



aktueller software markt

Nr. 1 Januar 1993
8. Jahrgang
öS 65
sfr 7,50
lit 7600
hfl 9,90
Dr 1200
DM 7,50

ISSN 0933-1867

Alles über Computer- & Videospiele

Das große Magazin für
Computer- & Videospiele

aktueller software markt

Alles über Computer- & Videospiele • TESTS & VORSTELLUNGEN

DAY OF THE TENTACLE

DER MANIAC MANSION-NACHFOLGER

INTERVIEW
BATTLE ISLE 2

SERIE
DIE PROFI-SIMULATOREN
TEIL 2

TERMINATOR

NEUES SPIEL ★ STORY ★ WERB ★ MASTER

COMANCHE

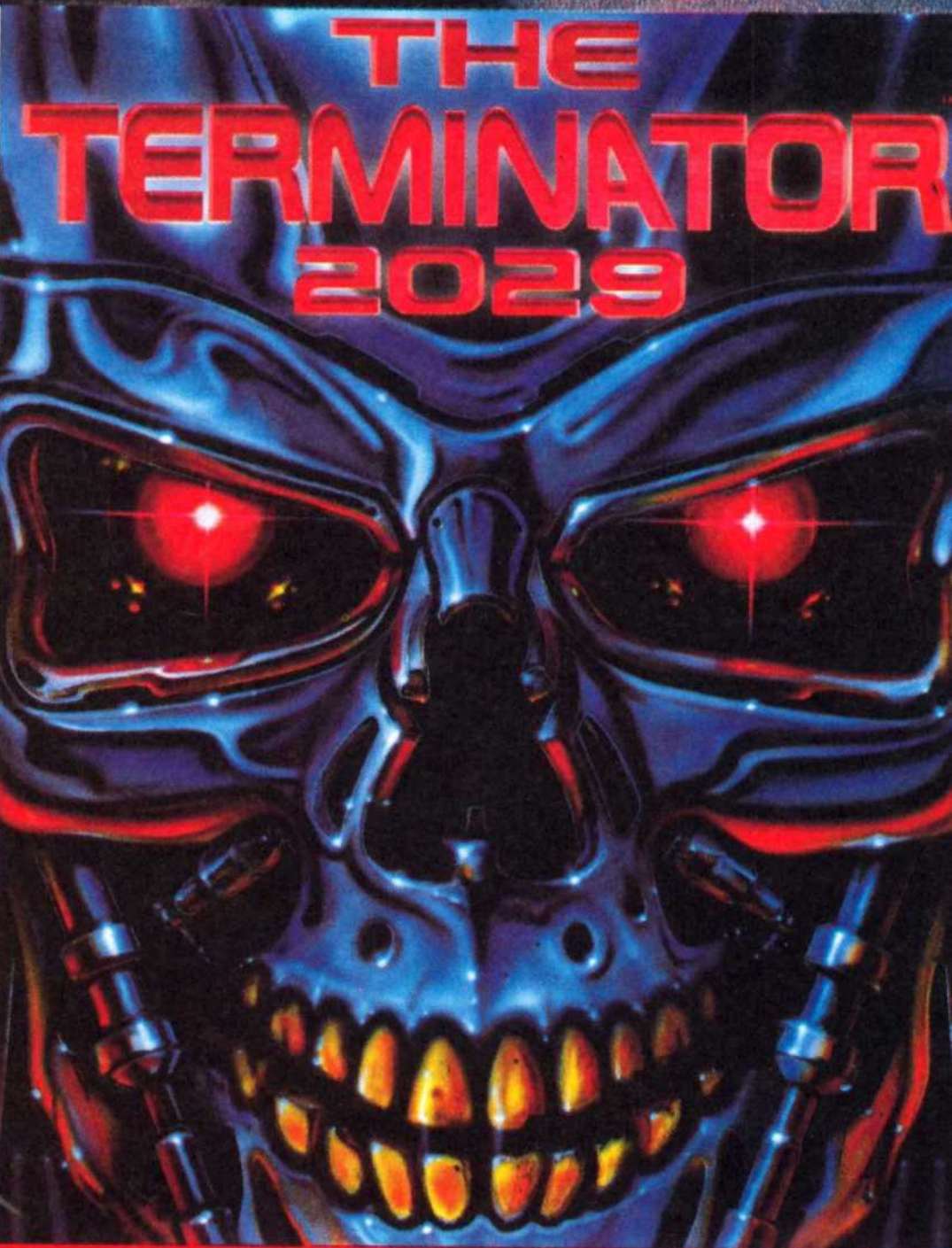
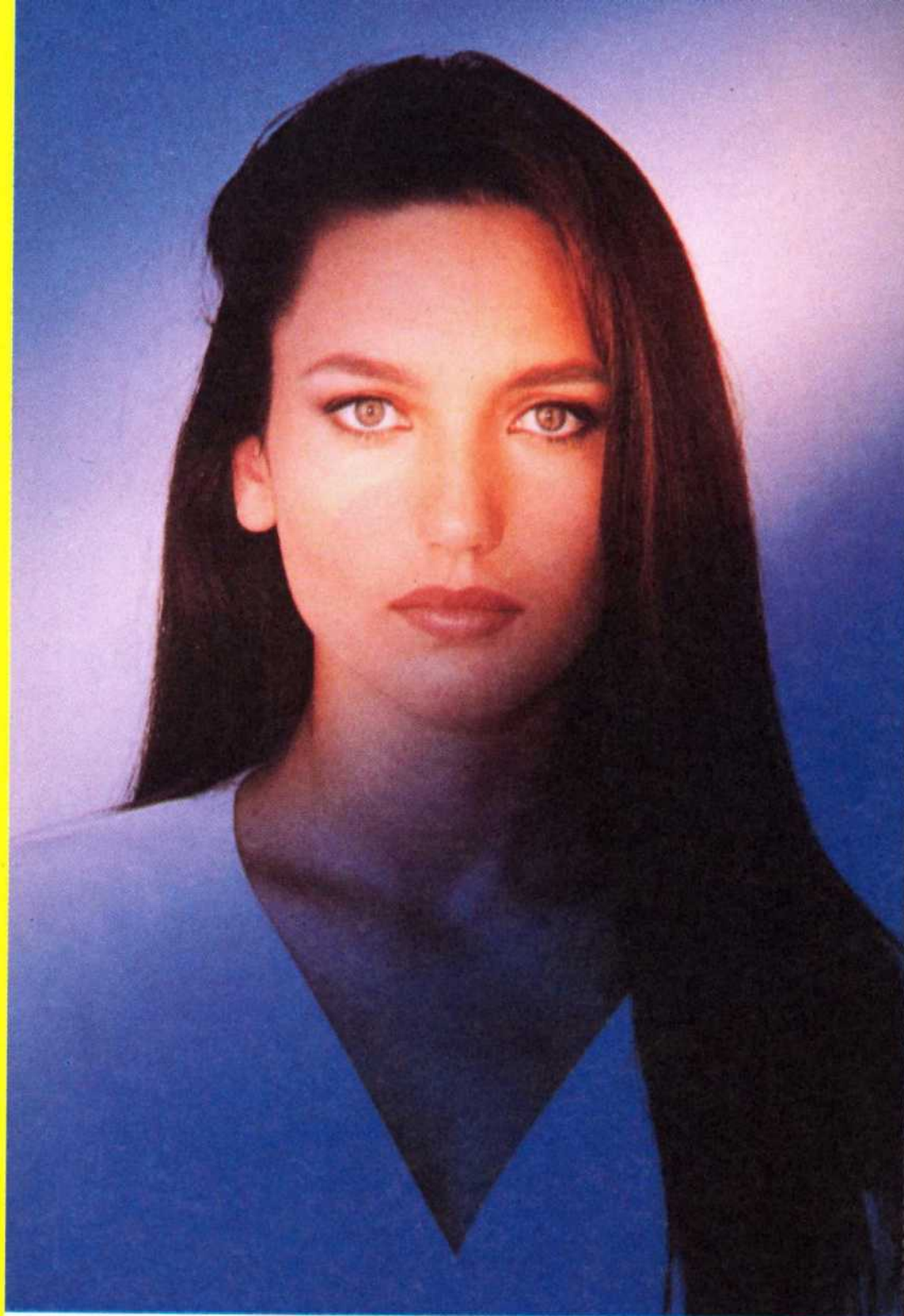
GRATIS DEMODISK
Infos im Heft

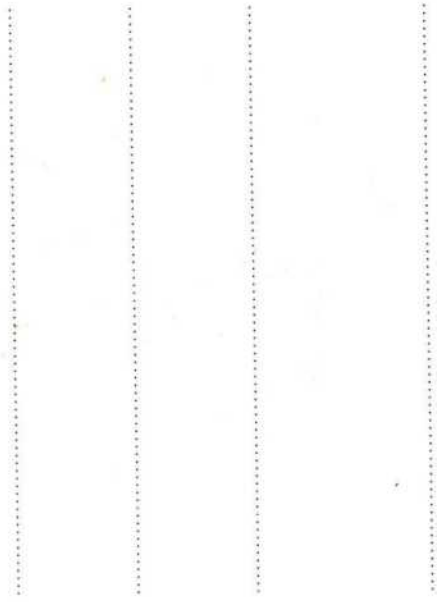
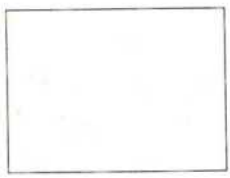


A timeless land.

**Where horses
still run free.**

**Where some men do
what others
only dream about.**

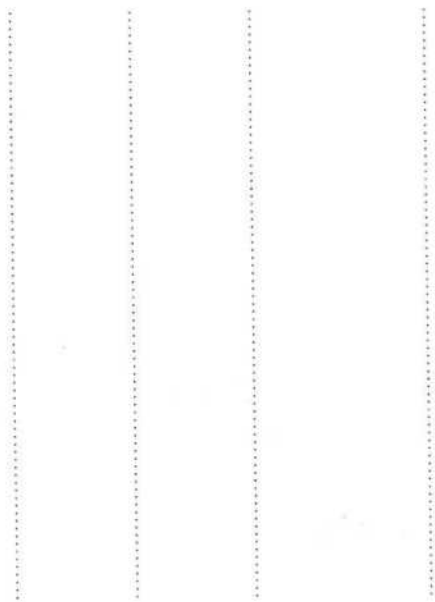




ASM-Aktueller Software Markt, Postfach 870, 3440 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-901, Fax: 0 56 51 / 929-940
Motiv: Terminator-Work © John Bolton



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



ASM-Aktueller Software Markt, Postfach 870, 3440 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-901, Fax: 0 56 51 / 929-940
Motiv: Terminator 2029 © Bethesda Softworks



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

auch der hat eine hausnummer ▶



50

Unter diesem stern stand jüngst die erfolgreiche wiederbelebung einer europäischen kultstätte: londons earl's court, ein-stiges mekka für spiele-entertainment. jetzt sorgt das centre mit einer neuen show für schlagzeilen, lockte doch 'future publishings' 500.000 £-kampagne eine unmenge fans an, so daß sich etwa 5.000 der heißhungernden am 'wir-müssen-draußen-bleiben'-spiel ergötzen sollten: sie schlugen sich gehörig und immer wieder eine nach der anderen auf die nasen. hallelujah!

neues auch von techno-raufbold arnie, der jetzt ein fieses spielzeug gefunden hat: 'hummer' (high utility maximum mobility easy rider) heißt das verhikel, welches im golf-krieg bei den us-marines wegen seiner hervorragenden wüstentauglichkeit furore machte. 'terminators' neueste errungenschaft macht nicht nur seine fans, sondern auch den hersteller dieser seifenkiste glücklich... blenden wir zu virtuellem über: 'lawnmower man' läßt auf sich warten, und das hat einen guten grund. parallel zu den dreharbeiten am zweiten part baut 'the sales curve' den hot stuff mal eben in seine aktuelle umsetzung mit ein. geplant ist ein release zeitgleich mit dem kinostart zu 'lm 2'. bis dahin halten wir euch in sachen work in progress (wip) voll auf dem laufenden.

... talk im (presse)turn

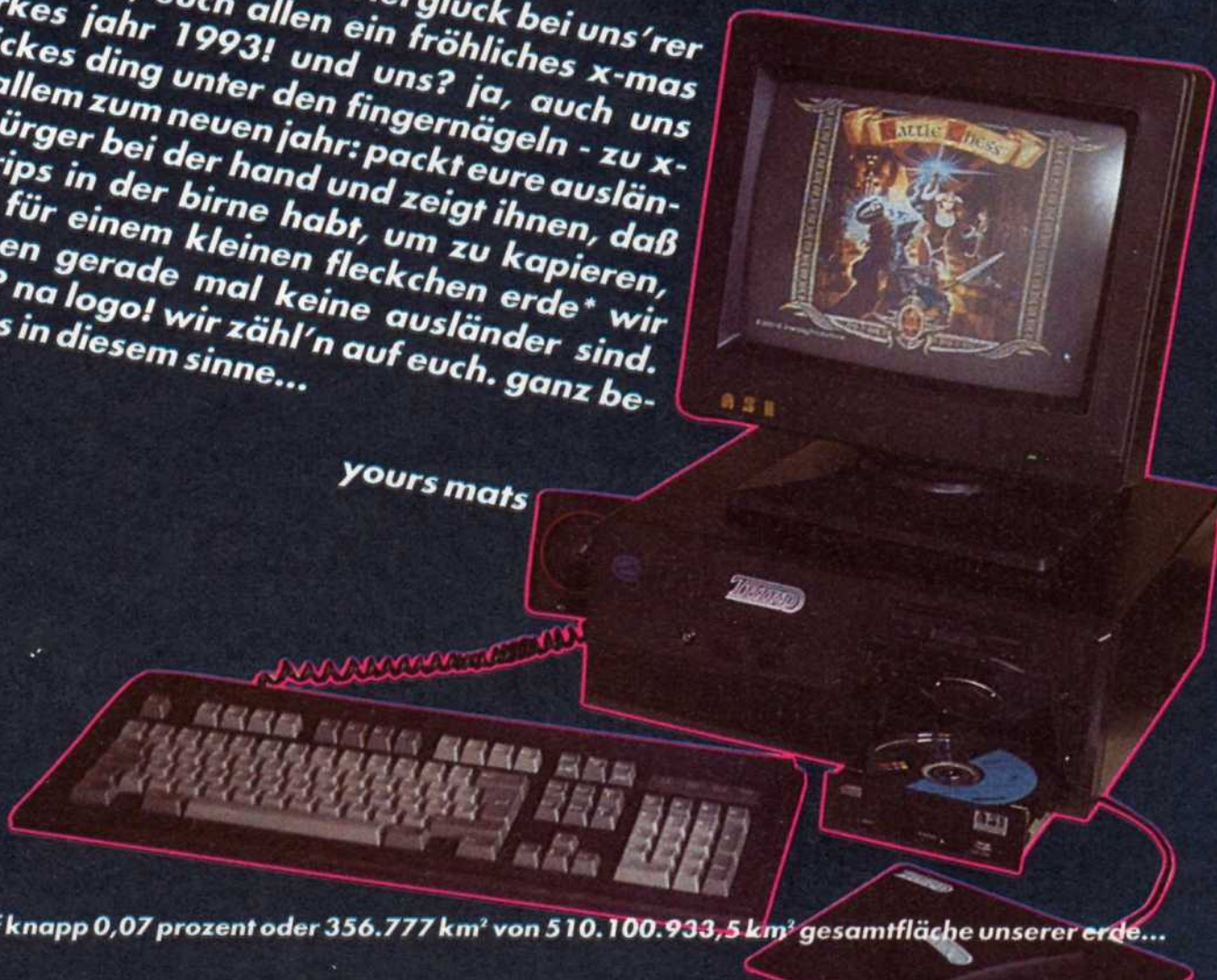


future-show '92

themen ab absoluten top-games, asm und präsentieren euch die ersten reihen der grundgesetze und präambeln zu unseren tests ver-mißt: nase in die seite 140 stecken. alles klar? 't-bird'-competition, euch allen ein fröhliches x-mas und ein starkes jahr 1993! und uns? ja, auch uns brennt ein dickes ding unter den fingernägeln - zu x-mas und vor allem zum neuen jahr: packt eure auslän-dischen mitbürger bei der hand und zeigt ihnen, daß ihr den grips in der birne habt, um zu kapieren, auf was für einem kleinen fleckchen erde* wir deutschen gerade mal keine ausländer sind. kapito? na logo! wir zähl'n auf euch. ganz be-sonders in diesem sinne...

not for sale...

yours mats



*auf knapp 0,07 prozent oder 356.777 km² von 510.100.933,5 km² gesamtfläche unserer erde...

mit dabei: arnie



the future today ...

Impressum

Herausgeber
 Michael Scharfenberger

Verlagsleiter
 Stefan Ritter

Chefredakteur
 Matthias Siegk (mats, verantw.)

Stellvertr. Chefredakteur
 Ulrich Mühl (Uli)

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

Freie Mitarbeiter
 Michael Suck

Layout
 Annette Braun (verantw.), Katja Braun

Comics
 Stefan Bayer, Mathias Neumann

Titel
 John Bolton

Korrespondenz England
 Derek dela Fuente (ddf)

Anzeigenleitung
 Britta Fiebig

Anzeigenverkauf
 Anzeigenverkauf PLZ 1-5: Verlagsbüro Eschwege,
 Fuldaer Str. 6, W-3440 Eschwege
 Mediaberatung: Karina Ehrlich, Tel.: (0 56 51) 809-371
 Bernd Heckmann, Tel.: (0 56 51) 809-381
 Gerlinde Rachow, Tel.: (0 56 51) 809-390
 Telefax: (0 56 51) 1 80 94 44
 Anzeigenverkauf PLZ 6-8: Verlagsbüro München,
 Zaunkönigweg 2c, W-8000 München 82
 Mediaberatung: Peter Schätzle, Ilona A. Sehm
 Telefon/Telefax: (0 89) 4 39 10 87-89 / (0 89) 4 39 10 80
 Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 7 ab 1. Januar 1993

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

Satz/Anzeigensatz
 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 Bezugszeit-
 raum, wenn es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf schrift-
 lich gekündigt wurde.

Abonnement-Verwaltung
 Tanja Mosebach, 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 Eu-
 roscheck 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 29-0001
 ASM-Hotline (nur Mi. 16.30 h - 19 h) 0 56 51 / 9 29-760
 oder 0 56 51 / 9 29-761

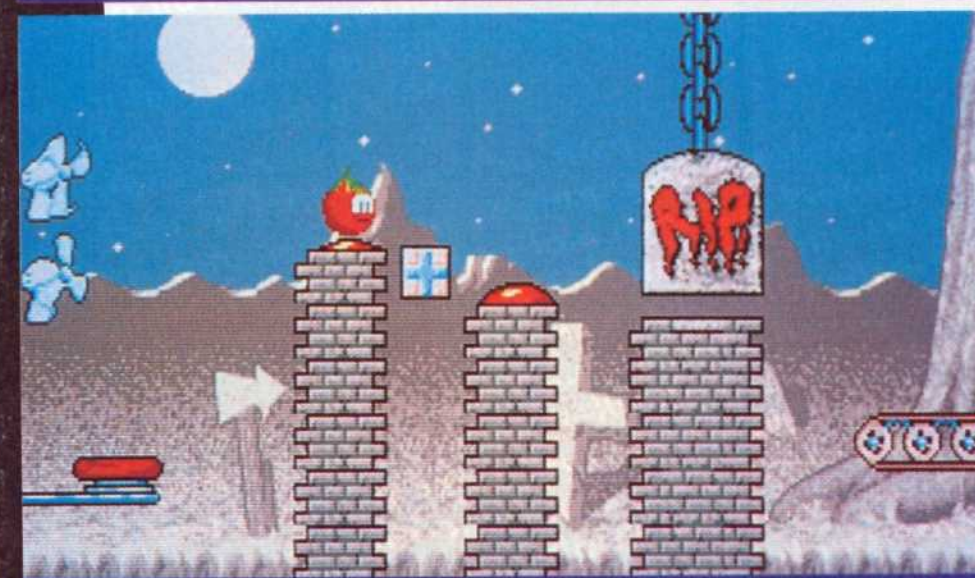
TOP-TITEL IN JANUAR



Comanche .6.



Terminator 2029 .16.



Tomato Game .18.



Day of the Tentacle .44.



ADVENTURE

- Goblins 2 46
- Might & Magic IV - Clouds of Xeen ... 42
- The Legacy 50



Previews

- Day of the Tentacle 44
- Shadow of the Comet 52
- Whale's Voyage 48



SIMULATION

- Campaign 106
- Harrier Jump Jet 104
- Reach for the Skies 110
- Task Force 1942 105



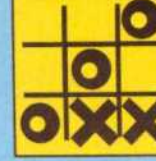
Previews

- AV8B Harrier 108
- F1 Grand Prix 108



Konvertierung

- Gunship 2000 (Am) 110



STRATEGIE

- D-Day 100
- History Line 1914-1918 98
- Sabre Team 97
- The Ancient Art of War in the Sky ... 99



Preview

- Dune 2 - The Battle for Arrakis .. 96



SPORT

- A. MacLean's Pool Billiard 90
- N. Mansell's World Championship ... 88
- Sensible Soccer 1.1 88
- Wayne Gretzky Hockey 3 86



Preview

- Premier Manager 89

INHALT



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





ACTION

Assassin	24
Bunny Bricks	38
Car & Driver	36
Cytron	40
Fly Harder	22
Troddlers	20
Zyconix	24



Previews

Frankenstein	22
Sink or Swim	38



Konvertierungen

Cool Croc Twins (64)	39
Die Hard 2 (64)	39
Double Dragon III (PC)	39
First Samurai (PC)	39

KONSOLEN

Death Duel (MD)	130
Final Fantasy	
Mystic Quest (SNES)	127
Mickey & Donald	131
NCAA Basketball (SNES)	130
NFL Sports Talk	
Baseball (MD)	128
Phalanx (SNES)	128

Konvertierungen

Bomb Jack (GB)	134
Desert Strike (SNES)	134
Tiny Toon (NES)	134
Xenon 2 (GB)	134

GAME BOY CORNER

Dr. Franken	132
Loony Tunes	132

COMPETITIONS

Terminator	
Hasta la vista, Babies!	16
T-Bird	
Black Power Competition ...	91
Game Genie	
Genial	133

INHALT

5

asm 1/93

REPORTAGEN

Terminator	
Terminator total	14
HR2 & ASM	
Hallo & willkommen zu Chippie	54
Spiel '92	
Total verspielt	56
The Sales Curve	
Lawnmower-Man meets Sales-Curve-Girl	58
Future Entertainment Show	
Als wär's das letzte Mal	92
Battle Isle 2	
Hoch die Fahne	94
CD-I	
Fernsehspiele	102
Profi-Simulatoren	
Ernstfall (II)	111
Super Games Show	
Vive Paris	136

Service

Super-Channel	
ASM-Videotext	740/741

Profi-Simulatoren (II)

• 111 •



Goblins 2

Super-Aktion auf Seite 51

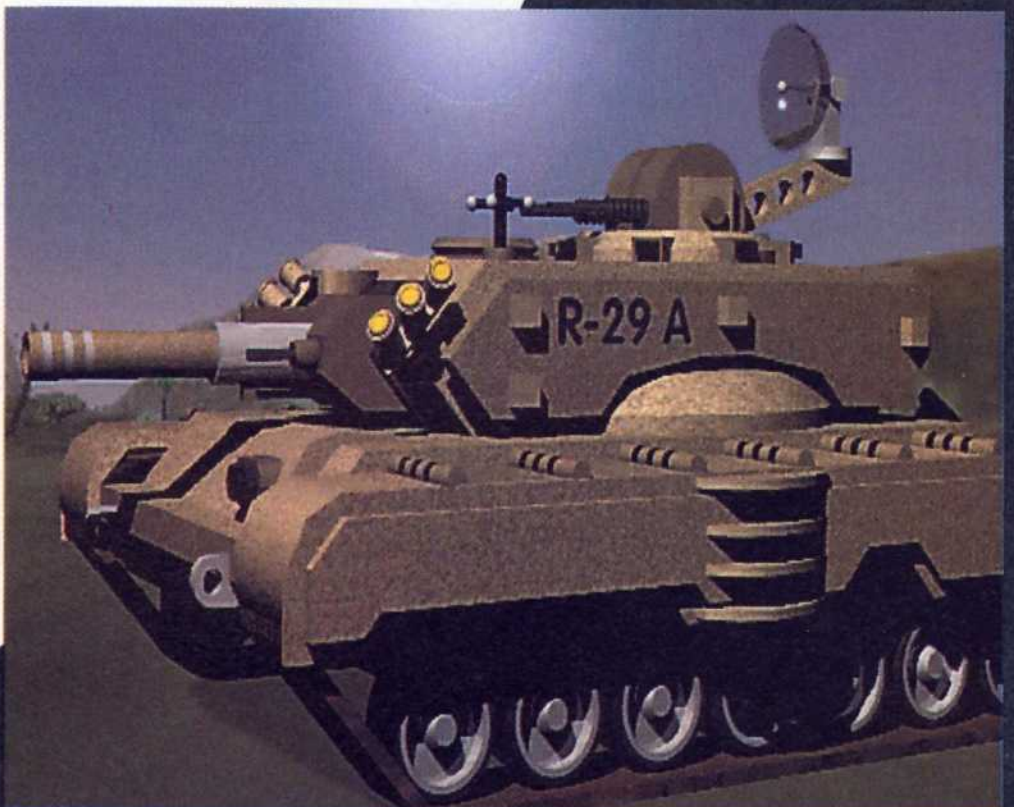
READY
STEADY
GO

Secret Service

Tips & Lösungen
ab Seite 65

RUBRIKEN

Editorial	3
Impressum	4
News	10
Feedback	26
ASM Insider:	
<i>Lothar Schmitt</i>	35
Oldie:	
<i>Maniac Mansion</i>	60
ASM-Bazar	61
Secret Service	
<i>Tips & Lösungen</i>	65
Hint Hunt	70
Poster:	
<i>Terminator</i>	73/76
<i>Lethal Weapon</i>	74/75
How to play	84
ASM-Hitline	
& Lesercharts	124
Konsolen-News	126
ASM-Wertungsschema	140
Gesammelte Werke	141
Gewinner	143
Generalkarte	144
<i>Wer ist wo?</i>	
Inserentenverzeichnis	144
Vorschau	145



Battle Isle 2

• 94 •

LONDON • E S C H W E G E • P A R I S



SPIEL DES MONATS

Langsam fliege ich an den steilen Wänden des Canyons entlang, die sich schroff links und rechts neben meiner Flugroute erheben. Der Auto-Hoover meines RAH-66-A Boeing Sikorsky Comanche Attack Helicopter hält die Maschine automatisch in 62 Fuß Höhe, ich brauche mich nur um den Kurs und die Gegner zu kümmern. 'Nur' ist gut! Wir schreiben das Jahr 2002, und die Drogenbarone, die Ziel meiner Mission sind, haben in den letzten Jahren Milliarden in ihre Privatstreitkräfte gesteckt. Nun ist mir eine ganze Armee auf den Fersen ...



▲ Kraterlandschaft mit Hubschrauber

COMANCHE

System: **PC** (mind. 386, 4 MB, VGA, Platte, unterst. Sound Blaster, AdLib, Roland), geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Novalogic, USA**, Muster von: **Softgold, 4044 Kaarst**.



▲ Blick aus dem Cockpit

Ich folge den Schleifen, die der Fluß am Grunde des Canyons zieht. Auf meinem Gelände-Display ist eine topografische Übersichtskarte eingeblendet, aus der die Standorte der Gegner ersichtlich sind. Auf einem Plateau, das eine Flußschleife überragt, stehen drei Panzer und beobachten den Luftraum. Vielleicht kann ich sie überraschen, indem ich hinter ihnen aus dem Canyon aufsteige. Ich schalte das Waffensystem auf "Fire and Forget"-Missiles um. Wird einer solchen Rakete ein Ziel vorgegeben, sucht sie sich ihren Weg mit tödlicher Präzision. Ich bin fast unter den Panzern angekommen, als auf mei-

nem Gelände-Display vier neue Punkte auftauchen, die sich auf meine Position zubewegen. Keine Panzer, dazu sind sie zu schnell. Es müssen feindliche Hubschrauber sein. Wenn ich mich beeile, kann ich den Plan, nach dem ich die Panzer angreifen will, vielleicht noch durchziehen. Schnell lasse ich den Comanche aufsteigen, die Felswände gleiten an mir vorbei, das Wasser des Flusses verschwindet unter mir. Plötzlich weicht das Gestein vor mir zurück, um in das Plateau überzugehen, auf dem, fast wie auf einem Präsentierteller, die drei Pan-

Operation



zer stehen. Noch während ich den Hubschrauber nach vorne beschleunige, habe ich mit der Zielerfassung den ersten Panzer ins Visier genommen. Schnell an Geschwindigkeit gewinnend, noch während die erste Rakete auf ihr Ziel zufliegt, raste ich den zweiten Panzer in den Zielcomputer ein. Während die erste Rakete im Ziel einschlägt und es in einen orange-gelben Feuerball verwandelt, schicke ich Rakete zwei auf den Weg. Wo ist der dritte Panzer? Das Gelände-Display zeigt mir, daß er hinter einem Felsen verschwunden ist, dessen Gestein nun zwischen uns aufragt. Inzwischen sind die feindlichen Hubschrauber auf Sichtweite herangekommen. Während auch der zweite Panzer explodiert, lasse ich den Hubschrauber um den Felsen herumgleiten. Ich habe nur noch wenige Sekunden Zeit. Mist, hinter dem Felsen öffnet sich ein weiterer Canyon und auf meinem Display kann ich sehen, daß der Panzer sich in dessen Windungen ge-

”
Technisch und optisch ist das Game eine Quantensprung
 “



▲ Rummel im Talkessel

Diese Mission endete weniger glücklich. Zwar gelang es mir noch, den geflüchteten Panzer im Labyrinth der Schlucht aufzuspüren und zu zerstören, als ich dann aber wieder aus dem Canyon aufstieg, erwarteten mich schon die Hubschrauber. Durch das zerschossene Gelände-Display war ich nicht auf sie vorbereitet.

Grüße aus dem Cockpit

Bei den Flugsimulatoren war eine Ver-

änderung fällig. Abgedroschen bis zum Gehnichts mehr, bot das Genre kaum noch Neues. So ziemlich jedes fliegende Vehikel war schon Thema einer Simulation. Sogar vor Airbus und Space Shuttle machte die Simulationswut nicht halt. Obzwar eines der beliebtesten Genres überhaupt, drohte sich die Flugsimulation selbst zu Grabe zu tragen. Dann kamen die ersten Informationen zu Strike Comander, und gespannt warteten Legionen von Hobbypiloten auf die an-

Marcus meint:

Jabuu, so einer hat mir in meiner Sammlung noch gefehlt! Endlich kann ich den Rest meiner Flugis in die Tonne treten; Platz schaffen für diesen Über-Sim. Denn der Rest hat keinen Bestand mehr für die, die auch nur einen Blick auf das Game werfen konnten. Action vom Feinsten, realistisch bis zum Abwinken: Flug-Freaks, Ihr solltet Angst bekommen, wer will hier noch zwischen Echt und Unecht unterscheiden.

»SEHR GUT«

flüchtet hat. Plötzlich erbebt meine Maschine, das Gelände-Display flackert und erlischt. Der Treffer hat dieses System wohl ziemlich gründlich zerstört. Obwohl ich nun so gut wie blind bin, folge ich dem entkommenen Panzer in den Canyon. Auto-Hoover ist wieder eingeschaltet, ich kann mich ganz auf die schattige Landschaft der Schlucht konzentrieren. Hier bin ich zwar vor den Hubschraubern ziemlich sicher, aber hinter jedem Felsvorsprung kann der Panzer lauern...



▲ Anflug bei Nacht

White Lightning

gekündigte Revolution. Bis auf der '92er ECTS in London plötzlich Comanche auftauchte. Ganz im Geheimen hatte das kleine Softwarehaus NovaLogic an einer völlig neuen Technologie zur Darstellung von Landschaften gearbeitet und Origin überrundet. Das Voxel Space Grafiksystem liefert realistische Landschaftsdarstellungen in 256 Farben und ist 500 x schneller als die meisten Polygon-Grafiksysteme. Wie diese Technik genau funktioniert hält NovaLogic aus verständlichen Gründen geheim. Der Realismus der dargestellten Landschaften hingegen ist erklärbar: Alle Szenarien wurden nach Daten berechnet, die von Militärsatelliten stammen. Die Regionen reichen vom Afghanischen Bergland, über die Anden bis hin zur Hawaiiianischen Kraterlandschaft um den Kilauea. Je nach Landschaft spannt sich blauer Himmel über das Gelände, oder dichte Wolkenbänke türmen sich auf. Sollte eine Nachtmission geflogen werden, erscheint die komplette Landschaft in strahlendem Nachtsichtgerätegrün.

Hoppla, mein PC fliegt

Dank dieser neuen Techniken und spezieller, auf 386- und 486er ausgerichteter Programmierung stellt Comanche auf diesem Sektor alles bisher Dagewesene in den Schatten. Natürlich hat diese brillante Grafik und die Geschwindigkeit, mit der sie animiert wird, ihren Preis: Mindestens eines 386er PC mit 4 MB RAM bedarf es, um Comanche-Pilot zu werden. Sollte das Game auf kleineren



▲ Wespennest mit Panzern

Rechnern nicht schnell genug sein, kann sowohl die detaillierte Darstellung des Himmels weggeschaltet als auch die Auflösung der Landschaft herabgesetzt werden.

Zwar kann auch nur mit Tastatur durchgestartet werden, ein Joystick hilft allerdings ungemein. Insbesondere werden fast alle gängigen Spezial-Flug-Joysticks unterstützt. Die absolute DeLuxe Version dürfte wohl der metallene Thrust

Master sein (der jedoch ca. 500 DM kostet). Hier habt Ihr einen Hebel für die Höhe, ein Joystick für Richtung und Beschleunigung und Fußhebel für den Heckrotor, mit dem man den Comanche auf der Stelle drehen kann. Insgesamt warten 20 Missionen darauf, von Euch gemeistert zu werden.

Super-Hubi zum Hausgebrauch

Nach zwei ziemlich einfachen Einsteiger-Missionen geht es dann gleich ordentlich zur Sache, und ab dem sechsten Auftrag wird es richtig hart und bedarf einiger Übung. Nicht daß Comanche vom Spielgeschehen etwas brächte, was nicht schon bei anderen Flugis zu sehen gewesen wäre. Technisch, und optisch ist das Game jedoch ein echter Quantensprung, und wer in Zukunft noch Flugsimulationen verkaufen möchte, der wird sich einiges einfallen lassen müssen, um gegen Comanche eine Chance zu haben.

Heiner Stiller

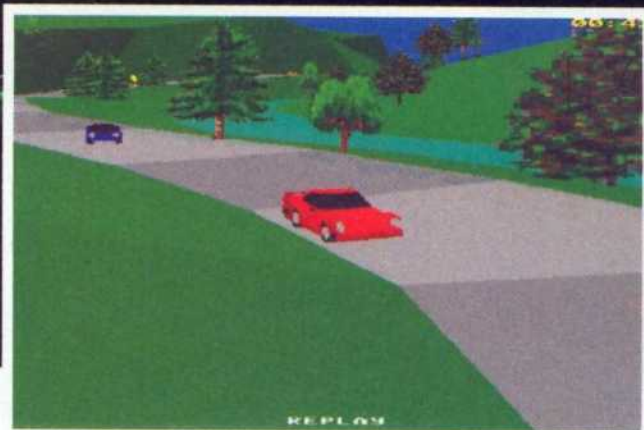


▲ Landschaft total

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	12
Sound	10
Realitätsnähe	12
Motivation.....	12
Gesamtnote.....	12

»SEHR GUT«



DAS ATEMBERAUBENDE NEUE 'CAR AND DRIVER' IST

ABSOLUT REALISTISCH, BIS AUF EINE WINZIGE KLEINIGKEIT...

....denn Sie werden sich wahrscheinlich kaum einen der zehn Traumwagen leisten können, die in dieser Rennsimulation die Hauptrollen spielen.

Wie auch immer, mit "Car and Driver"™ können Sie jetzt eine der ausgefeiltesten Fahrsimulationen austesten, die jemals entwickelt wurde.

Die sensationelle Grafik und die verblüffenden Animationen simulieren ein so präzises Fahrgefühl, daß Sie glauben, selbst am Steuer eines der aufregendsten Sportwagen der Welt zu sitzen.

Mit der hohen Auflösung, den 256 Farben, den übereinandergeschichteten Pixelgrafiken und den Gourad-Polygonen erinnert "Car and Driver" stark an eine Hochgeschwindigkeits-Action-Flugsimulation.

Verfügbar für PC.

Jeder Wagen besitzt ein unterschiedliches Fahrverhalten und der Fahrer muß das individuelle Gewicht, die Aufhängung und die Kurvenlage stets im Kopf behalten.

Sie fahren über die berühmtesten Freeways Amerikas, den California Highway 1 und die Arkansas 7, die alle nach den Daten des US-Vermessungsamtes bis hin zur kleinsten Kurve exakt wiedergegeben werden.

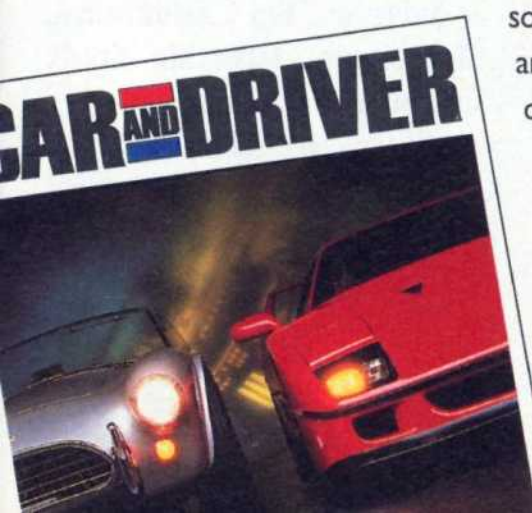
Und dann gibt es in "Car and Driver" noch einige ganz spezielle Rennstrecken...

Holen Sie sich jetzt die passenden Zündschlüssel bei Ihrem "Car and Driver"-Händler!

© 1992. Lerner Research.
"Car and Driver" is a trademark of Hachette Magazines, inc. used under license by Electronic Arts.

ELECTRONIC ARTS™

Vertrieb in Europa: Electronic Arts
Deutsche Vertretung: Selling Points GmbH, Alliance Division, Verler Straße 1, 4830 Gütersloh.



Dritte Runde

Lange Zeit war es nun etwas still um das Projekt, das den Amiga-Usern als Strafexempel für jahrelanges Raubkopieren vorenthalten werden sollte. Nun plötzlich gibt es freudige Botschaft: Die Commodore-Fangemeinde bekommt eine Bewährungsprobe! **Turrican III** wird DOCH für den Amiga erscheinen, und zwar in Umsetzung der Mega-Drive-Fassung, die derzeit bei **Factor 5** in der Mache ist. Mit der Programmierung werden die **Kaikojungs** betraut, die sich inzwischen einen Ruf geschaffen haben. Warten wir's ab. ■



▲ **Ballerorgie, die Dritte**



▲ **Fußball mit 'England'**

Für neun Märker

Knapp 90 Mark soll die **Grand-slam Spiele-Collection** kosten. Also schmale Geldbeutel: ein Schnäppchen wartet. Insgesamt zehn Spiele sind darin enthalten - ergo: für jeden Renner lohnt Ihr gerade neun Märker. Mit dabei sind: **Running Man, Hunt for Red October, England, Flintstones, Scramble, Terramex, Terry's Big Adventure, Espionage, Scramble Spirit** und **Leavin' Terramis**. Wem das alles nichts sagen sollte, nur soviel: Action, Strategie, Sport und Jump'n Run satt. Die Geschichte soll übrigens für Amiga und Atari ST auf den Markt kommen. ■

Auf der Lauer

Empire does it again! Der dritte Teil ihrer Drachensaga ist schon fast fertig. **Dragon's Lair III: The Curse of Mordred** soll sich einen Platz unter dem Weihnachtsbaum aller PC-, Amiga- und Atari-Fans erkämpfen. ■

Mach' mal Pause

Wenn ein Windows-Benutzer mal eine Denkpause einlegt, flimmern normalerweise Sternchen über seinen Bildschirm. Wer statt Mondfahrt mehr auf Seefahrt steht, darf sich jetzt statt dessen an Sierras neuestem Screensaver erfreuen: **Johnny Castaway** ist ein tapsiger Schiffbrüchiger, dessen Streiche ganz bestimmt nicht zu sofortigem Weiterarbeiten animieren. Hoffentlich sieht's der Chef nicht! ■

Do you speak English?

Nur für Leute mit sehr guten Englischkenntnissen und Windows eignet sich **Take-A-Break: Crosswords**, das **Sierra** mit 375 Kreuzworträtseln vollgepackt hat. Eine deutsche Version wird es aller Voraussicht nach leider nicht geben. ■

Action für Groschen

Und wieder eine gute Nachricht für den gestreßten Geldbeutel. **Digital Integration** hat sich dazu durchgerungen, zwei Klassiker als Low-Cost-Games herauszubringen: **Flight of the Intruder** und **Stunt Driver**. Zwar sind die Dinger nicht mehr ganz auf dem neuesten Stand der Technik, aber bei der Preisinflation in Sachen Software kommen die beiden 450-Groschen-Spiele für alle gängigen Systeme gerade recht, um ein wenig Action auf der Straße und in der Luft rauszulassen. Und für den Preis machen sie sogar Spaß. ■



▼ **Budget-Action**

Neue Sticks

Langjähriger Joystickhersteller **Spectravideo** schmeißt ein neues Modell auf den Markt. Der **Delta Ray** läßt, in blau gehüllt und mit Mikroschaltern ausgestattet, mal wieder das alte Pilotenfeeling aufkommen, will sagen, die Feuerknöpfe sind am Hebel untergebracht. Erhältlich für Commodore & Konsorten, Sega, Nintendo und PCs. Als Preis sind ca. 35 Mark angesetzt.



◀ Schicker Stick..

DOUGLAS ADAMS Mostly Harmless



The fifth book in the increasingly inaccurately named Hitch Hiker's Guide to the Galaxy trilogy

Fünfter Anhalter

Lang war es der Wunschtraum allerer, die am Ende des vierten Buches Arthur, Ford, Zaphod, Trillian, Fenchurch nachtrauerten. Jetzt ist es Wirklichkeit! Der fünfte Teil der 'Hitchhiker's Guide to the Galaxy'-Trilogie ist in England unter dem Titel **Mostly Harmless** erschienen. **Douglas Adams'** Werk geht drüber für 12,99 Pfund über den Ladentisch. ISBN 0434 00926 1.

Kosmische Musik

Rick Wakeman, 'Rock'-Musiker seines Zeichens und einigermaßen bekannt, hat einen Vertrag mit **Psygnosis** gemacht. Inhalt? Erstellung der Musik für **Microcosm**, einen der kommenden Titel der Liverpooler.

Rick auf Abwegen...



ES ist

wieder da!

Rechtzeitig zur Beschaffung hat **Team 17** sein **Alien Breed** aufpoliert. Die **Alien Breed Special Edition 1992** bietet im Vergleich zum Original zwölf zusätzliche Level und eine überarbeitete Grafik. Kontofreundlich ist der Preis: 30 DM.

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



Heavy Metal

Action pur will **Lankhor** mit der **Metallic Power**-Compilation noch in diesem Jahr allen Atari ST- und Amiga-Besitzern beschenken. Nur PCler müssen auf das starke Teil mit *Vroom*, *Outzone* und *G.enius* noch bis nächstes Jahr warten. ■

Der Schatz im Silbersee

Wer kennt sie nicht, Winnetou, den edlen Häuptling der Apachen, Old Shatterhand, die alte Trapperseele und Karl May, den Erfinder der beiden! Generationen sind mit den tapferen Helden großgeworden und erfolgreich haben sie Film, Funk und Fernsehen erobert. Jetzt ist das Computerspiel an der Reihe. **Linel** arbeitet daran, aus "Der Schatz im Silbersee" ein Abenteuerpiel zu machen, das Anfang '93 fertig werden soll. Ugh, spricht der Redaktionsindianer, darauf müssen wir die Friedenspfeife rauchen. ■

Comanche in den Städten

Zwanzig Missionen stecken in unserem diesmaligen "Spiel des Monats", die wir immer noch nicht alle gemeistert haben, und schon ist die Kunde von weiteren Szenarien zu hören. Neue Satellitenbilder, neue Landschaften, noch mehr Action - unter anderem soll es auch ein Großstadtszenario geben, in dem Ihr Katz und Maus in Wolkenkratzer Schluchten spielen dürft. ■

PD-Games für PC-Freaks ...

... haben die Kollegen von der DOS Shareware in rauen Mengen zusammengetragen und darüber ein Sonderheft gemacht! Vom animierten Grafikdemo über Jump&Run-Games bis zu erstaunlich guten Rollenspielen finden sich hier Reviews zu vielen Programmen, die den Geldbeutel aufatmen lassen, aber keinesfalls billig sind. Die DOS Shareware Special 3 ist für alle PC-Anwender ein gelungener Einstieg in die Welt der Shareware- und Public Domain-Games. ■

Heavy-Hardware

Battletech bis zum Abwinken. Wer heute schon wissen will, welche neuen BattleMechs, Einsatzfahrzeuge und Ausrüstungsgegenstände im Jahre 3031 aktuell sein werden, schlägt einfach im **Battletech Hardware-Handbuch 3031** der **Fantasy Productions** nach. Zwar bezieht sich das hier gezeigte noch nicht auf ein Computerspiel, aber die BattleMechs sind bestimmt nicht das letzte Mal Dreh- und Angelpunkt eines Games gewesen. It's better to be prepared! ■

Invasion aus dem GameBoy

Nicht genug damit, daß der GameBoy vom Wartezimmer bis zum Arbeitsamtkorridor so ziemlich alle öffentlichen Räume Deutschlands erobert hat, bläst die Vereinigung der "Offiziell anerkannten GameBoy-Modul-Bösewichter" zur Großattacke auf die Realität. Natürlich nicht in Wirklichkeit, sondern auf den Seiten einer neuen Comic-Serie aus den USA. Nach dem Riesensprung über den Atlantik hat die Serie erst einmal bei unseren französischen Nachbarn eingeschlagen und dürfte in absehbarer Zeit auch zu uns kommen. Eine weitere Serie, in der Mario die Hauptfigur ist, gibt es auch schon. Übrigens ein ganz offizielles Nintendo Lizenzprodukt. ■

SCENE

Welcome on board

Wachwechsel: Silvia Trende, bisher zuständig für Übersetzungen und Pressearbeit bei dem französischen Softwarehaus Lankhor, will sich in Köln selbständig machen. In ihre Fußstapfen als Pressesprecherin tritt Katie Hollins, die auf der Super Games Show in Paris ihr Debüt gab. Alles Gute den beiden. ■



▲ Silvia Trende



◀ Katie Hollins

Kurze Wege

Sozusagen auf dem kleinen Dienstweg kommen wir jetzt für Euch an die neuesten Infos von **MicroProse**. Die englische Firma hat sich nämlich erstmals eine Pressestelle in Deutschland geleistet. Von München aus versorgt ab sofort **Uwe Fürstenberg** die deutschen Medien mit Wissenswertem zu Firma und Produkten. Zur Zeit spielt er sich in die Materie ein. ■



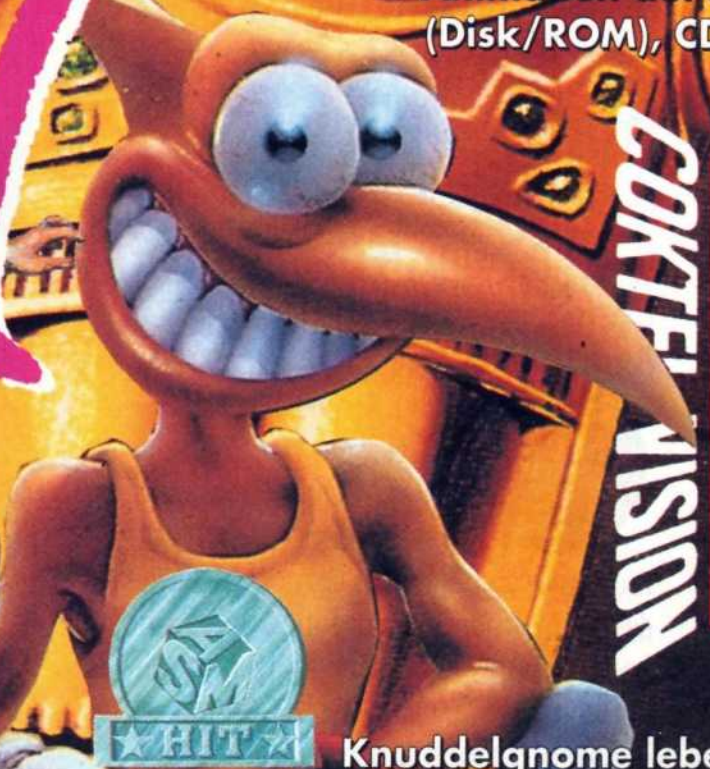
Uwe Fürstenberg

Fantasy

CORE DESIGN LIMITED
 Curse of ENCHANTANTIA



Brad in den Klauen einer heißen Hexe. Nun, er wäre kein Baseballer, hätte er nicht ein paar Tricks auf Lager...
 Erhältlich für Amiga (mind. 1 MB) und PC.



COCKTAIL VISION

Alien-Invasoren über Südamerika! Die Welt hält den Atem an...
 3D-Grafik & Echtzeit-Animation auf PC (Disk/ROM), CDI.

Knuddelgnome leben länger! Winkle und Fingus entführen Euch in neue brisante Slapstick-Abenteuer. Lachen erwünscht...
 Erhältlich für PC/CD-ROM/CDI/Amiga/Atari ST.

Adventure

Alone in the Dark

Adel verpflichtet! Diesmal zu Gänsehaut und Alpträumen. In noch nie dagewesener Form werdet Ihr durch das Erbe einer einsamen Villa in die Gruselwelt verschleppt, die ihresgleichen sucht...
 Nur erhältlich für PC.



GOBLIINS 2

...erhältlich bei **BOMICO**
IHR SOFTWARE PARTNER
 Pssst! Neugierig geworden? Ihr wollt mehr? Ihr seid ihr genau richtig bei der großen BOMICO- & ASM-Video- und Gewinn-Aktion! Ab sofort könnt Ihr Eure hungrigen Blicke in den Computerabteilungen der führenden Warenhäuser sowie im Fach- und Einzelhandel auf das BOMICO-/ASM-Video richten. Dort findet Ihr auch die Teilnahmekarten für das Gewinnspiel. Viel Glück!

P.S.: Teilnahmekarten gibt's auch bei BOMICO, Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach

Als James Cameron 1985 seinen TERMINATOR drehte, ahnte er nicht, daß er mit dem aus der Zukunft kommenden Killer-Cyborg eine der populärsten Filmfiguren der 80er und 90er Jahre erschaffen hatte. Eine virtuose Kameraführung, gepaart mit einem actionreichen Plot, tolle Spezialeffekte und ein erstklassiges Produktionsdesign ließen vergessen, daß Terminator eigentlich ein B-Movie war.

Auch Arnold Schwarzenegger, der die Rolle der Killermaschine übernommen hatte, profitierte nicht unerheblich von Camerons Paradestück. Keiner der Filme, die er bis dahin gedreht hatte, machte ihn so bekannt wie die schaurige Mär vom bösen Cyborg.

Aber nicht nur Cameron und Schwarzenegger waren fortan nicht mehr aus Hollywoods Film-Business wegzudenken. Auch Stan Winston, der das Stahlskelett des Terminators entwarf und für die Spezialeffekte verantwortlich zeichnete, wurde durch diesen Film einer der meistgesuchten Fachleute Hollywoods. Der *Predator* und die monströse Alien-Queen aus *Aliens* zählen zu seinen bekanntesten Kreationen.

Obwohl Cameron nach dem ersten Film versicherte, daß es keine Fortsetzung geben würde, begann man 1990 mit den Vorbereitungen für Teil 2. Arnold Schwarzenegger, inzwischen zum Mega-Star avanciert, sollte wieder mit von der Partie sein. Diesesmal jedoch nicht



TOTAL TERMINATOR

als Bösewicht. In T2 kommen zwei Maschinen aus der Zukunft, eine mit dem Auftrag, eine bestimmte Person zu beseitigen, und eine um sie zu beschützen. Schwarzenegger übernimmt dabei die Rolle des Beschützers.

War schon der erste Teil ein echter Kassenknüller wurde T2 zu einem echten Superseller, der weltweit die Kassen klingeln ließ. Kein Wunder, daß darüber nachgedacht wurde, wie die Terminator-Figur noch verwertet werden könnte.

Terminator ohne Ende

Als eines der Medien, die dem Film am nächsten stehen, verstand es sich fast von selbst, daß die Story um den Roboter aus der Zukunft auch im Comic aufgearbeitet wurde. Sowohl die Marvel Comics Group als auch Dark Horse sicherten sich die Rechte, Comics mit dem Terminator-Charakter zu veröffentlichen. Während Marvel sich darauf beschränkte, die Filmstory umzusetzen, begann Dark Horse, international renommierte Zeichner zu verpflichten und den Termi-



Fotos (4) © PWE

nator in diversen Miniserien zu verwenden. Neben etlichen Geschichten, in denen der Terminator als Solofigur agierte, brachte Dark Horse sogar eine Serie heraus, in der der Terminator gegen RoboCop antritt. Wann Dark Horse den stählernen Bösewicht gegen andere bekannte Figuren aus Film und Comic ins Feld schickt, ist nur eine Frage der Zeit. Zu hoffen bleibt, daß die Comic-Macher auch weiterhin das stilistische Fingerspitzengefühl, das man bisher dem Thema Terminator angedeihen ließ, nicht verlieren und uns solche Paarungen wie 'Terminator vs. Mr. Spock' erspart bleiben.

Was uns nicht erspart bleibt, sind Sammelbildchen, Kaffeetassen, Anstecknadeln und Soundtracks, ja es gibt sogar Spielfiguren, die man ins Regal stellen kann.

Bedenkt man, wie fest James Cameron anfangs an der Aussage festhielt, daß es keinen Terminator 2 geben würde, und zieht dann den Umstand ins Kalkül, daß letztlich doch noch ein weiterer Film daraus wurde, darf man wohl guter Hoffnung sein, was den dritten Teil anbetrifft. Oder vielleicht eine Fernsehserie? Oder möglicherweise...



