



aktueller software markt

Alles über Computer- & Videospiele

Das große Magazin für
Computer- & Videospiele

ANDREW BRAYBROOK URIDIUM 2 IM INTERVIEW

ALIEN 3
S. 142
SEGA

- BRANDNEUE GAMES
- HISTORY LINE
- BC KID
- ZOOL
- SIMLIFE
- TRODDLERS
- GOBLIINS 2
- BATMAN RETURNS
- SILLY PUTTY
- HEXUMA

ACTION & ABENTEUER
ROLLENSPIEL LIVE!

REPORT:
CD-I

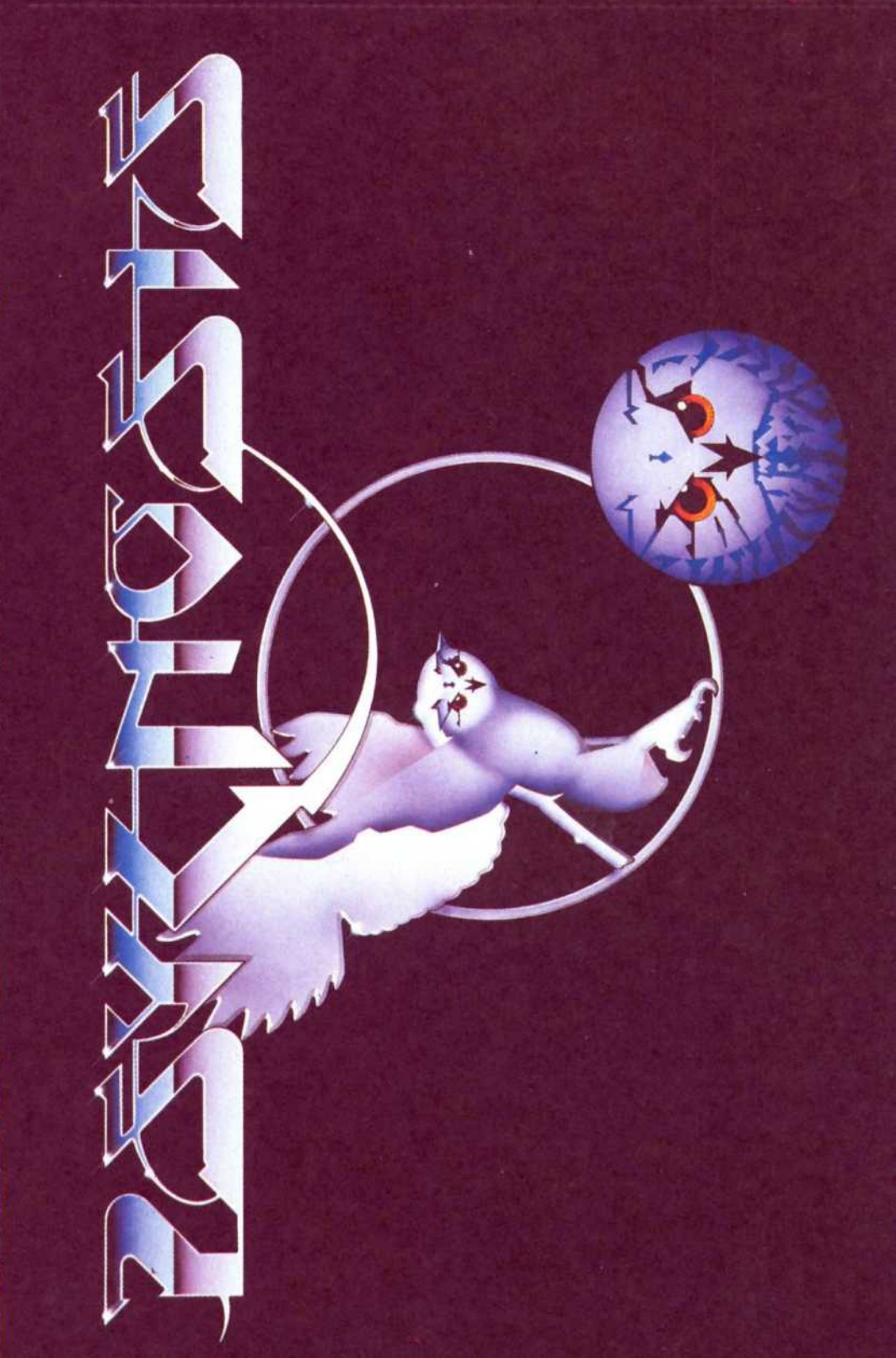
MESSE ECTS REPORT
LONDON-NEWS ab

SPIEL DES MONATS: CURSE OF ENCHANTIA



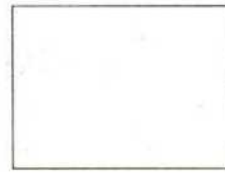
Marlboro Lights





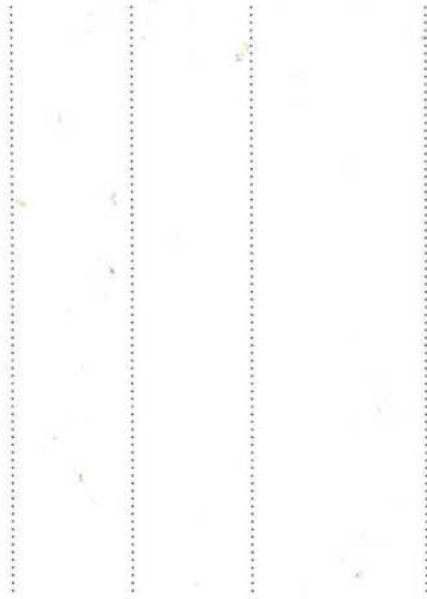
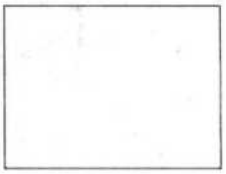
WISDOMS





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 11/92

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 10/91



ASM-Aktueller Software Markt, Postfach 870, 3440 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-901, Fax: 0 56 51 / 929-940
© Psygnosis Ltd., England Motiv: Psygnosis-Logo

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 10/89

ey! das ist kein zufall, wißt ihr! der sieben-
jahres-zyklus von sonne, mond und den
fünf inneren planeten läßt diese nummer
an jenem freitag, diesem ungeliebten 13.,
erscheinen. so deuten wir es jedenfalls den
gesetzten des hundertjährigen kalenders
zufolge. hätte man bloß den alten bamberg-
ger abt und kalendermacher ordentlich ge-
briefft, damals, 1658 - dann wäre sowas
nicht passiert.

um einiges besser kommt da schon die
kehrseite der medaille rüber, denn hört,
freunde der nacht: nicht nur laut kalender
beginnt am elften elften um elf uhr elf das
bunte treiben aller narren und närrin-
nen dieser welt. auch wir lassen jetzt
wieder das versteckspielen sein
und tauschen eine imaginäre sein
gen die echte pappnase ein!
ein dreifaches helau!
was das mit ausgabe elf
zu tun hat? nun, kalen-
derorientiert, wie re-
dakteure und spie-
letester eben
sind, misch-
ten sich
antje,
heiner

und meine wenigkeit einmal mehr unter
das närrische treiben einer spielemesse,
diesmal: die herbst-ects in london. a-man
folgte dem atari-ruf nach düsseldorf, und
uli klemmte sein 'diktafon' unter den stuhl
von andrew braybrook. ich sage nur: uridi-
um 2.

nicht zuletzt diesen activities habt ihr
wieder ein verdammt aktuelles heft
zu verdanken. dafür gibt es in der elf
mal keinen 'flop des monats', und
auch der 'spielhalle'-rubrik haben wir aus
aktuellen gründen den laufpass geben
müssen (ein zweifach großes 'sorry!'). ich
sage nur: 'curse of enchantia', 'bc kid', 'sil-
ly putty', 'darkmere', 'sim life', 'alien3' &
'lotus3', auch die 'troddlers' mischen mit,
'hexuma', 'kgb' und 'cd-i', 'history line',
'mantis', 'zool', 'super swiv' und, einmal
mehr, 'ultima' - für den game boy.
zu tracy in der heftmitte sei nur eines zu sa-
gen: wir rücken weder mit originalen paß-
fotos, noch mit dem ganzen paß oder gar
der adresse dieser dame heraus! keine
chance!
einen karnevalistischen gruß sendet euch
euer mats

p.s....und bleibt heut' mal in der kiste...

ects: spieeleboom 1993

Impressum

Herausgeber

Helmuth Schmitz

Verlagsleiter

Stefan Ritter

Chefredakteur

Matthias Siegk (mats, verantw.)

Stellvert. Chefredakteur

Ulrich Mühl (Uli)

Redaktion

Hans-Joachim Amann (hja), Michael Anton (man), Antje Hink (ah), Marcus Höfer (cus), Martin Klugkist (mkl), Heinrich Stiller (hs), Michael Suck (msu), Klaus Trafford (kate)

Layout

Annette Braun (verantw.), Katja Braun

Comics

Stefan Bayer, Mathias Neumann

Titel

Thomas Thiel

Korrespondenz England

Derek de la 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

Sonja Brill

Satz

DMV Verlag, Eschwege

Reproduktion

Repro Team Kassel GmbH, 3501 Niestetal-Sandershausen

Druck und Gesamtherstellung

Druckhaus Dierichs GmbH & Co. KG, 3500 Kassel

Vertrieb

Verlagsunion Paul Moewig KG, 6200 Wiesbaden, Inland (Groß-, Einzel- und Buchhandelsbuchhandel), 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 Richardt
Tel. (0 56 51) 9 29-9 04

Bankverbindung

Empfänger: Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Institut: Postgiroamt Frankfurt/M.
BLZ: 500 100 60, Kto.-Nr. 244 35-603
Wir bitten unsere ausländischen Kunden, nur mit Eurocheck 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. 16.30h - 19h):
0 56 51/9 29-760
oder 0 56 51/9 29-761



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 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.

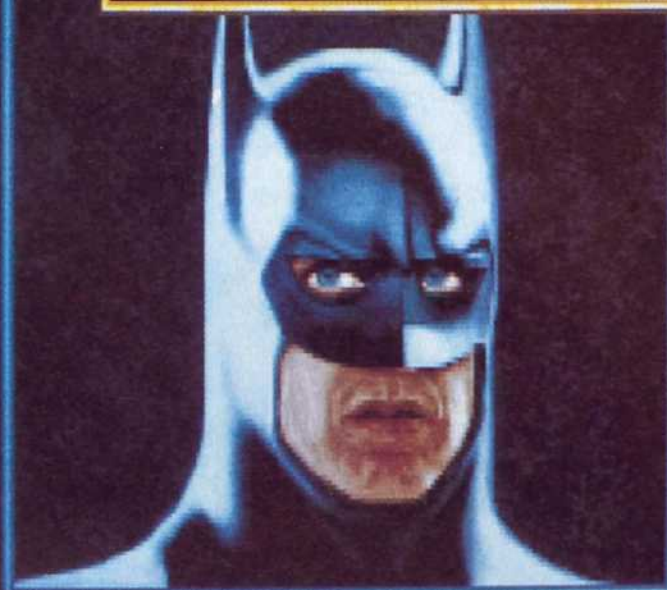
Urheberrecht

Alle im aktuellen 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



WOULD YOU LIKE TO INTERROGATE?

YES NO



Batman Returns

• 62 •

REPORTAGEN

Andrew Braybrook

Grafitgold presents: Uridium 2 **41**

ECTS London

Turbo-Countdown mit Trendwende **42**

Fortsetzung ECTS **124**

Coktel Vision

Fantasien liegt in Frankreich **56**

Drachenschmiede

The Real Thing **66**

Kaiko

Klein aber fein **114**

ICE

(Der) ICE kommt **120**

Demos

Bis zur Schmerzgrenze **122**

Atari-Messe

Weltpremiere in Düsseldorf **152**

Philips' CD-I

Revolution der Silberscheibe **154**



Andrew Braybrook

• 41 •

COMPETITION

Ascon/Selling Points

Der Patrizier **109**

INHALT

4

asm 11/92



ADVENTURE

Hexuma	48
KGB	52
Rome AD 92	61

Previews

Batman Returns	62
Darkmere	60
Gobliins 2	53
Ween	58

Konvertierungen

B.A.T. II (Am)	63
King's Quest V (CD-ROM)	54
Loom (CD-ROM)	54
Lure of the Temptress (PC)	63
Monkey Island I (CD-ROM)	54



SIMULATION

Mantis	116
Check Check	117

Previews

Sim Life	117
----------------	------------

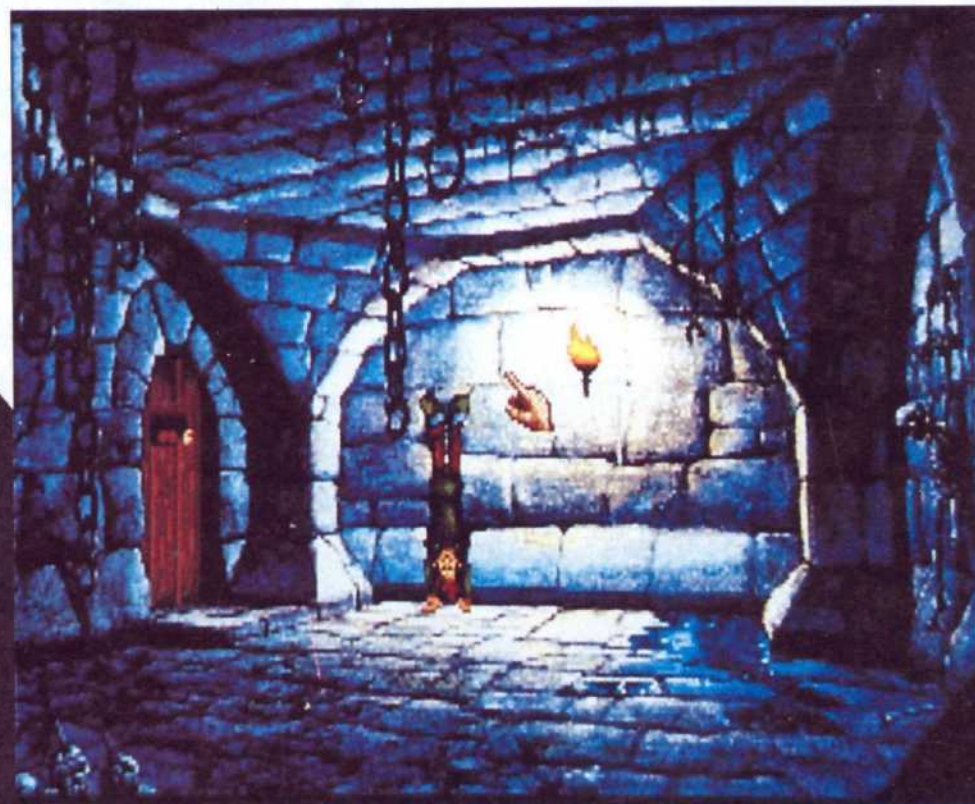


SPORT

John Madden Football II	98
European Champions	101
Aquatic Games	102

Konvertierungen

California Games II (Am)	100
TV Sports Baseball (Am)	100



Spiel des Monats: Curse of Enchantia 6



Zool • 17 •

Philips' CD-I

• 154 •



ACTION

BC Kid.....	38
Doodlebug.....	40
Lotus III.....	16
Nicky Boom.....	18
Premiere.....	24
Red Zone.....	19
Silly Putty.....	22
Zool.....	17

Previews

Battletoads.....	20
Flashback.....	21
McDonald's Land.....	20
Troddlers.....	23



Sim Life • 117 •



Rollenspiel Live
• 66 •



STRATEGIE

Carriers at War.....	110
Dominium.....	108
Falcon Mission Disk.....	110
Siege.....	106

Previews

History Line 1914-1918.....	112
Mercenaries.....	111

Konvertierungen

Megafortress (Am).....	113
Powermonger (PC).....	113

KONSOLEN

Alien 3.....	142
Atomic Runner.....	145
European Club Soccer.....	146
F-1 Heroes.....	146
Putt & Putter.....	144
Warrior of Rome 2.....	144

Previews

Jimmy Connors Pro	
Tennis Tour (SNES).....	143
Super SWIV (SNES).....	141

Konvertierungen

Magic Adventure (SNES).....	150
Ninja Gaiden (SM).....	149
Rampart (Lynx).....	149
Shadow of the Beast (Lynx).....	150
Simpsons (MD).....	150
Spanky's Quest (SNES).....	149
Super Kick Off (GG).....	150
Super Space Invaders (SM).....	149

GAME-BOY-CORNER

Knight Quest.....	148
Ultima: Runes of Virtue.....	148
WWF Superstar 2.....	147

RUBRIKEN

Editorial.....	3
Impressum.....	4
News/Scene.....	8
ASM-Wertungsschema.....	14
Feedback	26
ASM Insider:	
Chris Hülsbeck.....	37
Oldie:	
Temple of Apsbai-Trilogie ...	68
Secret Service	
Tips & Lösungen.....	69
Hint Hunt.....	74
Poster:	
Darklands.....	81/84
Eternam-Tracy.....	82/83
How to play.....	96
ASM-Bazar	103
ASM-Hitline.....	118
Lesercharts	119
Konsolen-News.....	140
Clubs.....	156
Gesammelte Werke.....	158
Gewinner aus 9/92.....	159
Generalkarte	
Wer ist wo?.....	160
Inserentenverzeichnis.....	160
Vorschau.....	161

INHALT

5

asm 11/92

**READY
STEADY
GO**



• B O O M •
1 9 9 3

ECTS



SPIEL DES MONATS



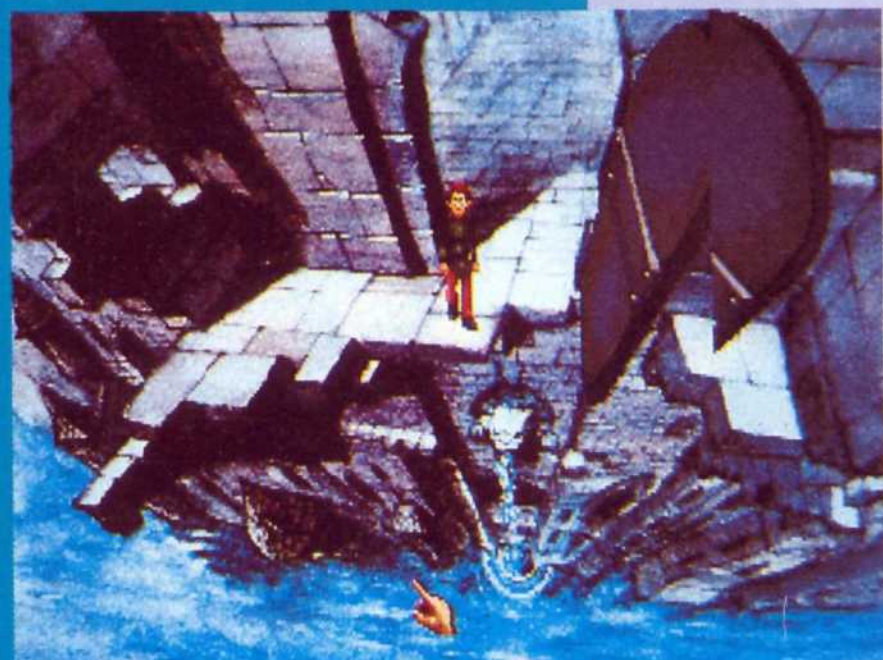
Von Hexen

Tja, wenn das kein Volltreffer ist: Das erste echte Adventure von CORE DESIGN - und gleich Spiel des Monats. CURSE OF ENCHANTIA ist ein Erstlingswerk, das ungeahnte Qualitäten aufweist und auf weitere Spitzenprodukte dieses Hauses hoffen läßt. Machen wir uns auf die Reise durch das zauberhafte und verzauberte Land Enchantia, und begleiten unseren Helden bei seinem Kampf gegen das Böse in den dortigen Gefilden.



▲ Akrobat in Aktion

◀ Vorsicht, Baustelle



CURSE OF ENCHANTIA

System: **PC** (mind. 286/16, VGA, unterstützt Soundkarten), geplant für: **Amiga**, empf. VK-Preis: **ca. 110 DM**, Hersteller: **Core Design**, England, Muster von: **Hersteller**.

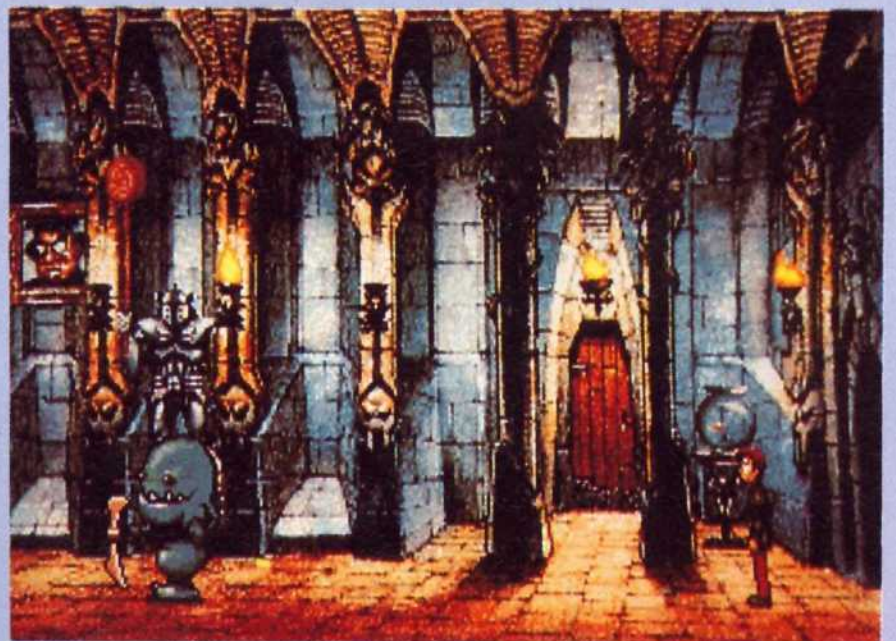
Ganz so idyllisch, wie es auf den ersten Blick aussieht, geht es in Enchantia doch nicht zu. Seit einiger Zeit treibt dort nämlich eine Handvoll Hexen ihr böses Spiel mit Land und Leuten. Letzteren bleibt nichts anderes zu hoffen, als das sich das Problem im Laufe der Jahre von alleine lösen wird, schließlich leben Hexen ja auch nicht ewig. Die Karten dafür stehen allerdings nicht sonderlich gut, denn eine der Hexen hat inzwischen einen Dreh raus, wie sie sich ihre Jugend für immer erhalten kann.

Wichtigster Bestandteil des entsprechenden Zaubers ist ein möglichst frisches und gut erhaltenes Exemplar eines jungen männlichen Menschen, und die sind in diesen Dimensionen nur spärlich zu finden. Jenseits von Raum und Zeit allerdings, nämlich auf der Erde, gibt es solche Zutaten jedoch in Massen. Ein Dimensionstor wird also errichtet, um je-



◀ Ein seltsamer Heiliger...

▶ Viel Feind, viel Ehr'!



& Helden

Mats meint:

Ein ausgereifter Erstling, der auf mehr hoffen läßt. Eine nette Story mit anspruchsvoller Optik, die schon jetzt getrost als Klassiker bezeichnet werden kann! Weiter so!!!

»SEHR GUT«

„Fair -
Farbenfroh -
Fantastisch!“



▲ Wünsch' dir was...

derzeit Zugriff auf das 'Frischfleisch' zu haben (Dabei trickst eine der Hexen ihre Mitschwester auch noch aus, so daß sie die alleinige Schreckensherrschaft im Lande hat, aber das ist wieder eine andere Geschichte...). Und schließlich ist es soweit: Das erste Opfer, ein netter sympathischer Junge namens Brad, wird beim Baseballspiel aus der heimatlichen Dimension in das Land des Bösen gerissen. Die Oberhexe triumphiert, der üble Plan scheint zu gelingen.

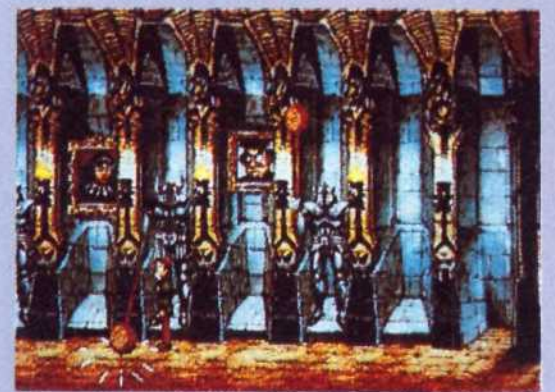
Willkommen in Enchantia

Doch die Hexe hat die Rechnung ohne Brad gemacht, denn der Knirps hat ganz schön was auf dem Kasten. So trickst er, nachdem der erste Schreck überwunden ist, sehr schnell die Wachen aus und entkommt aus dem Kerker der Hexe. Die Freiheit hat sich Brad zwar anders vorgestellt, denn ein Bad in einem Fluß ist nicht unbedingt das, was Brad sich unter einer Rettung vorstellt, aber was soll's. Mit der richtigen Ausrüstung ist der Ausflug in die Wasserwelt kein größeres Problem, die lokale Fauna dankt Freundlichkeiten mit Freundlichkeiten, und bald hat Brad wieder trockene Füße.

Allerdings ist noch keine Sonne in Sicht; denn Brad findet sich in einem unterirdischen Labyrinth wieder. Dort müssen einige knifflige Rätsel gelöst werden, bis unser Held endlich wieder ans Tageslicht kommt. Dort wird er herzlich begrüßt, der Irrtum klärt sich jedoch schnell auf. Ein tolpatschiger Straßenräuber stellt sich selbst ins Abseits und hinterläßt ein solides Startkapital, mit dem Brad das nahegelegene Dorf erkundet.

The Quest Continues...

Dort trifft er unter anderem auf einen netten Magier, der ihn an den 'Rand der Welt' befördert. Dort ist halsbrecherische Kletterei und Denkvermögen gefragt, bis Brad endlich vor dem (etwas seltsamen)



▲ Das tat weh!



▲ Unter Wasser ...



▲ ... ist die Welt ...



▲ ... noch in Ordnung.

Weisen steht. Von ihm bekommt Brad wertvolle Hinweise, wie er seine Gefangenschaft in Enchantia beenden und so nebenbei auch noch der Hexe das Handwerk legen kann.

Und so stapft Brad frohen Mutes durch glühende Lava, eiskalte Paläste, finstere Friedhöfe und andere bizarre Landschaften.



▲ Dorfbrunnen



▲ Ein freundlicher Magier

ten, stets auf der Suche nach Hinweisen und wichtigen Gegenständen. Dabei trifft Brad auf viele Rätsel und Hindernisse, findet aber auch so manchen Freund, der ihm hilfreich zur Seite steht. Und dann schließlich steht Brad vor dem düsteren Schloß der bösen Hexe, und der Showdown beginnt...

Eine Freude für die Augen

Mit Curse of Enchantia hat Core Design ein optisches Meisterwerk hingelegt. Die VGA-Grafiken auf dem PC bestechen durch Farbenpracht und hervorragende Animationen. Wenn Brad etwa in der Höhle seinen Salto schlägt, um an den Magneten zu kommen oder nach seinem Sturz vom 'Rand der Welt' von einem ziemlich gestreßt aussehenden Albatros (?) wieder auf den rechten Pfad geflogen wird, kommt ganz einfach Freude auf. Auch sind die teilweise recht schrägen Typen, die in Enchantia so krawlen und fleuchen, sehr gut wiedergegeben.

Das Gameplay verläuft zwar überwiegend geradlinig, lebt aber von einer abwechslungsreichen Mischung aus mehr oder weniger komplizierten Puzzles und Rätseln und eingestreuten Action- und Geschicklichkeitssequenzen. Die zu

knackenden Nüsse sind zwar manchmal recht kernig, ohne jedoch unfair zu sein. Hat man einen wichtigen Gegenstand vergessen, kommt man normalerweise schon im nächsten Bild und lange bevor dieser Gegenstand wichtig wird, nicht weiter. Wer im Eifer des Gefechts mal in eine Batterie Zitteraale läuft, vom Hai überrannt wird oder aus Ungeschicklichkeit den Gesetzen der Schwerkraft folgen muß, braucht um sein Leben keine Angst zu haben...

Die Steuerung erfolgt per Maus und Icon-Leisten und ist sehr schnell zu beherrschen. Hat man erstmal geschnallt, daß Brad wichtige Gegenstände nur dann wahrnimmt, wenn er kurz davor steht und die richtige Blickrichtung drauf hat, ist auch die Lösung vieler Rätsel kein Problem mehr. Alles in allem also ein gelungenes Spiel, das sowohl Anfängern als auch Fortgeschrittenen eine Menge Spaß bereiten wird und in keiner Sammlung fehlen sollte.

Michael Anton



▲ Idylle in einer anderen Dimension



▲ Ein herzlicher Empfang



◀ Ein Hauch von Gastlichkeit

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik.....	11
Steuerung.....	10
Handlung.....	10
Atmosphäre.....	11
Gesamtnote.....	11

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Marcus meint:

Na ja, bei soviel guten Vorgängern der Konkurrenz kann man ja eigentlich nicht viel falsch machen. Eine Portion Sierra, eine Dosis LucasArts, das ganze gut durchgemixt und neu aufgeköchelt. Aber die Mischung stimmt, ist schmackhaft, spielbar und enthält genug Eigenes, um zu begeistern. Insbesondere die Grafik verdient ein Lob, allerdings ist mir die Story (mal wieder) etwas zu geradlinig und fantasy-lastig...

»GUT«



▲ Und so fing alles an

Cowabunga
Hey, Kids! Heißt der Zerhack-
maschine Shredder die Bude
ein. In unserer Turtles-
Serie.

TEENAGE MUTANT HERO
TURTLES II
TURTLES IN TIME

Neu!
Debut der Reptilien
im
NEU!
Super NES

4 Kröten in der Karibik. Das gibt
keinen Turtles-Urlaub, sondern
fetzige Actionkost vom Feinsten.
Denn Shredder pustet die tierischen
Kumpels durch die Menschheits-
geschichte zurück. Mitten in die
Welt der Steinzeit.

Turtelt zurück in die Zukunft.
Durch karibische Piratenzeiten,
den Wilden Westen ...
Schlagt Euch durch dies farben-
prächtige Abenteuer - dank 256
Farben! Der 3-D-Chip läßt Eure
Nerven flattern: Ihr seht Euch durch
Shredders Augen.

Dazu echte Turtles-Action:
Springt, rutscht auf Eurem gepan-
zerten Hinterteil, schlägt Flick-
Flacks, Saltos, surft ... zum großen
Kampf gegen Shredder - dem
Kampf auf Leben und Tod.

8-Megabit-Turtles-Power
10 Level
Für 1-2 Spieler
System: Super Nintendo
Entertainment System



TEENAGE MUTANT HERO
TURTLES

**Die Turtles im NES:
der Shredder-Schreck**

Die Panzer-Freunde machen
Shredder die Hölle heiß. Sie müs-
sen auf Teufel - komm - raus ihre
Freundin April aus seiner Gewalt
befreien. Denn Shredder will April
einer Gehirnwäsche unterziehen.
Sie soll „freiwillig“ Mitglied
seiner bösen Bande werden.
5 Terror-Level warten auf Dich.

5 Level
Für 1 Spieler
System: NES

TEENAGE MUTANT HERO
TURTLES II
THE ARCADE GAME

700 Turtles-Fänger im Nacken. Du
spürst ihren, heißen Atem. Keine
Zeit zum Pizza essen !!! Wehr Dich.
Das Spiel im Test von POWER PLAY
11/91: „Turtles II sieht mit seinen
bunten ... beeindruckend großen
Sprites nicht nur erstklassig aus ...
Der Sound stimmt, der Zwei-Schild-
kröten-Gleichzeitig-Modus erfreut,
und viele kleine Gags, Sprech-
blasen und Zwischenbilder heben
Motivation und Laune.“
Und: „... technisch kann man's
kaum besser machen.“

Urteil: gut
79% Spielspaß.
8 Level
Für 1-2 Spieler
System: NES



Gutschein
Jetzt abholen oder anfordern: 5 Über-
raschungsaufkleber. Kostenlos. Einfach die-
sen Gutschein ausschneiden und abgeben
in allen Geschäften, wo es KONAMI-Video-
spiele gibt. Oder einschicken an:
KONAMI (Europe) GmbH,
Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50.
Frankierten Rückumschlag beilegen. Namen und Adresse
deutlich auf den Rückumschlag schreiben. Schnell erhältst
Du 5 Aufkleber zugesandt, solange der Vorrat reicht.
Aufgepaßt! Nur richtig frankierte und mit Deiner Anschrift
adressierte Rückumschläge werden beantwortet. ASM 11/92

TEENAGE MUTANT HERO
TURTLES
FAL OF THE FOOT CLAN

**Tierischer Zoff im
GAME BOY**

Die vollautomatische Zerhack-
maschine, Shredder, schlägt zu.
Der Boß des Foot Clans will den
Turtles an den Kragen.
Volle Action in gefährlichen Gegen-
den Manhattans: dem Verkehrs-
stau, der Müllhalden-Schlucht,
dem Technodrom-Turm ...
Für VIDEO GAMES 1/92 steht fest:
„Von der Animation der Spielfiguren
über die großen Endgegner bis
hin zu den atmosphärischen Hinter-
gründen stimmt einfach alles.“
5 Level
Für 1 Spieler
System: GAME BOY

TEENAGE MUTANT HERO
TURTLES II
BACK FROM THE SEWERS

It's Pizza-Time. Das Grundnah-
rungsmittel jeder Schildkröte !!!
Das gibt Kraft zum Skateboarden,
Springen, Klettern, Surfen und
Kämpfen.
VIDEO GAMES 1/92 meint: „Hut
ab! ... Turtles 2 ist in der Gestaltung
der Levels ... abwechslungsreich
und wohl durchdacht.“
81% Spielspaß. Ausgezeichnet als
VIDEO GAMES CLASSIC.
Play Time 4/92: „... fabelhafte
Intro ... Starke Musik und stim-
mungsvolle Grafiken ... und sehr
schön digitalisierte Sprachaus-
gaben.“
6 Level
Für 1 Spieler
System: GAME BOY

VIDEO GAMES CLASSIC



KONAMI
Superstarker VideospieleSpaß



Zu verkaufen

Digital Marketing, Lieferant für Amiga- und C64-Software, steht zum Verkauf. Dieter Mückter, Eigentümer und Geschäftsführer, hat den Schwenk ins Druckgeschäft vollzogen und sucht nun jemanden, der die Lücke, die er ins Software-Business gerissen hat, ausfüllt. Interessenten melden sich bitte unter 02435/428. ■



Dieter Mückter

Neue CD

Chris Hülsbeck ist wirklich wieder mal 'on top'! Genau passend zur CSS in Köln präsentiert er seine neue CD 'To Be On Top'. Unter den Titeln werden auf jeden Fall der Titelsound von 'Carl Lewis Challenge', 'To Be On Top', 'Battle Isle' und 'Gem'X' sowie etliche neue Produktionen sein. Erhältlich ist die CD auf der CSS (Halle 1, Gang A, Stand A18). Bestellungen können aber auch gegen Vorkasse (30 Märker) oder Nachnahme (Achtung! Ge-



▲ Chris Hülsbeck

bühr!) bei Kaiko direkt getätigt werden. Die Adresse: A.U.D.I.O.S., To Be On Top, Südliche Ringstr. 214, 6070 Langen. Na, dann bis zur nächsten CD! ■

Internationale Unterhaltung

Eine tolle Compilation hat **Entertainment International** für PC und Amiga auf Lager. Hits wie **F-15 II Strike Eagle**, **688 Attack Sub** und **Team Yankee** dürften Fans dieses Genres viel Freude für wenig Geld und lange Nächte bescheren. ■

Schätze aus der Mottenkiste

Zeitgleich mit der Amiga-Version von **The Lost Treasures of Infocom** bringt **Activision** für den PC nun auch die im ersten Teil fehlenden elf Textadventures der legendären Software-Schmiede auf den Markt. Mit **The Lost Treasures of Infocom II**, die auch die exotischen Titel wie Trinity oder A Mind Forever Voyaging enthalten, können Infocom-Fans nun ihre Sammlung vervollständigen. ■

Fachchinesisch

Mit einem ordentlichen Wälzer will jetzt der **Falken-Verlag** in Sachen Fachchinesisch aufräumen. Zwar ist die Bebilderung nicht immer ganz aktuell, dafür gibt es aber zu so ziemlich jedem Fachwort rund um den Computer eine ausführliche und vor allem verständliche Erklärung. Das Lexikon ist ein Riesenzwölfer im edlen Einband mit 333 Seiten und soll im Laden 39 Mark kosten. ■



▲ Noch'n Lexikon

Hüpf mal wieder

Ocean setzt mal wieder zum Sturm aufs Taschengeld an. 45 Levels Jump&Run-Spaß verspricht **Cool World**, bei dem ein sprunggewaltiger Typ einen heißen Laser schwingt. Die Demo sieht recht gut aus. Ebenfalls mit einem Laser, aber weniger mit Action, sondern knappen Zeit-Limits bringt **Amanda** Tüftlerhirne zum Kochen. Mittels Spiegeln muß ein Laserstrahl auf Diamanten geleitet werden, um diese zu vernichten. Neu? ■

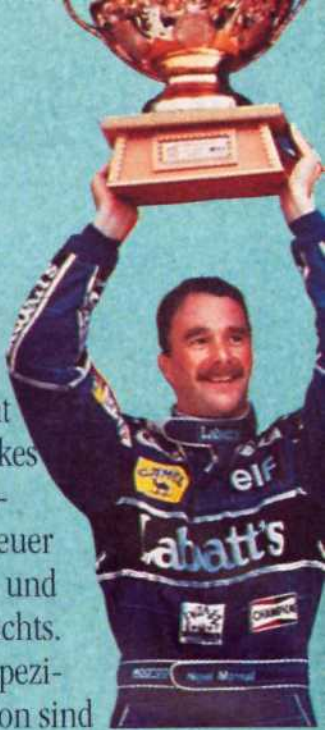
Noch'n Manager

Max Design aus Österreich spielt mit dem Gedanken, einen **Fußballmanager** auf den Markt zu bringen. Und wer noch deren Handelssimulation 1869 im Kopf hat, der weiß, daß es kein 08/15 Billig-Verschnitt sein wird. Zahlreiche neue - bisher noch nicht dagewesene - Optionen sollen dann das Managerleben realistisch machen. ■

Man spricht deutsch

Der ASM-Hit **Ashes of Empire** von **Mirage** (Test in Ausgabe 7/92) ist ab sofort auch mit deutschem Bildschirmtext erhältlich, verlaute es aus gewöhnlich gut informierten Bomico-Kreisen. ■

dem **Nigel Mansell Free-wheel** bekommt Ihr ein schickes Zwei-Speichen-Vollgummi-Steuer in die Finger und sonst gar nichts. Neben seiner spezifischen Funktion sind zwei Knöpfe in das Joy-Wheel 'integriert', die das Hoch- oder Runterschalten der Gänge ermöglichen. Ansonsten seid Ihr und Euer Wheel lediglich durch ein Kabel an die 'Rest-Hardware' gekoppelt. Derzeit könnt Ihr mit jedem gängigen Home-Computer-System Euren Wheelie machen,



ASHES OF EMPIRE



PC- und Konsolenadaptionen sind in Vorbereitung. Nur Frisbee-Spielen, das klappt nicht! ■

Neuer Flipper

Diesen Monat bringt **21st Century Entertainment** seine **Pinball Fantasies** heraus, die den Vorgänger in Sachen Umfang, Aufbau und Technik um einiges übertreffen sollen.

An vier verschiedenen Flippern, jeder mit ureigener Grafik, SFX und Musik versehen, dürfen sich bis zu acht Amiga-Besitzer austoben: Willkommen bei Partyland, Billion Dollar Show, Speed Devils und Stones & Bones.

Man spielt jetzt mit drei Flippern, sieht mehr Details und kann - gute Reaktion vorausgesetzt - Mega-Boni abräumen. Wie das Game bei uns abschneidet, lest Ihr in der nächsten ASM. ■

Wheel in the Sky...

Eigens für den digitalen Renn- und Flugverkehr entwickelt die Joystick-Company **Logic 3** ein Sportlenkrad zum 'freien Gebrauch'. Mit

Lawnmower-Game

Das Spiel zum Cyberspace-Spektakel **Lawnmower Man** wird voraussichtlich erst im nächsten Jahr erscheinen - und zwar pünktlich zum Kinostart vom **Lawnmower Man 2**. Diese verlautete während der Herbst-ECTS in London vom Hersteller des Programmes, **The Sales Curve**.



▲ Das Spiel zum Film **Lawnmower Man** läßt auf sich warten

PC-Panzer

Auf dem **Action Sixteen**-Label ist ab sofort **Spectrum Holo-bytes Tank**-Simulator zu haben. In dem Programm steuert man ein komplettes M1-Platoon durch unterschiedlichste Missionen in Fort Knox, Zentraleuropa und im Mittleren Osten.



▲ Klar zum Gefecht? Alles anstellen zum Kettenölen!

Mega-Deal

Letzte Meldung vor Toresschluß! Für den Irrsinnspreis von 35 Mio. Dollar wurde im September **Origin** an **Electronic Arts** verkauft! Welche Auswirkungen das auf die kommenden Produkte haben wird, steht auch fest: Es geht weiter - mit noch mehr Power!



▲ Wenn der User einmal die Wohnung verläßt

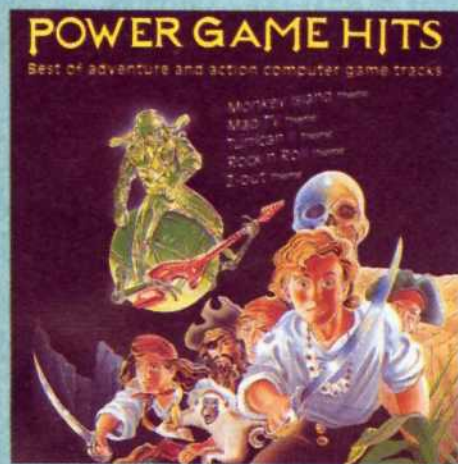
Zweimal Nonplusultra

Im Eichborn-Verlag sind der Tage die Bücher **Das Nonplusultra für Atari-User** (ISBN 3-8218-2452-2) und **Das Nonplusultra für PC-User** (ISBN 3-8218-2451-4) erschienen. Beide Bücher bieten einen unterhaltsamen Streifzug durch Rechnergeschichten, Standard-Wirrwarr und andere Katastrophen des täglichen User-Lebens. Kostenpunkt 12,80 Mark je Exemplar.

ELECTRONIC ARTS

Original-Sound

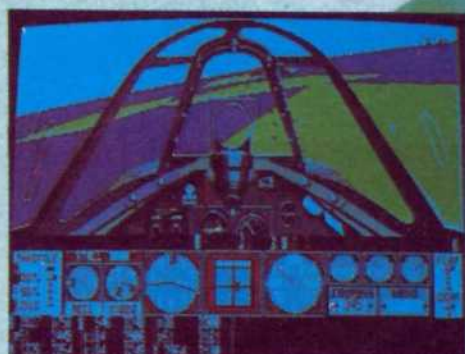
Wenn der Computer mal wieder kaputt ist, und man es gar nicht ohne den 'echten' Sound aushält, sollte man vielleicht auf die **Power Game Hits** von **Eurostar** zurückgreifen. Auf dieser CD befinden sich



▲ Alle Sounds auf neuer CD

Luftschlacht

On-Line Entertainment bietet neuerdings via British Telecoms **Tymnet** und Modem die Möglichkeit, sich an mit **Air Warrior** simulierten Luftschlachten zu beteiligen. Zugriff ist aus den Ländern Belgien, Dänemark, Deutschland, Frankreich, Holland, Italien, Norwegen, Österreich, Schweden, der Schweiz und Spanien möglich. Kontakt: 0044-81-539-6763.



▲ Europa-Luftschlacht

Anzeige

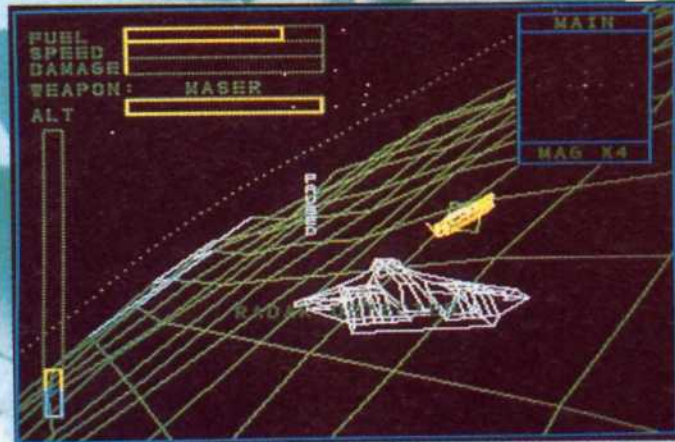
Tierisch gut!

Für das ASM-Shirt bitte Bestellkarte benutzen!

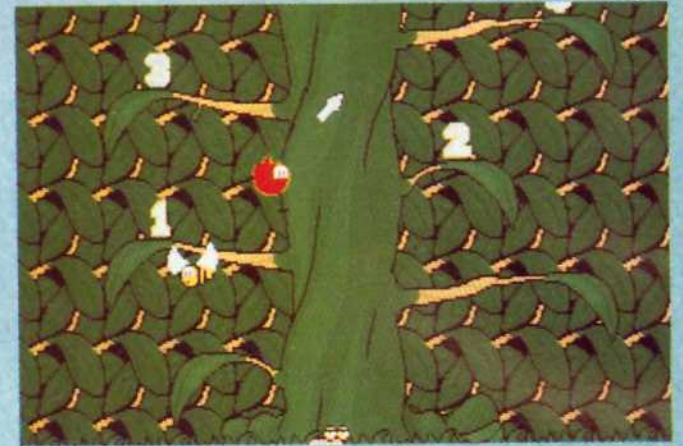
Warmgehalten

Nach neuesten Aussagen der Fa. **Selling Points**, die die Pressearbeit für **Psygnosis** erledigen, werden folgende Psygnosis-Titel demnächst für den Amiga erhältlich sein:

Air Support (Veröffentlichung angeblich September), eine strategische Luftkampfsimulations-Simulation, die tatsächlich mit nicht ausgefüllter Vektorgrafik daherkommt, sowie **Bill & Lee's Excellent Tomato Game**, in der eine süßer kleiner Tomaterich nach Jump&Run-Manier seine süße kleine Tomaten-Freundin aus den Klauen des Erzbösewichts Squirrel Sam retten muß. Wespen, fliegende Schweine und über einhundert Level stehen ihm hierbei um Weg. Veröffentlichungstermin: Anfang '93



▲ Air Support



▲ Tomato Game

Aliens vs. Predator

Nachdem das Crossover-Comic **Aliens vs. Predator** (nach Meinung der Redaktion sehr zu empfehlen!) schon einige Zeit von **Dark Horse Comics** erhältlich ist und **Activision** fleißig an dem Spiel bastelt, wurde kürzlich bekannt, daß es definitiv auch den Film geben wird! Cineasten, die nach wie vor nicht über das Ergebnis von **Alien 3** wegkommen, können sich schon auf ein weiteres Weltraum-Drama freuen.



▲ Dieses Alien war nicht das letzte



◀ Nochmal Tomato-Game



SCENE

Wechsel bei United

Hans-Joachim Krusche, ehemals Geschäftsführer bei der Fa. United Software, ist in seinem Posten von Herrn Ekkehard Jehlen abgelöst.

The Great Escape

Pete Stone und Pam Griffiths, beide nunmehr Ex-Palace Software-Macher, sind ab sofort bei Konami in London anzutreffen. Pete nennt sich nun Stellvertretender Geschäftsführer, während Pam den Titel der Marketing-Managerin trägt.



▲ Adios, Hajo Krusche

Spitzname

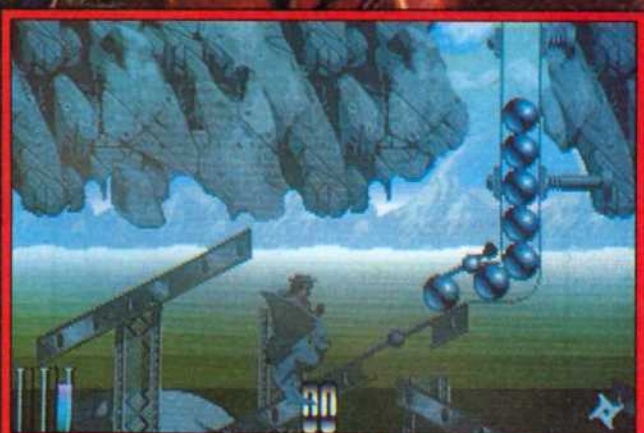
Seit der Feierlichkeiten zum fünfjährigen Jubiläum von Electronic Arts England hat Mark Lewis, hiesiger Geschäftsführer, einen Spitznamen: Er ist der 'Orson Welles von EA'. Das resultiert daraus, daß er im Rahmen eines zur Unterhaltung der Gäste inszenierten Bühnenstückes umgebracht wurde - was seinem Hemd zu einem roten Fleck und ihm zu dieser Meldung verhalf. Herzlichen Glückwunsch!

Au revoir

Veronique Lagrange, ihres Zeichens PR-Dame von Activision, wirft das Handtuch. Sie wird zurück an die Uni gehen und ihr Studium fortsetzen.

SHADOW OF THE

BEAST III™



SHADOW OF THE BEAST III

Maletoth bleibt weiter eine gefährliche Bedrohung: Nur seine vollständige Zerstörung wird seinen unheilvollen Einfluß ein für allemal beenden können. Als menschlicher Winzling sehen Sie nun den vielen Herausforderungen und mächtigen Gegnern ins Auge, die zwischen Ihnen und Ihrer entgültigen Begegnung mit der Bestie stehen.

Features: In Seitenansicht vervielfachte Hardware-Sprites, 800k phantastische Musik, hunderte von irren Bildschirmfarben gleichzeitig auf dem Bildschirm und volles 8-Wege Parallax-Scrolling. Als letzter Teil der großen Trilogie ist Shadow of the Beast III auf dem besten Weg, ein noch größerer Erfolg als seine beiden Vorgänger zu werden.

PSYGNOSIS

PSYGNOSIS LTD., UNITED KINGDOM, TEL: 44 51 709 5755 DEUTSCHLAND: ALLIANCE DIVISION, TEL: 49/5241 24307

BEAST-III-ANSTECKNADEL
IN DER
VERPACKUNG

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 verleihen wir



Ottis TOP 5

1. Wing Commander II (PC)
2. Wing Commander I (PC)
3. Lemmings (Amiga)
4. Beyond Colums (PC)
5. Battle Isle (PC)



Space-Rats TOP 5

1. Akira (Album)
2. Civilization (PC)
3. Aliens (Mega-VHS)
4. Space Rat 2 - Abgefetzt (DINA5)
5. Hip Blob (2cl)



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

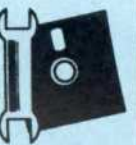
Grafik
Parser/Steuerung
Handlung
Atmosphäre
Gesamtnote



„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



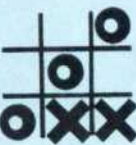
Vier Hauptkriterien zieht die ASM bei der Beurteilung von Education- oder Lernsoftware zu Rate.

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



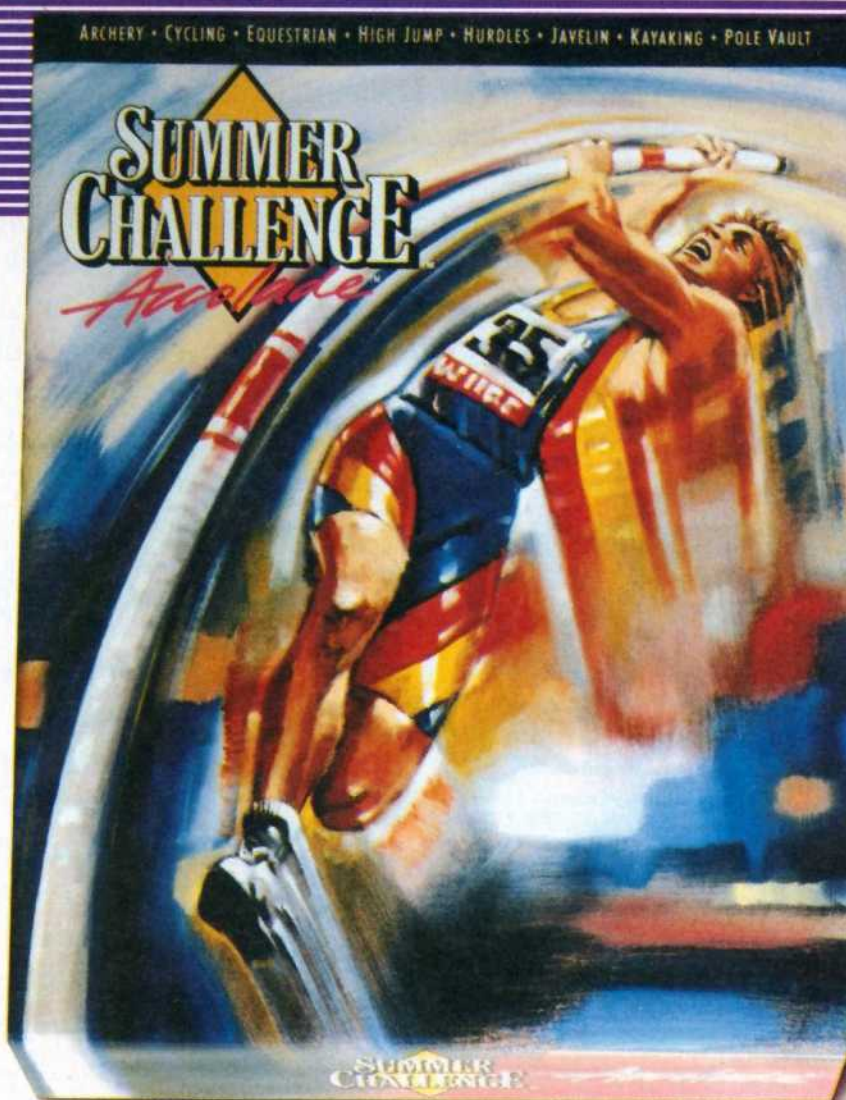
Unter „Grafik“ versteht die ASM: Darstellung, Scrolling, Animation, Ausnutzung des Rechners, bei Vektorgrafik: Geschwindigkeit.

„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.

8 verschiedene Sportarten, 1 Sportskanone: Du.

Mit dem Sport-Simulationsspiel Summer Challenge™ von Accolade verwandelt sich Dein Wolmzimmer in eine tosende Sportarena. Und wenn Du alles gibst, wirst Du zur unschlagbaren Sportskanone! Und das alles durch Computer-Animationen, die anhand von Videoaufnahmen von Profis entwickelt wurden. Da wirst Du staunen!

Dafür mußt Du erst einmal jede der acht Sportarten bis zum Umfallen trainieren. Dann ist der Wettkampftag gekommen. Bis zu 10 Spieler treten gegeneinander an. Aber Vorsicht! Beim Hochsprung können auch kleinere Leute gewinnen. 400 Meter Hürden sind für coole Sportler kein



Hindernis. Wer beim Bogenschießen vor seinen Gegnern zittert, hat gleich verloren. Starke Nerven brauchst Du auch beim Reiten, Speerwerfen, Stabhochsprung, Kajakfahren und Radrennen.

Puuh! Wenn Du dann noch Puste hast, kannst Du Dir mit Deinen Freunden in Zeitlupe alle Spitzenleistungen nochmal anschauen – in 256 Farben!

Am besten fängst Du gleich mit dem Training an: renn' zu Deinem Fachhändler und frag' ihn nach Summer Challenge™.

ACCOLADE™
The best in entertainment software.™



Starker 4-Zylinder

LOTUS III - THE ULTIMATE CHALLENGE

System: **Amiga** (alle Modelle), geplant für: **Atari ST**, empf. VK-Preis: **ca. 80 DM**, Hersteller: **Gremlin Graphics**, Sheffield, Muster von: **Hersteller**.

Es gibt Dinge, die kehren in einer Regelmäßigkeit zurück, daß sie beinahe schon dem berühmt-berüchtigten Christkind Konkurrenz machen. Eines dieser Dinge ist rot, hat den stärksten Vierzylindermotor der Welt, schafft damit 265 km/h und kommt aus England.

Seit 1990 ist dieses Etwas nicht nur auf den Straßen - äußerst selten übrigens -, sondern auch auf diversen Heimcomputern zu sehen. Die Rede ist vom Lotus Esprit Turbo, dessen sich Gremlin Graphics nunmehr zum dritten Mal innerhalb von drei Jahren annahm und eine Mischung aus Lotus 1 & 2 plus zahlreicher neuer Features schuf. Die herausragendste Änderung ist, daß Lotus 3 - The Ultimate Challenge über einen bisher einmaligen Streckeneditor verfügt, mit dem sich - rein theoretisch - bis zu fünf Trillionen verschiedene Strecken erstellen lassen. Wie das funktioniert? Ganz einfach: Durch Verändern einiger



▲ Klein, fein und teuer: der M200

„Diesen Flitzer sollte jeder haben...“

Parameter - z.B. Schärfe und Anzahl der Kurven, Detailreichtum der Landschaft, Anzahl der Steigen & Senken, wie oft Hindernisse auf der Fahrbahn erscheinen usw. - verändert sich auch ein ganz spezifischer Code für diese Strecke. Da dieser Code aus Buchstaben besteht, ist es durchaus möglich, anstatt Parameter zu ändern, den eigenen Namen einzugeben, wodurch ein ganz 'persönlicher' Kurs kreiert wird. Selbstverständlich ist auch der Schwierigkeitsgrad einstellbar.

Zudem vereint Lotus 3 sämtliche Rennmodi der ersten zwei Teile. So kann wahlweise eine Meisterschaft ausgefahren (mit Zwischentanken), gegen ein Zeitlimit gekämpft, 'im Kreis' oder auf einer 'Endlos'-Strecke gefahren werden. Die Szenarien der Vorgänger wurden allesamt übernommen, zudem noch fünf brandneue erstellt. Als da wären: Windlevel (mit Seitenwind und Strohhallen, die über die Piste fegen), Schlammrally, Berg-Level (viele scharfe Kurven und steile Abgründe) sowie Future-Level (Magneté, Turbozonen etc.). Nach wie vor können zwei Spieler gleichzeitig an

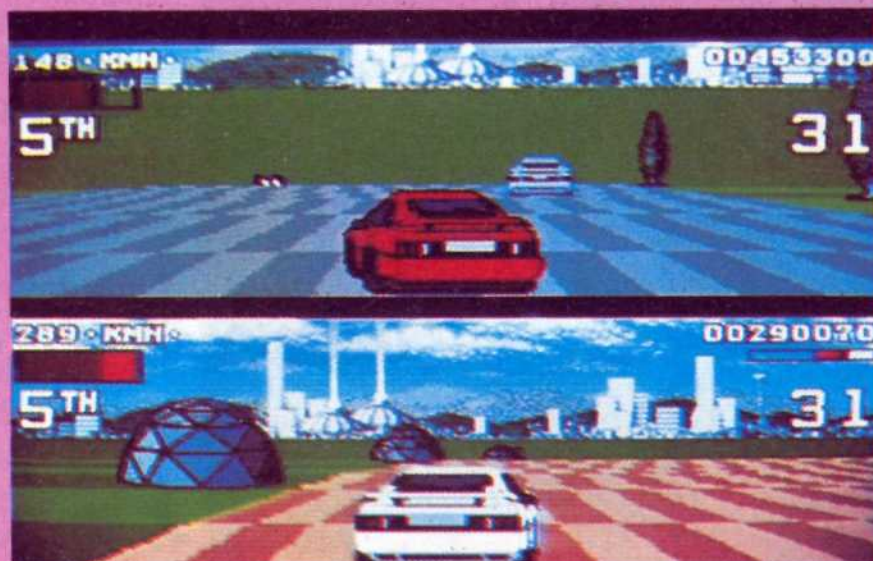
einem Rennen teilnehmen, wobei der Screen in zwei Hälften gesplittet wird. Ein neues Auto - der M200 nämlich - kam hinzu, und die Grafik ist dank der neuen Szenarien abwechslungsreicher und das Scrolling sogar noch 'nen Tick schneller und flüssiger als beim zweiten Teil. Ne-



▲ Regen, Blitz und Donner bleiben dem geplagten Autofahrer auch bei Lotus 3 nicht erspart.

ben diesen Dingen gibt es noch neue FX und Sounds zu vermerken. Letztere können allerdings nicht mit den flotten Stücken des zweiten Teils mithalten. Doch kann dies nichts am guten Gesamteindruck ändern, den der dritte und wohl auch letzte Teil rund um die Lotus-Flitzer hinterläßt. Bringen wir's auf den Punkt: Mehr Szenarien, mehr Optionen und einen einmaligen Streckeneditor - mit Lotus 3 hat Gremlin nochmals einen draufgesetzt!

Hans-Joachim Amann



◀ Die Future-Strecke wartet mit angenehmen, aber auch mit unangenehmen Überraschungen auf.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»GUT«

Kleiner Ninja ganz groß

ZOOL

System: **Amiga**, geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 80 DM**, Hersteller: **Gremlin Graphics**, England, Muster von: **Hersteller**.

Nach Lotus 3 beschert uns GREMLIN GRAPHICS diesen Monat noch ein höchst rasantes Programm, das jedoch in keinsten Weise etwas mit schnellen Autos zu tun hat. Es handelt sich vielmehr um ein Jump'n'Run der Sorte 'It's like Sonic' und will eben diesem mächtig Beine machen.



▲ *Wartet, bis Zool so richtig loslegt*

Der Name des Spiels ist gleichzeitig der Name des zu steuernden Charakters, welcher auf den reizenden Namen Zool hört. Obwohl Zool einen Ninja 'einer anderen Dimension' darstellen soll, erinnert sein Aussehen eher an eine Mutation aus zwei Eiern, einem Frosch, Mr. Spock und einem Werbeträger für extravagante Damenbrillen.

Zools Abenteuer erstreckt sich über exakt sieben Welten mit je drei Stages. Macht nach Adam Riese 21 Abschnitte, die durchstreift und gelöst werden müssen (nur wenn genügend Bonusgegenstände eingesammelt wurden und der Endgegner besiegt wurde, geht's weiter). Folgende Welten findet der Spieler vor: Süßigkeiten-, Musik-, Werkzeug-, Frucht-, Shoot'em-Up-, Kirmes- und Spielzeug-Welt, jede einzelne mit ihren ganz spezifischen, extrabunten Grafiken und Gegner. So trifft man in den verschiedenen Welten beispielsweise auf hinterhältige Trommeln, Violinen, Kettensägen oder Karotten, die Zool nach dem Leben trachten. Klaro, daß der Kleine diese Attacken nicht einfach so über sich erge-



▲ *Ein Endgegner mit Riesen-Löffeln*

hen läßt, denn schon nach drei Feindberührungen wird ihm eines seiner wenigen Leben ausgehaucht. So boxt, tritt und schießt er, um sich gegen die Gegnerschaft zu behaupten.

„Zool-der Power-Ninja einer anderen Dimension“

Manche Feinde hinterlassen Herzen (frischen den Energievorrat auf) oder irgendwelche anderen Dinge - z.B. Schallplatten und Kassetten im Musik-Level -, die das Punktekonto auffrischen. Auch an Extra-Leben wurde gedacht, doch sind diese sehr rar. Mit etwas Glück finden sich auch Bonus-Runden, in denen sich großzügig punkten läßt. So eine Bonus-Stage bringt nebenbei auch eine willkommene Abwechslung mit sich, da hier Kontrolle über einen Raumgleiter genommen wird und man sich in einem regelrechten Shoot'em-Up wiederfindet. Viele gute Ideen sorgen auch sonst dafür, daß Zool nicht langweilig wird. Da gibt es unter anderem Noten, die in die Luft steigen und den Ninja schweben lassen, oder er kommt nur schwerlich voran, weil er auf einem Plattenteller läuft, der sich unter ihm dreht. Nicht zu vergessen die Extras. Da findet Gremlins Stolz einen Schatten, der ihn fortan unterstützt oder eine Tablette, die ihn zu extrahohen Sprüngen verhilft (Hi, Katrin. Es lebe das Doping!), um nur einige zu nennen. Damit hat das Programm eigentlich schon alle wichtigen Bestandteile eines guten Jump-'n'-Runs, doch Zool hat noch 'ne

Nettigkeit mehr zu bieten: die Ähnlichkeit zu Sonic. Diese wird nämlich durch den ultraschnellen Spielablauf hergestellt, in dem Gremlins Werk dem Igel aus dem Hause Sega in nichts nachsteht. Und wahre Zool-Profis können im Options-Menü das Spiel sogar noch ein paar 'km/h' schneller machen und/oder den Schwierigkeitsgrad erhöhen.

Schnell und gut

Trotz der Geschwindigkeit wurde nicht auf anspruchsvolle, farbenprächtige Grafik verzichtet. Das Parallax-Scrolling ist sehr flüssig, nur im ultraschnellen Modus kommt es zuweilen ins Stocken, wenn sich ein paar Sprites auf dem Screen tummeln. Zool selbst ist nett animiert, die Soundeffekte sind witzig. Leider gibt's nur Effekte oder nur Sound (vier verschiedene Stilrichtungen). Nicht sehr überzeugen können die etwas lieblos ausgefallenen Endgegner, doch auch auf diesem Gebiet konnte Sonic - The Hedgehog nicht überzeugen. Zwar kann Zool Sonic nicht übertreffen, ernstzunehmende Konkurrenz ist es aber allemal.



▲ *Vorsicht vor dem Bunsenbrenner!*

Davon abgesehen gibt es Sonic ja nicht für den Amiga. Zool ist nicht nur cool, sondern auch ultraschnell und voller Überraschungen. Ein echter Power-Ninja einer anderen Dimension eben. ■

Hans-Joachim Amann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»GUT«

NICKY BOOM

System: **Amiga**, geplant für: **PC; ST**, empf. VK-Preis **ca. 80 DM**, Hersteller: **Microids**, Frankreich, Muster von: **Hersteller**.

In buchstäblich letzter Minute landete Nicky Boom auf meinem Tisch. Kollegin Antje wollte mir nämlich kurz vor Feierabend nochmal eine Freude machen. "Jump and Run - das ist doch was für Dich!" meinte sie und reichte mir die Demo-Disk, denn sie weiß ja, was Kläuschen wünscht.



Ich nix wie rein in den Testraum, schnell Hans-Joachim vom

Amiga verschleucht und dann 15 Minuten lang das bewundert, was sich auf dem Screen tat. Kurz danach stand ich wieder bei Antje auf der Matte.

"Wenn das Game so wird wie das Demo, dann sehe ich große Chancen für einen Hit-Stern", sagte ich und war im nächsten Moment total überrascht, denn sie griff in ihre Schublade und reichte mir das komplette Spiel.

Was soll ich lang drumrum erzählen - man hatte später seine liebe Not, mich vom Rechner wegzukriegen und hätte mich um ein Haar noch über Nacht eingeschlossen. Ich schätze, das wäre mir angesichts dieses Spiels egal gewesen, denn Nicky Boom ist echt stark.

Tödliche Äpfel

Das Game an sich ist wie fast alle Jump and Runs: Laufen, hüpfen, Gegner abschießen (mit Apfelkrotzen!) oder auf sie springen, Boni und Schlüssel fürs nächste Level aufsammeln. Außerdem kann man Bomben aufnehmen, die - an der richtigen Stelle plaziert - entweder den Weg freispenden oder ein melonenartiges Gebilde hochjagen, aus dem dann

1015T Minute Coli



▲ Ein toller Spaß für lange Winternächte

wie von Geisterhand eine Leiter wächst.

Auf unerreichbar hoch liegende Steine kann man schießen und so die darauf befindlichen Bonusgegenstände herunterholen. Oder man benutzt eine in der Luft explodierende Mine, die man aber erstmal finden muß.

Manchmal muß man sich auch eine Brücke bauen, um weiterzukommen, ab und zu hilft auch bessere Sprungkraft. Ein bisserl Nachdenken ist also angesagt - auch beim Springen in unbekannte Tiefen, denn man landet leicht im Wasser, und dann ist eines von fünf Leben futsch.

Schließlich gibt es noch Teleporter, die einen in eine Bonushöhle oder an einen anderen Part des jeweiligen Levels führen, wo man oft besagte Schlüssel oder zumindest eine

Bombe findet. Man hat also fleißig bei anderen Genre-Games abgeschaut, doch in seiner Gesamtheit ist es wirklich gut. Es muß ja auch nicht immer alles absolut neu sein.

Insgesamt acht extralange Level gilt es zu absolvieren, in denen mitunter auch Wege durch Mauern auf einen warten: Steine wegballern und durch heißt da die Devise.

In Sachen Grafik kann Nicky Boom durchaus mithalten: Sanftes Scrolling, interessante Gegner und bunte, abwechslungsreiche Levelgestaltung - und wieder einmal eine ganz süße Titelfigur - zeichnen das Microids-Produkt aus.

Toller Sound

Das Allerbeste ist der Sound: Eine fast siebenminütige, sich dann zwar wiederholende, dadurch aber keineswegs langweilig werdende Melodie, die sich anhört, als käme sie von CD und nicht aus den Lautsprechern des Moni. Zwischendurch gibt es dann einige zum Teil witzige FX (wenn Nicky z.B. einen wichtigen Bonus findet, klingt es fast wie ein "ah ja!").

Der Schwierigkeitsgrad ist etwa in der Mitte anzusiedeln, wobei das Überlisten der Gegner noch das Einfachste ist. Den richtigen Weg zum Ausgang zu finden und zu den dafür notwendigen Schlüsseln, ist dagegen eine Angelegenheit, die manchen Genre-Fan beschäftigen werden. Nicky Boom ist neben Zool DER Geheimtip für lange Winterabende.

Klaus Trafford

▲ Über die Brücke gehn' ist nicht schwer - sie bauen um so mehr

„Unvergleichlich süß:

Nicky Boom hüpfert allen davon“



ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»GUT«

Beinhart

RED ZONE

System: **Amiga**, geplant für: **Atari ST**, empf. VK-Preis: **ca. 80 DM**, Hersteller: **Psygnosis, Liverpool, England**, Muster von: **Die Cassette, 4950 Minden**.

Motorradfreunde aufgepaßt: Die Lemminge aus Liverpool - auch **PSYGNOSIS** genannt - haben etwas für Euch auf der Pfanne, für das sie selbst mit dem Spruch 'Willkommen zur raffiniertesten, realistischen 3D-Rennsimulation...' werben.

Doch wie es in Sachen Werbung nunmal ist, wird häufig gern und großzügig übertrieben, da ist auch Red Zone keine Ausnahme. Aber der Reihe nach: Red Zone ist ein Motorrad-Rennspiel, das in der Zukunft spielt, und an dem nur knallharte Typen teilnehmen. Allerdings wird noch auf 10 'nostalgischen' Kursen (z.B. Hocken-

heim) gefahren. Sämtliche Kurse werden dreidimensional dargestellt. Leider ist die Polygon-Grafik nicht die schnellste. Flotter wird das ganze, wenn ein paar Details im Options-Menü abgestellt werden. Hier liegt übrigens ein großes Plus gegenüber anderen Programmen: Es gibt so viele Wahlmöglichkeiten, daß man die Grafik ideal den Rechnerleistungen (A3000, A500 mit Turbokarte etc.) anpassen kann.

Die Steuerung ist zwar gewöhnungsbedürftig, jedoch nach kurzer Zeit recht gut zu beherrschen. Allerdings ist sie nicht sonderlich realistisch, da das Bike (viel zu schnell) hin- und hergerissen werden kann, ohne daß etwas passiert. Auch keine Meisterleistung ist der Saisonmodus. Lediglich gegen fünf andere Fahrer tritt man an.

So bleibt Red Zone unterm Strich gesehen ein recht mittelmäßiges Programm, das durch flüssigere Grafik und Motorrad-Animation durchaus ein 'Gut' hätte verdienen können.

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»ZUFRIEDENSTELLEND«



▲ Ansatzweise ein gutes Spielchen, das sich später jedoch als recht langweilig entpuppt

Anzeige

Sports Collection

Indianapolis 500
Super Soccer
Tiebreak



Vertrieb durch:

Rushware
Leisuresoft
Profisoft
Kingsoft
News Software

PREVIEW

Bock auf Konsolenfeeling? Könnte mit dem neuen VIRGIN-Game hinhauen. Die Mischung aus Sonic und Mario bringt eine Menge Spaß rüber.

McDONALD'S LAND - PREVIEW -

System: **Amiga**, geplant für: **PC, Atari ST, C64**, Hersteller: **Virgin Games**, England.

Wer auf Hamburger steht, kennt bestimmt die Firma mit dem großen "M" als Logo. Und um selbige Ms dreht sich alles bei Virgins flottem

Schleichwerbung



▲ Hey Mann, wie geht's denn hier weiter?

Plattformgame. In sieben Welten mit jeweils sechs Stages darf sich der Spieler auf die Suche nach Karten und Ms machen. Der rotnasige Hamburger-Clown gibt dabei die Anweisungen, was die Helden Mic und Mac in jedem Level zu tun haben. Mic und Mac sind zwei knuddelige Typen, einer schwarz, einer weiß, die nicht nur gewaltige Sprünge in dem nicht gerade kleinen Spielareal zu bewältigen haben, sondern sich auch des öfteren

ihren Weg selbst bauen müssen, indem sie Blöcke à la Mario durch die Gegend transportieren. Langt die eigene Sprungkraft nicht, hilft vielleicht ein Trampolin weiter. Und wenn die beiden nicht gerade mit Sonic-mäßigem Tempo durch die Gegend düsen, vertreiben sie sich die Zeit damit, kopfüber an irgendwelchen Plattformen herumzuwatscheln.

McDonald's Land wendet sich zwar vom Thema her mehr an jüngere Computerkids, der Schwierigkeitsgrad ist jedoch eher etwas höher angesiedelt. Und fiese kleine Gemeinheiten helfen auch nicht gerade beim schnellen Durchspielen: gibt es da doch auch so harmlose, schnuckelige Icons, die den Spieler bei Berührung einfach an den Start des Levels zurückversetzen ...

Das Game wird, zumindest was den Amiga anbetrifft, nicht mehr allzulange auf sich warten lassen. Übrigens treiben die *MC Kids* auf den Konsolen ebenfalls ihr Unwesen.

ddf/ab

BATTLETOADS - PREVIEW -

System: **Amiga**, geplant für: **Atari ST, PC**, Hersteller: **Mindscape**, England.

Die Ninja Turtles bekommen Konkurrenz: BATTLETOADS heißt MINDSCAPES Antwort auf die Pizza fressenden Kampfschildkröten.

Auf dem NES ist Battletoads in den USA und Japan längst ein Hit, und selbst auf dem Game Boy ist ihm ein gewisses Suchtpotential nicht abzuspüren. Mindscape hat sich nun vorgenommen, das Prügelspiel auf dem Amiga noch einmal zu verbessern! Ob's gelingt?

Das Gameplay soll im großen und ganzen der Konsolenversion entsprechen, und die ist wirklich nicht von schlechten Eltern (Tradewest, USA). Verbessert werden soll auf jeden Fall die Gra-

Prügelkröten

fik, die die Möglichkeiten des Amiga voll ausnutzen wird. Ab Ende Oktober könnt Ihr Euch testen, ob das stimmt, meint James Morris, der bei Mindscape für diese Produkte verantwortlich ist. Auch bei den Umsetzungen auf PC und Atari ST, die etwa einen Monat nach der Amigaversion fertig werden sollen, ist das Ziel die bestmögliche Ausnutzung der jeweiligen Hardware. Geprügelt werden darf allein oder zu zweit, um eine wunderschöne Prinzessin aus den Fängen einer bösen Königin zu befreien. Auf der guten Seite

steht Euch auf einem Zusatz-Screen ein Professor mit Rat und Information zur Seite; die Dark Queen wirft Euch Horden über Horden kampfwütiger Mieslinge entgegen. Schnelle Reflexe sind vonnöten, wenn Ihr Eure Axt erfolgreich schwingen und Eure Freunde befreien wollt. Und Köpfchen ist ebenfalls gefragt, denn viele Fallen sind nur durch Überlegung und Strategie zu überwinden. Tja, und nun bleibt nur zu hoffen, daß Mindscaapes Versprechungen wahr sind.

ddf/ab



▲ Prügel oder Fersengeld?



FLASHBACK - PREVIEW -

System: **Amiga**, geplant für:
PC, Hersteller: **Delphine
Software / U.S.Gold**, Eng-
land.

Was machen fiese Aliens, wenn ein schwer arbeitender Wissenschaftler ihren Invasionsplänen auf die Schliche kommt? Klar, sie wehren sich! In diesem Falle nicht nur mit einem kräftigen Schlag auf den Schädel, sondern auch noch mit Kidnapping, Löschung des Gedächtnisses und Zuweisung einer Einzelzelle in einem mit allen Schikanen gesicherten extraterrestrischen Krankenhaus.

Held Conrads Gedächtnis wurde in mehreren Hologrammen gespeichert, die er nun auf dem fremden

Planeten wieder einsammeln muß, um seine frühere Identität wiederzuerlangen und den Kampf gegen die mit normalen Waffen fast unzerstörbaren Aliens weiterführen zu können.

Zu diesem Zweck bricht er mittels eines Hoverbike aus seinem Gefängnis aus. Nach einer wilden Hatz wird er abgeschossen und findet sich mitten in einer Dschungellandschaft wieder. Hier zeigt sich jetzt, daß die Programmierer von

▲ **Flashback**
glänzt mit tollen
Animationen

Delphine, die dieses rasante Actiongame für U.S. Gold erstellen, ihre Hausaufgaben gemacht haben.

Tolle Grafik, toller Sound

Was Grafik und Animation angeht, ist der Fortschritt seit ihrem letzten Hit *Another World* unübersehbar. Die Bewegungsabläufe des sprung- und turngewaltigen Helden sehen selbst jetzt, in einem relativ frühen Entwicklungsstadium, bereits fast so flüssig aus wie in einem Film. Und auch das Gameplay, dem das Spiel durch die immer häufiger auftretenden Erinnerungsblitze = Flashbacks des Helden seinen Namen verdankt, scheint noch eine ganze Ecke komplexer zu sein als beim Vorgängerprogramm.

Ende des Jahres soll es dann soweit sein. Amiga- und PC-Besitzer dürfen in fünf Levels über Plattformen toben, sich mit Aliens unterhalten und prügeln, eine fremdartige Technologie meistern, Geld verdienen und den außerirdischen Fieslingen actionmäßig heimleuchten. Auf daß die gute alte Erde mal wieder gerettet werde.

ab

▼ Ein Held in Not



FLASHBACK

Adventure Collection

Spirit of Adventure
The Immortal
Soul Crystal



Vertrieb durch:

Rushware
Leisuresoft
Profisoft
Kingsoft
News Software

SILLY PUTTY

System: **Amiga**, geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 80 Mark**, Hersteller: **System 3**, England, Muster von: **Hersteller**.

So eine Gemeinheit: Da hat doch der böse Dazzledaze nahezu die gesamte Spezies der Putties, eine Kreuzung aus Tennisball und Ratzefummel, aus Putty Moon entführt und als Kaugummi an die Erde verscherbelt. Allerdings scheinen diese Viecher schwer verdaulich zu sein, denn jedes Kind, das diese probierte, verwandelte sich in ein furchtbares Monster. Diese wiederum brachte Dazzledaze als Wächter auf den Gummiball-Mond zurück, wo sich der letzte Putty versteckt hält.



▲ Putty: Der T1000 ist nichts dagegen.

Unsere Held hat nur eine Chance, um seine Heimat zu befreien: Er muß einigen Robotern, die sich hierher verirrt haben, die Heimreise ermöglichen. Zur Belohnung wollen die Blechkameraden dem Bösewicht das Handwerk legen. Dank System 3, den Machern von Silly Putty, hat unser Knetmännchen viele angenehme Fähigkeiten, die uns Normal-



▲ Wo sind meine Roboter?

sterblichen vorenthalten bleiben: Er kann sich fast nach Belieben verformen und nahezu jede Gestalt annehmen. Wenn Putty von einer Etage zur nächsten gelangen will, dehnt er sich einfach so lange in die gewünschte Richtung aus, bis er die Plattform erreicht hat. Dann zieht er den gesamten Rest nach.

Sollten sich ihm Feinde nähern, schmilzt er wie ein Eiswürfel auf der Kochplatte und verteilt sich auf dem Boden. Sobald der Gegner drüberlatscht, macht's Schmatz, und selbiger befindet sich in Putties Verdauungstrakt. Falls nötig, kann Putty sich jetzt so umformen, daß er nicht nur genauso aussieht, wie seine

Beute, nein, er kopiert auch die Fähigkeiten seines Opfers. Sollte er also einen Geier verspeißt haben, so wird er selbst zum Vogel. Dummerweise ist diese Darbietung zeitlich begrenzt.

Wie jeder normale Luftballon kann sich auch Putty aufblasen und so den Sturz unvorsichtiger Roboter abfedern. Diese werden dann einfach verschlungen und erst in unmittelbarer Nähe ihrer fliegenden Untertasse wieder ausgespuckt. Wie Ihr seht, bietet Silly Putty eine ganze Reihe neuer Ideen. Die Animation Putties ist einfach genial. Besonders die Szenen, in denen er auf seinen kleinen Gummibeinen durch die Gegend robbt, ringen selbst dem Humorlosesten ein Grinsen ab. Aber erst, wenn er sich durch seine Verformbarkeit fortbewegt, geht die Post richtig ab. Da soll mir noch einer erzählen, daß der Softwareindustrie die Ideen ausgehen!

Aber abgesehen vom Spitzen-Gameplay bietet Silly Putty auch etwas fürs Auge. Schicke Hintergrundgrafiken bilden die Kulisse für wahre Monsterhorden, die sich liebevoll animiert auf den Plattformen räkel. Dazu kommen dann noch einige hörenswerte Soundeffekte. . . allein das Schmatz-Geräusch, wenn sich Putty vom Untergrund löst, ist toll! Letztlich bleibt dann nur noch die Frage, was gegen eine Hitverleihung spricht. Ich meine: eigentlich nichts!

Martin Klugkist



▲ Wir gehen auf Alien-Jagd!



ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik.....	9
Sound.....	9
Spielablauf.....	10
Motivation.....	10
Gesamtnote.....	10

»GUT«

TRODDLERS - PREVIEW -

System: **Amiga**, geplant für: **SNES**, Hersteller: **The Sales Curve**, England.

"Traue nie 'nem Azubi!" Diese Lebensweisheit könnte glatt von Zauberer Divinius stammen, denn auch er hat nichts als Ärger mit seinen Lehrlingen Hokus und Pokus. Da haben diese beiden nichtsnutzigen Kerle doch ausgerechnet die Kiste aufgebrochen, auf die er mühevoll "Bitte nicht öffnen!" gepinselt hatte.

Mit gutem Grund, denn in der Box befinden sich Troddlers, kleine harmlose Wesen, die allerdings einen klitzekleinen Nachteil haben: Geraten diese in einen Teleporter, so verwandeln sie sich unter Umständen in äußerst gefährliche Zombies. Und ratet mal, was passiert ist!

Was jetzt folgt, ist klar: Hokus und Pokus müssen die Viecher wieder einsammeln, bevor größerer Schaden entsteht. Leichter gesagt als getan. Ähnlich wie die Lemminge haben die Troddlers ein gewisses Handicap: In der Rübe haben sie nämlich nur ein handfestes Vakuum. Und die paar vorhandenen Gehirnzellen reichen gerade mal zum Geradeauslat-schen.

Fairerweise sind die beiden Lausejungen mit einer recht angenehmen Fähigkeit ausgestattet: Um den Tierchen den Weg nach draußen zu ebnet, können sie Steinquader verschwinden und wieder



▲ Kleine Dummheit, schlimme Folgen:
Die Troddler sind los!

Doof bleibt doof!



▲ Auch Zauberlehrlinge haben es nicht immer leicht

erscheinen lassen; wozu ist man schließlich Magier?

Doch auch hier gibt es einen kleinen Haken: Von nix kommt nix, und auch die Blöcke, die unsere Hauptdarsteller aus dem Hut zaubern, müssen sie vorher irgendwo einkassiert haben.

Dabei ist Quader natürlich nicht gleich Quader. Manche sind aus Eis und dementsprechend rutschig, andere hingegen können wie Einkaufswagen durch die Gegend gerollt werden. Mit letzteren lassen sich übrigens auch die unangenehmen Zombies plätten, die unseren Troddlers ans Puschel-Fell wollen. Ein Schubs in die richtige Richtung, und schon wurde wieder ein Monster auf die Dicke einer Briefmarke komprimiert.

Schmackhaft und überaus zuträglich für die Lebensenergie sind Früchte und Herzen, die hin und wieder auf dem Bildschirm auftauchen.

Damit sich die beiden Helden mit ihrer Sammelaktion nicht zuviel Zeit lassen, setzt ihnen Divinius ein knackiges Zeitlimit. Wenn die Zeit 'rum ist, ist entweder alles Getier wieder da, wo es hingehört, oder Hokus und Pokus werden bis zu ihrem Lebensende Zauberbücher abschreiben.

Die Kontaktscheuen unter Euch können dieses Games selbstverständlich allein spielen. Satt 100 Level hat The Sales Curve diesem Solo-Modus spendiert. Sehr viel lustiger ist da natürlich die Teamwork-Option. Das mit der Zusammenarbeit ist übrigens nicht allzu genau zu nehmen, denn Ihr könnt Euch auch nach Herzenslust gegenseitig stören. Eine kleine Mine kann da schon mächtig Verwirrung und Unheil beim Gegenspieler anrichten.

Bereits die Vorabversion macht uns einen Heidenspaß. Es lohnt sich also, auf das fertige Spiel zu warten. ■

Martin Klugkist

Strategy Collection

Flames of Freedom
Defender of Rome
Return of Medusa



Vertrieb durch:

Rushware
Leisuresoft
Profisoft
Kingsoft
News Software

PREMIERE

System: **Amiga** (1MB), geplant für: **ST**, empf. VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Core Design**, England, Muster von: **Hersteller**.

Peinlich, peinlich. Ein paar Stunden vor der Premiere steht Clutch, seines Zeichens Cutter bei einer Filmfirma, ohne seinen Streifen da. Der nämlich wurde ihm in der Nacht von der bösen Konkurrenz gemopst. Unser Held kann sich das natürlich nicht bieten lassen und macht sich auf, um sich das Zelluloid wiederzuholen.

Inzwischen wurde das Diebesgut in die Studios der Grumbling Pictures verschleppt, in denen dummerweise gerade fleißig gedreht wird. Aber es kommt noch schlimmer: Die Schauspieler dort mögen keine Fremden und wollen unserem Clutch ans Leder. Auch die Kulissen scheinen schon lange nicht mehr auf ihre Sicherheit überprüft worden zu sein, wimmelt es doch geradezu von Hinterhalten und ausgerasteten Requisiten. Hier hat sich Core Design echt was einfallen lassen.

Premiere ist in sechs Level aufgeteilt, die jeweils ein Film-Genre auf die Schippe nehmen.

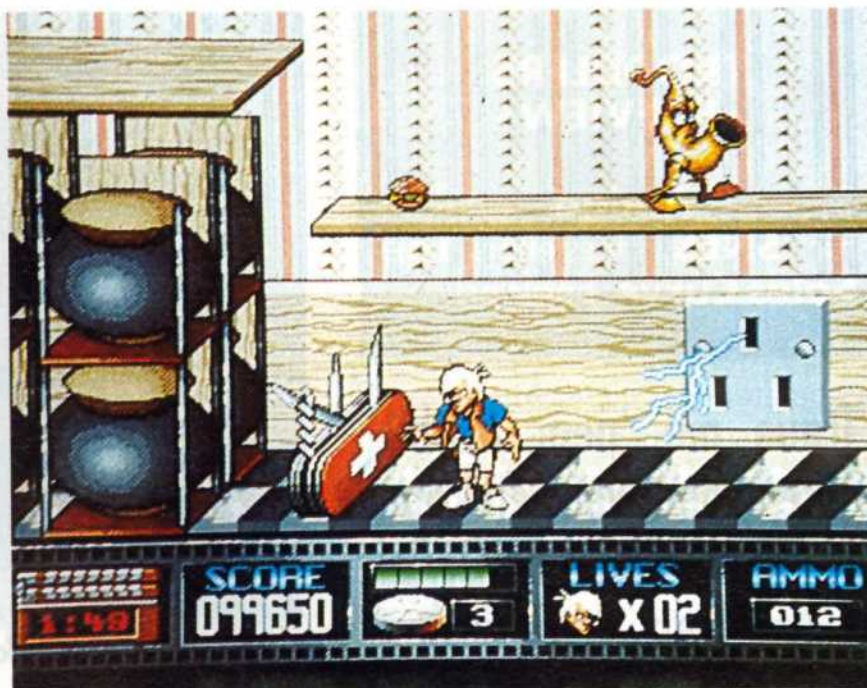
Und bereits der erste Streifen hat es in sich: In ihm müßt Ihr Euch mit zahllosen Indianern, schießwütigen Sheriffs und ausschlagenden Kakteen herumärtern. Glücklicherweise könnt Ihr viele



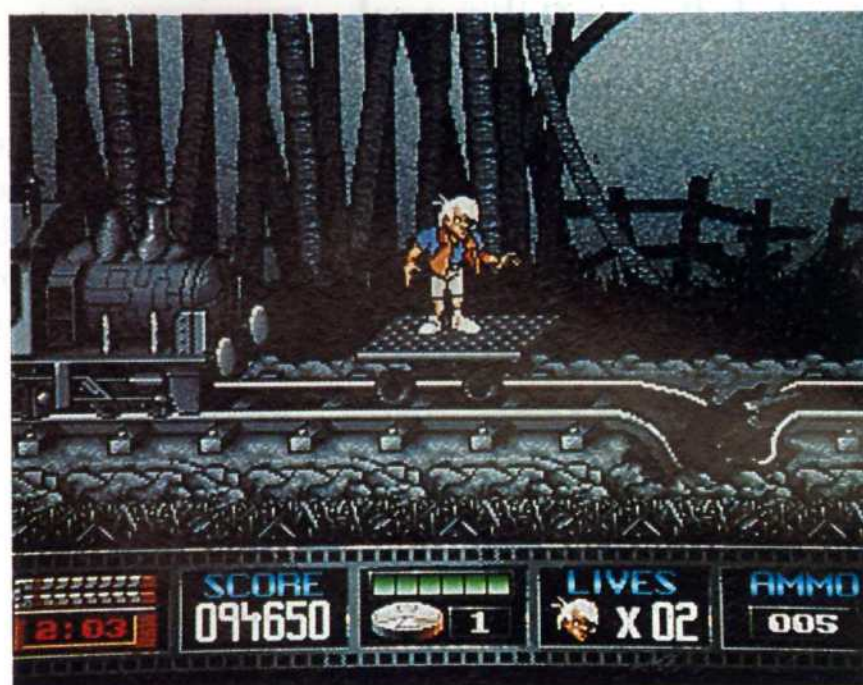
▲ **Der Science-Fiction-Level**

Apartment

► **Wo sind die Filmrollen?**



► **Action à la Indiana Jones. Springen, ducken, Bomben werfen**



der Fallen entschärfen, wenn ihr die entsprechenden Hebel findet. Die allerdings sind bisweilen gut bewacht.

Der zweite Level ist ebenfalls alles andere als einfach. Hier dreht sich alles um die gute alte Ära des Schwarzweiß-Kinos. Folglich stammen auch die Gegner aus dieser Zeit. Die Farbwahl beschränkt sich hier passenderweise auf dezente Grautöne.

Am Ende der einzelnen Abschnitte lauert dann noch eine hammerharte Endsequenz. Vom Revolverhelden bis zur Killer-Eisenbahn ist alles vertreten, von dem man schlecht träumen kann.

In jedem Film könnt Ihr eine bestimmte Munition aufsammeln. Je nach Level wirft Clutch mit Dynamit, Weihwasser oder magischen Feuerkugeln um sich. Die Muni bleibt Euch nach dem Abnibbeln der Spielfigur erhalten.

Wer anfangs ohne einen Kratzer überlebt, sollte sich nicht zu früh freuen. Während die ersten Abschnitte sich noch recht easy knacken lassen, sind die letzten von einem anderen Kaliber. Trotz Continues werden sich auch die Härtesten unter Euch die Zähne ausbeißen. Das mag auch daran liegen, daß Ihr nach jedem Ableben jedesmal wieder am

Beginn des Abschnitts anfangen müßt. Trotzdem wird das Programm niemals unfair. Mit genug Übung läßt sich jedes Problem meistern.

Grafisch zeigt Premiere indes gewisse Schwächen: Gut, jeder Level besitzt seine ganz typische Hintergrundgrafik, dennoch wirkt das Ganze ein wenig eintönig. Auch das Scrolling ist nicht unbedingt gelungen. Wenn sich viele Gegner auf dem Bildschirm tummeln, neigt alles schon mal dazu, ein wenig zu ruckeln.

Ähnliches gilt für den Sound. Sowohl an der Mucke im Hintergrund, als auch an den Effekten wurde offensichtlich etwas gespart. Hm. Aber lassen wir das.

Zur Moral der Geschichte: Es gibt viele Spiele, die sehr viel bunter und klanggewaltiger als Premiere sind, aber recht wenige, die mehr Spaß machen.

Martin Klugkist

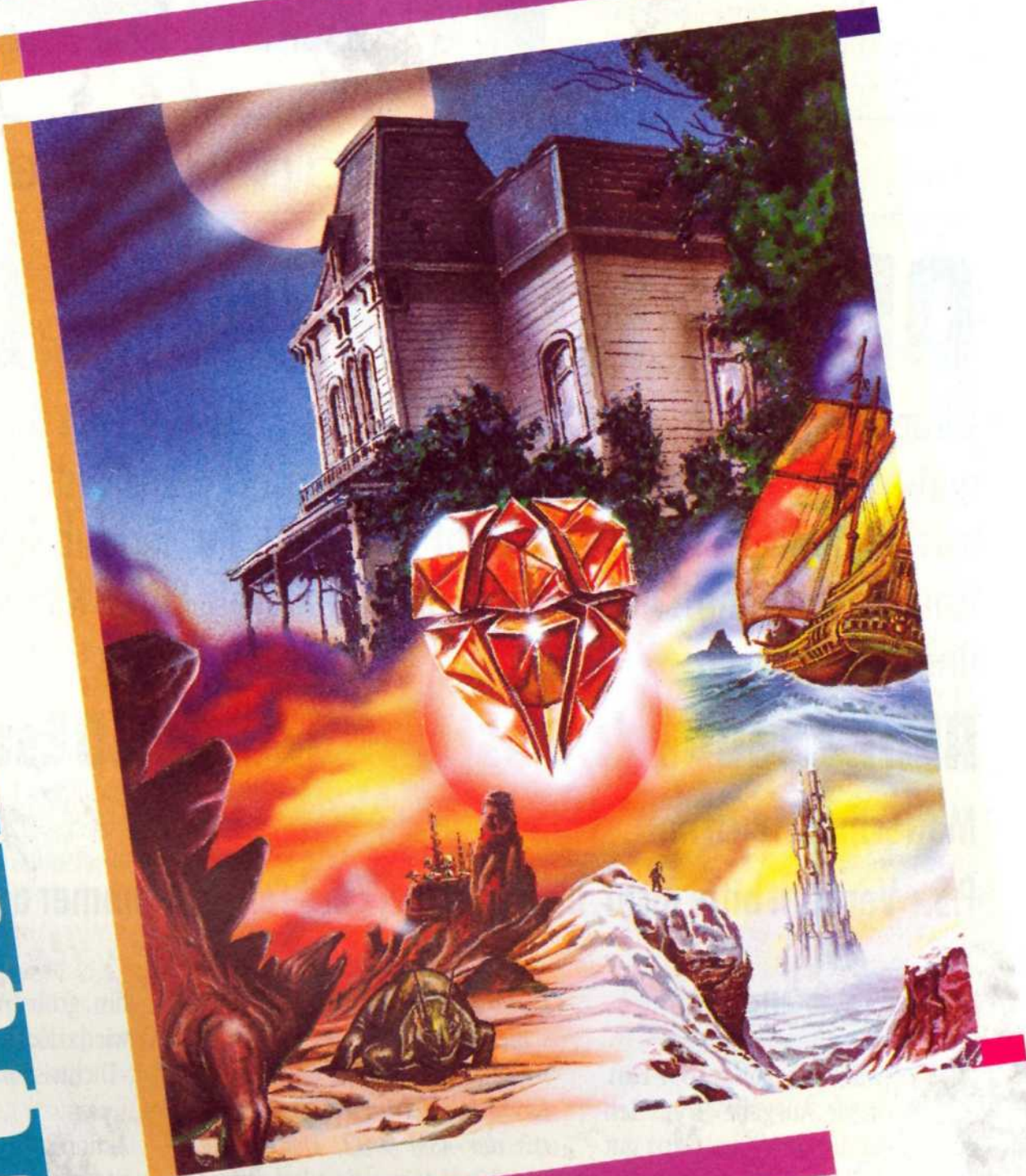
ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	7
Sound.....	7
Spielablauf.....	10
Motivation.....	10
Gesamtnote.....	9

»GUT«

WENN DER POSTMANN ZWEIMAL KLINGELT...

HEXUMA



PC (VGA 256 Farben)



PC (VGA 256 Farben)

70 Jahre ist es her, daß der Postdampfer im Fluß versunken war. Bei der Bergung werden unversehrte Briefe entdeckt - und jetzt noch zugestellt. Als der Postbote jenen uralten Umschlag in das Hawthorne-Haus bringt, in dem Sie zufällig anwesend sind, erwacht die alte Legende um das "Auge des Kal" wieder zum Leben. Jetzt sind Sie mittendrin in einem gewaltigen Abenteuer, in einer unglaublichen Odyssee durch die Räume und Zeiten dieser Welt. Zum Spiel gehören das Tagebuch des Owen Jugger, ein alter Brief, das "Handbuch des Abenteurers", ein geheimnisvoller Edelsteinsplitter sowie ein farbiges DIN A2-Poster. Erhältlich für PC und Amiga.

SOFTWARE 2000

Artventure

Spielbare Demoversion gegen 5,- DM in bar oder Briefmarken
ab sofort bei SOFTWARE 2000, Stichwort "Hexuma-Demo",
Postfach 110, 2420 Eutin

FEED

BACK

Briefe an die Redaktion

Ohne Knick kein Knack

Ohne Hü kein Hott, ohne Dings kein Bums, ohne Moos nix los. Dinge, die sich gegenseitig beeinflussen. Genau wie: Ohne Briefe kein Feedback. Aber das ist momentan kein Problem - was nicht heißt, daß Ihr Euch ab sofort auf die faule Haut setzen könnt! Also: Schreibt auch weiterhin Euren Kummer auf ein Blatt und schickt ihn an:

ASM, Feedback, Postfach 870, 3440 Eschwege

Man schreibt sich noch öfters! Cheerio, Euer Uli

P.S.: Vergeßt bitte nicht, bei Anfragen Eure Telefonnummer anzugeben!



"Mansell-Fan"

Ich bin (war) ein großer ASM-Fan. Bis zu dieser Ausgabe 9/92. Ich guckte mir das Cover an. Ganz gut dachte ich. Ich schlug das Inhaltsverzeichnis auf. Nun gut, dachte ich mir, sieht aus wie immer. Da ich ein sehr großer Mansell-Fan bin, wollte ich mir das Preview von Nigel Mansell auf Seite 147 reinziehen, suchte ich nach Seite 147 (logisch). Doch da fiel mir auf, daß das Heft nur 147 Seiten hat, und auf der letzten Seite eine Werbung für "The Two Towers" steht!!! Ich frage mich nun, wo is dat Preview für Nigel Mansell? Außerdem sollte auf Seite 150 (!!!) eine Konvertierung für Krusty's Super Fun House auf SNES stehen!!! War dies ein unglücklicher Irrtum, oder wollten Sie die Leser vera...en??? Klären Sie mich bitte auf!!!
(...)

Mr.Patrick Head

(Anm. d. Red.: Verlurchen wollen wir niemanden, schon gar nicht

unsere Leser. In solchen Fällen schieben wir uns das gegenseitig in die Schuhe. Außer Zweifel steht: Es sind Fehler im Inhaltsverzeichnis der ASM 9/92. Der Preview von Nigel Mansell - und das hättest Du wissen müssen - war auf Seite 147, aber in ASM 8/92. Die Konvertierung von Krusty's befindet sich in ASM 9/92 auf Seite 126. Prösterchen!

"Knick & Knack"

Ich lese die ASM seit zwei Jahren und bin eigentlich zufrieden mit dem Teil. Außerdem habe ich einen Grund ins Feedback zu kommen: Ich habe im letzten Monat ein Jahresabo abgeschlossen. Tusch, Täterätä. Zu meinen Fragen:

1. Warum verstehe ich den Spruch "Knick knack, you know what I mean" - natürlich vom Sinn her (selbst ich kann ein wenig Englisch) - nicht?
 2. Was heißt es?
 3. Wieso heißt es das?
- Zu den Aktionen im Feedback 9/92:

hm, grübel, denk, also dann hätten wir da noch:

- Dichtris für den Poeten (...)
- Aktion 2:
 - Anmaßung des Redseligen
 - Anmeldung der Reddition
 - Anmotzung der Redner
 - Anmutung der Redefigur
 - Anmeldegebühr des Reduzierwalzwerks (...)

The last Knight

(Anm. d. Red.: 1.-3. Latsch' mal zur Videothek und besorg' Dir 'Monty Pythons Wunderbare Welt der Schwerkraft' - danach bast Du den Durchblick! Zu den Aktionen gab es auch noch dies: 1. Streiktris für ÖTVler und R-Tris für Ballerfreaks, sowie 2. den Anmarsch der Redundanz (oder auch 'Redlichkeit'). Die Reste dieser Briefe sind aber leider meiner ganz fürchterlichen Sommergrippe zum Opfer gefallen - da helfen auch keine ausgedruckten Radmuttern, knick knack!)

"Andere Perspektive"

Ein Wort zu Kriegsspielen:
(...)

Sollten wir nicht alle besser froh sein, daß es diese Spiele gibt? In jedem Menschen steckt der Drang zur Aggressivität, keiner ist vollkommen friedlich. Ist es da nicht besser, man läßt diese Gewalt auf dem Monitor frei, als in der Realität? Auch Kampf-/Schlag-/HauDrauf-Spiele scheinen somit sinnvoll! Nun gut, ich habe versucht, das Genre dieser Spiele mal aus einer anderen Perspektive zu beleuchten. Meiner Meinung nach ist es falsch, jedes Spiel dieser Gattung zu kritisieren oder gar zu indizieren. In diesem Sinne: Gebt den Herrschern unserer Erde endlich einen Computer und etwas Software, damit sie sich daran austoben können, und nicht noch mehr arme Menschen in den Tod des Krieges schicken.

Thomas Hollweck

(Anm. d. Red.: Wenn es ja so einfach wäre. Das ist sicher eine recht

vernünftige Ansicht, aber 'leider' nicht die der BPS. Zuerst einmal müssen wir geschützt werden, bevor wir anfangen dürfen zu denken.)

"Konflikt & Hybris"

Heute schreibe ich an Euch, weil ich ein Problem habe und zwar geht es um ein Spiel, das Ihr in der Ausgabe 1/91 (ich glaub auf Seite 136) getestet habt. Es heißt Conflict, ist von Mastertronic, kostet um die 20,-DM, und zu kaufen kriegt man es nirgends mehr. Tja, und das ist auch schon mein Problem. So, und jetzt denke ich an Euch. Ihr habt doch das Spiel gewiß noch auf Lager (vom Test her). Könnt Ihr mir das nicht verkaufen (wenn es noch geht versteht sich)? Wenn Ihr es nicht mehr habt, dann sagt mir doch bitte wo es dieses Game noch zu kaufen gibt. (...)

Aber jetzt kommt der Hammer, da schreiben die Jungs und Mädels von ASM in die Ausgabe 8/92, daß Sie mit Ascon was vorhaben wegen dem Patrizier (leichte Selbstüberschätzung - was?), und der angekündigte Titel (Titelbild) ist auch nicht gekommen. Also ehrlich, echt schwach.

(...)

Euer Fuchs

(Anm. d. Red.: Unser 'Softwarelager', das nach dem Prinzip des Haufenarchivs verwaltet wird, ist - wie der Name schon sagt - dazu da, Dinge zu archivieren. Es dient nicht als Verkaufslager. Sorry, folks!

Frag' wegen Conflict mal bei Power Station Records (Generalkarte) nach.

Selbstüberschätzung? Hä? Hat

nur ein bisserl länger gedauert. Nase!)

"Pascal-Antwort"

(...)

Es gibt einige Pascal-Comiler für Amiga, z.B. High Speed Pascal und Kick Pascal. (...)

Ich rate speziell auf den Amiga aber eher zu einem Modula 2-Compiler, Cluster oder C (C++), weil diese Sprachen eher verbreitet sind.

Jürgen Braun

(Anm. d. Red.: Besten Dank für die Schützenhilfe!)

"Interne Desinformation"

(...)

Übrigens würde mich schon mal interessieren, ob Ihr Eure Zeitschrift auch selbst lest. Behauptet doch der Uli, von "WC" für den Amiga sei noch nichts zu sehen, obwohl auf S.15 steht, daß im Herbst damit zu rechnen ist!? Das zum Feedback. Über das Formular für Leserbriefe habe ich übrigens herzhaft gelacht. Ich glaube, der Grundriß dürfte wohl auf 80% der Leserbriefe zutreffen.

