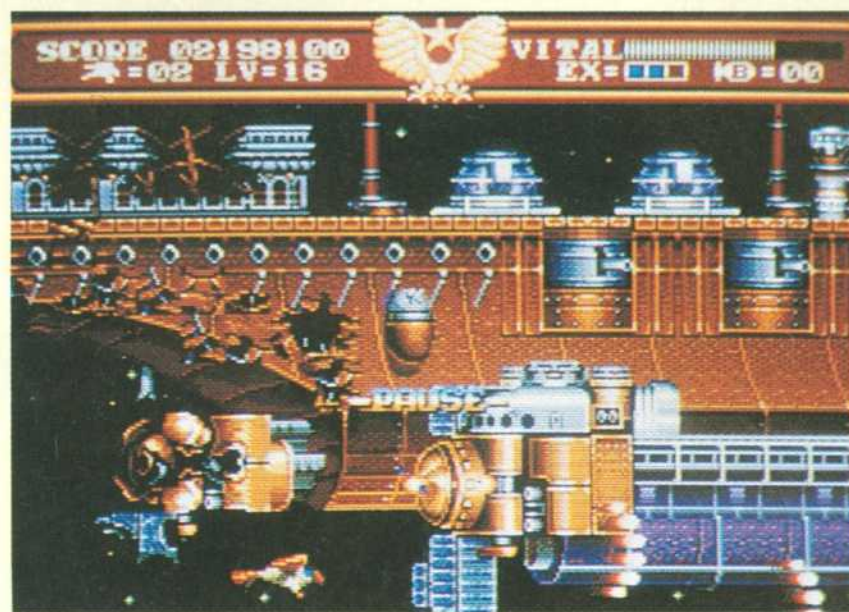
Wer die Wahl hat, hat die Qual

Der Spieler nimmt wahlweise Kontrolle über das Flugzeug oder den Zeppelin. Jedes dieser Fluggeräte hat Vor- und Nachteile: Der Zeppelin ist schwerfällig, dafür jedoch recht widerstandsfähig; das Flugzeug hingegen ist flink wie ein Falke, hält aber weniger aus. Außerdem besitzen die beiden ein unterschiedliches Waffensystem. Ich persönlich gab dem kleinen Flieger den Vorzug.

Das



stählerne



Reich



▲▲ Der hammerharte Endgegner (ganz oben) und ein antikes Schiff mitten im Weltraum.

▲ Seit wann können U-Boote fliegen?



▲ Flüssiges Scrolling in über einem halben Dutzend Ebenen.



Flotter und ansprechender Sound sorgt bereits vor dem ersten abgegebenen Schuß für einen Motivationsschub. Kompliment, das Repertoire reicht von fröhlichen Stücken in bester *Wonderboy*-Marnier bis zu rasanten, ja gar dramatisch klingenden Kompositionen. Auch das Effekte-Spektrum läßt sich sehen bzw. hören: Über drei Dutzend FX sorgen für die richtige Baller- und Explosionsatmosphäre. Und davon gibt es ab Spielbeginn genug zu hören, denn die Kämpfer des Kaiserreichs lassen dem Spieler kaum eine ruhige Sekunde. Bei der Auswahl der Gegner ließen sich die Programmierer übrigens offensichtlich von *R-Type* inspirieren, denn auch bei Steel Empire gibt es solche Riesengegner wie im dritten Level des Klassikers. *Thunder Force III* stand vermutlich für den letzten Teil des zweiten Levels Pate, in dem es hyperschnell durch einen engen Felsentunnel geht. Sieben Level gibt's übrigens insgesamt.

An Fallschirmen oder kleinen Zeppelin fliegende Extras erleichtern den Kampf gegen die Feindeschar immens. Apropos erleichtern: Wer will, der kann im Options-Menü nahezu alles, was mit dem Schwierigkeitsgrad zusammenhängt, seinen spielerischen Fähigkeiten anpassen. Vorbildlich!

Weniger vorbildlich leider die Tatsache, daß das Mega Drive schon dann arg in die Knie geht, wenn ein paar wenige Sprites auf dem Screen sind. Diesbezüglich haben sich die Programmierer nicht gerade mit Ruhm bekleckert. Daß dies erheblich besser geht, bewiesen schon zahlreiche andere Spiele. Dies ändert jedoch nichts an der Tatsache, daß Steel Empire ungeheuer motivierend ist. Es handelt sich zwar 'nur' um ein konventionelles Ballerspiel, besitzt dafür aber das gewisse Flair und weiß sich durch den ungewöhnlichen Stil geschickt von anderen abzusetzen. Tolle Grafik, super Sound und eine hervorragende Spielbarkeit zeichnen dieses Programm aus, was will man mehr?

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	10
Spielablauf	9
Motivation	10
Gesamtnote	9

»GUT«

Las Vegas des kleinen Mannes

CASINO

System: Lynx, empf. VK-Preis: ca. 60 Mark, Hersteller: Atari, Muster von: Hersteller.

Zugegeben, die Idee, große Casinospiele als Bildschirmgame umzusetzen, ist nicht gerade neu, aber dies auf dem Lynx mit relativ bescheidenen Möglichkeiten realistisch rüberzubringen, ist schon eine tolle Sache.

Per Steuerkreuz kann von Spieltisch zu Spieltisch gewandert werden und außerdem gibt es an der Kasse auch schon mal Kredit. Der Spieler hat die Wahl zwischen Black Jack, Roulette, Video-Poker, Jack-Pot und Würfeln. Atari hat dabei mit Casino neue Wege im Bereich Konsolenbedienung eingeschlagen.



▲ Jackpot: das Groschengrab

Zwar sind Video-Poker und der einarmige Bandit die reinsten Groschengräber, aber dafür gibt es beim Roulette und beim Black Jack (Siebzehn und Vier) echte Wie-gewonnen-so-zeronen-Atmosphäre. Für den Würfeltisch sollte man sich schon etwas mehr Zeit lassen, denn die Regeln sind nicht so-

fort klar. Dazu kommt noch der begrenzte Bildschirm, der die Schriftzüge auf den einzelnen Wettplätzen mehr erahnen lässt, als daß man sie lesen könnte. Der Start mit 1000 Dollar und dem Wissen, immer noch für 1000 weitere Bucks kreditwürdig zu sein, verspricht bei vorsichtigem Einsatz einige Stunden Spielfreude. Alles in allem ist Casino eine würdige Umsetzung des Reizthemas Glücksspiel. Auch für die Systemspieler dürfte das Game einen Reiz haben, denn zu jedem Tisch gibt es eine Statistik.

CUS

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Anleitung	in Arbeit
Spielablauf	10
Motivation	9
Gesamtnote	9

»GUT«



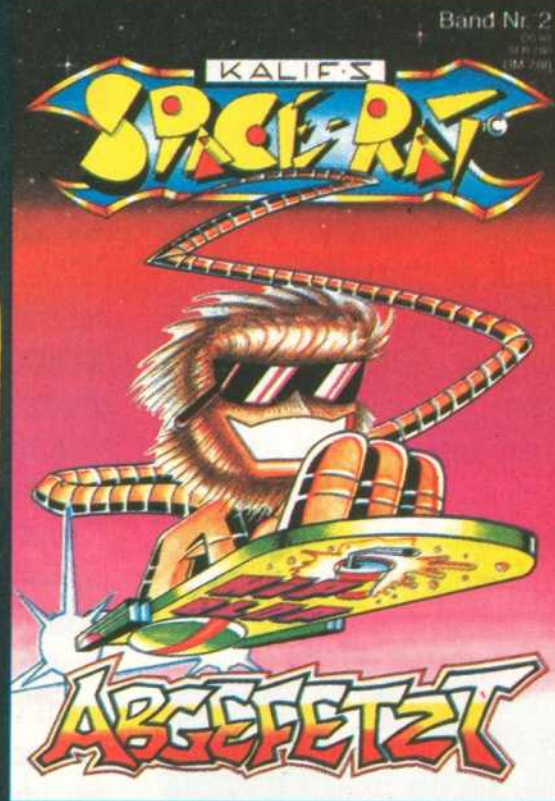
Anzeige

ABGEEFETZT!



136 SEITEN

Nur 7,80 DM



SEIT 15. JANUAR
 .. IM ZEITSCHRIFTENHANDEL
 ... AM KIOSK
 ODER DIREKT BEIM
 TRONIC VERLAG

●●●●●●●●●● Bitte benutzen Sie die Bestellkarte! ●●●●●●●●



Galaktischer Ballerspaß

SUPER ALESTE

System: SuperNES, geplant für:
-, empf. VK-Preis: ca. 140 DM,
Hersteller: Toho Co., Ltd., Mu-
ster von: Top 4, 7000 Stuttgart.

Vielen dürfte dabei der Titel 'Aleste' bekannt vorkommen, denn es gab dieses Shoot'em-Up bereits für Segas 8- und 16Bitter. Beide Versionen unterschieden sich jedoch total voneinander. So auch die SuperNES-Fassung, welche von Toho Co., Ltd. hergestellt wurde und wie beinahe jedes Programm für diese Konsole den Beititel 'Super' trägt. Dies nicht zu unrecht, denn Super Aleste ist in jeder Hinsicht super. Das fängt allein schon bei der Levelanzahl an: Über die Distanz von genau einem Dutzend Level geht die Alienhatz. Ganze acht Waffensysteme, durch freigeschossene Symbole jederzeit auswechsel- bzw. erweiterbar, sorgen dafür, daß dieses Unterfangen nicht unlösbar wird. Verdammt schwierig ist Tohos Werk nämlich ohne Zweifel, vor allem dann, wenn man vom 'Normal-' in den 'Hyper-Mode' umstellt! Ohne einer vernünftigen, gut ausgebauten Bewaffnung läuft da nichts mehr!

Doch egal in welchem Modus man auch spielen mag, Scharen der unterschiedlichsten Alien-Kreationen schwirren dem geplagten und stark geforderten Spieler stets um die Ohren. Da heißt es kühlen Kopf bewahren und ganz locker durch die schier endlos vie-

All diejenigen, die dank vergangener Ruckelorgien auf dem SuperNES (zu recht) meinten, man könne in Sachen Technik nichts besseres als beispielsweise 'Gradius III' der Kiste entlocken, müssen Ihre Meinung revidieren. Denn nicht nur 'Super Contra' bewies Kritikern Gegenteiliges, auch 'Super Aleste' kann in jeder Hinsicht überzeugen.



▲ Tolle Grafik ...

len Geschosse der Gegner durchmonövrieren. Wem dies nicht gelingt, der hat erst gar keine Chance, in einen höheren der teils ewig langen Level vorzustoßen, an deren Ende natürlich auch ein Endgegner auf sein Frühstück - den Spieler - wartet.

Super Aleste ist mehr als nur eine vertikal scrollende Ballerorgie, und dies nicht allein der Tatsache wegen, daß im zweiten Level beispielsweise mal nach rechts und links gescrollt wird, bzw. das Riesenraumschiff sich in diese Richtungen unter dem Spieler bewegt. Nein, dieses Spiel ist beinahe schon eine Huldigung an das Genre. So vereint Super Aleste Elemente beinahe eines jeden Klassikers; unübersehbare Spuren führen so beispielsweise zu *Gunbead*. Doch dank der hervorragenden Programmierung und dem Einsatz grafischer Leckereien, sei dies verziehen. So ist es eine Pracht, Riesen-Weltraumbasen aus der Tiefe des Alls auftauchen zu

sehen, welche dann plötzlich in selbiger wieder abtauchen. Oder beispielsweise der besonders schöne Endgegner in Level sieben, der nicht nur gezoomt, sondern auch verzerrt, also gezogen und gequetscht wird. Das sind jedoch längst nicht alle Effekte, die gefallen können, Super Aleste verfügt noch über eine ganze Reihe anderer grafischer Nettigkeiten. Nicht minder gut sind übrigens die flotten Sounds, die richtig gut zum Spielgeschehen passen, teilweise jedoch zu sehr an bekannte Pop-Stücke erinnern, wie ich meine.

Super Aleste ist ein Shoot'em-Up, das von seiner technischen Seite dem Spieler keine Wünsche offen läßt. Trotz der Vielzahl von Sprites auf dem Screen, geht das SuperNES nie in die Knie. In Anbetracht der vielen Objekte und Effekte sicherlich eine mittlere Meisterleistung. Nur ein einziges Mal konnte ich bemerken, daß das Ganze etwas langsamer wurde. Übrigens ist Tohos Werk hervorragend spielbar. Es ist zwar schwierig, bleibt jedoch stets fair, und auch, wenn sich zwei Dutzend Bullets und Aliens auf dem Screen tummeln, findet sich immer ein Ausweg. Zwar werden schwächere Spieler bei diesem 'Slalom' schnell 'die Nerven verlieren', doch können diese ja die endlos vorhandenen Continues verbraten, um letztendlich weiterzukommen. Wer dies nicht tut, bekommt ein Programm, an dem er einige Zeit zu knabbern hat - dank des variablen Schwierigkeitsgrads. Zwei Kritikpunkte seien mir jedoch zu erwähnen gestattet: Manche Level sind quasi eine Art Zwischenlevel, sprich sehr kurz (drei & sechs), und die Endgegner sind verhältnismäßig einfach zu besiegen, der Weg dorthin ist wesentlich steiniger. ■

Hans-Joachim Amann



„Aleste - nie war es so wertvoll wie heute.“



▲ ... und super Effekte!

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	11
Sound	10
Spielablauf	10
Motivation	11
Gesamtnote	11

»SEHR GUT«

TIERISCH STARCK

Achtung: ATARI setzt 10 „Luchse“ auf freien Fuß!

Und Du – ja, genau Du – hast die Chance einen zu gewinnen. Doch um eine der **10 Lynx-Handheld-Konsolen** mit jeweils einem Spiel zu ergattern, mußt Du ersteinmal drei Fragen richtig beantworten. Da aller guten Dinge bekanntlich drei sind, läßt ATARI obendrein noch **3** starke „Mini-Laptops“ namens **Portfolio** springen ...
Wenn das nicht tierisch gut ist!



- Die Fragen:**
1. Welche Firma ist Erfinder der Videospiele?
 2. Wie viele Farben kann das Lynx gleichzeitig darstellen? a) 8 aus einer Palette von 512 Farben, b) 16 aus einer Palette von 4.096 Farben oder c) gar keine, denn das Lynx verfügt nur über einen schwarz/weiß-Screen
 3. Welche zwei Spiele für das Lynx wurden in dieser Ausgabe getestet?

Nun die richtigen Antworten geschwind auf eine Postkarte und bis spätestens 31. Juli an die **ASM, Kennwort: ATARI, Postfach 870, 3440 Eschwege**. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



PORTABLE COLOR ENTERTAINMENT SYSTEM



CORVETTE ZR 1 CHALLENGE

System: NES, geplant für: -, empf. VK-Preis ca. 100 DM, Hersteller: MB, Muster von: Hersteller.

Selten habe ich mich so lange mit einer Rennsimulation beschäftigt wie mit *Corvette ZR 1 Challenge*. Nicht etwa, weil das Game so nervenaufreibend ist, sondern wegen der verfluchten Gangschaltung via Joystick, die einen erstmal schwitzen läßt, bis man's raus hat.

Allein gegen den Computer oder einen Freund geht es dann auf die Piste - genauer gesagt gibt es deren neun, die man im Zweispielmodus auch dann durchjagt, wenn einer der beiden nicht ins Ziel kommt. Ursache hierfür könnte zum einen sein, daß einem das Benzin ausgeht und man die Kanister, die ab und zu am Straßenrand herumliegen, nicht rechtzeitig abrasiert. Beim Einzelspieler ist entscheidend, daß man schneller als der NES-Gegner ist.

Insgesamt neun Rennstrecken gilt es nonstop zu absolvieren - Endstation ist Hollywood. Wie gesagt - im Zwei-Spieler-Modus erreichen beide das Ziel, egal wie oft man gewinnt oder verliert.

Der Bildschirm ist in drei Teile gesplittet. Oben fährt der Wagen, der an der Spitze ist, unten rechts sein Verfolger und links davon ist ein großes Feld, das von den Zeichen „ZR 1“ geschmückt wird. Nun kommt's: Sobald der Verfolger (ich) den Verfolgten eingeholt hat, wechselt der eigene Wagen von unten nach oben.

Ansonsten ist das, was man auf dem Monitor sieht, eigentlich immer dasselbe, wenn man den Hintergrund mal außer acht läßt. Wüstenhafte Landschaft mit Bushaltestellen (oder sollten das Kakteen sein?), die lediglich durch eine andere Farbgebung verändert wird. Hinzu kommt, daß das Ganze bei 192 Meilen pro Stunde auch noch zu ruckeln beginnt.

Der Sound klingt wie in Urzeiten des C-64 - außer Gebrumm und Geschopper war nix (Titelmusik? TitelMUSIK??). Wenn dann nach neun Runden einfach Schluß ist und man von vorne beginnen darf, wird man dem ver-

Endstation Hollywood



▲ **Bildschirm**
wechsle Dich ...

schwendeten Geld für dieses Game nachweinen.

Klaus Trafford

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	4
Sound	1
Realitätsnähe	4
Motivation (allein)	7
Motivation (zu zweit)	1
Gesamtnote	4

»MANGELHAFT«

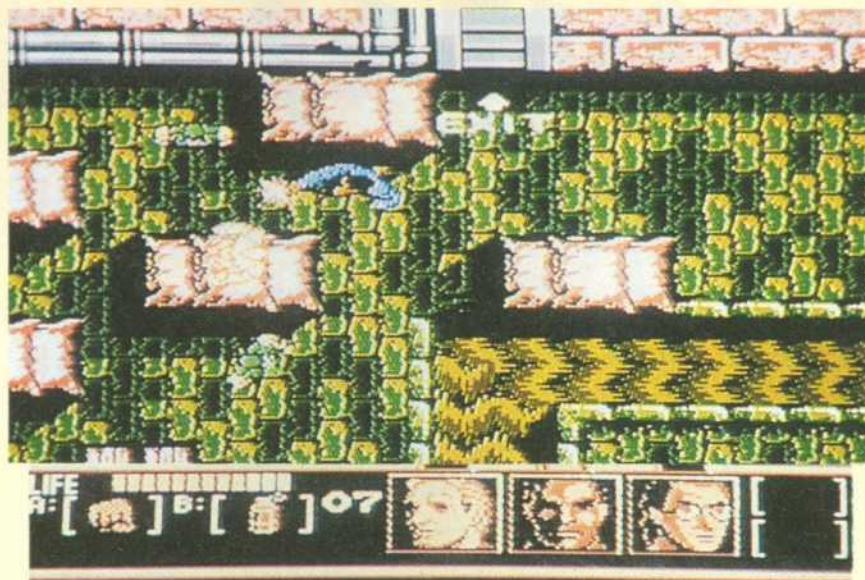
Wie ich lernte, die Bombe zu lieben

MISSION: IMPOSSIBLE

System: NES, geplant für: -, empf. VK-Preis: ca. 90 DM, Hersteller: Konami, Japan, Muster von: Konami, 6000 Frankfurt.

Gheimnisvolles tut sich in den Top-Regionen der Spionage-Ringe, Aufregung macht sich breit: Dr O ist entführt worden! Ob dieser Doktor O der Bruder des berühmten Dr No ist, sei dahingestellt, doch der Doc ist sicherlich ein gefährliches Werkzeug in den Händen seiner Erpresser, denn er hat das Verteidigungssystem der USA entworfen. Damit nun nicht die bösen Mächte des (Nahen?) Ostens Kapital aus diesem Fang schlagen können, werden drei Top-Agenten ausgesandt, um den Aufenthaltsort von Doctor O zu erkunden und ihn zu befreien.

Der Spieler steuert alle drei Agenten je nach Geschmack und Einsatzort der



▲ **Heiße Fighter in der Kanalisation,**
aber wo ist die Geisel?



insgesamt sechs Levels. So kann Max z.B. mit einem Gewehr und 10 Bomben dem Gegner zu Leibe rücken, während Grant per Faust und durchschlagenden Bomben den Weg frei macht. Subtiler bringt's Nick: Er benutzt entweder einen Bumerang oder tarnt sich in der Uniform seiner Gegner.

Mission Impossible ist aber beileibe

keine stupide Ballerei. Konami schickt die Helden vielmehr auf einen verzwickten Erkundungsauftrag. Informanten warten in ordinären Cafés oder geheimen Gängen. Türen öffnen sich nur mit Schaltern in völlig anderen Räumen, durch Codeeingabe oder mittels Passierschein. Darüber hinaus warten noch Gefahren in Form von Säureseen, entfesselten Winden oder Labyrinthen auf die Wagemutigen. Kein Zuckerschlecken, das aber durch die Continue- und Paßwort-Funktionen des Spiels zur einer wahren Freude wird. Mission Impossible bietet viel Action-Spaß!

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	8
Motivation	8
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

SUPER HUNCHBACK

System: Game Boy, geplant für:
- empf. VK-Preis: ca. 60 DM,
Hersteller: Ocean of America,
Muster von: Flashpoint, 2360
Bad Segeberg; Zapp Games,
6500 Mainz.

Wie das Heldenleben nun mal so spielt: Irgendwo gibt es immer einen Fiesling, der nichts besseres zu tun hat, als hübsche Mädels zu verschleppen. Und natürlich kommt auch gleich der passende Held, der die holde Maid retten muß. So auch in einem unbekanntem Land auf dem Game Boy. Der Fiesling heißt Halfenpounder, was noch nicht sonderlich spektakulär wäre. Die gekidnappte Dame heißt Esméralda, und da ergibt es sich fast zwangsläufig, daß der Held einen Buckel hat, und daß Glocken eine wichtige Rolle spielen. Diese markieren nämlich die einzelnen Abschnitte, die unser Held in neun Leveln unter Zeitdruck durchqueren muß. Ansonsten hat er relativ wenig zu tun, seine Haupttätigkeit besteht

Buckel und Bananen



▲ Let's jump again ...

vor allem darin, den zahlreichen Fallen auszuweichen und zwecks Highscore-Erlangung herumhängende Früchte einzusammeln.

Ocean hat mit Super Hunchback ein Jump'n-Run-Spielchen ohne besondere Höhen und Tiefen abgeliefert. Technisch ist das Spiel ganz gut gelungen und weist neben guter Spielbarkeit einige nette Gags auf, allerdings ist das Spielprinzip doch schon etwas abgenutzt. Leider wurde auf ein Paßwort-System verzichtet, so daß man das Spiel immer wieder von vorne beginnen muß. So bleibt die Geschichte vom buckeligen Bananensammler ein solides Geschicklichkeitsspiel ohne große Sensationen, Freunde des Genres können ruhig einen Blick riskieren. ■

man

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	7
Motivation	6
Gesamtnote	7

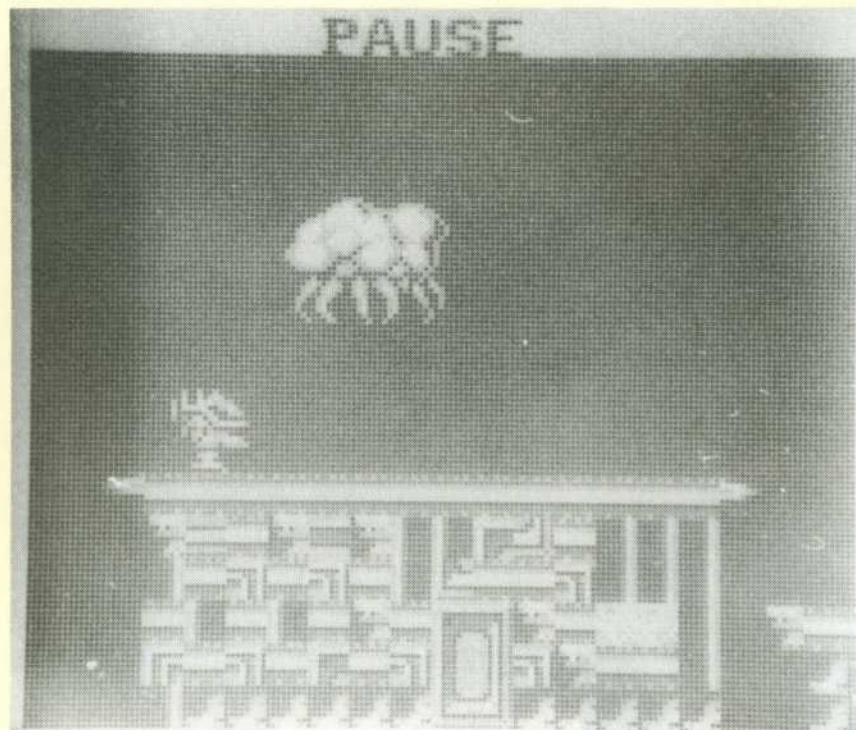
»ZUFRIEDENSTELLEND«

STAR SAVER

System: Game Boy geplant für:
-, empf. VK-Preis: ca. 60 DM,
Hersteller: Taito, Muster von:
Flashpoint, 2360 Bad Segeberg;
Zapp Games, 6500 Games.