▲ Arnold als Barbie-Verschnitt...

◀ Zu Besuch beim Maskenbildner

Es kommt spät, es kommt außerhalb der Reihe - aber es kommt tierisch gut! Nach zwei Filmen und relativ schwachen Computerumsetzungen ist jetzt endlich das ultimative Spiel zum Thema Terminator und andere Blechkonserven erhältlich...

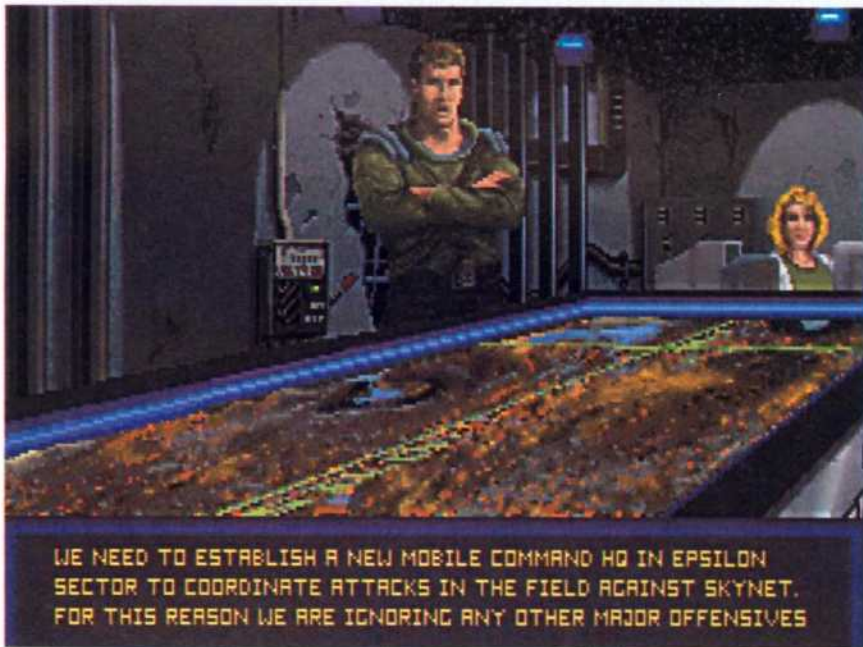
Los Angeles, irgendwann im Januar 2029... Die düstere Nacht wird durch das gelegentliche Aufblitzen von Laserstrahlen erhellt - irgendwo hat wieder ein tapferer Kämpfer gegen die Tyrannei von Skynet sein Leben lassen



BLECHERNE BÖSEWICHTE

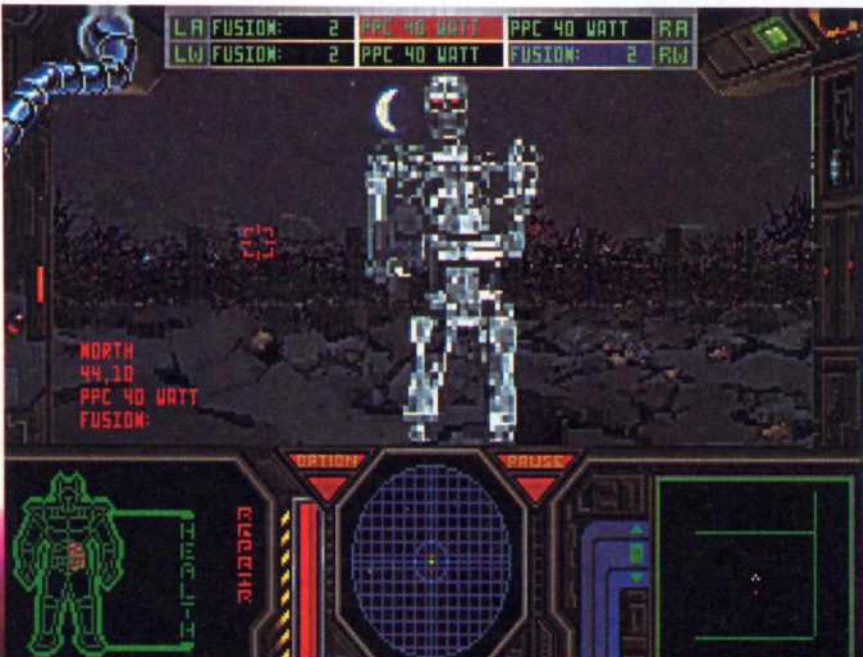
THE TERMINATOR 2029

System: **PC** (VGA, Festplatte mit mind. 12 MB frei, 286-Prozessor und 1MB EMS Voraussetzung, unterstützt Sound Blaster und Roland, 386/20Mhz und Maus empfehlenswert), geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Bethesda Softworks**, U.S.A., Muster von: **Hersteller**.



WE NEED TO ESTABLISH A NEW MOBILE COMMAND HQ IN EPSILON SECTOR TO COORDINATE ATTACKS IN THE FIELD AGAINST SKYNET. FOR THIS REASON WE ARE IGNORING ANY OTHER MAJOR OFFENSIVES

▲ Bei der Einsatzbesprechung



▲ Ich schau' Dir in die Augen...

müssen. Nachdem Sergeant Mad Mike die Plasmakanonen seines A.C.E. 1000 gefechtsbereit gemacht hat, tastet er sich vorsichtig um die Ecke im Bereich 14/22 von Sektor Alpha, auf seinem Weg zur Verteidigung der Kommunikationsstation der Untergrundbewegung. Die wenigen T-800-Einheiten, die ihm bislang über den Weg gelaufen sind, waren leichte Ziele für die Waffensysteme seines Kampfanzugs. Plötzlich tauchen drei

kein Blumentopf mehr zu gewinnen - das Rot der internen Warnanzeigen geht in einen Kampfanzug und Mensch verschlingenden Feuerball über...

Action pur...

Nachdem sich seine Augen von der grellen Explosion erholt haben, nimmt Mike langsam wieder die Umrisse der Trainingskonsole wahr - es war alles nur eine Simulation, die ihn mit der neuen Tech-



Die Wahl der Waffen

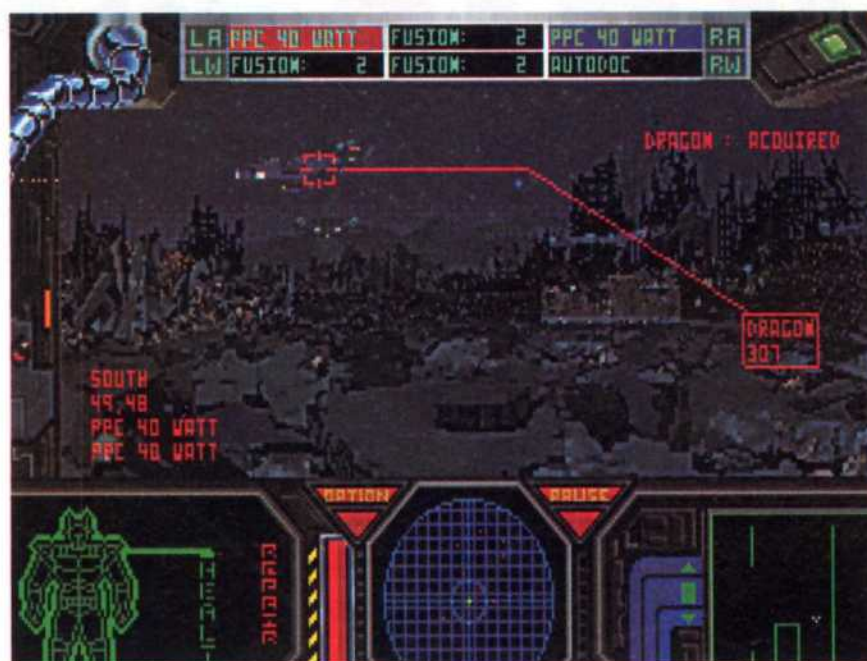
rote Punkte auf seinem Scanner auf - schwere Angriffseinheiten vom Typ *Eradicator*. Eigentlich kein Problem, doch als Mike seine verfügbaren Waffen durchcheckt, stellt er zu seinem Entsetzen fest, daß er in der Ausrüstungskammer einfach vergessen hat, die durchschlagkräftigen Raketen mitzunehmen. Ein strategischer Rückzug hilft nicht viel, denn als der interne Auto-Doc gerade mit der Reparatur der beschädigten Systeme begonnen hat, tauchen neue Blips auf dem Scanner auf. Gegen die geballte Kraft von vier *Dragons* ist angesichts der erlittenen Schäden

nik vertraut machen soll. Diese Übung war nicht sonderlich effektiv - das nächste Mal besser...

August des Jahres 2029, diesmal ist es Ernst! Die Sitzungen im Simulator haben sich ausgezahlt, und Mike ist inzwischen dank mehrerer erfolgreich absolvierter Missionen hochdekorierter Kämpfer der Untergrundbewegung. Ein Shuttle hat ihn auf der *Space Platform* von Skynet abgesetzt - zum letzten und endgültigen Schlag! Eine Sprengung des Reaktorkerns sollte der Organisation endgültig das Handwerk legen....



▲ Eine gelungene Explosion



Das war kein Ausschnitt aus *Terminator 3*, sondern aus dem neuesten Action-Spektakel von Bethesda Softworks. Rein thematisch hat *The Terminator 2029* nur noch das Setting und die Gegner der Filme zum Vorbild: Im Laufe der

▲ Im Visier



Kämpfe haben die Widerstandskämpfer das *Advanced Cybernetic Exoskeleton* (kurz *A.C.E. 1000*) erbeuten können - eine wertvolle Waffe gegen Skynet. Mit einem fähigen Mann im Kampfanzug sollte es möglich sein, den Bösewichtern das Handwerk zu legen.

▼ Feind im Anmarsch



”
Wing Commander
für Luftkranke!
“



▼ Kleine Reparaturen gefällig?

Und genau dieses Kanonenfutter steuert der geneigte Spieler durch die dreidimensionalen Ruinen von Los Angeles und deren Untergünde. Natürlich stets im Auftrag des Guten, in Erfüllung lebenswichtiger Missionen und auf der Hut vor den zahlreichen Gegnern. Letztere haben angesichts der waffenstarrten Kampfmaschine wenig zu lachen. Zumindest im fortgeschrittenen Stadium des Spieles, denn die Firepower muß man sich erst durch die Erfüllung einiger Missionen erarbeiten...

Sieht man mal davon ab, daß man zur Bedienung des Spiels eigentlich drei Hände haben sollte, kommt sehr schnell Freude auf angesichts dieser tollen Mischung aus Ballerspiel und Adventure. Wer mal wieder handfeste Action auf seinem PC erleben will, der sollte sich dieses Spektakel unbedingt gönnen!

Michael Anton

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»GUT«

HASTA

WETTBEWERB

LA

VISTA, BABIES



Wir verlosen

1.-3. Preis: Je ein englisches Terminator-Box-Set (enthält beide Filme im Original plus zusätzliches Material in Metallbox).

5.-9. Preis: Je ein Terminator-Joystick (Standard-Neunpol)

Preisfrage: In welchem Land wurde Arnold Schwarzenegger geboren?

Die Antwort schreibt Ihr zusammen mit Eurem Alter auf eine Postkarte und schickt sie an:

**ASM
Arnold
Postfach 870
3440 Eschwege**

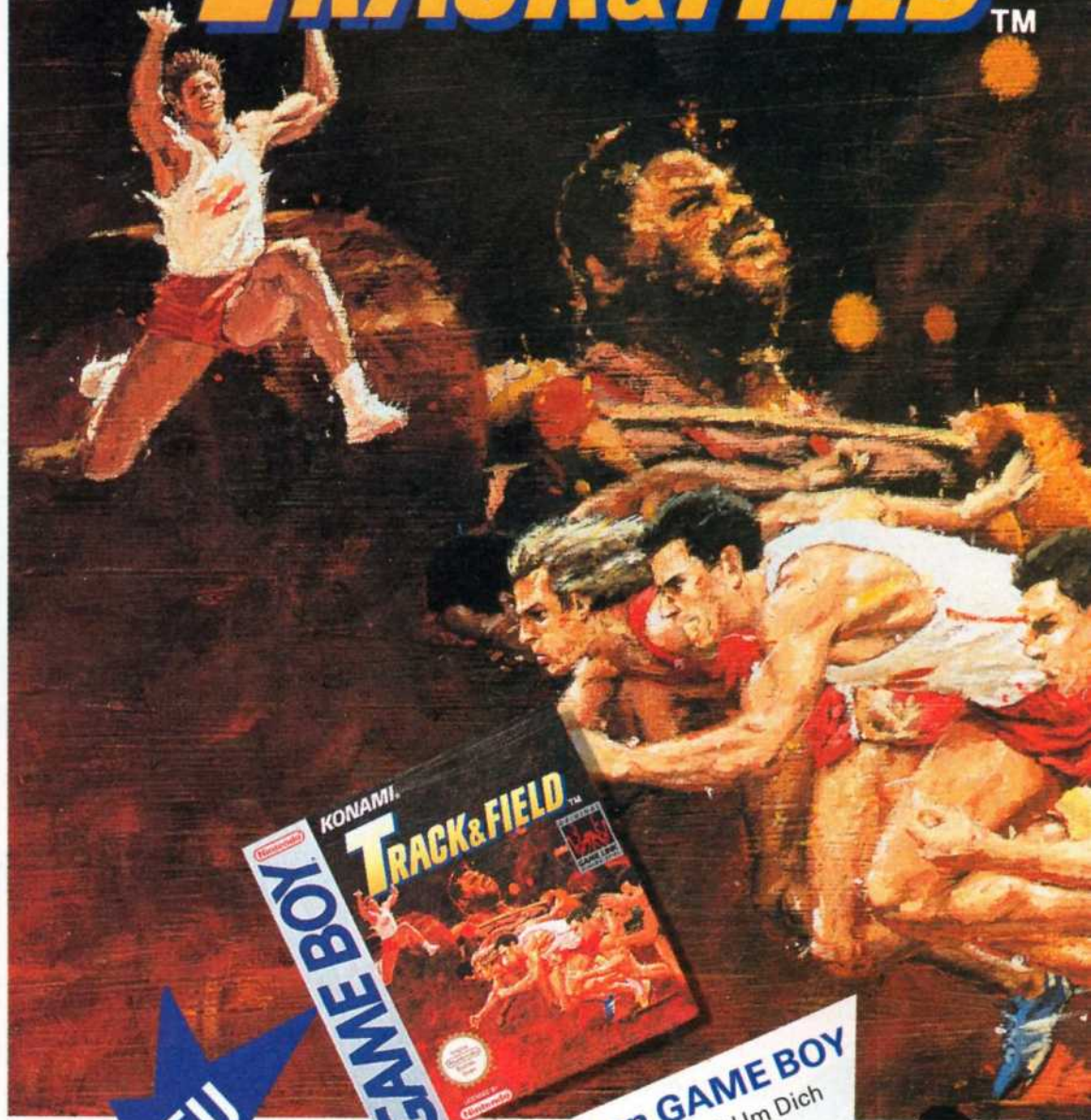
Der Rechtsweg ist natürlich ausgeschlossen, Einsendungen die nach dem 31. Dezember 1992 (es gilt der übliche Stempel) oder von Verlagsmitarbeitern eingeschickt werden, werden vor der Ziehung terminiert!!!



Für Euren **GAME BOY**

Für Euer **Nintendo** Entertainment System

T TRACK & FIELD™



NEU

Das Spitzen-Sport-Spiel für Deinen GAME BOY
Du stehst auf dem Siegereppchen. Weltrekord im Hürdenlauf! Um Dich brandet Beifall auf. – Dies spannende Sportgame bringt Dir Olympia ins Haus – live. Du weißt: Nur schlappe Hengste hängen vor dem Fernseher. Doch Du bist fit für den Wettkampf. 100-Meter-Sprint, Weitsprung, Schwimmen, Hürdenlauf, Speerwurf, Gewichtheben, Bogenschießen, Hammer-, Diskuswerfen, Stabhochsprung ... gegen den Computer oder einen Freund. Du beweist: Du bist der Beste.

11 Sportdisziplinen · Für 1-2 Spieler · System: GAME BOY

Das NES-Olympia-Fieber
„Die Spiele mögen beginnen“, ruft KONAMIs Königliche Hoheit Dir im Olympiastadion zu. Um Dich die besten Sportler aus den USA, der GUS, England ...

Fordere Deinen Freund heraus im Kampf um Medaillen.
15 herausfordernde Disziplinen: Dreisprung, Schwimmen, Turmspringen, Reckturnen, Bogenschießen, Hammerwerfen, Stabhochsprung, Kanu, Hürdenlauf, Krönende Schlußwettbewerbe: Drachenfliegen und Pistolenschießen.
Gefragt: Geschicklichkeit und Timing. Spektakuläre Grafik.

15 Sportdisziplinen · Für 1-2 Spieler · System: NES



KONAMI

Superstarker Videospiele Spaß



PALCOM
SOFTWARE

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



Matsch' mal wieder!

BILL'S TOMATO GAME

System: **Amiga** (auch. 512 KB), geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 90 DM**, Hersteller: **Psygnosis, England**, Muster von: **Hersteller**.

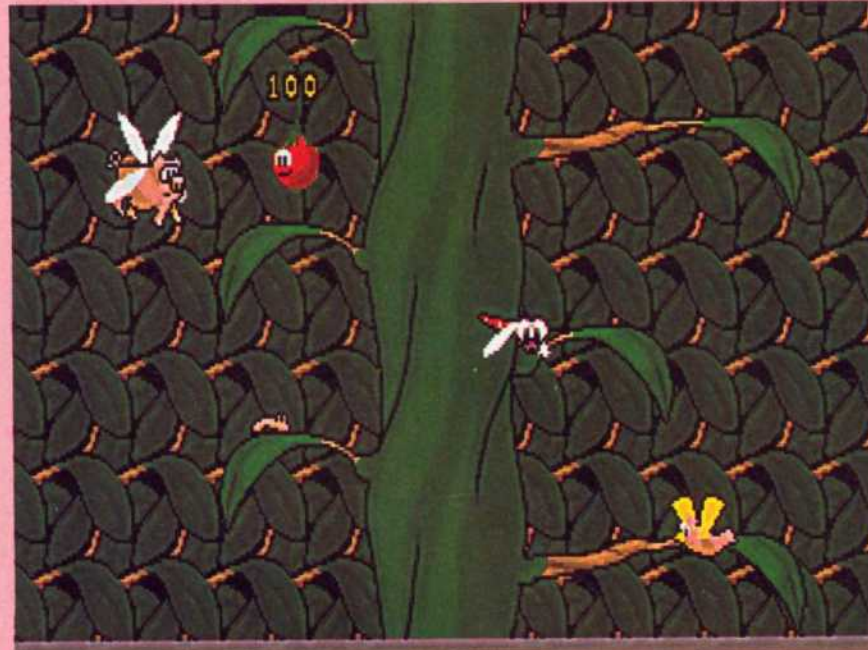
Mögt Ihr Ketchup? Richtig schöne Tomatenmatsche? Ja? Na prima, denn wenn Ihr BILL'S TOMATO GAME in Euren Amiga ladet, wird Euch dieses Puzzlespiel davon ein Überdosis verpassen.

Der Psygnosis-Programmierer Bill Pullan hat sich mit seinem neuesten Nervenfetzter ein echtes Denkmal gesetzt. Generationen von Computertüftlern werden weinend vor ihm auf den Knien liegen und um einen kleinen, wirklich nur einen klitzekleinen Tip betteln, wie man durch das nächste verflixte Level kommt. Und das Denkmal wird dastehen und sich ins Fäustchen lachen, denn das Game läßt keinen mehr los, der es einmal angefangen hat.

Zu Anfang gibt sich Bill's Tomato Game ja total harmlos. Der Held des Spiels, Terry Tomato, will nur seine Herzallerliebste Tracy befreien, bevor sie vom bösen Rieseneichhörnchen zu Ketchup verarbeitet wird.

Bis den beiden jedoch möglicherweise eine gemeinsame Zukunft im Gemüsesfach beschieden ist, liegt eine Menge Streß vor Euch. Ihr müßt Terry helfen, bis zum Eichhörnchennest an der Spitze einer Schlingpflanze zu klettern, die wie in 'Hans und die Wunderbohne' aussieht.

Zehn sehr abwechslungsreiche Welten mit jeweils zehn Levels heißt es dabei zu durchqueren. Ob im Wald, in Ägypten, auf dem Friedhof, im Weltall, Spielzeugland, Vorzeit oder in einer psychedelischen Welt: Hirnschmalz und Geduld kostet es überall reichlich.



▲ Flügelschweine behindern des Helden Aufstieg



▲ So nett ist die Pussykatze gar nicht



▲ Fingerspitzengefühl ist gefragt

Heiner meint:

Selten so geknobelt! Tatsächlich sieht hier mehr als ein Level so aus, als sei es unmöglich zu schaffen. Wenn es nach langem Tüfteln doch geklappt hat, erscheint alles total logisch. Man klatscht sich die Hand auf die Stirn und fragt sich: Warum bin ich da nicht gleich drauf gekommen! Also, ein klasse Spiel für Hardcore-Tüftelspezis und alle, die es werden wollen!

»GUT«

Flecke pflastern seinen Weg

Terry beginnt jedes Level auf einem Katapult, mit dem Ihr ihn flipperkugelmäßig in die Höhe schleudert. Und schon geht der Streß los! Um das knallrote Gemüse ungefährdet zum Ausgang zu lotsen, ist eine Menge Tüftelei fällig, wenn der Weg wieder mal mit Fieslingen und Hindernissen nur so gepflastert ist. Manchmal besteht die Schwierigkeit lediglich darin, daß der Ausgangspunkt ganz unten und das Ziel ganz weit oben liegt. Fliegen können Tomaten nämlich nicht, da müßt Ihr schon mit viel Phantasie und allerlei Geräten nachhelfen.

Terry sicher ans Ziel zu bringen. Und nie vergessen: die Gesetze der Schwerkraft gelten auch hier - wer aus großer Höhe auf den Boden klatscht, ist schnell nur noch Matsche.

Jedes Level enthält neue Aufgaben und neue Schwierigkeiten. Schwebende



▲ Überleben schwer gemacht



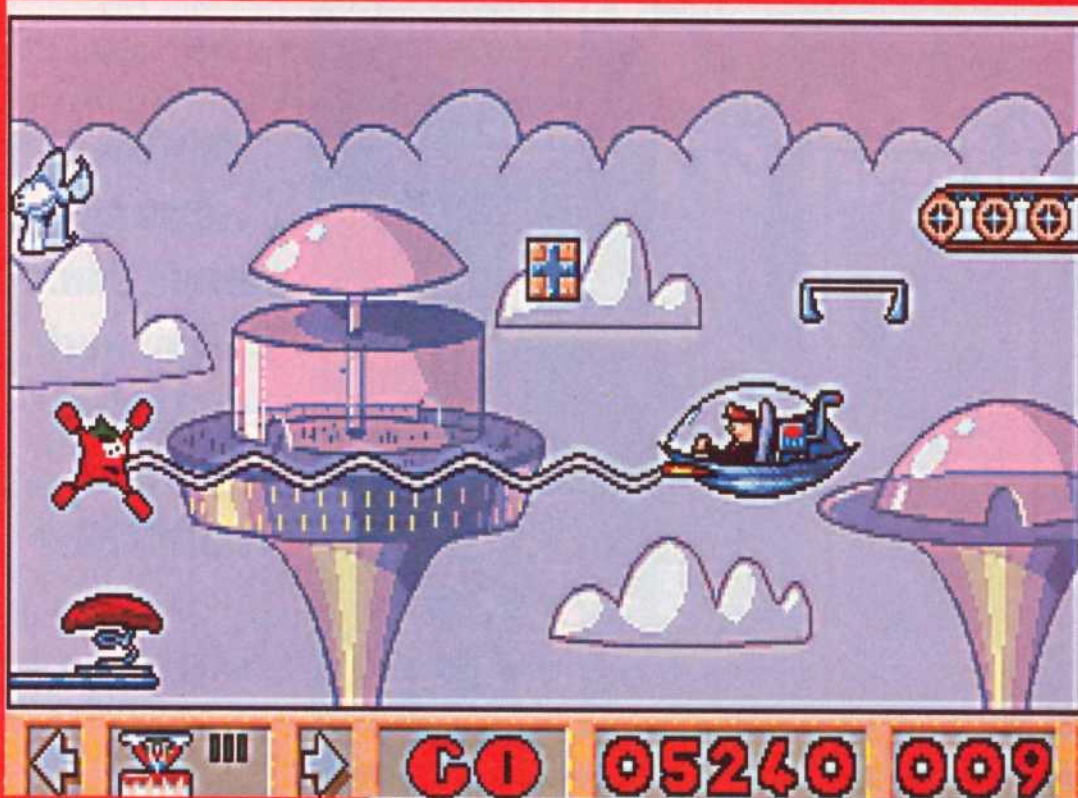
Buddhas, Abrißkugeln, Zahnräder, knarrend-schwingende Soldaten, Kürbisse, riesige Space Invaders, Quallen oder Feuerbälle sorgen dafür, daß im Tomatenland kein Übermut aufkommt. Die zur Verfügung stehenden Hilfsmittel - Bremssteine, Ventilatoren, Springauf-Schachteln und Trampoline - variieren in Anzahl und Verfügbarkeit ebenfalls von Level zu Level. Ein Zeitlimit sorgt dafür, daß man sich mit dem Physikstudium ein bißchen beeilt.

Die Paßwortfunktion hingegen erlaubt den problemlosen Wiedereinstieg in das gerade in Arbeit befindliche Bild,

wenn die Zeit mal wieder zu schnell abgelaufen war oder eine Erholungspause eingelegt wurde.

Grafisch gibt es nichts zu meckern. Die Screens sind übersichtlich aufgebaut, die Spielelemente gut durchdacht, und auch der Humor kommt nicht zu kurz. Hüpf Terry in einen der Ventilatoren oder springt unglücklich auf eine Kante, wird er zu einem dekorativen Ketchup-Fleck, der jede Mutter zu Schreikrämpfen hinreißen würde.

Die Supertomate ist jedoch nicht so leicht umzubringen, sondern steht in null Komma nichts wieder auf der Matte bezie-



▲ "Brizzle" sprach die Tomate und wurde zu Matsch



▲ **Haut dem Eichhorn auf die Glocke**

hungsweise Plattform für einen weiteren Versuch.

Manche mögen's schwierig

Die Steuerung per Maus ist relativ simpel, allerdings nervt es schon ein bißchen, daß sich die aktivierten Spielelemente immer wieder mal selbständig machen und wieder im Inventory verschwinden, wenn sie von einem anderen Element berührt werden. In dieser Hinsicht ist das Game echt gewöhnungsbedürftig, zumal es oft auf jede Sekunde und fast immer auf pixelgenaues Platzieren der Teile ankommt.

Ein flotter Sound lockert die in jeder Welt bald verdammt schwierig werden den Levels gehörig auf, und witzige Animationen zwischen den einzelnen Welten sorgen dafür, daß der Spieler sich von Streß und Hektik etwas erholen kann - Ihr werdet schon merken, wie nötig das ist!

Auf Festplatte läßt sich das originelle Tomatengematsche leider nicht bannen, aber wer Masochist genug ist, sich durch die 100 Levels zu baggern, der nimmt auch dieses kleine Manko gern in Kauf - schon um den Showdown mit Sam Eichhorn zu über- und den Abspann mit dem total überraschenden, riesigen Ende zu erleben. ■

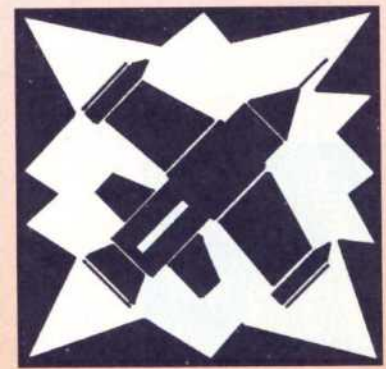
Antje Hink

„
Tüfteln bis
der
Ketchup
kocht
“

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»GUT«



Ein Trottel kommt selten allein



TRODDLERS

System: **Amiga**, geplant für: **SNES**, empf. VK-Preis: **ca. 80 DM**,
Hersteller: **The Sales Curve**, England, Muster von: **Hersteller**.

Jetzt geht's wirklich los - glaubte ich doch soeben beim Erreichen des rechten Zeilenrandes, daß mein Cursor nach unten fallen würde. Ihr fragt Euch nun sicher, ob ich noch zu retten bin. An und Pfirsich ja - aber spielt Ihr mal fünf Stunden lang TRODDLERS... ja, da sieht die ganze Sache schon ziemlich anders aus!

In diesem Game von Storm fällt nämlich des-öfteren mal was herab - im Zweifelsfall sind es jene niedlichen Wesen, die nix Besseres zu tun haben, als durch insgesamt 100 Level zu wetzen und dort in so ziemlich jede Falle zu tappen, die sich ihnen bietet.



Ab ins Körbchen

Nur in einen der rettenden Ausgänge, da gehen sie nicht freiwillig rein. Folglich muß Solo-Spieler (oder zu zweit mit- oder gegeneinander in 50 Levels) alles daran setzen, daß die Kleinen doch noch irgendwie im Körbchen landen - indem er ihnen den Weg bahnt. Die Lemmings lassen also schön grüßen - nur konnte man jene wenigstens noch "beschäftigen" - die Troddlers latschen nur rum - eben richtige kleine Trottel.

Der wesentlichste Unterschied zu den Lemmings ist, daß der Spieler selbst

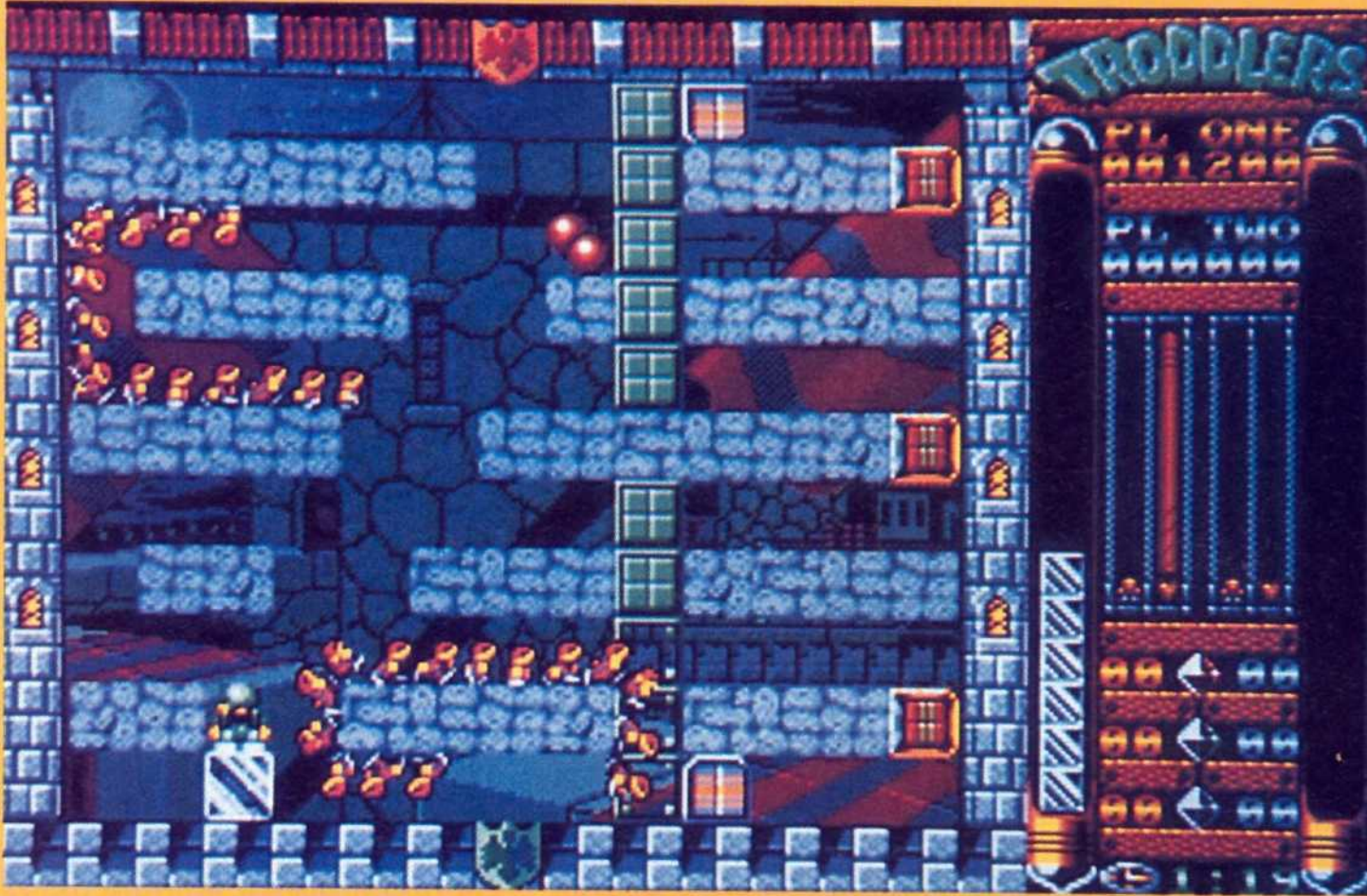


▲ Dies ist nicht etwa eine Invasion, ...

„
Kein Hit –
aber an
diesem Game
kommt auch
so keiner
vorbei:
TRODDLERS!

“

Action

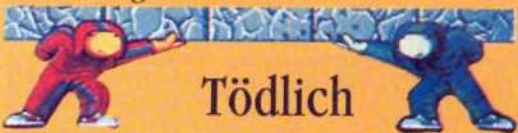


▲ ... sondern vielmehr ein Action-Game, das ...

auf dem Screen auftaucht (oder im Partner-Modus auch beide) und keineswegs ungefährdet ist. Da gibt es nämlich jene graugezeichneten Troddlers, die einst ganz normal waren, bis sie in irgendwelchen Teleportern zu Zombies mutierten und nun Jagd auf meine Schützlinge und mich machen.



wenn alle Schikanen auf einmal vorkommen, die zur Verfügung stehende Zeit gnadenlos abläuft und die Übersicht dadurch etwas verloren geht.



Tödlich

Eine Flamme und Kanonen sind mit der Zeit ebenso tödlich wie der Specht. Lediglich den Fleischwolf kann ICH gefahrlos betreten, eifern mir die Trottel allerdings nach, spitzt Blut, und ich kann sehen, wo ich bleibe. Wenigstens kriegen das ab und zu auch die Grauen zu spüren.

Um dies alles und noch etwas mehr zu verhindern, muß ich Felsbrocken aufnehmen (*Stück für Stück, versteht sich, es soll ja nicht so einfach sein!*), die mitunter selbst eine Gefahrenquelle darstellen, und lege diese so hin, daß atens die unmittelbaren Gefahrenstellen umgangen werden und btens den Troddlers gezeigt wird, wo die Programmierer den Ausgang diesmal hingesetzt haben.

Das ist das EINE Spiel - in einigen Levels gilt es, "lediglich", den Zombies den Garaus zu machen, indem man sie beispielsweise durch Anschubsen von überdimensionalen Felsen zermanscht oder verschiedenfarbige Diamanten in manchmal arg knapp bemessener Zeit zu sammeln, um das Passwort für die nächste Stufe zu bekommen.

Hektisch wird es in höheren Levels,



▲ ... der Tester fast soweit gebracht hat, ...



▲ ... daß er Visionen hatte.

Das Spielfeld ist übrigens der Screen, in dem man sich just befindet - also nix mit Scrolling und so. Überhaupt sind die Programmierer mit technischem Aufwand etwas sparsam umgegangen. Wenn z.B. 20 Troddlers (*ohne sich web zu tun*) in eine Spalte fallen, sieht es - wenn sie erstmal alle drin sind - auf dem Moni so aus, als wären dort nur zwei oder drei unterwegs.

Die witzige Musik und ein paar FX tragen zum ansonsten positiven Eindruck bei. Gäbe es die Lemmings nicht, wäre dieses Spiel ein Hit geworden. So aber reicht es immerhin, um einige fröhliche Stunden, Nächte und Wochen gut zu unterhalten.

Klaus Trafford

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	7
Sound.....	8
Spielablauf.....	9
Motivation.....	10
Gesamtnote.....	9

»GUT«

Anzeige

FUNMAIL

Alles US Importe. jp ... japan, dt ... deutsch
VISA/MASTER/EURO CARDS welcome.

SUPER NINTENDO DT

- Final Fantasy III 728,-
 - Axelay jp 868,-
 - Star Wars a.A.
 - Desert Strike 990,-
 - Skull Jagger 968,-
 - Lemmings jp 398,-
 - Street Fighter 2 dt 1198,-
- ös 2790,- incl. Universal Adapter**
für Importspiele!!!

MS DOS

- Strike Commander 838,-
 - Amazon 749,-
 - Indiana Jones 4 DV 838,-
 - Kings Quest 6 729,-
 - Spear of Destiny 749,-
 - Wizardry 7 730,-
 - F15 Eagle III 868,-
 - Sim Anf 598,-
- SOUNDBLASTER 2.0 1650,-**
CD Rom intern 2980,-
EROTIC CDs!!!

AMIGA

- Indiana Jones 4 498,- (?)
- Wing Commander dt 750,-
- Legend Kyrandia DV 598,-

SEGA MEGA

- LHX Attack Chopper 830,-
 - Bare Knuckle jp 445,-
 - CD Wonder Dog jp 860,-
 - Sonic 2 lieferbar
- Anrufe: 10h - 12h, 13h - 16.30h

GAME BOY

- Looney Tunes 495,-
- Ultima Runes Virtue 495,-
- Super Mario 2 lieferbar

AUSTRIA

Alle Preise incl. 20% MWSt. Versand: öS 50,-
Tel.: 0512/36 144 14
FUNMAIL, Postfach 46, A-6029 Innsbruck

Monster Business

FRANKENSTEIN - PREVIEW -

System: **Amiga**, geplant für: **ST**,
empf. VK-Preis: **ca. 60 DM**,
Hersteller: **Zeppelin**, England.

Der Spieler schlüpft nicht etwa in die Rolle des berühmterberühmten Barons, sondern in die des Assistenten Egor (in Mel Brooks' Film-Parodie 'Frankenstein Junior' so köstlich dargestellt vom unvergessenen Marty Feldman).

Jener muß die zur Belebung des toten Körpers nötigen Körperteile, das später Boris Karloff, respektive das Monster, ergeben soll, beschaffen. Der Baron erklärt zu Beginn die einzelnen Funktionen jedes Teiles, die Ihr dann im Turm, in Verliesen, im Dorf, in Baron Frankenstein's Schloß, im Schwarzwald (*damit ist nicht unserer gemeint*) und schließlich an so schaurig-schönen Orten wie Friedhof und Leichenhalle suchen und finden müßt. Auch ein Besuch im Krankenhaus wird Euch nicht erspart bleiben. Unterwegs trifft Ihr dann auf zahlreiche Geister, Fledermäuse, Betrunkene, psychopathische Schwe-

stern (*so eine habe ich mal im Bw-Krankenhaus erlebt*) und vieles mehr - und da Egor nicht gerade der Tapferste ist, wird er desöfteren völlig verschreckt zu seinem Herrn zurückrennen und die mühsam erbeuteten Gebeine wieder verlieren; ganz zu schweigen von einem Spieler-Leben.

Die einzige Möglichkeit, seine Nerven zu beruhigen, ist... nein, nicht Baldrian! - ein sehr nettes Mädchen, doch dies zu finden, wird sehr schwierig sein, da es weitaus mehr üble Zeitgenossen gibt als gute. Zudem wird auch noch gegen die Uhr gespielt, und das Wetter hat ebenso großen Einfluß auf Erfolg oder Mißerfolg.

Hinter diesem Spielkonzept steckt ein Jump&Run, das allein wegen des Inhaltes schon interessant werden dürfte. Ob die Gruselatmosphäre oder der Witz überwiegt, bleibt abzuwarten. Gespannt sind wir allemal auf das fertige Game. ■

kate/ddf



▲ Egor und die eiserne Jungfrau

FLY HARDER - PREVIEW -

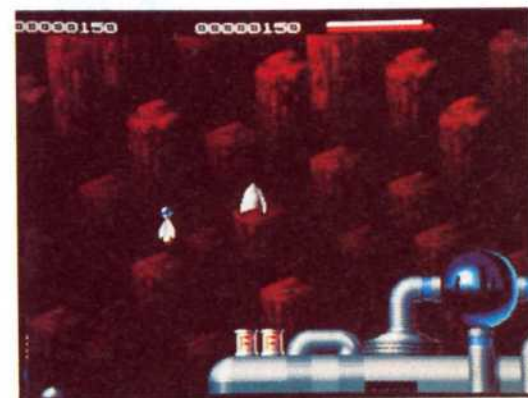
System: **Amiga**, geplant für:
C64, Hersteller: **Starbyte
Software**, Muster von: **Her-
steller**.

Fly Harder, so heißt es, spielt sich ähnlich wie das gute alte *Thrust* aus seligen C64-Zeiten. Ihr steuert ein kleines Raumschiff, das von eben jener Gravitation unbarmherzig nach unten gezogen wird. Glücklicherweise besitzt der Hobel serienmäßig einen Raketenantrieb, der Euch durch wohl-dosierte Zündungen vor dem Absturz bewahren kann. Soweit die Theorie. Praktisch hingegen sieht die Situation schon anders aus, denn besonders am Anfang lenkt sich der Ofen frustrierend schwer. Eine falsche Drehung, und das Raumschiff bohrt sich in den Boden.

Erst wenn dieses Steuerungs-Problem überstanden ist, könnt Ihr Euch der eigentlichen Aufgabe widmen: Ihr müßt kleine Stahlkugeln, die Spheren, in ei-

Crashkurs!

Die Erdanziehung hat bekanntlich so ihre Tücken. Mal läßt sie einem einen Ziegelstein auf den Fuß fallen, mal wird ein dösender Physiker namens Newton fast von einem herunterstürzendem Apfel erschlagen, und mitunter hat sogar ein Raumschiff mit der Gravitation zu kämpfen, wie im neusten Game aus dem Hause Starbyte.



▲ Mehr Schub, Scotty!

nen Reaktor befördern. Gemeinerweise sind diese Murmeln extrem anfällig und zerspringen bei der geringsten Feindberührung. Und Gegner gibt es mehr als genug auf dem Bildschirm, die sich aber mittels Lasergun mehr oder minder widerstandslos umnieten lassen. Der Haken an der Sache? Da die Kanone starr nach vorne ausgerichtet ist, müßt Ihr das Raumschiff drehen und auf das Ziel ausrichten. Jetzt bloß nicht die Triebwerke zünden, sonst die Kiste gerät wie ein Hubschrauber ohne Heckrotor außer Kontrolle.

Fly Harder ist ein nettes, kleines Game mit vielen guten Ideen, egal wie alt sie auch sein mögen. ■

mkl

◀ Diese Kugel muß in den Reaktor

Joysoft



***VORANKÜNDIGUNG
**DEUTSCHE ANLEITUNG
SICHERHEITSPACKUNG 2.50
IRRTUM+PREIS-
ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN**

HEXUMA

AMI dt.
89.90

LEG. of KYRANDIA

AMI/PC dt.
79.90

VISION

PC**
94.90

AMIGA

BC KID	74.90
BM PRO SPECIAL EDITION	99.90
CAESAR *	74.90
CAMPAIN **	74.90
CURSE OF ENCHANTIA dt.	79.90
DRAGON'S LAIR 3	74.90
FANTASTIC WORLD COMP.**	89.90
(Popolous, Megal., Realms, Pirates)	
GOBLINS 2 **/*	74.90
HISTORY LINE 14/18 *	89.90
LEGEND OF VALOUR **/*	79.90
LEMMINGS DOPPELPAK**	74.90
LEMMINGS 2*	74.90
MC DONALD LANDS*	74.90
NIGEL MANSELL GP*	74.90
NO SECOND PRIX	64.90
PINBALL FANTASIES**	69.90
PIRACY OF THE HIGH SEAS*	79.90
POPOLOUS 2 PLUS **	79.90
RAGNARÖK *	79.90
ROAD RASH**/*	84.90
ROBOSPORT	79.90
SILLY PUTTY**	59.90
STARBYTE NO. 2	69.90
(Space Max, Black Gold, Winzer)	
STRATEGY MASTER**/*	74.90
THE ADVENTURES**	64.90
(Corporation, Hunter, Supremacy)	
THE DREAM TEAM COLLECT.	74.90
(Terminator 2, Simpsons, WWF)	
TRIVIAL PURSUIT DELUXE*	79.90
TROODLERS	59.90
WWF 2 **/*	74.90
ZYCONICS	64.90

PC

AA OF WAR IN THE SKIES *	99.90
ALONE IN THE DARK **	99.90
AMBERSTAR dt.	99.90
BANDIT KINGS OF CHINA	39.90
BATTLE COMMAND	29.90
BM SPECIAL EDITION	79.90
CAMPAIN dt.	89.90
CARRIER STRIKE	84.90
COMBAT CLASSICS**	79.90
CURSE OF ENCHANTIA	79.90
DARK HALF	64.90
HEXUMA dt.	89.90
HISTORY LINE 14/18	94.90
HUMANS dt.	79.90
INDY IV dt.	99.90
LASER SQUAD**	79.90
LEGEND OF KYRANDIA dt.	79.90
LEGEND OF VALOUR**/*	84.90
LEMMING DOPPELPAK**	84.90
MANIAC MANSION **	69.90
MEGALOMANIA dt.	84.80
MEGA SPORTS SPIELSAMMI.	64.90
MIGHT&MAGIC IV	79.90
MILENIUM RETURN T. EARTH**	74.90
RAGNARÖK *	94.90
SHERLOCK HOLMES dt *	99.90
SKAT 92 dt.	74.90
SPELLCASTING 301	74.90
SPELLJAMMER*	79.90
STRIKE COMMANDER*	99.90
SUMMER CHALLENGE**	74.90
TASK FORCE 1942	114.90
WAYNE GRETZKY III VGA	94.90
WEEN- THE PROPHECY	79.90

MEGA DRIVE

Arielle- Die Meerjungfrau	99.90
Batman Returns	99.90
Bio Hazard Battle	109.90
Grand Slam Tennis	109.90
Home Alone	99.90
Indiana Jones 3	109.90
Lemmings	109.90
Lotus Turbo Challenge	109.90
Mickey & Donald	99.90
Sonic 2	99.90
Streets of Rage II	99.90
Talespin-Capt. Balou	99.90
Thunderforce IV	109.90
WWF	109.90
GAME GEAR	
Allen Syndrome	69.90
Batmans Return	84.90
Lemmings	84.90
Shinobi 2	84.90
Sonic 2	84.90
Streets of Rage	84.90
Tazmania	89.90
LYNX	
NFL Football	66.00
Steel Talons	66.00
Rampart	66.00
Lemmings *	74.00
Weihnachts-Set:	
SEGA MASTER System II	
Incl. Alex Kidd, Sonic, Champions o	
Europe, 2 Controll Pads	199.00

SONDER ANGEBOT

P C

ADV: DESTR. SIMULATOR	25.90
BARD'S TALE III**	29.90
BATTLE TECH (5.25)	19.90
DAS BOOT**	49.90
DIE HARD (3.5)	19.90
F 14 TOMCAT (5.25)	19.90
IMPERIUM**	29.90
KHALAAN	19.90
MICROPROSE SOCCER	29.90
MUDS	19.90
NIGHTSHIFT**	44.90
OIL IMPERIUM	19.90
POPULOUS**	29.90
PROMISED LANDS**	14.90
ROBIN HOOD	39.90
ROCK'n ROLL**	19.90
SKI or DIE **	29.90
STRIKE FLEET **	29.90
ULTIMA VI**	49.90
WING COMMANDER **	59.90

A M I G A

ABANDONED PLACES dt	39.90
ADV. DEST. SIMULATOR	24.90
BLUE MAX**	39.90
CELTIC LEGENDS dt	29.90
CODENAME ICEMAN	29.90
DOUBLE DOUBLE BILL**	49.90
FIRST SAMURAI**	29.90
GREAT COURTS II	39.90
HUDSON HAWK	19.90
IMPERIUM	29.90
QUEST+GLORY COMP.	29.90
TESTDRIVE II	24.90
TURRICANII	19.90
UMS 2**	29.90
WONDERLAND	29.90

C 6 4

DOWN AT THE TROLLS	9.90
OIL IMPERIUM	9.90
TURRICANII	9.90
X-OUT	9.90

ATARI

LARRY I	29.90
LARRY II	29.90

COMMANCHE

PC
89.90

MIGHT&MAGIC 4

PC
79.90

JOE MONTANA III

MEGA DRIVE
109.90

5000 Köln 41 Gottesweg 157
0221/425566
5000 Köln 1 Mathiasstr. 24-26
0221/239526
5300 Bonn 1 Münster Str.18
0228/659726
4000 Düsseldorf 1 Pempelforter Str. 47
0211/364445
6000 Frankfurt 1 Fahrgasse 87
069/280170
4050 Mönchengladbach Friedrichstr. 29
02161/20369

HURRA UNSERE IST WIEDER DA

HOTLINE

DI DO FR 16-18 UHR TEL 0221/446981

BIS 20 UHR

MO-FR: 4 Wochen vor Weihnachten
persoenlich fuer euch am VERSANDTELEFON
Samstag von 10-14 Uhr

VERSANDANSCHRIFT

Dürener Str 394
5000 Köln 41
TEL 0221/4301047-49
FAX 0221/4302157

VERSANDKOSTEN

bis 140 DM-8 DM ab 140 DM kostenlos
bei Vorkasse max. 4 DM
Ausland nur Postbar 15 DM
UPS zusätzlich 4 DM
Eilpost zusätzlich 7,50 DM

ASSASSIN

System: **Amiga** (1 Meg), geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 80 DM**, Hersteller: **Team 17**, Muster von: **Hersteller**.

Einen ganz besonderen Attentäter präsentiert uns das englische Label **TEAM 17**. Während sich die meisten Killer auf ihre Kalaschnikow und eine Ladung Plastiksprengstoff verlassen, bedient sich dieser Haudegen einer eher ungewöhnlichen Waffe: eines Bumerangs!

Zwischen unserem Attentäter, dem Assassin, und seinem Ziel liegen insgesamt fünf Level, die er in schönster Jump&Run-Manier hinter sich bringen muß, um schließlich Mi-

Tiefschlag



▲ Kann an seine Vorgänger nicht anschließen: Assassin

dan, seines Zeichens Oberbösewicht, das Lebenslichtlein auszupusten. Diverse Feindsprites wollen das natürlich verhindern und stellen sich Euch mutig in den Weg. Glücklicherweise lassen sich mit ein oder zwei Treffern die meisten Gegner recht einfach filetieren.

Manche verwandeln sich nach ihrer Verwüstung auch mal in nützliche Boni. Je nach Modell powern diese Dinger Euren Bumerang hoch, strecken das Zeitlimit oder füllen das Lebenskonto auf.

Etwas zu einfach hat es sich **Team 17** mit dem Extrawaffensystem gemacht. Denn jedesmal, wenn Ihr eine Requisite aktiviert, bleibt Eure Figur solange wie

angewurzelt stehen, bis der ganze Zauber vorbei ist.

Abgesehen von diesen Lähmungerscheinungen besitzt unser Held einige bemerkenswerte Fähigkeiten, die uns Normalsterblichen versagt bleiben.

Besonders beachtenswert sind seine Kletterkünste. Wie ein Freerunner handelt er auf sich Befehl unter der Decke lang oder springt wie ein Dschungelaffen von Baum zu Baum.

Leider hakt es von Zeit zu Zeit mit der Steuerung. Besonders beim Freistil-Klettern hilft oft nur mehrmaliges Ausprobieren. Ansonsten ist alles so, wie man es von **Team 17** gewöhnt ist: Ruckelfreies Mehrstufen-Scrolling, schicke Animation und schön bunte Hintergrundgrafiken. Das allein macht aber nicht satt. Besonders auf dem Jump&Run-Sektor gibt es stärkere Games.

■ mkl

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»ZUFRIEDENSTELLEND«

ZYCONIX

System: **Amiga** (jedes Model mit mind. 512K), geplant für: **PC**, empf. VK-Preis: **ca. 80 DM**, Hersteller: **Accolade**, USA, Muster von: **Hersteller**, Bemerkung: Highscores werden gesaved, zwei Spieler gleichzeitig.

Klaxtris

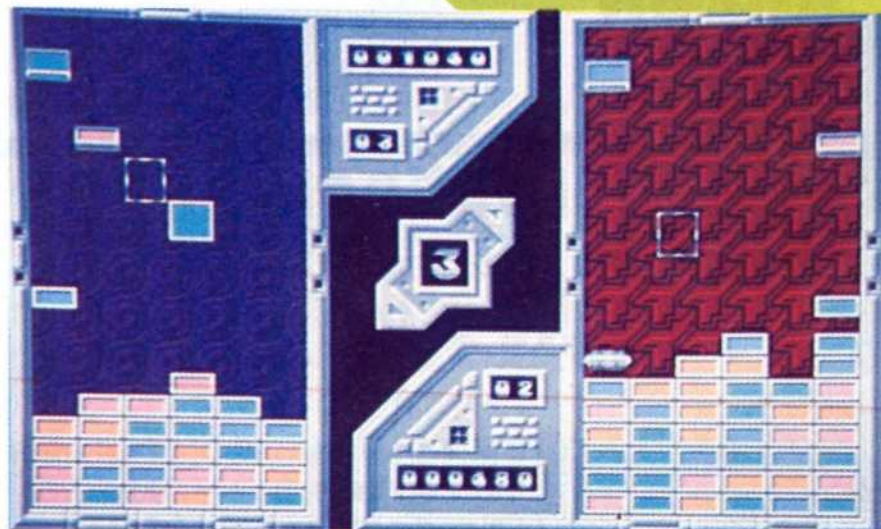
Ihr denkt, die Zeit der Tetris-Clones sei vorbei? Es gibt keine neuen Ideen oder Kombinationen verschiedener Games mehr? Weit gefehlt!