Sonst gibt es eigentlich nicht viel über die ASM zu meckern. Was mich eigentlich am meisten stört ist "Space Rat". Das Zeug kann echt raus. Macht meinewegen Donald Duck zum Imperator oder denkt Euch einen Comic mit Uli als Helden aus, aber nicht diese Ratte!!!

Weiterhin vermisse ich im Editorial die Großbuchstaben (...).

Interessieren würde mich auch mal wieviel Leute eigentlich die T-Shirts kaufen, und ob es die angebotenen CDs auch auf MC gibt (vielleicht als

Sonderaktion für mich)?

O.K. zu guter Letzt meine Antwort zu Eurer Sonderaktion "Trise":

(...)

Bonetrise für ASM-Leser, es gilt nach der beiliegenden Lektüre eines ASM-Jahrganges und dem anhaltenden Lachanfall seine Knochen zu stapeln. Alkoholtrise für längergeschädigte ASM-Leser, die Bausteine sind selbstverständlich Flaschen. Schnarchtrise für eingeschlafene ASM-Leser, es gilt verschiedene Töne zu einem melodiosen Schnarchen zu verbinden. Ulitrise speziell für Uli, die Steine sind verschieden coole Sonnenbrillen. (...)

Biertrise, das Spiel ist nur für mich.

Erotrise, die Bausteine sind Tuten

(Anm. d. Red.: Geändert!) und ähnliche "Schweineereien" (nur ab 18!).

Mickeytrise für die lieben Kleinen, die Steine haben die Form von Comicfiguren.

Friesentrise, weiße Steine auf weißem Grund.

Frautrise für die Emanzen und Frautrise 2 für Junggesellen.

Mattrise für Mats, erhöhter Schwierigkeitsgrad durch Großbuchstaben!

Chiptrise für die ganz harten Cracks und M&Ttrise für die Lamer.

Für Bundeswehresoldner gibt's dann noch Goretrise und für den Rest Peacetrise.

Für die Teenies wird Softtrise entwickelt und für alle über 60 Grufftrise (schon mal Särge gestapelt?).

Für alle Computergegner gibt es das Computrise-Open-Air-Spezial, dabei werden Computer aus einem Hochhaus geworfen, die Regeln sind dieselben wie bei Tetris.

Dr. Genietrise of Trisaniens

(Anm. d. Red.: Ja doch. Die Sache mit dem Wing Commander ist,

sagen wir mal, unglücklich gelaufen, aber ich habe eine hervorragende Erklärung, nämlich die:

ASM wird ja nicht an einem Tag

fertiggestellt, genau wie es damals mit Rom und so. . . Na, jedenfalls war das Feedback jener Ausgabe relativ früh fertig und abgegeben.

Beinahe simultan mit dem allerletzten Redaktionsschluß kam dann die frohe Botschaft mit von wegen Wing Commander rein,

und für mich hieß es 'rien ne va plus'. Blöd, aber Hauptsache, wie hatten es noch drin.

Ein Comic mit mir als Held wäre sowieso das Beste - hätt' ich eigentlich auch selbst drauf kommen können.

Fürchterlicherweise gibt's aber schon Space-Rat, und außerdem hatte ich kürzlich ja einen Gastauftritt zusammen mit Mats.

Die T-Shirts, tjaaa. . . eigentlich kauft die keiner. Wir haben die sowieso nur für uns selbst gemacht - der Chef braucht's ja nicht zu erfahren, hebe.

Was die MCs angeht: Durch ein aufwendiges technisches Verfahren haben wir es geschafft, den gesamten Inhalt einer CD auf einem Schnipsel Recycling-Toilettenpapier zu speichern. So hat sämtliches derzeit erhältliches Toilettenpapier den Apidya-Soundtrack drauf!

Den Bauplan für das Lesegerät gibt's bei Prof. Liechtenstein, dem Gewinner des Ferienhauses in Flämisch-Ougadugadu (oder wie man das schreibt).

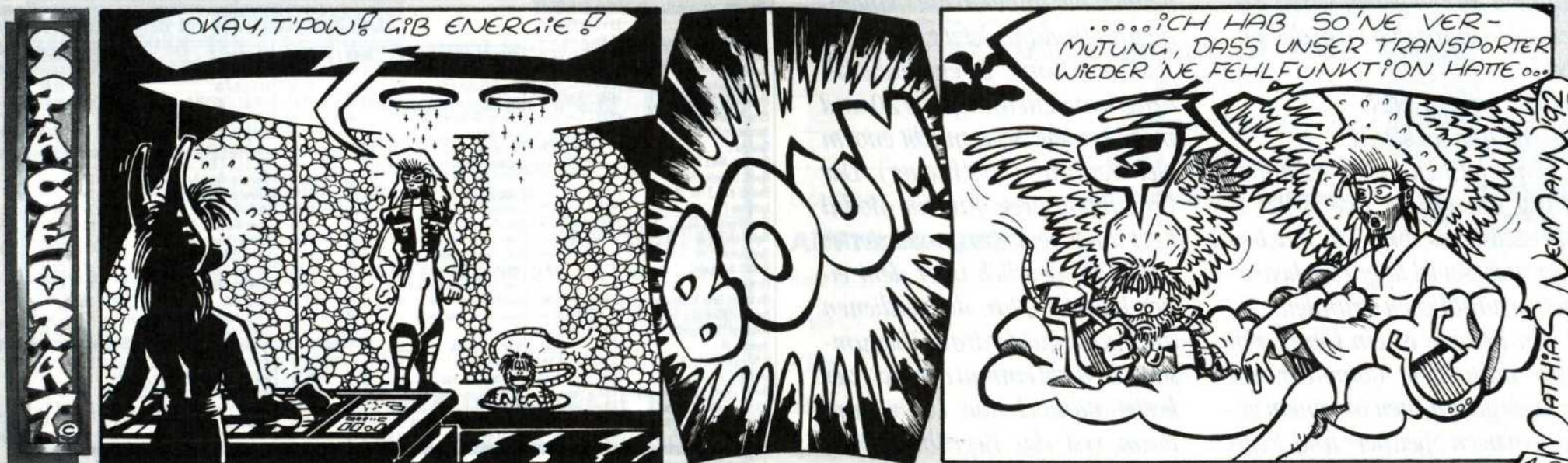
Schön' Dank auch für die Trise - echt tritzig.)

"Die großen Ws"

1. Wo kann man Deine Sonnenbrille kaufen oder welche Marke ist es?

Doch nun zum Hauptteil:

2. In Eurer ASM-Special Nr.16 habt Ihr einen Joysticktest gemacht. In Eurem ASM-Bazar bietet Ihr immer



doch einmal einen Blick in die USA. Dort bekommt man Filme auf Bildplatte für ca. 30 Dollar und weniger. Hier kosten die Dinge ein kleines Vermögen. Warum? Lizenzen, ok, macht auch ein bißchen aus. Gepreßt werden sie hier, und das ist relativ günstig. Bleibt die zu erwartende Verkaufszahl und der Druck der Konkurrenz. Alles klar (wirklich ein blödes Ende!)?

"Hallo, ASM"

Nachdem ich diese scheinbar unüberwindbare Hürde der Anrede genommen habe, gehts ans Eingemachte. Mir fällt auf, daß sich das Feedback wieder zurückentwickelt zu Zeiten, in denen sich ZX81-Besitzer nicht schämten, ihren vollen Namen und Heimatstadt anzugeben (Gelezander!).

Was ist mit Schorle, was ist mit den Toaster-Speichererweiterungs-Witzen? Da hat doch tatsächlich jemand die Isolde-Story mit der Compi-Heirat nicht kapiert und schreibt das auch noch ins Feedback! 2mal Gelezander! Zu loben sind Leute wie Eumel oder Ömer, die Stimmung ins Feedback bringen. Der dickliche Herr mit dem roten Kondom auf der Nase (Harald Juhnke?) hat sich wenigstens bemüht, auch wenn's nich' so doll geworden ist. Tusch!

Da wollen doch so ein paar Typen Briefe wie die geniale (2mal Tusch!) Crackermißhandlung abschaffen. Dieser Brief hatte keinen Sinn, keinen Hintergrund, keine Fakten, keinen Realitätsbezug. . . was wollt Ihr mehr? Heinz Rühmann? Wieso denn Heinz Rühmann? Dann gibt es noch die Typen, die sich über anonyme Orangensaftler noch aufregen und bei solchen profanen Adjektiven wie "peripher" mal alert ins Fremdwörter-Faszikel blicken müssen. Die halten es sicher für eine Leistung, so etwas überhaupt zu besetzen.

Dann die Leute, die sich über Deine Antworten beschwerten! 3mal Gelezander! Sind Spiegel und Stern Deine Gehaltsforderungen zu hoch, oder warum kann Dich die ASM noch halten? Wieso bist Du nicht UNO-Generalsekretär? 3mal Tusch! Nach dieser Lobes-Hymne (Fremdwort!), die vielleicht etwas ironisch (Fremdwort!) klang, aber durchaus

ernst gemeint war: Schickt doch der "Spielzeit" (alles klar?) mal Space Invaders I zum Testen vorbei, die möchten doch auch mal was neues spielen, 4mal Gelezander. Zum Schluß noch ein kleiner Ratschlag: Richtet doch die Schachecke wieder ein und drückt da die Esser, Dittberner et consortes-Briefe ab. Da brauchen die Ballerfreaks keinen Duden und die Moralapostel wissen gleich, wo sie ihr Futter bekommen! Insgesamt verdient die ASM drei Extra-Tüschchen, das macht in der Endabrechnung neun Tusch minus sechs Gelezander gleich drei Tusch. Tusch! Tusch! Tusch! Nun mein Hauptanliegen: Sollte Dein Klo etwa weiß sein? Das sind jetzt insgesamt 1884 Buchstaben, soviel habe ich nicht mehr seit meinem letzten Leitartikel für die Times geschrieben. Ja, wir Starjournalisten haben's schon schwer. Seufz.

Steve Kalupke

(Anm. d. Red.: Verflucht! Er hat es erraten! Mein Klo ist weiß! Auch innen! Für alle Leser, die dies hier nun für komplette und komplexe Platz- und Zeitverschwendung halten und nicht verstehen, worum es überhaupt geht: Einfach vergessen und zum nächsten Brief springen! Nicht drüber nachdenken! Ist egal! Wir von der GELD (Geistige El Tüte Deutschlands) wissen, worüber wir uns amüsieren.

Und was das Geld angeht, seufz. Was tut man nicht alles. . .)

"Probleme"

Daß Eure Zeitschrift gut ist braucht man Euch ja wohl nicht mehr zu sagen, also überspringen wir die Höflichkeiten und kehren zum eigentlichen Grund meines Briefes:

1. Die Cheats, die Ihr in der Mitte im Secret Service Eurer Zeitung bringt sind ja schön und gut, aber es wäre praktischer und bequemer unsererseits (den Usern), wenn Ihr Levelcodes und ähnliches Zeug nach Qwertz-Qwerty-Azerty Tastaturen anzeigt.

2. Was ist ein Poke, wo gibt man ihn ein, und wo finde ich solche Sachen überhaupt??? Gleiche Frage für das Modul.

3. Also ich persönlich fand, daß Eure Ausgabe 7/92 ziemlich müde

wirkte ohne "Flop des Monats", aber wenn Ihr es mir versprecht, daß es nie wieder so einen Zwischenfall gibt, bin ich bereit, Euch zu verzeihen.

4. Was haltet Ihr eigentlich von diesem T-Bird, den Ihr schon so lange anpreist? Urteilt hart aber gerecht.

5. Theresa Orłowski: Lechz, (. . .).

6. Was mir Spaß machen würde, wäre, wenn Ihr meinen Brief nach diesem Kästchenprinzip beurteilen würdest, wie bei den Spielen.

P.S. Ich wäre sehr für ein Inhaltsverzeichnis in ASM-Special. Ich würde mich auch für die Meinung anderer Leute interessieren.

P.P.S. Wenn Ihr mal Probleme habt kommt ruhig zu mir, meine Adresse:

3 Tage geradeaus in der Wüste Gobi, dann beim 2. Regenbogen rechts abbiegen, noch 300 Meter und da bin ich zu Haus. Kommt bald!

Hulkster

(Anm. d. Red.: 1. Mir kommen die Tränen! Hast Du Dir etwa eine Fingerkuppe am 'Y' gestoßen? Notruf: 112!

2. Ein 'Poke' ist ein Wichtel aus grauer Computer-Vorzeit. Mit diesem Befehl konnte man von etlichen Basic-Dialekten aus direkt bestimmte Werte an bestimmte Speicherzellen des Rechners schreiben. Der moderne User erledigt so etwas mittels Diskmonitor auf seiner Festplatte - nichts gegen C64, aber unbequem ist es schon.

3. Versprochen.

4. Wir preisen den T-Bird nicht an - zumal ist über ihn im FB schon genug geschrieben worden. Mal wieder nicht aufgepaßt, wie?

5. Also wirklich. . .

6. Das glaube ich, und danach dann die Geschichte mit der Peitsche und der Ledermaske, wie? Nix gibt's!

P.S.: In jeder ASM-Special ist ein Inhaltsverzeichnis. Ich wäre sehr dafür, daß Du mal Deinen regionalen Heiler konsultierst, was diese Sache angeht.

P.P.S.: Was für ein blödes Ende! Alles klar?)

"Punkte-Punkt"

Um gleich auf den Punkt zu kommen. Wieviele Bildpunkte hat eine

Super-VGA Grafikkarte, und wieviele eine normale VGA Grafikkarte?

Blue Lightning

(Anm. d. Red.: Der normale VGA-Standard 'bat' 320x200 Bildpunkte Auflösung bei 256 Farben. Einer der gängigeren SVGA-Standards 'bat' 640x480 Bildpunkte bei 256 Farben, aber das ist längst nicht das Maximum, das solche Karten fahren können. Das Dumme bei der ganzen Geschichte ist, daß jede Karte was anderes kann und sich die ganzen Hersteller auf keinen verbindlichen Standard einigen.)

"Empfehlenswert?"

1. Stimmt es, daß man BTX für 199,- DM kaufen kann? Ich weiß nicht, es sieht mir zu billig aus. Muß man vielleicht noch etwas dazu kaufen?

2. Was für eine Soundkarte könnt Ihr mir für meinen 386DX mit 40 MHz empfehlen?

3. Wie viel soll denn ungefähr die Sprache "Assembler" kosten, und ist sie schwer zu erlernen? Welche Sprachen würdet Ihr mir empfehlen, und welche sind ideal?

(. . .)

Triantafyllos Zafiridis

(Anm. d. Red.: 1 Also, 'BTX kaufen' kann man nicht für 199 Mark. Das Ding läuft so: Die BTX-Anmeldung kostet einmalig 65 Mark. Monatlich darf man dann noch einmal acht Mark Gebühren berappen. Man braucht ein Modem und eine Dekoder-Software, und dann kann man in das Posthorn stoßen.

2. Nimm eine der gängigen Karten. Mit dem Soundblaster liegst Du sicher nicht verkehrt, ebenso wenig wie mit dem Soundman oder dem Thunderboard, oder, oder, oder - sind alle mehr oder weniger kompatibel. Wenn Du zuviel Geld hast: Roland.

3. Es kommt darauf an, was Du mit dieser Sprache vorbast. Assembler ist die 'Sprache', mit der Dein Computer arbeitet. Alles andere muß - teilweise oder ganz - erst umgewandelt werden. Assembler ist aber auch die schwierigste Sprache. Völlig fitzelig und kompliziert, aber für wirklich zeitkritische Dinge sehr zu empfehlen.

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
 - Laufwerk 3.5 139,- DM

Soundblaster 2.0 dt. Version
jetzt nur **199,- DM**

mit CMS CHIPS
jetzt nur **269,- DM**

Soundblaster pro 3 dt. Version
jetzt nur **398,- DM**

mit Windows 3.1
jetzt nur **498,- DM**

Adlib compatible Soundkarte
jetzt nur **129,- DM**

Kaufen Sie nicht die Karte im Sack! Mieten Sie Ihre neue Soundkarte Probe

Testsieger "ATI FX Stereo" m. Boxen, Soundkarte nur 279,- DM
Newcomer "Media Concept 2.0" Soundkarte nur 189,- DM
Soundblaster 2.0 Compatible

Bi TURBO SYSTEM 68020 Turbokarte für Amiga 500 nur 399,- DM

Bi TURBO SYSTEM 68020 Turbokarte mit 32-Bit RAM mit 1 MB nur 499,- DM

Bi TURBO SYSTEM 68020 Turbokarte mit 32-Bit RAM mit 4 MB nur 699,- DM

COPROZESSOR 68882 (20 MHz) zum Aufrüsten nur 179,- DM

Amiga 500 externe Festplatte 105 MB · 15 ms · 8 MB RAM Option nur 899,- DM

Druckfehler + Preisirrtümer vorbehalten, alte Preislisten verlieren ihre Gültigkeit, nicht alle Artikel oder Angebote sind in jeder Filiale erhältlich.

Hier finden Sie SOFT & SOUND in ganz Deutschland:

W-1000 Berlin 45
Osdorfer Str. 13
Telefon auf Anfrage

O-1034 Berlin
Boxhagener Str. 23
Tel.: 030/5892067

O-1071 Berlin
Rohdenbergstr. 6
Tel.: 030/4491026

O-1330 Schwedt/Oder
Ringstr. 8
Tel.: 03332/31620

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

2000 W-Hamburg 13
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

W-2900 Oldenburg
Edewechter Landstr. 47
Tel.: 0441/501445

O-3014 Magdeburg
Braunschweiger Str. 104
Tel.: auf Anfrage

W-3100 Celle
Im Kreise 16
Tel.: 05141/214411

W-3300 Braunschweig
Holwederstr. 10
Tel.: 0531/508231

O-3300 Schönebeck
Ahornstr. 11
Telefon auf Anfrage

W-3340 Wolfenbüttel
Heimstättenweg 23
Tel.: 05331/61820

W-3400 Göttingen
David-Hilbert-Str. 2
Tel.: 0551/46563

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

W-4040 Neuss
Hamtorstr. 20
Tel.: 02131/278967

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

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

W-4150 Krefeld
Kölner Str. 485
Tel.: auf Anfrage

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

W-4290 Bocholt
Nordwall 13
Tel.: 02871/184123

W-4300 Essen 1
Moltke Str. 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-4600 Dortmund
Stockumer Str. 420
Tel.: auf Anfrage

W-4630 Bochum
Herner Str. 383
Tel.: 0234/531018

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

W-4770 Soest
Thome Str. 17
Tel.: auf Anfrage

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-5300 Bonn 1
Auf dem Schieffelingsweg 24
Tel.: 0228/625076

W-5400 Koblenz
Markenbildchenweg 24
Tel.: 0261/31848

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

W-5600 Wuppertal
Friedrich-Engels-Allee 296
Tel.: 0202/81118

W-5800 Hagen,
Bergischer Ring 5
Tel.: 02331/26774

W-5840 Schwerte
Friedenstr. 2
Tel.: 02304/2813

W-5860 Iserlohn 1
Hans-Böckler-Str. 36
Tel.: 02371/22438

W-5880 Lüdenscheid
Forum am Sternplatz 2
Tel.: 02351/21900

W-6300 Gießen
Bahnhofstr. 6
Tel.: 0641/71967

W-6348 Herborn
Westerwaldstr. 4
Tel.: 02772/41332

W-6360 Friedberg
Kaiserstr. 201
Tel.: 06031/61917

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-6750 Kaiserslautern
Fabrikstr. 32
Telefon auf Anfrage

W-6800 Mannheim
Jungbusch Str. 3
Tel.: 0621/101203

W-7000 Stuttgart 40
Straßburger Str. 45
Tel.: 0711/874087

O-7033 Leipzig
Dreilindenstr. 17
Tel.: 0341/4787781

W-7500 Karlsruhe 1
Lessingstr. 5
Tel.: 0721/853360

W-7800 Freiburg
Lehener Str. 24
Tel.: 0761/287112

W-7850 Lörrach
Kreuzstr. 104
Tel.: 07621/49690

W-8000 München
Reichenbachstr. 33
Tel.: 089/2021285

W-8360 Deggendorf
Metzgergasse 5
Tel.: 0991/30376

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

W-8700 Würzburg
Bergmeistergasse 2
Tel.: 0931/12290

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

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

O-9102 Limbach-Oberfrohna
Querstr. 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!

Ich könnte jetzt einen riesigen, langen Vortrag über Programiersprachen halten. Was hast Du vor?)

"Déjà Vu-Erlebnis"

Als erstes muß ich sagen, daß ich Eure Zeitschrift megamäßig gut finde. Was mir besonders gefällt, ist das Poster. Doch zuviel Lob tut nicht gut - also nun meine Kritik: - Uli's Brille ist nix.

Ich stimme dem Brief von - in Ausgabe -/- zu, muß jedoch - (-/-) widersprechen. Außerdem: Ich bin gegen Cracker, weil sie mir nicht genügend Disketten beschaffen! Anschließend meine Meinung, denn auch sie muß vom Stapel gelassen werden, wenn ich schon mal ins Feedback komme (ich habe schon 001 mal geschrieben!!). Triviale Banalitäten gehören tabuisiert!

Doch nun zum Schluß: - macht weiterso!

P.S. Ihr könnt diesen Brief, bzw. Text: - ironisch, -zynisch, -sarkastisch verstehen, bzw. auffassen. P.P.S. Ich hoffe, er ist ein hilfreiches Mittel.

Persekutionsdelirium

(Anm. d. Red.: I have this terrible feeling of déjà vu! Vielleicht sollte ich mal ein 'Anm. d. Red.: -Construction-Kit' machen...)

"Hallo, Uli..."

... oder sollte ich besser "Mr. Militarist" schreiben, denn Deine Antwort auf den Brief von T.R. Tatic war ja wohl das Allerletzte! Ich wiederhole: "... ohne Garantie, daß das Ding ungelocht ankommt". Ich lese die ASM nun schon über drei Jahre und

werde es auch weiterhin tun. Denn wegen einem Redakteur muß ja nicht gleich die ganze Tronic-Truppe einen Knoten im Gehirn haben! Nimm das jetzt bitte nicht persönlich, Uli, aber ich glaube, daß Dir klar ist: Das war nix.

Octavian

(Anm. d. Red.: 1. Da dies ein persönlicher Angriff, muß ich es wohl persönlich nehmen, aber ich kriege deswegen kein Magengeschwür. 2. Das mit dem 'Mr. Militarist' war auch ein Kalter. 3. Ich sehe wohl ein, daß nicht jeder meinen schwarzen Humor teilt, daß man sich sehr darüber aufbauen kann, und daß die Lage ernst ist, etc. Förmliche Entschuldigung an alle, die von diesem schwarzhumorigen Schuß gestreift worden sind. Wer eine Frage stellt, bekommt nunmal ein Antwort.)

"Sound-Empfehlung"

Na, was macht die Kunst? Macht die Arbeit noch Spaß? Aber eigentlich wollte ich was anderes fragen. Sag mal, könntest Du mir nicht eine Soundkarte empfehlen? Eine schöne, billige mit vielen Extras. Erzähl mal, wie ist denn die Soundblaster Pro? Aber nicht das Du jetzt wieder Xxxisierst, ich meine, Du hast schon mehreren Leuten was empfohlen. Was meinst Du, das ist doch mal ein kurzer Brief, was?

(...)

TNT

(Anm. d. Red.: Soundblaster Pro ist okay. Such' Dir einfach das günstigste Angebot raus! Ansonsten: Soundblaster oder Soundman oder Kompatibles.)

"Rentables System"

Ich habe in der ASM 9/92 auf S.26 im Feedback Deine Antwort zum Brief von Hans Unleserlich "Unüberschaubar" gelesen. Leider war Dein Tip nicht ganz einwandfrei. Erstmal sollte sich "Hans" als Einsteiger damit befassen was für ein System sich heute überhaupt noch rentiert...

Da wären wir schon mal bei 386/33 oder 40MHz-ern als absolutes Minimum. Besser natürlich ein 486/33!! So jetzt der Preis noch. . . Da gibt es z.B. einen Anbieter der sowohl als Versand existiert und auch jede Menge örtliche Filialen hat. Man bietet zwar gerade das Muß an Service, aber die Qualität der Produkte ist beim Direktkauf (Filiale) mehr als nur gut!! Man erhält bei dem Laden einen, man höre und staune 486/33Mhz mit 1a Tastatur, SVGA 512KB Karte, 4MB, SVGA Monitor 0,28dot nach MPRII, MS-DOS 5.0, Windows 3.1, Win Works 2.0, Viruspolice, MS-Spielekit für Windows für nur lachhafte 2998,—DM. Also von wegen für 3000 DM nur einen 386/25. Ach ja, eine 60MB oder 80MB Platte ist selbst für einen Einsteiger schnell viel zu wenig!!! DOS, Windows, Textverarbeitung und ein paar Spiele und die Platte ist dicht!!! Ich hoffe Ihr druckt die Info ab.

(...)

Daniel Schwanzar

(Anm. d. Red.: Natürlich kann man sich einen PC kaufen, der nur aus Müll besteht, der nicht mehr richtig funktioniert, wenn man mal eine Komponente austauscht. Natürlich fallen die Preise rapide, und inzwischen wird man für 3.000 Hubns schon wieder eine Ecke mehr bekommen -

fragt sich nur, was passiert, wenn man was an der Kiste ist. Ob balleluja, wir haben einen 486er von Schnuppdiwupp gekauft, und nach zwei Wochen ist und aus der Grafikkarte ein Chip ABGEBRANNT! Na, danke sehr! Der kleine Händler hilft hier eben doch sehr oft weiter - viel weiter!)

"Layout-Kritik"

Ich bin jetzt seit 13/81 dabei und. . . äh. . . o.k., ist auch egal. Ich habe mich also aufgerafft, ans Feedback zu schreiben, um über Euer neues Layout zu meckern. Ich nehme einen x-beliebigen Testbericht und sehe:

1. Riesige Balkenüberschriften
 2. Sterne mit einer runden Umrahmung
 3. Unbedruckte Fläche
 4. U.a.! Das alles macht die Tests übersichtlich und anschaulich. Da bei mir der Kauf eines Spieles zu 95% von den Testberichten in Zeitschriften abhängt, brauche ich Information und die bekomme ich nun einmal nicht durch 1., 2., 3..
 4. Ich weiß, ich weiß, Ihr könnt Euer Outfit nicht dauernd ändern, aber vielleicht könntet Ihr Euch in dem oben genannten etwas einschränken. Spiele mit den Wertungen MANGELHAFT und SEHR MANGELHAFT dürft Ihr in Zukunft ruhig noch kürzer abfertigen. Weniger PREVIEW's, dafür längere Tests der Spiele (ich weiß schon: Ihr wollt mit den PREVIEW's immer aktuell sein).
- Erhöht den Preis von 7.50 DM ja nicht, das würde Euch viele Leser kosten. Laßt doch die Werbung aus dem Secret Service raus und macht woanders lieber mehr. Es soll auch Leute geben, die den Secret Service sammeln!



1 MB-Erweiterung für Amiga — abschaltbar & Uhr & schnelle Speicherchips — • 59,—

2. Laufwerk 3,5" für Amiga • 159,—

Adlib Musik-Karte /dt IBM-PC • 129,—

Advanced Gravis Joystick IBM-PC • 84,95

Das Lucasfilm-Buch /dt • 29,80

Sound Blaster 2.0 /dt IBM-PC • 239,—

Sound Blaster 2.0
C /MS-Chips • 49,—

COMPUTER-TUNING

Bachler Computersoftware

	AMIGA	IBM-PC	ATARI ST	C 64 Disk.
A-Train /dt	—	109,—	—	—
Aces of the Pacific /dt	—	84,95	—	—
Amberstar /dt	79,95	V,mö	79,95	—
Ashes of Empire /dt	89,95	—	—	—
Battle Isle /dt	69,95	89,95	—	—
Battle Isle Data Disk. /dt	44,95	44,95	—	—
Birds of Prey /dt	79,95	V,mö	V,mö	—
Black Crypt /dt	59,95	V,mö	V,mö	—
Bundesliga Manager /dt	52,95	59,95	52,95	39,95
Bundesliga Manager Professional /dt	69,95	69,95	V,mö	—
Carl Lewis Challenge /dt	59,95	79,95	59,95	—
Castles /dt	69,95	79,95	—	—
Centurion - Defender of Rome /dt	29,95	29,95	—	—
Chessmaster 3000 /dt	—	79,95	—	—
Civilization /dt	79,95	94,95	—	—
Conquestador /dt	74,95	74,95	*74,95	54,95
Crazy Cars 3 /dt	59,95	—	—	—
Dagger of Amon Ra /dt	—	84,95	—	—
Darklands /dt	V,mö	99,—	—	—
Dark Queen of Krynn	66,95	74,95	—	—
Dark Seed /dt	—	94,95	—	—
Das schwarze Auge /dt	*74,95	84,95	V,mö	—
Deliverance /dt	59,95	—	59,95	—
Der Patritier /dt	74,95	89,95	—	—
Double Dragon 3 /dt	59,95	69,95	59,95	39,95
Dune /dt	74,95	79,95	—	—
Dyna Blaster /dt	69,95	*74,95	*69,95	*39,95
Epic /dt	66,95	74,95	69,95	—
Eternam /dt	—	89,95	—	—
Eye of the Beholder 2 /dt	V,mö	89,95	—	—
Falcon 3.0 /dt	—	94,95	—	—
Fire & Ice /dt	59,95	—	59,95	—
Formula One Grand Prix /dt	79,95	V,mö	79,95	—
Gateway	—	74,95	—	—
Global Effect /dt	79,95	84,95	—	—
Gods /dt	59,95	74,95	59,95	—
Graham Taylors Soccer Challenge /dt	69,95	—	V,mö	—
Grand Prix Unlimited /dt	—	79,95	—	—
Gunship 2000 /dt	—	89,95	—	—
Hook /dt	59,95	69,95	59,95	—
Hotelmanager /dt	54,95	59,95	—	V,mö
Imperium /dt	29,95	29,95	29,95	—
Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis	V,mö	84,95	—	—
International Sports Challenge /dt	66,95	79,95	66,95	—
Ishar /dt	74,95	79,95	74,95	—
Jaguar XJ220 /dt	59,95	—	59,95	—
John Barnes European Football /dt	59,95	—	—	—
John Madden Football /dt	59,95	—	—	—
Kick Off 2 /dt	59,95	—	59,95	39,95
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 /dt	19,95	—	19,95	—
Legend /dt	72,95	79,95	72,95	—
Legend of Kyrandia	—	84,95	—	—
Leisure Suit Larry 5 /dt	74,95	82,95	—	—
Lemmings /dt	44,95	44,95	44,95	—
Lemmings Data Disk /dt	44,95	59,95	44,95	—
Links 386 Pro	—	99,—	—	—
Lord of the rings 2 /dt	—	79,95	—	—
Lure of the Temptress /dt	69,95	79,95	—	—
Mad TV /dt	74,95	89,95	V,mö	—
Might & Magic 3 /dt	74,95	89,95	—	—
Parasol Stars /dt	59,95	—	59,95	39,95
Perfect General /dt	79,95	89,95	—	—
Perfect General Data Disk.	59,95	59,95	—	—
PGA Tour Golf + Course Disk /dt	69,95	79,95	—	—
Pinball Dreams /dt	59,95	V,mö	—	—
Pirates /dt	59,95	64,95	59,95	49,95
Plan 9 from Outer Space /dt	79,95	89,95	V,mö	—
Police Quest 3 /dt	74,95	79,95	—	—
Pools of Darkness	66,95	74,95	—	—
Populous 2 /dt	69,95	—	69,95	—
Prophecy of the Shadow	—	74,95	—	—
Push-Over /dt	59,95	69,95	59,95	—
Railroad Tycoon /dt	79,95	89,95	79,95	—
Rampart /dt	V,mö	79,95	—	—
Red Baron /dt	74,95	82,95	—	—

	AMIGA	IBM-PC	ATARI ST	C 64 Disk.
Risky Woods /dt	59,95	—	—	—
Secret of Monkey Island /dt	69,95	89,95	74,95	—
Secret of Monkey Island 2 /dt	79,95	89,95	—	—
Secret Weapons of the Luftwaffe	—	89,95	—	—
Sec. Weap. Do 335, He 162 Mission	je —	37,95	—	—
Sec. Wea. P-38, P80 Mission Disk.	je —	29,95	—	—
Silent Service 2 /dt	79,95	79,95	79,95	—
Sim Ant /dt	89,95	89,95	—	—
Sim City & Populous /dt	74,95	74,95	74,95	—
Space Quest 4 /dt	74,95	82,95	—	—
Special Forces /dt	79,95	89,95	79,95	—
Starbyte Super Soccer /dt	66,95	74,95	66,95	47,95
Star Trek /dt	—	79,95	—	—
Storm Master /dt	69,95	72,95	69,95	—
Striker /dt	59,95	—	—	—
The Games '92 /dt	72,95	79,95	72,95	—
The Humans /dt	74,95	V,mö	V,mö	—
Their finest hour /dt	69,95	69,95	72,95	—
Their finest hour Mission Disk. /dt	32,95	32,95	32,95	—
Treasures of Savage Frontier	72,95	74,95	—	—
Turrican /dt	24,95	—	24,95	9,95
Turrican 2 /dt	24,95	—	24,95	19,95
Ultima 6 /dt	69,95	79,95	74,95	59,95
Ultima 7 /dt	—	84,95	—	—
Ultima Trilogy 2 (4,5,6) /dt	—	89,95	—	72,95
Ultima Underworld /dt	—	84,95	—	—
Utopia Data Disk. /dt	37,95	—	37,95	—
Wing C. Secret Missions 1 o. 2 je	—	37,95	—	—
Wing Commander Deluxe Edition /dt	—	99,—	—	—
-Wing Commander + Secret Missions 1&2	—	89,95	—	—
Wing Commander 2 kompl. /dt	—	44,95	—	—
Wing C. 2 Special Operations 1 o. 2 /dt	je —	39,95	—	—
Wing C. 2 Speech Accessory Pack	—	39,95	—	—
Wizardry 7	V,mö	V,mö	—	—
Wrestle Mania /dt	59,95	69,95	59,95	39,95

1869 /dt 75,— Amiga
89,— IBM-PC
Battle Isle Data Disk /dt 45,—
Amiga & IBM-PC
B17 Flying Fortress /dt 89,—
Amiga & IBM-PC
Civilization /dt 79,— Amiga 95,— IBM-PC
Das schwarze Auge /dt 75,— Amiga 85,— IBM-PC
Dungeon Master /dt 79,— IBM-PC
Sensible Soccer /dt 59,— Amiga & Atari ST
Spelljammer 89,— IBM-PC
The Games '92 /dt 73,— Amiga
79,— 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. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.

V,mö = Vorbestellung möglich

8.2.92

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 Bocholt

Und noch ein paar Fragen:

1. In der 9/92 ist mir aufgefallen, daß die "Anm. d. Red.:" immer länger wird - bekommt Ihr keine Leserbriefe mehr und Du mußt das Feedback strecken (=verdünnen, he, he)?
2. Gehe ich recht in der Annahme, daß Du offiziell ULRICH heißt?
3. Ich weiß, das klingt etwas beschränkt, aber Ihr habt doch am Schluß des Heftes diese gelben Postkarten. Da gibt es auch so'n Ding das sich KONTAKTKARTE nennt - erklärt mir doch bitte die exakte Funktion dieses Teils.
4. Warum ist das Poster in der 9/92 nicht doppelseitig?
5. Was haltet Ihr davon das Heft zehn Seiten stärker zu machen und diese mit Werbung auffüllen? Anschließend wird der Preis auf 6.50DM gesenkt!

Egon Huber

(Anm. d. Red.: Das Layout - vielleicht hast Du es schon gemerkt - wird schon jetzt wieder 'dichter' gestaltet. Wir haben uns schon wieder einen Haufen Gedanken in endlosen Überstunden-Sessions gemacht. Du wirst Dich sicher freuen, daß unsere Ergebnisse mit den Deinen beinahe übereinstimmen.)

1. Kommt drauf an. Manchmal muß man auf unpräzise gestellte Fragen eine in allen Belangen und Möglichkeiten richtige Antwort geben, und die wird dann meist etwas länger. Wie leicht wird man falsch verstanden! Das sieht man ja auch in diesem Feedback wieder!
2. So steht's im Personalausweis. Die kurze Form ist mir allerdings lieber.
3. Mit der Kontaktkarte kannst Du die Firma Deiner Wahl kontaktieren, um sie um Infos, Auskünfte o.ä. zu bitten, bzw. eine Bestellung aufzugeben.
4. Es ist doch doppelseitig! Zumal: Wenn auf beiden Seiten gute Motive sind, beschwert Ihr Euch, und wenn Ihr genau wißt, welche Seite Ihr nach vorne hängen müßt (oder etwa nicht?), beschwert Ihr Euch auch. Also ehrlich!
5. Nicht soviel wie davon, weitere 16 Seiten Werbung zu machen, das Heft trotzdem weiter für 7,50 Mark zu verkaufen und uns allen

ein Lobnerbust, keuch. . . wir werden Deinen Vorschlag selbstverständlich aufs Genaueste prüfen. Ich selbst werde mich dafür verwenden, ob wir's nicht auch ohne mehr Werbung schaffen - durch Lohnverzicht z.B. etc. pp.)

"Eigenständig & bunt"

(...)

1. Sven hat Recht, wenn er wieder einen eigenen Teil für die Konvertierungen fordert, wie er bis zur ASM 3/92 bestand. Wenn Ihr das unübersichtlich findet, könnt Ihr ja ein Inhaltsverzeichnis wie beim Secret Service einrichten.
2. Euer Schreibstil ist supercool, allerdings könnte die Aufmachung gelegentlich etwas farbenfroher und bildreicher sein (z.B. bei King's Quest VI, Elite 2).
3. Mehrseitige Lösungen und Karten solltet Ihr besser in der ASM Special abdrucken, es sei denn, es handelt sich um einen absoluten Hit. Der Konsolenteil hat übrigens endlich die richtige Größe.

Erlkönig

*(Anm. d. Red.: 1. Wir arbeiten dran! Wenn die jetzige Form mißfällt, werden wir's zur Not wieder umarbeiten. Schreiben, schreiben, schreiben!
2. Ist gebongt!
3. Die Special ist schon voll von mehrseitigen Lösungen. Da geht nix mehr rein. Außerdem gibt's immer wieder Lösungen, die sich über ein paar Seiten strecken, die aber trotzdem kein Special-Format haben - und die stehen dann im Secret Service.)*

"Anliegen"

Ich hab' da mal ein Anliegen, deswegen schreib' ich (wer hätt's gedacht). Also, als erstes grüße ich Dich herzallerliebste in der Hoffnung, daß wenigstens Du uns nach all den Abgängen in der letzten Zeit erhalten bleibst (Anm. d. Red. erwünscht). So, und nun zum Kern des Pudels. Geh doch mal in Euer Archiv und hole die ASM 7/91 vor. Hast Du? Gut, dann schlage die Seite 27 auf...! Musik auf dem Amiga? Na, da hat's aber bei mir geschnackelt! Ich kompostiere leidenschaftlich

gerne, und einen Amiga nenne ich schon seit ca. drei Jahren mein Eigen, also habe ich mich hingesezt und meine Musikprogramme geladen. . . Nach einem Monat Arbeit hab' ich mein Werk dann abgeschickt. Seitdem habe ich mir die ASM regelmäßig gekauft, um mal zu sehen, wie der Wettbewerb ausfällt. Ich wollte weniger meinen eigenen Namen gedruckt sehen sehen, als das Angebot für die CD, die Ihr so großzügig angeboten habt, wahrnehmen. Aber was kam — nullkommanix!

Ich bin vorgestern mal alle meine ASMs durchgegangen, die ich seitdem gekauft habe, habe allerdings nichts gefunden, was irgendwie danach aussah. Nun meine Fragen:
- Ist die ganze Chose gekippt worden? (hat mich nämlich gewundert, wieso eine Ausgabe später nichts mehr von diesem Wettbewerb zu sehen war, obwohl noch genügend Zeit gewesen wäre, ein Werk abzuschicken.)

- Fehlt bei einer Ausgabe eine Seite?
 - Bin ich blind?
 - Oder liegen einfach noch keine Ergebnisse vor?
 - Wann kommt die CD raus?
 - Wie geht die 555. Folge der "Lindenstraße" aus?
- Es würde mich nämlich langsam mal interessieren, was damit los ist - nach einem Jahr wird man das ja wohl mal erfahren dürfen. . .
Noch was: Was ist mit Mark Bromley? Nichts gegen Tom, aber MABs Bilder haben mir doch etwas besser gefallen.

So, ich glaube, das war's...
See you later allig. . . (See Dich später). . . man schreibt sich mal wieder...

Jonathan of Buckingham

*(Anm. d. Red.: Ich denk' schon, daß ich Euch noch 'ne Weile erhalten bleibe. Aber Ihr kennt den Spruch: Niemand weiß, was die Zukunft bringt!
Der Musikerwettbewerb. Ok. Die Abwicklung war seinerzeit so zwischen uns und dem Amiga-Club Österreich aufgeteilt worden, daß wir quasi die Anlaufstelle für Deutschland waren, ein Vorauswahl trafen und dann die Kandidaten nach Österreich zur letztendlichen Auswertung geschickt haben.)*

Eine Auswahl ist bereits getroffen worden - die Sieger stehen also fest und sind bereits seit längerer Zeit benachrichtigt.

Was folgte, war ein Hickback mit dem Zoll, der Produktion von Filmen für die CD, ein langwieriges Hin und Her, das bisher völlig fruchtlos verlaufen ist. Letzten Endes haben wir beschlossen, die Sache zu einem Finish zu bringen. Siehe auch Seite 103 - 105.)

"Perverse Gelüste"

(...)

Ach... mit dem Foto auf Seite 12 in der Ausgabe 7/92 habt Ihr mal wieder einen Volltreffer gelandet!! Ihr bösen Jungs konntet Eure perversen Gelüste mal wieder nicht kontrollieren!! Sowas in der Art werdet Ihr wohl wieder zu hören bekommen. Euer Schreibstil muß wieder lockerer werden. DAS waren noch Zeiten, als Uli das Feedback einleiteteschöööön. (...)

Zwerg Amiga und Wichtel Es Te Ee

(Anm. d. Red.: Was heißt hier 'perverse Gelüste'? Wir baten die VTO um ein noch jugendfreies Bild - das haben wir bekommen. Wir hätten noch ganz andere haben können, sahen aber zum Schutze unserer minderbemitt. . . äh. . . minderjährigen Leser davon ab. Was heißt hier 'lockerer werden'? Was glaubt Ihr, wer das Feedback einleitet? Der Weihnachtsmann?)

"Alle Eigenschaften"

(...)

Könntet Ihr nicht noch mal auf einer Seite die gesamte ASM-Redaktion in ihrer jetzigen Besetzung mit allen Eigenschaften usw. auflisten? Zum Cover: Die Covers der ASM 1/92 und 2/92 haben mir am besten gefallen. Wo bleibt das Poster des Covers 1/92, he? Warum habt Ihr noch die andere Seite des Indy-Posters bedruckt, daß war doch reine Geldverschwendung?! (...)

Nico

(Anm. d. Red.: Gruppenfoto - Dein Wunsch ist uns Befehl. Charakter'auflistung' haben wir ja nach und nach im 'Insider'. Poster von 1/92 werden wir wohl

nicht machen. Das Indy-Poster ist ein Wende-Poster. Wenn Du Indy mal satt hast, kannst Du auf Space Crusade umsteigen.)

"Keine Entschuldigungen"

(...)
Jetzt eine Beschwerde an Sir Yinse, die nicht an Euch gerichtet ist (habt Ihr aber Glück gehabt, hehe), sondern an einen Leser, der über Ausländer gelästert hat. Wenn er sich danach entschuldigt, soll er erst gar nicht so ein Sch. . . schreiben. (...)

The Reavys!

(Anm. d. Red.: Für die Nichteigewebten: Bezieht sich auf ASM 3/92, S.21, 'Ich wares'. Eigentlich ja, aber ist es nicht schön, wenn jemand in der Lage ist, sich geistig fortzubewegen? So richtig kapiert hatte er zwar noch nicht alles, aber eingesehen, daß er großen Mist verzapft hat, das hat er ja schon - und darauf kommt's an!)

"Entscheidungsnot"

(...)
Als ich in der ASM 8/92 den Bericht über die Summer-CES gelesen hatte, habe ich mich entschlossen, mir ein Mega Drive oder ein SuperNES zu kaufen. Und genau da liegt mein Problem. Ich kann mich für keines der beiden entscheiden. Natürlich möchte ich die Konsole kaufen, die auch in ein oder zwei Jahren noch auf dem Markt die Nase vorne hat. Ich würde mich freuen, wenn Ihr mir einen Tip geben könntet. (...)

Achim Christ

(Anm. d. Red.: Man ist mit beiden Geräten eigentlich recht gut beraten. Das Mega Drive ist bei uns länger auf dem Markt, was bedeutet, daß man hier mehr Software dafür bekommt, und mehr Entwickler die Hardware der Maschine besser kennen, d.h. mehr Programme technisch hervorragend sind. Da hinkt man beim SuperNES ganz leicht hinterher, was aber zur Zeit auch behoben wird. Geh'am besten mal in einen Laden und schau' Dir beide Geräte an - oder ruf' bei unserer Hotline an, die Dir gerne mit mehr Details zur Seite steht.)

"ASM oder Special?"

(...)
Auf der Bazar-Bestellkarte: Sind mit "Das ASM Mega Pack" die normalen ASM gemeint oder die ASM-Special? (...)

Patrick Keil

(Anm. d. Red.: Dabei handelt es sich um die ASM-Normalausgabe. Wenn nicht ausdrücklich 'ASM-Special' dabeisteht, handelt sich's immer im ASM 'Normal'.)

Keine Tips?"

Immer öfter liest man im Secret Service unter Anm. d. Red.: In der ASM Special Nummer X steht die Komplettlösung. Ich finde, daß wenn man schon zu Euch hinschreibt, auch der Tip geliefert werden müßte.

Denn mir sicher auch vielen anderen passiert es, daß wenn man sich die ASM Special holen will, sie schon längst ausverkauft ist. Ich selbst wollte mir die ASM Special Nummer 15 wegen der Komplettlösung von

Monkey Island 2 kaufen, und sie war ausverkauft. (...)

(Anm. d. Red.: Kurze Tips auf einfache Fragen werden prompt geliefert. Wenn aber die Antwort auf eine Frage wie z.B. 'Wie löse ich Minky Salamiland 12?' den halben Secret Service füllen würde, verweisen wir auf Sonderhefte etc. Die ASM Special kann man übrigens abonnieren. Ansonsten liegt sie ein Vierteljahr (!) am Kiosk aus. Wer es schafft, da zu spät zu kommen. . . na, und wenn sie ausverkauft ist, holt man sie sich woanders oder direkt bei uns, am besten zusammen mit einem Turrigan-Shirt.)

"Ausgefallene Kritik"

(...)
Wie bitte? Warum ich die ASM lese??? Na, weil mir Euer lockerer Stil gefällt. Ihr scheint bald sowas wie die Zillo der Compzeitschriften zu sein. Kennt die überhaupt einer? Ich möchte mal wissen, was da einige Leser mit ihren Zeitschriften machen.

Ich habe welche, die sind teilweise schon 5 (!!!) Jahre alt und es ist noch kein Riss zu sehen. Und die liegen nicht etwa nur rum, sondern werden echt noch genutzt!

He! Jetzt komm wir doch mal zu einer ausgefallenen Kritik (Jauuuu):

1. Eure ASM läßt sich nicht auf CD speichern!
2. Sie behindert mich beim Fernsehen. Bitte durchsichtig machen!!!
3. Wo ist der Stadtplan von Wanne-Eickel???

So, zu guter Letzt noch ein Spruch für Uli an alle Nörgler mit IQ > 200! Was halten diese Leser als Außenstehende eigentlich von Intelligenz?

Ich geb ja zu, der ist geklaut. Bis auf Weiteres!

S.G. aus D.

(Anm. d. Red.: Zillo ist bekannt - ich selber les' sie aber nicht.

Tja, wenn Deine Hefte bis heute keinen Riss haben, bist Du wohl ein sehr ordentlicher und penibler Mensch.

1. Na und?
2. Kennst Du den Film 'The Terminator'? Weißt Du, was der Terminator zu seinem Hauswirt auf die Frage sagt, ob er eine tote Katze in seinem Zimmer habe?
3. Der Stadtplan von Wanne-Eickel ist am Info-Schild kurz hinter dem Ortseingang. Und weg!)

"Keine Grabrede"

(...)
1. Ein (Groß-)Teil der Leserschaft scheint ja in Tränen zu zerfließen. Andauernd lese ich, daß es mit der ASM mehr bergab geht als ihr gut tut. Und was war es nicht für eine wunderbare Grabrede, die uns da Michael Meinert in der Nr. 7/92 schrieb? Und die Nr. 1 ist die ASM auch nicht mehr (snief). Nun gut - ich lese das Blatt erst seit Beginn dieses Jahres, aber ich muß sagen, daß es sich seitdem sehr gut entwickelt hat und mittlerweile fast optimale Qualität besitzt. Zum Platz 1 der Computerzeitschriften kann ich nur sagen: Wenn es den Leuten besser gefällt, nackte Tussis, schreckensverzerrte Gesichter, miserabel vergrößerte Screenshots, unübersichtlichen Aufbau, halb fertige Testberichte, trockene Texte, weniger Seiten und vor allem ohne Space-Rat zu lesen, dann tun sie mir herzlich leid. Meine ASM ver-



dient jedenfalls den Megahitstern, alle anderen Zeitschriften sind tot.

2. Mir hängen die ganzen Anti-Anzeigen-Briefe zum Hals raus. Trotz x-maligen Erklärungen der Redaktion kommen immer wieder solche Kritiken ins Feedback. (...)

Ich weiß nicht, ob sich einer von Euch eine ASM ohne Anzeigen überhaupt leisten könnte. Außerdem habe ich durch diese vielgehaßten Anzeigen schon einige gute Geschäfte gemacht.

Und jetzt geht es an die Redaktion:

3. Wolltet Ihr nicht irgendwann einmal Hook testen? Wenn ich mich dunkel erinnere ist das schon einige Ausgaben her.

4. Das Space-Rat-Poster muß unbedingt gemacht werden! Wie wär's außerdem mit einem Monkey Island 2-Poster? Übrigens: Das Patrizier-Poster war wohl nix.

5. Ist Euch bei der Beschriftung der Postkarten in der 7/92 nicht ein Fehler unterlaufen (oder können Ameisen Flugzeuge bauen)?

6. Was es mit dem Knick-Knack und den Radmuttern auf sich hat, weiß ich immer noch nicht - aber ich komme noch dahinter!

Kann mir Uli nicht mal eine Kopie seiner Top 1 überreichen (Scherz). (...)

Der Win(d)fried

(Anm. d. Red.: 1. Danke, das tat gut. Raus jetzt mit dieser Gruftstimmung! ASM - jetzt wieder mit 220 Volt!

2. Das war's, was im 'Feedback-Brief-Construction-Kit' (letzte Ausgabe!) fehlte! Ich wußte, daß was fehlt, bloß nicht, was es war. Der Standardsatz aller Nörgler: 'Und jede Seite ist voller Anzeigen'.

3. Haben wir doch, konntest Du bloß zu dem Zeitpunkt, an dem Du diesen Brief geschrieben hast, nicht wissen.

4. Nun, so richtig viel Resonanz ist auf die Anfrage von wegen Space-Rat nicht gekommen. Leute, meldet Euch, sonst gibt's kein Happa. Monkey Island 2-Poster war in Special 15, zusammen mit Eye of the Beholder 2. Und das Patrizier-Poster? War doch hervorragend! Dürer mit ASM-Logo draufherrlich!

5. Ja!

6. Ein Tip: Schau' Dir mal 'Monty

FEEDBACK SPLITTER

... P.S.: Ich glaube, der Smiley (Feedback 8/92) ist mein Musiklehrer ...

Anonym

... Auf dem Bild auf Seite 26 ist irgend so ein Sepp mit Sonnenbrille intelligent grinsend und ein schwarzes Bild haltend. Ist der blind? ...

Dirk

(Anm. d. Red.: Na warte, wir haben Deine Adresse!)

Pythons Wunderbare Welt der Schwerkraft' an-lobnt sich!

Den BMW willst Du ganz sicher nicht haben. Der frißt einem die Haare vom Kopf und verpestet die Umwelt! Aber Spaß macht's schon. Zum Glück ist es der Firmenwagen, hebe, da muß man von den Finanzen her keine Rücksicht nehmen. Aber die Umwelt. . . jaaa. . . it's a sin! Das ist wieder eine schreckliche Zwickmühle, in der man da steckt.)

SCHNELL!

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

ASM
FEEDBACK
POSTFACH 870
3440 ESCHWEGE



Chris Hülsbeck

Geboren am 2.3.1968 in Kassel, Schulzeit in Langen bei Frankfurt. Erster Computer: C64 (1984) und gleichzeitig Einstieg in die Musik-Midi-Welt. Bekannt geworden 1986 bei einem Soundwettbewerb. Von 1987 bis Ende 1990 bei Rainbow Arts in Düsseldorf, 1991 Gründung von A.U.D.I.O.S Entertainment/KAIKO zusammen mit Peter Thierolf & Franz Matzke in Langen.

1 Welchen Hobbies gehst Du nach? Musik machen und hören, Kino/Video, Faulenzen, Videospiele.
Welchen nicht? Sinnlos besaufen.

2 Welche Spiele magst Du? Apidya, Dynablast, Super Mario 3 (NES), Super Mario World (SNES), Actraiser (SNES), Gem'X.
Welche nicht? Spiele mit großem Namen und minderwertigem Spielspaß (z.B.: versoftete Filmhits), Terminator 2 war eine Zumutung!

3 Was liest Du? Gedrucktes ist tot! (Na ja, die Fachzeitschriften halt!)
Was nicht? Erübrigt sich!

4 Welche Musik hörst Du am liebsten? Filmmusik, vor allem John Williams, Alan Silvestri, Jerry Goldsmith - ansonsten so ziemlich jede Stilrichtung (MTV rauf und runter).
Was nicht? Pauschal nicht zu beantworten, ich verlasse mich auf mein Gefühl.

5 Welche Filme? Blues Brothers (bis jetzt 21mal im Kino!), Star Wars, Raiders of the Lost Ark, Das Leben des Brian, Die unglaubliche Entführung der verrückten Mrs. Stone, Ghostbusters, Aliens - die Rückkehr, Terminator 1 + 2, Zurück in die Zukunft.
Welche nicht? Die meisten französischen und deutschen Filme sowie Godzilla und ähnliche.

6 Die bedeutendste Leistung der Menschheit? Das Rad.
Was ist ihre größte Schande? Die Atombombe.

7 Was, ganz allgemein, magst Du? Nette Menschen, Freizeit, Reisen.
Was nicht? Streß, Krieg, Krankheiten.



Köpfen, Köpfen

BC KID

System: **Amiga**, empf. VK-Preis: **ca. 80 DM**, geplant für: **PC**, Hersteller: **Hudson Soft**, Hamburg, Muster von: **Hersteller**.

In einer Zeit, als Mensch und Dinosaurier noch friedlich nebeneinander lebten, spielt BC Kid, Hudson Softs neues Amiga-Game. Doch eines Tages droht diesem Paradies Unheil. Also macht sich Bonk auf die Reise, um den Grund dafür zu erfahren. Zahllose Feinde wollen das natürlich verhindern und machen ihm das Leben so schwer wie möglich. All dem hat Bonk nur seine stahlharte Schädeldecke entgegenzusetzen.



▲ Was Tarzan kann, kann ich auch



▲ Ring frei zur dritten Runde!



▲ Auch Vegetarier können schwimmen ...



▲ ... aber Fleisch mögen sie nicht!

Diese Waffe indes ist gefährlicher als es sich anhört. Manch ein Echsenvieh, das sich mutig unserem Neandertaler entgegenstellt, bekommt Bonks tödliche Kopfstöße zu spüren. Da hilft dann auch kein Aspirin mehr. Für robustere Zeitgenossen empfiehlt sich hingegen ein anderes Vorgehen: Ein hoher Sprung, eine Drehung in der Luft, und schon stürzt unser Held kopfüber auf sein Ziel zu. Wo er aufschlägt, wächst mit Sicherheit kein Gras mehr.

Bei soviel Tatkraft ist der Energieverbrauch natürlich recht hoch. Der Hunger dementsprechend auch. Glücklicherweise blühen am Wegesrand manchmal Blumen, die sich in kleine Boni oder Energie-Herzen verwandeln, wenn Ihr nur lange genug auf ihnen herumspringt. Mit ein wenig Glück mutiert so ein Grünzeug auch in einen leckeren Braten. Aber Vorsicht: Bonk ist leidenschaftlicher Vegetarier. Falls Ihr ihn mit Fleisch vollstopft, dreht er völlig ab und

entwickelt enorme Kräfte. Eigentlich praktisch, nicht? Bei einer Überdosis werden die Jäger zu Gejagten. Ein Rammsturz verursacht jetzt ein dickes Erdbeben, dem die Feinde massenhaft zum Opfer fallen. Leider läßt die Wirkung mit der Zeit nach, und Bonk verliert neben seiner dunklen Gesichtsfarbe auch die Super-Power.

Am Ende jeden Levels wartet dann selbstverständlich noch ein extra-breiter Oberbermotz, der Euch in nullkommanix nach Walhalla schickt, wenn Ihr nicht aufpaßt.

Alles Timing

Trotz des happigen Schwierigkeitsgrades kommt selten Frust auf, da jeder Gegner eine bestimmte Schwachstelle hat, die Ihr mit der richtigen Taktik gnadenlos ausnutzen könnt. Während bei manchen Monstern rohste Gewalt zum Sieg führt, lassen sich andere nur durch geschicktes Ausweichen und genaues Angriffs-Timing umnieten. Eine Glückssache ist es auf keinen Fall.

Aber was ist das schönste Spielprinzip ohne ordentliche Grafik? BC Kid hat in dieser Hinsicht so seine Schwierigkeiten. Zwar bevölkern schicke Sprites in Massen den soft scrollenden Bildschirm, die Hintergrundgrafiken aber sind etwas eintönig. Derweil dudelt eine passable Musik, die dennoch niemals zu sehr vom Geschehen ablenkt. Die Soundeffekte gehen auf jeden Fall in Ordnung, und erfreulich ist auch, daß die Highscores auf Disk gespeichert werden. Lobenswert ebenfalls die Option, die Steuerung auf ein Joypad umzustellen.

Den Programmierern von Factor 5 ist es mit BC Kid also gelungen, die richtige Mischung aus Spielbarkeit und Langzeitmotivation von der PC Engine rüberzubringen. Allerdings hat der gute Bonk schon ein paar Jahre auf dem Buckel, und so fehlt der gesamten Spielstruktur ein gewisser Pep. ■

Martin Klugkist

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»GUT«



Deine **WF** Gegner sind knüppelhart, schlagkräftig und hinterhältig.

Jetzt
10x
zu gewinnen

LEG'SIE ALLE AUF'S KREUZ!

Du brauchst Mut, um in den Ring zu steigen. Aber Du brauchst eine Wahnsinns-Power um da siegreich wieder rauszukommen. Einzel- und Teamkämpfe. 1 - 2 Spieler. Alle wichtigen Griffe, Heber und Würfe. Leg die Superstars der WWF* auf die Matte - aber aufgepaßt, mit den Jungs ist nicht zu spaßen ...
Acclaim® - Go for the Game

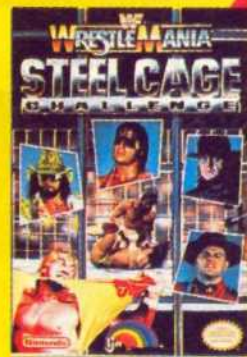
Mitspielen - mitgewinnen:

Acclaim® verlost an treue WWF*-Fans 10 Spiele für Game Boy™. Einfach das Acclaim®-Dreieck rechts unten ausschneiden, auf eine ausreichend frankierte Postkarte kleben, und ab geht die Post an: Acclaim® Fun Club, Thierschstr. 11, 8000 München 22. Absender und Alter nicht vergessen. Einsendeschluß ist der 17.11.1992. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Catch Dir die Acclaim® Video-Spiele für:



Game Boy™



Nintendo Entertainment System®



Super Nintendo Entertainment System™



Screenshots SNES-Version



WWF* and World Wrestling Federation* are registered trademarks of TitanSports, Inc. Hulk Hogan**, Hulkamania** and Hulkster** are trademarks of Marvel Entertainment Group, Inc., licensed exclusively to TitanSports, Inc. All other distinctive characters, names, titles, logos and likenesses used herein are trademarks of TitanSports, Inc. © 1992 All Rights Reserved. Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™, Game Boy™ and the official seals are registered trademarks of Nintendo. LJN® is a registered trademark of LJN, Ltd. © 1992 LJN, Ltd. All Rights Reserved.

Acclaim
Entertainment GmbH

Zeichentrick und echte Helden

DOODLEBUG

System: **Amiga**, geplant für: **ST**, empf. VK-Preis: **ca. 80 Mark**, Hersteller: **Core Design**, England, Muster von: **Hersteller**.

Was bitte ist ein Doodlebug? Ist es essbar, oder tapeziert man damit seine Wände? Haben wir es mit einer neuen Geheimwaffe zu tun? Ist ein Doodlebug gar ein überdimensionaler Programmierfehler, gewissermaßen der große Bruder eines normalen Bugs?

Alles falsch! Doodlebug ist die Hauptperson des neuen Jump&Run-Games aus der Software-schmiede Core Design. Seine Heimat Cartoonia ist eigentlich ein ziemlich friedliches Plätzchen, bis . . . ja, bis der namenlose Schrecken einfällt und die schöne Prinzessin Lady Bug kidnappt. Natürlich meldet sich Doodlebug freiwillig, um dem König sein Töchterchen wiederzubringen. Dieser ist vom Mut unseres Helden so gerührt, daß er sich von seinen magischen Schreibstiften trennt. Diese Utensilien sind überaus praktisch, lassen sich mit ihnen doch allerhand nützliche Dinge einfach herbeipinseln. Hungrige Aliens z.B. können so mit einem Ballon äußerst elegant überflogen werden, und die Vorzüge eines Fallschirms erkennt Ihr spätestens dann, wenn unter Euch ein



▲ ... das gewisse Etwas



▲ Ist das niedlich...



▲ Doodlebug-kinderfreundlicher geht es kaum noch

tiefer, tiefer Abgrund gähnt. Mit einem 'Freezer' können selbst die schnellsten Feinde zum Stillstand gebracht werden. Da treffen dann sogar Blinde. In besonders auswegloser Situation dürft ihr dann auch mal mit 'ner Smart-Bomb um Euch schmeißen: Ein Knall, und schon ist der Bildschirm Alien-frei.

Von besonderer Bedeutung im Spiel sind Goldmünzen. Mit diesen kann Dood-



▲ ... fehlt diesem Game ...



▲ Schade irgendwie... aber was soll's

lebug später allerlei Transportmittel kaufen. Wenn Ihr Euch wundert, warum Euch beim Tauchen immer die Luft ausgeht, ist es vielleicht Zeit, ein U-Boot zu erwerben. 20 (recht kurze) Level stehen zwischen der lieblichen Prinzessin und ihrem Retter. Der Schwierigkeitsgrad hält sich in Grenzen, und auch nach Verlust aller Leben ist dank dreimaligem Continue nicht Schluß. Obwohl Doodlebug mit einer Diskette und 512 KB auskommt, wurde an der technischen Ausstattung nicht gespart. Der Hintergrund scrollt sauber in drei Ebenen und acht Richtungen. Sämtliche Hintergrundgrafiken sind herrlich bunt und passen hervorragend zu den Sprites, die ebenfalls diversen Zeichentrickserien entsprungen sein könnten.

Soundmäßig ist das Game allerdings recht schwach auf der Brust. Die Hintergrundmusik ist zwar nett, nervt aber bereits nach kurzer Zeit. Und ein Großteil der Soundeffekte ist auch nicht das Gelbe vom Ei. Die Steuerung ist ein weiterer Knackpunkt, denn ein Sprung, der nicht millimetergenau



▲ Aber trotzdem...

hinhaut, endet bisweilen tödlich. Dennoch: Ein Probespielchen will ich keinem vermiesen.

Martin Klugkist



ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Graftgold presents: Uridium 2!

Der Name ANDREW BRAYBROOK dürfte unseren Lesern wohl bestens bekannt sein. Hits wie Paradroid und Fire & Ice gehen auf sein Konto. Daß dieser Mann nicht untätig rumsitzt, kann sich jeder denken. Schon länger in Planung, jetzt endlich spruchreif: URIDIUM 2 für den Amiga!

? Andy, jetzt, da Du reich und berühmt bist, hat sich etwas an Deinem Leben/Deiner Arbeit verändert?

! Seinerzeit, als ich zum ersten Mal ins Licht der Öffentlichkeit trat, war das Schreiben von Computerspielen noch eine Sache, die ein Einzelner bewerkstelligte - und der ging damit dann auch an die Presse. Heute entstehen Spiele in Teamarbeit und viele Softwarefirmen versuchen, den ganzen Ruhm für sich zu beanspruchen. Ich glaube, der wohl bedeutendste Unterschied zwischen mir und einem unbekanntem Programmierer ist, daß ich viele Leute von der Presse und unterschiedlichen Softwarefirmen kenne.

Das bedeutet auch, daß man mich kennt, und weiß, wie man mich erreichen kann. Statt daß ich ihnen hinterherlaufen muß, um ein bißchen Publicity zu bekommen, versuchen sie, von mir Informationen zu bekommen. Egal wie man es macht, es nimmt einen Haufen Zeit in Anspruch, aber es ist wesentlich einfacher, die Fragen eines anderen zu beantworten als zu versuchen, ihre Aufmerksamkeit zu erlangen.

? Woher kam die Entscheidung gerade jetzt gerade Uridium 2 zu machen?

! Uridium 2 kam aus einer ganzen Reihe von Gründen - hier sind ein paar von ihnen: Erstens haben wir kürzlich die Rechte für Uridium-Fortsetzungen zurück-

bekommen - dadurch konnte es also keine rechtlichen Probleme geben.

Zudem ist es ein Spiel, nach dem mich Leute auf Shows fragen. Viele Amiga-Freaks hatten früher einen C64 und hätten gerne ältere, gut spielbare Games für diese Maschine.

Ja, und außerdem wollte ich mal wieder etwas schreiben, was in relativ kurzer Zeit zu machen wäre; schneller als Fire & Ice, was in etwa 18 Monate gedauert hat.

Nicht zuletzt sind wir jetzt weit genug, um ein Projekt anzufangen, das die Hardware richtig ausnutzt. Wir haben viele verschiedene Scroll- und Objekt-Routinen ausprobiert und haben nun, denken wir, wirkliche fitte Routinen für diesen Job.

Und, um ehrlich zu sein, wollte ich Uridium 2 seit 1987 schreiben, aber keiner hat mich gelassen!

? Armer Andrew. Wie sieht das Konzept des Spiels aus? Wird es vielmehr eine Umsetzung des alten Spiels gemäß heutiger Standards oder erwarten uns grundlegende Änderungen?

! Was ich versuche, ist, die Essenz des Originals wieder rüberzubringen. Das Grundkonzept mit der Steuerung bleibt also gleich. Drumherum werde ich versuchen, das gesamte Konzept so weit wie irgend möglich zu bringen, ohne es zu zerstören. Manche Dinge werden sich ändern, ganz klar, und so werde ich alles, was mir am Original nicht so 110%ig zu laufen schien, ändern. Ich sehe mich ebenfalls gezwungen, die Hardware gut auszunutzen. Es wird also eine ganze Menge mehr abgehen als damals - und außerdem muß nicht mehr das ganze Spiel auf einmal im Speicher sein.

? Na, jetzt aber konkret. Was ist neu, was ist anders, was ist besser?

! Ok, das Programm wird mit 50 Hertz laufen - schnelles Scrolling ist anders einfach nicht zu bewerkstelligen. Zum ersten Mal werden wir den 32-Farben-Mode nutzen, was schon eine Qual ist, weil unsere derzeitigen Tools sämtlich auf 16 Farben zugeschnitten sind. Wir steigen allmählich auf PC-Entwicklung um und



▲ Ein Mockup-Screen: So stellt sich Andy U2 vor

erstellen die Sprites und Hintergründe zum ersten Mal mit DPaint. Zwischen den Originalgrafiken und dem, was wir jetzt machen können, liegen Welten. Es ist noch etwas zu früh, um zu sagen, was letzten Endes im Spiel enthalten sein wird. Auf jeden Fall wird es einen Zweispieler-Simultanmode und einen 'Schiff mit Drohne'-Mode geben, so daß zwei Schiffe gleichzeitig gesteuert werden können. Des Weiteren baue ich haufenweise Extrawaffen und ein paar neuartige Hintergrundgrafiken ein - nicht nur die Metallplattformen aus Teil eins.

? Wirst Du noch mehr Fortsetzungen älterer Games machen? Wird es z.B. irgendwann Paradroid 2 geben?

! Wir haben im letzten Jahr eine Art Paradroid '91 für die PC Engine programmiert. Scrolling in alle Richtungen, Zweispieler-Mode, 50 Hertz etc. Das Projekt starb aber leider ohne unser Verschulden - und das, obwohl es beinahe fertig war! Möglicherweise wird das irgendwann wieder auferstehen. Was das aber weiterhin angeht: Ich strebe immer nach vorn, und deshalb denke ich eigentlich nicht, daß ich in der nächsten Zeit noch weitere Fortsetzungen machen werde. Wenn Uridium 2 fertig ist, könnte es ja unter Umständen schon wieder eine neue Hardware geben, die ich programmieren werde.

? Andy, danke für dieses Gespräch.

Uli



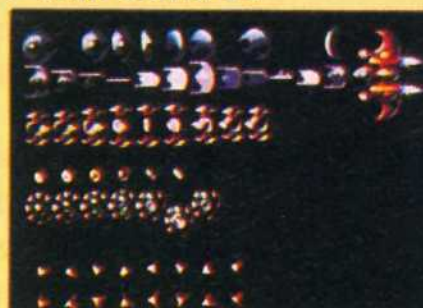
▲ Animationsphasen der Manta



▲ Zwei Logo-Entwürfe

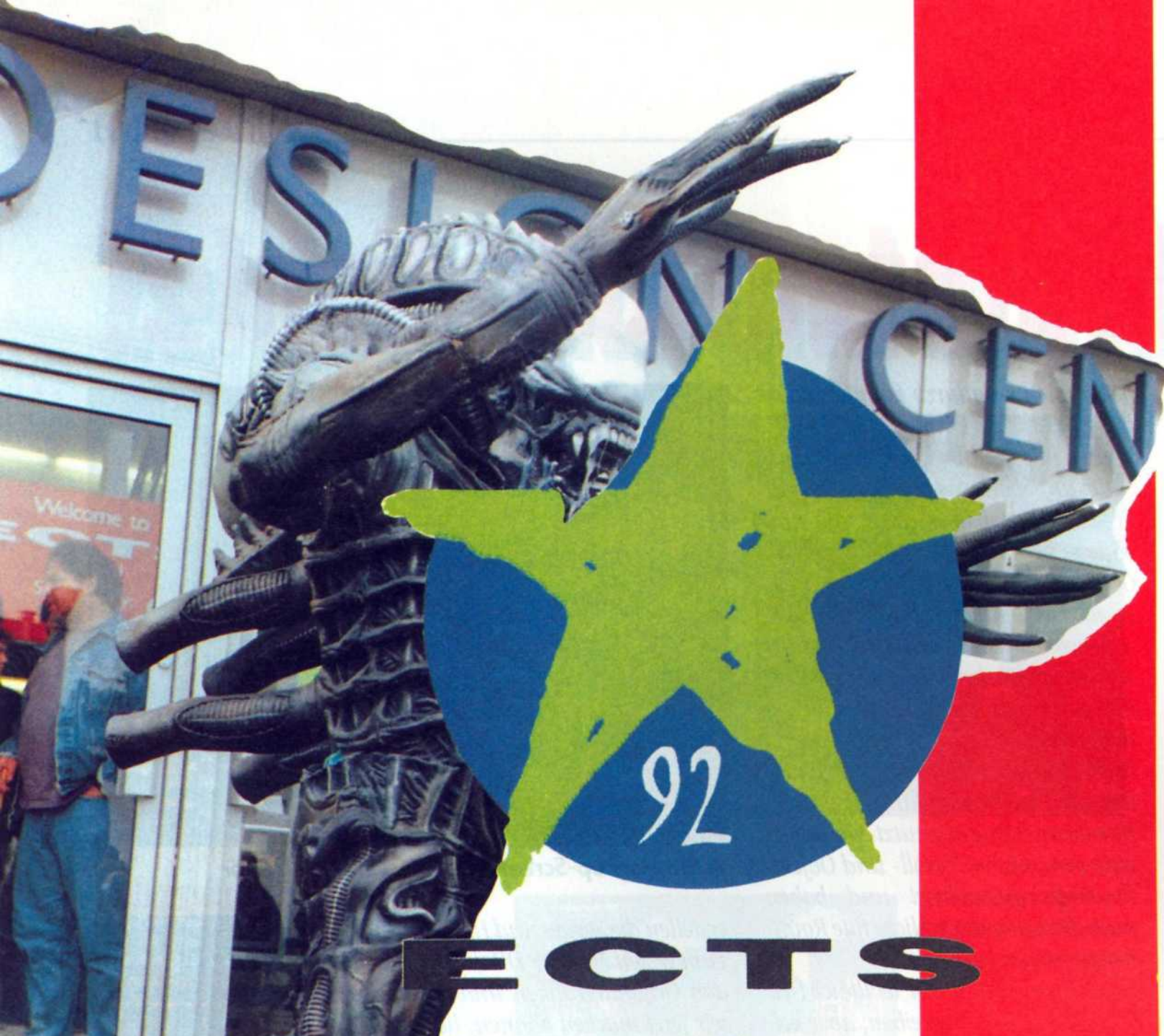


▲ Ein Font für U2



▲ Gegner - wie immer 'really mean' Andy Braybrook - U2 ist sein neues Kind





ECTS

Turbo-Countdown mit Trendwende

Auf der Suche nach neuen 'Experience-Points' standen hauptsächlich zwei, nein eigentlich drei Themen zur Debatte, die im Mittelpunkt der Show standen, und die es für uns zwischen dem 6. und 8. September 1992 zu klären galt: Werden wir auch diesmal wieder mit dem Verlust eines unserer Koffer vorlieb nehmen müssen? *Ja!* Werden wir in diesen Koffer Lemmings 2 gepackt haben? *Nein!* Wird London auch jetzt wieder von einer 'Bomben-Stimmung' geprägt sein? *Ja!*

Nachdem wir also derart wichtige Details geklärt hätten, konzentrieren wir uns jetzt etwas eingehender auf das Spiele-Showbiss und die dreiteilige Message, die dabei übergekommen ist: Was kommt X-Mas, wohin gehen die Trends, und was könnt Ihr infolgedessen im neuen Jahr an Futter für all

Eure Laufwerke, Ports, Roms und Platten erwarten...

Den größten aller Schatten wirft - ganz klar - Weihnachten, das Fest der Liebe und nicht zuletzt des Schenkens, voraus! Die Briefe an den Weihnachtsmann sind - was die Händler angeht - schon längst unterwegs, Eure werden wohl gerade geschrieben. Ohne Euch beim Verfassen Eures Wunschzettels über die Schulter gucken zu müssen, wissen wir, daß dort das Wort

Computergames nicht nur einmal auftaucht und

Games-Masters vs.

Business-Brokers

Grandslams
Myra the
Legend



Und wieder zieht es die Horde spieleumzingelter Branchen-Insider an den strategisch wichtigsten Punkt, ins **Business Design Centre** nach **London**. Dieser magische Ort ist das Mekka rund um das Nonplusultra der Computer- und Videogames von morgen. VIP- und 'gewöhnliche' Visitors, Her- und Aussteller samt Distributoren, sie alle sind Trendsetter in Sachen Games und vollziehen in Lemmings-Manier einmal mehr den Akt ihres Schaffens auf der diesjährigen **Herbst-ECTS**.

gar dreimal rot unterstrichen ist. Stimmt's? Also haben wir wie jedes Jahr wieder unter Händlern und Herstellern herumgeschneifelt, um zu sehen, was Ihr unter Eurem Christbaum erwarten könnt, was in Produktion steckt, und was die Hersteller für das Frühjahr '93 in petto haben.

Soruhig und sachlich die allgemeine Atmosphäre der Show war, so heiß,



actiongeladen und spannend war das, was sich auf den Monitoren der Präsentationsrechner abspielte. Das knallharte, nackte Actiongame stellte jedoch eher die Ausnahme denn die Regel dar, und wenn man seiner ansichtig wurde, dann auf einer Konsole. Der allgemeine Trend, der in der Software-Szene schon seit einiger Zeit zu beobachten war, setzte sich auch auf dieser ECTS fort: High-End-Games, die die Hardware gnadenlos fordern und Unterhaltung der Superlative verheißen. Das Computersystem der Zukunft ist, ohne Zweifel, der PC. CD-ROM ist immer stärker im Kommen, obwohl die Software-Hersteller sehentlich auf einen Standard warten.

Als weiteres, auf CD-Technologie basierendes System stellte Philips das CD-I nebst vielfältiger Software vor. Von der Hardware-Seite betrachtet, stellen Computer und Konsolen die zwei entgegengesetzten Enden der computerorientierten Heimunterhaltungswelt dar. Einerseits einfacher als Computer anwendbar, andererseits flexibler als Konsolen, bildet das CD-I sozusagen eine Art Bindeglied. Wenn Ihr mehr über dieses System wissen möchtet, lest unseren Bericht auf den Seiten 154/155.

Neben den Computern konnten sich die Konsolen inzwischen einen großen Teil des Geschäftes mit dem Computerspiel zuhause sichern. Sega und Nintendo waren auch hier wieder zwei Namen, an denen niemand vorbeikam. Insbesondere der letztere wurde hoch gehandelt, hatte sich doch die Markteinführung des SuperNES in England als absoluter Erfolg erwiesen: 100.000 Super-NES wanderten innerhalb weniger Wochen über die Ladentische.

Amiga, Atari ST und C64 hingegen schienen die großen Verlierer dieser Show. Zwar sind diese Systeme immer noch sehr weit verbreitet, und sicherlich soll es auch noch eine ganze Menge neuer Software geben, doch immer mehr Hersteller ziehen sich nach und nach aus diesen Marktberichen zurück. So stellt Domark seine Entwicklungen für den C64 ein. Rampart wird in die-

sem Hause einstweilen als das letzte Game für diesen Rechner gehandelt.

Den Amiga trifft es noch nicht ganz so hart. Obwohl Commodore in den Vereinigten Staaten den Verkauf dieser Maschine eingestellt hat, wird es immer noch viele neue Games für den Amiga geben, darunter auch solche Highlights wie *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*. Ja, dieser Titel wird, trotz vieler Unkenrufe, definitiv für den Amiga erscheinen. Zur Stunde sei er "zu gut zwei Dritteln fertiggestellt".

Still ist es um den ST geworden. In Hochschulen, Universitäten und Instituten nach wie vor und oft genutzt, ist der Spielmarkt für diesen Computer kurz vor dem Zusammenbruch. In Deutschland überhaupt kein Thema mehr, verliert der ST in England und Frankreich immer mehr Marktanteile und die Stückzahlen verkaufter Software erreichen immer neue Rekord-Tiefststände.

Was das Volumen der Neuerscheinungen anbelangt, war auch ein leichter aber unübersehbarer Abwärtstrend zu verzeichnen. Es erscheinen weniger, dafür aber zumeist bessere Games. Insbesondere was Gameplay, Grafik und Musik anbelangt, werden immer neue Höhepunkte erreicht. Was die Companies im einzelnen vorzustellen hatten, möchten wir Euch in bewährter Form, kurz, bündig und nach Firmen gegliedert in alphabetischer Reihenfolge vorstellen...

Accolade

Gar gruseliges lauerte harmlosen Redakteuren bei Accolade auf. Neben dem mit deutschen Screentexten versehenen Rollenspiel *WaxWorks* aus der Horror Soft-Schmiede, über das ASM bereits in Ausgabe 10 berichtete, trieb auch Stephen Kings schwärzere Hälfte in *Dark Half* ihr Unwesen. Das von Capstone Software für PC entwickelte Adventure will ab Oktober das typische King-Feeling mit realistischen Animationen und viel Blut rüberbringen.

Ganz anders das neueste Werk von Legend. Der dritte Teil der *Spellcasting*-Serie, der wie gehabt nur für PC erscheinen wird, ist genauso witzig wie die Vorgänger. Diesmal treibt sich Ernie während der Semesterferien am Strand herum und hat nichts als Mädchen und Unsinn im Kopf. Das richtige für den Weihnachtsmann. *Star Control II*, ein strategielastiges Actiongame, das es ab Oktober für PCs gibt, wird im Gegensatz zu *Spellcasting 301* in einer deutschen Version zu haben sein und sah sehr vielversprechend aus.

Auf der Konsolenseite konnte Accolade vermelden, daß der Streit mit Sega zu ihren Gunsten ausgegangen ist. Mega Drive-Besitzer



▲ Strapse sind zwar wieder 'in', auf Spiele-Covern jedoch unerwünscht ...



▲ Fast zu schön zum Spielen: Die Spezial-Sticks von Cheeta

ASM

Ein kaum schlagbares Trio schwärmte nach trigonometrischem Plan 'Delta' aus und griff auf dieser Show ab, was nicht vollkommen niet- und nagelfest war. Gemeinsam mit den 'Drei Damen vom Grill' und den 'Dreien von der Tankstelle' begeben sich Antje, Heiner und Mats nun in die Endrunde um die Auszeichnung des 'Trio Infernale'...

Cheeta

An diesem Stand gab es keine Software zu sehen, sondern abgefahrene Joysticks. Die

Griffe dieser Sticks waren nach bekannten 'Filmstars' modelliert. Die angebotenen Charaktere reichten vom "Alien am Stiel" über Bart Simpson bis zu Batman.



▶ Kampfkröte 'Pimple' trieb bereits auf dem GameBoy ihr Unwesen. Bald geht's auch auf anderen Systemen weiter

Codemasters

Hier wurden konsequent die Karrieren der hauseigenen Cartoon-Helden Dizzy und Seymour vorangetrieben. In *Crystal Kingdom Dizzy* darf sich der eiförmige Held auf die Suche nach einem Kristallschatz begeben, der dem verschwundenen Propheten Zeffar gehört. Neben Kapitän Schwarzbarts Schiff, einer Wüsteninsel und der Stadt Yorkfolk gehört natürlich das Kristallkönigreich zu den Schauplätzen des Spiels. In bester Arcade-Adventure-Manier geht es in *Bubble Dizzy* für Amiga, ST, C64 & CPC in die Tiefen des Meeres hinab. Während *Spellbound Dizzy* für Amiga, Atari ST und C64 den Fluch eines bösen Zauberers zum Thema hat, geht's in *Prince of Yolfolk* auf denselben Rechnern um die Befreiung einer Stadt.

Weiterhin sind von den Codemasters noch einige andere Arcade-Adventures zu erwarten: *Steg the Slug* (Amiga, Atari ST, C64) hat die actionhaltigen Abenteuer einer kleinen Schnecke zum Thema, *Wild West Seymour* (C64, CPC) führt den gnubbeligen Helden unter Indianer und Revolvermänner. *Captain Dynamo* (Amiga, Atari ST, C64, CPC) ist ein Superheld, der ein wenig in die Jahre gekommen ist, trotzdem macht er sich auf, den verrückten Professor Austen von Flyswatter in dessen fallenverseuchtem Geheimversteck aufzusuchen. *Robin Hood's Legend Quest* (Amiga, Atari ST, C64, CPC) wird Euch in die Tiefen von Sherwood Forest entführen und *Big Nose the Caveman* erlebt seine Abenteuer in der fernen Vergangenheit. Neben diesen neuen Budget-Titeln haben die Codemasters auch noch eine ganze Menge neuer Compilations auf Lager, die wieder einmal belegen, daß Codemasters das führende Software-Haus für Billigspiele ist und wohl auch bleiben wird.

Core Design

Gemeinsam mit Ex-Sierra-Pressefrau Lydia Philips traten Richard Barkley und Sharon Gordon jetzt im Trio auf: Nebst *Premiere* (Amiga/ST, siehe auch Seite 24!) und *Curse of Enchantia* (Amiga (IMB)/PC, Seite 60!) war die spektakulärste Entdeckung wohl ein erster Screen des bislang völlig unbekanntes 3D-Rollenspiels *Darkmere*, welches für PC, Amiga (IMB) und ST (IMB) noch vor Weihnachten in die Läden gehen soll. Wer *Cadaver* gespielt hat, kann jetzt auf ein ähnliches Strickmuster gefaßt sein. Noch dieser Tage auf den Markt kommen *Chuck Rock* für C64 (Cass./Disk), verbunden mit einem zweiten Release für Amiga und ST. Auch der XJ 220 ist nun startbereit auf Atari ST, wie auch ein

brandheier Jump&Run-Titel à la Mario namens *Doddlebug* für ST und Amiga. Blicken wir über X-Mas hinaus, könnt Ihr Euch in Sachen Core Design unter anderem auf *Chuck Rock 2* gefat machen. Im Sommer '93 will man, so Richard, dann auch ins Konsolengeschäft einsteigen.

Cyberdreams

So gut wie fertig sei die Amiga-Version von *DarkSeed*, verkündete Boss Patrick Ketchum und fügt voller Stolz hinzu, daß sie noch um eine ganze Ecke besser geworden sei als die PC-Version. Eine CD-ROM-Version ist ebenfalls in Arbeit. Auch Neues hatte Cyberdreams zu zeigen: grafisch hatte das PC-Actionspektakel *Cyber Race* bereits eine ganze Menge aufzuweisen, Anfang nächsten Jahres können wir uns dann vielleicht auch vom Gameplay ein Bild machen. Die Versionen für Amiga und Mac sind für Ende 1993 geplant.



▲ *Darkmere*

Digital Integration

Wie immer ganz im Zeichen der Luftfahrt präsentierte sich dieser Stand. Dave Marshall, Director bei DI, ist einer der alten Hasen im Geschäft. Ihm

geht kein Bug durch die Latzen, der an der Wind- und Wettertauglichkeit seiner Flugis rütteln könnte. Noch bestaunten wir den Tornado auf den Promo-Rechnern, doch der fliegt nach über zwei Jahren nun seine letzte Warteschleife, so daß Ihr in einer der nächsten Ausgaben endlich mit den 3D-Flight-Review (für PC, Amiga, Atari ST) rechnen könnt...



▲ *ASM-Redakteurin Antje Hink quetscht v. l. James T. Lamorticelli und Patrick Ketchum von Cyberdreams aus*

Domark

Es gab ein neues Game um den populärsten Geheimagenten der Welt zu sehen, jedoch basiert *James Bond 007 -The Duel* nicht auf einem spezifischen Film, sondern auf einer neuen Story. Ebenfalls für das Mega Drive wird es ab Mai '93 den brandheien Flugi *Mig-29 Fulcrum* geben. Während *Mig-29* auch hierzulande ein Hit werden dürfte, ist *International Rugby* von vorneherein ein Schattendasein beschert; bei uns ist Rugby nun mal nicht so populär. *Formula 1 Grand Prix* und *Road Riot*, ebenfalls für das Mega Drive, dürften da schon eher interessieren. Auch *Dragon Fury*, ein Flipper voller mittelalterlicher und märchenhafter Elemente, schien ein brandheies Game zu werden. Abgerundet wurde Domarks Mega Drive-Sortiment durch *Talons of Steel*, die erste echte Helikoptersimulation für diese Konsole. Etwas ruhiger ging es auf dem Sega Master System zu, das ebenfalls mit Versionen von *James Bond 007* und *Formula 1 Grand Prix* bedacht wurde. Strategiefreunde dürfen sich auf *Rampart* freuen, während *Paperboy 2* ein freundliches Geschicklichkeitsspiel ist, das mal so richtig schön unkriegerisch kommt. Konsequenterweise gab es *Bond* und *Formula 1* auch für das GameGear. Das Angebot für diese Handheld-Konsole wurde durch *Marble Madness*, *Paperboy 1+2*, *Klax* und das Puzzlegame *Popils* abgerundet. Der legendäre Senkrechtstarter Harrier war Dreh- und Angelpunkt des Flugsimulators *AV8B - Harrier Assault*, der für PC, Amiga und Atari ST erscheinen wird. Wildeste Luftkämpfe dürften in *Head to Head, F-19 vs. Mig-29 Superfulcrum 1*

(PC, Amiga) zu erwarten sein.

Eine ganz andere Richtung schlug

das Game *Columbus* ein, worum es hier geht, verraten wir nicht, das müt Ihr selbst rauskriegen! Zu guter Letzt erwartete uns noch *Deluxe Trivial Pursuit*, das für den PC erscheinen wird.

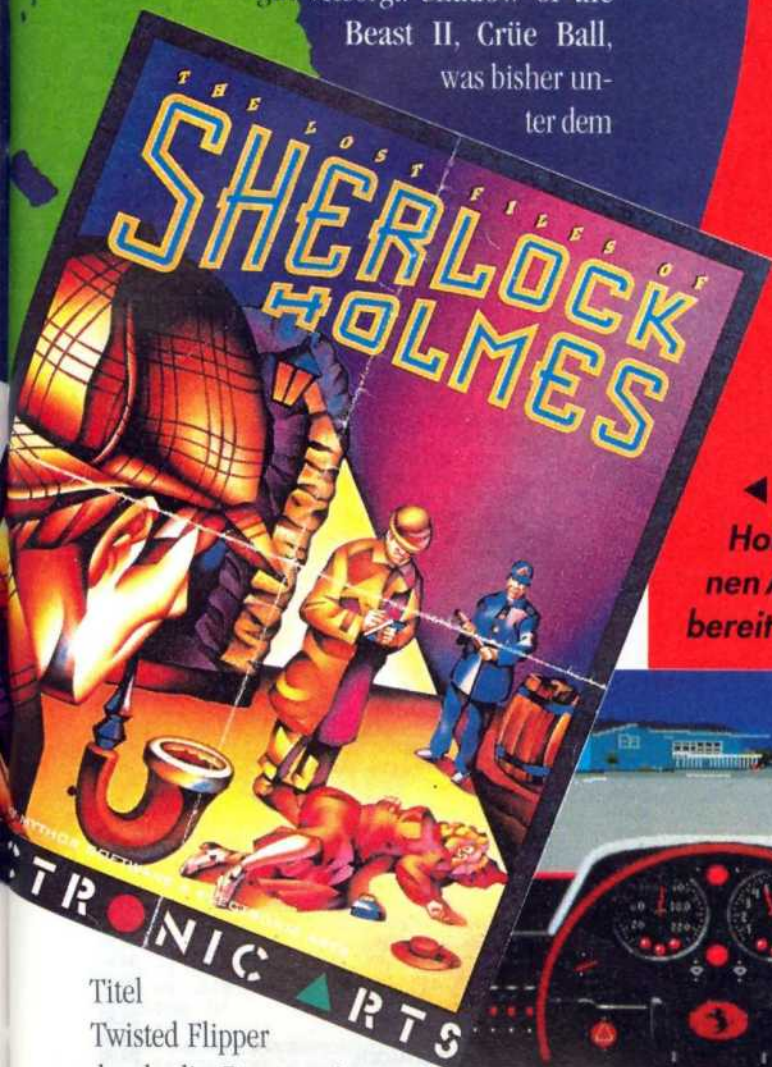
Electronic Arts

Wie immer gab es viel bei Electronic Arts zu sehen. Die Highlights? Voilà: Die Umsetzungen von *Desert Strike* auf Amiga und SuperNES sahen echt gut aus. Mega Drive-Besitzer können sich aufs Eis wagen und mit dem neuesten EASN-Game *NHLPA Hockey '93* stiehlt den Winter verbringen. Wer mehr auf Rennspiele steht, wird ebenfalls bedient. *Road Rash* findet endlich seinen Weg auf den Amiga, während der Nachfolger *Road Rash II* ebenfalls gegen Ende des Jahres als 8-Me-

▲ *Tornado: Das Warten ist vorbei*

gabit-Cartridge für das Mega Drive erscheinen soll.

Diese Maschine wird von EA ohnehin sehr gut versorgt. Shadow of the Beast II, Crüe Ball, was bisher unter dem



◀ Sherlock Holmes kennen ASM-Leser bereits

Titel Twisted Flipper durch die Presse geisterte, Lotus Turbo Challenge, LHX Attack Chopper und die abgedrehte Sportpersiflage The Aquatic Games, in der sich Unterwasseragent James Pond während seines Urlaubs fithält (vgl. Seite 102), werden alle noch vor Weihnachten erhältlich sein. Etwas später folgt John Madden Football '93 für Mega Drive und SuperNES, sowie für die Nintendo-Maschine PGA Tour Golf.

Als besonderes Leckerli entpuppte sich Car and Driver für den PC. Die extrem schnelle und auch grafisch sehr ansprechende Renn-

▲ Car & Driver (PC)



▲ Road Rash II (MD)

Das 'Beast' aus Shadow of the ... 2 (MD)



simulation könnte sich bis November zu einem echten Hit entwickeln. Schicke Rennwagen wie eine Corvette, der Testarossa, Mercedes C11 IMSA Prototyp oder auch ein Lamborghini dürfen über die unterschiedlichsten Pisten gescheucht werden. Instant Replay und eine Zwei-Spieler-Option via Modem sind ebenfalls enthalten.

85 Jahre in die Zukunft versetzt Ultrabots

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

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

Wir liefern per NN DM 9,- / Express DM 7,- / Ausl.: Scheckvorkasse DM 14,-
 Druckfehler und Preisirrtum vorbehalten - Kein Ladenverkauf

Titel	Amiga	Atari	Titel	IBM
1869	76,90	-	1869	89,90
Air Support	62,90	-	Air Brushes	79,90
Airbucks	76,90	-	Aces of the Pacific	78,90
Airbus 320	88,90	88,90	A-Train engl.	a.A.
Amberstar	74,90	74,90	A.T.AC	98,90
Apydia	68,90	-	B.A.T. 2	89,90
Aquatic Games	76,90	-	B-17 Flying Fortress	84,90
Ashes of Empire	88,90	-	Birds of Prey	94,90
B-17	84,90	-	Civilization dt.	89,90
Battle Isle Data	44,90	-	Dark Hall	a.A.
Black Crypt	66,90	-	Darklands	99,90
Black Sect	74,90	-	Das schwarze Auge	84,90
Bundesliga Man. Prof.	68,90	-	Der Patrizier	84,90
Civilisation dt.	83,90	-	Espania '92	83,90
Cytron	66,90	a.A.	F-15 Strike Eagle 3	98,90
Das schwarze Auge	74,90	74,90	Falcon 3.0 dt.	99,90
Der Patrizier	74,90	-	Falcon 3.0 Miss 1	42,90
Dynablastrer	68,90	-	Formula 1	79,90
Elvira Mistress 2	69,90	69,90	Grand Prix Unlimited	76,90
Espania'92	69,90	-	Gunship 2000	84,90
Eye of the Beholder 2	74,90	-	Hardball III	79,90
Fantastic World	84,90	a.A.	Harpoon 2	84,90
Fire + Ice	64,90	-	Harrier Jump Jet	102,90
Formula One Grand Prix	76,90	76,90	Head to Head	85,90
Global Effect	78,90	-	Indy 4 dt.	96,90
Gobliiins	68,90	68,90	Indiana Jones 4	82,90
Gunship 2000	a.A.	a.A.	Ishar	75,90
Heart of China dt.	78,90	-	Laura Bow II	84,90
Hook	69,90	-	Lemmings 2	89,90
Humans	a.A.	-	Links Pro	99,90
Indiana Jones Adv.	64,90	64,90	Links Troon North	44,90
Jaguar XJ 220	62,90	-	Lord of the Rings II	79,90
Leisure Suit Larry 5	78,90	78,90	Lure of Tempress	74,90
Lemmings 2	69,90	69,90	Mad TV Data	25,90
Liverpool	62,90	-	Master Golf	99,90
Lure of Tempress	69,90	-	Mantis	117,90
Might & Magic 3 dt.	78,90	-	Perfect General	88,90
Monkey Island II	84,90	-	Police Quest 3 dt.	78,90
Pazific Islands	69,90	69,90	Push Over	64,90
Police Quest 3	78,90	-	Rampart	74,90
Populous 2	68,90	68,90	Rex Nebula	119,90
Premiere	69,90	-	Sherlock Holmes	95,90
Push Over	64,90	64,90	Siege	69,90
Risky Woods	64,90	-	Special Forces	94,90
Sensible Soccer	62,90	62,90	Spellcraft	89,90
Sim Ant dt.	84,90	-	Task Force	103,90
Sim Earth(e)	89,90	-	Ultima 7	82,90
Special Force	78,90	78,90	Zyconix	59,90
Super Hero	74,90	a.A.		
Waxworks	74,90	a.A.		
Zyconix	59,90	a.A.		

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

Super NES	319,00	Game Boy	
Mega - Drive		Adventure Island	69,90
Mega Drive dt. ohne Spiel	289,00	Batman	73,90
E.A. Hockey (D)	119,90	Boulder Dash	52,90
Olympic Gold (US)	102,90	Bugs Bunny 2	67,90
Golden Axe 2	107,90	Turn and Burn	67,90
Taz Mania	96,90	Nintendo N.E.S.	
Game Gear		Bubble Bobble	84,90
Sonic (D)	76,90	Puzznic	79,90
Donald Duck (D)	79,90	Blue Shadow	93,90
Mickey Mouse (D)	69,90	Dragons Lair	104,90
Master Gear Adapter	59,90	Mega Man 3	99,90
Olympic Gold	82,90	Rygar	77,90
Sega - Master		Atari Lynx	
Asterix	94,90	Awsome Golf	79,90
Sonic (D)	89,90	Batmans Return	79,90
Bubble Bobble (D)	89,90	Viking Child	79,90
		Xibots	78,90
		Cyberball	79,90

★ A ★ STAR ★ IS ★ BORN ★



DIE UNHEIM-

HEXUMA - Das Auge des Kal

System: **PC** (mind. 286, VGA, Festplatte ist erforderlich, Soundkartenunterstützung), - geplant für: **Amiga**, empf. VK-Preis **ca. 110 DM**, Hersteller: **Weltenschmiede / Software 2000**, Muster von: **Weltenschmiede**, Tyrliching.

In einer Welt, in der man nur noch lebt, damit man täglich roboten geht, ist die größte Aufregung, die es noch gibt, das allabendliche Fernsehbild. . . Vielleicht ist auch Ever Leben als Angestellter einer Maklerfirma bisher eher "tote Hose" gewesen. Das wird sich schlagartig ändern, wenn Ihr den ersten Fuß in das alte Hawthorne-Haus setzt.

Dieses Gebäude, in dem es angeblich spuken soll, ist der Ausgangspunkt des neuen Adventures aus der Weltenschmiede mit dem Titel Hexuma - Das Auge des Kal. Gleich zu Beginn wird man aus seiner Ortsbesichtigung aufgeschreckt.

Der Postbote klingelt und überreicht Euch einen über 70 Jahre alten Umschlag, dessen schriftlicher Inhalt den Disketten beigelegt ist (gleichzeitig auch eine Art Kopierschutz, denn ohne den Brief und vor allem ein Tagebuch wird man kaum in der Lage sein, den *Kathedrale*-Nachfolger zu bewältigen).

Neben besagten Schriftstücken findet Ihr in dem Umschlag auch einen Edelstein, der nur ein Sechstel eines ganzen Steines ist. Ihr erfahrt - insbesondere durch Betrachtung des Gemäldes in der



▲ **Ab hier ist alles ungewiß, doch aufgepaßt, gleich kommt ES! Und diese Begegnung kann tödlich sein.**



▲ **Die Kälte hat zugeschlagen: Kostenloser Rücktransport ins Haus**



▲ **Von hier nach Norden zu gehen ist mehr als nur ein Wagnis, es ist absolut gefährlich.**

LICHE REISE

Halle, daß es scheinbar fünf weitere Welten geben muß, in der man die übrigen Teile findet.

Vorerst hat man aber genug im Haus zu tun, in dem es tatsächlich nicht ganz geheuer zugeht. Was z.B. will dieses schreckliche Monstrum, das um das Gebäude schleicht und einem leibhaftig gegenübersteht, wenn man einen Fehler macht? Und warum schwirrt da eine Fliege um einen herum, die sich partout nicht mit der Hand fangen lassen will?

Dann dieser Kronleuchter - irgendwas muß damit sein, aber was? Ihr findet in einem Raum (ich werd' mich hüten, jetzt schon was zu verraten!) eine Klinge, die mit einem anderen Gegenstand kombiniert - ein Schwert ergibt. Damit kriegt Ihr den Leuchter ab und erhaltet gleich zwei wichtige Dinge.

Rauher Boden

Merkwürdig ist auch, daß sich ein Tisch verrücken läßt, eine Couch aber nicht von der Stelle weichen will, weil der Boden zu rauh ist. Im On-Screen-Text wird darauf hingewiesen, daß mal wieder poliert werden müßte - gute Idee, aber so leicht, wie sich das anhört, geht das dann doch nicht.

Irgendwann werdet Ihr jedenfalls an jenem Punkt angekommen sein, von dem aus man in fünf weitere Welten reisen kann, wobei eine erst ganz zum Schluß an der Reihe ist, ansonsten ist's egal, wie Ihr verfährt.

Apropos: Ihr werdet Eure liebe Not haben, 300 Meilen auf einem Luftkissen-schlepper (ja!) nach Baltimore zurückzulegen, bei einer Seeschlacht cool zu bleiben, in der Antarktis nicht auszurutschen und mit Köpfchen, aber ohne Waffen, gegen prähistorische Tiere anzutreten, bevor Ihr in der letzten Welt noch einmal wirkliches Geschick beweisen müßt.

Verglichen mit der *Kathedrale* schneidet Hexuma - Das Auge des Kal deutlich besser ab, was die Grafiken angeht. Über 120 Bilder, in die man reinklicken kann und so wertvolle Zusatzinfos erhält, stehen zur Verfügung, wobei die Qualität der einzelnen Grafiken unterschiedlich ist.

Die Steuerung ist Spitze: Ein sehr um-



▲ Nicht mehr lange, dann beginnt die große Seeschlacht.

▼ Am Anfang waren die Saurier



„Knifflige Rätsel, packende Atmosphäre - HEXUMA - das Auge des Kal bringt's!“

fangreicher Parser ist nämlich längst nicht alles - die bekannten Funktionen aus der *Kathedrale* wurden optimiert. So bietet der Hauptscreen gleich mehrere Funktionen auf einmal: Links oben ist ein Bildschirmschoner und daneben eine "First Aid Box" mit möglichen Befehlen im jeweiligen Raum, rechts oben eine Lade-Speicher-Funktion. In der Mitte wiederum schaltet man auf die Status-Box um oder man ruft ein Icon-Click-Menü auf.

Wer wie ich lieber schreibt, kann nun auch einzelne Buchstaben editieren, ohne gleich alles neu schreiben zu müssen. Text-Scrolling, Wiederholung des letzten Befehls und Anklicken einzelner Worte im Text sind weitere Features, Auto-Mapping gibt es außerdem, Ihr könnt also den Zeichenblock weglassen.

Michael meint:

Für ein Textadventure eigentlich ein sehr gutes Produkt (insbesondere die Bedienung ist gelungen) - sieht man mal von einigen Feinheiten ab, die doch etwas Bauchzwicken bereiten. Die Handlung ist nicht unbedingt die originellste, als Quell der Inspiration dürfte wohl der Kinofilm *House II* gedient haben. Und gruselige Atmosphäre? Naja, in den Musiken stecken zwar einige nette Ideen, die Umsetzung auf den PC ist an manchen Stellen aber so mies geraten, daß es einem tatsächlich graust...

Auch hat sich das gesamte Genre der Adventures seit der *Kathedrale* erheblich weiterentwickelt - *Hexuma* kommt leider viel zu spät, um noch eine wirkliche Sensation zu sein.

»GUT«

Nicht so toll gelungen ist Chris Hülsbecks Musik: Zwar gibt es passend zu jeder Welt einen eigenen Soundtrack, der sich dann allerdings immer wiederholt. Zudem klingen nur zwei Stücke wirklich gut.

Last but not least die Story selbst: Die gruselige Atmosphäre wird durch die lockere Sprache (und manch "seltsame" Befehle in der First Aid Box) aufgelockert - so "bierernst" wie beim Vorgänger geht es also nicht zu.

Kurzum: Autor Harald Evers hat mit seinem Programmierer Andreas Niedermeier, den Pixlers aus Österreich als Grafikern und Chris Hülsbeck ein prächtiges deutschsprachiges Text-Grafik-Adventure produziert, das den Hitstern redlich verdient hat.

Wenn dann am Schluß von Hexuma der Spieler quasi in das nächste Adventure hineingeht, wissen wir: Da kommt noch was. Die Fortsetzung nämlich: "Hexuma 2 - Dämmerung auf der Höhlenwelt". Allzu lange wird es nicht dauern, bis wir wissen, wie es dort aussieht. ■

Klaus Trafford

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	7-9
Parser/Steuerung	11
Handlung	10
Motivation	10
Gesamtnote	10

»GUT«

Ein neues Label erobert

Da sind sich alle einig (Power Play, ASM, Amiga Joker,

Als jüngster Neuzug

von MIRAGE, M

MIRAGE

Das Grauen hat einen Namen:
H. R. Giger! Der für seine Beiträge zum Film ALIEN
oskarprämierte Schweizer Surrealist schuf die Grafiken.