Jetzt hört doch alles auf. Nicht nur, daß die Aliens die Erde erobern wollen, nein, sie entführen auch noch den kleinen Jungen Kevin und wollen, daß er ihnen dabei hilft. Als dieser keine Lust dazu hat, werfen ihn die bösen Aliens kurzerhand über Bord. Während er allein durch den Weltraum treibt, begegnet ihm Tom Wolf, ein Roboter, der wie Kevin die Aliens nicht leiden kann. Zusammen entwickeln die beiden einen Plan, das Unterfangen der Aliens zu durchkreuzen. Mit dieser ebenso netten wie hahnebüchernen Hintergrundstory legt Taito ein Spiel vor, das wie ein Hybrid aus Peterchens Mondfahrt und Star Wars mit einem kräftigen Klecks Jump'n Run aussieht. Der Plan der beiden sieht vor, daß Kevin

Kevin und der Robbbie



▲ Kevin, allein im Raum

sich in den Roboter setzt und durch dessen High-Tech-Ausstattung seine Fähigkeiten verbessert. Solcherart gepanzert hüpfert Kevin über Asteroiden, Planetoiden und die Ringe des Saturn und gelangt so zur Basis der Außerirdischen.

Unterwegs gibt es noch Extras einzusammeln, die die Leistung des Raumanzugs und dessen Bewaffnung verbessern. Schafft Kevin mal einen Sprung nicht so ganz und stürzt ab, kann er sich mittels Greifhaken retten (ebenfalls ein Extra, das eingesammelt werden kann). Star Saver ist niedlich, putzig, und nett anzusehen, steuert sich präzise und wurde nach dem Motto entwickelt: Besser gut geklaut als schlecht neu ausgedacht. ■

hs

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	6
Sound	7
Spielablauf	6
Motivation	6
Gesamtnote	6

»ZUFRIEDENSTELLEND«



NAIL'N SCALE

System: Game Boy geplant für: -, empf. VK-Preis: ca. 60 DM, Hersteller: Data East, Muster von: Flashpoint, 2360 Bad Segeberg; Zapp Games, 6500 Mainz.

Wer sich in eine Drachenhöhle begibt, der läuft Gefahr, zum Drachenfraß zu werden. Ein gar schreckliches Schicksal, das nun all den vielen Game-Boy-Spielern zu widerfahren droht, die sich mit Nail'n Scale von Data East einlassen.

Fünzig Kammern umfaßt die Höhle des fiesen Oberdrachen Lore, und ausgerechnet in der am weitesten vom Eingang entfernten gilt es anzufangen. Eigentlich braucht Ihr nur Euer kleines Alter Ego auf dem Bildschirm so zu lenken, daß es den Ausgang der Höhle erreicht, in der es gerade steckt.

Daß die Ausgänge mit schöner Regelmäßigkeit hinter Halden riesiger, quadratischer Blöcke versteckt sind oder aber in schwindelerregender Höhe liegen ist zwar ein Handicap, aber Dank des großen Nagelvorrates des Helden kein allzu großes Problem. Der Bursche versteht sich darauf, die Stahlstifte mit den bloßen Händen in die Steine zu drehen; springt er noch zweimal auf das aus dem Block ragende Ende des Nagels, zerfällt der Quader zu Krümeln und gibt den Weg frei. Mit der richtigen Technik lassen sich die Nägel auch als Leitern oder Waffen benutzen, ange-

Schnellfeuer-Nägels

Anzeige

GNADENLOS

0 89 - 480 29 13



MEGA DRIVE

Spiele ab DM 29,90

z.B. Quackshot DM 49,90

GAMEBOY

Spiele ab DM 19,90

z.B. Castlevania DM 39,90

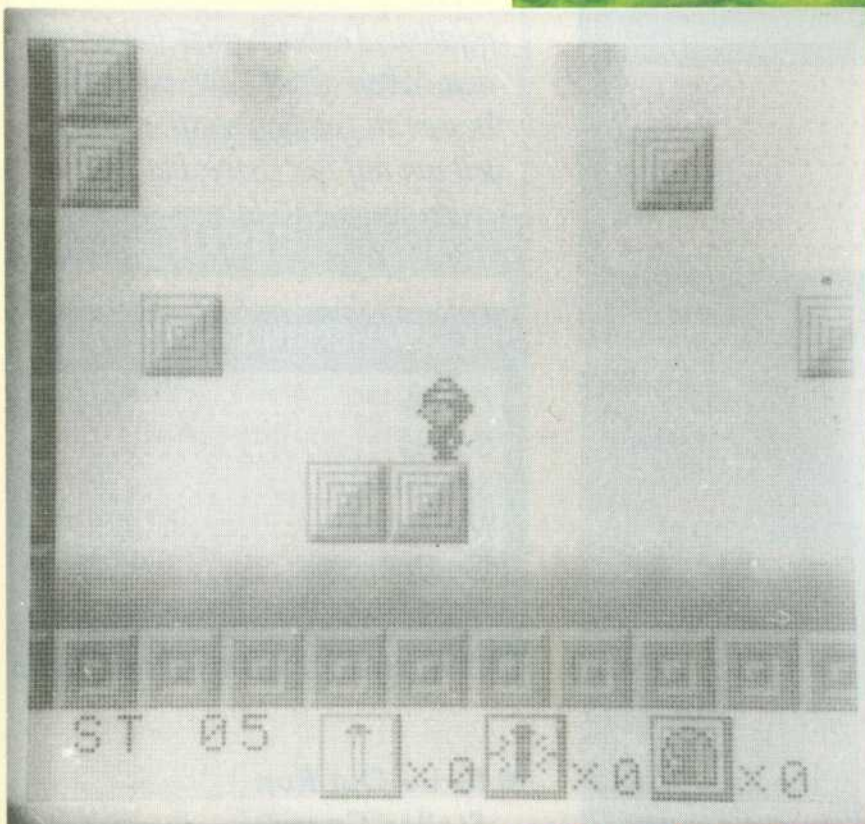
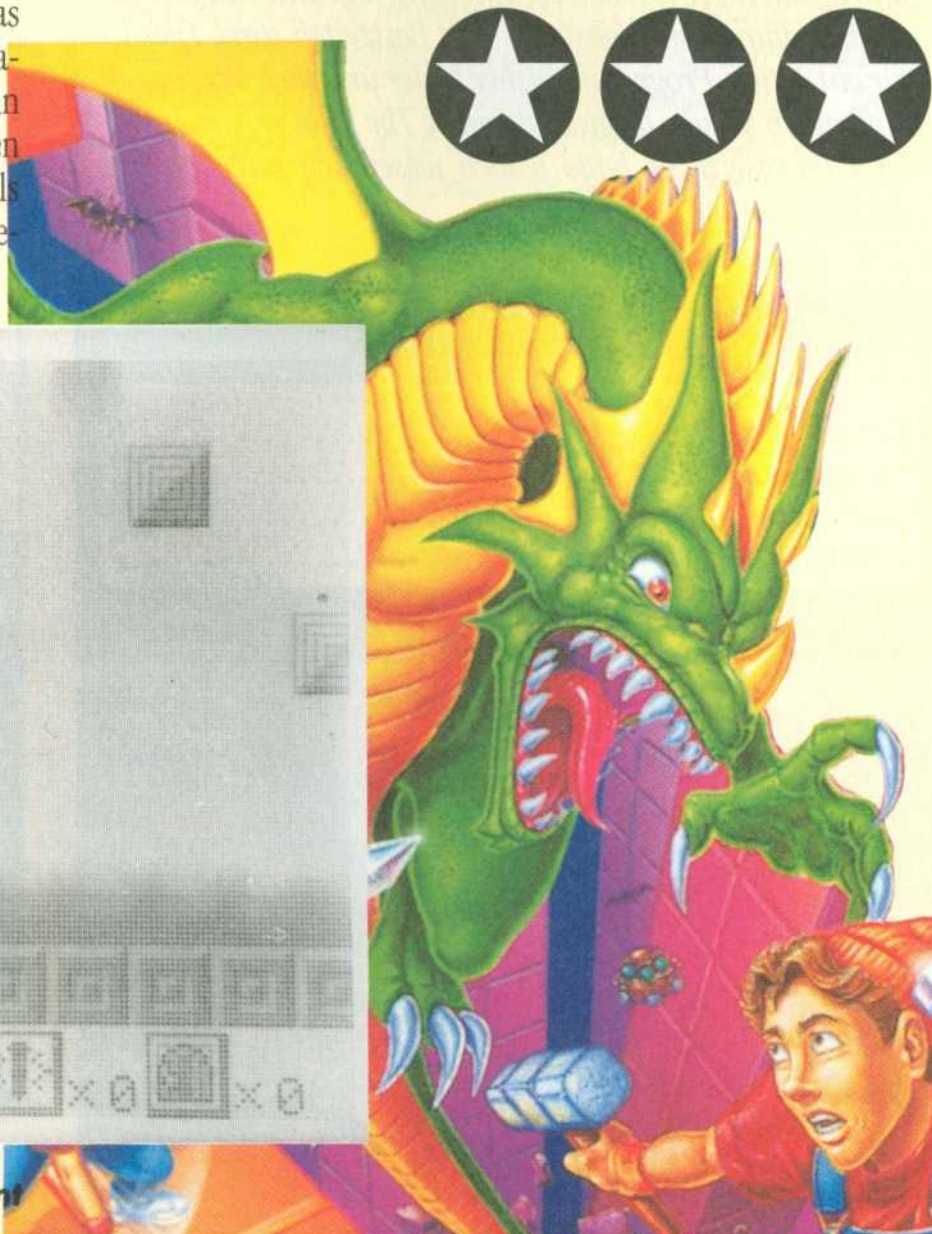
GAMEGEAR

Spiele ab DM 39,90

z.B. Donald Duck DM 59,90

NEO GEO, PC ENGINE, SUPER NES, zu Superpreisen lieferbar auf Anfrage.

Wir liefern Importspiele, ohne dt. Anleitung. Versand nur per Nachnahme, zuzügl DM 9,90



▲ Nageln bis der Drache kommt

sichts steiler Wände und dutzender umherschwirrender Viecher ein angenehmer Nebeneffekt. Da die Wände der Kammern, die übrigens immer größer als ein Screen sind, manchmal aus besonders harten Steinen bestehen, gibt es neben den normalen Nägeln auch Explosionsstifte mit weit durchschlagenderer Wirkung.

Zwei-Spieler-Option, verschiedene Schwierigkeitsgrade, nette Musik, Feuerseen und unverwundbare Monster: Euch erwartet ein Spiel mittlerer Schwierigkeit, das auch zu zweit viel Spaß macht. Größter Mangel ist die fehlende Langzeit-Motivation, die sich nicht so recht einstellen will. ■

hs

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Sound	6
Spielablauf	7
Motivation	7
Gesamtnote	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«

SUPER SKWEEK (Lynx)

Hersteller: Lorciels CO., LTD, empf. VK-Preis: ca. 70 DM, Muster von: Atari.

Die Farbspritze auf den Rücken geschminkt, die Kaugummipistole im Halfter, bricht Skweek zum Feldzug auf, der Gargouils Land aus der Macht allerlei ziemlich unsympathischer Gestalten retten soll. Diese garstigen Gestalten haben die einst Rosaroten Inseln mit



Heute schon geskweekt?

dumpfem Blau überpinselt, und einige der Inselbewohner gefangen genommen. Skweek, der wie eine Mischung aus Igel und Badeschwamm aussieht, darf nun jede der 250 Zonen der Inseln mit seiner Farbspritze bearbeiten. Jedesmal wenn eine Region komplett rosa eingefärbt wurde, gehts im nächsten Schauplatz weiter. Die Lynx-Version von Skweek gestaltet sich als passables Geschicklichkeitsspiel mit leichtem Actioneinschlag. Die Power des Lynx wird recht gut genutzt; eine Zwei-Spieler- und Paßwortoption ergänzen das Spiel zu einem runden Ganzen. ■

hs

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	9
Gesamtnote	7

»GLÜCKLICH«



Traumwagen voraus

KONVERTIERUNG THE DUEL - TEST DRIVE II (Mega Drive)

Empf. VK-Preis: ca. 110 DM, Hersteller: Ballistic/Accolade, Muster von: Wial-Versand, 8038 Gröbenzell.

Gleich drei der teuersten Sportwagen der Welt stehen dem Mega-Drive-Besitzer bei The Duel - Test Drive II zur Auswahl. Das ist einer mehr als bei der Amiga-Fassung. Ebenfalls positiv zu erwähnen ist die Steuerung, welche jetzt um einiges exakter ist. Leider ist die Grafik noch 'ne Spur ruckeliger als auf dem Amiga. Auch nicht überzeugend sind Musik und Effekte. Sehr lobenswert hingegen, daß eine Batterie für die Erhaltung von Highscores und Bestzeiten sorgt. Dies ist für ein Action-Programm bisher leider unüblich und macht hoffentlich Schule. Insgesamt wurde The Duel zufriedenstellend umgesetzt, es hätte jedoch wesentlich mehr daraus werden können. ■

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7
Sound	6
Spielablauf	7
Motivation	8
Gesamtnote	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«



KONVERTIERUNG TURBO OUT RUN (Mega Drive)

Empf. VK-Preis: ca. 100 DM, Hersteller: Sega, Japan, Muster von: Flashpoint, 2360 Bad Segeberg.

Auch schon über zwei Jahre 'auf dem Buckel' hat Turbo Out Run, der Nachfolger des legendären Out Run, welches erst vor einigen Monaten für das Mega Drive umgesetzt wurde. Im Gegensatz zum Vorgänger fährt man nun einen F40 und keinen Testarossa mehr. Dieser 'Pferdewechsel' tat dem



Turbo Out Run kommt nicht an den Vorgänger heran.

Programm meines Erachtens jedoch nicht gut, denn viel von seiner einstmaligen Spritzigkeit ist nicht zurückgeblieben. So ist die Grafik nun lieblos ausgefallen und langsam, und auch der Sound mitsamt FX können nicht gefallen. Deshalb setzt lieber auf den 'alten Gaul', der wesentlich besser zu gefallen weiß, oder sattelt um auf Test Drive, bei dem Ihr auch einen F40 fahren dürft. ■

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	6
Sound	5
Spielablauf	6
Motivation	5
Gesamtnote	5

»MANGELHAFT«

◀ Turbo Out Run Steiles Cover flaves Spiel

Where in Time is Carmen Sandiego? (Mega Drive)

Hersteller: Electronic Arts, empf. VK-Preis: 150 Mark, Muster von: Virgin 2000 Hamburg 1..

Nun gibt es also Carmen Sandiego die vierte auch für das Mega Drive. Mit dem Titel „Where in Time is Carmen Sandiego?“ tritt Electronic Arts nach diversen Lehrstunden über die Erde, Amerika und Europa zur Runde an.

Ausgerüstet mit einer Zeitmaschine, geht der Held auf die Jagd nach Carmen Sandiego. Aufgrund von historisch fundierten Hinweisen (Achtung: Lerneffekt!) muß sich der Spieler durch Zeit und Raum begeben. Zeugen geben dabei Hinweise auf das Aussehen des/der Gesuchten. Zwar ist der Ablauf so spannend wie eine Folge vom Schloß am Wörthersee, aber eine Erweiterung des Horizonts ist immerhin absehbar.

Fragwürdig bleibt jedoch die Ausstattung. Was nützt die deutschsprachige Version auf dem Bildschirm, wenn das beige packte Lexikon eine amerikanische Ausgabe ist. Für den Preis hätte Electronic Arts wenigstens ein deutsches Nachschlagewerk zulegen können. Deshalb kann es nur eine Durchschnittsnote für das ansonsten gute Spiel geben. ■

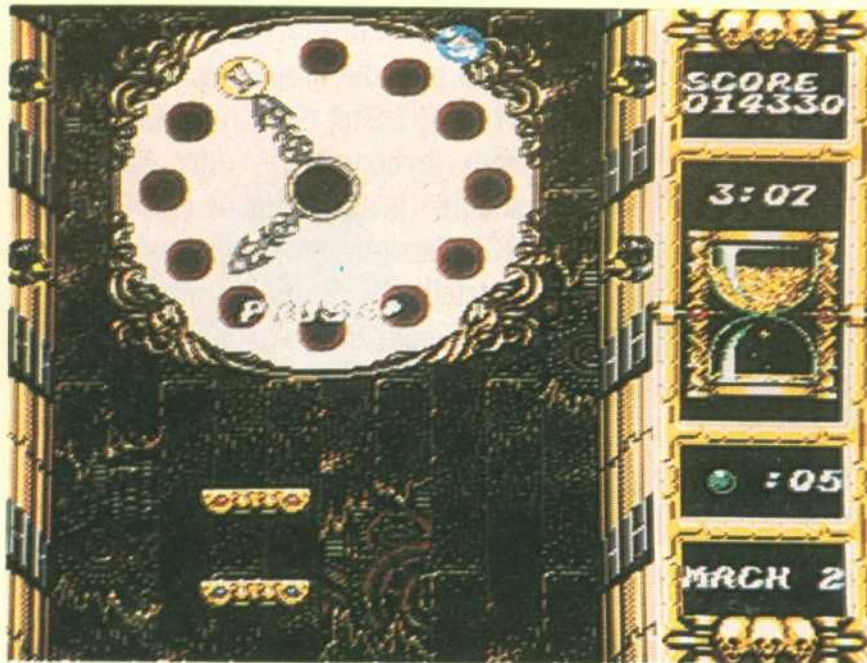
CUS

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

POSITIV: Einfache Bedienung (alle Altersklassen)
 NEGATIV: Nicht besonders sinnvolle Ausstattung für hohen Preis.
 Lerneffekt 10
 Gesamtnote 8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Krimistunde und Geschichtsunterricht ▶



▲ Da schlägt's gleich zwölf ...

KONVERTIERUNG DEVILISH (Mega Drive)

Empf. VK-Preis: ca. 100 DM, Hersteller: Sage's Creation, Inc., USA, Muster von: Flashpoint, 2360 Bad Segeberg.

Daß das gute alte 'Breakout' nicht immer nur in altbewährter Manier abgekupfert werden muß, zeigte uns bereits vor längerer Zeit Devilish auf dem Game Gear. Nun saust die Kugel auch auf dem Mega Drive durch allerlei düst're Gegenden, stets irgendwelche Mauerbrocken und Dämonen zerstörend. Ja, richtig gehört, Dämonen gilt es bei dieser Variation des Klassikers entweder allein oder im Team zu besiegen und das über fünf Level hinweg. Die Grafik bringt dabei das gruselig, finstere Flair ganz gut herüber. Auch der Sound fügt sich nahtlos ins Geschehen ein. Zwar macht der ebenfalls an die Schattenwelt angelehnte Flipper 'Devil Crash' mehr Spaß, doch wird das Breakout-Fans wenig interessieren, und sie werden an dieser Modifikation ihre Freude haben. ■

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	8
Motivation	9
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«



ALIEN SYNDROME (Game Gear)

Hersteller: SIMS CO., LTD, empf. VK-Preis: ca. 60 DM, Muster von: Flashpoint, 2360 Bad Segeberg.

Wenn eine Raumstation durch Aliens verseucht ist, alle Besatzungsmitglieder gefangen wurden und einer die Kastanien aus dem Feuer holen muß, ist es wieder einmal an der Zeit, sich sein Game Gear zu schnappen und den harten Kerl raushängen zu lassen.



Invasion der Schleimbeutel

Bunt, hektisch und ganz schön wild gestaltet sich die Alienbätz. Vier Stockwerke, sprich Level, gibt es, die nach Gefangenen durchforstet werden müssen. Auch auf dem Game Gear gibt es die beliebten Extrawaffen und besonders scheußliche Levelwächter, die übles Benehmen an den Tag legen. Auch wenn das Spiel nicht gerade der jüngsten eines ist, Spaß macht es auch in dieser Version. ■

bs

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	5
Spielablauf	7
Motivation	8
Gesamtnote	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«



Der absolute Spitzenreiter unter den Konsolen, wenn es um Technik geht, ist zweifellos das 'Neo-Geo' von SNK. Keines der derzeit auf dem Markt befindlichen Geräte vereint soviel Power unter seinem Plastik-Gehäuse wie das wohlgeformte und ganz in Schwarz gehüllte Neo-Geo, dem allein schon dank seines Designs, ein ganz besonderer Hauch von Exklusivität verliehen wird.

Bereits vor gut anderthalb Jahren kam das Neo-Geo erstmals aus Japan zu uns nach Deutschland. Zum stolzen Preis von 1000 DM für die Grundkonsole und runden 500 DM pro Spiel, war es *das* Spielzeug für 'Yuppies' schlechthin. Alle Welt mußte zugeben, daß es sich bei dieser Konsole um die bis zu diesem Zeitpunkt technisch ausgereifteste handelte, und trotzdem fand SNKs Wundermaschine letztendlich nicht sehr viele Anhänger - 'dank' des enorm hohen Preises. Kein Wunder also, daß es um die Edelkonsole recht ruhig bestellt war. Dies soll und wird sich nun ändern, denn seit geraumer Zeit verfügt SNK über eine deutsche Generalvertretung. Ins Leben gerufen wurde diese von Björn Bersheim, der sich gegen die 'Konkurrenz' durchsetzen und mit dem japanischen Konzern einigen konnte. Somit erhielt er die Exklusiv-Distributions-Rechte für Deutschland. Daß das Neo-Geo niemals einen solchen Stellenwert wie beispielsweise das *Mega Drive* von *Sega* einnehmen wird,

Höchste Technik-Power ist Bersheim dabei klar. Dies ist auch nicht sein Ziel, vielmehr soll SNKs Wunderkiste weiterhin etwas Exklusives in der Szene sein. Dies freilich wesentlich zahlreicher als bisher.

Spitzentechnologie



fürs Wohnzimmer

Nicht mehr gar so 'exklusiv' wie damals sind die Preise heute. 'Nur' noch 749 DM kostet das Grundgerät mit einem Joyboard, TV- oder Monitoranschluß - je nach dem, ob eine PAL- oder RGB-Version gewünscht wird - und Netzteil. Die Programme sind bereits für 'Wenigkeiten' von 200 bis 400 Deutsche Mark erhältlich. Ein nicht zu verachtender Preis, bedenkt man, daß ein Mega Drive stolze 300 Märker kostet. . . .

Erhältliche Spiele

Action: Alpha Mission, Blues Journey, Burning Fight, Cross Sword, Cyberlip, Eightman, Fatal Fury, Ghostpilot, Joy Joy Kid, King of the Monsters, Last Guardian, Last Resort, Magician Lord, Mutation Nation, Nam-1975, Ninja Combat, Robo Army, Sengoku, Super Spy
Sport: Baseball Stars 1+2, Football Frenzy, Joe Success Boxing, League Bowling, Soccer Brawl, Super Baseball 2020, Thrash Rallye, Top Players Golf
Strategie: Mah-Jongg

Technische Daten

Hauptprozessor: 68.000er mit 12 Mhz getaktet
Coprozessor: ein mit 4 Mhz getakteter Z80
Speicher: 64 kByte Arbeitsspeicher, 68 kByte Video-Ram
Sound: FM Sound Generator, PSG, PCM; ist in der Lage 15-kanaligen Sound zu produzieren, davon sind sieben für Sprachausgabe
Bildwiederholfrequenz: 50 Hz beim PAL-, und 60 Hz beim RGB-Gerät
Aus- und Eingänge: zwei Joystick-Eingänge, ein Memory-Card-Eingang, Netzausgang (9V), ein AV-Ausgang, ein Kopfhörerausgang
Speichervermögen eines Moduls: maximal 330 Mega-Bit
Memory Card: Speicherplatz 2 kByte, batteriegepuffert (Lithium)
Joyboard: vier Feuerknöpfe, ein Start- und ein Select-Button

Was viele nicht wissen, ist, daß das Neo-Geo im Grunde gar keine Konsole, sondern ein reinrassiger Spielautomat ist, der lediglich für den Heimgebrauch 'konvertiert' wurde. Dies mag ungläubwürdig klingen, entspricht jedoch der Wahrheit. SNK, schon jahrelang im Automatengeschäft, produziert die original Spielhallenprogramme lediglich auf Cartridge. Das Spiel mit all seinen Komponenten bleibt dabei hundertprozentig gleich. Neuere Automaten beinhalten sogar dieselben Module. Mit Recht kann also behauptet werden, man habe einen Spielautomaten in seinem Wohnzimmer - und das in Weltatlasgröße.