Mit dem seltsamen Namen **Zyconix** wurde Accolades Tüftel-Spiel bedacht und könnte als eine Mischung aus *Tetris*, *Klax* und entfernt auch *Breakout* bezeichnet werden. Wie bei den beiden erstgenannten Programmen auch, fallen Steine verschiedenster Farben von oben in eine Art Tonne herab. Ziel ist es, allein oder gegeneinander diese Blöcke nach Farben sortiert innerhalb eines Zeitlimits so zu positionieren, daß daraus horizontale oder diagonale Linien entstehen, die daraufhin verschwinden. Je nach Schwierigkeitsgrad müssen dafür drei bis sechs Steinchen aneinandergefügt werden. Außerdem gibt's unterschiedliche Spielmodi. So ist bei einem die Tonne bereits mit Steinen gefüllt. Neben fünf mehr oder weniger

nützlichen Extras gibt's 'nen Ball, mit dem Ihr in bester *Breakout*-Manier Blöcke zerstören könnt.

Neu sind sie die Ideen nicht, aus denen die Programmierer **Zyconix** geschustert haben, aber dank der Extras wird das Spiel noch ein wenig strategischer und abwechslungsreicher als die Vorbilder *Tetris* und *Klax*. Vier interessante Musikstücke von Jazz (leider schlecht gesampelt) bis Rave (richtig hart!) untermalen das Geschehen auf angenehme Weise. Schade, daß die Grafik arg spartanisch ausfiel. Spielerisch kann **Zyconix** überzeugen. Es ist zwar kein Hit - dafür kommt's gut zwei Jahre zu spät -, aber ambitionierte Tüftler werden ihren Spaß haben.

■ hja



▲ Im Zwei-Spieler-Modus bekommt jeder seine eigene Tonne

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	3
Sound.....	9
Spielablauf.....	9
Motivation.....	9
Gesamtnote.....	9

»GUT«



FORTIFIED ZONE

Ein Spionage-Spektakel mit listigen Lösungsaufgaben und brillanten Screens. Zwei Segelgleiter landen des Nachts vor einer gegnerischen Festung. Die Mission der beiden Piloten, Mary und James, besteht darin, gestohlene Geheimdokumente zurückzuholen und die Gefangenen zu befreien.

Dein Auftrag: Begleite die beiden Agenten auf ihrem gefährlichen Weg, schleuse sie unbemerkt in die streng bewachte Festung ein und sichere ihren Rückweg. - Eine Besonderheit ist das Spiel zu zweit mit dem Link-Kabel. Für 1 oder 2 Spieler

THE BLUES BROTHERS

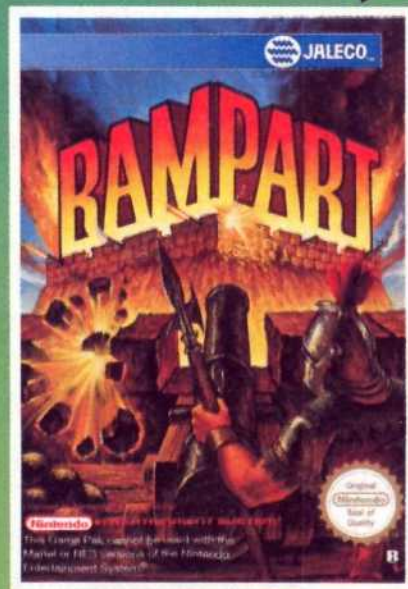
Die größte Rock'n Roll-Show aller Zeiten. Eine explosive Mischung aus Abenteuer, Lachsalven und Musik

... Strategie ist angesagt. Die Blues Brothers sind zurück und erobern ein letztes Mal die Bühne. Von heißen Rhythmen begleitet durchquerst Du die Stadt. Aber ganz so einfach ist das nicht! Du mußt aus dem Gefängnis fliehen, durch Katakomben schwimmen und Dich durch schwindelnde Höhen kämpfen, bevor das Konzert stattfinden kann. Im größten Chaos triffst Du auf allerhand verrückte Kreaturen, die Deinen Auftritt verhindern wollen. Action & Fun - am laufenden Band!

Ein Super-Spiel der Extraklasse.



YENO® POWER! ADVENTURES! STRATEGIE! ACTION!



RAMPART (NES)

Ein mittelalterliches Meisterstück an Kraft, Strategien und Genialität! Hier ist Kombination und Schnelligkeit gefragt. Bring Deine Kanonen in Stellung ... Pulver und Kugeln in die Rohre und ab geht's ... Feuer! - Große Löcher werden in die Festungsmauern des Gegners gerissen, aber auch Dein Fort bleibt nicht unversehrt. Schnell müssen die Mauern repariert werden, ... schneller als die des Gegners, sonst eröffnet dieser zuerst das Feuer.

Für 1 oder 2 Spieler



SOLOMON'S CLUB



Ein Spiel, daß in keinem GAME BOY . fehlen darf! Zauberer und Monster laden ein .. Ein intelligentes Labyrinthspiel, bei dem der Zauberer Dana den Schlüssel finden muß, der das Tor zum nächsten Abenteuer öffnet. Auf seinem Weg dorthin trifft er auf zahlreiche Hindernisse. Um alle zu meistern, muß man ganz schön gewitzt und erfahren sein. Bestechende Grafiken verzaubern Dich beim Spielen. 5 Spielstufen mit jeweils 10 Räumen, von denen jeder einzeln anwählbar ist. Natürlich gibt's auch Paßwörter!



FEED

BACK

Briefe an die Redaktion

Preisfrage!

Hallo, Leser! Wieder mal gibt Euch ASM die grandiose Gelegenheit, Euer Wissen, Euren detektivischen Spürsinn oder Eure Fahrschulunterlagen auf die Probe zu stellen - und das auf einfachstem Wege! Also, die Leserfrage für diese Ausgabe lautet: Was bedeutet dieses Verkehrsschild? Das linke, versteht sich. Die kürzesten originellen Antworten veröffentlichen wir mit einem (!) Gruß in den Feedback-Splittern. Aber bitte nicht 'Ich grüße meine Oma aus Schlingenthal' oder sowas Langweiliges. Des weiteren möchte ich darauf hinweisen, daß Geldscheine in den eingehenden Umschlägen die Gewinnchancen doch drastisch erhöhen könnten. Vielleicht aber auch nicht. Falls Ihr noch Fragen zur Aufgabenstellung oder irgendwelchen damit verbundenen Dingen habt, behaltet sie bitte für Euch. Alles andere könnt Ihr in Briefform einreichen. Adresse wie immer:

ASM, Feedback, Postfach 870, 3440 Eschwege. Alsdann wünsche ich noch einen sorgenfreien Tag und sage 'Ende der Kommunikation'. Euer Uli



"Klappern & Handwerk"

(...) Und jetzt ein absoluter Mega-Vorschlag. Ich weiß, der "Käp'n sachte näy" (Alexander Reich 11/92 Punkt 6), aber ich hatte die Idee auch schon. Bringt doch mal ein kleineres Heftchen mit allen bisher gesammelten Werken raus, ich bin's nämlich leid, von jedem Jahrgang die Dezemberausgabe durchzuklappern. (...)

Stefan

(Anm. d. Red.: In dieser Anmerkung geht es weniger darum, zu sagen, daß wir dieses Heftlein nun doch machen (machen wir nämlich nicht), sondern darum, daß man für ein komplettes Jahresverzeichnis lieber die 1er-Ausgaben der jeweilig folgenden Jahrgänge anklicken sollte. Ansonsten stimme ich völlig mit mir selbst überein.)

"Teufel & Flop"

1.) Was zum Teufel soll das Etwas rechts neben der Überschrift zum Feedback (ASM 11/92) bitte sein? Laß mich raten. Es gehört nicht dorthin. Richtig?

2.) Anmerkung zu dem Brief des vollkommen v.b.....n Dr. Genietris of Trisani: Die Ratte bleibt, obwohl es ruhig ein bißchen mehr schwarzer Humor sein könnte (hä, hä).

3.) Wo war der Flop des Monats ASM 11/92? Mein Lieblingstestbericht, und du, Uli, hast einem gewissen Hulkster (ASM 11/92) versprochen, daß so etwas, wie in der ASM 7/92, nicht nochmal vorkommt.

4.) Um der Pflicht genüge zu tun: ASM-Testurteil: sehr gut.

5.) Ich, als stolzer PC-Besitzer, erkläre den Kekskastenbesitzern den Krieg! Kann man alles knicken! Bei

so vielen Farben wie beim Game Boy bekommt man ja Entzugserscheinungen.

SRFanclub

(Anm. d. Red.: 1.) Falsch! Den ersten Punkt für das Ferienhaus in jenem fernen Teil der Welt bist Du somit wieder los. Bei der nächsten falschen Frage gibt's dann Stromschläge.

2.) Ein Zitat: 'Es gibt Leute, die halten mich für sehr witzig.' Woher stammt es?

3.) Tja, das entwickelt sich allmählich wirklich zum Problem. Zu diesem: Der Flop belegt eine Seite. Soll man nun aus purer Unterhaltungslust ein schlechtes Game, das es eigentlich gar nicht verdient hat, zertreten, oder sollte man die Seite für die Vorstellung eines Spiels nutzen, das es wert ist? Dazu kommt noch, daß es kaum

wirklich SO schlechte Spiele gab. Ich mein', ich hab mich ja bemüht und auch ohne ein Programm zu haben schon einen Text angefangen, aber wat nich will, dat nich will.

4.) Fump!

5.) Beeindruckt mich überhaupt nicht. Game Boy übrigens auch (nicht).)

"Standpunkt"

(...) Zunächst möchte ich die obligatorische Rubrik 'gute Seiten, schlechte Seiten' (kleiner Scherz) bedienen.

Das Vorwort, das Inhaltsverzeichnis, das Bewertungsschema, das Feedback, ASM Insider, der Secret Service, die Charts und die Spieltests entsprechen in etwa meinen Ansprüchen.

Alles andere muß allerdings verbes-

sert werden.
Nun kommt wieder ein Beitrag zu der beliebten Reihe 'Leser sagen Redakteuren, wie diese ihre Arbeit zu erledigen haben.'

1. Die Poster: Sie sind seit Ewigkeiten Mittelpunkt vieler Streitereien. Die Nation hat sich in drei Lager geteilt. Die einen sagen, die Poster seien schlecht und müßten daher verbessert werden. Die zweiten sagen, sie hätten keine Meinung zu diesem Thema, da sie die Poster zum Göbeln finden.

Die dritten schließlich sagen, die Poster seien der letzte Dreck und sollten am besten ganz weggelassen werden.

Ich persönlich meine aber, daß man das nicht verallgemeinern kann. Zum Beispiel sind Poster wie 'Indy' (Special 17) oder 'Black Crypt' (5/92) gar nicht sooo übel. Aber bei dem Gedanken, mir irgendeine dahergelaufene 'Tracy' (11/92) an die Wand zu pinnen, dreht sich mein Magen um.

2. Die Generalkarte: Drückt doch bitte die Firmen wieder nach Orten geordnet ab. Die Idee, nach Namen zu ordnen, war ja wohl nichts.

3. Das Feedback: Du könntest auf die Fragen in Briefen etwas eingehender antworten. Oft kommen nämlich solche Antworten, daß der Fragende nach der Antwort genauso schlau ist wie vorher. (...)

Ali Gagga

(Anm. d. Red.: 1.) Jaa, jaa, man kann es eben nie allen recht machen.

2.)?

3.) Das Problem bei dieser Art Fragen ist, daß die Leute, die sie stellen, von mir eine Entscheidung abgenommen haben wollen. Das kann und will ich nicht.

Beratung ok, aber jeder muß letzten Endes wissen, was er tut. Ein überzogenes Beispiel: Ein Leser fragt, ob er sich das Spiel 'Rumms' (ein megabartes Ballergame) oder 'SimHundekot' (das neueste Simulationsspiel von Machtnix) kaufen soll. Woher soll ich das wissen? Die paar nötigen Fakten hat jeder selbst, und er muß wissen, worauf er steht. Ob ein Game etwas taugt oder was, das steht im Testbericht.)

"That strange sudden feeling of déjà vu"

Would you hold it against me, if I say you have a beautiful body?
And now for something completely different.

No. 1: The larch.

The Man With A Tape Recorder
Up His Nose

P. S. Ich möchte mich hiermit über Leute beschweren, die sich darüber beschweren, daß sich zu viele Leute in der ASM beschweren.

No. 2: The larch.

(Anm. d. Red.: It's... Für alle Leser, die das nicht verstanden haben: Ist nicht schlimm! Nicht drüber nachdenken! Harmless (almost)!)

"Nix liegt an"

1. Heißt dieser Daniel Schwanzar wirklich so? (...)

2. Uli hat sein Versprechen gebrochen (in Sachen Flop des Monats)! War wahrscheinlich wieder ein Fall von rien ne va plus.

3. Warum hast du auf dem Cover deine Sonnenbrille nicht auf?

4. Wie kommt man bei Space Quest

an der Laser-Barriere weiter?

5. Wann kommt Mario Land 2 für den Game Boy?

6. Hast du schon 'Walt Disneys Lustiges Taschenbuch Nr. 124' gelesen? Ich weiß, die neuen sind Scheiße, aber da ist ein Land, das heißt Ululand und ein Dorf, das heißt Ul, und wie heißen die Bewohner? Richtig! Ganz viele kleine Ulis. Leider alle ohne Sonnenbrille. Aber ihr Anführer hat ein riesiges Hirschgeweih auf dem Kopf... ehrlich!

Ansonsten liegt nix an.

Mr. Hecke

(Anm. d. Red.: 1. Das mußt DU geradefragen.

2. Jajaja, Uli hat sein Versprechen gebrochen. Trampelt doch bitte alle auf mir rum! Wer hat noch nicht, wer will nochmal? Ich habe gerade im Moment sowieso eine äußerst depressive Phase, und jede Kleinigkeit bringt mich völlig aus dem Gleichgewicht. Weißt Du eigentlich, wieviel Geld durch Deinen Brief auf dem Konto meines Gehirn- und Seelenwartungsdienstes landet? Pab, und jetzt kommt mir bloß nicht mit gebeucheltem Mitleid! Aber ich werde mich rächen! I'll be back!

3. Warum hattest Du beim Schreiben dieses Briefes Deine nicht an?

4. Die Lösung steht ganz sicherlich im Sierra-Special, oder was (ba, ba, don't move!)?

5. Ja, wird es geben. Sogar sehr bald schon! Vielleicht noch im Dezember.

6. Da lacht der Kettensäger!)

"Arm dran & Arm ab"

Ich bin seit ca. 4 Jahren Leser Eurer Zeitschrift. Dies ist mein erster Brief

an Euch. Grund meines Schreibens ist der Brief von Daniel Schwanzar (ASM 11/92), welcher auf einen sehr kostengünstigen Computer der PC-Klasse hinweist. Da Ihr gerne die Eigennamen der Firmen durch beliebige Buchstaben ersetzt, kann ich nur erahnen, daß Daniel die Firma Lulli-Computer (Anm. d. Red.: geändert!) meint. Da ich selbst so ein Gerät (386er mit 40 Mhz) besitze, möchte ich gerne meinen Senf dazugeben.

Ich kaufte also einen 386er mit 120 MB Festplatte, CD-ROM sowie 4 MB Arbeitsspeicher für knapp 3000DM (...).

Als erstes wollte ich mir einen Virens scanner auf die Festplatte überspielen, was aber leider nicht ganz gelang. Nachdem ich einige Daten kopiert hatte, machte es Knack, und das System war abgestürzt. Rettungsversuche meinerseits waren ohne Erfolg (dazu möchte ich bemerken, daß ich in meiner Firma an einem PC CAD ausübe und mich somit etwas mit den Geräten auskenne). Nun gut, das Gerät wieder eingepackt und hin zu Lulli. Großes Bedauern des Verkäufers nach einer halben Stunde, da der Laden sehr voll war. Nach einem Reparaturversuch der Firma, der etwa eine Stunde dauerte, teilte man mir mit, daß man den Fehler des Computers in so kurzer Zeit nicht finden könne. Kurzerhand ließ ich das Kistchen dort und wartete eine Woche.

Endlich hatte ich meinen geliebten Kasten wieder (...).

Aufgebaut und in Betrieb genommen, gebibbert beim Einschalten und Erstaunen, daß der Computer lief (...).

Nach einer weiteren Woche bekam ich dann endlich Windows (Anm. d. Red.: War mitgekauft und nun



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

20.000 Meilen unter dem Meer	L	-	Curse Of The Azure Bonds	L	P	Fish	L	-	King's Quest 5	(L	P)	Navy Seal	-	-	Renegade Legion Interceptor	-	-	Starglider 1	-	-	A			
688 Attack Submarine	-	-	Dam Busters The	-	-	Flugsimulator 3	-	-	King's Quest 6	(L	P)	Neuromancer	L	P	Rex Nebular	(L	P)	Starglider 2	-	-	A			
Abandoned Places	L	P	Day Of The Viper	L	P	Flugsimulator 4	-	-	Kingdoms Of England	-	-	New Zealand Story	-	-	Rings Of Medusa	(L	P)	Steel Thunder	-	-	A			
Ace 2	-	-	Death Knights Of Krynn	L	P	Fountain Of Dreams	-	-	Knights Of Legend	-	-	Ooze	L	P	Rise Of The Dragon	(L	P)	Stellar Crusade	-	-	A			
Ad Lib Soundkarte	-	-	Deathland	-	-	Future Wars	(L	P)	Kult	(L	P)	Operation Marketgarden	-	-	Roadwar 2000	-	-	Storm Across Europe	-	-	A			
Adventure Of Link (Zelda 2)	-	-	Decisive Battles North Amer. Civil War	-	-	Goldregion's Domain	L	P	Landsitz von Mortville Der	-	-	Panzer Battles	-	-	Robox	L	P	Sub Battle Simulator	-	-	A			
Airborne Ranger	-	-	Def Con 5	-	-	Gateway To The Savage Frontier	L	P	Last Ninja	-	-	Panzer Strike	-	-	Rommel	-	-	Sword Of Aragon	(L	P)	A			
Alternate Reality The City	-	-	Defender Of The Crown	-	-	Gato	-	-	Last Ninja 2	-	-	Personal Nightmares	L	P	Russia	-	-	Sword Of Vermillion	-	-	A			
Alternate Reality The Dungeon	-	-	Deja Vu (Amiga/ST)	L	-	Germany 1985	-	-	Legacy Of The Ancients	L	P	Phantasia 3	-	-	Savage Empire The	-	-	Tangled Tales	-	-	A			
Bad Blood	L	P	Deja Vu 2	L	-	Gettysburg	-	-	Legend Of Blacksilver	-	-	Phantasia 3	-	-	Schwarze Auge Das	L	P	Thunder Board Soundkarte	-	-	A			
Balance Of Power 1990 Edition	-	-	Demon's Winter	-	-	Gold Rush	L	P	Legend Of Faerghall	L	P	Phantasia 3 (SEGA Mastersystem)	-	-	Secret Of The Silver Blades	-	-	Times Of Lore	-	-	A			
Bane Of The Cosmic Forge	L	P	Digi Point 3	-	-	Guild Of Thieves	-	-	Legend Of Hyrkania	(L	P)	Phantasia 3 (SEGA Megadrive)	-	-	Sentinel The (Firebird)	-	-	Transworld	-	-	A			
Bard's Tale 1 The	L	P	Digi View Gold Version 4.0	-	-	Gunship	-	-	Leisure Suit Larry 1	L	P	PHM Pegasus	-	-	Sentinel World 1 Paragraphs	-	-	Ultima 1	-	-	A			
Bard's Tale 2 The	L	P	DOS-2 - DOS	-	-	Heart Of China	(L	P)	Leisure Suit Larry 2	L	P	Pirates!	L	A	Sentinel Worlds 1	L	A	Ultima 2	-	-	A			
Bard's Tale 3 The	L	P	Drachen Von Laos	L	P	Heimdal	(L	P)	Leisure Suit Larry 3	L	P	Police Quest 1	L	A	Sex Vixens From Space	-	-	Ultima 3	-	-	L			
Battalion Commander	-	-	Dragon Wars	-	-	Halloween	-	-	Leisure Suit Larry 5	L	P	Police Quest 2	L	A	Shadow Of The Beast	(L	P)	Ultima 4	-	-	L			
Battle Of Anietum	-	-	Dragon's Breath	-	-	Hero's Quest	(L	P)	Les Manley - Last in L.A.	L	P	Police Quest 3	L	P	Shadowgate	-	-	Ultima 5	-	-	L			
Battlehawks 1942	-	-	Dragons Lair (Anleitung für PC)	-	-	Hillstar	-	-	Loom	-	-	Pool Of Radiance	L	P	Shogun	L	P	Ultima 7 incl. Forge of Virtue	L	P	A			
Battles Of Napoleon	-	-	Drokkhen	-	-	Holiday Maker	-	-	Lords Of Doom	-	-	Pool Of Radiance Adventures Journal	-	-	Soko Ban (SEGA Megadrive)	-	-	Ultima 6	-	-	L			
Battletech	(L	P)	Dungeon Master	L	P	Hook	(L	P)	Lucky Luke	(L	P)	Pool Of Radiance	L	P	Sorcerion	-	-	Ultima 6	-	-	L			
Bismarck	-	-	Dunkle Dimension Die	(L	P)	Imperium Galactum	-	-	Lure Of The Temptress	(L	P)	Populous	(L	P)	Sound Blaster (alle Versionen)	-	-	Ultimate Underworld	L	P	Uninvited	-	-	A
Black Cauldron The	-	-	ECO Quest	L	P	Indiana Jones 3 (Last Crusade)	L	P	Manhunter New York	-	-	Parts Of Call	(L	P)	Space Ace	-	-	Up Perspective	-	-	A			
Bloodwych	L	P	Elite (Lösung für Amiga/ST)	L	A	Indiana Jones 4 (Fate of Atlantis)	L	P	Manhunter San Francisco	(L	P)	Powermanger	-	-	Space Quest 1	L	P	War In The South Pacific	-	-	A			
Bubble Ghost	-	-	Elvira 1 - Mistress Of Dark (nicht C 64)	L	P	Inspector X	-	-	Maniac Mansion	L	P	President Is Missing The	-	-	Space Quest 2	L	P	War Of The Lance	-	-	A			
Buck Rogers 1	L	P	Elvira 2 - Jews Of Corbarus	L	P	It Came From The Desert	(L	P)	Mars Saga	L	P	Prince Of Persia	L	P	Space Quest 3	L	P	Warship	-	-	A			
Buck Rogers 2	L	P	Emperor Of The Mines	-	-	Jet	-	-	Megatraveller 1	L	P	Project Firestart	-	-	Space Quest 4	L	P	Wasteland	L	P	A			
Carrier Command	-	-	Europe Ablaze	-	-	Jones In The Fast Lane	-	-	Mario	-	-	Project Stealth Fighter (C 64)	-	-	Space Rogue	-	-	Wasteland Paragraphs	-	-	A			
Champions Of Krynn	L	P	Eye Of The Beholder 1	L	P	Kampfgruppe	-	-	Might & Magic 1	-	-	Quest For Glory 2	(L	P)	Spellcasting 101	-	-	Wing Commander incl. Secret Missions	-	-	A			
Chaos Strikes Back	L	P	Eye Of The Beholder 2	L	P	Kathedrale Die	L	P	Might & Magic 2	-	-	Quest For Glory 3	(L	P)	Spirit Of Adventure	L	P	World Cup Soccer (SEGA Megadrive)	-	-	A			
Chrono Quest	L	P	F-14 Tomcat	-	-	Keef The Thief	-	-	Might & Magic 3	L	P	Question 2	L	P	Stadt der Löwen	-	-	Zack Mc Cracken	L	P	A			
Chrono Quest 2	L	P	F-15 Strike Eagle 2	-	-	King Arthur	-	-	Millennium 2.2	-	-	Railroad Tycoon	-	-	Star Command	L	A	Zork 1	-	-	A			
Code Name: Ice Man	(L	P)	Foery Tale Adventure The	(L	P)	King's Quest 1	L	P	Miracle Warriors	-	-	Reich For The Stars	-	-	Star Flight 1	-	-							
Colonel's Bequest The	L	P	Fascination	(L	P)	King's Quest 2	L	P	Monkey Island 1	(L	P)	Red Baron	-	-	Star Flight 2	-	-							
Conquests Of Camelot The	(L	P)	Final Fantasy Legend	-	-	King's Quest 3	L	P	Monkey Island 2	L	P	Red Lightning	-	-	Star Trek 25th Anniversary	L	P							
Conquests Of The Long Bow	L	P	Fire Brigade	-	-	King's Quest 4	L	P	Neucom 6	-	-	Red Storm Rising	-	-	Star Trek 5	-	-							

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

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS ALLE HIER ANGEBOTENEN SPIELE NATÜRLICH MIT DEUTSCHER ANLEITUNG (dA) ODER KOMPLETT IN DEUTSCH (dV)!

1



INDIANA JONES 4
IBM-PC dV 89,95
IBM-PC dA 79,95

2



Monkey Island 2
IBM-PC dV 89,95
AMIGA dV 79,95

3



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

die weiteren Plätze

	AMIGA	C 64	ATARI ST	IBM-PC
4. Wing Commander 2 dV	-----	-----	-----	94,95
5. Ultima 7 dV	-----	-----	-----	99,95
6. King's Quest 6 dV (Megapack)	-----	-----	-----	99,95
7. Civilization dV	84,95	-----	-----	99,95
8. Patrizier Der dV	79,95	-----	-----	89,95
9. Schwarze Auge Das dV	-----	-----	-----	89,95
10. Hexuma dV	89,95	-----	-----	89,95

ES IST DA! *SUPER NINTENDO* ENTERTAINMENT SYSTEM



Frank Heidak

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

S I E R R A M E G A P A C K S

Programm	Amiga	IBM-PC
Castle Of Dr. Brain dV	89,95	94,95
Conquests Of The Longbow dV	-----	94,95
Dagger Of Amon Ra dV	-----	89,95
Eco Quest dV	-----	94,95
Heart Of China dV	94,95	94,95
King's Quest 4 dA	54,95	104,95
King's Quest 5 dV	94,95	109,95
King's Quest 6 dV	-----	99,95
Leisure Suit Larry 1 - 3 dA	149,95	149,95
Leisure Suit Larry 1 dA	89,95	94,95
Leisure Suit Larry 3 dA	94,95	94,95
Leisure Suit Larry 5 dV	89,95	94,95
Police Quest 3 dV	89,95	94,95
Quest For Glory 3 dV	-----	99,95
Rise Of The Dragon dV	94,95	94,95
Space Quest 1 dA	89,95	94,95
Space Quest 4 dV	89,95	94,95
Willy Beamish dV	89,95	94,95

Lern- und Anwendersoftware

PC Aquarium	PC 149,95
PC Auto	PC 149,95
PC Cosmos	PC 149,95
PC Globe	PC 139,95
PC Mensch	PC 149,95
Deluxe Paint 4	AM 299,95
X-Copy Tool incl. Hardware	AM 89,95

IBM-PC Soundkarten IBM-PC

Roland Soundkarte LAPC 1	PC 799,95
Roland Soundkarte SCC 1	PC 799,95
Sound Blaster V.2.0	PC 199,95
Sound Blaster PRO incl. MIDI Kit und Windows 3.1	PC 379,95
Sound Blaster CM/S-Chipset für V.2.0	PC 69,95
Sound Blaster CD-ROM Laufwerk	PC 799,95
Aktiv-Boxen - Betrieb mit Netzteil oder Batterien möglich	Paar 59,95
Video Blaster Genlock-Karte	PC 799,95

Zubehör allgemein

4 Marken-Akkus mit Universal-Ladegerät	34,95
Marken-Akkus Mignon	pro Stück 4,95
Mausmatte	9,95
Speichererweiterung für A 500 mit Uhr	59,95
Verlängerung Monitor/Maus/Joystick - 2 m	9,95

Disketten

high density	double density
3,5" * 209,95 je 100 Stück	3,5" * 99,95 je 100 Stück
5,25" * 119,95 je 100 Stück	5,25" * 59,95 je 100 Stück

MAN SPRICHT DEUTSCH!
unser Angebot in Software mit deutscher Anleitung oder komplett deutsch

Programm	Amiga	C-64	ST	IBM-PC
10 Great Games dA	89,95	99,95	99,95	99,95
1869 dV	79,95	-----	-----	89,95
Abandoned Places dA	79,95	-----	-----	-----
Aces Of The Pacific dA	-----	-----	-----	89,95
Adventurers The dA	69,95	69,95	84,95	84,95
Air Combat Aces dA	79,95	79,95	89,95	89,95
Air Land Sea dA	84,95	-----	-----	89,95
Airbus A 320 dA	99,95	99,95	99,95	99,95
Amberstar dA	84,95	84,95	99,95	99,95
Ashes Of Empire dA	89,95	-----	-----	-----
ATAC dA	-----	-----	-----	89,95
B 17 Flying Fortress dA	-----	-----	-----	99,95
Bard's Tale Trilogie dA	-----	-----	-----	89,95
Battle Isle dA	79,95	-----	-----	89,95
Battle Isle Data Disk 1 dA	49,95	-----	-----	49,95
Birds Of Prey dA	84,95	-----	-----	94,95
Black Crypt dA	69,95	-----	-----	-----
Black Gold dV	74,95	44,95	74,95	79,95
Broker King dV	-----	-----	-----	79,95
Buck Rogers 2 dV	89,95	-----	-----	89,95
Bundesliga Manager Prof. dV	79,95	-----	-----	79,95
Cadover dV	74,95	-----	-----	89,95
Cadover Levels dA	44,95	44,95	-----	-----
Castles dV	69,95	-----	-----	84,95
Champions Of Krynn dA	74,95	74,95	-----	74,95
Chess Master 3000 dA	-----	-----	-----	84,95
Conquestador dV	79,95	59,95	-----	79,95
Conquestador Szenario Disk dV	44,95	29,95	-----	44,95
Dark Queen Of Krynn dV	-----	-----	-----	89,95
Darklands dV	-----	-----	-----	119,95
Darksied dA	-----	-----	-----	94,95
Death Knights Of Krynn dV	79,95	74,95	-----	84,95
Deutsches Afrika Korps dV	-----	-----	-----	69,95
Dune dV	79,95	-----	-----	89,95
Dungeon Master dA	-----	-----	-----	84,95
Elite dA	69,95	-----	-----	69,95
Elite Plus dA	-----	-----	-----	94,95
Elvira 1 dV	79,95	59,95	79,95	89,95

AKTUELLE SPIELESOFTWARE BEI CPS

Programm	Amiga	C-64	ST	IBM-PC
Elvira 2 dV	84,95	-----	-----	84,95
Epic dA	79,95	-----	-----	84,95
Epyx Sporting Gold dA	69,95	-----	-----	-----
Etanom dV	-----	-----	-----	89,95
Eye Of The Beholder 1 dV	79,95	-----	-----	79,95
Eye Of The Beholder 2 dV	84,95	-----	-----	84,95
F 117 A Nighthawk dA	-----	-----	-----	99,95
F 15 Strike Eagle 2 dA	84,95	84,95	84,95	84,95
F 19 Stealth Fighter dA	84,95	84,95	89,95	89,95
F 19 vs M 29 Compilation dA	89,95	-----	-----	94,95
Falcon 3.0 (MS-DOS 5.01) dA	-----	-----	-----	99,95
Falcon 3.0 Mission Disk dA	-----	-----	-----	69,95
Fate Gates Of Dawn dV	79,95	-----	79,95	-----
Flugsimulator 4 dV	-----	-----	-----	149,95
Flugsimulator 4 dV	-----	-----	-----	89,95
Gateway To Savage Frontier dV	79,95	69,95	-----	89,95
Global Conquest dA	-----	-----	-----	99,95
Global Effect dA	84,95	-----	-----	89,95
Goblins dV	69,95	69,95	69,95	69,95
Grandmaster Chess dA	-----	-----	-----	84,95
Gunship 2000 dA	-----	-----	-----	99,95
Gunship 2000 Szenario dA	69,95	59,95	-----	69,95
Gunship dA	69,95	59,95	-----	89,95
Harpoon 1.21 Battleset 3 dA	44,95	-----	-----	44,95
Harpoon 1.21 Battleset 4 dA	44,95	-----	-----	44,95
Harpoon 1.21 dA	84,95	-----	-----	84,95
Harpoon 1.21 Editor dA	49,95	-----	-----	49,95
Heroes Of The 357th dA	-----	-----	-----	84,95
Hook dA	69,95	69,95	69,95	69,95
Humans dA	69,95	-----	-----	69,95
Indiana Jones 3 Adventure VGA				

(Anm. d. Red.: Pub, so viele Fragen, und alle auf einmal. Die soll Achim Dir beantworten, der kennt sich nämlich auch besser aus als ich:

Okay, pass' auf, hier die Antworten auf Deine seltsamen Fragen:

1. Ich vermute mal, daß Du den Umbau meinst, nach dem Du zwischen 50 und 60 Hz per Schalter frei wählen kannst. Dies hat freilich keine Nachteile, denn Du kannst somit amerikanische und japanische Software mit der richtigen Geschwindigkeit zum Laufen bringen. Diese läuft nämlich auf 60 Hz, deutsche Module auf 50 Hz. Logische Schlussfolgerung: Ohne Umbau laufen die importierten Games auf Deiner Maschine zu langsam! Allerdings läuft nicht alles auf den deutschen Konsolen. So beispielsweise 'Thunder Force IV'. Außerdem behauptete Sega, kommende Produkte zu schützen, damit sie nur auf den 'richtigen' Maschinen laufen. Danke!

2. Wie komms'n auf det schmale Brett? Keene Abnung von Technik, wa? Alles, was Du brauchst, ist ein vernünftiger Fernseher, der 60 Hz-tauglich ist. Wenn Du den nicht hast, geht zwar nichts kaputt, aber das Bild 'läuft durch'.

3. Regel fürs Leben: 'Traue nur Dir selbst!'

Zu 2.: 1. Ja, ja, die Geräte sollen untereinander nicht kompatibel sein, was jedoch nicht an technischen Unterschieden liegen wird. Sagt man uns zumindest. 2. Soll nich' so sein. Das deutsche ROM wird voraussichtlich im April '93 released werden.

P.S.: Die Durchnumerierung war schrecklich!

"Peripher & tangential"

Hiermit muß ich Ihnen mitteilen, daß mich Ihr restringierter Sprachcode nur peripher tangiert. Meiner Meinung nach wäre viel mehr in Ihrer Zeitung ein elaboriertes Chiffre angebracht. Weiterhin muß ich die Akkumulation von Rechtschreibfehlern und die parataktisch aufgebaute Syntax bemängeln. Dieser Laissez-faire-Stil läßt mich bei Ihnen, Sie erlauben, sehr geehrter Uli, den Intelligenzquotienten eines Bierdeckels vermuten. Ihr Konversationsniveau könnte doch auch durch eine plurazide Verwendung von Chiasmen oder Anaphern humoristisch geprägt werden. Schließlich habt Ihr eine gewisse Vorbildfunktion inne und könntet darauf stolz sein, die erste bildende Computerzeitschrift zu sein.

Nun aber zu meinen Fragen:

1. Läßt sich die These verifizieren, daß das Super Nintendo in Deutschland aufgrund von Softwaremangel ein Flop ist (auf Anfrage bei diversen Versandhändlern und Kaufhäusern wurde mir dies unter der Decke der Verschwiegenheit mitgeteilt und vom Kauf dessen abgeraten).

2. Wäre es Ihrerseitig denkbar, eine Fernsehsendung über Computer- und Videospiele zu gestalten. Meiner Meinung nach wäre ein großer Teil der Leserschaft der existierenden Computerzeitschriften demgegenüber durchaus wohlgesonnen und auch Ihnen würde ein kommerzieller Erfolg durch Werbung bei einer Einschaltquote von über einer Millionen Zuschauern (Auflage aller Computerzeitschriften) ins Haus stehen. Die Privatsender stünden dem sicherlich aufge-

schlossen gegenüber.

Dr. jur. Marc Maus

(Anm. d. Red.: Hier ein paar Scheiben, die meines Erachtens jeder haben sollte: Canyon Dreams/Tangerine Dream, Koyannisquatsi/Philip Glass, Digital Dance/Software, Songs from the Victorious City/Ann Dudley & Jaz Coleman, The Madness/Madness, Oxygene & Zoolook/Jean-Michel Jarre, ein, zwei alte Scheiben von Jan Hammer, Wuivend Riet/Johannes Schmölling, Beauty/Ryuichi Sakamoto und Never Mind the Bollocks von den Sex Pistols. Pub, jetzt wo ich die Einleitung dieser Antwort endlich hinter mir habe, komme ich zu Deinen Fragen:

1. Wäre es möglich, daß Nintendo mich von einen Ninja zu Hack-Bang Fo verarbeitet, wenn ich das mit Ja beantworte? Also, ein echter SNES-Fan kriegt schon genug Ware in die Finger, hai? Adapter-San macht's möglich.

2. Schwierig. Erstens ma kriegt man da kaum was unter, zweitens ma glaube ich nicht an die Einschaltquote, und drittens ma haben wir alle etwas mehr zu tun als uns um Fernsehsendungen zu kümmern. Und jetzt kommt meine Lieblings-Ausrede: Wie sollten wir denn dann die ASM zusammenschustern?)

"Fehlannahme & Statements"

Als erstes will ich Dir mitteilen, daß ich kein Abo habe. HALT! Weiterlesen! Denn IHR verdient durch mich sogar noch mehr Geld als von einem Abonnenten, da der Ladenpreis

a) höher als der Abopreis ist und b) Ihr das Porto spart. Und weil ich mir die ASM seit ungefähr 3 Jahren regelmäßig kaufe (und immer noch nicht geschrieben habe) könnt Ihr den Brief ruhig mal abdrucken.

So, und jetzt los richtig los! Ein paar Statements:

1.) Das Feedback ist der beste Teil der ASM!

2.) Die Messeberichte sind einfach genial!

3.) Oldie des Monats: Schön! Erinert einen immer wieder an die guten alten Zeiten (schnüff!) mit dem 'Brotkasten'.

4.) Die Gestaltung ist echt gut. Man hat totalen Durchblick. Begrüßen würde ich es jedoch, wenn Ihr die Spiele nach Hits, Flops und/oder Systemen ordnen würdet.

5.) Poster: (Meist) schöne Motive aber zu klein!

6.) Postkarten: Viel zu schade sie zu verschicken!

7.) News: Weiter so!

8.) Previews: Sehr gut, paßt aber auf, daß Ihr eines Tages nicht mehr Previews als Tests habt!

9.) Der (sche. . . -) Konsolenteil ist viel zu lang!!!!

10.) Spiel des Monats (11/92): Herrlich, diese vielen Bilder (in Zukunft weiter so)!

11.) Irgendwie kann ich die Leute, die über den Preis andauernd 'rumnörgeln' echt nicht verstehen. Ich finde der Preis ist angemessen (wenn er nicht noch erhöht wird). Hier wird einem für 7,50 DM echt viel geboten.

Und nun ein paar Fragen:

1.) Warum testet Ihr nicht mal CD-ROM Spiele etwas öfter und intensiver, oder führt sogar eine neue Rubrik 'Amiga/PC CD-ROM Spiele' ein? Die Anfänge (z.B. in der 6/92) waren echt ganz gut.



Wenn auch Sie einen SOFT & SOUND-Discount in Ihrer Stadt eröffnen möchten, rufen Sie uns an! Telefon: 0211/63 30 06

SOFT & SOUND bietet jetzt noch mehr:

1. MIETEN SIE MIT!

Spielen ohne Ende - SOFT & SOUND machts möglich!

Denn bei SOFT & SOUND gibt es immer die neuesten Computerspiele, Original mit Anleitung, einfach zu mieten.

So können Sie zu Hause in Ruhe spielen und testen.

Und dann neu und originalverpackt kaufen.

Oder einfach zurückgeben.



2. SHOPPEN SIE MIT!

Alle SOFT & SOUND Filialen halten ständig Super Hardware-Angebote für Sie bereit, z.B:

- A500 Speichererweiterungen**
- auf 2,5MB **DM 222,-**
- auf 2,5MB m.Uhr **DM 248,-**
- auf 1MB **DM 59,-**
- auf 1MB m.Uhr **DM 69,-**
- 3,5" Laufwerk **DM 139,-**

- Soundblaster Junior**, dt.Version, die Einsteiger-Karte **139,-**
- Soundblaster 2.5**, dt. Version, CD-Rom Schnittstelle **249,-**
- Soundblaster PRO 4**, dt. Version, High-End Karte **448,-**
- Soundblaster 2.5+original Soundblaster CD-Rom Laufwerk intern** mit drei Spielen und über 50 Demos **1.149,-/*37,- mtl.**
- Soundblaster PRO4+original Soundblaster CD-Rom Laufwerk intern** mit 3 Spielen und über 50 Demos **1.298,-/*39,- mtl.**
- Bi-Turbo Systeme Amiga 500 und 2000**
- Bi-Turbo System 68020,32-Bit RAM mit 4MB** **699,-/*31,- mtl.**
- Bi-Turbo System 68030,32-Bit RAM mit 4MB** **999,-/*34,- mtl.**
- 105 MB, 15 ms, 8 MB RAM Option, extern** **899,-/*33,- mtl.**

*Jetzt neu bei SOFT & SOUND: einfache und günstige Ratenzahlung!
Druckfehler und Preisirrtümer vorbehalten, alte Preislisten verlieren ihre Gültigkeit, nicht alle Artikel oder Angebote sind in jeder Filiale erhältlich.

3. SCHNAPPEN SIE MIT!

Lange erwartet und nun, pünktlich vor Weihnachten, endlich da:

Der Software-Discount

So heiß und so aktuell, daß wir in Anzeigen keine Preise nennen

können, denn kaum ist das Spiel im Angebot, schon ist es verkauft!

Aber eines können wir Ihnen bereits versprechen:

Wir bieten Spiele zwischen **DM 4,90 und DM 49,90**

und keinen Pfennig mehr.

Wenn Sie mehr wissen wollen, so besuchen Sie einfach Ihren nächsten SOFT & SOUND-Discount und informieren Sie sich selbst über das täglich neue Angebot!

SOFT & SOUND finden Sie in ganz Deutschland:

- | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| W-1000 Berlin 45
Osdorfer Str. 13
Tel.: 030/7126932 | O-3014 Magdeburg
Braunschweiger Str. 104
Tel.: auf Anfrage | W-4100 Duisburg 1
Ulrichstr. 2-4
Tel.: 0203/21084 | W-4600 Dortmund 50
Stockumer Str.420
Tel.: 0231/759786 | W-5760 Arnsberg-Neheim
Lange Wede 30
Tel.: 02932/1094 | W-6630 Saarlouis-Fraulautern 3
Saarbrücker Str. 22
Tel.: 06831/88159 | W-7800 Freiburg
Lehener Str. 24
Tel.: 0761/287112 |
| O-1034 Berlin
Boxhagener Str. 23
Tel.: 030/5892067 | W-3100 Celle
Im Kreise 16
Tel.: 05141/214411 | W-4150 Krefeld
Kölner Str. 485
Tel.: 02151/300409 | W-4630 Bochum
Herner Str. 383
Tel.: 0234/531018 | W-5800 Hagen
Bergischer Ring 5
Tel.: 02331/26774 | W-6650 Homburg
Karlsbergstr. 16
Tel.: 06841/15142 | W-7850 Lörrach
Kreuzstr. 104
Tel.: 07621/49690 |
| O-1071 Berlin
Rodenbergstr. 6
Tel.: 030/4491026 | W-3300 Braunschweig
Holwedestr. 10
Tel.: 0531/508231 | W-4250 Bottrop 1
Essener Str. 6
Tel.: 02041/21973 | W-4690 Herne
Hauptstr.178
Tel.: 02325/53643 | W-5840 Schwerte
Friedenstr. 2
Tel.: 02304/2813 | W-6670 St. Ingbert
Ludwig Str. 14
Tel.: 06894/382850 | W-8000 München 5
Reichenbachstr. 33
Tel.: 089/2021285 |
| O-1330 Schwedt/Oder
Ringstr. 8
Tel.: 03332/31620 | O-3300 Schönebeck
Ahornstr. 11
Tel.: 0391/561/5821 | W-4290 Bocholt
Nordwall 13
Tel.: 02871/184123 | W-4800 Bielefeld
Schloßhofstr. 1
Tel.: 0521/138033 | W-5860 Iserlohn
Mendener Str. 115
Tel.: 02371/22438 | W-6680 Neukirchen
Bahnhofstr. 13
Tel.: 06821/26797 | W-8134 Pöcking
Schloßberg 2
Tel.: 08157/4088 |
| W-2000 Hamburg 76
Beethovenstr. 57
Tel.: 040/224633 | W-3340 Wolfenbüttel
Heimstättenweg 23
Tel.: 05331/61820 | W-4300 Essen 1
Moltke Str. 36
Tel.: 0201/207629 | W-5000 Köln 1
Von-Verth-Str. 20-22
Tel.: 0221/121806 | W-5880 Lüdenscheid
Forum am Sternplatz 2
Tel.: 02351/21900 | W-6750 Kaiserslautern
Fabrikstr. 32
Tel.: 0631/67411 | W-8360 Deggendorf
Metzgergasse 5
Tel.: 0991/30376 |
| W-2000 Hamburg 13
Beim Schlump 21
Tel.: 040/458115 | W-3400 Göttingen
David-Hilbert-Str. 2
Tel.: 0551/46563 | W-4330 Mülheim
Delle 47
Tel.: 0208/390370 | W-5000 Köln 41
Gottesweg 149
Tel.: 0221/446499 | W-6300 Gießen
Bahnhofstr. 6
Tel.: 0641/71967 | W-6800 Mannheim
Jungbusch Str. 3 / Ecke Luisenring, Tel.: 0621/101203 | W-8500 Nürnberg 30
Findelwiesenstr. 37
Tel.: 0911/467744 |
| W-2300 Kiel
Sternstr.18
Tel.: 0431/970046 | W-3500 Kassel
Lange Str. 81
Tel.: 0561/39463 | W-4350 Recklinghausen
Dortmunder Str. 31
Telefon auf Anfrage | W-5300 Bonn
Schiefelings Weg 24
Tel.: 0228/625076 | W-6348 Herborn
Westerwaldstr. 4
Tel.: 02772/41332 | W-7000 Stuttgart 40
Straßburger Str. 45
Tel.: 0711/874087 | W-8700 Würzburg
Bergmeistergasse 2
Tel.: 0931/12290 |
| W-2400 Lübeck
Wakenitz Str.7
Tel.: 0451/794345 | W-4000 Düsseldorf 30
Gneisenaustr. 1
Tel.: 0211/4910187 | W-4400 Münster
Ferdinand Str. 8
Tel.: 0251/278515 | W-5400 Koblenz
Markenbildchen Weg 24
Tel.: 0261/31848 | W-6360 Friedberg
Kaiserstr. 201
Tel.: 06031/61917 | O-7033 Leipzig
Dreilindenstr. 17
Tel.: 0341/4787781 | W-8900 Augsburg
Heini-Dittmar-Str. 17
Tel.: 0821/581993 |
| W-2820 Bremen 71
Fresenbergstr. 54
Tel.: 0421/607404 | W-4040 Neuss
Hamtorstr. 20
Tel.: 02131/278967 | W-4440 Rheine
Auf dem Thie 8
Tel.: 05971/2219 | W-5500 Trier
Zuckerbergstr. 21
Tel.: 0651/40532 | W-6520 Worms
Luisenstr. 10
Tel.: 06241/88444 | W-7500 Karlsruhe 1
Lessingstr. 5
Tel.: 0721/853360 | W-8960 Kempten
Kronenstr. 33
Tel.: 0831/17762 |
| W-2900 Oldenburg
Edewechter Land Str. 47
Tel.: 0441/501445 | W-4050 Mönchengladbach
Neusser Str. 210
Tel.: 02161/601556 | W-4500 Osnabrück
Petersburger Wall 17
Tel.: 0541/586809 | W-5600 Wuppertal
Friedrich-Engels-Allee 296
Tel.: 0202/81118 | W-6600 Saarbrücken
Stengelstr.8
Tel.: 0681/582771 | O-9102 Limbach-Oberfrohna
Querstr. 15, Tel. auf Anfrage | |

SOFT & SOUND Versandzentrale, Rethelstr.130, 4000 Düsseldorf 30, Tel: 0211/63 30 06

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

2.) Warum testet Ihr nicht mal regelmäßig Disk-Mags (1-2 Seiten reichen schon)?

3.) Wo ist die 'Microwelle' eigentlich abgeblieben? Lebt sie noch? (Also, ich meine nicht die, wo man mittags seinen Fertig-Fraß 'reinsteckt!') Macht doch mal Tests von Euren Microwellen-Spielen. Wieviel zahlt Ihr eigentlich für (gute) Spiele? Lohnt's sich für Euch zu programmieren?

4.) Gibt es eigentlich auf dem PC ein ultragutes, schnelles Baller-Spiel mit mehreren Scrollebenen, vielen Gegnern, noch mehr Waffen und gutem Sound, bei dem die Motivation nie'n Abknicker kriegt? (so 'Thunder Force 4' mäßig). Wenn ja (hoffentlich), welches? Ich brauche es (Agressionen ablassen!!!).

Und last but not least ein paar Kommentare:

1.) Zu Dr. Genitris of Trisani (11/92): Sag mal, hat der Kerl'n offen?! Das allerbeste an der ASM will er doch tatsächlich abschaffen!! Eine ASM ohne Space-Rat ist wie eine Kirche ohne Kreuz, wie ein Banküberfall ohne Bank, wie ein Film ohne Schauspieler. . . Es ist schon schade, daß die Space-Rat Comics nicht mehr in Farbe sind! (Was ist eigentlich mit dem schönen alten Hit-Stern mit der Ratte passiert? (Trauer!))

2.) Zu Octavian (11/92): Schwarzer Humor ist der Beste!! Hä, Hä!!! So, irgendwie Zeit zum Schluß zu kommen (elegant eingeleitet!): Ein Gruß an alle ASM-Leser und Redakteure (das sind doch eh die Besten!) Bye!

Der Ritter, der immer 'Nie' sagt P.S. : Mats ist doch Dein Freund?! Kannst Du ihn nicht doch überreden, Tracys Adresse 'rüberwachsen zu lassen? Ich wäre sogar schweren Herzens bereit, meine gesamte 'Sledge Hammer' und 'Monty Python'-Videosammlung (19 Kassetten) an Dich abzutreten - was sage ich da eigentlich??

(Anm. d. Red.: Na, da freuen sich aber wieder mal alle Leser, die meinen, daß wir immer nur Briefe abdrucken, in denen wir zu 99% Prozent gelobt werden. Erst mal: Wir verdienen mehr an einem verkauften Heft, wenn's übers Abo läuft. Trotz Porto und Handling hier im Haus!

Statements:

1.-3.) *Tjaja, das wissen wir doch. Ich mein', wir arbeiten ja auch schließlich dran; irgendwann muß es ja mal gut werden, oder was?*

4.) *So ein bißchen in die Richtung geht's ja. Laßt Euch überraschen, ich meine, überraschen.*

5.-7.) *siehe 1.-3.)*

8.) *Denken nicht, daß das passiert.*

9.) *Na na, heute sind wir aber wieder intolerant, was. Stell' Dir vor, zu Weihnachten bekommst Du von Deinen Eltern statt eines Schwesterchens eine kleine Konsole. Was machst Du dann?*

10. & 11.) *siehe 5.-7.)*

Fragen:

1. *Kommt sicher noch. Der Markt wächst, die Software kommt gehäuft, ASM bringt mehr drüber.*

2. *Aweil wir nur begrenzt Platz im Heft haben, bweil alle, mit denen wir das bisher probiert haben, es nicht auf die Reihe kriegen, uns früh genug ein Sample zu schicken.*

3. *Erübrigt sich. Liegt derzeit auf Eis, demnächst ziehen wir den Stecker raus.*

4. *Xenon 2 ist mal ganz gut, aber mit eine Konsole sähe es da besser aus.*

Kommentare:

1. *Wie ich bereits erwähnte, kann man es nicht allen. . . etc. Der alte Hit ist einer Erneuerungs-, Verbesserung- und Marktorientierungswelle zum Opfer gefallen. Falls Dir das zu krass und kommerziell klingt, hier eine etwas schönere Erklärung: Er ist während eines interstellaren Krieges in ein schwarzes Loch gesogen worden. Das dritte Space-Rat-Buch (welches vielleicht irgendwann mal gemacht wird, wenn Ihr Euch dazu durchbringen könnt, das zweite ganz fleißig zu kaufen!) handelt von der Suche nach ihm.*

P.S.: *Das ist natürlich ein Angebot. Ich denk' drüber nach, wenn die Kassetten hier eintrudeln.)*

"Detektiv Spürnase"

(. . .) 1. Ist Euch eigentlich schon aufgefallen, daß Eure 'Spiele des Monats' fast ausschließlich aus Ad-

ventures/Rollenspielen bestehen? (Rühmliche Ausnahme: 'Civilization') Und dies, obwohl manchmal wesentlich bessere Games aus anderen Sparten zur Wahl stünden.

Z.B. ASM 8/92: Spiel des Monats: 'Lure of the Temptress' (Gesamtwertung 10). Mit 'A-Train', 'Aces of the Pacific' und 'Hardball 3' (Gesamtwertung 11 - also deutlich besser als Lot!) standen wesentlich bessere Spiele zur Verfügung. Oder ASM 7/92: Wieder mal wird ein adventure-ähnliches Spiel ('Dune'-das übrigens in der 'Tomatensalat' (Anm. d. Red.: *geänderter Titel geändert!*) nur 39% bekommen hat!) dem absolut gleichwertigen (wenn nicht noch besseren) 'Patrizier' vorgezogen. Oder, oder, oder. . . Also! Heraus mit der Sprache! Was habt Ihr für einen Geheimvertrag abgeschlossen?