DARKSEED

Für den Rest des Horror-Adventures zeichnet CYBERDREAMS verantwortlich, dessen Programmierer schon durch Titel wie SIM CITY, BARD'S TALE 3, DEFENDER OF THE CROWN, DRAGONS LAIR, INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE oder MIGHT AND MAGIC 3 für Aufsehen sorgten. **PC/AMIGA('93)/MAC('93)**



"...allen voran der Meister des Surrealen, H. R. Giger." PC-J. 4/92

"...ein grafisch beeindruckendes Adventure. Famose VGA-Grafik..." Power Play 4/92

"Das Ergebnis ist eine geniale Ausgeburt der digitalen Hölle. Ein wirklich herbes Grusel-Adventure – nur für Nervenstarke!" PC-J. 4/92

"Mausgesteuerter Horror für Anhänger des kultivierten Schauderns. Grafisch eine Klasse für sich..." Chip 5/92

Tilt 8/92	18 (von 20)
Joystick 5/92	96%
PC-J. 4/92	81%
ASM 6/92	gut
Play Time 8/92	76%
Zero 6/92	91%
Chip 5/92	super
Generation 4 5/92	94%

Begleiten Sie die primitiven
durch die Jahrhunderte!

"Mit Humans kommt das erste Strategiespiel auf den Markt, das es mit Lemmings aufnehmen kann." ASM 5/92

"Ein Fun-Game für alle Altersklassen – The Humans ist der Knüller des Jahres! Bald schon ist man nach den witzigen Wichtern noch süchtiger, als man nach den launigen Lemmings war!" Amiga Joker 7/92

"Ein Trupp Neandertaler schickt sich an, das Rad zu erfinden und die Spielewelt zu erobern: Die Humans kommen!" Power Play 5/92

Play Time 8/92	93% Hit
Amiga Joker 7/92	92% Hit
ASM 7/92	gut ASM-Hit
Amiga Action 6/92	92%

CYBERDREAMS

ert den Spiele-Olymp

PC Joker, Play Time): "MIRAGE ist bisher der Newcomer des Jahres '92."

Zugang in den Verbund der Bomico-Spiele ist es das erklärte Ziel

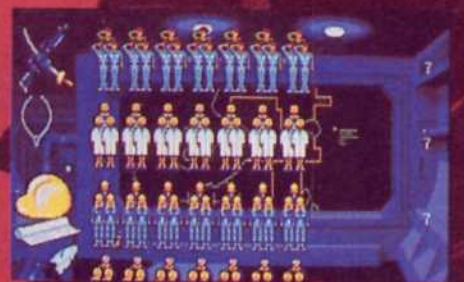
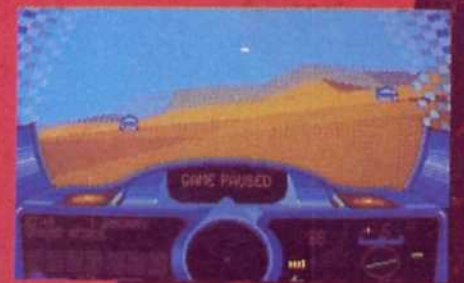
zur Spitzenprodukte hervorzubringen.

MIRAGE

Mike Singleton ist Starprogrammierer so bekannter Hits wie MIDWINTER und FLAMES OF FREEDOM

Ashes of Empire

In seiner Vision vom Zerfall der UDSSR als Hintergrundscenario für ein gigantisches Epos, vereint er Politik, Action, Strategie und Adventure.
PC/AMIGA



"Die beeindruckende Grafik kann mit tollen Zoom-Effekten aufwarten..."
Amiga Joker 7/92

"Achtung! An alle Strategen: Haltet Eure Geldbeutel bereit, denn soeben ist ein Game auf den Markt gekommen, das mit allen gängigen Strategiespielideen aufräumt.

Strategie mit Adventure-Touch: Die Mischung ist echt gelungen."
ASM 7/92

Play Time 8/92	84%
ASM 7/92	gut ASM-Hit
Power Play 10/92	82%
Amiga Action 8/92	92%

FANS

in kleinen Steinzeitmenschen



Entdecken Sie das Feuer und das Rad, besuchen Sie die Nachbarn in der Nebenhöhle. HUMANS, die Action-Knobelei für all diejenigen, denen die nordischen Wuschelköpfe nicht genug sind. **PC/AMIGA**



Zusätzlich zum Handbuch ausführliche Spielhilfen auf VHS-Cassette in deutsch.

JEDES SPIEL MIT DEUTSCHER ANLEITUNG UND DEUTSCHER BENUTZERBEREICHUNG!

Exklusiv-Vertrieb im deutschsprachigen Raum. Weitere Informationen erhalten Sie über unsere Service-Line.

BOMICO

Service-Line • Am Südpark 12
D - 6092 Kelsterbach

KGB

System: **PC** (mind. 286/12, unterst. VGA Roland, AdLib, Soundblaster), geplant für: **Amiga**, empf. VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Virgin**, England, Mustervon: **Hersteller**.

Korruption, Spitzel, dunkle Machenschaften: Das ist das Szenario, in dem sich Maksim Rukov wiederfindet, als er unversehens zum KGB versetzt wird.

Ausgerechnet die Abteilung P, die Korruption innerhalb des KGB aufdecken soll, ist korumpiert bis zum gehtnichtmehr. Das ist die erste Erfahrung, die der frisch gebackene KGB-Agent Genosse Rukov machen muß. Sein erster Fall ist die Aufklärung (oder besser Vertuschung) der "unerklärlichen" Todesursache eines Ex-Kollegen. Dunkle Fäden spinnen sich bis in die höchsten Ränge des KGB (in dem ein reichlich rauher Ton herrscht). Und so hat Maksim alle Mühe, seine diversen Aufträge während der oftmals recht knappen Zeitvorgaben zu schaffen. Und gefährlich ist der Job außerdem, denn eine Verschwörung innerhalb einer so mächtigen und skrupellosen Organisation aufzudecken heißt, in ein Wespennest zu stechen.

Glas Most, Genosse!

Seine Arbeit führt Maksim nicht nur in linientreue Parteikreise, sondern auch in so unterschiedliche Orte wie glitzernde Devisen-Bars (wo man sich reichlich Prügel einhandeln kann) oder düstere Gassen (wo Mädels nur für Dollars Interesse zeigen und sich Kontaktmänner in dunklen Ecken herumtreiben). Und Onkel Wanja ist echt ein

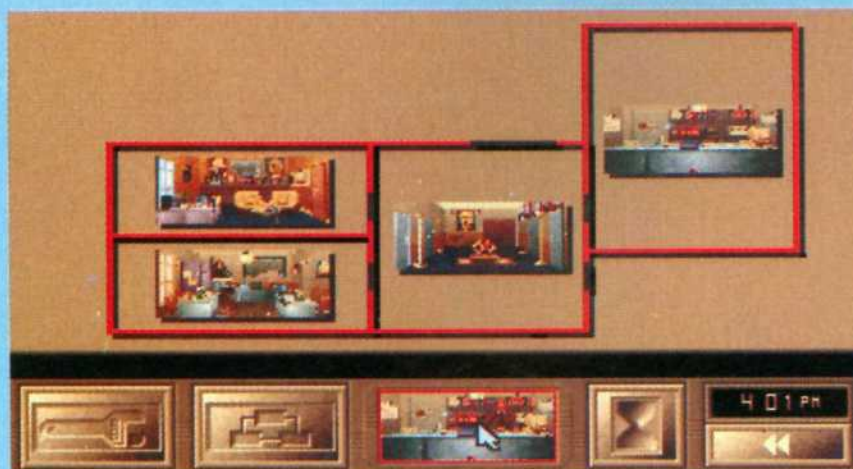
Fall für sich. Eines auf jeden Fall ist stets zu beachten: Blindes Vertrauen kann tödlich enden!

Angesiedelt ist die Story um die Zeit des Put-



▲ *Das Geheimnis des Kutters*

HALLO



▲ *Automapping*

Kein sehr gemütliches Wohnzimmer



ches, als Micha Gorbatschow auf der Krim in Urlaub war. Perestrojka und Glasnost sind Themen, auf die viele Leute äußerst gereizt reagieren, spricht man sie darauf an. Trotzdem sollte man diese und auch andere Schlagwörter immer wieder versuchen, denn die Kommunikation mit den vielen Charakteren, die einem so über den Weg laufen, ist einer der Kernpunkte des Spiels. Die vorgegebenen Sätze schränken die eigene Phantasie zwar ein, helfen aber auf der anderen Seite, sich auf das Wesentliche zu beschränken.

Man spricht deutsch

Ein sehr intelligentes User-Interface macht die Point-and-Click-Steuerung zu einem Kinderspiel, der Cursor springt auf alle interessanten Gegenstände an und läßt sich sehr variabel gebrauchen. Die Grafik hat einen etwas eigenwilligen Touch, wie Ihr den Bildern auf dieser Seite deutlich entnehmen könnt. Positiv fiel auch auf, daß sich KGB selbst auf relativ langsamen 286ern recht flott spielte. Für den Test stand uns zwar nur die englische Version zur Verfügung, deren Texte recht urig waren und genau die Atmosphäre vermittelten, wie man sich Rußland und den KGB halt so vorstellt; das Game wird jedoch in der Endversion mit deutschem Text versehen sein.

Wer sich also gerne einmal als Undercover-Agent versuchen und den Geheimdienst aufs Kreuz legen will, der sollte sich einen Probelauf KGB gönnen. ■

Antje Hink

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»GUT«

Die Rückkehr der Goblin-Ritter

GOBLIINS 2 – THE PRINCE BUFFOON – PREVIEW –

System: **PC**, geplant für: **Amiga, Atari ST, PC CD-ROM, CDI**, empf. VK-Preis: **ca. 60 DM**, Hersteller: **Coktel Vision**, Frankreich.

Erinnert Ihr Euch noch an die drei abgedrehten Typen, die ihren Voodoo-mäßig vom Irrsinn befallenen König retten mußten? An die vielen Stunden am Monitor? An den Spaß, den Ihr dabei hattet? COKTEL VISION hat recherchiert und die neuesten Abenteuer der Knirpse versoftet.

Nein, es hat sich kein Tippfehler in den Titel eingeschlichen. Der Grund für das fehlende dritte "I", so hieß es zumindest bei Coktel Vision, ist die Tatsache, daß jetzt nicht drei, sondern nur zwei Wurzelzweige ihr Unwesen in Goblins 2 treiben. Ihrer Aufgabe, den von einem bösen Dämonenkönig entführten Goblinprinzen zu befreien, gehen sie dafür munter im Duett nach. Teamarbeit ist nämlich angesagt. Während Fingus zum Beispiel einem als Kaminvorleger dienenden Tiger auf den Schwanz tritt, kann Winkle dem Vieh einen Schlüssel aus dem Rachen klauen. Stimmt das Timing nicht ganz genau, oder übernimmt der falsche Held die falsche Aufgabe, wird's nix mit der Lösung des Rätsels.

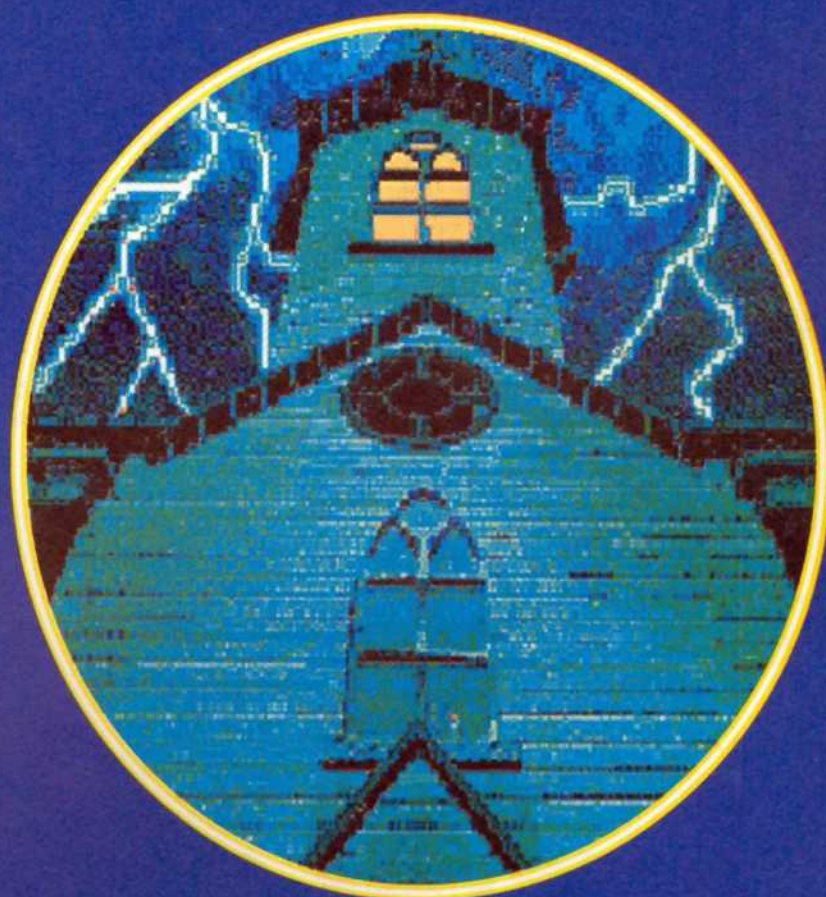


▲ Was tun, sprach Zeus

Im Gegensatz zum ersten Teil kann man sich jetzt frei im Szenario bewegen, das zwischen zwei und fünf Screens groß ist. Was bisher von der Grafik zu sehen war, hat VGA-mäßig kräftig zugelegt. Alles ist etwas feiner geworden, nur der Spielspaß nicht, der ist noch genauso deftig wie im ersten Teil. Im November sollen alle Versionen bis auf die CDI-Fassung fertig sein. Die Harddisk-Version wird volle 256-VGA-Farben-Pracht zeigen, wer nur die Floppy-Version kauft, muß mit abgesehenen 16 Farben vorlieb nehmen.

ab

THE LEGACY



*Der Alptraum hat
begonnen!*

MICRO PROSE™

Die absolute Unterhaltungssoftware

Bald für IBM PC und kompatible Geräte erhältlich.
MicroProse Ltd. Unit 1, Hampton Road Industrial Estate,
Tetbury Glos GL8 8LD. UK Tel: +44 (0)666 504 326

Multimedia ist groß im Kommen, wohl dem, der ein CD-ROM in seinem PC hat. Während die echten Neuentwicklungen für das neue Medium nur schleppend anlaufen, boomt die Umsetzung etwas älterer Spiele. Nicht alle Firmen beschränken sich darauf, ein oder zwei Titel wie gehabt zu einem Sampler zusammenzuquetschen und dabei einige hundert MB an Kapazität zu verschenken. Stattdessen wird den Spielen oftmals ein neuer Soundtrack verliehen, der sich mit den üblichen Speichermedien nicht realisieren ließe. Drei solcher Spiele haben wir uns genauer angeschaut - und angehört...

Bei den Spielen handelt es sich um etwas 'betagtere' Adventures, die inzwischen allesamt Kult-Status erreicht haben. Auf der Silberscheibe kommen sie zu neuen Ehren, nicht nur wiederbelebt, sondern auch gleich mit neuen Features ausgestattet.

King's Quest V

Den Auftakt macht Sierra mit König Grahams fünfter königlicher Reise. Optisch hat sich der Herrscher von Daventry nicht groß verändert, allerdings sprechen er und seine Gefolgschaft jetzt astreines digitalisiertes Englisch. Die Sprachausgabe der nicht-menschlichen Figuren wurde elektronisch verfremdet, lediglich Cedric, die altkluge Eule, spricht normal - allerdings mit einem beinharten Monty-Python-Sound, den man einfach gehört haben muß. Anson-



▲ Ebenfalls versilbert: das fünfte Adventure von Daventry

Silberscheiben

am

Horizont



◀ Multilingual: Monkey Island I

Game- & Audio-Disk im Pack: Loom



sten gibt es in Daventry außer einigen zusätzlichen Soundeffekten nur Altbekanntes, aber das in technisch hervorragender Qualität (bei entsprechender Ausstattung kann das Spiel übrigens auch unter Multimedia Windows installiert werden und einen passenden Synthesizer für die musikalische Untermalung verwenden).

Loom

LucasArts schickt mit den Abenteuern des jungen Bobbin den absoluten Oldie ins Rennen. Der war damals schon gut, und das ist er nach doppeltem Facelifting auch heute noch. In neuer VGA-Optik und mit glasklar digitalisierter Sprachausgabe (natürlich englisch, die Texte können zusätzlich auch noch angezeigt werden) hat Bobbin auch heute

noch seine Reize. Die spärliche Musik kommt jetzt ebenfalls von der CD, wer noch mehr Musik will, der wird mit einer zusätzlichen Audio-CD bedient: Auf ihr wird in einem 30minütigen Hörspiel nochmals die ganze Story packend erzählt (allerdings nur auf Englisch, also nicht unbedingt für jeden was...).

Monkey Island I

Sprachprobleme dürfte es bei dieser Neuauflage des LucasArts-Klassikers nicht geben. Gleich fünf nationale Versionen wurden auf den Silberling gepackt, wer die Abenteuer des Guybrush Threepwood lieber mal auf französisch, spanisch oder italienisch miterleben will, wird hier fündig. Wie's möglich ist? Na, ganz einfach: Es wurden nur (wie gehabt) die Bildschirmtexte übersetzt, Sprachausgabe gibt es leider keine. Dafür kommt jedoch der komplette Soundtrack nebst Effekten von der CD - das muß man einfach gehört haben (hoffentlich kommen bald auch Monkey Island II und Indy IV auf CD-ROM, das dürfte eigentlich das ultimative Sound-Feeling werden...).

Michael Anton

Immerse yourself in

THE LEGEND OF **Kyrandia**™

BOOK ONE

the first fantasy adventure in the series

FABLES & FIENDS™

BETRETEN
SIE EIN
LAND, IN
DEM
ZAUBEREI
WIRKLICH-
-KEIT IST!



Die Erfinder von EYE OF THE BEHOLDER 1 & II bringen Ihnen jetzt "THE LEGEND OF KYRANDIA". Ein Land voller dunkler, geheimnisvoller Wälder und schlafender Drachen.

Ein Land der glitzernden Rubine und Smaragde. Ein Land voll atemberaubender Schönheit, in dem es viele Geheimnisse zu lösen gibt. Das Land Kyrandia. Prachtvolle Szenerie und realistische Animationen werden Sie in den Bann dieses Fantasy-Abenteuers ziehen. Die bequeme "Point and Click"-Steuerung sorgt für eine einfache Spielbedienung.

Lassen Sie sich auch von dem reich instrumentierten Soundtrack fesseln.

"THE LEGEND OF KYRANDIA" ERWARTET SIE!





COKTEL VISION

Fantasien liegt in Frankreich

Revolutionäres ist ja schon öfters aus Frankreich gekommen, nicht nur in der Vergangenheit - ein Besuch bei COKTEL VISION brachte Software zutage, die sich nahtlos in die Liste der Sensationen einreicht: Adventure-Freunde dürfen sich auf einen leckeren Cocktail freuen.

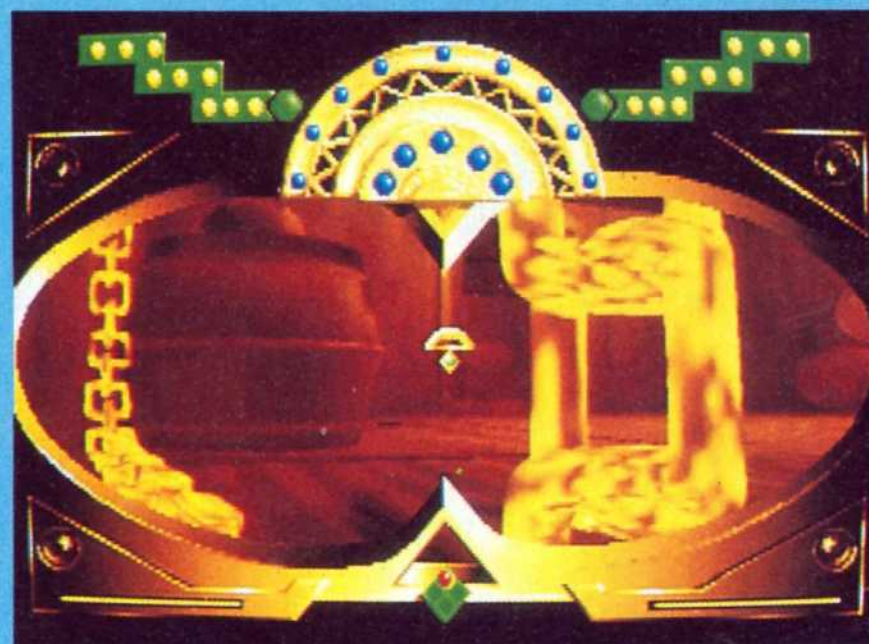
Coktel Vision ist eine relativ kleine, in der Nähe von Paris beheimatete Firma, von der lange Zeit nichts Besonderes zu vermelden war. Adventures mit leichtem Pornoeinschlag wie *Geisha* und *Emmanuelle* bescherten den Franzosen einen etwas zweifelhaften Ruf, die Games, die unter dem Tomahawk-Label erschienen, zeichneten sich ebenfalls nicht gerade durch besondere Qualität aus. Das änderte sich erst Anfang diesen Jahres, als Abenteuer wie *Fascination*, *Gobliins* und *Bargon Attack* auf der Spielfläche erschienen. Coktel Vision wurde interessant.

Angefangen hat die Truppe um Roland Oskian bereits 1984 und ist inzwischen auf 70 Mitarbeiter angewachsen. Außergewöhnlich ist dabei, daß mehr als 2/3 davon im Entwicklungs- und Technikbereich arbeiten, die Verwaltung also eine sehr untergeordnete Stellung einnimmt. Der Hauptteil der Programmierer sitzt im sonnigen Süden, genauer gesagt in Bordeaux, wo soviel guter Wein jetzt offensichtlich auch zu guten Games inspiriert.

Entwickelt und getestet wird in Meudon bei Paris. Dort hatte ASM Gelegenheit, sich gründlich umzusehen und einen Blick hinter die Kulissen zu werfen.

Hier schafft der Chef

Roland Oskian ist zwar unbestritten der Chef, versteht es aber, seine Mitarbeiter ohne großes Aufhebens enorm zu motivieren. Das merkt man sofort an der ungewöhnlich entspannten und dabei sehr konzentrierten Arbeitsatmosphäre in den



▲ *Inca-HiTech* und *Historie* ergeben eine rasante Mischung

Entwicklungs- bzw. Testräumen. Da wird mit unzähligen Rechnern an circa sieben Games gleichzeitig gearbeitet.

Überall ist Roland Oskian voll beteiligt. Ein typisches Beispiel: Bei *Gobliins 2* (Preview auf S. 53) ist die 256-Farben-VGA-Version soweit fertig. Jetzt steht die Umsetzung auf Atari ST an. Roland sieht sich die Arbeit des Programmierers an. Er ist nicht zufrieden, die Wahl der Farben paßt ihm überhaupt nicht. Sachlich wird mit dem Programmierer und der Produktmanagerin Muriel Tramis diskutiert, was man ändern könnte. Als ich eine Stunde später wieder einen Blick auf



▲ *Inca-Finsterlinge* gab es zu allen Zeiten

den Monitor werfe, sieht das Ganze schon viel besser aus. Auf meine Frage meint der Programmierer: "Ganz klar, der Chef hat wieder recht gehabt. Ist doch jetzt echt in Ordnung, oder?" No hard feelings, das ist die Hauptsache.

Roland kennt sich in allen Bereichen der Hard- und Software bestens aus. Und so kann es einen auch nicht wundern, daß sein Traum eine führende Rolle auf dem Multimediemarkt ist. CD-ROM für PC, Sega- und Nintendo-Geräte, dazu CDI und Harddisk-Only: alles was gut und (noch) teuer ist, sieht er als Zukunft für den Computer-Markt. Dementsprechend hoch muß auch die Qualität der Software werden. Und genau hier hakt seine Firmenphilosophie auf praktischem Gebiet ein. Die neuen Games sollen nicht nur inhaltlich hochkarätig



▲ *Gobliins 2* - Wichte auf Abwegen

sein, sie sollen auch die Möglichkeiten der Hardware bis an deren Grenze ausnutzen. Klar, im Moment sind Programme für CD-ROM und CDI noch in keinsten Weise profitabel. Doch durch den frühen Einstieg in die neuen Medien könnte sich Coktel Vision einen uneinholbaren Vorsprung sichern.

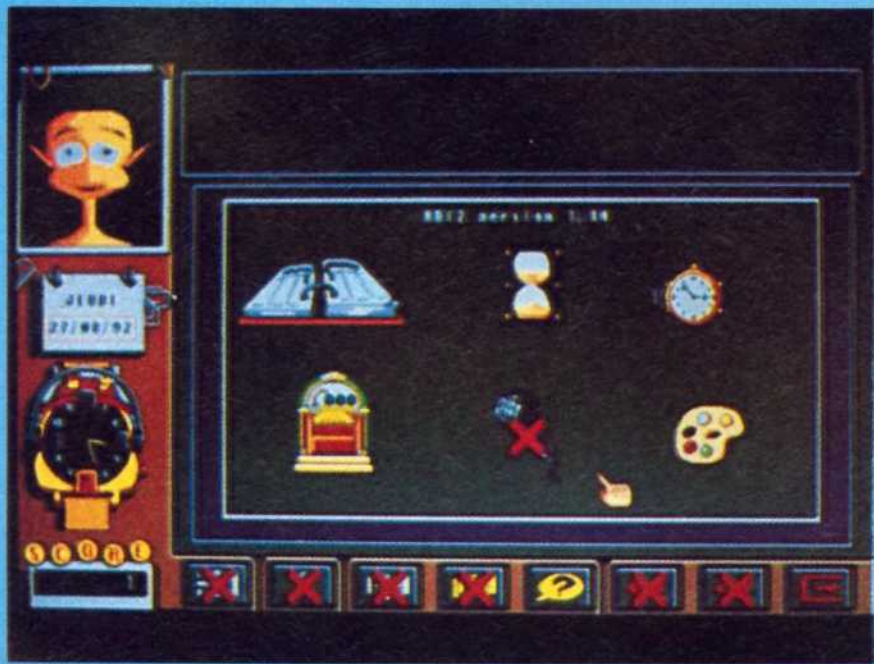
Programme wie Inca, das auf außergewöhnliche Weise und mit phantastischen Grafiken die Eroberung Südamerikas mit einem Weltraumszenario verknüpft (Preview in ASM 8/92), oder Ween - The Prophecy (ein Preview findet Ihr auf Seite 58), in denen stark mit digitalisierten Filmaufnahmen gearbeitet wird, bilden dafür eine gute Grundlage. Und wenn Ihr erst einmal die ersten Bilder von Doralice (Arbeitstitel) gesehen habt, einem noch supergeheimen Game, dann dürftet Ihr ebenfalls Probleme haben, Euren Mund wieder zuzuklappen. In den digitalisierten Filmen des Krimis agiert nämlich diesmal eine toll aussehende Heldin...

Angriff der Außerirdischen

Nach der PC-Version von Bargon Attack (Test in ASM 7/92), kommen dieser Tage nun übrigens auch die Umsetzungen für Amiga und Atari ST (Tests der Konvertierungen folgen) auf den Markt. Es ist erfreulich, daß neben der Entwicklungsarbeit für die neuen Medien die alten Standardmaschinen nicht vernachlässigt werden. Ob jedoch alle neuen Games auch auf die "kleinen" 16-Bitter umgesetzt werden, ist mehr als fraglich.

Spielend lernen

Außer Multimedia ist Lern-Software der Punkt, der Roland Oskian am meisten am Herzen liegt. "Was Education-Programme angeht, da ist Deutschland absolutes Entwicklungsland", meint er seufzend. Das stimmt, denn bisher gab es auch eigentlich nur recht langweilige Programme, die zudem bierernst waren und bei denen man ständig den erhobenen Zeigefinger vor Augen hatte. Ganz anders die Lern-Software von Coktel. Ein kleiner Außerirdischer hilft den Kleinsten



▲ ADI - Lernsoftware mit Witz, bald auch in Deutsch

ab 4 Jahren beim Lesen oder Rechnen mit den ADIBOU-Programmen, und die Älteren können mit ADI Mathe, Englisch und Französisch büffeln oder sich auf das Abitur vorbereiten. Ein Beweis für die hohe Qualität der Programme, die ab 1993 auch in Deutsch erscheinen sollen, dürfte die Tatsache sein, daß sich Sierra On-Line (neben Brøderbund Marktführer auf dem amerikanischen Education-Markt) die Rechte an der ADI-Serie gesichert hat.

Große Pläne also, und wie mir scheint, durchaus berechtigte Hoffnungen auf einen guten Start in neue Software-Dimensionen. Drücken wir Coktel Vision die Daumen, daß die Rechnung aufgeht, damit die Spielewelt um ein paar Diamanten reicher wird. ■

Antje Hink

Ab 30.10!

Anzeige

Am Kiosk, am Bahnhof... eigentlich überall!

ASM EXTRA 2 SSI-SPECIAL

DANACH GIBT ES KEINE FRAGEN MEHR!



PREVIEW



▲ Der friedliche Schein trügt

**WEEN - THE PROPHECY
- PREVIEW -**

System: **PC** geplant für: **PC**
CD-ROM, CDI, Amiga,
Atari ST Hersteller: **Coktel**
Vision Frankreich

Das kommt davon, wenn man zu gutmütig ist: Statt Kraal, den bösen Zauberer, alle zu machen, hatte der gute Magier Okhran ihn nur verbannt. Jetzt, da Okhran alt und tatterig geworden ist, kehrt der miese Kerl zurück, um das Land der Blauen Felsen in seine finsternen Fänge zu bekommen.

Kein Sand in der Sanduhr



▲ Seltsame Wachhunde gib't im Land der Blauen Felsen

Klar, daß Okhran das Königreich vor soviel Bosheit nicht mehr selbst beschützen kann. Da muß schon ein strahlender Held her, und den findet der alte Magier in seiner eigenen Familie: Enkelsohn Ween ist Opas letzte Hoffnung. Nur wenn Ween eine

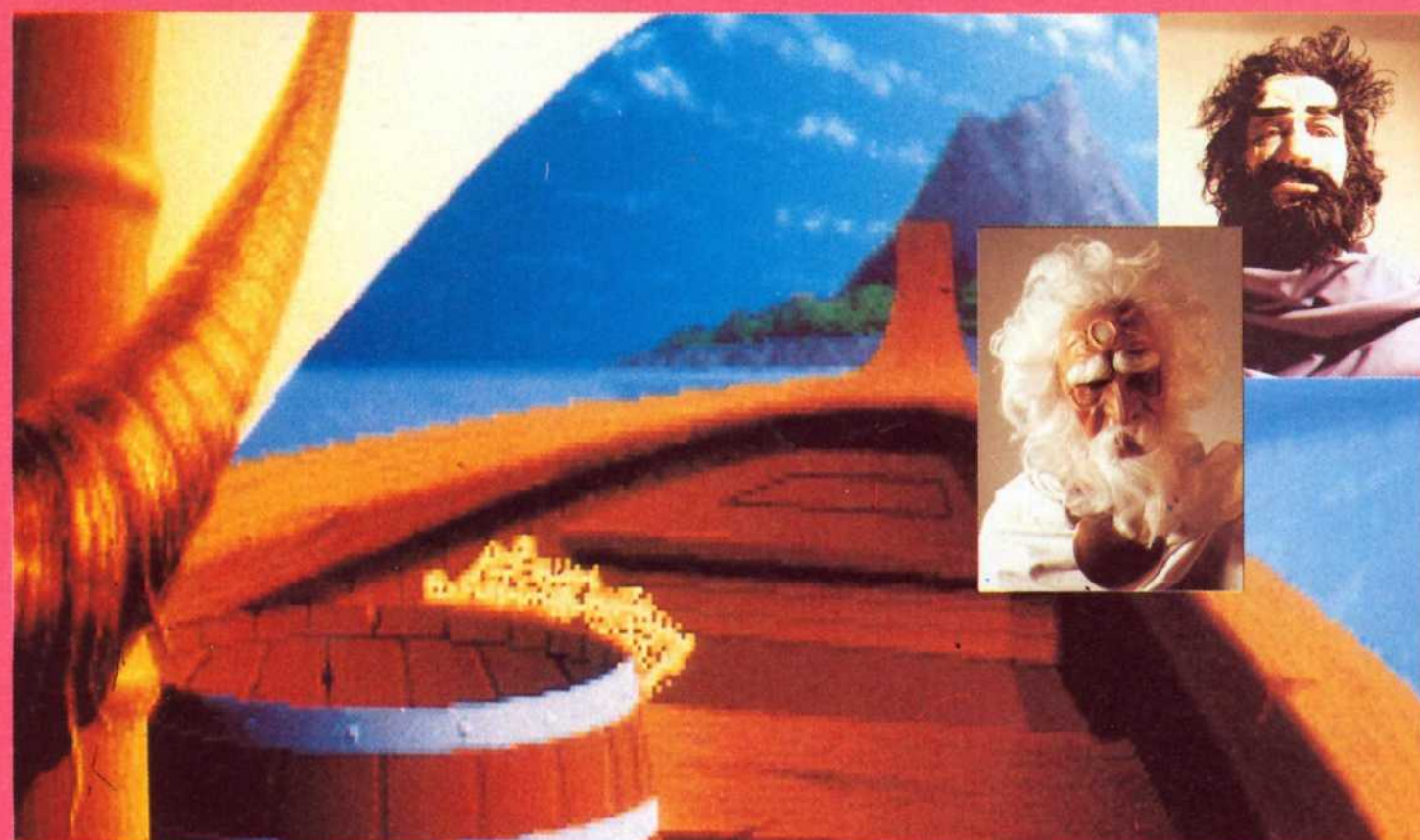
mysteriöse Prophezeiung erfüllt, kann das Land gerettet werden. Doch bis dahin ist ein langer Weg. Zunächst gilt es, drei Aufgaben zu erfüllen, an deren Ende Ween im Besitz von drei magischen Sandkörnern sein wird, die in eine geheimnisvolle Sanduhr gefüllt werden müssen. Eine Drache muß bekämpft, die Wächterin der Tempeltore von unseren lauterer Absichten überzeugt und das verlorene Stundenglas gefunden werden. Eine geraubte und verzauberte Prinzessin kompliziert den Job noch zusätzlich.

Hübsch bunt geht es also in diesem sehr schön animierten Fantasy-Adventu-

re zu, und das nicht nur grafisch und storymäßig. Auch die Figuren, die Euch auf Eurer Reise begegnen, sind nicht gerade übliche Abenteuererkost. Ob es sich dabei um eine auf magischem Weg Gold produzierende Fledermaus handelt, die wild auf Erdbeeren ist (sich zur Not aber auch schon mal mit Marmelade abspesen läßt) oder hilfsbereite Zwillinge, die wie Spiegelbilder von Rauschebart Rasputin aussehen und ständig alles verschusseln: Für Witz und Abwechslung ist gesorgt.

Digitalisierte Filmsequenzen geben allen neuen Coktel Vision-Programmen einen ganz speziellen Touch. Ween macht da keine Ausnahme. In diesem Falle wurden die gefilmten Schauspieler mit zum Teil reichlich grotesken Masken ausgestattet. Die beiden hier vorgestellten sollen Euch einen kleinen Vorgeschmack auf die kommenden Genüsse geben.

Ab November dürft Ihr dann voraussichtlich als erstes die PC-Version bewundern. Sie wird, wie die meisten neuen Coktel-Programme, jedoch nicht mehr von Floppy, sondern nur noch mit Harddisk zu spielen sein. Macht also schon mal Platz auf Eurer Platte!



▲ Fantasy einmal anders

Antje Hink

SUPERVISION

UNGLAUBLICH TAUGLICH:

GRÖßER!

Der High Contrast-LCD-Bildschirm (8,5 cm) mit über 25.000 Bildpunkten!

BESSER!

Der bewegliche Bildschirm mit 2 Positionen zur optimalen Einstellung des Sichtwinkels!

GÜNSTIGER!

Der Preis: Ein komplettes Videospiel-Mastergerät für nur 119,- DM!



Das komplette Video
Spielsystem zum
Super-Preis!

- ◆ 4-Direction-Joypad
- ◆ High Contrast-LCD-Bildschirm
- ◆ Super-Sound-System
- ◆ Regler für Kontrast und Lautstärke
- ◆ Incl. Kopfhörer für Stereo-Sound
- ◆ Anschlußbuchse für Netzadapter
- ◆ Crystalball-Spiel enthalten

SUPERVISION

Video-Action mit System!

- ◆ **SUPERVISION** - Das Spielsystem mit der Super-Software: Ein Riesen-Programm voller Denk-, Reaktions- und Actionspiele, Verfolgungsjagden und spannender Weltraumabenteuer! (über 50 weitere Spiele in Vorbereitung!)

© Hartung Spiele Berlin & Exim Design Vertriebs GmbH



**HARTUNG
SPIELE-BERLIN**



DARKMERE - PREVIEW -

System: **Amiga**, geplant für:
PC, Hersteller: **Core Design**,
England.

Es ist schon eine gefährliche Sache, sich auf seinen Lorbeeren auszuruhen. Vor allem dann, wenn man ein Elfenkönig mit recht gutem Ruf ist und dazu noch ein weiches Herz hat. Die Folgen? Die muß der geneigte Spieler am Bildschirm ausbaden. Wie es dazu kam?

Es war einmal ein Elfenkönig, der sich nicht nur um die Belange des heimischen Elfenwaldes kümmerte, sondern auch ein wachsames Auge auf die Menschen in seinem Wirkungsbereich warf. Eine lobenswerte Eigenschaft, der allerdings mit Unverständnis begegnet wurde. Vor nicht all zu langer Zeit hatte sich der fiese Drache Enywas in den lokalen Gefilden breitgemacht und sorgte für allerhand Aufruhr. Vergeblich bat König Gildorn (so der Name des damals letztendlich Verantwortlichen) die Elfen um Hilfe für die geplagte Bevölkerung. Letztere hätten die Suppe allein auszulöffeln - das war zumindest die Meinung des Elfenrates.

König Gildorn war indes anderer Meinung und verließ schließlich den heimischen Wald, um mit Hilfe des Magiers Malthar der Drachenplage ein Ende zu bereiten. Die ganze Sache verlief auch recht glimpflich, trotz einiger Kratzer

Die



▲ Das Zauberschwert in Aktion

dunkle Krankheit

war der Drache bald Geschichte. So weit, so gut. Einziger Nachteil: Durch sein Eingreifen in menschliche Angelegenheiten hatte Gildorn die Ansprüche auf ein problemloses Elfendasein verloren.

Elfen in Not

Ein kleiner Trost: Immerhin konnte Gildorn sich zum König der Menschen befördern lassen, die innere Leere blieb allerdings. Bis eines Tages eine offensichtlich verwirrte Elfenlady namens Berengaria aufgegriffen wurde. Die Gründe für ihre Verwirrung konnten nie ganz aufgeklärt werden, aber immerhin sorgten die Bienen und die Blüten undsoweiter dafür, daß aus der Verbindung von Gildorn und Berengaria ein neuer Zweig namens Ebryn ersproß.

Und dieser Zweig sollte die ganze spätere Suppe auszulöffeln zu haben. Denn kurz nach der Geburt von Ebryn verstarb Königin Berengaria, und König Gildorn verfiel der Senilität. Orks und anderes Ungetier nutzten die Gunst der Stunde, Terror und Dunkelheit lagen wieder über dem Land. Dem Junior oblag es nun, die Reste des Reiches vor dem Verfall zu retten. Von elterlicher Seite konnte er nur noch das Versprechen auf fünfmalige Hilfe in extremer Not und ein verzaubertes Schwert mitnehmen, den Rest der Aufgaben hatte er allein zu bewältigen.



▲ Düstere Gassen...

Darkmere präsentiert sich als Rollenspiel in isometrischer 3D-Perspektive. Wer bei einem Blick auf die Screenshots an Spiele wie *Cadaver* erinnert wird, der dürfte gar nicht mal so falsch liegen. Allerdings steht bei *Darkmere* der Rollenspiel-Charakter im Vordergrund, wengleich in einer interessanten Variante: Es sind weniger die Hege und Pflege der Spielfigur oder das Training einer kampfstarken Party, das die Spieler zu beaufsichtigen

hat. Stattdessen ist besonderes Augenmerk auf die Entwicklung des magischen Schwertes *Dragon's Bane* zu richten. Es ist die einzige Waffe, die dem Spieler zur Verfügung steht, und es besitzt eine zweischneidige Eigenschaft: seine Macht wächst, je öfter es gegen das Böse eingesetzt wird. Im anderen Falle zehrt es an der Lebensenergie des Trägers, was für diesen wohl mit der Zeit recht unangenehm werden dürfte (ähnlich funktioniert auch der Kristall, mit dem Ebryn Hilfe von seinem Vater anfordern kann: fünfmal funktioniert die Sache, dann ist auch diese Möglichkeit erschöpft).

Core Design verspricht eine einfache und effektive Steuerung, die den Spieler von allzu komplizierten Bedienmanövern freihalten soll: Trotz umfangreicher Interaktionsmöglichkeiten soll ein Joystick ausreichen, um alle Aufgaben zu bewältigen. Lassen wir

uns also überraschen - wenn die Linie, die mit *Curse of Enchantia* eingeschlagen wurde, konsequent weiterverfolgt wird, steht ein schönes Spiel für die langen Herbst- und Winternächte ins Haus. ■

Michael Anton

**ROME AD92 -
PATHWAY TO POWER**

System: **PC** (mind. 286/16 MHz, VGA, unterst. AdLib, Soundblaster, Roland), geplant für: **Amiga**, empf. VK-Preis: **90 Mark**, Hersteller: **Millennium**, England, Muster von: **Hersteller**.

Wer schon immer einmal wissen wollte, wie es zur Zeit der alten Römer möglich war, vom Sklaven zum Herrscher aufzusteigen, der sollte mal einen Blick auf **ROME AD92 - PATHWAY TO POWER** von Millennium werfen.

Dort ist es nämlich an Euch, dem Sklaven Hector eine steile Karriere zu bescheren. Doch dazu müssen eine Menge Sandalen durchgelatscht werden. Optisch bietet Rome lediglich Hausmannskost. Im Stile von Populous marschieren die Pixel-Gestalten über den Screen - sprich: eine Identifizie-



▲ Auch mal was fürs Auge

rung mit dem Helden ist lediglich für Fliegen und sonstigem Kleingetier möglich.

In Sachen Scrolling ist es vollkommen egal, ob man stolzer Besitzer eines 286er Rechners oder frustrierter 486er Owner ist: Schön gleichmäßig zuckelt die Landschaft unter dem Helden weg. Ganz anders präsentiert sich der historische Hintergrund. Der ist nämlich exakt recherchiert. Schade nur, daß so wenig davon überkommt. Wenn Hector zu lange alleine gelassen wird, erkundet er das jeweilige der sechs Szenarien auf eigene Faust. Und das ist nicht die einzige Paral-



▲ Heiße Sache!

lele zum Vorläufer-Adventure Robin Hood. Ähnlich schwierig wie bei eben diesem Game ist es nämlich auch, Passanten in ein Gespräch zu verwickeln, bevor sie aus dem Screen huschen und in der Menge untertauchen. Zwar gibt es per Mausklick auf den Button "Who?" und einen zielsicheren Mausschuß auf einen der sich bewegenden Pixelwichte eine detaillierte Personenbeschreibung, aber der Wiedererkennungswert auf dem Hauptscreen ist extrem gering. Ärgerlich ist dies besonders, weil man in jedem Level unter Zeitdruck steht.



▲ Rom aus der Vogelperspektive

Spätestens ab dem dritten Level (Britannia) kommen dann die Strategiefans auf ihre Kosten. Schließlich geht es um militärisch durchdachte Eroberungsaktionen.

Unterm Strich gibt es wegen der öden Grafik und der Steuerungsschwächen gerade noch mit einem Augenzwacken eine zufriedenstellende Note.

■
CUS

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	6
Steuerung.....	5
Handlung.....	7
Atmosphäre.....	7
Gesamtnote.....	6

»ZUFRIEDENSTELLEND«

SKLAWE DER SKLAVEN

SUPER SPIELE-SUPER PREISE

Die Video LCD Spielhits

SUPERVISION

und

GAME MASTER

mit allem Zubehör.

NEU:



SuperVision
LCD Video Game
SV 100 119,- DM
(Mit CHRYSTBALL Modul)

-BlockBuster	SV 100/01	34.90DM
-HashBlocks	SV 100/02	34.90DM
-Carrier	SV 100/04	34.90DM
-EaglePlan	SV 100/05	34.90DM
-P 52 Sea Battle	SV 100/06	34.90DM
-LinearRacing	SV 100/07	34.90DM
-PacBoyandMouse	SV 100/08	34.90DM
-Ssnake	SV 100/09	34.90DM
-Alien	SV 100/10	39.90DM
-HeroKid	SV 100/11	34.90DM
-Mah Jongg	SV 100/12	34.90DM
-Challenger Tank	SV 100/13	34.90DM
-PoliceBust	SV 100/14	34.90DM
-Pro Tennis	SV 100/15	34.90DM
-Chimera	SV 100/16	34.90DM
-SpaceFighter	SV 100/17	39.90DM
-HoneyBee	SV 100/18	34.90DM
-Olympic Trials	SV 100/19	34.90DM
-MattaBlatta	SV 100/20	39.90DM
-Grand Prix	SV 100/21	39.90DM
-SuperBlock	SV 100/22	34.90DM
-Brain Power	SV 100/23	34.90DM
-2 in 1 (Eagle Plan+Hash Block)	SV 100/24	34.90DM
-Jaguar Bomber	SV 100/25	34.90DM
-TASAC 2102	SV 100/26	39.90DM
-HappyRace	SV 100/27	39.90DM
-Super Pang	SV 100/28	39.90DM
-Galactic Crusader	SV 100/29	39.90DM
-DancingBlocks	SV 100/30	39.90DM
-Final Combat	SV 100/31	39.90DM
-Penguin Hideout	SV 100/32	39.90DM
-Cross/Buster	SV 100/33	34.90DM
-Soccer Champion	SV 100/34	34.90DM
-Happy Pair	SV 100/35	a.A.
-John Adventure	SV 100/36	a.A.
-Po Po Team	SV 100/37	a.A.
-Chinese Checkers	SV 100/38	a.A.
-Magincross	SV 100/39	a.A.



Game Master
LCD Video Game
GM 6622 99,- DM
(mit Falling Block Modul)

-GoBang	GM6622/01	19.95DM
-Continental Galaxy	GM6622/02	19.95DM
-Hyperspace	GM6622/03	19.95DM
-Space Castle	GM6622/04	19.95DM
-BubbleBoy	GM6622/05	19.95DM
-KungFu	GM6622/06	19.95DM
-Pinball	GM6622/07	19.95DM
-Tennis	GM6622/08	19.95DM
-Fußball	GM6622/09	19.95DM
-Autorennen	GM6622/10	19.95DM

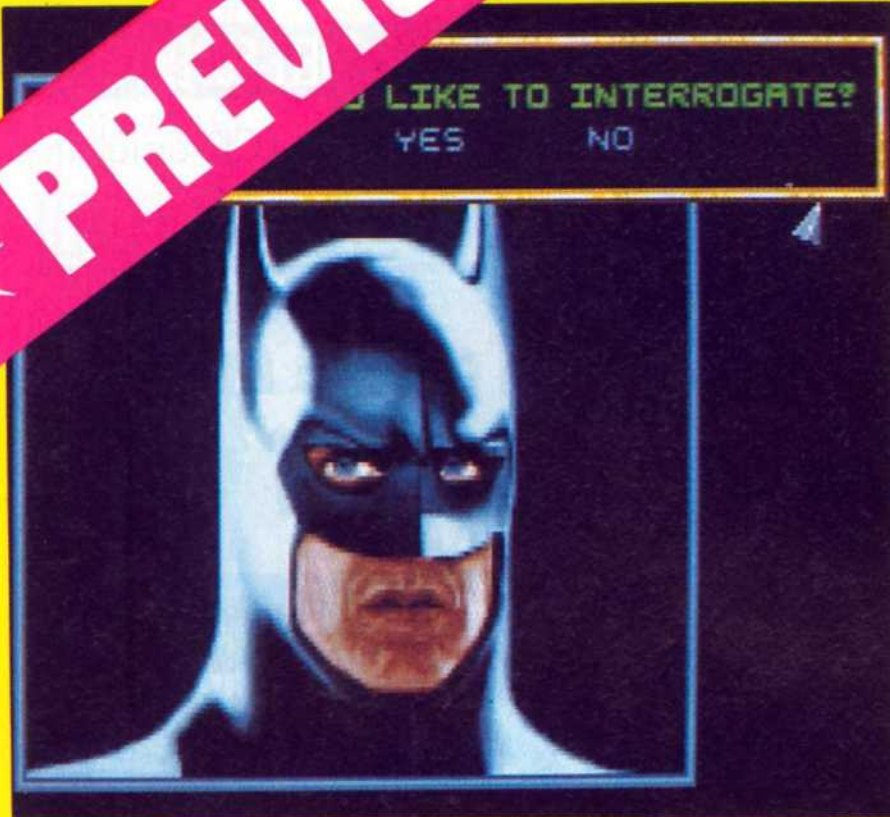
Zu bestellen bei:

JC Service Center
Mozartstr. 39
O-1633 Mahlow
Tel.: 03379/39320

Versandgebühr: 5,- DM

Zahlung per Nachnahme oder mit beiliegendem Verrechnungsscheck.

PREVIEW



▲ Wer fragt, gewinnt

BATMAN RETURNS -PREVIEW-

System: **PC**, geplant für:
Amiga, Hersteller: **Konami**, England.

Kaum hat Batman den Joker besiegt, gibt es in Gotham City neuen Grund zur Aufregung: Der Pinguin ist in der Stadt und hat allen Ernstes vor, Bürgermeister zu werden.

Dies zu verhindern ist Aufgabe des Spielers, der den Fledermaus-Mann durch Konamis Adventure Batman Returns steuert. Dabei soll die Handlung genau wie die des Films ablaufen, was für Batman-Fans natürlich Grund zur Freude sein dürfte - alle anderen müssen sich dann wohl oder übel den Film reinton.

Das Abenteuer beginnt in der Bathöhle, wo Ihr Euch am Terminal die News und wichtige Informationen holt, bevor Ihr, mit den gleichen Waffen wie im Film ausgerüstet, in das Batmobil steigt und die Stadt inspiziert.

Genau auf dieses Gefährt haben es der Pinguin und seine Handlanger abgesehen, und sie installieren eine Fernsteuerung, mittels der sie die Kontrolle über den Wagen haben, damit erheblichen

Die Fledermaus kehrt zurück



▲ Batmans Höhle



▲ Erfährt er hier mehr?



▲ Das Info-Terminal



▲ Fledermaus-Perspektiven



▲ Runter kommen alle - Batman weiß wie

Schaden anrichten und so Batmans Ruf ruinieren.

Es sollte Euch gelingen, so schnell wie möglich Beweise für die unehrenhaften Absichten des Pinguin zu sammeln und diese der Öffentlichkeit vorzulegen. Wer den Film kennt, weiß, daß Batmans Gegenspieler noch ein As im Ärmel hat und am Schluß (*vergeblich*) versucht, Gotham City zu vernichten.

Das Ganze läuft auf dem Rechner in Echtzeit ab, will heißen, daß z.B. niemand um Mitternacht in der Stadthalle anzutreffen sein wird. Action soll es en masse geben, die Kampfsequenzen werden einen breiten Spielraum einnehmen, wobei es im Eurem Ermessen liegt, ob Ihr jemanden 'ausknockt' oder ihm eins mit der Wumme verpaßt.

Gesteuert wird komplett mit der Maus: Klickt man einen bestimmten Punkt im Screen an, läuft Batman auch genau dorthin und benutzt den jeweiligen Gegenstand. So auch in der Bathöhle: Batman setzt sich an sein Terminal und tippt auf der Tastatur herum.

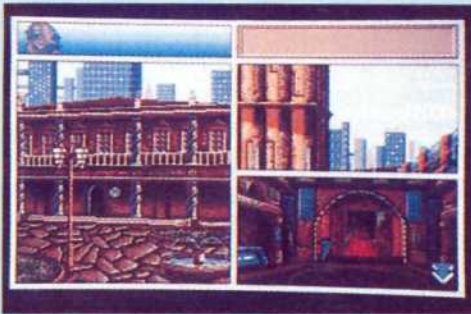
Grafisch ist alles - genau wie im Kinostreifen - in dunklen Farben gehalten und sieht auf den ersten Blick sehr gut aus. Vor allem die Animation ist gut gelungen, könnte aber hier und da noch etwas verfeinert werden.

Zum Sound ist zu sagen, daß das fertige Spiel neben Musik und SFX auch eine Sprachausgabe bekommen soll, was ihm sicher nicht zum Nachteil gereicht.

Ob das Adventure letztendlich besser als der Film wird (*was zu hoffen wäre*), erweist sich in wenigen Wochen. Gespannt sein darf man auf jeden Fall. ■

Klaus Trafford

B.A.T. II (Amiga)



Test in: ASM 10/92, Hardware: ab 512 K, Speichererweiterungen und Turbokarten werden unterstützt, empf. VK-Preis: ca. 100 DM, Hersteller: Computer's Dream / UBI Soft, Frankreich, Muster von: Hersteller.

▲ Willkommen auf Shedishan

Im Vergleich zur PC-Version fehlen auf dem Amiga natürlich wieder über 200 Farben, aber das beeinträchtigt den Spielspaß nur unwesentlich. Trotz der beachtlichen Komplexität kommt das Spiel mit sechs Disketten aus, so daß man es notfalls auch mit zwei Laufwerken ziemlich flüssig spielen kann. Das einzige, das etwas stört, ist der Dongle für den Parallelport - eine andere Art des Kopierschutzes hätte besser gefallen, aber was soll's. Unser Prädikat: **Unbedingt empfehlenswert!**

man

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»GUT«

LURE OF THE TEMPTRESS (PC)



Test in: ASM 8/92, Hardware: mind. 286/10, unterst. EGA, VGA, AdLib, Soundblaster, Roland, empf. VK-Preis: ca. 110 DM, Hersteller: Virgin Games, England, Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.

▲ Auf der Suche nach der bösen Lotte

Die böse Zauberin Selena kann's nicht lassen: Ganz in Deutsch macht sie nun auch auf dem PC Abenteurern das Leben schwer. Der einzige Schwachpunkt der Amiga-Version, die fummelige Steuerung, wurde etwas verbessert, aber nicht genug, um die die Note nach oben rutschen zu lassen. Will man LOTT nicht von Harddisk spielen, dann geht das zwar, allerdings sollte man es wegen der extrem häufigen Diskettenwechsel lieber lassen: der Spielfluß leidet zu sehr. Den Hitstern hat sich das Game auf jeden Fall auch in der PC-Fassung verdient.

ab

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	10
Steuerung.....	9
Handlung.....	11
Atmosphäre.....	10
Gesamtnote.....	10

»GUT«



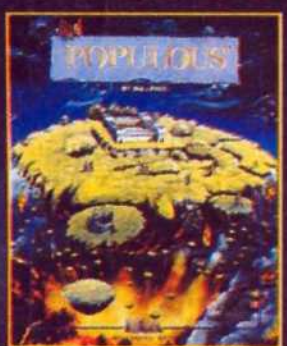
DEUTEROS



Erschliessen sie neue Planeten durch technologischen Fortschritt, Entwicklung neuer Zivilisationen und Weltraum Statione.

© IAN BIRD - ACTIVISION

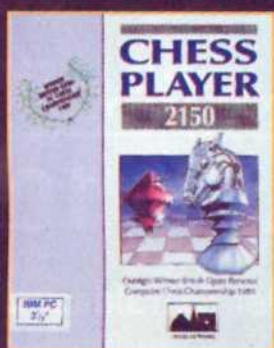
POPULOUS



Nutzen Sie Ihre Macht, um die Entwicklung Ihres Wolkes zu fördern und es im Kampf gegen seine Feinde zu unterstützen.

© ELECTRONIC ARTS

CHESSPLAYER 2150



Das stärkste und facettenreichste Schachprogramm, das jemals erfunden wurde, mit hochentwickelten graphischen Darstellungen und einer weitreichenden Palette an verschiedenen Möglichkeiten.

© OXFORD SOFTWARES

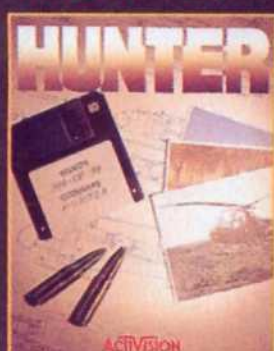
SPIRIT OF EXCALIBUR



Abenteuer und Schlachten im mittelalterlichen England um zu König Arthur zu gelangen.

© VIRGIN

HUNTER



Elitesoldat auf feindlichem Gebiet, Ihr Ziel: angreifen und überleben.

© ACTIVISION

Strategy Masters

UBI SOFT

Entertainment Software

COMPILATION AUF ST-AG. AUF PC MERCHANT COLONY STATT HUNTER UND COHORT-FIGHTING FOR ROME STATT DEUTEROS.

Amiga is a trademark of Commodore-Amiga, Inc. Atari is a trademark of Atari Corporation IBM is registered trademark of International Business Machines

UBI SOFT GmbH.
Aktienstrasse 62,
W 4330 MÜLHEIM / RUHR
Tel: 0208.445205

TOP AMIGA HARD- UND SOFT

ABC-SOFT-INFORMATION:

Aus dem riesigen Pool von Public Domain- und Shareware-Programmen haben wir für Sie wieder die besten und interessantesten ausgewählt.

Sie finden hier extrem preiswerte Software zu allen nur denkbaren Themenbereichen.

Alle Programm-Disketten haben einen Anti-Virus-Test durchlaufen. Diese Garantie gilt jedoch nur bei von uns oder unseren Vertragspartnern erworbenen Programm-Disketten, erkennbar an dem aufgedruckten ABC-SOFT-LOGO!

Massenweise Neuheiten

und noch mehr Programme auf jeder Disk

zum Aktionspreis von

jetzt nur noch **3,80 DM** pro Stück

ab 20 Disk nur noch **3,50 DM** "

+ je Bestellung 1 Gratis-Disk nach Wahl!

Besteht ein Programm aus mehr als einer Diskette, so ist die Disk-Anzahl jeweils gesondert vermerkt. Bitte geben Sie bei Bestellungen die entsprechende Bestell-Nr. an, damit Ihr Auftrag schnell bearbeitet werden kann.



Bestell-Nr.

- 1101 Tools zum Betriebssystem 2.0
- 1102 ImageLab, ILBM2Image, Surf -3 Grafikutilities
- 1103 10 Utilities z.B. KugelED, ShellMenu, RasterLab
- 1104 SBall, MegaBall, Mosaic, FamilySol, Amiga-Traction 5 super Spiele
- 1105 Tron und Pharaon 2 Strategiespiele
- 1106 mehrere lange Musikdemos! Super Qualität!
- 1107 Ein super Erdkunde-Programm zum Lernen und Nachschauen von länderspezifischen Daten!
- 1108 PolyDat, bBase II -Datei- und Adressverwaltung
- 1109 12 kleine Hilfsprogramme zB. PD-Menu, Boottool
- 1110 LabelPrint-Etikettendruck, PrintStudio-Druck v. IFF-Bildern, Städe-Postleitzahlenverzeichnis
- 1111 Space-Poker-Spiel, Manta-Witze, CassCalc
- 1112 6 Programme z.B. Adressdatei, Druck v. Cassetten-Hüllen
- 1113 Video-Label-Master V 2.3
- 1114 Dateiverwaltung, Galgenvogel-Spiel, Klimadiagr.
- 1115 2 Viruskiller sowie 2 Grafikdemos
- 1116 Virus im Computer - Bildergeschichte m. Musik
- 1117 Grafikmaschine, Imploder-Datenkomprimierer, Albert-Erstellen von eigenen Guru-Meldungen
- 1118 Übersetzungsprogramm englisch-deutsch
- 1119 Beethoven - Demoverision unserer Vollversion
- 1120 Intromaker - zum Erstellen eigener Intros
- 1121 Star-Trek-Spiel bestehend aus 2 Disks !
- 1122 6 kleine Denkspiele
- 1123 6 Quiz- und Denkspiele
- 1124 Spacewar, Running, Headgames, Down.-4Spiele
- 1125 Treasure Search, Missile-Com - 2 Action-Games
- 1126 Metro und Zon - 2 super Action-Games
- 1127 Ligaverwaltung - neue Version
- 1128 Archiv - ein tolles Weltraum-Abenteuer
- 1129 Aquarium- Datenverwaltung der Fish-Serie
- 1130 FibuMaster - Verwalten von Ein- u. Ausgaben
- 1131 Imperium - Strtegiespiel
- 1132 MED - komplexer Musik-Editor
- 1133 MED-Songs mit MED erstellte Musikstücke
- 1134 Post V1.5 neue Version des Postscript-Interpreters
- 1135 Wordpuzzle, Air Ace, Triangle - 3 Spiele
- 1136 Dice - C-Entwicklungssystem, Mosaik- Spiel
- 1137 Text Plus - Textverarbeitung, leicht bedienbar
- 1138 Cross - erstellt Kreuzworträtsel, Picture Editor kleines Malprogramm
- 1139 ILBM - Tool mit vielen IFF-Funktionen
- 1140 Up & Down, Humartia - 2 Spiele + Telek.-Progr.
- 1141 Disk Print-Labeldruck, SBall u. Tron- 2 Spiele
- 1142 Conquest-Kriegsstrategiespiel, Zoom-komprimiert ganze Disketten
- 1143 CHS - unixähnliches Supershell + Anwenderpr.
- 1144 Happy Song - Musikstücke mit MED erstellt !
- 1145 Fix Disk - verbesserter Diskdoctor
- 1146 Print Studio-Druckprogr., P-Copy-Kopierprogr.

- 1147 NGTC - Star-Trek- Quiz bestehend aus 2 Disks!
- 1148 DIR-Work -komfortables Arbeiten mit dem CLI
- 1149 Wonder Sound -Harmonie-Instrumente-Designer
- 1150 Superplay -Soundplayer, Zero-Virus III -Anti-Virus-Programm, Tic Tac Toe -Spiel
- 1151 Bastelprogramm einer Ritterburg zum Ausdrucken, bestehend aus 3 Disketten!
- 1152 Skyblitz, Spinviders, Grubgrabbe -3 tolle Games
- 1153 Balloonacy, Atishoo - wieder 2 Games
- 1154 verschiedene Puzzle-Spiele
- 1155 Wörtersammlung und Benutzerlexikon für das Programm "Rechtschreib-Profi"
- 1156 6 neue Anti-Virus-Programme
- 1157 Sprachenverwaltung aller Art, Vokabeltrainer
- 1158 Dart-Punkte-Verwaltung
- 1159 Tischtennis, Baller- u. Geschicklichkeitsspiele
- 1160 Domino sowie 2 weitere Strategiespiele
- 1161 Pokerautomat, Kniffel und 4 weitere Spiele
- 1162 Snakes u. Ladders sowie Dick Dynamite, 2 tolle Spiele für mehrere Spieler
- 1163 2 Spiele ähnlich Memory
- 1164 STU -gutes Ballerspiel und Crunchman
- 1165 Amos-Paint - ein sehr gutes Malprogramm
- 1166 Jam Lab - Midi-Keyboard-Programm
- 1167 Artikel Datei V2.16 - Zeitschriftenkatalog
- 1168 Star AM Plan - elektron. Tabellenkalkulation
- 1169 DiaLabel V2.0-Labeldruck für Dias mit Grafik
- 1170 Starlight - Astronomieprogramm
- 1171 Hermann der User - lustiges Animationsdemo!
- 1172 Bildershow
- 1173 Ligaprogramm, Flash Copy und Fileeditor
- 1174 Labelstar - Druck von Labels jeder Größe, 1 Kartenspiel + Cli-Shell-Kommandos
- 1175 Datei V2.14 + Zeit- gibt Uhrzeit in deutscher Sprache aus
- 1176 Viele Musikstücke auf 2 Disketten !
- 1177 VirusChecker V2.2, Vector-Detector, CliKK
- 1178 AK Lotto-Verwaltung, Space Archiv - verwalten von Himmelskörpern und Flugobjekten
- 1179 B2Midi - notenorientiertes Midi-Musikprogramm
- 1180 Medomania 2 - 8 Musikstücke
- 1181 VirusX 4.0 und ein Cassettendruck-Programm
- 1182 Silence Frontiers - Strategiespiel
- 1183 Alien Force - sehr gutes Spiel
- 1184 Moleküle-Animation
- 1185 DaVinci - Malprogramm, Size-Checker-A.-Virus
- 1186 Beat Stomper - Computer-Schlagzeug
- 1187 Easyprint V2.0 -Druckerhilfsprogramm für Epson-Drucker (9 und 24 Nadler)
- 1188 Mastermind, Dominos, IT's Logic- 3 Denkspiele
- 1189 Conquest, Ami Omega, Rome- 3 Strategiespiele
- 1190 Musik- und Grafikdemos. Sehr gut!
- 1191 Shuggle Ball mit Ein- und Zweispieler-Modus
- 1192 Tools 2.0 - noch einmal hilfreiche 2.0-Utilities
- 1193 ACME - Strategiespiel
- 1194 Dolmetsche- Übersetzungsprogramm

- 1195 DrawMap -erstellt von jeder Fläche der Erde eine entsprechende Karte
- 1196 Spedogram, D-Sound, Audioscope - 3 Programme rund um die Amiga-Sound-Bearbeitung
- 1197 Evil-Tower - ein tolles Abenteuer-Spiel
- 1198 Chess - Schachprogramm
- 1199 Blitz und LunaLander- 2 Flugspiele
- 1200 Amiga-Bücher- u. Filmverwaltungsprogramm
- 1201 HP-Deskjet-Fonts und Anwenderhilfen
- 1202 Argus Copy - Kopierprogramm
- 1203 Vortex - konvertiert ASCII-Files zwischen C64, Amiga und IBM-kompatible
- 1204 Cheat Sheet - Spieletips/Lösungen zu mehr als 150 Spielen, C-Manual-kompletter C-Kurs

PAKET-ANGEBOTE

SUPERPACK 60

60 PD-Programme der Spitzenklasse !
Return to Earth, Kampf um Eriador, ColorWindow, WBLander, Risk, Broker, Amiga-Stopper, Paranoid, LuckyLoser, Faktura, Clock, MS Text, Videodatei, Platten-liste, Superliga, Haushaltsbuch, MCAD, Wizard of Sound, Tastenschloß, CLI-Pack, Virus-Stop, Werner-Spiel, Latein, DiskCat, ROM, Star Trek, Core Wars, Show, Label, Amiga-Paint, Giroman, Filemaper, Printutility, Blizzard, Virus Control, Tetrix, Moria, Mechforce, Peters Quest, Super-Bilder, Billard, Einkommensteuer, D-Sort III, Fix-Disk, Universaldatei, Quickmenü, Diskey, Mandelbrot, Silver-Bilder, Astronomie, Superprint, Calc, Atlantis, Schach, Viewboot, Labelpaint

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

EINSTEIGER-PAKET

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

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

HOT 100

Die Public-Domain-Sammlung!
100 ausgewählte PD-Programme aus allen Bereichen, die ideale Grundausstattung für jeden Amiga-Besitzer !
Enthalten sind unter anderem: DaVinci, Business-Paint, Geo, Analysis, Video-Verwaltung, AmiDat, Power-Packer, Disk-speed, Rechentrainer, Boulder, Roll On, Lucky Loser, Berserker, Dir Utility, Diskcat, Disk-Label-Druck, Pit Dry Gen, Drip, Maze Man, Noch Eins, Ahoi!, MS-Text, Elements, SD-Backup, Turbo-Backup, PCopy, GPrint, Steinschlag, 3D-Labyrinth, Egyptian Run, Icon Assembler, Pointer-Animator, Fast Disk, Mastermind, Chess, Boot Intro, WB-Pic, Deluxe-Hamburger, Mega WB, Sonix-Musik
sowie weitere 60 Programme !

100 Programme
zum KOMPLETTPREIS von 89,- DM

MEGAPACK 100

100 PD-Programme der Extraklasse !
enthalten sind Spitzenprogramme wie z. B. Intui Tracker, Mad-Factory, Anti-Virus, Sequencer, Amiga-Paint, MED-Beatstomper, Superprint, Moleküledatenbank, R.O.M., Mandelbrot, ABACUS, Fahrprüfung, Perfect English, Latein, DaVinci, Diskmonitor, Schreibkurs, Quizmaster, Billard, Feldherr, Grav-Attack, Tabellenkalkulation, Buchhaltung u. Jahresbilanz, Klecks, Briefkopf, Videoverwaltung, VirusX, Datei 2.15, Etikettendruck, StarLabel 2.0, Broker-Assistent, Musikdatei, Fix-Disk, Beatmaster, StarChart, Horoskop, DiaPaint, Paccor, Imperium Romanum und weitere 60 Programme

Die ideale Grundausstattung für jeden Amiga-Fan!
KOMPLETTPREIS nur 99,- DM



In tiefsten Computer-Dungeons herumstolpernd, ist sicher dem einen oder anderen unter Euch der Gedanke gekommen, wie es denn wäre, tatsächlich einmal ein Kettenhemd überzustreifen, ein Breitschwert in die Hand zu nehmen und auf Orkijagd zu gehen.

THE REAL THING!

0 b Ihr's glaubt oder nicht, Ihr könnt es tatsächlich ausprobieren! "Live-Rollenspiel" nennt sich das dann, dauert mehrere Tage und läuft unter Ausschluß des schnöden, langweiligen Alltags ab.

Jüngst traf man sich für vier Tage auf der Starkenburg, die in der Nähe von Heppenheim liegt. Während dieser Zeit wimmelte die Burg von Rittern, Magiern, Söldnern und Heilern, aber auch Orks gab es genug; die hatten nämlich der Besatzung der Burg den Krieg erklärt. Die

Erfahrungsaustausch ▼



ser Krieg stellte die Rahmenhandlung dar, in deren Verlauf die Schwerter klirren sollten. So realistisch die Waffen der Live-Rollenspieler jedoch auch aussahen, sie waren nur aus Latex. Da Kämpfe mit echten Waffen oder auch nur mit harten Gegenständen viel zu gefährlich sind, wurden für Live-Spiele diese speziellen Waffen erdacht, die realistisches Fechten ermöglichen, mit denen bei einem bißchen Umsicht jedoch niemand verletzt werden kann. Damit die Mitspieler immer wissen, wie schwer sie durch die Latexwaffen eines Gegners im Kampf "verletzt" wurden, gibt es feste Regeln.

Phantasie ist mit im Spiel

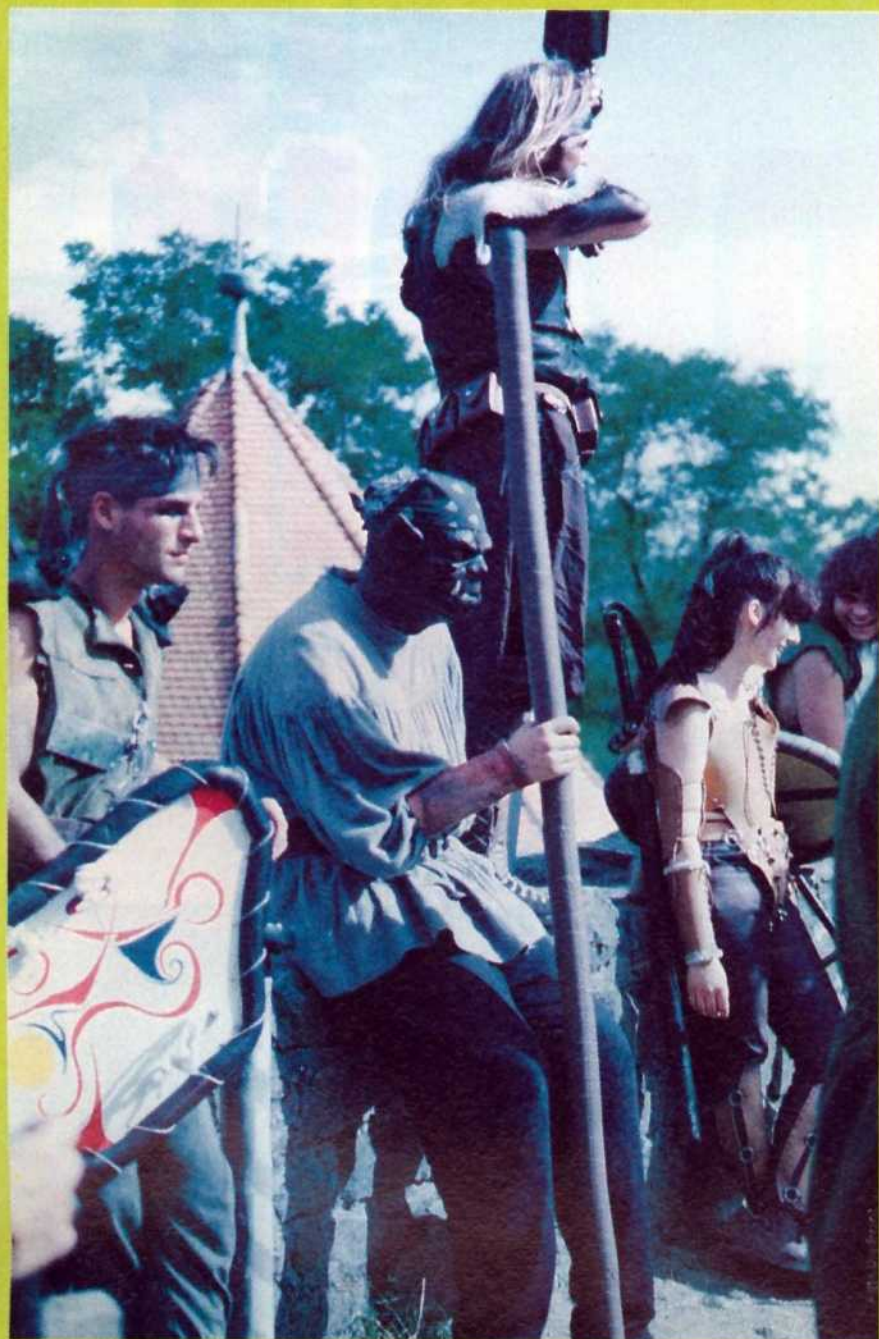
Aus Latex sind auch die Masken der Orks, Zombies und anderen Monster, die den Verteidigern der Starkenburg das Leben schwer machten. Zwar wußte jeder, daß unter den furchterregenden Masken Menschen staken, dem beklemmenden Gefühl, das die Mitspieler beschlich, sobald sie der Monster ansichtig wurden, tat dieses Wissen jedoch keinen Abbruch.

Dafür, daß diese aufwendige Veranstaltung klappte und für die zirka 150 Teilnehmer alles vorbereitet war, sorgte die Drachenschmiede. Dieses junge Unternehmen hat es sich zur Aufgabe gemacht, Phantasien Wahrheit werden zu lassen. Neben der Veranstaltung der Dracons, wie die Drachenschmiede ihre Live-Rollenspiele nennt, kann man hier vom echten Breitschwert über keltischen Schmuck bis zur Latex-Filmmaske alles bekommen, was in Fantasy-Träumen von Relevanz ist.



▲ Söldneraufmarsch

Momentan ist man bei den Drachenschmieden dabei, die Entwicklung der Dracons voranzutreiben. Man will nicht nur ein tolles Spielerlebnis bieten, auch das Drumherum soll stimmen. Eine passende Lokalität muß gefunden werden (eine Burg oder ein anderes abgelegenes Bauwerk, um das nicht dauernd Touristen herumarschieren), die Spieler müssen untergebracht und gepflegt, für sanitäre Anlagen muß gesorgt werden. Alles Dinge, die über den Erfolg einer Veranstaltung entscheiden. Geht es nach



▲ **Kampfpause**

den Drachenschmieden, wird es in nicht allzu ferner Zukunft Live-Rollenspiele als Alternative zum klassischen Abenteuerurlaub mit Survival-Einschlag und Wurmmahlzeit geben. Auf jeden Fall eine verlockende Vorstellung, den Urlaub mal im Mittelalter zu buchen, oder? ■

Heiner Stiller

Oglughs Taverne

Wer sich für diese Art der Freizeitgestaltung interessiert und mehr über Live-Rollenspiele wissen möchte, sollte sich das Magazin der Drachenschmiede, Oglughs Taverne, ansehen, das es für 8 DM eben dort gibt. Wendet Euch an:

Die Drachenschmiede, Blumweiler 6, 6993 Creglingen.



▲ **Im Schlachtgetümmel**



Inh. Gabriele Hartmann

ca. 60.000 Computerbesitzer erhalten regelmäßig unseren farbigen über 50seitigen Softwarekatalog, gegen 1.40 DM in Briefmarken. Bestellen lohnt sich

Lotus 3/***

Hexuma Dt.*

Amiga 69.90 PC 89.90

AMIGA	PC
1869 dt. 89.90	1869 dt. 94.90
Ashes of Empire Dt. 94.90	Aces of Pacific Dt. 96.90
Bumpys Arcade Fantasy** 69.90	B 17 ** 99.90
Carl Lewis Olymp. Challenge ** 64.90	Birds of Prey ** 99.90
Der Patrizier dt. 79.90	Carl Lewis Olymp. Challenge ** 84.90
Dojo Dan ** 69.90	Conquestador dt. 79.90
Eye of Beholder 2 Dt. 94.90	Darklands 99.90
Grah.Taylor's Soccer Challenge** 69.90	Der Patrizier dt. 94.90
Lure of Temptress Dt. 74.90	Dungeonmaster dt. 79.90
Perfect General ** 74.90	Heroes of the 357th ** 84.90
Push Over ** 69.90	J. White W. Snooker* 84.90
Risky Woods ** 69.90	J. Madden 2 74.90
Sensible Soccer ** 64.90	KGB 84.90
Space Max Dt. 64.90	Laura Bow 2 dt. 96.90
Striker Soccer 1Mb** 69.90	Lure of Temptress Dt. 79.90
The Games 92 ** 79.90	Siege 77.90
Tiny Sqweeks ** 69.90	Special Forces ** 94.90
Viking Fields of..** 69.90	The Games 92 ** 94.90
WG League Simulator 64.90	Ultima 7 Dt. 109.90

ab 15.08.92 NEU! JOYSOFT-Mönchengladbach

Special Forces **

Zool **

PC 94.90 Amiga 69.90

SuperNES	MEGA DRIVE/GAME GEAR
Grundgerät * 339.00	M.D.Set 2Pad 4Spiele 379.00
F-Zero * 99.90	M.D.Club Soccer 109.90
Sim City * 99.90	M.D.Chuck Rock ** 109.90
Super Probotector * 139.90	M.D. Buck Rogers ** 139.90
Super Tennis * 99.90	Game Gear incl.Sonic+Netzteil 329.00
Super Wrestlemania * 149.90	GG:Develish 74.90
Super Castelvania IV 139.90	GG: Super Kick off 84.90

Atari Lynx	C64 Disk
Batmans Return 66.00	Black Gold Dt. 44.90
Casino 66.00	Catalypse ** 39.90
Hydra 66.00	Creatures 2 ** 39.90
Shadow of the Beast * 66.00	Oil Imperium 9.90

5000 KÖLN 41 VERSAND
 Dürener Str. 394, Tel. 02 21/ 430 10 47-49
Köln 41 Laden
 Gottesweg 157, Tel. 02 21 / 42 55 66
Köln 1 Laden
 Mathiasstr. 24 - 26, Tel. 02 21 / 23 95 26
Bonn 1 Laden
 Münsterstr. 18, Tel. 02 28 / 65 97 26
Düsseldorf 1 Laden
 Pempelforter Str. 47, Tel. 02 11 / 36 44 45
Frankfurt 1 Laden
 Fahrgasse 87, Tel. 069 / 280 170
Mönchengladbach NEU!
 Friedrichstr. 29, Tel. 02161/203 69

KLEINGEDRUCKTES	VERSANDKOSTEN	
	Rechnungswert	Ihr Anteil
* Vorankündigung		
** Deutsche Anleitung	bis 140.- DM	8.- DM
Dt. Komplett Deutsch	ab 140.- DM	kostenlos
Sicherheitsverpackung auf Wunsch (2.50 DM)	bei Vorkasse	max. 4.- DM
	Ausland nur Postber	15.00 DM
	UPS	zusätzlich 4.-DM
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten	Eilpost	zusätzlich 7.50DM

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

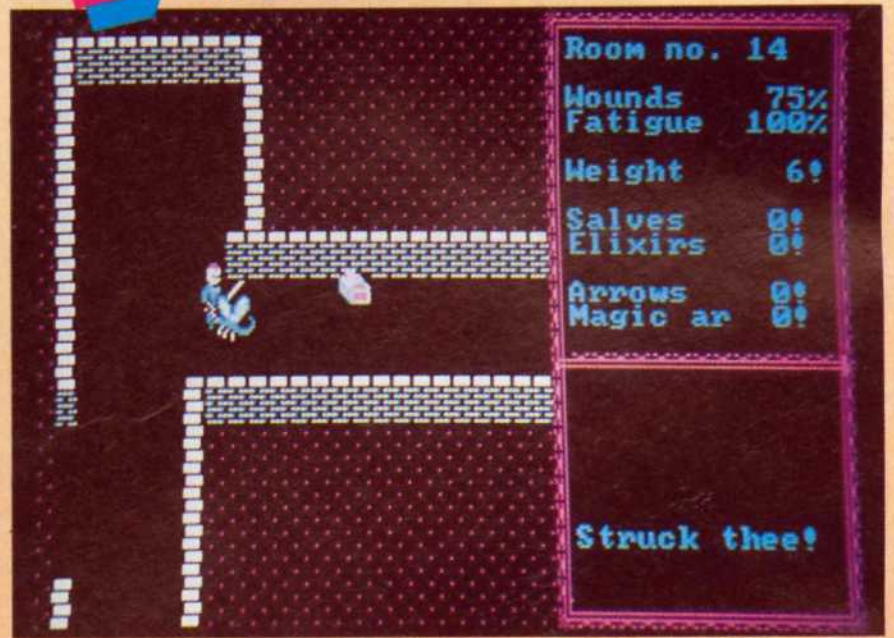
Telefonische Bestellannahme rund um die Uhr. Anruf genügt. Auch über BTX: *JOYSOFT #. Lieferung per Nachnahme oder Vorkasse.

Im Steinzeit-Verlies

TEMPLE OF APSHAI TRILOGIE
 System: **PC, Amiga, Atari, C-64**, empf. VK-Preis: **ca. 19 DM**, Hersteller: **Keypunch**, Muster von: **Fantasy Productions**, 4000 Düsseldorf.

Alles hat einen Anfang, so auch die Geschichte der Rollenspiele. Eines der ersten Games dieses Genres war auch eines der beliebtesten, das sich noch heute einer echten Fan-Gemeinde erfreut: Temple of Apschai!

Schatzkisten und fiese Fallen bevölkern die über 500 Räume der drei Spielteile: *Temple of Apschai*, *Upper Reaches of Apschai* und *Curse of Ra*. Bevor es jedoch in die düsteren Gewölbe geht, muß erst ein Held oder eine Heldin kriert werden, die den Gefahren die Stirn bieten. Jeder der drei Teile wird für sich gespielt, und wenn Ihr ihn fertig erkundet habt, geht es zurück ins Dorf, wo Ihr die erbeuteten Schätze verkaufen und nach besserer Ausrüstung Ausschau halten könnt.



▲ Temple of Apschai, ...

In der guten alten Zeit, als die Zier meines Computerzimmers ein C-64 war und ich meine ersten Gehversuche in binären Verliesen machte, war der Name Epyx Garant für Spielspaß von Format.

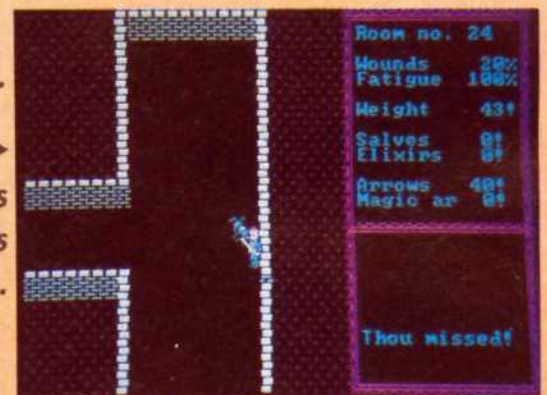
Einerlei was die Jungs anpackten, es wurde zum Superhit. Entsprechend liest sich die Liste der Epyx-Games: Jumpman, Impossible Mission, Summer Games. Als Lord British seine ersten Gehversuche machte, von Bard's Tale weit und breit noch nichts in Sicht war, hatte das Monsterplättchen in den heiligen Hallen des Tempels von Apschai schon Tradition.

Und wie die anderen Epyx-Games, so wurde auch das Dungeon-Spektakel zum Hit. Vom Zombie über den Ghoule bis zu Monsterspinnen und Riesenschleimklopsen reichte schon damals das Sortiment der Bösewichter. Geheimgängen,



▲ ... so richtig warm ums Herz.

... da wird uns Freaks ...



Schwelgt man so in Nostalgie, ist es schön zu wissen, das Apschai tatsächlich noch zu haben ist, und noch nicht einmal viel Geld kostet.

Dieses Game ist, soviel steht fest, ein gradliniges Fantasy-Spektakel, das da und dort schon ein wenig Staub angesetzt hat, aber ein echtes Liebhaberstück ist. ■

hs

11 92

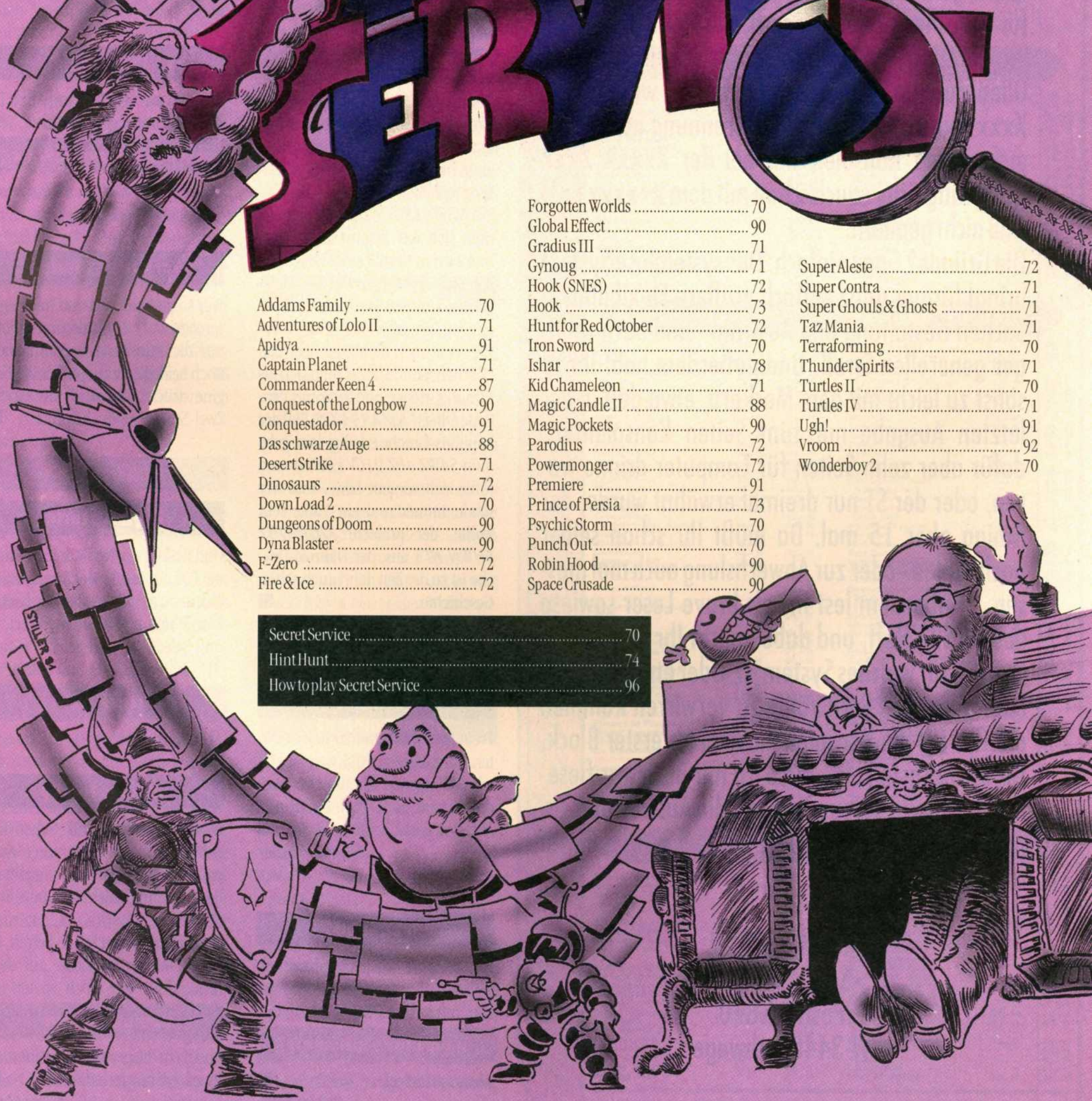
SECRET SERVICE

Addams Family	70
Adventures of Lolo II	71
Apidya	91
Captain Planet	71
Commander Keen 4	87
Conquest of the Longbow	90
Conquestador	91
Dasschwarze Auge	88
Desert Strike	71
Dinosaurs	72
Down Load 2	70
Dungeons of Doom	90
Dyna Blaster	90
F-Zero	72
Fire & Ice	72

Forgotten Worlds	70
Global Effect	90
Gradius III	71
Gynoug	71
Hook (SNES)	72
Hook	73
Hunt for Red October	72
Iron Sword	70
Ishar	78
Kid Chameleon	71
Magic Candle II	88
Magic Pockets	90
Parodius	72
Powermonger	72
Premiere	91
Prince of Persia	73
Psychic Storm	70
Punch Out	70
Robin Hood	90
Space Crusade	90

Super Aleste	72
Super Contra	71
Super Ghouls & Ghosts	71
Taz Mania	71
Terraforming	70
Thunder Spirits	71
Turtles II	70
Turtles IV	71
Ugh!	91
Vroom	92
Wonderboy 2	70

Secret Service	70
Hint Hunt	74
How to play Secret Service	96



Ordnung? - Nein danke...

Es ist des öfteren der Ruf nach mehr Ordnung im Secret Service laut geworden. Die haben wir uns teilweise zu Herzen genommen und würfeln die Tips nicht mehr ganz so bunt durcheinander, wie Ihr sicherlich in den letzten letzten Ausgaben schon gemerkt habt. Tips für Computer und Tips für Konsolen, wenn möglich, zusammenhängend angeordnet, aber das war's auch schon. Weitere Gliederungen, etwa nach Systemen wie bei der Xxxx Xxxx oder eine strikte Trennung nach Computern und Konsolen wie bei der Xxxxx Xxxx (jetzt fang' ich ja auch schon mit dem Xxxxxx an!) sind nicht geplant.

Die Gründe? Ganz einfach: Das systemlose System bringt für uns ganz einfach größere Flexibilität in Sachen Gestaltung und Auswahl - und auch weniger generellen Streß. Und außerdem habt Ihr es sonst zu leicht mit dem Meckern, etwa daß in der letzten Ausgabe nur fünf Seiten Konsolentips, dafür aber zehn Seiten für Computer drinne waren, oder der ST nur dreimal erwähnt wurde, der Amiga aber 15 mal. Da müßt Ihr schon selber nachzählen - oder zur Abwechslung auch mal messen... Außerdem lest Ihr als brave Leser sowieso das GANZE Heft, und dabei merkt Ihr schon, welcher Tip für welches System ist. Oder etwa nicht??? (Übrigens: Um Euch völlig zu verwirren kommen die Tips für die Konsolen diesmal als erster Block, für die nächste Folge lasse ich mir noch was fieseres einfallen...) Neue Tips und die Auswertung Eurer Zählungen und Messungen gehen wie üblich an:

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

Wonderboy 2

Hier sind ein paar Tips und Codewörter für das Game Gear:

Keinen falschen Geiz beim Kauf von Rüstungen - einfach alle zulegen, vielleicht kann man sie ja mal brauchen. Die *Dragon Mail* benötigt man, um ungehindert durch Lava gehen zu können. In einem Raum hinter dem Lavabecken ist der *Thunder Saber* versteckt. Den *Magical Saber* gibt es unter dem Dorf, allerdings kommt man da nur ran, wenn man in die Maus verzaubert wurde. Manche Schatztruhen sollte man ruhig mehrmals aufsuchen, da sie öfters wieder Geld ausspucken. Die Endgegner sind übrigens recht einfach zu besiegen, wenn man erst mal ihren Angriffsrhythmus herausgefunden hat. Und jetzt zu den versprochenen Codes:

Mit *NFKU 1EO 483UX8U* befindet man sich am Beginn des Dorfes, und zwar in Gestalt eines Drachens. Wer sich als Maus nach dem Ableben des Mumien-Drachens amüsieren will, der gebe *YFOV 5CM CGBV YFP* ein. Nach dem Sieg über den Drachenzombie findet man sich als Piranha wieder, und zwar mit dem Code *DW4M NJZAR33 Z2J*. Soll der Kapitän-Drache erledigt sein, gebe man *54WZ 4PZ 91CV VD8* ein und fühle sich wie ein Löwe. Und wer schon immer mal ein Falke sein wollte, der probiere *KZGR PYZ FHWV KT5* aus, der Daimyo-Drache ist zu der Zeit dann auch schon Geschichte.

Hendrik Mieves

Turtles II

Freie Levelwahl und 20 Extra-Kröten gibt es auf dem NES, wenn im Titelbild folgende Kombination gedrückt wird: *B, A, B, A, oben, unten, B, A, links, rechts, B, A, Start*.

Matthies Oitner

Down Load 2

Die folgende Tastenkombination, während des Titelscreens eingegeben, ruft auf der PC-Engine ein Optionsmenü auf: Select, fünfmal abwechselnd 'I' und 'II' und nochmals Select.

Tobias Reich

Iron Sword

Ein recht interessantes Paßwort für das NES lautet *DBTRNWXPPJNR*.

Stefan Jenke

Terraforming

Auf der PC-Engine aktiviert man ein Optionsmenü, wenn man im Titelscreen siebenmal Select und dann Knopf I drückt.

Tobias Reich

Punch Out

Wer sich auf dem NES mit Mike Tyson herumprügeln möchte, der sollte mal den Code 007 373 5963 ausprobieren.

Stefan Jenke

Forgotten Worlds

Wer so geschickt ist und nach entsprechender Aufforderung nicht nur die Run-Taste, sondern auch noch beide Feuerknöpfe der PC-Engine drückt, der wird mit einem Zwei-Spieler-Modus belohnt.

Tobias Reich

Psychic Storm

Und nochmal was für die PC-Engine: Für ein Level- und Konfigurationsmenü ist im Startmenü folgende Kombination zu drücken: Select, 'I' und Select, 'II' und Select, 'I' und 'II' und Select, 'II' und Select, 'I' und Select, Select.

Tobias Reich

Addams Family

Einige Paßwörter fürs SuperNES: *&IRRL* ist ein recht guter Ausgangspunkt, zwar ohne gerettete Familienmitglieder, aber dafür mit 36 Leben. Mit *B6KGB* hat man Granny und Fester schon befreit, 62 Leben und 5 Herzchen auf dem Bildschirm. Wer noch später ins Spiel einsteigen will, der ist mit *BL-RXX* gut beraten: 76 Leben, 5 Herzen und dazu die geretteten Wednesday, Pugsley, Granny und Fester.

Boris Lang

Level 1-5: PRPJ
 Level 2-2: PLPY
 Level 2-4: PGPG
 Level 3-2: PMPB
 Level 3-5: PDPQ
 Level 4-2: HPPP
 Level 4-5: HVKT
 Level 5-2: HBKM
 Level 6-2: HYKL
 Level 6-5: HTKV
 Level 7-5: QQDD
 Level 8-2: QRDJ
 Level 9-2: QZDC
 Level 9-5: QJDR

■
Günter Majer

Parodius

Auch hier hilft das Action Replay auf dem SuperNES: Einfach 7E00 9802 eingeben, und schon darf man beliebig viele Leben verbraten.

■
Quickmix

Super Aleste

Und gleich nochmal was für die Kombination aus SuperNES und Action Replay: 7E01 5702 sorgt für unbegrenzte Leben, 7E01 für unlimitierte Bomben.

■
Quickmix

F-Zero

Unbegrenzte Power gibt es per SuperNES-Action-Replay mit 7E00 CA08.

■
Michael Blazejak

Hook

Jetzt aber nur noch diese Action-Replay-Spielerei für das SuperNES: Unendlich Leben gibt es mit 7E05 8403, mit 7E1F 1455 hat man keine Zeitprobleme mehr

■
Michael Blazejak

Hunt for Red October

Für eine Levelanwahl auf dem Game Boy drücke man im Titelbild die folgende Kombination: links, rechts, B, Select, Start. Will man mit 25 Leben starten, so hält man im Titelbild die beiden Feuerknöpfe gedrückt und betätigt dabei Select,

oben und unten. Wer die Option auf 25 Schleichfahrten haben will, der halte im Kartenbildschirm die beiden Knöpfe gedrückt und betätige dabei links, rechts und Select.

■
Benjamin Sauer

Dinosaurs

Hier sind alle Levelcodes für das SuperNES:

Level 2: OC6HIEW5XV53

Level 3: XFBXL6QSO1FG

Level 4: X41XALRSJC45

Level 5: IKCNHVWYXFCN

Level 6: NC1DTEWGXFVN

Level 7: HK1JKEWUXF5N

■
Jan Malinowski

Powermonger

Wer sich bei Powermonger immer noch die Zähne ausbeißt, der kann jetzt auf dieses gesammelte Wissen zurückgreifen:

Alle Dörfer und Städte ohne Burg solltet Ihr stets mit einer Aggressivität von 1 angreifen, so werden nämlich nur wenige Leute getötet und der Rest kann rekrutiert werden. Seht Ihr eine schwächere feindliche Armee, so muß grundsätzlich mit einer Stärke von 3 zum Angriff geblasen werden. Eine andere Möglichkeit ist es, auf den Hauptmann zu klicken, so daß nur der Anführer stirbt und die Armee sich auflöst (klappt aber nicht immer). Feindliche Burgen müßt Ihr immer mit 3 Schwertern angreifen und dann ausplündern. In kleinen und mittleren Dörfern sollten immer alle Leute mit drei Schwertern einge-zogen werden, bei großen wichtigen Städten nur ein bis zwei Drittel aller Leute (damit der Rest weiter Nahrung produziert). Sind allerdings noch feindliche Armeen auf Beutezug, so muß man abwägen: sonst zieht nämlich der Feind den Rest der Leute ein und wir haben nichts gewonnen.

Ist akuter Nahrungsmangel angesagt, so dürft Ihr nur wenig Leute einziehen und solltet erstmal Nahrung suchen. Es gilt immer: Die komplette Nahrung aus allen Quellen mitnehmen (auch auf entfernte Schlachten äugen, da meist Nahrungssäckl hinterlassen werden).

Immer alle Schafe, die zu finden sind, schlachten lassen.

Mehrere Hauptleute sind bei den ersten Inseln meistens unpraktisch, da dabei viel Hektik entsteht und Ihr durch getrennte Armeen eine ziemlich niedrige Kampfkraft habt (übriggebliebene Hauptleute als Spione nutzen!).

Habt Ihr einen Ort erobert, immer alle nützlichen Erfindungen mitnehmen. Eigene Erfindungen sollten nur in größeren Dörfern mit günstiger Lage und mit viel Nahrung und bei einer Aggressivität von 2 hergestellt werden, da sonst Kanonen und Katapulte herauskommen, was immense Zeit in Anspruch nimmt. So werden aber recht flott neue Schwerter auf den Markt gebracht, die der Armee gerade recht kommen. Habt Ihr alle Zeit der Welt, genügend Nahrung und einen Wald oder eine Mine in der Nähe, dann könnt Ihr Euch ruhig einmal zwei bis vier Katapulte leisten. Damit könnt Ihr nämlich selbst starke Gegner niederringen. Beim Zielen darauf achten, daß niemals Werkstätten oder andere wichtige Gebäude drauf gehen. Gegen Armeen und kleine Dörfer ist es eine Riesengaudi, die Katapultnummer abzuziehen, bei größeren Städten solltet Ihr es Euch aber verkneifen. Gelegentlich haben manche Städte keine Werkstatt, dafür gibt es aber meist ein paar nette eingelagerte Überraschungen.

Boote braucht Ihr nur mitnehmen, wenn es die geographische Lage erfordert (logisch, oder?), dann aber ausreichend für alle Mitstreiter. Vor einer Wassertour solltet Ihr schon mal im Trockenen ausprobieren, ob alle einen Platz in den Booten haben. Wenn im Inventar des Hauptmannes Boote auftauchen - keine Panik, da werden nur die überzähligen Schiffchen aufgeführt. Habt Ihr noch nicht genügend Boote, so solltet Ihr die Wasserflächen weiträumig umgehen, da sonst immer wieder ein paar Männeken an den Rändern hängenbleiben. Das Übersetzen über Gewässer solltet Ihr nur angehen, wenn ausreichend Nahrung vorhanden ist, da sonst ein paar Eurer Leute die Lust verlieren könnten und einfach wieder zurückpaddeln. Zoomt Ihr bei langen Märschen bis in die höchste Auflösung, dann wird nicht nur die

Grafik schneller, sondern alle anderen Aktionen laufen ebenfalls schneller ab.

Bei den ersten 15 Inseln sind Handel, Nahrung entsenden und Leute entlassen erst einmal unwichtig, dort ist meistens aggressive Power gefragt.

Zu den Jahreszeiten: Im Winter sollte man möglichst keine langen Märsche unternehmen, da die Geschwindigkeit stark sinkt. Will man einen bestimmten Feldzug planen, so muß der Zeitpunkt der Nahrungsbeschaffung in den Frühling oder den Sommer gelegt werden, dann sind viele Schafe auf den Weiden und die Kornkammern sind voll. Mit sehr starken Städten kann man ein Bündnis eingehen, dann sollte man mit der Stärke 3 Nahrung beschaffen. Und siehe da, bald schon laufen die hungrigen Leute zu Eurem Heer über. Will man an einen zweiten, weit entfernten Hauptmann Befehle geben, so sind die Zeiten für die Brieftauben einzuplanen und die Reihenfolge einzuhalten. Oft wird der zweite Hauptmann aber in dieser langen Zeit der Befehlsübertragung umgebracht.

■
Andreas Schlechtiger

Fire & Ice

In den Eisleveln kann man ein Extraleben und -punkte einheimsen, wenn man nach der Komplettierung des Schlüssels die Begleiter zum offenen Levelausgang lockt und reinhüpfen läßt, während man selbst darüber springt. Per Modul geht die ganze Sache noch einfacher bei Adresse \$C09FBA, allerdings sollte der dortige Wert \$7D nicht überschreiten.

Der Superschuß ist eine recht praktische Art, die Gegner aus dem Bild zu verbannen. Leider hat man nur eine begrenzte Anzahl davon, aber Nachschub kann man sich an jeder hellblauen Wolke besorgen. Einfach solange beballern, bis sie sich dunkelblau verfärben, dann regnen sie Superschüsse in Form von Sternchen, die man nur noch auffangen muß. Aber Vorsicht: Sobald sich die Wolke schwarz verfärbt, gibt es ein ordentliches Gewitter. Ist dies vorüber, kann man das ganze Spielchen nochmal wiederholen.

■
M. Varelmann/Th. Petrikowski

Hook

Für alle, die sich bei Hook die die Finger wundgeklickt haben und doch nicht zum Ziel gekommen sind, hier nun ultimativ der komplette Lösungsweg.

Die Uniform

Links hinter dem Platz der Piraten solltest Du Dich erstmal mit Stange und Anker versorgen. Der Versuch, mit der Stange die Jacke von der Leine zu holen, ist nett gemeint, schlägt aber leider fehl. Macht nichts, bei Dr. Chop in der Verbrecheralle gibt es dann verkehrte Welt. statt dafür zu berappen, daß Du Dir zwei Zähne ziehen läßt, gibt es einen Bonus von zwei Goldtalern. Zu wenig für zwei wertvolle Hauerchen denkst Du Dir, und ziehst Dir gleich den Rolladen vom Fenster ab. Am Einkaufspier angelst Du Dir das Seil und hängst den Anker dran. Bei Köder und Angel krallst Du Dir den Krug vom Tisch, gehst die Treppe rauf und dann nach draußen. Beim zweiten Anlauf in Sachen Anker und Dachspitze über der Uhr hält die Chose. Jetzt wartest Du bis der Mann mit dem Hut nach links geht und ungefähr auf der Mitte des Platzes ist. Wieder den Anker benutzen und durch den kühnen Johnny-Weismüller-Sprung gibt es einen Hut. Als Test klopfst Du an der Tür von Frau Sheedles, läßt sie auf- und wieder abtreten. Beim zweiten Anlauf kannst Du Dir die Jacke angeln. Goldstück Nummer drei hast Du damit auch gleich eingesackt. Im Raum mit den gekreuzten Schwertern hinter der Einkaufspier nimmst Du die beiden Krüge mal eben so im Vorbeigehen mit. Damit geht's zum fröhlichen Roger auf der Verbrecherallee. Drei Krüge, drei Goldstücke gehen über den Tresen und drei volle Krüge gibt's zurück. Der Pirat am Tisch sieht so richtig nach einem Schlummertrunk aus, also ignorierst Du selbstlos Deinen Durst und gibst ihm was er braucht. Na, so selbstlos war es nun doch nicht, und wir klauen ihm dafür die Hose. Als Anprobekabine benutzt du die

Stelle, wo Du die Jacke abgezogen hast. Hinter dem Rolladen bist Du dort ungestört. So verkleidet geht es auf das Schiff und die neun Goldstücke in den Krügen wechseln ihre Besitzer. Beim Schneider am Platz des Piraten gibt es dafür einen Magneten. So bewaffnet geht es zum Strand, wo Du den Magneten auf dem Kreuz benutzen solltest. Als Belohnung gibt es den sagenumwogenen Wecker, den Erzrivale Hook nun gar nicht ausstehen kann. Zurück zum Schiff. Oben links gibt es einen Plausch mit eben jenem, der jedoch ein feuchtes Ende findet.