Für diese außergewöhnliche, bisher noch nie dagewesene Videospiel-Power, sorgt im Inneren des Geräts ein mit 12 MHz getakteter 68.000er Prozessor (16Bit), dem ein 4 MHz Z80 (8Bit) hilfreich zur Seite steht. Der Speicher teilt sich in zwei Bereiche auf: 64KByte Arbeits- und 68KByte Video-Ram. Der 'riesige' Videochip sorgt

Was steckt im Neo-Geo?

dafür, daß 4096 Farben aus einer Palette von 65.536 gleichzeitig dargestellt werden können. Ebenfalls ist es möglich, bis zu 380 Sprites zur selben Zeit zu verwalten. Dabei kann ein Sprite maximal 16 x 512 Pixel groß sein. Dies mag zwar ungläubwürdig klingen, da die Bildschirmauflösung aus lediglich 320 x 224 Bildpunkten besteht, ist jedoch, wenn man dem Hersteller Glauben schenken darf, richtig. Ein Sprite kann also die Größe von über einem Bildschirm einnehmen. Die größte Stärke des Neo-Geo liegt übrigens in seiner Fähigkeit, Sprites stufenlos zu zoomen, also zu verkleinern und zu vergrößern. Toll, was für Effekte hierdurch erzielt werden. Untermalt werden die Grafikorgien durch Stereound aus 15 Kanälen, wovon allein sieben für Sprachausgabe gedacht sind. Die Speicherkapazität eines einzigen Moduls ist schierer Wahnsinn: 330 Me-



▲ Die Baseball Stars schlagen zum zweiten Mal zu

gaBit, also 41,250 MByte passen auf ein solches Teil. Zwei Joyboards erlaubt das Gerät anzuschließen, ebenfalls einen Kopfhörer. Eine *Memory-Card*, für die ein eigener Port existiert, ermöglicht das Speichern von Spielständen auf selbiger. Diese können zu einem späteren Zeitpunkt nicht nur am selben Gerät, sondern auch in der Spielhalle genutzt werden. Dort stehende Neo-Geo-Automaten verfügen nämlich ebenfalls über einen solchen Schacht. Umgekehrt funktioniert das natürlich genauso. Interessant nicht nur für Freaks, die ihren Kumpels mal demonstrieren wollen, was sie können.

Mittlerweile sind knapp 30 Programme für das Neo-Geo erhältlich, in Zukunft sollen monatlich jeweils zwei hinzukommen. Die Qualität der Palette ist dabei gemischt. So gibt es wie für jedes System schwache, aber auch hervorragende Games. Zu letzteren gehören sicherlich *Nam-1975*, *League Bowling*, *Magician Lord*, *Baseball Stars* und *Top Players Golf*. Alles schon etwas betagtere Vertreter. Der nächste Überflieger wird wohl *Last Resort* sein, das nichts mit dem Nachtclub aus *Total Recall* zu tun hat, aber trotzdem reichlich Action-Kost bieten wird. Interessant am Rande: Das Spiel stammt von den *Irem*-Programmierern, welche 'die Seiten gewechselt haben'. Ähnlichkeiten zu *R-Type* sind also rein zufällig und in keinster Weise beabsichtigt. ... Kräftig geprügelt wird bei *Fatal Fury* und *Mutation Nation*. Vor allem letzteres konnte einen guten Eindruck hinterlassen.

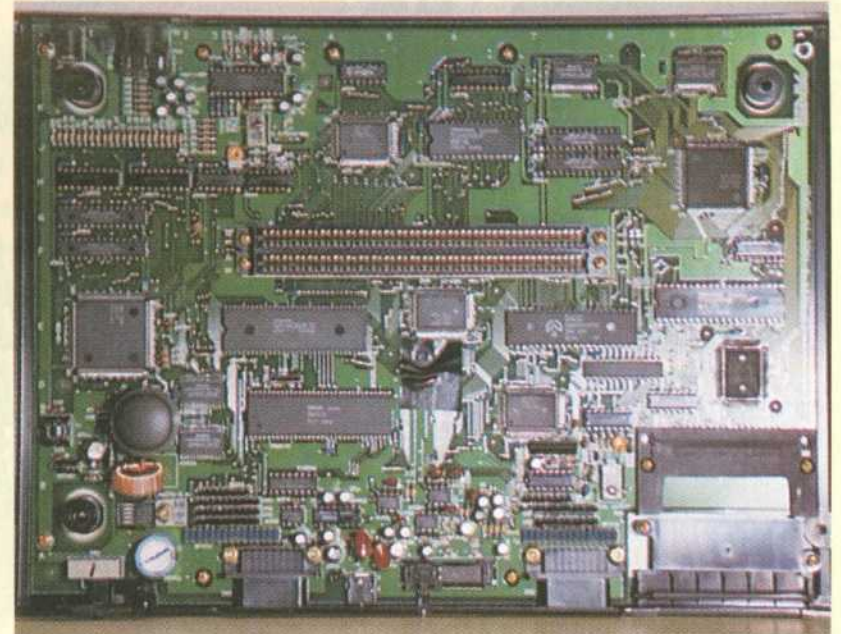
In Zukunft werden wir Euch natürlich in Sachen Neo-Geo auf dem laufenden halten und Euch Tests zu den neuesten Programmen liefern und hoffen, daß die Freundesschar des Neo-Geo schnell anwächst. Vielleicht werden Gerät und Spiele für den 'Normalsterblichen' dann auch noch einen Tick erschwinglicher. ■

Hans-Joachim Amann



▲ **Spiele-Power für 1000 DM:** Die Konsole, das Joyboard, ein Programm und die Memory-Card

Das Innere des Neo-Geo birgt viel Gutes und vor allem teure Chips, wie sie auch in SNKs Spielautomaten zu finden sind.



▲ **Last Resort, der nächste Überflieger in Sachen Action.**



▲ **Gleich gibt's 'ne große Keilerei!**



... genauso wie die Jungs bei **Sengoku II.**



Mit Volldampf ins Sommerloch

Kurz vor den allgemeinen Sommerferien überraschen uns einige Software-Firmen mit großartigen Compilations, die eigentlich nur dann in der Sammlung fehlen dürfen, wenn man die Spiele als Einzelexemplare besitzt. Und weil es gleich fünf Stück sind, die wir diesmal vorstellen, legen wir ohne lange Vorreden los...

Gleich zehn Games sind auf den Power Hits von Activision zu finden, die uns in der Amiga-Version vorlagen. Die einzelnen Titel versprechen nicht nur Vielfalt, sondern zum Großteil auch hohe Qualität: *Shanghai*, *Battletech*, *Fighter Bomber*, *Gee Bee Air Rally*, *Wicked*, *Championship Golf*, *Ports of Call*, *Little Computer People*, *Spindizzy* und *Hacker II* sind ab sofort im Sammelpack erhältlich.

Apropos Dizzy

Jener ist gleich fünfmal der Held in der Compilation *Dizzy's Excellent Adventures*.

Soweit – so gut, nun das Besondere: EIN Spiel, nämlich *Kwik Snax*, wurde bereits früher veröffentlicht. Die anderen vier erscheinen in diesem Pack erstmals auf dem Markt. Sie heißen: *Dizzy Panic*, *Bubble Dizzy*, *Dizzy – Prince of the Yolk Folk* und *Spellbound Dizzy*. Auch hier hatten wir nur die Amiga-Version als Testmuster.

Gleiches gilt für Ubi Soft's Sammlung zweier Spiele, die man eigentlich haben sollte: *Mega lo Mania* und *First Samurai* sind als Zwillingsspack zum Preis von einem zu haben.

Ultima, die zweite

Ultima – The Second Trilogy wurde jüngst von Origin herausgebracht. Alle Rollenspiel-Fans werden sicher froh sein, nun auch den vierten, fünften und

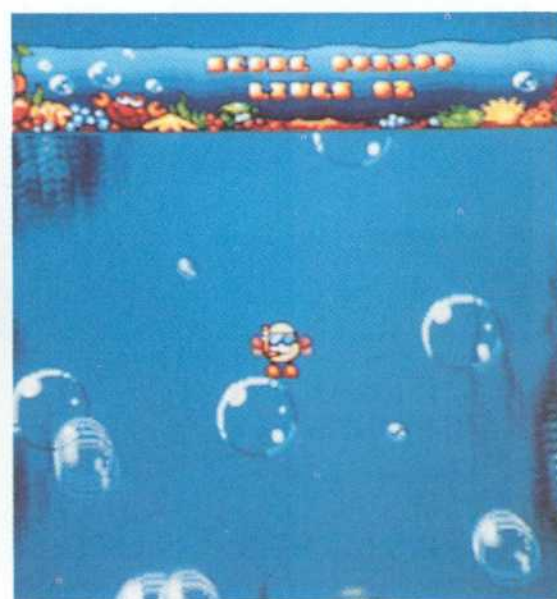
Ports of Call – das Büro



Spindizzy-Action mit dem Kreisel



Ports of Call – wohin mit den Schiffen?



▲ Bubble Dizzy – nettes Game in Pack

sechsten Teil in ihre Sammlung aufnehmen zu können.

Bekanntermaßen gibt es immer wieder neue Liebhaber dieser Reihe – und für die dürfte die Compilation wohl eine Gelegenheit sein, die nicht alle Tage kommt. Wir bekamen sie als PC-Version.

Abschließend noch eine Sammlung für das CD-ROM – und was für eine! *The Magnetic Scrolls Collection* wurde ja bereits für Computer herausgebracht, nun kann man sich *Fish*, *Corruption* und *The Guild of Thieves* auch per Disc anschauen. Das Ganze servierte uns Virgin Games.

Klaus Trafford

PERFEKT

Habt Ihr Lust, mal einen Abstecher nach Frankreich zu machen? Das trifft sich ja prima!

UBI-SOFT verlost in dieser Competition als

1.Preis: Ein Wochenende für zwei Personen im EURO-DISNEY bei Paris

2.Preis: Einen GAMEBOY

3.Preis: Ein Spielepaket von UBI-SOFT

4.-20. Preis: Je ein Spiel von UBI-SOFT

Dafür müßt Ihr allerdings Ever Gedächtnis in Betrieb nehmen, denn was wir wissen wollen ist:

— Wie heißt das neue Strategieprogramm von UBI-SOFT? —

THE ★ ★ ★ ★ ★ PERFECT GENTLEMAN



1



2



3

THE ★ ★ ★ ★ ★ PERFECT GENERAL

THE ★ ★ ★ ★ ★ PERFECT GENIUS



Scharf nachdenken, dann die richtige Zahl auf eine

Postkarte schreiben und an folgende

Adresse schicken:

RSM · Perfekt · Postfach 870 · 3440 Eschwege

Der Einsendeschluß ist der 16. Juli,
der Rechtsweg ausgeschlossen.

UBI SOFT

Entertainment Software



Biete Software

Amiga Demos! Habe immer die neuesten Demos! Disk 1.50, im Abo billiger! Info auf Disk gegen 2 DM Rückporto bei: Marc Vasters, Fichtenweg 36, 4290 Bocholt! Alles zum SKP! Sanity ...

Amiga-Fans aufgepaßt! Biete PD-Software für A-500. Liste anfordern unter M.Feige, Kahrstr. 74, 4300 Essen 1

Verk. PD-Spielesoftware ab 1 DM. Liste gegen 1 DM Rückporto bei: N.Schumacher, Am Königsbusch 68, 5163 Langerwehe

Amiga Top-Spiele z. verk.: z.B. Bundesliga Manager-Prof., Day of the Pharaoh, Wall Street Wizard, Ringside, Carrier Comand + weitere 24 Top Programme. Nach 17.00 Uhr Tel: 02256/3143

Verkaufe: Originalprogramme für PC Trans-World = 40,-, Indianapolis 500 = 30,-, Gunship 2000 = 55,-, Chuck Yeager = 55,-, Missionsdisketten für Secret Weapons, P-38 u. P-80 je 25,-. Zuschriften: Baum Markus, Postfach 2022, 8399 Roththalmünster

Amiga: Verk. gute Orig. Spiele. PD Software ab 1 DM pro Disk. Gratisliste anfordern bei: Walter Drum, Riesenstr. 34, 6604 Brebach

Verkaufe C-64 Programme für je 10 DM: Fußball WM-Manager, Spiel des Wissens, Wirtschaftsmanager, Eishockeymanager, Fußballstarmanager (alles Originale) Frank Kury, Blasiwald 8, 7808 Kollnau

Austria: Verkäufe Module für Sega-Mega Drive von alt bis neu. Verkäufe auch Module für's Super Famicom. -günstig- Liste fordern bei: Maier Günter, Kasernstr. 37, A-4910 Ried/Innkreis Austria

Amiga Demos! Habe immer die neuesten Demos! Disk 1.50, im Abo billiger! Info + Liste auf Disk gegen 2 DM Rückporto bei: Marc Vasters, Fichtenweg 36, 4290 Bocholt! Sanity '92 ... SNT

1400 Superpokes für nur 10 DM (C-64) 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 70 Cheats, Codes, Lösungen f. viele Spiele f. 10 DM. 10 DM an C.Lindhoff, Angelstr. 56, 6800 Mannheim 24.

Public Domain Software für C 64. 265 Disketten inkl. 4 Diskboxen wg. Aufgabe des Hobbys, nur kompl. für 300,- DM VB zu verk., Tel: 0231/855181

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 !

Verk. wegen Systemw. ST Org. Z.B. Monkey Island, Larry 3, Indy 3, Zak, Maniac Mansion, North & South, B. Manager, Fire & Brimstone, AMC, Hammerfist. Tel: 02391/14242

Suche Tauschpartner für MS-DOS!! Verk. auch Originalsoft. Auch massig Anleitungen vorhanden. Suche dringend CBS-Colecovision Spielkonsole mit Zubehör! Tel: 04551/83710, nur 17.00 - 21.00 Uhr.

Amiga und ST Neueste PD-Software. Liste gratis anfordern. Franz Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien.

ST-Org.: On t. Road, Larry III, Rick 2, Dragonflight, Ivanhoe, Lemmings, RBIZ, Space Q. III, Dungenom., TNT, Milestones, Thalion First je 35 DM. O.Pfaff, Brunner-Hauptstr. 62, 8500 Nürnberg 50, Tel: 0911/831368 ab 17-22 h

Verkaufe die neuesten Computerspiele für Amiga 500 wie z.B. Secret of Monkey Island 2, Mad TV, Agonie u. Apidya für 15,- pro Spiel. Alle Original! Tel: 0261/23934. T.Krey, Kruppstr. 3, 5400 Koblenz 32

MS-DOS MS-DOS Neueste PD Software. Liste gratis anfordern. T.Panyrek, Postfach 92, A-1152 Wien

Günstige Amiga-Software abzugeben!!! Auch Anleitungen! Schreibt an: PD-Tom, Postfach 11, A-4522 Sierning! Sendet 1 Disk mit !!! *** Amiga *** Amiga *** Amiga ***

Viel Geld verdienen ohne sich anzustrengen! Die neueste Idee! Info gegen 10 DM bei: Uno-Marketing, Postfach 17, 8941 Erkheim.

Verkaufe Elvira II, Populous II, Robocop II u.a. für Amiga! Schreib an Untersberger, Postfach 43, A-1092 Wien.

PC-User aufpassen! Habe viele neue Spiele (Orig.) günstig abzugeben. Fordert doch einfach meine Liste an. Schreibt an: H.Huber, Valenting. 11/2/2, A-1238 Wien, Österreich.

Verkaufe Amiga-Originale (1A Zustand). Listen mit Spielwünschen und Preisvorstellung an: Wolfgang Eisend, A.F. - Vom -Endt - Str. 13, 8572 Auerbach, Tel: 09643/8214.

Atari ST / Amiga / PC Software (Org.) günstig zu verkaufen. Gratisliste anfordern bei: K.Weselovsky, Payerg. 7/25, A-1160 Wien. Tel: 0222/4209912, Computertyp bitte angeben.

PC-Prg. günstig zu haben. Z.B. Eye of the Beholder 40.-, Pools of Darknes 35.-, Monkey Island II 45.-, Silent Service II 40.- bei Stefan Tel: 02161/208925

*****MS-DOS*** und ***Atari-ST***** Neueste Spiele u. Anwendersoftware, PD + Originale, umständehalber günstig abzugeben. Gratisinfo Erich Hauer, Steinbauerg. 1-7/1/3/18, A-1120 Wien

PC*PC*PC*PC Neueste PD-Software günstig abzugeben. Gratisliste anfordern bei Robert Schneller, PF 2, A-2703 Wr. Neustadt!!

DOS 4.01 neu komplett 100,- DM. DATA BECKER: Schnelleinstieg DOS 4.01 10 DM. Das Große Pers. Comp. Buch 25,-DM. 50 PD/SW Disks. Büro/Anw. 50,- DM. A.Tavasssi, Pestalozzistr. 46, 8000 München 5, Tel: 089/2604607

ÖSTERREICH: Neueste Software (Orig.) für ATARI ST günstig abzugeben. Gratisliste rasch anfordern bei: Peter Längauer, Zillehof 7, A-1130 Wien.

ÖSTERREICH: Neueste Software (Orig.) für AMIGA günstig abzugeben. Gratisliste rasch anfordern bei: Peter Längauer, Zillehof 7, A-1130 Wien.

*****MS-DOS*** und ***Atari-ST***** Neueste Spiele u. Anwendersoftware, PD + Originale, umständehalber günstig abzugeben. Gratisinfo Erich Hauer, Steinbauerg. 1-7/1/3/18, A-1120 Wien

Günstige Amiga-Software abzugeben!!! Auch Anleitungen! Schreibt an: PD-Tom, Postfach 11, A-4522 Sierning! Sendet 1 Disk mit !!! *** Amiga *** Amiga *** Amiga ***

ÖSTERREICH: Neueste Software (Orig.) für PC günstig abzugeben. Gratisliste rasch anfordern bei: Peter Längauer, Zillehof 7, A-1130 Wien.

Atari ST / Amiga / PC Software (Org.) günstig zu verkaufen. Gratisliste anfordern bei: K.Weselovsky, Payerg. 7/25, A-1160 Wien. Tel: 0222/4209912, Computertyp bitte angeben.

AMIGA * AMIGA! Topaktuelle PD-Software abzugeben. Riesige Auswahl, Billig & 100% ok! Liste anfordern bei: Humer Bernhard, Postfach 45, A-4603 Wels-Vogelw., Austria!

Verkaufe Amiga-Originale (1A Zustand). Listen mit Spielwünschen und Preisvorstellung an: Wolfgang Eisend, A.F.-vom-Endt-Str. 13, 8572 Auerbach, Tel: 09643/8214.

Verk. ASM 3/86 - 12/91 + Sonderhefte 250 DM, LYNX + Gauntlet 3 150 DM, PC-Soft (Swotl, Beholder 2, Startrek), GG-Spiele, 200 Zeitschriften o. tausche gg. GG-Spiele o. PC-Orig. o. Mega-Drive! Tel: 07258/8520

Systemwechsel! Biete ST-Software. Defender, Invest, Kaiser, Larry 2, Oil Imperium, Pipemania, Populous, Rings of Medusa, Sim City u.a. Tel: 0421/564085

Biete Ghostbusters 2, North & South, Lords of the Rising Sun, Future Wars, Search for the King; alle orig.-verpackt + Anl. Tel: 05752/1045

Verkaufe Amiga Software F-19 Stealth Fighter u. Hero's Quest Originale zusammen 100 DM. Chr. Flehmke, Weinbergstr. 35, O-1560 Potsdam

Verk. ST. Org.: Turrigan 1 u. 2, Batman the Movie, Double Dragon 1 + 2, Knight Force, Indy 3 The Action Game, Cabal, Turn n' Burn, Human Killing, Machine, Pacland, African Raiders, 20000 Meilen u.d.M. T, 0201442876

*****MS-DOS*** und ***Atari-ST***** Neueste Spiele u. Anwendersoftware, PD + Originale, umständehalber günstig abzugeben. Gratisinfo Erich Hauer, Steinbauerg. 1-7/1/3/18, A-1120 Wien

Günstige Amiga-Software abzugeben!!! Auch Anleitungen! Schreibt an: PD-Tom, Postfach 11, A-4522 Sierning! Sendet 1 Disk mit !!! *** Amiga *** Amiga *** Amiga ***

ÖSTERREICH: Neueste Software (Orig.) für ATARI ST günstig abzugeben. Gratisliste rasch anfordern bei: Peter Längauer, Zillehof 7, A-1130 Wien.

ÖSTERREICH: Neueste Software (Orig.) für AMIGA günstig abzugeben. Gratisliste rasch anfordern bei: Peter Längauer, Zillehof 7, A-1130 Wien.

SOFTPOWER

Berlin

Special News

AMIGA

Might and Magic III Deutsch
DM 89.-

IBM PC

Ultima Underworld
DM 99.-

Aces of Pacific DM 89.-

Probieren erlaubt!

Riesiger Spielspaß
durch Berlins größtes
Lager an PC + AMIGA
Spielen wird garantiert!

Hauptgeschäft

Schwedenstr. 18c
1000 Berlin 65
Fax. 030 / 492 2057

Filliale Spandau

Schönwalder Str. 65
1000 Berlin 20

030 / 492 20 56

ÖSTERREICH: Neueste Software (Orig.) für PC günstig abzugeben. Gratisliste rasch anfordern bei: Peter Längauer, Zillehof 7, A-1130 Wien.

Atari ST / Amiga / PC Software (Org.) günstig zu verkaufen. Gratisliste anfordern bei: K.Weselovsky, Payerg. 7/25, A-1160 Wien. Tel: 0222/4209912, Computertyp bitte angeben.

MS-DOS!!! Verkaufe Might + Magic 3 DM 35,-, Civilization DM 45,-, *Mig 29, CstlMaster, Hard Drivin 2, Trivial Pursuit zus. für DM 50,-, Populous, Space Ace, Kick Off 2, Pipe Mania für zus. DM 50.- T 089/2289208

Verkaufe Amiga-Originale (1A Zustand). Listen mit Spielwünschen und Preisvorstellung an: Wolfgang Eisend, A.F.-vom-Endt-Str. 13, 8572 Auerbach, Tel: 09643/8214.

PC: Red Baron, F 15 SE II, WC I m. Mission, Gunsh. 2000, Chuck's Air-Combat je 40,- u.v. andere günstig z.B. Copy II PC 6.0 50,-, Works 2.0 100,- Tel: 07171/69174

Traum-Preise für Top-Spiele

Hier heißt es: Sofort zugreifen!
Bestellen Sie Jetzt!!!



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/AB, 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!

***ST* PD-Soft sehr günstig!** Katalogdisk kostenlos bei: M.Konopka, Bismarckstr. 47, 2949 Wangerland 1. ORIGINALS zu Superpreisen (Transworld, Powermonger, Winzer, usw.)

AMIGA * AMIGA! Topaktuelle PD-Software abzugeben. Riesige Auswahl, Billig & 100% ok! Liste anfordern bei: Humer Bernhard, Postfach 45, A-4603 Wels-Vogelw., Aust

C64 Freunde aufgepaßt. Verkäufe 1. und 2. Ausgabe von Magic Disk für nur 10 DM und Hero Quest für 20 DM, außerdem Invest für 15 DM, keine Raubkopien. Tel: 02684/3934.

*****MS-DOS*** und ***Atari-ST***** Neueste Spiele u. Anwendersoftware, PD + Originale, umständehalber günstig abzugeben. Gratisinfo Erich Hauer, Steinbauerg. 1-7/1/3/18, A-1120 Wien

Verk. PC-Orig.: Gods - 25 DM, Star-Trek - 25 DM, WC-Special Operation - 20 DM. Tel: 0711/446242. Nach 18 Uhr anrufen, Robert verlangen.

MS DOS: Verkäufe "Grafiken und Symbole" Diskettenformat 5 1/4 Zoll, Neupreis: 198 DM für 100 DM. Telefon, Nach 17 Uhr: 0511/561753.

Verkäufe rund 400 gebrauchte Amiga Originale sowie gebrauchte C64 Originale (Disks). Liste gegen 1,80 DM bei Lothar Weiß, Hoffmeisterstr. 4, 7140 Ludwigsburg.

Feinste PD Soft für MS-DOS. Jede 3,5 Zoll Disk nur 2,90 DM. Katalogdisk gegen 2,50 in Briefmarken. Lothar Weiß, Hoffmeisterstr. 4, 7140 Ludwigsburg.

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.!



Offizieller deutscher
APOGEE

Distributor *SUPER!*

COMMANDER KEEN

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

Neu!
SECRET AGENT COSMO



Jedes Spiel nur
59,- DM

Shareware-Version nur 5,- DM

CDV
Ettlingerstr. 5
7500 Karlsruhe 1
Tel 0721-22295
Fax 0721-21314

Kangaroo-Box - Tel. 0721-757034 - Apogee-Support-Box!

PC*PC*PC*PC Neueste PD-Software günstig abzugeben. Gratisliste anfordern bei Robert Schneller, PF2, A-2703 Wr. Neustadt!!