2. *Übrigens: Wenn Ihr schon zugebt, daß 'Curse of Enchantia' (ASM 11/92) nur zufriedenstellend ist, warum vergebte Ihr dann 11 Punkte und den Titel 'Spiel des Monats' an dieses Game? (. . .)*

Truthanz

(Anm. d. Red.: *1. Zum Spiel des Monats küren wir regelmäßig das Spiel, das für die meisten Leser das meiste Neue oder Interessante bringt. Dabei müssen wir auch darauf achten, daß wir nicht mit Spielen aufmachen, die sowieso schon jeder kennt - dann holt sich nämlich keiner unser Heft, der es wegen der Softwaretests kauft. Patrizier z.B. ist - wenn auch sehr gut gemacht - 'nur' eine Handels-simulation, Dune hingegen ein Strategiegame mit diversen irren Features, einem tollen Rahmen etc. Kriegst Du den Dreh von dem, was ich sagen will?*

2. *Satzfehler. Statt des 'Zufriedenstellend' (was wir so oder so nicht 'zugeben') hätte es 'sehr gut' heißen müssen, was man an der Gesamtnote ablesen kann, vorausgesetzt, hier hat sich mal kein Satzfehler eingeschlichen.)*

"Schön, stark, mutig"

Wir, zwei absolut schöne Jungs (ja, wohl, Zocken macht schön, das ist kein Gerücht!), also wir wollen Berufszoeker, sprich Redakteur einer Softwarezeitschrift (äh, der ASM)

oder Bundeskanzler oder Papst oder Autoverkäufer oder blablabla werden. Nun unsere Frage an Dich, einen sonnenbrillenträgenden, gebrauchtwagenverkaufenden und in solchen Sachen kompetenten Mann: Welche berufliche Qualifikation brauchen wir für unsere Karriere? Wir werden 1994 das Abitur in Deutsch und Englisch bestehen, ja, wohl! Wir hoffen, Du hast hierfür eine (hoffentlich ernste) Antwort auf Lager. Aber Spaß beiseite: Zurück zum Ernst des Lebens, nämlich zu ein Paar anderen Fragen:

1. Was sollen wir tun, wenn wir von einer Bande bössartiger Linksabbiegerschilder attackiert werden?

2. Meinst Du nicht, daß der Preis für Dein Auto etwas überhöht war?

3. Woher kriegen wir To be on Top für den Amiga?

4. Schläfst Du auch mit Deiner Sonnenbrille (doppeldeutig!!)?

5. Hast Du schon den neuen Lockstoff von Orion?

6. Nun des Rätsels Lösung: Du hast gar keine Toilette, stimmt's? Deine 'Geschäfte' machst Du immer in der Redaktion, da kostet es Dich nämlich kein Wassergeld, gelle?

7. Nimmst Du unsern?

Vielen Dank für Deine Mühe, diesen Brief zu beantworten (. . .)!

Markus und Jörg

(Anm. d. Red.: *Was man für einen Job braucht ist Talent, Fleiß, Ausdauer und der unbeugsame Wille, sich komplett ausbeuten zu lassen, d.h. für viel zuwenig Geld viel zuviel zu arbeiten. Schickt bei Eurer Bewerbung einen Probestext mit, arbeitet frei 'n bißchen für Eure Lokalzeitung, damit Ihr bei der Bewerbung 'n bißchen was vorzuweisen habt, macht beim Bewerbungsgespräch einen guten Eindruck, und schon habt Ihr einen Job - na ja, so in der Art. Bei mir war's nicht ganz so, aber das ist eine andere Geschichte.*

1. *Stülpt Euch eine Papiertüte über den Kopf, denn was Ihr nicht seht, das sieht Euch auch nicht, und ich habe grad' die letzte Sens-O-Matic gehimmelt.*

2. *Keineswegs. Ihr müßt bedenken, daß darin auch der Fleck auf dem Beifahrersitz enthalten ist. Nein, nicht was Ihr jetzt denkt!*

3. *Mach' mal die Augen zu.*

4. *Wie jetzt. Nachts? Neinnein,*

	Amiga	IBM	Atari ST
1869 /dt	74,95	89,95	—,—
A-Train /dt	—,—	99,—	—,—
Aces of the Pacific /dt	—,—	84,95	—,—
Adventure Collection /dt	66,95	74,95	—,—
Air Support /dt	59,95	—,—	V.mö
Air Warrior /dt	79,95	79,95	—,—
Ambermoon /dt	V.mö	V.mö	V.mö
Amberstar /dt	79,95	89,95	79,95
Aquatic Games /dt	59,95	—,—	59,95
ATAC /dt	—,—	89,95	—,—
B-17 Flying Fortress /dt	—,—	99,—	—,—
B.A.T. 2 /dt *	79,95	84,95	79,95
Battle Isle /dt	69,95	89,95	—,—
Battle Isle Data Disk. /dt	44,95	44,95	—,—
Bitmap Brothers Collection /dt	59,95	59,95	59,95
Black Crypt /dt	59,95	V.mö	V.mö
Bundesliga Manager Professional /dt	69,95	69,95	69,95
Carl Lewis Challenge /dt	59,95	79,95	59,95
Centurion - Defender of Rome /dt	29,95	29,95	—,—
Chessmaster 3000	—,—	79,95	—,—
Civilization /dt	79,95	94,95	—,—
Comanche Maximum Overkill	—,—	99,—	—,—
Conquistador /dt	74,95	74,95	*74,95
Crazy Cars 3 /dt	59,95	—,—	—,—
Curse of Enchantia /dt	79,95	79,95	—,—
Dagger of Amon Ra /dt	—,—	84,95	—,—
Darklands /dt	V.mö	99,—	—,—
Dark Queen of Kryn	66,95	74,95	—,—
Dark Sun	—,—	V.mö	—,—
Das schwarze Auge /dt	74,95	84,95	V.mö
Der Patrizier /dt	74,95	89,95	—,—
Dune /dt	74,95	79,95	—,—
Dyna Blaster /dt	69,95	74,95	69,95
Epic /dt	69,95	74,95	69,95
Eye of the Beholder 2 /dt	89,95	89,95	—,—
F-15 Strike Eagle 3 /dt	—,—	99,—	—,—
Falcon 3.0 /dt	—,—	94,95	—,—
Falcon 3.0 Mission Disk. /dt	—,—	59,95	—,—
Fire and Ice /dt	59,95	—,—	59,95
Formula One Grand Prix /dt	79,95	V.mö	79,95
Gateway	—,—	74,95	—,—
Graham Taylors Soccer Challenge /dt	69,95	—,—	69,95
Gunship 2000 /dt	V.mö	89,95	—,—
Gunship 2000 Data Disk. /dt	—,—	59,95	—,—
Harrier Jump jet /dt	—,—	99,—	—,—
Hexuma /dt	89,95	89,95	—,—
Historyline 1914 - 1918 /dt	79,95	84,95	—,—
Hook /dt	59,95	69,95	59,95
Hotelmanager /dt	54,95	59,95	—,—
Imperium /dt	29,95	29,95	29,95
Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis /dt	V.mö	89,95	—,—
John Madden Football /dt	59,95	—,—	—,—
Kick Off 2 /dt	59,95	—,—	59,95
Kick Off 2 - Giants of Europe /dt	19,95	—,—	V.mö
Kick Off 2 - Return to Europe /dt	19,95	—,—	19,95
Kick Off 2 - Winning Tactics	19,95	—,—	19,95
Leather Goddesses of Phobos 2 /dt	—,—	89,95	—,—
Legend of Kyrandia /dt	69,95	79,95	—,—
Legend of Valour /dt *	74,95	74,95	74,95
Lemmings /dt	44,95	44,95	44,95
Lemmings Data Disk /dt	44,95	59,95	44,95
Lemmings 2 /dt	V.mö	V.mö	V.mö
Links 386Pro /dt	—,—	99,—	—,—
Lotus 3 /dt	59,95	—,—	59,95
Lure of the Temptress /dt	69,95	79,95	—,—
Mad TV /dt	74,95	89,95	V.mö
Mad TV Data Disk. /dt	24,95	24,95	—,—
Might & Magic 4	—,—	74,95	—,—
Parasol Stars /dt	59,95	—,—	59,95
Perfect General /dt	79,95	89,95	—,—
PGA Tour Golf + Course Disk /dt	69,95	79,95	—,—
Pinball Dreams /dt	59,95	V.mö	—,—
Pinball Fantasies /dt	69,95	V.mö	—,—
Pirates /dt	59,95	64,95	59,95
Pools of Darkness	66,95	74,95	—,—
Populous 2 /dt	69,95	—,—	69,95
Populous 2 Data Disk. /dt	37,95	—,—	37,95
Premiere /dt	59,95	—,—	V.mö
Quest for Glory 3 /dt	—,—	79,95	—,—
Railroad Tycoon /dt	79,95	89,95	79,95
Rampart /dt	69,95	79,95	—,—
Red Baron /dt	74,95	82,95	—,—
Red Baron Mission Disk. /dt	V.mö	54,95	—,—
Red Zone /dt	59,95	—,—	—,—
Rex Nebular /dt	—,—	89,95	—,—
Risky Woods /dt	59,95	74,95	—,—
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. Weap. P-38, P80 Mission Disk. je	—,—	29,95	—,—
Shadow of the Beast 3 /dt	59,95	—,—	—,—
Sherlock Holmes /dt	—,—	89,95	—,—
Siege	—,—	74,95	—,—
Silent Service 2 /dt	79,95	79,95	79,95

Bachler

Computersoftware

ALL ABOUT GAMES!

	Amiga	IBM	Atari ST
Sim Ant /dt	89,95	89,95	—,—
Sim City & Populous /dt	74,95	74,95	74,95
Space Quest 5	—,—	84,95	—,—
Special Forces /dt	79,95	89,95	79,95
Spellcasting 301 /dt	—,—	66,95	—,—
Sports Collection /dt	66,95	74,95	—,—
Star Control 2 /dt	V.mö	74,95	—,—
Star Trek /dt	—,—	79,95	—,—
Street Fighter 2 /dt	59,95	69,95	59,95
Summer Challenge	—,—	74,95	—,—
Task Force 1942 /dt	—,—	99,—	—,—
The Games '92 /dt	72,95	79,95	72,95
The Humans /dt	V.mö	V.mö	V.mö
The Legacy /dt	—,—	V.mö	—,—
The Summoning	—,—	72,95	—,—
Their finest hour /dt	69,95	69,95	—,—
Their finest hour Mission Disk. /dt	32,95	32,95	—,—
Troddlers /dt	66,95	74,95	66,95
Turrican /dt	24,95	—,—	24,95
Turrican 2 /dt	24,95	—,—	24,95
Ultima 6 /dt	69,95	49,95	74,95
Ultima 7 /dt	—,—	99,—	—,—
Ultima 7 Data Disk. /dt	—,—	44,95	—,—
Ultima Trilogy 2 (4,5,6) /dt	—,—	89,95	—,—
Ultima Underworld /dt	—,—	84,95	—,—
Wax Works /dt	V.mö	79,95	—,—
Ween /dt	74,95	79,95	—,—
Wing Commander /dt	74,95	49,95	—,—
Wing Commander Deluxe Edition /dt	—,—	99,—	—,—
-Wing Commander + Secret Missions 1&2-	—,—	—,—	—,—
Wing Commander 2 kompl. /dt	—,—	99,—	—,—
Wing C. 2 Special Operations 1 o. 2 je	—,—	44,95	—,—
Wing C. 2 Speech Accessory Pack	—,—	39,95	—,—
Wing Commander 2 Deluxe Edition /dt	—,—	V.mö	—,—
Wizards 7	89,95	89,95	—,—
Wrestle Mania /dt	59,95	69,95	59,95
X-Wing	—,—	V.mö	—,—
Zool /dt	59,95	—,—	59,95

Computer-ZUBEHÖR

1 MB-Erweiterung für Amiga (abschaltbar & Uhr & schnelle Speicherchips)	49,—
2. Laufwerk 3,5" für Amiga	139,—
4 Spieler-Adapter für Amiga	25,—
Advanced Gravis Joystick IBM-PC	75,—
Sound Blaster 2.0 /dt IBM-PC	179,—
Sound-Blaster 2.0 C/MS-Chips	49,—
Das Lucasfilm-Buch /dt	29,80
Das Lucasfilm-Buch 2 /dt	29,80
Das Rollenspielebuch /dt	39,80
Das Sound Blaster Buch /dt	49,80

MEGA-HITS

Das schwarze Auge /dt	75,—	Amiga
F-15 Strike Eagle 3 /dt	99,—	IBM-PC
Historyline 1914 - 1918 /dt	79,—	Amiga • 85,— IBM-PC
Kings' Quest 6	85,—	IBM-PC
Lotus 3 /dt	59,—	Amiga
Pinball Fantasies /dt	69,—	Amiga
Sherlock Holmes /dt	89,—	IBM-PC
Wizardy 7	89,—	IBM-PC

So könnt Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgehen, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 6,— DM) oder portofrei per Vorkasse (Bar, Scheck). Ab 100,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.

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

Bachler — Computersoftware
Postfach 1 1 13 • Blücherstr. 24
D — 4290 Bocholt

FEED BACK SPLITTER

... Pac-Man wartet auf Dich...

X-Tatikk

(Anm. d. Red.: Tut er das?)

... Ich verfolge Euch seit Ausgabe 10/90...

Larry Laffer

(Anm. d. Red.: Und ich dachte schon, ich bilde mir das bloß ein.)

Schicken Sie mit bitte Ihre Ausgabe 11/92 zur Ansicht zu.

Name ist der Red. bekannt

(Anm. d. Red.: Indiskutabel.)

Antwort: Telefon

Susanne Krug

(Anm. d. Red.: Hervorglänzend!)

Was für einen Zweck hat die Nahaufnahme einer Kartoffel (S.26, 11/92)?

Ein Lemming

(Anm. d. Red.: Und DU bist der Nächste!)

Warum heißt das 'Anm. d. Red.' und nicht 'Ruhe, der Chef spricht'?

Dirk Lambert

(R. d. Ch. spr.: Dirty tool old man, I like it. Das war übrigens kein dämlicher englische Spruch, sondern ein echt kultiger und gewitzter englischen Spruch. Das ist der feine Unterschied.)

Aber nun zu meinen Punkten:

Alfons

(R. d. Ch. Spr.: Xx xxxxx Xxx! Xxxx xxxxxx xx! Das war ein Zitat aus einem Film. Aus welchem?)

...Aber Ziggy soll der Kerl gefälligst

in Ruhe lassen! Ich meine, es sind schon Leute wegen geringerer Vergehen hingerichtet worden.

Stefan

(Ach, lassen wird den Unsinn. Anm. d. Red.: Du wirst das vielleicht nicht verstehen, aber manchmal habe ich das Gefühl, daß das Leben entweder an mir vorbei oder über mich drüber trampelt.)

Zu 'Hallo, Uli...': Die ursprüngliche Antwort mit der 'gelochten ASM' war genial. Uli hat meine volle moralische Unterstützung.

Desertfox

(Anm. d. Red.: Ha, somit wärs auch Du geoutet. Willkommen im Club!)

P.S.: Meinetwegen könnt Ihr auch weiterhin 'nackte Flittchen' abdrucken.

Eyh Dabblyou

(Anm. d. Red.: Endlich mal jemand, der sagt, was er meint. Ich sage ja schon immer, daß das unsere Auflage drastisch erhöhen würde, aber keiner will auf mich hören. Oh, Verzeihung meine Damen... und wieder unten durch!)

Kommst Du eigentlich immer breit zur Arbeit, Uli (Foto 10/92, S.26)?... (alle anderen Teile habe ich gehaßt wie, äh, meinen Drucker (K..., da kriegt's n Horror: 'An Tokio, bitte Ohrenschützer aufsetzen und festschrauben, ich werde jetzt eine DIN A4-Seite ausdrucken, dauert nur zehn Minuten, etwas Geduld, bitte...))

André Höppner

(Anm. d. Red.: Wenn ich schon nicht Deinen ganzen fünfseitigen Brief abdrucke, wollte ich zumindest die beste Stelle mitnehmen.)

Was ist schwarz und sitzt auf 'nem Baum? Ein Spanner nach einem Waldbrand.

Nutri-Matic-Getränkeautomat

(Anm. d. Red.: Hey, den kannte ich noch nicht. So, genug für heute.)

kriegt sein Abo gestrichen.

6. Zilch! Ihr seid zu spät!

7. Hababa, darauf wollt Ihr wirklich eine Antwort?)

"Fish & Chips"

Forelle (muß ja nicht immer Hi! sein)!

1. Also, um mal auf den Brief von Bierpampers Barthel (ASM 7/92) zu kommen... Ich habe mich nach 3 Jahren endlich durchgerungen, die ASM zu abonnieren und mußte feststellen, daß gleich die erste ASM zwei Tage VOR dem offiziellen Erscheinungstermin in meinen Briefkasten geflattert ist. Da ich also mal davon ausgehe, daß dies kein Zufall gewesen ist, und man bei der Sache auch noch Geld spart... warum also nicht?

2. Nun zum 'Test Race Drivin' (ASM 7/92):

Ihr schreibt doch tatsächlich, daß man bei 4D-Sports Driving besser aufgehoben ist, obwohl dieses damals im Vergleich mit Hard Drivin' 2 beschissenst abgeschnitten hat! Ja, kramt nur den Test hervor und überzeugt Euch selbst... Da ist meiner Meinung nach der totale Widerspruch drin. Schon damals entkamt Ihr nur knapp einem meiner gefürchteten Leserbriefe, weil 4-D SD viel zu unterbewertet war. (Kupferglanz hin, Kupferglanz her, auch HD 2 war ja wohl nur ein Abklatsch vom ersten Teil).

3. Laßt die Cover so wie sie sind. Auf den Zeichner könnt Ihr echt stolz sein.

4. Uli, da niemand die Farbe Deines Klos erraten konnte, gehe ich davon aus, daß Du überhaupt keins hast! Benutzt Du vielleicht das Fenster?

5. Ich hatte gerade eine Handvoll Chips im Hals, als ich im letzten Heft las, daß jetzt endlich eine Beta-Version von Wizardry 7 fertig sei. Kurz von dem Erstickungstod flimmerte das Leben noch einmal in atemberaubender Geschwindigkeit an mir vorüber...

Halt!... Da!... Februar 1992...

Wie zum Teufel konnte die Konkurrenz Wizardry 7 schon in deren Heft 2/92 ausführlich testen (2 Seiten, kein Preview), wenn jetzt erst eine Beta-Version fertig ist?

6. Sechstens und letztens...

Ihr könnt ruhig wieder etwas locke-

rer Schreiben (so um 1988/89 war's wohl am Besten). Die Ickse sind weg. Endlich.

Ihr könntet auf der Vorwortseite doch Bilder von Euch allen abbilden (beim Spieletesten oder so). Wenn man weiß, wie die Tester aussehen, wird alles etwas persönlicher. P.S. Ich hab Euch 'ne Disk mit dem ASCII-File dieses genialen Leserbriefes beigelegt. Falls irgendjemand auf die Idee kommen sollte, diesen Schwachsinn hier abzu drucken, erspare ich Euch vielleicht etwas Arbeit damit.

Wie? Ja, oh ja, ich weiß doch, daß das sehr nett von mir war. Danke.

Die Diskette ist übrigens ca. 10 Jahre alt und stammt noch aus den guten alten Apple-II-Zeiten. Damals, als Armour Alley noch Rescue Raiders hieß!

Peter Betz

(Anm. d. Red.: 1. Good man, shoot again!

2. Nun, so im Nachhinein betrachtet finde ich beide Spiele ganz schön öde, aber dazu sollte wohl eher jemand etwas sagen, der sich mehr für dieses Genre interessiert. Abgesehen davon: Wo zur Hölle ist in ASM 7/92 ein Test zu Race Drivin'? Bin ich etwa erblindet?

3. Zuuu spät! Es wird zwar immer wieder mal ein Artwork aufs Cover kommen, aber wir haben beschlossen, dem Ganzen mehr Bezug zu geben, um weitere Publikumskreise zu erreichen, sozusagen.

4. Frechheit! Nur weil Du keine Erziehung genossen hast, kannst Du nicht so einfach von Dir auf andere schließen.

5. Tja, darüber solltet Ihr wirklich mal nachdenken! Es gibt in Deutschland mehr als ein Mag, das aus einer Demoversion oder gar nur ein paar Bildern oder den Bildern einer Fassung für einen anderen Computer einen fertigen Test zustande bringt. Die jeweiligen Verfasser haben höchstwahrscheinlich eine seherische Begabung, und das Publikum scheint es zu lieben - oder nicht zu merken.

6. Wir denken, daß es derzeit mit dem Stil ganz in Ordnung ist - schließlich vollführen wir in jeder Ausgabe einen Drahtseilakt zwischen Junganwendern und ei-

nachts nicht, da ist es ja auch so dunkel.

5. Hab' ich überhaupt nicht nötig, und wer das Gegenteil behauptet

nem ein wenig gesetzteren Publikum.

Deinen Wunsch haben wir schon erfüllt, you know. Das mit der Disk war 'ne gute Idee, ist aber nicht zwingend vorgeschrieben. Tja, verdammt gute alte Zeit...)

"Auto & Charts"

Als erstes: Ich möchte nicht Dein Auto kaufen, Uli! Meinst Du wirst's jemals los, wenn'ste 16.500 Klötze dafür verlangst?

(... hier gekürzt) Nach dem DICKEN Lob folgt auch'n bisschen Kritik: Was mich stört, sind die Lesercharts in punkto Sound und Grafik. Wenn ich nämlich Lemmings in den Sound-Charts finde, wundere ich mich erst mal. Was hat denn Lemmings da zu suchen (man muß dazu sagen, daß ich einer der armen PC-Besitzer bin, der noch keine Soundkarte besitzt. Und ich bin der Meinung, daß Lemmings nicht gerade das Sound-Wunder der Neuzeit ist!)? Auch aus diesem Grund gehören die Soundcharts geteilt, in Soundkarten-Sound und Lautsprecher-Sound. Vielleicht solltet Ihr mal an Eure Leser appellieren, damit nicht jeder eingefleischte Fan sein Lieblingsspiel für egal was wählt, Hauptsache es ist überhaupt irgendwo unter den Top Ten (...). Zu den Postern: Ok, aber druckt doch öfters mal Logos ab wie z.B. das Bitmap Brothers-Poster (10/92), den wer will sich schon so'nen Hornochsen (oder wat soll'n das sein?) wie auf dem Black Crypt Poster aus der 5/92 ins Zimmer hängen? Super wären auch die größtenteils guten Motive auf den Postkarten. Die Strike Commander-Postkarte aus der 2/92 gäb'n klasse Poster!

Die Briefe, die nicht ins Feedback kommen: Werden die darin enthaltenen Vorschläge auch ernst genommen, oder landen sie nur im Müll? (...)

Dominik Schubert

(Anm. d. Red.: Wellywell, das mit dem Autoverkauf habe ich inzwischen aufgegeben, weil mein Traumwagen am Tag des Erscheinens der Anzeige in einer überregionalen Zeitung schon weg war - sehr ärgerlich, der hätte mir nochmal Spaß gemacht.

Über die Nominierung der Lemmings habe ich mich auch gewundert, aber wir können unseren Lesern doch nicht vorschreiben, was sie zu wählen haben. Wenn jemand meint, daß Lemmings in die Sound-Charts soll, na gut, es sind schließlich Eure Charts.

Von einer Teilung der Charts halten wir nicht so furchtbar viel.

Wenn das Euer Wunsch ist, ist es unser Befehl. Bitte schnell ein paar Äußerungen hierzu, damit ich den Antrag einbringen kann.

Na, zuerst mal soll Strike Commander erscheinen, dann sehen wir weiter.

Sämtliche Briefe werden gelesen, analysiert, auf Fingerabdrücke untersucht und letzten Endes aus Gründen des Datenschutzes zur öffentlichen Belustigung ausgehängen. Ne, klar, auch in Briefen, die wir nicht abdrucken, sind oft mal gute Ideen, die werden freilich diskutiert.)

"Problems"

(...) Außerdem ist das Inhaltsverzeichnis total unübersichtlich. Okay, die Konsolen, Action, Adventure, Sport und Strategiespiele sowie die Tools, Reportagen und Rubriken sind noch zusammengefaßt, aber die Konvertierungen sind richtig über die zwei Seiten der Inhaltsangabe verstreut. Was soll das? Warum sind die Konvertierungen nicht genauso wie die anderen Sachen (Action etc.) zusammengefaßt? Warum sind die Konvertierungen nicht mehr auf ihren eigenen Seiten zusammengefaßt (wie früher)? Da ist ein Konvertierungstest mitten zwischen zwei anderen Tests oder zwischen zwei Previews. Was soll das (ich entschuldige mich für die Wiederholung)? (...)

Chris

(Anm. d. Red.: Hätte nich' gedacht, daß das so kompliziert ist. Die Action-Konvertierungen stehen unter Action, die Sport-Konvertierungen unter Sport etc., etc. Wenn Ihr wollt, können wir aber auch sämtliche Konvertierungen zusammenfassen und je nach Rubrik markieren. Bitte äußern!)



Lothar Schmitt

Am 30.4.1968 in München geboren. Erste Kontakte mit Computerspielen und deren Faszination ab 1981 mit Erwerb eines Atari VCS 2600. Ab 1987 freischaffende Tätigkeit als Autor für Computerspielletests. Am 1.10. ^ 1988 zusammen mit Thomas Hertzler Gründung von Blue Byte. Programme aus eigener Feder: Great Courts, Great Courts 2. Betreuung der Programme Battle Isle, History Line 1914-1918, Jimmy Connors Pro Tennis Tour (SNES). Heutige Aufgaben bei Blue Byte: Entwicklungsleitung und Pressearbeit.

- 1 **Welchen Hobbies gehst Du nach?** Squash, Badminton und Pool-Billard spielen, Motorrad fahren. SNES-Spiele sammeln und spielen.
- 2 **Welche Computerspiele gefallen Dir am besten?** Alle neuen Konami-Spiele auf dem SNES, Japano-Rollenspiele auf Konsolen und Jimmy Connors Pro Tennis Tour (SNES). Auf dem Computer sind es meistens - so dumm es sich auch anhört - Spiele von Blue Byte selbst, die ich gerne spiele.
- Was sind Deine persönlichen Flops?** Es würde zu lange dauern, die alle aufzuzählen!
- 3 **Welche Bücher haben Dir am besten gefallen?** Einige Bücher zum Unwesen der Kirche von Karl Heinz Deschner. Ansonsten Utopien wie Ray Bradburys Fahrenheit 451, Hexleys Schöne neue Welt. Ansonsten einige Werke von Platon im Original (hatte Altgriechisch in der Schule).
- Welche Bücher würdest Du in die Tonne kloppen?** Alle, die versuchen, die geschichtliche Wahrheit zu verdrehen oder zu leugnen.
- 4 **Welche Art von Musik sagt Dir am meisten zu?** Eric Clapton, ZZ Top, Genesis, orchestrale Filmmusik und alte Rock 'n' Roll-Klassiker.
- Welche Songs schaltest Du ab?** Red Hot Chili Peppers, stumpfen Rap, billigen Technosound.
- 5 **Welche Filme könntest Du Dir immer wieder anschauen?** Untouchables, Alien I+II und viele Walt Disney-Klassiker.
- Von welchen Filmen rätst Du ab?** Die unendliche Geschichte I+II
- 6 **Welches ist die größte Leistung der Menschheit?** Kommunikation
- Welches ist die größte Schandtat?** Daß sich die Menschheit über kurz oder lang selbst die Lebensgrundlage entzieht und damit auch viele andere Lebewesen und Pflanzen mit ins Verderben reißt.
- 7 **Was - ganz allgemein - magst Du?** Gute Freunde, Loyalität, Sport, erholsame Wochenenden, Griechenland, American Football.
- Was magst Du nicht?** Kleinbürgerlichkeit, Nationalismus, Egoismus, launische Menschen, Überheblichkeit.

CAR & DRIVER

System: **PC** (mind. 286/16, Festplatte, unterstützt VGA, AdLib und Soundblaster), geplant für: **Amiga, Atari ST**, empf. VK-Preis: **ca 120 DM**, Hersteller: **Electronic Arts**, England, Muster: **Hersteller**.

Was denn, kein populärer Rennfahrer im Titel? Noch nicht einmal eine der beliebten mörderischen Veranstaltungen, die uns die Sonntagnachmittage mit dem Donnern PS-starker Boliden versüßen. Was für eine Art Rennspiel soll das wohl werden?

Genaue Untersuchungen fördern zu Tage, daß Car & Driver eine populäre amerikanische Autozeitschrift ist, die sich mit dem Thema 'Auf vier Räder geschnallte Verbrennungsmotoren und alles drumherum' ziemlich gründlich auseinandersetzt. Einer der Kerninhalte jedes C&D Magazins sind Testfahrten mit neuen Automobilen. So schaut's dann auch in der Software aus: ein stattlicher Wagenpark wartet darauf getestet zu werden. Das Spektrum der durchweg hochkarätigen Automobile reicht vom Lamborghini bis zum Super-Benz.

Jeder der insgesamt zehn Wagen kann auf zehn total unterschiedlichen Strecken getestet werden. Auch hier ist Abwechslung angesagt: Vom Supermarkt-Parkplatz bis zur lauschigen Bergstrecke reicht das Pistensortiment. Nach dem Startzeichen geht es im Affentempo durch das in Vektorgrafik flüssig dargestellte Gelände. Je nachdem, was für einen Computer Ihr benutzt, könnt Ihr den Detailreichtum der Darstellung herabsetzen, wodurch

„
Technisch und
spielerisch
ausgezeichnet
“

**Zwischen Ferrari
und Corvette**



◀ **Freie Bahn für schnelle Flitzer - und Du sitzt am Steuer!**

C&D ist vollgestopft mit solchen Optionen, nicht nur bei der Wiederholung. Auch bei der eigentlichen Fahrt könnt Ihr auswählen, ob Ihr einen Cockpit-Ausblick haben oder Eure Fahrt aus der Verfolgerperspektive steuern möchtet. Diese vielen Optionen, die hier leider nicht alle aufgezählt werden können, sind neben dem realistischen Fahrverhalten der verschiedenen Wagen, das hervorstechendste Merkmal von C&D.

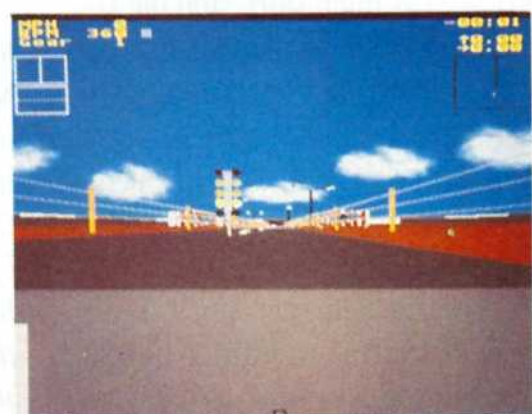
das Game schneller wird. Habt Ihr Euren Wagen heil durchs Ziel gebracht, könnt Ihr Eure Fahrt mittels der 'Wiederholung' noch einmal ansehen und feststellen, wo Fehler unterlaufen sind. Die Darstellung der Wiederholung ist variabel, Ihr könnt Euch unter anderem die Fahrt so ansehen, als sei sie durch mehrere an der Strecke postierte Hubschrauber gefilmt worden, oder aus dem Blickwinkel eines verfolgenden Wagens.



▲ **Das Rennen im Replay**

Testpiloten der Straße

Gefahren wird auf Zeit. Für jeden Wagen gibt es auf jeder Strecke Bestzeiten, die, entsprechendes Fahrtalent vorausgesetzt, unterboten werden können. Besonders interessant sind unterschiedliches Fahrverhalten und Straßenlage der verschiedenen Autos. Der Mercedes C11 IMSA hat zum Beispiel eine rasante Beschleunigung und eine gute Straßenlage, während der Lamborghini Countach zwar schnell ist, aber ein mieses Fahrverhalten an den Tag legt



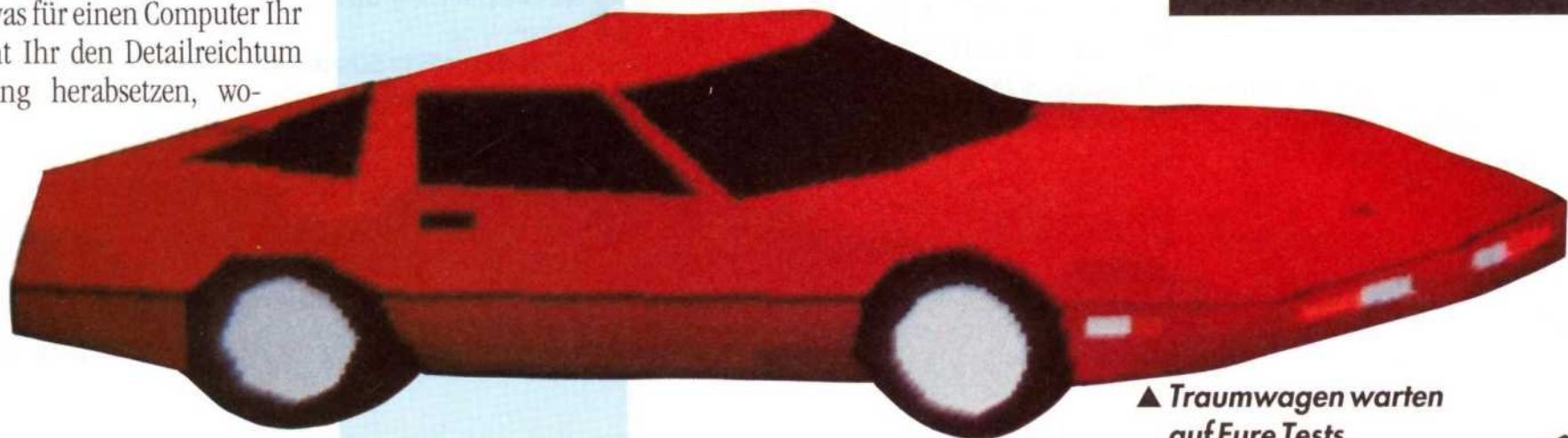
▲ **Auf der Zielgeraden**

Anfangs fällt es ein wenig schwer, mit der etwas kitzligen Steuerung klarzukommen, die über Tastatur, Joystick und/oder Maus erfolgen kann. Jedoch klappt auch dies nach einer Eingewöhnungsphase und der individuell richtigen Einstellung der Sensitivität. Ganz wie im richtigen Leben, auch da braucht man mindestens zwanzig Fahrstunden für den Führerschein.

Gefehlt hat nur die Option, eine Art Wettkampf mit Endwertung über alle Strecken zu fahren. So ist Car&Driver ein technisch und spielerisch ausgezeichnetes Game, das so richtig 'Testpiloten'-Feeling aufkommen läßt.

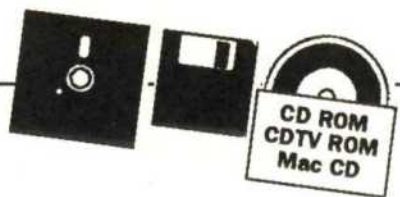
Heiner Stiller

RACE RESULTS	
R: see replay	ENTER: start again
Grafik.....	10
Sound.....	9
Spielablauf.....	11
Motivation.....	10
Gesamtnote.....	10
»GUT«	



▲ **Traumwagen warten auf Eure Tests**

EUROGAMES



Über 3.800 Spiele für C64, Amiga, ST, PCs, CD ROM, CDTV, Mac. Und -neu- die besten VideoGames.

Liebe Computer-Spieler,

hier steht wirklich nur ein sehr kleiner Teil unserer gesamten Computer-Games - wir haben immer alles, was im Handel ist.

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

Disketten für die Systeme: ▼ ▼ ▼ ▼
Preise in DM (inkl. MWSt.) 64 AM ST PC

Amiga500 Speicher auf 1MB59
Gravis UltraSound Card.....399
SoundBlaster PRO 3 inkl. Chip.....369
SoundMan Card (AdLib-kompat.) ★.....199
Der Joystick: Advanced Gravis ★. 7979
Thrustmaster JoyStick für FS195
PrintShop Deluxe PC - DTP super !.....96

Alle Spiele mit dem Stern ★ sind die Top-Titel in den aktuellen Hit-Charts: Jeder Profi-Spieler sollte die haben!

5-SpieleSuperMix - stark !!!	59	79	79	99
11 Lost Treasures of Infocom	78			
1869 - Der Reeder ★	86	96		
20 Lost Treasures of Infocom	110	110	119	
3D The 2. Constuction Kit	141	141	141	
Abandoned Places 2	82	99		
Aces over Europe	118			
Air Strike USA	82	82	82	
Alone in Dark (Lovecraft)	99			
Amazon - Guards of Eden	107			
Ambassador	112			
Aberstar 2 - Ambermoon	90	90		
American Gladiator	82			
Arsenal FC Soccer Team	41	74	74	82
ATAC Adv. Tact. Air Comm.	82	100		
B-17 Flying Fortress FS ★	99	99	110	
Batman Returns	44	78	78	
Battle of Arrakis - Dune 2	82	82	86	
Beavers	41	66	66	74
Big Nose Caveman	37	49	49	
BoB Champion Karate	74	82		
Body Blows	74			
Bonk - B.C. Kid	78			
Burning Steel	82	82	99	
Caesar - SimulRome	71	71	78	
California Games 2	56	56	63	
Cannon Fodder	79	79		
Castles Dr. Wolfenstein	107			
CatchEm	44	56	78	
Christopher Columbus	78	78	86	
Chevalier de Labyrinth	92			
Civilization ★	90	90	98	
Cohort 2	78	78	86	
Comanche Maxi.Overk.Copt. FS	107			
Conquest of Japan	92			
Cool Croc Twins	36	56	66	56
Crazy Cars 3	41	56	66	
Creepers	78	96		
Crypt of Dammed	70	70		
Curse of Mordread - DragsLair3	78	78	86	
Cyber Empires (SSI)	92	92		
Cytron - Robot Battles	63			
Dark Legions	78	78	86	
Dark Sun (AD&D)	92	99		
Darklands - Heroic Adv.	108	127		
Darkmere	92	92	104	
Das schwarze Auge 1,5MB/2LW!	92	90		
Der Patrizier ★	82	82	92	
DM Dungeon Master Pack	63	63		
Disaster Strikes	74	86		
Dream Team Basketball	69	99		
Drift RPG	86	86	86	
Dynablast/Bomber Man	45	60	82	82
Elite 2 - High Frontier	100	100		
England Soccer Champ.	40	49	66	66
Erben des Throns	55	78	92	
Evoker - Jump n Run	41	74	74	
Eye of Beholder 2	92	82		
Eye of Beholder 3	99			
F15 Strike Eagle 3 FS	119	119		
Ferrari GP Challenge	74			
Fields of Glory	86	99		
Fighting for Rome	82	82		
Flashback	74	86		
Flies - Attack on Earth	82	99		
FM3 Football Manager 3	45	74	74	74

FS 5 FlightSim. Air Force	164			
Funsoft Inc.	74			
G. Taylors Soccer Ch. FM	63	74	82	
German Trucking Manag.	78	78		
Gnome Alone	74	82		
Gobliins 2 ★	74	74	78	
Grand Prix F1 (Microprose) ★	90	90	90	
Greens Golf D. Leadbetter	107	96		
Gunship 2000	99	92		
Guy Spy - Cryst. Armagedd.	55	78	74	86
Hand of St. James	78	78	78	
Harrier Assault AV-8B	92	92	92	
Hexuma - Auge des K.	96	96		
Humans	78	92		
Inca - Die Abenteurer	92	107		
Incredible Machine	104			
Indiana Jones 4 Fate ★	63	99	99	107
Ishar: Leg. of Fortress	63	82	63	
J.P.P.s Goal Busters	41	82	82	92
Jonathan	82			
Jorune	99	99		
Kick Off 3	74			
KillerBall Roller-Team	73	73	82	
Kings Quest 6	96	96	96	
Koshan Conspiracy	86	93		
Kyrandia - Fables & Fiends ★	71	71		
Leather Goddesses 2 ★	123			
Legend of Darkmoon (EoB2)	92	92		
Leisure Larry 5	86	96		
Lemmings 2 The New !	78	78	96	
Lethal Weapon 3	41	74	74	82
Line in Sand (SSI)	99			
Lionheart	90			
Litil Divil	78	78	86	
Lord of Rings	69	85		
Lost Files of Sherl. Holmes	99			
Lotus Esprit Fin.Chall. 3	56	56		
Lure of Tempress	63	82	71	
M - Monsoon Kidn.(SSI)	99	110		
Magic Pockets ★	49	41	63	
Mantis Fighter	96	99		
Match the Day FootbMan.	41	56	74	
McDonalds Land	41	74	74	
Mega Fortress B52 Old Dog	63	82		
MegaTraveller 2 Ancients	78	78	76	
Mercenaries (by Mindcraft)	86	104		
Metamorphosis	74	74	86	
Midnight Sun SSI	92	99		
Might & Magic 4	82	92		

1993: noch mehr, noch besser!

Jump & Runs, Smash 'n Hacks, Shooters, Kicks 'n Punchs, Fair Sports, Mysterious Dungeons, Magic Role Playing Games, Very Best Simulations, Perfect Strategy, Virtual Realities!

Noch was? Gerne:

Alles! Besonders! Preiswert! Herzlichen Dank.

Millenium 2.2	78	86		
Mindstreamer	78	86		
Mokowe Adventure	74	74		
Monday Nite Footb.	86	96		
Nick Faldo Golf	74	74	74	
Nigel Mansells Wld.Champ.	41	66	66	82
No Second Price (Motorrad)	78	78		
Oil Baron (Oil Empire)	74	86		
Out of this World	99	99		
Outlander (Road Warrior)	82			
Pacific Theater Operation	110			
Paladin 2 - Quest Continues	78	78	71	
Pandemonium	78	78	86	
Panzer Battles (SSG)	62	56		
PC Ego Test	60			
Piracy on High Seas	82	86		
Pirates 2! Gold	99	99		
Pools of Darkness	74	66		
Prince of Persia (enh.)	86			
ProFlight Tornado Sim. ★	100	100		
Prophecy (Mirage)	78	78	78	
Prophecy of Shadow	86	63		
Psychos Soccer Selection	58	63	86	99
Reach for Stars	62	86	86	
Red Baron WW I ★	80	99	79	

... plus die 7 Funtastic+Punkte:

Jedes gelieferte Computer-Spiel erhöht sofort Ihr Kunden-Konto um je 1 FuntasticTreuePunkt! Bei vollen 7 +Punkten gibt es für Sie Ihre starken FreiSpiele (Treue-Prämien). Und den 1. Punkt bekommen Sie bereits dann, wenn Sie als Neukunde unsere Liste anfordern!

Red Zone Motorrad	56	66		
Return of Tiger	78	78		
Rex Nebular	107	100		
Riftwar Saga (Sierra)	104			
Risky Woods	60	69	82	
Robin Hood 2 - Leg. Quest	37	49	49	
RoboSports (WIN)	82	68		
Roller Coaster Con. Achterbahn	93			
Rome - A.D.92	78	86		
Rookies	92	92	92	
Rules of Engagement 2	93			
Sabre Team	74	74	92	
S.A.S. Spec. Air Service	78			
Scenario - Theat. of War	41	69	69	82
Sensible Soccer ★	72	61	78	
Shadow of Beast 3	78			
Shadow of Comet (Lovecraft)	99			
Shoe People	41	66	66	74
Siege - Die Burg ★	78	63		
SimAnt	93	66		
SimEarth	82	82	93	
Space Crusade	36	56	56	78
Space Hulk Warh.4000	104	104		
Space Shuttle Sim. ★	76	82	46	
Special Forces Airborne ★	90	90	104	
Spelljammer AD&D	82	82		
St. Thomas	82	82	99	
Star Control 2 Ur-Quan	86			
Star Trek 5 25th Ann.	66	66	76	
Streetfighter 2	78	92		
Strike Commander	112			
Stunt Island (Disney)	86			
Sturmtruppen Comic	44	74		
Sukija	99	99	99	
Sword (Legend) of Valour	78	78	92	
Taskforce 1942 Navy	99	114		
Terminator 2029 A.D.	105			
The A-Train 3D ★	107	79		
The Big 100 Collect.	49	74	82	
The CD Man (PacMan-Clone)	74			
The Chaos Engine	74	74	92	
The D-Day (+Video)	103	103		
The Dark Half (St. King)	92	92		
Tiger Road Karate	78			
Tiny Skweeks	37	74	74	82
Top Gun Danger Zone	86			
Tornado (CombPilot2)	74	93	93	93
Transatlantic	74	74	74	
Treasures Savage Frontier	74	71		
TV Sports Baseball	66	63		
TV Sports Rollerbabes	82	96		
Twilight 2.000	96	96	79	
Ultima Trilogy 2: U4,5,6	63	85		
Uncharted Waters RPG ★	107	102		
V for Victory	82	99		
Vision	82	99		
Warriors of Releyne	63	74	86	
Waxworks - Elvira continues	86	86		
Ween - The Prophecy	74	74	92	
Wing Commander 1 ★	85	48		
Wings 2 FS	107			
Wizardry 7 Crusaders	99	89		
World Atlas	116			
World of Trolls	44	78	78	86
WW I: History Line (BIsle2)	99	99		
Wrath of Demons	55	92		
X-Wings FS	107			

NICE % PRICE % HITS!

Die folgenden %Games sind für PCs nur im Format 5.25" lieferbar

AH 73M Thunderhawk	61	72	80
Aces of Pacific ★	97	79	
Air Combat Aces	76	76	
Air Sea Supremacy	43	53	91
Airbus A320 Lufthansa FS ★	104	102	102
Apydia ★	52		
ATP Tours Adv. Tennis	56	65	65
B.A.T. 1	53	46	76
Bandit Kings of China ★	80	102	

Bane of Cosmic Forge ★	53	61		
Big Box Beau Jolly	46	76	76	91
Black Gold	38	51	61	76
Bundesliga Manag. 1 v2 ★	37			
Bundesliga Manag. Prof. ★	61	69	70	
Carl Lewis Sports Chall.	52	61	66	
Castle Dr. Brain	91	76		
Castles 1 Adv.	66	64	76	
Conan the Cimmerian ★	76	80		
Conquest Long Bow (HD) ★	80	89		
Conquistador ★	53	72	72	
Cover Girl Strip Poker	69	72		
Crisis in Kremlin	80			
D/Generation	37	69	48	
Dagger Amon Ra (LB2) ★	79			
Dark Seed (H.R.Giger) ★	95	79		
Demon Blue	25	32	32	32
Dizzys Excellent Arc. Adv.	32	69	69	
DM1 Dungeon Master ★	66			
Elvira 2 - Jaws ★	53	71	66	
Epic Goldrunner 3D ★	58	58	66	
Falcon F16 Mark II v3.0 ★	98			
Fire & Ice	52	52		
Floor 13	58	72	66	
Fugger	32	50	50	
Gateway Savage Frontier	52	58	53	
Hawk FS Birds of Prey ★	76	85		
Head to Head: F19 & Mig29	66	80	79	
Hill Street Blues	64	64		
J. White Whirlwind Snooker ★	58	58	66	
Kaiser ★	105	76		
Knights of Sky ★	80	76		
Legend of Faerghail ★	69	69	76	
Lemmings 1 ★	41	52	52	66
Links 2 Pro (Golf) ★	91			
Lord of Rings 2	76			
Lotus Esprit Chall. 2 ★	56	56		
Magnetic Scrolls Coll.	61	72	76	
Manchester Utd. 2 Euro	33	52	52	58
Maniac Mansion ★	69	69	69	
Nam 1965/1975	46	69	84	
On the Road	69	69	69	
Parasol Stars (RainIsl.2)	38	56	56	
Pirates 1 ★	48	61	61	
Premiere - The Studio	72	72		
Race Drivin (Spectr./Holobt)	80			
Railroad Tycoon ★	84	84	93	
Rolling Ronny	38	61	64	72
Sec. Monkey Island 2 ★	82	91		
Secret Silver Blades	69	69		
Sensible Soccer ★	52	52		
Shanghai 2	66			
Sierra Pack: KQ1, SQ1, LSL 1	104			
Sierra Pack: KQ1, KQ2	89			
Sierra Pack: PQ1 + PQ2	85			
Silent Service 2 ★	84	84	84	
SimCity + Populous ★	69	69	69	
Steel Empire	66	66	76	
SuperSoccer Starbyte ★	42	64	64	76
Supremacy	42	72	61	
Teen.M.Turtle Ninja 2	34	66	76	
The Addams Family	33	52	52	
The Dark Half Adventure	92			
TracOn 2 Air Control	89	110		
Ultima 6	61	58	55	
UMS Univ.Mil.Sim. 2 ★	76	93		
Vengeance of Excalibur ★	66	76		
W. Gretzky 2 Canada Cup ★	52	64		
White Dead	80	80		
Wing Commander 2 ★	85	91		
Zak McKracken ★	46	61	61	61
und alle TV Quiz - Games				

noch sehr viel mehr von den starken Nice % Price % Hits finden Sie

BUNNY BRICKS

System: **Amiga**, geplant für: **PC, Atari ST, Apple Macintosh**, empf. VK-Preis: **ca. 70 DM**, Hersteller: **Silmarils**, Frankreich, Muster von: **Hersteller**.

Boubou ist ein Hase. Aber Boubou ist kein normaler Hase. Boubou ist vielmehr ein Hase mit einer Baseballkappe. Und einem Baseballschläger. Boubou spielt aber kein Baseball (logisch...). Er benutzt die Keule für etwas ganz anderes: Das Zertrümmern von Mauersteinen.

Der Vandalismus hält sich aber in Grenzen. Schließlich schlägt das Langohr nur einen Ball immer und immer wieder gegen die Steinchen,

Fällt die Mauer?



▲ Woher kenn' ich's bloß?

bis die ganze Mauer hinüber ist. Klingt nach *Arkanoid*, sagt Ihr? Klar, ist es auch! Aber schlimmer: Kein gleichmäßiges Ping-Pong sorgt für Spielfluß, sondern ein armseliger Hasenfuß, der nach jedem Druck auf den Feuerknopf nur mühsam seine Hufe schwingt. Das kommt davon, wenn die Animation gar zu schön sein soll! Zwar kann sich Bunny todesmutig werfen, kann den Ball gewagt anschneiden - doch in der Praxis ist die Hakelei nur noch nervtötend.

Und sonst? Die Features sind altbekannt, die Boni sowieso. Es ist halt wie immer: Aus manchen getroffenen Steinen sinken Bonuskapseln zu Boden. Und wie immer gibt es dann einen verlangsamt Ball, einen Superschläger usw. Ein Revival der frühen Achtziger. Und deshalb lockt ein *Bunny Bricks* keinen hinter dem Ofen hervor. Lassen wir also die Mauer des Schweigens auf dieses Spiel fallen.

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	8
Sound.....	8
Spielablauf.....	5
Motivation.....	4
Gesamtnote.....	5

»MANGELHAFT«

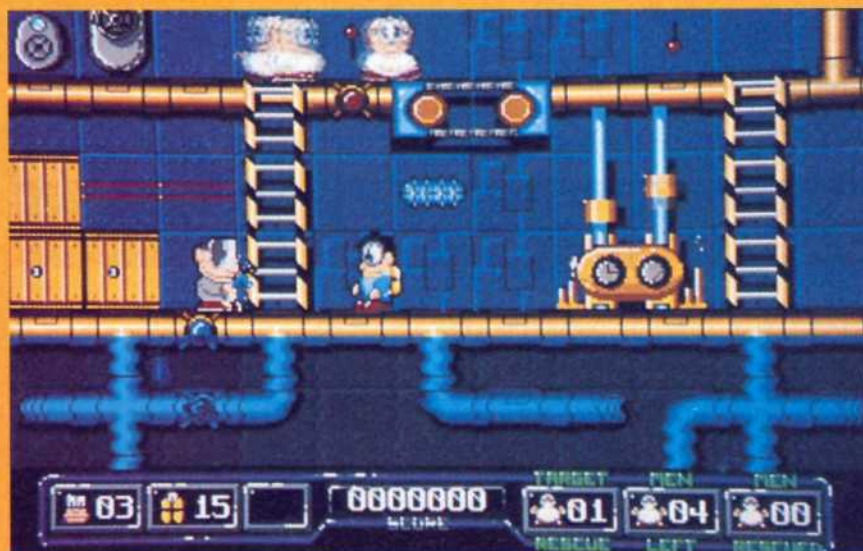
TITANIC!!!

SINK OR SWIM - PREVIEW -

System: **Amiga**, geplant für: **ST**, empf. VK-Preis: **ca. 60 DM**, Hersteller: **Zeppelin**, **England**.

Noch eine Lemmings-Variante? Glaubst man ZEPPELINS Aussage, daß es sich bei *SINK OR SWIM* um ihr "höchsteigenes Lemmings-Spiel" handelt, bin ich fast geneigt, davon auszugehen...

Aber das soll nur für das SpielPRINZIP gelten; eine Kopie ist keineswegs beabsichtigt. Immerhin werden über 100 Levels geboten, in denen viele 'Einsteins' rumrennen, die Ihr retten müßt, bevor entweder die Zeit abgelaufen oder unvorhergesehene Ereignisse Euren Schützlingen den Garaus machen.



▲ Mit 'Lemmings' vergleichbar?

Nun das Neue, nämlich der Handlungsort: Ihr befindet Euch nämlich auf einem sinkenden Schiff, und jedes Level besteht aus Multi-Screens, in denen jeweils ein Problem zu lösen ist. So wird es z.B. einmal Aufgabe sein, einen der Passagiere zu retten, indem Ihr eine Schwimmweste findet.

Später wird Euch das Meer schwer zu schaffen machen, während Ihr verzweifelt nach wichtigen, rettenden Gegenständen oder Ausgängen sucht. Das Erklimmen von Leitern und die Verwendung von Bomben sind nur zwei der Möglichkeiten. Dagegen stehen so unschöne Ereignisse wie Stromausfälle (dann heißt es, im Dunkeln weiter zu arbeiten) und platzende Rohre und vieles mehr.

Der erste Eindruck ist durchaus positiv, doch ob das, was in dem Zwei-Level-Demo geboten wird, auch im fertigen Spiel so rüberkommt, werdet Ihr erfahren, sobald wir es haben.

ddf/kate

THE COOL CROC TWINS (C-64)



Test in: ASM 8/92, empf. VK-Preis: ca. 50 DM, Hersteller: Arcade Masters, Muster von: Die Cassette, 4950 Bönen.

▲ Abgespeckte Zwillinge

Wiewa! Gegenüber den 16-bit-Versionen haben die Zwillinge aber ganz schön abgespeckt. Vor allem grafisch ist der Konvertierungs-Versuch gescheitert. Leider geht dadurch auch einiges an Motivation flöten:

Witzige Sprüche, die beim Original zwischendurch zu lesen kamen, sind nurmehr irgendwelche Abkürzungen, die beiden Hauptfiguren sind längst nicht so süß wie auf dem Amiga. Und das finde ich wieder einmal sehr schade, denn in Sachen Jump'n'Run hat der C-64 bisher fast immer noch mitreden können. Die Musik klingt C-64-typisch, außerdem fehlt in der Verpackung das T-Shirt und überhaupt und so...

Was bleibt, ist etwas Spielspaß nur für Fans. Das Testergebnis ist sehr wohlwollend und sollte kein Kaufgrund sein.