Der Weg zum Baumhaus

Mit dem Stock der Wäscheleine reparieren wir erstmal die Seilwinde. aus der großen Muschel holst Du das Muschelhorn und läßt Dich schließlich nach oben ziehen. Nach rechts führt Dich Dein Instinkt - hinein in den Nimmerwald. Dort heißt es hoch, rechts, hoch, rechts, rechts, hoch, links, links. Nachdem Dich Tinkerbelle, das süße Ding, befreit hat, kannst Du das Baumhaus entern.

Das Baumhaus

In der Werkstatt der verlorenen Jungs nimmst Du Dir den Pfeil. In der Jogging Area trainierst Du ein wenig. Bei den vier Jahreszeiten nimmst Du Dir die gelbe Blume und vorm Huhn benutzt Du das Muschelhorn. Ein Eierdieb wolltest Du schon immer mal sein. Also los! In der Werkstatt gibt es dafür ein Gumm. Links kriegst Du das Netz des Rächers (Netz anschauen, um Schnur zu erhalten) Durch den Speiseraum geht es zum Teich. Den Ast vom Baum nehmen und Tinkerbelle die Blume geben sollten Deine nächsten Aktionen sein. Die Schleuder reparierst Du mit dem Gumm. Für den dritten Sprung von der Klippe gibt es Murmeln. Aus dem Ast und der Schnur kannst Du Dir einen fantastischen Bogen bauen. Damit und mit dem Pfeil schießt Du die Panflöte aus der Werkstatt. Beim Gespräch im Speiseraum klicken wir "Oh Rufio" an. Nach dem dritten Mal geht es zurück zum Teich. Zur kleinen Insel geht es per Schleu-

der - natürlich nur, wenn alles richtig gemacht wurde. Im Baumhaus solltest Du Dir alles genau ansehen, damit sich Peter an seine Kindheit erinnern kann. Nach einem Gespräch mit Tinkerbelle geht es endlich zum Kampf gegen Hook.

Das Finale

Jetzt brauchst Du nur noch die richtigen Antworten einzugeben und schon bist Du der Sieger:
 1: Peter Pan, der Rächer.
 2: Gut pariert, James.
 3: Tick Tock, Tick Tock, Hook hat Angst vor einem alten Krok.
 4: Du hast meine Kinder entführt, Du hast Rufio getötet, Du verdienst es, umgebracht zu werden.
 5: Nimm Deine Schwerter in die Hand. Diesmal ist es Hook oder ich.
 6: Peter Pan, der Rächer.
 (Und Tschüss...)

Enrico Küssner

Prince of Persia

Hier sind die Levelcodes für das SuperNES:

- Level 2: BYMEY4A
- Level 3: Y2A5K6L
- Level 4: R2KEWIA
- Level 5: QGN5K1L
- Level 6: JSLQIR4
- Level 7: ILL5CH4
- Level 8: RFHKA4G
- Level 9: IE3RWZC
- Level 10: 4MOBICQ
- Level 11: AV3JK66
- Level 12: 4F3FC2N
- Level 13: A3VT5X6
- Level 14: V5XRCDU
- Level 15: UDPRWA5
- Level 16: VPBLISM
- Level 17: 3WKURCT
- Level 18: VWY3XJX
- Level 19: MBSYPX5
- Level 20: VPGO4RF

Tobias Brand

ESSER SOFT KÖLN

Inh. Christa Esser

AMIGA+AMIGA+AMIGA+AMIGA	PC+PC+PC+PC+PC+PC
1869 DV 69.-	1869 DV 83.-
Air Support DA 56.-	Aces of the Pacific DV 77.-
Air Warrior E 73.-	B-17 Flying Fortress DA 93.-
California Games 2 DA 56.-	Darklands DA 105.-
Carl Lewis Challenge DA 56.-	Das schwarze Auge DV 84.-
Centerbase DA 56.-	Der Patrizier DV 84.-
Civilisation DV 77.-	Dungeon Master DA 73.-
Dark Queen of Krynn E 63.-	Espana 92 DA 73.-
Das schwarze Auge DV 73.-	FS Airport & Facility E 35.-
Der Patrizier DV 69.-	FS Scenery Tahiti E 56.-
Dojo Dan DA 56.-	Global Conquest DA 93.-
Espana 92 DA 66.-	Indiana Jones 4 DA 84.-
Exodus 3010 DV 66.-	Laura Bow 2 DV 77.-
Fire & Ice DA 56.-	Les Manley Lost in LA DA 70.-
Global Effect DA 73.-	Links 386 Pro E 96.-
Graham Taylor Soccer E 56.-	Lure of Temptress DV 77.-
Guy Spy DA 63.-	Mega Sports DA 66.-
Int. Sports Challenge DA 63.-	Perfect General DA 83.-
Jaguar XJ 220 DA 56.-	PGA Golf Windows DA 91.-
Jim Power DA 63.-	PGA Courses Windows DA 35.-
Links Course Bountiful E 37.-	Plan 9 from Outer Space DA 91.-
Links Course Firestone E 37.-	Powermonger DA 79.-
Lord of the Rings DV 73.-	Prophecy of Shadow E 69.-
Plan 9 from Outer Space DA 73.-	Soundblaster 2.0 DA 229.-
Red Zone DA 56.-	Soundblaster Pro 2.0 DA 399.-
Regent DV 69.-	Sound Galaxy NX E 279.-
Sensible Soccer DA 56.-	Theatre of War DA 79.-
Striker DA 56.-	Wing Commander 2 DV 91.-

* bei Drucklegung des Magazins noch nicht lieferbar

Wir überzeugen durch Service!

Ebenfalls im Angebot: Anwendersoftware, Spielkonsolen mit zugehörigen Software - Cartridges, sowie Software für andere Computer-Systeme

ESSER-SOFT KÖLN Telefon : 0221 / 58 61 17
 Goldfasanenweg 14 Telefax : 0221 / 58 49 46
 5000 Köln 30 BTX : ESSER#SOFT

Versandkosten: Bei Vorkasse DM 7.00 / bei Nachnahme Post DM 9.00; UPS DM 12.00 / Ausland nur Vorkasse per EC-Scheck DM 15.00

Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten



Die Fragen ...

Dark Seed

Ein Anonymus versucht sich in der Alienwelt, kommt aber nicht weiter. Seine Fragen: Wie kommt man am Monster vor der Bibliothek vorbei und was verbirgt dort das Polizeirevier an Nettigkeiten? ■

Police Quest III

Philip sucht nach dem Hausbrand die Adresse von Jessie Bains Bruder. ■

(No problemo! In dem verkockelten Haus liegt irgendwo ein Bild herum. Dieses präsentiert man dem Typen im Army-Büro und liefert die von dort erhaltene Akte erstmal beim Polizeipsycho ab.)

Quest for Glory II

Woher bekommt Philip den Trichter, in den man die Erde schütten muß, um das *Air Elemental* auf dem Amiga zu besiegen? ■

(Trichter is' nich! Was man braucht, das ist der Blasebalg, der über dem Waffenladen hängt. Den bekommt man, wenn man den Ladenbesitzer im Arm-drücken besiegt, oder sich das Ding in der Nacht klaut - entwe-

der mit den Spells Levitate oder Fetch, oder mittels des Zauberseils. Mit dem 'Trichter' in unserer Komplettlösung ist der Windwirbel gemeint.)

Ultima VII

Timo in Gestalt des Avatars steht vor der verschlossenen Stahltür im Casino auf *Buccaneer's Den*. Wie kommt man durch? Welche Gegenstände muß er nach dem Hammer, dem Dietrich und dem Ring noch vor Penumbra's Tür ablegen, um ins Haus zu kommen? ■

Lure of the Temptress

Im Haus des Zauberers hängt Marc fest. Er hat zwar den Ölbrenner mit Hilfe des Pulverfasses entzündet, kann aber jetzt nichts damit anfangen. ■

Paradroid 90

Marco sucht einen Cheat für den Amiga und möchte wissen, wie man den Schlüssel benutzt. ■

Ultima Underworld

Wo findet Oliver die Klinge vom *Sword Caliburn*, den *Ring*

of Humility und die *Cup of Wonder*? ■

(Hallo Oliver, die Antwort würde hier den Rahmen sprengen, leg' Dir die ASM Special 17 zu. Besser is' das!)

Might and Magic III

Irgendwie kann selbiger den Atlantis-Verschnitt, der am Tage 0 südlich der Insel von *Castle Blackwind* erscheinen soll nicht finden. Wer hilft bei der Suche? ■

Das schwarze Auge

Aller guten Dinge sind 2056, und so sucht Oliver den weiteren Weg, nachdem er das Schwert *Grimring* gefunden hat. Und überhaupt: Was kann er mit diesem Säbel so alles anstellen? Philips Crew hat zwar eine schwere Krankheit überstanden, aber die Auswirkungen (GE und KK auf 1) sind noch nicht beseitigt, wer kann das Wundermittel präsentieren? ■

Laura Bow II

Lilo versucht im fünften Akt dem schwarzen Rächer zu entkommen, weiß aber nach dem Rittersaal nicht weiter. ■

(Hi Lilo, mit deinem Problem bist Du nicht allein. Nachdem Du alle Türen hinter Dir verriegelt hast, gehst Du in den kleinen kleinen Gang, schiebst den Stuhl vor die Tür, öffnest das Oberlicht, rennst in den Raum mit der ägyptischen Ausstellung, versteckst Dich im Sarkophag und wartest. Nach einer Weile kannst Du wieder rauskommen und jetzt in den kleinen Raum gehen. Mit Kran und Zange lassen sich dann toll Eingänge versperren.)

Cadaver

Michael hat im zweiten Level zwar 94 Prozent erreicht, kommt aber jetzt (nachdem er die Urne *ALEX* und dann das Juwel aus dem Labyrinth auf ihren Platz gestellt hat) nicht mehr weiter. Wie beendet man das Level? Wie kann er den Durch-

gang der Kornkammer betreten und wie läßt sich der Kellerraum mit den zehn grünen Flaschen öffnen? ■

Bloodwych

Michael fragt außerdem: Wo befindet sich der Schlüssel für den ersten Turm? ■

Die Dunkle Dimension

Wie erhält Frank auf seinem 64er mehr Gold (Pokes)? Kann er seinen Eigenschaftswert mittels Modul erhöhen? Woher bekommt er das Blasrohr und die Glasflöte? ■

Wrestlemania

Daniel sucht den Kniff oder Poke auf dem 64er, um den ersten Gegner (Mr. Perfect) zu besiegen. ■

Battletech - The Crescent Hawks Inception

Alexander kommt nur bis zur Höhle, in der der Sender installiert ist. Im Raum mit der Sternenkarte wird nach einem Paßwort gefragt. In der Übersicht zeigen die Zeiger immer noch auf Starport, obwohl er dort nichts mehr finden kann. Wer kann helfen? ■

Side vs Pocket

Corinna sucht den Trick auf dem Game Boy, um im Level "Fancy Trick Shot" zu bestehen. Wer kann helfen? ■

Operation Stealth

Holger hat die Zwischensequenz mit dem U-Boot hinter sich gelassen. Wie geht's weiter? Haben die Flasche, die Palmen, die Palmenblätter und Algen in den anderen Bildern etwas zu bedeuten? ■

Oil's Well

Holger sucht einen Cheat. Wer kennt einen? ■

Conquest of the Longbow

Wie wird der Druiden-Handcode-Zauber eingesetzt ist uns Holgis letzte Frage? ■

(Also, erstensmal braucht man das originale Hand-Buch, da steht, wo was auf der Hand steht. Der Trick bei der Sache ist dann, daß die Eingabebestätigung durch Druck auf die Handfläche erfolgt, so wie es Marian einmal vormacht!)

Total Recall

Wer kennt einen Cheat für den C-64, mit dem man unendlich viele Leben bekommt? Das fragt Norman. ■

Back to the Future III

Norman die Zweite, Cheat die Zweite, unendlich viele Leben die Zweite. Wer hat ihn für den C-64 (die Zweite)? ■

Monkey Island II

Christian kriegt den Aufzug nicht zu, aber nur so kommt er an den Bart von Le Chuck. ■

(Nochmals in Stichworten: Handschube aus Abfalleimer im Krankenzimmer - Ballon aus Kiste - beides mit Helium füllen - nochmal probieren...)

Dr. Dooms Revenge

Nicolas sucht Cheats. Wer hilft? ■

Leander

Die Tiger Crew hängt im Level 1.4 (in der Höhle) fest. Wer kennt den weiteren Weg? ■

Civilization

EXA kommt bei der deutschen Amiga-Version nicht dahinter, wie man den endlos langen Vorspann abbrechen kann... ■

(Ich nehme mal ganz dreist an, daß der Amiga ganz einfach zu lahm ist und so lange braucht, bis die Welt berechnet ist.)

Final Fantasy Adventure

Vincent hängt im Schloß Gaia mit seinem Game Boy fest. Kennt jemand den weiteren Weg? ■

Bill & Teds Excellent Adventure

Dietmar weiß auf seinem Lynx nicht mehr weiter. Er hat zwar die Harfe des Herrschers gefunden, bekommt sie aber nicht. Außerdem verweigert ihm eine rote Schlange den Zutritt zu einer Dungeontür. Wer weiß, wie's geht? ■



... und ein paar Antworten

Lord of the Rings I

Hier sind die Antworten auf Torstens Fragen in Heft 9/92:

Der Rothornpaß muß erst befreit werden. Dies kann man aber nur von Lorien aus, muß also erstmal durch Moria. Wenn man von östlicher Seite an den Rothornpaß kommt, befindet sich kurz davor in der nördlichen Felswand eine Geheimtür hinter der man Caradhas besiegen muß, um den Rothornpaß zu befreien.

Legolas trällert ein Liedchen westlich der Brücke vor Elronds Haus. Gimli wartet in einer geheimen Grotte in Elronds Haus. Im Keller eine Flasche aus dem Regal nehmen und durch das Regal gehen - oder den Skill Perception einsetzen.

In den Barrow Downs kann man drei Hügelgräber betreten. Zwei befinden sich im Nebel nordwestlich Bombadils Haus - einfach solange umherirren, bis man hineinfällt.

Wenn man einmal drin war, ist der Nebel übrigens weg. Das dritte Grab liegt südöstlich davon. Der Quellstein ist auf der Spitze des Hügelgrabes südwestlich Bombadils Haus vergraben ('Shovel' benutzen). Daneben gibt es übrigens noch einige weitere Hügelgräber, die man findet, wenn man östlich von Fort Bruinen ganz nach Süden und dann nach Westen geht - die Stadt der Toten.

Insgesamt gibt es vier Zugänge zur Wetterspitze. Einer befindet sich unter der Letzten Brücke, ein anderer nordöstlich von Bree in der Quelle eines Flusses. Der dritte ist in einer Ruine südlich davon, in der nordöstlichen Ecke (Gandalf hat die Stelle markiert). Der vierte Eingang ist bei der Säule unmittelbar südöstlich dieser Ruine, hier muß das Wort *ANGMAR* angewendet werden. Bei den beiden letzten Eingängen landet man in der oberen Etage und muß *Rose's Token* vorweisen,

um an dem Geist vorbeizukommen. Dazu noch ein Hinweis. Wenn man Ned Bushdock befreien will, sollte man dies tun, bevor man nach Bree geht. Man folgt der langen Mauer östlich der Barrow Downs nach Norden, bis man an einen Eingang kommt, den man mit einer Brechstange öffnet. Bei mir ist nämlich folgendes passiert: Wenn ich von Bree kommend die Sache erledigt habe, kam ich nicht mehr nach Bree zurück, alle Leute starben einfach (Programmfehler?). ■

Holger Franke

Elvira I

Hier naht Hilfe für Mauro: Das Problem mit der Köchin löst man dadurch, indem man sich im Verlies einen Sack Salz organisiert. Dazu klappert man ganz einfach alle Zellen ab, bis man die Folterkammer gefunden hat. Kleines Getier und

KaroSoft

Jürgen Vieth

AMIGA

1869, komplett deutsch	82,50
AMOS, deutsche Version	105,00
Battle Isle, komplett deutsch	74,50
Battle Isle Datadisk, deutsch	45,50
Bundesliga Manager professional dt.	74,50
Carl Lewis Challenge, Anltg. dt.	64,00
Civilisation, komplett deutsch	82,50
Das Schwarze Auge, komplett deutsch	79,50
Eye of the Beholder II, kompl. dt.	85,00
Grand Prix, Handbuch deutsch	79,50
Humans, deutsch	74,50
Kings Quest V, 1 MB kpl. deutsch	74,50
Larry V, 1 MB komplett deutsch	74,50
Lure of Tempress, kpl. deutsch	71,50
MAD - TV, komplett deutsch	74,50
Might & Magic III, komplett deutsch	74,50
Monkey Island II komplett deutsch	85,00
Patrizier, kpl. deutsch	75,50
Perfect General, deutsch	82,50
Police Quest III, kpl. deutsch	74,50
Push Over, Anleitung deutsch	64,00
Regent, deutsch	74,50
Sensible Soccer, Anleitung deutsch	64,00
Silent Service II, Handbuch deutsch	79,50
Sim Ant, komplett deutsch	88,50
Space Max, komplett deutsch	69,00
Space Quest IV, komplett deutsch	74,50
Special Forces, Handbuch deutsch	79,50
Wing Commander I, komplett deutsch	89,00
X-Copy Tools mit Hardware, deutsch	86,50

MS-DOS

1869, komplett deutsch	* 89,00
A-Train, komplett deutsch	* 95,00
Aces of the Pacific, Handbuch dt.	* 82,50
Airbus A 320, komplett deutsch	* 99,00
A.T.A.C., Handbuch deutsch	+ * a.A.
B 17, Handbuch deutsch	* 99,00
Battle Isle./B.-Isle Data, dt.	89,00/45,50
Birds of Prey, Handbuch deutsch	* 97,50
Bundesliga Manager professional	* 74,50
Civilisation, komplett deutsch	* 95,00
Darklands, Handbuch deutsch	* 112,50
Dark Seed, komplett deutsch	* 89,00
Das Schwarze Auge, kompl. deutsch	* 89,00
Dune, komplett deutsch	* 82,50
Dungeon Master, kompl. deutsch	* 79,50
Eye of the Beholder II, kompl. dt.	* 89,00
F 15 III, Handbuch deutsch	+ * a.A.
F 16 Falcon 3.0, Handb. deutsch	* 99,00
Grand Prix Unlimited, Handb. deutsch	* 79,50
Gunship 2000, Handbuch deutsch	* 99,00
Harrier, Handbuch deutsch	+ * a.A.
Indiana Jones IV, komplett deutsch	* 97,50
Kings Quest V, CD-ROM	99,00
Larry V, VGA, komplett deutsch	* 82,50
Laura Bow II, komplett deutsch	* 82,50
Leather God.of Phobos 2/kpl. dt.	+ * a.A.
Links, 386er, VGA, Handb. deutsch	* 102,50
Links, Golf-Simulation, Handb.dt.	* 94,50
Links-Course je	* 44,00
Lure of the Tempress, kpl. dt.	* 82,50
Monkey Island II, komplett deutsch	* 89,00
Patrizier, kpl. deutsch	* 89,00
Perfect General, komplett deutsch	* 89,00
Police Quest III VGA, kpl. dt.	* 82,50
Red Baron, kompl. deutsch VGA	* 82,50
Secret Weapons of the Luftwaffe Handbuch deutsch für dt.	22,50
S.W. Scenery P 38/P 80 je	* 33,90
S.W. Scenery He 162/Do 335, je	* 39,90
Sherlock Holmes, komplett deutsch	* 97,50
Sim Ant, komplett deutsch	* 88,50
Sim Earth, komplett deutsch	* 95,00
Special Forces, Handbuch deutsch	* 97,50
Startrek 25th Anniv., kpl. deutsch	* 97,50
Theatre of War, deutsch	* 85,50
Ultima Underworld, Anltg. deutsch	* 89,00
Ultima VII, kpl. deutsch (386)	* 105,00
Wing Commander II, komplett deutsch	* 95,00
Wing C.II, Sprachausg.,englisch	* 39,90
Wing Comm. II Spec. Oper I u. II, je	* 49,00
Soundblaster 2.0, Handbuch deutsch	* 239,00
Soundblaster pro **	* 415,00
Sound Galaxy NX	* 259,00
Gravis-Joystick (Analog) schwarz	81,95
Thrustmaster: Flight-& Weapon Contr.je	175,00
Thrustmaster: Rudder Pedals	242,50

* auch auf 3,5"-Disketten

+ = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar Änderungen vorbehalten

Vorkasse DM 6,00, Post-Nachnahme DM 9,00 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

Gewürm nimmt man mit, ebenso das Salz - aber vorerst Hände weg von der Feuerzange. Das Salz bekommt die Köchin dann in die Augen gestreut und sie löst sich in Tränen auf.

Der Falke ist mit der Armbrust zu erledigen. Hierzu klappert man das ganze Obergeschoß ab, bis man alle Bolzen zusammenhat. (Vorsicht beim Vampir, Hammer und Holzpflöck sind zu empfehlen!) Die Armbrust besorgt man sich dann zusammen mit einigen anderen nützlichen Gerätschaften aus der Wafenkammer und begibt sich in den Garten zur Zielscheibe. Viermal wird auf diese geschossen, die Bolzen werden wieder eingesammelt und man ist fit für den Falken. Wenn letzterer gerade im Sturzflug ist - Feuer frei. Man findet dann seinen Bolzen, einen goldenen Schlüssel und eine Feder. ■

Norbi

Fire and Ice

Ein kleiner Tip für Björn: Wenn man, während *Cool Coyote* Klavier spielt, die Taste F3 drückt, sollte man einen Trainer anwählen können. ■

Anselm Heysen

Dungeon Master

Daß man beim Betreten des letzten (eigentlich vorletzten) Levels eingemauert wird, ist wohl ganz normal. Der Weg nach draußen wird erst frei, wenn man den bösen *Lord Chaos* besiegt hat, der über eine Treppe im südöstlichen Teil des Levels zu erreichen ist. ■

Jürgen Braun

Death Knights of Krynn

Bevor man das Haus des bösen Magiers betritt, sollte man erst die anderen Stellen im Dorf aufsuchen, insbesondere die Akademie und die Soldaten im Süden, außerdem die Weisen im Norden. Anschließend kann man den Magier aufsuchen. Dabei sollte man von Süden her durch das Gebäude unter dem Haus des Magiers und die Geheimtür kommend das Gebäude betreten. (Allerdings ist diese Aufgabe für den weiteren Spielverlauf nicht notwendig.)

Noch ein kleiner Tip: Wer seine Stärke testen möchte, der sollte *Dave's Challenge* aufsuchen. Der entsprechende Tempel ist in der nordwestlichen Ecke der Karte zu finden, man muß auf dem Weg dorthin hinter

den Bergen entlang laufen. Allerdings sollte man vor dieser Exkursion mit allen Charakteren mindestens Level 12 erreicht haben, denn die Kämpfe dort sind stellenweise schwieriger als die gegen Lord Soth. Dafür winken nach jedem Kampf allerdings viele Erfahrungspunkte und gute Waffen. ■

Jürgen Braun

Z-Out

Hier sind die Cheats, nach denen Dan und Chris in der 9/92 gesucht haben: Unverwundbarkeit erreicht man durch gleichzeitiges Drücken der Tasten 'J' und 'K', eine Levelwahl gibt es, wenn man die Tasten 'J' und eine der Tasten '1' bis '6' für das jeweilige Level gleichzeitig betätigt. ■

Thomas Horrold

Project X

Feeble kann sich per Modul zu ein paar mehr Leben verhelfen. Verantwortlich hierfür sind bei einem normalen Amiga die Adresse \$COB933, bei 1 MB Chip-RAM sollte man sich bei \$8B471 umsehen. ■

Maik Ralf Ludewig

Might & Magic III

Die Zahl für Lord Macht lautet 20301, auf das Markus damit glücklich werde... ■

Jens Eichhoff

Last Ninja III

Es gibt tatsächlich ein Bild, in dem ein Strudel im Wasser angedeutet ist. Man kann von der Seite, an der der Zaun fehlt, an das Wasser herantreten und mit viel Geduld und Geschick durch Bücken den Stöpsel in den Sog stecken. Anschließend ist im Bild mit dem Wasserfall ein Durchgang frei, den man mit der Schriftrolle im Inventar betritt und sich ins nächste Level durchkämpft.

Das "Holzbrett" in Level 1 ist ein Blasebalg, er wird im zweiten Level benötigt, um das Seerosenblatt anzupusten. Es setzt sich in Bewegung und schwimmt davon. Im nächsten Bild ist das Blatt wieder sichtbar, jetzt heißt es mit einem Doppelsprung auf das Blatt und an das andere Ufer zu gelangen. Den gleichen Weg muß man später wieder zurückgehen, eine Sache, die viel Übung erfordert. ■

Michael Niebuhr

Anzeige



HOTline

Die Antwort
auf alle
brennenden
Fragen!
Jeden
Mittwoch
von 16³⁰ bis 19⁰⁰



Telefon

0 56 51 / 92 97 60

0 56 51 / 92 97 61

Bubble Bobble

Mit einem generellen Cheat für den Amiga kann Benjamin leider nicht gedient werden. Mit einem Modul kann er sich allerdings an der Adresse \$1FC76 die Anzahl der Leben einstellen.

Andreas Rippert

Gods

Das vierte Level sollte kein Problem darstellen - wenn man die richtigen Waffen besitzt. Zu Anfang sollte man sich zwei Feuerbälle und zwei Äxte zulegen, bleibt noch etwas Geld übrig, sollte man sich auch noch ein Extraleben gönnen. Im ersten Raum werden alle Gegner ausgeschaltet, dann springt man auf den höchsten Stein und ballert auf den Stein, in dem sich der Schlüssel befindet. Dabei ist zu beachten, daß mindestens ein Feuerball genau auf den Stein trifft. Nach vielen Schüssen zerfällt der Stein und der Schlüssel ist frei. Das ganze geht mit der Keule zwar schneller, allerdings ist sie später nicht so effektiv in der Koexistenz mit den Gegnern.

Dem Endgegner sollte man mit mindestens drei Leben gegenüber treten. Aus dem riesigen Schädel kommt immer wieder ein alien-ähnlicher Wurm, der im Raum seine Runden dreht. Die beste Position ist der mittlere Stein, auf dem man sich möglichst weit rechts stellen sollte. Sobald der Wurm sichtbar ist, sofort losballern. Aus dem Schädel kommen immer wieder Feuerbälle aus Mund und Augen - wer nicht aufpaßt, muß ihnen ein Leben opfern. Insgesamt sind etwa sechs Würmer zu besiegen, dann winkt der Dank der Götter.

Lukas Dembinski

Keef the Thief

Den magischen Kreis, der Matthias so Kopfzerbrechen bereitet, erhält man, wenn man im Buchladen die Schriftrolle *Scroll of Perfect Unity* kauft. Weiterhin gibt es noch die Scrolls *Pyramid of Directed Power* und *Cube of Irresistible Force*. Jeder Scroll erlaubt das Mixen bestimmter Zaubersprüche, die nebst Zutaten auf dem Scroll aufgeführt

sind. Die jeweiligen Formen müssen für die Scrolls des gewünschten Zaubers aktiviert sein. Die Zutaten in den Scrolls sind zwar leicht verschlüsselt genannt, man sollte aber damit zurecht kommen.

Den *Cube of Irresistible Force* findet man im *Same Mercon Treasury*, um dort rein zu kommen, muß man der Prinzessin die *Flower of Mem* aus dem Kräuterladen überreichen, wodurch der Zugang im Süden des Palastes frei wird. Dort nur noch nach einer versteckten Türe suchen - und einige Fallen entschärfen. Die *Pyramid of Directed Power* gibt es in *Al Handratta's Hut*, im Südwesten der rechten Halbinsel. Allerdings muß man dem werten Herrn dafür das Pferd *Clydesdale* beim Pferdehändler kaufen, was recht kostspielig ist.

Miefin

**HIER KÖNNTE DEINE
ANTWORT STEHEN!
GENAUERES AUF SEITE 96**

ARBIROSOFT

COMPUTER SOFT- UND HARDWAREVERTRIEB

Telefonische Bestellungen:
Montags bis Freitags
von 9:30 - 13:00 Uhr u.
von 15:00 - 18:00 Uhr.

0 21 56 - 60 7 77

PC-SOFTWARE

- 1869 DV 89.90
- A 320 Airbus DA 99.90
- Abend. Places * DV 79.90
- Aces of the Pacific DA 89.90
- Air Bucks DV 79.90
- ATAC * DA 99.90
- B-17 Flying Fort. DA 99.90
- Bards Tale 4 * DA 89.90
- Bat 2 * DA 89.90
- Battle Isle DV 89.90
- Birds of Prey DA 99.90
- Buck Rogers 2 DV 89.90
- Bush Buck US 79.90
- BL-Manager Prof. DV 69.90
- Carl Lewis Chall. DA 79.90
- Carrier Strike US 89.90
- Carriers at War * US 79.90
- Castle of Dr. Brain DV 89.90
- Chessmaster 3000 US 79.90
- Civilization DV 99.90
- Conquests Longb. DV 89.90
- Cool Croc Twins DA 59.90
- Crisis in Kremlin DA 89.90
- Cruise for Corpse DV 69.90
- D-Generation DA 59.90
- Darklands US 119.90
- Darkseed US 79.90
- Das Schw. Auge DV 89.90
- Der Patrizier DV 89.90
- Dune DV 79.90
- Dungeon Master DV 79.90
- Dynablaster * DA 69.90
- Elvira 2 DV 79.90
- Epic DA 79.90
- Espena 92 DV 79.90
- Eternam US 79.90
- Eye of Beholder DV 89.90
- Eye of Beholder 2 DV 89.90
- F-15 Strike E. 3 * DA 109.90
- F-16 Falcon 3.0 DA 99.90
- Floor 13 US 79.90
- Gateway US 79.90
- Global Conquest DA 99.90
- Global Effect DV 79.90
- Gobliins US 59.90
- Grand Prix Unlim. DA 79.90
- Great Courts 2 DA 69.90
- Great Napoleonic DV 69.90
- Gunship 2000 Dat* DA 59.90
- Hardball 3 US 79.90
- Harrier Jump Jet * DA 109.90
- Heimdall DA 79.90
- Home Alone DA 69.90
- Hook DV 79.90
- Indiana Jones 4 US 89.90
- Indiana Jones 4 * DV 89.90
- Ishar DA 69.90
- John Madden 2 US 69.90
- Kings Quest 5 DV 89.90
- Laura Bow 2 DV 89.90
- Legend DA 79.90
- Legend Kyrandia US 89.90
- Leisure Larry 5 DV 89.90
- Lemmings DA 79.90
- Lemmings 2 * DA 89.90
- Les Manley in L.A. DV 69.90
- Links 386 Pro US 99.90
- Lord of Rings 2 DA 89.90
- Lost Trees. Infocom US 119.90
- Lure of Temptress DA 79.90
- Mad TV DV 89.90
- Mad TV Data * DV 29.90
- Mantis * DA 119.90
- MegaloMania * DA 89.90
- Microprose Golf * DV 109.90
- Might & Magic 3 DV 89.90

PC-SOFTWARE

- Might & Magic 4 * US 89.90
- Monkey Island 1 DV 89.90
- Monkey Island 2 DV 89.90
- NCAA Basketball US 69.90
- Pacific Island DV 79.90
- Perfect General US 89.90
- Pinball Dreams * DA 69.90
- Pirates DA 59.90
- Plan 9 out Space DV 99.90
- Planets Edge DV 89.90
- Police Quest 3 DV 89.90
- Pools of Darkness DV 89.90
- Power Monger DA 89.90
- Prophecy Shadow US 69.90
- Push Over DA 69.90
- Railroad Tycoon DA 89.90
- Rampart DA 79.90
- Red Baron DV 89.90
- Rex Nebula * DA 119.90
- Risky Woods * DA 79.90
- Robin Hood DV 69.90
- Scenario-Theatre DV 79.90
- Secret Weapons US 89.90
- Shadowlands DA 69.90
- Shanghai 2 US 79.90
- Sherlock Holmes * DV 99.90
- Siege US 69.90
- Silent Service 2 DA 79.90
- Space Max DV 79.90
- Space Quest 4 DV 89.90
- Special Forces DA 99.90
- Spellcasting 301 * US 79.90
- Spellcraft * DA 89.90
- Spelljammer * US 89.90
- Sports Collection * DA 79.90
- Star Trek 25th DA 79.90
- Steel Empire DA 89.90
- Task Force * DA 109.90
- Tennis Cup 2 DA 69.90
- The Simpsons DA 69.90
- Ultima 6 US 59.90
- Ultima 7 DA 89.90
- Ultima 7 DV 99.90
- Ultima 7 Data US 49.90
- Ultima Trilogy 2 DA 89.90
- Ultima Underworld DA 89.90
- Uncharted Waters US 99.90
- Utopia DA 69.90
- Willy Beamish DV 89.90
- Wing Commander 2 DV 99.90
- Winter Challenge DA 79.90
- Winter Sports 92 US 59.90
- Wizardry 7 * DA 89.90
- Wordtris * DA 89.90
- World Tennis DA 79.90

AMIGA-SOFTWARE

- 1869 DV 79.90
- A 320 Airbus DA 99.90
- Bat 2 * DA 79.90
- Battle Isle DV 79.90
- BL-Manager Prof. DV 69.90
- Carl Lewis Chall. DA 59.90
- Centurion-Def. DA 29.90
- Civilization DV 79.90
- Cool Croc Twins DA 59.90
- D-Generation DA 49.90
- Das Schw. Auge * DV 79.90
- Der Patrizier DV 79.90
- Dune DV 69.90
- Du. Master/Chaos * DV 69.90
- Dynablaster DA 59.90
- Elvira 2 DV 79.90
- Epic DA 69.90
- Eye of Beholder 2 DV 89.90
- Fantastic World * DA 79.90
- Fire & Ice DA 59.90
- Global Effect DV 79.90
- Gobliins US 59.90
- GP. Formula One DA 79.90
- Gunship 2000 * DA 89.90
- Hook DV 59.90
- Ishar DA 79.90
- John Madden DA 59.90
- Kings Quest 5 DV 79.90
- Legend DA 69.90
- Leisure Larry 5 DV 79.90
- Lemmings DA 59.90
- Lemmings 2 * DA 69.90
- Liverpool DA 59.90
- Lost Treasures Inf. US 99.90
- Lure of Temptress DV 69.90
- Mad TV DV 79.90
- Mad TV Data * DV 29.90
- Megatraveller 2 US 69.90
- Might & Magic 3 DV 79.90
- Monkey Island 2 DV 89.90
- Pacific Island DV 69.90
- Perfect General US 79.90
- PGA Golf Plus DA 69.90
- Pinball Dreams DA 59.90
- Police Quest 3 DV 79.90
- Populous 2 DA 59.90
- Populous 2 Data * DA 39.90
- Premiere DA 69.90
- Push Over DA 59.90
- Railroad Tycoon DV 79.90
- Realms DV 69.90
- Red Zone DA 59.90
- Regent DV 79.90
- Risky Woods DA 59.90
- Scenario-Theatre * DV 69.90
- Sensibel Soccer DV 59.90
- Shadow Beast 3 * DA 69.90
- Shadowlands DA 69.90
- Silent Service 2 DA 79.90
- Space Max DV 69.90
- Space Quest 4 DV 79.90
- Special Forces DA 79.90
- Spirit of Adventure DA 69.90
- Sports Collection * DA 69.90
- Starbyte Soccer DV 69.90
- Steel Empire DA 69.90
- Strategy Masters * DA 79.90
- Super Hero * DA 69.90
- Tennis Cup 2 US 59.90
- The Simpsons DA 59.90
- Ultima 6 DA 59.90
- Utopia DA 69.90
- Willy Beamish DA 79.90
- Wing Commander * DV 89.90
- Winter Challenge * DA 79.90

Wir führen Programme für:

- AMIGA
- PC
- CD-ROM
- C 64
- MEGA DRIVE
- MASTER SYSTEM
- GAME GEAR
- NINTENDO NES
- GAME BOY
- SUPER NES
- FAMICON
- ATARI LYNX.

Ladenlokal

in Willich 4 (Neersen), Hauptstr. 31

Öffnungszeiten:

Mo. - Fr. 9:30 - 13:00 Uhr und 15:00 - 18:00 Uhr

Sa. 9:30 - 13:00 Uhr

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten! Kein Versand ins Ausland! Schriftliche Bestellungen bitte an:

Arbirosoft A.Hübecker, Postfach 1380, 4156 Willich 4

Telefon: 0 21 56 - 60 7 77, Telefax: 0 21 56 - 60 1 88

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

DA = Deutsche Anleitung, DV = Deutsche Version (komplett in Deutsch).

Artikel die mit einem Sternchen gekennzeichnet sind, waren bei Drucklegung noch nicht verfügbar. Gesamtkatalog gegen DM 2,50 in Briefmarken

Ishar

Bevor wir in die Komplettlösung einsteigen, ersteinmal ein paar nützliche Tips zum generellen Vorgehen:

Gute Vorratshaltung ist angesagt, die Charaktere sollten immer genügend Nahrung zur Konditionsstärkung mit sich führen, ebenso ein solides Polster an Zutaten für Tränke. Während eines Kampfes sollte man die Figuren zwecks Konditionssteigerung ruhig mal ein Brot schlucken lassen. Nach den Kämpfen solltet Ihr nicht vergessen, ihnen erste Hilfe zu leisten. Kohle sollte man auch stets in Massen dabei haben (notfalls mehrmals die Stadt Elwingil besuchen), auch sollte ein Mitglied der Party zum Schatzmeister ernannt werden und den ganzen Mammon an sich nehmen. Die Trainingsmöglichkeiten zu Beginn des Spieles sollten ausgiebig genutzt werden. Beim Anheuern von Hilfskräften sollte darauf geachtet werden, daß keine Diebe oder Spione in die Gruppe aufgenommen werden. Die optimale Marschordnung im Gelände sollte "hintereinander mit dem besten Kämpfer an der Spitze" sein, auch im Gelände sollte sich die Party immer wieder mal eine ordentliche Mahlzeit oder ein kleines Nickerchen gönnen.

Let's go...

Zu Beginn des Spieles latscht die Party erstmal ostwärts bis zu einem

Typ, der einen Hinweis über ein Dorf im Süden des Landes liefert. Vorerst geht es aber noch weiter nach Osten bis zum Ende des Sees, dort nach Süden bis zum Birkenwald, wo man die Priesterin Kiriela in die Truppe aufnimmt und hinter Aramir aufstellt. Kiriela übergibt ihre Barschaft an Aramir und schreibt den Spruch "Heilen" auf ihre Rune.

Jetzt zurück zu dem netten Herrn mit dem Tip und von dort nach Süden durch das Dorf Anagarahn bis direkt vor das rote Dimensionstor. Mit dem Blick nach Westen tanzt die Party zwei Schritte nach Norden, vier nach Westen und findet schließlich im Süden einen Schatz. Wieder zurück nach Anagarahn, von dort nach Westen bis zum Wasser, dann nach Süden bis zum Haus. Aramir schnappt sich die dortige Truhe und freut sich über den erhöhten Kontostand.

Anagarahn

In der Taverne von Anagarahn wird der Ranger Kyrian in die Truppe aufgenommen, er stellt sich hinter Kiriela und übergibt sein Gold der Gemeinschaftskasse. Beim Händler werden je fünf Lederrüstungen und Leichthelme gekauft und an die Party verteilt, weiterhin erhält jedes Mitglied fünf Brote, für Aramir wird noch ein Dolch als zweite Waffe gekauft.

In einer der Hütten lauscht die Party der Geschichte von Akeer und läßt sich auch von Azalghorn erzählen,

anschließend geht es nach Osten bis zum Wasser. Dort findet man weiter südlich eine Brücke, überquert sie und stapft weiter in Richtung Osten zum Dorf Lotharia. Von dort aus gibt es erst einmal einen kleinen Ausflug in Richtung Süden bis zum Geist im zweiten Birkenwald.

Lotharia

Der Geist verrät drei Tips, um gegen Krogh bestehen zu können: Man benötigt entweder den magischen Talisman, die erschöpfte Hexe oder alle vier Runentafeln. (Die erste dieser Tafeln findet man, wenn man in östlicher Richtung am Wasser entlang bis zum zweiten Baum geht. Irgendwo in dessen Umgebung ist dann die Runentafel.)

Jetzt geht es wieder zurück nach Lotharia und Anagarahn. Dann weiter nach Norden zum See, dieser wird umlaufen und weiter geht es nach Norden bis zum roten Dimensionstor in Fragonir. Dort geht die Party zwei Schritte nach Süden und drei nach Osten bis zur Brücke. Falls es der Zustand von Aramir erfordert, wird er von Kiriela geheilt, dann sollte man das Spiel vor dem nächsten Kampf unbedingt abspeichern.

Fragonir

Der Riese auf der Brücke ist nämlich recht kernig, aber durchaus zu besiegen. Anschließend ist der Zugang zum Wasserdorf Fragonir frei. In der ersten Taverne werden die Priester

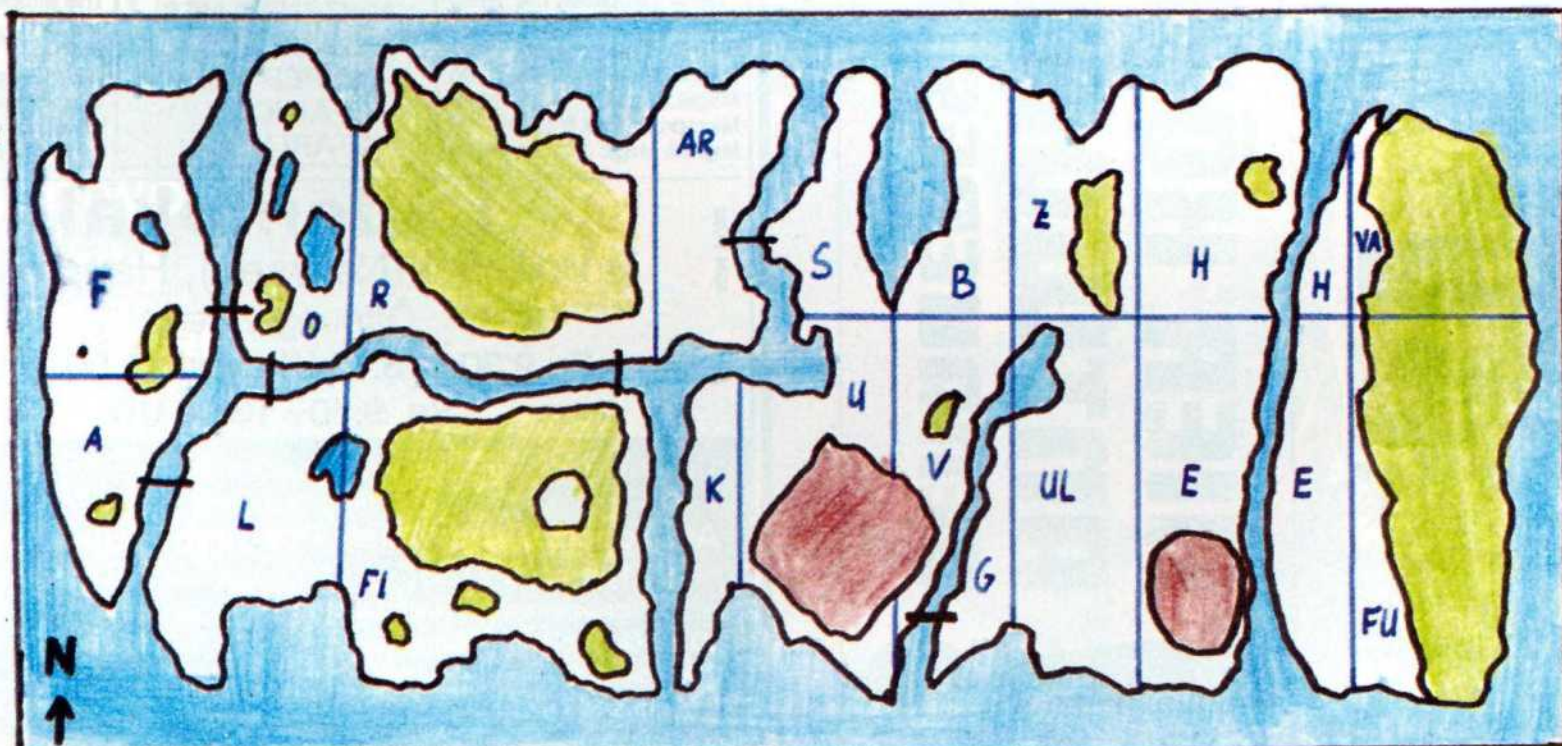
Dorian und Golnal aufgenommen. Dorian spendet sein Geld, schreibt den Spruch "Brennende Hände" auf seine Rune und stellt sich hinter Kyrian. Von Golnal werden nur die 2000 Goldstücke benötigt, anschließend wird er entlassen oder von Aramir getötet. Gleiches wiederfährt Fhironn in der zweiten Taverne, dort wird allerdings die Bogenschützin Sheelda freundlich aufgenommen und hinter Dorian platziert. Dorian und Sheelda erhalten die restlichen Helme und Rüstungen, weiterhin werden beim Händler für jeden fünf Brote gekauft, Sheelda erhält noch einen Bogen und Kiriela frischt gegebenenfalls noch ihren Vorrat an Trankzutaten auf. Dann übernachten, essen - und abspeichern!

Nach einer geruhsamen Nacht geht es vom Wasserdorf aus nach Süden bis vor den See, von dort nach Osten bis zum Wasser und wieder nach Süden bis zur Brücke. Diese wird überquert und weiter geht es nach Osten bis zur letzten Birke im Birkenwald. Dort ist im Norden eine Hütte, deren Bewohner etwas über den Echsenmann Brozl im Wald von Fimnuirh erzählt und vom "visuellen Helm", mit dem man Brozl besiegen kann. Anschließend geht es weiter, einen Schritt nach Osten, zwei nach Süden und zwei nach Osten - und schon wieder darf man sich an einem Schatzerfreuen.

Zurück zur Hütte und über die Brücke zurück nach Lotharia, wo jedes Mitglied mit fünf Broten und 20

Kendoria

- STADT
- WALD
- MEER/SEE



- A Anagarahn
- AR Aragarth
- B Baldaron
- E Elwingil
- F Fragonir
- FI Fimnuiri
- FU Fhulgrad
- G Gil-Aras
- H Halinder
- K Kandomir
- L Lotharia
- O Osghirod
- R Rhualgast
- S Silmatil
- U Urshurak
- UL Uldonyar
- V Vargaeon
- VA Valatar
- Z Zendoria

Dann wieder raus aus dieser miesen Gegend und weiter. Wenn es der Zustand der Party erfordert, nochmals ein kleiner Abstecher nach Angarahn oder Lotharia, ansonsten geht es durch den Wald weiter in Richtung Osten bis nach Aragarth. Dort geht es zunächst nach Norden, wo man einen Zwerg sieht, dann drei Schritte nach Süden und fünf nach Osten - zum obligatorischen Schatz. Der Zwerg sollte, wenn es möglich ist, in die Party aufgenommen werden, er bringt einen Helm, ein Schwert für Kyrian und 500 Goldstücke mit. Es geht weiter nach Norden, allerdings mit Blickrichtung Ost, bis die Brücke ins Blickfeld kommt. Diese wird von einem Minotaurus bewacht, der wieder recht kernig ist - also vorher heilen und abspeichern.

Aragarth

Die Party bleibt einen Schritt vor dem Koloß stehen, Sheelda spickt ihn mit 40 bis 60 Pfeilen und zwei Wurfmessern. Dorian benutzt seine Rune bis seine Psyche verbraucht ist, dann geht es an den Nahkampf. Ist das Biest endlich besiegt, macht man je nach Bedarf noch einen kleinen Abstecher nach Angarahn oder Lotharia und frischt die Ausrüstung auf, ansonsten geht es über die Brücke nach Argarth. Dort hält man sich nordwärts und killt den Keulenfreak mit Magie und Pfeilen. Danach sucht die Gruppe die Schildkröte am östlichen Ufer hinter dem Kerl und

durchquert Silmatil in östlicher Richtung (See in südlicher Richtung umlaufen!). Von dort geht es nach Osten durch Baldaron nach Zendoria. Falls Aramir in der Zwischenzeit gestorben sein sollte, findet sich dort mit Manatar ein würdiger Nachfolger. Weiter geht es nach Osten bis nach Halindor, wo man das Dorf im Norden betritt. Hier kauft man ein Langschwert für Aramir und sieben Flaschen mit getrockneten Drachenknochen. Noch eine kleine Mahlzeit, ein Nickerchen, und weiter geht es - auf keinen Fall sollte man hier Zeloran anheuern!

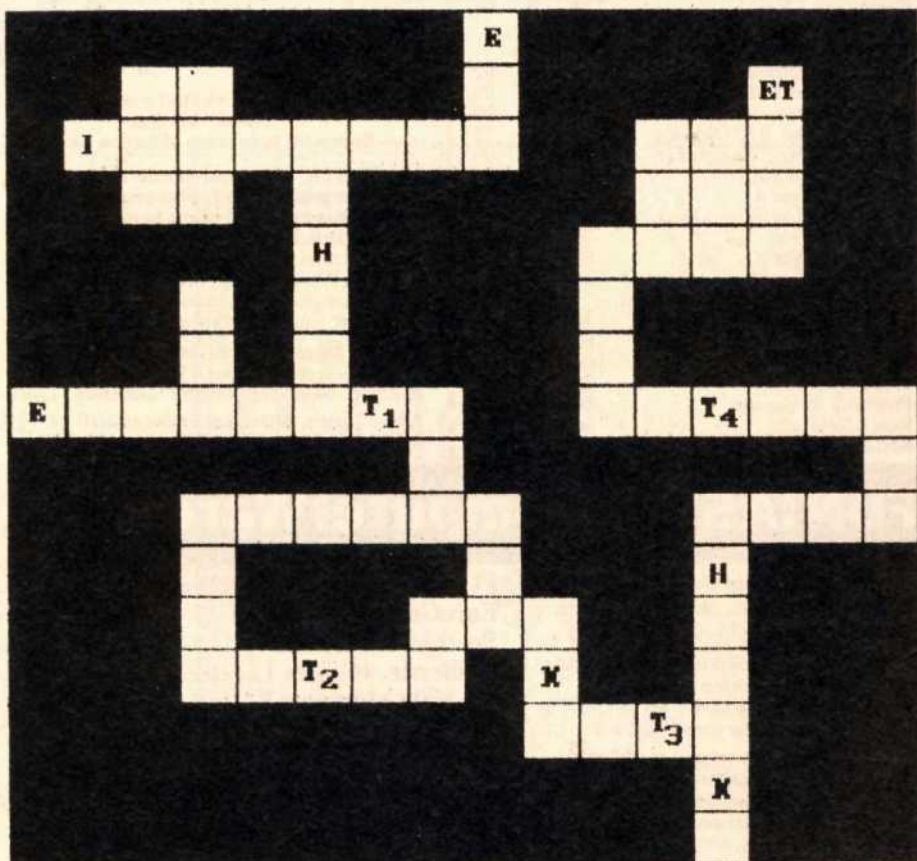
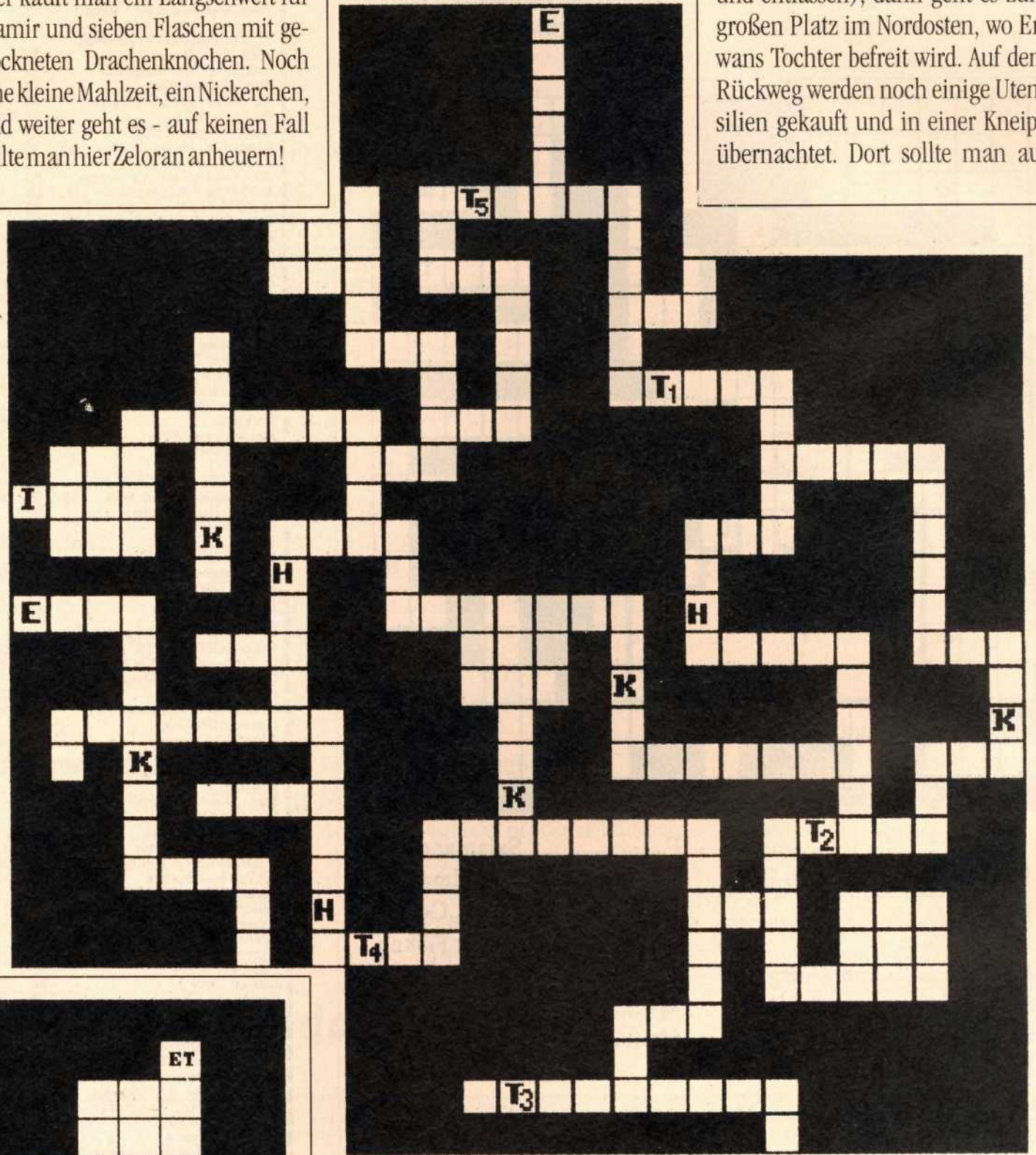
Halindor

Von Erwan erhält man den Auftrag, seine Tochter aus Elwingil zu holen. Also geht es nach Süden zur Stadt. Dort kann man den Kampf hinter dem Eingangstor bei Geldmangel mehrmals wiederholen, dann geht es in den westlichen Teil der Stadt,

um bei Thorn Informationen einzuholen. Weiterhin läßt man bei ihm die Mönchskutten mitgehen - sie werden später noch wichtig.

Elwingil

Jetzt wird dafür gesorgt, daß nur noch vier Personen in der Party sind (also notfalls Kyrian ausplündern und entlassen), dann geht es zum großen Platz im Nordosten, wo Erwans Tochter befreit wird. Auf dem Rückweg werden noch einige Utensilien gekauft und in einer Kneipe übernachtet. Dort sollte man auf

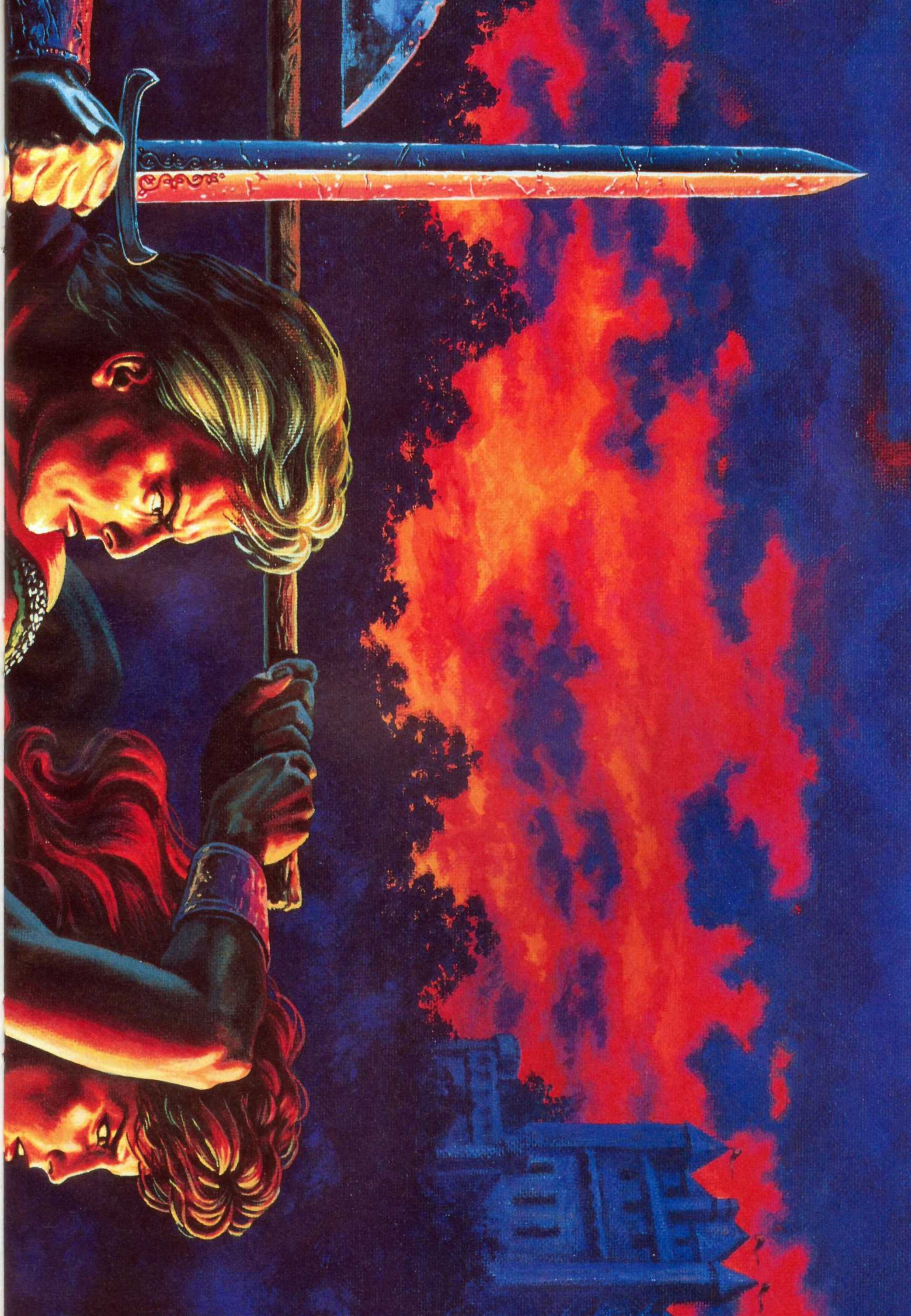


Legende zur Karte von Elwingil:

- E.....Ein-/Ausgang
- H.....Händler
- T1.....GE-Training
- T2.....Zaubersprüche
- T3.....IN-Training
- T4.....magisches Seminar
- K.....Kneipe
- ET.....Erwan's Tochter
- I.....Thorn (Info)

Legende zur Karte von Urshurak:

- E.....Ein-/Ausgang
- K.....Kneipe
- I.....Olban (Info)
- H.....Händler
- T1.....Zaubersprüche
- T2.....IN-Training
- T3.....KR-Training
- T4.....GE-Training
- T5.....magisches Seminar





MOROPROSE
SIMULATION • SOFTWARE



SM aktueller
software
markt

Fortsetzung von Seite 80

keinen Fall Unknown, den finsternen Ritter anheuern.

Jetzt geht es zurück nach Halindor zu Erwan und man stellt fest, daß Aramir und Kyrian Deloria nicht ausliefern wollen. Also werden beide ausgenommen und entlassen oder abserviert. Deloria wird ihrem Vater ausgehändigt und man kassiert den Schlüssel. Jetzt erst heuert man Zelor an, kassiert sein Geld, läßt ihn den Spruch "Bindung" auf seine Rune schreiben und stellt ihn ganz nach hinten. Zurück nach Elwingil, vor den Toren gespeichert, und dann Unknown in die Party aufgenommen. Er erhält das Langschwert und die magische Rüstung, anschließend wird abgespeichert.

Durch den Westausgang geht es bis zur Hecke und in nördlicher Richtung um sie herum wieder nach Westen. Bis zum Typ mit den Hörnern und den Feuerschalen, auf ihn stürmt man frohgemut zu, bindet ihn mit Zelorans Spruch und gibt ihm dann den Rest. Von Uldonyar geht es weiter nach Norden und um das Wasser herum nach Zendoria. Von dort in westlicher Richtung nach Baldaron und weiter nach Urshurak im Süden, dort wieder einen Einkaufsbummel machen.

Urshurak

Außerdem sollte man in dieser Stadt auf dem großen Platz im Westen bei Olbar Informationen über ein magisches Schwert in Baldaron holen und Zelor an einem magischen Seminar teilnehmen lassen. Nach einer Mahlzeit und der Übernachtung in der Taverne geht es weiter nach Norden, bis man in Kandomir angekommen ist. Dort ist im Norden eine Hütte, in der man die Rezepte für die Tränke bekommt. Man gibt sie Zelor an, der einen Blick darauf wirft, anschließend geht es durch das Dimensionstor nach Baldaron zurück.

Osghirod

Von dort aus wieder nach Osten bis Silmatil und über die Brücke nach Aragarth. Und weiter nach Westen bis zur Hütte in Osghirod. Von ihr aus bewegt sich die Party nordwärts

mit dem Blick nach Westen, bis sie hinter der Hecke nach Westen gehen kann. Abspeichern, und dann nach Westen bis zu dem Metallburschen, der gebunden und abserviert wird. Ister Geschichte, schnappt man sich das Geld und den "visuellen Helm".

Fimnuirh

Nach einer Rast in Lotharia geht es nach Osten bis zur Lichtung im Wald von Fimnuirh, wo Brozl, der Echsenmann dank des Helmes kein Problem mehr ist. Die Ringe, die gegen Drachenatem immunisieren, werden natürlich eingesackt.

Dann weiter nach Norden, bis nichts mehr geht, dann nach Osten zur Brücke nach Rhudgast und weiter nach Osten bis Aragarth. Im Nordosten von Aragarth gibt es ein kleines Waldstück, in dem man einen Händler trifft. Von ihm erhält man für etwa 5000 Goldstücke ein Flakon mit Falltürspinnengewebe. Anschließend nach Osten über die Brücke nach Silmatil und weiter nach Zendoria zum östlichen Birkenwald. Dort ist im Norden ein Händler, von dem man im Tausch gegen die Schildkröte etwas Schildkrötensaber erhält.

Weiter geht es nach Halindor, wo abgespeichert wird. Dann besucht man so oft Elwingil und prügelt sich rum, bis man mindestens 20000 Goldstücke und Zelor an über 10000 Erfahrungspunkte hat. Dann zurück nach Halindor, abspeichern und Zelor an den Spruch "Geistiger Schild" lernen lassen. Dann nach Osten zum Typ mit den Feuerschalen, diesen auf die gewohnte Weise erledigt und weiter in den Nordosten des Birkenwaldes. Dort ist ein Dimensionstor, das wieder nach Elwingil führt.

Valathar und Fhulgrod

Dann geht's nach Süden durch Fhulgrod bis an den nördlichen Waldrand von Valathar. Der Waldrand wird in nördlicher Richtung abgesucht und man stößt auf Zach, einen weiteren Kameraden Jarrels. Wenn man zweimal auf ihn zugeht, bekommt man zwei Flakons mit Krötenaugen. Weiter geht es nach Süden bis an das Ende des Waldes in

Fhulgrod, dann nach Osten, bis man die die Lichtung mit dem Schwein erreicht. Hier mixt Kiriela den Trunk "Schwein zurückverwandeln" und gibt ihn dem Schwein. Es erscheint die Hexe Morgula, die den Spruch "Anti Krogh" beherrscht. Sheelda wird ausgeräumt und entlassen. Morgula wird in die Party aufgenommen, in der Mitte plaziert und schreibt den Spruch "Blitz" auf ihre Rune, anschließend wird abgespeichert.

Bei den folgenden Kämpfen sollte man die Kondition von Morgula stets im Auge behalten! Im Westen geht es aus dem Wald und am Waldrand immer nach Norden, wo die Party wieder auf Zach trifft. An ihm geht es vorbei nach Norden, bis man den Zauberer sieht. Dann einen Schritt nach Süden und abspeichern. Zelor an belegt nun jedes Partymitglied mit dem Spruch "Geistiger Schild" und Morgula tötet den Zauberer durch einige "Blitze".

Im Osten befindet sich schließlich der Eingang zu Dungeon II, vor dem noch eine kleine Rast eingelegt und ein Spielstand auf Diskette abgelegt werden.

Dungeon II

Dungeon II stellt den Eingang zu Ishtar dar und ist der letzte große Abschnitt, den die Party bestehen muß. Also los!

Zunächst geht es nach Norden, wo ein Silberschlüssel (S1), ein Schatz und etwas Nahrung auf Abholung warten. (Die Schlüssel sollte man den Charakteren in der Reihenfolge, in der sie gefunden werden, in die Hände geben.) Dann geht es nach Osten bis kurz vor die erste Tür, wo im Süden der nächste große Kampf lauert. Anschließend schnappt man sich das Salamanderöl im Osten und geht dann weiter nach Süden, wo man nach dem Knick die Wasserspeierklaue, den Froschmistelzweig, den Silberschlüssel (S2) und den ganzen anderen Kram einsackt. Dann zurück in den Raum, in dem der Kampf war. Die Tür im Osten wird mit (S2) geöffnet. Im Nordosten findet sich ein Wurmmesser für Unknown und ein weiterer Schlüssel (S3). Der nördliche Hebel wird betätigt, und man geht durch das

südliche Tor - die Nahrung nicht vergessen. Dahinter folgt man dem Gang und findet den Schlüssel (S4). Zurück im großen Raum geht es nach Norden, man schnappt sich das Wurfmesser und öffnet die Tür im Osten mit (S4) - und speichert sicherheitshalber mal wieder ab. Nachdem man das Salamanderöl eingesteckt hat, geht man nach Osten - mit Blick in Richtung Süden. Dabei fällt einem zwangsläufig der Golem auf, der gebunden und geprügelt wird. War er einmal, schnappt man sich den Goldschlüssel (G1) hinter ihm.

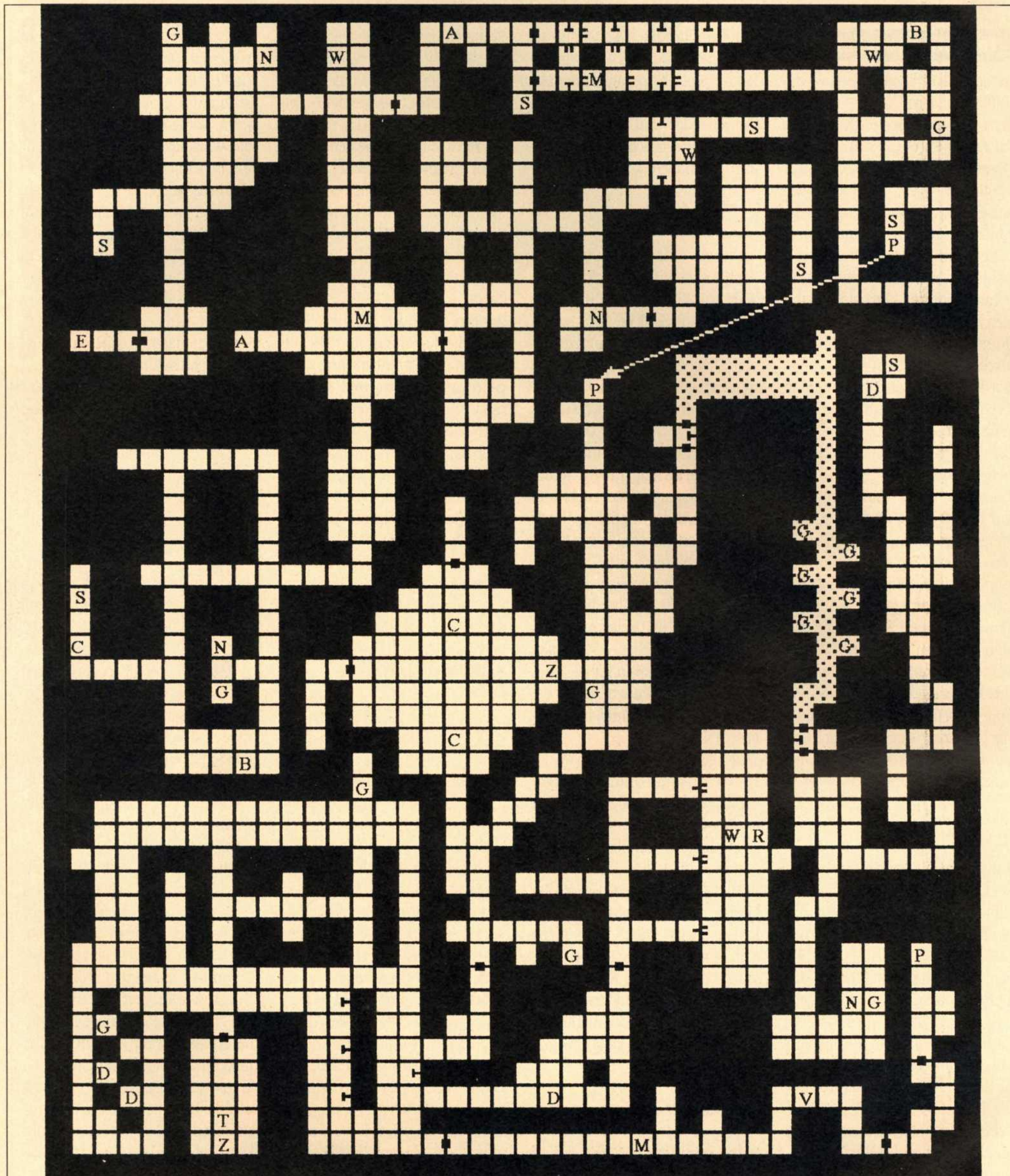
Im nun folgenden Labyrinth der Türen und Hebel geht man wie folgt



vor: Nachdem das störende Monster erledigt wurde, werden zunächst die Hebel 2, 1 und dann wieder 1 betätigt. Der Weg zu Hebel 6 ist jetzt frei, dieser wird betätigt und anschließend nochmals die Hebel 2 und 1. Dann noch Hebel 3 betätigt, und schon geht es weiter.

Im Osten sammelt man das Wurfmesser, die Wasserspeierklaue und den Schatz ein. Dann folgt man dem Gang nach Süden, bis man am Dimensionstor angekommen ist. Der Schlüssel (G2) wird eingesteckt und das Spiel gespeichert.

Sollte man weniger als 20 Flakons mit Salamanderöl haben, empfiehlt es sich, nochmals einen kleinen Abstecher nach Elingwil zu machen, um wieder ordentlich einzukaufen. Ansonsten - Augen zu und durch das Dimensionstor; dort hält man sich östlich, bis ein Raum mit einem Hebel an der Ostwand erreicht ist. Hier mixt Kiriela für jedes Mitglied einen Trunk "Atemstillstand", danach wird der Hebel betätigt - das nun einströmende Gas ist Dank des Tranks kein Problem mehr. Die Schätze, die auf dem Weg liegen, werden eingesammelt, der nächste Hebel wird wieder betätigt und das Gas verschwindet. In diesem Teil des Dungeons finden sich dann noch ein Schlüssel (G3), Rattenhirne, Nahrung und ein Schatz. Auf dem Rückweg ist ein Trank nicht mehr notwendig.



Legende zur Karte von Dungeon II:

- E.....Ein-/Ausgang
- N.....Nahrung
- G.....Schatz
- S.....Schlüssel
- W.....Wurfmesser
- M.....Monster (groß)

- A.....Salamanderöl
- B.....Wasserspeierklaue
- C.....Froschmistelzweig
- D.....Rattenhirn
- Z.....böser, böser Zauberer
- V.....böser, böser Drache
- R.....Rune
- T.....Talisman
- P.....Dimensionstor

- ⊕ / ⊞Tür
- ⊞Geheimtür
- ⊞Hebel
- ⊞tötliches Gas

raus und am Waldrand Richtung N, wo wir wieder auf Zach treffen. An ihm vorbei nach N bis man den Zauberer

sehen kann. Schritt nach S, saven.

Zeloran belegt nun jeden Charakter mit dem Spruch 'Geistiger Schild', und Morgula tötet den Zauberer durch einige 'Blitze'.

Im O befindet sich der Eingang zum Dungeon II, vor

Jetzt stattet die Party dem fiesen Zauberer einen Besuch ab und besiegt ihn nach der bekannten Methode. Schnell noch den Schatz und die Froschmistelzweige genommen, und weiter geht es Richtung Süden. Zwischendurch noch einen Schatz im Osten abgeriffen, dann die nächste Tür mit (G1) geöffnet. Die Party folgt dem Gang und hält sich nördlich, bis wieder ein Schatz vor ihr liegt. Dann geht es in die südwestliche Ecke, wo es Rattenhirne und einen Schatz gibt. Die Tür im Süden des Abschnitts wird mit (G2) geöffnet, anschließend belegt Zeloran jeden Kämpfer mit einem "Geistigen Schild" und die Truppe stürzt in den Raum, schnappt sich den Talisman und rennt wieder aus dem Raum.

Jetzt geht es zu dem einzelnen Hebel im Osten, der betätigt wird. Die Party folgt dem mittleren Gang nach Osten, läßt die Rattenhirne mitgehen und betritt den großen östlichen Raum durch eine der drei Geheimtüren und findet ein Wurfmes-

ser sowie die dritte Rune. Es geht zurück zum Gang mit den drei Hebeln, die in die Stellungen unten, oben, unten gebracht werden. Im südlichsten Gang wird die Party von einer Medusa erwartet, die nach bewährter Manier von Zeloran und Unknown beseitigt wird.

Beim weiteren Vorgehen sollte man die Party in Sachen Psyche und Kondition auf 100 bringen und jedes Mitglied mit einem der Ringe von Brozl ausstatten, ein Abspeichern wäre auch nicht schlecht. Denn hinter einer der Ecken lauert ein Drache, der recht hinterhältig ist. "Blitze", "Feuerbälle", "magische Raketen", "brennende Hände" und gezielte Hiebe setzen das Untier jedoch außer Gefecht. Die nächste Tür wird mit dem zuletzt gefundenen Schlüssel geöffnet, anschließend zieht die Party die Mönchskutten über, da sonst die letzte Tür nicht passiert werden kann. Vor dem Dimensionstor, das die Party nach Ishar teleportieren wird, werden die Charakter

nochmals geheilt und der Spielstand gesichert.

Ishar

In Ishar wird die Party nach jedem Kampf geheilt und abgespeichert. Nach der Feuerball-Falle werden die Charaktere auf den Endkampf mit Krogh vorbereitet. Alle Mitglieder müssen restlos kuriert sein, Unknown muß eine Kondition von 100 haben und Zeloran, Kiriela, Morgula und Dorian in ihrer Psyche auf 100 stehen. Weiterhin schreibt Morgula auf ihre Rune noch den Spruch "Anti Krogh". Zeloran belegt alle Mitstreiter mit dem "geistigen Schild", und der Endkampf kann beginnen:

Morgula benutzt solange "Anti Krogh", bis ihre Psyche auf Null ist, anschließend drischt Unknown auf Krogh ein, bis dieser das Zeitliche gesegnet hat. Ist Krogh endlich besiegt, ist Ishar befreit und der Party ist Ehre und Ruhm gewiß...

David B./Mirko Z./Marc Z.

Tränke und ihre Zutaten

- A: Krötenauge
- B: Salamanderöl
- C: Froschmistelzweig
- D: Rattenhirn
- E: Wasserspeierklaue
- F: gepulverte Drachenknochen

SCHLOUMZ (körperliche Regeneration): B, C, E, E.

GHOSLAM (geistige Regeneration): B, C, D.

WORGAZ (Atemstillstand): B, B, C, E, F.

ARBOOL (Schwein zurückverwandeln): A, B, C, F.

Commander Keen 4

Mit einem Diskettenmonitor kann man sich an den gespeicherten Spielständen vergreifen und sich die Anzahl der Leben oder der Schüsse nach Belieben einstellen.

Christian Seidl



Cheat für Commander Keen 4

Pfad=C:\KEEN4\
Datei=SAVEGAMEX.CK4

	Hex Codes	ASCII-Werte
(0000)	43 4B 34 00 C9 A0 01 00 4D 61 72 75 73 00 00 20	CK4 μ μ μ
(0010)	20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 00 00 00 00 00	
(0020)	00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 40 0B 00 33 00 00	e 3
(0030)	01 00 01 00 01 00 01 00 01 00 01 00 01 00 01 00	
(0040)	01 00 01 00 01 00 00 00 00 00 00 00 01 00 01 00	
(0050)	01 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	
(0060)	70 A0 02 00 00 E2 04 00 93 00 1B 00 01 00 06 00	pá Γ ó
	Bytes für Score! SYND UERDREHT!!	Schub Drops befreite Zauberer
(0070)	00 00 00 00 00 00 00 00 0D 00 10 00 01 00 00 00	Leben

ALLE ZAHLEN IM HEX-FORMAT!!

(0080) 0A 4B CD AB 50 03 3E 04 CD AB 04 00 51 02 CD AB H=>P>=> Q=>
(0090) 49 00 3E 04 0B 03 0C 03 0D 03 CD AB 12 00 3E 04 I >

Groß Electronic

Hardware · Software · Zubehör

	AM	ST	PC
1869 dt.	74.90		89.90
A 320 Airbus dt.	99.90	99.90	99.90
A Train			99.90
A.T.A.C. dt.			99.90
Aces of the Pacific dt.			89.90
Amberstar dt.	74.90	74.90	
Ashes of Empire dt.	94.90		a.A.
B 17 Flying Fortress dt.			99.90
Battle Isle dt.	69.90		89.90
Battle Isle Data Disk dt.	49.90		49.90
Bundesliga Manager Prof. dt.	69.90		69.90
Carl Lewis Challenge dt.	59.90		74.90
Civilization dt.	79.90		89.90
Conquest of the Longbow dt.			79.90
Conquestador dt.	74.90		74.90
Cool Croc Twins dt.	59.90		59.90
Covert Action dt.	74.90		89.90
Crisis in the Kremlin dt.			99.90
D Generation dt.	49.90		74.90
Darklands dt.			109.90
Darkseed dt.			99.90
Das Schwarze Auge dt.	74.90		89.90
Deliverance dt.	59.90		
Der Patrizier dt.	69.90		89.90
Discovery dt.	64.90		
Dune dt.	69.90		79.90
Dungeon Master			74.90
Dyna Blaster dt.	64.90		
Eco Quest dt.			89.90
Exodus 3010 dt.	69.90		
Eye of the Beholder 2 dt.		a.A.	79.90
Epic dt.	64.90		74.90
Elmarm dt.			89.90
Falcon 3.0 dt.			99.90
Fire and Ice dt.	59.90		
Global Effect dt.	74.90		79.90
Gobliins dt.	64.90		64.90
Grand Prix Formula One dt.	74.90	74.90	a.A.
Guy Spy dt.	64.90		74.90
Heart of China dt.	74.90		89.90
Heroes of the 357TH dt.			79.90
Indiana Jones 3 VGA dt.	64.90		89.90
Indiana Jones 4 VGA dt.			a.A.
Ishar dt.	69.90		69.90
Jaguar XJ 220 dt.	59.90		
Jim Power dt.	59.90		
Kings Quest 5 dt.	74.90		99.90
Larry 5 dt.	74.90		89.90
Laura Bow 2 dt.			79.90
Legend dt.	69.90		74.90
Les Manley: Lost in L.A. dt.			79.90
Lure of the Temptress dt.	64.90		79.90
Mad TV dt.	69.90		79.90
Might & Magic 3 dt.	69.90		89.90
Myth dt.	59.90		
Ork dt.	59.90		
Perfect Islands dt.	64.90	64.90	74.90
Perfect General dt.	79.90		89.90
Pinball Dreams	59.90		a.A.
Pirates dt.	64.90	64.90	64.90
Plan 9 From Outer Space dt.	89.90		99.90
Planets Edge dt.			89.90
Police Quest 3 dt.	74.90		89.90
Pools of Darkness dt.			89.90
Project X dt.	59.90		
Railroad Tycoon dt.	79.90	79.90	89.90
Rampart dt.			74.90
Realms dt.	64.90		74.90
Red Baron dt.	74.90		99.90
Regent dt.	69.90		
Rocketeer dt.			79.90
Secret of Monkey Island dt.	69.90		79.90
Secret of Monkey Island 2 dt.	79.90		79.90
Sensible Soccer dt.	59.90	59.90	
Silent Service 2 dt.	79.90	79.90	79.90
Sim Ant dt.	89.90		89.90
Secret Weapons of Luftwaffe			89.90
Secret Weapons Miss. P38/P80		39.90	
Secret Weapons Miss. HE-162			44.90
Secret Weapons Miss. DO-335			44.90
Space Max dt.	64.90		74.90
Space Quest 4 dt.	74.90		89.90
Special Forces dt.	79.90	79.90	89.90
Star Trek 25th. dt.			79.90
Strike Commander			a.A.
Titus the Fox dt.	59.90		64.90
Ultima 7 dt.			79.90
Ultima Trilogy (4-6) dt.			89.90
Ultima Underworld dt.			89.90
Willy Beamish dt.	74.90		89.90
Wing Commander		a.A.	
Wing Commander 2 dt.			99.90
Wing Com. 2 Spec. Op. 2 dt.			49.90

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

Disketten 3.5" 2DD 10er Pack	9.90
3.5" 2HD 10er Pack	16.90
Speichererw. 512 KB mit Uhr,	69.00
Ext. Laufwerk Amiga 500, 3.5" abschaltbar	139.00
Sound Blaster Version 2.0 dt.	199.00
Sound Galaxy NX	299.00
Joystick Quickshot II plus (Amiga, ST)	14.90
Competition-PRO STAR (Amiga, ST)	39.90
Advanced Gravis -schwarz- (Amiga, ST)	79.00
Quickshot 123 (PC)	24.90
Comp. PRO STAR(PC incl. GameCard)	79.00
Advanced Gravis -schwarz- (PC)	89.00

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

dt. = dt. Anl. oder kompl. deutsch
Versand erfolgt per NN (+ 10 DM) oder Vorkasse
(EC-Scheck + 5 DM)

Auslandsversand: (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 0 85 82 / 15 99

Telefon 0 85 82 / 86 39

Telefax 0 85 82 / 86 25

Das schwarze Auge

Vorsicht, Falle!!! Es gibt zwei Stellen im Spiel, an denen man verflucht wird, ohne es direkt zu merken - außer vielleicht an der Tatsache, daß man in keinen Dungeon mehr reinkommt. Die kritischen Stellen befinden sich einmal in der Höhle der Spinnen zwischen Skjal und Ot-tarje, hier sollte man die Spinnenbrut auf keinen Fall anzünden. Weiterhin sollte man den Dämon in der Kiste auf dem Totenschiff am Leben lassen, da man sonst ebenfalls verflucht wird.

Heilung für den Fluch gibt es keine, allerdings kann man sich im Not-

möglich, untenstehende Übersicht zeigt, wo welches Gen zu setzen ist.

Oder noch besser: Wenn man sich nicht lange auf die Suche nach den recht fähigen NPCs im Spiel machen will, kann man sie gleich zu Anfang in die Party aufnehmen - allerdings nur unmittelbar nach der Installation des Spieles. Dabei wird nämlich ein Verzeichnis namens *TEMP* erzeugt, das während der Installation als Zwischenspeicher dient. Zwar wird das Ding nach der Installation wieder aufgeräumt, den Inhalt kann man jedoch mit einem geeigneten Tool, etwa *UNDELETE*, wiederherstellen. Interessant sind die Dateien mit der Endung

mögen gespendet, aber nicht gebetet. Die Aktion scheint gut fürs Karma zu sein, denn nach einem Besuch bei irgendeinem Heiler überzieht man zwar sein Konto, ist aber hinterher dank des negativen Kontostands unbegrenzt kreditwürdig. Wer lieber etwas ehrlicher sein will, der kann sich das Preisgefälle auf den beiden Märkten von Phexcaer zunutze machen: Am Kräuterstand des westlichen Marktes ordentlich feilschen und so viele Schurinknollen kaufen, wie man tragen kann. Diese werden dann auf dem östlichen Markt nach erneutem Feilschen gewinnbringend verkauft. Da jeden Tag Markt ist, kann man dieses Spielchen wiederholen, bis man schwarz wird. ■

Th. Hümmer/Ph. Geißler

Und noch einige generelle Tips:

Der Zauber "Adleraug und Luchs-ohr" in der Sparte Hellsicht bewirkt eine dauerhafte Steigerung der Sinnesschärfe-Werte um den Wert 7 und kann beliebig oft angewendet werden.

Ein Besuch im Tempel kann zum Erbitten von Wundertaten des jeweiligen Gottes genutzt werden. Falls der Gott beim ersten Mal seine Gnade noch verweigert, einfach weiterbitteln, denn irgendwann gibt der Knilch doch nach. Solche Hartnäckigkeit hilft auch bei verschlossenen Türen in den Dungeons: Auch unbegabte Helden können mit etwas Geduld und Dietrich solche Türen öffnen.

Auch sollte möglichst nur in einem Tempel abgespeichert werden, da sonst jeder Held einen Abenteuerpunkt verliert. (Im Phex-Tempel in Phexcaer wird leider immer ein Punkt abgezogen.) Wer auf Wunder von den Göttern hofft, kann sich bei Phex und Swafnir einige Spenden sparen, da diese unbrauchbare oder gar keine Wunder wirken. Der Travia-Tempel dagegen ist sehr praktisch, wenn mal einer der Helden das Zeitliche gesegnet hat. Einfach etwas spenden und dann solange um ein Wunder bitten, bis der Typ wieder atmet.

Beim Heiler werden oftmals teure Zaubertränke angeboten, die etwa 10 LE-Punkte regenerieren, 9 bis 14 Dukaten kosten und beim Herumschleppen ziemlich viel Platz ver-

brauchen. Das "Wirselskraut" ist genauso effektiv, meistens etwas billiger und wesentlich leichter. Also Hände weg von den Flaschen, auch wenn's Mehrwegflaschen sind...

Gifte aller Art sollte man bevorzugt auf Fernwaffen wie Bogen, Armbrust oder Wurfsterne schmieren, die Wirkung hält mindestens fünf Schüsse oder Würfe lang an. Allerdings sollte man darauf achten, das Zeug erst kurz vor der Verwendung aufzutragen.

Hängt man mal in einem Dungeon fest und weiß todsicher, daß irgendwo ein Ausgang in Form einer Geheimtüre sein muß, so stellt man das Mitglied mit dem höchsten Wert für Sinnesschärfe an die erste Position und klappert die Wände systematisch ab. Nicht nur anschauen, sondern auch mal dagegenrennen. Bei Bedarf den Zauber "Adleraug und Luchssohr" anwenden.

Bei den Kämpfen gibt es einen kleinen Programmfehler, den man sich zunutze machen kann. Normalerweise kann man nur Feinde beschießen, die in einer Linie mit der eigenen Figur stehen. Dies ist allerdings nur beim ersten Anvisieren nötig. Wählt man für die nächste Runde den Punkt "Alte Optionen", bleibt der Typ auch weiterhin anvisiert, selbst wenn er sich inzwischen bewegt hat oder eine andere Figur im Wege ist. ■

Holger Pidde/Sascha Hadidane

Magic Candle II

Hier sind einige Tips für angehende Abenteurer.

Zu Beginn des Spieles sollte man Tellermain genau erforschen, mit allen (!) Leuten reden und sich laufend Notizen machen. Anschließend geht es zum Schloß Oscruhn, wo ebenfalls alle Bewohner interviewt werden. Als Mitstreiter sind Lady Subia (nur mit ihr findet man das Elfendorf LEndora), Rimfiztrik, Rector und Sir Gustron zu empfehlen, erste Kampferfahrung kann man in den beiden Leveln des Kellers sammeln. (Dort sollte man auch Sakar in die Party aufnehmen.)

Bevor man sich in die Dungeons wagt, sollte man auf gute Ausrüstung achten. Auch auf solche Kleinigkeiten wie Nahrung, Kräuter

0000(0000)	Name des Helden
0016(0010)	00 BE GS GR XX XX XX ST XX XX XX XX XX XX 00 00
0032(0020)	00 00 00 00 MU MU 00 KL KL 00 CH CH 00 FF FF 00
0048(0030)	00 00 00 00 IN IN 00 KK KK 00 AG AG 00 HA HA 00 RA
0064(0040)	00 00 00 00 TA TA 00 NG NG 00 JZ JZ 00 LE 00
0080(0050)	00 00 00 00 AE AE 00 MR XX XX AT XX XX XX XX XX
0096(0060)	00 00 00 00 PA XX 00 00 00 00 00 00 00 00 00

Legende: BE: Beruf:	01 = Gaukler(in)	07 = Hexer(in)
	02 = Jäger(in)	08 = Druide (Druidin)
	03 = Krieger(in)	09 = Magier(in)
	04 = Streuner(in)	0A = Auef(e)
	05 = Thorwaler(in)	0B = Firnef(e)
	06 = Zwerg(in)	0C = Waldelf(e)

GS: Geschlecht (0=m;1=w)	
GR: Größe	
ST: Stufe	

MU: Mut-Wert	AG: Aberglaube-Wert
KL: Klugheits-Wert	HA: Höhenangst-Wert
CH: Charisma-Wert	RA: Raumangst-Wert
FF: Fingerfertigkeit-Wert	GG: Goldgier-Wert
GE: Gewandtheit-Wert	TA: Totenangst-Wert
IN: Intuitions-Wert	NG: Neugierde-Wert
KK: Körperkraft-Wert	JZ: Jähzorn-Wert

LE: Anzahl der Lebenspunkte	
AE: Höhe der Astralenergie	
MR: Magieresistenz	
AT: Attacke-Wert	PA: Paradowert

fall so profaner Dinge wie eines Diskettenmonitors bedienen. Mit ihm wird der verfluchte Spielstand bearbeitet, indem an der relativen Adresse 5E2h die nach einem Fluch dort stehende 02h in eine 00h verwandelt wird. Anschließend sollte alles wieder in Ordnung sein.

Wer sich noch keinen Update besorgt hat, der sollte dies schleunigst tun, denn in der Version 1.00 gibt es zwischen Oberorken und Felsteyn einen saftigen Absturz. ■

M. Müller/Attic

Wer mit seinem Zufalls-Helden nicht so ganz zufrieden ist, der darf sich jetzt seine Typen nach Wunsch klonen. Ein Hex-Editor macht es

*.NPC, denen man nach ihrer Wiederherstellung den Typ *.CHR verpaßt und sie in das DSA-Verzeichnis kopiert. Anschließend können die erfahrenen Kämpfer sofort in die Party aufgenommen werden. (Hier noch die vollständigen Namen der Herrschaften, der erste Buchstabe muß bei der Rettung neu eingegeben werden: Erwo, Garsvik, Harika, Nariell, Curian, Ardora.) ■

Marc Emminger/Sven Hegener

Finanzprobleme? Die müssen nicht sein! Nach dem Start in Thorwal gebe man sich in den Dungeon unter der Kämpferakademie und lasse sich verwunden. Dann ab in den Tempel und dort das gesamte Ver-

Fest-Platte

5.25" Floppy
für AMIGA,
extern
99.-



Fest-Platte, mit 40 Mega-Kalorien, einer maximalen Zugriffzeit von 15 min (solange der Braten noch heiß ist), Intern - oder bei schönen Wetter auch extern einsetzbar (z. B. bei der Grillparty), voll kompatibel mit allen gängigen Weinsorten. Gibt's bei jeden guten Metzger.

Festplatten und Floppylaufwerke für ATARI und AMIGA

	ATARI		AMIGA		Floppylaufwerke	
Fest- und Wechselplatten 2 Jahre Garantie	ICD-Controller und Treibersoftware	BOIL3 Treibersoftware, sehr schnell, A300 a. A.	TEAC - Diskettenlaufwerke 1 Jahr Garantie			
Quantum Festplatten	ST, Extern	MEGA ST	A 500	A2000	ATARI	
52 MB, 17 ms, 64 KB Cache	858.-	598.-	748.-	648.-	3.5"/720 KB	158.-
85 MB, 17 ms, 32 KB Cache	978.-	728.-	878.-	778.-	3.5"/1.44 MB	178.-
127 MB, 17 ms, 32 KB Cache	1048.-	798.-	948.-	848.-	5.25"/1.2 MB	178.-
120 MB, 16 ms, 256 KB Cache	1248.-	998.-	1148.-	1048.-	HD Modul	69.-
170 MB, 17 ms, 32 KB Cache	1298.-		1198.-	1098.-	AMIGA	
SyQuest Wechselplatten					5.25"/880 KB	99.-
44 MB, 20 ms, 8 KB Cache	1098.-		1128.-	898.-	3.5"/880 KB	149.-
88 MB, 20 ms, 32 KB Cache	1248.-		1378.-	1048.-	3.5"/1.64 MB	228.-

FSE
Computer-Handels GmbH

Schmiedstraße 11
6750 Kaiserslautern

☎ 0631/3633-101 Fax 60697

Preise gültig ab 10.10.1992

**5.25" Floppy
für AMIGA
99.-**

(Sermin, Gonshi, Nift, Mirget, Luffin, Turpin, Loka) und Dietriche. Weiterhin gehört mindestens eine Schaufel ins Inventar. An Zaubersprüchen empfehlen sich Angriffssprüche wie *Zapall*, *Fireball*, *Shatter* oder *Zefoar*, aber auch andere Sprüche (*Walkwater*, *Pierce*, *Rest-soul*, *Repel*, *Invisibility*, *Energy*, *Ressurrect*) können nicht schaden. Natürlich müssen diese Sprüche erst gelernt werden, Rimfiztrik besitzt zu Anfang nur das Buch *Felmis*. Zum Glück kann man in der *Wizard Lodge* in Telermain die Bücher *Sabano*, *Isbban* und *Demaro* zwecks Studium mieten, in Llordora werden die Bücher *Demaro*, *Isbban*, *Sabano* und *Zoxinn* zur Einsicht bereitgehalten. In Ketrop können bei Faranim die Bücher *Sabano* und *Demaro* erworben werden, in Llordora verkauft Estefaz das Buch *Vannex*. Wer genügend Zeit und Kohle hat, kann sich von Naendix in Ussa alle Bücher besorgen lassen - das dauert aber drei Wochen...

Eines der Ziele sollte es sein, die Götter zu erwecken, da sie die Party befördern können. Dazu benötigt man die passenden magischen Worte, die in den Tempeln zu finden sind. Marior, der Gott des Meeres, ruht beispielsweise in *Cellar 1* unter Schloß Oscruhn, das Zauberwort für ihn lautet *Ranalamma*. Ghar-tel, Gott des Heldentodes kann mit *Banishabbat* wiederbelebt werden. Um die Tür nach Deraum unter Schloß Oscruhn zu öffnen, muß man zunächst mit dem Zauberer Ziyx auf Rondl Island reden. Dieser verweist auf den Zauberer Shann auf Mariz Island, der den passenden Schlüssel hat und ihn gegen das Paßwort *Hefriti* rausrückt. Der Zauberer Faranim in Ketrop kennt das Wort, mit dem man den Turm von Shann öffnet - es lautet *Frilkenatz*. Um die Zwergenminen Drakhelm unter den Gizra Mountains zu betreten, muß das Paßwort *Nokarvabim* geflüstert werden. Für die nähere Erkundung der Minen sollten der Zauberer Eflun und der Zwerg Kruga mitgenommen werden.

Noch eine kleine Randbemerkung zum Thema Orcs: Die Orc-Stadt Glusaga kann man nur betreten, wenn man den *Disguise-Spell* benutzt. Der gefangene Orc Buzbaz-

gut aus dem Schloß Oscruhn sollte in die Party aufgenommen werden, da er sich später als nützlich erweist. ■

Jörg Borchert

Magic Pockets

Punktesammeln leicht gemacht: Hat man in einem Level erstmal 50 Münzen gesammelt, fällt alle zehn Wirbelstürme eine Münze im Wert von 1000 Punkten aus der Tasche.

In Level 6 und 8 findet man *Gobstopper*, die wie Gummibälle aussehen. Hat man einen gefunden, sollte man einen Cocktail einsammeln, die Tasche anschwellen lassen und dann loslassen. Das Ergebnis sind Massen von *Gobstoppern*, die zu Münzen und Süßigkeiten werden. Recht ergiebig ist auch der 'lebende Weingummimann'. Er erscheint, wenn man es schafft, ein gefangenes Monster in fünf Weingummimänner zu verwandeln. (Dazu muß man fünfmal aus großer Höhe schräg auf das Monster springen, wenn im Killcounter der Gummimann angezeigt wird.) Schnappt man das Kerlchen dann, winken 5000 Punkte. Satte 20000 Punkte gibt es, wenn man sich in Level 8 auf die Ausgangstüre stellt und die herabfallende Torte fängt.

Im dritten Geheimraum des ersten Levels kann man einen goldenen Kelch einsammeln. Er versorgt mit sämtlichen Extras und verwandelt alle Unholde in Süßigkeiten. Silberne und bronzene Kelche sind Power-Ups, wirken aber auch als Level- und World-Warps.

Vor dem zweiten Bonusraum von Level 1 sollte man ein Monster fangen, damit der Itemzähler auf 'Silberstern' steht. Dann fängt man im Bonusraum die Fledermaus, sammelt den Silber- und den Goldstern auf und setzt den dadurch entstehenden Teleporterhelm auf - schon wird gewarpt.

In Level 2, Welt 1 klettert man von der obersten Plattform aus über die Wolke ein Stockwerk höher und sammelt dort den Silberstern ein. Anschließend werden Monster abgeballert, bis der Goldstern im Zähler erscheint. Dann in den Bonusraum teleportiert und den Benzinkanister geschnappt. Nochmals das übliche Spiel mit den Monstern

bis der Goldstern erscheint, dieser wird aber noch nicht aufgenommen. Stattdessen wird nochmals ein Monster geschnappt, das einen Silberstern ausspuckt, anschließend wird der Zähler wieder auf 'Goldstern' gebracht. Jetzt die beiden schon vorhandenen Sterne einsammeln und teleportieren. Im Bonusraum wird die fleischfressende Pflanze gefangen, bevor der Goldstern geschluckt wird, sollte erst noch ein Silberstern organisiert werden.

Um an Bonus und Warp in Welt 1 des dritten Levels zu gelangen, muß zunächst der Taucherhelm organisiert werden. Mit ihm schwimmt man zu den beiden Seen ganz links. Im ersten See ist der Bonusraum, im zweiten der Warp. Um ihn zu aktivieren, muß man ganz nach links schwimmen, die Torte und den silbernen Kelch nehmen und dann den Teleporter-Helm aufsetzen. ■

N. Joka/D. v. Schenckendorff

Robin Hood

Zumindest auf dem Amiga kann man sich das Spiel etwas erleichtern, wenn man bei gedrückter ALT-Taste bestimmte Zahlen eintippt: 166 macht Robin sofort zum Helden, 828 poliert das Image auf, 103 bringt das Liebesleben in Ordnung und 659 ruft Robins Freunde zu Hilfe. ■

Michael Steiner

Conquest of the Longbow

Und noch ein Robin, diesmal der von Sierra. Wer immer noch an den Rätseln des Baumannes scheitert, findet hier die Antworten:

'High born...' - SNOW

'Golden treasures...' - HIVE

'I am a window...' - EYE

'I am the heart...' - WOOD

'I am twofaced...' - MONEY

'My first master...' - FUR ■

Martin Siegel

Space Crusade

Wenn die werten Herrschaften mal wieder kurz vor dem Ableben sind, kann ein dezenter Modulpoke für neuen Schwung sorgen. Hier sind

die Adressen für die jeweiligen Gruppen, allerdings sollten nicht mehr als neun Lebenspunkte eingetragen werden:

Imperial Fists:

Meller: \$179B

Steinburg: \$17BF

Price: \$182B

Shellan: \$1807

Reice: \$17E3

Ultra Marines:

Goldstock: \$1883

Harris: \$18EF

Brekken: \$18CB

Keifer: \$18A7

Hart: \$1913

Blood Angels

Fielding: \$16B3

Ordellen: \$16D7

Ozman: \$171F

Fargo: \$1743

Tenzer: \$16FB ■

Michael Behringer

Dyna Blaster

Kleiner Cheat für den Amiga gefällig? Dann im Pausenmodus *BOMBERMAN* eintippen. Von nun an hat man volle Bewaffnung, die Funktionstasten F1 bis F8 wählen die Welt aus, die normalen Tasten 1 bis 8 die Substage und mit F9 darf man sich die Endsequenz reinziehen. ■

Sven Schreiber

Global Effect

Um ein Cheatmenü auf dem Amiga zu aktivieren, gibt man während des Spiels *PLENTZ MORE WHERE THAT CAME FROM* ein (inklusive Leerzeichen). Anschließend kehrt man mit dem zweiten Button von links ins CLI zurück. Dort findet man im Menü zu *Global Effect* Zzzzz den neuen Menüpunkt. ■

Sven Schreiber

Dungeons of Doom

Wird dieses Spielchen mit dem zusätzlichen Parameter *CMBCYB* gestartet, ziehen die Helden perfekt ausgerüstet los. Gibt man (zusätzlich) *MAPDISPON* an, kann durch Drücken von *SHIFT-V* eine Karte aufgerufen werden. (Allerdings gehen dann die Punkte verloren.) ■

T. Zafiridis

Premiere

Ein Cutter hat's nicht leicht, gleiches gilt auch für streßgeplagte Spieler, die so einen Typen durch die Gegend zu steuern haben. Kurz vor dem Herzinfarkt sollte man in Erwägung ziehen, im Hauptscreen gleich nach dem Vorspann das Wörtchen *SPARKPLUGS* einzutippen. Anschließend kann man seinen Helden beliebig oft über die Klinge springen lassen und kommt mit der Space-Taste auch noch ein Level weiter. ■

Chris Koch

Apidya

Wer seine flotte Biene schon immer mal in Zeitlupe sehen wollte, der drücke bei gedrückter *Help*-Taste auch noch *Del*. ■

Christian Frunzke

Ugh!