*****MS-DOS*** und ***Atari-ST***** Neueste Spiele u. Anwendersoftware, PD + Originale, umständehalber günstig abzugeben. Gratisinfo Erich Hauer, Steinbauerg. 1-7/1/3/18, A-1120 Wien

GLÜCKSRAD! Spielen Sie das SAT-1 Spiel zu Hause + gewinnen Sie! Supergrafik, Sprachausg., Begr. editierbar, etc. M.Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Nur 10 DM plus Porto! Katalog anf. *Amiga*

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.!

AMIGA * AMIGA! Topaktuelle PD-Software abzugeben. Riesige Auswahl, Billig & 100% ok! Liste anfordern bei: Humer Bernhard, Postfach 45, A-4603 Wels-Vogelw., Austria!

DOS 4.01 neu komplett 100,- DM. DATA BECKER: Schnelleinstieg DOS 4.01 10 DM. Das Große Pers. Comp. Buch 25,-DM. 50 PD/SW Disks. Büro/Anw. 50,- DM. A.Tavasssi, Pestalozzistr. 46, 8000 München 5, Tel: 089/2604607

Anwender + Spielprogramme auf PD für den Atari. Jede PD nur 2,90 DM, 2 Katalogdisks gegen 4,50 in Briefmarken oder Scheck. Lothar Weiß, Hoffmeisterstr. 4, 7140 Ludwigsburg.

Super: Die besten 600 Amiga PD's auf einer Liste. Jede Super PD nur 2,-. Alle anderen PD Serien je 2,90 DM. Liste "The best of PD" und Info geg. 1,80 DM in Briefm. L.Weiß, Hoffmeisterstr. 4, 7140 Ludwigsburg.

PC*PC*PC*PC Neueste PD-Software günstig abzugeben. Gratisliste anfordern bei Robert Schneller, PF2, A-2703 Wr. Neustadt!!

Amiga: Space Quest 4 (engl.), SQ 3 (dt.), Larry 3 (dt.), Rise of the Dragon (dt.), Heart of China (dt.). Alle neu je 55,- DM mit Garantie. 18 bis 19 Uhr, 08582/1451.

Verkäufe Lösungen für PC und andere Systeme. NP pro Lösung 15 - 30 DM. Für 10 DM pro Lösung zu verkaufen. 0641/34435. Modem mit 2400 und Telefonkabel 200 DM.

Verkäufe für Game-Boy: Gemlins 2, Spuds Adv., Shanghai, Dynablast, Quarth, Golf, Boulder Dash. Je Game 30 DM! Alle Moduls originalverpackt + Anleitung! Tel: 08225/1038, 18-20 h

"Verschenke" Atari ST Orig. Spiele. Kluge Leute schreiben noch heute an: Gerhard Kreutzer, Ziedlerg. 16/3/2, A-1233 Wien

*****MS-DOS*** und ***Atari-ST***** Neueste Spiele u. Anwendersoftware, PD + Originale, umständehalber günstig abzugeben. Gratisinfo Erich Hauer, Steinbauerg. 1-7/1/3/18, A-1120 Wien

Amigasoft: Anwender, Anleitungen dt., Lösungshilfen sowie zahlreiche Games billigst abzugeben. Gratisliste anfordern bei ACA, Postfach 7, A-8943 Aigen/E.

*****Sega-Mega-Drive-Verleih***** Verleih der besten Module für Mega-Drive. Gratis-Info über SMDV, Kirchstr. 13, 3721 Stiege/Harz

Verkäufe PC-Originale! Gateway to Savage Frontier 45 DM, Great Courts 2 45 DM, Starbyte Super-soccer 55 DM, Lord of the Rings 30 DM. Frank Steidle, Gänsäckerstr. 1, 7209 Denkingen, Tel: 07424/84562

PC-Originale: Space Quest 4, Kings Quest 5, Heart of China, Monkey Island 2. Alle Programme komplett in deutsch für je DM 55,-. Komplettverkauf für DM 200,-. T.Patermann, Tel: 04791/59656 nach 18 Uhr.

Verkäufe King's Quest V Org. eng., Ishido Org. deu. je 40 DM per Nachnahme. 0214/51388 nach 17.00 Uhr.

Amiga: IK +, Lord of Rising Sun, Iron Lord, Stadt der Löwen, In 80 Days around the World, Movie Premiere, Quest for Timebird, Super Quintet, Sextett 2, Highlights, Italia 90, Tel: 09371/68491 (Jonny)

Verkäufe Framework IV (originalverpackt) für 1100,- (VHB). Framework kostet neu 1298,- DM! Verkäufe für 40,- (VHB) grafisch rasantes "Stunt-Car-Racer" für IBM!!! Anrufen bei: 0451/493306: Schwesig.

128er-Club bietet gute PD-Software an (u.a. den 1. Flugsimulator für den C-128!) Liste gegen 60 PF Rückporto bei Uwe Schwesig, Dorfstr. 9 a, D-2406 Stockelsdorf.

PC-Prg. günstig zu haben. Z.B. Eye of the Beholder 40,-, Pools of Darknes 35,-, Monkey Island II 45,-, Silent Service II 40,- bei Stefan Tel: 02161/208925

Atari ST / Amiga / PC Software (Org.) günstig zu verkaufen. Gratisliste anfordern bei: K.Weselovsky, Payerg. 7/25, A-1160 Wien. Tel: 0222/4209912, Computertyp bitte angeben.

Amiga Demos! Habe immer die neuesten Demos! Disk 1.50, im Abo billiger! Info auf Disk gegen 2 DM Rückporto bei: Marc Vasters, Fichtenweg 36, 4290 Bocholt! Alles zum SKP! Sanity '92

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

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

SUPER PUBLIC-DOMAIN
für AMIGA und C-64/128

Verkaufe Monkey Island 2 für 70 DM VB. Evtl. Tausch gegen Indy 4 oder Eye of the Beholder 2. Tel: 0441/85208 (Jan verlangen - ab 19 Uhr)

Verkaufe Amiga-Originale (1A Zustand). Listen mit Spielwünschen und Preisvorstellung an: Wolfgang Eisend, A.F.-vom-Endt-Str. 13, 8572 Auerbach, Tel: 09643/8214.

PC-User aufpassen! Habe viele neue Spiele (Orig.) günstig abzugeben. Fordert doch einfach meine Liste an. Schreibt an: H.Huber, Valenting. 11/2/2, A-1238 Wien, Österreich.

Verk. Amiga-Orig.: Mig-29, Face-Off, F15 II, Hill-Street, KQU, Loom, F-29, Invest, Wall-Street W., Blades of Steel, Larry 3, Oper. Stealth, Inter. Icehockey, Riskant + Glücksrade, Kick Off 2 + alle zus. Disks, Tel: 06405/3538

Programmiere Intros, Demos, Menüs (Amiga): Manuel Weiner, Triberger Str. 3, W-7807 Elzach 3, Tel: 07682/1400 - Gratis Demo-Disk gegen Leerdisk + frank. Rückumschlag.



Konsolenfreaks aufgepaßt!!! Die Tips, Tricks, Cheats, Paßwortliste ist da. Für Megadrive u. Gameboy! Über 350 Tips, Codes usw. für 10 DM o. 100 ÖS (Scheine) an: C.Dahl, Feldstr. 53, W-2120 Lüneburg! Kennw: MDGB

Rollenspieler aufgepaßt! Verk. div. DSA Material (Das Schwarze Auge, Abenteuer, Kästen usw. Superbillig! Außerden: Div. ST-Originale. Liste kostenlos: C.Dahl, Feldstr. 53, W-2120 Lüneburg. Write or die!!!

Top: Amiga Tips, Cheats, Codes, Lösungsheft! Über 2500 Cheats, Codes usw. für 10 DM o. 100 ÖS (Nur Scheine) Lösungen zu aktuellen Games! 10 DM o. 100 ÖS an: C.Dahl, Feldstr. 53, 2120 Lüneburg. Kennwort: Amiga !!!

Top: Atari Tips, Cheats, Codes, Lösungsheft! Über 800 Tips, Cheats usw. für 10 DM o. 80 ÖS (Nur Scheine)! Lösungen zu aktuellen Games! An: C.Dahl, Feldstr. 53, 2120 Lüneburg! Verk. ST. Org. u. DSA Sachen

Verkaufe Elvira II, Populous II, Robocop II u.a. für Amiga! Schreib an Untersberger, Postfach 43, A.1092 Wien.

GAME BOY
COMPACT VIDEO GAME SYSTEM

NINTENDO -
WELTWEIT DIE NUMMER 1 BEI VIDEOSPIELEN

Wer ist ein perfekter Nintendo und Game Boy Spieler?
Wenn Sie außerdem noch Spaß am Umgang mit unseren Club-Mitgliedern am Telefon haben und auch die Fanpost beantworten wollen - dann sind Sie bei uns an der richtigen Stelle!

Wir brauchen eine/n
SPIELEBERATER/IN

für unseren **CLUB NINTENDO**. Richten Sie bitte Ihre schriftliche Bewerbung mit den üblichen Unterlagen an:
STADLBAUER

MARKETING - VERTRIEB GEM. M.B.H.
EDELSTRASSE 5, 1120 WIEN

Club Nintendo, Postfach 83, A-5027 Salzburg

Yo Demo-Freax!! Hab 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.

Verkaufe für Game Boy: Gremlins II, Shanghai, Dynablast, Quarth, u.a. Legend of Fairghail (dt. Original / Amiga)! Thorsten Tögel, Kirchberg 2, 8876 J.-Scheppach, Tel: 08225/1038

Viel Geld verdienen ohne sich anzustrengen!,,N Die neueste Idee! Info gegen 10 DM bei: Uno-marketing, Postfach 17, 8941 Erckheim.

C-64 Disks: Pirates, Duotris (Tetris), Glücksrade! 4 DM pro Spiel! Liste gegen 1 DM RP! S.Ronig, Berwergstr. 47, D-4300 Essen 14

Achtung! An alle C-64 Adventure-Freaks! Biete Super-Powergame "Das Magische Schwert Skar" für nur 25,- DM (Neupreis: 49,- DM)! M.Höhn (bei Drawz), Prager Str. 11/1004, O-5069 Erfurt.

Verkaufe Sega Mega Drive + Extras + 25 Module! Verkaufe Sega Master System + 6 Spiele! Verkaufe 10 Spiele für PC-Engine + Nintendo. 0431/641670
0431/641670 0431/641670
0431/641670

Originale! PC: M&M3, WC2 je 50 DM Amiga: Kick Off, Drakkhen, Lurking Horror, Bloodwych, Starflight, BT 1, Interphase, Profimat 10 - 35 DM. Basic- und Assemblerbuch Amiga. 0941/563349, Stefan verlangen.

Verkaufe Atari Lynx Grundgerät mit passendem Netzteil und 2 Spielen (Rygar, Blue Lightning) für 350 DM (Neupreis 449,60 DM) Tel: 08541/8474

Amiga: Heart of China 45 DM, XCopy 5.2 mit Hardware 45, ASM-Hit Interphase 25 DM, Future Tanks + Sonic Boom 40. Matthias Filter, Dorfstr. 36, 2061 Westerau, Tel: 04539/292

Amiga PD! Amiga PD zu Superpreisen. Jede Disk nur 1,50 DM. Diskette im Preis enthalten. Fordert Katalogdisk gegen 2 DM RP an. Jens Borchers, Dorfstr. 31, 3051 Wölpinghausen.

Verk. MS-FS 4.0 50 DM; 3D Construction Kit 50 DM für PC; DR Mario für Gameboy 20 DM. 06131/882284 ab 18.00

Günstige Amiga-Software abzugeben!!! Auch Anleitungen! Schreibt an: PD-Tom, Postfach 11, A-4522 Sierning! Sendet 1 Disk mit !!! *** Amiga *** Amiga *** Amiga ***

Welche Box bietet 5 Gigabyte Soft, 170 Pins, Dutzende von Onlinen Games und alles in Stereo und 4096 Farben? Wir wissen es auch nicht! Katrin Box Berlin. 030-3412912 300-16800 USR 8N1.

Amigauser! Kompletter Basic. und Cli-Kurs auf Disk. Vom Greenhorn zum Screenhorn! Lernen Sie programmieren! 29,- DM * Schuster Dominik, Fraunhoferstr. 13, 8443 Bogen.

Amiga Orig. Softw. Battle Isle, Powermonger mit 80seit. dtsh. Hilfs/Lösungsbuch, Viruscope 1.6-Antivirenprogr., alles mit Orig. Verp. und dtsh. Anleitung. Preis VS. Tel: 0234/294380

Verk. orig. für Amiga supergünstig Katakis 15,-, Falcon F-16 15,-, Heros of the Lance 15,-, FA 18 Interceptor 15,-, Deluxe Paint III 30,- Tel: 02161/208925 Stefan

Verkaufe Original Monkey Island f. 45,- DM und M. Island II f. 50,- DM für PC/VGA 3,5". Guido Lindemeyer, Kimbernstr. 24, 7036 Schönaich, Tel: 07031/51167

dynatex

Bitte beachten Sie unsere neue Versandanschrift und die neuen Telefonnummern

<p>SEGA MEGA DRIVE</p> <p>Hellfire (jp) 49,- Atomic Robokid (jp) 49,- Magic Troll (jp) 89,- Crackdown (jp) 49,- Phelios (jp) 49,- Bad Omen (jp) 89,- Wonderboy III 49,- Magical Hat (jp) 49,- Out Run (jp) 59,- Jewel Master (jp) 59,- Super Shinobi (jp) 69,- Marvel Land (jp) 69,- Wonderboy V (US) 119,- Gynoug (jp) 69,- Spiderman (jp) 69,- Alien Storm (jp) 69,- Mercs (jp) 79,- Sonic the Hedgehog (jp) 79,- Streets of Rage (jp) 89,- Golden Axe II (jp) 69,- Toki (jp) 99,- Joypad Pro-2 39,- Game Adapter 29,- (Ermöglicht das Spielen von japanischen Modulen auf deutschen Mega Drives)</p> <p>SEGA GAME GEAR</p> <p>Super Monaco GP (jp) 49,- GG Shinobi (jp) 59,- Ax Battler (US) 69,- Out Run (jp) 59,- Ninja Gaiden (jp) 59,- Berlin Wall (jp) 59,- Crystal Warriors (US) 79,- Donald Duck (jp) 69,- Sonic the Hedgehog (jp) 69,-</p>	<p>NEO GEO</p> <p>NAM 1975 199,- Baseball Stars II 379,- Mutation Nation 329,- 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,- Last Resort 379,- Super Baseball 2020 329,- Soccer Brawl 329,- Robo Army 329,- Trash Rally 329,- Fatal Fury 329,-</p> <p>Nintendo GAME BOY</p> <p>Addams Family 69,- Killer Tomatoes 69,- Dick Tracy 69,- Snow Brothers 69,- Boxxle 49,- Ninja Gaiden 69,- Bugs Bunny II 69,- Double Dragon II 69,- The Simpsons 69,- Prince of Persia 69,- Battletoads 69,- Final Fantasy Adventure 79,- Final Fantasy Legend II 79,- Fortified Zone 59,- Hunt for Red October 69,- Burgertime Deluxe 49,- Gremlins II 69,- Duck Tales 69,- Mega Man 69,- Mickey Mouse 69,- Netzteil 24,- Lightboy 49,-</p> <p>Nintendo SUPER FAMICOM</p> <p>Addams Family (US) 129,- Super off Road (US) 129,- Xardion (US) 129,- Super Aleste (jp) 139,- Top Gear (US) 129,- Adventure Island (jp) 159,- Formation Soccer (US) 119,- Actraiser (US) 129,- Ghouls'n Ghost (US) 139,- Joe & Mac (US) 129,- Super Scope 6 (US) 169,- Ascii Pad 69,- Game Adapter 49,- Super NES <-> Super Famicom</p>	<p>ATARI LYNX</p> <p>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,- Super Skweek 79,- Rampage 79,- Chess Challenge 79,- Warbirds 79,- Block Out 79,- Ninja Gaiden 79,- Pacland 79,- Toki 79,- Turbo Sub 79,- Scrapyard Dog 79,- Chequered Flag 79,- Viking Child 79,- Crystal Mines II 79,- Hard Driving 79,- Robotron 79,- S.T.U.N. Runner 79,- Bill & Ted 79,- Awesome Golf 79,- Cyberball 79,- Xybots 79,-</p>
---	---	--

<p>dynatex</p> <p>Versandanschrift: Brückstraße 42-44 4600 Dortmund 1</p>	<p>dynatex</p> <p>Ladenlokal: Brückstraße 42-44 4600 Dortmund 1</p>	<p>dynatex</p> <p>Öffnungszeiten: Montags - Freitags: 9.30 - 18.30 Bestellung 24 Stunden möglich auf Anrufbeantworter</p>
--	--	--

Telefon: 0231/556140 oder 573233 · Telefax: 0231/521553

Hardware	Software	AMIGA PD
Leihener's Wuppersoft		
Stefan Leihener Neumannstr. 12 5600 Wuppertal 2		
Tel.: 02 02-62 68 29 NUR VERSAND		
	DOS	AMI
Secret of Monkey 2	108,00	89,00
Shuttle	144,00	124,00
MAD TV	99,00	99,00
Winter Super Spo.	79,00	79,00
		ATA
		89,00
		124,00
		-,-
		79,00
ALLE SPIELE AUS DER ASM LIEFERBAR		
PC	HARDWARE	AMIGA
AT 286 ab DM 849,-		A 500 ab DM 749,-
AT 386 ab DM 1449,-		A2000 ab DM 1349,-
AT 486 ab DM 2299,-		A3000 ab DM 3649,-
	AMIGA PD	
	z.B. Bavarien; Bel Amiga; Cactus; Fish; Oase; RHS	
	ab DM 2,50 auf 3.5" Disketten	
	Fordern Sie unsere Listen an, gegen DM 5,- !	

Amiga * Amiga! Topaktuelle PD-Software abzugeben. Riesige Auswahl, billig & 100% ok! Liste anfordern bei: Humer Bernhard, Postfach 45, A-4603 Wels-Vogelw., Austria!

Amiga: F-15 Str. Eagle II 55 DM, Aegis Draw 90 DM, Videotitler 70 DM, F 16 Falcon 40 DM, Jet 30 DM, Intercept. 25 DM, Deluxe Paint 3 70 DM, Holiday Maker 45 DM, Origin. Mouse 40 DM, Fancy-mouse 40 DM, Mig 29 SM Fullr. 65 DM, Tel: 07333/3857

MS-DOS MS-DOS Neueste PD Software. Liste gratis anfordern. T.Panyrek, Postfach 92, A-1152 Wien

Verk. 70 originale Amiga-Spiele (neue Software) für 10 - 40 DM. 0941/82082

Verkaufe Wasrsong, M&M, Starflight, Tecno Soccer 92, Phantasy Star 2, Buck Rogers, Populous, Afterburner 2 u. andere Mega-Drive Spiele. Tel: 0711/7970447 (Gaby) ab 18 Uhr.

Verkaufe PC/Amiga-Orig.: Star Trek, 25th Anniversary (PC) für 55 DM, Full Metal Planet (Amiga) für 35 DM. Tel: 0541/46679

Sehr umfangreiches Geschäftsprg. mit Kunden - Artikel - Lieferanten - Adressverwaltung; 3-fach Mahnwesen; 89,- DM; Demo-Disk 10,- DM wird beim Kauf voll angerechnet. Tel: 0208/479513, Fax: 50759

Verkaufe die neuesten Computerspiele für Amiga 500 wie z.B. Secret of Monkey Island 2, Mad TV, Agonie u. Apidya für 15,- pro Spiel. Alle Original! Tel: 0261/23934. T.Krey, Kruppstr. 3, 5400 Koblenz 32

Biete folgende Originale für ST: M1 Tank Platoon, Silent Service, Stunt Car Racer, Zack Mc Kracken, Jump Jet, Phoenix, Feuerstein. Preis n.V. Telefon: 02630/2617 Thomas

ST-Org.: On t. Road, Larry III, Rick 2, Dragonflight, Ivanhoe, Lemmings, RBIZ, Space Q. III, Dungenom., TNT, Milestones, Thalion First je 35 DM. O.Pfaff, Brunner-Hauptstr. 62, 8500 Nürnberg 50, Tel: 0911/831368 ab 17-22 h

Verkaufe das Spiel "Happy-Memo" (PC, VGA) um 30 DM oder 200 ÖS. Diskettengröße und -Format angeben! Tel: (aus Deutschland 0043), (aus Österreich: 0) 74352049, A-4300 St.Valentin, Tannenweg 13.

Verkaufe Amiga-Originale: F-15 Strike Eagle II (50,-), Sim City (35,-), 3-D Construction-Kit (mit Videokassette und noch unregistr. User-Club-Karte) (65,-). Auch viele C-64 Originale. Tel: 08381/3563

Amiga und ST Neueste PD-Software. Liste gratis anfordern. Franz Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien.

Amiga Demos! Habe immer die neuesten Demos! Disk 1,50. Im Abo billiger! Info auf Disk gegen 2 DM Rückporto bei: Marc Vasters, Fichtenweg 36, 4290 Bochohl! Alles zum SKP! Sanity '92

PC - 20 DM - auch CGA-Super-, - N&S - HD2 - Kult - Starray - Speedball - Landsitz von Mortville mit Digi. Speech - ua. Call 05146/1248 (Mathias), nach 15 Uhr. Suche (habe) Amiga Mega-Demos!

Suche Tauschpartner für MS-DOS!! Verk. auch Originalsoft. Auch massig Anleitungen vorhanden. Suche dringend CBS-Coleco- vision Spielkonsole mit Zubehör! Tel: 04551/83710, nur 17.00 - 21.00 Uhr.

Verk. wegen Systemw. ST Org. Z.B. Monkey Island, Larry 3, Indy 3, Zak, Maniac Mansion, North & South, B. Manager, Fire & Brimstone, AMC, Hammerfist. Tel: 02391/14242

Verkaufe Steig. Hotelmanager 40,-, Bundesliga Manager Prot. 40,- für Amiga, 07944/2488 ab 21 Uhr.

Amiga Demos! Habe immer die neuesten Demos! Disk 1,50. Im Abo billiger! Info auf Disk gegen 2 DM Rückporto bei: Marc Vasters, Fichtenweg 36, 4290 Bochohl! Alles zum SKP! Sanity '92..

Suchen PC-Kontakte!! Schreibt an: Tony Ante, Put M. Ivanica 5, 57000 ZADAR, CROATIA! Anfänger sind auch willkommen!

-*AMIGA*- Verkaufe günstig TOOLS & GAMES (PD & Originale) wegen Umstieg * z.B. Larry 2 oder Monkey Island: 20,-, uvm. *Gratisliste: Wolfgang Felder, Schornreutew. 16, 798 Ravensbg.

Verk. PC + ST-Org. ST: H.S.Blues, F-29 Vroom, Traders; je 50 DM, zus. 180 DM. PC: HOChina 70 DM, S.Soccer 60 DM, Winzer 50 DM, Mig 29 MS F. 70 DM, zus. 220 DM. Schr. an Lars Brosius, Glück-Auf-Siedlung 17, O-4350 Bernburg.

Verk. f. Sega Master System Golf, Soccer, Rocky, Coplifter, Quartett, Hang On, Tennis, Volley-, Basketb., WGprix, Gl. Defense, After B., LP + Spiel, 30% unter NP. Alle Spiele zusammen = 600,- DM. 07473/8383

Suche Software

Kaufe Amiga-Originale (nur mit Anleitung u. Verpackung). Listen und Angebote an: Wolfgang Eising, A.F.-Vom-Endt-Str. 13, 8572 Auerbach/Opf., Tel: 09643/8214

Suche Spielmodule. Wenn Du an den Modulen keinen Spaß mehr hast: Bitte anbieten. Kaufe jede Menge. Evtl. auch Konsolse u. Zubehör, Adapter, Light Phaser usw. Tel: 0641/84874

Kaufe Amiga-Originale. Listen und Angebote an: Wolfgang Hübel, Friedrichshofener Str. 38, 8070 Ingolstadt

Suche: Das Mega-Drive-Modul "Super Monaco Grand Prix (dt.)". Bis 40 DM. Ab 16.00 Uhr. Tel: 040/7683721.

COMPY SHOP

... FÜR DEN COMPUTER ZUHAUS

In unserem Laden, in Dortmund auf der Bornstraße/Ecke Missundestraße, bekommen Sie die folgenden Angebote und mehr!