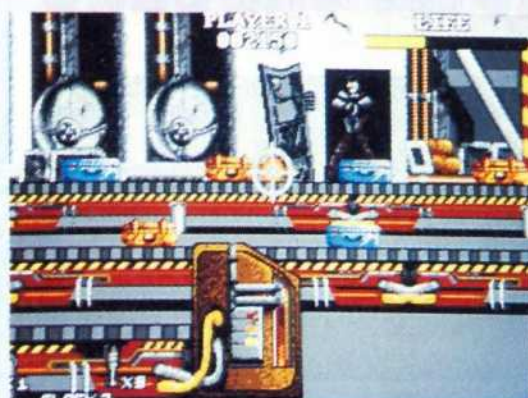
ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»ZUFRIEDENSTELLEND«

kate

DIE HARD II (PC)



Test in: ASM 8/92, empf. VK-Preis: ca. 90 DM, Hersteller: Grand-slam, Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.

▲ Öde Ballerei für schnelle Rechner

Nachdem nun schon auf dem 64er und dem Amiga geballert werden durfte, gibt es das Fadenkreuz-schieß-die-Terroristen-ab-Game Die Hard 2 jetzt auch für den PC. Die Grafik ist 1:1 von der Amiga-Version übernommen worden, nur die nett animierten Levelscreens (Sequenzen aus dem gleichnamigen Film) wurden einfach gestrichen. Auch mit dem passablen Spielfluß auf dem Commodore hat die Nummer nichts mehr gemein. Allen Rechnerbesitzern unter einem 386er und mindestens 25 MHz muß an dieser Stelle vom Game abgeraten werden. Das Shoot'em up ist so eckig, daß nicht mal der Hauch Spielspaß aufkommen kann. Aber auch bei einem schnellen PC geht die Motivation spätestens im zweiten Level in den Keller. Da wird es säuwisch schwer. Wäre da nicht der überzogene Preis, hätte es noch eine passable Note gegeben.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»MANGELHAFT«

cus

FIRST SAMURAI (PC)



Test in: ASM 1/92, Hardware: mind. 286er, VGA, unterst. AdLib, Soundblaster, empf. VK-Preis: ca. 90 DM, Hersteller: Ubi Soft, Frankreich, Muster von: Hersteller.

▲ Gut spielbar trotz armer Optik

Ein japanisches Bergdorf wird vernichtet, und die Folgen sind grauenvoll. Selbst der gütige Lord Akira muß dran glauben, was den besonderen Zorns seines ersten Schülers, des "First Samurai", hervorruft. Auf seinem Weg findet er jedoch nicht nur wohl-schmeckende Früchte und gut geschliffene Waffen, sondern ebenso eine Fülle von blutgierigen Monstern, Aliens und anderen Fabelgestalten. Dieses Spielvergnügen bleibt auch auf dem PC ohne Reue: Spielablauf und Spielbarkeit blieben unverfälscht erhalten und sorgen für abwechslungsreichen Actionspaß mit Pfiff. Da fällt es gar nicht so sehr auf, daß die Grafik ein wenig gelitten hat und es dem Sound, selbst mit Soundkarte, an der Würze mangelt. First Samurai auf dem PC ist eben ein überdurchschnittliches Spiel im durchschnittlichen Outfit.

Das Testergebnis ist sehr wohlwollend und sollte kein Kaufgrund sein.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»ZUFRIEDENSTELLEND«

msu

DOUBLE DRAGON III (PC)



Test in: ASM 2/92, Hardware: mind. 286/12, unterst. EGA, AdLib, Roland, empf. VK-Preis: ca. 90 DM, Hersteller: Storm, England, Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.

▲ Ein lahmer Action-Brei

Auf der Suche nach dem netten Mädels von Nebenan muß der muskelgestählte Held erkennen, daß ihm nur fünf Kristalle weiterhelfen. Für den Spielablauf ist das obnehin einerlei, geht es doch hauptsächlich darum, in den fünf Leveln alles plattzumachen. Kräftige Fausthiebe, Tritte oder Sprungattacken lassen die Knochen über den Bildschirm fliegen. Doch nicht nur die bescheuerte Tastaturbelegung sorgt bei der PC-Konvertierung von Double Dragon III für Unmut, vielmehr sind Grafik, Sound und Spielablauf auf den technischen Stand längst vergangener Tage zurechtgestutzt worden. EGA-Grafik mit Ruckelanimation, dazu eine simple Spieltaktik, die auch ein Fünfjähriger schon nach zwei Minuten gerafft hat - was soll man da noch sagen?

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	4
Sound.....	6
Spielablauf.....	2
Motivation.....	2
Gesamtnote.....	3

»MANGELHAFT«

msu

Zwei wie Motor und Säge

CYTRON

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

Durch den düstergrauen Gang hallt mechanisches Schleifen und Scharren: Ein Roboter bahnt sich seinen Weg, dessen Geschützturm an den Tag des Jüngsten Gerichts erinnert.



Von der anderen Seite nähern sich flache, feuerspeiende Flugobjekte mit hoher Geschwindigkeit. Der Fight ist eröffnet... und was für ein Fight! Allein gegen alle, vereint für die Menschheit - so oder so ähnlich könnte die Devise bei Cytron lauten. Der Roboter besteht nämlich aus zwei Einzelteilen, die per Leertaste geteilt werden können, damit die wesentlich kleinere Kopfeinheit durch die flachen, schmalen Gänge hetzen kann. Es geht dabei um die Suche nach Wissenschaftlern. Sind genügend von ihnen gefunden worden, muß man nur noch in einen Teleporter-schacht fahren, und schon ist das Level beendet.

So einfach das klingt, so schwer ist die Ausführung. Gemanagt wird das Ganze über die nett verstreuten Terminals, in die man sich einloggen kann. Hier werden die Extras einsatzfähig gemacht, Karten von Levels angeschaut und kleinere Tips und Aufgabenstellungen in Erfahrung gebracht. Die Karten gibt's aber nur dann, wenn man ein paar spezielle Security-Chips gefunden hat, die den Zugang zu diesen Menüpunkten erst erlauben.

Alte Hasen werden wissen, daß Cytron ein klein wenig an den Klassiker *Paradroid* erinnert. Macht aber nix: Cytron ist nämlich ein be-raschend rasantes Actionspiel mit dem Touch von Strategie, der für die nötige Würze sorgt.

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	9
Sound	10
Spielablauf	9
Motivation	10
Gesamtnote	10

»GUT«



▲ Berauschend und rasant!

PC/IBM

1869 HANDELSIMULATION DT. ANL. VGA	89,90
A TRAIN KOMPL. DT. VGA	89,90
A TRAIN CONSTRUCTION SET ENGL. VERS.	49,90
ACES OF THE PACIFIC VGA DT. HANDBUCH	79,90
AIRBUS A 320 DT. ANL. VGA	95,90
ALONE IN THE DARK KOMPL. DT. VGA	95,90
AMAZON - GUARDIANS OF EDEN - VGA	89,90
AMBERSTAR DT. ANL. VGA	89,90
ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES VGA	79,90
A.T.A.C. DT. ANL. VGA	95,90
B 17 - MICROPROSE - DT. ANL. VGA	95,90
BARD'S TALE CONSTRUCTION KIT	72,90
B.A.T. 2 VGA DT. *	89,90
BATTLE ISLE DT. VGA	79,90
BATTLE ISLE DATA DISK DT. ANL. VGA	49,90
BIRDS OF PREY DT. ANL. VGA	99,90
BUNDESLIGA MANAGER PROF. VGA DT.	79,90
BUNNY BRICKS DT. ANL.	45,90
CAMPAIGN KOMPL. DT. ANL. VGA	79,90
CAR AND DRIVER DT. ANL. VGA *	99,90
CARRIER STRIKE - SOUTH PACIFIC -	85,90
CARRIERS AT WAR VGA	79,90
CARL LEWIS OLYMPIC CHALLENGE DT. ANL. VGA	75,90
CHESSMASTER 3000 VGA	75,90
CIVILISATION KOMPL. DT. VGA	99,90
CLASSIC ADVENTURE COMPILATION INCL. LOOM /	
MONKEY ISLANDS / INDIANA JONES / MANIC MANSION /	
ZAK MCKRACKEN /	99,90
COBRA MISSION VGA	109,90
COMANCHE - MAXIMUM OVERKILL - VGA *	95,90
COMBAT CLASSICS COMPILATION INCL. TEAM YANKEE /	
688 ATTACK SUB / F15 STRIKE EAGLE 2 DT. ANL.	75,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT. VGA	79,90
COOL CROC TWINS DT. ANL.	65,90
CREEPERS VGA DT. ANL. *	89,90
CURSE OF ENCHANTIA VGA *	89,90
DARK HALF DT. ANL.	59,90
DARKLANDS VGA	99,90
DARK SEED VGA DT. ANL.	85,90
DAS SCHWARZE AUG	
- SCHICKSALSKLINGE DT. VGA	89,90
DAUGHTERS OF SERPENTS DT. ANL. VGA *	85,90
DREAM TEAM COMPILATION DT. ANL. INCL. SIMPSONS /	
TERMINATOR / WWF WRESTLING	65,90
DUNGEON MASTER DT. ANL. VGA	79,90
DYNABLASTERS DT. ANL. VGA *	75,90
ELITE GOLD VGA VERS. DT.	85,90
ELVIRA 2 - JAWSO.CERBERUS - KOMPL. DT.	89,90
EPIC DT. ANL. VGA	79,90
ESPAÑA - THE GAMES 92 - DT. ANL.	79,90
EYE OF BEHOLDER 2 KOMPL. DT. VGA	85,90
F15 STRIKE EAGLE 3 DT. ANL. VGA *	109,90
FALCON 3.0 DT. ANL. NUR 386/25MHZ DOS 5.0 VGA	99,90
FALCON 3.0 MISSION DISK VGA	65,90
FIRST SAMURAI DT. ANL. VGA	69,90
FLUGSIMULATOR 4.0 KOMPL. DT.	139,90
FORMULAR ONE GRAND PRIX DT. ANL. VGA *	99,90
FS 4.0 SCENERY COLL. CALIFORNIA	85,90
FS 4.0 SCENERY DEUTSCHLAND	52,90
FS 4.0 SCENERY GREAT BRITAIN	79,90
FS 4.0 SCENERY RHEINLAND/RUHRGEBIET	49,90
FS 4.0 SCENERY TOP MITTELGEBIRGE	49,90
FS 4.0 SOUND GRAPHICS UPGRADE	65,90
FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL VGA *	79,90
GATEWAY - ACCOLADE - DT. ANL. VGA	79,90
GATEWAY TO SAVAGE .. KOMPL. DT. VGA	89,90
GODS DT. ANL. VGA	75,90
GLOBAL CONQUEST VGA	89,90
GLOBAL EFFECT DT. ANL.	75,90
GOBLIINS 2 DT. ANL. VGA *	89,90
GOLF - DAVID LEADBETTERS - DT. ANL. VGA	79,90
GRAND MASTER CHESS DT. ANL.	75,90
GRAND PRIX UNLIMITED DT. ANL. VGA	79,90
GREAT NAVAL BATTLES VGA	79,90
GUNSHIP 2000 DT. VGA	85,90
GUNSHIP 2000 SCENARIO DISK VGA DT. ANL.	59,90
HARDBALL 3 VGA	75,90
HARRIER JUMP JET DT. ANL. VGA *	109,90
HEXUMA KOMPL. DT. VGA	89,90
HISTORY LINE BATTLEISLE 2 KOMPL. DT. VGA	89,90
HUMANS KOMPL. DT. VGA	89,90
INCA KOMPL. DT. VGA	99,90
INDIANA JONES 4 KOMPL. DT. VGA	89,90
JIMMI WHITE SNOOKER DT. ANL. VGA	79,90
JOHN MADDEN FOOTBALL 2 VGA	69,90
KINGS QUEST 6 VGA	99,90
K G B DT. ANL. VGA *	69,90
LASER SQUAD DT. ANL. VGA	89,90
LAURA BOW 2 : DAGGER OF AMON RA - VGA	79,90
LEATHER GODDESSES OF PHOBOS 2 VGA	99,90
LEGACY DT. ANL. VGA *	99,90
LEGEND DT. ANL. VGA	75,90
LEGEND OF KYRANDIA KOMPL. DT. VGA	79,90
LEGENDS OF VALOUR DT. ANL. VGA *	89,90
LEMMINGS 2 DT. ANL. VGA *	89,90
LEMMINGS DOPPELPAK DT. ANL.	85,90
LINKS PRO NUR AB 386 ER VGA	99,90
LINKS SCENERY BAY HILL CLUB	39,90
LINKS SCENERY BOUNTIFUL	39,90
LINKS SCENERY BARTON CREEK	39,90
LINKS SCENERY TROON NORTH VGA	45,90
LOST TREASURES OF INFOCOM (20 TITEL)	105,90
LOST TREASURES OF INFOCOM 2 (11 TITEL)	105,90
LURE OF TREMPRES KOMPL. DT. VGA	75,90
MAD T V KOMPL. DT.	85,90
MANCHESTER UNITED EUROPE DT. ANL.	65,90
MANTIS DT. ANL. VGA	114,90
MANTIS SPEECH PACK (2 MB SPEECH & SOUND)	45,90
MEGA LO MANIA VGA DT. *	89,90
MIGHT AND MAGIC 3 KOMPL. DT. VGA	85,90
MIGHT & MAGIC 4 ENGL. VGA	79,90
MILLENIUM RETURN TO EARTH KOMPL. DT. VGA	69,90
MONKEY ISLAND 2 KOMPL. DT. VGA	89,90
NIGEL MANSELL GRAND PRIX DT. ANL. VGA	69,90
PATRIOT DT. ANL. VGA *	79,90
PATRIZIER KOMPL. DT. VGA	89,90
PERFECT GENERAL DT. ANL. VGA	89,90
PINBALL DREAMS DT. ANL. VGA *	59,90
POLICE QUEST 3 VGA HD KOMPL. DT.	85,90
POOL OF DARKNESS KOMPL. DT. VGA	89,90
POWERHITS BATTLETECH	79,90
POWERMONGER DT. ANL.	75,90
PROPHECY OF SHADOW - SSI -	75,90
PUSH OVER DT. ANL.	79,90
QUEST FOR GLORY 3 VGA	79,90
RAILROAD TYCOON DT.	84,90
REACH FOR THE SKIES DT. ANL. VGA *	85,90
RED BARON VGA DT. ANL.	89,90
RED BARON MISSION DISK VGA	69,90
REX NEBULAR DT. ANL. VGA	115,90
RISKY WOODS DT. ANL.	75,90
ROBOSPORTS NUR F. WINDOWS	65,90
ROME AD 92 DT. ANL. VGA *	85,90
SARGON 5 - WORLD CLASS CHESS -	79,90
SECRET OF MONKEY ISLANDS DT. VERS.	78,90
SECRET WEAPONS SCENERY DO 335	39,90
SECRET WEAPONS SCENERY HE 162	34,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE	85,90
SECRET WEAPONS SCENERY P38	35,90
SECRET WEAPONS SCENERY P80	34,90
SHERLOCK HOLMES LOST FILES VGA *	99,90
SIEGE VGA	75,90
SILENT SERVICE 2 DT. VGA	89,90
SIM ANT KOMPL. DT. VGA	89,90
SIM EARTH DT. VERS. VGA	89,90
SIM LIFE VGA	89,90
SKAT '92 KOMPL. DT.	65,90
SPACE QUEST 5 VGA KOMPL. DT. *	79,90
SPECIAL FORCES DT. ANL. VGA	99,90
SPELLCASTING 301 -SPRING BREAK- VGA	79,90
SPELLCRAFT VGA DT. ANL.	89,90
SPELLJAMMER VGA	99,90
SPORTS COLLECTION DT. ANL. VGA	79,90

PC/IBM

STARCONTROL 2 VGA *	79,90
STARTREK 25th ANNIV. KOMPL. DT. VGA *	95,90
STEIGENBERGER HOTELMANAGER DT.	59,90
SUMMER CHALLENGE THE GAMES VGA	79,90
SUMMONING VGA	75,90
TASK FORCE DT. ANL. *	109,90
TREASURES OF SAVAGE FRONTIER VGA	75,90
ULTIMA 7 DT. KURZANL. VGA	59,90
ULTIMA 7 DATA DISK FORGE OF VIRTUE ENGL.	39,90
TERMINATOR 2029 VGA	79,90
ULTIMA 7 KOMPL. DT. VGA	99,90
ULTIMA - UNDERWORLD - DT. KURZANL. VGA	89,90
UTOPIA DT. ANL. VGA	69,90
WARLORDS	65,90
WAXWORKS KOMPL. DT. VGA	79,90
WAYNE GRETZKY 3 ICEHOCKEY VGA	79,90
WEEN DT. ANL. VGA	95,90
WING COMM. 2 SPECIAL OPERATIONS	45,90
WING COMM. 2 SPECIAL OPERATIONS 2 VGA	45,90
WING COMM. 2 SPEECH PACK	39,90
- 386/486 SOUNDBLASTER	
WING COMMANDER 2 KOMPL. DT. VGA	99,90
WINTER CHALLENGE DT. ANL. VGA	75,90
WIZARDRY 7 VGA	85,90
WIZKID DT. ANL. VGA	75,90
WONDERLAND VGA	75,90
WORLD TENNIS CHAMP.-SHIP DT. ANL.	79,90
WWF EUROPEAN RAMPAGE DT. ANL. VGA *	65,90
V For VICTORY DT. ANL. VGA *	75,90
X WING VGA *	85,90

PC/IBM Sonderposten

4D SPORTS DRIVIN	29,90
4D SPORTS BOXING	29,90
ADV. DESTROYER SIMULATOR	29,90
ADV. TACTICAL FIGHTER 2	29,90
ARKANOID 2 REV. OF DOH NUR 5,25 *	29,90
AUSTERLITZ	29,90
BARD'S TALE 3 DT. ANL.	29,90
BATTLECHESS 1 DT. ANL.	29,90
BATTLEHAWKS 1942 NUR 3,5 *	29,90
BATTLETECH 2	29,90
BUOKHAN	29,90
CADAVER DT. VERS.	39,90
CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL.	29,90
CHAMPIONS OF KRYNN	34,90
CHUCK YEAGERS 2.0 DT. ANL.	29,90
CODENAME ICEMAN - SIERRA -	39,90
COLONELS BEQUEST SIERRA	34,90
CONAN THE CIMMERIAN DT. ANL.	29,90
CONQ. OF LONGBOW-ROBIN HOOD- VGA. DT. ANL.	49,90
CONQUEST OF CAMELOT SIERRA	29,90
DAS BOOT NUR 3,5 *	29,90
DEADLINE - INFOCOM -	29,90
DOUBLE DRAGON 3 NUR 3,5 *	29,90
DUNE KOMPL. DT. VGA NUR 3,5 *	49,90
ECO QUEST VGA DT. ANL.	39,90
ELVIRA ARCADE DT. ANL.	29,90
F 14 TOMCAT	29,90
FACE OFF ICEHOCKEY -GAMESTAR-	29,90
IMPERIUM DT. ANL.	29,90
KINGS QUEST 5 KOMPL. DT. VGA NUR 5,25 *	49,90
KING ARTHUR -IFOCOM-	29,90
LEISURE SUIT LARRY 5 DT. ANL. 5,25 *	49,90
MEGA FORTRESS NUR 5,25 *	39,90
M.U.D.S. DT. VERSION. NUR 3,5 *	29,90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	24,90
PAPERBOY 2	29,90
PLANETFALL -INFOCOM-	29,90
POLICE QUEST 1 VGA VERS. 3,5 * SIERRA	49,90
POPULOUS DT.	29,90
POPULOUS SCENERY	16,90
PROPHECY -INFOCOM-	29,90
SECRET OF SILVERBLADES	39,90
SHADOW SORCERER	29,90
SHOGUN -INFOCOM-	29,90
SPACE QUEST 2 -SIERRA-	29,90
STORMOVIK SU 25	29,90
SUPER OFF ROAD RACER	29,90
TANK -SPECTRUM HOLOBYTE	29,90
TEAM SUZUKI	29,90
TV SPORTS BOXING DT. ANL.	34,90
ULTIMA -SAVAGE EMPIRE	34,90
ULTIMA -MARTIAN DREAMS	34,90
ULTIMA 6 VGA	45,90
ULTIMATE GOLF GREG NORMAN	29,90
UMS 2 DT. ANL. VGA	34,90
WILLY BEAMISH DT. ANL. VGA NUR 5,25 *	49,90
WING COMMANDER 1 VGA	45,90
WINTER SUPER SPORTS 92 NUR 3,5 *	29,90
WISHBRINGER -INFOCOM-	29,90
ZAK MCKRACKEN NUR 3,5 *	29,90
ZORK 1 - 3 je	29,90

CD-Rom

BATTLECHESS	119,90
CHESS MASTER 3000	99,90
GRAPHMAGIC 1 o. 2 ausges. PD & Shareware für	59,90
Windows und Dos. Grafikprogramme, Bilder und Cliparts	
GUNSHIP & MIDWINTER 1	115,90
INFOCOM COLLECTION	89,90
KINGS QUEST 5	99,90
LOOM	99,90
LOST TREASURES OF INFOCOM (20 TITEL)	119,90
MAGNETIC SCROLL COMPILATION	79,90
M1 TANK PLATOON	95,90
MAMMALS MULTI MEDIA ENCYCL.	89,90
MIG 29 FULCRUM & MIG 29 SUPERFULCRUM	49,90
MONKEY ISLANDS 1 LUCASFILM	99,90
PACIFIC ISLANDS T. YANKEE 2 *	79,90
RAILROAD TYCOON	95,90
REALMS	79,90
RED STORM RISING & CARRIER COMMAND	95,90
SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE	129,90
incl. P80/P38/HE162/DO335	
SHAREWARE PEARLS Spiele,DTP,Grafik,	45,90
Animationen,Utilities...	
SPACE QUEST 4 *	99,90
SUPREMACY	79,90
ULTIMA 1 - 6	169,90
ULTIMA 6 & WING COMMANDER 1	129,90
ULTIMA UNDERWORLD / WING COMMANDER 2	109,90
WING COMMANDER INCL. MISSION 1 & 2	129,90
WING COMMANDER 2 INCL. OPER.1&2/SPEECH.	99,90
WILLY BEAMISH *	99,90
WONDERLAND	79,90
ZORK TRILOGY 1-3	75,90

Soundkarten/Zubehör

PC SOUNDMAN INCL. BOXEN	239,90
AD LIB KARTE MIT JUKEBOX DT.	129,90
CD ROM LAUFWERK INTERN	469,00
DISKBOX FÜR 80 STÜCK 3,5"/SCHLOSS	19,90
DISKBOX FÜR 100 STÜCK 5,25"/SCHLOSS	19,90
ELIMINATOR GAMECARD GRAVIS	69,90
JOYSTICK FLIGHT CONTROL THRUSTMAST.	165,90
JOYSTICK GRAVIS -SCHWARZ-	69,90
JOYSTICK GRAVIS -TRANSPARENT-	85,90
JOYSTICK WEAPON CONTROL THRUSTM.	165,90
JOYSTICKVERLÄNGERUNG 15-POLIG	24,90
MAUSMATTE	6,90
ROLAND LAPC 1 & MIDI	849,90
ROLAND MIDIBOX MCB 1	269,90
RUDDER PEDALS THRUSTMASTER	219,90
SCREENBEAT AKTIVBOXEN/ALLE SOUNDK.	69,90
SILICON MAUS / SERIELL / 3 TASTEN	45,90
SOUNDBLASTER 2.0 DT. HANDBUCH	179,90
SOUNDBLASTER PRO DT. HANDBUCH	299,90
SOUND GALAXY N X	269,90
SOUNDMASTER 2 COVOX	199,90
THUNDERBOARD - SOUNDKARTE -	249,90
VIDEOBLASTER	529,90

WIAL-VERSAND GmbH

Liegnitzerstraße 13
8038 Gröbenzell
Telefon 08142/9011 & 8079 &
8273
Telefax 08142/54654



C64 Disketten

ADDAMS FAMILY DT. ANL.	39,90
BATTLE COMMAND DT. ANL.	38,90
BLACK GOLD KOMPLETT DT.	45,90
BLUES BROTHERS DT. ANL.	40,90
BUDOKHAN DT. ANL.	49,90
BUNDESLIGA MANAGER KOMPL. DT.	38,90
CHAMPIONS COMPILATION	45,90
COOL CROCK TWINS DT. ANL.	42,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT.	59,90
CONQUESTADOR DATA DISK KOMPL. DT.	25,90
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	59,90
DREAM TEAM COMPILATION INCL. SIMPSONS/TERMINATOR 2/ WWF WRESTLING	44,90
ELVIRA ARCADE ACTION	39,90
ELVIRA 2 ARCADE GAME DT. ANL.	44,90
EURO FOOTBALL CHAMP DT. ANL.	40,90
FINAL FIGHT DT.	38,90
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER	59,90
GO FOR GOLD SOMMERSPIELE	24,90
GUNSHIP DT.	47,90
HEAGAR DER SCHRECKLICHE KOMPL. DT.	39,90
HOOK DT. ANL.	38,89
LINEKER COLLECTION DT. ANL.	44,90
MANCHESTER UNITED EUROPE DT.	38,90
MANIAC MANSION KOMPL. DT.	54,90
MAX PACK DT. ANL.	49,90
MEGA SPORTS DT. ANL.	47,90
NORTH AND SOUTH DT.	37,90
OUTRUN EUROPE DT.	42,90
PIRATES DT.	47,90
POOLS OF RADIANCE	58,00
POTPANIC DT. ANL.	34,90
PROJECT: STEALTH FIGHTER DT.	49,90
RAINBOW COLLECTION DT.	40,90
ROBOCOD - JAMES POND 2 - DT. ANL.	49,90
ROBOZONE DT.	38,90
SCENARIO - THEATRE OF WAR-KOMPL. DT.	42,90
SOCCER STAR COMPILATION	47,90
SOUL CRYSTAL KOMPL. DT.	39,90
SPIRIT OF ADVENTURE KOMPL. DT.	42,90
STARBYTE NO. 1 COLLECTION	49,90
STARBYTE SPYERSOCCER DT.	47,90
STEIGENBERGER HOTEL MANAGER KOMPL. DT.	38,90
SUPER SIM PACK DT.	49,90
TERMINATOR 2	45,90
TESTDRIVE 2 COLLECTION	59,90
TETRIS DT. ANL.	39,90
VOLFIELD	40,90
WINTER SUPER SPORTS 92 DT. ANL.	44,90
WINZER KOMPL. DT.	45,90
WORLD CLASS LEADERBOARD	24,90
ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT.	54,90

Atari/Amiga

1869 HANDELSIMULATION KOMPL. DT. 1 MB	85,90
ADVENTURES COLLECTION DT. ANL. 1MB	65,90
AIRBUS 320 1MB DT.	95,90
AIR SUPPORT DT. ANL.	59,90
AGONY DT. ANL.	59,90
AMOS GAME CREATOR KOMPL. DT. 1 MB	109,90
AQUATIC GAMES DT. ANL.	65,90
AQUAVENTURA DT. ANL.	59,90
ARCHER MCLEANS POOL BILLARD DT. ANL. 1 MB	55,90
ASSASSIN DT. ANL. *	55,90
BANE OF COSMIC FORGE DT. VERS. 1 MB	75,90
BARDS TALE CONSTRUCTION KIT DT. ANL. *	75,90
B.A.T. 2 DT. ANL. 1 MB *	79,90
BATTLE ISLE DT.	65,90
BATTLE ISLE DATA DISK DT. ANL.	49,90
BILLS TOMATO GAME DT. ANL. 1MB	65,90
BIRDS OF PREY 1MB DT. ANL.	75,90
BLACK CRYPT 1 MB DT. ANL.	59,90
BUNDESLIGA MANAGER PROF. KOMPL. DT.	69,90
BUNNY BRICKS DT. ANL.	59,90
CAESAR	65,90
CAMPAIGN DT. ANL. 1 MB *	65,90
CARL LEWIS OLYMP. CHALLENGE DT. ANL.	59,90
CASTLES DT. 1MB	65,90
CASTLES DATA DISK DT. ANL. *	39,90
CENTERBASE DT. ANL. 1 MB	69,90
CHAOS ENGINE DT. ANL. 1 MB*	59,90
CIVILIZATION 1 MB KOMPL. DT.	79,90
COMBAT CLASSICS COMPILATION INCL. TEAM YANKEE/ 688 ATTACK SUB/ F15 STRIKE	69,90
EAGLE 2 DT. ANL.	75,90
CONFLICT KOREA 1 MB *	65,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT.	39,90
CONQUESTADOR DATA DISK KOMPL. DT.	65,90
COOL CROCK TWINS DT. ANL.	65,90
COOL WORLD DT. ANL. *	59,90
CRAZY CARS 3 DT. ANL.	69,90
CREEPERS DT. ANL. *	65,90
CRUISE FOR A CORPS KOMPL. DT.	65,90
CURSE OF ENCHANTIA DT. ANL. 1 MB *	89,90
CYTRON DT. ANL. *	65,90
DARK QUEEN OF KRYNN 1 MB	75,90
DAS SCHWARZE AUGESCHICKSALKLINGE	79,90
DEATH KNIGHTS OF KR. KOMPL. DT. 1MB	69,90
DOODLEBUG DT. ANL.	65,90
DREAM TEAM COMPILATION INCL. TERMINATOR2/ WWF WRESTLING/ SIMPSONS DT. ANL.	59,90
DUNE KOMPL. DT. 1 MB	69,90
DUNGEON MASTER/ CHAOS STRIKES	65,90
BACK DT. ANL. 1 MB	65,90
DYNABLASTERS 1 MB DT. ANL.	65,90
ELVIRA 2 KOMPL. DT. 1 MB	75,90
EPIC DT. ANL.	65,90
ESPANA - THE GAMES 92 - DT. ANL.	69,90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1 MB	85,90
EYE OF BEHOLDER 2 KOMPL. DT. 1 MB	85,90
F14 / F18 DT. ANL. 1 MB *	69,90
FATE GATES OF DAWN KOMPL. DT.	69,90
FIRE & ICE 1 MB DT. ANL.	65,90
FOOTBALLMANAGER 3 DT. ANL. 1 MB	75,90
FORMULA 1 GRAND PRIX 1 MB DT.	72,90
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER 1 MB	69,90
GLOBAL EFFECT DT. ANL. 1 MB	65,90
GOBLIINS DT. ANL.	65,90
GOBLIINS 2 DT. ANL. 1 MB*	65,90
GODS DT.	65,90
GRAHAM TAYLOR SOCCER MANAGER	65,90
GUNSHIP 2000 DT. ANL. 1 MB *	84,90
HEAD TO HEAD F19 St.Fighter & M/G29Super Fulcrum 1MB	85,90
HEXUMA KOMPL. DT. 1 MB *	89,90
HISTORY LINE BATTLEISLE 2 DT. *	79,90
HOOK DT. ANL.	65,90
HUMANS DT. ANL.	65,90
INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL. DT.	65,90
INDIANA JONES 4	89,90
-FATE OF ATLANTIS KOMPL. DT. 1 MB*	59,90
JAGUAR XJ 220 DT. ANL.	69,90
JIMMI WHITES SNOOKER DT.	69,90
JIM POWER	65,90
JOHN BARNES SOCCER DT. ANL.	59,90
JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL.	59,90
K G B DT. ANL. 1 MB*	85,90
LARRY 5 1 MB KOMPL. DT.	54,90
LEEDS UNITED CHAMPIONS	69,90
LEGEND DT. ANL.	65,90
LEGEND OF FAIRGHAIL KOMPL. DT.	65,90
LEGEND OF KYRANDIA 1MB *	69,90
LEMMINGS 2 DT. ANL. 1 MB *	69,90
LEMMINGS DOUBLEPACK DT. ANL.	65,90
LIVERPOOL DT. ANL.	59,90
LOOM KOMPL. DT.	69,90
LOST TREASURES OF INFOCOM (20 TITEL)	109,90
LOTUS 3 - THE FINAL CHALLENGE- DT. ANL. *	65,90
LURE OF TEMPTRESS 1 MB DT. ANL.	69,90
M1 TANK PLATOON DT.	72,90
MAD TV KOMPL. DT. 1MB	75,90
MAD TV DATA DISK KOMPL. DT. *	29,90
MAGIC POCKETS DT.	59,90
MANCH. UNITED EUROPE DT.	59,90
MANIAC MANSION KOMPL. DT.	69,90
MEGA SPORTS COMPIL. DT. ANL.	65,90
MIGHT AND MAGIC 3 1 MB KOMPL. DT.	79,90
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. 1 MB	79,90
MOTORHEAD	39,90
NIGEL MANSELL RACING DT. ANL. 1 MB *	65,90
NO SECOND PRICE DT. ANL. 1MB *	65,90
NOVA 9 1 MB	59,90
PANZER BATTLES 1 MB	59,90
PATRIZIER 1 MB KOMPL. DT.	79,90
PERFECT GENERAL 1 MB	79,90
PERFECT GENERAL DATA DISK	59,90
PGA GOLF INCL. COURSES DT. ANL.	69,90
PGA GOLF COURSES DT. ANL.	39,90
PINBALL DREAMS DT. ANL.	59,90
PINBALL FANTASIES DT. ANL. 1MB *	59,90
PIRATES DT. ANL.	65,90
POLICE QUEST 3 1 MB KOMPL. DT.	85,90
OF DARKNESS 1 MB	69,90
POPULOUS 2 1 MB DT.	65,90
POPULOUS 2 SCENERY CHALLENGE DT. ANL. *	39,90

Atari/Amiga

POPULOUS 2 PLUS DT. ANL. 1MB *	85,90
PREMIERE DT. ANL. 1 MB	69,90
PROPHECY OF THE SHADOW 1MB*	79,90
PUSH OVER DT. ANL.	65,90
RAILROAD TYCOON KOMPL. DT. 1 MB	75,90
RAMPART DT. ANL. 1MB	65,90
RED BARON 1MB	79,90
RISKY WOODS DT. ANL.	59,90
ROAD RASH DT. ANL.	59,90
ROBOCOD JAMES POND 2-	59,90
ROBOSPORTS 1 MB	59,90
ROME AD 92 DT. ANL. *	75,90
SABRE TEAM DT. ANL. 1 MB *	65,90
SCENARIO KOMPL. DT. 1 MB	65,90
SECRET OF MONKEY ISL. 1MB DT.	78,90
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL.	59,90
SHADOW OF THE BEAST 3 DT. ANL. 1 MB	79,90
SHADOWWORLD DT. ANL. 1MB*	65,90
SHUTTLE KOMPL. DT. 1 MB	65,90
SILENT SERVICE 2 DT. 1 MB	75,90
SILLY PUTTY DT. ANL.	59,90
SIM ANT KOMPL. DT. 1 MB	89,90
SIM CITY/POPULOUS COMPIL. DT.	74,90
SIM EARTH DT. *	65,90
SOCCER STAR COMPILATION	65,90
SPACE M*A*X DT. ANL.	69,90
SPECIAL FORCES 1 MB DT. ANL.	75,90
SPORTS COLLECTION -STARBYTE- DT. ANL.	69,90
STEEL EMPIRE DT. ANL. 1 MB	75,90
STEIGENBERGER HOTELMAN. KOMPL. DT.	54,90
STRIKER DT. ANL.	59,90
STREETFIGHTER 2 DT. ANL. *	59,90
SWORD OF HONOUR *	55,90
TEAM YANKEE 2 - PACIFIC ISLANDS DT. ANL.	69,90
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	69,90
THEIR FINEST HOUR MISSION	39,90
THUNDERHAWK AH 73 M DT. ANL.	69,90
TITUS THE FOX DT. ANL.	59,90
TRACON 2 1MB	85,90
TREASURES OF SAVAGE FRONTIER 1MB	75,90
TRADDLERS DT. ANL. *	65,90
UNIVERSAL MONSTERS DT. ANL. *	54,90
UTOPIA DT.	69,90
UTOPIA - NEW WORLDS	39,90
VIKINGS - FIELDS OF CONQUEST DT. ANL. 1 MB	65,90
VROOM DT.	65,90
VROOM DATA DISK DT. ANL.	42,90
WARLORDS 1 MB	65,90
WAXWORDS KOMPL. DT. 1 MB*	75,90
WAYNE GRETZKY 2 ICEHOCKEY 1 MB	69,90
WEEN DT. ANL. 1MB	75,90
WING COMMANDER 1 1 MB *	79,90
WINTER SUPER SPORTS 92 DT. ANL.	59,90
WINZER KOMPL. DT.	69,90
WIZKID DT. ANL. *	59,90
WOLFCHILD DT. ANL.	59,90
WWF 2 EUROPEAN RAMPAGE	59,90
WRESTLING 1 MB DT. ANL.	59,90
ZOOL DT. ANL. *	59,90

Preishits Amiga

KINGS QUEST 5 DT. ANL. 1 MB	49,90
KULT	29,90
LAST NINJA 3 DT. ANL.	29,90
LEATHER GODDES OF PHOBOS -INFOCOM-	29,90
LEISURE SUIT LARRY 1 SCI -SIERRA	39,90
LEMMINGS	39,90
LOMBARD RAC RALLEY	29,90
LOTUS TURBO CHALLENGE 1	29,90
MAGNETIC SCROLL COMPILATION	29,90
MAGNUM COPIATION INCL. RVF HONDA,	34,90
PRO TENNIS TOUR, ORIENTAL GAMES ETC.	29,90
MANCHESTER UNITED	29,90
MEGA LO MANIA KOMPL. DT.	29,90
MEGA TWINS	29,90
METAL MASTERS	29,90
MIDWINTER 2 KOMPL. DT. 1 MB	39,90
MOONBASE 1MB	29,90
M.U.D.S. KOMPL. DT.	24,90
MYSTICAL	19,90
NINJA REMIX	29,90
NORTH & SOUTH	29,90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	24,90
ORK	29,90
PACMANIA	29,90
PAPERBOY 2	29,90
PARAMAX DT. ANL.	29,90
PICTIONARY	29,90
PLOTTING	29,90
POPULOUS DT.	29,90
POPULOUS DATA	16,90
PRO TENNIS TOUR (GREAT COURTS)	29,90
PUZZNIK	29,90
R-TYPE	24,90
RAILROAD TYCOON ENGL. VERS. 1 MB	49,90
RAINBOW ISLANDS	29,90
RAMBO 3	29,90
RBI 2 BASEBALL	29,90
RICK DANGEROUS 1	29,90
ROCKET RANGER DT. VERSION	29,90
ROLLING RONNY	24,90
SHADOW OF THE BEAST 2	29,90
SHINOBI	19,90
SHOOT EM UP CONSTRUCTION KIT	29,90
SHUFFLEPACK CAFE	29,90
SILKWORM	19,90
SKI OR DIE DT.	29,90
SKYCHASE	15,90
SOCCERMANIA COMPILATION	34,90
SPACE HARRIER 2	29,90
SPACE QUEST 4 DT. ANL. 1MB -SIERRA-	39,90
SPEEDBALL 2 DT. ANL.	45,90
STARFLIGHT 2 DT. ANL. 1 MB	29,90
SUPAPLEX	19,90
SUPER OFF ROAD RACER	29,90
SUPERCARS 2	29,90
SUPER HANG ON	24,90
SUPER MONACO GRAND PRIX	29,90
SUPER SIM PACK INCL. 3D TENNIS, CRAZY CARS,	34,90
ITALY 90, AIRB RANGER	29,90
SWITCHBLADE 2	29,90
TEAM SUZUKI	29,90
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES 1	29,90
TENNIS CUP	29,90
TURRICAN 2 DT. ANL.	24,90
UMS 2 DT. ANL. 1 MB	39,90
UNREAL 1 MB	29,90
UNTOUCHABLES	29,90
VIKING CHILD	24,90
WATERLOO	29,90
WILLY BEAMISH DT. ANL. 1MB	39,90
WISHBRINGER -INFOCOM-	29,90
WONDERLAND 1 MB	29,90
WOLFPACK 1 MB DT. ANL.	34,90
ZAK MCKRACKEN	29,90
ZORK 1-3 JEWELS	29,90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

Preishits Amiga

4D SPORTS BOXING	29,90
4D SPORTS DRIVING	29,90
4 WHEEL DRIVE COMPILATION	34,90
ADVANCED DESTROYER SIMULATOR	29,90
ADVANCED TACTICAL FIGHTER 2	29,90
ALIEN STORM	29,90
AMAZING SPIDERMAN	29,90
AMNIOS	29,90
APYDIA DT. ANL.	29,90
AWESOME 1 MB	29,90
AUSTERLITZ	24,90
BARBARIAN 2 -PSYGNOSIS	29,90
BARDS TALE 3 DT. ANL.	29,90
BATTLECHESS 1 DT. ANL.	29,90
BATTLECOMMAND	29,90
BATTLEHAWKS 1942	29,90
BETRAYAL	29,90
BLOODWYCH	29,90
BUDOKHAN	29,90
CADAVER	29,90
CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL.	29,90
CHART ATTACK COMPIL. INCL. LOTUS T. 1/ JAMES POND/ GHOULS N GHOST/ VENUS	34,90
CHASE H.Q.	19,90
CHRONOQUEST 2	29,90
CHUCK YEAGERS 2.0	29,90
CODENAME: ICEMAN -SIERRA- 1 MB	29,90
COMBORACER	19,90
CONTINENTAL CIRCUS	19,90
CYBERCOP	29,90
DAILY THOMPSONS OLYMPIC CHALLENGE	29,90
DEADLINE -INFOCOM-	29,90
DEUTEROS 1 MB	29,90
DRIVE ME CRAZY COMPILATION	29,90
E-MOTION	19,90
F-16 COMBAT PILOT	34,90
FERRARI FORM. 1	24,90
FIRST SAMURAI DT. ANL.	29,90
FLIGHT OF INTRUDER 1 MB DT. ANL.	49,90
FULL METAL PLANETE	29,90
GAUNTLET 3	29,90
GHENGIS KHAN	29,90
GHOSTBUSTERS 2	29,90
GO FOR GOLD SOMMERSPIELE	29,90
GREAT COURTS 2 DT. ANL. -OHNE VERPACKUNG-	29,90
HARD DRIVEN 2	29,90
HEART OF CHINA DT. ANL. 1 MB	39,90
HITCHHIKERS GUIDE - INFOCOM -	29,90
HUDSON HAWK	29,90
HUNTER DT. ANL.	29,90
IMPERIUM DT. ANL.	29,90
INTERNATIONAL ICEHOCKEY	29,90
INDY HEAT	29,90
ISHIDO	29,90
IT CAME FROM THE DESERT INCL. ANTHEADS	39,90
JACK NICLAS GOLF 1 MB	29,90
JAHANGIR KHAN SQUASH	29,90
JAMES POND -UNDERWATERAGENT	29,90
JUPITERS MASTERDRIVE	29,90
KARATE ACES COMPIL. INCL. LAST NINJA 2/ DOUBLE DRAGON 1 & 2/ ORIENTAL GAMES	34,90
KHALAAN KOMPL. DT.	29,90
KICK OFF INCL. EXTRATIME	29,90
KINGS QUEST 2 1 MB SIERRA	29,90

Amiga Zubehör

1,5 MB SPEICHER KOMPL. BESTÜCKT INT.	239,90
1,8 MB SPEICHER KOMPL. BESTÜCKT INT.	279,90
AMIGA ACTION REPLAY 3 A 500	199,00
AMIGA ACTION REPLAY 3 A 2000	219,00
DISKBOX FÜR 80 X 3,5" DISKS	19,90
ELECTR. BOOTSELECTOR DFÜ-DF 3	39,90
EXTERNER LAUFWERK 5,25"	189,90
EXTERNER LAUFWERK 3,5"	139,90
GENIUS TRIPLE MOUSE	49,90
INTERNES LAUFWERK A 500 3,5"	159,90
INTERNES LAUFWERK A 2000 3,5"	149,90
JOYSTICK COMPETITION PRO MINI	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR MINI	34,90
MOUSE JOYSTICK UMSCHALTER	49,90
MOUSE/JOYSTICKVERLÄNGERUNG	9,90
MOUSEMATTE	6,90
REIS MAUS INCL. PAD & HALTER	59,90
ROM/ROM PLATINE KICK 2.0/1.3 A500	99,90
SPEICHERERWEITERUNG AUF 1 MB	69,90
X-COPY PROFESSIONAL TOOLS INCL. HARDWARE	74,90

Sega Mega Drive

SEGA MEGA GEAR INCL. COLUMNS DT. ANL.	259,90
MAGNUM SET SEGA MEGA DRIVE DT. ANL.	359,90
MEGA DRIVE GRUNDGERÄT DT. VERS.	269,90
ALIENS 3	89,90
ALISA DRAGON	99,90
DONALD DUCK QUACKSHOT DT. ANL.	99,90
DOUBLE DRAGON	75,90
FANTASIA MICKEY 2 DT. ANL.	99,90
GOLDEN AXE 2 DT. ANL.	89,90
INTERCEPTOR F 22 DT. ANL.	89,90
JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL.	



Die fiese

MIGHT AND MAGIC - CLOUDS OF XEEN

System: **PC** (mind. 286/16, 2 MB RAM, VGA, 14 MB auf Platte, un-
terst. Roland, AdLib, Soundblaster/Pro/II, PC-Soundman), ge-
plant für: **Amiga**, empf. VK-Preis:
ca. 100 DM (englische Versi-
on), **ca. 120 DM** (deutsche Ver-
sion), Hersteller: **New World
Computing, USA**, Muster von:
Softgold, 4044 Kaarst.



Die Inseln von Terra, die den Hintergrund der epischen Abenteuer im dritten Teil der Might and Magic-Serie bildeten sind erkundet, das Böse dort wurde besiegt! Zurück blieben Tausende begeisterter Computer-Rollenspieler, die trotz wochenlangem Monsterplätzen immer noch nicht genug hatten! Gebt uns mehr Rätsel, mehr Labyrinth und noch mehr Monster!

Jon Van Caneghem, der Producer der Might and Magic-Serie, hat sein Team erneut um sich versammelt und sich daran gemacht, den vierten Teil der Erfolgsserie zu kreieren. Clouds of Xeen nimmt Abschied von den Schauplätzen des dritten Teils, die Inseln von Terra haben ausgedient. Der neue Tummelplatz für Abenteurer heißt Xeen. Dort gibt es einen netten König namens Burlock, der sich plötzlich ziemlich son-

derbar benimmt. Er läßt seinen engsten Berater, den weisen Crodo, in den Kerker werfen, und ist besessen von dem Wunsch, einen bestimmten magischen Gegenstand zu besitzen: einen Zauberspiegel.

In der Tat ist der König nicht mehr er selbst. Der böse Lord Xeen ist in den Körper der armen Monarchen geschlüpft und bedient sich der Bediensteten des Reiches, um den legendären Spiegel zu finden. Mit diesem würde der Bösewicht, Ihr habt es sicher schon erraten, uneingeschränkte Macht über das ganze Land erringen. Allein Crodo hat ihn durchschaut, weshalb er jetzt auch in Xeens Kerker schmachtet. Doch so ganz ist Crodo noch nicht aus dem Rennen: Er wählt sechs Helden aus, denen er im Traum erscheint und von dem bösen Schicksal erzählt, das dem Lande droht.

Unsere Mannen im Märchenland

Die schlechten Nachrichten zuerst: Der qualitative Quantensprung, den die Might and Magic-Serie von Teil II zu Teil III machte, wird nicht wiederholt. Die guten Nachrichten: Es gibt wieder Grafik ohne Ende, herdenweise animierte Monster, Zaubersprüche, daß das Magiebuch qualmt und Rätsel, die in ihrem vorigen Leben Kopfnüsse gewesen sein müssen. Die Anzahl der Charaktere, die es zu steuern gilt, hat sich auf überschaubare sechs reduziert; die erprobte, sauber geglieder-

te Benutzeroberfläche wurde jedoch beibehalten.

Wenn Ihr den dritten Teil kennt, dann erinnert Ihr Euch sicherlich an das Window, in dem der Ausblick in die Welt von Might and Magic dargestellt wurde, und an die netten Gimmicks in dessen Rahmen: Den kleinen Drachen, der mit der Klaue wedelte wenn sich hinter einer Wand ein Geheimgang verbarg und das Flügelwesen, das zu flattern begann wenn Eure Zauberer einen Levitations-Spruch aktiviert hatten. Diese beiden haben von zwei Gesichtern Gesellschaft bekommen, die durch nicken oder Kopfschütteln Auskunft über das Vorhandensein von Gefahren, Schätzen und Fallen geben.

Nach wie vor könnt Ihr Euch auf das Automapping verlassen, das Euch selbst im verwickeltesten Dungeon nicht die Orientierung verlieren läßt. Ergänzend kommt nun eine Art Abenteuertagebuch hinzu, in dem das Game automatisch wichtige Mitteilungen, die Ihr im Laufe des Spiels erhaltet, aufzeichnet.

Abenteuer für lange Winterabende

Das Land Xeen, das Euch erwartet, ist





Eine lauschige Hütte ▶



◀ Seeungeheuer knutscht man nicht



Pläne finsternerer Burschen

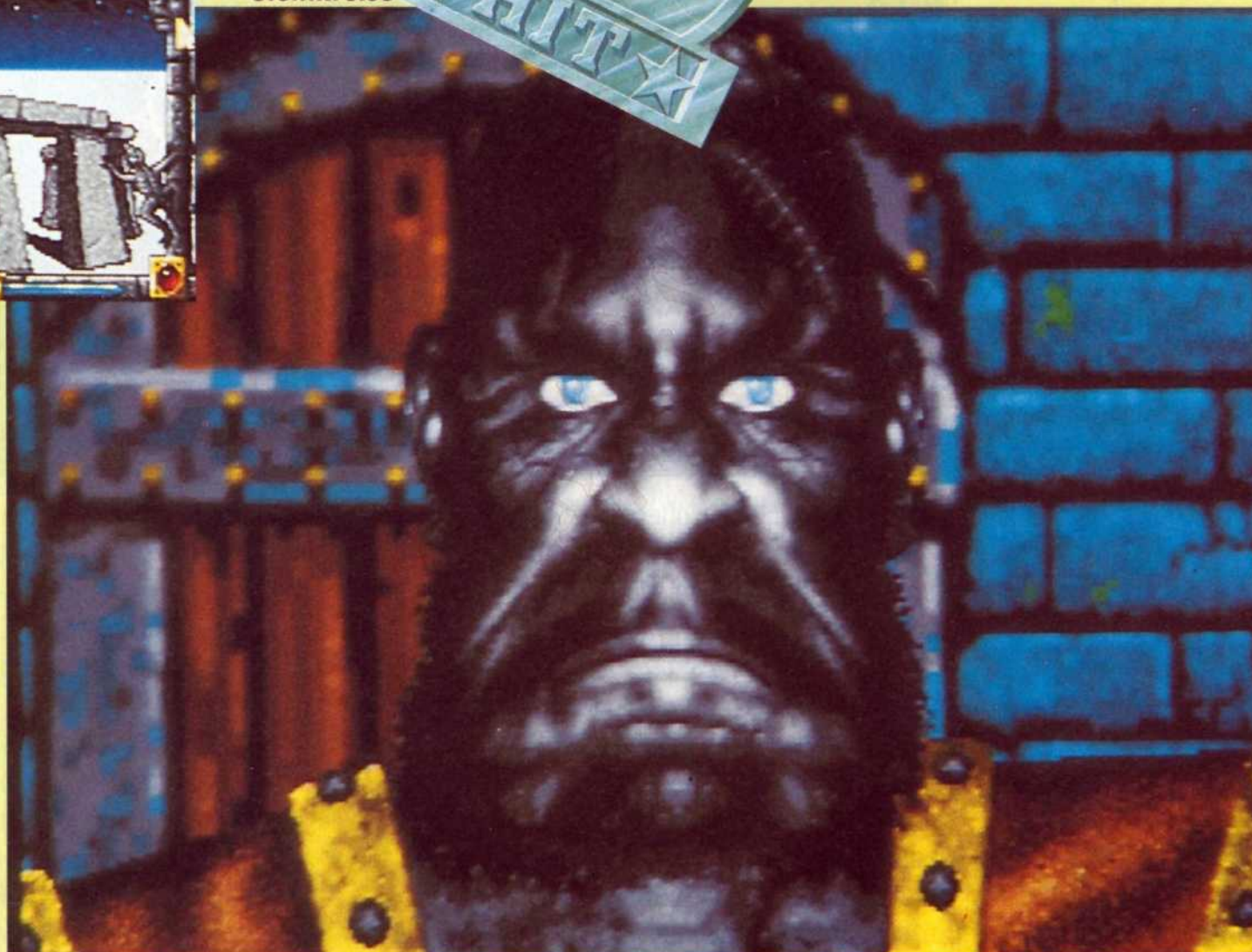


◀ Die böse Barbarenbande

Wächter des Verlieses ▼

„
Mehr
Rätsel, mehr
Monster und
noch mehr
Labyrinth
“

◀ Geheimnisvolle Steinkreise



riesig, dazu kommen natürlich noch die Türme, Verliese, Burgen und Minen.

Die letzte Auseinandersetzung erwartet Euch aber nicht auf dem Boden, sondern im Wolkenreich über Xeen, das Eure Mannen erst betreten können, wenn sie in Besitz eines bestimmten Gegenstandes sind. Wahlweise könnt Ihr im Kämpfer- oder Abenteurermodus spielen. Der Unterschied besteht in der Härte der Gegner, die im Kämpfermode um einiges deftiger ausfällt.

Übrigens, solltet Ihr Euch das Game zulegen und beim Spielen dauernd über Pyramiden stolpern, die vorgeben, Teleporter zur 'dunklen Seite von Xeen' zu sein, aber gerade nicht aktiv sind, und es auch nie werden. Keine Panik! Es handelt sich hier um einen dezenten Hinweis auf den fünften Teil der Might and Magic Serie, der schon angekündigt ist und auf den stimmungsvollen Namen *Darkside of Xeen* hören wird.

Um das Ganze noch auf den eindeutigsten aller Punkte zu bringen: Wer Rollenspiele mag, der kann sich mit *Clouds of Xeen* zu Weihnachten in sein Computerzimmer einschließen, und wird erst im März wieder auftauchen, ohne auch nur einmal Langweile verspürt zu haben! ■

Heiner Stiller

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»GUT«

Seid umschlungen

DAY OF THE TENTACLE - PREVIEW -

System: **PC**, geplant für: -, Hersteller: **LucasArts, USA**.