Wenn man sich die Paßwörter so anschaut, müssen die Programmierer wohl stellenweise auf einem harten Monty-Python-Trip gewesen sein... ■

Volker Schulze

- 1 FREISCHTIEL
- 2 SELBSTLAEUFER
- 3 HENNABREGGL
- 4 PFANNEHEISS
- 5 SOICHGOMBASEPP
- 6 ZPFUNDHACKFLEISCH
- 7 DOGODDERDEIG
- 8 SPAMSPAMBEANSNSPAM
- 9 SEMPRINI
- 10 PROFJRJGUMBY
- 11 CONFESS
- 12 MITTERMEIER
- 13 DIESCHNICKIANGST
- 14 INTRESTINGPEOPLE
- 15 INSURRANCESKETCH
- 16 ITSTHEARTS
- 17 ARTHURWOSHEDS
- 18 HAROLDTHESHEEP
- 19 PICASSOONBICYCLE
- 20 SPANISHINQUISITION
- 21 LUIGIVERCOTTI
- 22 JIMMYBUSARD
- 23 KENCLEANAIRSYSTEM
- 24 JOHANNGAMBOLPUTTY
- 25 TRAINSPOTTING
- 26 BICYCLEREPAIRMAN
- 27 IRUINGCSALTZBERG
- 28 THEENDBERG
- 29 HOWTOFLINGANOTTER
- 30 THECATSATONTHEMAT
- 31 CONFUSEACATLTD
- 32 DISTRACTABEE
- 33 MITTELSCHMERTZ
- 34 INSPECTORTIGER
- 35 LOOKOUTOFTHEYARD

- 36 FISHREQUISITTTTE
- 37 ARTHURFIGGIS
- 38 CRUNCHYFROG
- 39 SPRINGSURPRISE
- 40 WALLYWIGGIN
- 41 SIXTEENTONWEIGHT
- 42 RASPBERRYKILLER
- 43 SCOTTOFTHESAHARA
- 44 BISHOPOFEASTANGLIA
- 45 POLLYTHEEXPARROT
- 46 EWANMCTEAGLE
- 47 ASCOTSMANONAHORSE
- 48 KEITHMANIAC
- 49 NOTGOOGENOUGH
- 50 STILLNOTGOODENOUGH
- 51 NUDGENUDGE
- 52 THEWOODPARTY
- 53 THESENSIBLEPARTY
- 54 ADOPADAPTNIMPROVE
- 55 HELLOSAILOR
- 56 ARTHURTREE
- 57 ABLOCKOFWOOD
- 58 LIONTAMING
- 59 RONOBVIOUS
- 60 CHANNELJUMP
- 61 TUNNELINGTOJAVA
- 62 MAURICEZATAPATIQUE
- 63 KENBIGGLES
- 64 ALIBAYAN
- 65 KENDOVE
- 66 TIDDLES
- 67 THENAKEDANT
- 68 KENSHABBY
- 69 ALBATROSS

Conquistador

Zumindest auf dem Amiga gibt es einen kleinen Programmierfehler, der recht praktische Konsequenzen hat:

Wenn man in eine Kampfhandlung mit einer gegnerischen Flotte verwickelt ist, sollte man ein Schiff mit einer Marineeinheit so an einem gegnerischen Boot plazieren, daß man es entern kann. Sobald man wieder am Zug ist, sollte man als letzte eigene Aktion mit besagtem Schiff das gegnerische Boot entern. Wenn es klappt, hat man Pech gehabt, denn wenn der Gegner das Boot erobert, kommt es beim Rücksprung aus der Programmschleife zu einem kleinen Irrtum. Der Spieler kann nun nämlich die Steuerung der Computerflotte übernehmen. Jetzt kann man je nach Belieben die gegnerischen Schiffe sich selbst versenken lassen - oder noch besser, man steuert sie aus dem Kampfgebiet. Dann ist die Flotte des Spielers Sieger und man erhält zusätzlich noch die sich außerhalb der Kampffläche befindenden Boote als Gewinn. So kann man jede gegnerische Flotte schon beim Verlassen des eigenen Hafens erobern und sich in aller Ruhe an die Erkundung und Eroberung der Welt machen. ■

Rainer Niehaus

MultiMedia

Rent a Game



Soft

Computerspiele mieten in:

- O-1035 BERLIN**, Edisonstraße 63 ;
..... Tel. 030-63812505
- O-1150 BERLIN**, Mark Twain Straße 7;
- O-2130 PRENZLAU**, .. Neubrandenb.Str.76;
..... Tel. 03984-6547
- O-5020 ERFURT**,..... Meienbergstraße 20
- O-8046 DRESDEN**, ... Pirnaer Landstr. 239;
..... Tel. 0351-2230201
- 2000 HAMBURG 20**, .. Heußweg 67;
..... Tel. 040-4908891
- 2000 HAMBURG 70**, . Wendemuthstr. 57;
..... Tel. 040-6528426
- 2000 HAMBURG 73**, . Saselerstraße 134 d;
..... Tel. 040-6528426
- 2390 FLENSBURG**, Dorotheenstraße 37
- 2430 NEUSTADT**,..... Waschgrabenstraße 11
- 2440 OLDENBURG**,... Große Schmützstraße 4
- 4000 DÜSSELDORF**, . Willi Becker Straße 10
- 4100 DUISBURG 1**, ... Gravelottestraße 28;
..... Tel. 0203-667494
- 4407 EMSDETTEN**, ... Frauenstraße 23;
..... Tel. 02572-89646
- 4630 BOCHUM 6**, Sommerdellenstr.54;
..... Tel. 02327-10063
- 4800 BIELEFELD 16**, NEU-Milserstraße 25;
..... Tel. 0521-771701
- 5100 AACHEN**, Mörgensstraße 4;
..... Tel. 0241-407893
- 5160 DÜREN**, NEU-Kölnstraße 51
..... Tel. 02421-56146
- 8460 SCHWANDORF**, Klosterstraße 8;
..... Tel. 09431-1720

Testen Sie die neuesten Spiele. Die Mitarbeiter der einzelnen MultiMedia-Soft Läden beraten Sie gerne. Hier können Sie für wenig Geld testen, was Sie sich kaufen möchten.

Wollen auch Sie einen
MultiMedia Soft - Laden
eröffnen? Rufen Sie uns an!
Tel.: 0241 - 407893 von 15-19 h

Uroom

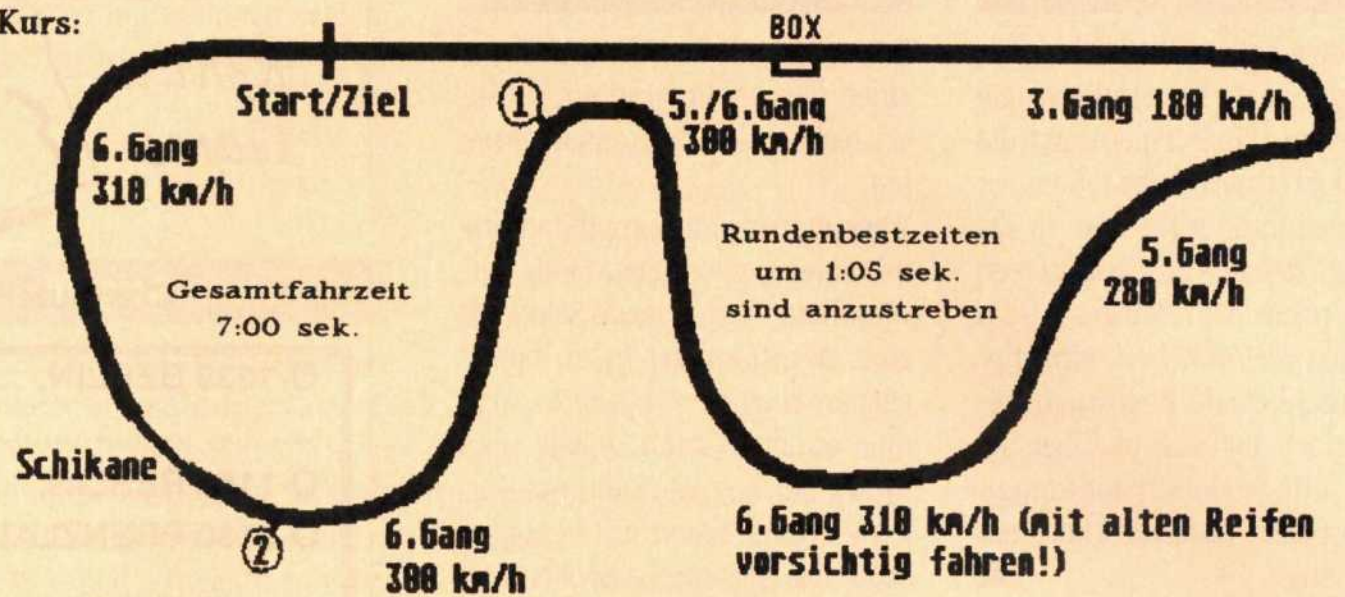
Hier nun einige Tips und Tricks sowie alle Streckenkarten für die ST/STE- und die Amiga-Version:

Allgemeines

Das automatische Getriebe schont zwar den Motor, ist aber zu lahm für den Sieg. Geht der Sprit zu Ende, sollte man vor dem Tankstopp schauen, ob die Box leer ist. Je nach Reifenzustand ist ein Wechsel des Gummis dabei oft ratsam. Von den beiden Mauseinstellungen ist für Anfänger die unempfindlichere scheinbar einfacher, aber so richtig gefühlvoll kann man sich aus brenzligen Situationen nur mit der empfindlichen Einstellung retten. Dabei bedarf es aber viel Übung, um nicht ständig ins Rutschen oder Schleudern zu kommen. In jedem Falle ist die Maus dem Joystick vorzuziehen, da sie wesentlich präziser ist. Das Reifenquietschen ist zwar ein toller Geräuscheffekt, bringt aber den schnellen Reifentod.

Beim Lenken gilt: Niemals ruckartige Bewegungen machen, denn je kleiner der Lenkeinschlag, desto höhere Kurvengeschwindigkeiten sind drin (Stichwort: Ideallinie). Geht man zu schnell in eine Kurve, niemals gleichzeitig scharf lenken und bremsen, sonst geht es ab in die Botanik. Knallharte Bremsmanöver mit blockierenden Reifen am besten unterlassen. Die Bremsanzeige im Cockpit einfach ignorieren - bringt nämlich nichts. Vor dem Bremsmanöver sollte man es erstmal mit Gaswegnehmen probieren, das reicht meistens schon aus. Beim Überholen gilt die Devise: Lange Geraden sind die Überholspuren der Rennstrecke. Gerade am Kurvenausgang vor diesen Geraden beschleunigt der Computer nahezu perfekt. In der Qualifikation sollte man zwar alles geben, aber auf keinen Fall zu riskant fahren, ein Unfall killt sofort den Traum von der Pole Position und man geht gleich mit zerschundenen Reifen ins Rennen. Deshalb ist es besser, ohne Unfall und quietschende Reifen die Runde zu überstehen. So kann man nämlich von einem der vorderen Plätze aus starten und die erste Zieldurchfahrt mit einer

1. Kurs:

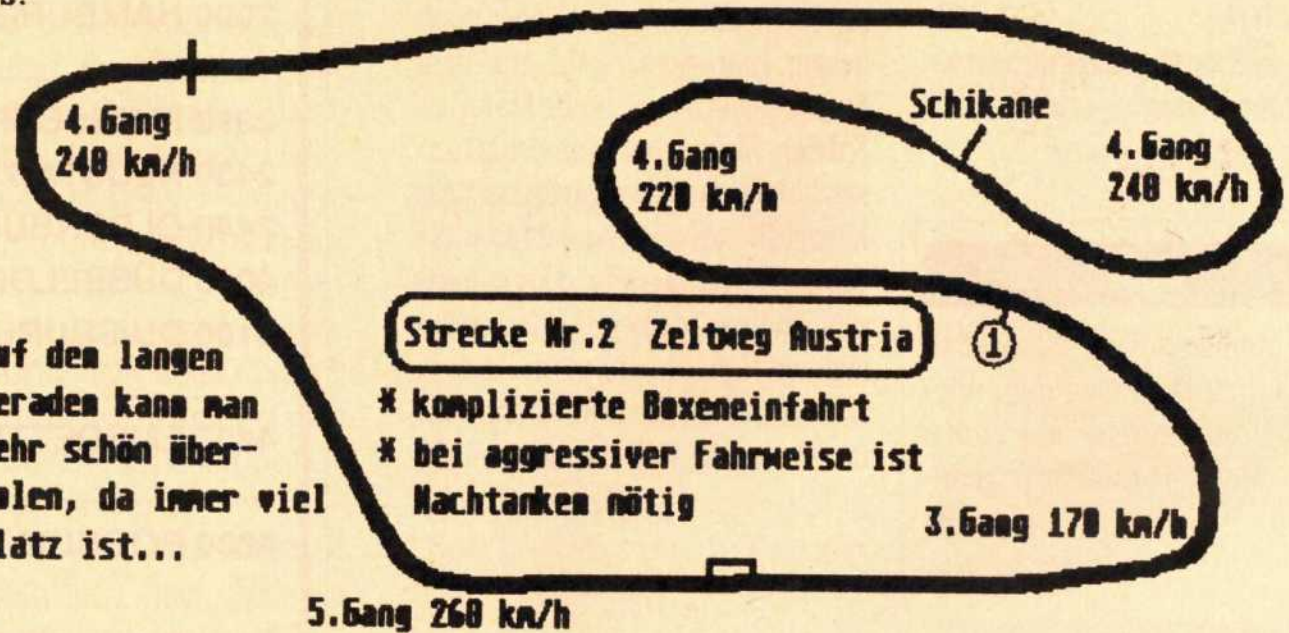


- (1) : Möglichkeit zum Ausbremsen, da die Computerfahrer hier unnötig bremsen
- (2) : Minischikane mit Bäumen, also nicht zu hastig lenken!

STRECKE Nr.1 FUJIYAMA JAPAN

- * einfache Boxeneinfahrt
- * kein Tanken nötig

2. Kurs:



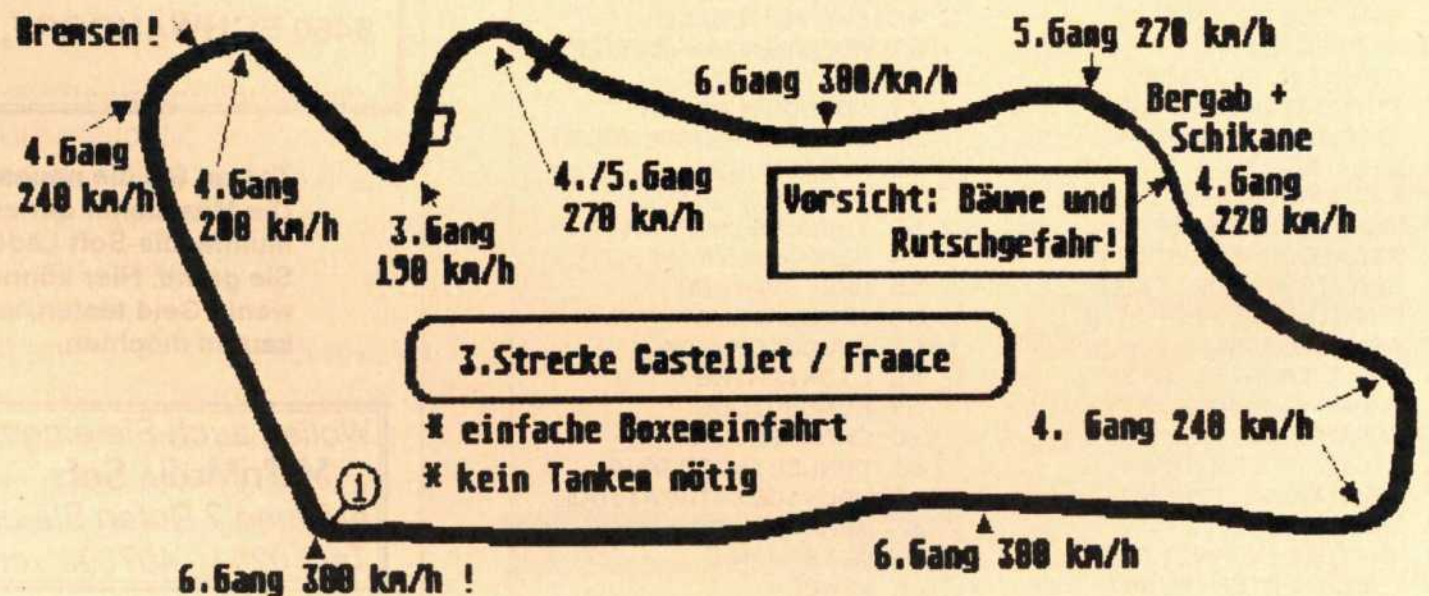
- auf den langen Geraden kann man sehr schön überholen, da immer viel Platz ist...

Strecke Nr.2 Zeltweg Austria

- * komplizierte Boxeneinfahrt
- * bei aggressiver Fahrweise ist Nachtanken nötig

- (1) : überraschend auftauchende Kurve hinter Hügel nach rechts

3. Kurs:



3. Strecke Castellet / France

- * einfache Boxeneinfahrt
- * kein Tanken nötig

- (1) : Hier kann man mit Volllas die Kurve schneiden, wenn kein fremdes Fahrzeug in der Nähe ist (aber Vorsicht vor dem hellen Schild!)

SEIT 4. SEPTEMBER AM KIOSK...

DAS ARK T SPECIAL

Mit:
ULTIMA 7
DARKSEED
L.G.O.P.2
ULTIMA UNDERWORLD
INDIANA JONES 4
ELVIRA 2
DEADLINE



UND SPECIAL!
ALLES ÜBER ROLLENSPIELE!

...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!

Spitzenzeit absolvieren. Beim Start sollte man nicht ständig anecken, lieber noch einen Moment auf die nächste Lücke warten. Wenn es sich ergibt, so sollte man natürlich jede Chance, nach vorn zu kommen, gleich nutzen. Sieht man im Rückspiegel einen Gegner, der sich zum Überholen anschickt, so kann man ihn mit einem leichten Slalomkurs behindern. Aufpassen sollte man ab Runde 2 auf überrundete Fahrer, die sind extrem langsam und man ist schneller dran als einem lieb sein kann. Die Soundeffekte sind dabei eine große Hilfe.

Oft lohnt es sich nach einer mißlungenen Aktion, bei der die Reifen gelitten haben, die Box anzusteuern. Ist man allein, so kann man dies in kurzer Zeit hinter sich bringen. Mit den nagelneuen Reifen kann man anfangs sehr schnelle Runden fahren. Auf diese Weise ist es durchaus möglich, sich von ganz hinten in weniger als zwei Runden wieder ganz vorn einzureihen. Ein scheinbar riesiger Rückstand wird durch die Überlegenheit in der Maximalgeschwindigkeit wieder wettgemacht. Zu den Karten: Die Kurvennummerierung gilt ab dem Start. Die Geschwindigkeitsangaben sind Richtwerte, wichtiger ist der richtige Gang. Die Geschwindigkeit ist immer vom Zustand der Reifen abhängig.

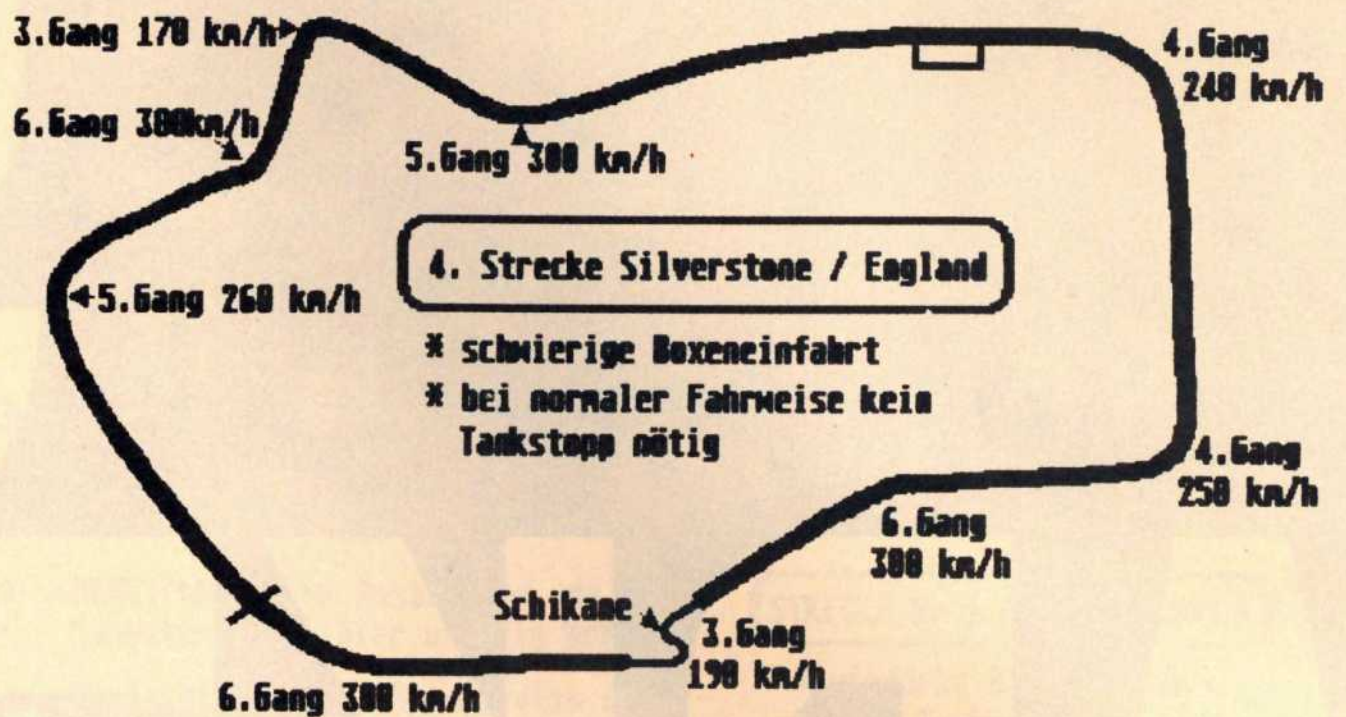
Fujijama

Dieser Kurs ist der optimale Einstieg für Anfänger, ein waschechter Speedtrack mit recht einfachen Kurven. Wenn man die scharfe Kurve nach der Zielgeraden gut hinbekommt und auf dem Rest der Strecke gefühlvoll fährt, dann dürfte dem ersten 10-Punkte-Erfolg nichts mehr im Wege stehen. Sind die Reifen schon marode, sollte die 3. Kurve etwas vorsichtiger (immer innen bleiben!) und die nachfolgenden beiden Linkskurven lieber etwas langsamer fahren (so um die 280 Sachen), dann kann eigentlich überhaupt nichts passieren.

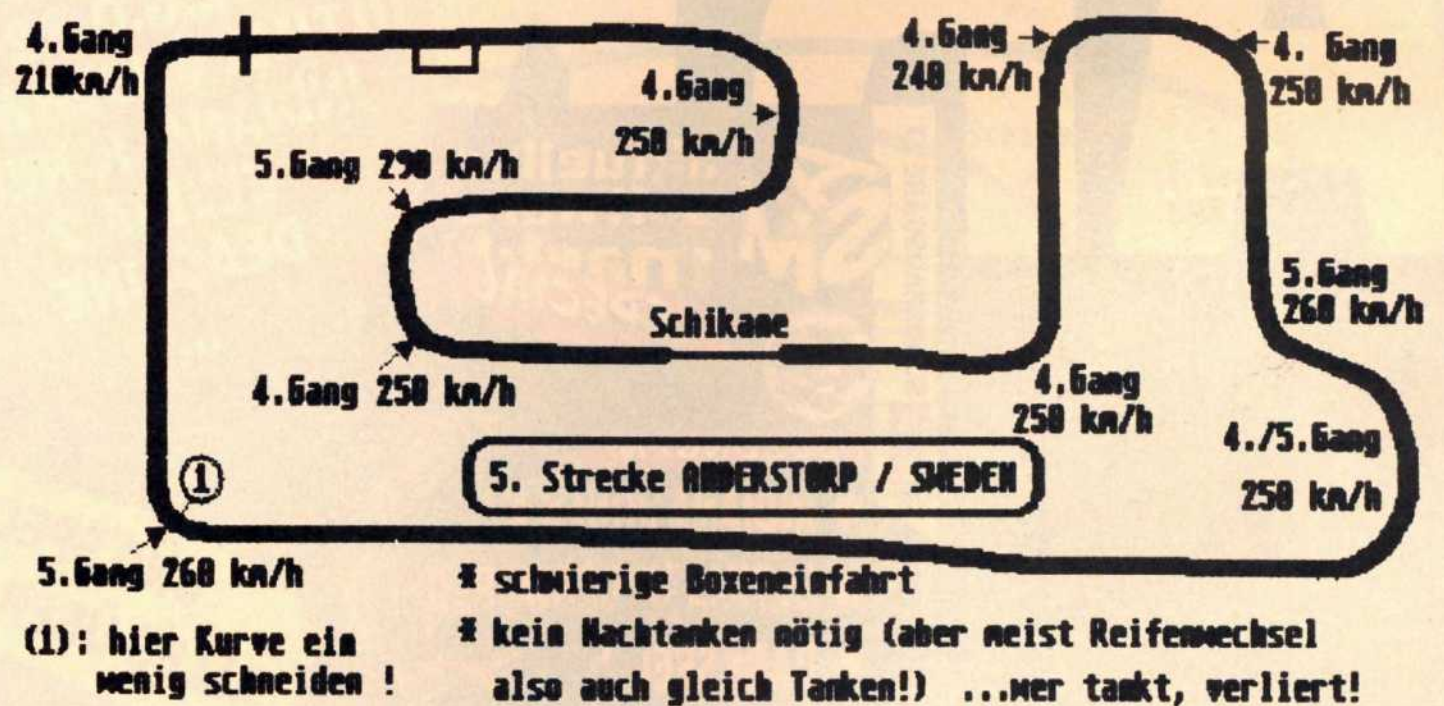
Zeltweg

Viel Übung sollte man spätestens hier in die optimale Einfahrt in die

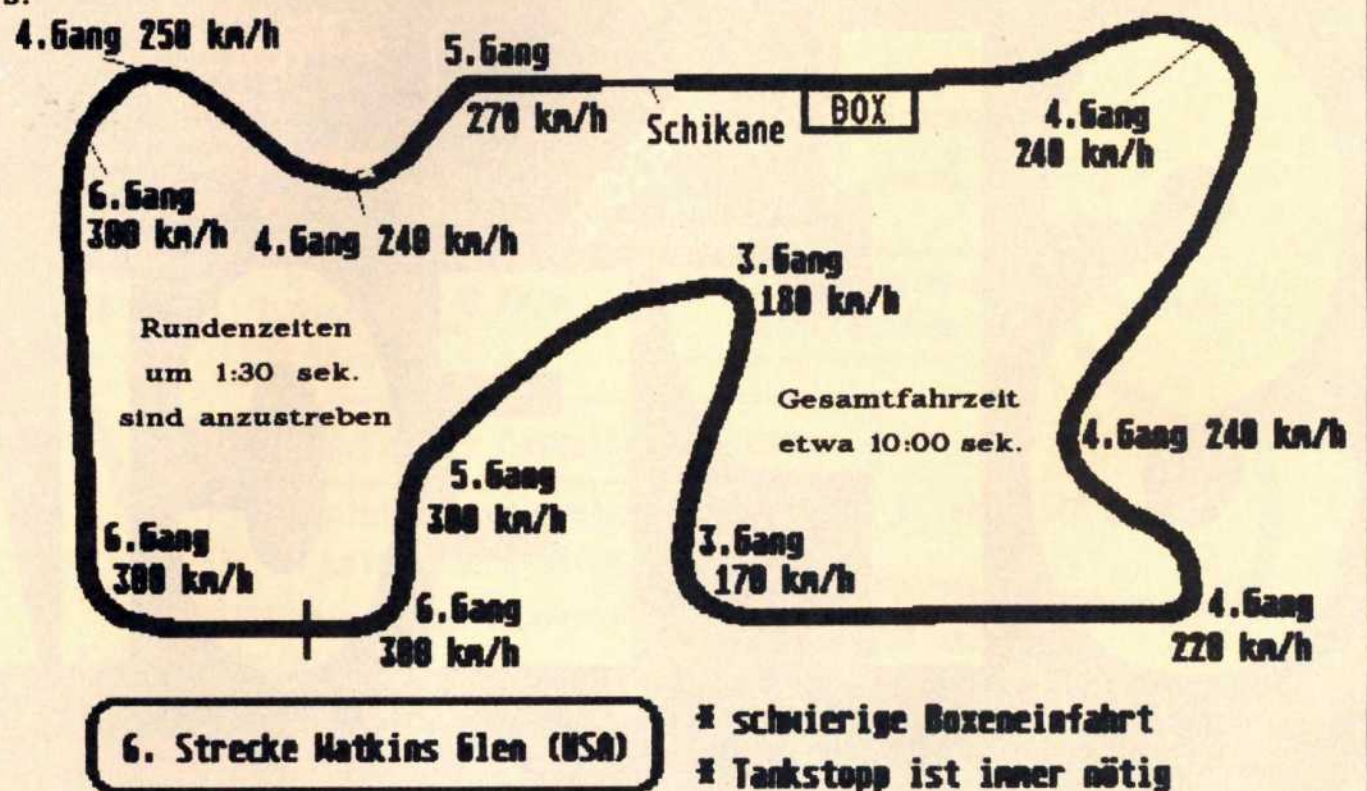
4. Kurs:



5. Kurs:



6. Kurs:



Box investieren, da fast alle späteren Kurse ebenso fiese Boxengassen haben. Nicht zu spät bremsen, da man ja auch noch den Eingang finden muß. Baut man einen Unfall, muß man eine weitere Runde zurücklegen. Der Tankinhalt reicht gerade für sechs Runden, aber das hängt von der Fahrweise ab. Ist man sehr schnell und aggressiv unterwegs und fährt die Gänge munter aus, so kann man mit Sicherheit damit rechnen, in der letzten Kurve stehen-zubleiben. Ansonsten ist die Strecke einfach und man hat jede Menge Platz zum Überholen auf den langen Geraden. Ist man sich nicht sicher, ob der Sprit ausreicht, so sollte man auf jeden Fall nachtanken. Nur Zweiter oder Dritter zu werden, ist besser als gar keine Punkte zu bekommen. Ist man der Leader des Feldes, so schafft man es sogar häufig noch, auch nach dem Boxenstopp Erster zu bleiben. Denn die besten Computerfahrer steuern auch erst häufig in der letzten Runde die Box an. Als Rundenbestzeiten kann man 1:35 Min. erreichen, als Gesamtfahrzeit für alle sechs Runden kann man mit 10 Minuten rechnen.

Castellet

Dies ist eine schöne Strecke - nicht zu schwer und nicht zu leicht. Hier braucht man nicht nachtanken, kann aber bei Bedarf eben mal

schnell die Reifen wechseln, da die Boxeneinfahrt hinter einer langsamen Kurve liegt. Die Schikane ist bei diesem Kurs ganz schön hinterhältig, mit Max-Speed geht es ins Tal, das von Bäumen umsäumt ist. Also ist besondere Vorsicht angebracht. An einem Punkt kann man ganz ordentlich abkürzen. Bei freier Bahn kann man sich auf diesem Kurs einmal das Bremsen sparen. Die letzte Kurve vor der Box ist für Anfänger eine schier unlösbare Aufgabe. Erst sieht es nach einer schnellen 4.-Gang-Kurve aus, doch plötzlich knickt sie steil nach rechts weg. Links wartet übrigens ein Baum. Also: präzise auf 200 Sachen runterbremsen.

In Castellet kann man Rundenbestzeiten von 59 Sekunden und Gesamtzeiten von sechs Minuten erreichen.

Silverstone

Silverstone ist eine ausgeglichene Strecke mit nur wenigen gefährlichen Kurven gleich nach der Boxengasse und der Zielgerade, in denen man mit abgefahrenen Reifen schnell ins Schleudern kommt. Aber auf diesem Kurs hat man bei fehlerfreier Fahrt über die langen Geraden oft einen großen Vorsprung, der einen Reifenwechsel möglich macht. Die erste Kurve hinter den Boxen und die erste nach

Start und Ziel verlaufen beide nach rechts und bergauf, diese sind in jedem Fall von Anfängern vorsichtig anzugehen, da man durch die Unebenheiten auf dem Hügel schnell die Bodenhaftung verliert und besonders schnell ins Rutschen kommt. Bei vorsichtiger Fahrweise sind dies aber keine größeren Probleme. Rundenbestzeiten von 1:15 Minuten und Gesamtzeiten von 7:50 Minuten sind dann immer drin.

Anderstorp

Diese Piste ist ein ganz heißes Pflaster, Kurve reiht sich an Kurve. Zum Glück ist die Strecke nicht zu lang, so daß eine Tankfüllung ausreicht. Komischerweise fahren aber in jedem Rennen alle Computerfahrer an die Box. So kann man als Zweitplazierter manchmal noch ein Rennen gewinnen, weil der Spitzenreiter in der allerletzten Runde nochmal ein Päuschen macht. Man kann auch zum Beispiel in der ersten Runde in die eingezäunte Box fahren und warten, bis sich alle Fahrer hinter einem versammelt haben, um dann, mit etwas Glück, nach der halben Runde das Ziel als Leader zu erreichen. Ähnlich wie in Castellet kann man sich auch hier einen kleinen Vorteil verschaffen, wenn man eine Kurve schneidet. Ansonsten sollte man aber versu-

chen, erstmal mit den rechnergesteuerten Fahrern mitzuhalten, um dann auf der einzigen Geraden einige davon zu überholen. Auf dieser Piste ist Risiko fehl am Platz, hier zahlt sich Beharrlichkeit aus. Die zweite Kurve nach der Schikane ist schwer zu fahren. Die anderen Fahrer rauschen volles Rohr durch, aber für uns heißt es Bremsen. Wenn man nicht zu hart in die Eisen geht, kommt man auf Rundenbestzeiten von 1:09 Min. und auf eine Gesamtfahrzeit von 7:20 Min.

Watkins Glen

Neben Anderstorp ist dies die anspruchsvollste Strecke, da hier sehr lange zu fahren ist und viele verschiedene Kurven vorhanden sind. Nach der dritten Runde sollte man, sobald die Box mal leer sein sollte, seine Chance zum Tanken sofort nutzen. Vor der Schikane ist eine Ecke nach rechts, wo man auf den rechts liegenden Felsen achten sollte, aber gleichzeitig nicht zu weit nach links darf, da dann schon die rechts liegende Fahrbahnverengung kommt. Schwierig ist die nach der Box liegende Links-Rechts-Kombination. Hier verschätzt man sich schnell, flotter als etwa 240 Sachen geht es einfach nicht - am Ende kommt zudem plötzlich ein Knick nach links. ■

Andreas Schlechtiger

	AMIGA	ATARI	IBM		AMIGA	ATARI	IBM		AMIGA	ATARI	IBM		AMIGA	ATARI	IBM				
1869	DA	*74,90	—	*82,90	Dark Queen of Krynn	DA	69,90	—	95,90	Legend	DA	69,90	69,90	75,90	Sim Ant	DA	89,90	—	89,90
A.T.A.C.	DV	—	—	*99,90	Darkseed	DV	—	—	87,90	Les Manley-Lost in L.A.	DV	—	—	75,90	Sim Earth	DV	*99,90	—	89,90
A-Train	—	—	—	103,90	Das Schwarze Auge	DV	*74,90	*74,90	88,90	Lord of the Rings	DA	74,90	—	82,90	Space Crusade	DA	62,90	62,90	—
Aces of the Pacific	DA	—	—	89,90	Der Patrizier	DV	*74,90	*74,90	89,90	Lord of the Rings 2	DA	—	—	82,90	Space Max	DV	69,90	—	75,90
Addams Family	DA	62,90	62,90	—	Discovery	DV	69,90	69,90	*75,90	Lure of the Temptress	DA	69,90	—	82,90	Space Shuttle	DV	*82,90	69,90	114,00
Air Bucks	DV	69,90	69,90	75,90	Double Dragon 3	DA	62,90	62,90	68,90	Mad TV	DV	75,90	—	88,90	Special Forces	DA	85,90	85,90	94,90
Air Support	DA	*62,90	*62,90	—	Dune	DV	68,90	—	82,90	Manchester Utd. Europe	DA	62,90	62,90	69,90	Speedball 2	DA	62,90	—	*69,90
Another World	DA	62,90	62,90	69,90	Dungeon Master	DA	62,90	—	74,90	Mega Fortress	DA	69,90	—	82,90	Star Control 2	DA	—	—	*89,90
Apokalypse	*62,90	*62,90	—	Dyna Blaster	DA	69,90	*69,90	*74,90	Microprose Master Golf	DV	84,90	—	—	99,90	Steel Empire	DV	75,90	75,90	82,90
Aquaventura	DA	62,90	—	Elvira 2	DV	75,90	75,90	87,90	Midwinter 2	DA	84,90	85,90	99,90	Striker	DA	62,90	62,90	—	
Armour Geddon	DA	62,90	62,90	*75,90	Epic	DA	69,90	69,90	82,90	Might & Magic 3	DV	75,90	—	89,90	Stone Age	DV	62,90	—	62,90
Ashes of the Empire	*82,90	—	—	89,90	Espana '92	DA	69,90	69,90	82,90	Monkey Island 2	DV	89,90	—	89,90	The Dagger of Amon Ra	DV	—	—	88,90
B-17 Flying Fortress	DA	—	—	*99,90	Elernam	—	—	—	82,90	Myth	DV	62,90	—	—	The Perfect General	DV	*79,90	—	88,90
Battle Isle	DV	74,90	—	75,90	Exodus 3010	DV	69,90	—	—	Obitus	DA	62,90	62,90	75,90	The Siege	—	—	—	75,90
Battle Isle Data Disk	DA	48,90	—	48,90	Eye of the Beholder 2	DA	69,90	—	74,90	PGA Tour Golf Windows	DV	—	—	94,90	Theatre of War	DA	—	—	84,90
Bonanza Brothers	DA	62,90	62,90	—	Fire and Ice	DA	62,90	62,90	—	Plan 9 from outer Space	DV	89,90	—	89,90	Ultima 6	DA	74,90	74,90	82,90
Bug Bomber	DV	62,90	—	*69,90	Gateway	—	—	—	74,90	Police Quest 3	DV	75,90	—	89,90	Ultima 7	DA	—	—	88,90
California Games 2	DA	62,90	—	69,90	Global Conquest	DA	—	—	99,90	Pools of Darkness	DA	68,90	—	75,90	Ultima Trilogy	—	—	—	75,90
Carl Lewis Challenge	DA	62,90	—	74,90	Global Effect	DA	75,90	—	82,90	Powermonger	DA	75,90	75,90	82,90	Ultima Trilogy 2	DA	—	—	88,90
Carriers at War	—	—	—	*82,90	Gobliins	DA	62,90	62,90	69,90	Push-Over	DA	62,90	62,90	69,90	Ultima Underworld	DA	—	—	88,90
Centerbase	DV	69,90	—	—	Grand Prix Unlimited	DA	—	—	74,90	Rampart	DA	—	—	74,90	UMS 2	DA	85,90	85,90	98,90
Civilization	DV	85,90	—	99,90	Heroes of the 357th	DA	—	—	82,90	Red Baron	DV	75,90	—	88,90	UMS 2 Planet Editor	—	—	—	69,90
Cool Croc Twins	DA	62,90	62,90	62,90	Hook	DV	62,90	62,90	82,90	Red Zone	DA	*62,90	—	—	Volfied	DA	62,90	62,90	62,90
Crazy Cars 3	DA	*62,90	*62,90	*69,90	Indiana Jones 4	DA	—	—	89,90	Regent	DV	74,90	—	—	Warriors of Releyn	DV	69,90	69,90	69,90
Crises in the Kremlin	DA	—	—	94,90	Ishar-Leg. of the Fortr.	DA	75,90	—	74,90	Return of Medusa	DV	69,90	69,90	75,90	Wing C. 2 Special Oper. 2DA	—	—	—	48,90
Cybercon 3	DA	—	—	*99,95	John Madden Football	DV	65,90	—	—	Risky Woods	DA	65,90	*65,90	*75,90	Wing Commander DeluxeDA	—	—	—	103,90
D-Generation	DA	48,90	48,90	75,90	Laura Bow 2 The Dagger	DV	—	—	*87,90	Sensible Soccer	DA	62,90	62,90	—	Wizardry 7	—	—	—	*103,90
Darklands	DA	—	—	*114,90	Leather God. Phobos 2	DV	—	—	*82,90	Shanghai 2	DA	—	—	82,90	World C. Ch. Sargon V	DA	—	—	89,90

SOFTWARE-VERSAND

M. Englberger - S. Nisser Kneifel
Bahnhofstr. 57, 8752 Mainaschaff

Tel.: 0 60 21/7 54 12 Bestellannahme: Mo.-Fr. 17-22 Uhr und Samstags 9-18 Uhr persönlich. Sonst Anrufbeantworter. Auch schriftliche Bestellungen jederzeit erwünscht. Fast alle Spiele lieferbar. Komplette Liste wird auf Wunsch zugesandt. Versand: Nachnahme +8,- DM, Ausland nur Vorkasse: EC-Scheck +16,- DM. Mit * gekennzeichnete Spiele erscheinen in Kürze. Vorbestellung möglich. Irrtum vorbehalten.

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 Grapholo-ge gehört nämlich nicht zu unserem Team. Ideal ist natürlich ein Brief, der auf Schreibmaschine oder Drucker erstellt wurde.

- Am praktischsten ist es, wenn der Brief auf normalem DIN A 4 Papier verfaßt wird, da es sich einfacher handhaben und archivieren läßt. So kleine Freßzettel, wie sie manchmal auf meinem Schreibtisch landen, neigen dazu, übersehen zu werden oder ansonsten irgendwie zu verschwinden. Schade, denn oftmals sind es interessante Sachen, die ein solches Ende eigentlich nicht verdient hätten.

- Eure Anschrift sollte auf alle Fälle auf dem Brief stehen, ebenso, falls vorhanden, Eure Girokontonummer nebst Bankleitzahl und Bank, ansonsten gibt es eventuell fälliges Honorar per Verrechnungsscheck. (Briefmarken oder Bargeld verschicken wir nicht.)

- Wenn Ihr auf eine Frage antwortet, gebt bitte an, auf welche Frage (Programm, Ausgabe, Name des Fragenden) sich die Antwort bezieht.

- Ob Frage, Antwort oder Tip: Der Computer oder die Konsole, auf die sich das Schreiben bezieht, sollte auch angegeben werden.

Der Inhalt

Gesucht werden Tips und Tricks aller Art. Dies können sowohl kurze und knackige

Sachen wie Pokes oder Moduladressen sein, aber auch ausführlichere Tips und Lösungshinweise zu Adventures oder Strategiespielen sein. Besonders gerne werden natürlich Tips zu aktuellen Spielen gesehen.

Beim Thema Karten ist folgendes zu beachten: Bitte sehr sorgfältig und sauber zeichnen, bevorzugt auf weißem Papier mit schwarzem Stift. (Recyclingpapier ist zwar eine feine Sache, aber leider kaum repro-fähig und daher nicht verwendbar.) Wenn Hilfslinien benötigt werden, sollten diese mit Bleistift gezogen und anschließend wieder ausradiert werden. Wenn unbedingt weitere Zeichenhilfen nötig sind, kann man ja auch zum guten alten Linienblatt greifen! Ganz nobel sind natürlich mit einem Zeichenprogramm erstellte Karten, hierbei ist jedoch, ebenso wie beim Ausdruck

schon Unterlagen zu diesem Spiel haben und Ihr Euch ganz umsonst die Arbeit machen würdet.

Belohnung winkt

Wird ein Tip abgedruckt, gibt es natürlich ein Zuckerle in Form einer Überweisung oder eines Verrechnungsschecks. Die Zahlen, die sich darauf befinden, hängen ganz von Eurer Einsendung und ihrer Qualität ab. Zwanzig Mark ist das Minimum, für größere Beiträge gibt es bis zu 100 Mark je Seite, je nachdem, wie gut der Beitrag war und was wir noch an Nacharbeiten vornehmen mußten. Bei ganz genialen Sachen könnte man auch noch über einen Zuschlag verhandeln, aber das müssen dann wirklich Geniestreiche sein.

Bis die Kohle aber ins Haus geflattert kommt, kann einige Zeit dauern. Nor-

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!

von Tabellen und ähnlichem, auf einen sauberen Ausdruck mit möglichst frischem Farbband zu achten.

Karten der letzteren Art sowie längere Texte sind auch auf Diskette gerne willkommen, diese Versandart kann die Bearbeitung enorm beschleunigen. Auf diesen Disketten sollten dann nochmals Name und Adresse, System und Inhalt vermerkt 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 (Tel.: 05651/929-901, Michael Anton), ob Bedarf besteht. Es kann nämlich durchaus sein, daß wir

malerweise 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

Michael

**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.

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

**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!



JOHN MADDEN FOOTBALL II

System: **PC** (mind. 386/16 MHz, 640 KB, VGA, Maus, AdLib, Soundblaster, Roland), geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 90 DM**, Hersteller: **Electronic Arts**, Muster von: **Leisure Soft**.

Auge in Auge stehen sie sich gegenüber, schwarze Kriegsbemalung auf den Wangen, Mann gegen Mann, und doch ist Teamarbeit gefragt. Der Quarterback brüllt: "43 Blitz... Hepp, Hepp!". Plötzlich spritzen die Formationen scheinbar ziellos durcheinander. Brustpanzer knallen aufeinander, und irgendwo - fast nicht zu sehen - schwirrt ein Lederei durch die Meute. Herrlich: Das ist American Football.

Wieder einmal hat sich Electronic Arts dieses Sportes angenommen und es John Madden Football II genannt. Im Gegensatz zum ersten Teil gab es in der Fortsetzung einen deutlichen Aufschlag in Sachen Strategie. Das wird schon beim Auspacken klar: Außer der Anleitung gibt es nämlich noch drei Büchlein für Verteidigungs- und Angriffsstrategien. Die sind zwar nicht notwendig, um auf dem Grün ein paar Brustpanzer knacken zu lassen, aber trotzdem recht hilfreich.

Das Spiel selbst besticht erstmal durch seine überaus magere Grafik, die es trotzdem nicht schafft, den Spielspaß maßgeblich zu drücken.

Jede Menge Optionen

Optionen gibt es vor und während des Spiels zur Genüge. Vom Gegner über die Spielstärke bis zum Spielfeld ist alles frei wählbar. Im Spiel darf dann fleißig geklickt werden. Und wer nun gar nicht weiter weiß, hat sogar noch John Madden als Co-Trainer zur Seite. Dieser macht ein

43 Blitz



▲ John Madden steht hilfreich zur Seite

Hepp, Hepp



▲ Die Grafik ist etwas mau



▲ Technik ist der halbe Sieg



▲ Bereit zur Schlacht

paar Vorschläge, die gerade Anfängern durchaus hilfreich sein können. Zur Auswahl stehen mehr als 80 Offensive und über 100 Defensive Strategien. Wem das noch nicht reicht, der darf sich noch sei-

ne eigenen Spielzüge aufbauen. Für die, die sich mit Football nun noch gar beschäftigt haben, dürfte es ein wenig schwierig werden, denn ein Schrieb zu den Grundregeln des Games fehlt gänzlich. Also kommt man um ein Regelwerk aus dem Buchhandel nicht herum. Auf dem neuesten Stand soll zu Beispiel die Neuerscheinung vom *Falcken Verlag* sein, das in diesen Tagen herauskommen soll.

Eine Option, die vor allem den Cracks dieser Sportart gewidmet wurde, firmiert unter dem Titel *Head-to-Head*. Dort kann in einer Grafik abgerufen werden, wie stark der Gegenspieler des jeweiligen Teammitgliedes ist. Während die Verteidigung nahezu von selbst abläuft, hat man beim Angriff alle Mausclick-Zeigefinger voll zu tun. Als Anfänger sollte man sich auf jeden Fall zunächst mit den Laufspielen beschäftigen, bevor es in die etwas komplizierte Paßspielsteuerung geht.

Der Sound sticht vor allem durch seine fabelhafte Sprachausgabe heraus. Unterm Strich kommt ein gutes Game für Footballstrategen heraus, denen eine schwache VGA-Grafik ausreicht. Dem Wunsch, eine möglichst realistische Simulation spielen zu können, hat Electronic Arts auf jeden Fall entsprochen. ■

Marcus Höfer

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	7
Sound.....	9
Spielablauf.....	10
Motivation.....	10
Gesamtnote.....	9

»GUT«

WORLD OF
MIT

MS-DOS-PC-DIVISION

AMIGA-DIVISION

NETWORKING-DIVISION

AMIGA

CONSUMER-DIVISION

COMMODORE
92

FRANKFURT 26.-29.11.'92

*Die Erlebnismesse rund um
Amiga, C64, CDTV, MS-DOS und UNIX.
Beratung und Verkauf auf neuem Niveau!*

Unter der Schirmherrschaft von  **Commodore**
und

Grafik, Sound, Video, Spiele auf Amiga
Die riesige Action-Welt des C64 ■ Das
weltgrößte Software-Spektrum auf der
MS-DOS-Profi-Line ■ Den Anschluß an die
ganze Welt durch Networking ■ UNIX für
die Wissenschaft ■ Kostenlose Seminare

World Of Commodore mit Amiga'92,
die einzige von Commodore autorisierte Messe.


Markt & Technik

Veranstalter
ICP
Wendelsteinstr. 3
8011 Vaterstetten
Telefon:
(0 81 06) 40 06

Tickets bei
KVV GmbH
Liebfrauenberg 52
6000 Frankfurt 1
Tel.: (0 69) 29 31 31
Fax: (0 69) 29 31 25

Beach

Das wurde ja endlich mal Zeit. Nachdem die Summer- und Wintergames in der x-ten Auflage auf dem Markt gelandet sind, gibt es jetzt den Nachfolger zu California Games.

CALIFORNIA GAMES II

System: **Amiga**, geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 90 DM**, Hersteller: **Epyx**, Muster von: **Die Casette, 4950 Minden.**



▲ Jet-Set-Surfer

Alle, die keine Lust mehr auf Wellenreiten, BMX-Fahren oder Foot Bag haben, - können sich in sommerlicher Frische noch einmal die letzten Stranderinnerungen vom Urlaub mit California Games II ins Gedächtnis rufen.

Fünf nicht immer ganz neue Wettbewerbe warten darauf, gemeistert zu wer-



▲ Skate or die!

B ★ O ★ U ★ S

den. Und das wären Bodyboarding, Snowboarding, Skateboarding, Jetsurfen und Drachenfliegen. Viel geändert hat sich im Vergleich zum Vorläufer eigentlich nichts, obwohl da doch schon ein paar Jährchen zwischenliegen. In Sachen Grafik hat sich verschwindend wenig getan, und der Sound ist gerade noch an der Da-rolle-sich-ja-die-Fußnägel-auf-Grenze gescheitert.

Entsprechend 'neu' ist die Spielidee - schnelle Zeiten und komplizierte Küren. Dennoch können wir mit Fug und Recht behaupten, daß auch der zweite Teil seine Reize hat. Vor allem die Skateboarddisziplin hat das gewisse Etwas. Dabei geht es nicht nur darum, in einer Half-Pipe tolle Figuren zu drehen, sondern auch noch ein Kanalisationssystem möglichst rasch zu durchfahren. Ein paar spektakuläre Stürze sind dabei natürlich einprogrammiert. Und wer mit zuviel Karacho die Einfahrt in die Röhren verpaßt, der darf seine eigene Beerdigung aus der Froschperspektive bewundern.

Den Oskar für die ödteste Disziplin wird sicherlich das Drachenfliegen bekommen. Ein paar Pirouetten und 100 Prozent biologisch abbaubare Wasserballons (Umweltengel, weil...) in Ziele zu werfen können eben nicht gerade den Köter hinterm Ofen hervorlocken.

Aktion satt gibt es dann beim Snowboarding. Eine extrem steile Piste muß absolviert werden. Durch Schnee über Geröll und Sand geht es runter zum Strand. Mittendrin gibt es noch eine kleine Küreinlage in einer Eis-Pipe.

Beim Jetsurfen geht es darum, möglichst schnell möglichst viele Runden auf abgesteckten Kursen zu drehen. Extra-Punkte gibt es für das Einsammeln von Treibgut während der Fahrt (zweiter Umweltengel weil...).

Die letzte Disziplin ist das Bodysurfen, das eindeutig vom Wellenreiten kommt. Nur das man in diesem Falle faul auf dem Brett liegenbleiben kann, wenn man seine Kürfiguren dreht.

Unterm Strich bleibt ein brauchbares Game von Epyx, das über den bevorstehenden Herbst hinwegtrösten kann. ■

CUS

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	7
Sound.....	5
Spielablauf.....	6
Motivation.....	8
Gesamtnote.....	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«

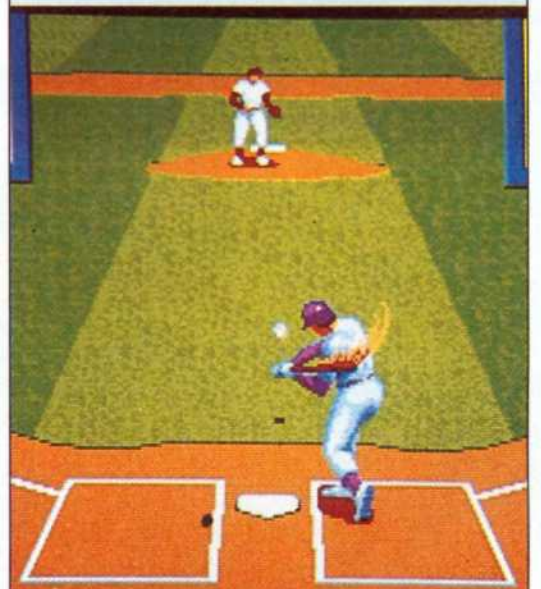
KONVERTIERUNG TV SPORTS BASEBALL (Amiga)

Empf. VK-Preis: ca. 80 DM, Hersteller: Mindscape, England, Muster von: Hersteller.

Auf sie mit Geschrei - und zwar mit glasklarer Sprachausgabe! Wer also keine Freunde hat und sich obnehin mit seinem Computer unterhalten muß, kann dies deutlich hörbar mittels TV Sports Baseball tun. Die Features sind eindrucksvoll: 26 Mannschaften, Ligarunden, Exhibition, Aufstellungs- und Charaktereditor, drei verschiedene Stadien und dazu noch die bereits erwähnten Digi-Kommentare. Die Steuerung ist kinderleicht erlernbar und ermöglicht dennoch eine Fülle von unterschiedlichen Würfen und Schlägen. Grafik und Animation haben ebenfalls nicht gelitten.

Es hapert einzig und allein an den Ladezeiten. Zermürbende Sekunden rinnen vorbei, bis endlich der nächste Spielteil geladen wurde - oder eben nur eine schwache Zwischenmelodie. Für einen Tophit sind solche Fehler allerdings unverzeihlich. ■

msu



▲ Ein Homerun für Mindscape!

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	9
Sound.....	7
Spielablauf.....	10
Motivation.....	9
Gesamtnote.....	9

»GUT«

meisterlich

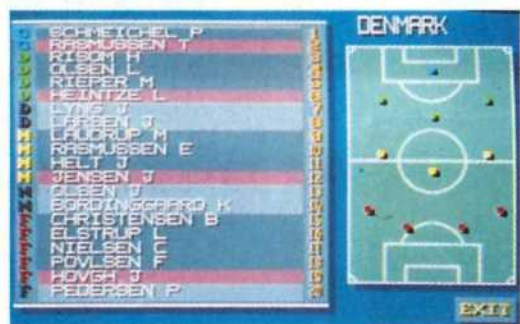
EUROPEAN CHAMPIONS

System: **Amiga**, geplant für: **C-64**, empf. VK-Preis: **80 Mark**, Hersteller: **Idea**, Muster von: **Hersteller**.

Und wieder einmal darf der Ball über den Rasen gekickt werden. Diesmal geht es um die Europa-Meisterschaft. Dabei ist auch bei diesem Game eine Ähnlichkeit zu Kick Off natürlich rein zufällig.

Nicht ganz neu ist die Idee, das Fußballgekickte aus der Vogelperspektive darzustellen. So haben sich auch die Jungs von **Idea** mit ihrem **European Champions** daran gemacht, das "Spiel der Europäer" umzusetzen.

Rein grafisch präsentiert sich das Game nicht besser und nicht schlechter als die zahlreichen Vorgänger. Nur ein paar Zwischenanimationen sind neu dazugekommen. So haben die Fans in den Gegengeraden, Süd-, West- und und Wasweiß-ich-nicht-alles-Kurven die Clubfarben der spielenden Mannschaften.



▲ Standardgrafik für Fußballsimulationen



Und auch beim Schiedsrichterpfiff gibt es eine nette Animation: Bei Halbzeit, Abpfiff und Foul zückt der Schiedsrichter in Großformat seine Pfeife und trillert ein Liedchen.

Spielerisch zeigt sich **European Champions** aber nicht so berausend. Streckenweise ist es ein wüstes Hin- und Hergekickte, das man ansonsten eigentlich nur von der III. F-Jugend aus Klein Siedstnich nicht kennt. Der Unterhaltungswert im Zweispieler-Modus ist dagegen aber enorm. So hat der Schiri ein-



▲ Klassischer Heber

deutige Kompetenzen bei einer Fußballweltmeisterschaft zu pfeifen, denn nicht selten wird der gefoulte Spieler und nicht der Fouler bestraft. Kleine Prügelszenen am Monitor des Amiga sind daher nicht auszuschließen.

Ein paar Optionen, wie zum Beispiel Wetterbedingungen und Mannschaftsaufstellung, machen die ganze Sache dann rund. Also Leute, wenn Ihr Euch vom nervenaufreibenden Taktikspiel einer guten Fußballsimulation erholen wollt, hat **European Champions** genau den richtigen Unterhaltungswert. Als ernsthafte Fußballsimulation bleibt das Programm aber auf der Strecke.

CMS

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	7
Sound.....	6
Realitätsnähe.....	5
Motivation.....	8
Gesamtnote.....	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«

ONE

TWO

THREE

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

THE AQUATIC GAMES

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

Die Olympischen Spiele mußten schon des öfteren für Umsetzungen auf Heimcomputer herhalten. Nun ist es langsam an der Zeit, das Ganze mal von der lustigen Seite zu betrachten. **MILLENNIUM** liefert Euch mit **THE AQUATIC GAMES** eine köstliche Persiflage auf das Sportgenre ab.

Bei Millennium denkt man natürlich sofort an James Pond - und genau der spielt eine nicht ganz unwesentliche Rolle in den acht Haupt- und zwei Bonusdisziplinen, die vollständig mit **The Aquatic Games Starring James Pond and the Aquabats** betitelt sind.

Bis zu vier Spieler können gegeneinander antreten und sich dann für eines von vier Teams entscheiden. Ein einzelner Spieler hat hingegen die Wahl zwischen drei Schwierigkeitsstufen beim Training und dem Kampf ums olympische Gold.

Der obligatorische 100-Meter-Lauf steht auch hier am Anfang aller Ereignisse, und schon bei dieser Disziplin wird deutlich, daß es Millennium eher auf die Lach- als auf die Armmuskeln abgesehen hat (*obwohl letztere auch ganz schön angestrengt werden*). Dieses Rennen führt über einen Teich, auf dem auch einige Boote unterwegs sind. Überspringt man diese, wird man von einem Klapperstorch hochgehievt und um einiges nach vorne transportiert.

Beim zweiten Durchlauf gilt es, auf einige Robbenbabies aufzupassen, die unverschämterweise durch aufprallende Bälle aus ihrem Schlaf gerissen werden. Zwei Minuten lang sollte man die lästigen Dinger wenigstens abwehren, um Bronze zu bekommen.

DRÜBER



◀ Diese Hürde will genommen werden

DRUNTER,

Der Dreisprung ist eine ziemlich komplizierte Angelegenheit, bei der es nicht nur auf den richtigen Zeitpunkt, sondern auch auf den Winkel ankommt. Schnelle Reaktion ist hier gefordert.

Im "Bouncy Castle" muß man auf zwei Matratzen rumhüpfen und möglichst hoch hinaus kommen, um dann sechs verschiedene Saltos hinzulegen. Wer nicht aufpaßt, landet auf der Schn... - und genau das sollte man wenigstens einmal gesehen haben.

Als nächstes muß man Fische füttern. Das Futter stammt aus zwei "Kaugummiautomaten" (*so sehen sie halt aus*). Ihr solltet so schnell sein, das kein Angler mindestens zwei der hungrigen Meeresbewohner gekördert hat. Ist auch dieses überstanden, geht es ans Muschelschießen, die schwierigste Disziplin von



▲ Friß, sonst mach' ich Fischstäbchen aus Dir!

UND DRAUF



▲ Die Heuler möchten nicht geweckt werden!

allen, um dann mit dem Fahrrad durchs Gelände zu schießen. Am Ende der Pflichtdisziplinen steht der Hürdenlauf, der natürlich auch nicht so ganz dem entspricht, was man aus anderen Sport-Games, geschweige denn aus der Wirklichkeit kennt.

Die beiden Bonusdisziplinen, in die man nur dann kommt, wenn man in einzelnen Wettbewerben genügend Punkte gesammelt hat, bieten Weitsprung und Jonglieren (!!) an. Bei letzterem steuert man übrigens P.J. Penguin, der wie die anderen Tier-Kameraden von James Pond sehr niedlich animiert ist.

Grafische Höchstleistungen darf man nicht erwarten, wengleich die Grafik an sich nicht schlecht ist. Die Begleitmusiken klingen wie aus guten alten C-64-Zeiten, was in diesem Fall aber gar nicht schlimm ist, denn schließlich gab es ja auf der Brotkiste seinerzeit die ersten Klassiker des Genres, die hier aufs Korn genommen werden.

Ein zweifellos originelles Spiel, doch für einen Hit fehlt das gewisse Extra. Dennoch solltet Ihr nicht zögern, das Teil in Eure Sammlung aufzunehmen, denn Spaß macht es allemal, und die Muckis kriegen auch mal wieder was zu tun. ■

Klaus Trafford

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	7
Sound.....	7
Spielablauf.....	9
Motivation.....	10
Gesamtnote.....	9

»GUT«

SM BAZAR

... macht das Unmögliche noch preiswerter



Amiga-Sport-Pack

Den Amiga-Sportlern können wir diesmal folgendes bieten: California Games, The Games-Summer-Edition & 4 D Sports Boxing zum Sonderpreis von

79,95

Mehr als nur Olympia Amiga

Buck Rogers-Pack



Willkommen im 25. Jahrhundert! Mit diesen beiden Rollenspielen kann man sich an die Sohlen des legendären Buck Rogers heften - wie immer zum Sonderpreis, versteht sich. PC (mind. 640K, EGA, CGA, VGA, AdLib).

nur **99,-**

Kick Off 2-Pack

Ran an die Knüppel, Anpfiff, Action! Das Triple-Pack enthält Kick Off 2, den Player Manager sowie The Final Whistle. Wer sich das entgehen läßt, der will es nicht anders.



Amiga **59,95**

Fußball-Freude

Lexicross Das Super-Quiz

Das Computer-Quiz der Zukunft! Wem Scrabble nicht mehr reicht, ist bei Lexicross genau richtig. PC (mind. 512K für EGA/CGA, mind. 640K für VGA), englische Fassung.

nur **29,95**



Jetzt zugreifen!

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**, nach Reihenfolge des Bestelleingangs. Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte!** oder:

Telefonische Bestellannahme (24h!)
(05651) 929-902

Wing Commander & Chamber of the Sci-Mutant Priestess

Hit-Games zum Kompaktpreis
Zwei Spitzenspiele, ein Spitzenpack! „Chamber of ...“ wurde übrigens in Deutschland unter dem Namen „Kult“ zum Hit.

PC (5,25") nur **89,-**



EA-Shirt Electronic Arts - das T-Shirt!

Na, das wurde ja auch Zeit. Jetzt bei uns. Zweiseitiger Druck, Spitzenqualität (wie bei allen Shirts), Minipreis:

nur **23,95**



Vorderseite



Rückseite

Turrican-Shirt! Die ultimative Fan-Wear!

Das Turrican-T-Shirt bietet gute Stoffqualität, einen vierfarbigen Druck im Siebdruckverfahren und ein hervorragendes Motiv. Der Preis? Keine 40 und keine 30 Mark, sondern

nur **24,95**



Lemmings



Jeder kennt es. Lemmings, eines der innovativsten und besten Spiele der letzten Jahre. Wir sorgen dafür, daß bald jeder eins hat. Wie? Ganz einfach:

PC (5,25", 3,5") **49,95**

Rettet die Lemminge! Amiga **39,95**



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!)

Amiga-Top-Hit-Pack

Maximaler Wert bei minimalem Preis



Mega lo Mania & First Samurai zählen zu den besseren, wenn nicht besten PRGs der letzten Monate. Im Pack und bei uns:

(Amiga) nur **69,95**

Electronic Arts-RPG-Pack

Spiele mit Tiefgang



Imperium & Hard Nova sind zwei Rollenspiele mit Tiefgang im Gameplay. Das Super-Mega-Tiefgangs-Pack gib'ts bei uns für PC (5,25") zum Preis von

ELECTRONIC ARTS® nur **79,95**

Bard's Tale Trilogy PC (5,25") nur **49,95**

ST-Action-Pack

Enthält Lethal Excess, Turrigan & Monster Business. Action total!

Superpreis **69,95**

Her damit!

Diese Ware ist fast geschenkt!

- Monster Business (Amiga/ST) **29,95**
- Lethal Excess (Amiga/ST, ab. 2.11.!!) **29,95**
- Loopz (Amiga, PC 5,25") **29,95**
- BlockOut (Amiga, Atari ST, PC 3,5"/5,25") **49,95**
- Super Off Road (C64, Atari ST) **49,95**
- Masterblazer (PC 3,5"/5,25") **19,95**
- Turrigan (ST) **19,95**
- M.U.D.S (PC 3,5"/5,25") **24,95**
- Buch-Pack (Das Neue Computer-Hassbuch, Space Rat I, Space Rat II, Top Secret Hint Book) **25,-**

Amiga-Sound-Edition-CD

Mit den Songs aus dem CD-Pur-Musikwettbewerb! Ab 9.11. lieferbar!

nur **21,-**

Lucasfilm-Koffer

Enthält: Monkey Island I, Zak McKracken, Loom sowie das Top Secret Hint Book und einen Monkey Island 2-Aufkleber!

Amiga & PC 3,5" **99,-**



Virgin-Pack

PC 5,25", Realms & Supremacy

69,95

Amiga: Wonderland & Realms

39,95



U.S.S. Enterprise



26 Jahre Star Trek? Wir machen mit! Ein detailliertes Modell der Enterprise (NCC 1701-A, Untertassendurchmesser ca. 27cm (!!!)) incl. Aufkleber, Ständer, Shuttle, ohne Bemalung) als Bausatz.

nur **49,95**

Lieferzeit: 4-6 Wochen aufgrund erhöhter Nachfrage!

NCC-1701-A fürs Regal!

Bitmap-Shirt

...man gönnt sich ja auch sonst alles!
Wie gehabt in bester Qualität, 100% Baumwolle (Promodoro!). Beidseitiger Druck und ein geschmackvolles Design machen dieses Shirt für jeden Computertweak unentbehrlich!



Vorderseite

Rückseite

nur XL, nur **28,95**

CHRIS HÜLSBECKS APIDYA SOUNDTRACK

Chris Hülsbecks neue CD!



Chris Hülsbecks neue CD!

soundtrack

APIDYA Soundtrack:		5:14
Apidya Score :		4:41
1. INTRODUCTION :	Apidya Theme	4:37
2. LEVEL 1 :	War At Meadow's Edge	4:24
3. LEVEL 2 :	The Pond	5:18
4. LEVEL 3 :	Sewer's Blast	4:06
5. LEVEL 4 :	Techno Party	6:01
6. LEVEL 5 :	Boss Panic	4:41
7. CREDITS :	Credits	4:55
8. HISCORE :	Game Over	4:15
Special Bonus Tracks:		6:45
9. DEVOTION :	Crazy Lover	5:06
10. POINT ONE :	Trip Like That	6:01
11. OVERDUB :	Freedom is Indivisible	6:26
12. 3RD DIMENSION :	Breakout	73:19
13. MERLAND :	Theme From Merland	
Excerpt from 'Das Schwarze Auge':		
14. DAS SCHWARZE AUGE - Blade Of Fate		
Total playing time:		

Lang erwartet, jetzt endlich erhältlich! Neben dem komplett umgesetzten Soundtrack vom Action-Knaller Apidya enthält die CD etliche neue Stücke - nicht nur von Chris. Über 70 Minuten feinsten Musik!

nur **24,95**

CHRIS HÜLSBECKS SHADES

SYNTI-MUSIC ERSTER KLASSE AUF CD!



NUR **23,95**
DM



Shades © 1991 A.U.D.I.O.S. Entertainment, produced by Factor 5

BITTE BESTELLKARTE BENUTZEN!

JOCHEN HIPPEL

Give it a try
CD



NUR **16,95**
DM



Produced by THALION Software G.m.b.H.

Bitte Bestellkarte benutzen!

NEU!

Factor 5-Shirt

Denn Sie wissen, was sie tun...
Reine Baumwolle, 1a-Qualität, beidseitiger, mehrfarbiger Druck. Wer's noch nicht hat, sollte es schnellstens kaufen!
(XL, ab 16.11.)

26,95

PC-Sound-Pack 1

nur **249,-**

enthält: Soundman-Hardware (100% Adlib-kompatibel + Covox-Digi-Kanal), Aktivboxen, Kopfhörer, Logical, Mad TV, MACS Opera (Soundtool)

PC-Sound-Pack 2

nur **149,-**

enthält: MACS Opera (Soundtool) & Circus Attractions

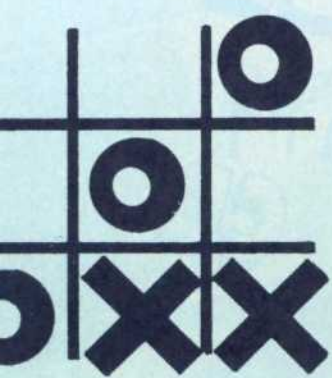
Ultima V (C64) **49,95**

ASM-Fantasy-Hit-Collection

Enthält: Dragon's Breath, Storm Master & Crystals of Arborea. Für Amiga & PC 3,5"

69,95





BELLAGERUNGS-



▲ Erleuchtung: Die Nahaufnahme für Detailarbeit

In der Nacht kann man die Lagerfeuer der feindlichen Armee in der Ferne glimmen sehen. Aus dem unzivilisierten Osten von Gurtex kommend, zogen die Heerscharen des Bösen mordend und brandschatzend durch das Land. Nun lagen sie vor den Toren der Festung Elissa.



▲ Leider verloren!

SIEGE

System: **PC** (mind. 286/12, 640K, unterst. Maus, VGA), geplant für: **Amiga**, empf. VK-Preis: **110 Mark**, Hersteller: **Mindcraft**, USA, Muster: **Electronic Arts**, England.

Kobolde, Zorlins, Orks, Riesenspinnen, Gnome und Minotauren saßen nun dort drüben im Schein ihrer Lagerfeuer und bereiteten sich auf den Angriff auf die Festung vor. Bei Morgengrauen würden sie eine provisorische Brücke über den Fluß bauen und auf die Mauern der Burg einstürmen.

Mit besorgten Mienen schauten die Verteidiger über die Zinnen hinüber zum Lager des Feindes.

Alles war vorbereitet; die Bogenschützen hatten Stellung bezogen, die Katapulte waren ausgerichtet und die Kessel mit dem siedenden Öl standen bereit. Doch würden die tapferen Recken dem Ansturm des Bösen standhalten können?

Längst als Insider-Tip für Rollenspieler bekannt, verlassen die Mindcraft-Pro-

grammierer ihr favorisiertes Terrain, um sich dem Thema Strategiespiel zu widmen. Ihrer Vorliebe für phantastische Szenarien bleiben sie jedoch treu; die Länder, in denen Siege spielt, sind auch die Regionen, die Mindcrafts Fantasy-Rollenspielen als Hintergrund dienen. Ihr befehligt die Armeen der Söhne des Lichts (die guten Bubis) und müßt die Heere der Finsternis (die bösen Bubis) vernichten. Gespielt wird erst einmal auf vorgegebenem Terrain, dank eines eingebauten Editors könnt Ihr aber auch eigene Spielszenarien entwerfen. Wahlweise könnt Ihr als Angreifer auf eine Burg einstürmen und versuchen, diese zu erobern, oder aber als Verteidiger der Burg auftreten.

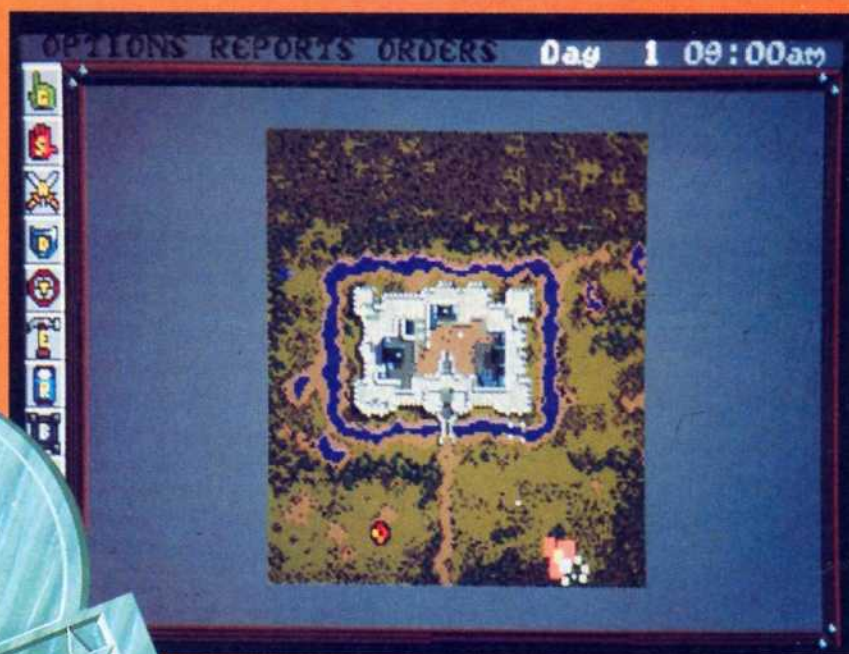
Strategisches aus dem Märchenland

In jedem Fall stehen Euch verschiedene Truppen mit unterschiedlichen Fähigkeiten zu Gebote. Von brückenbauenden Pionieren über Bogenschützen und Infanteristen reicht das Sortiment bis hin zu Zauberern. Gespielt wird in einer Art beschleunigter Realzeit, die jedoch jederzeit pausiert werden kann. Besonders schön ist, daß auch während der Pause die scrollende Landkarte sichtbar bleibt, die das Spielfeld darstellt und in verschiedenen Vergrößerungen betrachtet werden kann. Auch Befehle können derweil erteilt werden. Es ist als ohne weiteres möglich, sich über brenzlige Situationen ausgiebig Gedanken zu machen, den Truppen neue Befehle zu erteilen und dann die Pause auszuschalten.

Übrigens könnt Ihr aus einer vorgegebenen Menge von Bogenschützen, Pionieren, Soldaten und Offizieren nach eigenem Gutdünken einzelne Truppen zusammensetzen. Diese Truppen können

STRATEGIE

Die Übersichtskarte: Edel, hilfreich & gut.



„Siege fällt aus dem Rahmen, ist originell und macht Spaß“



▲ Wolle 'mer se roilasse?

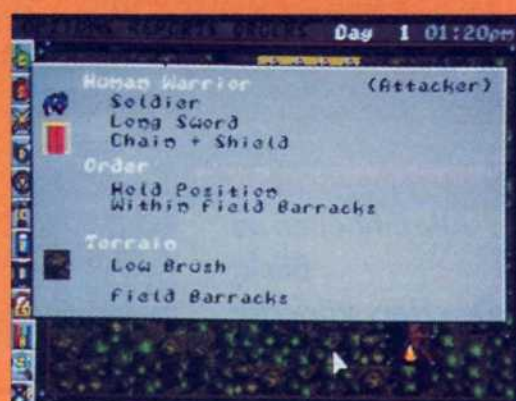
dann mit unterschiedlichen Befehlen bedacht werden, die sie unabhängig voneinander ausführen.

Öfter mal was Neues

Mit herkömmlichen Strategiespielen hat Siege nur wenig gemein, kann seine Verwandtschaft aber nicht verleugnen. Den Versuch, Phantasie mit Strategie zu verquicken, hat es bisher nicht oft gegeben. Somit präsentiert sich Siege auf ziemlich neuem Terrain und macht dort eine gute Figur. Trotz komplexem Spielgeschehen ist der Einstieg leicht, nicht zuletzt durch das in der Anleitung genau beschriebene Tutorial-Szenario.

Jedes Szenario kann auf zehn verschiedenen Schwierigkeitsstufen gespielt werden, von denen wiederum jede einzelne in jedem Spiel anders abläuft. Siege fällt aus dem Rahmen, ist originell und macht Spaß. Ein Strategie-Game, das durchaus auch Nicht-Strategen hinter den Öfen hervorlocken dürfte.

Heiner Stiller



▲ Ein leichter Rollenspieleinschlag. Die Mindcrafts können ihre Herkunft nicht leugnen.



▲ Wird diese Festung fallen?



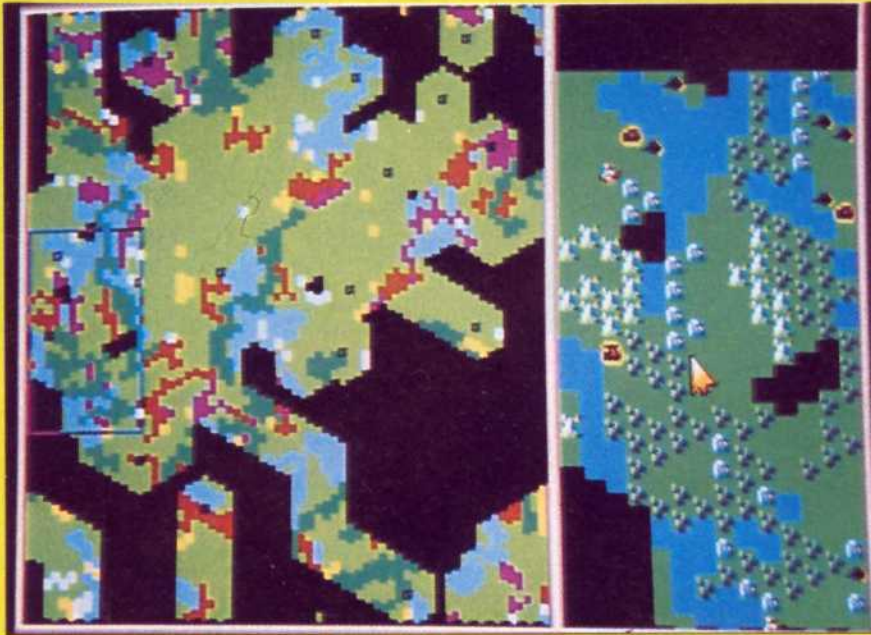
▲ Das Camp

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»GUT«

Stern der Rebellen



▲ Ziemlich neue Kartengrafik

DOMINIUM

System: **PC** (mind: VGA, 570 KByte) geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 90 Mark**, Hersteller: **Microïds**, Frankreich, Muster von: **Hersteller**.

Irgendwo in den Weiten des Alls kämpft ein Volk ums Überleben, während sich bei uns auf der Erde das Volk vor dem TV zum kollektiven Glücksradraten versammelt hat. Nur ein paar menschliche Wesen nehmen überhaupt Notiz von dieser sich anbahnenden Katastrophe und leiden mit dem tapferen Rebellenvolk.



▲ Schußreichweite eines Panzers

Im fernen Sternensystem **Domini-um** hat **Microïds** seine gleichnamige Simulation mit ultraschwerem Strategietouch angesiedelt. Sieben Planeten will der Fiesling Baron Kraal unter seine Fittiche kriegen. Wir Spieler und die Rebellen müssen also etwas gegen das Böse unternehmen. Dazu ist es wichtig, daß wir ersteinmal eine ordentliche Rohstoffversorgung einrichten, um Fahrzeuge zu produzieren. Die Rohstoffe, in diesem Falle Gold und Benzin, müssen auf dem Planeten ausgekundschaftet werden. Und schließlich muß eine Fabrik her, in der das Rebellensozialprodukt gesteigert wird. Die Trup-

pen und Fabrikarbeiter kann man sich als Söldner für Gold und hübsche Worte in den Städten organisieren. Ist denn alles soweit in die Wege geleitet, darf man sich auch gleich mit Baron Kraal anlegen und ihm die planetenbeherrschenden Forts entreißen. Die ganze Nummer wird dadurch noch verschärft, daß man sich nicht nur auf den sieben Planeten herumschlagen muß, sondern auch noch seine Jäger im Weltraum befehlen darf. Zum Glück gibt es nur acht verschiedene Flug- und Fahrzeugtypen, die durch Wald und Flur kriechen, so daß der Überblick gewahrt bleibt.



▲ Auch das All will erforscht werden



Alle Einheiten im Blick:
Das Herzstück der Fabrik ▶

CRUISER		SPEED	RANGE	FIRE	SHIELD
		3	5	100	150
SP 3	TA 800	TANK		RADAR	CAPACIT
RA 5	RA 3	200	3	300	50
FI 100	CR 50	TOTAL 70		AUTP	SP 3
SH 150	CA 300	COST 0		AUPP	
CRSH 124		CRSH 124			

"Einen Cruiser mit allen Extras bitte" ▶

pen und Fabrikarbeiter kann man sich als Söldner für Gold und hübsche Worte in den Städten organisieren. Ist denn alles soweit in die Wege geleitet, darf man sich auch gleich mit Baron Kraal anlegen und ihm die planetenbeherrsch-

In Sachen Grafik hat man sich auf Sechseckraster-Hausmannskost beschränkt - sprich: so eine naja-ganzschön-billig-Grafik. Soundmäßig hat man sich - wie bei Strategiespielen üblich - nicht gerade ein Bein ausgerissen und die Bewegungen auf dem Screen sind alles andere als flink.

Unterm Strich bleibt aber immerhin ein Strategiespiel auf zwei Ebenen, das einem viele Freiheiten läßt. Nicht zuletzt auch durch 10.000 Spielkonfigurationen und fünf wählbare Schwierigkeitsgrade. Eine Modemfunktion wurde ebenfalls für den Zweispielermodus eingebaut, die aber wegen der Länge eines Telefon-Duells wohl den oberen Zehntausend vorbehalten bleiben wird (*wer kann schließlich die Kosten für eine mehrstündige Standleitung berappen*). Blicke also noch die Nulllösung in Sachen Modem für den schmalen Geldbeutel.

Marcus Höfer

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»ZUFRIEDENSTELLEND«

DER PATRIZIER

W E T T B E W E R B

Ahoi

Die Flotte SS ASM, SS ASCON und SS RUSHWARE begeben sich auf die Spuren des "Patriziers" und laden den Gewinner dieses Wettbewerbs zu einem Segeltörn auf der Nordsee ein.

Klar, daß wir Euch für pfiffig genug halten, und Ihr nicht irgendwelche Setzt-die-fehlenden-Buchstaben-ein-Fragen für Volltrottel vorge-setzt bekommt.



1. Preis:
Eine Woche Segeltörn
im Frühjahr 1993 auf der Nordsee für 1 Person

2. - 10. Preis:
je einmal das Patrizier-Game



- 1: Nenne einen berühmten Piraten, der die Hanse terrorisierte. (Errol Flynn und der Rote Korsar waren es übrigens nicht)
- 2: Benenne fünf Deutsche Hansestädte.
- 3: Seit welchem Jahrhundert waren die Koggen das bevorzugte Transportmittel der Hanse?
- 4: Schreibe die Lösungen, Deinen Namen, Deine Adresse, Dein System (Amiga oder PC) und Dein Alter auf eine Postkarte und schick' sie an uns.

Also Leute, greift zur Postkarte und schickt Euren Stift an:

ASM "Der Patrizier"
Postfach 870
3440 Eschwege

Das Einsendeschloß wird am 31.10.1992 repariert.
Natürlich ist der Rechtsweg wegen Bauarbeiten gesperrt und somit ausgeschlossen.

ASCON

Kampftiger : Trocken-Seeschlacht



▲ 270000 Quadratmeilen neues Terrain

FALCON 3.01 MISSION DISK FIGHTING TIGER

System: **PC** (mind. 286/12 MHz, DOS 5.0, 1 MB, VGA, Falcon 3.0, unterst. diverse Soundkarten), geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 80 Mark**, Hersteller: **Spectrum Holobyte**, USA, Muster von: Hersteller.

Na Falcon-Fans, ist Euch die Munition ausgegangen? Kein Problem: Spectrum Holobyte sorgt ordentlich für Nachschub. Ihr Update heißt *Operation Fighting Tiger* und kommt mit drei neuen Szenarien über die Ladentische. Klar, daß die alte Falcon-Version so ganz nebenbei ein paar Schönheitsoperationen über sich hat ergehen lassen müssen. Da gibt es einen verbesserten Sound, der ab jetzt besonders die Sprachausgabe realistischer macht. Geblieben ist in Sachen Sprachausgabe lediglich die freundliche aber nervende "Caution"-Fehlermeldung. In Sachen Grafik hat sich zwar nicht viel getan, aber immerhin hat man die neuen Szenarien (Japan, Korea und Pakistan/Indien) mit passender Farbgebung versorgt. In Sachen HUD (Head-Up-Display) gibt es außerdem einige neue Optionen, die aber nur dem Kenner auffallen dürften. Dafür ist jetzt die ewige Qual mit der richtigen Anflughöhe zur Landebahn gelöst. Da hat man sich einfach der echten Luftfahrt bedient und weiße und rote Lichter eingesetzt, die zu tief, zu hoch und gerade richtig signalisieren. Neue Munition ist natürlich ein unentbehrliches Update, das auf keiner Mission Disk fehlen darf. Am wichtigsten dürften aber die 270.000 Quadratmeilen neues Terrain sein, das von uns Jetpiloten erkundet werden will. Ihr habt die Wüsten-Himmel erobert? Auf in den fernen Osten!

■ CUS

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»GUT«

CARRIERS AT WAR

System: **PC** (mind. 640K, Maus), unterst: **EGA, VGA, AdLib, Soundblaster**, geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 100 Mark**, Hersteller: **SSG**, Australien, Muster von: **Hersteller**.

Wir schreiben das Jahr 1941. Während in Europa bereits der Krieg tobt, herrscht im Pazifik Frieden. Aber nicht mehr lange, denn die mächtige japanische Flotte holt zum Überraschungsschlag gegen die USA aus. Ihr Ziel: Pearl Harbour. Ihre Absicht: Vernichtung der amerikanischen Pazifik-Flotte.

ner möglichst viel Schaden zuzufügen. Versenkte Schiffe bringen je nach Größe eine bestimmte Punktzahl.

Da es damals mit der Satellitenüberwachung bekanntlich noch ein wenig haperte, solltet Ihr zu Beginn jedes Gefechts Aufklärungsflugzeuge loschicken. Sobald sich ein paar Feindpötte auf dem Schirm zeigen, ist es Zeit, die Piloten aufzuscheuchen. Nach wenigen Minuten befinden sich Eure Maschinen in der Luft und auf dem Weg zum Ziel. Dort angekommen, beginnen die Bomber ihr Zerstörungswerk, dem Ihr gemütlich zuschauen könnt usw., usw.

Im Vergleich zum SSI-Game *Carrier Strike* macht *Carriers At War* keine gute Figur. Die Steuerung ist ungleich komplizierter, ohne wirklich mehr Freiheiten zu bieten.

Immerhin ist das Game für SSG-Verhältnisse erstaunlich farbenfroh. Zahlreiche Animationen lockern das Spielgeschehen auf. Dennoch ist *Carriers At War* nur für Hardcore-Strategen empfehlenswert. Es gibt Besseres!

Martin Klugkist



▲ Ein Träger in voller Pracht. Nicht mehr lange!

Wer die Lust verspürt, die folgenden fünf Kriegsjahre nachzuspielen, wird sich für *Carriers At War* von SSG interessieren. Sechs der größten Seeschlachten warten darauf, von Euch geschlagen zu werden. Ihr habt die Aufgabe, mit Eurer Flotte innerhalb einer bestimmten Zeit dem Geg-

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»ZUFRIEDENSTELLEND«

PREVIEW

MERCENARIES - PREVIEW -

System: PC, geplant für: Amiga, Hersteller: Mindcraft, USA.

Galaktische Söldner

Wer gerne jemandem anderen eins über die Glocke hauen, sich aber selbst die Finger nicht beschmutzen möchte, heuert einen Schläger an. Sind wie in diesem Spiel gleich ganze Länder beteiligt, treten Söldner an die Stelle der Schläger ...

Söldner, Einzelkämpfer und Fremdenlegionäre faszinieren und erschrecken. Wer kennt nicht "Rambo" oder "Die Wildgänse kommen". Verlegen wir das Szenario aus irgendeiner



▲ Bewaffnet Euer Schiff und hinein ins Getümmel

Bananenrepublik hinaus in den Welt- raum, ersetzen diverse Diktatoren durch größtenwahnsinnige intergalaktische Imperatoren, schon haben wir den Rahmen, in dem Mindcrafts neuestes Stück Software Mercenaries angesiedelt ist.

Das Game basiert lose auf *Breach* und *Rules of Engagement*, zeigt sich aber, anders als diese beiden Spiele, grafisch im allerfeinsten VGA-Look. Spielerisch wurden die ohnehin schon recht ausge-

feilten *Breach*- und *Rules*-Regeln noch verbessert und in ein Point-and-Click Benutzer-Interface eingebunden. Etwa um die Weihnachtszeit herum werdet Ihr auf Euren PCs mit außerirdischen Waffenhändlern feilschen können, Eure Truppe mit Waffen versorgen und Euch, ohne Rücksicht auf Verluste, zu Missionen aufmachen, für die die Umschreibung Himmelfahrtskommando beschönigend ist.

hs

Anzeige

ABGEFETZT!



136 SEITEN

Nur 7,80 DM



.. IM ZEITSCHRIFTENHANDEL
... AM KIOSK
ODER DIREKT BEIM
TRONIC VERLAG

Bitte benutzen Sie die Bestellkarte!



**HISTORY LINE
1914-1918
- PREVIEW -**

System: **PC**, geplant für: **Ami-
ga**, Hersteller: **Blue Byte**.

Das ist ja wohl kaum zu glauben. Da haben sich die Jungs von Blue Byte nochmal an ihren absoluten Strategieknaller rangesetzt, und ein neues Game draus gemacht. Nix mehr mit dem arg konstruierten Sternzeitgeplapper von Battle Isle. Jetzt kommen Belege auf den Tisch!



Strategenherzen schlagen ein paar Beats schneller, Battle-Isle-Fans bekommen glasige Augen und Kassierer in den Softwareabteilungen bekommen feuchte Hände. Blue Byte kündigt für den Spätherbst den Nachfolger des Suchtspiels Battle Isle an. Das Ding hört auf den Namen History Line 1914-1918 und soll den Horizont in Sachen Geschichte des Weltkrieges Numero uno und Kampfstrategie erweitern. Die erste Vorabversion von der Ideenschmiede aus Mülheim an der Ruhr läßt Großes erahnen. Zwölf Spielkarten im Zweispielermodus und 24 Spielkarten im Einspielermodus, die übrigens vom Spieler jeweils zweimal benutzbar sind, werden wohl für ausreichenden Nachschub und lange Motivation sorgen.

Wenn auch die Schlachtfelder nicht gerade historisch exakt den Vorlagen entsprechen, so haben sich die Jungs von

Geschichte im Kampf



▲ Schlachtanimationen par excellence



▲ Geschichtsunterricht im Vorbeigehen



▲ Die Idee von Battle Isle ...



▲ ... im neuen Look

Blue Byte im großen und ganzen an die Geschichte gehalten. So wird es zu Beginn zum Beispiel keine Panzer geben, die erst 1916 ins Geschehen eingegriffen haben. Zwischen den Schlachten soll es dann Geschichtsunterricht mit einer ganzen Reihe von Informationen zu dieser Zeit geben.

Klar, für uns Spieler ist das natürlich eher schmückendes Beiwerk. Aber auch im Kampfgetümmel selbst hat sich einiges getan. Zuallererst ist wohl zu bemerken, daß im Laufe des Krieges so rund 50 verschiedene Waffengattungen einsetzbar sind.

Eine Augenweide

Die Realitätstreue wurde ebenfalls erweitert. Unterschiedliche Straßen und Geländetypen beschränken oder erweitern den Aktionsradius der Einheiten je Bauart mehr oder weniger. Auch zum Thema Jahreszeiten gilt es einige Überlegungen vor der Offensive anzustellen.

Aufgeräumt haben die Blue Byter auch mit der eher nüchternen Darstellung der Kampfsequenzen. Jetzt kommen sie nämlich in 3D auf Großbild über den Schirm. Eine Augenweide, sage ich Euch.

Eigentlich sollte man sich bei Vorabversionen mit Bewertungen zurückhalten, aber wenn das Spiel so rüberkommt, wie das gute alte Battle Isle und dazu noch wie angekündigt verfeinert wird, ist für History Line 1914-1918 ein Platz in der ASM-Hitstern-Galerie sicher. Also, haut in Tasten, Jungs.

Marcus Höfer

SOFT CONCEPT

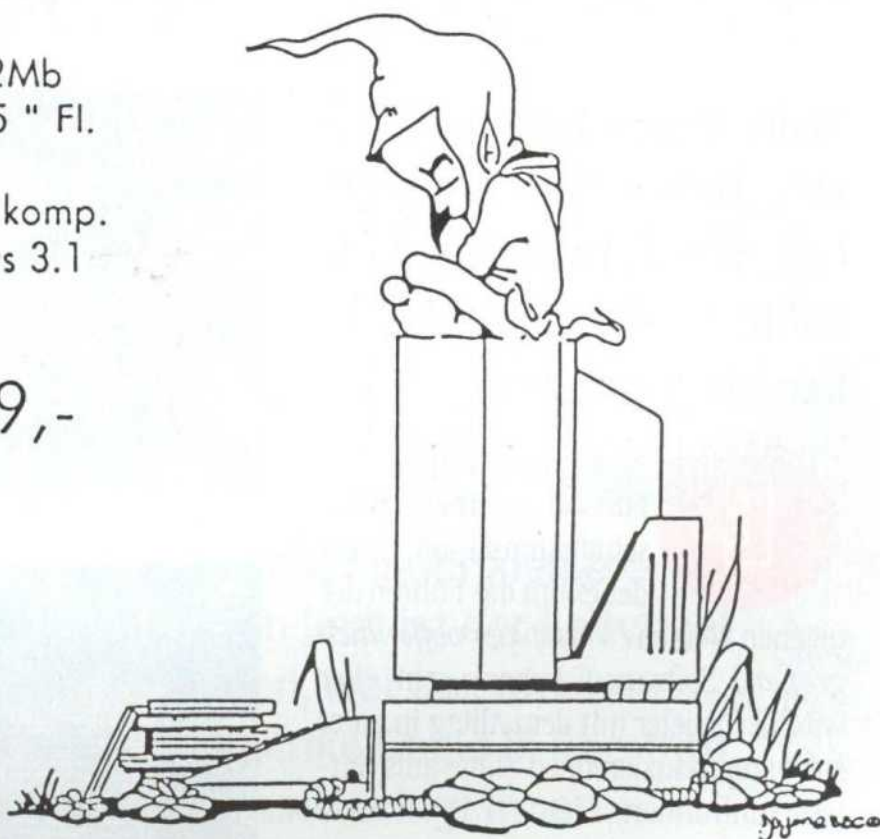
It's where U get your hot stuff!

Riesenauswahl an Hard und Software
BRANDHEISS ..!

1869	Amiga	DM	69,-
SENSIBLE SOCCER	Amiga	DM	59,-
BEHOLDER II	Amiga	DM	49,-
LINKS 386'er	PC	DM	109,-
AMON RA	PC	DM	79,-
B17 FLYING FORTRESS	PC	DM	109,-
JOHN MADDEN II	PC	DM	69,-
RAISE OF THE DRAGON	PC	DM	59,-
KINGS QUEST V	PC	DM	59,-

386'er - 25 MHz 2Mb
105Mb Festpl. - 3.5 " Fl.
VGA Farbmon.
Soundkarte SB-pro komp.
DOS 5.0 - Windows 3.1
Works 2.0 - Draw

nur DM 2389,-



SupraFAX 14.400 **DM 789,-**
512Kb + Uhr A500 **DM 69,-**
3,5" Ext. Lauf. **DM 129,-**

Hermannstrasse 12 - 1000 Berlin 44 - ☎ 030 - 621 40 66/67/68
Ladenlokal ca. 150 m vom Hermannplatz

MEGAFORTRESS (Amiga)



Test in: ASM 12/91,
Hardware: mind. 1 MB,
empf. VK-Preis: ca. 90
DM, Hersteller: Minds-
cape, Muster von: Die
Cassette, 4950 Minden.

▲ Schon heute auf dem Schirm

Firepower fürs nächste Jahrtausend oder den feuchten Waffenträumen der Militärs entsprungen - egal, wie man es sieht, die fiktive B52H ist jedenfalls eine beeindruckende Festung. Ihr Einsatzgebiet reicht von der ehemaligen Sowjetunion bis zum Irak. Die dazugehörigen Missionen bieten reichlich Übungsflüge, ein wackeres Irak-Bombardement im Golfkrieg und sogar die literarische Umsetzung des "Flight of the old dog", bei der Laserstationen der Russen eliminiert werden müssen. Als Spieler muß man vielmehr mit den vielen, vielen Bedienelementen zurechtkommen und in der heißen Phase alles in der richtigen Reihenfolge machen. Leider kommt der Amiga nicht so ganz mit dieser an sich guten Simulation zurecht. Die Vektorgrafik-Animation ist besonders bei den Außenansichten

quälend langsam. Und was noch schlimmer ist: Selbst mit zwei Laufwerken hinkt das Spielgeschehen den Ladezeiten hinterher. Eine Festplatte ist zwar nur "empfohlen", für effektives Spielen ist sie aber ein Muß!

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»ZUFRIEDENSTELLEND«

POWERMONGER (PC)



Test in: ASM 2/91, Hard-
ware: mind. 286/12,
560K, Hersteller: Electro-
nic Arts, empf. VK-Preis:
ca. 80 DM, Muster von:
Hersteller.

▲ Krieg in der Puppenstube

Kaum war Populous in den Läden, nahm Powermonger Gestalt an und wurde schon wenig später veröffentlicht. Zwar konnte dieses strategische Schwergewicht den Erfolg seines Vorgängers nicht wiederholen, an seinen spielerischen Qualitäten gab es trotzdem nichts zu bemängeln. Auch die PC-Version ist grafisch und programmiertechnisch ausgezeichnet gelungen. Von der Komplexität, die Anfangs ein wenig verwirrend wirkt, einmal abgesehen, gibt es nichts zu meckern. Allen Strategiefreunden, die auf der Suche nach etwas Neuem sind und nicht schon wieder Landkarten in der Draufsicht sehen möchten, steht mit diesem Game ein frisches Konzept

ins Haus, das für wochenlangen Spielspaß gut ist. Bis die vorhandenen Szenarien durchgespielt habt, sollten eigentlich auch die Data-Disks, die es für Powermonger bereits gibt, auf den PC konvertiert worden sein.

hs

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»GUT«

Kaiko präsentiert neue Games

KLEIN ABER FEIN

In den Dungeons von KAIKO wird derzeit wie wild gewerkelt. Gleich zwei neue Produkte entstehen derzeit in den Langener Kammern.

Erstes im Bunde ist Funsoft, eine Wirtschaftssimulation, bei der es um das Führen der eigenen kleinen (und später hoffentlich großen) Software-Company geht. Hier wird der Spieler mit dem Alltag in einer softwareproduzierenden Stätte aufs Härteste konfrontiert.

Software-Manager

Da wollen Gespräche geführt, Gehälter bezahlt, Projekte mit Leuten besetzt, Termine gesetzt sein etc. Wie es auch in Wirklichkeit ist, haben verschiedene Leute unterschiedliche Fähigkeiten. So sollte man zusehen, daß man z.B. einen



▲ Ein Charakter von Gem'Z



◀ Ein 'Gunner'-Szenario für Funsoft im frühen Stadium

Im Laptop speichert man Adressen, Notizen, etc.



◀ Die Höhe des eigenen Firmengebäudes repräsentiert das Fortkommen im Vergleich zur Konkurrenz



▲ Der Hauptscreen von Funsoft - von hier aus klickt man sich durchs Software-Business



▲ Das Spielfeld von Gem'Z - Bomberman läßt schön grüßen!

Grafiken für eines der Action-Spiele, die man mit Funsoft erstellen kann



möglichst guten Grafiker bekommt, da die Qualität der letzten Endes im Spiel enthaltenen Grafiken neben der zur Verfügung gestellten Zeit sehr stark von der Befähigung des Pinslers abhängt - logisch.

Gleiches gilt für Sound und programmiererische Seite des zu fertigenden Produktes, welches man sich - und das ist neu - richtiggehend ansehen kann. D.h., man kann das Game, das man produziert, SPIELEN, abspeichern und separat nutzen, z.B. um es zu einem Kumpel mit zu nehmen! Natürlich handelt es sich hierbei um eher kleine Games, die nur aus einem Level bestehen, aber den Erfolg, den man bei Funsoft hat, klar und sichtbar widerspiegeln. Wenn das Spiel letzten Endes so gut und einfach zu bedienen sein wird, wie es den Eindruck machte, kann man sehr gespannt sein - wird aber noch bis nächstes Jahr dauern.

Bomben & Diamanten

Weitere Entwicklung in der Pipeline: Gem'Z, Nachfolger zum seinerzeit in der Klötzchen-Welle etwas untergegangenen Gem'X. Diesmal geht es aber weniger um das Entwickeln einer komplexen Struktur als vielmehr um das Zusammenschieben dreier Klunker (*Pengo läßt schön grüßen*). Weitere Anleihen wurden bei *Bomberman* und Konsorten getätigt, was wiederum auf ein echtes Fun-Game hoffen läßt. Bis zu vier Spieler können gleichzeitig ins Spielgeschehen eingreifen, diverse Extras tun ihr Übriges - ein Vorspann à la japonais darf freilich auch nicht fehlen - zu erwarten ist das Game übrigens von Software 2000, die damit wohl wieder einen guten Griff getan haben. Man wird sehen.

Uli

F-15 STRIKE EAGLE III



Ganz neuer Modus für die Kampfunternehmungen. Fliegen Sie immer wieder neue Tag- und Nachteinsätze.



Brandneue Kriegsschauplätze. Fliegen Sie die Kampfeinsätze der explosiven Szenarios in Korea und im Persischen Golf



Atemberaubende Animationen im Vor- und Nachspann sorgen für ein überwältigendes Strike Eagle 3-D-Erlebnis!

Am Himmel haben sich immer mehr kleinere "Raubvögel" gesammelt. Doch jetzt ist der Leitvogel zurückgekehrt, um zu zeigen, wer der wirkliche Herrscher der Lüfte ist! F-15 Strike Eagle III übertrifft sogar seine Vorgänger und bringt Ihnen ununterbrochene Action in schwindelnden Höhen.

- Hiermit stellen wir erstmals unser revolutionäres neues Bildsystem vor. Ein System, daß die Luftkämpfe so realistisch wiedergibt, daß Sie schweißgebadet nach dem Schleudersitzknopf greifen werden.
- Wir haben neue, unglaublich fotorealistische Start- und Endbildschirme entwickelt, damit Sie die Strike Eagle-Atmosphäre genau nachempfinden können.
- Hier werden Sie es mit den modernsten Hi-Tech-Gegnern aufnehmen müssen, die genauso unbarmherzig vorgehen, wie die der wirklichen F-15-Piloten.
- Kämpfen Sie in unserem neuen "Head-to-Head"-Zweikampfmodus gegen einen Freund oder fliegen Sie im "Piloten-/Waffenoffiziersmodus" mit ihm zusammen. Sie könnten aber auch mit Hilfe unseres sensationellen "2-Flugzeugmodus" nebeneinander über den Himmel zischen!

Polieren Sie also Ihren Flughelm, und klettern Sie ins Cockpit Ihrer F-15 Strike Eagle III! Erleben Sie die spannendste Flugsimulation, die Sie jemals gespielt haben!

MICRO PROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

Bald auch für IBM PC und kompatible Geräte erhältlich
MicroProse Ltd. Unit 1 Hampton Road Industrial Estate,
Tetbury, Glos. GL8 8LD. UK.Tel + 44 (0)666 504 326.



Faust der Erde

XF 5700 MANTIS EXPERIMENTAL FIGHTER

System: **PC** (mind. 386/
16MHz, 640KByte, VGA/MC-
GA, unterst. diverse Soundkar-
ten), geplant für: -, empf. VK-
Preis: **130 Mark**, Hersteller:
Microplay, Muster von: **Her-
steller**.



▲ Jack am Anfang seiner Karriere



▲ Zufällig? Stealth Fighter
Ähnlichkeit

Und wieder einmal geht es in den Weltraum, um bösen Aliens zu zeigen, was die Menschen so alles draufhaben. Ausgerüstet mit dem Modernsten was die Rüstungsmaschinerie zu bieten hat, darf ordentlich geballert werden.



▲ Blick in den Rückspiegel

lichkeit mit dem Stealth-Bomber hat, wie die beiden Kessler-Zwillinge unter sich, ist natürlich mit High-Tech-Schnickschnack nur so vollgestopft. Und genau dieses sündhaft teure Gerät wird jungen Grünschnäbeln wie uns anvertraut. Mehr als 100 Missionen müssen erstmal durchlaufen werden, um vom schnöden Piloten zum Galaxy Commander aufzusteigen.

Digi-Sprache

Von den insgesamt 19-komma-und-ein-paar-zerdrückte-MByte, die sich Mantis einverleibt, entfallen allein auf die Bitmap-Grafiken fünf und auf die digitalisierte Sprache sechs. Hat man einen schnellen Rechner ist die Ballerei auf Aliens ein ganz netter Zeitvertreib, wenn sich auch die Missionen ein wenig ähneln. Extreme Kritiker könnten jetzt

Mit XF5700 Mantis Experimental Fighter springt MicroPlay in das Weltraumabenteuergeschäft.

Gleich nach einem exzellenten Vorspann mit digitalisierter Sprache darf ordentlich zugelangt werden. Unter dem Codenamen Viper der F.O.E. (Fist of Earth) dürfen wir ins Cockpit des modernen Mantis-Jägers springen und ordentlich unter den Sirianern - einer Art überdimensionaler Küchenschabe - aufräumen. Mantis, der ungefähr so eine Ähn-

R2D2 lebt

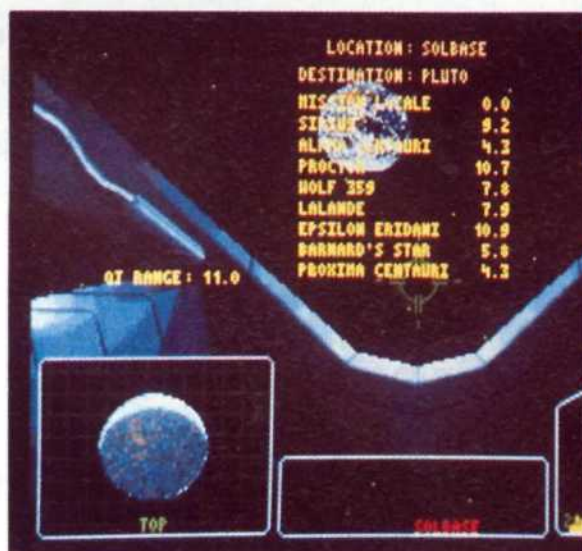
Hier ein paar andere Waffen, und dort ein anderer Blickwinkel und das war's dann an der Spacefront. Natürlich war sich MicroPlay - wie alle anderen Firmen auch - nicht zu schade, um ein wenig aus den Kinospektakeln zu klauen. So gibt es



ein Wiedersehen mit Star-Wars-Star R2D2, der unter dem Namen ARMS die Systeme des Fliegers steuert.