Für Amiga

- Special Forces ... 104,95DM
- Pinball Dreams ... 79,95DM
- SimAnt ... 109,95DM

TECNO PLUS STARTER PACK

mit 1Joystick, Staubschutzhaube, Mouse Pad, 5 Disketten, Disk-Reiniger, File-a-Disk Ordnungssystem und den Programmen AMOS und PRINCE OF PERSIA
nur 129,95DM

Für PC

- CD-ROM Phillips**
- Typ CDD 461/05 inkl. Controllerkarte
nur 898,00DM

TECNO PLUS SOUND SYSTEM

mit Sound Blaster 2.0, 2 Aktiv-Boxen, 1 Joystick und Kings Quest 5 in deutsch!
nur 498,00DM

COMPY-SHOP
Missundestr. 48
W-4600 Dortmund 1
Tel.:0231-818023

Amiga Anf. sucht Hilfe! Programme, Spiele, alles willkommen. Listen an: R.Prinzler, Jahnstr. 6, 5042 Erftstadt 1. Midi-Prog. f. CT-670 werden auch benötigt. Danke!

Suchen Spiele für folgende Konsolen: Sega Mega Drive, Sega Master System, PC Engine, Nintendo, Super Famicom! Roger Kerber, Rdsbg. Ldstr. 58, 2300 Kiel, 0431/641670

Kaufe Amiga-Originale (nur mit Anleitung u. Verpackung). Listen und Angebote an: Wolfgang Eissend, A.F.-Vom-Endt-Str. 13, 8572 Auerbach/Opf., Tel: 09643/8214

Suche Databecker Demomaker u. Erweiterungssets, Battle Isle, Think Cross, Think, Locomotion u.a., auch im Tausch. W.Wiesner, PF 202, O-7240 Grimma

Kaufe Amiga-Originale (nur mit Anleitung u. Verpackung). Listen und Angebote an: Wolfgang Eissend, A.F.-Vom-Endt-Str. 13, 8572 Auerbach/Opf., Tel: 09643/8214

Tausche und verbe: PC-ST Software. Info bei: ICS-Crew, Postfach 58, A-1107 Wien.

Funsoft K.Witulski

	IBM	AMIGA
Agony		64,50
Amberstar		82,90
Another World	72,50	62,50
Battle Isle, engl.	88,50	76,80
Black Crypt		63,90
Buck Rogers 2, engl.	73,80	
Bundesliga Manager Prof.dt.	74,00	76,80
Castle of Dr. Brain, kpl.dt.	82,50	
Civilisation, kpl.dt.	97,50	
Conquest of Longbow, kpl.dt.	82,50	
Das Schwarze Auge, kpl.dt.	88,90	84,50
Dune	82,50	
Elvira 2, kpl.dt.	82,50	*76,90
Falcon 3.0, kpl.dt.	98,00	
Fire and Ice		auf Anfrage
Flames of Freedom, dt. Anl.	98,40	84,20
Gobliins, engl.	68,50	
Grand Prix, dt. Anl.		84,20
HE 162 Mission zu SWOTL	42,50	
Humans		auf Anfrage
Hyperspeed, dt. Anl.	97,80	
Indiana Jones 4, engl.	88,50	
Kings Quest 5 VGA, kpl.dt.	98,00	85,90
Larry 5 VGA, kpl.dt.	82,50	*78,50
Monkey Island 1, kpl.dt.	88,50	76,80
Monkey Island 2, kpl.dt.	88,50	
Pinball Dreams		63,90
Shadowlands, dt. Anl.		73,50
Sim Ant, dt. Handbuch	82,50	88,50
Space Quest, kpl.dt.	82,50	76,80
Space Shuttle, dt. Anl.	118,50	
Special Forces, dt. Anl.		84,20
Star Trek 25th Anniversary	78,50	
Titus the Fox, dt. Anl.	73,80	63,90
Ultima Trilogie (4+5+6)	88,50	
Ultima 7, dt. Anl.	88,50	
Ultima Underworld, dt. Anl.	88,50	
Wing Commander 2 VGA, dt.	88,50	
Wing Commander 1 Edition incl.		
Mission Disk 1+2, dt. Anl.	103,50	
Soundblaster 2.0, dt. Handb.	249,00	
Ad Lib Soundkarte, dt. Anl.	129,00	
Joystick Gravis Schwarz	79,80	71,50
Joystick Gravis Transparent	82,90	71,50

* = englisch
Preiskorrektur und Änderung vorbehalten.
Vorkasse + DM 5,00, Post-Nachn. + DM 8,00

Funsoft K.Witulski

Walter-Gropius-Str. 3 · 3057 Neustadt 1
Telefon 0 50 32/54 84 · Fax 0 51 31/5 62 24
Kein Ladenverkauf - Nur Versand

Suche SSI-Oldies: Imperium Galactum, Cosmic Balance, Rings of Zilfin, Shard of Spring, Phantasie 2, Computer Ambush, Realms of Darkness u.a.! Christian 05194/619

Kaufe Amiga-Originale (nur mit Anleitung u. Verpackung). Listen und Angebote an: Wolfgang Eissend, A.F.-Vom-Endt-Str. 13, 8572 Auerbach/Opf., Tel: 09643/8214

Suche für Amiga 1000 in dt/dt. Anleitung: Dungeon Master, Jagd auf Roter Oktober, Chaos strike back, Mercenary, POW, Kennedy, Approach, Tanglewood (Orig.) Tel: 0911/618272

Dringend! Suche Grand Prix Circuit (von Accolade). Zahle gut! Sa. 18.30 - 21.30 Tel: 0751/45854 (Czajkowsky) R.Czajkowsky, Tobelstr. 9, 7987 Weingarten.

Deine Freundin ist weg, Dein Hund gestorben, Dein Fernseher kaputt? Du glaubst es kann nicht schlimmer kommen? Du irrst Dich! Katrin Box Berlin, 030/3412912, 300-16800 8N1

Suche Amiga, Sega Megadrive, Game-Gear od. Boy u. Module für alle Videospielgeräte. Evtl. Tausch gegen Atari 520 ST + Floppy ST 354 + Wertausgleich. Tel: 0641/84874

Suche f. Amiga 500 jegliche Art von Software, wie Spiele, Anwender, Demos, PD usw. Schickt Eure Listen an W.Wiesner, PF 202, O-7240 Grimma (auch Tausch)

Suche Game-Disk 1 von Champions of Krynn! Nur Originale! Biete dafür kompl. Original des Spiels Galvan! Thomas Di Lenardi, Tel: 06825/1675 - C = 64 -

Suche Hardware

Suche * Suche * Suche * Suche * Konsolen. (Famicom + Module, Mega D. + M., Master + M., NES + M., NEO GEO + M., GG + M., GB + M., LYNX + M., PC-Engine + M.) Tel: 04521/71497 ... ab 17 Uhr ...

A-500: Suche das Video-Backup-System von Rossmöller Handshake. Außerdem A-500+, Action Replay II oder III. Game-Boy: F1-Race u.a.. Angebote an: D.Schwanzar, Eisenbahnstr. 10, 8700 Würzburg, Tel: 0931/613477, Fax: /613430.

Biete Hardware

Ich habe die absolut genialen Komplettlösungen, Karten und Tips für alle Spiele und Systeme!! Preise: 5 - 15 DM (bar/Scheck) S.Müller, Scharnhorststr. 35, 2800 Bremen 1, Tel: 0421/237835

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-, Hercules - 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

Verk. C64 + Floppy + Monitor + Centronics-Interface. Preis nach Vereinbarung. Illing S., Hauptstr. 22, 9413 Schönheide

Atari 520 ST, 1 MB ext. Laufwerk, Farbmonitor, über 100 Disks, div. Originale, Bücher, etc. NP über 1500,-, VB 600,- WAHNSINN!! Bis 22.00 Uhr 0405293796. ATARI ST! 0405293796

Modem 1200 Baud zu verkaufen, für 150 DM VB. Infrarot Joystick mit Empfänger für 90 DM VB. Melden bei Andre, Ludgeristr. 45, 4730 Ahlen, Tel: 02382/63370. Be fast.

Amstrad PC 8086, 640 K, 32 MB, VGA 256 K, 1ser, 1par, 2x Game, 3,5 LW + 14 Zoll Mon. + Software + Drucker NEC P 2200, FP 1800 DM. Tel: 09571/88664, abends Thomas

Verk. C64 + Floppy + Monitor + Centronics-Interface. Preis nach Vereinbarung. Illing S., Hauptstr. 22, 9413 Schönheide

Ich habe die absolut genialen Komplettlösungen, Karten und Tips für alle Spiele und Systeme!! Preise: 5 - 15 DM (bar/Scheck) S.Müller, Scharnhorststr. 35, 2800 Bremen 1, Tel: 0421/237835

Atari 520 ST, 1 MB ext. Laufwerk, Farbmonitor, über 100 Disks, div. Originale, Bücher, etc. NP über 1500,-, VB 600,- WAHNSINN!! Bis 22.00 Uhr 0405293796. ATARI ST! 0405293796

Verkaufe Atari 1040 STF, Internes + externes Floppy, s/w (SM 124) + Farbmon. (SC 1224), 19 Orig. Spiele, Maus, Pad,, 2 Joysticks, 2 Boxen, alles 100% ok, Preis 1400 DM VB. Tel: 06772/6677

Pioneer-LDG mit Amiga-Interface, Dragons-Lair, Steuersoftware kpl. inkl. Versand für VB 950 DM zu verkaufen. Tel: 07524/8263.

Atari 520 ST, 1 MB ext. Laufwerk, Farbmonitor, über 100 Disks, div. Originale, Bücher, etc. NP über 1500,-, VB 600,- WAHNSINN!! Bis 22.00 Uhr 0405293796. ATARI ST! 0405293796

Ich habe die absolut genialen Komplettlösungen, Karten und Tips für alle Spiele und Systeme!! Preise: 5 - 15 DM (bar/Scheck) S.Müller, Scharnhorststr. 35, 2800 Bremen 1, Tel: 0421/237835

Verk. C64 + Floppy + Monitor + Centronics-Interface. Preis nach Vereinbarung. Illing S., Hauptstr. 22, 9413 Schönheide

Verk. 1 Jahr alten A 500, TV Modulator, 80 Disks mit Box, 2 Joysticks, Mouse, 512 KB, für 850,-. Tel: 0611/405301, Marcus Bruder, Hermannstr. 22, 6200 Wiesbaden.

Verlassenes Mega Drive sucht neuen Besitzer (incl. Sonic); bin erst 2 Monate alt und wurde kaum benutzt; koste nur 250 DM, ruft an Tel: 02354/6159 ab 19 Uhr.

Megadrive Joypad 15,- DM, Gehäuse 25,- DM, Netzteil 15,- DM, NEO-GEO-Joypad 85,- DM. Ludwig, Huttenstr. 51, O-4020 Halle, Tel: 0345/41082

Verkaufe Amiga 2000, 2 Laufw. int., Drucker Star LC-10, Monitor 1084, Mouse, Joystick, Lit./Zeitschr., ca. 200 Disk., komplett 1.900,- DM. Abs. Lindigkeit 0228/630536

Verk. C64 + Floppy + Monitor + Centronics-Interface. Preis nach Vereinbarung. Illing S., Hauptstr. 22, 9413 Schönheide

Ich habe die absolut genialen Komplettlösungen, Karten und Tips für alle Spiele und Systeme!! Preise: 5 - 15 DM (bar/Scheck) S.Müller, Scharnhorststr. 35, 2800 Bremen 1, Tel: 0421/237835

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

Sega Mega Drive mit 41 Spielen, 2 Arcade Power Sticks. VB: 1500 DM. Tel: 05921/75061 ab 17 Uhr. Nur Abholung oder Nachnahme.

Verkaufe Amiga 2000 mit 1084 S Monitor, AT-Karte mit 3 1/2 und 5 1/4 Laufwerk, 2. Amigalaufwerk mit 400 Disketten incl. Originalsoft und 2 Joysticks. Preis nach Vereinbarung. Tel: 08022/3777 (Mathias)

Atari 520 ST zu verk. inkl. Zubehör u. 10 Originalspielen. 600 DM VB. Melden bei Thorsten 0451/73596 Lübeck

Verkaufe Mega-Drive + 6 Spiele VB 500,-. Bare Knuckles, Moonwalker, mystic Defender, Mickey Mouse, Gynoug, Eswat. 08621/1612 nach 13 Uhr. Thomas Tobisch

Verkaufe: C 128 + 1541-2 + 70 Disks + Box + 2 Joysticks (Competition-Pro) + Datasette 1530 + Kassetten + Drucker MPS-1230 + Bücher + Maus. Alles 1 A Zustand. Preis: 675 DM. Tel.: 02456/3194

Verkaufe: NEO-GEO + 2 Joyboards + 7 Spiele (Magician Lord, Baseball, Nam, usw.) + Memory Card für 2000 DM. Mega Drive + Arcade Power Stick + 13 Spiele für 800,- DM! Nur komplett! 08165/4886 (Christian)

A500, 1 MB, 2. LW, 1084 Stereo-Color-Mon. A590, div. Programme, VB 1600. Kaum benutzt. Tel: 0511/748307.

Verkaufe Amiga 500, 2 3 1/2" Laufwerke, 1 MB RAM, 1084 Monitor, 100 Disketten, 3 Joysticks und Originale für nur 900 DM. Schreibe oder ruf an bei: Philipp Rosenkranz, Am Kräherwald 205/1, 7000 Stuttgart 1, Tel: 634812

Verk. 286-20 NEAT, 20 MHz, 1 MB, 44 MB, 10 ms HD, 1,2 + 1,44, NEC 3 D Multisync, Star LC 24-10 Drucker, nur kompl. für DM 1800 VHB. 06105/22266 Holger ab 17.00

Verk: Atari 520 ST + Drucker + 13 Orig. Spielen + 30 Disks + Diskbox + Mouse + 2 Joysticks + Handb. f. VB 750 DM. Tel: 06021/47875.

Laserdrucker mit 1,6 MB Speicher (incl. Speichererw.), 1 Jahr alt, Top Zustand, 5 Seiten/Minute, parallele + serielle Schnittstelle, keine Reparaturen, 2. Blatteinzug (je Einzug 150 Blatt), deutschem Handbuch, Neupreis: 2400, VP 1500 unter 06348/7108 (Volker) ab 17.00 Uhr.

C64 II + Floppy 1541-II + Diskettenbox + ca. 120 Disketten. Alles 100% ok, VB 450,-. Jens Kuesters, Dr. Baeumkerstr. 16, 5142 Hueckelhoven 9, + 2 Bücher. Tel: 02462/2242

A500, 1,5 MB RAM, mit Uhr und Festplatte A590, 20 MB, VHB 1300,- DM. Tel: 05201/5193 ab 20.00 Uhr. Handbücher sowie Startsoftware im Preis mit inbegriffen.

Verkaufe Atari STE (1 MB RAM) mit Philipsmonitor (CM 8802) u. vielen Spielen (Toki, Lemmings, ...) u. vielen Büchern, NP 1800,-, 1 J. alt, VB. 1200,- Tel: 07253/31772

C64 II + Floppy 1541 II + 3 Joysticks + Datas. + 171 Disks + 13 Org. (Action) + Atari 800 XL + Cass-Laufw. XC12 + 6 Spielcass. + Diskknipser (5,25") nur 670 DM. Tel: Rostock/713257 (Niko)

Verkaufe A-2000 m. 2. Laufwerk, 1084 S, Comp. Tisch, Originale (GFA-Basic, Pirates, Kick Off 2, Midwinter, etc.) + weiteres Zubehör. Preis VS, Tel: 02104/53574

Verkaufe: A500 + CM 8833 Monitor, + 20 MB Festpl. + 3 1/2" Laufw. + Disks + 1,5 MB Speichererw. + Sticks + Maus + Handb. f. OS 17.500 (CDTV + Zub. + 3 CD f. OS 9.000) Austria 065824813 ab 19 Uhr.

Verk. C 128 D, Farbmon., Drucker, Datasette, 3 Joysticks, Maus, Modul Action Replay 4, Giga-Paint, -Cad, Text-, Datamat 128, DTP. VB 1000 DM (0231/730557, Martin Lattemann)

Verk. STE 1024, SM 124, Philips FM, Infrarot-Joy, 80 Disks + Orig. + Lit. 800 DM. Schr. an: Tino Thiemicke, Heinrich-Rau-Str. 10, O-4350 Bernburg.

Verk. Amiga 500 + Monitor (1084) + Computertisch + Handbücher + Spiele + Joystick u. Mouse geg. Gebot. Tel: 09179/1087

NEU! Lynx II + Netzteil + Pouch + 5 Games: für 350 DM Sega Mega Drive RGB + Netzteil + Scartkabel + M.Mouse + Eswat für 270 DM, LaserGame DiscSyst. + Dragons Lair + Thayers Quest für 950 DM (Amiga) Tel: 0037447/3112 oder /25005, Sebast.

A-500 Willst DU die ultimative Spielesammlung besitzen? Über 250 versch. Spiele! Komplett extrem billig! inkl. Diskboxen und Übersichtslisten! Fordert meine Liste an. Privat! Gut erhalten! D. Schwanzar, Eisenbahnstr. 10, 8700 Würzburg. Tel: 0931/613477, Fax: 0931/613430.

A-500: Verkaufe 2. Laufwerk für 100,- DM. Game Boy: Dr. Mario und Duck Tales (nagelneu! In Originalverpackung!) D.Schwanzar, Eisenbahnstr. 10, 8700 Würzburg, Tel: 0931/613477

Verkaufe Amiga 2000 mit 1084 S Monitor, AT-Karte mit 3 1/2 und 5 1/4 Laufwerk, 2. Amigalaufwerk mit 400 Disketten incl. Originalsoft und 2 Joysticks. Preis nach Vereinbarung. Tel: 08022/3777 (Mathias)

Verschiedenes

Bis zu 100 DM Nebenverdienst täglich! Für jedermann sofort durchführbar, leichte Tätigkeit von zuhause aus. Info von Thomas Schuster, Postgasse 7, 8137 Berg 1

Bis zu 100,- DM täglich! Leichte legale Tätigkeit. Ideal für Jugendliche. Info bei Hartmut Riecker, Leonhardstr. 41, 7332 Eislingen/Fils.

*** BPC * Der überregionale und internationale PC-Club** mit dem unglaublichen Clubangebot. Informationen gibt's natürlich kostenlos: Bochumer PC-Club, Postfach 101149, 4630 Bochum 1.

Zu wenig Taschengeld? Dann verdient Euch doch einfach selber was! Bis zu 100 DM täglich Nebenverdienst! Für jeden sofort durchführbar, von Zuhause aus! D.Wienhusen, Rosenweg 76, 5840 Schwerte.

Top Nebenjob für Jedermann!!! Ein bis zwei Stunden täglich, für jung und alt! Info gegen frankierten Rückumschlag bei Ch. Gattringer, Danielgranstr. 35/2/11, A-3100 St.Pölten, Österreich.

Über 400 Codes und ausführliche Lösungen (ab 50 Pf). Gratisliste anfordern bei: Oliver Albracht, Padberger Str. 26, 3538 Marsberg 12, oder ruft an: 02991/483 (Mo-Do ab 16 Uhr) !!!

Bis zu 100 DM täglich!!! Leichte Arbeit von zu Hause aus. Info bei: Thomas Remscheid, Rosenweg 60, 5840 Schwerte 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: 0511/626079

!!! ACHTUNG, verkaufe ASM's !!! Von März '89 bis Dezember '90. Gut erhalten! Stück nuuuuur DM 3,-. Tel: 08434/1271 ab 18.30 Uhr. !!! (Andreas) näheres am Phone !!!

7800,- DM in kurzer Zeit durch legale Nebenbeschäftigung? Ja, und zwar für jedermann! Info ggn. 1 DM Rückporto von: Schmidt, Granatweg 2, 4044 Kaarst!

TERMINE

Die ASM-Ausgabe 8/92 erscheint am 10. Juli 1992

Anzeigenannahmeschluß für die Ausgabe 9/92 ist der 23. Juni 1992

TERMINE

Komplettlösung zu ü. 2000 Amiga, ST + PC-Spielen! Z.B. alle Sierras, Lucasfilms, Infocoms, sonst. Adv., etc. Liste 1,50 DM Rückp. M.Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Preis: 7,80 DM, inkl. Porto je Lös.

*** BPC * Der überregionale und internationale PC-Club** mit dem unglaublichen Clubangebot. Informationen gibt's natürlich kostenlos: Bochumer PC-Club, Postfach 101149, 4630 Bochum 1.

Bis zu 100 DM täglich!!! Leichte Arbeit von Zu Hause aus. Info bei: Thomas Remscheid, Rosenweg 60, 5840 Schwerte 1.

Verkaufe Liste über ca. 160 Zeitschriften aus dem In- u. Ausland, in denen man kostenlos inserieren kann für nur 5 DM (bar oder Scheck). Lothar Tenzer, Am Mühlenbach 2, 5138 Heinsberg

Verkaufe ASM-Sammlung 53 ASM-Hefte aus den Jahrgängen 86/87/88/89/90/91 + 10 ASM-Specials + 6 Play Times. Preis VS. Tel: 09345/418 (Philipp)

Top Nebenjob für Jedermann!!! Ein bis zwei Stunden täglich, für jung und alt! Info gegen frankierten Rückumschlag bei Ch. Gattringer, Danielgranstr. 35/2/11, 3100 St.Pölten, Österreich.

7500 DM monatlich! Völlig legale Tätigkeit für Jugendliche von Zuhause aus. Info gegen 1 DM Porto bei: Michael Gikorski, Stöffkensfeld 43, 4200 Oberhausen 11.

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: 0511/626079

Bis zu 100 DM täglich!!! Leichte Arbeit von zu Hause aus. Info bei: Thomas Remscheid, Rosenweg 60, 5840 Schwerte 1.

Bis 7000 DM Nebenverd. mon.! (Auch für Jugendl.) Leichte Tätigkeit von Zuhause aus. Info gg. frank. Rückumschlag. Rafael Schmidke, Payergasse 10/17, A-1160 Wien.

Verkaufe Original Lösungen Z.B. EOB 1, Ultima usw. NB 15-30 DM für 10 DM je Lösung abzugeben. 0641/34435. Modem mit 2400H und Telefonanschlußkabel für 250 DM.

*** BPC * Der überregionale und internationale PC-Club** mit dem unglaublichen Clubangebot. Informationen gibt's natürlich kostenlos: Bochumer PC-Club, Postfach 101149, 4630 Bochum 1.

Verkaufe alle Ausgaben der ASM! Von 87/4 bis 92/5 (53 Ausg.) + Sp 1-5 u. Power Play: 2-6/88 + 10/88 - 8/91 (40 Ausg) * Alle Hefte 100% ok! * H.Willms, Esklumerstr. 4, 2957 Westoverledingen

Super Nebenjob: Bis zu 100 DM täglich durch leichte Tätigkeit, für jedermann, von Zuhause aus! Auch für Jugendl. geeignet! Infos (geg. frank. Rückumschlag): M.Ferfers, Degelsheide 3, 4152 Kempen 1.

Über 400 Codes und ausführliche Lösungen (ab 50 Pf). Gratisliste anfordern bei: Oliver Albracht, Padberger Str. 26, 3538 Marsberg 12, oder ruft an: 02991/483 (Mo-Do ab 16 Uhr) !!!

Top Nebenjob für Jedermann!!! Ein bis zwei Stunden täglich, für jung und alt! Info gegen frankierten Rückumschlag bei Ch. Gattringer, Danielgranstr. 35/2/11, 3100 St.Pölten, Österreich.

Verkaufe sehr günstig Literatur (Bücher u. Zeitschriften, auch ASM und für C64, Liste gegen Rückporto. R.Esterer, Hofen 10, 8972 Sonthofen.

Kryptic Simulations Postspiele! 6-seitiges GRATIS-Info gegen 1 DM RP bei KS, Birkenallee 32, 6745 Offenbach.

Briefspiele! Wir suchen Mitspieler. Infos bei: Andrea Viehl, Gartenweg 13 a, 6301 Reiskirchen/Ettinghausen.

Habe ca. 270 Lösungen (+ Karten) + Anleitungen + Codes für alle Systeme! Schnell + billig!! Preise: 1-7 DM. Info gg. frank. Rückumschlag bei R.Martini, Ostwall 3, 4600 Dortmund. See ya

*** BPC * Der überregionale und internationale PC-Club** mit dem unglaublichen Clubangebot. Informationen gibt's natürlich kostenlos: Bochumer PC-Club, Postfach 101149, 4630 Bochum 1.

Top Nebenjob für Jedermann!!! Ein bis zwei Stunden täglich, für jung und alt! Info gegen frankierten Rückumschlag bei Ch. Gattringer, Danielgranstr. 35/2/11, 3100 St.Pölten, Österreich.

Zu wenig Taschengeld? Dann verdient Euch doch einfach selber was! Bis zu 100 DM täglich Nebenverdienst! Für jeden sofort durchführbar, von Zuhause aus! D.Wienhusen, Rosenweg 76, 5840 Schwerte.

*** BPC * Der überregionale und internationale PC-Club** mit dem unglaublichen Clubangebot. Informationen gibt's natürlich kostenlos: Bochumer PC-Club, Postfach 101149, 4630 Bochum 1.