Halleluja! Endlich kommt er, der lang erwartete Nachfolger zum legendären Maniac Mansion. Das Adventure DAY OF THE TENTACLE präsentiert sich laut LUCASARTS als erster echter interaktiver Zeichentrickfilm und wimmelt nur so von abgedrehten Charakteren.

Chefmiesling ist ein übergeschnappter Wissenschaftler. Dieser Dr. Fred will (*natürlich*) die Welt unterwerfen und zwar diesmal mit Hilfe von dämonischen Tentakeln, die direkt seinem wohl nicht mehr so ganz korrekt funktionierenden Gehirn entsprungen sind. Und Ihr müßt seine ausufernden Ambitionen (*natürlich*) kräftig zurückstutzen.

Volle Kanne Humor

Euch zur Seite werden drei schnuckelige Charaktere stehen, mit denen Ihr unter Garantie prima zurechtkommen könnt: Bernard ist mit seiner Computer-Tastatur verheiratet, Hoagie fährt voll auf Heavy Metal ab, und Medizinstudent Laverne ist



▲ Da soll doch gleich der Blitz einschlagen



▲ Abgedrehte Grafik, oder was ...



▲ Seltsamer Hintereingang

▶ Panzerknacker in Aktion



mit seinen Gedanken öfter mal woanders. Also Leute wie Ihr und ich. Gesteuert werden die Jungs genau wie in Maniac Mansion (*das heißt immer abwechselnd, je nachdem, wer oder was gerade gebraucht wird*) durch ein reichlich abgedrehtes Szenario, in dem zum Beispiel so alltägliche Dinge wie Zeitmaschinen eine wichtige Rolle spielen. Wie anders könnte man sonst Benjamin Franklin bei seinem berühmten Versuch mit dem Drachen zuschauen ...

Grafisch hatte das Demo einiges zu bieten. Die Mimik der Charaktere paßt sich der witzigen Grafik bestens an, die in den langen Jahren der Maniac-Abstinenz kräftig weiterentwickelt wurde. Monkey 2 blitzt an allen Enden und Ecken durch. Und daß das ganze Game noch ein bißchen weniger ernst zu nehmen ist als sein Quasi-Vorgänger (*mit dem Day of the Tentacle aber wirklich nur ganz am Rande was zu tun hat*), das wird schon beim reinen Betrachten des Eingabefeldes klar. Auch die Musik soll sich - wie bei Monkey Island 2 - den unterschiedlichen Situationen wieder automatisch anpassen, um die Atmosphäre noch ein bißchen echter zu machen. Dialoge werden ebenfalls wie in MI2 abgehandelt, es stehen in einem Menü wieder mehrere Möglichkeiten für Fragen oder Antworten zur Verfügung.

Technisch gesehen (*zumindest was den LucasArts-Standard betrifft*) hat sich also nichts revolutionär Neues getan. Trotzdem bin ich schon irre gespannt auf das Game, denn die Teile, die ich gesehen habe, machten Laune und

versprechen eine Menge Spielspaß.

Bis es jedoch soweit ist, daß wir die Welt gegen die Invasion der Tentakeldämonen verteidigen können, müssen wir uns, letzten Angaben zufolge, allerdings noch etwas gedulden.

Frühjahr '93 wurde uns als Termin genannt. Aber vielleicht hat LucasArts ja ein Herz und beeilt sich ein bißchen. Hoffen wir also auf ein Weihnachtswunder ...

Antje Hink

REACH FOR THE SKIES



DIE SCHLACHT UM GROßBRITANNIEN

Sommer 1940. In dieser Phase des Zweiten Weltkriegs geht es um alles. Die Flieger-Asse der deutschen Luftwaffe und die Spitzenpiloten der Royal Air Force stehen sich in ihrem bisher schwersten Kampf gegenüber – der Schlacht um Großbritannien.

Mehr als fünfzig Jahre danach haben Sie die Gelegenheiten, diesen berühmten Kampf noch einmal zu erleben und dabei die Rolle eines britischen Piloten oder eines deutschen Fliegers zu übernehmen. Von Ihrem Können hängt es ab, ob der britische Sieg wiederholt werden kann, oder ob diesmal Deutschland erfolgreich ist.

“Reach For The Skies” wurde von demselben Team programmiert, das Ihnen “Flight of the Intruder”, die maßgebliche Flugsimulation der 90er Jahre, für Sie entwickelt hat. Erleben Sie in dieser beispiellos realistischen Simulation historischer Ereignisse die gleiche einmalige Technologie.

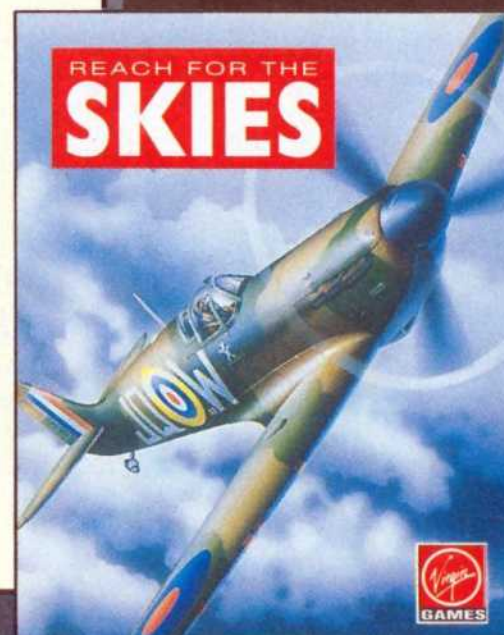
- Lassen Sie sich als Flugleiter, Pilot oder Bordschütze in die entscheidende Phase des Krieges zurückversetzen.
- Große Auswahl an Flugoptionen und -steuerungen.
- Wählen Sie aus acht exakt nachempfundenen Flugzeugen: Spitfire, Hurricane, Bf 109, Bf 110, Ju 87, Ju 88, He 111 oder Do 117.
- Mit Aufzeichnungs- und Wiederholungsmodus – So können Sie sich Ihre liebsten Luftkämpfe immer wieder anschauen.
- Die PC-Version unterstützt verschiedene Soundkarten, VGA-Grafiken mit 256 Farben und Gouraud-Schattierungen für besonders wirklichkeitsgetreue Flugzeugdarstellungen.

Erhältlich für PC und zu 100% damit kompatible Geräte, Atari ST und Amiga.



© 1992 Rowan Software © Virgin Games Ltd.
Alle Rechte vorbehalten. Sämtliche Warenzeichen
und Copyrights werden bestätigt und anerkannt.

Virgin Games Ltd.
338a Ladbrooke Grove
London W10 5AH



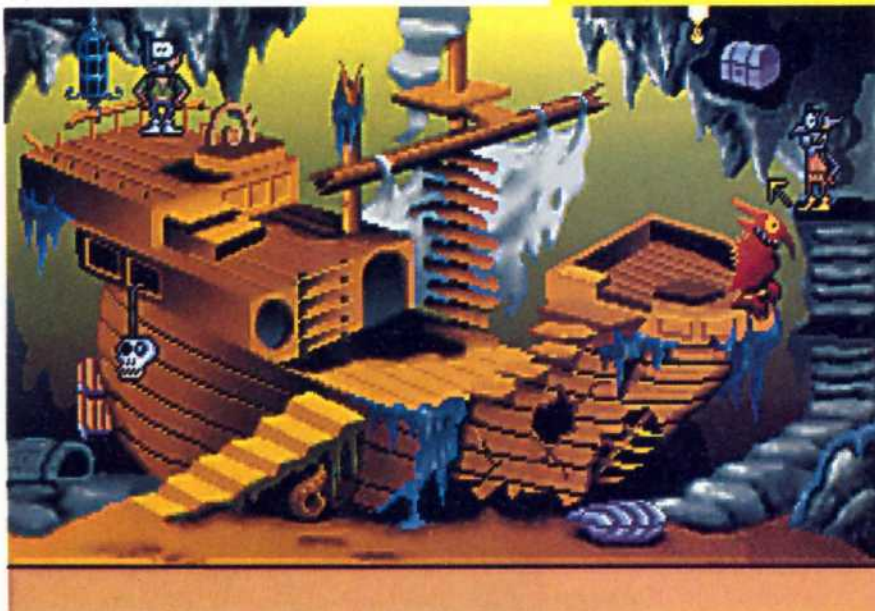
GOBLIINS 2 - THE PRINCE BUFFOON

System: **PC** (mind. 286/10, Festplatte, VGA, unterst. AdLib, Soundblaster und Thunderboard), geplant für: **Amiga, Atari ST, PC, CD-ROM, CDI**, empf. VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Coktel Vision**, Frankreich, Muster von: **Hersteller**.

Hektik im Goblinreich! Kaum hat der König seinen Verstand wieder, kommt ihm jetzt sein Söhnchen abhanden. Ein klarer Fall für die GOBLIINS-Ritter von COKTEL VISION.

Nur zwei Knuddelgnome machen sich diesmal an die Arbeit, der dritte Mitstreiter ist offensichtlich noch zu erschöpft von den Abenteuern des ersten Teils. Macht nichts - die beiden Goblin-Trödis sind inzwischen sehr viel flexibler geworden und schaffen die zum Teil ganz schön haarigen Aufgaben auch ohne ihn. Allerdings nicht ohne Eure sehr aktive Mausmithilfe, denn viele Situationen sind nur dann zu meistern, wenn Ihr ein eingeschworenes Team bildet.

Gleich im ersten Bild kann Winkle den beiden dödlichen Figuren die dringend benötigte Flasche zum Beispiel nur dann abnehmen, wenn Fingus gleichzeitig bei dem schlagfertigen Wächter ein Ablenkungsmanöver auf der anderen Seite des Bildschirms startet. Oder war Winkle der mit der Wurst und Fingus düst mit der Flasche rum? Tja, hier seid Ihr schwerstens gefragt: was der eine nicht fertigbringt, kriegt ja vielleicht der andere hin.



REZENSIONEN



▲ Auf'm Trip?

▼ Make-up mit Mayo



„
Ein
absoluter
Heuler!
“

Abgedrehte Action

Die Szenarien, in denen die Action abgeht, sind jetzt nicht mehr auf nur einen Screen beschränkt, sondern zwei bis fünf Bildschirme groß, zwischen denen Ihr frei herumlaufen könnt. Mittels eines 'Abkürzungs-Icons' kommt Ihr zudem schnell in jedes gewünschte Bild, ohne durch irgendwelche dazwischenliegenden anderen Screens latschen zu müssen. Insgesamt warten sieben 'Welten' mit insgesamt 33 verschiedenen Puzzle-screens darauf, die Goblins (und Euch) zur Verzweiflung zu bringen. Der Schwierigkeitsgrad der Rätsel steigt dabei kontinuierlich an. Besonders auf das Timing der Aktionen ist zu achten, sonst bleibt Ihr gnadenlos stecken.

Daß Phantasie gefragt ist, wird sehr schnell klar, wenn man das Adventure mit dem Strategie-Touch auch nur ein bißchen anspielt. Oder kennt Ihr ein Huhn, das erst dann ein Ei legt, wenn es Euer Freund beim Wickel nimmt und Ihr ihm (dem Huhn heißt das) eine Salami auf die Rübe knallt? Ein Ork mit künstlichem Gebiß läuft einem auch nicht jeden Tag über den Weg, und eine Meerjungfrau, die statt einer Brille etwas hochkarätiges braucht... Na, also!

Die Steuerung ist wirklich der einzige Punkt, an dem es etwas auszusetzen gibt: Sie ist in manchen Fällen reichlich träge und fisselig. Da ist dann viel Geduld angesagt. Aber dafür ist eine einfache Save-Option genauso vorhanden wie eine Hilfsfunktion für aussichtslose Fälle und ein Notebook, in dem man sich, na was wohl, Notizen während des Spiels machen kann. Und Sound kann man schon gar nicht rummeckern, der ist abwechslungsreich und witzig, genau wie die Grafik.

Aber nicht nur die technische Seite ist gelungen, auch was die Story angeht, macht Goblins 2 echt Laune. Wer auch nur den geringsten Hauch an Humor besitzt, wird des öfteren mal grölend unterm Tisch liegen. Daß das Ganze in deutsch abläuft, ist bei Coktel Vision schon beinahe eine Selbstverständlichkeit. Und wann kommt der nächste Teil?

Antje Hink

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»SEHR GUT«

◀ Schätze für die Meerjungfrau

Die 'DUNE'- Programmierer präsentieren

KGB

BÜROKRATIE BEDEUTET TOD

**DIE SOWJET-
UNION.**

August 1991.

**Der mächtigste
Geheimdienst
der Welt**

ist außer

Kontrolle geraten...



PC & Amiga

Die Screenshots Können aus verschiedenen Versionen stammen.

KGB - The Game, (C) CRYO Interactive Entertainment

(P) 1992 Virgin Games, Ltd. Alle Rechte vorbehalten.

Virgin Games Ltd. 338A Ladbrooke Grove, London W10 5AH



Space Yuppies

WHALE'S VOYAGE - PREVIEW -

System: **PC**, geplant für:
Amiga, Hersteller: **NEO**,
Österreich.

Ein Haufen junger Abenteurer will Karriere machen, aber nicht an der Wall Street, sondern in einem abseits gelegenen Teil des Universums. Wir schreiben auch nicht mehr das 20. Jahrhundert, die Helden sind Zeitgenossen des 24. Jahrhunderts. Die letzten Credits zusammenkratzend, kaufen die angehenden Space-Juppies ein altes, heruntergekommenes Raumschiff: die Whale.

Reichtum und Macht, aber bitte gleich und sofort! Schön wär's, aber wie im wirklichen Leben geht es auch im Spiel nicht so geschwind. Das Sonnensystem, in dem die Abenteuer stattfinden, besteht aus sechs Planeten, die untereinander Handel treiben. Es bietet sich also an, als Kaufmann sein Schäfchen ins Trockene zu bringen. Politische Unruhen erschweren jedoch das Geschäft, und schon bald befinden sich die Helden zwischen den Fronten. Auf der einen Seite das herrschende Imperium, das mit eiserner Hand regiert, auf der anderen Seite die Rebellen, eine gnadenlose Opposition.

In den Städten der Planeten erwarten Euch nicht nur Händler, Ihr müßt auch diverse Rätsel lösen, die, soviel sei verraten, mit dem Imperium und der Rebelli-

on zu tun haben. Die Informationen, die Eure Crew so bekommt, machen sie zu Geheimnisträgern ersten Ranges, hinter denen Scharen zwielichter Gestalten her sind. Die haben alle eigene Gesichter, wandern durch die 3D-Szenarien der Städte und Handelsstationen und verfolgen dort ihre eigenen, manchmal finsternen Pläne.



▲ Händler, Helden, Horrorviecher

Auf den Reisen zwischen den Welten, die übrigens im Gegensatz zum Rest des Spiels ein wenig nüchtern ausgefallen sind, begegnet Euch allerlei raumfahrendes Volk. Das Spektrum reicht von anderen Händlern bis zu Piraten, die Euch ans Leben und vor allem an den Ladebaum wollen.



▲ Benutzeroberfläche mit Pfiff-Automapping inklusive

In all dem Trubel müßt Ihr jedoch auch noch die Oberflächen der Planeten erforschen. Denn zu Anfang des Spiels habt Ihr außer der Whale und dem nackten Leben so gut wie nichts. Bei solchen planetaren Erkundungen gefundene Bodenschätze lassen sich gut verkaufen, und klingeln die ersten Taler in der Kasse, kann Sprit und besseres Equipment gekauft werden. Reisen zu den anderen Planeten steht nichts mehr im Wege.

Bis Ihr Whales Voyage jedoch durchgespielt habt, und dem großen Rätsel am Ende des Games auf die Schliche gekommen seid, werden wohl einige Tage ins Land gehen und Ihr so manche spannen-

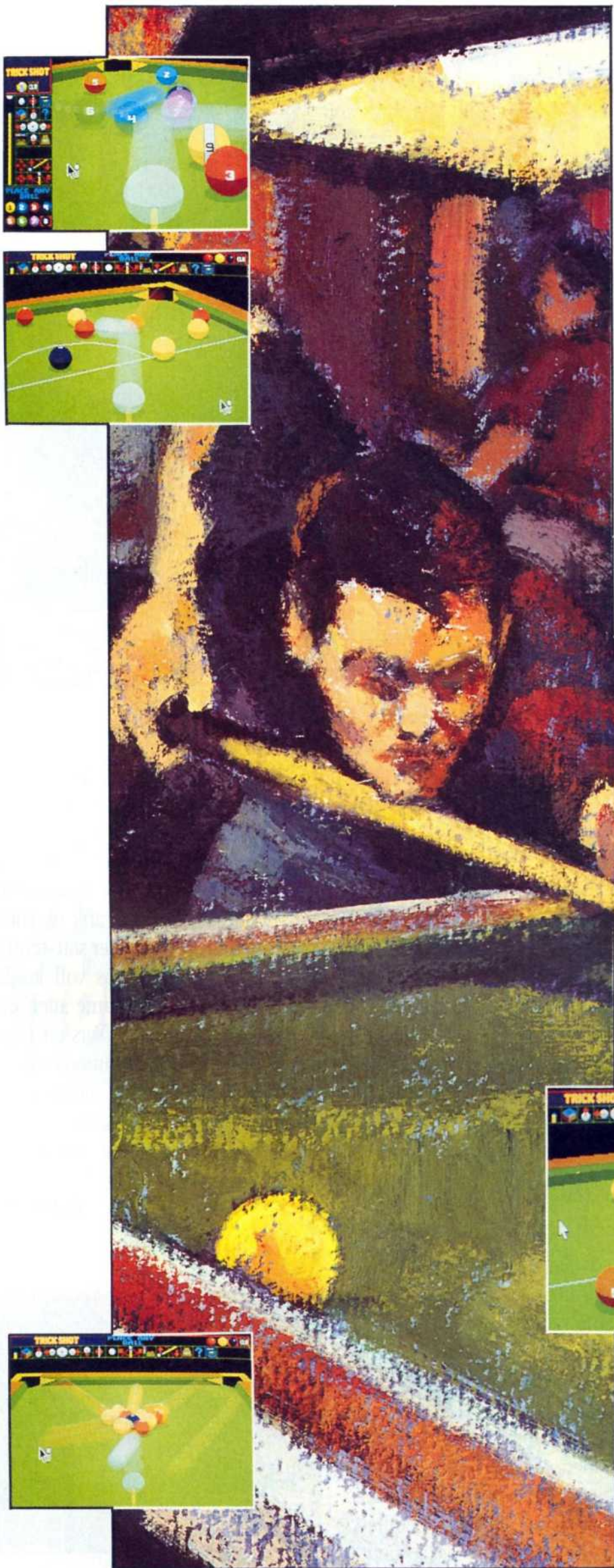


▲ Interstellarer Seelenverkäufer

◀ Fremde Planeten warten auf Erkundung

de Spielsitzung hinter Euch haben. Endgültige Fertigstellung soll im Februar '93 sein.

Heiner Stiller



ARCHER MACLEAN'S

hat jetzt für Poolbillard das gleiche geschafft wie vorher für Snooker. Er hat es mitsamt seinen Kugeln, Regeln und dem grünen Tuch auf den Computer gebracht.

In "Pool" gibt es drei verschiedene Regelsätze: Englisches Spielhallen-Pool um 8 Kugeln und amerikanisches Profispiel um 8 oder 9 Kugeln. Sie können trainieren oder gegen einen Freund bzw. einen von **20 Computergegnern** antreten. Oder würden Sie vielleicht lieber an einem kompletten Turnier mit 7 anderen Spielern teilnehmen?

Ihren Queue und das Kleingeld können Sie jetzt zu Hause lassen. Bei "Archer Maclean's Pool" ist alles dabei.



NACH "JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER" BRINGEN WIR IHNEN JETZT

POOL

SPIELMERKMALE

- Spiel um 8 oder 9 Kugeln ● Spielhallen - & Profiregeln
- Turniere für 8 Spieler ● Spezialtisch für Trickstöße
- Interaktives Display auf dem Bildschirm
- 20 computergesteuerte Gegner

Screenshots may be taken from a different version.

© Archer Maclean 1992. © Virgin Games Limited 1992.

Virgin Games 338A Ladbroke Grove London W10 5AH



Desktop-Spukhaus

THE LEGACY

System: **PC** (mind. 286/16, VGA, Festplatte, unterst. Adlib, Soundblaster), geplant für: **Amiga**, empf. VK-Preis: **ca. 140 DM**, Hersteller: **Micro-Prose**, England, Muster von: **Hersteller**.

Seit 500 Jahren ist das Haus in Familienbesitz, und ebensolang ist es Schauplatz unheimlicher Ereignisse. Als Erbe dieser Hütte denkst Du nicht daran, den Unsinn zu glauben, der über das Haus erzählt wird. Das sind Legenden und Geschichten abgedrehter Urahnen, die jedes Knistern im Gebälk einem Poltergeist in die Schuhe schieben. Kaum angekommen mußt Du jedoch feststellen, daß alle Gerüchte schreckliche Wahrheit sind...



▲ Einladung zum Dinner

„
Ein knackiger
Rollenspiel-
spaß voller
Rätsel,
Monster und
Abenteuer!
“

Das Haus steht an einem Ort, an dem die Grenzen unserer Welt dünn sind und böse Wesen aus anderen Dimensionen in unsere Realität eindringen können. Noch sind sie in den Wänden des alten Hauses gefangen, doch die Kräfte werden stärker, und wer weiß, wie lange es noch dauert, bis die Barrieren zusammenbrechen, die das abgründig Böse bändigen. Also heißt die Devise mal wieder Ärmel hochkrepeln, Monster abmurksen und Super-Fiesling in anderer Dimension einsperren.

Rollenspiel im Desktop-Gewand

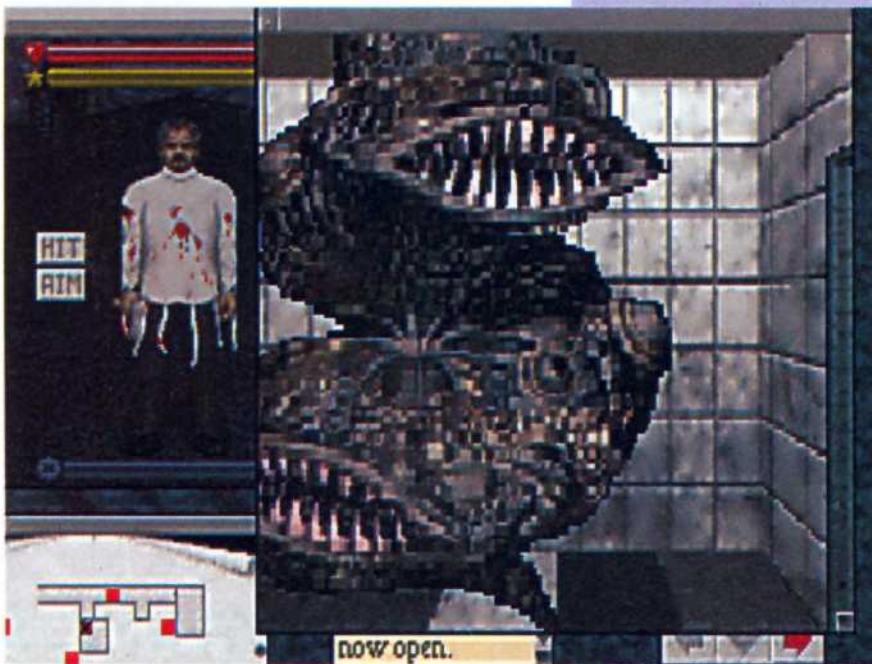
Was dieses Game an neuen Ideen in puncto Handlung vermissen läßt, macht es durch eine neuartige Benutzeroberfläche wieder wett. Handlung, Grafik, Steuerung und alles andere ist in Fenstern untergebracht, die via Maus nach Belieben größer und kleiner gemacht werden, ja sogar verschoben und übereinander gelagert werden können. Paßt Euch zum Beispiel die Steuereinheit rechts unten in der Bildschirmecke nicht, klickt Ihr sie einfach an und zieht sie an die Stelle, an die sie Eures Erachtens hingehört.

Auch was die Optik angeht, hat man sich viel Mühe gegeben, fast die komplette Grafik ist mit 3-D-Studio berechnet und sieht entsprechend fotorealistisch aus. Ja sogar die zwanzig verschiedenen Sorten Monster und Ungeheuer, die auf Euch lauern, wurden so kreierte und animiert.

The Legacy dürfte all diejenigen, die 3D-Rollenspiele totgesagt haben, bei denen das Szenario in 90 Grad-Schritten schwenkt, eines besseren belehren. Dank der wunderbar variablen Benutzeroberfläche und der tollen Grafik ist The Legacy auch im Zeitalter der soft-scrollenden 3D-Textur-Dungeons voll konkurrenzfähig, zumal das Game auch in einer komplett deutschen Version (Handbuch und Onscreen) kommen wird.

Ein knackiger Rollenspielspaß voller Rätsel, Monster und Abenteuer, extrem benutzerfreundlich und voller guter Ideen!

Heiner Stiller



▲ Die dunklen Mächte schlagen zu



▲ Zu Gast im Geisterhaus

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	10
Steuerung.....	12
Handlung.....	9
Atmosphäre.....	10
Gesamtnote.....	10

»GUT«

ER will sie!



**IHR könnt
sie gratis
haben: die spiel-
bare Demodisk
Gobliins 2!**



ER hat sie!



Nur für PC 3,5"!

BONNICO

IHR SOFTWARE PARTNER

Schickt einen frankierten, mit Eurer Adresse versehenen Rückumschlag an:
ASM, Gobliins 2, Postfach 870, 3440 Eschwege. Einsendeschluß ist der 10.01.1993!



SHADOW OF THE COMET - PREVIEW -

System: **PC**, geplant für: **CD-ROM**, Hersteller: **Infogrames**, Frankreich.

H.P. Lovecraft feiert einmal mehr ein fröhliches Comeback. Okay, 'fröhlich' ist vielleicht nicht so ganz die richtige Vokabel - 'wahnsinnig' wäre wahrscheinlich korrekter. Denn wahnsinnig werden bei dem Meister der Gruselromans ständig seine Helden und Akteure.

So auch in diesem Adventure, das im Jahre 1910 spielt. Ein junger Astronom will einem Phänomen nachgehen, das etliche Jahre zuvor einen anerkannten Wissenschaftler hinter die Gitter eines Irrenhauses brachte: Die seltsamen Sternbilder über einem kleinen Ort an der amerikanischen Ostküste. Dabei stößt er auf einen gar gruseligen Kult, der beim Auftauchen des Halley'schen Kometen die alten grausamen Götter der Vorzeit wieder auf diese Erde rufen will. Ein indianischer Hexenmei-



Geistertunde



ster, der angeblich schon lange tot ist, hält zu diesem Zweck unheimliche Beschwörungen in einem alten Steinkreis ab, und auch die 'bedeutendste' Familie des so friedlich wirkenden Dörfchens scheint in die Angelegenheit tiefer verwickelt zu sein, als man das als harmloser Besucher zunächst vermutet. Im Namen von Cthulhu laufen hier auf jeden Fall Dinge ab, die Euch eine Menge Gänsehäute bescheren werden.

Cthulhu rief ...

... und alle, alle kamen: die Programmierer, die für Infogrames bereits das



Indianischer Hexenzauber



Auf der Suche nach dem Hausherrn

PREVIEW



Unheimliche Begegnung

Hit-Adventure *Eternam* aus der Taufe hoben. Das Befehlssystem ist gleich geblieben - warum soll man Gutes auch verbessern, aber grafisch hat sich einiges getan. Die Bilder sind sehr viel detaillierter und realistischer geworden. Bei Dialogen erscheint das Portrait Eures Gegenübers in voller Größe auf dem Bildschirm, Animationen gibt es auch bei wichtigen Handlungen zu bestaunen.

Wie von Infogrames zu erfahren war, werden wohl nur PC-Besitzer in den Genuß des Gruselventures kommen. Dafür seid Ihr dann aber auch schon mit einem 286er mit 16 MHz dabei. An Soundkarten wird so ziemlich alles unterstützt, was man sich denken kann. Wer auf der Gra-

fikseite allerdings nur eine EGA-Karte besitzt, muß auf John Carters Abenteuer verzichten, unter VGA oder MCGA läuft da gar nichts.

Seid Ihr aber richtig ausgerüstet, könnt Ihr Euch mit einem bißchen Glück bereits unterm Weihnachtsbaum so richtig nach Herzenslust gruseln, falls die Götter Infogrames geneigt sind und der Schatten des Kometen den Programmierern keinen Strich durch die Rechnung macht. Bis dahin könnt Ihr ja schon mal ein bißchen in den Nachthimmel gucken ...

Antje Hink



Kommerzielle Top-Spiele!

aus Lager-Restbeständen, Firmenaufösungen und Produktionsüberschüssen! Alle originalverpackt, mit Anleitungen und voller Garantie!

PEARL

Tausende Super-Spiele - aufgekauft!

Pearl Agency, einer der weltweit größten Programmdistributoren, hat für Sie einen riesigen Posten fantastischer Spielehits aufgekauft. Programme, die im kommerziellen Handel oftmals für DM 79,-/ DM 98,-/ DM 129,- und mehr (empf. VK-Preis) offeriert wurden, erhalten Sie jetzt zu absoluten Toppreisen! Es handelt sich ausschließlich um neuwertige Originalware in aufwendiger Verpackung - alles erste Wahl! Die meisten dieser Top-Spiele wurden in Fachzeitschriften vorgestellt und in unabhängigen Spieltests empfohlen! Wir haben den Rotsiff ganz tief angesetzt und knallhart kalkuliert - machen auch Sie Ihr „Schnäppchen“ und nutzen Sie diese wohl einmalige Gelegenheit zur Erweiterung Ihrer Spielesammlung! Auch ein Vorratskauf lohnt sich - ein heißer Geschenktipp für Spielefreaks zu allen Gelegenheiten. Bestellen Sie möglichst noch heute, trotz großer Lagerbestände ist unser Vorrat begrenzt.

einem neuen Levels benötigen, ist da! (CGA) Best.-Nr.: 890021 nur DM 16,90

● PHANTASM Mit einer Zeitmaschine wurden Sie in die ferne Zukunft auf einen abgelegenen Mond geschickt. Das modernste Kampfflugzeug steht Ihnen zur Verfügung. Sie müssen 8 Militärfabriken zerstören, die die Fähigkeit haben, zerstörte Waffen Ihrer Gegner immer wieder zu reparieren. Rosen Sie mit Ihrem Superjet durchs All, weichen Sie den Laserkanonen aus, zerstören Sie alle 8 Fabriken, erst dann können Sie zur Erde zurückkehren. (CGA) Best.-Nr.: 880007 nur DM 9,80

● HIGHWAY PATROL II Als Streifenpolizist liefern Sie sich bei dieser 3D-Autofahrt heisse Verfolgungsjagden mit wüsten Gegnern, die - im wahren Sinn des Wortes - vor nichts haltmachen. Ihr Einsatzwagen mit Turbolader nimmt es mit jedem anderen in Sachen Geschwindigkeit spielend auf. Aber die Gegner sind skrupellos und in der Wahl ihrer Mittel nicht zimperlich! Meistern Ihre Aufgabe, trotz aller Tricks der Gegner und trotz Fahrzeugpannen! (CGA) Best.-Nr.: 880008 nur DM 9,80

● SPORTS SPECTACULAR Achtung Sportfreunde! Bogenschießen, Golf, American Football und Skilombard erfordern durchtrainierte, reaktionsschnelle Athleten. Außerste Anstrengungen und große Geschicklichkeit sind gefragt, um alle Prüfungen zu bestehen. Treffen Sie ins Schwarze, stellen Sie den Platzrekord ein, machen Sie ein „touchdown“ jenseits der 90 Yard-Linie, und durchfahren Sie alle Tore beim Skilombard. Action ist angesagt! (CGA) Best.-Nr.: 880009 nur DM 9,80

● KING'S QUEST V Ein Abenteuer für die ganze Familie! Machen Sie sich mit King Graham auf die Reise, um die schauerlichsten und gefahrlichsten Abenteuer Ihres Lebens zu bestehen. Erleben Sie die zubertraute Welt von King's Quest V und entdecken Sie, weshalb mehr Computerspieler King's Quest V gespielt haben, als irgendein anderes Spiel in der Geschichte von Spielserien. Tolle Grafiken von Roberto Williams! DEUTSCHE VERSION! (CGA/EGA) Best.-Nr.: 890002 nur DM 24,90

● GRAND PRIX 500 Wer bekommt nicht feuchte Hände, wenn er ein Motorrad-Rennen der 500er Klasse sieht? Eine tolle Simulation mit schweren Maschinen auf 12 verschiedenen Rennen mit 3 Spieloptionen garantiert kurzweil und Riesenspannung. Legen Sie sich in die Kurven, genießen Sie Motorradfeeling-pur! Die letzte Runde wird angezeigt. Sie haben sich von den Verfolgern abgesetzt und fahren einem sicheren Sieg entgegen! (CGA) Best.-Nr.: 880011 nur DM 9,80

● STRIKE FORCE Hoarsträubende Flugsituationen jagen Ihren Puls in die Höhe, fordern den ganzen Mann. Ob Sie Hubschrauber über rauhes Gelände fliegen, brutale feindliche Angriffe abwehren, oder in einem Luftkampf mit Kamikaze-Piloten alles auf Spiel setzen - es bleibt Ihnen keine Zeit zum Ausruhen. Nehmen Sie die Herausforderung an, zeigen Sie Ihr fliegerisches Können! (CGA) Best.-Nr.: 880012 nur DM 9,80

● MASTER BLASTER Drei explosive Spiele auf einer Diskette! „Fallschirmjäger“, „Runde 42“ und „Raketen“ sorgen für Nervenzitzzel. 99% Konzentration reichen nicht, es müssen schon 100% sein, wenn Sie bestehen wollen. Schützen Sie sich und Ihre Leute vor dem drohenden Feind, der sich mit tödlichen Absichten am Nachtmittel nähert. Schlagen Sie erfolgreich zurück, meistern Sie jede Situation. (CGA) Best.-Nr.: 880013 nur DM 9,80

● STARRAY Erleben Sie 21 verschiedene Kampfszenen in 7 Welten! Laser- und Gasgeschosse sind Ihre Verteidigungswaffen, um die unheimlichen Aliens zu vernichten. Digitalisierter Sound und perfekte

Alle Spiele sind lauffähig auf einem IBM™-kompatiblen PC (XT/AT286/386/486), die benötigte Grafikkarte ist jeweils in Klammern angegeben. Alle CGA- und EGA-Spiele laufen auch auf jeder VGA-Karte!

● JUMP JET Jump Jet ist eine hochgerüstete Kampfmaschine. Ihre Start- und Landebahn ist ein supermoderner Flugzeugträger. Im Cockpit sind Sie ganz allein auf sich, Ihre Reaktion und fliegerischen Fähigkeiten angewiesen. Sie sind Jäger und Gejagter zugleich. Aber Vorsicht, je besser Sie sind, desto besser wird der Gegner. Auch mit Naturgewalten werden Sie zu kämpfen haben! (CGA) Best.-Nr.: 880001 nur DM 9,80

● STAR-BLAZE Ein intergalaktischer Krieg nie dagewesenen Ausmaßes tobt. Sie als Krieger vom Planeten Tamsinia sehen schaurig schöne, aufregende, bizze Bilder und gespenstische Wesen, die nur ein Ziel haben: Sie zu vernichten. Eine Reihe von Mutproben, bei denen Sie blitzschnell reagieren müssen, steht Ihnen bevor! (CGA) Best.-Nr.: 880002 nur DM 9,80

● KARTING GRAND PRIX Wer hat Sie nicht schon gesehen und sich gewünscht, sie einmal fahren zu dürfen - die schnellen Go-Karts? Hier können Sie Ihre Fahrfähigkeiten voll einsetzen. Fingerspitzengefühl, schnelle Reaktion und das Erfassen neuer Situationen sind gefragt! 8 Strecken, 3 Geschwindigkeitsstufen, 1 oder 2 Spieler. Bestimmen Sie, welche Reifen aufgezogen werden, studieren Sie genau den Streckenzustand - und werden Sie am Ende Grand-Prix-Sieger! (CGA) Best.-Nr.: 880003 nur DM 9,80

● QUADRALIEN Sie reisen in das Umfeld des Planeten Jupiter. Ihr Ziel ist ASTRA, ein riesiger Nuklear-Reaktor, der im Jahre 2100 in eine Umlaufbahn geschossen wurde. ASTRA ist selbstständig aus der Umlaufbahn gestiegen, die Steuerung reagiert nicht mehr, die Temperatur steigt unaufräumlich, ASTRA droht zu schmelzen! Ihre Aufgabe ist es, den Zusammenbruch von ASTRA zu verhindern. Roboter werden Ihnen bei Ihrem Auftrag helfen. Viele Levels und Hindernisse stehen dem aber im Wege. (CGA) Best.-Nr.: 880004 nur DM 9,80

● SUPERSKI Eine Ski-Simulation der Extraklasse wartet auf Sie! Superski bringt Ihnen vier aufregende Skisportarten ins Wohnzimmer: Skilombard, Abfahrt, Riesenslalom und Skispringen. Treten Sie gegen den Computer oder gegen einen Mitspieler an. Wettkampf- und Trainingsoptionen stehen zur Wahl. 3 Schwierigkeitsgrade fordern Ihr ganzes Können. In rasender Fahrt meistern Sie den Kurs. Werden Sie Weltcup-Sieger! (CGA) Best.-Nr.: 880005 nur DM 9,80

● BOULDER DASH Einer der besten Spieleskizzen. Oft nachgehmt - nie erreicht! ROCKFORD, der Star des Spieles, begegnet auf seinem Weg durch ein gefährliches Felslabyrinth unter der Erde den ungläublichsten Herausforderungen. Verstand und Reflexe sind gefordert. Sie müssen Diamanten einsammeln, die von tödlichen Leuchtkäfern bewacht werden, und ständig droht die Gefahr herabstürzender Felsbrocken. Geheimnisvolle Fluchttunnel öffnen sich, wenn Sie genügend Edelsteine gesammelt und damit einen der zahlreichen Level erfolgreich abgeschlossen haben. (CGA) Best.-Nr.: 880006 nur DM 9,80

● BOULDER DASH II Und wieder sind Sie in finsternen Höhlen auf der Suche nach den funkelnden Edelsteinen. Bedrohliche Hindernisse und neue Gefahren, wie beispielsweise unheimliche Flugtiere, stehen dabei im Weg. 16 dieser Höhlen müssen begangen werden. Wechselnde Schwierigkeitsgrade und 4 Zwischenspiele erhöhen den Reiz und die Spannung. Viele Stunden bester Unterhaltung sind garantiert! Werden Sie auch dieses zweite Spielespiel meistern? (CGA) Best.-Nr.: 880010 nur DM 9,80

● BOULDER DASH Konstruktion Kit Stellen Sie sich Ihre eigene Spielwelt für BOULDER DASH zusammen! Dieser Spieleditor setzt Ihrer Phantasie keine Grenzen. Die einzelnen Level können auf Diskette gespeichert werden. Alles, was Sie zur Creation

einem neuen Levels benötigen, ist da! (CGA) Best.-Nr.: 890021 nur DM 16,90

● PHANTASM Mit einer Zeitmaschine wurden Sie in die ferne Zukunft auf einen abgelegenen Mond geschickt. Das modernste Kampfflugzeug steht Ihnen zur Verfügung. Sie müssen 8 Militärfabriken zerstören, die die Fähigkeit haben, zerstörte Waffen Ihrer Gegner immer wieder zu reparieren. Rosen Sie mit Ihrem Superjet durchs All, weichen Sie den Laserkanonen aus, zerstören Sie alle 8 Fabriken, erst dann können Sie zur Erde zurückkehren. (CGA) Best.-Nr.: 880007 nur DM 9,80

● HIGHWAY PATROL II Als Streifenpolizist liefern Sie sich bei dieser 3D-Autofahrt heisse Verfolgungsjagden mit wüsten Gegnern, die - im wahren Sinn des Wortes - vor nichts haltmachen. Ihr Einsatzwagen mit Turbolader nimmt es mit jedem anderen in Sachen Geschwindigkeit spielend auf. Aber die Gegner sind skrupellos und in der Wahl ihrer Mittel nicht zimperlich! Meistern Ihre Aufgabe, trotz aller Tricks der Gegner und trotz Fahrzeugpannen! (CGA) Best.-Nr.: 880008 nur DM 9,80

● SPORTS SPECTACULAR Achtung Sportfreunde! Bogenschießen, Golf, American Football und Skilombard erfordern durchtrainierte, reaktionsschnelle Athleten. Außerste Anstrengungen und große Geschicklichkeit sind gefragt, um alle Prüfungen zu bestehen. Treffen Sie ins Schwarze, stellen Sie den Platzrekord ein, machen Sie ein „touchdown“ jenseits der 90 Yard-Linie, und durchfahren Sie alle Tore beim Skilombard. Action ist angesagt! (CGA) Best.-Nr.: 880009 nur DM 9,80

● KING'S QUEST V Ein Abenteuer für die ganze Familie! Machen Sie sich mit King Graham auf die Reise, um die schauerlichsten und gefahrlichsten Abenteuer Ihres Lebens zu bestehen. Erleben Sie die zubertraute Welt von King's Quest V und entdecken Sie, weshalb mehr Computerspieler King's Quest V gespielt haben, als irgendein anderes Spiel in der Geschichte von Spielserien. Tolle Grafiken von Roberto Williams! DEUTSCHE VERSION! (CGA/EGA) Best.-Nr.: 890002 nur DM 24,90

● GRAND PRIX 500 Wer bekommt nicht feuchte Hände, wenn er ein Motorrad-Rennen der 500er Klasse sieht? Eine tolle Simulation mit schweren Maschinen auf 12 verschiedenen Rennen mit 3 Spieloptionen garantiert kurzweil und Riesenspannung. Legen Sie sich in die Kurven, genießen Sie Motorradfeeling-pur! Die letzte Runde wird angezeigt. Sie haben sich von den Verfolgern abgesetzt und fahren einem sicheren Sieg entgegen! (CGA) Best.-Nr.: 880011 nur DM 9,80

● STRIKE FORCE Hoarsträubende Flugsituationen jagen Ihren Puls in die Höhe, fordern den ganzen Mann. Ob Sie Hubschrauber über rauhes Gelände fliegen, brutale feindliche Angriffe abwehren, oder in einem Luftkampf mit Kamikaze-Piloten alles auf Spiel setzen - es bleibt Ihnen keine Zeit zum Ausruhen. Nehmen Sie die Herausforderung an, zeigen Sie Ihr fliegerisches Können! (CGA) Best.-Nr.: 880012 nur DM 9,80

● MASTER BLASTER Drei explosive Spiele auf einer Diskette! „Fallschirmjäger“, „Runde 42“ und „Raketen“ sorgen für Nervenzitzzel. 99% Konzentration reichen nicht, es müssen schon 100% sein, wenn Sie bestehen wollen. Schützen Sie sich und Ihre Leute vor dem drohenden Feind, der sich mit tödlichen Absichten am Nachtmittel nähert. Schlagen Sie erfolgreich zurück, meistern Sie jede Situation. (CGA) Best.-Nr.: 880013 nur DM 9,80

● STARRAY Erleben Sie 21 verschiedene Kampfszenen in 7 Welten! Laser- und Gasgeschosse sind Ihre Verteidigungswaffen, um die unheimlichen Aliens zu vernichten. Digitalisierter Sound und perfekte

Grafik lassen Sie alles um sich herum vergessen. Sie danken nur das Eine: Überleben und Siegen. Im letzten Spiel erwartet Sie eine einmalige Überraschung. (CGA) Best.-Nr.: 880014 nur DM 9,80

● MAD SHOW TV 13: Ein Fernsehkanal, wie es ihn nur einmal gibt. „Miguelito“, ein trecher Kriecher, kommt ins Studio und stellt Sie vor die erste Wahl: Training oder Wettbewerb? Bis zu 6 Spieler können teilnehmen. Dann geht das Wetten los. Welcher Gegenstand wird beim MAD-Roulette als nächster erscheinen? Bei Irrtum gibt's Sonderaufgaben. Spannung garantiert durch eine Vielzahl von Varianten. (CGA) Best.-Nr.: 880015 nur DM 9,80

● BRIX 2 Das richtige Spiel, sich abzuregieren und gleichzeitig wieder zu guter Laune zu finden. Mit verschiedenen Schlägen gilt es Mauersteine zu treffen und damit zu zerschlagen. Hinter einigen Steinen stecken jedoch Überraschungen - welche, das müssen Sie selbst herausfinden. Auch „Sticky bats“ und „Multiballs“ werden Sie schätzen lernen. Spielumgebung und Schwierigkeitsgrad sind änderbar. (CGA) Best.-Nr.: 880016 nur DM 9,80

● EYE OF HORUS Geheimnisvolle Runen und Zeichen des alten Ägypten beherrschen die Szenerie. Eine gelungenen Synthese aus Abenteuer- und Arkaden-Aktion-Spiel! Horus, der Sohn der Göttin Isis, will den gewaltsamen Tod seines Vaters rächen. Zusammen mit ihm machen Sie sich auf die Suche nach den richtigen Amuletten, um Set, den Bösen, zu vernichten. Unterirdische Gräber, Tempel und Labyrinth fordern Ihren ganzen Mut. (CGA) Best.-Nr.: 880017 nur DM 9,80

● ARCHPELAGOS Stellen Sie sich ein Spiel ohne Gewalt vor. Es ist wie ein kühler, verlassener Ort, an dem alle Menschen gestorben sind und keiner zurückkehrt ist. Sie erleben eine 3D-Welt, deren einzige Quelle die Kraft des Bodens ist. Hier handelt es sich um eine komplett neue Art von Spiel. 9999 lebendige 3D-Landschaften vermitteln Ihnen Eindrücke aus dem Jenseits! (CGA) Best.-Nr.: 880018 nur DM 9,80

● ARAC Ein Arcade-Abenteuer mit 100 (!) Bildschirmen. Sie sammeln Teile des göttlichen Archandrosiden auf. Das verleiht Ihnen übermenschliche Kräfte, und Sie können so eine Armee von Helfern in Ihren Bann ziehen. Mit deren Hilfe finden Sie den Weg durch das Labyrinth, an dessen Ende Sie Reaktoren durch gezielten Beschuss vor der Überhitzung hindern müssen, ehe diese durchdröhren. Nervenzitzzel garantiert! (CGA) Best.-Nr.: 880019 nur DM 9,80

● FOOTBALL MANAGER Fußball total! Wählen Sie Ihre eigene Mannschaft für jedes Spiel. Werden Sie ein Top-Fußball-Manager, organisieren Sie Pokalspiele, befördern Sie und degradieren Sie. Nichts wird übersehen, selbst Verletzungen sind mit im Kalkül. Komplette Liga-Tabellen stehen zur Verfügung. Mit 7 Geschicklichkeitsstufen. (CGA) Best.-Nr.: 880020 nur DM 9,80

● A NIGHTMARE ON ELM STREET Sie sind der mutige Krieger der Nacht, aber Sie werden all Ihre Kraft, Geschicklichkeit und Ihre Waffen benötigen, dem tödlichen Terror zu begegnen, besser bekannt unter dem Namen „Freddy“. Das Blut gefriert in Ihren Adern, denn „Freddy“ ist ein fürchterlicher Alptraum. Sie sind im Haus des Schreckens und erleben alles so realistisch wie im Film. (Alle Grafikkarten) Best.-Nr.: 890005 nur DM 24,90

● HOTSHOT Ein futuristisches Arcade-Spiel, das die Zeiten, als Gladiatoren in Arenen nach um ihr Leben kämpften, mit der elektronischen Zuberei des Flipperspiels verbindet. Mit einem oder zwei Spielern können Sie eine „Graviton-Kanone“ bedienen, die eine tödliche Plasmakugel anzieht, mit der Sie Hindernisse und Blöcke zerschleudert. Aber Achtung: Berühren Sie die Kugel nicht selbst! (CGA) Best.-Nr.: 880021 nur DM 9,80

● TOOBIN' Schlauchboot-Action auf dem Amazonas, dem Colorado oder dem Nil. Strudel, Wasserfälle, wilde Tiere und feindliche Ureinwohner sorgen für atemberaubende Spannung. Ein oder zwei Spieler können diese Herausforderung annehmen. Deutsche Beschreibung. (CGA) Best.-Nr.: 890018 nur DM 14,90

● CLUB CASINO Vier Spiele aus den berühmten Spielcasinos dieser Welt: Roulette, Craps (Würfelspiel), Blackjack und Poker. Erleben Sie Las Vegas, wo die Einsätze hoch sind und Sie Nerven aus Stahl brauchen. Gehen Sie aufs Ganze - Alles oder Nichts ist hier die Devise! (CGA) Best.-Nr.: 880022 nur DM 9,80

● GAMES COMPENDIUM Demolition, Solitaire, Pacmania, 5 Dice, Blackjack, Poker, Venus Rocket, Surround, Zyloons und Othello: 10 Klasse-Spiele, die Langeweile erst gar nicht aufkommen lassen. Entdecken Sie unter diesen Spiele-Klassikern das eine oder andere, das Sie noch nicht kennen. Vielleicht wird es zum neuen Lieblingsspiel. (CGA) Best.-Nr.: 880023 nur DM 9,80

● STAR GOOSE Verlassen Sie auf dem kürzesten Weg die Stadt! Steigen Sie in das Top-Gun-Kampf-Flugzeug und übernehmen Sie eine geheime Mission. Die gesamte Region zu überfliegen und wertvolle Edelsteine zu erobern ist Ihre Aufgabe. Diese befinden sich auf Plattformen, werden jedoch von gefährlichen Apparaten bewacht. In Tunneln können Sie Ihre Maschine aufräumen und neu bewaffnen. (CGA/EGA) Best.-Nr.: 880024 nur DM 9,80

● WILLY BEAMISH Was wäre, wenn Sie sich noch einmal 9 Jahre alt wären und wüßten was, Sie heute wissen? Willkommen in der überaus reizenden, ernsthaft verdrängten Welt von Willy Beamish. Sie werden neugierigen Yuppies-Eltern, ausgeflippten Lehrern, dem Geist des Großvaters, dem Höllen-Baby-Sitter, einem gedopten Hausfrau und anderen chaotischen Dingen begegnen. Es ist einfach absolut daneben und herrlich jung - Sie werden jede Minute des Spieles genießen und mögen. Traumhaft schöne VGA-Grafik! (nur VGA) Best.-Nr.: 890003 nur DM 24,90

● ARCADE 1 Vier Spiele voller Action. Bei PITFALL fallen Sie in einen unendlich tiefen Schacht. Weichen Sie mit Ihrer Raumkapsel aus und sammeln Sie neue Energie. ARTILLERY gibt Ihnen eine Superkanone an die Hand. Sie stellen Geschwindigkeit und Winkel ein und versuchen den Angreifer auszuschielen. X-WING: Kampf im Weltall! Legen Sie sich mit Darth-Vader und dem Todesstern an. GOOB bietet Action nonstop: Vernichten Sie die Angreifer von fremden Galaxien. (CGA) Best.-Nr.: 880025 nur DM 9,80

● ARCADE 2 3 interessante Spiele voller Überraschungen. MUNCHMAN ist ein Clone des berühmten Automatenklassikers mit Punkten und Kräftefeldern. DEPTHCARGE sind Sie Kapitän eines Zerstörers, der lautlos durch die Tiefen gleitende U-Boote jagt. BOWLING erfordert Ihr ganzes Geschick, damit „alle Zähne“ fallen. (CGA) Best.-Nr.: 880026 nur DM 9,80

● CHICAGO 90 „Auftrag an alle Einheiten! Die Verbrecher verlassen die Stadt. Um jeden Preis aufhalten und verhaften!“ In diesem rasanten Verfolgungsspiel mit PS-starken Filtern können Sie in die Rolle der Verfolger oder die der Verfolgten schlüpfen. Schmalen Sie sich also an, und treten Sie das Gaspedal durchs Bodenblech! (CGA) Best.-Nr.: 880027 nur DM 9,80

● POLICE QUEST 3 Ihre Ehefrau wurde mit einem Messer lebensgefährlich verletzt. Versessen auf Rache stehen Sie vor der härtesten Entscheidung ihres Lebens. Können Sie Ihr Temperament zügeln noch Polizeivorschriften vorgehen? Nicht nur die innere Zerreißprobe wird Ihre Nerven auf Äußerste strapazieren. Ein Rollenspiel, mit Video aufgezeichnete Schauspieler, mitreißender Soundtrack, Zeige- und Klickbefehle. Super-EGA-Grafik. (CGA/EGA) Best.-Nr.: 890001 nur DM 29,90

● MIG-29 FULCRUM Sie möchten Kampfpilot sein? Nun, hier ist Ihre Chance, die sowjetische MIG-29 Fulcrum zu fliegen - das äußerste militärische Flugzeug! Das führende Flugzeug-Konstruktions-team bei British Aerospace hat eine Simulation produziert, welche die Aufregung des Komplexen mit einem unübertraffenen Grad an technischem Detail verbindet! (CGA/EGA/EGA) Best.-Nr.: 890004 nur DM 24,90

● UMS II - Nations at War Ganze Nationen werden in Konflikte verwickelt. Erleben Sie die Schlachten Alexanders des Großen und der Napoleonischen Kriege, zu Land, auf See und in der Luft. Bis zu 50 (!) Spieler können gleichzeitig Krieg führen. Wer Erfolg haben will, muß das Militärhandwerk beherrschen und ein Meister der politischen Kriegsführung sein. Ihre Chance, die Geschichte neu zu erleben. Deutsches Handbuch, interessante Grafik! (CGA/EGA/VGA) Best.-Nr.: 890007 nur DM 29,90

● THE KRISTAL Ein monumentales Arcade- und Abenteuer-Spiel. In diesem einmaligen Phantasiespiel mit Piraten und Prinzessinnen in einem weit entfernten Universum kommt alles vor: Strategien, Schwertkämpfe und Ballerei. Das ist die Software der 90er Jahre mit großartigen Grafiken. Ein ausführliches deutsches Handbuch und ein Poster gehören zum Lieferumfang! (CGA/EGA/VGA) Best.-Nr.: 890008 nur DM 29,90

● TINTIN ON THE MOON Tim & Struppi auf dem Mond. Wir sind im Jahr 1954. Erleben Sie mit Tim & Struppi noch einmal das erstaunlichste Abenteuer der Welt: die erste Reise zum Mond. Steuern Sie die Rakete durch den Weltraum und führen eine perfekte „weiche“ Mondlandung aus. Fangen Sie Colonel Jorgen und befreien Sie Ihre Freunde. Setzen Sie den ersten Schritt auf den Mond! (Herc./CGA/EGA) Best.-Nr.: 890009 nur DM 16,90

● PIT-FIGHTER Hier begegnen Sie den härtesten, aber auch den besten menschlichen Kampfschachern. Sie treten für Geld gegen diese unerbittlichen Krattpakete an. Seien Sie besser, schneller, klüger! Schlagen Sie mit aller Härte zu. Beziehen Sie „The Executioner“, „Heavy Metal“ oder „Chain Man Eddie“, und Sie gewinnen Ruhm und Geld! Ein Top-Hit! 3 Disks. (CGA) Best.-Nr.: 890011 nur DM 24,90

● WOLFPACK Die realistische Simulation einer Konfrontation zwischen einem deutschen U-Boot-Geschwader und einem alliierten Schiffsconvoy. WOLFPACK bietet die Wirklichkeitsnähe einer strategischen Auseinandersetzung in Echtzeit! Ausführliche deutsche Anleitung, Mausbedienung. (Alle Grafikkarten) Best.-Nr.: 890012 nur DM 29,90

● SHINOBI Sie sind mit den unglaublichen Fähigkeiten eines Ninja-Kriegers ausgestattet und kämpfen mit Geschick, Überlegung und Härte gegen eine ganze Armee von Terroristen. Tolle Grafik und wilde Action im Reich der aufgehenden Sonne! 2 Disks. (CGA/MCGA/EGA/VGA) Best.-Nr.: 890013 nur DM 24,90

● CHAMBER OF THE SCI-MUTANT PRIESTESS Verlassen Sie die dritte Dimension und begegnen Sie Ihrer Bestimmung in einem bizarren Universum. Feindliche Mächte, die vor nichts haltmachen, und die wandlungsfähige „Priestess“ sorgen für Nervenzitzzel, Spannung und Spielspaß. AdLib und kompatible Soundkarten werden unterstützt. 3 Disks. (CGA/EGA) Best.-Nr.: 890014 nur DM 14,90

● CISCO HEAT Eine heiße Verfolgungsjagd mit PS-starken amerikanischen Superschlittchen. Sie rasen durch die berühmten Stadtteile von San Francisco, die Golden Gate-Brücke und China Town fliegen an Ihnen vorbei. Die Polizeisirenen und schrillen Tönen räumen Ihnen den Weg frei. Es gilt verschiedene Levels in Non-Stop-Action zu meistern. (CGA/EGA/VGA) Best.-Nr.: 890006 nur DM 14,90

● THE KILLING CLOUD Die Killerwolke ist da! Innerhalb weniger Tage ist die Hälfte der Bevölkerung tot oder sterbend. Chaos und Anarchie herrschen. Sie kämpfen gegen die brutalen Black Angels, die die Herrschaft an sich gerissen haben. Stellen Sie die Ordnung wieder her und vernichten Sie die Killerwolke! (CGA/EGA/VGA, optional alle Soundkarten) Best.-Nr.: 890015 nur DM 14,90

● MINI-PUTT ACCOLADE Hier spielen Sie Mini-Golf der anderen Art: Die Bahnen sind animierte Landschaften voller Überraschungen. Hindernisse werden lebendig. Hier werden nicht nur Ihre Fähigkeiten, sondern auch Nervenstärke gefordert. Ein Spiel der Extraklasse. (Herc./CGA/EGA) Best.-Nr.: 890016 nur DM 16,90

● SUPER OFF ROAD Halten Sie sich am Steuer eines Allrad-Supercars und geben Sie Gas! Der Nervenzitzzel eines Geländereisenden wartet auf Sie. Steigen Sie am Ende als Siegerpost! Deutsche Beschreibung und AdLib-Soundunterstützung. (CGA/EGA) Best.-Nr.: 890017 nur DM 14,90

WILLI'S SPIELE-TRILOGIE (BHV) Eine Sammlung von drei Top-Spielen des BHV Verlags - jedes für sich ein absoluter Knüller! Es handelt sich hier bei deutschen Vollprodukten des bekannten bayerischen Fachbuch-Verlags - keine Demos oder Shareware! Diese Spieltrias enthält ca. 900 KB Programmcode, komprimiert auf einer randvollen 360-KB-Diskette. Die Triologie umfasst folgende voneinander unabhängige Programme: WILLI'S PINBALL - Ihr PC wird zum Flipperautomaten! Eine fesselnde Flipper-Simulation, die durch ansprechende Farbgrafik und sehr reaktionsnahe, detaillierte Nachbildung mit zahlreichen „Bumpers“ und „Targets“ großen Spielspaß bietet. Selbst das „Til“ bei zu starkem „Rütteln“ wurde nicht vergessen!