Alle Wing Commander sollten bei ihren Leisten bleiben. Alle Neulinge sollten sich Mantis auf jeden Fall einmal anschauen.

Marcus Höfer



▲ Schnelle Flieger, ...



▲ Küchenschabe



▲ ... hübsche Frauen

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»GUT«

Simulation

Auf Leben und Tod ★ Bauernkrieg

SIM LIFE

System: **Apple Mac**, geplant für: **PC, Amiga**,
Hersteller: **Maxis**.

Wenn Ihr glaubt, daß *Sim Ant* und *Sim Earth* Themen endloser Spekulationen seien, dann kann das nur daran liegen, daß Ihr noch nicht das neue Produkt von Maxis gesehen habt. Mit *Sim Life* dürft Ihr nämlich demnächst dem lieben Gott ins Handwerk pfuschen - und Euch in Sachen biologische Mutationen als Ur-Gentechniker beweisen.

Sim Life bricht die Grenzen zwischen Spiel und Education. Ihr könnt Fantasie-Kreaturen entwerfen und sie lebensfähig machen. Also, einen Wolf mit Dackelfüßen und Kiemen ins tibetanische Hochland zu setzen, wird da wenig Erfolg haben. Wenn Ihr ein tropisches Szenario habt, müßte Euch schon eine Art Kamel-Echse einfallen, die eine Menge Wasser speichern kann, oder nur wenig Wasser zum Leben braucht.

Sechs verschiedene Game-Szenarien stehen dafür zur Verfügung. Nun ist es also an Euch, Tiere zu entwerfen, die auch in ihrem Einsatzgebiet eine perfekt organisierte Nahrungskette entwerfen. Zudem habt Ihr die Kontrolle über Zeit und physikalische Begebenheiten. Ist dann alles eingestellt könnt Ihr Euch zurücklehnen und beobachten, was mit Eurer erschaffenen Welt so alles passiert.

Klar, die Natur hat Jahrtausende Zeit gehabt, die Lebewesen an ihre Umgebung anzupassen, also ist das Gehirn eines Genies gefragt, und nicht das einer Ameise.

Natürlich ist es extrem wichtig, daß die in jedem Szenario vorkommenden Pflanzen und Tierarten eine Kette bilden. Fehlt ein Glied, fällt die ganze Kette zusammen wie ein Kartenhaus im Wind. Warten wir ab, wie die ganze Chose letztendlich auf dem PC umgesetzt wird.

ddf/cus



▲ Erste Screenshots vom Mac

▲ Merkwürdige Mutationen sind möglich

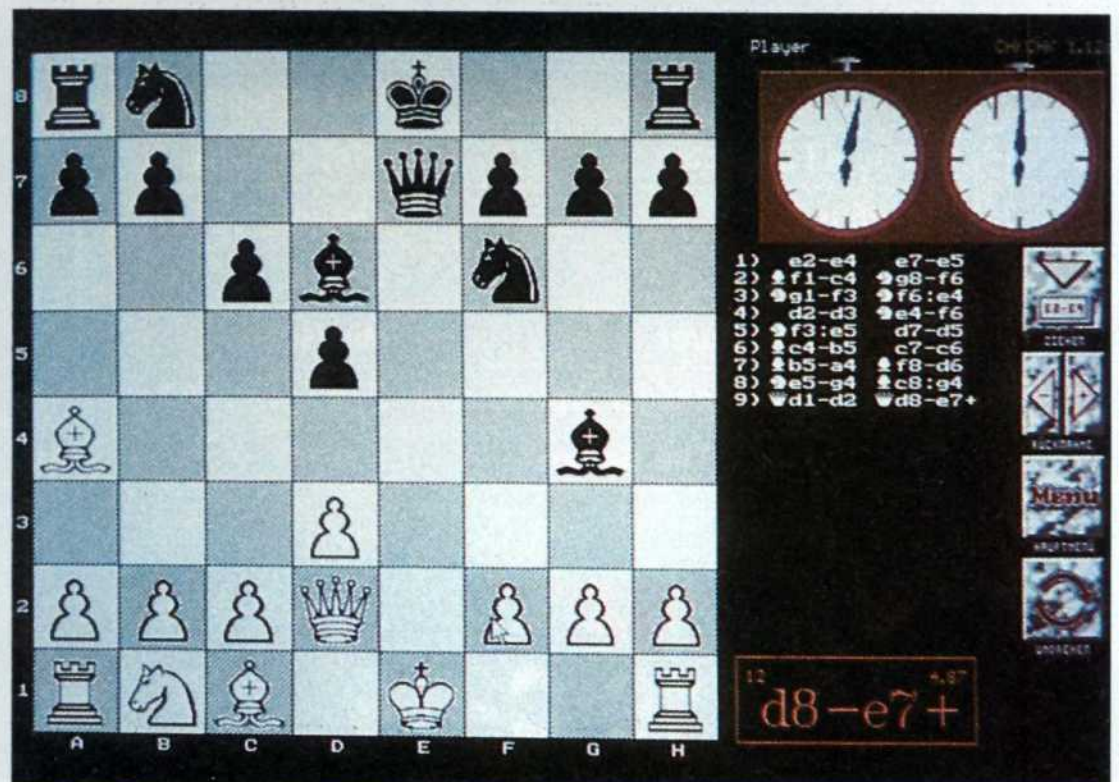
CHECK CHECK

System: **PC (VGA, 286/12 MHz)**, geplant für: -, empf. VK-Preis: **99 Mark** (Endspieldatenbank 68 Mark), Hersteller: **Digital Concepts**, 5650 Solingen, Muster von: **Hersteller**.

Mit *Check Check* hat Digital Concepts in Schachprogramm auf den Markt gebracht, das dem echten Schachfan eine Menge Freude bereiten kann.

Rein optisch präsentiert sich das Programm optimal. Dabei wurde jedoch auf eine 3D-Darstellung verzichtet und ein Symbolfiguren-Screen hinzugenommen. Spröde ist dagegen der Computersteinzeitsound nach dem Mattsetzen.

Wer hinterlistigerweise einen Zug zurücknimmt, wird mit einem Button "Unfair" an die Mogelei erinnert - und zwar bis zum Ende des Spiels. Zwar ist die Spielstärke nicht schlecht, aber dem anspruchsvollen Amateur wird das Nichterkennen eines Remis durch den Rechner Verdruß bereiten. Auch die endlosen Megabyte einer Endspieldatenbank, die man zusätzlich kaufen kann, helfen da nicht weiter: Ein Endspiel "König und Turm gegen Turm und König" spielt das Programm einfach weiter.



▲ Das Match hat begonnen und die Uhren laufen mit. Wer setzt wen matt?

Ein weiterer Nachteil der Datenbank ist, daß sie nur Viersteiner spielen kann. Damit ist der praktische Nutzen so gut wie dahin, da die Entscheidung fast immer früher fällt. Vereinsspieler, die ihre Endspieltechnik verbessern wollen, haben durch dieser In-

formationsfülle dennoch ein breites Trainingsgebiet. Natürlich fehlt beim komplett per Maus gesteuerten Spiel auch eine Editiermöglichkeit für konstruierte Situationen nicht. Unterm Strich kommt ein durchaus brauchbares Schachprogramm heraus, das vielleicht mit einem Update in Sachen Datenbank ein Spiel für Könner werden kann.

cus/mb

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»ZUFRIEDENSTELLEND«



HITLISTEN im NOVEMBER

media control

Die Ermittlung der monatlichen Computer-Spiele-Hitparade für das Bundesgebiet wird vom Haus MEDIA CONTROL übernommen. Über ein sogenanntes "Panel" von 200 Computerspieleverkaufsstätten, ausgewählt über eine doppelte Schichtung, wird gewährleistet, daß ein repräsentativer Wert gefunden wird.

(Erhebungszeitraum für ASM 11/92: 11.8.-10.9.92. Nachdruck mit Genehmigung von media control, Baden-Baden)



TOP 10 AMIGA

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(-)	Der Patrizier	Ascon
2.	(2)	Civilization	Microprose
3.	(1)	Monkey Island II	LucasArts
4.	(-)	1869	Max Design
5.	(6)	Pinball Dreams	21st Century
6.	(4)	Airbus A320	Thalion
7.	(10)	Epic	Ocean
8.	(3)	Sensible Soccer	Mindscape
9.	(9)	Bundesliga Manager Professional	Software 2000
10.	(-)	España '92 - The Games	Ocean

TOP 10 MS-DOS

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1)	Der Patrizier	Ascon
2.	(4)	Monkey Island II	LucasArts
3.	(3)	Indiana Jones IV	LucasArts
4.	(2)	DSA - Die Schicksalsklinge	Attic Software
5.	(10)	Airbus A320	Thalion
6.	(5)	Civilization	Microprose
7.	(9)	Wing Commander II	Origin
8.	(6)	Bundesliga Manager Professional	Software 2000
9.	(8)	Falcon 3.0	Spectrum Holobyte
10.	(-)	Lemmings	Psygnosis

TOP 10 C-64

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(2)	Beau Jolly's Big Box	Beau Jolly
2.	(6)	Pirates	Microprose
3.	(1)	Teenage Mutant Hero Turtles II	Image Works
4.	(5)	The Simpsons	Ocean
5.	(3)	WWF Wrestling	Ocean
6.	(4)	Terminator II: Judgment Day	Ocean
7.	(9)	Familien-Duell	PCSL
8.	(10)	Elvira - Mistress of the Dark	Flair
9.	(7)	Conquestador	German Design Group
10.	(8)	U.S.S. John Young Special	Magic Bytes

TOP 10 ATARI ST

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(4)	The Secret of Monkey Island	LucasArts
2.	(2)	Lemmings	Psygnosis
3.	(5)	Ultima VI: The False Prophet	Origin
4.	(1)	Airbus A320	Thalion
5.	(3)	Formula I Grand Prix	Microprose
6.	(9)	Lotus Esprit Turbo Challenge II	Gremlin
7.	(7)	Amberstar	Thalion
8.	(6)	Silent Service II	Microprose
9.	(8)	Special Forces	Microprose
10.	(10)	Their Finest Hour	LucasArts

Die Leser-Charts setzen sich aus Euren Zuschriften zusammen!

Schon eher interessiert uns, welches Spiel Ihr momentan am genialsten findet, welches Eurer Meinung nach die beste Grafik und den tollsten Sound hat. Und wie immer verlosen wir unter allen Einsendern ein ASM-Jahresabonnement. In diesem Monat wurde Thomas König in 7530 Pforzheim-Würm als Gewinner gezogen.



Karte an:
ASM
Hitline
Postfach 870
3440 Eschwege

Uns interessiert nicht, ob wir in unserem späteren Leben als Rindslederschub wiedergeboren werden...

Foto: Michael Anton

LESER-CHARTS

TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1)	Monkey Island II	LucasArts
2.	(5)	The Secret of Monkey Island	LucasArts
3.	(2)	Lemmings	Psygnosis
4.	(-)	Civilization	Microprose
5.	(3)	Turrican II	Rainbow Arts
6.	(-)	Indiana Jones IV	Lucas Arts
7.	(6)	Bundesliga Manager Professional	Software 2000

GRAFIK-CHARTS

TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(2)	Turrican II	Rainbow Arts
2.	(1)	Monkey Island II	LucasArts
3.	(3)	The Secret of Monkey Island	LucasArts
4.	(-)	Turrican	Rainbow Arts
5.	(4)	Apidya	Kaiko
6.	(6)	Lemmings	Psygnosis
7.	(5)	Another World	Delphine

SOUND-CHARTS

TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1)	Turrican II	Rainbow Arts
2.	(5)	Turrican	Rainbow Arts
3.	(3)	Apidya	Kaiko
4.	(7)	The Secret of Monkey Island	LucasArts
5.	(2)	Monkey Island II	LucasArts
6.	(4)	Lemmings	Psygnosis
7.	(-)	Agony	Psygnosis

Kein Hochgeschwindigkeitszug, sondern ein Softwarehaus, das mit Volldampf in die vorderen Ränge der Charts rasen will, stellt sich unter dem Namen ICE vor. Als zugkräftige Lokomotive kennt man Chef Stewart Bell bereits, der sich seine Spuren bei MicroProse und Electronic Zoo verdiente.

Als zugkräftig dürften sich auch die attraktiven Programme erweisen, mit denen Stewart sein International Computer Entertainment ausgestattet hat. Die interne Programmiertruppe, in der speziell ungarische Programmierer einen wichtigen Platz einnehmen, werkelt bereits wild vor sich hin, denn bis Weihnachten sollen noch eine Menge zukünftiger Hits fertig werden.

Access Denied

Einen fulminanten Einstieg in den heiß umkämpften Markt der Simulationen soll zu Weihnachten Access Denied bilden. Programmiert wird das in der nahen Zukunft, der "Dataspace", angesiedelte Game übrigens vom selben Programmierer, der für die Amigaversion von *F19 - Stealth Fighter* (MicroProse) zuständig war. Eine PC-Version ist ebenfalls in Arbeit.

Viel Digi-Sound und -Speech in CD-Qualität wird versprochen, für die Musik hat Stewart einen anerkannten Musiker engagiert - Adam Pracey, dessen großes Vorbild Chris Hülsbeck ist. Einige der Soundtracks, die übrigens mit dem *Soundtracker* erstellt werden, sind bereits fertig und hören sich an, als seien sie



▲ Abandoned Places 2

KOMMT

ICE

Abandoned Places 2



in einem großen Tonstudio abgemischt worden! Wenn das "nur" ein Einstieg sein soll, dann dürfen wir uns wohl in Zukunft auf einige Überraschungen gefasst machen.

Fire Force

Neben Fatal Strokes, das wir bereits in der vorigen Ausgabe vorgestellt haben, soll auch Fire Force Ende Oktober für Amiga und PC auf den Markt kommen. In diesem 100% auf Action setzenden Ballerspiel dürft Ihr eine Truppe Söldner befehligen, die durch zwölf immer schwieriger werdende Missionen zu lot-



▲ Piracy

sen sind (Geiseln retten oder feindliche Hauptquartiere in die Luft jagen - was man halt als Legionär normalerweise so macht). Die Szenarien sind recht unterschiedlich, Wüste, Dschungel, POW-Camps, und auch die Feinde bedienen sich sehr unterschiedlicher Taktiken. Egal, mit welchen Waffen Ihr Eure Leute ausstattet oder welchen Dienstgrad sie besitzen: Überleben heißt die Devise. Wie? Euer Problem.

Abandoned Places 2

Höre ich da einen Freudenschrei? Der wäre durchaus angebracht, denn die Fans des ersten Teils mußten eigentlich ihre Hoffnungen auf eine Fortsetzung begraben, nachdem der Elektronische Zoo den Weg alles Irdischen gegangen war. Doch offensichtlich geht in der Softwarebran-

che nichts verloren, und so arbeitet dasselbe Team, das bereits für den ersten Teil verantwortlich zeichnete, nun auch am Nachfolger. Im November sollen PC-, Amiga- und Atari ST-Besitzer in den Genuß des grafisch gehörig aufgepeppten Rollenspiels kommen, für das auch eine deutsche Übersetzung geplant ist.

Das im ersten Teil bereits riesige Spielareal wurde noch einmal vergrößert und die Dungeon-Grafik verbessert. An der Oberfläche ist jeder Screen animiert (Vögel flattern durch die Gegend, Bäume wiegen sich im Wind...) und die Szenarien wechseln schnell und drastisch. Das Actionwindow ist größer und die Animation der über 100, jetzt ebenfalls größeren Gegner recht flüssig geraten (14 Frames pro Sekunde, das sind doppelt so viel wie z. B. beim *Dungeon Master*). Eine düstere und sehr komplexe Story rundet das Point-and-Click-Game ab.

Piracy

Eine wilde Mischung aus Rollenspiel, Handelssimulation und Actiongame stellt sich mit Piracy vor. Bisher waren zwar nur Bilder der Amigaversion zu bewundern (im HAM-Mode, einfach umwerfend), das Spiel soll jedoch auch für PC und Atari ST noch vor Weihnachten erscheinen.

Ihr übernehmt das Regiment über eine Galleone und einen Haufen wilder Piraten und erstreitet Euch die Vorherrschaft auf den Meeren. Aufgaben gibt es viele, Langeweile dürfte ein Fremdwort sein und bleiben. Obwohl Ihr Euch hauptsächlich auf See aufhalten werdet, gibt es auch reichlich Abenteuer auf den diversen Inseln zu bestehen. Entern, plündern, Säbel schwingen, Kanonendonner: alles was ein Piratenherz begehrt, ist vorhanden.

Und daß aufgebrauchte Schiffe und deren Inhalt gewinnbringend verschertelt werden, ist klar. Auf einer Karte könnt Ihr Eure Ziele aussuchen, dabei müßt Ihr allerdings Windgeschwindigkeit und -richtung in Eure Navigation mit einbeziehen.

Durch die vielen unterschiedlichen Aufgaben, die Euch sogar rollenspielmäßig in finstere unterirdische Welten mit Höhlen und Dungeons führen, dürfte für abwechslungsreiches Gameplay bestens gesorgt sein.



▲ Fire Force

Gnome Alone

Und noch einmal hat Stewart Bell tief in die Hinterlassenschaft des Zoos gegriffen. Kurz bevor die Firma Konkurs anmeldete, war die etwas verständnislos blickende Spielergemeinde mit einem Game beglückt worden, das unter dem Titel *The Magic Garden* allerdings wahrlich keinen Blumenpott gewinnen konnte. Die Story um einen kleinen Gartenzwerg, der als Strafe für schlechtes Benehmen des Königs Garten zu pflegen hatte, war zwar nett gemeint, wies aber keinerlei Gameplay auf. Hier hat die ICE-Truppe nun den Hebel angesetzt. Das Spiel wird mit einer vernünftigen Rahmenhandlung versehen, die zusammenhanglosen Spielelemente sollen verknüpft und zu einem echten Game zusammengeschweißt werden. Auch an der Grafik wird noch gebastelt. Was dabei letztendlich herauskommt, dürfen wir dann unter dem Weihnachtsbaum bewundern, lassen wir uns also überraschen.



▲ Fatal Strokes

Englands neuester Zuwachs in puncto Softwarehaus will also wahrlich nicht kleckern, sondern klotzt gleich mit ein paar sehr vielversprechenden Programmen. Wenn die Truppe um Stewart Bell nur einigermaßen das hält, was die Demos versprechen, dann dürfte den etablierten Firmen eine nette Konkurrenz erwachsen. Aber Konkurrenz belebt ja bekanntlich das Geschäft, und das kommt uns Spielern zugute. Na, dann macht mal, Jungs!

ddf/ab

TASK FORCE

1 9 4 2
SURFACE NAVAL ACTION IN THE SOUTH PACIFIC™

Der Kampf
auf dem
Pazifik hat
begonnen!

MICROPROSE
SIMULATION • SOFTWARE

Task Force 1942

Bald auch für IBM PC und kompatible Geräte erhältlich.

MicroProse Ltd. Unit 1 Hampton Road Industrial Estate,
Tetbury, Glos. GL8 8LD. UK.

Tel: +44 (0)666 504326

Kein Zweifel: Wer mal seinen Rechner richtig schwitzen sehen will, kommt an guten Demos nicht mehr vorbei. Komplexe 3D-Objekte drehen sich in rasanter Geschwindigkeit um die eigene Achse, farbenfrohe Hintergrundbilder scrollen butterweich über den Bildschirm und ein super Digi-Sound tönt aus dem Lautsprecher.

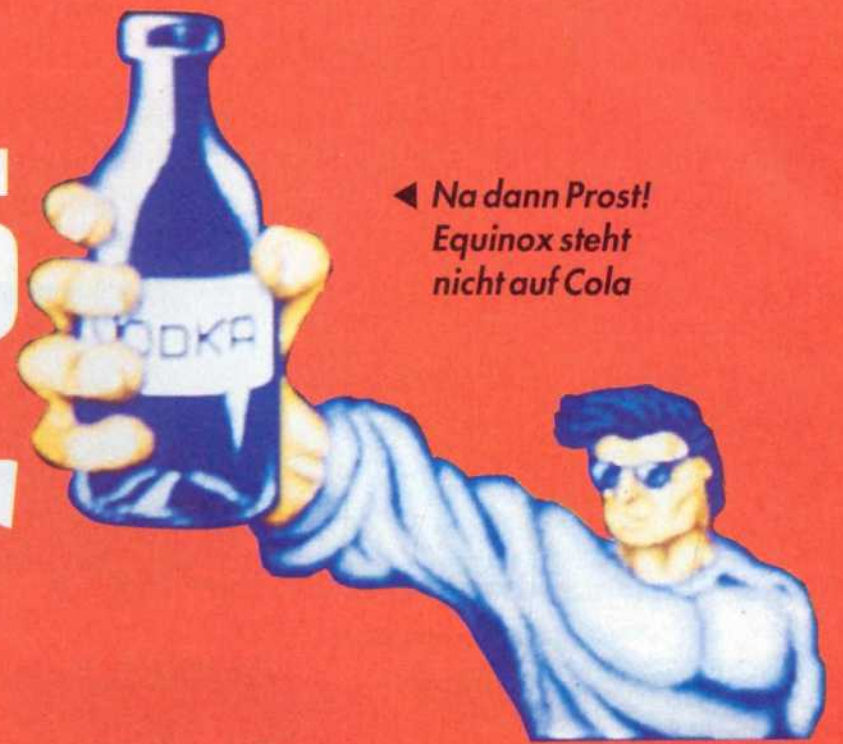
Glücklicherweise gelang es den meisten Demo-Programmierer-Teams, sich von der Raupkopierer-Szene zu distanzieren. So konnte sich die Demo-Szene zu einer eigenständigen Sparte entwickeln.

Heutzutage weisen nur noch die phantasievollen Namen auf graue Cracker-Vorspann-Zeiten hin.

Doch kein Licht ohne Schatten: Einige Gruppen klauen wie die Raben und schmücken sich mit fremden Federn. Manches Demo protzt mit Hintergrundgrafiken, die ursprünglich aus Spielen wie Xenon und Shadow of the Beast stam-

men. Hoch im Kurs liegen auch Hippel- und Hülsbeck-Sounds, die teilweise unverändert als Hintergrundmusik verwendet werden.

Bis zur Schmerzgrenze



▲ *Top-Gun läßt grüßen!*
Das F-16-Demo von Wayfarer

Aber es geht auch anders: Die englische Crew Electronic Images bringt auch ohne solche Mausei den ST-Soundchip zum Glühen. High Fidelity Dreams heißt das Ding und ist absolut hörens-wert.

Daß bei all diesen Hardware-Zaubereien der Humor nicht zu kurz kommen muß, beweist Wayfarer I. In ihrem Amiga-Demo muß sich ein F16-Pilot gegen zwei böse russische Migs behaupten. Die riskante Flucht durch einen Tunnel endet jedoch anders als erwartet.

Auch die Programmierer der Coder-Gruppe Anarchy beherrschen ihre Maschinen. Atemberaubend schnelle 3D-Routinen lassen ein Raumschiff durch einen bunten Korridor rasen. Was für ein Spiele könnte man daraus für den großen Commodore entwickeln!

Eine Anmerkung zum Schluß: Wir sind dankbar für jedes gute Demo. Also nicht lang fackeln. Trennt euch von einer Diskette und schickt sie rüber!

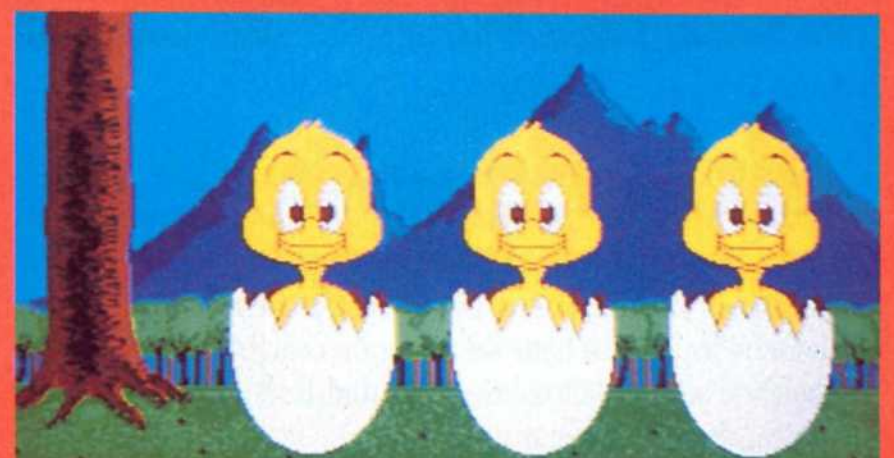
Martin Klugkist



▲ *Heiße 3D-Grafik: Anarchy läßt die Puppen tanzen!*



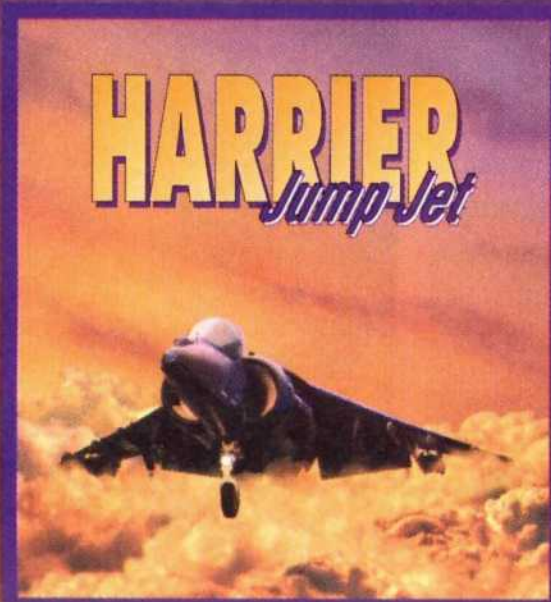
▲ *(Alp-)traumhaft schönes Demo: Weirland für den Amiga*



▲ *Die Bud Brain Küken piepen jetzt auch auf dem ST*

HARRIER

Jump Jet



Erleben Sie diesen Jäger hautnah.

Das Flugerlebnis läßt sich nur noch steigern, wenn Sie in die britische Luftwaffe eintreten! MicroProse bringt Ihnen jetzt mit Unterstützung der Royal Air Force den **Harrier Jump Jet**.

- Setzen Sie die einzigartige Fähigkeit der Harrier zum bodennahen 'Schweben' direkt hinter der Front ein. Fliegen Sie kurze, schnelle Einzeleinsätze, bevor Sie zu Ihren Tarnstellungen zurückkehren.
- Erlernen Sie kurze Starts und senkrechte Landungen. Proben Sie den Schwebeflug oder Rückwärtsflug für Situationen, in denen Sie gegnerische Piloten verwirren möchten!
- Führen Sie einzigartige Kampfmanöver aus, und bewaffnen Sie dazu Ihre Harrier aus einem Riesenangebot ausführlich beschriebener Waffen.

Von einzelnen Flugeinsätzen bis zum vollständigen Kampfunternehmen können Sie in diesem Spiel in das authentischste Cockpit steigen, daß es je in einem nicht vom Militär eingesetzten Simulator gegeben hat.



Bereiten Sie sich auf eine völlig neue Flugsimulation vor!

MICROPROSE
SIMULATION • SOFTWARE

Unit 1 Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8LD. UK. Tel: +44 (0)666 - 504 326.

Fortsetzung von Seite 46

Grandslam

Abwechslungsreiches gab es hier zu sehen, und das Spektrum reichte von Sport- bis Rollenspiel. Den Anfang machte die neue Version von Nick Faldo's Championship Golf für PC, Amiga, Atari ST und diverse Konsolen. Dieses Game hinterließ einen hervorragenden Eindruck und sah so aus, als hätten sich die Macher in puncto Spielbarkeit und Benutzeroberfläche viele Gedanken gemacht.



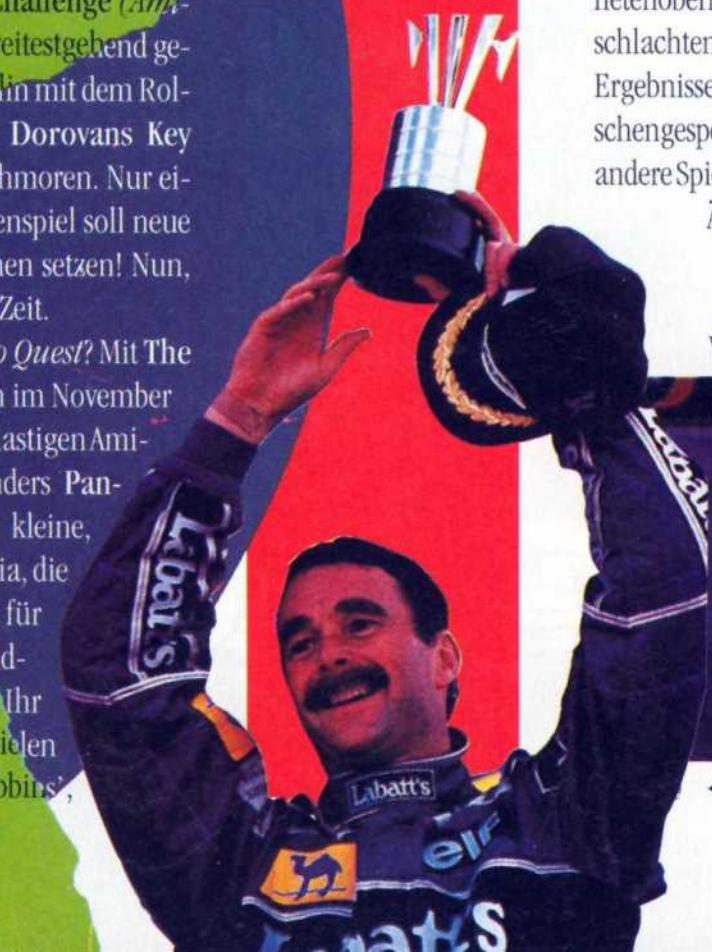
Das zweite Sport-Highlight war Liverpool (PC, Amiga, Atari ST, C64 und CPC), eine Kicker-Arie par excellence. Mit Myra - The Legend (PC, Amiga) hatte Grandslam das gute, alte Boulder Dash-Prinzip aufgegriffen und diesem einige interessante neue Aspekte abgewonnen.

Beavers (PC, Amiga, Atari ST, C64) ist Grandslams erstes Jump&Run-Game seit langer Zeit und hat sich den heute geltenden Standards sowohl in Hinsicht Spielbarkeit als auch in puncto Grafik und Sound angepaßt. Und nichts Geringeres als das Geheimnis des ewigen Lebens müssen Eure Helden in Realms of Darkness (PC, Amiga) suchen, dem ersten Versuch Grandslams, ein Rollenspiel herauszugeben.

Gremlin

...Graphics Software wurde in medias res von zwei Persönlichkeiten vertreten: Sales Manager Paul Mc Connel und Williams-Renault Talent Nigel Mansell (siehe auch Preview ASM 10/92). Während Nige's World Championship für alle gängigen Systeme noch vor Weihnachten die Startboxen verläßt, Lotus - The Final Challenge (Amiga/ST) und Zool (Amiga) weitestgehend gelaufen sind, läßt Euch Gremlin mit dem Rollenspiel Deamonsgate 1 - Dorovans Key hingegen noch ein wenig schmoren. Nur eines sei verraten: Dieses Rollenspiel soll neue Maßstäbe unter seinesgleichen setzen! Nun, solches braucht bekanntlich Zeit.

Ihr erinnert Euch an Hero Quest? Mit The Legacy of Sorasil wird noch im November der zweite Teil der adventurelastigen Amiga/ST-Saga eingeläutet. Anders Pandemonium. Es sind wilde kleine, quirlige Bobbins aus Bobbinia, die hier, den Lemmings gleich, für massig Streß auf jeder Bildschirmenebene sorgen werden. Ihr werdet den King Bobbin spielen und Euch vor 'Single Bobbins',



'Extra Bobbins' und 'Bobbinchens' kaum noch retten können. Derzeit rüsten sich die Plage für das Frühjahr, denn dann werden sie in Eure Amigas, STs und PCs krabbeln.

ICE

Ein kleiner Plausch am Rande der Messe brachte Interessantes zutage, denn Adam Pracey hatte die neuesten Versionen der Games von International Computer Entertainment dabei. Ein Profil dieser Newcomer-Firma und eine detaillierte Vorstellung der Games könnt Ihr ab Seite 120 lesen.

Impressions

Einen Stand hatten die Jungs von Impressions zwar nicht, trotzdem gab es einen ganzen Sack voller Neuigkeiten zu präsentieren. Besonders interessant war, daß sich die Firma mit der amerikanischen Strategie- und Rollenspielschmiede Omnitrend zusammengetan hat. Dort konnte man vor einigen Jahren mit Breach und Paladin gute Erfolge verzeichnen, an die jetzt in Zusammenarbeit mit Impressions angeknüpft werden soll. Angekündigt ist Breach III für PC, das durch das Interlocking

▲ Realms of Darkness (PC)

Deamonsgate 1 ▼ (PC)



Game System mit Rules of Engagement II verknüpft werden kann. Im wesentlichen geht es um Söldnereinsätze auf fernen Planeten, wobei in Breach III die Passagen auf den Planetenoberflächen, und mit Rules II die Raumschlachten im All gespielt werden können. Die Ergebnisse der Konflikte werden auf Disk zwischengespeichert und können in das jeweils andere Spiel übertragen werden.

Ähnlich verhält es sich mit Caesar und Cohort II, beides für PC, Amiga, Atari ST. Während in Caesar Wachstum und wirtschaftliche

Entwicklung im Mittelpunkt standen, ging es in Cohort II um die kriegerischen Aspekte der imperialen Entwicklung.

Paladin II (PC, Amiga, Atari ST) wird ein strategisches Fantasy-Rollenspiel werden, das inhaltlich an den gleichnamigen Vorgänger anknüpft. Ganz neues Territorium betrat Impressions dagegen mit The Hand of St. James (PC, Amiga, Atari ST). Im Mittelpunkt dieses "Sierra-Style"-Grafikadventures steht eine rätselhafte Mordserie, die ein mittelalterliches Kloster heimsucht.



▲ Christelle Gessler von Infogrames stellt sich ASM

Infogrames

Zwei neue Serien stellte Infogrames auf dieser Messe vor. Den Anfang der Virtual Dreams Collection machte Alone in the Dark. Das Adventure lief bisher unter dem Titel "Call of Cthulhu", der jedoch aus rechtlichen Gründen geändert werden mußte. Dessen ungeachtet sah das Game einfach phantastisch aus. Die neuartige Grafik und die tollen Animationen machen die Erforschung des zehnstöckigen Spukhauses zu einer wahren Wonne.

Für nicht wenig Verwirrung sorgte der Titel der zweiten Serie: Die Call of Cthulhu Collection nimmt sich der Lovecraft-Stories auf der Rollenspielschiene an. Shadow of the Comet wird hier der erste Titel sein und ähnliche Grafiken aufweisen wie Alone in the Dark. Beide Games sollen Anfang nächsten Jahres ihren Einzug auf PCs und eventuell Amigas halten.

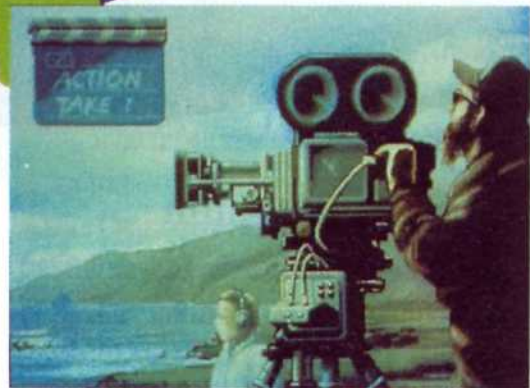
Noch kein fester Termin war für Stunt Island zu erfahren, einer "Hollywood"-Simulation, in dem eigene Stuntfilme erstellt wer-



◀ Nige nach ... ▲ ... und bei der Arbeit

den können. Unnatural Selection läßt Euch ähnlich wie bei *SimLife* genetische Experimente durchführen und deren Resultate bewundern oder verwerfen.

So weit, so gut. Aber nun kommt die traurige Nachricht für Tracy-Fans: Eternam 2 wurde wegen Überlastung der Programmierer erst einmal zurückgestellt. Vielleicht gibt's ja Ostern ein Wiedersehen.



◀ *Stunt Island (PC)*

Konami

Ex-Palace-Manager Pam Griffith und Pete Stone sind die Leiter hinaufgeklettert und zeichnen nun für die HC-Schiene bei Konami Europe verantwortlich. Kaum die Türschwelle überschritten, präsentieren die beiden auf der Show zwei Highlights der Superlative: *Elite 2* steckt in den letzten Vorbereitungen (siehe auch *ASM 9 und 10/92*). Neben gängigen 16-Bit-Rechnern sollen nun auch CD-ROM und das SuperNES mit Brabens heißer Ware versorgt werden. Wer die frohe Kunde noch nicht gehört hat: Wenn das Game auf großes Shippin' über Ärmels Kanal geht, wird es mit deutschem On-Screen-Text ausgestattet sein. Is' das nix?

Es geht weiter: *Batmans Return* ist das Zauberwort, dessen Formel sich aus 'nem Adventure für PC (*noch vor Weihnachten*) und 'nem starken Action-Titel für Amiga und C-64 (*Anfang '93*) zusammensetzen wird. Wenn's klappt, könnt Ihr Euch in Sachen Adventure auf ein Preview in der kommenden Ausgabe freuen. Frei nach dem Motto: "We are the Champions" wird in Bälde ein gleichnamiges NFL-Produkt für PC zu erwarten sein, dessen Prototyp aus den Vereinigten Staaten stammt. Klingelts? Nun, mehr wird an dieser Stelle nicht verraten!

Auch auf der Konsolenseite der Konami-Medaille zeichnet sich Interessantes ab, doch zunächst, so Marketing-Chef Klaus-Peter Kuschke, konzentrierte man sich hier auf den offiziellen Release von *Pirates* für das NES im November.

Lander

Ganz neu in der Runde der Software-Hersteller war das kleine schottische Unternehmen *Lander Software*, das sich speziell der Entwicklung von Lernsoftware für Kinder auf dem PC verschrieben hat. Besonders gut gefiel uns *Spellbound*, in dem es ums Buchsta-

bieren von Worten geht. Mit einem kleinen Hubschrauber gilt es, die verlorenen Buchstaben zu finden, die zusammen ein Wort ergeben. *Hooray for Henrietta* und *Henrietta's Book of Spells* sollen Kindern die Grundrechenarten näherbringen.

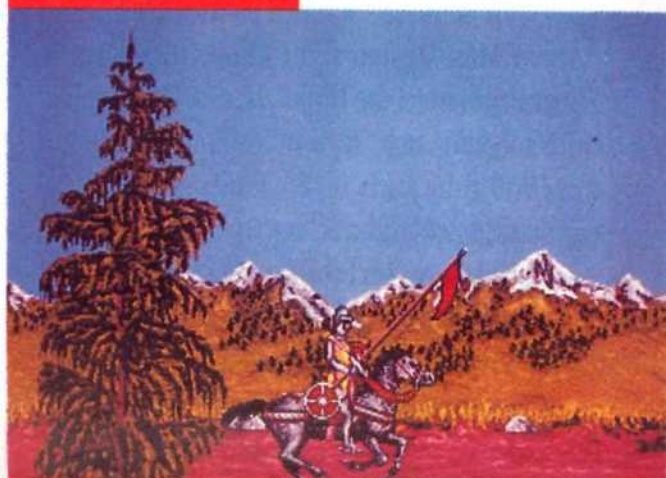
Linel

Gerüchte um die mysteriöse Beziehung zwischen *Game of Life*-Macher Markus Grimmer und einer 'Silberbüchse' haben nun ein Ende! Die Erklärung: 'Karl May goes Computer'. Mit *Der Schatz im Silbersee* geht das erste Resultat aus der Vergabe der Karl-May-Rechte an Linel digital, aber vorlagengetreu in Serie. Anfang '93 möchte Linel-Chef Grimmer, der auf

dieser Show weniger 'standhaft', dafür aber sehr gut 'per pedes' war, möglichst viele PC und Amigas dieser Erde mit dem Winnetou-Epos ausgerüstet sehen. Außerdem

gab er die Zusammenarbeit mit einer Company aus Taiwan bekannt: *Dynasty International* hat das Rollenspiel *Legend of the Swordmaster (PC)* sowie zwei Strategiespiele, *Heroes of China (PC)* und *Battle Commander (PC)* an Linel lizenziert.

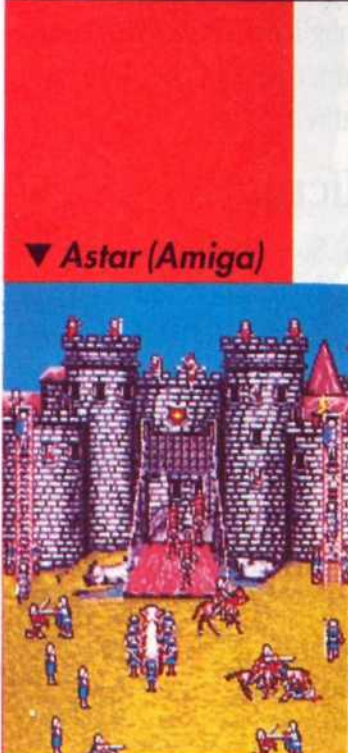
Und was die Schweizer derzeit auf den Markt bringen? *Astar*, ein Strategie-Epos nach Atlantis-Überlieferungen (*Amiga mit*



▲ *Astar (Amiga)*



▼ *Olympix (PC)*



▼ *Astar (Amiga)*

Maxion

Computersoft- und Hardware
Ringstr. 128 - 7016 Gerlingen

Telefon 0 71 56 / 2 40 51 - 53

Telefax 0 71 56 / 2 40 54

ERFOLG IST KEIN ZUFALL!!!

**Deshalb suchen wir
aktive Partner, die den Schritt
mit Ihrem eigenen Ladenlokal
in die Selbständigkeit wagen.**

**Unser Franchisekonzept -
von Fachleuten entwickelt -
führt Sie in eine erfolgreiche
ZUKUNFT.**

**Unser KNOW HOW -
Ihr Einsatz**

**Nutzen Sie Ihre Chance -
Starten Sie in
NEUE DIMENSIONEN - JETZT
RUFEN SIE UNS AN ODER SCHREIBEN SIE UNS!**

Partner der Firma Skyline Entertainment GmbH

IMB). Schnellste Reaktionen, Geschick und möglichst einen PC, ST oder Amiga fordert das Action-Game **Kiro's Quest**, welches sich bei den Schweizern derzeit gerade in Produktion befindet, wie übrigens auch die Sport-Comic-Simulation **Olympix**. Noch im November soll diese für Amiga und PC auf dem deutschen Markt zu haben sein.

Loriciel

Gar martialisch ging es am Stand von **Loriciel** zu, wo die neue Pressesprecherin Catherine Jaymond ihren Einstand gab. Auf SuperNES wie NES lief **Best of the Best Championship Karate**, das durch schöne Animation bestach. Game Boy-User werden ebenfalls in diesen Genuß kommen. Rasant hüpfte auch ASM-Hit-Gewinner **Jim Power** auf den SuperNES- und Mega Drive-Monitoren herum. Das Gameplay wurde hier nochmal kräftig aufgepeppt und mit vielen zusätzlichen Optionen versehen. Für das Mega Drive ist auch eine Tennissimulation in Arbeit, deren Titel allerdings noch nicht feststand.

Freizügig zeigte sich die Heldin von **The Entity**, das in der französischen Fassung gezeigt wurde. Für die USA wird das Game entschärft, sprich: die Dame bekommt ein Kleidchen übergezogen. Welche Version in Deutschland auf den Markt kommen wird, das konnte auch Chef Laurant Weill noch nicht definitiv sagen.

LucasArts

Applaus, Applaus für LucasArts. Wie Ihr dem Screenshot unschwer entnehmen könnt, nähert sich die Amiga-Version von **Indiana Jones and the Fate of Atlantis** mit Riesenschritten der Vollendung. Das Game ist zu etwa drei Vierteln fertig, soll auf sämtlichen Modellen laufen und natürlich auch die Festplatte nicht verschmähen, schließlich umfaßt Indy 4 etwa 11 Disks ... bis Weihnachten soll es spätestens soweit sein, englische und deutsche Versionen werden zeitgleich erscheinen.

Eine heißeSimulation



▼ X-Wing (PC)



▲ Indiana Jones 4 (Amiga)

steht Euch mit dem 3D-Spektakel **X-Wing** ins Haus und unter den Weihnachtsbaum. Mindestens 12 Trainingsmissionen sollen Euch auf die wilden Verfolgungsjagden und Schlachten im All und auf Planetenoberflächen vorbereiten. Die Grafiken draußen im Weltraum waren zwar naturgemäß nicht so besonders spektakulär, die Flugsequenzen dafür umso mehr.

Ganz nebenbei arbeiten die Lucas-Jungs auch schon wieder an einem neuen Adventure, das übrigens vom selben Team programmiert wird wie **Monkey Island**, und Euch ein Wiedersehen mit einigen der Charaktere aus **Maniac Mansion** bescheren wird.

MAX Design

Auf Schusters Rappen machten die Jungs von **Max Design** samt ihren NEO-Starprogrammierern die Hallen der ECTS unsicher. Nachdem sich ihre Wirtschaftssimulation **1869** nun auch in England recht gut verkauft, stecht das nächste Game schon in den Startlöchern. Im Februar etwa soll **The Whale's Voyage** den Rollenspielmarkt erobern. Das in einem Sci-Fi-Szenario des Jahres 2300 angesiedelte Werk wird mit einem neuartigen

Kontrollsystem ausgestattet sein und Besitzer von PCs, Amigas und Konsolen erfreuen.

Maxis

Bei Maxis wurde weiterhin simuliert, was das Zeug hält. Nach **SimLife**, in dem Ihr Euch als genetische Ingenieure versuchen könnt, steht nun **SimFarm** an. Worum es dabei geht, könnt Ihr

Euch leicht selber ausmalen. Ein Ersatz für's landwirtschaftliche Praktikum vielleicht?

Da für die in Rußland programmierte Fischsimulation **El Fish** die Europa-Rechte leider noch nicht geklärt sind, war von Maxis auch noch kein möglicher Termin für dieses etwas aus der Rahmen des Üblichen fallende Programm zu erfahren.

Microïds

Einen kleinen Sonnenschein bescherte uns Elliott Grassiano von **Microïds** mit dem Jump & Run **Nicky Boom**. Den Test findet Ihr auf Seite 18. Auf Amiga, PC und Atari ST hüpfte Ihr durch abwechslungsreiche Szenarios. Auch auf der Strategie-Ebene ist das französische Softwarehaus aktiv: Demnächst mehr von **Dominium**. Gegen Weihnachten werdet Ihr noch mit **Super Sports Challenge** beglückt, und im nächsten Jahr kommen die Adventure-Freunde zum Zug mit **Secret Mission (Arbeitstitel)**, einer Agenten-Story.

MicroProse

Lauter alte Bekannte begrüßten uns am **MicroProse**-Stand: **Rex Nebular** trieb sich auf dem Planeten der Gender-Bender-Ladies herum, der **Harrier** produzierte ein paar spektakuläre Abstürze, und bei **The Legacy** war zwar tolle Animation, aber immer noch kein Gameplay zu bewundern. Versprochen wurde allerdings, daß diese und auch all die anderen lange angekündigten Programme noch vor Weihnachten ihren Einstand geben werden. Hoffen wir's.

Millennium

Ein Sportspiel besonderer Art war auf fast allen Monitoren bei **Millennium** zu bewundern: In **Aquatic Games** hält sich Superstar James Pond während des Urlaubs fit. Mit von der Amiga-Partie sind die Aquabats, und wer mehr über die abgedrehten Disziplinen wissen will, sollte mal auf Seite 102 nachschlagen. Karriere macht Sklave Hector nicht nur in **Rome AD92**, sondern auch auf Seite 61. Und gruselig schließlich wurde es mit **Daughter of Serpents**, einem Adventure mit leichten Horrorklängen. Die toll aussehende PC-Version soll bereits im November erscheinen, Amiganer müssen sich leider bis März '92 gedulden. Dafür aber kommen sie zum selben Zeitpunkt auch als einzige in den Genuß des dritten Teils der **RoboCod**-Saga. Sobald der Titel feststeht, werdet Ihr selbstverfreilich informiert!

Mindscape

Rasantes gab's bei **Mindscape** zu sehen. **Outlander** featured ein Mad Max-mäßiges Holocaust-Szenario mit schnellen motorisierten Verfolgungsjagden und jeder Menge Klopperei. Amiga only! Reichlich Prügel könnt Ihr auch bei **Battletoads** beziehen - und austeilen, vorausgesetzt, Ihr besitzt einen PC, Amiga oder ST. Durch zwölf Levels dürft Ihr Eure Kampf-Kröten steuern, zu zweit macht's noch mehr Spaß. Preview auf Seite 20.

Captive hat nun auch endlich seinen Weg auf den PC gefunden. Die Umsetzung des Klassikers scheint recht gut gelungen zu sein.

Neben einigen Tools wie **Rightpaint** und **Squeegie** für Windows-User gab es auch den **World Atlas 3.2** und die mit Animationen versehene **New Grolier Multimedia Encyclopedia** für CD-ROM zu bestaunen. Star in der "Edutainment"-Abteilung dürfte aber mit Sicherheit **Mario - In the Seven Portals of Peril!** werden. Der niedliche Nintendo-Klempner muß die von seinem Erzfeind Bowser geklauten Kunstgegenstände wiederbeschaffen. So ganz nebenbei lernt man dabei berühmte Städte kennen und den eigenen Grips gebrauchen.

Mirage

Viel Neues gab es nicht zu sehen, am edel aufgemachten **Mirage**-Stand. Neben den beinahe fertigen Action-Games **Dwagons** und **The Gadget-Twins** war vor allem das Strategie-Epos **Ragnarök** zu bewundern. Auch die eigentlich schon längst fertigen **Humans** haben ihre letzten Schwierigkeiten überwunden und sollen nun tatsächlich die Computer unsicher machen.

Einen Knüller aber wollen wir Euch nicht vorenthalten: **Mirage** arbeitet bereits an einem Adventure für den **Atari Falcon 030!** Abgedrehte Charaktere, witzige Dialoge und Reisen im Weltall wie auch auf Planeten sollen für Unterhaltung bei **Space Junk** sorgen. Bis 1993 müßt Ihr Euch allerdings noch gedulden.

Die Umsetzungen der Hitprogramme **Darkseed** für Amiga und **Ashes of Empire** für PC sollen ab November erhältlich sein, natürlich wieder komplett in Deutsch. Auch die PC-Version von **Prophecy 1 - The Viking Child** wird in einer deutschen Übersetzung zu haben sein. Zukunftsmusik dagegen ist **Galacticon**, von dem außer der Ankündigung, daß es im Januar für PC erscheinen soll, noch nichts zu sehen war.

NovaLogic

Nachdem es lange Zeit recht still um **NovaLogic** war, sind die Amerikaner wieder aus der Versenkung aufgetaucht. Man könnte sagen, ein Comeback mit einem Knall, denn was an diesem Stand zu sehen war, ließ uns die Augen übergehen. **Comanche Maximum Overkill** (PC) ist ein High-End-Hubschraubersimulator, dessen absolut realistische Terrainarstellung durch die Verwendung von Satellitenaufnahmen möglich gemacht wurde. Seht Euch das Bild an: Das, was Ihr dort seht, bewegte sich auch und war spielbar. Zwar bedarf es eines schnellen Rechners, um in den Genuß der kompletten Farbvielfalt zu kommen, dann vermochte dieses Game aber sogar solchen Highlights wie **Strike Commander** das Wasser zu reichen.

Battlefield 2000 (PC) war eine futuristische Panzerschlachtensimulation üblicher Machart. **Ultrabots** (PC) hingegen wurde als futuristischer Techno-Thriller umschrieben. Es geht um einen Feldzug gegen eine besonders fiese Rasse von Aliens, der von speziellen Robotern durchgeführt wird. Auch für **Philips'** CD-I-System wird entwickelt: Wir dürfen uns auf **Super Mario Brothers** und die U-Boot-Simulation **Wolfpack** freuen.

Ist er nicht süß, der Ultrabot? (PC) ▶

Comanche Maxi-
▼ **mum Overkill (PC)**



©1992 NovaLogic, Inc

der für den Amiga zu bewundern, mit dessen Entwicklung man einige Schritte weitergekommen war. Heiß sah aber auch **Privateer** aus, der bisher unter dem Arbeitstitel **Trade Commander** die Runde machte. Als Geheimagenten-Söldner und Spion dürfen PC-Besitzer ab Weihnachten das Weltall in bester **Wing-Commander**-Manier unsicher machen. Eine einfachere Steuerung, tolle Grafiken und viele neue Features dürften aus diesem Programm ein neues Kultspiel machen.

Ocean

Kontinuität war schon immer eines der Markenzeichen von **Ocean**. Nach wie vor folgt man bewährten Taktiken: Lizenzen, Lizenzen, Lizenzen und ab und zu einmal ein neues Game, das nichts mit irgend einem Box Office-Hitfilm zu tun hat. Dieser Titel war diesmal **Wizkid** (PC, Amiga, Atari ST), das als Arcade-Shoot-'em-Up-Plattform-Adventure-Puzzlegame bezeichnet wird. Daneben präsentierte man einige Titel, die von **Maxis** stammen und unter Lizenz genommen wurden, und natürlich die unvermeidlichen Filmlicenzen, die dieses Jahr **Lethal Weapon III** und **Cool World** heißen, beides für PC, Amiga, Atari ST und C64.

Origin

Hier laborierte man immer noch aufgeregt am **Strike Commander** herum, der rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft fertig sein soll. Außerdem gab es noch **Forge of Virtue** und **Serpents Isle** aus der **Ultima**-Serie zu sehen. Beides Titel, die grafisch nur noch mit dem Adjektiv 'atemberaubend' beschrieben werden konnten. Ansonsten war **Wing Comman-**



▲ **Lord British ...**

Philips

Wie anfangs erwähnt, kamen wir aus guten Gründen an jenem Stand einfach nicht vorbei, denn: **CD-I** (vgl. Bericht Seiten 154/155) ist startbereit...

Psygnosis

Hier gab es die langerwartete Fortsetzung der **Lemmings** zu bewundern. **Lemmings II** weist im Vergleich zu seinem Vorgänger einiges an Neuerungen auf.

Ihr müßt nur noch einen Lemming retten, es gibt verschiedene Stämme, und die grünhaarigen Kleinen haben diesmal ganz neue Kunststückchen auf Lager.

Obendrein scrollen die einzelnen Level nicht mehr nur von links nach rechts, sondern haben nun auch eine vertikale Ausdehnung.

Zu sehen gab es daneben noch die Amiga-Games **Shadow of the Beast III**, das kurz vor der Fertigstellung stand, und den futuristischen Flug- und Strategiesimulator **Air Support**.

Mit **Armour-Geddon II** steht uns ein weiteres Fortsetzungs-Teil ins Haus, das noch besser, noch schneller und noch schöner als der Vorgänger sein soll.

Über **Creepers** dürfen sich speziell PC-Benutzer freuen; das 80 Level umfassende Puzzle-Game wird es nämlich nur für diesen Computer geben.



▲ **Bald Standard? CD-I von Philips**

Doch zurück zum Amiga. Superhelden à la X-Men, Batman und "Die Fantastischen Vier" standen bei Super-Hero Pate, und nun dürft Ihr, gewandet in ein hautenges Kostüm, den Königen des Verbrechens die Stirn bieten. Halb Adventure, halb Simulation war Cytron, das Euch mit der Erkundung eines unterirdischen Forschungslabors betraut, in das grauenhafte Aliens eingedrungen sind und alles Leben dahingemeuchelt haben.

Renegade

Die Chaos Engine (Amiga, Atari ST, PC), auf die wir schon so lange warten, soll nun endlich fertig werden. November '92 ist das Game da, so wurde uns versichert. Die langen Verzögerungen seien durch Probleme bei der Programmierung der künstlichen Intelligenz entstanden.

Fire & Ice soll es bald in einer PC-Version geben, und von Gods lag eine fertige Mega Drive-Fassung vor, die es jedoch in Europa vorerst nicht geben wird.

An echten Neuigkeiten gab es im Grunde wenig: Uridium II war zu sehen, die Fortsetzung zu dem Game, das 1986 C64-User den Atem anhalten ließ. Mehr dazu auf Seite 41. Außerdem wurde bekannt gegeben, daß zwei neue Software-Größen zum Renegade-Team gestoßen seien und an Ruff & Tumble gearbeitet wurde, das im Laufe des Jahres '93 erscheinen wird.

Sierra On-Line

Neben dem mittlerweile fertiggestellten und sehr vielversprechenden King's Quest VI stand auch der lang erwartete fünfte Teil der Space Quest-Serie natürlich ganz oben auf der diesjährigen Wunschliste. Wir wurden nicht enttäuscht. Roger Wilco's Crew ist mindestens so dämlich wie er selber, und gegen die Dame in der Silberrüstung geht echt die Post ab. Grafisch hat das Game auf jeden Fall eine ganze Menge zu bieten. Das Pseudo-Rollenspiel Quest for Glory III: The Wages of War läßt ebenfalls bald auf lange Spiel-Sessions hoffen.

Eine angenehme Überraschung war auch Sierras erstes echtes Rollenspiel. The Betrayal at Krondor hat nicht nur eine Spitzenstory von Raymond E. Feist als Hintergrund, sondern glänzt auch durch tolle Grafik. Ab November für PC erhältlich, also wetzt Eure Klugen und lernt Eure Zaubersprüche!



▲ Space Quest V

Für harte Männer mit PCs gibt's Front Page Sport: American Football, Leute mit Humor sollten sich dagegen Screen Antics: Johnny Castaway zulegen. Auf diesem Screen-Saver treibt ein etwas vertrottelter Schiffbrüchiger mit immer neuen Abenteuern sein Unwesen. Nie war Nichtstun unterhaltsamer. Und wer gerne tüftelt, der kann sich sein Gehirn mit der Incredible Machine verbiegen,



▲ ASM bei Sierra On-Line

wo es gilt, auf 100 Levels eine funktionierende Maschine zusammenzubasteln. Außerdem gibt's recht interessante Mission Disks in der Great War Planes-Serie, so z. B. der Red Baron Mission Builder und RAF in the Pacific.

Software 2000

Plön-Eutin-London! Vom Umzugstreß direkt in den Messestreß begaben sich die 2000er von der Küste. Mit nunmehr 615qm Nutzfläche (nicht auf der Show!) und personeller Verstärkung machen die drei Warden-gas einen deutlichen Schritt nach vorn. Auf der Show passierte eine ganze Menge rund um Hexuma (vgl. Seite 48), welches, so Andreas Wardenga, nunmehr das Zeitalter



▲ The Betrayal at Krondor (PC)

norddeutscher HQ-Titel einläuten wird. ST-User, aufgepaßt! Ihr erinnert Euch an den Bundesliga-Manager Prof.? Ja, genau! Eine ST-Version ist jetzt in Arbeit! Doch damit nicht genug. Wer meint, '93 sei kein Sportjahr, wird spätestens jetzt eines Besseren belehrt: Noch im Frühjahr wird es eine weitere Sportsimulation aus Eutin geben, welche in etwa zeitgleich mit dem Anpfiff zur gleichnamigen WM erscheinen soll.

Auf internationaler Ebene scheinen die 2000er mit ihrem Vertragspartner U.S. Gold recht glücklich zu sein. So erscheint in Kürze BMP in italienischer und französischer Umsetzung, will heißen, daß nebst On-Screen-Text selbstverständlich auch all das zu Managende, sprich: die Teams, ausgetauscht werden. Auch Hexuma, jüngster Adventure-Spaß, soll alsbald auf den europäischen Markt zugeschnitten werden, während sein Macher Harald Evers bereits über Hex.2 nachdenken wird.

SSI

Große Pläne beim Strategie-Spezialisten SSI. Außer der Fortführung der populären AD&D-Szenarien dürft Ihr Euch in Zukunft auch auf eine Horror-Reihe freuen, die die Welt von Ravenloft als Hintergrund hat. Interessant war auch eine Idee, die bei den neueren Spielen zum Tragen kommen wird: Ihr kauft Euch das Grundprogramm einer Serie, dann werden in etwa vierteljährlichen Abständen sogenannte Module erscheinen. Diese "Szenario-Disks", die nur in Verbindung mit dem Hauptprogramm laufen, sind eigenständige Spiele, die jedoch zu einem weit geringeren Preis verkauft werden. Eine prima Idee, meinen wir.

Starbyte

Auch für Jürgen 'Super Soccer' Kraft war es eine 'Show mit viel Schuh'. Nur zwischen Tür und Angel konnte man ihm begegnen, wenngleich er dann stets für eine Überraschung gut war: Es gibt sie, die ersten Lebenszeichen von Bazooka Sue, denn 'Miss Quiiky' wurde inzwischen animiert.

System 3

Ganz im Zeichen von Putty stehen die Dinge bei Cale'n' Cale. Silly Putty, der Werdegang eines Gummiblobs, ist ready for kleb' off, zumindest in Amiga-Kreisen! Jetzt arbeitet die Crew in Harrow - On the Hill mit Hochdruck am gleichnamigen Release für PC, und - man glaubt es kaum - einer Data-Disk für Putty - zu Weihnachten! Oh no! More Putty.

Gotcha hingegen wird derzeit kräftig zurückgehalten, zugunsten vereinter Kräfte Arbeit an Ferrari Challenge, der Rennsport-



▲ Ferrari Challenge (Amiga & PC)

Simulation, die den gewöhnlichen Grand-Prix-Stoff lediglich als Basis mit einfließen lassen soll. Was sich darüber hinaus abspielen soll, kann man unter dem Begriff sog. interaktiver Features zusammenfassen. Im Januar soll die Amiga-Version bereits vorliegen, um Ostern herum dann das MS-DOS-Werk. Adrian Cale verspricht dafür schnellste, noch nie gesehene Grafik-Routinen. Quod demonstrandum est.

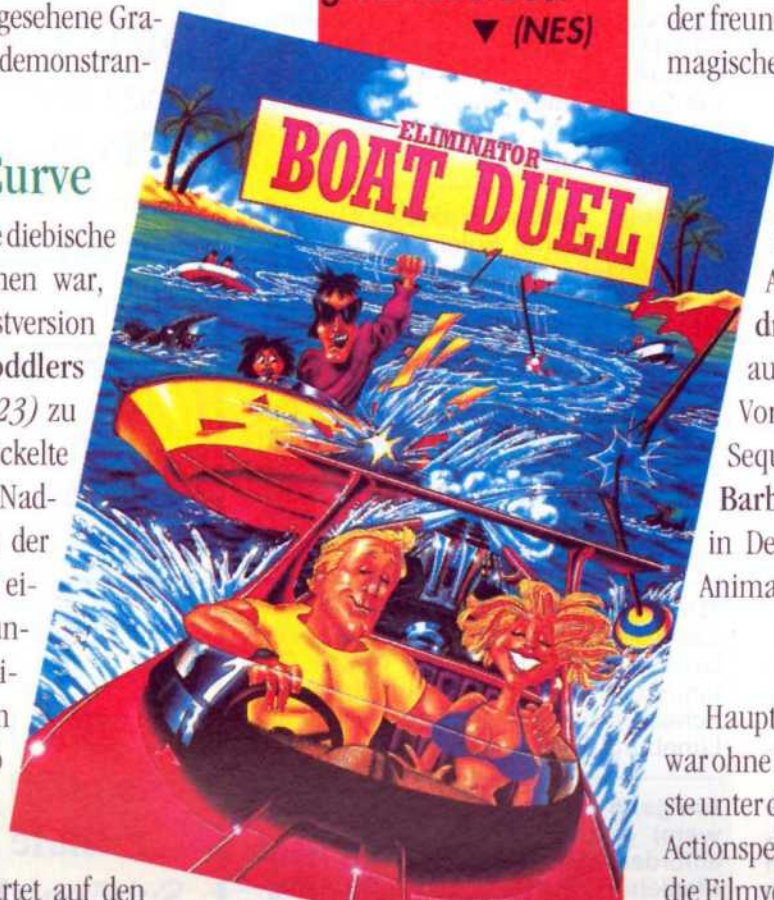
The Sales Curve

Nachdem uns eine diebische Elster zuvorgekommen war, um uns die Testversion der niedlichen Troddlers (Amiga, siehe Seite 23) zu verwehren, entwickelte sich das Meeting mit Nadja Singh, Pressefrau der Curve, sehr rasch zu einem ergiebigen Fundus: Nebst einem Amiga-Release können sich die Troddlers ab Frühjahr auch auf dem SuperNES sehen lassen. Alles wartet auf den Lawnmower Man! Nun, es wird frühestens Sommer, spätestens jedoch Herbst '93, bis Ihr das Rasenmähen mal richtig genießen könnt. Thema Daily Sport: Die Cover Girl Poker-Strip-Klamotte wird in den nächsten Tagen auf CDTV-Scheibe erscheinen, ach, was sind wir heute wieder... gut! Noch bis Weihnachten sollen Super SWIV auf SuperNES und Rodland für das NES und den GameBoy erscheinen, daneben frühestens im ersten Quartal '93 die mysteriösen Underground-Abenteuer von Catgirl und Catboy im GameGirl... äh, -Boy: Catrap. Ebenfalls noch 'Work in Progress'-Titel ist Eliminator Boat Duel für das NES. Allein oder gegen Euren Kumpel könnt Ihr in eines von zwei Turbo-Motorbooten steigen und Euch mit diesem Sport einen Heidenspaß machen.

Titus

Ebenfalls ohne Stand, aber trotzdem anwesend, war Titus. Mit gutem Grund, hatte man doch einiges in petto, was es zu präsentieren galt. Der immerhungrige Steinzeitmensch aus Prehistorik wird in ein neues Abenteuer geschickt. In Prehistorik II - Return to Hungerland (PC, Amiga, Atari ST) geht es wieder um eine heiße Schlacht, in der es heißt: Fresen oder gefressen werden! Dem hauseigenen Rennspiel Crazy Cars (PC, Amiga, Atari ST,

Noch 'Work in Progress': Boat Duel
▼ (NES)



▲ SuperSWIV
(SuperNES)

C64, CPC) ließ man einen dritten Teil folgen, der Euren Computer in einen Lamborghini Diabolo verwandeln und technisch neue Maßstäbe setzen soll.

Außerdem hatte sich Titus die Rechte an den Hinterlassenschaften von Palace Software gesichert, einer Company, die leider das Zeitliche gesegnet hat. Hier wurden Zmira, der freundlichen alten Hexe, mal wieder ihre magischen Fähigkeiten gestohlen. Diejenigen unter Euch, die schon ein wenig länger Computerspiele daddeln, kennen Zmira vielleicht noch aus den ersten beiden Hexenküche-Abenteuern. Jetzt soll Super Cauldron (PC, Amiga, Atari ST, CPC) herauskommen und an die Erfolge der Vorgänger anschließen. Ein weiteres Sequel zu einem Palace-Titel ist Super Barbarian (Amiga), dessen Vorgänger in Deutschland dank allzu grauslicher Animationen auf dem Index stehen.

UBI Soft

Hauptattraktion am Stand von UBI Soft war ohne Zweifel ein Programm für die Kleinsten unter den Spielmaschinen: das Game Boy-Actionspektakel Star Wars, das sich eng an die Filmvorlage anlehnt, enthält in seinen 22 Levels mehr Gameplay als so manches Spiel für die großen Kollegen. SpellCraft auf PC stellten wir Euch bereits in der letzten Ausgabe vor, in der Ihr auch ein Preview über BC Kid für den Amiga finden könnt (Test Seite 38!). Als echte Überraschung dagegen entpuppte sich die Zusatzdiskette für The Perfect General, die Euch Szenarien rund um den Erdball präsentiert. Weitere Disketten sollen in Vorbereitung sein.

U.S. Gold

Guter Dinge waren die Product-Manager bei U.S. Gold, und das mit Recht. Hits wie Amazon, das von Access entwickelt wird oder Aspects of Valour, mit dem U.S. Gold problemlos in direkten Wettstreit mit Ultima Underworld treten wird, berechtigen durchaus zu guter Laune - auch für den spielbegeisterten Computerbesitzer. Werft einen Blick in ASM Ausgabe 10, wenn Ihr näheres über diese Games und auch das Grafikprogramm Playmation von Cineplay wissen wollt. Flashback, das neue Actiongame von Delphine, ist mit einer Preview auf Seite 21 vertreten. Außerdem durften wir eine so gut wie fertige Version von Sir-Techs Wizardry VII: Crusaders of the Dark Savant probierspielen. Da lachte das Herz des Rollenspielers. Viel Qualität war auf jeden Fall von der Firma aus Birmingham zu sehen.

Virgin Games

Gar heiß ging's zu am Stand von Virgin Games, und das könnt Ihr durchaus wörtlich

nehmen. Irgendwie war wohl die Klima-Anlage ausgefallen, aber trotzdem konnten wir uns kaum losreißen von den Programmen, die hier gezeigt wurden. Da wären als erstes die Konsolen-Games. Alle Sega-Systeme außer Game Gear werden hier mit Speedball 2: Brutal Deluxe und Xenon 2: Megablast noch vor Weihnachten beglückt. Robin Hood: Prince of Thieves gibt's für die Master Systeme, und 1993 wird das Mega Drive in Another World versetzt. Das Teil sah echt edel aus.

Für sämtliche Sega-Maschinen wird's dann im Februar Mick and Mack: Global Gladiators geben, wo Ihr 12 Levels von Umweltschmutz säubern müßt. Und dann endlich folgt der Höhepunkt des kommenden Frühjahrs: Superman zeigt den Bösen der Unterwelt, wo es auf Master System und Game Gear lang geht. Die Mega Drive-Version folgt etwas später. Viel Neues war auch bei der Computer-Software zu erspähen. Die 30 Levels von MC Kids für Amiga und ST sind nochmal völlig überarbeitet worden und müßten jetzt eigentlich bereits erhältlich sein. Reach for the Skies läßt Amiga-, PC- und Atari-Besitzer ab November in die Lüfte gehen. Für dieselben Maschinen und genauso militärisch ist auch das Setup von Rookies, das ebenfalls sehr vielversprechend aussah. An den Erfolg von Whirlwind Snooker will Archer McLean jetzt mit Pool anschließen. Auf den ersten Blick hat sich grafisch nicht allzuviel getan, das Gameplay ist jedoch komfortabler geworden und alle nur denkbaren Pool-Regeln wurden implementiert. Ab November für Amiga und ST.

Westwood

Von der Company, von der solche Hits wie Eye of the Beholder und Legend of Kyrandia stammen, erwarteten wir natürlich einiges und wurden nicht enttäuscht. Dort präsentierte man uns voller Stolz Dune II - The Battle for Arrakis für den PC, das eigentlich gar kein richtiger zweiter Teil war. Es handelte sich dabei vielmehr um ein reines Strategiespiel, dem die Abenteuerelemente des ersten Teils vollkommen fehlen. Chronologisch sind die Ereignisse von Dune II vor jenen des ersten Teils angesiedelt. Neben guter Grafik und tollem Sound konnte uns das Game insbesondere durch sein erstaunlich fesselndes Spielgeschehen begeistern. Ansonsten hatte Westwood nicht viel dabei, verkündete aber, daß die Arbeiten an Kyrandia II - Aspects of Zanthia begonnen haben und obendrein ein weiteres Adventure, das vor dem Hintergrund von 1001 Nacht angesiedelt ist, kommen wird, war ebenfalls zu hören. Bis diese Games jedoch endgültig fertig sind, dürften noch einige Monate ins Land gegangen sein. ■

ab/mats/bs

Kleinanzeigen



Biete Software

AMIGA

Verkaufe & kaufe Originalspiele! Suche von SSI, Origin, Infocom, Sierra und verkaufe Starfl. 2, Beholder 1, S.Q.4, Powerm. (Amiga) und Harpoon, Red Baron, Beholder 1 + 2, Sands of fire (PC) uvm. Tel: 0721/859677

Amigianer aufgepaßt! Biete große Liste für PD-Software. Heute noch anfordern bei: S.Feige, Kahrstr. 74, 4300 Essen 1. P.S.: Große Auswahl vieler guter PD-Spiele. Also meldet Euch!

Verkaufe Amiga-Originale (1A Zustand). Listen mit Spielwünschen und Preisvorstellung an: Wolfgang Eisend, A.F.-vom-Endt-Str. 13 a, 8572 Auerbach, Tel: 09643/8214

Neue und alte PD-Software, wegen Systemwechsel, bietet: M.Feige, Kahrstr. 74, 4300 Essen 1. Liste gegen Rückporto (Briefmarken) anfordern. Alles billig abzugeben.

US-PD und Shareware für Amiga u. C-64 zu vergeben. Newsliste anfordern bei: Hot Soft, P.O. Box 71078, Maplehurst Postal Outlet, L7T-4J8 Burlington, Ont. Canada

Amiga, C-64 Software (PD u. Shareware) günstig abzugeben. Gratisliste anfordern bei: Hot Soft P.O. Box 71078, Maplehurst Postal O., L7T 4J8 Burlington, Ont. Canada

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

Achtung!!! An alle Amiga-Spiele Fans! Ganz billige Spiele: Champions of Krynn, Pool of Radiance, Buck Rogers je 35,- DM. Brief/Postkarte an Jan Metzger, Hofäckerstr. 31, 7470 Albstadt-3

TSS: Ihr sucht Cheats & Lösungen zu Amiga, PC & C-64 Spielen? Kein Problem - schreibt mir, welche Lösungen Ihr braucht und ich schicke sie Euch KOSTENLOS. Lediglich 2 DM RP. über 2800 Cheats. **TSS** Doris Stokes 'TSS'-Ole, Route 4, Box 3800, Lufkin, Texas 75901 -USA-

Verk. Interceptor, Chronoquest 1, Bundesligamanager u. Projectile für je 20,-, R. of Medusa, G.Courts 2 u. Tie-Break für je 30,- (insg. 150,-, Amiga) u. alle ASM-Hefte v. 4/88 - 5/91 für je 3,- + Special 2-5 zu je 4,- (zus. 50,-) A.Wotzko, Böhmerwaldstr. 12, 8013 Haar

Odyssey: Das Demo überhaupt - auf 5 Disks! Jetzt nur 12 DM inkl. Porto u. Disks! Siehe auch ASM 3/92 S. 30! Mehr Demos? Kein Problem. Infodisk gegen 2 DM bei: C.Dahl, Feldstr. 53, 2120 Lüneburg. Be fast - LSD!!

Neue und alte PD-Software, wegen Systemwechsel, bietet: M.Feige, Kahrstr. 74, 4300 Essen 1. Liste gegen Rückporto (Briefmarken) anfordern. Alles billig abzugeben!!!

10 Disks mit Demos, Mags u. Tools - 20 DM inkl. Porto + Disks! Z.B.: Iraq Demo-Cracker Journal! Atari: 10 Disks mit Demos, Tools, Mags - 20 DM! Z.B.: Union Demo, Maggi. C.Dahl, Feldstr. 53, 2120 Lüneburg - LDS - LSD

Verkaufe Amiga-Originale (Top-Zustand) Listen mit Spielwünschen und Preisvorstellungen an: Jürgen Petsch, Waldenserstr. 29, 7500 Karlsruhe. PS: LIEFERE für alle Spiele Komplettlösungen oder Tricks mit.

TOP: Amiga Tips, Tricks, Cheats, Codes u. Lösungsheft! Jetzt noch besser! Über 2700 Cheats usw. für 10 DM. Garantiert: Bearbeitung innerhalb 48 h!! Scheck o. bar! C.Dahl, Feldstr. 53, 2120 Lüneburg! System angeben.

TOP: Amiga Tips, Tricks, Cheats, Codes u. Lösungsheft! Jetzt noch besser! Über 2700 Cheats usw. für 10 DM. Garantiert: Bearbeitung innerhalb 48 h!! Scheck o. bar! C.Dahl, Feldstr. 53, 2120 Lüneburg! System angeben.

Amiga, C-64 Software (PD u. Shareware) günstig abzugeben. Gratisliste anfordern bei: Hot Soft P.O. Box 71078, Maplehurst Postal O., L7T 4J8 Burlington, Ont. Canada

US-PD und Shareware für Amiga u. C-64 zu vergeben. Newsliste anfordern bei: Hot Soft, P.O. Box 71078, Maplehurst Postal Outlet, L7T-4J8 Burlington, Ont. Canada

Amiga und Atari ST!! Ihr braucht Demos o. PD Programme? Dann fordert schnell unsere Info Disk gegen 2 DM an. Immer das neueste! Dazu einen tollen Club! Info bei: C.Dahl, Feldstr. 53, 2120 Lüneburg! Be fast!

Verk. Amigaorig: Super Soccer, Bundesligaman. Prof., Kaiser, Battle Isle, Falcon F16, Dungeonmaster, Pirates, Conquestador, Dragonflight, Eye of the Beholder uvm. 07825/7322.

--- Amiga --- Amiga --- Löse meine Softwaresammlung auf. Neue und alte Spiele vorhanden! Ruft an: 05732/74111 (ab 18 Uhr)

SOFTPOWER

Berlin

Special News

**Endlich erhältlich :
DER PATRIZIER**
Amiga DM 85,- PC DM 99,-
CIVILIZATION
deutsch für Amiga DM 89,-
POWERMONGER
mit Storybook für PC 99,-

**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

Verkaufe Legend of Fairghail mit Lösung 15 DM, Big Business 15 DM für Amiga 500. Hans-Hermann Schmitz, Metzgerstr. 20, 4100 Duisburg 12

Amiga! Verkaufe Airbus 320 100% ok für nur 55 DM. Kimon Beltrop, Kreuzbauerschaft 11, 4403 Senden 2, Tel: 02598/1629 ****

Amiga Org. Battle Isle, Pool of Darkness, Eye of the Beholder, Captive Spirit of Adventure, Kings Bounty je 35,- DM + Vers. Kosten, 0209/23726

ELECTRONIC® LAND

GAMEBOY-PAKET:	1 GAMEBOY		
	1 CASS. "Ishido"		
	1 Licht u. Lupe		öS 1.890,-
	1 Tasche		
Nuby Licht für GB	öS 249,-	Super Famicom/S-NES (neu)	öS 2.890,-
Nuby Lupe für GB	öS 199,-	Street Fighter II f. S-NES	öS 1.490,-
		Cass. f. NES	öS 490,-
		(30 verschiedene)	
Game Gear Tasche "Attache"	öS 299,-	Gamepouch Tasche "Walker" (neu)	öS 199,-
Game Gear Lupe	öS 199,-	Accu Pack	
		incl. Netzg. f. GG	öS 690,-
Sega Mega Drive mit Cass. Sonic	öS 2.390,-	NEO GEO	öS 5.999,-



Gamepouch-Tasche 199,-

ALT GES. M. B. H. FAVORITENSTR. 40

A-1040 WIEN TEL. 02 22/5 04 21 73//FAX 5 05 75 61

Bei Abgabe dieses BONVS erhalten Sie einen GB-ANHÄNGER GRATIS

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 !

Amiga Org. Space Quest 2-4, Eco, Ultima 5 + 6, F 19, F 15, F 16, Flight of the Intruder, Lemmings, Battle Isle, Midwinter 1 + 2, Goblins, Neuromancer, UMS I, Loom, Deja Vu, weitere Spiele auf Anfrage, 06542/22160

Amiga-Originale (20 DM): Turrigan, Ch. Fristle, Pacland, Ind. Jones, War Machine, Treas Island, F/A 18, Kick off, Fusion-paint, Kindworks, Textverarb. (30 DM), 02371/32555

Amiga, C-64 Software (PD u. Shareware) günstig abzugeben. Gratisliste anfordern bei: Hot Soft P.O. Box 71078, Maplehurst Postal O., L7T 4J8 Burlington, Ont. Canada

Amiga Originale: Monkey Island 1 40 DM, Monkey Island 2 50 DM, Rodland 40 DM, Indiana Jones 3 40 DM, Spirit of Adventure 30 DM, Robin Hood 30 DM, Back to the Future 2 20 DM. Tel: 089/8506959 ab 18 Uhr.

Programmiere Intros, Demos, Menüs (Amiga): Manuel Weiner, Augustenstr. 112, W-7000 Stuttgart, Tel: 0711/627772 - Gratis Demo-Disk gegen Leerdisk + Rückporto.

US-PD und Shareware für Amiga u. C-64 zu vergeben. Newsliste anfordern bei: Hot Soft, P.O. Box 71078, Maplehurst Postal Outlet, L7T-4J8 Burlington, Ont. Canada

***** Neu! Jolly-Club: ***** für Amiga** mit Gutem Softwarepool und Orig. Hilfen für Anfänger *** Nur in Österreich: Verbilligte Hardware-Angebote *** Liste + Infos an Jolly Club, Postfach 104, A-1097 Wien

Neue und alte PD-Software, wegen Systemwechsel, bietet: M.Feige, Kahrstr. 74, 4300 Essen 1. Liste gegen Rückporto (Briefmarken) anfordern. Alles billig abzugeben !!!

Neue und alte PD-Software, wegen Systemwechsel, bietet: M.Feige, Kahrstr. 74, 4300 Essen 1. Liste gegen Rückporto (Briefmarken) anfordern. Alles billig abzugeben !!!

Neue und alte PD-Software, wegen Systemwechsel, bietet: M.Feige, Kahrstr. 74, 4300 Essen 1. Liste gegen Rückporto (Briefmarken) anfordern. Alles billig abzugeben !!!

Neue und alte PD-Software, wegen Systemwechsel, bietet: M.Feige, Kahrstr. 74, 4300 Essen 1. Liste gegen Rückporto (Briefmarken) anfordern. Alles billig abzugeben !!!

AMIGA-ORIGINALE zu Superpreisen! (ab 10 DM). Alle neu, ungeöffnet! Alte und neue Games! Liste gegen Freiumschlag bei: H.Springer, Lennestr. 77, O-1200 Frankfurt/Oder.

AMIGA-GAMES: Goblins, Gunship, F. one Grand Prix, Beholder 1 (dtsch), Loom in gute Hände abzugeben. Alles Originale mit allem Zipp u. Zapp. Tel: 02351/50719

AMIGA-ORIGINALE: Full Metal Planet, Police Q., Balance of Power 90, Life + Death, Virus Killer, Action Cartridge Nordic Power, Jew. 40 DM. Hoffman Arthur, Tel: 07274/4060, Suche PC-Programme!!!

Verkaufe Amiga-Originale (1A Zustand). Listen mit Spielwünschen und Preisvorstellung an: Wolfgang Eisend, A.F.vom-Endt-Str. 13 a, 8572 Auerbach, Tel: 09643/8214

Verk. Am. Orig.: Al. Breed 50.-, Form. One Gr. Pr. 70 - 65.-, Pinball Dream 55.-, Demos: Odyssey 10.-, Compil.: Double D. Bill 50.- Tel: 02631/47114

Amiga und ST. Neueste PD-Software. Liste gratis anfordern. Franz Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien

Verkaufe die neuesten Demos für Amiga. Stephan Blau, RheintalBahnstr. 25, 6800 Mannheim 24. Tel: 0621/813952. Nur legal.

Die beste Amiga - C64 - PD - Software! Anwender, Grafik, Sound, Spiele und die brandneuesten Demos, Megademos und Diskmags erwarten Euch. Und der beste Abo-Service. Fordert jetzt gegen 3,- DM Rückporto unter Stichwort Amiga oder C64 Kompletliste plus Amiga (1) C64 (2) Disketten mit Kostproben an!! J.D. Malländer, Knufstr. 28, 4290 Bocholt.

Amiga-Originale! Winzer, Out Run Europe je 40 DM oder tausche gegen MAD TV (dt. Version). Stefan Tobien, W-Hauff-Str. 06, O-4090 Halle, Tel: 0345/657710

Amiga Originale per NN Stck. 40,- DM. Z.B. Larry 1, Knight of the Sky, Pinball Dreams, Gold Rush, Vroom, Man Hunter New York, Unreal, Out Run Europe u.a., 02822/52415 ab 19h

Verk. Orig. Das schwarze Auge, Black Crypt, Imagine, Vista2 Opro Terra + Moke Path, Zeitschriften. 0541/17981, 17 - 20 Uhr.

Ca. 100 Originalspiele (bis Bj. 1991) und Anwenderprogramme von 14.90 bis 29.50 DM zu verkaufen. Bitte kostenlose Liste anfordern. Ruf: 04191-4320 (ab 18.00 Uhr)

Amiga Demos! Habe immer die neuesten Demos! Großes Archiv! Disk 1,50. Im Abo billiger! Info auf Disk gegen 2 DM Rückporto bei: Marc Vasters, Fichtenweg 36, 4290 Bocholt! Sanity '92

Amiga, PC, ST Spiele + Anwendungen. Löse meine komplette Sammlung auf (ca. 450 Originale). Liste gegen frankierten Rückumschlag bei Günter Schmitz, 5600 Wuppertal, Nützenbergerstr. 3.

Verk. Amiga-Originale (ca. 200 Games). Preise zwischen 10 DM u. 55 DM. Gratisliste anfordern bei: Wolfgang Biersack, Leopoldstr. 17, 8590 Marktrechwitz, Tel: 09231/4204

Verk. für Amiga die Spiele KQ4, Loom, F15, 2, Mig-29 und alle Zusatzdisks für Kick Off 2, z.B. Giants of Europe. Preise VB. Tel: 06405/3538

Amiga-Orig.: Bundesliga M. Prof. 50,- DM, Transworld, Vikings f.o. Conquest, North & South, Lords of the Rising Sun, Soccer Manager plus und weitere 30 Original-Programme. Ab 17.30 Uhr Tel: 02256/3143

ATARI ST

Atari-ST MS-DOS-PC. Immer neueste PD-Software und Anwender. Viele Anleitungen in deutsch. Info bei Floriant-sits Georg, Otto Probst-Str. 3/17/6, A-1100 Wien. ATARI-ST MS-DOS-PC

Atari-ST MS-DOS-PC. Immer neueste PD-Software und Anwender. Viele Anleitungen in deutsch. Info bei Floriant-sits Georg, Otto Probst-Str. 3/17/6, A-1100 Wien. ATARI-ST MS-DOS-PC

Programmiere Intros, Demos, Menüs (Atari ST) - Rainer Schwarz, Quickborner Str. 2, W-3138 Nebenstedt - Gratis Demo-Disk gegen Leerdisk + frankierten Rückumschlag.

Top: Atari ST Tips, Tricks, Cheats, Codes u. Lösungsheft! 1500 Cheats usw. f. 10 DM! 48 h Bearbeitung! Demos? Liste gegen 2 DM! System angeben! Verk. ST-Org. C.Dahl, Feldstr. 53, 2120 Lüneburg. Contact us now.

Atari ST PD-Soft. Immer das Neue und billig (1.90 DM/Disk) Originalsoft auch einiges. Katalogdisk bei: M.Konopka, Bismarckstr. 47, 2949 Hohenkirchen.

Programmiere Intros, Demos, Menüs (Atari ST) - Rainer Schwarz, Quickborner Str. 2, W-3138 Nebenstedt - Gratis Demo-Disk gegen Leerdisk + frankierten Rückumschlag.

Atari-ST MS-DOS-PC. Immer neueste PD-Software und Anwender. Viele Anleitungen in deutsch. Info bei Floriant-sits Georg, Otto Probst-Str. 3/17/6, A-1100 Wien. ATARI-ST MS-DOS-PC

Biete Original Atari ST Software mit dt. Anleitung sehr günstig (Preise in Klammern): Sundog (10), Imperium (20), Starglider 2 (10), GFA Basic 2.0 (Prg.sprache, 10), Falcon (20), Daily Mail (Brieferstellungsprg, 50). Werktags ab 18.00 Uhr unter Tel: 06348/7108.

Atari-ST MS-DOS-PC. Immer neueste PD-Software und Anwender. Viele Anleitungen in deutsch. Info bei Floriant-sits Georg, Otto Probst-Str. 3/17/6, A-1100 Wien. ATARI-ST MS-DOS-PC

Ca. 100 Originalspiele und Anwenderprogramme von 14.90 bis 29.50 DM zu verkaufen. Bitte kostenlose Liste anfordern. Ruf: 04191-4320 (ab 18.00 Uhr)

C 64

C-64 Spiele zu verkaufen, z.B. Bug Bomber, Chuck Rock u.a. Schreib an Aigner, Postfach 161, A.1096 Wien.

C64 * C64 *** C64 Software, PD,** älter und brandneu, günstig abzugeben. Schreibt an G.Hall, Postfach 36, A-1108 Wien.

C-64: B.Rogers 30 DM, Ultima 5 (35), Elvira Adv. (ohne Kochbuch!) 15 DM. Game-Boy: Gargoyle's Quest 39 DM. Alles Original mit Anleitung! Telefon ab 14 Uhr: 05631/62635

C-64-PD-Software für nur 1,00 DM je Diskettenseite. Noch heute umfangreichen Gratskatalog anfordern. Jan-Ole Romann, Lenschower Weg 26, 2400 Lübeck.

Tolle Spiele, Anwendungen, Demos für den C64 und vieles weitere im neuen PD-Katalog. Gratis bei Jan-Ole Romann, Lenschower Weg 26, 2400 Lübeck.

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

Wegen Systemwechsel verkaufe ich für den C64 & Amiga ca. 600 Disketten (Originalspiele, Demos, Bücher, Zeitschriften). Stefan Hüls, Stichwort: Systemwechsel, Dinxperloer Str. 87, 4290 Bocholt. Telefon: 02871/488236. Liste mit genauer Aufstellung gegen 3,- DM Rückporto.

Viele Clubs bieten wenig, einige Clubs bieten sogar recht viel, doch ein Club bietet wirklich alles: EXTREM - Der bessere Club. Für die Systeme Amiga, C64, PC, Atari ST, Game Boy, Nintendo, Game Gear, Lynx, Sega Mega Drive, Sega Master System & CDTV. Hier einige Leistungen: 30-seitige Clubzeitschrift, Hotline (02871/488236, von 15-23 Uhr), Jahreswettbewerb, Clubausweise usw. Infos erhaltet Ihr gegen 3,- DM Rückporto unter: Stefan Hüls, Stichwort: Clubinfo, Dinxperloer Str. 87, 4290 Bocholt!!!

Yep Demo-Freax! Hab für C64 immer neueste Demos + Diskmags usw! Auch Abos! Only PD-Stuff! Schnell + billig! Liste gg. frank. Rückumschlag bei: R.Martini, Ostwall 3, 4600 Dortmund.

Verkaufe 64'er Programme u. Handbücher (NP je 50 DM) zu 19 DM das Pack. T.Brosties, Karl-Marx Str. 59, 6800 Mannheim 24, Tel: 0621/815434

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.

Ich sende was andere nur versprechen. Tippliste für alle Amigas mit 2500 Cheats, Codes, Lösungen für viele Spiele f. 10 DM. 10 DM an C.Lindhof, Angelstr. 56, 6800 Mannheim 24.

Verkaufe Originale für C64! Große Auswahl, Cassette + Diskette, alles 100% ok. Liste gegen 1 DM Porto an Daniel Haarseim, Reutlingerstr. 13, 7420 Münsingen/Dott. Lohnt sich!

C64 * C64 *** C64** Software, PD, älter und brandneu, günstig abzugeben. Schreibt an G.Hall, Postfach 36, A-1108 Wien.

C-64 Spiele zu verkaufen, z.B. Bug Bomber, Chuck Rock u.a. Schreib an Aigner, Postfach 161, A.1096 Wien.

PC

Gratis! Verkaufe meine PC-Spiel- und Programmsammlung zu günstigen Preisen. Fordert Gratis-Infodisk an bei: Vildanger, BP 16, L-3705 Tetange Luxembg.

Gratis! Verkaufe meine PC-Spiel- und Programmsammlung zu günstigen Preisen. Fordert Gratis-Infodisk an bei: Vildanger, BP 16, L-3705 Tetange Luxembg.

Gratis! Verkaufe meine PC-Spiel- und Programmsammlung zu günstigen Preisen. Fordert Gratis-Infodisk an bei: Vildanger, BP 16, L-3705 Tetange Luxembg.

OS/2 2,0 dt. IBM-Orig., mit 2 Büchern: OS 2 Tips + Tricks NP 30,- u. OS 2 - Das Compendium von Markt + Technik NP 70,-, Kompl. Preis VS, Tel: 0234/9250402

Verkaufe für PC: (Nur Original) Bundesliga Man. Prof. 60,- DM, Hotelmanager 50,- DM, Pirates 40,- DM, Framework IV 750,- DM. ST. Decker, Kerkener Str. 19, 4152 Kempen 1, FAX 02152/519627

Verk./tausche PC-Orig.: Beholder I, King's Quest I + V, Rise of Dragon, Secret Weapons of Luftwaffe, Aces of Pacific, Silent Service II, W.C. Speech + Spec. Oper. 2, Tel. 07741/66341

PC-Originale: Hill-Str-Blues, Sim Earth, ATP, Kick Off 2, Starflight, uvm. + viele Anwender, jeweils 40 DM. Hoffman Arthur, Tel: 07274/4060. Kaufe u. tausche auch!

Haufenweise PD-Software für PC und Amiga. 100% ok und brandneu bis brandalt. Gerhard Rieser, Postfach 19, 6122 Fritzens, Austria!

PC-Orog. 3,5: Wing Com II dt. + Speech + S01 120,- DM, der Patrizier, 1869, Kaiser und Conquestador je 70,- DM und PC Auto 95,- DM. Ab 17.30 Uhr Tel: 02256/3143

Verk. Orig. für PC: Indianapolis 500 und MAD-TV. Je Spiel DM 60. Tel: 07541/6441

KONSOLE

**** Verk. 20 Spiele für GB,** z.B. T2, Megaman 2, Castlevania 2, Metroid 2, Tiny Toons, Contra ... ca. 50 DM. *** Verk. auch GB-Modul mit 64 Spielen drauf f. ca. 500 DM. Marco Döpke, 3122 Hankensbüttel, Tel: 05832/2312

Verkaufe Spiele für fast alle Konsolen. (Mega D., GG, GB, Neo G. usw.) Tel: 04521/71497... Suche Game Boy Wars I + II auf Game Boy.

**** Sega-Mega-Drive-Verleih **** Verleih der besten Module für Mega-Drive. Gratis-Info über SMDV, Kirchstr. 13, 3721 Stiege/Harz.

Verkaufe Sega Mega Drive + Extras + Zubeh-94-r + 40 (!) Spielmodule. Ver-kaufe Spielmodule für Sega Master, Famicom ect. 0431-641670 0431-641670 0431-641670 0431-641670

Verkaufe M.D.-Spiele: Phelios (40), Atomic Robo K. (50), Strider (50), Castle of Illusion (60), alles japanisch, 100% ok. Tel: 05527/2651

ANDERE

MS-DOS-Originale: Elvira I und II, kompl. deutsch, VGA, je 50 DM. Tel: 0841/78500.

IBM: Je 60 DM + Porto: Nova'9, LHX, Railroad Tycoon. Je 50 DM + Porto: Hard Nova, Midwinter, Stunt Driver, Lightspeed. 40 DM + Proto: 688 Sub. S.Schmidt, Rhodlerstr. 16, 6540 Simmern, Tal: 06761/7561

Verk. Ultima 6, Amberstar, Eye of the Beh II, Might + Magic III, Abandoned Pl., Black Crypt 40 DM, Loom, Populous 2, 35 DM. Tel: 09953/639. Monkey 2 45 DM, Legend 40 DM, Lemmings 30 DM.

Suche Software

AMIGA

Suche Demo-Versionen von Spielen für Amiga 500 NUR Originale, KEINE Copien. Angebote an Hans-Hermann Schmitz, Metzgerstr. 20, 4100 Duisburg 12

neu PC

OKAY AMIGA +

AM GRABEN 2 W-8471 WEIDING

Tel. 09674-1279

Fax -1294

hotline news -8405

	PC	AMIGA
1869	DV 80.90	66.90
Aces of Pacific	DV 74.90	—
Airbus A320	DA 87.90	85.90
Black Gold	DV 76.90	63.90
California Games 2	—	53.90
Centerbase	DV —	60.90
Dark Queen of Krynn	—	59.90
Das schwarze Auge	DA 82.90	a.A.
Die Hard 2	DA —	53.90
Dojo Dan	DA —	53.90
Espana 92	DA 71.90	69.90
European Champ. 92	—	a.A.
Eye of Beholder 2	DV 79.90	77.90
Hook	—	53.90
Links	—	83.90
- Zus.Disk 1-7	je 39.90	38.90
Links 386 pro	—	89.90
Lure of Temptress	dt. 74.90	63.90
Mad TV	DV 81.90	66.90
Magic Pokets	—	69.90
Mega lo Mania	—	a.A.
Mega Sports	—	64.90
Might + Magic 3	DV 66.90	—
Monkey Island 2	DV 82.90	66.90
Patrizier	DV 78.90	77.90
Plan 9 f.O.Space	DV 80.90	66.90
Push over	DV 86.90	68.90
Sensible Soccer	—	66.90
Shuttle	—	54.90
Sim Earth	DV a.A.	53.90
Space Max	DA 105.90	a.A.
Space Quest 4	DA 89.90	69.90
Stone Age	DV 72.90	61.90
Super Tetris	DV 82.90	66.90
Swötl - DO 335	DA a.A.	53.90
Town with no Name	—	74.90
Treas.Savage Fro.	—	41.90
	CD 63.90	—
	—	70.90

SOUNDBLASTER 2.0 249.-
SB-SET, incl. Stereo Option 295.-
SOUNDBLASTER PRO 3 498.-
AdLib Soundkarte 125.-
AdLib GOLD 455.-

VERSANDKOSTEN:
 Nachnahme DM 7.50 Ausland DM 12.50
 Vorkasse / Stammkunden DM 4.50

Suche neue Amiga Spiele. Listen + Angebote an Andreas Seitz, Schillerstr. 8, 4900 Herford.

Kaufe Amiga-Originale nur mit Anleitung und Verpackung. Listen und Angebote an: Wolfgang Hüber, Friedrichshofener Str. 38, 8070 Ingolstadt.

Kaufe Amiga-Originale (nur mit Anleitung u. Verpackung). Listen und Angebote an: Wolfgang Eisend, A.F-vom-Endt-Str. 13 a, 8572 Auerbach/Opf., Tel: 09643/8214.

ATARI ST

Suche Orig. Uns I f. Atari ST Tel: 07243/28626

PC

Suche FULL METAL PLANET in einer auf nem 38634 PC mit VGA-Karte installierfähigen Version. Achim Boltze, Magnusstr. 22, 3008 Garbsen 4, Tel: 05131/8074.

Kaufe PC-Originale nur mit Anleitung und Verpackung. Listen und Angebote an: Wolfgang Hüber, Friedrichshofener Str. 38, 8070 Ingolstadt.

Suche PC-Software und/oder zuverlässigen Tauschpartner! Briefe und Listen an: Norbert Schill, Gelbe Loh 13, 6455 Erlensee.

Suche dringendst 1. Diskette von Space Quest 3, dt. Version. Diskette wird bezahlt! Rudolf Nones, Steinwandweg 29, A-4407 Steyr.

Hilfe!!! Suche vergebens für PC: TV Sports Basketball, Sensible Soccer und Warlords. Wer mir helfen kann soll anrufen: 02175/3085 (Mark)

Suche FULL METAL PLANET in einer auf nem 38634 PC mit VGA-Karte installierfähigen Version. Achim Boltze, Magnusstr. 22, 3008 Garbsen 4, Tel: 05131/8074.

KONSOLE

Suche Module für Nintendo u. Sega Konsole in größerer Anzahl. Dito Software u. Zubehör, auch Literat. für Amiga. Gebe ab Megadrivespiele ab DM 30,-. Tel: 0641/84874, nachmit.

Suche NES + Spiele, Neo Geo + Sp., Mega Drive + Sp., Game Boy + Sp., Sega Master + Sp., PC-Engine, (Deutsches) Famicom + Sp., auch Modulsammlungen... Tel: 04521/71497.. ab 17 Uhr * Suche *

Suche Spielmodule für Sega und Nintendo, evtl. auch mit Konsole u. Zubehör. Dito Spiele u. PD für Amiga. Tausch möglich, geg. Megadr.-Module, Karl-Heinz Tel: 0641/84874 nachm.

Suche Nintendo Spielmodule (auch Sega-Master). Nehme gr. Mengen ganze Sammlungen, auch mit Konsole. Kann einige Megadrive-Spiele abgeben. Tel: 0641/84874, nachmittags.

Kaufe GameBoy-Spiele nur mit Anleitung und Verpackung. Listen und Angebote an: Wolfgang Hüber, Friedrichshofener Str. 38, 8070 Ingolstadt.

Suche Konsole + Module für: Sega Master System, Sega Mega Drive, Famicom, Nintendo + PC-Engine! Roger Kerber, Rdsbg. Ldstr. 58, 2300 Kiel 1, 0431/641670 0431/641670

Suche Hardware

AMIGA

Defekte Amiga 500-3000 gesucht. Zahlen 200 - 300 DM, intakt bis 350 DM. 02371/32555 (Thomas)

KONSOLE

Suche Automatenplatinen zum Anschluß an die Mega Arcade Konsole. (Besonders Aliens, Toobin). Angebote an: Ulrich Gonner, Aschhausenstr. 67, 6970 Lauda, Tel: 09343/4329. Danke!!!

Biete Hardware

AMIGA

Verk. Amiga 2000, Monitor, 2 Laufwerke, Drucker, PC-Karte, 5 1/4 Laufwerk, Maus, Joystick, 14 Org. Spiele, 50 Disks und viele Zeitschriften. VB: 1500,- DM, Tel: 05041/3965 ab 18 Uhr.

Verkaufe für Amiga: Externes Diskettenlaufwerk A 1010 (ideal einsetzbar, z.B. in Verbindung mit X-Copy Professional) + Originalprogramme POWERDROME, BIO CHALLENGE (beide ASM-HITS) + 10 Leerdisketten für 200,- DM. Telefon: 0561/8200074 nach 18 h.

Verkaufe A 2000, 8 Monate alt, kaum benutzt, noch mit Garantie, Maus, Fachliteratur, Handbücher usw. Dazu Colormonitor 1084 S, alles in erstklassigem Zustand, beides 1350 DM, Telef. 06233/24457

Verkaufe Amiga 500 mit Monitor 1084, 2. Laufwerk + Bootumschalter, 2 Mäusen, vielen Spielen + Anwendungen und Joystick, VB 1100 DM, 02173/42624 ab 16 Uhr.

Verk. Amiga 2000 Farbmonitor 1084, Maus, 2 Joystick, Drucker Commodore MPS 2000 C, Originalspiele, 5 Bücher, Mouse Pad, Topzustand für 1490,- DM, Tel: 07327/5240, ab 18 Uhr.

Verkaufe Amiga 500 mit Monitor 1084, 2. Laufwerk + Bootumschalter, 2 Mäusen, vielen Spielen + Anwendungen und Joystick, VB 1100 DM, 02173/42624 ab 16 Uhr.

A-500 Miky-Wenngatz Umbau 1 MB, eingeb. Action Replay, 2. LW, abgesetzte Tastatur u. Led für externe LW., viel Soft, Mon. 1084S, NP + Soft 2500,- für 1750,-. 027327386

Verkaufe AMIGA 500 (neuw.), 1 MB, Maus, 4 Joysticks, Philips-Farb., diverse Software, Disk-Boxen, NP 2935,- DM, VHB 1500,- DM. Tel: 0481/2320

Verkaufe Amiga Action Replay MK III für Amiga 2000!! Preis: 120 - 130 DM. Adresse: Busch Martin, Nußdorfer Str. 43, 8204 Brannenburg.

Verkaufe AMIGA 500 (neuw.), 1 MB, Maus, 4 Joysticks, Philips-Farb., diverse Software, Disk-Boxen, NP 2935,- DM, VHB 1500,- DM. Tel: 0481/2320

Pioneer-LDG mit Amiga-Interface, Dragons Lair, Steuerungssoftware, kpl. 100% ok, VB 850 DM. Tel: 07524/8263.

Verkaufe für Amiga: Externes Diskettenlaufwerk A 1010 (ideal einsetzbar, z.B. in Verbindung mit X-Copy Professional) + Originalprogramme POWERDROME, BIO CHALLENGE (beide ASM-HITS) + 10 Leerdisketten für 200,- DM. Telefon: 0561/8200074 nach 18 h.

Verkaufe Amiga 500 mit 40 MB Festplatte und 2 MB RAM-Speicher, Zweitlaufwerk u. div. Disketten. Tel: 030/8035538

Verk. Amiga 2000, Monitor, 2 Laufwerke, Drucker, PC-Karte, 5 1/4 Laufwerk, Maus, Joystick, 14 Org. Spiele, 50 Disks und viele Zeitschriften. VB: 1500,- DM, Tel: 05041/3965 ab 18 Uhr.

Verkaufe Amiga 500 (2,3 MB + Uhr), Festplatte Quantum 52 MB, Farbmonitor 1084 S, Zweitlaufwerk, Syncroexpress, 4 Bücher, 8 Originalspiele, möglichst komplett für 1400,- DM. Frank Becker, Berliner Str. 190, O-1330 Schwedt.