Double Trouble - SEGA (Mega-Drive u. Master-System) u. Nintendo Club! Bieten Clubzeitung, Tips, Tricks, Verleih. Wir bieten nicht immer das BESTE - aber immer öfters!!! Fordert Clubinfos an! Tel: 030/6849816.

Suche alle ASM-Bibliotheksoftwarekarten + Postkarten und suche preiswerten Technosound-Turbo-Sampler. Angebote an: 06898/24466.

Welche Box bietet 5 Gigabyte Soft, 180 Pins, Dutzende von Onlinen Games und alles in Stereo und 4096 Farben? Wir wissen es auch nicht! Katrin Box Berlin 030-3412912, 300-16800 USR 8N1.

Wir veranst. Briefrollenspiele, z.B. World Power, Welt der Ritter. Infos gegen frank. Rückumschlag unter folg. Adr.: H.Tuchel, Pferdebrink 27, 4300 Essen 11

Kontakte

Bis zu 100 DM täglich!!! Leichte Arbeit von zu Hause aus. Info bei: Thomas Remscheid, Rosenweg 60, 5840 Schwerte 1.

Bis zu 100 DM täglich!!! Leichte Arbeit von zu Hause aus. Info bei: Thomas Remscheid, Rosenweg 60, 5840 Schwerte 1.

Markt

Bis zu 100 DM täglich!!! Leichte Arbeit von Zuhause aus. Info bei: Thomas Remscheid, Rosenweg 60, 5840 Schwerte 1.

TOP-Nebenverdienst für jeden von zu Hause aus! Legal! 8000 DM in kürzester Zeit möglich! Auch für Jugendliche geeignet! Infos gegen 1 DM RP bei Lothar Tenzer, Am Mühlenbach 2, 5138 Heinsberg.

Bis zu 100 DM täglich!!! Leichte Arbeit von zu Hause aus. Info bei: Thomas Remscheid, Rosenweg 60, 5840 Schwerte 1.

Top Nebenverdienst bis zu 100 DM täglich!,n Leichte Tätigkeit v. z. Hause aus (keine Heimarbeit). Info gg. R-Porto von: H.Bloos, Im Gehklingen 35, 6149 Rimbach.

Bis zu 100 DM täglich!!! Leichte Arbeit von zu Hause aus. Info bei: Thomas Remscheid, Rosenweg 60, 5840 Schwerte 1.

Tausche

Amiga: Suche Contax zwecks Demotausch! If you're elite 'n legal contact me by writing or calling at: Sven Worm, Guldenbergstr. 41, 5210 Troisdorf 1, W.-Germany ... or call: +49 (0) 2241-76816 (Sven) !!

Amiga & IBM Suchen Tauschpartner. Habe das Neueste und suche es. (auch Sekas-Demos etc.) Evtl. auch Anfänger. Call fast: 0424/486699 (Klaus)

Hey IBM-PC Spielesfreaks! Wer tauscht mit mir Original-Spiele und Programme? Bitte schickt mir eine Spielaliste an: Dirk Hien, Gewerbegebiet 7 a, 6576 Hennweiler

Suche/Tausche Soundblaster & VGA-Demos, Music, Intros und andere PC PD Soft. Suche Compositor und Modules. Michel Mohrmann, Böhmeweg 11, 3032 Dorfmark.

Verk. ASM 3/86 - 12/91 + Sonderhefte 250 DM, LYNX + Gauntlet 3 150 DM, PC-Soft (Swotl, Beholder 2, Startrek), GG-Spiele, 200 Zeitschriften o. Tausche gg. GG-Spiele o. PC-Orig. o. Mega-Drive! Tel: 07258/8520.

Amiga & IBM Suchen Tauschpartner. Habe das Neueste und suche es. (auch Sekas-Demos etc.) Evtl. auch Anfänger. Call fast: 0424/486699 (Klaus)

Tausche PC-Orig., Basis 2:1. Biete Sil. Serv. 2, Elite +, Genghis K., Midwinter, Team Yank., Hard Nova, Imp., Ums 2, Mario A's RC, Red B., uvm. Suche: Swotl, 688, M1, Wing Com. + MD! Andreas 0431/371872

Atari ST Diese Anzeige ist für alle diejenigen die einen ST haben, aber finden, daß ihr Compi zu wenig beachtet wird. Das soll sich jetzt ändern. Wie? Info unter Horst Vogel, Postfach 16, 9721 Dittelbrunn!!!

Suche Famicom, mega Drive, Master NES-Us, PC-Engine Besitzer. Zum Tausch von Modulen. Verkaufe auch Module. A.Bender, Meinsdorfer Weg 30, 2420 Eutin. Auch Handelos.

Suche Tauschpartner für Amiga 500. Nur Games, keine Demos! Schickt Eure Listen an P.Maul, Jüdingen 3, 6497 Steinau 7. 100% Antwort.

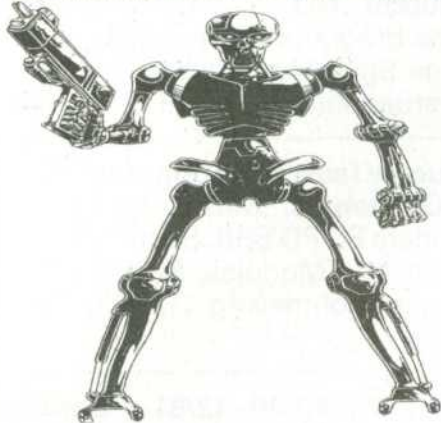
Amiga & IBM Suchen Tauschpartner. Habe das Neueste und suche es. (auch Sekas-Demos etc.) Evtl. auch Anfänger. Call fast: 0424/486699 (Klaus)

Tausche Gameboy-Spiele mit + 10 DM! Super Mario Land, Quix, Fortress of Fear gegen Hunt for Red October, Turrican, Double Dragon 2. Tel: 02421/75537, Verl. Sascha.

PC-Spiele Monkey 2, KQ 5, Civilization, Battle Isle, Command HQ u.a. Suche: Might u. Magic 3, Power Monger, Eye of the Beholder 2 u.a. Möglichst alle Spiele dt. Tel: 04181/39236 (Ralf)

Gewerbliche Kleinanzeigen

Einmal der Böse sein



mit Int. Brett- & Rollenspiele
Science Fiction Fantasy
Zinnminiaturen & Zubehör
Versandkatalog gegen 2.50 DM in Briefm.

Fantasy-Versand

Inh. Robert Elmshäuser

Teichweg 6

3550 Marburg

**IHR WOLLT FUN & ACTION
BIS ZUM ABWINKEN?!**

Stimmt, geht aber nicht?!
Geht doch! Mit dem neuen

**MEGATHRILLER-PACK
(10 DISKETTEN) (AMIGA)**

TOPS-HITS-CHARTS-CHIPS-GRIPS
FÜR NUR 78,- DM

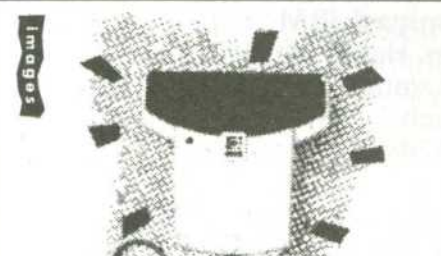
Nur von M. Kohn,
Postf. 74 01 57, 46 Dormund
(NICHT im Handel erh.!)

**ACHTUNG!
Bitte nicht lesen!**

EURO MEGA-DRIVE ohne Game
nur 279,- DM - Einsteiger -
Modell für Japan-Games

**LYNX-VERSAND
UDO OESTREICH
SCHEVENSTR. 24**

**4650 GELSENKIRCHEN
TEL: 02 09/20 72 22 ab 16 UHR**



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)

ab DM **398,-** Handscanner mit 256 Graustufen auf Anfrage!

**MICRO ROBERT
KERNERSTRASSE 5
6924 NECKARBISCHOFHEIM
TELEFON (0 72 63) 6 45 52**

LYNX II

Grundgerät 199,00 DM
LYNX Spiele schon ab 29,00 DM
über 50 LYNX-Spiele lieferbar.

**Software Versand
Bergkamen
Emil-Nolde-Str. 13
4709 Bergkamen
Telefon: 0 23 07/6 15 32**

BAVARIAN -

die ultimative PD-Serie
für den Amiga jetzt mit
360 Disketten,
davon 90% deutsch
Drei Katalogdisketten
für DM 5,- bei

**Friedrich Neuper,
Postfach 72
8473 Pfreimd
Tel.: 0 96 06/71 71**

PC 3,5" oder 5,25"	
Aces of the Pacific	89.90
Civilization dt	99.90
DSA Die Schicksalsklinge	99.90
Falcon 3.0 *	99.90
Eye o.t. Beholder 2	79.90
Might & Magic 3 *	89.90
Space M.A.X dt	89.90
Ultima 7 *	99.90
Ultima Underworld *	99.90
Wizardry 7	89.90

Amiga	
Abandoned Places	74.90
Amberstar	86.90
Black Crypt	69.90
DSA Die Schicksalsklinge	89.90
Eye o. t. Beholder 2	74.90
Gateway Savage Frontier	79.90
Might & Magic III	79.90
Pool of Darkness	79.90

Alle Preise inclusive
Porto & Sicherheitsverpackung
Kostenlose Preisliste anfordern!

PLAYSOFT

Inh. Robert Elmshäuser
TEICHWEG 6 3550 MARBURG 7
TEL.(06421) / 481972 FAX 47526

Ausgewählte Freeware

für MS-DOS PC & AT:
u. a. Spiele, Büro

Katalog DM 2,- für Porto

**MIKRODATA
Pestalozzistr. 46
8000 München 5**

*** SOFTWARE+ SPIELE FÜR PC ***

LOTTOSYS DM 42
WECKER DM 21
Adventure KLONDIKE 4+8
Player DM 64+88

* V-Scheck oder Bargeld *
* schicken an: *
* CHST-V. SCHMIDT *
* Sindlinger Str. 54 *
* W-6234 HATTERSHEIM 3 *

ATARI ST: Public Domain Software!

Riesenauswahl, Minipreise.
Katalog gratis.

**Ollis PD-Versand
Goethestr. 6
6702 Bad Dürkheim
-Schnell + preiswert-**

AMIGA

Low-Budget-Soft
Games ab 20 DM
Gratisliste

0 81 31/2 83 96

16 bis 18 Uhr

Preisgünstige Programme für AMIGA PC C-64 CPC

Computervertrieb Kurt Fischer
Kaufbeurer Str. 28
8948 Mindelheim
Tel.: 0 82 61 / 96 23
Versand & Ladenverkauf

FUSSBALLSTAR

(AMIGA 1 MB/Drucker)

alle Namen, Daten können frei
gewählt werden. 0 - 42 Mit-
spieler, POSTSPIEL- Teamchef
selber gestalten 1-2 Din A4
Seiten Spielbericht.

DM 69,-

**DBZ
Elmendorfer Str. 2
2900 Oldenburg**

PUBLIC-DOMAIN

- Über 3000 deutsche Programme
für den PC-XT/AT/80386

- PD-Programme für den Amiga
36-seitiger schriftlicher Katalog
(PC) oder Katalog-Disk (Amiga)
gegen DM 4,- in Briefmarken

Computervertrieb
Kurt Fischer
Kaufbeurer Str. 28
8948 Mindelheim
Tel.: 0 82 61 / 96 23
Versand & Ladenverkauf

Computerspiele- verleih

für AMIGA, C64, IBM,
ab 2,50 DM

**CRAZY GAMES in
2370 Rendsburg
Neue Str. 2**

Tel.: 0 43 31/2 81 80
Fax: 0 43 31/2 41 89

und

**2400 Lübeck 1
Fackenburg Allee 82
Tel.: 04 51/47 10 00**

Auch Verkauf: Zu super Preisen

Schalt um auf Farbe.

ATARI LYNX II. Enjoy Super Full Color
Video Game Action Wherever You Go!
Blue Lightning Demo Included.

DM **199,-**



LYNX

A.P.B.	ACT	1 Spieler	79.00
AWESOME GOLF	NEU	1-4 Spieler	79.00
BILL & TED'S EXC. ADVENTURE	NEU	1 Spieler	79.00
BLOCK OUT	GES	1 Spieler	79.00
BLUE LIGHTNING	SIM	1 Spieler	69.00
CALIFORNIA GAMES	SPO	1-2 Spieler	79.00
CHECKERED FLAG	ACT	1-6 Spieler	69.00
CHIPS CHALLENGE	ACT	1 Spieler	69.00
CRYSTAL MAGES II	NEU	1 Spieler	79.00
ELECTROCOP	ACT	1 Spieler	69.00
GATES OF ZENDOCON	ACT	1 Spieler	69.00
GAUNTLET	ACT	1-4 Spieler	79.00
HARD DRIVIN'	ACT	1 Spieler	79.00
ISHIDO	STR	1 Spieler	79.00
KLAX	GES	1 Spieler	79.00
MS. PACMAN	GES	1 Spieler	79.00
NINJA GAIDEN	ACT	1 Spieler	79.00
PACLAND	GES	1 Spieler	79.00
PARROYS	GES	1 Spieler	79.00
RAMPAGE	ACT	1-4 Spieler	79.00
ROAD BLASTERS	ACT	1 Spieler	79.00
ROBO SQUASH	ACT	1-2 Spieler	69.00
ROBOTRON 2084	NEU	1 Spieler	69.00
RYGAR	ACT	1 Spieler	79.00
SCRAPYARD DOG	ACT	1 Spieler	69.00
SHANGHAI	STR	1-2 Spieler	79.00
SLIME WORLD	ADV	1-8 Spieler	69.00
STUN. RUNNER	ACT	1 Spieler	79.00
SUPER SKWEEK	NEU	1 Spieler	79.00
TOKI	NEU	1 Spieler	79.00
TOURNAMENT CYBERBALL	NEU	1-4 Spieler	79.00
TURBO SUB	ACT	1-2 Spieler	69.00
VIKING CHILD	NEU	1 Spieler	79.00
WARBIRDS	ACT	1-4 Spieler	69.00
XENOPHOBE	ACT	1-4 Spieler	79.00
XYBOYS	NEU	1-2 Spieler	79.00
ZARLOR MERCENARY	ACT	1-4 Spieler	69.00

Cleaning Kit 49.00, Adapter 35.00, Netzgerät 25.00 DM, Tasche
ab 25.00 DM. Aktuelle Spiele auf Anfrage! Der Versand erfolgt in-
nerhalb von 24 Stunden.

**MICRO ROBERT
KERNERSTRASSE 5
6924 NECKARBISCHOFHEIM
TELEFON (0 72 63) 6 45 52**

Gewerbliche Kleinanzeigen

CITY-DESIGNER

STRATEGIESPIEL FÜR
AMIGA (512 KB/1 MB) & 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 oder
per Vorkasse (Scheck oder bar)!

BAVARIAN -

die ultimative PD-Serie
für den Amiga jetzt mit
360 Disketten,
davon 90% deutsch
Drei Katalogdisketten
für DM 5,- bei

Friedrich Neuper,
Postfach 72
8473 Pfreimd
Tel.: 0 96 06/71 71

*** ÖSTERREICH ***

PC+AMIGA
Soft und Hard.
Nur Postversand.
Nur Originale.
Gratisliste bei

P.C.
POSTFACH 38
A-1204 WIEN

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

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

** Manager-Paket **

5 tolle PD Manager
für den Amiga
nur 9,40 DM inkl. Porto
bei:

Kai Lipphardt
Goethestr. 13
3507 Baunatal 1
Info's GRATIS

C-64:

43-Spiele-Pack für 10,-

Wir bieten auf 6 Disketten
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. (> 9200 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 -

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!!

Selbständig machen
mit einer

POSTSPIELFIRMA

(Wir liefern Hardware/
Software/Adressmaterial/
Betreuung)

Info bei DBZ
Elmendorferstr. 2
2900 Oldenburg

BvB-1. FC Eschwege: 3:3?!

FUßBALL IST UNSER LEBEN!
BUNDESLIGA-VERWALTUNG
ALLE VEREINE, LIGEN, TABELLEN,
TOTO, etc. (AMIGA)

Nur 19,90 DM

M. Kohn, PF 740157
4600 Dortmund

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

STARsoft

GAME BOY	
Game Boy incl. Tetris	157,90 DM
Chessmaster	62,90 DM
Dr. Mario	51,90 DM
Super Mario Land	48,90 DM
Duck Tales	64,90 DM
Mickey Dangerous Chase	62,90 DM
Simpson's	62,90 DM
F1 Race	69,90 DM
WWF Superstar	62,90 DM
Teenage Mutant Turtles	62,90 DM
Hunt for red october	62,90 DM
R Type	62,90 DM
Nemesis II	62,90 DM
Choplifter II	59,90 DM
Final fantasy leg.	72,90 DM
Final fantasy leg. II	79,90 DM

MEGA DRIVE	
Turican	92,90 DM
Phantasy Star III	144,90 DM
Mickey Mouse	83,90 DM
Sonic the Hedgehog	91,90 DM
F 22 Interceptor	92,90 DM
... weitere Spiele auf Anfrage	

Versand erfolgt per NN+9,00 DM od. Vorkasse+5,00 DM
Ab 250,00 DM Bestellwert keine Versandkosten.
---24 Stunden Bestellservice---

SCHIFFBRÜCKE 8-9 W-2390 FLENSBURG

Tel.: 04 61/2 60 44

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

FUSSBALLCOACH- Postspiel

DURCH DAS FERNSEHEN
BEKANNT!

Saison 91/92, 1. + 2. Liga,
alle aktuellen Namen,
Training, Taktik, Strategie
und komplettes Management.
2 DIN A4 Seiten Kommentar
zu eurem Spiel.

Startaufstellung DM 49,-
komplett!

DBZ
Elmendorfer Str. 2
2900 Oldenburg

Hard- und Software für Amiga und *Neu* CDTV

PROGRAMMVERLEIH FÜR:
AMIGA • PC • C-64 • GAME BOY

Gebrauchtcomputer An- und Verkauf
Public-Domain für Amiga und PC

ML Computer
IM RING 29 • 4130 MOERS 3 • TEL: 02841-42249



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 !!!

ENDLICH!

SCANWORKS JUNIOR
für den PC.

Rasterbild ade. SCANNEN in 64
Graust. Fotoqualität in Echtzeit.
Super Bild verw./bearb.
Für viele Scanner geeig.
Scanner MATADOR 105
64 Graust. 189,-

INFO
GEBAUER
Tel./BTX 0211/309233



Die Spielburg
Große Auswahl für
Amiga, Atari und IBM

6520 Worms
Friedrich-Ebert-Str. 1
Tel.: 06241/593763

KIKU DESIGN GROUP ...NEWS...NEWS.

Sonderdisc

- SPACE MISSION - 15,- DM
mehr Games ab 10,- DM,
auf Anfrage,

ATARI ST. Hotl.
Mo+Fr 17-20 Uhr
Tel. 0 21 66/68 16 96

oder

F. Kindel
Kreuelskamp 69
4050 Mönchengladbach 6
(pl. NN 8,50 DM/
V-Check 4 DM)

Videospiele Baier 0 23 09/7 40 91

Game Boy 149 Turtles II 63
Game Gear 249 Sonic 55
Monaco 44 Mega Drive 269
Quack Shot 65 Master II 139
Sonic 85 Asterix 85 Lynx 175
Toki 69 Turbo Sub 59
Super Fami: Jerry Boy 105
EDF 105

Alles günstig bei uns!
(ab 14 Uhr)

PD Software aus Köln

ca. 12.000 Public-Domain
Disketten für AMIGA und
PC am Lager.

Bitte rufen Sie uns an!!!

Pielago Software * Olpenerstr. 438
5000 Köln 91 * Tel.: 02 21 / 8 90 31 62

Computerspiele- verleih

für AMIGA, C64, IBM,
ab 2,50 DM

CRAZY GAMES

2x in

2300 Kiel 14

Kirchenweg 10a

Tel.: 0431/736723

und

Holtenerstr. 237

Tel.: 337363

Telefax: 335717

Auch Verkauf: Zu super Preisen!

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

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

AMIGA HARD-SOFTWARE UND PD-SOFTWARE!

Gratisinfo bei:

Datrex

Blindschacht 16

4390 Gladbeck

GÜNSTIG!

NEU

SoftwareVertrieb

Programme für Amiga, IBM,
C64, Atari und Video Games
Anwender-Spiele-Zubehör

Katalog gegen 1,- DM Rückporto !

SoftwareVertrieb

Sü dendstr. 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

AMIDO ist DA und bringt:

Software und mehr
für PC + AMIGA.
Fordern Sie gratis die
neuesten AMIDO! NEWS an!

AMIDO
Th. Heuss Platz
7012 Fellbach
Tel./Fax/BTX: 07 11/57 37 91

Public Domain & Shareware für MS-DOS

Fordern Sie unsere
kostenlose Katalogdisk
schriftlich an:

PD & SW Versand
Stroot & Deniz
Kirchdorferstr. 164
2102 Hamburg 93
Tel./Fax 0 40/7 54 43 52

SCHNELL-REPARATUR DIENST

für Amiga, C-64 und IBM

ANKAUF / Verkauf von

- gebrauchten Computern
- Computerezubehör, Software,
Computerschrott und sonstigem

Computervertrieb
Kurt Fischer

Kaufbeurer Str. 28
8948 Mindelheim
Tel.: 0 82 61 / 96 23
FAX: 0 82 61 / 68 05

BOMICO-GEWINN-SPIEL

GOLDRAUSCH DM 14.000,-

TOP TEN BOMICO

1	Epic	Simulation	Amiga, PC 3,5/5,25
2	SimAnt	Simulation	Amiga, PC 3,5/5,25
3	Aces of the Pacific	Simulation	PC 3,5/5,25
4	Steigenberger Hotelmanager	Simulation	Amiga, PC 3,5/5,25, C64D
5	Parasol Stars	Action	Amiga, C64, ST
6	Shadowlands	Rollenspiel	Amiga, PC 3,5/5,25, ST
7	Darkseed	Adventure	PC 3,5/5,25
8	Project X	Action	Amiga
9	Hook	Adventure	PC 3,5/5,25, ST
10	Eternam	Adventure	PC 3,5/5,25

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!)



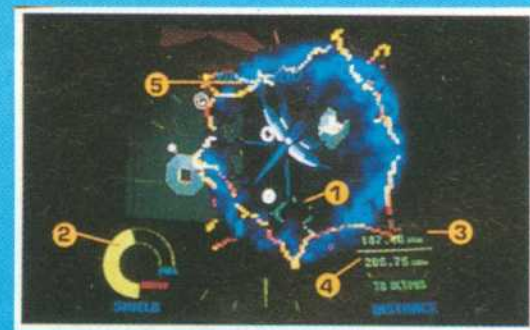
Hallo Freaks! Wir gehen in die vollen! Nachdem wir Euch in der letzten Ausgabe mit unserem Japan-News-Special hoffentlich den Mund schon ganz wäbrig gemacht haben, geht's heute wieder massiv an nagelneue Automatentests. Und was für welche: So stellen wir Euch z.B. exklusiv (!) KONAMIs neues Cartoon-Actionspiel G.I. JOE vor, haben vollhydraulisch das 3D-Abenteuer STARBLADE bestaunt und schrecken nicht davor zurück, das megaschwierige Ballerspiel AERO FIGHTERS durchzuspielen. Als schmückendes Beiwerk gibt's noch weitere News und einen niegelneuen Flipper. Also: Auf ins Vergnügen! Michael Suck

Was für ein Feeling! Angenehm gepolstert, sitze ich in der futuristischen Hydraulikkabine des Starblade. Zwei deutsche Märker später erwacht der riesige Projektionsbildschirm vor mir zum Leben. Erstes Level – kein Problem. Den Pilotenstick sicher im Griff, fliege ich auf die erste Staffel feindlicher Raumschiffe zu, die ihr Mutterschiff bewachen. Klare Sache, daß die Jungs, ebensowenig wie im Filmbild *Kampfstern Galactica*, eine Chance haben. Mit meinem Laser gebe ich ihnen Saures und schwenke dann, vom Computer geführt, in einem leichten Bogen auf die nächste Staffel zu. Das Fluggefühl dabei: Einfach herrlich. Die Vektorgrafiken gleiten soft und nett schattiert an mir vorbei. Selbst ein ganzer Meteoritenhagel wird vom Rechner problemlos bewältigt – nur nicht von mir. Denn als ich es in der dritten Stage mit Meteoriten, Weltraumminen und Kamikaze-Fightern zur gleichen Zeit zu tun bekomme, erwischt es mich voll. Mit einer heftigen Schüttelei der Kabine bekomme ich das Spielende sehr dra-



stisch am eigenen Leibe zu spüren. Ich komme aber mit dem Schrecken und ein paar Münzen weniger davon.