Drei VGA-Spielehits zum Wahnsinns-Werbepreis

★ WILLI'S MAZE versetzt Sie in ein verzwicktes Labyrinth mit animierten Spielfiguren. Action nonstop ist angesagt! Spielheld Willi wird von Giftschlangen, Spinnen und anderen bösen Monstern gejagt - durch geschicktes Betätigen von Drehtürnen lassen sich die Verfolger abschütteln und einsperren. 32 Spiel-Levels mit zunehmender Intelligenz der Monster sorgen für atemberaubendes Spielvergnügen. ★ WILLI'S VIRENJAGD spielt im Innern eines Computers: Schützen Sie den Prozessor vor eindringenden Viren! Hierzu müssen Sie

verschiedene „Virenkiller“ aktivieren und über Wechselschalter den Weg der Viren vom Laufwerk bis zur CPU gezielt beeinflussen. Aber Vorsicht - auch die Schalter werden von manchen Viren befallen und gehorchen dann nicht mehr Ihren Befehlen! Logik, Taktik und rasche Kom-

Der Super-Flugsimulator AIR WARRIOR

»Ein unglaublich realistischer Flugsimulator«, »einzigartig ... verblüffend ... riesig«, so urteilt die Presse Das Programm wurde von der NASA mitentwickelt. AIR WARRIOR ist eine Flugsimulation, die ihresgleichen sucht! Es werden Flugzeuge aus den Epochen des Ersten und Zweiten Weltkrieges und des Koreakrieges simuliert. Das Programm besteht aus den Teilen »Simulator-Trainings« und »Multiplayer«. Wählen Sie ein Flugzeug aus und fliegen Sie in eins von drei Szenarien: Europa, Pazifik oder Erster Weltkrieg. Jeder Flieger hat einzigartige Charakteristika und erfordert eine Menge Übung und Geschick. Die Genauigkeit, mit welcher der Simulator fliegt, ist fantastisch und absolut realitätsnah! AIR WARRIOR ist KEIN SPIELZEUG, sondern ein echter Flugsimulator! Der Multiplayer-



Flug sprengt jedoch alle Grenzen: Per MODEM, zusammen mit bis zu 40 (!) anderen Piloten Luftkämpfe austragen. Dazu stellt Ihnen AIR WARRIOR ein ONLINE-System in ganz Europa zur Verfügung. Sie wählen also nur die nächstgelegene Stadt in Deutschland an und können gegen Piloten in England, Frankreich, Italien, usw. antreten! AIR WARRIOR enthält 2 umfassende Handbücher, deutsche Anleitungen- und Informationsblätter, Terminal- und Trainingssoftware, Grafik- und Sound-Datensätze, eine Landkarte von Europa und ein Spielfreier-Poster (für CGA- u. EGA-Karte) Best.-Nr.: 880028 zum HAMMERPREIS nur DM 99,90. ● Best.-Nr.: 880029 Air Warrior inklusive der Pearl-Electronics-MODEM-Karte PE-24001 - UNSER ANGEBOT, DAS SIE NIEGLEICHEN SUCHTI! DM 149,90. ★ Das Modem wird komplett - jedoch nicht Postzugelassen geliefert.

PMSS-Soundkarten AM BESTEN GLEICH MITBESTELLEN:

● PMSS-II: Voll kompatibel zu AdLib™ und Sound Blaster™ 2.0. Bestell-Nr. 990081 * nur DM 179,90

● PMSS-Pro: Voll kompatibel zu AdLib™, Sound Blaster™ 2.0, Covox Speech Thing™ und Disney Sound Source™ * Bestell-Nr. 990082 * nur DM 239,90

● PMSS-Pro plus (stereo): Voll kompatibel zu AdLib™, Sound Blaster™ Pro, Covox Speech Thing™ und Disney Sound Source™ * Bestell-Nr. 990083 * nur DM 298,90

● ROBOTRON: 2084 Wir schreiben das Jahr 2084 - die Roboter erheben sich gegen die Herrin. Nur Sie überleben durch einen glücklichen Zufall die Revolte. Programmieren Sie die Ungeheuer wieder um, bändigen Sie die außer Kontrolle geratene Technik! (CGA) Best.-Nr.: 890019 nur DM 14,90

● IMPACT Jeder Ausgang, jeder Ausweg ist blockiert durch eine Mauer bunter Ziegelsteine. Beißen Sie sich durch, finden Sie die Lücke. 80 Levels bieten für lange Zeit Unterhaltung, weitere 48 „Mauern“ können Sie selbst errichten. (CGA) Best.-Nr.: 890020 nur DM 14,90

● KARATE Sind Sie bereit für die Begegnung mit der tödlichen Kampfsportart Karate? Machen Sie sich den Weg frei in Sydney, New York und am Mount Fuji. Arbeiten Sie sich hoch vom weißen bis zum schwarzen Gürtel. Ihre Gegner werden es Ihnen nicht leicht machen. (CGA) Best.-Nr.: 890022 nur DM 14,90

● KNIGHT FORCE Bewaffnet mit „Steel Killer“, dem magischen Schwert, treten Sie gegen „Red Saboth“ und seine Helfershelfer an, um die wunderschöne Prinzessin Tanya zu retten. Eine lange Prüfung liegt vor Ihnen, Nervenstärke und schnelle Reaktion sind gefragt. (Herc./CGA/EGA) Best.-Nr.: 890023 nur DM 24,90

● KING OF CHICAGO Hier geht es um harte Machtkämpfe im Chicago der Dreißiger Jahre. Ein Rollenspiel, das Strategie mit atemberaubenden Arcade-Szenen verbindet. Super 3D-Animationen, Soundeffekte und Originalmusik. Über 1 Million Variationen! 2 Disks. (CGA/EGA) Best.-Nr.: 890024 nur DM 14,90

● AUSTERLITZ Erleben Sie die größte Schlacht aller Zeiten, übernehmen Sie selbst das Kommando über Napoleons Armee oder über Zar Alexanders vereinte österreichisch-russischen Truppen. Schreiben Sie die Geschichte neu! 2 Disks, exakte Landkarte. (CGA/EGA) Best.-Nr.: 890025 nur DM 14,90

● CONFLICT: EUROPE Die Gefahr eines Atomkrieges ist glücklicherweise geringer geworden. Bei diesem Spiel können Sie die möglichen Szenarios untersuchen, die die Weltbühne 40 Jahre beherrscht haben. Vortreten Sie die NATO oder den Warschauer Pakt. Setzen Sie Spionagesysteme ein, mobilisieren Sie Luft-, See- und Bodentruppen. 2 Disks. (CGA/EGA) Best.-Nr.: 890026 nur DM 14,90

● SINDBAD & THE THRONE OF THE FALCON Sie bekämpfen als „Sindbad der Seefahrer“ dunkle, mysteriöse Gewalten. Sie brauchen alle Ihre Fähigkeiten als Kapitän und Navigator, um die teuflische Bande um den schwarzen Prinzen zu besiegen, der die Prinzessin geraubt hat, die es zu befreien gilt. 2 Disks. (CGA/EGA) Best.-Nr.: 890027 nur DM 14,90

● MAGIC JOHNSON'S BASKETBALL Basketball live im Wohnzimmer. Animierter Grafik in faszinierender Qualität. Zwei gegen Zwei - mit Schiedsrichter. Versuchen Sie die Dribbling-Künste von Magic Johnson zu erreichen! Ein Super-Trainings-Programm rundet diese Simulation ab. (CGA/MCGA/EGA) Best.-Nr.: 890010 nur DM 24,90

● STARGLIDER 2 Die Egenen planen fürchterliche. Sie haben einen gigantischen Strahlen-Projektor gebaut, um Novenia, Ihren Planeten, zu zerstören. Begleiten Sie „Katra“ auf eine gewagte Mission ins All. Zerstören Sie die Teile des Projektors, bevor er zusammengebaut werden kann. Maus, Tastatur und Joystick werden unterstützt. 2 Disks. (CGA/EGA/VGA) Best.-Nr.: 890028 nur DM 14,90

● SKYCHASE In diesem atemberaubenden Flugsimulator sitzen Sie im Cockpit der 7 führenden Kampfflugzeuge der Welt. Sie können herausfinden, was passieren würde, wenn die Geschwindigkeit der MIG-31 auf die Wundigkeit der F-16 trifft. Sky Chase wurde gemäß geltenden US-Air-Force-Trainingsimulationen zusammengestellt. 2 Disks. (Alle Grafikkarten) Best.-Nr.: 890029 nur DM 14,90

Super-Angebote per TELEFON!

Bitte beachten Sie auch unseren automatisierten Telefon-Ansagedienst. Dort erfahren Sie per Tonband weitere Knüller zu Irrsinnpreisen, die wir nur in ganz beschränkter Stückzahl vorrätig haben. Die Bandansage wird laufend aktualisiert. Den Ansagedienst erreichen Sie rund um die Uhr unter

(076 31) 40 52

Auf Bestellungen unter einem Auftragswert von DM 30,- wir eine Minderungen-Bearbeitungsgebühr von DM 3,- erheben. Auslandsbestellungen sind aus zolltechnischen Gründen nur über unsere Auslandsfilialen (A/CH) möglich.

PORTO & VERPACKUNG: Von jedem Artikel sind größere Stückzahlen (mehrere hundert) am Lager. Dennoch bitten wir Sie, diese Artikel NICHT per Vorauskasse zu bezahlen, da das eine oder andere Produkt schnell vergriffen sein könnte. Wir versenden per Nachnahme (DM 6,90 für Porto + Verpackung). Sie bezahlen nur, was tatsächlich geliefert wird.

PEARL Agency Allgemeine Vermittlungs-gesellschaft mbH Österreich
Grünburgerstr. 7a - A-4540 Bad Hall - Tel.: (072 58) 53 33
Fax: (072 58) 53 15 - Preise iS: = DM x 8
Großmststr. 16 - CH-8964 Rudolfstein - Tel.: (0 57) 31 70 20 - Fax: (0 57) 31 70 37 - Preise: sFr = DM

Am Kalischacht 4 W-7845 Buggingen Fax: (0 76 31) 1 20 08-9 BTX-Programm: *pearl# Mailbox: (0 76 31) 1 20 21

Telefonische Bestellannahme: MO-FR 8.00 bis 20.00 Uhr - SA + SO 16.00 bis 20.00 Uhr - Tel.: (0 76 31) 1 20 91-99 Service-Hotline: MO-FR 8.00 bis 15.00 Uhr - DI+DO zusätzlich 18.00 bis 20.00 Uhr - Tel.: (0 76 31) 1 66 62 Händleranfragen (ab 10 Geräten): Tel.: (0 76 1) 3 80 60-0 - Fax: (0 76 1) 3 80 60-98

Hallo & willkommen zu Chippie...

... dem Computermagazin. So fängt fast jede Ausgabe an, und 60 Minuten lang dreht sich alles um ein bestimmtes Thema. Diesmal: Computer und Sex.

Dienstag, kurz nach 15 Uhr. Wir sitzen im Büro von Jürgen Gandela, Redakteur der Abteilung "Bildung und Erziehung" beim Hessischen Rundfunk in Frankfurt/Main mit dem Fachbereich "Gesellschaft und modernes Leben".

Wir, das sind neben Gandela Claudia Bultje, die Moderatorin der Sendung, Alf Haubitz, der Regisseur, Patrick Conley, Dirk Estenfeld, Marion Schellenberger und meine Wenigkeit.

An diesem Nachmittag werden die einzelnen Beiträge für die Sendung am kommenden Samstag besprochen, neue Vorschläge überdacht und Produktionszeiten für Telefoninterviews festgelegt.

Gleichzeitig heißt es aber, Claudia Bultje zu verabschieden, deren letzte Ausgabe von Chippie - Das Computermagazin dies sein wird, da sie beim ZDF anfängt. Jürgen Gandela erinnert an die Zeit vor fünf Jahren, als Claudia mit

▲ 2 x Claudia & 1 x Klaus im Studio



▲ **Vorbesprechung:** (v.l.) Jürgen Gandela, Patrick Conley, Claudia Bultje, Dirk Estenfeld und Marion Schellenberger, deren Beitrag - wie auch zwei andere - nicht gesendet werden kann. Eine Stunde ist eben sehr wenig ...

ihrem Beitrag zum Thema "Frauen und Computer" auffiel. Damals war von Chippie noch keine Rede - der Startschuß zur ersten Ausgabe fiel im August 1990, nachdem Gandela entdeckt hatte, daß es eine Sendung, die sich mit Computern beschäftigt, noch nicht gab.

Ziel dieser Sendung war und ist es, die einzelnen Bereiche, in denen Computer eine Rolle spielen, aufzuzeigen, und so kam es dann auch zu Themen wie "Sprechende Computer, Computer als Beziehungskiste, Computer und Kreativität, Computer und Umwelt, Computer in Theater, Oper und Pop-Musik" und vieles mehr.

Diesmal aber heißt das Thema "Computer und Sex", und hierzu werden alle bisherigen Vorschläge noch einmal gesichtet. Fest steht, daß Dirk Estenfeld einen Spieltest machen wird, der übrigens - sofern es sich thematisch machen läßt - stets in Zusammenarbeit mit ASM läuft.

Claudia Bultje weist auf einen Artikel über Ernest Bornemann hin - und schlägt vor, ihn zu interviewen. Telefongespräche, Spieltest und Wortbeiträge (in diesem Fall ein Besuch im Soft-

ware-Haus für Frauen und die News) kommen später vom Band - die Sendung und die Studiorunden werden aber "live" sein.

Den endgültigen "Fahrplan", wie der Ablauf der Sendung genannt wird, bekommt Claudia Bultje erst kurz vor der Sendung in die Hand gedrückt. Es ist Samstag, der 24. Oktober, 14.30 Uhr in der Kantine des Hessischen Rundfunks. Claudia Bultje stellt die Studiogäste einandervor:

Claudia Gembe vom Software-Haus von Frauen für Frauen und Mädchen, Peter, ein User erotischer und pornografischer Spiele und sogenannter Slide-Shows (der aus Gründen der Anonymität weder mit vollem Namen noch auf dem Foto abgebildet werden will) und schließlich meinereiner, der sich ja auch von Berufs wegen mit derartigen Games rum-schlagen muß und diesbezüglich Stellung nehmen wird.

Claudia Bultje gibt offen zu, daß sie Lampenfieber hat: "Immer vor einer Sendung. Deswegen trinke ich ja auch Tee und nicht Kaffee, um nicht noch nervöser zu werden." Im Studio wirkt sie dann wie die Ruhe selbst, als sie in das Mikro sagt:

"Es ist 15 Uhr, hallo und willkommen zu Chippie, dem Computermagazin in HR 2."

Das vorproduzierte Interview mit Ernest Bornemann, der das Thema "Computer und Sex" wissenschaftlich umreißt, läuft ab, dann folgt Nina Hagen mit "Heiss". Ebenfalls vom Band kommen zwei 14jährige Schüler, die sexuelle Darstellungen auf ihrem Rechner bereits bewundert haben, wobei der eine ganz klipp und klar sagt, daß er "so etwas" eher langweilig findet.

Übergehend in Musik und Stöhnen folgt die erste Studiorunde, bei der die einzelnen Teilnehmer vorgestellt werden. Animiert durch Ernest Bornemann, der in seinem Beitrag das Wort "geil" allein viermal benutzt hat, wird auch jetzt offen diskutiert und Stellung bezogen.

Die vorproduzierten Beiträge werden zwischendurch eingeblendet, im Studio wird weiter diskutiert. Dann heißt es aus der Regie, daß aus Zeitgründen drei Berichte entfallen müssen.

Es folgt der Spieltest vom Band, das Live-Telefonquiz - und ganz plötzlich werde ich mir darüber bewußt, daß 60 Minuten um sind. Leider - aber zum Glück gibt es "Chippie" ja an jedem Samstag im Monat in HR 2. ■

Klaus Trafford

▲ Der Regieraum



SUPERVISION

UNGLAUBLICH TAUGLICH:

GRÖßER!

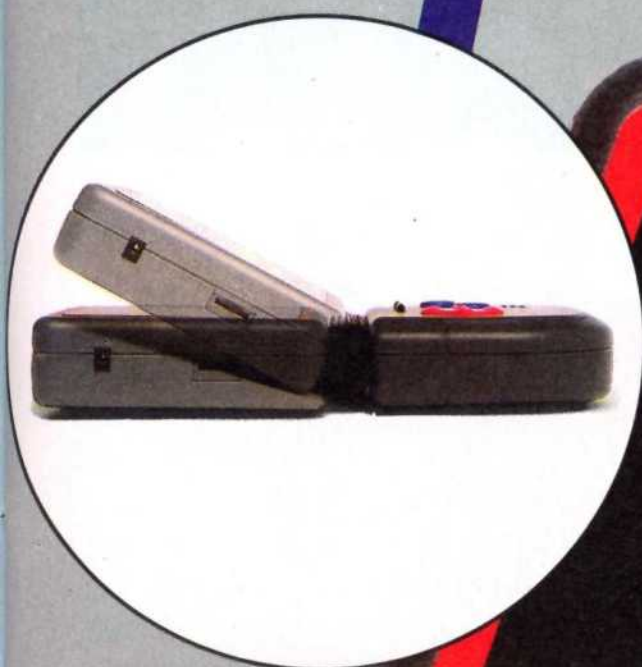
Der High Contrast-LCD-Bildschirm (8,5 cm) mit über 25.000 Bildpunkten!

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
- ◆ Crystball-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



Die Spiele mit dem Panda.

HARTUNG
SPIELE-BERLIN

Ein wahres Paradies für Spielefans: Das waren die diesjährigen Internationalen Spieltage auf der SPIEL'92 in Essen. "Reinsetzen und sich wohlfühlen" umschreibt am besten den Eindruck, den diese tolle Veranstaltung hinterließ.

Bereits zum zehnten Mal durfte in den Messehallen soviel gespielt werden, wie das Herz begehrt. Die Klassiker unter den Spielen waren ebenso vorhanden wie Neuigkeiten in rauen Mengen. Und alles, alles durfte ausprobiert werden. Vom Holzspielzeug über Computersoftware und Postspiele bis zu ausgewachsenen Rollenspielen auf Brett und als Buch lag alles griffbereit, was Spielern Spaß macht.

Neu, neu, neu

Kaum zu glauben war vor allem, daß bei der riesigen Menge an bereits existierenden Spielen auch dieses Jahr die Halle, in der die Neuheitenshow ihren Platz fand, zum Bersten gefüllt war. Einige Spiele waren zwar nur in ein neues Gewand gesteckt worden, aber auch innovative Spielideen gab es zu bewundern.

Mein Favorit war dabei ein völlig harmlos aussehendes Strategiespielchen, das aus 12 Würfeln und 4 Szeptern besteht: **Axiom** besticht durch supereinfache Regeln und spannende Partien. **Axiom von Seventh Seal** ist ein echtes 3D-Spiel, dessen Spielfläche zudem sehr flexibel ist, denn wenn man keine Lust oder Möglichkeit hat, mit dem eigenen Szepter zu ziehen, darf man stattdessen einen der Würfel an eine andere Stelle plazieren. So kommen immer wieder ungeahnte Überraschungen auf den Gegner zu (und machen die besten Strategien zunichte!). Am besten baut Ihr das Teil auf Mutters drehbarer Tortenplatte auf, um alle fünf Seiten problemlos bearbeiten zu können. **Axiom** soll übrigens auch auf Computer umgesetzt werden, und dabei könnte ein tatsächlicher 3D-Hit das Licht der Welt erblicken.

Witzig sah auch **Adin** aus, ein Klötzchenspiel aus Holz, das von Cachet Software vorgestellt wurde. Auf einem 13x13



Totalvergnügen

Felder großen Brett geht es darum, möglichst große, in sich abgeschlossene Farbflächen zu kreieren und den Gegner an selbigem zu hindern. Wieder eine total simple, aber irre spannende Angelegenheit.

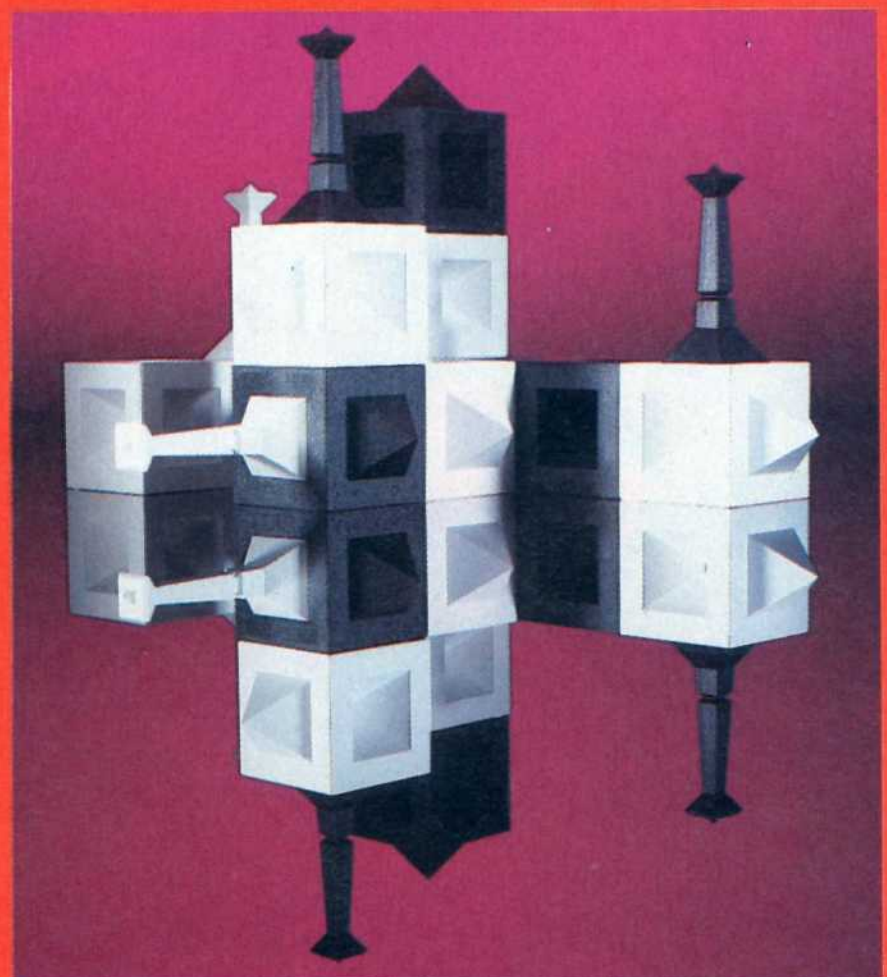
Elektronik nur geduldet

Cachet Software aus Östringen stellte aber, und das nicht nur um den Namen zu rechtfertigen, auch ein Computergame aus dem **Dongleware** Verlag vor. **Oxyd** für PC und Amiga ist eine Kreuzung aus Memory und Geschicklichkeitsspiel, für das eine ruhige Hand, Phantasie und gute Nerven nötig sind. Die Spieldiskette mit zehn frei spielbaren Levels ist für 5 Teutonentaler zu haben. Will man in höhere Levels vorstoßen, also quasi die Vollversion des Games besitzen, sind 60 DM für ein megadickes Codebuch anzulegen.

Im Gegensatz zum Vor-

jahr wurde von den Herstellern konventioneller Spiele dieses Mal nicht so scharf gegen die elektronischen Games geschossen. Man hat sich offensichtlich damit abgefunden, daß dieses Medium existiert. Glücklicherweise sind die Leute nicht mit dieser Konkurrenz, aber zumindest geduldet wurden die Newcomer, vor deren Stände sich die Besucher ballten.

Größter Aussteller auf der Elektronikseite war hier **Nintendo**, die das **Super Nintendo** mit Macht propagierten. Als **Power Station** ist das Gerät jetzt auch ohne Software zu einem Superpreis zu



▲ **Axiom: faszinierend einfache Idee**

haben. Neue Software gab es ebenfalls reichlich zu bewundern.

Viel Spaß machte **Mario Paint**, das zusammen mit einer Zwei-Tasten-Maus ausgeliefert wird. Die selbst erstellten Kunstwerke können auch gleich noch mit Musik und Animationen ausgestattet werden. Eine Batterie ermöglicht das Speichern eines Bildes.

Mit **Super Tennis**, **Super Soccer**, dem Städtebau-Hit **SimCity**, dem rasanten Rennspiel **F-Zero**, **Super Mario World** und vor allem der völlig eingedeutschten Version von **The Legend of Zelda III**, dessen Texte mit jeder Menge Hints und Tips gespickt wurden, hatte Nintendo ein Software-Menü parat, das Freunden dieser



▲ Wer wird Carrom-Meister



Internationale Spieltage

SPIEL '92

Messe Essen · 22. – 25. Okt. 1992

Konsole das Wasser im Munde zusammenlaufen ließ. Auch die **Game Boy**-Ecke erfreute sich eines riesigen Publikums, ganz zu schweigen vom **F-Zero**-Wettbewerb, der am Stand ausgetragen wurde.

Rollenspiele en masse

In der selben Halle wie die Konsolen (bei denen das **Sega Mega Drive**, wenn auch noch sehr zurückhaltend, dieses Jahr seinen Einstand gab) waren auch die Rollenspiel-Anbieter untergebracht. Alles, was Rang und Namen hatte, machte hier seine Aufwartung. Kein Wunder, denn Rollenspiele boomen in Deutschland wie verrückt.

Neben Veranstaltern von Live-Rollenspielen wie **Die Drachenschmiede** waren auch viele Verlage vor Ort, die sich auf Rollenspiele in konventioneller Form spezialisiert haben. Bei **Fantasy Productions** hatte ein neues Quellenbuch aus der Cyberpunk-Reihe **Shadowrun** Premiere: **Deutschland in den Schatten** macht nicht nur Rollenspielern Spaß, sondern lässt sich auch ganz normal einfach hervorragend lesen. Viel Action an Fan Pro's Spieltisch: Dort machte **Shadowrun**-Erfinder Tom Dowd höchstselbst den Spielleiter in einer spannenden Runde dieses Kult-Rollenspiels. Auch die **Battle Tech**-Serie erwies sich einmal mehr als absoluter Renner. Computerfans dieses Genres kommen mit einer Compilation von **Activision** auf ihre Kosten.

Neues war auch beim Hamburger **Laurin Verlag** zu finden. **Ringgeister** heißt ein Brettspiel, das Tolkiens Herr der Ringe zum Thema hat. Das Interessante an



▲ Das schwarze Auge in ganz neuem Gewand



diesem Rollenspiel ist die Aufteilung der Spielfläche. Teile davon sind in 90°-Schritten drehbar. Die verschlungenen Wege, die zwecks genauester Passform auf einem Mac erstellt wurden, können so zu immer neuen Variationen umgebaut werden,

was den Reiz des Spiels nochmal bedeutend erhöht. Auch das papiergebundene Tolkien-Rollenspiel **MERS** erfreute sich regen Zuspruchs.

Fantasy hoch drei

Passend zum demnächst erscheinenden Computerspiel **Space Hulk** war hier die Vorlage dazu zu sehen, ein englisches Rollenspiel mit deutschem Regelwerk. Das neueste Quellenbuch aus Laurins Cthulhu-Reihe dagegen enthält drei Episoden und beschäftigt sich mit derselben Thematik, die dem ebenfalls in Kürze erhältlichen Computer-Horrorspiel **Daughter of Serpents** (Preview in ASM 10/92) zugrunde liegt.

Die bei Schmidt Spiele erscheinenden neuen Episoden für **Das Schwarze Auge** werden wohl irgendwann in nicht allzuferner Zukunft auch auf dem Computer zu finden sein. Außerdem legte die Firma neben Spielen von mehr oder minder herkömmlichem Zuschnitt wie **Zorro**, **Geisterschiff** oder **Atlantis** auch erstmals ein Brettspiel vor, das die Welt des Schwarzen Auges als Hintergrund hat und hervorragend aussah. Erweiterungen sind in Planung.

Meistersuche

Wer mehr auf Wettbewerbe steht, kommt während der Spieltage ebenfalls auf seine Kosten. Diesmal wurde unter anderem die 3. Offene **Memory-Meisterschaft** von Deutschland, ein Turnier des Postspiels **The Ashes of Empire** und der 1. **Queen-Carroms Cup German Professional Championship** ausgetragen. Das Publikumsinteresse war hier immens.

Der Besuch dieser Messe hat sich auf jeden Fall gelohnt. Und außer vielen guten Ideen und riesigem Spielspaß (habt Ihr schon mal auf einer Durchgangstreppe Schach gespielt oder ein Puzzle gelöst?) gab es jede Menge blaue Flecke gratis, da der Publikumsansturm einfach gigantisch war. Ich bin nächstes Jahr auf jeden Fall wieder dabei. ■

Antje Hink

SUPER SPIELE-SUPER PREISE

Die Spielsysteme

SUPERVISION

und

GAME MASTER

mit allem Zubehör.

NEU:



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

-Block Buster	SV 100/01	34.90DM
-Hash Blocks	SV 100/02	34.90DM
-Carrier	SV 100/04	34.90DM
-Eagle Plan	SV 100/05	34.90DM
-P52 Sea Battle	SV 100/06	34.90DM
-Linear Racing	SV 100/07	34.90DM
-Pac Boy and Mouse	SV 100/08	34.90DM
-Snake	SV 100/09	39.90DM
-Alien	SV 100/10	34.90DM
-Hero Kid	SV 100/11	34.90DM
-Challenger Tank	SV 100/13	34.90DM
-Police Bust	SV 100/14	34.90DM
-Pro Tennis	SV 100/15	34.90DM
-Chimera	SV 100/16	39.90DM
-Space Fighter	SV 100/17	34.90DM
-Honey Bee	SV 100/18	34.90DM
-Olympic Trials	SV 100/19	39.90DM
-Matta Blatta	SV 100/20	39.90DM
-Grand Prix	SV 100/21	34.90DM
-Super Block	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
-Happy Race	SV 100/27	39.90DM
-Super Pang	SV 100/28	39.90DM
-Galactic Crusader	SV 100/29	39.90DM
-Dancing Blocks	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.
-Delta Hero	SV 100/40	a.A.
-Recycle Design	SV 100/41	a.A.
-Super Kong	SV 100/42	a.A.
-Juggler	SV 100/43	a.A.



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

-Go Bang	GM 6622/01	19.95DM
-Continental Galaxy	GM 6622/02	19.95DM
-Hyperspace	GM 6622/03	19.95DM
-Space Castle	GM 6622/04	19.95DM
-Bubble Boy	GM 6622/05	19.95DM
-Kung Fu	GM 6622/06	19.95DM
-Pinball	GM 6622/07	19.95DM
-Tennis	GM 6622/08	19.95DM
-Fußball	GM 6622/09	19.95DM
-Autorennen	GM 6622/10	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.

Steilkurve Lombard Road: Lawnmower Man

Mit rasantem Verlauf zieht sich der rote Faden durch das Netz der europäischen Game-Industrie. Jetzt geht der britische Hardliner aus Londons Lombard Road in seine erste Steilkurve, der Pilot: Nadja Singh, Copilot: The Lawnmower Man, die Basis: The Sales Curve...



▲ Der Boss: Jane

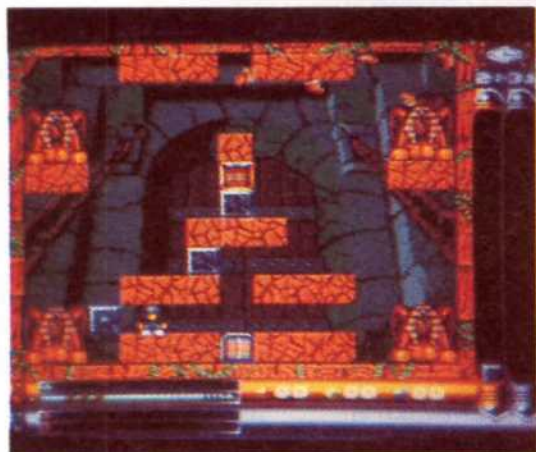
Wir plätzen während unserer Stippvisite also direkt in die Vorbereitungen erster funktionabler Grafikroutinen, welche quasi simultan für PC, CD-ROM, SNES und GameBoy gefertigt werden. Schon in Kürze kann man damit rechnen, daß außerdem die Arbeiten für CDTV, Mega Drive und Mega-CD aufgenommen werden, auch wenn die Leute aus der Lombard Road ihre erworbene Sega-Lizenz in Sachen Rasenmähen weitergeben werden. Soweit der magische Blick in Nadjas Kristallkugel...

Drehen wir uns auf dem Absatz herum und beginnen eine Kehrtwende auf dem



▲ Erste PC-Routinen zum Rasenmäher-Mann

Wir begeben uns in den Londoner Underground gen Victoria-Station, steigen um auf die British Rail bis Clapham Junction - vorortliches Flair. Von hier aus tragen uns die Füße nur wenige Minuten lang, bis wir das Business-Centre in der Lombard Road errei-



▲ Troddlers '93: für SNES

chen. Was sich hier ereignet, könnten wir unter dem Namen The Sales Curve, britisches Spiele-Software-Label, zusammenfassen. Aktuelle Titel wie Troddlers (vgl. S. 20!), Rodland oder SuperSwiv werdet Ihr der 'Curve' problemlos zuordnen, und auch Double Dragon dürfte bis dato kaum in Vergessenheit geraten sein.

Jüngst publizierte Schlagzeilen bringen das Label weltweit in unmittelbarem Zusammenhang mit einer virtuellen Schizo-Psycho-Story erster Sahne, zweiter Teil: The Lawnmower Man, entstanden unter Steven King's inspirativer Eingebung. Dann, wenn in unsren Kinos der Rasenmäher-Mann in die zweite Runde geht (das dürfte wohl September werden), wird die 'Curve' mit ihrem digitalmonumentalen Gesamtwerk für ebenbürtige Unterhaltung via 16 Bitsorgen.



▲ Sales- & Marketing-Dame Nadja

▼ Entwicklungsleiter Rob



▲ Lawnmower auf CD-ROM

chronologischen Zahlenstrahl der Sales-Curve-Historie, schreiben wir am Punkt Null das Jahr 1988, Januar: Sie kam (...aus einem Buchverlag...), sah (...den Reiz, den Computerspiele auslösen können und wechselte zum Exportmanager ins Telecomsoft-Geschäft...) und siegte (...was sie bis dato noch nicht wissen konnte; mit der Gründung der 'Sales Curve' und 1990 mit dem 'Storm'-Label samt erstem Release - 'St. Dragon'...): Jane Cavanagh, Auto- und Pferdeärztin, heute Geschäftsführerin der 'Curve'.

Erste Lizenzen: Coin Ops

Die 'Sales Curve Ltd.' versteht sich zunächst als Dienstleister, entwickelt, produziert, vermarktet und vertreibt H-C-Software im Auftrag ihrer Kunden. Erste eigene Lizenzen von den Coin-Op-Games Silkworm, The Mindex Warriors*, Gemini Wing und Continental Circus gehen bei Virgin Games in Vertrieb. Es folgen Aufträge von Ocean (Starc*), Virgin (Judge Deadd*/ Shinobi) und... Accolade Inc. (Test Drive II/Cy-



▲ Das virtuelle Opfer ...

cles/Grand Prix Circuit). Letztere legen gar das komplette Europa-Geschäft ihrer Accolade Europe Ltd. in Janes Hand. Es ist der Erfolg, dem ein weiterer Schritt nach vorn folgen soll: ein eigenes Entwicklungsteam. Im Oktober 1990 erscheint unter dem Inhouse-Label Storm das erste Game: Saint Dragon. Mit Swiv dann landet das Newcomer-Label im

ets Sales Curve Girl

Sauseschritt auf Platz eins der britischen Gallup-Charts, begleitet von besten Kritiken seitens der Fachpresse und einem katapultartigen Kick - runter vom Independent-Status.

Nebst einer zufriedenen Jane sollte die 'Storm'-Gründung auch für frischen Wind in persona sorgen: Nadja Singh. Die frisch gebackene Verkaufs- und Marketing-Managerin bringt ihr gesamtes Knowhow aus einer PR-Agentur und ihrer Arbeit als Marketing-Verantwortliche bei Accolade mit in das junge Unternehmen. Hobbies: Kochen (...und essen!), Köln und Kölsch. Der dritte im Bunde ist Rob Henderson. Er startet seine Karriere als Programmierer (u.a. *Jaws*, *Judge Deadd** und *Swiv auf C-64*), bevor er sich zum Entwicklungs-Chef im Hause mausert. Seine Vorliebe: Kalifornien (...im Speziellen die Frauen...aber, aber!).

Zurück zu den Games: Auf Swiv folgen *Rodland* und *Big Run* (beide auf acht & 16Bit), später dann umsatzstarke Titel wie *Double Dragon III* (acht & 16Bit), *Final Blood* (Amiga/C-64), *Indy Heat* (Amiga/ST) sowie jüngst die *Troddlers* auf Amiga.

Neue Wege...

Heute ist die 'Curve' einer von lediglich fünf(!) britischen Nintendo-Lizenzinhabern, aussagekräftig genug für die zukünftige Ausrichtung ihrer internen Politik. Ihr erster Nintendo-Titel, *Castelian*, ist für NES und GameBoy seit vergangenen Sommer zu haben. Nadja: "Die Konsolen, PCs und CD-ROMs werden sich als Spielemedien der Zukunft etablieren. Grund genug für uns, das Hauptaugenmerk auf diese Formate zu legen..."

Und wirklich, während wir uns in den heiligen Hallen der 'Curve' bewegen, schaffen alle an CD oder Konsole. Weitere Eigenentwicklungen für Amiga oder ST beispielsweise schließt Marketing-Managerin Nadja vorerst einmal aus, aber: "Natürlich werden wir uns ein Top-Angebot eines fertigen Spiels auch für diese Maschinen wohl kaum entgehen lassen."

Die Vorhaben für Frühjahr und Sommer '93 bestätigen die Strategie nur noch mehr: *SuperSwiv* für SNES, *Rodland* für NES und GameBoy, *Eliminator Boat Duel* für NES, auch mit den *Troddlers* gibts auf SNES ein großes Wiederseh'n. Und nicht zu vergessen: *The Lawnmower Man*, der dickste Brocken dann - multiformat - zum Herbst. Übrigens: ASM wird den 'roten Faden', die Steigungs-Curve auf ihren Entwicklungsstationen zum Rasenmäher-Mann begleiten, so richtig 'work in progress'-mäßig. Wird dieser den Break-Even-Point bilden? Wohl kaum, denn die Spitze des Eisbergs ist noch lang nicht in Sicht, die 'Curve' geht weiter auf ihrem Weg nach oben... ■

Matthias Siegl

*: Namen von der Redaktion geändert



▲ *Lawnmower CD: Deeper and Deeper*

Für Euren **GAME BOY**

Für Euer **Nintendo** Entertainment System



5 Level · 1 Spieler
System: GAME BOY

Wanted: NEMESIS im GAME BOY

Der fiese König Nemesis wurde aus dem Solar-Gefängnis entlassen. Als Kommandant der Interplanetarischen Polizei hattest Du ihn dorthin gebracht. Jetzt hetzt er Dir Kopfgeldjäger auf den Hals. Schieß' los!

VIDEO GAMES 3/91: "Bei... NEMESIS kriegen alte Ballerveteranen feuchte Augen und kribbelige Finger." NEMESIS zeigt "grafisch und musikalisch..., wo es langgeht."

VIDEO GAMES 3/91: 83% Spielspaß.
Ausgezeichnet als VIDEO GAMES CLASSIC.

5 Level · 1 Spieler · System: GAME BOY

GRADIUS: Mordsgefahr im NES-Weltraum

Die tödlichste aller Gefahren lauert im Zentrum des Bakterien-Reiches: der allwissende und -sehende Bio-Computer. Nimm den Kampf auf!

VIDEO GAMES 1/91: 84% Spielspaß.
Ausgezeichnet als VIDEO GAMES CLASSIC.

8 Level · 1-2 Spieler · System: NES



KONAMI

Superstarker Videospiele Spaß



PALCOM SOFTWARE

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

Tentakel und hicksende Pflanzen



Die Story ist eigentlich schnell erzählt: Sandy, ein junges und hübsches Mädchen, ist von einem total verrückten Wissenschaftler (er glaubt daran, die Welt beherrschen zu können) entführt worden, und Dave, ihr Freund, muß gemeinsam mit zwei Freunden in einem alten Haus nach ihr suchen und sie schließlich befreien. That's all, folks!

Innovativ war, daß die Steuerung komplett über Icons lief. Man klickte mit der Maus z.B. auf "Gehe" und dann auf einen Punkt im Screen (oder in den Textzeilen), und schon bewegte (!) sich die Figur eben dorthin. Animation aller Beteiligten (und bestimmter Gegenstände) war aber nicht das einzig Neue, denn man mußte sich nicht nur als Dave ausgeben, sondern auch die Rollen der

Freunde übernehmen. Hatte man sich für zwei aus sechs entschieden, so war auch ein bestimmter Lösungsweg vorgegeben. Es gab aber mehrere, um ans Ziel zu kommen - je nachdem, wen man als Begleiter auswählte.

Damit nicht genug: Zwischendurch wurde das eigentliche Spiel von Filmsequenzen unterbrochen, in denen parallelaufende Aktivitäten der Hausbewohner gezeigt wurden. Wenn z.B. "Weird Ed" plötzlich Hunger bekam, sollte möglichst niemand in der Küche oder auf dem Flur rumstehen, sonst war der Gang zum Kerker nicht mehr weit. Mit klugem Spiel gelang es aber, Eds Freundschaft zu gewinnen, obwohl vielleicht gerade dessen Hamster in der Mikrowelle garte.

Grafisch gäbe es aus heutiger Sicht einiges zu bemängeln, und auch die spärlichen FX und Musik sind nicht sooo prall. Doch bei einem Game wie **Maniac Mansion** sieht man locker darüber hinweg. Dafür ist es einfach zu originell, selbst jetzt noch.

Übrigens: Das schwierigste Rätsel in Lucasfilms Adventure bot eine Motorsäge, für die im ganzen Haus kein Tropfen Benzin zu finden war. Dieses wurde etwas später auf einem Planeten entdeckt - allerdings erst im Nachfolgespiel "Zak McKracken", das wir nächstes Mal unter die Lupe nehmen werden.

Klaus Trafford

MANIAC MANSION

System: **Amiga** (Test), **PC**, **C64**, **ST**, empf. VK-Preis: (damals) **ca. 80 DM**, Hersteller: **Lucasfilm**, Muster von: **ASM-Archiv**.



▲ Benzin findet ihr hier nicht

Man nehme: Eine witzige und zugleich spannende Story, eine neuartige Spielsteuerung, einen wohlklingenden Namen für das Ganze - und hoffe, daß auch geneigter Computerspieler an dieser Sache Gefallen findet. So geschehen anno 1987, als LUCASFILM mit **MANIAC MANSION** eine neue Ära an Adventures einläutete.



▲ Galerie der Bekloppten

SM BAZAR

... macht das Unmögliche noch preiswerter

PC-Sport-Pack



Enthält TV Sports Basketball, TV Sports Football & TV Sports Boxing

Der Preis? Unglaubliche (PC 5,25") **99,-**

Buck Rogers-Pack

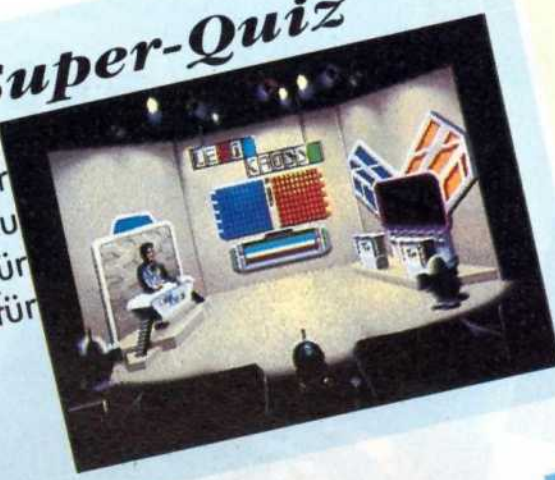


Buck Rogers 1&2
Willkommen im 25. Jahrhundert! Mit diesen beiden Rollenspiele kann man sich an die Sohlen des legendären Buck Rogers heften - wie immer zum Sonderpreis, versteht sich. PC (mind. 640K, EGA, CGA, VGA, AdLib).

nur **99,-**

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**

Kick Off 2-Pack

Ran an die Knüppel, Anpfiff, Action! Das Triple-Pack enthält Kick Off 2, den Player Manager so den Final Whistle. Wer sich das entgehen läßt, der will es nicht anders.



Amiga **59,95**

Fußball-Freude

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**

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**

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!)



Electronic Arts-RPG-Pack

Spiele mit Tiefgang
Imperium & Hard Nova sind zwei Rollenspiele mit Tiefgang im Gameplay. Das Super-Mega-Tiefgangs-Pack gibt's bei uns für PC (5,25") zum Preis von

ELECTRONIC ARTS®

nur **79,95**

Bard's Tale Trilogy PC (5,25") nur **49,95**

PC Flugi-Pack

Enthält Flight of the Intruder, Jump Jet & Strike Force.
nur 3,5" nur **99,-**

Her damit!

Diese Ware ist fast geschenkt!

- ST-Action-Pack (Lethal Excess, Turrigan & Monster Business) **69,95**
- Monster Business (Amiga/ST) **29,95**
- Lethal Excess (Amiga/ST) **29,95**
- Loopz (Amiga) **29,95**
- Block Out (Amiga, Atari ST, PC 3,5"/5,25") **49,95**
- Super Off Road (C64, Atari ST, Amiga) **49,95**
- Masterblazer (PC 3,5"/5,25", Atari ST) **24,95**
- 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! 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: Realms (3,5") & Supremacy (5,25")

nur **49,95**



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 Computereck unentbehrlich!



Vorderseite

Rückseite

nur XL, nur **28,95**

CHRIS HÜLSBECKS APIDYA SOUNDTRACK



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**

Chart Attack

Vier Games, ein Preis
Enthält: Lotus Turbo Challenge, James Pond, Venus & Ghouls 'n' Ghosts

Amiga nur

49,95

C64 nur

19,95



CHRIS HÜLSBECKS SHADES

SYNTI-MUSIC ERSTER KLASSE AUF CD!!



NUR **23,95**
DM

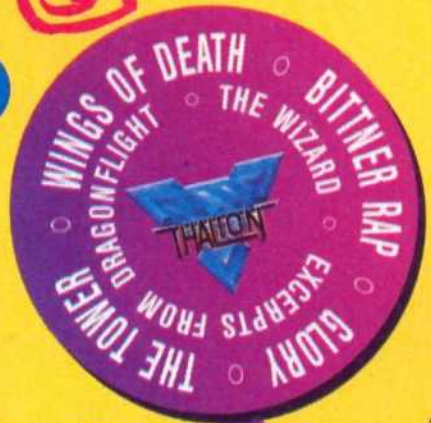


Shades © 1991 A.U.D.I.O.S Entertainment, produced by Factor 5

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!

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!

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



**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!

01
93

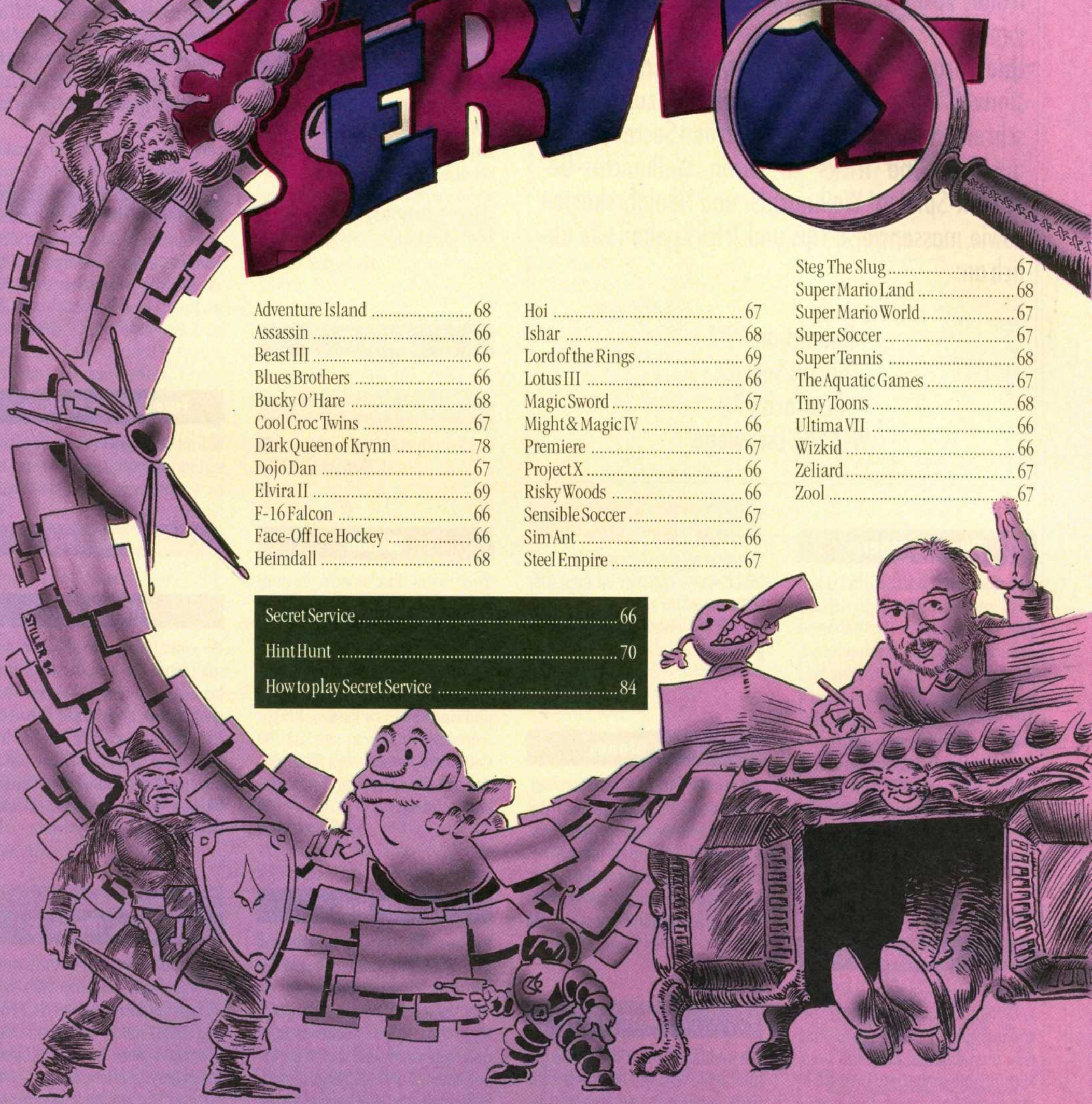
SECRET SERVICE



Adventure Island	68
Assassin	66
Beast III	66
Blues Brothers	66
Bucky O'Hare	68
Cool Croc Twins	67
Dark Queen of Krynn	78
Dojo Dan	67
Elvira II	69
F-16 Falcon	66
Face-Off Ice Hockey	66
Heimdall	68
Hoi	67
Ishar	68
Lord of the Rings	69
Lotus III	66
Magic Sword	67
Might & Magic IV	66
Premiere	67
Project X	66
Risky Woods	66
Sensible Soccer	67
Sim Ant	66
Steel Empire	67

Steg The Slug	67
Super Mario Land	68
Super Mario World	67
Super Soccer	67
Super Tennis	68
The Aquatic Games	67
Tiny Toons	68
Ultima VII	66
Wizkid	66
Zeliard	67
Zool	67

Secret Service	66
Hint Hunt	70
How to play Secret Service	84



Frohe Weihnachten!