Verkaufe Amiga 2000 + PC-Karte, Software und viel Zubehör für VB 2100 DM, 5 Mon. alt. Tel: 02359/7113

Superangebot!! Verkaufe Amiga 500 (2 MB int.), Zweitlaufwerk, 24 Nadel-drucker + Farbdruckset (fast neu!), 2 Joysticks + 30 Originale. Folgende Originale sind dabei: Dungeon Master, Ch. Strikers back, Stadt d.L. VB: DM 1500,- ab 16.30 h: Tel: 0211/7009624 - ask for ULI !!!

Amiga 2000, 2 x 3 1/2 Zoll LW, 2 Mäuse (1x optisch), F-Mon. CM 8833, 14 Originale, Literatur, 2 Joys., TV-Tuner, Disks, Anwender-Lernsoft, Translator, NP 4600 DM, VB 1800 DM, 0941/66402

Verkaufe A 500, Monitor 1084 S, 1 MB, 2. Laufwerk, zusammen DM 900,-. Spiele extra - Liste anfordern. Tel: 089/7911422.

Verkaufe Amiga 500, 1 MB, 2. Laufwerk, Golem Sound Digitizer ink. Software, 20 Originale, 100 Disketten und TV Modulator. Alles zusammen 850 DM. Tel: 02443/2525 (Daniel Horst)

C 64

Verkaufe supergünstigen C64 100% in Ordnung, VB 80,- wegen Systemwechsel. *** Amiganer aufgepaßt! Comptec Gehäuse für A 500. Dadurch wird er fast zum A 2000, VB 350,-. Tel: 07432/22550.

Verk. C64 II + 1541 II + FC.III + Grünmonitor + Joy + Mouse + Spiele + Lit. + Anw. usw. für 520 DM. J.Syckor, Fritz-Reuter-Str. 59, O-8060 Dresden.

**** C-64 (Top-Zustand) **** mit allem Zubehör -> passendem Computertisch, 150 Disk, Modul, Buch, Drucker (neu), 3 Joysticks, Maus, Floppy ... Preis nach VB. Schropfer, Unteraltanbg. 56, O-4200 Merseburg, 03461/214613

KONSOLE

Verkaufe GB mit 4 Spielen (Fortr. of F., Super Mario L., Golf, G. Quest) für nur 220 DM mit Zub. Verkaufe die Spiele auch einzeln. Christian Schreiber, Sindersdorferstr. 96, 5000 Köln 71

Verkaufe Sega Game Gear + Netzteil + 6 Spiele (Wonderboy, Shinobi, Micky Mouse, Donald Duck, Monaco GP, Columns) für 500,- DM, Tele: 06026/6465

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
7.612	Secret of Monkey Island II	dt.	89,50	89,50
7.622	Indy 4	dt.	89,50	Vorb. mögl. 89,50
7.632	Epic	dt.	89,50	87,50
7.642	1869	dt.	98,00	-
7.652	The Summering	dt.	95,50	-
7.662	Aces of Pacific	dt.	94,00	-
7.672	Global Effect	dt.	94,50	79,50
7.682	The Legend of Kyrandia (engl.)		92,50	Vorb. mögl. 89,50
7.692	Sim Ant	dt.	95,00	90,00
7.702	Mad TV	dt.	70,00	70,00
7.712	Plan 9		89,00	-
7.722	Popolous II	dt.	-	82,50
7.732	Might & Magic	dt.	70,00	70,00
7.742	Heart of China	dt.	82,50	78,50
7.752	Civilization	dt.	95,50	84,50
7.762	More Lemmings	dt.	69,50	69,50
7.772	Wing Commander 2	dt.	94,50	-
7.782	Der Patrizier	dt.	89,00	79,00
7.792	Eye of the Beholder 1 oder 2	dt.	70,00	70,00
7.802	Ultima 7	dt.	95,50	-
7.812	Darkseed	dt.	92,50	-
7.822	Soundblaster	dt.	229,00	-

Alle Spiele am Lager. Wir liefern in Windeseile per Nachnahme zzgl. DM 8,- oder bei Scheckzahlung zzgl. DM 4,- (Versand ins Ausland Nachnahme DM 20,- 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/OK., 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!

Lynx!! Wer hat 300 DM zuviel und ist an einem Lynx mit 4 Spielen interessiert? Blendschutz und Netzteil inkl. Neupreis: 424 DM, 08031/95346 ab 13.00 Uhr.

Sega Master System I, 3-D-Brille, Light Phaser Pistole, 2 Joypads, Rapid Unit Fire, ca. 20 Spiele, alles zum halben Preis. Monika Weibrecht, Mozartstr. 8, 6053 Obertshausen.

Game-Boy + Tetris + Kwirk + Mega Man + RC-Pro AM 220 DM VB Game-Gear + Mickey-Mouse, Pengo, Columns 350 DM VB. Thomas 02941/22590.

Verk. Game Boy + Ohrh. + Dialogk. + Gargoyle's Quest + Tiny Toon + Simpsons + Terminator 2 + Tetris. 100% ok, alles originalverpackt für 295 DM (NP 420 DM). Tel: 09708/1067

Verkaufe Game Gear mit Sonic, Cr. Warriors, Baseball, Donald Duck + Netzteil für 400 DM (4 Mon. alt). Schreibt an: Thomas Gubik, Fr. Ebert Str. 9/16, 7032 Sindelfingen.

Verkaufe: ADLIB-Soundkarte VB 80 DM, SEGA Mastersystem incl. Alex Kid + SEGA Commander VB 80 DM. Tel: 07553/7712, 14-18 Uhr!!! außer Di, Mi

ANDERE

Tastatur Schneider VB 80,- DM, MS-DOS 3.3 mit 2 Manuals VB 50,- DM, Monomonitor MM 12 Schneider, VB 180,-. F.Martens, 08105/9569

Verk. Archimedes 3000 (neuwertig) mit 2 MB, RTFM Joystickinterface, PC-Emulator, Euclid 3D + Mogul, Elite, Chocks Away Compendium für 2400 DM (Neupreis 2900 DM). Tel: 07321/43776 (ab 17.00 Uhr)

Verkaufe Schneider Euro PC mit 3,5 u. 5,25 Laufwerk, Festplatte, Drucker, Gamcard + 1 Joystick, Maus u. Software für 2100 DM. Michael Schindler, Tel: 0981/77334.

ATARI 1040 STFM + SM 124 + SC 1224 + Logimouse + Pilotstick + 10 Originalspiele + 2 Bücher, nur 950,- DM!!! Fabian Bolte, Schlesierstr. 11, 4834 Marienfeld, Tel: 05247/8680 (Mo, Di, Sa 19.30 - 21.30 Uhr) - 3Jh.

Österreich: Verk. C128, Floppy 1541, Farbmon. CM 8802, Drucker Star LC 10, Joystick, Geos, Spiele. Schuh Gernot, Tel: A-05573/2516 (Vlbg.)

Hi Computereinsteiger! Verkaufe gut erhaltenen C 128 K mit Floppy 1541, Farbmonitor (Neupreis 600 DM), 2 Joysticks (sehr gut), Beschreibung + Originale der Superspiele 'Vendetta', 'Turrican' und 'Aliens' für 950 DM. Schreibt mit Tel.Nr. an Marcus Albrecht, Miltacherstr. 3, 8491 Altrandsberg

386DX/40Mhz, 4 MB, 64 K Cache, 2 LW (3,5, 5,25) HD-107 MB (12ms), Tower, VGA-Karte, SVGA-Monitor (strahlarm), Soundblaster 2.0 dt. + Boxen, Maus, Klicktastatur, alles neu!! VB: 3.700 DM. Interessenten melden sich bei: H.Springer, Lennestr. 77, O-1200 Frankfurt/Oder.

Verschiedenes

PD-Pool vom Computerclub Ruhrgebiet auch für DEINEN Compi. Ständig neue Disketten, viele Spiele. Wir fördern PD! Computerclub Ruhrgebiet, Bornstr. 27, 4300 Essen 1. System angeben.

***** Schweiz ***** Eines der besten Briefspiele hat noch freie Plätze. Interesse? Kostenloses Infoheft bei: Rainer Leis, Postfach 118, CH-3920 Zermatt, Schweiz.

Lösungen * Tips * Code-Wörter zu vielen Amiga- und PC-Games. Einfach anrufen und nachfragen, ob ich die gew. Lösungen, Tips u. Codes habe! Liste gratis! Telefon + Fax 0711/6498754.

Achtung! Super Nebenjob. Bis zu 100 DM tägl. auf leichte u. legale Weise. Info gg. frank. Rückumschlag von Peter Schweinsberg, Kapuzinerweg 18, 3538 Marsberg 1.

Farbband-Recycling. Jedes alte Compi-Band druckt wie neu - hält extrem lange. Pro Band 7,- DM inkl. p + pl Für Infos: 040/6037144 Matthias.

Briefspiele machen Spass! Spiel mit. Info: Andrea Viehl, Gartenweg 13 a, 6301 Reiskirchen/Ettingshausen.

Verkaufe Lösungshefte zu allen Sierra und Lucasfilm Adventures. Die Lösungen enthalten Pläne und Fotos. Der Preis beträgt 12 DM + 3 DM Porto. Bei Nachnahme + 5 DM. Tel: 0511/626079.

Habe ca. 300 Lösungen (+ Karten) + Anleitungen + Codes für alle Systeme! Schnell + billig!! Preise: 1-7 DM. Info gg. frank. Rückumschlag bei: R.Martini, Ostwall 3, 4600 Dortmund 1!!

NEU Kaiserstühler NEU
Soft & Hardwarevertrieb
Industriegebiet, 7836 Bahlingen
ERÖFFNUNGSPREISE

TITEL	Al/Pz	Amiga	IBM
1869	DD	80,-	90,-
Airbus 320	DE	94,-	94,-
Battle Isle	DE	73,-	79,-
Bundesliga Prof.	DD	69,-	69,-
Dark Q.of Krypt	DD	a.A.	
Civilization	DD	80,-	99,-
Elvira 2	DD	77,-	86,-
Die Kathedrale	DD	82,-	82,-
Mad TV	DD	77,-	85,-
Mad TV-Data	DD	a.A.	
Monkey Island 1	DD	85,-	90,-
Monkey Island 2	DD	85,-	86,-
Patrizier	DD	77,-	89,-
Pirates	DE	62,-	63,-
Popolous 2	DE	66,-	76,-
Railroad Tycoon	DD	77,-	84,-
Shuttle	DD	a.A.	114,-
Silent Service 2	DE	77,-	80,-
SimCity + Pop.	DE	77,-	77,-
Das Stundenglas	DD	72,-	82,-
Red Baron	DD	85,-	90,-
Wing Command	DD	a.A.	80,-

für Amiga:
ext.Floppy 3,5"143,00
ext.Flp.3,5" Track-Anz....185,00
Infrarotmaus155,00
andere Produkte auf Anfrage !!!
Versand & Ladenverkauf
Tel & Fax 07663 - 6744
Post-NN DM 9,- Vorkasse DM6,-
UPS-NN DM 13,50

Hardware Software AMIGA PD
Leihener's Wuppersoft
Stefan Leihener Neumannstr. 12 5600 Wuppertal 2
Tel.: 02 02-62 68 29 FAX 02 02-63 79 28
NUR VERSAND

	DOS	AMI	ATA
Discovery-Columbus	119,00	99,00	-,-
Pacific Islands	99,00	89,00	89,00
Shuttle	144,00	124,00	124,00
Twilight 2000	99,00	99,00	99,00

ALLE SPIELE AUS DER ASM LIEFERBAR

PC	HARDWARE	AMIGA
AT 286 ab DM 1299,-		A 500 ab DM 749,-
AT 386 ab DM 1709,-		A2000 ab DM 1299,-
AT 486 ab DM 2289,-		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 kostenlose Liste an!

Suche Game Boy + Spiele, NES + Sp., (Deutsches) Famicom + Sp., Neo Geo + Sp., Mega Drive + Sp., Sega Master + Sp., Game Gear + Sp., PC-Engine + Sp., auch Modulsammlungen. Tel: 04521/71497

PC Engine CD-ROM 2 mit 7 CDS VB 750,- DM. Diverse SMD/SNES-Module, HU-Cards (JP) und Amiga-Originale (Oldies) sowie Automatenplatinen zu verkaufen. Tel: 02102/36038

Super Schweizer Mail-Box... Data-Comm Network, mit 16 Linien, 5 Giga Software-Angebot, 2 CD Roms, Tolle Chatmöglichkeiten, uvm. Call + 41(61)3119193 (Normal line)

Angebot: Verk. flg. ASM-Exemplare: 6 Hefte v. 86, 8 Hft. v. 87, 9 Hft. v. 88, 9 Hft. v. 89, 10 Hft. v. 90, 11 Hft. v. 91, 1./2./92 + 7 Sonderhefte = 62 Hefte! VB 40-50 DM!!!! Tel: 06101/88665 - Florian

ASMAGOR! Ein Strat.-Wirtsch. Briefspiel (Kosten: 2,50 DM/Runde). Gratisinfo gegen 60 PF Rückporto anfordern bei: Lukas Suchan, Im Feldle 19, W-7300 Esslingen.

Der leichteste Nebenjob der Welt, bei dem man 100,- o. mehr täglich verdienen kann! Info gegen 1,- Rückumschlag an: Andre Nowakowski bei Gies, Lippestr. 14, 4352 Herten 6

Bei maximal 2 Std. am Tag 100,- o. mehr verdienen. Für jedermann! Info gegen 1,- Rückumschlag an: Andre Nowakowski bei Gies, Lippestr. 14, 4352 Herten 6

Double Trouble - Deutschlands ältester Sega (Master-System u. Mega-Drive) u. Nintendo Club! Bieten Clubzeitung, Tips, Verleih etc.! Gut leben hat einen Namen: Double Trouble! Tel: 030/6849816

Kleiner Nebenverdienst gefällig? Alles legal versteht sich. Bis zu 100 DM täglich durch wenig Arbeit. Info gegen frankierten Rückumschlag bei A.Duhre, Dannenwalder Weg 126, 1000 Berlin 26

AMIGA ADE! Sammle jetzt die Kinderüberraschungseierfiguren + Puzzles (SCHLÜMPFE, MAJA, HIPPOS, PIN-GOS, ALLE SERIEN), kaufe alle. Michael Bohne, Lauingerstr. 13, 8000 München 50

Nebenjob: 100,- täglich bei maximal 2 Std. von Zuhause aus. Info gegen 1,- Rückumschlag an: Andre Nowakowski bei Gies, Lippestr. 14, 4352 Herten 6.

PD-Pool vom Computerclub Ruhrgebiet auch für DEINEN Compi. Ständig neue Disketten, viele Spiele. Wir fördern PD! Computerclub Ruhrgebiet, Bornstr. 27, 4300 Essen 1. System angeben.

Ausgaben aller führender Computerzeitschriften (ASM, Power Play, Joker, Happy Computer ...) für je nur 3 DM (1986 - 92) 0941/66402

Endlich! Jetzt kommt jeder bis zum Spielende, auch durch die schwierigsten Level. Mit einer Spielaufsg. v. L.Gudat, Hauptstr. 43, O-7551 Butzen. Aufsg. ab 1 DM, Gratsl. gg. 1 DM in Briefmarken.

Der erste Super MS-DS und C-64 Club. Info kostenl. bei Jan Toepperwein, Krockhausstr. 25 a, 463 Bochum 1

Nebenverdienst für jeden von zu Hause aus! Legal! Leicht! 9000 DM und mehr mon. möglich! Info gegen 1 DM frank. Rückumschlag bei Muray Krüger, Mittelstr. 31, 4019 Monheim.

Verkaufe ASM Ausgaben von 86-92, pro Heft 5 DM. 09392/7351 nach 17 Uhr.

Lösungen: Monkey Island 1 + 2, Operation Stealth, Maniac Mansion, Loom, Elvira 1 + 2, Larry 5, Zak McCracken, je Lösung 5,- DM. Geld bitte beilegen (frank. Rückumschlag). Thomas Gatsche, Sudetenstr. 50, 5030 Hürth.

100,- täglich oder mehr bei leichter Tätigkeit von Zuhause aus. Info gegen 1,- Rückumschlag an: Andre Nowakowski bei Gies, Lippestr. 14, 4352 Herten 6.

Wrestling-Fans aufgepaßt!!! Wir suchen Mitspieler für unser WWF Postspiel. Interessenten schreiben bitte umgehend an: Sven Kloss, Bahnhofstr. 44, 6467 Hasselroth 2.

Bis zu 100 DM nebenbei pro Tag!! Leichte Tätigkeit von zu Hause aus. Info bei Torsten Schmidt, Karl-Peters-Str. 21, 5210 Troisdorf.

Lukrative u. sehr leichte Nebentätigkeit für Leute, die mehr wollen als ein kleines Taschengeld! Info gegen 1,- Rückumschlag an: Andre Nowakowski, Lippestr. 14, 4352 Herten 6

Geld muß kein Problem sein! Ich biete verschiedene Möglichkeiten um nebenbei viel Geld zu verdienen. Info gg. 2 DM in Briefmarken bei Lars Gudat, Hauptstr. 43, O-7551 Butzen.

Kryptic Simulations Postspiele! Nie mehr Langeweile! Unglaublich, aber wahr: mehrseitiges GRATIS-Info bei KS, Volker Jankowski, Am Steingarten 14/102, 6800 Mannheim 1. Warum noch warten???

Spielend Geld verdienen bei 100,- o. mehr Märker am Tag! Info gegen 1,- Rückumschlag an: Andre Nowakowski bei Gies, Lippestr. 14, 4352 Herten 6

Verk. Top Software 100% ok Grand Prix 40 DM, Larry V 40 DM, Monkey Island II 40 DM, Sssocker 40 DM. Auch Amiga 500 mit 1 MB und anderem Zubehör für 650,- DM. Bitte an A.Pollon, Marktstr. 5, 7580 Bühl.

Bis zu 100 DM täglich! Total legale, von zu Hause aus durchführbare Tätigkeit! Kostenl. Infos gegen 1,- DM RP; Timo Babik, Bei den Birken 7, 7082 Oberkochen.

Double Trouble - SEGA (Master-System u. Mega-Drive) u. Nintendo Club! Unvergleichlich GUT! Bieten Clubzeitung, Verleih, Hotline, Tips etc.! Double Trouble - der Club mit der dreijährigen Erfahrung. Tel: 030/6849816

NEBENVERDIENST! Bis zu 7800 DM in kurzer Zeit von zu Hause aus. Legal. Vor allem für Jugendliche gut geeignet. Info gegen frankierten Rückumschlag von: C.Schmidt, Granatweg 2, 4044 Kaarst. (Keine telefonische Information.)

Liste mit 160 Adressen von Zeitschriften aus dem In- und Ausland, in denen man gratis inserieren kann, nur 5 DM (bar/Scheck) Lothar Tenzer, Am Mühlenbach 2, 5138 Heinsberg.

Verkaufe Lösungshefte zu allen Sierra- und Lucasfilmgames Spielen. Der Preis beträgt 12 DM + 3 DM Porto. Lösungen in deutsch mit Karten und Fotos. Tel: 0511/626079

Superchance! 100 DM täglich und mehr! Leichte, von Zuhause ausführbare Tätigkeit, legal. Info gegen frank. + adressierten Rückumschlag. Matthias Grünwald, Lies-Grundstr. 19, 8752 Schöllkrippen.

7800 DM in kurzer Zeit durch legale Nebenbeschäftigung! Für jedermann von zu Hause aus zu erledigen. Info von: C.Wanninger, Vogelherdweg 5, 8499 Traitsching.

Nebenverdienst mit einem Computer. Info gegen 15,- DM und Rückumschlag bei G. Hucke, Emil-Kömmerling-Str. 22, 6780 Pirmasens.

Bis zu 7800 DM Nebenverdienst! Leicht, legal, von zu Hause aus! Ideal für Jugendliche! Infos bei T.Hensen, Herrmann-Ehlers-Str. 80, 4050 Mönchengladbach 5 (frank. Rückum.)

Bis zu 150 DM täglich! Leichte, legale Tätigkeit von zu Hause aus. Info bei: Olaf Mehrens, Mühlenhofsweg 94, 2900 Oldenburg. Es lohnt sich!

Markt

Suche Programmierer, Grafiker, Musiker für Spieleprojekte (Handels-/Rollen- / und Strategiespiele auf Amiga, Atari, ST, MS-DOS. Demos an Stefan Miefert, Boelckeweg 12, 4500 Os-nabrück od. 0541/17981 b. 20 Uhr.

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.

Programmierer-Team sucht Top Programmierer on Amiga oder PC (Assembler+C) für die Entwicklung von sehr hochwertigen Spielen. Barki, Bergstr. 218, 4370 Marl.

Tausche

Amiga + PC Suchen Tauschpartner. Haben das neueste und suchen es. (Auch Anfänger) Call fast: 0424/486695 (Klaus)

Tausche IBM-Originale, z.B. Carrier Command, Thunderchopper, Test Drive II u.a. Suche Flugsim. Ab 19 Uhr 02822/52415. Verk. ASM, Power Play, Amiga Joker Hefte.

Suche Tauschpartner für ATARI STE. Listen an Marcus Gniess, Lofotenweg 2, 2400 Travemünde. Suche z.B. X-Out, Toki, Turbo Challenge 1 + 2, P-47, Space Ace 1 + 2.

Amiga + PC Suchen Tauschpartner. Haben das neueste und suchen es. (Auch Anfänger) Call fast: 0424/486695 (Klaus)

***** Suche Amiga & MS-DOS Anfänger** für Erfahrungs- und Programmaustausch. Schickt Eure Listen bzw. fordert meine an: Tom Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien ***

Tausche Super Famicom mit 5 Spielen & Zubehör + Game Boy mit 5 Spielen & Lightboy + Lynx mit 4 Spielen gegen Neo Geo mit 3 bis 4 Spielen & Zubehör. Tel: 04541/3644

Tausche Atari ST Orig. Biete: Tie Break, Kick Off I+II, Great Courts uvm. Suche: Formula 1 GP, Popolous II, Bundesliga Manager prof. usw., eventuell auch An- bzw. Verkauf. Tel:08233/1790

Suche Tauschpartner für Amiga 500. Habe immer die neueste Software da. Only one week old. Tel: 0261/23934 oder schreibt an Toni Krey, Kruppstr. 3, 5400 Koblenz 32. Es lohnt sich!!!

--- Legal Amiga Demo --- --- Swapping --- Benny Schütz, Neue Brückenstr. 26, 2110 Buchholz 7.!!! No Dix = No Answer!!!

Verk. Game Gear mit 6 Spielen (Shinobi, Donald Duck, Micky Maus usw.) oder tausche gg. Super Famicom US mit 1-2 Spielen, Tel: 0581/2345 (Dai) Mo-Fr. von 12.00-0.00 Uhr.

Tausche Demos & Soundmodule aller Art (Amiga)! Suchen außerdem noch Leute für unsere Demogruppe! Jeder Brief wird beantwortet! Zephyr/Syndicate X, Marco Drittel, Postfach 323, W-2940 Wilhelmshaven. Only legal!

***** Suche Amiga & MS-DOS Anfänger** für Erfahrungs- und Programmaustausch. Schickt Eure Listen bzw. fordert meine an: Tom Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien ***

Suche Tauschpartner für Amiga 500. Habe immer die neueste Software da. Only one week old. Tel: 0261/23934 oder schreibt an Toni Krey, Kruppstr. 3, 5400 Koblenz 32. Es lohnt sich!!!

Tausche Super Famicom mit 5 Spielen & Zubehör + Game Boy mit 5 Spielen & Lightboy + Lynx mit 4 Spielen gegen Neo Geo mit 3 bis 4 Spielen & Zubehör. Tel: 04541/3644

Suche Tauschpartner f. Amiga Schickt Eure Liste an: Andre Leuning, Schlangenzahl 60, 6300 Giessen. 100% Antwort.

***** Suche Amiga & MS-DOS Anfänger** für Erfahrungs- und Programmaustausch. Schickt Eure Listen bzw. fordert meine an: Tom Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien ***



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

Nach 3 Jahren wieder am Amiga. Suche Tauschpartner für AmiSoft. Schreibt an: Markus Ammann, Niederholzstr. 76, CH-4125 Riehen (Schweiz)

! PD Anatres PD! Tausche und verkaufe Demos, Mega-Demos, Sera-Source-Codes und andere diverse PD-Software. Liste gegen Leer-Disk + Rückporto! Peter Schlieker, Finkenweg 4, 4270 Dorsten 1

Amiga + PC Suchen Tauschpartner. Haben das neueste und suchen es. (Auch Anfänger) Call fast: 0424/486695 (Klaus)

Tausche IBM-Originale, z.B. Carrier Command, Thunderchopper, Test Drive II u.a. Suche Flugsim. Ab 19 Uhr 02822/52415. Verk. ASM, Power Play, Amiga Joker Hefte.

Suche Tauschpartner für ATARI STE. Listen an Marcus Gniess, Lofotenweg 2, 2400 Travemünde. Suche z.B. X-Out, Toki, Turbo Challenge 1 + 2, P-47, Space Ace 1 + 2.

Amiga + PC Suchen Tauschpartner. Haben das neueste und suchen es. (Auch Anfänger) Call fast: 0424/486695 (Klaus)

***** Suche Amiga & MS-DOS Anfänger** für Erfahrungs- und Programmaustausch. Schickt Eure Listen bzw. fordert meine an: Tom Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien ***

Tausche Super Famicom mit 5 Spielen & Zubehör + Game Boy mit 5 Spielen & Lightboy + Lynx mit 4 Spielen gegen Neo Geo mit 3 bis 4 Spielen & Zubehör. Tel: 04541/3644

Tausche Atari ST Orig. Biete: Tie Break, Kick Off I+II, Great Courts uvm. Suche: Formula 1 GP, Popolous II, Bundesliga Manager prof. usw., eventuell auch An- bzw. Verkauf. Tel:08233/1790

Suche Tauschpartner für Amiga 500. Habe immer die neueste Software da. Only one week old. Tel: 0261/23934 oder schreibt an Toni Krey, Kruppstr. 3, 5400 Koblenz 32. Es lohnt sich!!!

--- Legal Amiga Demo --- --- Swapping --- Benny Schütz, Neue Brückenstr. 26, 2110 Buchholz 7.!!! No Dix = No Answer!!!

Verk. Game Gear mit 6 Spielen (Shinobi, Donald Duck, Micky Maus usw.) oder tausche gg. Super Famicom US mit 1-2 Spielen, Tel: 0581/2345 (Dai) Mo-Fr. von 12.00-0.00 Uhr.



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

Gewerbliche Kleinanzeigen

sind **günstiger** als Sie denken!

Nutzen Sie diesen Platz für **Ihre Werbung!**

Und so wird's gemacht:

- Anzeige entwerfen (Konzept oder reprofähige Vorlage)
- Anzeige zusammen mit **V-Scheck** in Umschlag stecken und einsenden an:
TRONIC-VERLAG GMBH & CO. KG
Anzeigenservice ASM
Postfach 870, W-3440 Eschwege

- * Bei Einsendung einer reprofähigen Vorlage: (Breite x Höhe):
43x40 mm = 60,- DM + MwSt.
43x50 mm = 70,- DM + MwSt.
43x60 mm = 80,- DM + MwSt.
43x70 mm = 90,- DM + MwSt.
43x80 mm = 100,- DM + MwSt.

Übrigens: Auf Wunsch veröffentlichen wir Ihre Anzeige auch **bis auf Widerruf!** In diesem Fall bitten wir bei Auftragserteilung um Beifügung einer **Einzugsermächtigung.**

- Der Anzeigenpreis errechnet sich wie folgt:
- * Bei Einsendung eines Konzeptes:
DM 10,- je angefangene Zeile + MwSt.
(1 Zeile umfaßt 32 Zeichen für Buchstaben inkl. Wortzwischenräume und Satzzeichen)

Haben Sie noch Fragen?
0 56 51/92 99 16

TERMINE

Die ASM-Ausgabe 12/92 erscheint am **13. November 1992**

Anzeigenannahmeschluß für die Ausgabe 01/93 ist der **20. Oktober 1992**

TERMINE

Gewerbliche Kleinanzeigen

* **TOPSOFT GbR** *
* **IHR SOFTWAREPARTNER** *
* für folgende Rechner *
* und Videosysteme *
* AMIGA - C64/C128 - ATARI ST *
* SCHNEIDER CPC *
* SEGA MASTER SYSTEM II *
* NES - SEGA MEGA DRIVE *
* ATARI LYNX *
* GAME GEAR - CDTV - GAMEBOY *
* SUPER PUBLIC DOMAIN *
* für den AMIGA u. den C64/128 *
* Leerdisketten 3,5" & 5,25" *
* Lösungshilfen in deutsch *
* **GRATISLISTE SOFORT** *
* **ANFORDERN** *
* Bitte Computertyp angeben! *
* Firma **TOPSOFT GbR** *
* **POSTFACH 4** *
* **8133 FELDAFING** *
* **Telefon 0 81 57-34 28 - Fax 44 08** *

DISKETTEN 10 Stück

NO-NAME 5,25" HD 7,- DM
3,5" HD 12,50 DM
5,25" DD 5,- DM
3,5" DD 9,- DM

Versandkosten 6,- DM

Vorkasse

S. Täuber
Berndorf 8
8656 Thurnau

Exklusive Computersimulationen per Post

Diverse
SF + Strategie + Sport-Spiele
im Angebot!

Ausf. Info von **DECOS**
Gr. Eschenheimer 13
6000 Frankfurt/Main 1

KIKU DESIGN GROUP- Atari ST Game

Herstellung,
Games ab 10 DM
z.B. SPACE MISSION 15 DM
oder BALKAN-KRISE 10 DM.

NEU
jetzt auch Vertrieb
aller Systeme.

TEL. (0 21 66) 68 16 96
24 Std.

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.

DBZ
Elmendorfer Str. 2
2900 Oldenburg

Lynx II + 1
Spiel + Netzteil 279 DM
Viele Top Hits wie z.B.
Batman Returns, Casino,
Checkered Flag, Hockey,
Pinball Jam, Rampart, Shadow
o.t. Beast, Super Skweek,
Steel Talons, Toki u.v.m.

NEU Lynx Spiele von
TELEGAMES
weitere Spiele
schon ab 29 DM.
Ankauf von
gebrauchten Spielen.

SOFTWARE VERSAND
BERGKAMEN
Emil-Nolde-Str. 13
4709 Bergkamen
Tel.: 0 23 07/6 15 32

Lynx Power Pakete

Game Cards...	Lynx Power Pakete...
APB 79,-	INKL. BLUE LIGHTNING 199,-
AWESOME GOLF 79,-	INKL. EIN SPIEL DEINER WAHL: MS. PROMAN, PAPERBOY, ROBO SQUASH, XENOPHOBE ODER ZARLOR MERGEMARY 248,-
BATMAN RETURNS 79,-	
BLUE LIGHTNING 69,-	
BLOCK OUT 79,-	
CASINO 79,-	
CALIFORNIA GAMES 79,-	
CHECKERED FLAG 69,-	
CHIEFS CHALLENGE 79,-	
CRYSTAL MINES 2 79,-	
HOCKEY 79,-	
KLAX 79,-	
KUNGFOOD 79,-	
MS. PROMAN 79,-	
NIJJA GARDEN 79,-	
PAPERBOY 79,-	
PINBALL JAM 79,-	
RAMPART 79,-	
ROBO SQUASH 69,-	
RUGBY 79,-	
SLIME WORLD 69,-	
STEEL TALONS 79,-	
STUN RUNNER 79,-	
SUPER SKWEEK 79,-	
XENOPHOBE 79,-	
ZARLOR 69,-	
MERGEMARY 69,-	
	Zubehör...
	AUTOADAPTER 3,5,-
	BATTERY PACK ANF.
	CLEANING KIT (REINIGUNGSSET) 49,-
	DIALOGKABEL 19,-
	KIT CASE 3,5,-
	NETZGERÄT 2,5,-
	POUCH 2,5,-
	Versandbedingungen:
	Bestellwert bis 100,- DM 9,-
	bis 250,- DM 6,-
	ab 250,- DM 8,-
	bei Handworn immer 9,-
	Sicherheitsverpackung 3,-

micro Robert
Kernerstr. 5
6924 Neckarbischofsheim
Tel. (0 72 63) 6 45 52

Gewerbliche Kleinanzeigen



Kalender 1993

13 Bilder 33x30 in Posterqualität
23 DM (+Versandkosten)
wir führen auch Brettspiele & Rollenspiele (Science Fiction, Fantasy) Zinnminiaturen, Zubehör
Neuer Versandkatalog gegen 4,00 DM in Briefm.

PLAYSOFT

Inh. Robert Elmshäuser
TEICHWEG 6 3550 MARBURG
TEL.06421 / 481972 FAX 47526

Sie suchen Software zum Superpreis?

Wir haben sie. PD-Software für den C 64, C 128+CPM.
Gut, schnell, preiswert!
Gleich den Gesamtkatalog anfordern!
Bei: SVS, PF 44
O-1240 Fürstenwalde

FUSSBALLSTAR

(AMIGA 1 MB/Drucker)

alle Namen, Daten können frei gewählt werden. 0 - 42 Mitspieler, POSTSPIEL- Teamchef selber gestalten 1-2 Din A4 Seiten Spielbericht.

DM 69,-

DBZ

Elmendorfer Str. 2
2900 Oldenburg

Jetzt zugreifen !!

Speichererw.
Amiga 500 auf 1 MB
incl. Uhr 49,- DM
Amiga 500 + 1 MB 79,- DM
Amiga Mouse
200dpi incl. Pad 49,- DM
400dpi Micros./Pad 60,- DM
3.5" Laufwerk extern 129,- DM

NoName

EDV-Service GbR
M. Behrendt/B. Reimers
Weidenweg 14
W-2905 Edewecht
Tel. 044 05-497 15
Fax. 045 41-849 44

SHAREWARE/PD MS-DOS

zu günstigen Preisen
je 5,25" 2,80 DM
je 3,50" 3,20 DM

Katalogdiskette gegen 2,50 DM in Briefmarken.
Alle Programme virengeprüft.

WSC Computersysteme

Wolfgang Sauer
Wernerstraße 2
4200 Oberhausen 1
Telefon 02 08/85 54 30

SOFTWARE HARDWARE ZUBEHÖR

... immer etwas preiswerter!
Schnell - Superauswahl - Topaktuell
C 64 AMIGA IBM/PC ATARI CDTV
SEGA NINTENDO LYNX C 64/128 PD

Fordern Sie noch heute Ihr spezielles KUNDENMAGAZIN kostenlos und unverbindlich an! Wir liefern sofort!

DATA HOUSE

Inh. Kai-Uwe Dittrich
Husumer Str. 13
3502 Vellmar
HOTLINE 05 61/82 51 10
oder 82 48 46

SEGA Game Gear Mega Drive und Master System

Spiele zu super Preisen
Tel.: 0 23 07/6 15 32

Software von der Eastside:

QQ 2.0, VGA-DOS-Shell, Aufruf/Dateimanager, 320 Knöpfe, Kalender, Rechner, Passwort, Dok dt., Vollv. 79, Studenten 69, Versand 6 DM

Uwe Becker
Waldhausstr. 13/62
O-6600 Greiz/Th.

C-64:

43-Spiele-Pack für 10,-

Wir bieten auf 6 Diskseiten 43 ausgesuchte C-64-PD-Spiele (aus allen Bereichen: Action, Arcade, Strategie, Wirtschaftssimulation) für nur 10,- DM (Vorkasse: keine Versandkosten!; Nachahme: +7,50)

»Des weiteren bieten wir ein Anwenderpack u. ein Lernpack für je 10,- DM ...
Fordern Sie auch unseren **kostenlosen PD-Gesamtkatalog '92 an.** Er umfaßt 1.150 Disknr. (> 11.000 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 -



Wir führen Spiele und Zubehör für

- AMIGA
- PC
- Atari ST
- C64
- Macintosh
- CD-ROM

News Software GmbH

Telefon 0211/6790925 o. 0211/676201
Telefax 0211/671544
Bitte nur Händleranfragen!

ATARI ST:

Public Domain Software!

Riesenauswahl, Minipreise.
Katalog gratis.

Ollis PD-Versand
Goethestr. 6
6702 Bad Dürkheim
- Schnell + preiswert -

PC's ab 650 DM
24-Nadeldrucker ab 505 DM
Tintenstrahldrucker ab 680 DM
Laserdrucker ab 1915 DM

Softwarehaus Zahn
Merseburger Str. 144
O-4220 Leuna

Wir haben etwas gegen Langeweile.

Amiga...	PC 3,5"...
1869 (1MB) 85,-	1869 92,-
CIVILIZATION (1MB) 89,-	A 320 AIRBUS 99,-
DUNE 72,-	CIVILIZATION 105,-
EVE OF THE BEHOLDER 2 (1MB) 72,-	DAS SCHWARZE 92,-
JIMPOWER 65,-	DER PATRIZIERER 92,-
LURE OF THE TEMPTRESS (1MB) 72,-	DUNE 85,-
MONKEY ISLAND 2 92,-	EVE OF THE BEHOLDER 2 92,-
	HARD BALL 3 (1-D) 78,-
	INDIANA JONES 4 92,-
	MONKEY ISLAND 2 (1-D) 92,-
	RAMMART 78,-
	STONE AGE 65,-
	ULTIMA 7 (1-D) 92,-

Versandbedingungen:

Bestellwert Versandkosten
bis 100,- DM 9,-
bis 250,- DM 8,-
ab 250,- DM 8,-
Sicherheitsverpackung 3,-
Alle Spiele werden mit deutschem Handbuch innerhalb von 48 Stunden geliefert! Keine Vorkaufkündigungen, alle Titel verfügbar.

mkro Robert
Kernerstr. 5
6924 Neckarbischofsheim
Tel. (0 72 63) 6 45 52

Preisgünstige Programme für AMIGA PC C-64 CPC

Computervertrieb Kurt Fischer
Kaufbeurer Str. 28
8948 Mindelheim
Tel.: 0 82 61 / 96 23
Versand & Ladenverkauf

Rico Soft

Soft- u. Hardware-VERSAND

Wir führen sämtliche Spiele für:
PC, AMIGA, ATARI und C 64.

Bitte fordern Sie unseren kostenlosen Katalog an:

RICO SOFT
Neue Kantstr. 6
1000 Berlin 19
Tel.: 0 30/3 21 83 91

ACHTUNG, WIR SIND UMGEZOGEN !!!

SOFTWARE VERTRIEB

Software Hardware Zubehör

Kaltenmoserstr. 14
8120 Weilheim/Obb.
Tel.: 08 81/6 23 30
24 Std. Service

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 !!!

■ **PLATTEFIX 1.0** ■

Komfortable Platten-
verwaltung mit integrierter
Discographieerstellung
89,- DM

MW-Software
Gentishop 46
5140 Erkelenz 1

Computerspiele- verleih

für AMIGA, C64, IBM,
ab 2,50 DM

CRAZY GAMES
2x in
2300 Kiel 14
Kirchenweg 10a
Tel.: 0431/736723
und
Holtenauerstr. 237
Tel.: 337363
Telefax: 335717
Auch Verkauf: Zu super Preisen!

Ausgewählte Freeware

für MS-DOS PC & AT:
u. a. Spiele, Büro

Katalog DM 2,- für Porto

MIKRODATA
Pestalozzistr. 46
8000 München 5

Shareware zu super Konditionen

Katalog mit dem bewährten
Klick&Mail-System
gegen 2,- DM in Briefmarken

GHR-Software
Steinhilber Str. 1
7416 Trochtelfingen
07388/802



Die Spielburg
Große Auswahl für
Amiga, Atari und IBM

6520 Worms
Friedrich-Ebert-Str. 1
Tel.: 06241/593763

SECOND-SOFT-LAND

Gebrauchte
Originalprogramme für
** AMIGA, PC und GAMEBOY **

Immer aktuell und preiswert
Fordern Sie jetzt unsere
kostenlose Preisliste
für Ihr System 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

Spiele für Amiga, Atari ST,
PC, CPC, Specci, Sega u.a.
jetzt zu fairen Preisen bei

NoName EDV-Service GbR
Behrendt/Reimers
Weidenweg 14
W-2905 Edewecht

Telefon:
(Niedersachsen) **0 44 05/4 97 15**
(S. Holstein) **0 45 41/66 56**
(Bayern) **0 62 33/2 76 02**

PC Hardware nur S. Holstein
Liste kommt gratis!!!

*Regelmäßiges
Erscheinen
Ihres Firmenlogos
hilft auch Ihnen
beim Verkauf
Ihrer Produkte*

**Anzeigen
helfen
verkaufen**

*Rufen Sie
uns an:
0 56 51/92 99 16*

****SECONDHAND - SOFT -
WORLD****

"IHR AMIGA SPEZIALIST"
Ca. 800 gebrauchte Amiga
Originalprogramme
WIR BESORGEN (FAST) ALLES

Super Software zu Super Preisen

Preisliste für 1,- DM Rückporto
Ankauf von Orig. Hard- und Software
BTX: *Secondhand Soft-World #

****SECONDHAND - SOFT - WORLD****

Kraiberg 45
8074 Gaimersheim
Tel.: 0 84 58 / 27 33

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
Fackenburger Allee 82
Tel.: 04 51/47 10 00
Auch Verkauf: Zu super Preisen

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
- Computerzubehör, Software,
Computerschrott und sonstigem

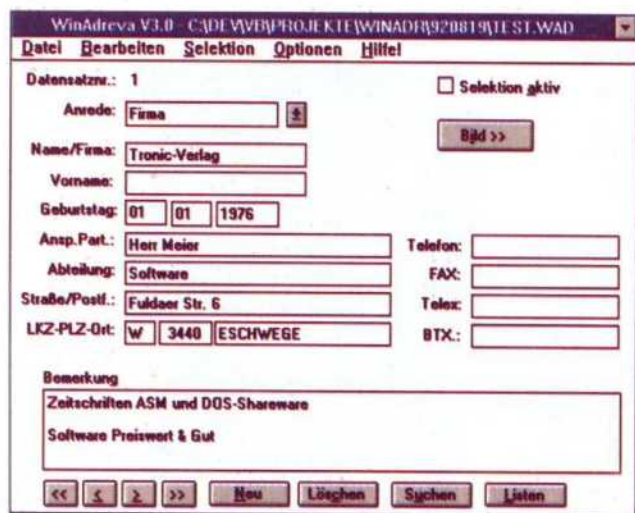
Computervertrieb
Kurt Fischer
Kaufbeurer Str. 28
8948 Mindelheim
Tel.: 0 82 61 / 96 23
FAX: 0 82 61 / 68 05

Große Software

zum kleinen Preis!

Die Win-komplett-Serie aus dem Hause TRONIC bietet Ihnen sechs ausgewählte Verwaltungsprogramme zu dem sagenhaften Preis von je

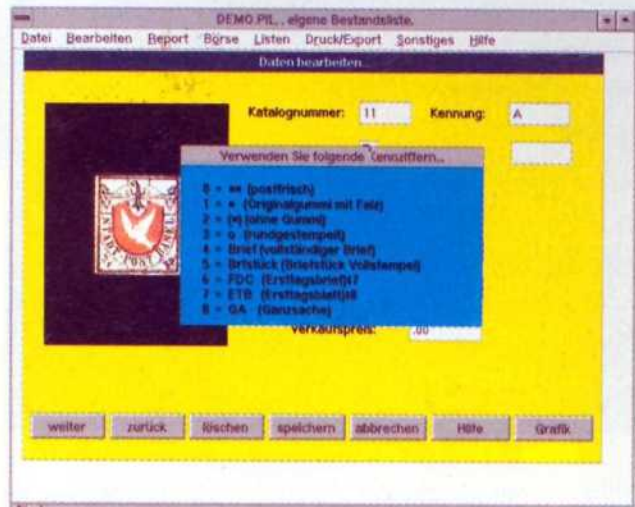
DM 49,-



WinAdreva 3.0 komplett

Die Adressverwaltung, die das Angenehme mit dem Nützlichen verbindet.

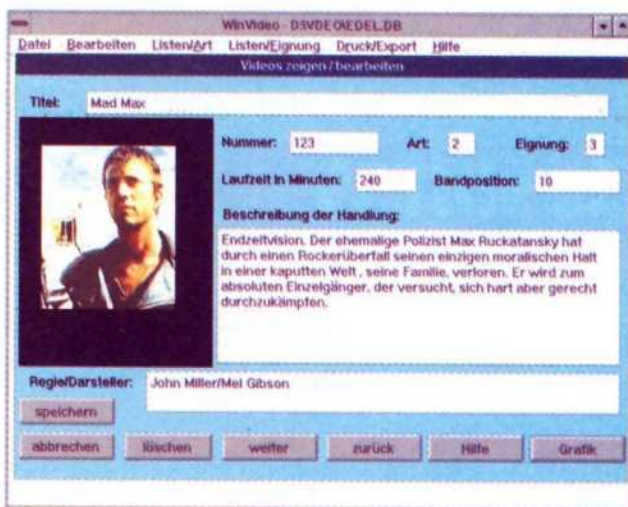
- Datenimport und -export
- bis zu 2 Millionen Datensätze
- Listendruck (Telefon-, Adressen-, Geburtstagsliste)
- automatische Länder- und Postleitzahlenverwaltung
- dBase*-kompatible Datenbank



WinPhila komplett

Die grafische Briefmarkensammlung, erstellt von einem passionierten Briefmarkensammler.

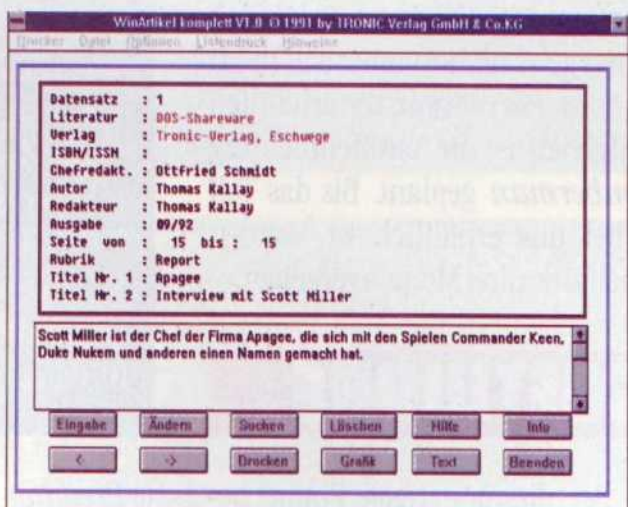
- Erfassung nach Kategorien der Standard-Kataloge (Michel, Borek u.a.)
- Verwaltung nach Erhaltungsmerkmalen ("postfrisch" u. a.)
- Listendruck (Verkaufs-, Tausch- und Angebotslisten)
- automatischer Listenvergleich
- Bestandsermittlung (Report)



WinVideo komplett

Die grafische Videoverwaltung, die Ihnen zeigt, was in ihr steckt.

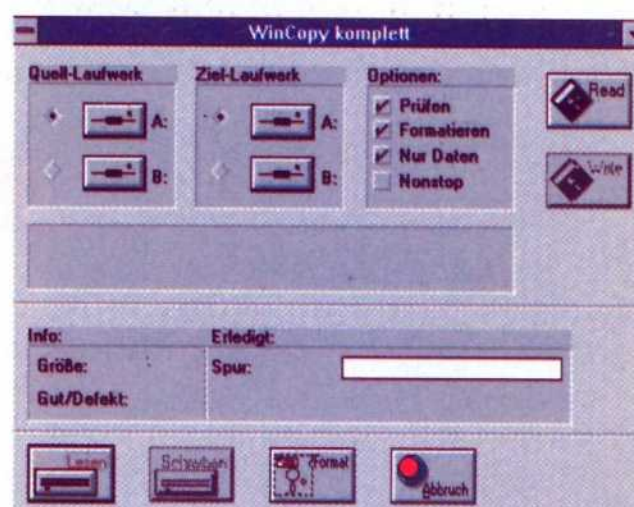
- Erfassung nach Kategorien (Filmart, Altersklasse)
- Verwaltung durch Datensätze (Filme)
- Listendruck nach Datensätzen und Kategorien
- Grafikeinbindung mit geeigneten Eingabegeräten



WinArtikel komplett

Die grafische Literaturverwaltung, die schnell findet, was Sie suchen.

- Erfassung nach Literaturart mit allen relevanten Daten (ISBN-Nr., ISSN-Nr., bei Zeitschriften: Redakteur, Rubrik u.v.m.)
- bis zu 2 Millionen Datensätze
- Listendruck nach Datensätzen mit Filterfunktion
- Datenerfassung, -suche, -änderung
- Vor- und Zurückblättern in der Datenbank



WinCopy komplett

neu!

Das Kopierprogramm, das schnell und einfach Disketten kopiert und formatiert.

- freie Bereiche werden wahlweise nicht kopiert
- flexible Handhabung der Formate
- Ablegen von Image-Dateien auf der Festplatte
- Multitaskingfähigkeit
- Nonstop-Kopieren
- frei wählbarer Bootsektortext



WinHaushalt komplett

Die private Haushaltsbuchführung, die Ihnen schnelle und einfache Verwaltung Ihrer Finanzen ermöglicht.

- Stammdatenverwaltung
- Sortieren nach Nummern, Texten, Daten
- automatisches Buchen (täglich, monatlich, jährlich)
- Tabellenfunktion
- Konto-, Monats- und Jahresübersicht über Bildschirm und Drucker
- hilft beim Lohnsteuerjahresausgleich

Die Win-komplett-Serie

Die Win-komplett-Produkte laufen auf jedem PC/AT mit Windows 3.x

*dBase ist ein eingetragenes Warenzeichen der Ashton Tate Corp.



TRONIC-Verlag GmbH & Co. KG
Fuldaer Str. 6 • 3440 Eschwege

SOFORT BESTELLEN

Hiermit bestelle ich:

- WinAdreva 3.0 komplett
- WinVideo komplett
- WinCopy komplett
- WinPhila komplett
- WinArtikel komplett
- WinHaushalt komplett

Name: _____

Straße: _____

PLZ/Ort: _____

Bitte einsenden an:
TRONIC-Verlag GmbH & Co. KG
Fuldaer Str. 6 • 3440 Eschwege

Ich zahle

- per Nachnahme
- per Verrechnungsscheck

Unabhängig von der bestellten Anzahl der Produkte berechnen wir für Porto und Verpackung DM 4,- (Inland) bzw. DM 6,- (Ausland)



Die Brut der Aliens...

...hat uns diesen Monat erreicht. Glücklicherweise nur auf dem Mega Drive. Alien 3 - der Film - war unteres Mittelmaß. Kann das Spiel überzeugen oder ist es nur ein billiger Abklatsch?. Was ist mit Blue Bytes erstem SuperNES-Programm? Wann kommt's, wie ist's? Wann kommt der Vier-Player-Adapter für das SuperNES - oder ist das Ganze nur ein Gerücht? Antworten dazu und 'ne Menge mehr an Infos & Tests findet Ihr wie immer auf den folgenden Seiten. Viel Spaß beim Schmökern, Euer

A-MAN



Bis Jahresende soll es noch um die 50 Programme geben. Wenn deren Qualität und Originalität jedoch wie bei den bisherigen bleibt, wird das Gerät wohl keine allzu große Zukunft haben. Aus Platz- und Prioritätsgründen müssen wir Euch den für diese Ausgabe geplanten ausführlichen Bericht leider vorenthalten. Wir werden ihn jedoch höchstwahrscheinlich in der folgenden Ausgabe nachreichen, sofern nicht wichtigere Dinge anstehen.

BUSINESS

Accolade hat übrigens den Prozeß gegen Sega of America gewonnen und darf nun auch ohne deren Zustimmung Mega Drive-Programme auf den Markt bringen - so wie es bisher geschah, zum Ärger Segas. Ein vernünftiges und sicherlich für den Markt wichtiges Urteil, wie wir meinen.

HARDWARE

Bald brauchen SuperNESler nicht mehr mit Neid auf ihre Nintendo-Kollegen schauen, wenn's ums Spielen mit vier Leuten geht. Ab November soll in Japan der *Four-Player-Adapter* erhältlich sein, zeitgleich ist die Veröffentlichung von *Bomberman* geplant. Bis das Teil jedoch bei uns erhältlich ist, werden dann noch zirka drei Monate vergehen.

SOFTWARE

Nach der diesmonatigen Flaute bezüglich SuperNES-Ware sieht man nun wieder besseren Zeiten entgegen. Fan des kleinen, frechen Bart Simpson dürfen diesen Knaben demnächst in *Simpson's Nightmare* begleiten. Für schlagkräftige Ballfreunde ist *Roger Clement's Baseball* im Anrollen, und Action-Liebhaber dürfen sich über *RoboCop 3* freuen. Lieber wäre es mir ja, wenn der Film hierzulande zu sehen wäre.

Mario Kart kommt! Kartfahren mit Mario, mal sehen, ob's taugt. *Space Megaforce* heißt übrigens die US-Version von 'Super Aleste' und ist ab sofort erhältlich. Mit einiger Verspätung, nämlich erst im Jahre 1993 wird *Terminator 2* für Nintendos 16Bitter erscheinen. Dasselbe gilt für die Mega Drive-Umsetzung. Besitzer dieser Konsole dürfen sich jedoch schon bald über das bereits angekündig-

Super Vision?

Der Game Boy bekommt einen Konkurrenten - oder zumindest einen Mitstreiter! HARTUNG SPIELE BERLIN bringt das SUPERVISION-VIDEOSPIELESYSTEM zum Preis von 119 DM incl. Breakout-/Arkanoid-Clone 'Crystalball' auf den Markt.

Super Vision ►
oder bloß Game
Boy-Abklatsch?



TOP TEN

1. Sonic - The Hedgehog (Mega Drive, Sega)
2. Super Contra (SuperNES, Konami Japan)
3. Tiny Toons Adventures (Game Boy, Konami)
4. Thunderforce IV (Mega Drive, Technosoft)
5. Parodius (SuperNES, Konami Japan)
6. Super Aleste (SuperNES, Toho)
7. Quackshot - Starring Donald Duck (Mega Drive, Sega)
8. Street Fighter 2 (SuperNES, Capcom)
9. Super Mario Bros. 3 (NES, Nintendo)
10. Parodius (Game Boy, Palcom)

te *Predator 2*-Spielchen freuen, das wie 'Alien 3' von *Arena Entertainment* programmiert wurde.

In unserer Dezember-Ausgabe werden die MD-Fans auf alle Fälle Tests zu *Side Pocket* und *Slime World* finden. Letzteres war auf dem Lynx schon ein recht spaßiges Programm. Was Euch sonst noch erwartet? Als da wären: *Team USA*, *Super High-Impact*, *Greendog* und noch einiges mehr. So verspricht uns *Electronic Arts* die Fertigstellung von *NHLPA Hockey '93* rechtzeitig zum folgenden Heft.

Auch Game Boy-Fans dürfen *Roger Clement's Baseball* erwarten, sowie *George Foreman's KO Boxing*. Der Spinnenmann treibt ebenfalls in Kürze sein Unwesen im 'Kekskasten' (zum zweiten Mal), und ein schwarzer F-1-Ferrari - rot kann er ja schlecht sein - wird in *Ferrari GP Challenge* hoffentlich zum Spielevergnügen werden. Falls nicht, können hoffentlich die *Toxic Crusaders* oder *Tom & Jerry* der Langeweile entgegenwirken.

So, dies war also der allmonatliche, kleine Überblick über die Spiele, die wir demnächst erwarten. Logisch, daß für andere Konsolen auch etwas dabeisein wird. Noch mehr Informationen zu kommenden Games könnt Ihr in unserem Messe-Bericht von der ECTS nachlesen. Bis denn.



Legend of Valour

The Dawning

Das Rollenspiel mit dem unglaublichen 360°-Grafik-Surround-System!
Ein "überirdisches" Vergnügen in Hi-End-Qualität!

Suchen Sie die Antworten
zu den Fragen, die das
Universum bewegen!

- Warum will man mir eine Lebensversicherung verkaufen?
- Wo finde ich eine Ärztin, die mich nicht bei jeder Behandlung irgendwo amputiert?
- Warum ist es verboten, durch Fenster zu schauen?

Spielbare Demo-Diskette

gegen Einsendung von 6,-DM in Briefmarken für MS-DOS 3,5" und 5,25" (HD) erhältlich bei: Selling Points GmbH, Kennwort: Fenster, Verler Str. 1, 4830 Gütersloh. Ab Oktober '92 spielbare Demo auch für Amiga.

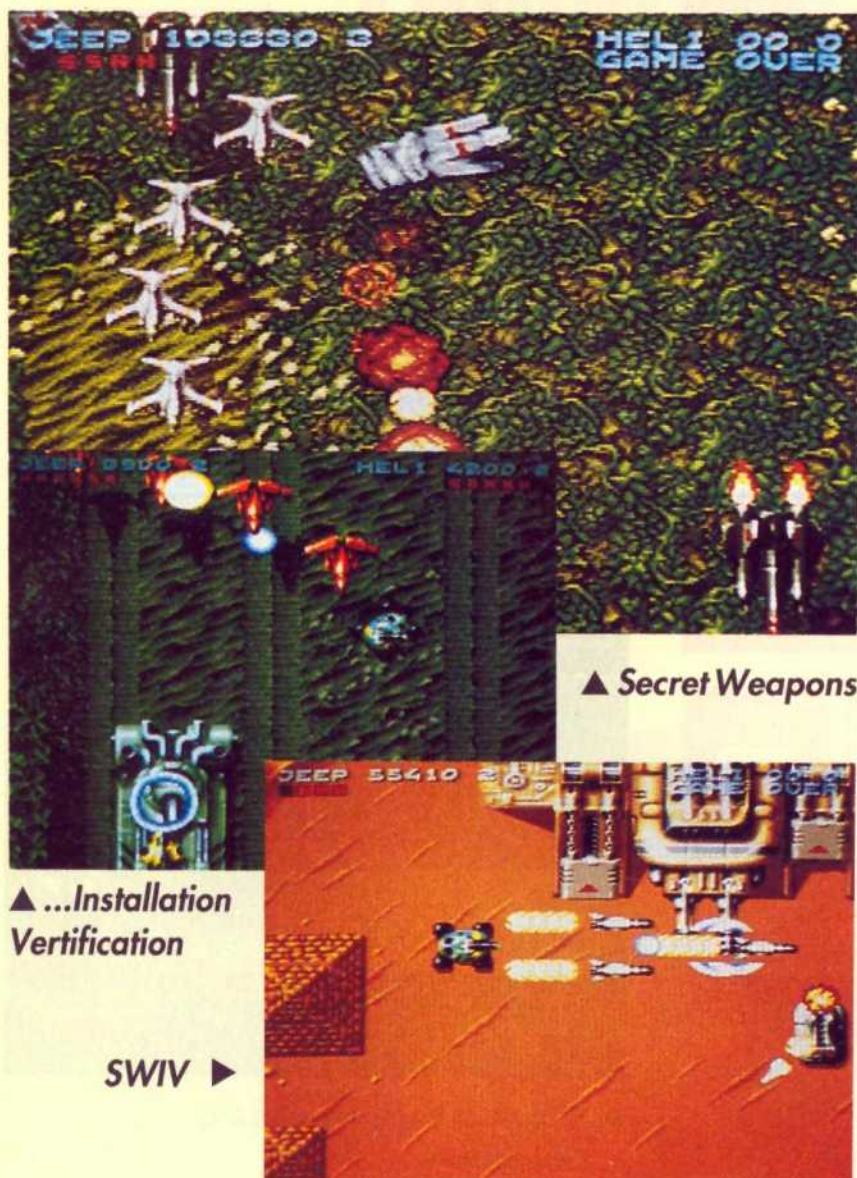
Konsole

SUPER SWIV - PREVIEW -

System: **SuperNES**, geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **The Sales Curve**, England, Muster von: **Hersteller**.

Demnächst ist der Mega-Mix aus 'Foundations Waste', 'Sidewinder' und 'Silkworm' - kurz SWIV genannt - auch für das SuperNES in aufgemotzter Form zu haben.

Wer SWIV nicht kennt, dem sei gesagt, daß es sich hierbei um den zweiten Teil *Sidewinders* handelt, welches seinerzeit ein äußerst erfolgreiches Ballerspiel auf dem Amiga war.



▲ ...Installation Verification

▲ Secret Weapons

SWIV ▶

Da es jedoch irgendwelche Probleme mit den Rechten gab, durfte der zweite Teil nicht als *Silkworm II*, sondern nur unter anderem Titel auf den Markt kommen. Man entschied sich für *Secret Weapons Installation Verification*, kurz: SWIV.

Bei SWIV handelt es sich um ein vertikal und ein Stückchen nach jeder Seite scrollendes Shoot-'em-Up der futuristischen Sorte. Sowohl ein, als auch zwei Spieler können am Vergnügen teilhaben, und dies erfreulicherweise sogar simultan. Dabei übernimmt ein Spieler die Kontrolle über einen Heli, der andere über einen Jeep - beide mit modernsten Waffensystemen ausrüstbar, doch müssen diese erst freigeschossen und ergattert werden. Am Ende eines jeden Levels gibt's selbstverständlich eine besonders harte Nuß zu knacken, beispielsweise eine gut gepanzerte und verteidigungsstarke Basis. Wann Ihr Euch ans 'Nüsseknacken' machen dürft, steht noch nicht hundertprozentig fest, spätestens jedoch zu Weihnachten... ■

bja

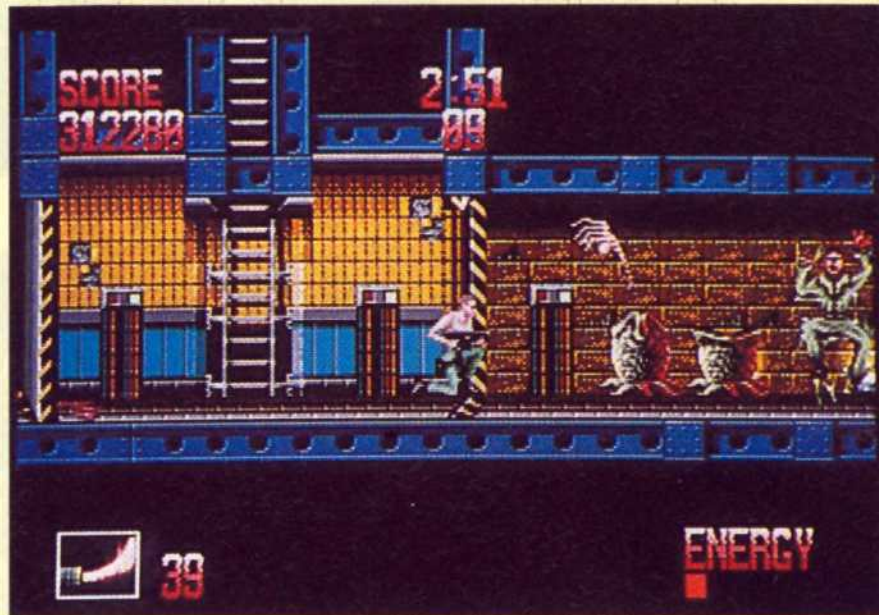
ALIEN 3

System: **Mega Drive**, geplant für: **Game Gear, Master System, Game Boy, NES, SNES**, empf. VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Acclaim Entertainment, USA**, Muster von: **Flashpoint**, 2360 Bad Segeberg, Bemerkung: US-Import, wird fürs Sega-Geräte Ende Okt. offiziell hier erscheinen, Nintendo-Versionen folgen Anfang '93.

ALIEN 3 - der Film: Lt. Ripley steht mit etwas mehr als zwei Dutzend Männern einem riesigen, wesentlich gefährlicheren Alien als in früheren Zeiten entgegen. Es gibt keine Waffen, lediglich Feuer zur Verteidigung. Szenenwechsel: Alien 3 - das Spiel: Lt. Ripley, bis zu den Zähnen mit schweren Waffen ausgerüstet, kämpft gegen eine Vielzahl von Monster und muß dabei die Geburt neuer Aliens vereiteln...

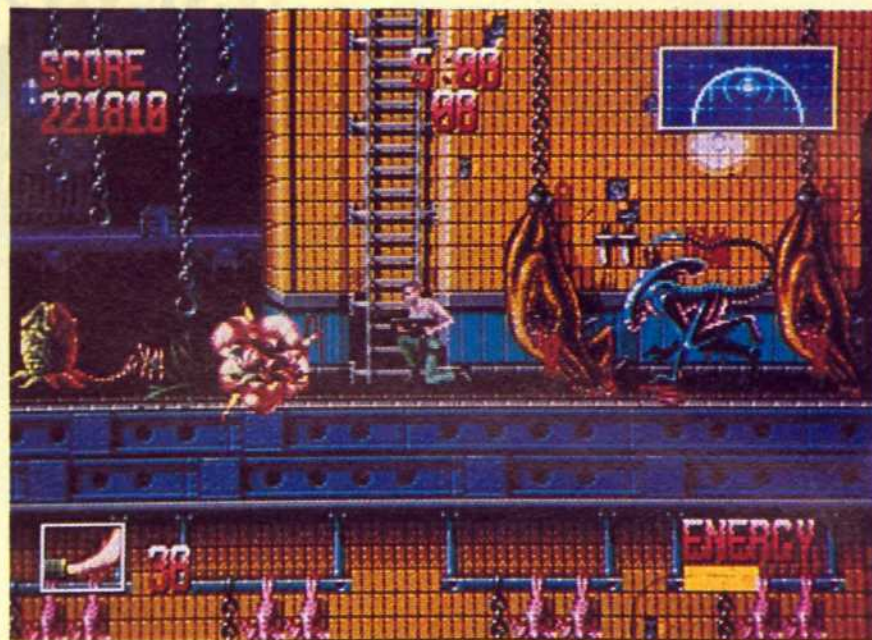
Bietet ein Film nicht die erwartete, waffenlastige Action für ein Spiel, so muß man das 'Drehbuch' eben umschreiben, dachte sich Arena Entertainment, eine Abteilung von Acclaim USA. Das dabei ein Programm herauskommt, das rein gar nichts mit der Filmvorlage zu tun hat, vermag da nicht weiter zu stören - Hauptsache, die Kasse stimmt...

Der Spieler macht sich in der Rolle des Lt. Ripley - kahlköpfig wie im Film - mit Maschinengewehr, Handgranaten sowie Flammen- und Granatwerfer bewaffnet, auf den Weg, um Aliens en masse zu vernichten und die eingesponnenen Gefangenen zu retten, bevor diese von den *Facehuggern* 'geschwängert' werden. Während dieser Mission ist Ripley ganz auf sich, die Waffen und den Scanner



▲ Vorsicht vor dem Facehugger, der aus dem Ei springt!

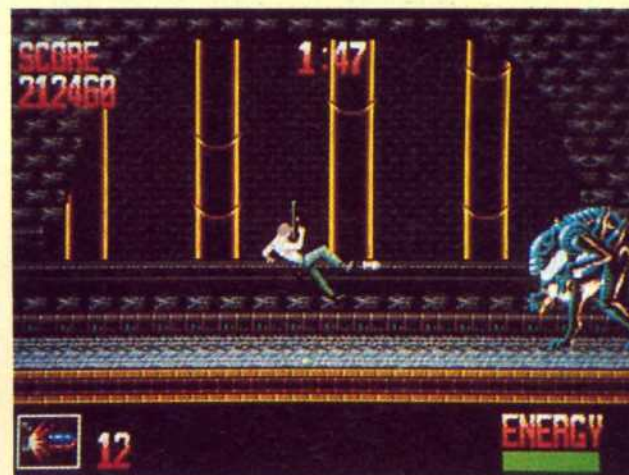
Ripley muß stets auf der Hut sein, denn die Aliens sind überall



„Lahmer Film, flottes Game“



▲ Gleich gibt's 'ne Grill-Party...



▲ Ripley im Kampf gegen ein Oberalien

(zeigt an, wo Gefangene und Aliens sind) gestellt, während ein Zeitlimit sie zusätzlich unter Druck setzt. Leergelaufene Akkus für den Scanner oder Magazine für die Waffen, können dank der umherliegenden Extras aufgefrischt werden. Dasselbe gilt für die Lebensenergie.

Die Gefangenen innerhalb des Zeitlimits zu finden, ist nicht immer ganz einfach, denn die unterirdische Station ist ziemlich vertrackt. Dabei gibt's alles, was für ein Plattform-Actionspiel maßgebend ist: Leitern, Treppen, 'Rutschen', Aufzüge und schwebende Plattformen.

Dank der massiven Alien-Brut ist der Spieler stets gefordert, zumal die Viecher urplötzlich aus dem Boden auftauchen. Leider vermißt man im Laufe des Spiels eine gewisse Abwechslung. Zwar ist die Alien-Hatz anfangs eine feine Sache und wesentlich actionreicher als der nur mittelmäßige Film - auch an einen 'Obermotz' wurde gedacht - doch richtig überzeugend ist der Spielablauf nicht. Denkt man andererseits an diverse andere Filmumsetzungen, so kann man mit dieser mehr als zufrieden sein. In Sachen Technik hat sich Arena Entertainment sogar richtig angestrengt: Die Aliens & Facehugger sind schön widerlich und gut animiert (letzteres gilt auch für Ripley), das Scrolling ist flüssig, und in Sachen Sound & FX gab's auch schon wesentlich schlechteres zu hören. Alien 3 - das Spiel ist keine Meisterleistung, aber auf alle Fälle turbulenter als der eher langweilige Film.

Hans-Joachim Amann

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»ZUFRIEDENSTELLEND«

51er und 60er

Neueröffnung!
Georgswall 3
3000 Hannover
Tel.: 0511 / 32 17 96



FUNNY-SOFTWARE

Inh. Oliver Heck

Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

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

Fax 07 11 - 8 17 99 95 - Btx *Funny-Software #

Ladengeschäfte:

Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

Schreiberstr. 18, 7800 Freiburg • Georgswall 3, 3000 Hannover

Storchenstr. 5b, 7080 Aalen • Wallstr. 21, 4000 Düsseldorf

Bestellservice:

Bayern: München
12-18 Uhr
089/761908

Baden: Freiburg
10-18.30 Uhr
0761/382590

Württemberg: Aalen
10-18.30 Uhr
07361/680663

N-Sachsen: Hannover
10-18.30 Uhr
0511/321796

Hessen: Frankfurt
12-18 Uhr
069/613282

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr – Preisänderungen vorbehalten – Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 9,50 – Eilzuschlag 7,- – Ausland: Nur Scheck, Vorauskasse + 21,-
Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit

Neueröffnung!
4000 Düsseldorf
Wallstraße 21
Tel.: 0211/131979

SEGA MASTER

Master System II incl. Sonic	194,00
Master System II	144,00
Alex Kidd 4	84,95
Asterix	94,95
Back to the Future 2	84,95
Basketball Nightmare	84,95
Bubble Bobble	94,95
Donald Duck (Dine Caper)	94,95
Ghostbusters	84,95
Indiana Jones	94,95
Laser Ghost	94,95
Micky Mouse	94,95
Sonic	94,95
Spidermann	94,95
The Flintstones	84,95
Wimbleton	105,95
Wonder Boy 3	84,95

SEGA MEGA DRIVE

Mega Drive d. o. Spiel (d.)	269,00
Mega Drive incl. Sonic (d.)	324,00
Mega Drive Action Replay	149,00
Arch Rivals	99,95
David Robinson Supreme Court jap.	84,95
Desert Strike	111,95
Dragons Fury	98,95
E-A Eishockey	129,95
F-22 Interceptor	111,95
Fire Mustang jap.	86,95
Ghols'n Ghosts	121,95
Jewel Master	104,95
Kid Chamäleon	112,95
Kings Bounty	101,95
Mickey Mouse 2	121,95
Phantasy Star III	124,95
Phelios	111,95
Road Rast	111,95
Quack Shot	111,95
Shadow of the Beast	131,95
Strider	131,95

Ab 1.10. Neueröffnung: Düsseldorf - Wallstraße 21

Toki	119,95
Two Crude Dades US	109,95
War Song	111,95
Wrestle War	111,95
Wonderboy 5 US	119,95

SEGA GAME GEAR

Game Gear Grundgerät	289,00
Game Gear incl. Sonic + Netzteil	344,00
TV-Adapter	196,00
Master-Gear-Adapter	57,95
Axe Battler	78,95
Chessmaster	74,95
Donald Duck	76,95
Dragon Crystal	67,95
Fantasy Zone	59,95
G-Loc	67,95
Mickey Mouse	67,95
Pengo	57,95
Psychic World	57,95
Putter Golf	57,95
Shinobi	74,95
Spiderman	82,95
Super Golf jap.	54,95
Super Monaco G.P.	57,95
Taru Ruto Action jap.	54,95
The Berliner Wall jap.	67,95
Wide-Gear	37,95
Wonder Boy	57,95
Woody Pop	57,95

NINTENDO

Nintendo Super Set	289,00
NES Entertainment-set	219,00
Airwolf	94,95

Batman	89,95
Bayou-Billy	114,95
Blades of Steel	94,95
Blue Shadow	92,95
Chessmaster	84,95
Gauntler 2	94,95
Knight Rider	94,95
Mega Man 3	99,95
Protector	99,95
Rad Racer	94,95
Solstice	84,95
World Champ	89,95

GAME BOY

Gameboy incl. Tetris	156,95
Accu + Netzteil	69,95
Caseboy	24,95
Gameboy-Lampe	34,95
Gameboy-Lupe	24,95
Gameboy-Verstärker	49,95
Gameboy-Koffer	34,95
Gameboy-Taschen	24,95
Adventure Island	69,95
Alleyway	69,95
Amazing Spiderman	47,95
Batman 2	47,95
Battletoads	69,95
Boomers Adventure	77,95
Bubble Bobble	57,95
Castlevania	67,95
Double Dragon II	64,95
Duck Tales	67,95
F1 Race & 4 Spieler Ad.	67,95
Final Fantasy	87,95
Final Fantasy Adv.	87,95
Fortified Zone	77,95

Gremlings 2	77,95
Gargoyle's Quest	54,95
Hudson Hawk	64,95
Hunt for Red October	74,95
Marble Madness	64,95
Mysterium	69,95
Nemesis	69,95
Ninja Gaiden	84,95
Nobumaga's Ambition	84,95
Pinball-Rev.o.Gator	49,95
Simpsons	69,95
Skate or Die/Bad'n Rad	67,95
Star Saver	64,95
Super Mario Land	49,95
Tennis	49,95
World Cup	52,95
WWF Superstars	69,95

ATARI LYNX

Lynx Grundgerät	198,00
Lynx Tasche groß	44,95
Lynx Adapt. Zig.Anz	34,95
Lynx Netzteil	24,95
Batmans Return	77,95
Blue Lightning	69,95
California Games	74,95
Checkered Flag	67,95
Chips Challenge	69,95
Elektrotop	69,95
Hard Driving	79,95
Ishido	77,95
Klax	74,95
Pac-Land	77,95
Paperboy	74,95
Road Blasters	74,95
Robo Squasch	69,95
Rygar	74,95
Shanghai	74,95
Slime World	69,95
S.T.U.N Runner	77,95
War-Birds	67,95
Zarlor Mercenary	69,95

Aktive Franchise-Partner gesucht!

JIMMY CONNORS PRO TENNIS TOUR - PREVIEW -

System: **SuperNES**, geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 140 DM**, Hersteller: **Blue Byte**, **4330 Mühlheim an der Ruhr**, Muster von: **Hersteller**.

Die Tage, in denen sämtliche Softwarelieferanten für das SuperNES aus Japan oder den Vereinigten Staaten kamen, sind gezählt: BLUE BYTE aus Mühlheim steigt als erste deutsche Firma ins Nintendo 16Bit-Geschäft ein und zeigt gleich, was der Slogan 'Qualität aus deutschen Landen' bedeutet.

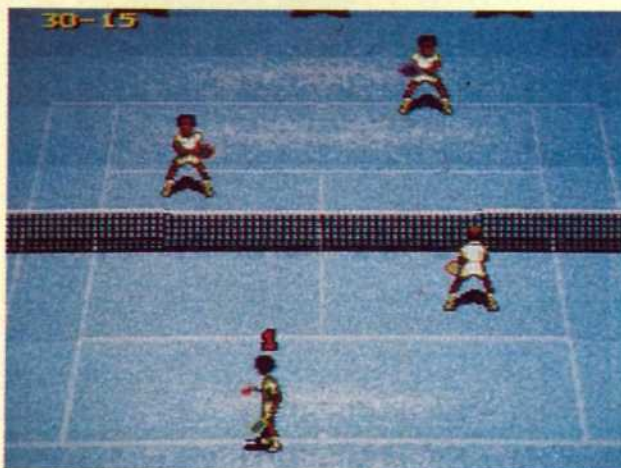
Jimbo's Comeback

Jimmy Connors Pro Tennis Tour ist der vielversprechende Name des Blue Byte-Werks. Nicht schwer zu erraten, daß der Spieler in die Rolle 'Jimbo's' schlüpft und versuchen muß, am Ende der Saison in der Welt-rangliste den ersten Platz inne zu haben.

Gespielt wird auf sämtlichen Belägen, sogar ein Wüstenplatz wurde integriert. Noch besser: Der geneigte Crack kann ein-

mal das Springerverhalten des (neonroten) Balles auf der Antarktis ausprobieren. Netter Gag! Ebenfalls mal etwas anderes ist die Tatsache, daß es bei manchen der rund 28 (!) Turnieren hin und wieder zu regnen beginnt. Damit hat JCPTT auf alle Fälle schon einmal ein dickes Plus gegenüber allen anderen Tennissimulationen. Viel wichtiger jedoch ist die Steuerung, und die wurde hervorragend gelöst. Jeder Knopf des Pads ist belegt, wodurch sich Top- und Sidespins, Slices, Lobs, Volleys, Schmetterbälle etc. hervorragend und kinderleicht spielen lassen. Ein solches Schlagspektrum und eine solche Realitätsnähe weiß nicht einmal *Final Match Tennis* zu bieten. Neben den üblichen Funktionen wie Trainingsmodi, Übungsmatches und Welttour bietet Jimmy Connors Pro Tennis Tour noch eine faustdicke Überraschung, wenn es im Januar - spätestens Februar - auf den hiesigen Markt kommt. Doch dies ist noch Top Secret!

Tennis mal anders:
Schon mal im Schneesturm gespielt?



hja

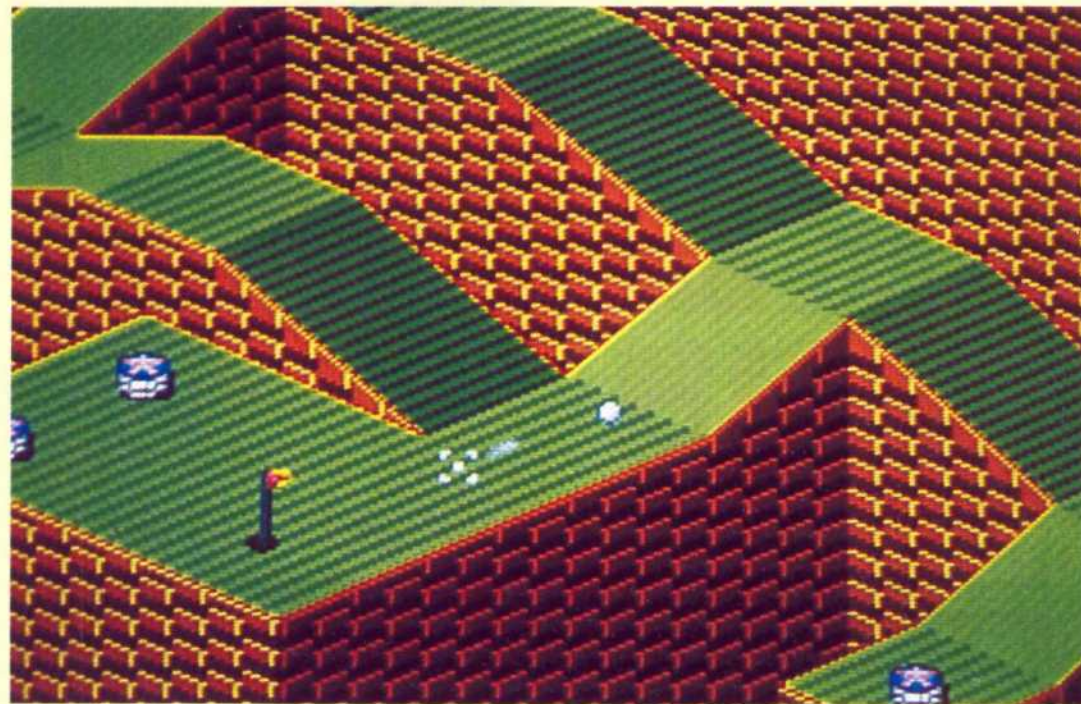
PUTT & PUTTER

System: **Sega Master**, geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 90 Mark**, Hersteller: **Sega**, Muster von: **Sega**, Hamburg.

Ein hübsches kleines Spielchen fürs **Sega Master**! Minigolf à la extrême, doof aber lustig - zu-

mindest im Zweispieler-Mode. Worum es geht? Nun, Ein kleiner weißer Ball muß über eine völlig von Wasser umgebene Bahn in ein Loch geschlagen werden. Auf der Bahn befinden sich Flipper-Bumper, Fließband-Treibsand, bewegliche Brücken über rechteckige Wasserflächen und noch ein paar wenige Spielereien, die das Spiel der Wirklichkeit entrücken, den Designern das Leben leicht und den Spieler knifflig machen.

Spaß macht das Ganze ca. einen halben Nachmittag lang - danach kennt



PUTT & PUTTER

◀ **Das Spiel mit dem Plop: Zielen, Putten, Eagle!**

man alle 18 Kurse und zwei Bonusrunden. Zu zweit gegeneinander (auf derselben Bahn) macht's freilich mehr Spaß, weil in diesem Falle noch der Billard-Effekt in die Spielberechnungen mit einbezogen werden muß. Unterlegt ist das Spiel mit Fahrstuhlmusik made in Japan und ein paar ganz witzigen Dreieckswellen-Soundeffekten.

Silly & putty

Die Grafik ist schlicht gehalten, aber übersichtlich, ordentlich und sooo viel besser auf dem kleinen Sega wohl nicht zu machen. Sie ist eben dem Spiel angemessen. Nicht mehr, und auch nicht weniger. Wer das Geld grad' zuviel auf Tasche hat, kann ja mal in das Ding reinsehen. Es ist niedlich, aber viel zu klein! P.S.: Mein Favorit in Sachen Sound: Level 3. ■

Uli

ASM-WERTUNG von 0 bis 12.

Grafik/Animation	6
Sound.....	8
'Realitätsnähe'	5
Motivation	(nur kurz) 10
.....	später 4
Gesamtnote.....	gerade noch 6

»ZUFRIEDENSTELLEND«

WARRIOR OF ROME II

System: **Mega Drive**, empf. VK-Preis: **ca. 110 DM**, geplant für: -, Hersteller: **Micronet**, Japan, Muster von: **Flashpoint**, 2360 Bad Segeberg.

Tief in die Vergangenheit entführt uns **Warrior Of Rome II**, Micronets neuestes Strategiespiel. Kein Geringerer als Julius Cäsar hat Euch zum Oberbefehlshaber der römischen Truppen ernannt. Ihr habt den Befehl, mit Euren Soldaten Vorderasien zu erobern.

15 Schlachten warten darauf, von Euch siegreich geschlagen zu werden. Das gesamte Gefecht wird Euch wie bei Populous aus der Parallel-Perspektive gezeigt. Dabei wird jede Legion durch ein kleines Männchen dargestellt, das sich dann mit feindlichen Soldatensprites prügelt. Vernichtete Armeen entschwinden in Engelsmanier mit Flügelchen und Heiligenschein in den Wolken. Besonders am Anfang erscheint das Schlachtfeld als unüberschaubares Chaos, da sich alles in

WARROTOR EST

Realtime abspielt. Richtig planen läßt sich lediglich im Pausenmodus.

Jede Einheit kann im Verlauf des Krieges bestimmte Erfahrungen sammeln. Besonders die Marschgeschwindigkeit könnt Ihr durch regelmäßige Standortverlagerungen erhöhen. Angeschlagene Legionen sollten rechtzeitig in ein Kastell



▲ **Furiöse Schlachten zu Lande und zu Wasser**

zurückgezogen werden, um sie wieder aufzupeppeln.

Warrior Of Rome II bietet eine praktische Benutzeroberfläche, die Dutzende verschiedener Menüpunkte beherbergt. Die Größe und Position der einzelnen Fenster könnt Ihr nach Belieben verändern. Spielstände lassen sich dank der eingebauten Batterie einfach speichern. Das ist auch bitter nötig, denn ein richtiger Krieg zwischen gleichstarken Armeen kann viele Stunden dauern. Dennoch kommt keine Langeweile auf, da sich die Programmierer von Micronet wirklich Mühe gegeben haben. Die Animation ist echt putzig, und auch soundmäßig geht einiges ab. Gut, echte Strategiegamed-Puristen werden sich an der manchmal aufkommenden Hektik stören. Aber das ist Ansichtssache. Mir gefällt's! ■

mkl

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»GUT«

ATOMIC RUNNER

System: **Mega Drive**, geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 100 Mark**, Hersteller: **Data East**, Muster von: **Flashpoint**, **2360 Bad Segeberg**.

Einer gegen alle

Auch Data East spielt ordentlich auf dem Jump & Run-Markt mit. Ihr Neuling heißt Atomic Runner. Wieder einmal ist die Erde von Aliens überfallen worden. Wieder einmal bist Du die letzte Hoffnung. Wieder einmal gibt es eine Menge Extrawaffen. Wieder einmal gibt es Zwischen- und Endgegner, und wieder einmal ist der Preis jenseits der 100-DM-Grenze angesetzt.

Insgesamt durch sieben Level mußt Du Dir den Weg freischießen. Die Eigenschaften von gut 80 Prozent Deiner Gegner lernst Du bereits im ersten Level kennen. Von da ab bleibt das Gameplay in Sachen Aliens und Schwierigkeitsgrad gleich. Lediglich die Endgegner wachsen

in bekannter Manier Level für Level über sich hinaus.

Ärgerlich sind ein paar Ecken, die schlichtweg nur unfair und häufig erst beim sechsten Anlauf zu packen sind. Fair ist dagegen, daß es beim dritten Versuch an der gleichen Stelle ein Geschenk in Form einer ganz passablen Waffe gibt. Der Spielspaß hält sich bis zum Showdown auf der Freiheitsstatue in Grenzen - sprich überragt die andere Durchschnittsware um ungefähr 0,2 Millimeter. Die Grafik (Sprites und Scrolling) hält sich ebenfalls anstandslos im gesunden Mittelfeld. Der Sound variiert nur we-

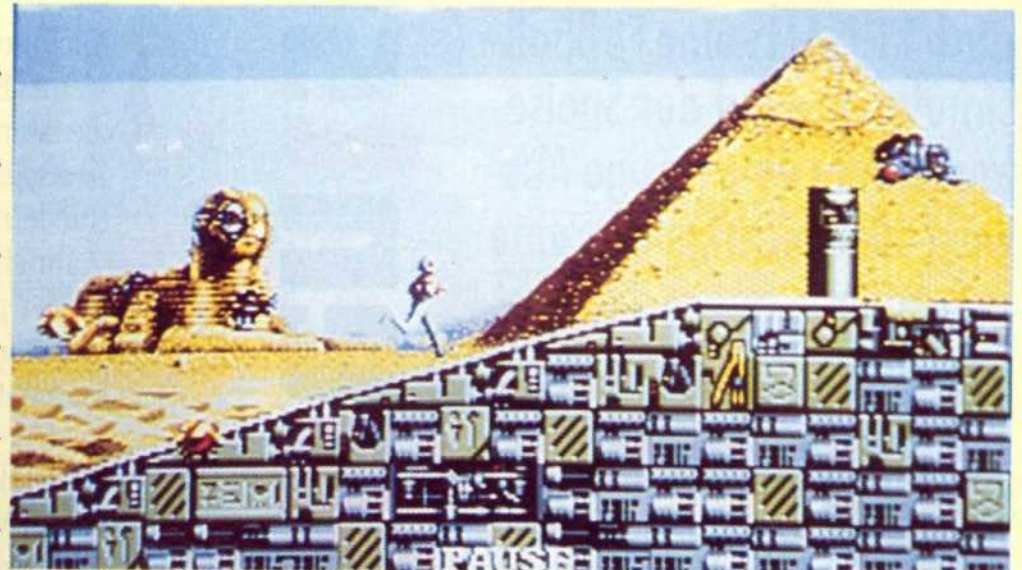
nig, bleibt aber auf moderater Lautstärke ertragbar. Summasummarum: Ein Game, für das der Begriff Durchschnitt erfunden worden ist.

CUS

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»ZUFRIEDENSTELLEND«



SEGA MEGA DRIVE

- Chuck Rock (US) 119,-
- The Terminator (US) 119,-
- Dragon's Fury (US) 119,-
- Real Deal Boxing (US) 109,-
- Gleylancer (JP) 119,-
- Thunderforce IV RGB (JP) 119,-
- Bart Simpson (US) 99,-
- Desert Strike (US) 99,-
- Twinkle Tale (JP) 109,-
- Sonic (JP) 59,-
- Streets of Rage (JP) 69,-
- Quack Shot (JP) 59,-
- Robocod (US) 69,-
- Devilish (US) 79,-
- Bad Omen (JP) 74,-
- Olympic Gold (JP) 59,-
- EA Hockey (DT) 99,-
- Super Shinobi (JP) 59,-
- Phantasy Star II (US) 109,-
- Super Monaco GP II (JP) 109,-
- Afterburner III CD (JP) a.A.
- Prince of Persia CD (JP) a.A.
- Ninja Aleste CD (JP) a.A.
- Game Adapter (JP) 29,- (Ermöglicht das Spielen von japanischen Modulen auf deutschen Mega Drives)

SEGA GAME GEAR

- Mickey Mouse (JP) 49,-
- Halley Wars (JP) 39,-
- Out Run (JP) 49,-
- Galaga 91 (JP) 49,-
- Sonic (JP) 49,-
- Donald Duck (JP) 39,-
- Berlin Wall (JP) 49,-
- Olympic Gold (JP) 49,-
- Aerial Assault (US) 79,-
- G.G. Shinobi (JP) 59,-
- Ax Battler (US) 69,-
- Arielle (JP) 69,-

dynatex

- Ninja Gaiden (JP) 59,-
- Crystal Warriors (US) 79,-
- Alien Syndrome (JP) 69,-
- Out Run Europe (US) 79,-
- Super Kick Off (DT) 89,-
- Wonderboy II (DT) 89,-
- Paperboy 79,-
- Robo Squash 79,-
- Rygar 79,-
- Super Skweek 79,-
- Rampage 79,-
- Batman Returns 79,-
- Warbirds 79,-
- Rampart 79,-
- Ninja Gaiden Casino 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,-
- Burning Fight 79,-
- Last Resort 79,-
- King of Monsters II 79,-
- Soccer Brawl 79,-
- Robo Army 79,-

ATARI LYNX

- Blue Lightning 69,-
- Hydra 79,-
- Chips Challenge 69,-
- Gates of Zendocon 69,-
- Slimeworld 69,-
- Gauntlet 79,-
- Klax 79,-
- Roadblasters 79,-
- Xenophobe 79,-
- Hockey 79,-
- Zarlor Mercenary 79,-

NEO GEO

- NAM 1975 199,-
- Baseball Stars II 379,-
- Mutation Nation 329,-
- Magician Lord 279,-
- Top Players Golf 279,-
- Baseball Stars Andro Dunos 349,-
- The Super Spy 279,-
- Cyber-Lip 279,-
- Sengoku 279,-
- Ninja Combat 279,-
- Andro Dunos 349,-
- Ghost Pilots 299,-
- Alpha Mission II 299,-
- Burning Fight 299,-
- Last Resort 379,-
- King of Monsters II 379,-
- Soccer Brawl 329,-
- Robo Army 329,-

- World Heroes 106 MEG a.A.
- Fatal Fury 329,-

Nintendo SUPER FAMICOM

- Super E.D.F. (US) 89,-
- Zelda III (US) 99,-
- Street Fighter II (US) a.A.
- Prince of Persia (JP) 139,-
- Hook (JP) 139,-
- Phalanx (JP) 139,-
- Spanky's Quest (US) 119,-
- Super Pang (JP) 139,-
- King of the Monsters (JP) 149,-
- Robocop III (US) a.A.
- Wings II: Aces High (JP) a.A.
- Super Nes mit Spiel (US) 329,-

Nintendo GAME BOY

- Burgertime Deluxe (DT) 44,-
- Adventure Island (US) 49,-
- Double Dragon II (US) 54,-
- Snow Brothers (US) 54,-
- A-Mazing Tater (US) 49,-
- Q-Bert (US) 49,-
- Bo Jackson Two in One (US) 59,-
- Spanky's Quest (US) 59,-
- Jeep Jamboree (US) 69,-
- Roger Rabbit (US) 69,-
- Boxing (US) 69,-
- Volleyball (US) 69,-
- Ghostbusters II (US) 69,-
- Viking Child (US) 69,-
- Wave Race (US) 59,-
- Soccer Mania (US) 59,-
- Hudson Hawk (US) 59,-
- Parodius (DT) 79,-
- Boxxle II (US) 69,-
- Return of the Joker (US) 69,-
- High Stakes (US) 69,-
- Pit Fighter (US) 69,-

Versandbedingungen:
Inland +9 DM
Ausland nur Vorkasse +12 DM

Bedeutung der Kürzel:
(jp) Japanisch
(US) Amerikanisch
(dt) Deutsch

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

Weitere Artikel und Preise bitte telefonisch erfragen.

Händleranfragen erwünscht!

dynatex

Versandanschrift:
Brückstraße 42-44
4600 Dortmund 1

Öffnungszeiten:
Montags - Freitags:
9.30 - 18.30

dynatex

Ladenlokal:
Brückstraße 42-44
4600 Dortmund 1

Öffnungszeiten:

Montags - Freitags
9.30 - 18.30
Donnerstags 9.30 - 20.30
Samstags 9.30 - 14.00

Telefon: 0231/556140 oder 573233 · Telefax: 0231/521553

EUROPEAN CLUB SOCCER

System: **Mega Drive**, empf. VK-Preis: **ca. 90 DM**, geplant für: -, Hersteller: **Krisalis/Virgin, England**, Muster von: **Hersteller**.

Mit ihrem neuesten Modul namens **EUROPEAN CLUB SOCCER** serviert uns nun auch **KRISALIS** eine Fußballsimulation. Auf der Speisekarte steht eine riesige Auswahl aller wichtigen Vereine in Europa.

Sogar die Trikot-Farben und Wimpel stimmen mit der Realität überein. Wenn Ihr die passende Mannschaft gefunden habt, müßt Ihr

Unentschieden



▲ Wer steht frei?

Euch noch entscheiden, ob Ihr nur ein kleines Einzelspiel wagen wollt oder ob's die komplette Pokalrunde sein soll - Zweispielermodus und Codeword-Spielstände inklusive.

Im eigentlichen Match können Eure Spieler passen, schießen und natürlich auch herzhaft foulern. Letzteres sollte man natürlich nicht übertreiben, da besonders unappetitliche Regelwidrigkeiten schnell mit gelben und roten Karten bestraft werden.

Ihr kontrolliert den Kicker, der sich in unmittelbarer Nähe des Balls befindet.

Gescrollt wird derweil brav von rechts nach links.

Das Modul bleibt dennoch weitgehend Standardkost.

Grafik und Animation stellen zwar keine Delikatessen dar, sind aber durchaus genießbar. Feinschmecker werden den Titelsong zu schätzen wissen - ein akustischer Festschmaus.

Die Steuerung hingegen ist nicht das Gelbe vom Ei. Genaue Pässe oder Torchüsse sind allzu oft reiner Zufall.

Die Rechnung bitte! Also, verwöhnte Gaumen sollten sich European Club Soccer lieber nicht auftragen, und wer absoluten Heißhunger auf Fußballspiele hat, sollte zumindest vorher probieren. Wohl bekomm's!

mkl

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»ZUFRIEDENSTELLEND«

F1 HERO MD

System: **Mega Drive**, geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 110 DM**, Hersteller: **Varie Corporation**, Japan, Muster von: **Fandango, 8950 Kaufbeuren**.

Mögt Ihr Autorennen? Ja? Dann solltet Ihr besser auf den Kauf von **F1 HERO MD** verzichten, denn die Lust an diesem Sport könnte Euch glatt vergehen.

Nachdem man sich für ein Rennen gegen den Computer, einen zweiten Mitspieler oder die Uhr entschieden und je nach Eingabe zwischen vier bis 16 Autos gewählt hat, bestimmt man noch, welche Bereifung und sonstige Einzelteile der Renner haben soll. Den Tiger kann man sich nicht in den Tank

Kein Tiger im Tank



▲ Wie lange man erster bleibt, weiß keiner so genau...

packen - zum Glück, sonst hätte das Spiel ja an Attraktivität gewonnen.

Durch eine Einblendung wird man auf das jeweilige Wetter hingewiesen, das sich grafisch lediglich durch andere Farbgebung unterscheidet. Dafür bekommt man sieben äußerst hartnäckige

Computergegner, die auf den ohnehin recht tückenreichen Strecken scheinbar Herr jeder Lage sind.

Tückenreich bedeutet jedoch nicht "interessant": mal eine ausgedehnte Gerade, ab und zu auch eine Doppelkurve - in jedem Fall links oder rechts der Fahrbahn irgendwelche Plakatwände, die man rammen kann, was die Erfolgchancen weiter schmälert.

Wenn einem die aktuelle Rennstrecke nicht zusagt, kann man durch erneutes Drücken von "Start" und den drei Knöpfen den nächstfolgenden Parcours wählen. Bis man alle durch hat, wird man wahrscheinlich sanft entschlummert sein, wozu das Motorengeräusch aus dem Lautsprecher erheblich beiträgt.

kate

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik/Animation.....	5
Sound.....	4
Realitätsnähe.....	4
Motivation.....	4
Gesamtnote.....	4

»MANGELHAFT«



Keine Gnade

WWF SUPERSTARS 2

System: **Game Boy**, empf. VK-Preis: **ca. 60 DM**, geplant für: -, Hersteller: **Ljn**, Japan, Muster von: **Flashpoint**, 2360 Bad Segeberg.

Pazifisten sollten jetzt lieber umblättern, denn gewaltlos geht es bei WWF Superstars 2 garantiert nicht zu.

Zur Auswahl stehen neben Hulk Hogan und dem Undertaker vier weitere amerikanische Elite-Catcher, mit denen Ihr je nach Lust und Laune entweder allein oder per Linkkabel zu zweit in den Ring steigen könnt.

Sogar an Tag-Team Kämpfe und den berühmten Stahl-Käfig-Modus ist gedacht worden.

Da bei WWF Superstars 2 so ziemlich alles erlaubt ist, könnt Ihr Euren Gegner nach Herzenslust vermöbeln. Im Vergleich zum Vorgänger wurde das Schlagrepertoire nahezu unverändert übernommen. Vom normalen Tritt bis zum Clothesline ist so ziemlich alles möglich,

was Spaß macht und wehtut. Besonders spektakulär ist der Sprung vom Seitenpfeifen. Die Steuerung ist allerdings recht umständlich: Um den Wrestler zum Laufen zu bringen, müßt ihr nicht weniger als drei Knöpfe gleichzeitig drücken. Ein Running Elbow ist so kaum noch zu schaffen.

Ganz generell kommt die Technik bei diesem Modul etwas zu kurz. Es ist sehr viel effizienter, den Gegner einfach niederzuprügeln, als ihn nach einer eleganten Aktion zu pinnen. Moment, Moment, es gibt noch mehr zu meckern: Aus irgendwelchen Gründen wollen sich die Catcher selbst dann nicht erholen, wenn sie als Tag-Team-Patner gemütlich dem Kampf zusehen. Ob das realistisch ist?

Auch auf die markigen Rededuelle vor dem Kampf wurde verzichtet. Und im Vergleich zum Vorgänger ist die Grafik sogar noch mickriger geworden. Ähnliches gilt für den Sound.

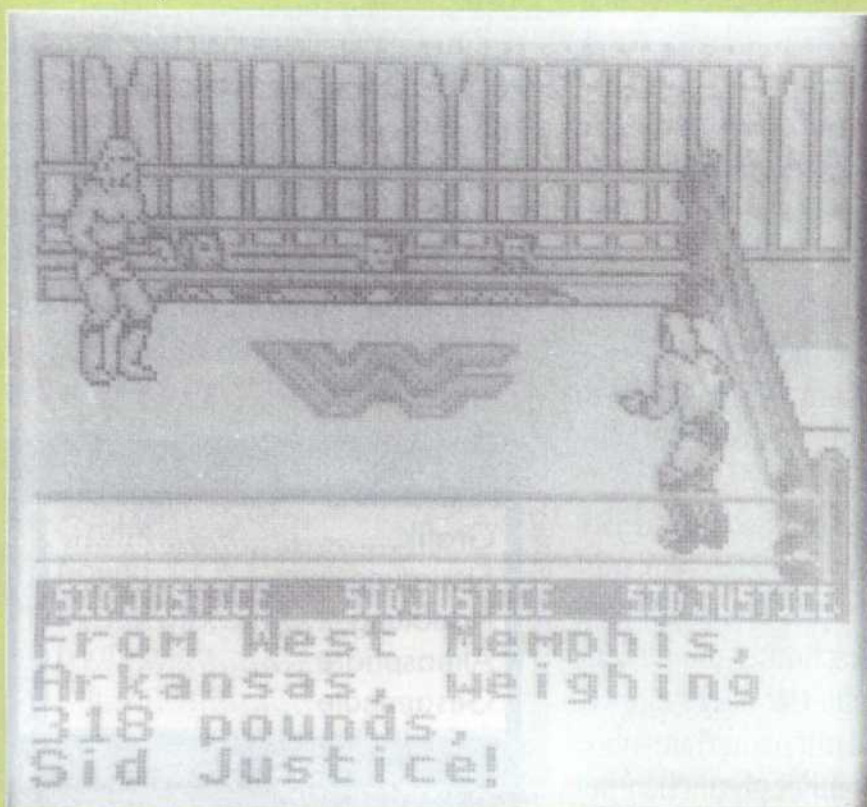
Nein, unter meinem Weihnachtsbaum liegt dieses Modul bestimmt nicht.

mkl

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»ZUFRIEDENSTELLEND«



◀ **Gewalt ist Trumpf: WWF SUPERSTARS 2**

66 Game Boy Spiele



Facts, Details und Praxistips

Die unentbehrliche Einkaufshilfe. Fakten und Einsteigertips zu 66 Game Boy-Modulen. Vom Sportspiel bis zum Adventure! DAS Buch für den Game Boy-Fan. DM 29,80

Für das Game Boy-Buch bitte Bestellkarte benutzen
TRONIC Verlag · Postfach 870 · 3440 Eschwege



GAME · BOY · CORNER

KNIGHT QUEST

System: **Game Boy**, geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 60 DM**, Hersteller: **Taito**, U.S.A., Muster von: **Flashpoint**, 2360 Bad Segeberg.

Warum sollte es dem Königreich Avalot anders gehen als vielen anderen Fantasy-Welten?

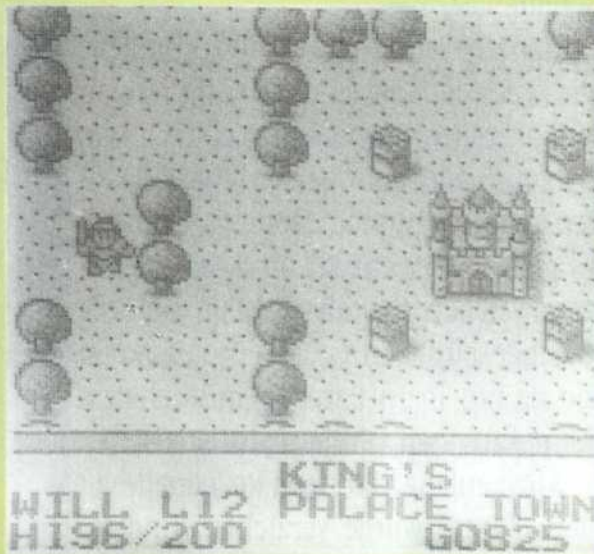
Das dachte sich auch das Böse, suchte das friedliche Ländchen heim und verbreitete fortan Angst und Schrecken.

Und wie das (Helden-)Leben nun mal so spielt: Schon bald kam ein strahlender Held der auszog, die Sache wieder ins Lot zu bringen. Das einzige Problem war nur, daß Will, wie der tapfere Kämpfer genannt wurde, anfangs noch recht schwach auf der Brust war: Schon ein

Held in Grau

lächerlicher Grünschleim konnte ihn aus den Stiefeln hauen, wie sollte er da im Kampf gegen Harpyen oder Orks bestehen... Aber wo ein Will(e) ist, da ist auch ein Weg, und nach langen Zeiten des Trainings war Will dann soweit, sich den wahren ritterlichen Aufgaben zu stellen. Fünfmal wurde er vom König mit Aufgaben betraut, die alle Kraft und Mut eines echten Ritters erforderten und wieder Friede ins Land bringen sollten...

Vorausgesetzt, der Spieler hilft Will ordentlich dabei. Hat der Held erstmal Le-



▲ *My Home is my Castle...*

vel 10 erreicht, sind die beiden ersten Aufträge kein Problem mehr - allerdings geht es danach erst richtig los... Knight Quest von Taito präsentiert sich als Rollenspiel in der üblichen Vogelperspektive, bei den Kämpfen wird in die Seitenansicht umgeschaltet. Der Rest der Geschichte ist ebenfalls Standard - Monster meucheln, Gold sammeln, Ausrüstung kaufen, Labyrinth durchqueren. Dabei möglichst am Leben bleiben, was aber nicht unbedingt wichtig ist: Das Spiel ist recht fair, wer ablebt, muß zwar am Ausgangspunkt des Spiels wieder beginnen, behält aber die bislang gesammelten Erfahrungspunkte und Ausrüstungsgegenstände. Der zweite Anlauf wird dann wesentlich einfacher, was insbesondere Einsteiger in das Genre sehr motivieren wird.

man

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»GUT«

ULTIMA - RUNES OF VIRTUE

System: **Game Boy**, geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 70 DM**, Hersteller: **FCI**, Muster von: **Flashpoint**, 2360 Bad Segeberg.