Wer dieses Gefühl gern selbst nachvollziehen will, darf dies jetzt in vielen Spielhallen tun. Starblade war zwar schon auf der IMA im Frühjahr angekündigt, ist aber erst jetzt überall präsent. Die Story und der Spielablauf sind zwar nicht so prall, doch reißt die tolle Technik wieder alles raus. Bei dem Aufwand sind zwei Mark sicher keine Geldverschwendung!



▲ Ein kleiner Level-überblick von Starblade



▲ Die Tiefen des Alls sind voller Gefahren



Siebenfaches Verderben

Nicht ganz so aufwendig, aber dafür um einiges anspruchsvoller, zeigt sich das neueste Produkt von V-System. Sieben gnadenlos hammerharte Levels haben die japanischen Designer für *Aero Fighters*, so der Titel des Werks, zusammengetragen. Das Ergebnis kann sich sehen lassen! Selten war ein Ballerspiel nämlich so schwierig und doch so ungeheuer motivierend. Quasi als Nachfolger des legendären *Raiden* setzt dieser Vertikal-Scroller noch mal einen drauf. Wer die fixen Panzer, tief-fliegenden Stealth-Figter und feuer-spuckenden Endgegner überleben will, macht diese Reise durch die Hölle am besten zu zweit und nutzt konsequent die vier möglichen Power-Ups, geht sparsam mit den Smart-Bombs um und steuert ansonsten schlafwandlerisch durch die schmalen Lücken, die das feindliche Geschützfeuer läßt. Beim Test waren wir erstmal geschockt, wie schnell die Credits den Bach runtergingen, doch dann ließ uns das Game nicht mehr los. Die Folge: Ein kaputter Stick, Muskelkater bei Guido und mir und das befriedigende Gefühl, von allen Aggressionen befreit worden zu sein.

Aero Fighters ist wohl eindeutig ein Game für hartgesottene Profis, aber die werden an dem toll inszenierten Budenzauber, dem fetzigen Sound und den olivgrünen Grafiken für Wochen ihren Spaß haben. Nur Mut!



▲ **Ballerspiel de Luxe: Aero-Fighter ist hammerhart und toll gemacht**

▶ Nur mit besten Waffen überleben die Aero Fighters



Karate Kid würde blaß werden

Ebenfalls für wahre Champions präsentiert Capcom in diesem Monat die überarbeitete Fassung von *Street Fighter II* unter dem Titel *Street Fighter II Champion Edition*. War es bislang so, daß der karatewillige Spieler „lediglich“ aus vier Charkteren auswählen konnte,



▲ **Der Street Fighter im neuen Gewand – orientalisches eben. Aber sonst ändert sich nichts. Nur: Raider heißt er jetzt ...**



▲ **SFIICE: Jede Spielfigur kann gewählt werden.**

um den fiesen Obersöldner im asiatischen Stil auszuknocken, so kann jetzt jeder Charakter, auch einer der bösen (!), zum eigenen Helden auserkoren werden. Ebenfalls neu: Im zwei-Spieler-Modus können beide Spieler den gleichen Charakter auswählen, um endlich und definitiv festzustellen, wer denn nun von ihnen der bessere Street Fighter ist. Und damit die alten Street Fighter Fans ebenfalls voller Freude zu Street Fighter II EC greifen, wurden die Background-Grafiken komplett überarbeitet. Stellt sich nur die Frage, ob man bei all den verschiedenen Tritten und Schlägen der einzelnen Spielfiguren überhaupt noch Zeit hat, einen Blick auf die romantischen Japan-Impressionen zu werfen. Und noch etwas: Street Fighter II ist nichts anderes als die x-te Auflage der immer wieder gern gesehenen Prügelspiele. Man muß schon eine Vorliebe für dieses hektische Geschehen haben, um auch an diesem Gerät Spaß zu haben. Intellektuelles Anspruchsdenken ist hier nämlich wirklich fehl am Platz – ähem...

Straßen in Flammen

Eigentlich hätten wir ja erwartet, daß Konami in diesem Monat endlich mit der neuen Tetris-Variante Hexxion rüberkommt. Aber, denkste! Da haben wir in den News der letzten Ausgabe groß und breit über Hexxion berichtet und sogar schon ein paar Shots zum Heißwerden abgedruckt, doch die Veröffentlichung hängt immer noch in der Schwebe. Was soll's – wenn das Ding irgendwann über den großen Teich rübergeschipt kommt, werdet Ihr garantiert die ersten sein, die davon erfahren.

Aber was wollen wir auch mit Hexxion, wenn uns Konami stattdessen mit G.I. Joe bedient? Ist doch viel knackiger, frischer und spannender als so ein ödes Kniffelspiel, bei dem man auch noch nachdenken muß. Nachdenken steht bei G.I. Joe nämlich erst an zweiter Stelle.

Primär geht's darum, per Fadenkreuz den Bildschirm reflexartig mit einem MG zu beharken. Dort tummeln sich nämlich feindliche Söldner in Hülle und Fülle. Ein bißchen träge sind die Jungs zwar, doch leider, leider erhalten sie im Spielverlauf immer massivere Boden- und Luftunterstützung. Während die Grafiken im netten 3D-Look rangezoomt werden, rollen z.B. Panzer in Position, während gleichzeitig nette Starfighter vom Himmel stürzen – aber das kennen wir ja von den Starfightern der Bundeswehr... Aber damit ist der Ideenvorrat der Konami-Designer noch lange nicht erschöpft. Schließlich müssen ja die elend langen Missionen des Helden auch abwechslungsreich ausgefüllt werden – was bringt schon allein die ermüdende Ballerei auf der Straße? Und genau deshalb wird der Actionfreund von dem Spiel nicht nur mit immer wieder neuen, toll gemachten Grafiken überrascht, sondern ebenso mit einigen technischen Tricks, die für mehr Spannung sorgen. So wurde der 3D-Chip nicht nur benutzt, um das Zoomen ruckelfrei zu machen, sondern um z.B. auch einen tierisch hohen Fahrstuhl samt Stockwerken zu animieren. Während Vorder- und Hintergründe verwirrend an der Spielfigur vorbeigleiten, warten im nächsten Stockwerk schon wieder ganze Bataillone auf den großen Garaus. Selbst Feinde solcherlei martialischen Gemetzels werden angesichts dieser Anforderungen ans eigene Geschick das Spiel zu schätzen wissen, und damit's nicht gar zu schwierig wird, gibt es selbstredend ein paar Symbole zur Aufstokkung der Feuerkraft und zum Anlegen eines Bombenvorrates für ganz, ganz knifflige Situationen – quasi endgegnergerecht. Als Actionfan komme ich deshalb einfach nicht umhin, dieses Spiel spannend und abwechslungsreich zu finden. Mögen sich angesichts der Story und Handlung auch die Nackenhaare sträuben, für Unterhaltung ist schlicht und einfach gesorgt. Überhaupt: Wer wird denn sowas für das wahre Leben halten?



NEWS

TAD wird demnächst ganz groß aufräumen, und zwar mit ihrem Legionnaire. Dieser prügelt sich durch die postapokalyptische Szenerie einer Großstadt und soll den großen Ober-Terroristen vernichten. irgendwie bekannt, das Teil...

Karate-Action im Fantasy-Look bietet Taito bei Silent Dragon. Aus dem Schlaf erwacht der Karate-Drache, weil die Schwester vom bösen Doktor Bio verschleppt wurde. Vielleicht sehen wir das gute Kind ja demnächst in Bios Talkshow (harharhar...). Wenn nicht, muß sich eben der Spieler durch fünf Levels kämpfen; wahlweise mit dem Ninja oder einem Marines-Verschnitt.

Völlig humorig zeigt uns Midway, wie man die klassischen Actionspiel-Elemente gekonnt aufs Korn nimmt. Schleimige Monster und tiefschwarze Gags sorgen bei Total Carnage nämlich für Freude. Daß es nebenbei noch darum geht, Geiseln zu befreien und einen Diktator zu vernichten, ist angesichts der karikierten Militärs völlig egal. Echt spaßig!



▲ **Völlig mutiert und völlig gut: Bei Total Carnage geht's rund (ausgesprochen).**

Einer der heißesten Sommertips kommt wieder einmal von Irem. Der Hersteller des Klassikers R-Type schickt die Undercover-Cops ins Rennen. Das farbenprächtige 32-Bit-Spiel handelt von Mutanten und anderem Getier und wird in Kürze auf dem Markt sein. Ein Test in der nächsten ASM ist so gut wie sicher!





GETAWAY
HIGH SPEED



Neu: Ein Flipper ▶
mit Gang-
schaltung



Erinnerungen werden wach: Vor ein paar Jährchen konnte man an einem Flipper namens *High Speed* kaum die diebische Freude verheimlichen, die man empfand, wenn man trotz Raserei der Polizei ein Schnippchen schlagen konnte – natürlich nur an dem Flipper! Jetzt gibt es wieder die Möglichkeit, geheimste Träume auszuleben, denn der Designer von damals hat wieder zugeschlagen und präsentiert mit neuester Technik vom renommiertesten Flipperhersteller (Williams) den Quasi-Nachfolger: *The Getaway*. Auf superschnellen magnetischen Laufschiene wird die Stahlkugel beschleunigt und auf die Spielfläche entlassen. Ampelkonstellationen sorgen für Jackpot-Freuden und hektische Multiballs mit drei Bällen. Doch neben all den gewohnten Features bekommt die simulierte Polizeiflucht jetzt noch viel realistischere Züge. Statt des Abschubhakens gibt's 'ne Zwei-Gang-Schaltung, die besonders im Video-Mode zum Tragen kommt. Jeder neue Williams-Flipper hat mittlerweile ein Videospiel auf dem großzügigen LCD-Display zu bieten, und bei *Getaway* gibt's logischerweise ein Autorennen mit der besagten Gangschaltung! Ein toller Spaß, der das ohnehin zeitlose Flippervergnügen noch viel schöner macht!

AMERICAN GAMES DIRECT

GAME

N - E - T - W - O - R - K

(EUROPE) INC

22 STATION SQUARE, PETTS WOOD, LONDON BR5 1NA, ENGLAND.
TEL: (44) 689 897000 FAX: (44) 689 890675

**SPEZIALISTEN IM GROSSHANDEL
FUER GAMES' CONSOLES**

MEGADRIVE ● GAMEGEAR ● SUPER NES ● GAMEBOY

KUNDEN GOLD SERVICE

STAENDIGER PROMOTION MIT DIE GUNSTIGSTEN PRIESE

U.K. VERSAND MIT SCHNELLSTE LIEFERUNGEN

DEUTSCH SPRECHENDE KUNDEN SERVICE

U.S. VERSAND FUER GROSSE KUNDEN

SOFORT GRATIS DEALER INFORMATION

REGEL, MAESSIGER TELEFONKONTAKT

**WIR SIND EINE AMERIKANISCHE FIRMA UND HABEN
LANGE ERFAHRUNG IN U.S. VIODEOSPIELE. WIR HABEN
STAENDIG GROSSE RESERVEN AUF LAGER, UND MIT
UNSERE GOLD SERVICE KOENNEN WIR SIE VERSICHERN
DAS SIE IN BESTEN HAENDEN SIND.
RUFEN SIE NOCH HEUTE UNSERE SALES
DESK AN UND ERFAHREN SIE MEHR.**

TEL: (44) 689 897000

**GROSSHANDELS FILIALEN IN:
LONDON ● PARIS ● BOSTON**



BAZAR



Amiga-Sport-Pack



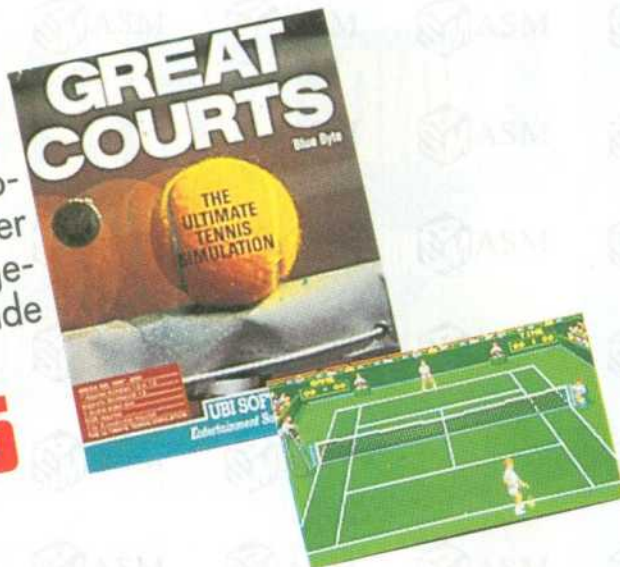
Den Amiga-Sportlern können wir diesmal folgendes bieten: California Games, The Games-Summer-Edition & 4D Sports Boxing zum Sonderpreis von

Amiga **79,95**

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**



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!**



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,-**



Flugi-Pack

Amiga: F.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")
Amiga nur **99,-**



PC-Sport-Pack



Enthält TV Sports Basketball, TV Sports Football & TV Sports Boxing

Der Preis? Unglaubliche (PC 5,25") **99,-**



Rainbow Arts Mega Box

Diese erstklassige Compilation enthält die Spiele "Rock'n Roll", "Curse of Ra", "Grand Monster Slam", "Oil Imperium" sowie "Conqueror". Was in aller Welt das kostet?

Amiga
PC (5,25" HD!)
nur **99,-**



ACHTUNG! Turrican-Shirt!

Das Turrican-T-Shirt befindet sich derzeit in Vorbereitung. Es bietet gute Stoffqualität, einen vierfarbigen Druck und ein hervorragendes Motiv. Der Preis? Keine 40 und keine 30 Mark, sondern

24,95

1 MB 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 1 MB erscheinen, sehr empfehlenswert. Bei uns für

nur **149,-**

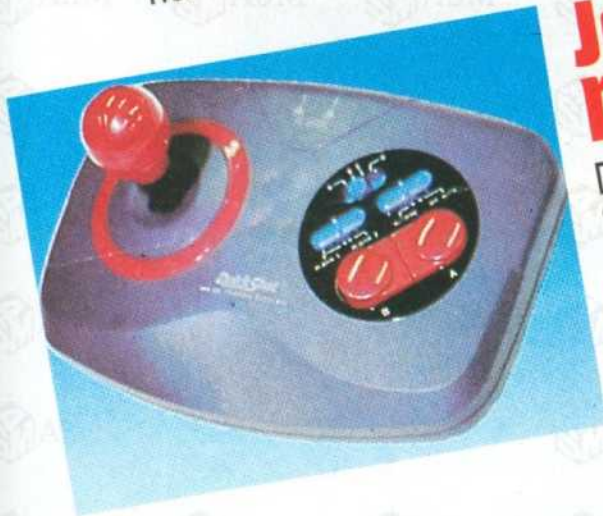


Joyboard Maverick 1

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!)



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-Leerdisk kostet der Spaß dann

24,95



Raus damit!

Hier sind noch ein paar minimale Restbestände von Games, die eigentlich komplett ausverkauft waren und ein paar Sachen, die wir unseren Kunden einfach so hinterherwerfen. Here we go:

Monster Business (Amiga/Atari ST)	29,95
Loopz (Amiga, PC 5,25")	29,95
Skat 2000 (Microwelle, ST)	29,--
Risk It (Microwelle, Amiga)	29,--
Freddy (Microwelle, Amiga)	29,--
Black Out (Amiga/Atari ST/PC 3,5"/5,25")	39,95
Super Off Road (C64, Amiga, ST)	49,95
ASM-Space-Rat-Shirt (Top-Qualität, M, XL)	20,--
Buch-Pack (Das Neue Computer-Hassbuch, Space Rat I, Space Rat II, Top Secret Hint Book)	25,--

Amiga-Top-Hit-Pack

Mega lo Mania & First Samurai zählen zu den besseren, wenn nicht besten PRGs der letzten Monate. Im Pack und bei uns:

(Amiga) **69,95**



Electronic Arts-RPG-Pack

Imperium & Hard Nova sind zwei Rollenspiele mit Tiefgang im Gameplay. Das Super-Mega-Tiefgangs-Pack gibt's bei uns für PC (5,25") zum Preis von

79,95



ELECTRONIC
ARTS®

Amiga-RPG-Pack

Zwei absolute Klassiker zum Sensations-Preis! Hillsfar & Curse of the Azure Bonds (Amiga)

nur **39,95**



No Questions Asked-Packs

No Questions Asked - keine Fragen, bitte! Bei diesen Packs gibt es folgende Regel: Der Besteller sucht sich drei Programme aus, die er gerne haben möchte. Solange der Vorrat reicht, liefern wir nach diesen Wünschen aus. Wenn der Vorrat nicht mehr reicht, liefern wir, was möglich ist und füllen dann auf - mindestens aber zwei gewünschte Programme werden dabei sein. Alles klar? Wußten wir doch!

AMIGA:

Archipelagos (ASM-Hit), Chambers of Shao-lin (ASM-Hit), Menace (ASM-Hit), North & South (ASM-Hit), Pac-Mania (ASM-Hit), Puzznic (ASM-Hit), Seven Gates of Jambala, Xenon 2 (ASM-Hit)

PC (3,5"):

Boulder Dash (Das Original!), Boulder Dash 2, Boulder Dash Construction Kit, International Karate (alle CGA)

3 Spiele im Pack nur **59,95**

Allen Grund ZUR Freude...

... haben wir, zeigten uns doch Eure Reaktionen, daß wir mit unserem BTX-Programm einen guten Kurs fahren. Um einige grundsätzliche Dinge wird es auch heute gehen, schwerpunktmäßig möchte ich Euch aber nach kleiner Pause wieder einmal einen Anbieter von Telesoftware und vielem mehr vorstellen, von dem vor allem Amiga-Besitzer profitieren können.

Amiganer ► wie Poeten und Sportfreaks finden hier ein breites Angebotspektrum

Nachdem unser BTX-Programm nun seit über drei Monaten online ist, läßt sich ein kleines Restimee ziehen. Es hat sich sehr schnell gezeigt, daß Euer Interesse vor allem im Bereich Secret Service liegt. Wir haben daher diesen Teil inzwischen erweitert und werden auch in Zukunft bemüht sein, Eure Fragen so schnell wie möglich zu beantworten.

Ganz besonders stolz sind wir darauf, daß unser Konzept „gerade getestet – schon im BTX“ so gut angenommen wird. Wo wir uns noch etwas mehr Beteiligung wünschten, wäre bei den „Top Ten“, die übrigens nichts mit den Leser-Charts hier im Heft zu tun haben.

Ansonsten: Danke für die vielen Anregungen – alle werden gelesen und zum Teil auch berücksichtigt. Änderungen bzw. Ergänzungen und vieles mehr steht unter „Hallo Leute“ im Programm, das einfach mit „*ASM#“ aufgerufen wird.



◀ Ein kleiner Blick in ein großes Programm



Just *smile#

Jeder fängt mal klein an. Dieses Sprichwort dürfte auch für das BTX-Programm „*smile#“ von Heinrich Ruch jun. aus Heringen gelten. Von Anfang an spezialisierte er sich auf Amiga und entwickelte sich vom kleinen regionalen zum großen bundesweiten Anbieter.

Mehr als 40 Games sind als Telesoftware ladbar, daneben gibt es zahlreiche Demos, Tools, Utilities sowie Hard- und andere Software auch über den Postversand.

Was das Programm auszeichnet, sind mehrere Bereiche, die weniger auf den Amiga denn vielmehr auf Hobbies und Interessensgebiete abzielen. So kann man in Michas Sportecke nicht nur Informationen zu Fußball, Tennis, Eishockey und Motorsport, sondern auch aktuelle Sport-News und -ergebnisse abrufen.

Daneben gibt es bei *smile# Grußkarten, Antwortseiten und Gewinnspiele sowie eine Rubrik, die den schönen Titel Lyrik und Poesie trägt. Was mir besonders gefällt, ist die Preispolitik, die in Heringen im Kreis Bad Hersfeld (Hessen) gefahren wird. Man hat hier das (seltene) Gefühl, daß einem viel geboten wird, ohne dafür viel vom Nutzer zu verlangen.

Kein Wunder, daß sich das Programm zu einem Geheimtip in der BTX-Szene entwickelt hat. Einige haben dem Rechnung getragen und fahren ihr eigenes Programm als Unteranbieter – mit wachsendem Erfolg. Reinschauen lohnt sich, auch wenn man keinen Amiga sein eigen nennt.

Und damit genug für heute, bis zum nächsten Mal. Euer Klaus.

Klaus Trafford

Jetzt wird's konkret!

Was das bedeuten soll? Ich erklär's gern. Das heißt, daß wir mal wieder was von Euch wissen möchten, damit wir die ASM besser Euren Wünschen anpassen können. Was Ihr dafür bekommt? Unter allen Einsendern verlosen wir fünf dicke Software-Pakete aus unseren Lagerbeständen - Mitmachen lohnt also auf jeden Fall! Die Daten sind nur für ASM bestimmt - wir werden sie unter Einsatz unseres Lebens vor allem fremden Zugriffen schützen. Der Rechtsweg ist selbstverfreilich ganz und gar ausgeschlossen! Na, dann aber los!

Einsendeschluß: 8. 8. '92 (Datum des Poststempels)

1. Welchen Computer/welche Konsole besitzt Ihr bzw. werdet Ihr Euch demnächst zulegen?

	Besitze ich	Benutze ich	Werde ich kaufen
Amiga 500 <input type="checkbox"/> / 1000 <input type="checkbox"/> / 2000 <input type="checkbox"/> / 3000 <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PC (XT <input type="checkbox"/> , 286 <input type="checkbox"/> , 386 <input type="checkbox"/> , 486 <input type="checkbox"/> , VGA <input type="checkbox"/> , EGA <input type="checkbox"/> , CGA <input type="checkbox"/> , Hercules <input type="checkbox"/> , AdLib <input type="checkbox"/> , Soundblaster <input type="checkbox"/> , Roland <input type="checkbox"/>)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
C-64	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Atari ST/E/FM/etc.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Super Famicom	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Game Boy	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
NES	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sega Mega Drive	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sega Master System	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PC Engine	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Neo Geo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Atari VCS	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Atari Lynx	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Game Gear	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Sonstiges: _____

2. Wie steht's mit den monatlichen Einkünften (bei Gehalt/Sold/Honoraren bitte netto)?

<input type="checkbox"/> 0-50 DM	<input type="checkbox"/> 51-100 DM	<input type="checkbox"/> 101-500 DM
<input type="checkbox"/> 501-1000 DM	<input type="checkbox"/> 1001-1500 DM	<input type="checkbox"/> 1501-2000 DM
<input type="checkbox"/> 2001-2500 DM	<input type="checkbox"/> 2501-3000 DM	<input type="checkbox"/> 3001-.... DM

3. Außerdem besitze ich/werde ich bald kaufen:

	Besitze	Werde ich kaufen
Festplatte	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Drucker	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Freezer	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Zweitlaufwerk	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Farbmonitor	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Sonstiges: _____

4. Welche Zeitschriften lest Ihr neben der ASM noch?

	nie	manchmal	immer
Power Play	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gamers	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Video Games	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PC Joker	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Amiga Joker	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Amiga Magazin	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Play Time	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

DOS International	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
DOS Shareware	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Andere	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Und zwar: _____

5. Wird Eure ASM auch noch von anderen gelesen? Ja? Wie viele sind es denn normalerweise?

0 1 2 3 4 5 und mehr

6. Für welche Art der Computer-Software interessiert Ihr Euch?

	Sehr	weniger	gar nicht
Actionspiele	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sportspiele	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Strategiespiele	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Simulationen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Adventures	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Rollenspiele	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Allgemeine Tools	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Grafikprogramme	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Musikprogramme	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

7. So, jetzt dürft Ihr die einzelnen Teile der ASM bewerten:

	Sehr gut	o.k.	Geht	Eher schwach
Cover	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Karteneinleger	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Editorial	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Inhaltsverzeichnis	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
News	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Feedback	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Comic	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tests	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Previews	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Secret Service	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Poster	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Konsolenteil	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Game Boy-Teil	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hitline - Charts	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spielhalle	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Flop des Monats	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Microwelle	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Wettbewerbe	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Oldie	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Messeberichte	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Action	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Adventure	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Strategie	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Simulation	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sport	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Compilations	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Mein Themenwunsch: _____

8. Wie kommt Ihr jeden Monat an Eure ASM?

Am Kiosk	<input type="checkbox"/>
Im Kaufhaus	<input type="checkbox"/>
Im Computerladen	<input type="checkbox"/>
Im Bahnhofsbuchhandel	<input type="checkbox"/>
Weder noch, denn ich habe abonniert!	<input type="checkbox"/>

Sonstiges: _____

Umfrage

9. Wieviel gebt Ihr monatlich ca. für Software/Zubehör aus?

_____ DM

10. Seid Ihr etwa Mitglied in einem Computerclub?

Nö, wieso? Klaro doch!