Ultima auf dem Game Boy? Was kann schon dabei rauskommen, wenn ein gigantisches Spielkonzept in einen "Minicomputer" gequetscht wird! Antwort: Kaum zu glauben, aber erstaunlich viel.

Die Abenteuer ranken sich um die "Runen der Tugend", die verschwunden sind. Als Avatar von Format laßt Ihr Euch natürlich nicht lumpen und Lord British, der Britannia auch im Game Boy regiert, hat den Helden den

Schwarz-Weiß-Avatar



▲ *Ultima auf dem Game-Boy - Spaß macht's und spielbar ist es auch - Hit!*

er suchte. In der Tat ist sogar der Verbleib der "Runes of Virtue" bekannt: Jede einzelne wurde in einem finsternen Verlies versteckt, und Scharen von Monstern bewachen sie.

Eins, zwei, drei im Schauschritt, gehts ins Dungeon, wir kommen mit! Wer dort jedoch simples Monsterplättchen erwartet, hat die Rechnung ohne Richard Garriot gemacht. Der mag's ein wenig komplexer und mit mehr Gameplay! So erwarten Euch außer greulichen Be-

stien auch noch jede Menge Rätsel und Puzzles.

Irgendwie haben die Designer und Programmierer es verstanden, neben einer gehörigen Portion original "Ultima-Touch" und Rollenspiel-Spaß von Format auch noch Puzzle-Elemente à la *Soko Ban* und *Kwirk* zu integrieren. Knallharte Rollenspiel-Fanatiker kommen genauso auf Ihre Kosten wie Einsteiger, die noch nicht allzu viel Ahnung von der Materie haben.

Ein Game, das unter der Vorgabe "Spaß muß es machen und spielbar soll es sein" entwickelt wurde, und dieser auch voll und ganz gerecht wird. Kein Wunder, daß Ultima - Runes of Virtue Lord British (R. Garriots Pseudonym, unter dem er selbst in den Games auftaucht) Lieblings-Ultima ist!

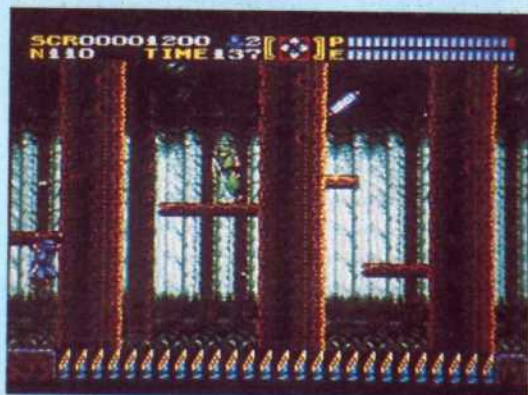
hs

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»GUT«

NINJA GAIDEN (Master System)



▲ Robin Hood auf japanisch

Robin Hood auf japanisch? So in der Art. Denn was der britische Underdog und Tecmos Kuttelknabe gemeinsam haben, ist der Kampf gegen das Böse. Als wunderschönes Multicolorsprite mit einem Breitsäbel und einigen Extras gesegnet, macht sich dieser Ninja-Kämpfer auf, um die Schergen des Bösen zu zerschmettern. Und daß dies gelingt, liegt nicht zuletzt an der tollen Ausnutzung der 8-Bit-Konsole: Tolle Backgrounds zum Entlanghangeln, flüssiges Scrolling und üppige Animationen für viele, viele Levels. Mögen die Feinde

Test in: ASM 4/91, empf. VK-Preis: ca. 80 DM, Hersteller: Tecmo/Sega, Japan, Muster von: Sega, 2000 Hamburg 36.

Es läuft mit einem grünen Gewand durch den Wald und macht asiatische Fuzzis platt - was ist das?

auch ein wenig zu gleichförmig und eintönig erscheinen (mal abgesehen von den Endgegnern), als Actionspiel taugt Ninja Gaiden auf jeden Fall. ■

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»GUT«

Rampart (Lynx)



▲ Auf zum fröhlichen Bombardieren

Von der Spielhalle über den PC zum Lynx. das ist die Karriere von Rampart, dem Ballerspiel für ruhige Schloßlebauer. Das Game geht pro Runde über drei Phasen: 1. Mauern bauen, 2. Kanonen plazieren und 3. auf die feindlichen Schiffe ballern. Hat man kein Schloß mit einer ordentlichen Umzäunung mehr, darf man sich Looser schimpfen.

Soweit, so gut, nur was die Jungs von Atari vergessen haben, ist, daß es keinen Mausanschluß für das Lynx gibt - ergo, die Steuerung um Ecken schwieriger ist. Zudem ist so ein kleiner Bildschirm nun nicht gerade das passende Medium für ein Schlachtfeld. Sieht man also von diesem und jenem kleinen Makel ab, ignoriert mehr oder weniger das typische Lynx

Lautsprebergequaque, kommt unterm Strich ein passables Game heraus, das zu seinen (wörtlich) großen Brüdern aufschaut. ■

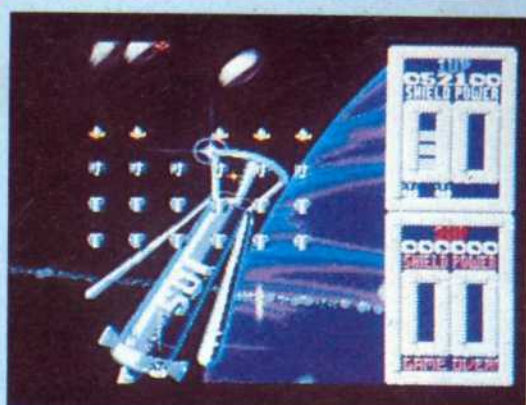
cus

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»ZUFRIEDENSTELLEND«

SUPER SPACE INVADERS (MS)



▲ Uralt-Grafik aber toller Spielspaß

Erinnert Ihr Euch noch an das allererste Ballerspiel - Space Invaders? 1978 war das eine Seuche, die noch heute ihresgleichen sucht. Aber das ist lang her. Und doch ist dieser Klassiker immer noch das Vorbild für den Großteil aller Ballerspiele. Nun - 14 Jahre später - kommt Taito mit der Master-System-Version auf den Markt. Das Spielziel ist vom Urvater übernommen worden - eben feindliche Aliens zu Ex-Aliens zu machen. Insgesamt 36 Wellen in zwölf Levels müssen zurückgeschlagen werden. Auch heute noch macht diese Spielidee einfach nur Spaß. Egal, wie simpel der Bildschirmaufbau ist, die Motivation ist gesichert. Wenn es denn Kritik geben soll, dann daran,

Test in: 1, 3 und 5/92, empf. VK-Preis: 90 Mark, Hersteller: Taito, Muster von: Sega, 2000 Hamburg.

daß die Aliens gelegentlich links und rechts aus dem Bild wandern oder sich vor dem gleichfarbigen Hintergrund perfekt tarnen. Fazit: Ein laises Spiel, das ohne Schnickschnack auskommt. ■

cus

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	7
Sound.....	6
Spielablauf.....	9
Motivation.....	10
Gesamtnote.....	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

SPANKY'S QUEST (SuperNES)



▲ Wer schmeißt denn hier mit Basketballbällen?

Test in: ASM 8/92, empf. VK-Preis: ca. 110 Mark, Hersteller: Natsume, Muster von: Flashpoint, 2360 Bad Segeberg.

Nun läßt Spanky, der Affe, auch auf dem SuperNES die Bälle hüpfen. Das Jump and Run Spanky's Quest zeichnet sich vor allem durch eine nicht gleich offensichtliche Portion Strategie aus. Wer nicht denkt, nimmt den schweren Weg, wer genau überlegt, für den ist das Level ein Spaziergang an der Elbe. Sechs Level à 10 Stages lang muß sich unser Schimpanse mit frechen Früchtchen herumschlagen, die ihm ans Leder wollen. Seine Waffe ist ein kleiner Ball, der sich durch Köpfe vergrößern läßt. Während die Game-Boy-Version nur mit extrem dürftiger Grafik aufwarten konnte, unter der Spielspaß und Augen litten, ist es auf dem SuperNES eine Augenweide. Auch der Sound (gibt es japanischen Salon-Jazz?) ist durchweg hörbar. Ein Passwort-System macht übrigens das Leben leichter. ■

cus

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»GUT«

THE SIMPSONS (MegaDrive)



▲ Der Bart ist ab!

In diesem Game bietet uns Sega Bart Simpson mal ganz anders an: Nicht als Familienschreck, sondern als Retter der Welt in bester Mario-Jump & Run-Manier. Grafisch kann der Computer-Bart allerdings kaum mit der Trickfilmvorlage mithalten. Zu eintönig, einfarbig und einfallslos wurde das Spiel gestylt. Die Charaktere bewegen sich vor den müden Backgrounds wie gestrauchelte Existenzen und nicht wie gefährliche Mutanten aus dem All. Da wird die Arbeit mit der Sonnenbrille, die die Aliens sichtbar macht, ein wenig mühsam. Zum Spielen eignet sich das Teil obnehin nur dann, wenn eine Werbepause die originalen Fernsehsimpsons unterbricht. Schade eigentlich, aber wer nicht will, der hat schon.

Test in: ASM 1/92, empf. VK-Preis: ca. 100 DM, Hersteller: Flying Edge, USA, Muster von: Sega, Hamburg.

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»MANGELHAFT«

MAGIC ADVENTURE (SuperNES)



▲ Cute & Jump&Run: Magic Adventure

Ein schmuckelsüßer Fratz in dem Abenteuer seines Lebens: als Einzelkämpfer auf einer Insel macht er seinen Weg. Wohin und warum, geht leider in der japanischen Anleitung dieses Imports verloren. Spielbar ist dieses Game aber allemal, denn das Geschehen hat man schnell durchschaut. Die kleine Spielfigur kann sich in jeder Welt auf einer Art Straßenbahnschiene frei bewegen und damit die einzelnen Unterlevels ansteuern. Das Problem: Dank japanischem On-Screen-Text versteht man den Sinn der Spiele nicht immer auf Anhieb. Ansonsten kann man Magic Adventure aber uneingeschränkt empfehlen. Der moderate Schwierigkeitsgrad macht Laune, und selbst die etwas kniffligen Stellen können dank einer eingebauten Speicherbatterie problemlos zwischengelagert werden. Ein nettes Game gerade für die Kleinen!

Empf. VK-Preis: ca. 130 DM, Hersteller: Bandai, Japan, Muster von: Fandango, 8950 Kaufbeuren.

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»GUT«

SHADOW OF THE BEAST (Lynx)



▲ ... und es läuft und läuft

Na, habt Ihr Lust, Mutationen zu killen? Steht Euch der Sinn nach ein paar winzigen Rätseln? Habt Ihr gerade mal 60 Mark auf Tasche? Gerade nichts zu tun? Dann marschier jetzt zu Eurem Lynx-Dealer und schwatzt dem guten Mann Shadow of the Beast ab. Da habt Ihr erstmal genug um die Ohren. Im Gegensatz zur Urversion für den Amiga gibt es hier eine ordentliche Portion Taktik und lange Reisen durch Plattformlevel. Grafik und Sound sind für lynxische Verhältnisse gut gelöst, nur mit dem Schwierigkeitsgrad könnte so mancher Einsteiger seine Problemchen bekommen. Zähne zusammenbeißen und durchknabbern ist also angesagt. Selbst, wenn der Endgegner des jeweiligen Levels auch beim zehnten Versuch noch nicht aufgeben will. Wenn irgendwie gar nichts mehr klappt. Selten so ein Gameplay auf dem Lynx gesehen.

Test in: ASM 11/89, empf. VK-Preis: ca. 60 DM, Hersteller: Psygnosis, Muster von: Hersteller

cus

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»ZUFRIEDENSTELLEND«

SUPER KICK OFF (Game Gear)



▲ ... und sie liefen über das Grün ...

Obwohl natürlich solche Spiele eher einen Joystick verlangen, könnt Ihr dank der sensiblen Steuerung auch mit dem Steuerkreuz jeden Ball millimetergenau ins Tor heben. Trotz einiger Schwächen macht SKO wirklich Spaß.

Test in: ASM 7/89, empf. VK-Preis: ca. 60 DM, Hersteller: U.S. Gold / Sega, Muster von: Virgin.

mkl

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	8
Sound.....	4
Spielablauf.....	8
Motivation.....	9
Gesamtnote.....	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

0,0000375

Pfennige täglich kostet eine
ASM-SPECIAL*, wenn man
sie 20.000 Tage
(oder 54,79452 Jahre) lang
behält und liest –

normalerweise!

Aber wen interessiert schon
die Norm???

DESHALB:

für entbehrliche

20,- DM

5er-
pack

SPECIAL 5
SPECIAL 6
SPECIAL 7
SPECIAL 8
SPECIAL 9

Solange Vorrat reicht!

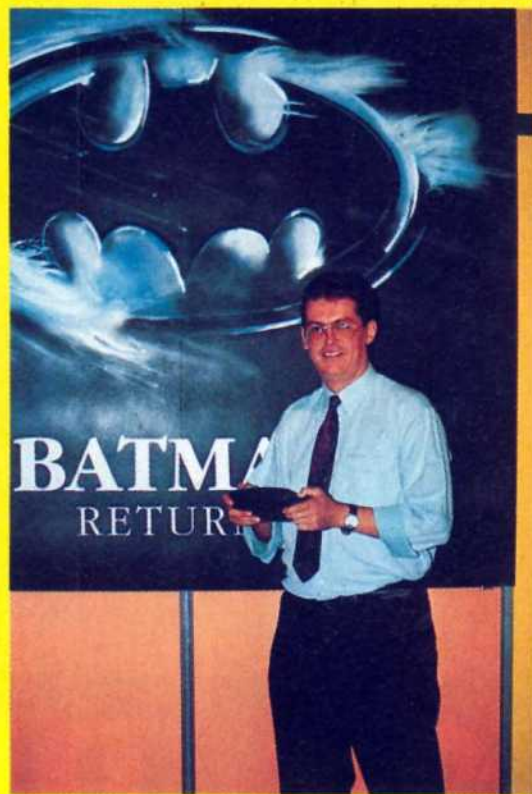
Bitte Bestellkarte benutzen

* zum Preis von 7,50 DM

Lynx-Begeisterte und alle, die einfach nur einmal ausspannen wollten, fanden in den Spielparks - von Palmen eingeschlossen - die Möglichkeit, auf den zahlreichen Geräten ein paar Runden zu spielen. Am Stand des *Internationalen Lynx Clubs* gab es wie immer neueste Informationen über aktuelle Programme.

So konnte man dort Neuheiten wie *Double Dragon*, *Super Off Road* oder *Guardians - Storm over Doria* bestaunen, die erst in einigen Wochen erscheinen werden. Aber auch für Fragen jeglicher Art rund um den kleinen, dafür aber umso stärkeren 'Luchs' standen die Jungs vom Club den Besuchern mit Rat und Tat zur Seite.

Trotz regen Andrangs auf die Messe beklagte der Club jedoch, daß der ganz große Ansturm auf die Lynx-Oasen ausblieb. Doch mag dies nicht allzusehr verwundern, wurde ja zum ersten Mal - weltweit - Ataris neues Kind voller Stolz präsentiert: der Falcon 030. Auch der Preis



▲ *Batman Returns* - Huber goes. Mr. Lynx ist jetzt bei Bomico zu finden

und die Ausstattung wurden nun bekanntgegeben. Die Grundversion mit 1MB ohne Festplatte wird 1398 DM, die große Version mit 4MB und 56MB Festplatte 2398 DM kosten. Mehrmals täglich fand eine große Präsentation seitens Atari statt, während der gezeigt wurde, was der 'Falke' alles unter seinen Schwingen verbirgt. Ein erstes 3D-Demo - natürlich aus deutschen Landen - versetzte das Publikum mit seiner megaschnellen, aufwendigen und ausgefüllten Polygongrafik im True Color-Mode in Staunen. Eclipse zeigte dafür verantwortlich. Was als

Unter einem ganz besonderen Stern stand die diesjährige ATARI-Messe vom 21.-23. August. Die Weltpremiere des FALCON 030, des derzeit modernsten Microcomputers - laut Hersteller - stand bevor und lockte das Publikum in Scharen an. Während im letzten Jahr das Entertainment-Center mit 40 Quadratmetern im Messerummel beinahe völlig unterging, fand zu dieser Veranstaltung eine Steigerung von 2250 Prozent statt, um es ein wenig 'theatralisch' zu formulieren.

in Düsseldorf



▲ Eindrucksvolle Grafiken des Falcon 030 wurden bei den zahlreichen Präsentationen gezeigt. Warum aber ausgerechnet ein Adler gewählt wurde?

Demo zu sehen war, wird übrigens einmal ein komplexes Weltraumspiel werden (Mischung aus Action, Adventure und ein bißchen Handel) und im Frühjahr '93 erscheinen. Des weiteren kündigt Eclipse an, für den Falcon ein Shoot'em-Up (Horizontal-Ballerei, 256 Farben, Dual-Playfield-Mode, vielebenes Paral-

Am Stand des Internationalen Lynx Clubs gab's neueste Games und Informationen. Kurzzeitig konnte gar ein Lynx mit Tastatur bestaunt werden



▲ Entspannen unter Palmen bei 'ner Lynx-Runde

lax-Scrolling) und ein Jump'n'Run zu produzieren. „Aber auch auf dem Adventure-Gebiet will man nicht untätig sein“, so Marc Rosocha, Chef von Eclipse.

Eines der heißesten Gerüchte der diesjährigen Messe war, daß April '93 der Jaguar erscheinen soll. Leider gab es nur spärliche Informationen über dieses Teil. Wenn die Vermutungen stimmen, dann wird der liebe Jaguar eine 64Bit-Konsole mit RISC-Chip sein. Damit stünde übrigens fest, daß der Panther tot ist.

Jaguar: April '93?

Nach Ende der Veranstaltung zeigte sich Atari sichtlich zufrieden, denn die erwarteten 50.000 Besucher sollen sich tatsächlich auf den 20.000 Quadratmetern Ausstellungsfläche getummelt haben. Dabei war für jeden etwas geboten. So gab es neben den Entertainment-Centern ein großes Forum, Workshops, Midi- und DTP-Center. Entertainment-Software-Freaks freuten sich über die zahlreichen supergünstigen Angebote, denn viele Firmen wie beispielsweise *United Software* und *Bomico* schmissen Software zu Dumping-Preisen unter das Volk. Allein deshalb ging so manch einer Sonntag abend mit fröhlichem Gesicht und reichlich gefüllter Tasche nach Hause und dachte insgeheim schon an die Schnäppchen, die er machen könne, wenn es heißt: Atari-Messe Düsseldorf, die siebte...

Hans-Joachim Amann

Weltpremiere

Im Wohnzimmer der Zukunft wird sich zwar alles um den Fernseher drehen, doch der Zuschauer der Zukunft nicht zum Konsumenten vorgefertigter Bilder degradiert. Er wird selbst ein Teil des Geschehens sein, indem er bestimmt, was geschieht! Die Zukunft gehört dem Fernsehen als interaktives Medium. Und die Zukunft hat schon begonnen.

Das von Philips auf der diesjährigen Photokina vorgestellte CD-I eröffnet diese neuen Welten auf allen handelsüblichen Fernsehern. Natürlich kann das CD-I auch zum einfachen Abspielen von Audio-CDs benutzt werden, dies ist aber nur eine winzige Facette seiner Fähigkeiten.

Das CD-I (Compact Disc Interactive) verbindet Audio, Text, Grafik und bewegte Bilder auf einer normalen, digitalen

Revolution der Silberscheibe



▲ CD-I 360

Compactdisk, die als Datenträger fungiert. Ihr könnt zum Beispiel ein Museum besuchen. Auf dem Fernsehbildschirm seht Ihr eine Museumshalle voller Exponate; Bilder und Statuen warten darauf, von Euch betrachtet zu werden. Mittels des "Thumbstick", einer Art Infrarot-Joystick, wählt Ihr nun die Ausstellungsstücke aus, die Ihr genauer ansehen möchtet. Gefällt Euch nichts, verläßt Ihr mittels Daumendruck einfach die Halle und betretet die nächste. Die Bildqualität, in der dieser Museumsbesuch stattfindet, läßt sich nicht mit "klassischer" Computergrafik vergleichen, hier wird Videoqualität geboten.

Das Angebot der Software ist breit gefächert und besteht nicht nur aus Kultur. Auch die Unterhaltung kommt nicht zu kurz. Sandy's Circus bringt ein interaktives Spielprogramm für Kinder, in der Qualität von Zeichentrickfilmen. Sandy der Seehund kann von den mit ihm spielenden Kindern nach Belieben gesteuert werden; sie entscheiden, welche Attraktion des Zirkus als nächste an der Reihe ist. Daß "Sandy's Zirkus" zusätzlich noch als animiertes Malbuch fungieren kann, ist das Schankerl obendrauf.

Aber das ist immer noch nicht alles, was CD-I Euch bietet, bei weitem nicht. Neben dem Abspielen von interaktiven "Programmen" birgt das Gerät weitere Anwendungsmöglichkeiten. Fotos, die mit herkömmlichen Fotoapparaten aufgenommen wurden, können, statt auf Papier abgezogen zu werden, auf eine Foto-CD aufgespielt werden. Auf eine CD passen ca. 100 Aufnahmen, und der Fotofachhandel, der diesen Service neben den herkömmlichen Verfahren anbieten möchte, strebt einen Preis von 1 DM pro Bild an. Diese Foto-CDs können nun entweder mit den CD-I-Player CD 220 oder dem speziell für Foto-CDs entwickelten Photo-CD-Player CDF 200 auf dem heimischen Fernseher angeschaut werden. Wer über ein CD-ROM/XA in seinem PC verfügt, kann die Bilder auch hier einlesen und eröffnet seinem Computer damit völlig neue Grafikhorizonte.

Auch der Audio-Bereich, aus dem die CDs bisher bekannt sind, kommt nicht zu kurz. Zusammen mit JVC wird ein Karaoke-System für das CD-I entwickelt. Das Gerät soll auf dem MPEG-Standard basieren, der zum CD-I-Standard voll kom-



▲ CD-I zum Mitnehmen: CD-I Player

patibel ist und bis zu 74 Minuten HiFi-Stereo-Ton und bildschirmfüllendes Bewegtbild auf einer herkömmlichen 12-Zentimeter-CD unterbringt.

Software

Für das neue Philips-System wird es von Anfang an eine umfangreiche Programm-Bibliothek aus allen populären Bereichen geben. Hobbyfotografen bekommen mit **Time-Live Photography** einen intensiven Kurs in kreativem Fotografieren, der in 25 Workshops unterteilt ist. Im Rahmen dieses Kurses könnt Ihr Fotos machen, müßt im Programm selber Blende und Belichtung einstellen und seht dann auch ein Foto, wie es bei der von Euch gewählten Einstellung geworden wäre.

Die **Great Art-Serie** führt Euch in die Welt der Kunst. Ähnlich wie der schon beschriebene Museumsbesuch werden hier sowohl Programme angeboten, die sich dem Werk einzelner Künstler widmen, als auch solche, die ganze Kunstrichtungen behandeln.

Das international anerkannte **Smithsonian Institute**, das viele Museen und Galerien unterhält, bringt die Reihe **Treasures of the Smithsonian** heraus. Hier bekommt Ihr Gelegenheit, eben diese Ausstellungen auf die beschriebene Weise anzusehen. Auf der CD sind sogar



▲ **Der portable Photo-CD-Spieler CDF 200**

150 Exponate zu sehen, die normalerweise nicht ausgestellt sind.

Natürlich kommen auch die Spiele nicht zu kurz. Vom Flipper über Brettspiele bis hin zu Action- und Abenteuerspielen wird es auf dem CD-I alles geben, was Euch aus den Bereichen herkömmlicher Computerspiele bekannt ist, nur

hier in ganz anderer grafischer Qualität. Es ist sogar angekündigt, daß in naher Zukunft Spiele mit Nintendo-Figuren wie zum Beispiel *Donkey Kong* für das CD-I verfügbar sein werden.

Kreativität ohne Grenzen

Auch für den Musikfreund wird gesorgt. Neben einfachen Musik-CDs wird es für das CD-I auch spezielle Programme geben, die außer Musik auch Videoclips, biographische Notizen zu Interpreten und Komponisten enthalten. International arbeiten momentan über 200 Programmhersteller an neuer Software für das CD-I. Anfangs werden monatlich mindestens fünf neue Titel aus allen Sparten erscheinen, die zwischen 39 DM und 99 DM kosten.

Tatsache ist, daß die Möglichkeiten der CD-I-Technologie nur durch die Kreativität der Programmgestalter begrenzt wird. Somit läßt sich noch nicht beurteilen, was Ideenreichtum auf dem CD-I noch alles verwirklichen wird. Was bisher vorliegt, ist zwar ein vielversprechender Einstieg, aber nicht mehr als die Spitze des Eisbergs.

Der CD-I-Player CDI 220 wird ab September bundesweit erhältlich sein und 1498 DM kosten. Sicher nicht billig, jedoch für ein Gerät mit diesen Möglichkeiten, von dem man sagen könnte, Zukunft inclusive. ■



▲ **Der CD-I-Spieler CD-I-200**

Heiner Stiller

C - L - U - B - S

Für alle vereinsamten, kontaktarmen User ist hier unser Clubverzeichnis. Wer seinen Club eintragen lassen möchte, muß uns lediglich einen Brief mit den notwendigen Angaben und seiner Unterschrift schicken. PLK-'Adressen' werden allerdings nicht anerkannt, und Gewähr für die Richtigkeit der gemachten Angaben könnt Ihr von uns auch nicht fordern! Übrigens sollte Euer Club mindestens zehn aktive Mitglieder aufweisen können. Wo kämen wir denn hin? Also, Panchos, setzt Euch an den Tisch und nehmt einen Wisch!
Unsere Adresse: ASM, CLUBS, Postfach 870, 3440 Eschwege

Name: Amiga Club England
Anschrift: Bastian Kuepper, 55 Derby Rd., Croydon, Surrey CR0 3SF, England
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: 5 Mark (5sFr, 35 oES)
Anzahl der Mitglieder: 42
Aktionen/Leistg.: viermtl. Mag, Beratung, Bez. zu Händlern

Name: Amiga-Time
Anschrift: Heiko Koch, Harriehausen 7, 3353 Bad Gandersheim, Tel.: 05382/6106
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: keine
Anzahl der Mitglieder: 27
Aktionen/Leistungen: An- und Verkauf v. Orig.-Soft, Tips, Info gg, 60 Pfg. in Briefmarken

Name: Förderverein f. kreative Computeranwendung e.V. Saar
Anschrift: FkC, Grühlingshöhe 4, 6602 Dudweiler, Tel.: 06897/768111 bzw. 768101, Fax: 0681/584273
System/e: PCs
Bedingungen/Kosten: keine
Anzahl der Mitglieder: k.A.
Aktionen/Leistungen: Infos, Beratung, Messe f. Privatanw.

Name: Atari Demo Club
Anschrift: Postfach 1111, 6433 Philipsthal
System/e: ST, STE, Falcon
Bedingungen/Kosten: 5 Mark mtl.
Anzahl der Mitglieder: 20
Aktionen/Leistungen: mtl. Club-Disk, kolo. Kleinanz., Hotline, ausschließlich Demos und Tracker-Module

Name: The Personal-Computer Club
Anschrift: Björn Gerteis, Lessingstr. 17 d oder Frank Zervos, Lessingstr. 19b, 6550 Bad Kreuznach
System/e: PC
Bedingungen/Kosten: 5 Mark mtl.
Anzahl der Mitglieder: 42
Aktionen/Leistungen: zweimtl. Mag, dreimtl. Disk, Sammelbest. Wettbewerbe, etc.

Name: TCP
Anschrift: Dorfstr. 17, 8212 Übersee, Tel.: 08642/6279 (ab 20h), Mailbox: 08641/2055
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: Rückporto
Anzahl der Mitglieder: 153
Aktionen/Leistungen: Mag, PD, Low Cost

Name: Amiga-Club Oberösterreich
Anschrift: Franz Pichler, Bahnhofstr. 207, A-4822 Bad Goisern
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: 20 oES mtl.
Anzahl der Mitglieder: 12
Aktionen/Leistungen: Programmierung, Adventure, Strategie

Name: Pro Atari Computerclub
Anschrift: PRO-ATARI, Ralf Röcker, Postfach 1453, 6908 Wiesloch, MausNet: Ralf Roecker (KLAMMERAFFE!) LU
System/e: ST/TT
Bedingungen/Kosten: mtl 5 Mark
Anzahl der Mitglieder: 150+
Aktionen/Leistungen: mtl. Mag, Hotlines, Messen, Infodisk bei: PAC-NRW, Moritz Kralemann, Coesfelder Str. 43, 4650 Gelsenkirchen, Tel.: 0209/770877

Name: ACC - Aktueller Computer Club
Anschrift: Martin Fuchs, ACC, Reinthal 120, 8153 Weyarn
System/e: STs
Bedingungen/Kosten: Infos gegen 5 Mark (Schein)
Anzahl der Mitglieder: 17
Aktionen/Leistungen: Mag, Verleih, auch ausl. User

Name: 5-Star
Anschrift: Dr. Robert Reischmann, Hardtheimer Weg 19, 7042 Nidlingen 2
System/e: Game Gear, Neo Geo, Mega Drive, SNES, andere a.A.
Bedingungen/Kosten: Aufnahme durch Abo v. Mag
Anzahl der Mitglieder: 37
Aktionen/Leistungen: Tests, Tips, Second Hand, Treffs, Kontakte zu Handel

Name: Magic Productions
Anschrift: Ingo Klotzsch, Ahlthener Str. 52b, 3160 Lehrte
System/e: Amiga, C-64
Bedingungen/Kosten: 5 Mark zweimtl.
Anzahl der Mitglieder: 15
Aktionen/Leistungen: zweimtl. Disk, kolo. Kleinanz., Demos

Name: Nintendo-User-Club
Anschrift: Tobias Märker, Stettiner Weg 22, 4690 Herne 1
System/e: Game Boy, NES, SNES
Bedingungen/Kosten: Aufnahme 10 Mark, 5 Mark mtl.
Anzahl der Mitglieder: 12
Aktionen/Leistungen: mtl. Mag

Name: Interessengemeinschaft A1000
Anschrift: IG A1000, Jörg Herz, Nordstr. 13, 5432 Würges, Tel.: 02602/6390
System/e: nur (!) Amiga 1000
Bedingungen/Kosten: je nach Leistung
Anzahl der Mitglieder: ca. 120
Aktionen/Leistg.: mtl. Diskmag, eig. PD-Serie, Mailboxen, etc.

Name: GCC - German Computer Club
Anschrift: GCC, Hildegundstr. 13, 4052 Korschenbroich 4
System/e: PC (ab 286)
Bedingungen/Kosten: keine
Anzahl der Mitglieder: 17
Aktionen/Leistungen: dreimtl. Mag, Tausch v. Eigenprg., Hilfe

Name: Amiga Club Baden
Anschrift: ACB, Andreas Rindt, Ortenaustr. 15, 7570 Baden-Baden, Tel.: 07221/54971 oder Oliver Lederle, Sebastianstr. 5, 7554 Kuppenheim, Tel.: 07222/47645
System/e: alle (hauptsächlich Amiga)
Bedin./Kosten: Aufnah. 5 Mark, mtl. 2 Mark, jährl. 20 Mark
Anzahl der Mitglieder: 11
Aktionen/Leistungen: Clubtreff, mtl. Infoblatt, dreimtl. Disk, Clubkontakte etc.

Name: Double Trouble
Anschrift: Matthias Herrendorf, Bürgerstr. 29, 1000 Berlin 47, Tel.: 030/6849816
System/e: Sega Master, Sega Mega, NES
Bedingungen/Kosten: Berliner 25 Mark, Nichtberliner 30 Mark
Anzahl der Mitglieder: über 300 in ganz Europa
Aktionen/Leistungen: kolo. vierteljährl. Mag, Hotline, Wettbewerbe, gute Bez. zu Versandhändlern

Name: Amiga Softy Club
Anschrift: Florian Nuxoll, Kringelkamp 36, 2848 Vechta
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: halbjährl. 6 Mark in Briefm. als Clubbeitrag
Anzahl der Mitglieder: 45
Aktionen/Leistungen: Preisvergleiche, Tips & Tricks

Name: International LYNX-Club
Anschriften: - Deutschland - Hans-Jörg Sebastian, Siegfriedstr. 3, 6384 Schmitten 3
 - Niederlande - Leon Stor, Vanenburg 2, Ugcmlen Apeldorn
 - Österreich - Chr. Lenikus, Obertraun 27, A-4831 Obertraun
 - Schweiz - Eugen Rodel, Sängeliweg 45, CH-4500 Langenthal
System/e: Atari LYNX
Bedingungen/Kosten (Deutschland): Anmeldegebühr 5 Mark (Grundinfos), mtl. 3 Mark (für mtl. Post)
Anzahl der Mitglieder: ca. 130
Aktionen/Leistungen: Informationsaustausch, Mag, Modul-Verleih, Modul-Quelle, Treffen

Name: Die hessische Amis
Anschrift: Steffen Behr, Andreasruh 27, 6401 Uttrichshausen
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: 15 Mark jährl.
Anzahl der Mitglieder: 60
Aktionen/Leistungen: vierteljährl. Mag, halbjährl. Club-Disk, Hilfe bei Hard- u. Softproblemen, Lösungen zu Spielen, kolo. Kleinanz., Wettbewerbe, 15% Rabatt beim Hard- u. Softkauf

Name: Amiga-Fighters
Anschrift: Andreas Dubois, Starenweg 9, 7930 Ehingen
System/e: Amiga 500
Bedingungen/Kosten: 5 Mark mtl.
Anzahl der Mitglieder: 30
Aktionen/Leistungen: mtl. Mag, kolo. PD-Bibliothek, mtl. Preisausschreiben, Sammeleinkauf/Sonderkonditionen

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

Name: Amiga-Ankh-Club
Anschrift: Marc Fischer, Buchenstr. 9a, 8311 Alfraunhofen
System/e: Amiga 500/2000/3000
Bedingungen/Kosten: 6 Mark mtl.
Anzahl der Mitglieder: 30
Aktionen/Leistungen: mtl. Mag, An- und Verkauf v. Soft, Hotline, Anfängerhilfen, Tests & Programmierung

Name: Amiga-Club
Anschrift: Michael Klessinger, Feldstr. 26, 5630 Remscheid 11
System/e: Alle Systeme
Bedingungen/Kosten: keine
Anzahl der Mitglieder: 120

Name: Club No. 1
Anschrift: Michael Klessinger, Feldstr. 26, 5630 Remscheid 11
System/e: Alle Systeme
Bedingungen/Kosten: keine
Anzahl der Mitglieder: 120

Aktionen/Leistungen: Tauschbörse für Hard- & Soft, PD-Soft für Amiga u. ST, Erfahrungsaustausch, Hotline, Rabatte beim Einkauf v. Hard- u. Soft, Demos, etc.

Name: Zeta Club
Anschrift: Alexander Fabian, Carl-Benz-Str. 6c, 6140 Bensheim 1
System/e: C-64
Bedingungen/Kosten: Besitz v. C-64 mit Floppy; 4 Mark mtl.
Anzahl der Mitglieder: 150
Aktionen/Leistungen: mtl. 2 Clubdisks, Clubtreffen

Name: ABBUC (Atari Bit Byter User Club)
Anschrift: Wolfgang Burger, Wieschenbeck 45, 4352 Herten
System/e: nur Atari 8-Bit
Bedingungen/Kosten: 5 Mark mtl.
Anzahl der Mitglieder: derzeit 811
Aktionen/Leistungen: vierteljährl. Mag (Disk & Papier), PD-Bibliothek, Reparaturservice, Hilfestellung bei Problemen aller Art

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

Name: Mosh-Mania-Game-Elite
Anschrift: Andre Lorenz, Aspeloh 10, 4515 Bad Essen 1
System/e: Amiga 500
Bedingungen/Kosten: Alter zwischen 15 u. 20 J.
Anzahl der Mitglieder: 18
Aktionen/Leistungen: Alle 2 Monate erscheint ein Mag

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

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

Name: DRAGI - Digital Reality Atari Group Int.
Anschrift: DRAGI, z.H. Herrn Müller, Brühler Str. 42, 5353 Mechernich-Firmenich
System/e: STs
Bedingungen/Kosten: mtl. 6 Mark, Studenten/Schüler 4 Mark
System/e: Amiga
Aktionen/Leistungen: Softvermittlung, PD-Bibliothek, Pool für PD-Fonts für Signum, Calamus, etc.

Name: Hang Loose
Anschrift: Wolfgang Weitzdörfer, Fürstenstr. 15, 8969 Dietmannsried, Tel.: 08374/8688
System/e: C-64
Bedingungen/Kosten: Infos 2,50 Mark, 7,50 mtl.
Anzahl der Mitglieder: ca. 20
Aktionen/Leistungen: mtl. Mag, Vorstellung priv. Programme, Soft- u. Hard-Flohmarkt

Name: The ultimate Computer Club
Anschrift: Alexander Carbin, Birkengangstr. 26, W-5190 Stolberg
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: keine (Abo d. Mags wird empfohlen)
Anzahl der Mitglieder: ca. 250
Aktionen/Leistungen: PD-Pool, Mag (2 Disks) zweimtl.

Name: Magic Power
Anschrift: An't Pumpwerk 7, 2942 Jever, oder Herrengarten 11, 2942 Jever, Tel.: 04461/5772
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: Aufnah. 5 Mark, mtl. 2 Mark
Anzahl der Mitglieder: 14
Aktionen/Leistungen: mtl. Mag, halbjährl. Clubdisk, PD-Angebot, Sammelbestellungen

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

Name: The Strike Force 2000 Soft
Anschrift: Stefan Konarkowski, Theodorstr. 15, 4390 Gladbeck,

Tel.: 02043/33696
System/e: C-64 (Disk)
Bedingungen/Kosten: 10 Mark vierteljährl.
Anzahl der Mitglieder: ca. 80
Aktionen/Leistungen: mtl. Diskmag (gratis), Wettbew., PD-Soft
Name: VASC - Vereinigter Atari Schneider Club
Anschrift: Oppere Sascha, Daleu 470, A-6773 Vandans
System/e: ST, Schneider CPC 464
Beding./Kosten: 18 Mark (120 oES) jährl., bzw. 10 Mark (70 oES)
Anzahl der Mitglieder: 25
Aktionen/Leistungen: Mag, Tausch v. Eigenprodukten, große Bibliothek, Tip-Sammlung, Bestellungen

Name: Amiga-Club Italien
Anschrift: Bastian Küpper, Residenza Andromeda 10, I-20080 Basiglio/Milano 3, Tel. + Fax: 0039-2-90785338
System/e: Amiga, Game Boy, Game Gear
Bedingungen/Kosten: 5 Mark (5sFr, 35 oES, alles inkl.)
Anzahl der Mitglieder: 102
Aktionen/Leistungen: Mag alle 4 Monate, Sammeleinkäufe, Hotline, Tips, Beratungen etc.

Name: Super-Mario-Game-Boy-Fan-Club
Anschrift: SMGBFC, Oeserstr. 86, 1000 Berlin 27, Tel.: 030/4333913 (24h!)
System/e: Game Boy
Bedingungen/Kosten: kein Mitgliedsbeitrag, ledigl. Erstattung der Versandkosten für das mtl. erscheinende Mag 'Joypad' und sonstige Post (ca. 25 Mark jährl.)
Anzahl der Mitglieder: über 50 in D, A und CH
Aktionen/Leistungen: Mag, Hotline, Clubrabatte

Name: The Cleveland Bit-Riders
Anschrift: Wilhelm van Beek, Schmelendeide 30, 4194 Burg-Hau, Tel.: 02821/69917
System/e: Atari ST, Amiga, PC
Bedingungen/Kosten: Aufnahme 5 Mark, mtl. 5 Mark
Anzahl der Mitglieder: 17
Aktionen/Leistungen: PD-Bibliothek, wöchentl. Treffen in eigenem Clubraum, clubeigener ST, Beratung f. Nichtmitglieder

Name: The real wild Dudes
Anschrift: Tobias Kück, Stolperstr. 14, 2850 Bremerhaven oder: Harry Rink, Straßburger Platz 2, 2850 Bremerhaven
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: alle 2 Monate zehn Mark
Anzahl der Mitglieder: 15
Aktionen/Leistungen: mtl. Mag, Grafik- u. Animationswettbewerbe (DPaint 3), Geburtstagsüberraschung, Preisausschreiben

Name: Tom Cats Computerclub
Anschrift: Christian Lohmann, Ringstr. 2, 8702 Burggrumbach
System/e: C-64/128
Bedingungen/Kosten: mtl. 3 Mark
Anzahl der Mitglieder: zwölf
Aktionen/Leistungen: mtl. Mag, mtl. Preisausschreiben

Name: Power Club
Anschrift: Mario Gatulli, Schwedstr. 46, 1000 Berlin 49, Tel.: 030/7462509
System/e: PC
Bedingungen/Kosten: Rückporto beilegen!
Anzahl der Mitglieder: 30
Aktionen/Leistungen: mtl. Mag, Rabatte bei Soft-Einkauf, Clubtreffen

Name: A.U.C.H. (Amiga User Club Herten)
Anschrift: Timo Gertenbach, Blitzkuhlenstr. 22, 4350 Recklinghausen
System/e: alle Amiga
Bedingungen/Kosten: Besitz eines Amigas, 4 Mark mtl.
Anzahl der Mitglieder: ca. 20
Aktionen/Leistungen: Clubtreffen, Grafik- und Musikerstellung, Problemhilfe, Feten, eigene PD-Serie, PD-Tauschtage, Rabatte für Mitglieder

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

Name: The Real Computer Club
Anschrift: Oliver Tretbar, Nordstr. 16, 6842 Bürstadt 1
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: 3 Mark monatlich
Anzahl der Mitglieder: 36
Aktionen/Leistungen: mtl. Mag, vierteljährl. Disk, Geburtstagsüberraschung, Preisausschreiben

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

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

Name: Powergames
Anschrift: W. Graßhof, Augsburg Str. 33, 8901 Königsbrunn
System/e: Amiga, C-64, PC, ST
Bedingungen/Kosten: 3 Mark mtl.
Anzahl der Mitglieder: 10
Aktionen/Leistungen: Mag zweimtl., Wettbewerbe, Tips

Name: Hostile Error Club
Anschrift: Am Söldnermoos 20, 8055 Hallbergmoos
System/e: alle
Bedingungen/Kosten: unter 18J. DM 36/J., über 18DM 60/J.
Anzahl der Mitglieder: ca. 70
Aktionen/Leistungen: Clubraum, zweimal wöchentl. Clubtreffen, günstiger Hard-Einkauf, PD-Pool (Amiga, PC), Mailbox (2400/8N/0/1, 0811/95747 + 95748)

Name: Multi Atari User Club
Anschrift: T. Geuther, A.-Reinhardt-Str. 73a, 0-4073 Halle (Saale)
System/e: Atari 8-Bit
Bedingungen/Kosten: Teilnah. an Treffen 1 Mark, sonst kolo.
Anzahl der Mitglieder: ca. 50
Aktionen/Leistungen: mtl. Clubtreffen

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

Name: Nintendo Game Boy Service Club
Anschrift: M. Kreuzpaintner, Teisenhamerstr. 5, 8207 Bad Endorf
System/e: Game Boy
Bedingungen/Kosten: Aufnahme 5 Mark, danach mtl. 3 Mark
Anzahl der Mitglieder: 56
Aktionen/Leistungen: vierteljährl. Mag, Hotline, Verleih, Tausch

Name: CDTV-Profi-Center
Anschrift: Sykosoft, Bokelfenner Str. 2a, 4815 Schloß Holte-Stukenbrock, Tel.: (05207) 5589, Fax: (05207) 50151
System/e: CDTV, Amiga + CD-ROM
Bedingungen/Kosten: mtl. 5 Mark
Anzahl der Mitglieder: 25
Aktionen/Leistungen: Infoblatt, Hotline, Verleih und Verkauf von CDTV-Soft, Wettbewerbe, techn. Service

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

Name: Console-Club-No.1
Anschrift: W. Schädle, PF 322, 8938 Buchloe, Tel.: 08241/2951
System/e: Sega Mega, Super Famicom, NES, PC-Engine, Neo

Geo: Game Gear, Game Boy
Bedingungen/Kosten: vierteljährl. 16 Mark/Info gegen adressierten und frankierten Rückumschlag
Anzahl der Mitglieder: 260
Aktionen/Leistg.: vierteljährl. Mag, Hotline Mo.-Fr. 18-20h

Name: The best Amiga
Anschrift: Oliver Weiner, Mühlenstraße 146a, 4800 Bielefeld, Tel.: 0521/296440
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: Anmeldegebühr: 15 Mark
Anzahl der Mitglieder: 45
Aktionen/Leistungen: Tips & Tricks, Geburtstagsüberraschung, Soft-Tausch, Infos gegen Rückporto

Name: Extrem
Anschrift: Stefan Hüls, Dinxperloer Str. 87, 4290 Bocholt, Tel.: 02871/42766, Fax: 02872/6900 oder: Karsten Schmitz, Johannes-Meis-Str. 12, 4290 Bocholt 3, Tel.: 02874/3570
System/e: Amiga, C-64/128, PC, ST, Game Boy, NES, Game Gear, Lynx, Sega Mega & Sega Master
Bedingungen/Kosten: mtl. 5 Mark
Anzahl der Mitglieder: EG-weit 623
Aktionen/Leistg.: Hotline (tägl. 18-23h, Tel.: 02871/488236), Wettbewerbe, Mag, Programmierhilfen, PD-Soft, Softentwicklung, Clubtreffen

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

Name: Alien's Revenge
Anschrift: Marcus Riide, Blankenburger Str. 28, 0-3300 Schönebeck 1, Tel./Fax: (0037) 938-5101
System/e: PC, auch C-64, Amiga, ST
Bedingungen/Kosten: keine Systemkriege, keine Viren, Aufnahme 5 Mark, danach mtl. zehn Mark/Infos gegen Rückporto
Anzahl der Mitglieder: zehn
Aktionen/Leistungen: Mag, Cheats, Hotline, Coolfax, Sammelkäufe etc.

Name: The three Superfreaks
Anschrift: J. Kießner, Hauptstr. 44, 2251 Arlewatt, Tel.: 04846/1614
System/e: C-64
Bedingungen/Kosten: Aufnah.: 12 Mark, mtl. 5 Mark + Porto
Anzahl der Mitglieder: 37
Aktionen/Leistungen: mtl. Mag, Infos gegen Rückporto

Name: Powergames
Anschrift: W. Graßhof, Augsburgstr. 33, 8901 Königsbrunn
System/e: Amiga, C-64, PC, ST
Bedingungen/Kosten: mtl. 3 Mark
Anzahl der Mitglieder: 10
Aktionen/Leistungen: zweimtl. Mag, Wettbewerbe etc.

Name: Insiders Computer Club
Anschrift: Michael Huberts, Galgenbergstr. 8, 3200 Hildesheim
System/e: Amiga, PC, C-64
Bedingungen/Kosten: 5 Mark mtl. od. 50 Mark im Jahr
Anzahl der Mitglieder: 12
Aktionen/Leistg.: kolo. mtl. Mag, Wettbe., kolo. dreimtl. PD-Disk

Name: Sonic Club
Anschrift: Ralf Altmann, Alemannenstr. 51, 7700 Singen, Tel.: 07731/49592
System/e: Sega Mega, Sega Master, NES, Game Boy
Bedingungen/Kosten: 15 Mark dreimtl.
Anzahl der Mitglieder: 46
Aktionen/Leistungen: Softverleih, Sammelbestellungen, dreimtl. Mag, Treffen, Clubkarte etc.

Name: Amiga-Tigers
Anschrift: Nico Pothmann, Mont-Genis-Str. 121, 4690 Herne 1, Tel.: 02323/10507
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: 2, 50 Mark mtl.
Anzahl der Mitglieder: 17
Aktionen/Leistungen: mtl. Mag, sechsmtl. Clubdisk, sechsmtl. KickOff-Turnier

Name: Amiga-Club
Anschrift: Daniel Gaethke, Hohenzollernstr. 94, 4290 Bocholt
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: 5 Mark mtl.
Anzahl der Mitglieder: 170
Aktionen/Leistungen: mtl. Mag, billige Hard- & Soft, PD-Pool, Mailbox, Info gratis

Name: Amiga Monsters
Anschrift: Marcel Gateau, Hintermark 3, 5400 Koblenz
System/e: Amiga 500, Sega Game Gear
Bedingungen/Kosten: Aufnahme 10 Mark, 5 Mark mtl.
Anzahl der Mitglieder: 20
Aktionen/Leistungen: Mag zweimtl., Preisausschreiben, Clubkarte, Geburtstagsgeschenk

Name: Amiga Computerclub Essen
Anschrift: c/o Gerhard Rally, Keplerstr. 5, 4300 Essen 1
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: Schüler & Azubis 3 Mark mtl.
Anzahl der Mitglieder: 12
Aktionen/Leistungen: kolo. Kleinanz. in Mag & Diskmag etc.

Name: Magic Productions
Anschrift: Ingo Klotzsch, Ahlener Str. 52b, 3160 Lehrte
System/e: Amiga, C-64
Bedingungen/Kosten: zweimtl. 5 Mark
Anzahl der Mitglieder: 12
Aktionen/Leistungen: Clubdisk zweimtl., Infodisk gg. 3 Mark

Name: Pee Sea Sunshine Club
Anschrift: Stephan Müller, Scharnhorststr. 35, 2800 Bremen 1, Tel.: 0421/237835
System/e: PC, Amiga, Game Boy
Bedingungen/Kosten: 40 Mark Aufnahme, 20 Mark jährlich
Anzahl der Mitglieder: 207
Aktionen/Leistungen: Mitgliedskarte, Hotline (nur Mitglieder, Fr. & Sa. 19h-21.30h, Tel.: 0421/237835)

Name: RTS Programmier Club
Anschrift: Roland Stief, Feuchter Str. 26, 8508 Wendelstein 2, Tel.: 09129/3280 od. 09129/7369 ab 17h
System/e: ST, Mega ST
Bedingungen/Kosten: kolo., möglichst Programmiererfahrung
Anzahl der Mitglieder: 10
Aktionen/Leistungen: Mag, Programmierung

Name: SSSC International
Anschrift: c/o Boris Aschwanden, Rehbühlstr. 31, CH-8610 Uster, -01/941 02 86
System/e: Amiga, PC, C64
Bedingungen/Kosten: jährl. 23,35 Mark (sFr. 15,-, OeS 168,-)
Anzahl der Mitglieder: 19
Aktionen/Leistungen: zweimtl. Mag, keine Raubkopien

Name: Bochumer PC-Club
Anschrift: Postfach 101149, 4630 Bochum
System/e: PCs jeder Art
Bedingungen/Kosten: einmalig 10 Mark
Anzahl der Mitglieder: z. Zt. 73
Aktionen/Leistungen: jährl. Clubfete, zweimtl. Clubdisk

Name: Europ-Computer-Club
Anschrift: Roger Züger, Betttau, CH-8854 Siebnen
System/e: PC
Bedingungen/Kosten: jährl. 50 Mark (40 sFr.)
Anzahl der Mitglieder: 16
Aktionen/Leistungen: mtl. Mag, Mailbox (Sept.)

Name: The Advanced Amiga User
Anschrift: c/o Andreas Kunz, Postfach 101103, 4330 Mülheim a.d. Ruhr
System/e: Amiga
Bedingungen/Kosten: kein Beitrag
Anzahl der Mitglieder: 90
Aktionen/Leistungen: Diskmag, Demo-Pool, Membercard

That's your Deal!

Das Turrigan-Shirt – viel zu teuer? So bekommt Ihr es UMSONST!

Hier
sind
noch
Abos
frei!



Bringt
u n s
einen
neuen
Leser!

1 ABONNEMENT für uns = **1 SHIRT** für Euch

Bedingungen für ASM-Freundschaftswerbung: Der Geworbene darf für die Dauer von einem Jahr vor der Werbung kein ASM-Abo bezogen haben. Abo-Laufzeit: 12 Ausgaben. Man darf sich nicht selbst werben! Gilt nicht für Special!

ASM – JETZT AUCH HALBJAHRESABO

Näheres hierzu auf der Abo-Werbeseite/Abokarte ganz hinten im Heft!!

Gesammelte Werke ASM 11/92

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik	Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik	Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik	Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
1000 Miglia	03/92	45	Action	Cisco Heat	01/92	43	Action	Fort Apache	02/92	44	Strategie	Lord Of The Rings (Amiga)	09/92	58	Konv.
1869	07/92	113	Preview	Cisco Heat (64)	03/92	103	Konv.	Free D.C.	06/92	54	Adventure	Lost Files of Sherlock Holmes	08/92	56	Preview
* 1869	08/92	118	Simulation	Cisco Heat (PC)	03/92	112	Konv.	Frenetic (Atari ST)	01/92	112	Konv.	* Lotus II	02/92	110	Konv.
3-D-Mania	08/92	109	Preview	Civilisation	01/92	35	Preview	Fuzzball	02/92	46	Action	Lotus III - The Final Chall.	10/92	91	Preview
4D Sports Boxing (Amiga)	02/92	108	Konv.	* Civilisation	03/92	6	Strategie	G-Loe	09/92	19	Action	* Lotus Turbo Challenge II	01/92	14	Action
A320 Airbus	03/92	50	Simulation	* Civilization (AM)	10/92	99	Konv.	G-LOC (C64)	09/92	19	Konv.	* Lure of the Temptress	08/92	7	Adventure
A320 Airbus	08/92	117	Konv.	Clik-Clak	05/92	30	Action	Gateway	06/92	63	Preview	MacArthur's War	01/92	44	Strategie
A320 Airbus (ST)	07/92	114	Konv.	Clouds of Xeen	09/92	48	Preview	* Gateway	08/92	58	Adventure	* Mad TV (Amiga)	08/92	113	Konv.
* A-Train	08/92	111	Strategie	Clutch Hitter (GG)	08/92	148	Simulation	Gateway to... (Amiga)	05/92	52	Konv.	Magic Candle II	06/92	64	Adventure
A.G.E.	06/92	38	Action	Commander Keen - Aliens ate...	05/92	17	Action	Gateway to the Savage... (C-64)	05/92	51	Konv.	Magic Pockets (Atari ST)	01/92	120	Konv.
A.T.A.C.	09/92	102	Preview	Conflict Korea	08/92	105	Strategie	George Foreman's KO Boxing (GG)	10/92	132	Action	Magic Sword (SF)	10/92	129	Action
* Abandoned Places	03/92	51	Adventure	Conflict Korea (AM)	10/92	100	Konv.	Ghost Battle (Atari ST)	01/92	112	Konv.	Magical Guy (MD)	08/92	147	Action
Aces of Aces (SM)	01/92	134	Action	Conquest of the Longbow	03/92	54	Adventure	Global Conquest	08/92	113	Strategie	Manager	02/92	104	Flop
Aces of the Pacific	07/92	112	Preview	* Conquistador	01/92	69	Strategie	Global Effect	05/92	106	Simulation	Marble Madness (GB)	03/92	128	Action
* Aces of the Pacific	08/92	116	Simulation	* Cool Croc Twins (ST)	10/92	24	Konv.	Go Simulator	05/92	62	Strategie	Marble Madness (MG)	05/92	125	Strategie
Addams Family (GB)	03/92	127	Action	Corvette ZR 1 Challenge (NES)	07/92	127	Simulation	* Goblins	04/92	62	Strategie	Marble Madness (MS)	09/92	138	Konv.
Advantage Tennis	02/92	57	Sport	Cover Girl (C64)	09/92	99	Konv.	Goblins	01/92	70	Preview	Mario L. Hockey (MD)	03/92	125	Sport
Advantage Tennis (ST)	03/92	103	Konv.	Cover Girl Poker	06/92	110	Simulation	* Gods (PC)	02/92	112	Konv.	Master Of Weapon (MD)	02/92	117	Action
Adventure Island (GB)	05/92	124	Action	Crazy Cars 3	08/92	25	Action	* Gods (Archimedes)	09/92	15	Konv.	Matrix Cubed	04/92	40	Adventure
Adventure Island (SF)	04/92	120	Action	Creators 2, Torture Trouble	08/92	49	Action	Golden Axe II (MD)	03/92	117	Action	Medieval Warlords	01/92	72	Strategie
Agony	06/92	46	Action	Crime City	04/92	42	Adventure	Golden Eagle	03/92	42	Action	Mega Man (PC)	07/92	43	Konv.
Air Bucks	08/92	110	Preview	Crisis In The Kremlin	09/92	97	Strategie	Gomola (MD)	02/92	116	Action	* Mega Man 3 (NES)	05/92	116	Action
Air Bucks	09/92	104	Simulation	Cruise for a Corpse (Atari ST)	02/92	105	Konv.	* Grand Prix	03/92	52	Simulation	Mega Man II (GB)	05/92	121	Konv.
Air Rescue (MS)	10/92	130	Action	Crusaders of the Dark Savant	10/92	51	Preview	Grand Prix Unlimited	09/92	106	Simulation	Mega Traveller II	02/92	63	Adventure
Alcatraz	06/92	39	Action	Crystal Quest (GB)	01/92	142	Action	Grandmaster Chess	10/92	98	Strategie	Mercenary III	05/92	34	Action
Alcatraz (ST)	07/92	42	Konv.	Curse of Enchantia	08/92	55	Preview	Great Courts II (PC)	01/92	114	Konv.	Mercs (MD)	01/92	136	Action
Alien Storm (Amiga)	01/92	112	Konv.	D-Force (SF)	04/92	120	Action	Griffin (GG)	04/92	123	Action	Metroid II (GB)	03/92	127	ACTION
Alien Storm (C-64)	05/92	36	Konv.	D. Robinson's Supreme C. (MD)	08/92	141	Sport	Guardians	02/92	42	Action	Microcosm	08/92	17	Preview
Alien Storm (SM)	02/92	129	Action	D/Generation	06/92	37	Action	Guest	06/92	52	Preview	Micropruse Golf (Amiga)	02/92	112	Konv.
Alien Syndrome (GG)	07/92	131	Konv.	Dark Castle (MD)	01/92	134	Action	Guy Spy	10/92	53	Adventure	Midwinter II (Amiga)	01/92	114	Konv.
Alisia Dragoon (MD)	08/92	146	Action	Darklands	07/92	65	Preview	Hal Wrestling (GB)	02/92	133	Sport	Midwinter II (PC)	08/92	18	Konv.
Altered Space (GB)	01/92	140	Action	* Darklands	10/92	60	Adventure	* Hard Ball III	08/92	100	Sport	Mig-29M (Atari ST)	01/92	108	Konv.
Amazon	10/92	44	Preview	* Darkseed	06/92	50	Darkseed	* Hard Nova (Amiga)	02/92	107	Konv.	Mig-29M (PC)	01/92	114	Konv.
Amber Star	03/92	38	Adventure	Das Erbe	02/92	48	Preview	Hard Nova (Atari ST)	01/92	109	Konv.	Mig-29M (Archi)	03/92	102	Konv.
* Amberstar (Amiga I MB)	06/92	58	Konv.	* Das Schwarze Auge	06/92	60	Adventures	Hare Raising Havoc	05/92	44	Adventure	Might and Magic III (1 MB)	06/92	58	Konv.
Amnios	01/92	17	Action	Daughter of Serpents	10/92	46	Preview	* Harlequin	04/92	39	Action	Mike Ditka P. Football (MD)	02/92	118	Sport
* Another World	03/92	8	Action	Days Of Thunder (GB)	02/92	134	Action	Harlequin (ST)	07/92	42	Konv.	Mike Read Pop Adventure	09/92	103	Preview
Another World (PC)	07/92	43	Konv.	Deathbringer	02/92	36	Action	Heart of China (Amiga)	01/92	108	Konv.	Millenniglia (PC)	08/92	16	Konv.
Apache Flight	07/92	44	Action	Decap Attack (MD)	01/92	126	Action	* Heimdall	02/92	10	Adventure	Mindwaste! (PC)	08/92	106	Konv.
* Apydia	01/92	30	Action	Deliverance	06/92	40	Preview	Heimdall (Atari ST)	05/92	52	Konv.	Missile Command (GB)	06/92	129	Action
Aquaventura	09/92	23	Action	Deliverance	07/92	34	Action	Heimdall (PC)	07/92	62	Konv.	Mission: Impossible (NES)	07/92	127	Action
Arcade Smash Hits (SM)	09/92	131	Action	Demolition Blue	08/92	46	Action	Hero Quest II	08/92	54	Preview	* Monkey Island 2 (Amiga)	08/92	63	Konv.
Arcana (SF)	10/92	132	Action	Der Patrizier	06/92	104	Preview	Heroes of the 357th	07/92	118	Simulation	Monkey Island II	01/92	36	Preview
Arch Rival (MD)	09/92	138	Sport	* Der Patrizier	07/92	109	Strategie	Heroquest: Witchlord	03/92	33	Strategie	* Monkey Island II	02/92	6	Adventure
Arcus Odyssey (MD)	02/92	120	Action	* Desert Strike (MG)	06/92	118	Action	Hexuma - Das Auge des Kal	09/92	45	Preview	Monster in my pocket (NES)	06/92	127	Action
Are we there yet?	03/92	56	Strategie	Devil Crash (MD)	01/92	136	Action	Hitchhiker's Guide to Galaxy	04/92	100	Oldie	Moonfall	02/92	36	Action
Art Alive (MG)	06/92	127	Education	Devilish (MG)	07/92	131	Konv.	Hoi	10/92	22	Action	Moonfall (C64)	02/92	105	Konv.
Ashes of Empire	05/92	50	Preview	Devious Design	03/92	50	Action	Home Alone (GB)	01/92	144	Action	Moonfall (ST)	03/92	102	Konv.
* Ashes of Empire	07/92	106	Strategie	Die Hard 2	08/92	37	Action	Hong Kong Mahjong Pro	10/92	96	Strategie	Moonstone	03/92	66	Action
Asteroids (GB)	06/92	134	Konv.	* Die Kathedrale (PC)	03/92	101	Konv.	Hook	09/92	53	Adventure	Moulthead	10/92	18	Preview
Attack o.t. Killer Tomatoes (GB)	04/92	124	Action	* Double Dragon II (GB)	03/92	128	Action	Hook (GB)	08/92	151	Action	Multi Player Soccer Manager	01/92	58	Strategie
Awesome Golf (Lynx)	02/92	121	Sport	Double Dragon III	02/92	49	Action	Hostile Breed	07/92	30	Action	Musya (SF)	10/92	131	Action
Ayrtion Senna's S.M.G.P.II (SM)	09/92	132	Simulation	Double Dribble - 5 on 5 (GB)	04/92	126	Simulation	Hot Rubber	05/92	59	Sport	Mutation Nation (NG)	08/92	149	Action
Ayrtion Sennas Super... (MD)	10/92	138	Konv.	Double Mind	04/92	61	Strategie	Hoversprint	06/92	44	Action	* Myth	05/92	28	Action
* B-17 Flying Fortress	10/92	102	Simulation	Dragon Crystal (SM)	02/92	122	Adventure	Hudson Hawk	03/92	44	Action	Nail 'N Scale (GB)	07/92	129	Action
* B.A.T. II	10/92	50	Adventure	Dragon Fighter	02/92	34	Action	Humans	05/92	66	Preview	NBA All-Star Challenge 2 (GB)	09/92	135	Sport
Baby Jo	01/92	76	Action	Drakhdhen (SNES)	05/92	127	Action	* Humans	07/92	45	Action	Neotopia II (EN)	02/92	126	Adventure
Bambuzie	09/92	96	Strategie	Drift	07/92	105	Preview	Hunt the Fonts	10/92	22	Action	Nigel Mansell World Ch. (SF)	08/92	147	Preview
Barbarian II	02/92	46	Action	* Duck Tales (NES)	02/92	116	Action	Hunter (Atari ST)	01/92	118	Konv.	Nigel Mansell's World Ch.	10/92	104	Preview
Barbarian II (ST)	04/92	38	Konv.	* Dune	07/92	6	Adventure	Inca	08/92	54	Preview	Nightshade (NES)	09/92	124	Action
Bargon Attack	07/92	64	Adventure	Dungeon Master	10/92	54	Adventure	* Indiana Jones IV	06/92	7	Adventure	No greater Glory	03/92	42	Strategie
Batman 2	08/92	150	Action	Dylan Dog	08/92	126	Action	Indy Heat	05/92	58	Sport	No second Prize	07/92	100	Preview
Batman Returns (Lynx)	09/92	128	Action	Dynablast (Amiga)	04/92	34	Konv.	* Ishar	07/92	58	Adventure	Nobby the Aardwark	08/92	48	Preview
Battle Command (C64)	02/92	111	Konv.	Dynablast (NES)	10/92	138	Konv.	* J.W. Whirlwind Snooker (Amiga)	02/92	110	Konv.	Nova 9	01/92	68	Action
* Battle Isle (PC)	06/92	106	Konv.	* E.S.S. Mega	03/92	15	Strategie	Jack Nicklaus Golf	07/92	101	Sport	* Oh No! More Lemmings	02/92	54	Strategie
Battlelords (GB)	04/92	125	Action	Earl Weaver Baseball II	02/92	32	Sport	Jack Nicklaus Golf (GB)	08/92	152	Sport	Olds	01/92	74	Oldie
BC KID	09/92	18	Preview	Eco Quest - The Search for...	05/92	42	Adventure	Jaguar XJ 220	05/92	60	Preview	Olympic Gold (MD, GG)	08/92	142	Sport
Beast Warrior (MD)	03/92	119	Action	El Viento (MD)	01/92	126	Action	Jaguar XJ 220	07/92	102	Sport	Operation Combat	10/92	97	Strategie
Beetlejuice	06/92	42	Action	Elite II	10/92	20	Preview	James Pond (Archi)	03/92	112	Konv.	Ork	05/92	16	Action
Beetlejuice (GB)	04/92	124	Action	Elvira	03/92	41	Action	Jerry Boy (SF)	01/92	131	Action	Out Run Europa	01/92	46	Action
Bill Elliott's N. Challenge	01/92	56	Sport	Elvira (64)	05/92	108	Konv.	Jim Power	06/92	42	Preview	Out Run Europa (C64)	02/92	112	Konv.
Bill Elliott's Nascar... (GB)	05/92	125	Simulation	Elvira (PC)	03/92	110	Konv.	* Jim Power in: Mutant Planet	07/92	16	Action	Pacific Island (ST)	09/92	97	Konv.
Birds Of Prey	03/92	34	Simulation	Elvira - Jaws Of Cerberus	03/92	36	Adventure	Joe & Mac (SF)	05/92	123	Action	Pacific Islands	08/92	106	Strategie
Black Crypt	05/92	39	Adventure	Elvira - The Arcade Game (ST)	06/92	47	Konv.	* Joe Montana II (MD)	05/92	120	Sport	Paperboy (MD)	08/92	154	Konv.
* Black Gold	01/92	42	Strategie	Elvira II (Amiga I MB)	06/92	58	Konv.	John Barnes European Football	09/92	93	Sport	Paperboy 2 (SNES)	09/92	130	Action
Black Sect	06/92	62	Preview	Epic	07/92	32	Action	John Madden Football (Amiga)	05/92	59	Konv.	Paragliding Simulation	04/92	54	Sport
Blade Warrior (Amiga)	01/92	110	Konv.	* Epic (PC)	08/92	21	Konv.	John Madden Football (MD)	03/92	120	Sport	* Parasol Stars	07/92	36	Action
Blaster Master Boy (GB)	05/92	121	Action	Epic (ST)	08/92	21	Konv.	Kabuki (MD)	02/92	130	Action	* Parodius (SF/NES)	10/92	133	Action
Bloodwych (PC)	02/92	107	Konv.	* Eternam	05/92	46	Adventure	Kaiser	02/92						

HitTitel	Ausg.	S.	Rubrik	HitTitel	Ausg.	S.	Rubrik	HitTitel	Ausg.	S.	Rubrik	HitTitel	Ausg.	S.	Rubrik
Ragnarok	05/92	66	Preview	Space Max	10/92	100	Konv.	Tetris Classic	10/92	101	Strategie	Turtles II (NES)	02/92	120	Action
Raiden Densetsu (SF)	04/92	128	Action	Space Quest IV (Amiga)	07/92	66	Konv.	* The Addams Family (SNES)	06/92	126	Action	TV Sports Boxing	01/92	38	Sport
* Rampart	07/92	104	Strategie	* Spacemax	05/92	104	Simulation	* The Adventures of W. Beamish	02/92	56	Adventure	* TV Sports: Baseball	03/92	62	Sport
Realms	03/92	17	Strategie	Spanky's Quest (GB)	08/92	151	Action	The Berlinwall (GG)	04/92	123	Action	Two Crude Dudes (MG)	05/92	118	Action
Rebel Racers	04/92	14	Action	Special Forces (AM)	06/92	107	Konv.	The Blues Brothers	09/92	137	Konv.	U.G.H.	06/92	41	Action
Red Baron	03/92	100	Flop	* Speedball II (MD)	02/92	127	Action	The Carl Lewis Chal. (Amiga)	09/92	92	Konv.	Ultima 6 (Amiga)	05/92	52	Konv.
Regent	07/92	119	Simulation	* Spellcasting 201	01/92	76	Adventure	The Carl Lewis Challenge	08/92	103	Preview	* Ultima Underworld	05/92	6	Adventure
Risky Woods	08/92	20	Action	Spellcraft	10/92	64	Adventure	The Carl Lewis Challenge	09/92	92	Sport	Ultima VII Part 2	10/92	40	Preview
Rival Turf (SNES)	07/92	125	Action	Spelljammer-Pirates of...	10/92	48	Adventure	The Chessmaster (GG)	05/92	126	Strategie	* Ultima VII: The Black Gate	01/92	6	Adventure
Roadblaster (MG)	04/92	128	Action	Spider-Man (SM)	02/92	129	Action	The Chessmaster (NES)	05/92	127	Strategie	* Ultimate Baseball (PC)	03/92	101	Konv.
* Robocod	01/92	57	Action	Spike in Transylvania	08/92	24	Action	The Chessmaster (SF)	04/92	127	Konv.	Ultimate Football (PC)	03/92	101	Konv.
Robocod (MD)	03/92	122	Action	Splatterhouse 2 (MD)	09/92	124	Action	* The Cool Croc Twins	08/92	51	Action	Undeadline (MG)	04/92	122	Action
* Robocod (ST)	03/92	109	Konv.	* Sports Talk Baseball (MD)	08/92	141	Sport	The Duel - Test Drive II (MG)	07/92	130	Konv.	Under Pressure	03/92	41	Action
Robocup 3 (ST)	06/92	47	Konv.	Spot	01/92	72	Strategie	The Flash (GB)	06/92	130	Action	Underworld	01/92	38	Preview
Robocup II	02/92	134	Action	St. Thomas	10/92	105	Preview	The Flintstones (NES)	06/92	119	Action	Vengeance Of Excalibur	01/92	70	Adventure
Robocup III	03/92	58	Action	Star Saver (GB)	07/92	128	Action	* The Games: Winter Challenge	01/92	71	Sport	Vengeance Of Excalibur (Amiga)	07/92	62	Konv.
Robosport	09/92	100	Strategie	* Star Trek	04/92	6	Adventure	The Godfather	06/92	38	Action	Videokid	04/92	15	Action
Robosport (Amiga)	09/92	100	Konv.	Star Trek (GB)	05/92	120	Action	The Killing Cloud (PC)	01/92	109	Konv.	Videokid (ST)	07/92	43	Konv.
Robosport (PC)	10/92	100	Konv.	Star Wars (NES)	03/92	118	Action	The Legacy	09/92	52	Preview	Vikings - Kingd. of England II	09/92	98	Strategie
Robotron 2084 (Lynx)	02/92	119	Action	* Starbyte Super Soccer	01/92	62	Strategie	The Legend of Kyrandia	10/92	6	Adventure	Volfield (64)	03/92	107	Konv.
Robozoni	02/92	62	Action	Starflight (MD)	02/92	128	Action	The Legend of Zelda (SF)	08/92	144	Adventure	Volfield (Amiga)	03/92	110	Konv.
Robozone (ST)	03/92	102	Konv.	Steel Empire	08/92	108	Strategie	The Lord of the Rings II	09/92	59	Adventure	Volfield (Atari ST)	05/92	36	Konv.
Rodland (Atari ST)	01/92	116	Konv.	Steel Empire (MG)	07/92	122	Action	* The Lost Files of Sh. Holmes	10/92	42	Adventure	Volfield (PC)	03/92	109	Konv.
Rodland (C-64)	04/92	38	Konv.	Steel Talons (Lynx)	09/92	128	Action	* The Lucky Dime Caper (SM)	04/92	122	Action	Vroom (Amiga)	04/92	58	Konv.
Roger Rabbit (GB)	03/92	126	Action	* Steingerber Hotelmanager	02/92	38	Strategie	The Oath	01/92	32	Action	Warriors of the Eternal... (MD)	10/92	135	Adventure
Rolling Ronny (PC)	04/92	38	Konv.	Stereo Master	04/92	110	Tools	The Quest of Agravain	07/92	38	Action	Wax Works	10/92	63	Preview
Rolling Thunder II (MD)	03/92	117	Action	StockMarket	10/92	95	Strategie	The Rocketeer	08/92	38	Action	Wayne Gretzky Hockey 2 (Amiga)	04/92	58	Konv.
Romance of the 3 Kingdoms II	06/92	102	Strategie	Stone Age	07/92	111	Strategie	The Simpsons (Amiga)	03/92	108	Konv.	Where in Time is... (MG)	07/92	131	Konv.
Rome	09/92	51	Preview	* Storm Master	04/92	64	Strategie	The Spirit of F1 (GB)	10/92	136	Action	Wild Wheels	01/92	41	Action
Round the Bend	04/92	31	Action	Stratego (Atari ST)	02/92	106	Konv.	The Summoning	10/92	58	Adventure	Wild Wheels (PC)	02/92	111	Konv.
Rubicon	04/92	32	Action	Street Fighter II (SF)	10/92	134	Action	The Taking of Beverly Hills	05/92	109	Adventure	Willy Beamish (Amiga)	04/92	52	Konv.
Rugby - The World Cup	02/92	34	Sport	Strider (SM)	02/92	128	Action	The Terminator (MD)	09/92	134	Action	Wimbledon (SM)	09/92	132	Sport
Rim Ark (MD)	03/92	118	Action	Strike Commander	09/92	14	Preview	The Terminator (MS)	09/92	134	Konv.	Wing Com. II: S. Operations	03/92	55	Simulation
S. Space Invaders (Atari ST)	02/92	106	Konv.	Sturmtruppen	10/92	23	Action	Theatre Of War	09/92	107	Simulation	Winter Camp	09/92	16	Action
Sagaia (SM)	08/92	154	Konv.	Summer Challenge	10/92	90	Preview	Think Cross (PC)	05/92	63	Konv.	* Winter Challenge (MG)	09/92	129	Sport
Samurai	06/92	107	Strategie	Summer Games	06/92	114	Oldie	Thrills Safari (NES)	08/92	148	Action	Wizards & Warriors III (NES)	06/92	132	Action
Sargon V	04/92	60	Strategie	Supaplex	03/92	62	Action	Thunder Burner	02/92	16	Action	Wizkid	08/92	22	Preview
Scenario - Theatre of War	07/92	110	Strategie	* Super Aleste (SNES)	07/92	124	Action	Thunder Force IV (MD)	10/92	126	Action	Wolfchild	03/92	16	Action
Scrapyard Dog (Lynx)	02/92	119	Action	Super Barbarian	08/92	39	Preview	Thunderhawk (Atari ST)	01/92	120	Konv.	Wonderboy V (MD)	02/92	115	Action
* Sea Rogue	08/92	107	Adventure	Super Battle Tank (SNES)	09/92	125	Strategie	Thunderjaws (Atari ST)	01/92	116	Konv.	* Wonderland	04/92	53	Konv.
Sega Chess (MD)	02/92	118	Strategie	Super Contra (SNES)	05/92	114	Action	Tie Break (CDTV)	01/92	118	Konv.	Woody Pop (GG)	02/92	122	Action
Sensible Soccer	07/92	102	Preview	Super E.D.F. (SF)	03/92	119	Action	Tiny Sweets	10/92	14	Action	World Tennis Championship	08/92	102	Sport
* Sensible Soccer	08/92	102	Sport	Super Fantasy Zone (MG)	05/92	119	Action	* Tiny Toon Adventures (GB)	06/92	128	Action	Wrestlemania (64)	03/92	107	Konv.
Shadow Of The Beast (MD)	02/92	128	Action	* Super Formation Soccer (SNES)	05/92	111	Sport	Tip Off	04/92	56	Sport	Wrestlemania (Amiga)	03/92	106	Konv.
Shadow of the Beast (SM)	08/92	154	Konv.	Super Ghoul's 'n' Ghosts (SF)	01/92	125	Action	Titanic Blinky	01/92	56	Action	Wrestlemania (NES)	02/92	117	Sport
Shadow World	07/92	59	Preview	Super Hunchback (GB)	07/92	128	Action	Titus the Fox	05/92	32	Action	Wrestlemania (ST)	04/92	58	Konv.
Shadowlands	05/92	42	Adventure	Super Kick Off (GB)	04/92	130	Simulation	To Be On Top	03/92	64	Oldie	WWF Super Wrestlemania (SNES)	05/92	118	Sport
Shadowlands (PC)	09/92	48	Konv.	Super Kick Off (SM)	04/92	129	Simulation	Toe Jam & Earl (MD)	01/92	130	Action	Xenon	10/92	86	Oldie
Shadowlands (ST)	06/92	59	Konv.	* Super Mario Bros. 3 (NES)	01/92	124	Action	Toki (Lynx)	06/92	134	Konv.	Xenon 2 Megablast (MD)	09/92	138	Konv.
Shanghai II - Dragon's Eye	05/92	64	Strategie	Super Off Road (MG)	06/92	132	Konv.	Toki (MG)	04/92	130	Action	Xenon II (SM)	02/92	129	Action
* Shuttle	05/92	102	Simulation	Super One on One (MG)	07/92	121	Sport	Top Banana	04/92	16	Action	Yogi's Big Clean Up	07/92	41	Action
Silly Putty	10/92	15	Preview	Super Skweek (Lynx)	07/92	130	Konv.	Top Gun - 2nd Mission (NES)	02/92	124	Action	Yoshi (GB)	09/92	136	Action
* SimAnt	03/92	53	Simulation	Super Space Invaders	01/92	44	Action	Tornado	07/92	114	Preview	Zarch	09/92	88	Oldie
Simant (Amiga)	07/92	115	Konv.	Super Space Invaders (64)	03/92	103	Konv.	Track & Field	05/92	132	Oldie	Zool	07/92	47	Preview
Simpsons (NES)	01/92	138	Action	Super Space Invaders (PC)	05/92	36	Konv.	Track and Field (GB)	10/92	136	Action				
Sliding Skill	02/92	44	Strategie	Super Tetris	08/92	112	Strategie	Track Meet (GB)	08/92	150	Sport				
Smash TV	02/92	32	Action	Suspicious Cargo	02/92	13	Adventure	Treasures of the Savage...	06/92	67	Adventure				
Soccer Mania	09/92	136	Sport	Sword of Honour	08/92	48	Action	Trexwarrior	01/92	34	Action				
Sol-Feace (MD-CD)	03/92	121	Action	Techno Soccer (MG)	04/92	121	Sport	Trog (NES)	05/92	113	Action				
* Sonic The Hedgehog (SM)	02/92	127	Action	Teenage M. H. Turtles (64)	03/92	112	Konv.	Trouble Shooter (MD)	02/92	121	Action				
Soul Crystal	03/92	32	Adventure	Teenage M. H. Turtles (Amiga)	03/92	109	Konv.	Turbo Charge	02/92	43	Action				
Soul Crystal (C-64)	05/92	51	Konv.	Teenage Mutant H.T. IV (SF)	10/92	134	Action	Turbo Out Run (MG)	07/92	130	Konv.				
Space 1889	02/92	14	Adventure	Ten-Gai	08/92	109	Strategie	Turrican (GB)	08/92	152	Action				
Space 1889 (Atari ST)	05/92	52	Konv.	Tennis Cup 2	09/92	95	Sport	Turrican (MD)	03/92	128	Action				
Space Ace 2	04/92	52	Adventure	Terminator 2 (64)	03/92	107	Konv.	Turtles II (GB)	05/92	124	Action				
Space Crusade	04/92	45	Preview	Terminator 2 (GB)	04/92	125	Action								
Space Gun	06/92	116	Action												

Legende:

Konv. = Konvertierung
MD = Mega Drive
SM = Sega Master System
SF = Super Famicom/Super NES
GB = Game Boy
GG = Game Gear
AL = Atari Lynx
EN = PC Engine



GEWINNER



Ishar (Silmaris, ASM 8/92)

Lösungswort: Fafnir/Fafner

Die Teilnahme am Live-Rollenspiel auf der Starkenburg hat gewonnen:

Christopher Klatt, 8711 Markt Einersheim

CSS (AmiShows, ASM 9/92)

Lösung: Computer Shopper Show (CSS)

Eine Wochenendreise zur CSS für zwei Personen nach Köln hat gewonnen:

Dieter Zilch, 6438 Bad Soden-Salmünster

Je eine Eintrittskarte zur CSS erhielten:

Marcus Petsch, 0-1199 Berlin
Guido Krug, 8733 Bad Bocklet
Markus Maier, 8301 Aiglsbach
Roland Sengenberger, 8580 Bayreuth
Martin Ebert, 3008 Garbsen 2
Dragan Mitrusevic, 5650 Solingen 1
Stephan Alsleben, 7140 Ludwigsburg
Regina Link, 4000 Düsseldorf 1
Frank Scheffler, 4650 Gelsenkirchen
Dieter Wissel, 8752 Mömbris 3

Je ein Mousepad geht an:

Oliver Riepe, 4902 Bad Salzufflen 1
Mario Engels, 4000 Düsseldorf
Stefan Riske, 3320 Salzgitter 1
Heidemarie Deckmann, 5880 Lüdenscheid
Wolfgang Gradl, 8452 Hirschau
Marcel Ritter, 4300 Essen 12
Nino Kemt, 0-9374 Gelenau
Ulrich Schulz, 4620 Castrop-Rauxel
Markus Jansen, 5190 Stolberg
Christian Preiß, 8500 Nürnberg 90

Atari (ASM 7/92)

Lösungen: 1) Atari, 2) b, 3) Casino, Super Sweek

Je ein Lynx geht an:

Jörn Wittmann, 3456 Hess. Lichtenau
Kurosch Rezwan, 6110 Wolhusen
Jürgen Brömmer, 2720 Rotenburg/Wümme
Klaus Leiner, 6660 Zweibrücken
Thomas Tennert, 7110 Öhringen
Fritjof Eckardt, 4100 Duisburg 11
Winfried Buhl, 5948 Schmalleberg 1
Volker Bischoff, 6747 Annweiler am Trifels
Ernst Vondrau, 8741 Hollstadt
Michael Janke, 2401 Groß Grönau

Je ein Portfolio erhalten:

Beat Schultheiss, CH-6285 Hitzkirch
Jörn Poßögel, 0-6901 Jena-Amb.
Volker Settgast, 2980 Norden 1

Hinweis in eigener Sache!

Bei einigen Wettbewerben werden Spiele für verschiedene Computersysteme verlost. In aller Regel bitten wir darum, uns das jeweilige System mit anzugeben. Einige Pappnasen (sorry!) überlassen uns die Qual der Wahl und meckern dann, wenn wir was für den PC schicken, obwohl sie doch einen Amiga haben, was wir natürlich nicht wußten. Aus diesem Grund werden wir künftig die Zuschriften, wo die (geforderte) Systemangabe fehlt, nicht mehr berücksichtigen.

Ferner bitten wir Euch, Euren Absender vollständig und lesbar (!) anzugeben, am besten in Druckschrift oder so. Was wir nicht entziffern können, fliegt auch raus. Last but not least ein Tip für jene, die der Bundespost wohlgesonnen sind: Es hat keinen Sinn, mehr als eine Karte je Wettbewerb pro Teilnehmer zu schicken, da wir alles nachprüfen und aussortieren. Der Rekord liegt übrigens bei 72 Zuschriften eines einzelnen Freaks auf ein- und dieselbe Competition! Wer bietet mehr?



Generalkarte



1000
PLAYSOFT-STUDIO SCHLICHTING, Computersoftware + Versand GmbH, Katzbachstr. 8, 1000 Berlin 61, Tel.: (030) 7861096.
POWERSOFT, Schwedenstr. 18 c, 1000 Berlin 65, Tel.: (030) 4922056.

2000
BIENERGRÄBER, Ottensener Straße 126, 2000 Hamburg 54, Tel.: (040) 5401217.
COSI, Postfach 1123, 2060 Bad Oldesloe, Tel.: (04531) 87821.
FINGERHUTH, Computersoftware & Zubehör, Wansbeker Chaussee 40, 2000 Hamburg 76 Tel.: (040) 2505759.

ABC-SOFT	64/65	ESSER-SOFT	73	KONAMI	9	SOFT & SOUND	31
ACCLAIM	39	EXPERT SOFTWARE	132	LIFETIMES	132	SOFTWARE 2000	25
ACCOLADE	15	FSE-KAISERSLAUTERN	89	MAXION	125	STARBYTE	19,21,23
ARBIROSOFT	77	FUNTASTIC	79	MICROPROSE	53,115,121,123	VIRGIN	55
ASI	163	FUNNY SOFTWARE	35, 143	MULTI MEDIA SOFT	91	TRONIC-VERLAG	11,57,76
BACHLER	33	GROSS ELECTRONIC	87	OKAY-SOFT	132		93,97,101,103-105,
BOMICO	50/51, 164	HARTUNG SPIELE	59,61	PFISTER	71		111,131,136,139,147,
CDV	135	HEIDAK	28/29	PHILIPP MORRIS	2		151,153,157,162
DIF GAME VERLAG	133	ICP-VERLAG	99	PSYGNOSIS	13	UNITED	63
DYNATEX	145	JOYSOFT	67	SKYLINE	45	U.S. GOLD	141
ELECTRONIC LAND	130	KAISERSTÜHLER	134	SOFT CONCEPT	113	WIAL	46/47
ENGLBERGER	95	KAROSOFT	75	SOFTPOWER	130	WUPPERSOFT	134

Ein Teil der Abo-Auflage enthält Beilagen des Interest-Verlages

FLASHPOINT, Hamburger Str. 68, 2360 Bad Segeberg, Tel.: (04551) 4097.
HUDSON SOFT, Ferdinandstr. 2, 2000 Hamburg 1, Tel.: (040) 339926.
SOFTWARE 2000, Lübecker Str. 10, 2320 Plön/Holstein, Tel.: (04522) 1379.
VIRGIN GAMES GMBH, Neuer Pferdemarkt 1, Postfach 305568, 2000 Hamburg 36, Tel.: (040) 431660-0.

3000
ASTRO-VERSAND, Postfach 1330, 3502 Vellmar, Tel.: (0561)880111.
COMPUTERPARTNER T + S GMBH, Waldstr. 25, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (05322) 54057.
CWM-VERSAND, Schmiedestr. 5, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (05322) 54081.

4000
ASCION, Brockhagener Str., 4830 Gütersloh, Tel.: (05241) 39083.
BACHLER, Postfach 429, 4290 Bocholt, Tel.: (02871) 183088.
BLUE BYTE, Aktienstr. 62, 4330 Mühlheim/Ruhr, Tel.: (0208) 473837
COMPY-SHOP GMBH, Missundestr. 48, 4600 Dortmund 1, Tel.: (0268) 497169.
DEFKOM SOFTWARE, Tirolerstr. 64, 4350 Recklinghausen, Tel.: (02361) 651007.
DIE CASSETTE, Markt 13, 4950 Minden, Tel.: (0571) 21648.
DYNATEX, Brückstr. 42-44, 4600 Dortmund 1, Tel.: (02301) 4134.

ECLIPSE SOFTWARE DESIGN, Versmolder Str. 41, 4802 Halle/Westfalen, Tel.: (05201) 16989.
EUROSYSTEMS, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, Tel.: (02822) 45589.
GERMAN DESIGN GROUP, Buchholzstr. 17, 4755 Holzwickede, Tel.: (02301) 12647.
KORONA-SOFT, Carl-Bertelsmann-Str. 53, 4830 Gütersloh, Tel.: (05241)1828.
LEISURESOFT, Robert-Bosch-Str. 1, 4703 Bönen, Tel.: (02383)69-0.
LIFETIMES, Pestalozzistr. 6, 4350 Recklinghausen, Tel.: (02361) 36267.
MINDSCAPE INTL., Daimlerstr. 10a, 4044 Kaarst 2, Tel.: (02131) 67544
POWER STATION RECORDS, Nakatennusstr. 2, 4050 Mönchen Gladbach 1, Tel.: (02161) 490555.
RUSHWARE COMPUTERSPIELE GMBH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel.: (02131) 607-0.
RAINBOW ARTS / SOFTGOLD, Daimlerstr. 10, 4044 Kaarst 2, Tel.: (02131) 6602-0.
RTS ROLAND TOONEN SOFTWARE, Postfach 31, 4178 Kevelaer, Tel.: (02832) 78184.
SOFT & SOUND, Gneisenaustr. 1, 4000 Düsseldorf 30, Tel.: (0211) 494862.
SOFTSHOP GMBH, Limbecker Platz 9, 4300 Essen 1, Tel.: (0201) 238256.
SOFTWAREVERSAND GEBAUER, Sternwandstr. 69, 4000 Düsseldorf, Tel.: (0211) 309233.
STARBYTE SOFTWARE, Nording 71, 4630 Bochum, Tel.: (0234) 680460.
THALION SOFTWARE GMBH, Königsstr. 16, 4830 Gütersloh, Tel.: (0524) 10120.
UNITED SOFTWARE, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2, Tel.: (05244) 4080.
KAI UFFENKAMP-COMPUTER-SYSTEME, Gartenstr. 3, 4904 Enger, Tel.: (05224) 2375.

5000
ART & FUN, Köln-Aachener-Str. 86, 5013 Elsdorf, Tel.: (02274) 81981.
COMPUTERSTUDIO, Hindenburgstr. 82, 5630 Remscheid, Tel.: (02191) 385424.
CPS FRANK HEIDAK, Bürgerstr. 8 - 10, 5000 Köln 1, Tel.: (0221) 92571411.
DIGITAL CONCEPTS, Börsenstr. 55, 5650 Solingen, Tel.: (0212) 870128.
DIGITAL MARKETING, Krefelder Str. 16, 5142 Hückelhoven 2, Tel.: (02435) 2086.
JOYSOFT, Gottesweg 157, 5000 Köln 41, Tel.: (0221) 443056.
KINGSOFT, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel.: (0241) 152051.
MEDIENCENTER ISERLOHN, Werninger Str. 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (02371) 24599.

6000
ATARI COMPUTER DEUTSCHLAND GMBH, Postfach 1213, 6096 Raunheim, Tel.: (06142)2090.
BOMICO, Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach, Tel.:

(06107) 7606-0.
DEMONWARE GMBH, Strahlenberger Str. 125a, 6050 Offenbach, Tel.: (069) 8004703-99.
DIE SPIELBURG, Friedrich-Ebert-Straße 1, 6250 Worms, Tel.: (06241) 593763.
KONAMI EUROPE GMBH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt/M. 50, Tel.: (069) 950812-0.
MN-HOBBY SOFT, Amtsgasse 3, 6940 Weinheim, Tel.: (06201) 181201.
NINTENDO OF EUROPE GMBH, Babenhäuser Str. 50, 6754 Großostheim, Tel.: (06026) 5050-0.
PRESTIGE, Bahnstr. 59, 6140 Bensheim 1, Tel.: (06251) 65711.

7000
ATTIC ENTERTAINMENT SOFTWARE, Untere Vorstadt 37, 7470 Albstadt, Tel.: (07431) 54305.
CDV SOFTWARE, Ettlinger Str. 5, 7500 Karlsruhe, Tel.: (0721) 22295.
FUNNY SOFTWARE, Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach, Tel.: (0711) 8568534.
SKYLINE, St. Pöltener Str. 28, 7000 Stuttgart, Tel.: (0711) 812736.
TOP4, Hackstr. 30, 7000 Stuttgart 1, Tel.: (0711) 2624209.

8000
COMPUTER-SHOP (GAMESWORLD), Landsberger Str. 135, 8000 München 2, Tel.: (089) 5022463.
CONTITRONIC, Schellingstr. 20, 8000 München 40, Tel.: (089) 284964.
ECS VERTRIEBS GMBH, Rosenheimer Str. 92a, 8000 München 80, Tel.: (089) 4489389.
FANDANGO, Kirchenplatz 2, 8950 Kaufbeuren, Tel.: (08341) 14053.
FUNTASTIC COMPUTERWARE, Müllerstr. 44, 8000 München 44, Tel.: (089) 2609593.
GERDS COMPUTER-ECKERL, Putzbrunner Str. 19, 8012 Ottobrunn, Tel.: (089) 6096698.
GROSS ELECTRONIC, Gartenweg 4, 8391 Röhrnbach, Tel.: (08582) 1599
HIGH SCORE GAMES, Herzogstr. 2, 8000 München 40, Tel.: (089) 344388.
LIFESTYLE SOFTWARE ARTS, St.-Wolfgang-Str. 21, 8859 Sinning.
MAGIC COMPUTERSPIELE, Trierer Str. 110, 8500 Nürnberg 50, Tel.: (0911) 48871.
PEKSOFT, Müllerstr. 44, 8000 München 50, Tel.: (089) 2609380.
SAFER GAMES, Minnewitstr. 28, 8000 München 90, Tel.: (089) 6908687.
SOFTWORLD, Peter-Henlein-Str. 73, 8500 Nürnberg, Tel.: (0911) 437474.
THEO KRANZ-GAMES, Juliuspromenade 11, 8700 Würzburg, Tel.: (0931) 571601.
T.S. DATENSYSTEME, Dennisstr. 45, 8500 Nürnberg, Tel.: (0911) 288286.
WIAL-VERSAND, Liegnitzer Str. 13, 8038 Gröbenzell, Tel.: (08142) 9011.

O-1000
COMPUTER ZENTRUM, Grossestr. 13, 1260 Strausberg.

O-2000
COMPUTER & TECHNIK STRALSUND, Langestr. 13, 2300 Stralsund.

O-4000
COMP AS, Wordgasse 4, 4300 Quedlinburg.

O-7000
PSW COM TAC GMBH, Steinbrückstr.1, 7700 Hoyerswerda.

O-8000
HHW COMPUTERSTUDIO 2000 GMBH, Gojlsier Str. 21, 8028 Dresden.

Österreich
MES SIMULATIONS, Klostertalerstr. 25, A-6951 Braz, Tel.: (05552) 81210.

Schweiz
DISCADE, Bachstr. 22, CH-8200 Schaffhausen, Tel.: (05325) 1332.

DIE NEUESTEN HEFTE...

aktueller software markt 12/92
AB 13. NOVEMBER...

aktueller software markt NR.17
SEIT 4. SEPTEMBER!

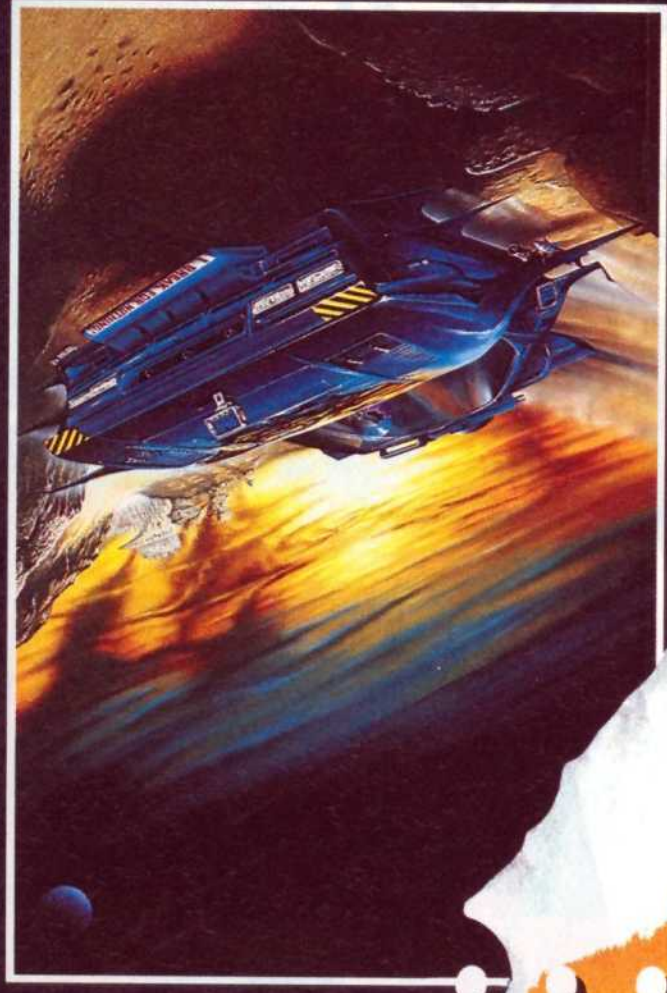
aktueller software markt NR.2
EXTRA SSI-SPECIAL
AB 30. OKTOBER...

...AN EUREM KIOSK!!!

26.21
in der

BYE & BUY

► THE NEXT ...



▲ ASM-Titel im Dezember

Alles hat ein Ende, da macht auch die ASM keine Ausnahme. Jetzt aber nur keine Panik, dies bezieht sich lediglich auf diese Ausgabe, den 13. November nimmt das 'Verhängnis' seinen erneuten Lauf... An dem Tag, an dem ihr Euch den ganzen Tag über mit der ASM 12/92 ins Bett legen werdet, damit ja nichts passiert, könnt ihr Euch dank unserer 'monatlichen Einrichtung' ausführlichst über das aktuelle Geschehen auf dem Markt informieren.

Brandheiße Dinge gibt's zu vermelden, das können wir Euch versprechen. So haben wir sozusagen ein Accolade-Special auf Lager, denn die Jungs überhäufen uns mit Software verschiedenster Art: Horror à la carte wird uns mit WaxWorks präsentiert - passend zum Freitag,

ger blutig, dafür erotisch, wird sich Spellcasting 301 auf dem PC zeigen. Der absolut sportliche Höhepunkt des Jahres findet sich eben-falls in der folgenden Ausgabe: Summer Challenge ist endlich fertig und hat die besten Voraussetzungen für Olympisches Gold auf PC. Doch es wird noch mehr aus diesem Hause kommen...

Flippern bis zum Umfallen - kein Problem mit Pinball Dreams 2 auf unserer 'Freundin', Amiga-Fantasy-Rollenspieler können sich auf den Test zu Darkmere einstellen. PC-Fans werden wohl in 'Bombastimmung' geraten, wenn sie sich die Konvertierung von Dynablastern reinziehen. Weniger 'bombig' in diesem Sinne geht's hoffent-



▲ Die große Reportage...

ACCOLADE
The best in entertainment software.™

lich auf der CSS '92 in Köln zu, über die wir ausführlich berichten werden. Hundertprozentig bombig ist aber ganz bestimmt unsere Dezember-Ausgabe, in der wir natürlich neben all den Re- und Previews wie immer eine Menge Tips & Tricks, Wettbewerbe, Reportagen und faustdicke Überraschungen haben werden. Cheerio - see ya!



▲ Cores Rollenspiel Darkmere

12.92

ASM

FÜR 6,60 DM?

DAS ASM KURZ ABO

6x ASM für ein halbes Jahr!

KLARO



Widerrufsrecht:
Abo-Vereinbarungen können innerhalb einer Woche beim Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege, schriftlich widerrufen werden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

aktuelle Softwaremarkt SPECIAL
LÖSUNGEN:
INDIANA JONES 4
ULTIMA V ERWORBEN
DARKSEEL
ULTIMA 7
ELVIRA 2
URIDIUM 2
IM INTERVIEW
BRANDNEUE GAMES
HISTORY LINE
BC KID
ZOO
SIMLIFE
TRODDLERS
GOBLINS 2
BATMAN RETURNS
SILLY PUTTY
HEXUMA
ACTION & ABENTEUER
ROLLENSPIEL LIVE!

nur für Abonnenten!
jeden Monat eine Lösung
GRATIS
(gegen frankierten Rückumschlag mit SERVICE-GUTSCHEIN) GUTSCHEINE sind nur per ASM-Abo erhältlich

100% PREISWERT

100% SCHNELL

100% KOMPLETT

ABO

Wenn Sie ASM abonnieren, sparen Sie gegenüber dem Einzelkauf einen Batzen Geld! Das Porto übernehmen selbstverständlich wir.

Wenn Sie ASM abonnieren, bekommen Sie ASM noch vor dem offiziellen Erscheinungstermin – früher als Ihre Nachbarn.

Wenn Sie ASM abonnieren, verpassen Sie mit Sicherheit keine einzige Ausgabe und erhalten somit ein lückenloses Nachschlagewerk.

DESHALB

ASM –
6x für ein halbes,
12 x für ein
Jahr!



»ABONNEMENT«

Das ist meine aktuelle Adresse, Änderungen teile ich umgehend mit.

Name/Vorname/Firma _____

Straße/Postfach _____

W 0 PLZ/Ort _____

Freundschafswerbung (Achtung! Der Gewerbe darf für eine Dauer von einem Jahr vor der Werbung kein Abo bezogen haben!)

Datum: Unterschrift des Werbens (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters) _____



»BESTELLKARTE«

Hiermit bestelle ich die untenstehend ausgewählten Produkte:

Name/Vorname/Firma _____

Straße/Postfach _____

W 0 PLZ/Ort _____

Den Betrag bezahle ich mit dem beigefügten Verrechnungsscheck.
 Ich bitte um Lieferung per Nachnahme zuzüglich der Nachnahmegebühr (nur innerhalb der BRD).

Datum: _____ Unterschrift (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



»KONTAKTKARTE«

Name/Vorname/Firma _____

Straße/Postfach _____

W 0 PLZ/Ort _____

Telefon (Vorwahl/Nummer) _____



»KLEINANZEIGEN«

Name/Vorname/Firma _____

Straße/Postfach _____

W 0 PLZ/Ort _____

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 _____

W 0 PLZ/Ort _____

Diese Karte bitte in einem Umschlag als Brief schicken.

Adresse:
Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Kleinanzeigen-Service
Postfach 870
D-3440 Eschwege

T'BIRD

MADE BY AQUARIUS



POWER OF TWO - T'BIRD - CLASSIC: 386/SX-25 INTEL, 2 MB, HD 50 MB, (17 MS), 14" VGA COLOR MONITOR. DER PROF- UND FUNCOMPUTER MIT SOUNDKARTE, BOXEN, MS-DOS 5.0, TEXTVERARBEITUNG, PC+ VIRUSPOLICE, MACS OPERA + 2 ACTION GAMES: MADTV UND MONKEY ISLAND 2. UNVERB. VERKAUFSPREIS **1999.-**

NEW T'BIRD-DRIVE: JETZT MIT CD-ROM FÜR INTEL OVERDRIVE MIT 50 MHz, HD 50 MB, (17 MS), 14" VGA COLOR MONITOR. DIE MULTIMEDIA-MASCHINE MIT SOUNDKARTE, BOXEN, MS-DOS 5.0, MICROSOFT WINDOWS 3.1, MICROSOFT WINDOWS ENTERTAINMENT PACK, 2 TOP GAMES U.V.M. UNVERB. VERKAUFSPREIS **2599.-**



IN DEUTSCHLAND ERHÄLTICH IN ALLEN FÜHRENDEN-FILIALEN VON HERTIE UND KARSTADT SOWIE ALLEN FILIALEN VON ALLKAUF, HÖRTEL, SCHREIBER COMPUTER UND ALLEN COMPUTER-FILIALEN VON INTER DISCOUNT UND PORST, ALLEN PC-COMPUTER-CENTERN UND SHOPS, BEI



HOLTKOTTER HAMBURG/BAD SCHWARTAU, PRO MARKT BERLIN UND IN DEN WEGERT TECHN. CENTERN, ÖSTERREICH: IN ALLEN NIEDERMEYER FACHGEGÄFTEN, SCHWEIZ: IN ALLEN FILIALEN VON COMPUTERTREND, INTERDISCOUNT UND MICROSPOT, SOWIE IM ASTI SYSTEMFACHHANDEL.

ROLFS

Vikings

Fields of Conquest

"PLÜNDERUNG UND BEUTE IM ÜBERFLUSS"



"Anders als die vielen langweiligen Kriegsspiele besitzt Vikings einige wunderbare, süchtig machende Elemente."
AMIGA POWER

"Vikings ist ein heißer Geheimtip für die Fans komplexer Strategicals"
AMIGA JOKER

Vikings Fields of Conquest ist eine Strategie-Simulation für bis zu sechs Gegner (Mensch oder Computer). Jeder Spieler übernimmt die Rolle eines Lords, der über ein Königreich und zwanzig Armeen verfügt und versucht, Alleinherrscher und König des mittelalterlichen Englands zu werden. Es dauerte über zwei Jahre, um Vikings Field of Conquest zu produzieren. Erstaunlicherweise kann dieses Spiel für den Amiga im 64 Farben-Modus präsentiert werden, wobei es alle Elemente eines intensiven Gameplays aufzuweisen hat. Zusammen mit der künstlerischen Präsentation ein MUSS für alle Fans des strategischen Rollenspiels.

Kingdoms of England II