11. Spielt außer Euch noch jemand in der Familie?

Wenn ja, wie alt ist der/die? _____

12. Was interessiert Euch denn außer dem Computer noch so?

	Sehr	Weniger	Gar nicht
Sport	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lesen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Fernsehen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kino	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Video	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Musik	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Clique	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Reisen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sonstiges:	_____		

13. Geht Ihr etwa auch in die Spielhalle?

Oft Gelegentlich Nie!

14. Helfen Euch die Tests in der ASM beim Kaufentscheid?

Immer Oft Gelegentlich Nie

15. Wie stuft Ihr Euch selbst in Sachen Computerspiele/Video-spiele ein?

Blutiger Anfänger Aufsteiger Kompetenz Crack

16. Wie seid Ihr auf die ASM aufmerksam geworden?

Erwähnung in		Auf einer Messe	<input type="checkbox"/>
Fernsehen/Hörfunk	<input type="checkbox"/>	Durch Anzeigen	
Durch Freunde	<input type="checkbox"/>	in anderen	
Am Kiosk/Im Laden	<input type="checkbox"/>	Zeitschriften	<input type="checkbox"/>

17. Was haltet Ihr von der ASM? Ist sie ...

	sehr	meistens	nicht so	gar nicht
... aktuell?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
... kritisch?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
... sachlich?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
... informativ?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
... hilfreich?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
... verständlich?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
... kompetent?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
... unterhaltsam?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
... unverzichtbar?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
... ausgewogen?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

18. Ist der Schreibstil ... albern gut so zu trocken

Was gefällt besonders/nicht?

19. Wo kauft Ihr meist Eure Programme?

	immer	manchmal	nie
Kaufhaus	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Versandhandel	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Computer-Shop	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Auf Messen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

20. Wieviel Zeit verbringt Ihr mit der Lektüre der ASM?

Eine Stunde Zwei Stunden Drei Vier
Fünf Mehr?
Wieviele? _____

21. Sammelt Ihr die ASM?

Was denn sonst? Wie bitte?

22. Was haltet Ihr eigentlich von den ASM-Sonderausgaben?

	Sehr gut	Gut	Nicht so prall
Thematik	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Umfang	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Gestaltung	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nutzen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Anmerkungen: _____

23. So, jetzt brauchen wir Angaben zu Eurer Person!

Alter: _____

Geschlecht: männlich weiblich

Welche Schulbildung habt Ihr/strebt Ihr an?

Volksschul-/
Hauptschulabschluß
Mittlere Reife
Abitur
Studium

Sonstiges: _____

24. Und jetzt könnt Ihr Eurem Zorn auf die/Eurer Liebe zur ASM so richtig Luft machen. Eure Meinung ist gefragt!

Nun brauchen wir noch Euren Namen und Eure Anschrift - müßt Ihr aber auch nur anzugeben, wenn Ihr an der Verlosung teilnehmen wollt:

Name, Vorname _____

Straße, Haus-Nr. _____

PLZ/Wohnort _____

Ich bin damit einverstanden, daß die hier gemachten Angaben elektronisch verarbeitet werden.

Unterschrift _____

Einsendungen an: ASM, Umfrage '92, Postfach 870, 3440 Eschwege

● 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 Hilfenfenster ● 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,-

Shareware-Compo / CDV-Software (ASM 4/92)

Vollversionen gehen an:

1. Alexander Baning, O-1122 Berlin
2. Willi Macholtz, O-1211 Naubarnim
3. Thorsten Ewald, 7950 Biberach 1
4. Craig Smith, CH - 4312 Magden
5. Frank Buchert, O-2101 Züsedom
6. Guido Krug, 8733 Bad Bocklet
7. Sebastian Merten, 7988 Wangen
8. Eike Lauer, 1000 Berlin 20
9. Tobias Köck, 7750 Konstanz
10. Andreas Dieckelmann, O-2510 Rostock 05
11. Nanni Karin, 7956 Rot-Mettenberg
12. Sebastian Leppert, 4050 Mönchengladbach 4
13. Jochen Ecke, 8751 Stockstadt
14. Reinhard Stadler, 6222 Geisenheim
15. Mike Renneberg, 6451 Großkrotzenburg
16. Wolfgang Kern, 8059 Oberdieng
17. Michael Schedel, 8909 Ebershausen
18. Peter Käster, 6335 Lahnu 3
19. Torsten Ronge, 6959 Billigheim 3
20. Jan Laukrein, 7990 Friedrichshafen
21. David Koch, 2000 Hamburg 55
22. Stephan Wentz, 4132 Kamp-Lintfort
23. Björn Müller, 7800 Freiburg
24. Bastian Boing, 3061 Heuerßen
25. Markus Pretterhofer, A- 6380 St. Johann
26. Markus Telzerow, 5800 Hagen 1
27. Timo Nowak, 6330 Wetzlar
28. Christian Tasler, 8550 Forchheim
29. M. Lanua, O-2520 Rostock 25
30. Rainer Schmitt, 6227 Oestrich 1
31. Moritz Schüpp, 5144 Wegberg 6
32. Carsten Liedke, 2800 Bremen 1
33. Dietmar Maeuler, 5000 Köln 80
34. A. Reinhardt, O-4200 Merseburg
35. Martin Baluses, 8635 Dörfles-Esbach
36. Benno Mattes, 7000 Stuttgart 1
37. Bastian Pfister, 8906 Gersthofen
38. Bernd Hommann, 4730 Ahlen/Westf.
39. M. Schenk, 3500 Kassel
40. Gero Feuss, 2800 Bremen 1
41. Torsten Hofmann, O-1634 Rangsdorf
42. Stephan Quandt, 2210 Itzehoe
43. Rainer Schmitt, 6227 Winkel 2
44. Heiko Hansen, 2374 Fochbek
45. Michael Sülzle, 7024 Filderstadt 1 - Sielmingen
46. Stephan Müller, 1000 Berlin 19
47. Daniel Schaller, 5860 Iserlohn
48. Klaus Kaese, 8580 Bayreuth
49. Michael Köhler, 4404 Telgte
50. Thorsten Möck, 2061 Bargfeld-Stegen

AdLib (ASM 4/92)

Den AdLib Gold 1000 Stereo Sound Adapter gewinnt:

Jürgen Gugau, 6830 Schwetzingen.

Je eine AdLib Music Synthesizer Card geht an:

Kai-Uwe Knuttel, 6520 Worms



Gewinner



Gewinner



Gewinner



Oliver Wowrer, 4300 Essen 1

Philip Theilmann, 2903 Bad Zwischenahn

T. Oeltjen, 7100 Heilbronn

Oskar Stübinger, 8500 Nürnberg 20.

Je ein T-Shirt erhalten:

Sven Romero de Castro, 3004 Isernhagen 1

Christian Sommer, 8502 Zirndorf

Stephan Müller, 1000 Berlin 49

Martin Samain, 7950 Biberach/Riß

Alfred Pachernegg, A-8952 Trolning

Sascha Pawlak, 1000 Berlin 13

T. Hackel, 8702 Margetshochheim

Björn Söllner, 8724 Schonungen

Holger Gabriel, 8606 Hirschaid

Philipp Stucke, 1000 Berlin 45

Martin Maier, 6335 Lahnu 3

Matthias Zappe, 1000 Berlin 51

Udo Achatz, 6800 Mannheim 24

Michael Lübbe, 2857 Langen

Thomas Sefinger, 6501 Saulheim

Christian Szarkowski, 4800 Bielefeld 15

Hans-Martin Hepp, 4600 Dortmund 41

Gerhard Nepl, A-8041 Graz

Martin Ransberger, 8316 Frontenhausen

Klaus Schmidt, 7118 Künzelsau

Stephan Thommes, 3550 Marburg

D. Schrage, 4722 Ennigerloh

Hr. Llopis, 6500 Mainz 32

Andreas Weiner, 7113 Neuenstein

Stefan Heitzmann, O-1800 Brandenburg

Gremlin (ASM 4/92)

Eine Spiegelreflex-Kamera Nikon F-401X geht an:

Uwe Kössler, A-1130 Wien.

Die nächsten zehn Gremlin-Spiele erhält frei Haus:

Jürgen Köhler, 5910 Krauntal-Ferndorf

Je ein Goody-Pack gewinnen:

Torsten Bunde, 3000 Hannover 51

Frank Ullrich, 5300 Bonn 1

Rüdiger Schütz, 4390 Gladbeck

Torsten Fabian, 4840 Rheda

Andreas Bensch, 5905 Freundeberg - Acchen

Matteo Görtz, 6103 Griesheim

Christian Schreiber, 5000 Köln 71

Christian Schübel, 8501 Burghann

Stereo Master / Microdeal (ASM 5/92)

Die Minolta Dynax 3xi-Spiegelreflexkamera gewinnt:

Reinhard Hardebusch, 5948 Schmalleberg 16

Je einen Stereo Master erhalten:

Francisco Ortiz, 5620 Velbert 1

Martin Lamp, 2056 Glinde

Rüdiger Weindok, 6301 Polheim

Wolfgang Busch, 1000 Berlin 46

Harald Berthauer, 4019 Monheim 2

Michael Stolz, 5657 Haan 1



Inserentenverzeichnis

ABC-SOFT	56/57	EXPERT SOFTWARE	141	KAROSOFT	87	STADLBAUER	139
ARBIROSOFT	77	FUN SOFT	141	LANGNESE IGLO	27	TOPSOFT	138
BACHLER	33	FUNTASTIC	95	LIFETIMES	141	TRONIC-VERLAG	17, 31, 63, 71, 75, 79, 89, 91, 103, 118/119
BOMICO	23, 164	FUNNY SOFTWARE	21, 47, 125	MICROPROSE	37, 39, 41		123, 136, 142, 157
CDV	138	GAME EXPRESS	59	OKAY-SOFT	85	WIAL	44/45
COMPY-SHOP	140	GAME NETWORK	151	PHILIPP MORRIS	2	WUPPERSOFT	140
DIF GAME VERLAG	137	GNADENLOS	129	RUSHWARE	9, 15, 53, 97, 163		
DYNATEX	139	GROSS ELECTRONIC	26	SOFTPOWER	137		
ELECTRONIC ARTS	13	HEIDAK	28/29	SOFT & SOUND	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.: (0 471) 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 0111.
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.

4000

ASCON, 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) 169 89.

Eurosystems, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, Tel.: (0 28 22) 4 55 89.

German Design Group, Buchholzstraße 17, 4755 Holzwickede, Tel.: (0 23 01) 126 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, Nakatennusstraße 2, 4050 Mönchen Gladbach 1, Tel.: (0 21 61) 49 05 55.

Rushware Computerspiele GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 31) 6 07 - 0.

Rainbow Arts/Softgold, Daimlerstr. 10, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 31) 66 02 - 0.

RTS Roland Toonen Software, Postfach 31, 4178 Kevelaer, Tel.: (0 28 32) 7 81 84.

Soft & Sound, Gneisenaustr. 1, 4000 Düsseldorf 30, Tel.: (02 11) 49 48 62.

Softshop GmbH, Limbecker Platz 9, 4300 Essen 1, Tel.: (02 01) 23 82 56.

Softwareversand Gebauer, Sternwandstr. 69, 4000 Düsseldorf, Tel.: (02 11) 30 92 33.

Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum, Tel.: (02 34) 68 04 60.

Thalion Software GmbH, Königsstraße 16, 4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 120 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

Art & Fun, Köln-Aachener-Str. 86, 5013 Eisdorf, Tel.: (0 22 74) 8 19 81.

Computerstudio, Hindenburgstr. 82, 5630 Remscheid, Tel.: (0 21 91) 38 54 24.

CPS 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 Isehn, 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.

Prestige, Bahnstr. 59, 6140 Bensheim 1, Tel.: (0 62 51) 6 57 11.

7000

attic Entertainment Software, Untere Vorstadt 37, 7470 Albstadt 1, Tel.: (0 74 31) 5 43 05.

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) 2 80 21 41.

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) 3 4 43 88.

Lifestyle Software Arts, St.-Wolfgang-Str. 21, 8859 Sinning

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

HHW Computerstudio 2000 GmbH, Gohliser Str. 21, 8028 Dresden.

Österreich

MES Simulations, Klostertalerstr. 25, A-6951 Brat, Tel.: (0 55 52) 8 12 10.

Schweiz

Discade, Bachstr. 22, CH-8200 Schaffhausen, Tel.: (0 53 25) 13 32.

Die nächste ASM (8/92) erscheint am 10. Juli 1992, ASM-SPECIAL 16 liegt bereits seit 5. Juni 1992 am Kiosk!

BYE & BUY

▶ THE NEXT ...

Wie denn? Wo denn? Schon wieder Ende? Kann ja wohl nicht wahr sein! Nächsten Monat gibt's neben

den üblichen Features etwas fürs

Herz: Thalamus stellen ihre

neuen Programme für Amiga

& C64 vor - echt niiiiedlich!

Was das genau sein wird?

Buy! Wollt ihr mehr über die Leather Goddesses of

Phobos 2 wissen? Buy! Und über Lure of the Temp-

tress? Na, auch buy! Dark Queen of Krynn? Freilich!

Und Prophecy of the Shadow? Na, klaro doch. Sensi-

ble Soccer? Ist uns versprochen! Ich sag's ja:

Buy! Daneben gibt's viel, viel andere neue

Software, News, Secret Service, Feedback,

Hitparaden und alles, was Joystick & Maus

eben so brauchen. Und wem das alles noch

nicht reicht, der kriegt auch noch die Vor-

schau auf ASM 9/92! Also, am

10. 7. gilt es! Rennt zum

Kiosk, knallt 7,50 DM

auf die Theke und

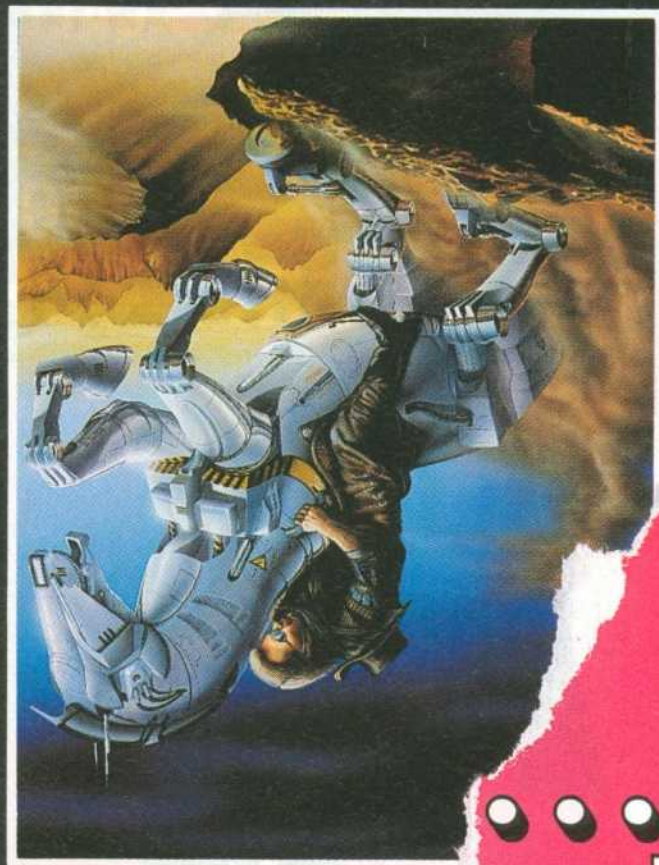
verlangt ASM - das

Super-Duper-

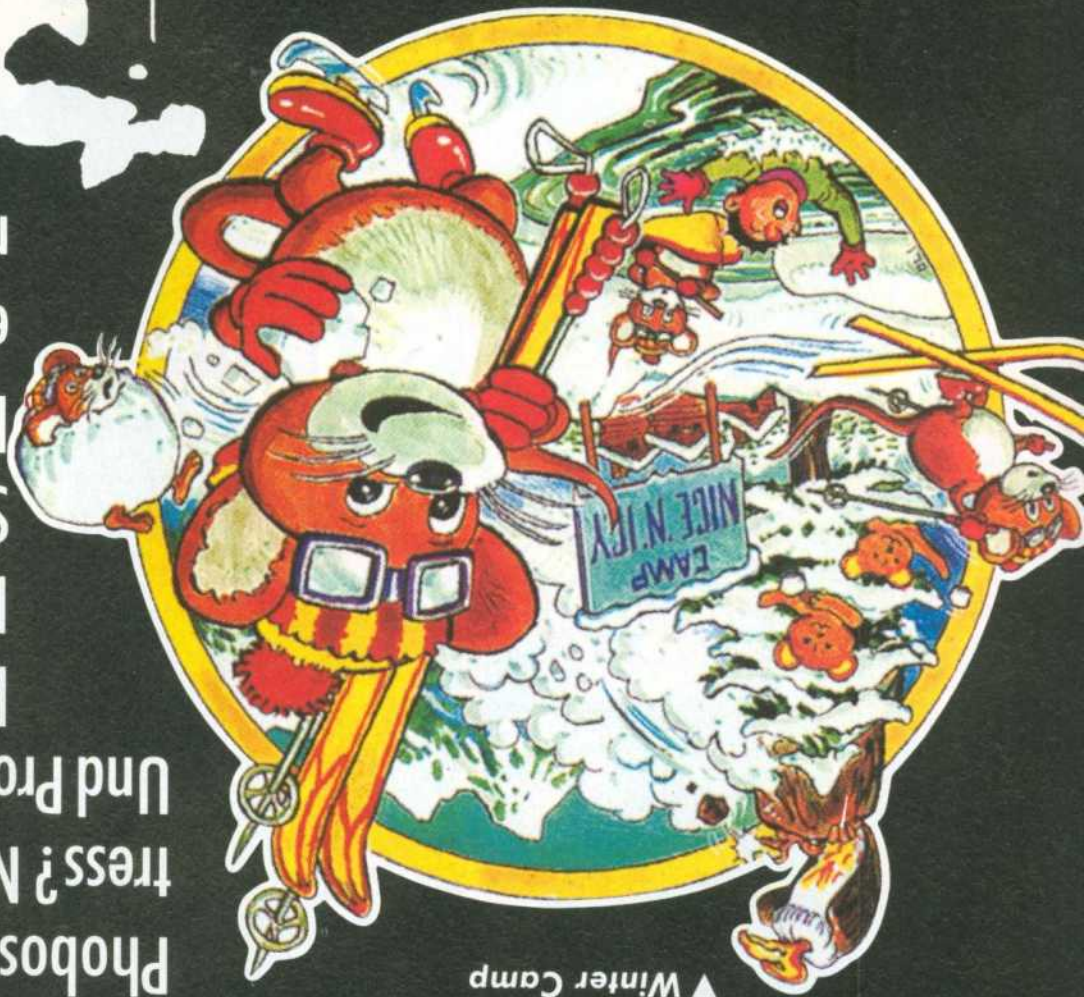
Mega-Heft!

8.92

... in der 26.8



▲ ASM-Titel im August



▲ Winter Camp



▼ Geheimnisvolles ...



▼ Düsteres ...



▼ Abenteuerliches ...

Letzte Meldung!
Monkey Island 2 auf Amiga
seit 25. Mai erhältlich!
Test folgt in ASM 8/92!



FÜR
6,60 DM?

KLARO



DAS
ASM
KURZ
ABO

6x ASM
für ein
halbes Jahr!

Widerrufsrecht:
Abo-Vereinbarungen können inner-
halb einer Woche beim Tronic-Ver-
lag, Postfach 870, 3440 Eschwege,
schriftlich widerrufen werden. Zur
Wahrung der Frist genügt die recht-
zeitige Absendung des Widerrufs.



DESHALB

ASM -
6x für ein halbes,
12 x für ein
Jahr!

100 %
PREISWERT

100 %
SCHNELL

100 %
KOMPLETT

Wenn Sie
ASM abonnieren,
sparen Sie gegen-
über dem Einzel-
kauf einen Batzen
Geld! Das Porto
übernehmen selbst-
verständlich wir.

Wenn Sie ASM
abonnieren, be-
kommen Sie ASM
noch vor dem
offiziellen Er-
scheinungstermin -
früher als Ihre
Nachbarn.

Wenn Sie ASM
abonnieren, ver-
passen Sie mit
Sicherheit keine
einzige Ausgabe
und erhalten
somit ein lücken-
loses Nachschlage-
werk.

ABO



»ABONNEMENTENT«

Das ist meine aktuelle Adresse, Änderungen teile ich umgehend mit.

Name/Vorname/Firma _____

Straße/Postfach _____

PLZ/Ort _____

Freundschaftswerbung (Achtung! Der Geworbene darf für eine Dauer von einem Jahr vor der Werbung kein Abo bezogen haben!)

Datum, Unterschrift des Werbers _____ (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Antwort

Bitte in der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Abo-Service
Postfach 870

D-3440 Eschwege

Antwort

Bitte in der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Versand-Service
Postfach 870

D-3440 Eschwege

»BESTELLKARTE«

Hiermit bestelle ich die untenstich ausgewählten Produkte:

Name/Vorname/Firma _____

Straße/Postfach _____

PLZ/Ort _____

Den Betrag bezahle ich mit dem beifolgigen Verrechnungsscheck.
 Ich bitte um Lieferung per Nachnahme zuzüglich der Nachnahmegebühr (nur innerhalb der BRD).

Datum _____ Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)



»KONTAKTKARTE«

Name/Vorname/Firma _____

Straße/Postfach _____

PLZ/Ort _____

Telefon (Vorwahl/Nummer) _____

Antwort

Bitte in der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Anschrift der Firma, bei der Sie bestellen bzw. von der Sie Informationen erhalten wollen.

Firma _____

Straße/Postfach _____

PLZ/Ort _____

Diese Karte bitte in einem Umschlag als Brief schicken.

Adresse:

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Kleinanzeigen-Service
Postfach 870

D-3440 Eschwege



»KLEINANZEIGEN«

Name/Vorname/Firma _____

Straße/Postfach _____

PLZ/Ort _____

TBIRD

MADE BY AQUARIUS

POWERGFTWG: i 386/SX-25 INTEL, 2 MB, HD 50 MB (17 MS), 14" VGA COLOR MONITOR DER PRGFI- UND FUNCOMPUTER, MIT SOUNDKARTE, BOXEN, MS DOS 5.0, TEXTVERARBEITUNG, PC+ VIRUSPOLICE, MACS OPERA UND ZWEI ACTION GAMES. UNVERB. VERKAUFSPREIS



Mad TV

MONKEY ISLAND

2999,-



IN DEUTSCHLAND ERHALTLICH IN ALLEN FÜHRENDEN FILIALEN VON HERTIE, KARSTADT UND WERTKAUF, ALLEN FILIALEN VON ALLKAUF, HÖRTEM KAUFHOF, SCHREIBER COMPUTER, ALLEN COMPUTER-FILIALEN VON INTERDISCOUNT UND PORST, ALLEN PC-COMPUTER-CENTERN UND -SHOPS, BEL

ASI
COMPUTER

HOLTKOTTER HAMBURG/BAD SCHWARTAU, PRO MARKT BERLIN UND IN DEN WEGERT TECHNIE CENTERN, ÖSTERREICH: IN ALLEN NIEDERMEYER FACHGESCHÄFTEN, SCHWEIZ: IN ALLEN FILIALEN VON COMPUTERTREND, INTERDISCOUNT UND MICROSPOT, SOWIE IM ASI-SYSTEMFACHHANDEL.

ETERNAM

Willkommen in einer neuen Welt...
wo Zeit kein Begriff mehr ist...



TRACY

ETERNAM, der neue Planetopark, erstreckt sich über die ganze Erde. Diese lebensgroße Nachbildung von vergangenen Epochen, die von biotechnologischen Wesen bewohnt wird, ist bei der Elite der intergalaktischen Völker äußerst beliebt.

Als Sie Ihre Einladung nach Eternam erhielten, dachten Sie nicht im Traum daran, daß diese einmalige Gelegenheit in einen Horrortrip ausarten könnte.

Doch für ein Lächeln Tracys, wer wäre da nicht bereit, sich in die Höhle des Löwen zu wagen?

In dieser neuen Welt, in der die Grenzen zwischen Sein und Schein verschwimmen, werden Sie in der Lage sein, die virtuelle Realität von der wirklichen zu unterscheiden?

Die Zukunft steht auf dem Spiel...



BOMICO-Spiele sind in großen Kaufhäusern und guten Fachgeschäften erhältlich.

BOMICO GmbH
Am Südpark 12
D-6092 Kelsterbach

BOMICO
IHR SOFTWARE PARTNER

FRAGEN ZU BOMICO-SPIELEN?
BOMICO SERVICE-LINE: 06107-62067

Senden Sie mir bitte kostenloses Informationsmaterial über die Spiele von INFOGRAMES.

NAME: _____

ADRESSE: _____

TEL.: _____

Bitte einsenden an: BOMICO

Am Südpark 12
6092 Kelsterbach

INFOGRAMES