Na, schon alle Weihnachtseinkäufe erledigt? Das ganze Jahr über schön brav und anständig gewesen? Immer fleißig Briefe mit Tips und Tricks an den Secret Service geschrieben? Dann gibt es jetzt vom M-Team statt Prügel mit der Rute auch noch ein paar Tips und Tricks, weiterhin wünschen wir 'n frohes Fest und einen guten Rutsch - see ya next year...

Und vergeßt nicht, die Zeit zwischen den Jahren sinnvoll zu nützen. Zum Beispiel zum Briefe schreiben - bevorzugt solche an den Secret Service mit Tips und Tricks zu Euren Weihnachts-Geschenk-Spielen! Weihnachts- und Neujahrskarten sowie massenweise Tips und Tricks gehen wie üblich an:

Redaktion ASM
Secret Service
Postfach 870
W-3441 Eschwege

Blues Brothers

Wer mit den lächerlichen drei Leben nicht auskommt, der kann sich auf dem PC mit einem Hex-Editor zu mehr verhelfen. Dazu ganz einfach in den beiden EXE-Programmen für die jeweilige Grafikversion nach der Bytefolge '26 C6 47 61 03' suchen. Diese sollte zweimal zu finden sein - und wird dort jeweils die 03 durch einen anderen Wert ersetzt, hat man später im Spiel die entsprechende Anzahl von Leben zur Verfügung. ■

ZIX

Lotus III

Wenn man als Codewort *GAMESMASTER* eingibt, kann man einen Spezialkurs fahren, der es in sich hat. Gibt man dagegen *CU AMIGA* ein, kommt man wieder mal in das obligatorische Bonuspiel. Dieses Spiel

wiederum kann ebenfalls austrickst werden, indem man im Titelbild *BIGCOUNTRYxx* eintippt. Dabei steht xx für eine Zahl zwischen 01 und 99 - eben den gewünschten Startlevel. ■

Sven Schreiber

Risky Woods

Auf dem PC wird ein Cheat aktiviert, wenn man im Logo-Bildschirm das Zauberwörtchen *Rip* eintippt. Anschließend kann man mit den ersten vier F-Tasten für mehr Leben, Gold und Zeit sorgen sowie einen Level vorzeitig beenden. ■

Taskin Oguzkan

Project X

Der veröffentlichte Cheatmode gilt nur für die Version 1 des Spiels... Die neue Version 2 läßt sich an der

Adresse \$COB471 cheaten! TEAM 17 brachten vor einigen Wochen eine überarbeitete Version dieses phänomenalen Ballerspiels raus, und da hat sich die Cheatadresse (absichtlich?) geändert. ■

Thomas H. Gädig

Assassin

Die Mogeladresse hierfür lautet: \$C05B0E - unendliche Leben sind einem sicher... Die sind vor allem bei dem Köter recht wichtig: Wenn man das erste Klaffen hört, sollte man warten und VORSICHTIG rauskriegen, aus welcher Richtung er kommt. Wenn er erscheint, SOFORT losballern - diese Mischung aus Pitbull und Dogge schluckt 3 Schüsse, bis er abnipfelt (die Soldaten nur einen - fast wie im richtigen Leben...). Hat er uns erstmal erwischt, gibt's keine Gnade mehr. ■

Thomas H. Gädig

Beast III

Wie wär's mit einigen 'biestigen' Moduladressen? Die Anzahl der Leben steht in \$264, die Anzahl der Goldbarren in \$265. ■

Thomas H. Gädig

Wizkid

Etwas mehr Taschengeld gefällig? Dann ganz einfach darauf achten, daß man alle fünf Lebenspunkte und mindestens 100 Goldstücke hat. Dann werden alle Noten gefangen, um in den Shop zu kommen und einen Stern zu kaufen. Praktischerweise muß man jetzt die 100 Goldstücke für den Stern nicht löhnen, sondern bekommt sie sogar gutgeschrieben. ■

Steffen Kramer

Sim Ant

Ist Eure Königin nicht legefrenedig genug? Dannn sorgt doch mal für ein paar Königinnen mehr! So wird's gemacht: Zuerst wird die Königin zur gelben Ameise ernannt und so plaziert, daß ihr Hinterteil auf einem Futterball liegt. Anschließend wird in eine andere Ameise

gewechselt, und von der Königin sollte nur noch der Kopf sichtbar sein. Jetzt wieder zurück zur Königin und diese von der Stelle bewegt - dabei sollte immer noch ein schwarzes Hinterteil auf der alten Stelle liegenbleiben. Und das schöne an diesem Grafikfehler: Er legt weiterhin Eier... ■

SpaceJames

Ultima VII

Probehalber sollte man mal im Hauptmenü *View Credits* anwählen und den Vorspann ganz durchlaufen lassen. Es erscheint anschließend eine weitere Option zur Auswahl.

wenn das schwarze Tor zerstört wird, gibt der *Guardian* ein paar unverständliche Laute von sich. Diese sollte man mal aufnehmen und mit einem Soundblaster rückwärts abspielen. So erfährt man, als was sich der *Guardian* selbst bezeichnet. ■

Günter Ott

Face-Off Ice Hockey

Stürmt der Gegner mit großem Vorsprung auf das Tor zu, kann man als letzte Notbremse ja mal den Schiri foulern... ■

Nils Tolle

F-16 Falcon

Bei einer bestimmten Mission darf man den ALQ 131-Radarstörer nicht benutzen. Mit einem kleinen Trick geht es aber doch: Dazu ganz einfach die Mission ganz normal mit dem Störer fliegen und diesen dann kurz vor der Landung abwerfen. Die Mission wird so gewertet, als wäre das Ding nie an Bord gewesen. ■

Nils Tolle

Might & Magic IV

Geldprobleme müssen doch wirklich nicht sein - mit einem Hex-Editor ganz einfach die Bytes Nr. 13703 und 13707 auf FF setzen und sich über etwas mehr als vier Milliarden Goldstücke und Gems freuen... ■

Sascha Spiekermann

Zool

Damit der Nachwuchs-Ninja etwas bessere Karten hat, hier ein paar Moduladressen für den Amiga: Power gibt es bei \$1EF5C, die Leben stehen bei \$22B6B und die Zeit läßt sich bei \$14E9 einstellen. ■

Michael Siedlaczek

Dojo Dan

Gibt man während des Spiels *WOOLANKIDKICKSBUTT* ein, hat der Held unbegrenzt Leben zur Verfügung. Weiterhin kann durch ein dezentes Drücken der Taste 'S' ein Schutzschirm aktiviert werden. ■

Klaus Vill

Hoi

Um die höheren Level anzuspüren, postiert man den Mauszeiger im Level-Menü ganz rechts unten, so daß sich das letzte 'L' des Zeigers mit dem Rand des grünen Quadrats deckt. Jetzt die rechte Maustaste drücken und den Pfeil ganz nach links oben fahren. Nochmals klicken, und schon stehen die ersten vier Level abrufbereit. ■

Klaus Vill

Steg the Slug

Ein paar Levelcodes gefällig? - Bitte sehr:

- 2 - RDNUHCCMGU
- 3 - EDOUTIOCKO
- 4 - HDPFUVLCCM
- 5 - ODOMFUVLIC
- 6 - MEBHETPIAG
- 7 - LECGLDTRHK
- 8 - NEDGFLDVRL
- 9 - OEFVHAGHLV
- 10 - PEGTTHIGLD

Klaus Vill

Zeliard

Läuft die Lebensenergie schon auf Reserve, sollte man sich ein ruhiges Plätzchen suchen, wo einem die Gegner nichts anhaben können. Anschließend schaltet man das Spiel auf die schnellste Spielgeschwindigkeit, und in wenigen Augenblicken ist man wieder bei voll-

en Kräften. Anschließend wieder runterschalten und normal weiterspielen. ■

Nick Panienski

Premiere

Modulbesitzer können dem tapferen Cutterlein an der Adresse \$C114F9 zu mehr Energie und bei \$C114F7 zu mehr Munition verhelphen. ■

Simon Westbues

Cool Crock Twins

Hier sorgt ein Modul für Spieler 1 an Adresse \$C3B6EF für mehr Leben. ■

Simon Westbues

Steel Empire

Und noch ein Modulpoke für den Amiga: Das Geld steht bei diesem Game an Adresse \$C31BD7. ■

Simon Westbues

The Aquatic Games

Bei vielen Disziplinen kann man sich zerbrochene Joysticks sparen, wenn man stattdessen eine Maus an den entsprechenden Port stöpselt. ■

Oliver Prühl

Sensible Soccer

Hier sind einige nützliche Tips, mit denen Ihr eigentlich locker Europameister werden solltet.

Laßt die Starspieler Eurer Mannschaft immer in einer Reihe spielen, damit die sich gut zuflanken können. Die Taktik 4-4-3 ist ganz gut, mit ihr ist man im Sturm durchschlagkräftig und steht in der Abwehr sicher. Im Spiel müßt Ihr schnell und zügig abspielen. Wenn Ihr in der Abwehr einmal den Ball verliert, wird es kritisch. Hohe Flanken aus dem Mittelfeld über die gegnerische Abwehr sind nützlich, Ihr solltet dann aber sofort schießen oder köpfen, denn der gegnerische Libero zieht Euch sonst schnell die Beine weg (Meist gibt es dann keinen Elfmeter, da der Ball gespielt wurde.). Seitenwechsel im Mittel-

feld bringen auch den stärksten Gegner aus der Fassung. In der Abwehr nur nicht zurück zum Torwart passen oder sich auf Zweikämpfe einlassen; der Keeper kümmert sich manchmal gar nicht um den Ball.

Die meisten Tore erzielt Ihr, wenn wenn Ihr den Ball kurz vor der Strafraumgrenze halbhoch und angelehrt in den Winkel donnert. Es ist auch ganz einfach, aus einer Ecke ein Tor zu erzielen: Spielt den Ball fast parallel zur Toraus-Linie, dann kommt Euer Mittelstürmer an den Ball. Diesen laßt Ihr nun zwei Meter vor der Toraus-Linie entlanglaufen und schießt den Ball in Laufrichtung mit Drall in Richtung Tor. Dies ist mit etwas Übung eigentlich eine todsichere Angelegenheit. Falls Ihr gegen eine starke Mannschaft mal Probleme habt, Torchancen zu erzielen, so versucht es doch einfach mal aus der zweiten Reihe. Ein Aufsetzer aus 30 Metern wirkt Wunder.

Man sollte übrigens immer mit der vom Computer gewählten Aufstellung antreten, das sind automatisch die besten Leute. Auch in Sachen Auswechslung sollte man sich auf den Rat des Computers verlassen. ■

Oliver Prühl

Super Mario World

Wer auf dem SuperNES von den Obergegnern nicht genug bekommen kann, der gehe zu einer bereits erledigten Burg und drücke die Tasten 'L' und 'R' gleichzeitig. ■

Nick Panienski

Magic Sword

Darf es auf dem SuperNES mal unbegrenzte Energie und freie Levelanwahl sein? Dann wählt im Optionenmenü *Exit* an und haltet auf dem zweiten Joypad die Tasten 'L' und Start gedrückt und drückt dann auf dem ersten Pad Start. ■

Christian Schuppan

Super Soccer

Mit einem Action Replay fürs SuperNES und dem Code 7E07 5B00 wird selbst die beste Mannschaft zum

AMIGA

1869, komplett deutsch	75,50
A.T.A.C., Handbuch dt. (ca. Januar)	a.A.
B 17, Handbuch ca. Januar	a.A.
Battle Isle/B.-Isle Data, kpl. dt.	74,50/45,50
B.A.T. II, komplett deutsch	81,50
Bundesliga Manager Ltd. Edition	85,—
Civilisation, komplett deutsch	82,50
Combat Classics (F 15 II/T. Yankee/688)	64,—
Curse of Enchantia, deutsche Version	89,—
Das Schwarze Auge, kpl. deutsch	79,50
Eye of the Beholder II, kompl. dt.	85,—
Gunship 2000, Handbuch deutsch	82,50
Hexuma, komplett deutsch	89,—
History Line, komplett deutsch	79,50
Humans, deutsch	64,—
Indiana Jones IV, kpl. deutsch	85,—
Kings Quest V./Space Quest IV u. Larry III kompl. deutsch, Sonderp., sol. Vorrat	39,—
Legend of Kyrandia, kpl. deutsch	64,—
Legend of Valour, kompl. deutsch	75,50
Lotus Turbo Challenge III, Anl. dt.	55,—
Lure of Temptress, kompl. deutsch	64,—
Monkey Island II, komplett deutsch	85,—
Nigel Mansell, Anleitung deutsch	64,—
Patrizier, komplett deutsch	75,50
Pinball Fantasy, Anleit. deutsch	61,50
Rome, Handbuch deutsch	67,90
Shuttle, komplett deutsch	64,—
Sim Ant, komplett deutsch	88,50
St. Thomas, Anleitung deutsch	74,50
Wing Commander I, komplett deutsch	89,—
X-Copy Tools mit Hardware, deutsch	86,50

MS-DOS

A-Train, komplett deutsch	95,—
Aces of the Pacific, Handbuch dt.	79,50
Alone in the Dark, kompl. deutsch	95,—
Ancient Art of War, Handbuch dt.	89,—
A.T.A.C., Handbuch deutsch	89,—
Battle Isle./B.-Isle Data, dt.	89,—/45,50
Bundesliga Manager prof. Ltd. Edition	89,—
Car & Driver, Handbuch deutsch	89,—
Burning Steel, Handbuch deutsch	89,—
Car & Driver, Handbuch deutsch	89,—
Civilisation, komplett deutsch	95,—
Comanche, Anleitung deutsch	95,—
Dark Seed, komplett deutsch	89,—
Das Schwarze Auge, kompl. deutsch	89,—
F 15 III, Handbuch deutsch	89,—
F 16 Falcon 3.0, Handb. deutsch	99,—
F 16 Falcon Mission Disk "	64,—
Grand Prix (MICROPROSE) Handb. dt.	95,—
Gunship 2000, Handbuch deutsch	99,—
Gunship 2000 Scenario-Disk "	64,—
Harrier, Handbuch deutsch	89,—
History Line, komplett deutsch	89,—
Inca, komplett deutsch	99,—
Indiana Jones IV, komplett deutsch	97,50
Kings Quest VI	88,—
Larry V, VGA, komplett deutsch	79,50
Laura Bow II, komplett deutsch	79,50
Legend of Kyrandia, kpl. deutsch	69,—
Links pro 386er, VGA, Handb. deutsch	89,—
Monkey Island II, komplett deutsch	89,—
Patrizier, komplett deutsch	89,—
Red Baron, kompl. deutsch VGA	79,50
Secret Weapons of the Luftwaffe	82,50
S.W. Scenery P 38/P 80	je 33,90
S.W. Scenery He 162/Do 335	je 39,90
Sherlock Holmes, komplett deutsch	88,—
Sim Earth, komplett deutsch	95,—
Sim Life, deutsch	89,—
Space Quest V	+ 79,50
Startrek 25th Anniv., kpl. deutsch	+ 75,50
Strike Commander, Handbuch deutsch	+ 89,—
Strike Commander Speech Pack	+ 49,—
Task Force, Handbuch deutsch	89,—
Ultima Underworld, Anltg. deutsch	79,50
Ultima VII, komplett deutsch (386)	105,—
Waxworks, komplett deutsch	69,—
Wing Commander II, komplett deutsch	95,—
Wing C. II, Sprachausg., englisch	39,90
Wing C. II Special Oper. I u. II,	je 49,—
Wing C. II incl. Miss. u. Speech CD-ROM	98,—
Wizardry 7 (Nur MS-Dos)	89,—
X-Wing, Handbuch deutsch	95,—
Soundblaster 2.0 m. Wind. 3.1 Treib.	175,—
Soundblaster pro m. Wind. 3.1 Treib.	345,—
Soundblaster pro, 16 ASP NEU!!!	499,—
Gravis-Joystick (Analog) schwarz	69,50
Thrustmaster: Flight- & Weapon Contr.	je 175,—

+ = 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 0 21 03 / 4 20 22

Liste kostenlos!
(Bitte um Angabe des Computertyps)
Kein Ladenverkauf · Nur Versand

Dauerverlierer: Die Gegner geben sich zwar die größte Mühe und schießen Tore am laufenden Band, den Schiri beeindruckt das allerdings wenig, denn er läßt nichts gelten. ■

Denis Vukosav

Super Tennis

Damit Euer SuperNES-Boris gleich zu Beginn die besten Fähigkeiten hat, solltet Ihr im Player-Select-Screen folgende Tastenkombination drücken: 5xL, X, 7xR und dann X auf dem zweiten Joypad. ■

Nico Urmetzer

Bucky O'Hare

Hier sind die Levelcodes fürs NES:

- 1 - LNjZ3
- 2 - MNK83
- 3 - 6PW2J
- 4 - MQL!4
- 5 - MQW(herz)L
- 6 - MRM!W
- 7 - 6RM(herz)(hase) ■

Mirko Levering



Heimdoll

Habt Ihr Euch auch schon mal gewünscht, einen Cheat zu haben, mit dem Ihr die Werte Eurer Charaktere nach Belieben ändern könnt? Falls ja, kann dieser Wunsch, wenn Ihr einen Hex-Editor habt, erfüllt werden. Ihr müsst einfach Euer abgesavetes Spiel (*savegame.dat*) mit Eurem Hex-Editor verändern. Der maximale Wert, den Ihr Euren Charakteren in den Eigenschaften etc. geben dürft, beträgt FFh/255d. (Nach den Regeln des Spieles ist 63h/99d zwar das Maximum, aber was soll's.)

Legende:
 GO = Gold
 ST = Strength
 DE = Dexterity
 LU = Luck
 RL = Runelore
 HE = Health

Adressen:
 Charakter 1

...
 00002AC0 : xx xx xx xx xx xx xx xx GO GO xx xx ST xx DE xx
 00002AD0 : LU xx RL xx HE xx xx xx xx HE xx xx xx xx xx

...
 Charakter 2

...

Tiny Toons

Hier sind die ersten Action-Replay-Codes für den Game Boy: 0102 C3C9 sorgt für unbegrenzte Leben, Energiemangel läßt sich mit 0102 F0C0 ausschalten. ■

Andreas Siegert

Adventure Island

Hier lauten die Game-Boy-Zauber-codes 0103 19C4 (Leben) und 087F 22C4 (Energie). ■

Andreas Siegert

Super Mario Land

Und für den guten alten Mario auch gleich noch einen Mogelcode auf dem Game Boy: 0102 15DA sorgt für unbegrenzte Leben. ■

Andreas Siegert

00002B10 : xx xx xx xx GO GO xx xx ST xx DE xx LU xx RL xx
 00002B20 : HE xx xx xx xx xx HE xx xx xx xx xx xx xx xx

...
 Charakter 3

...
 00002B60 : GO GO xx xx ST xx DE xx LU xx RL xx HE xx xx xx
 00002B70 : xx xx HE xx xx xx xx xx xx xx xx xx xx xx xx

...
 Charakter 4

...
 00002BA0 : xx xx xx xx xx xx xx xx xx xx xx GO GO xx xx
 00002BB0 : ST xx DE xx LU xx RL xx HE xx xx xx xx xx HL xx

...
 Charakter 5

...
 00002BF0 : xx xx xx xx xx xx xx xx GO GO xx xx ST xx DE xx
 00002C00 : LU xx RL xx HE xx xx xx xx HE xx xx xx xx xx

...
 Charakter 6

...
 00002C40 : xx xx xx xx GO GO xx xx ST xx DE xx LU xx RL xx
 00002C50 : HE xx xx xx xx xx HE xx xx xx xx xx xx xx xx

...

Christian Otto

Ishar

Falls Eure Charaktere zu schlechte Eigenschaften haben, müßt Ihr Euch nicht mehr mit Ihnen abfinden. Ihr könnt Sie jetzt nach Eurem Geschmack ändern. Dazu benötigt Ihr nur einen Hex-Editor und ein kleines bißchen Grips. Falls Ihr dies beides besitzt, müßt Ihr nun nur noch den Hex-Editor starten und in diesem Eure *.sav Datei ändern. Damit Ihr auch wißt, was Ihr ändern müßt, schaut einfach auf die untere Tabelle. Der Buchstabe steht immer für die Bedeutung, die darauffolgende Zahl steht für den Charakter, z.B. E2: E steht für Energie, 2 bedeutet das dies der Wert für den zweiten Charakter Eurer Party ist. Wenn ihr also für E2 64h einsetzt, besitzt der zweite Charakter Eurer Party einen Energiewert von 100. Um herauszufinden, wer Euer zweiter Charakter ist, müßt Ihr nur das Spiel laden und Euch die Reihenfolge Eurer Charaktere anschauen (1. Charakter = links, letzter = rechts). Falls Ihr nur 3 Charaktere besitzt, gelten für Euch nur die Zahlen bis *3. Das Maximum für alle Werte ist 64h/100d.

Legende:
 E = Energie
 L = Level
 S = Stärke
 G = Gesundheit
 W = Weisheit
 I = Intelligenz
 B = Beweglichkeit
 P = Psyche
 K = Kondition

...
 000001D0 : xx xx xx xx xx E1 xx E2 xx E3 xx E4 xx E5 xx xx
 000001E0 : xx xx xx xx xx xx xx xx xx E1 xx E2 xx E3 xx E4
 000001F0 : xx E5 xx xx xx xx xx xx xx xx xx xx xx xx xx

...
 000002E0 : xx xx L1 L2 L3 L4 L5 S1 S2 S3 S4 S5 G1 G2 G3 G4
 000002F0 : G5 W1 W2 W3 W4 W5 I1 I2 I3 I4 I5 B1 B2 B3 B4 B5
 00000300 : P1 P2 P3 P4 P5 K1 K2 K3 K4 K5 xx xx xx xx xx xx

Falls Ihr die Adressen der Fähigkeiten der Charaktere vermisst, habt Ihr Recht. Sie sind nicht angegeben, da Sie sich durch die übrigen Werte ergeben. Dies ist auch der Grund, warum Ihr, wenn Ihr alle Werte auf 100 bringt, bei einigen Fähigkeiten Minuszahlen erhaltet. Denn die Höchstwerte der Fähigkeiten betragen etwa 120, und falls der Computer bei den Werten der Stärke etc. nur 100er vorfindet, wird er daraus die Fähigkeiten der Charaktere errechnen und dann zu höheren Ergebnissen als 120 kommen. Diese höheren Ergebnisse werden als Minuszahlen wiedergegeben. Ihr müßt selber herumexperimentieren, welche Werte am besten für Eure Charaktere sind. ■

Christian Otto

Elvira II

Ist es Euch auch schon passiert, daß Ihr auf einmal keine Gegenstände mehr mit Euch tragen könnt, weil Euer Charakter nicht genügend Kraft hat? Dann ändert doch einfach mit einem Hex-Editor in der *.sav-Datei die Werte Eures Charakters. Benutzt dazu die unten angegebene Tabelle - die auf alle Fälle für den PC gilt.

Legende:

- WU = Waffenübung : max. Wert 255d/FFh)
- SR = Stärke : "
- GE = Genauigkeit : "
- KO = Konstitution : "
- WK = Willenskraft : "
- GR = Giftresistenz : "
- MR = Magieresist. : "
- IG = Intelligenz : "
- ST = Stufe : max. Wert 99d/63h
- ER = Erfahrung : "
- KP = Kraftpunkte : "
- TP = Trefferpunkte : "

000069D0 : xx xx xx xx xx xx xx xx xx xx WU xx SR xx GE
 000069E0 : xx KO xx WK xx GR xx MR xx IG xx xx xx xx xx ST
 000069F0 : ER ER xx KP xx TP xx xx xx xx xx xx xx xx xx

Christian Otto

Lord of the Rings

Kommt Ihr nicht mehr weiter, weil Eure Partycharaktere zu schlechte Eigenschaften haben? Falls ja, kann dem nun abgeholfen werden. Alles was Ihr dazu benötigt, ist ein Hex-Editor. Mit diesem könnt Ihr Euren abgespeicherten Spielstand verändern (er ist unter Eurem Lord-of-the-Rings-Verzeichnis und heisst entweder *data1.bin* (= *Spielstand 1*) oder *data2.bin* (= *Spielstand 2*), Ihr müßt dazu nur den Hex-Editor laden und dann Euren abgespeicherten Stand wie angegeben verändern. In dem folgenden Beispiel besteht die Party aus 6 Charakteren: 1. Frodo Baggins, 2. Sam Gamgee, 3. Pippin Took, 4. Merry, 5. Athelwyn und 6. Pony. Ihr könnt aber, falls Eure Party aus anderen Charakteren besteht, da die Werte immer in gleicher Reihenfolge und auf den gleichen "Längengraden" liegen, das Ganze auf Eure Charaktere beziehen. Ihr müßt dazu nur die Namen Eurer Charaktere finden und Euch dann die Anordnung der Werte der Charaktere in der hier angegebenen Party auf Eure Charaktere übertragen. Der maximale Wert aller Eigenschaften ist 255d/FFh.

Legende:

- DX = Dexterity
- ED = Endurance
- ST = Strength
- WL = Will
- LK = Luck
- LF = Life

Werte für Frodo Baggin:

...
 000008B0 : xx xx xx xx xx xx xx xx xx xx xx xx xx xx DX ED
 000008C0 : ST WL xx LK LF xx xx xx xx xx xx xx xx xx xx xx
 000008D0 : xx xx xx xx xx xx xx xx xx xx xx xx xx xx xx xx
 000008E0 : xx xx xx xx Name des Charakters
 ...

Für den Rest der Party gilt genau das selbe Muster, jedoch sind die Adressen anders:


Sam Gamgee = 000009C0 - 000009F0
 Pippin Took = 00000AB0 - 00000AE0
 Merry = 00000BB0 - 00000BE0
 Athelwyn = 00000CB0 - 00000CE0
 Pony = 00001BB0 - 00001BE0

Christian Otto



Innovative Computer GmbH

Kelkheimer Str. 45/7, 6233 Kelkheim
 Telefon 0 61 95 / 98 00, Fax 0 61 95 / 6 70 70



SOUND-KIT

199,-

- Soundkarte Soundblaster und Adlib kompatibel
- unterstützt Windows 3.1 (mono)
- Stereo Lautsprecher (passiv)
- Stereo Kopfhörer, Joystickanschluß
- Anschluß für Stereoanlage
- incl. Software:
 - MAC's Opera → Software zum Komponieren
 - **Monkey Island 2** → Die Welt der Piraten im PC
 - MAD TV → Werden Sie Ihr eigener Programmredirektor

SOUNDBLASTER PRO

299,-


- inclusive DOS & Windows Treiber
- Voice Editor II
- Sampling Software (engl. Version)
- Cinch Klinke Stereo Audiokabel
- ...und vieles mehr...

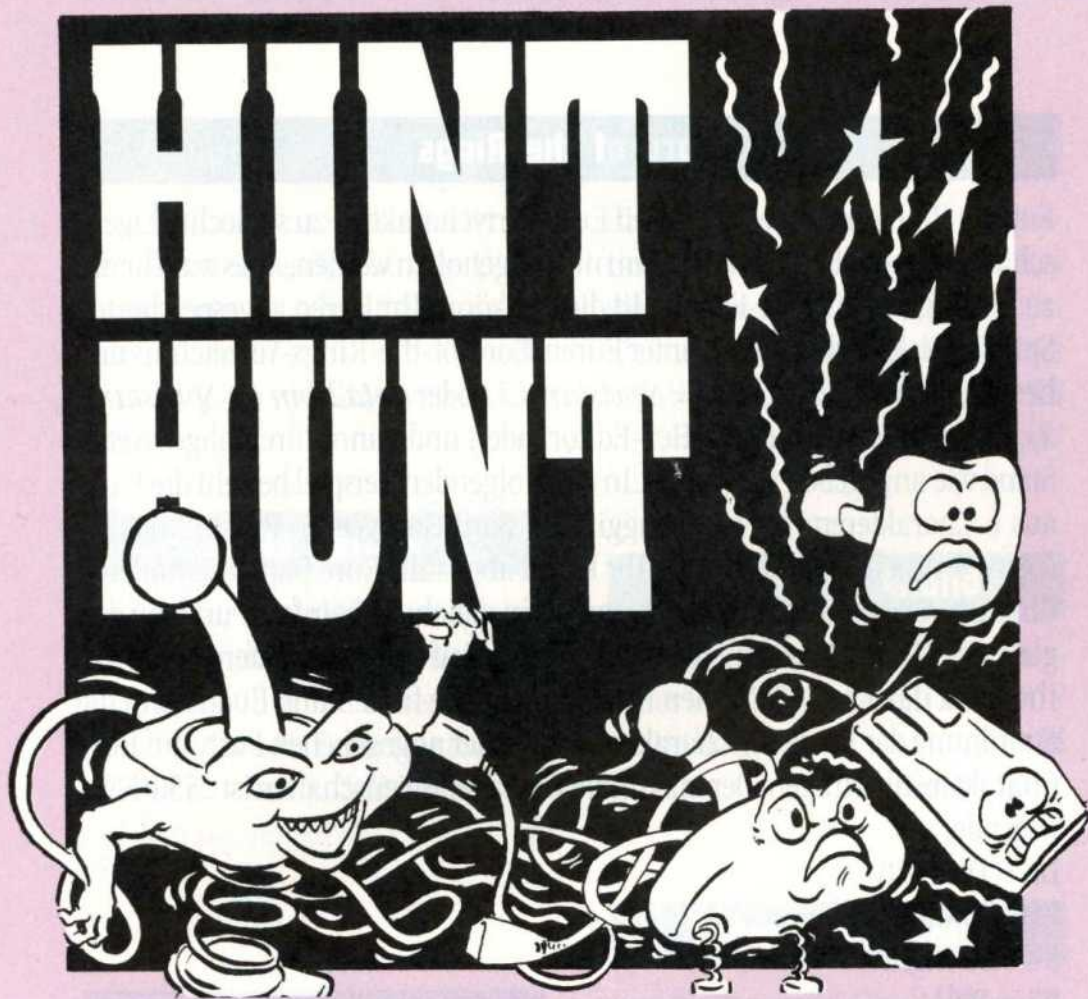
CD-ROM Laufwerk

Philips CM 205

499,-

- TESTSIEGER CHIP 6/92
- mit Controller
- 32 kB Cache
- 150 kB/s. Datenübertragung
- 257 ms Zugriffszeit
- 0,2% Klirrfaktor





Die Fragen ...

Death Trap

Carsten würde sein seelisches Gleichgewicht wiederfinden, wenn ihm jemand einen Cheat auf dem Amiga verraten würde. ■

Moonshine Racers

Weiterhin plagt sich Carsten mit diesem Spiel herum und hätte auch hierfür gerne einen Cheat. ■

Fallen Angel

Und da aller guten Dinge drei sind (schließlich ist ja bald Weihnachten...), wünscht sich Carsten auch hier Hinweise zu Mogelmöglichkeiten. ■

Arkanoid 2

Über einen Cheat unter dem Weihnachtsbaum würden sich auch *Ein verzweifelter Fan* und Oliver freuen. ■

Scary Mutant Space Aliens from Mars

Oliver fragt sich außerdem, wie er gleich zu Anfang aus dem Schlafzimmerfenster rauskommt. ■

Fairlight

Der Oldie für den guten alten CPC beschäftigt *Cheesy* immer noch. Kann ihm irgendwer mit Lösungshinweisen dienen? ■

Apprentice

Auch schon etwas betagter, dieses Amiga-Spiel. Doch nicht alt genug, um Sigrid nicht noch immer an Welt 17 verzweifeln zu lassen. Wer kann helfen? ■

Dune

Mike hat trotz unserer Lösungshilfe noch so einige Probleme: Ihn interessiert, wie nun eigentlich die Fremden an die Waffen der Schmuggler in den Sietches herankommen. Und außerdem würde er von Kynes gerne noch eine Ladung Keimlinge abstauben, da die erste schon verbraucht ist... ■

Legend

Stefan steckt im ersten Level des Dungeons Fagranc fest. Seine Fragen: Wie öffnet man die Truhe im Raum mit den versteckten Teleportern? Wo sind die fehlenden Schlüssel zu finden? ■

Space Quest II

Weiterhin sucht Sonny nach einem sicheren Weg durch den Sumpf. ■

(No problemo! Hinter dem Labyrinth der Schlingpflanze - da muß man leider durch und wieder zurück - wächst ein Busch mit Stinkebeeren. Reibt man sich damit ein, stört das Sumpfmonster nicht mehr.)

Laura Bow II

Nach Dienstschluß ist im Museum scheinbar tote Hose. Die Erfahrung müssen zumindest Tom und Tobi machen: Nach Befragung aller Verdächtigen und dem Belauschen aller Gespräche sind die Herrschaften mit Ausnahme des Wächters plötzlich weg, und im Souvenirshop scheint mit Notizbuch, Wasserglas und Lupe auch nicht viel zu holen zu sein. Wie wird nun der zweite Akt beendet? ■

The Legend of Kyrandia

Tina steckt in der Höhle fest aus der vorher Malcolm herausgekommen ist. Ihre beiden größten Probleme: Wie kann man die *Fireberries* frischhalten? Und wie kann man eine Brücke bauen, um über den Abgrund zu kommen? ■

Loom

Dirk hängt in der Gläsernen Stadt fest und weiß nicht, wie er an die Sense und an die Kugel herankommt - die beiden Wärter schmeißen ihn immer wieder raus. Wie kann man den Knilchen dieses abgewöhnen? ■

Monkey Island II

Ulf hat so seine Probleme, an die Einladung zum Maskenball, Hammer und Nagel sowie an den Affen zu kommen. ■

(Nicht mehr lange: Die Einladung gibt es, wenn man auf Phatt Island beim Glücksspiel mit-

macht - und vorher in der Seitengasse die Gewinnzahl in Erfahrung bringt. Hammer und Nagel kann man sich beim Schreiner in Woodtick 'ausleihen', nachdem man ihn mit einer kleinen Sägearbeit am Holzbein des Piraten zu einem Hausbesuch veranlaßt hat. Der Affe schließlich bekommt die Banane, die man nach dem Knastaufenthalt im zweiten Umschlag findet, aufs Metronom gesteckt.)

Commander Keen 4

Sonny sucht den Weg zur versteckten Pyramide. Wer kennt ihn? ■

Abandoned Places

Ace und *Merlin* haben so ihre Probleme bei der Prüfung im Dungeon von Fairlight. Die da wären: Wie öffnet man die verschlossenen Türen im oberen Teil des Dungeons? Und wie kommt man an den Schlüssel für die verschlossene Tür im ersten, unteren Teil des Gewölbes? Und noch etwas generelles: Wie kommt man an der Oberfläche von Kalynthia an Moneten? Nach Kämpfen geht man nämlich immer leer aus - muß das so sein? ■

Deuteros

Jürgen kommt aus dem Streß nicht mehr raus: Das eigene System ist ja schnell geschafft, und Proxima, die zweite Runde, ist auch noch zu erobern. Dann aber fallen die Feinde wie Heuschrecken ein und die Zeit reicht kaum noch, sich um das dritte System zu kümmern. Wer leistet Schützenhilfe? ■

Starflight II

Andreas sucht den *Key Transmitter*. Zwar haben ihm die *Dweenles* schon Informationen über die *Fallen Star*-Konstellation geliefert, die planetarischen Koordinaten fehlen jedoch noch. Könnte es sein, daß eine andere Rasse noch weitere Informationen liefern kann? ■

Cadaver

57 Prozent im ersten Level geschafft zu haben, ist noch nicht sonderlich viel. Allerdings steht David im Wächterzimmer ein fieser Drache gegenüber, den er nicht austricksen kann. Werhilft? ■

Shining in the Darkness

Wie kommt man bei den *Arms of Light* an das Schild bei 1E/9S heran? Muß dazu das Gitter geöffnet werden? Und wenn ja, womit? ■

Bard's Tale III

Christian kommt in Gelidia, der dritten Dimension, nicht weiter. Wer weiß, was dort zu machen ist? ■

Eye of the Beholder II

Steve hat zwar die Münzen *Mapaj* und *They Shall Rejoice*, kommt aber im letzten Level trotzdem nicht an den Türen mit den Münzschächten vorbei. Warum? ■



... und ein paar Antworten

Bloodwych

Michael suchte in der Ausgabe 11/92 verzweifelt nach einem bestimmten Schlüssel - so findet er ihn: Er sollte sich vor die rote Tür zum *Dragon Tower* stellen und sich nach rechts drehen. Nun sieht er einen Knopf, der zu drücken ist. Jetzt geht es zurück durch das Treppenhaus hinter der *Chromatic Door* in die Ecke, wo hinter einer verschlossenen Gittertür vier rote Gegner herumstehen. Dort eine kleine Linksdrehung, und ein langer Gang kommt ins Blickfeld. Direkt am Anfang des Ganges ist in der rechten Wand ein Fach, das den gesuchten *Serpent Key* enthält. ■

Lord Chaos

Ultima VII

Für die geschlossenen Stahltüren erhält man den Schlüssel vom Wächter Sintag, der vor den Türen auf und ab marschiert - allerdings erst dann, wenn man die drei Generatoren in den Dungeons *Despise* und *Deceit* sowie im *Meditation Retreat* ausgeschaltet hat.

Vor Penumbras Tür muß man zusätzlich noch einen Faden aus gesponnener Wolle (gibt es in Britain) und etwas Gold ablegen. Weiterhin müssen noch vier Stücke *Blackrock* auf die Sockel um Penumbras Bett gelegt werden, damit die Gute keine Kopfschmerzen bekommt. ■

Arnd Monsees

Battletech - The Crescent Hawks Inception

Um das Problem im Raum mit der Sternkarte zu lösen, sollte mal ein Blick ins Handbuch geworfen werden - und zwar auf Seite 14. Dort ist die gleiche Sternkarte abgebildet, allerdings sind dort sechs Sterne miteinander verbunden. Diese Sterne sollten im Sternraum eingeschaltet werden, und schon kann man sich am Eingang den *White Code* abholen. Der Pfeil in der Übersicht zeigt immer auf den Starport, er dürfte wohl eine Art Wegweiser sein. ■

Lord Chaos

Paradroid 90

Mit einem echten Cheat kann Marco leider nicht gedient werden, allerdings kann er sich im Titelbild per Modul an Adresse \$128B das Startlevel einstellen. Nur sollte der Wert nicht größer als 6 sein, sonst gibt es einen saftigen Absturz. Der Schlüssel kann gar nicht benutzt werden, aber es gibt für ihn einige Zusatzpunkte, also trotzdem einsammeln. ■

Markus Gasper



Seit 30.10.

Am Kiosk, am Bahnhof... eigentlich überall

ASM EXTRA 2
SSI-SPECIAL

DANACH
GIBT ES KEINE
FRAGEN
MEHR

ASM EXTRA Nr. 2
aktueller Softwaremarkt
EXTRA
DE KRYNN-SAGA
Dark Queen ...
Death Knights ...
Champions ...
of Krynn
SSI-SPECIAL
AD&D-HITS
KOMPLETTE LÖSUNGEN
& KARTEN FÜR PROFIS!
der direkt bestellen: 0 56 51/929 902 (24h)

Back to the Future

Hier sind die Cheats, die Norman in der 11/92 gesucht hat: Im ersten Level *ROTTEN CHEAT* eingeben, für Level 2 *LOUSY CHEAT* und in Level 3 *LOWDOWN CHEAT*. ■

Dominik Smasal

Total Recall

Wenn Norman im Titelbild *LISTEN TO THE WHALES* eingibt, sollte sich dieses auf den Kopf stellen - anschließend sollte Energie keine Mangelware mehr sein. ■

Dominik Smasal

Operation Stealth

Holger sollte, nachdem er sich aus dem U-Boot katapultiert hat, auf den Meeresboden schwimmen und dann ein oder zwei Bilder nach rechts.

Dort findet er zwischen den Algen einen Spanngummi. Anschließend geht es ganz nach rechts, wo an einer Palme gezogen werden muß, damit sich eine Geheimtüre öffnet. ■

Thomas Fertig

Darkseed

Wie der Fragende in der 11/92 richtig vermutet hat, spielt das Polizeirevier bei seinem Problem eine wichtige Rolle: Um den Besuch dort gut zu überstehen, sollte man in der Realwelt in der Bibliothek die (recht schwer zu findende) Haarnadel organisieren. Anschließend läßt man sich in der Realwelt festnehmen. Nachdem die Nadel unter dem Kissen versteckt wurde, kommt man mit der Visitenkarte des Rechtsanwaltes wieder frei. Wurde dann sichergestellt, daß sich die Waffe nicht im Polizeirevier befindet, kann man den Schritt in die Alienwelt wagen. Wurde man dort inhaftiert, kann man sich mit der Nadel befreien und einem Mitgefangenen helfen. Als Belohnung gibt es eine Tarnkappe, mit der der Wächter vor der Bibliothek ausgetrickst werden kann. ■

Antonio Krüger

Lure of the Temptress

Um das Destillat aus dem Destillationsgerät zu bekommen, benötigt man eine leere Flasche, die man von der Wirtin in der Elsterschänke er-

hält - allerdings erst, wenn man ihr die Kette übergibt. Letztere ist die Belohnung für den Botengang vom Dorfgenoven zum Gemischtwarenhändler. Jetzt gibt es nur noch ein kleines Problem: Die Flasche ist nicht leer. Zum Glück ist der Schmied ein Bilderbuch-Alkoholiker und freut sich über jeden Tropfen - und der ordnungsgemäßen Verwendung der Flasche steht nichts mehr im Wege. ■

Antonio Krüger

Cadaver

Damit Michael den zweiten Level beenden kann, muß er alle neun im Labyrinth zu findenden Juwelen einsammeln. Die Türen lassen sich nur mit dem Türöffnen-Spruch öffnen. Hat man dann alle Juwelen, geht man zur Schatzkammer. Jetzt muß nur noch ein wirklich einfaches Rätsel gelöst werden, und schon ist man in Level 3. ■

Maik Ludewig

Wrestlemania

Daniel kann mit folgender Taktik nicht nur *Mr. Perfect* besiegen, son-

dern auch einige andere Gegner: Ganz einfach aufs Seil steigen, warten bis der Gegner richtig steht und dann springen. Das Spielchen solange wiederholen, bis der Gegner keine Energie mehr hat, und ihn dann auf dem Boden festnageln. Falls ein Gegner mal zu stark sein sollte, kann man ihn auch außerhalb des Rings mit dem Stuhl bearbeiten. ■

Thomas Dinger

Leander

Schlechte Nachrichten für die *Tiger Crew*: In der Originalversion (und nur dort) ist statt dem Stein an der Kette ein Brett, durch das man wieder zum Ausgang kommt. Pech gehabt... ■

Obelix

Die dunkle Dimension

Hier sind für Frank und seinen C-64 einige recht hilfreiche POKE-Adressen: Die Werte für Stärke, Geschicklichkeit, Klugheit, Charisma, Attacke und Parade befinden sich an den Adressen 49224 bis 49229. Das Level kann man bei 49241 und

Anzeige



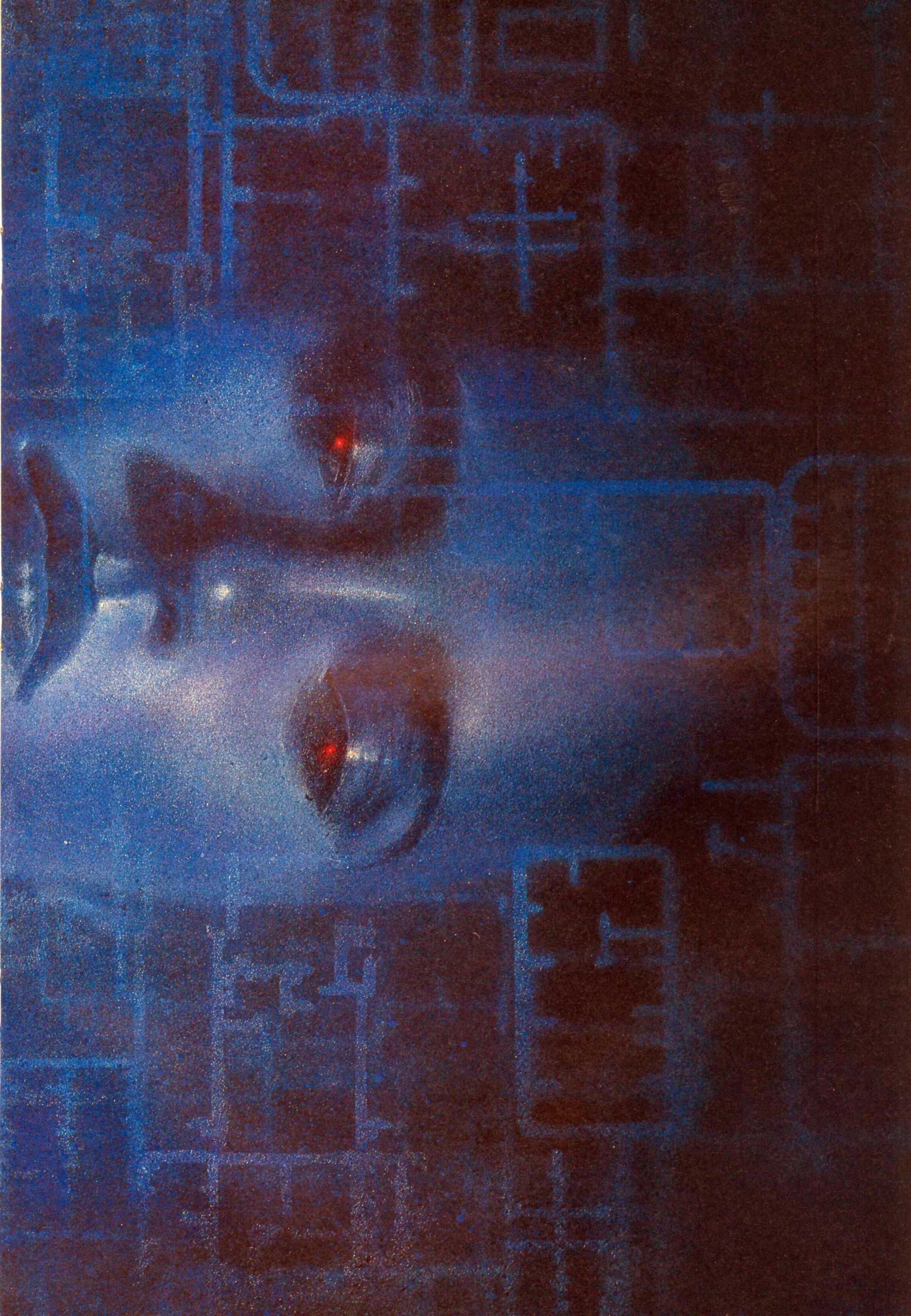
HOTline

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







aktueller
software
markt



LETHAL WEAPON

ocean



die Nahrung bei 49244 einstellen. Während bislang noch ein einfaches POKE (adresse), (wert) reicht, ist für die folgenden Manipulationen etwas hexadezimale Rechenkunst nötig, und zwar nach der Formel $POKE(adresse), (wert/256) : POKE(adresse-1), (wert-256*PEEK(adresse))$. Für (adresse) gelten dann folgende Werte:

- Vital/aktuell: 49231
- Vital/maximal: 49233
- Astral/aktuell: 49235
- Astral/maximal: 49237
- Erfahrung: 49239
- Gold: 49243

Die von Frank gesuchten Gegenstände gibt es in Mubrak, man braucht nur die richtigen Leute ansprechen: Der Bettler vor der Spielhöhle rückt die Glasflöte für 200 Goldstücke raus, der Schmied will für das Blasrohr glatte 500 Goldstücke.

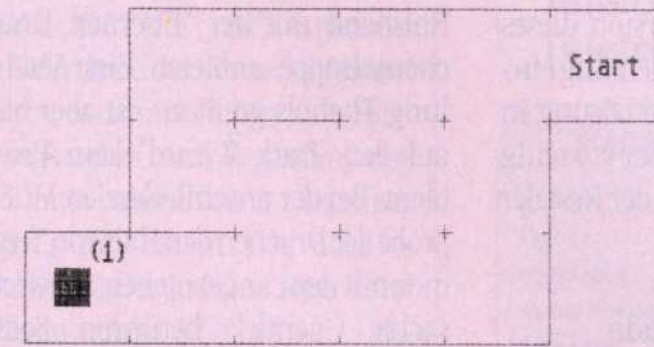
Stefan Palm

Final Fantasy Adventure

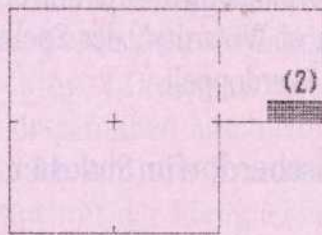
Vincent sollte zuerst durch die *Silver Mine* marschieren. Im ersten Abschnitt werden die ersten zwei Weichen mit der *Mattlock* umgestellt, anschließend geht es durch das schwarze Loch (1) zum Abschnitt 2. Dort geht man an die Wand, schlägt den Geheimgang auf und geht über die Treppe (2) runter und kurz nach draußen. Es folgt Abschnitt 3, wo man nur die Treppe (3) benutzen muß, um in Abschnitt 4 zu kommen. Hier wartet schon der Herrscher, der nach seinem Ableben etwas Silber hinterläßt. Aus diesem läßt man sich bei *Watts* Silberwaffen schmieden und besucht dann den *Gaia Pass*. Dort geht man an der abgebildeten Stelle nur soweit, bis sich die Türe schließt, dann geht es zu den Statuen und zum wohlverdienten Finale.

D.Hörig/A.Trennt

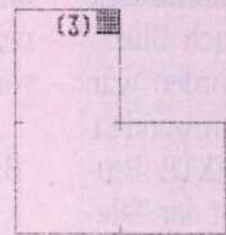
1. Abschnitt:



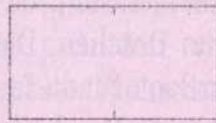
2. Abschnitt:



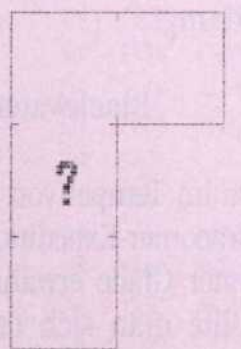
3. Abschnitt:



4. Abschnitt:



Gaia's Pass:



Das Schwarze Auge

Zunächst einmal zu Phillips Problemen mit seiner müden Truppe: Vielleicht sollte er den Herrschaften mal ein paar Tage Ruhe gönnen - immerhin dauert es ja nach einem ordentlichen Saufgelage auch zwei Tage, bis die Truppe wieder vollkommen fit ist. Bleiben die Charakterwerte dann weiterhin unten, sollte man es mal mit einem Besuch beim Heiler oder einer 'Wunderkur' versuchen, vielleicht hilft auch ein Besuch im Tempel - Spende und Gebet natürlich vorausgesetzt.

Und nun zu Oliver und dem Schwert *Grimmring*. Was macht man wohl mit einem Schwert? Natürlich Zeltstangen und Orkköpfe spalten. Dieses spezielle Schwert hat allerdings noch einige andere Eigenschaften: Einmal ist es magischer Natur und verleiht dem Träger erhöhte Treffsicherheit, zum anderen ist es für das Finale zwingend notwendig, und wie gelangen die Helden nun zum Finale? Der Weg dorthin führt über die Strecke von Skezellen nach Phexcaer und sollte am besten von Skezellen aus beschritten werden, da beim Durchqueren der Sümpfe sonst wichtige Gegenstände verloren gehen können. Unterwegs trifft die Party auf eine Elfe, die die letzten

noch fehlenden Informationen herausrückt. Jedem normalen Abenteuer würde dies reichen, das Programm besteht allerdings noch auf einige zusätzliche Aufgaben.

So gilt es, einen auf dem Weg liegenden Dungeon zu durchforschen und ihn von einigen fiesen Orks zu säubern. Am Ende der Aktion sollte man ein Dokument finden, in dem der genaue Treffpunkt des Orkheeres vermerkt ist, und das nur von einem Helden mit entsprechenden Sprachkenntnissen entziffert werden kann. Das Aufmarschgebiet ist der Einsiedlersee, aber bevor sich die Party dorthin begibt, sollte sie sich mit Wirselskraut und anderen Heilmitteln sowie ordentlichen Waffen und Rüstungen ausstatten. Anschließend geht es von Phexcaer in Richtung Einsiedlersee. Schon recht bald hat man den Treffpunkt der Orks erreicht. Eine letzte Rast, dann kommen auch schon die Orks anmarschiert. Während des Kampfes darf keine Magie eingesetzt werden, da sonst der Anwender zu Staub zerfällt, magische Gegenstände wie Schwerter, Ringe oder Kraftgürtel dürfen jedoch verwendet werden. Der Endkampf dauert ziemlich lange, am Schluß winkt jedoch eine nette Endsequenz.

Marco Behrendt

Anzeige

ESSER SOFT KÖLN

Inh. Christa Esser

AMIGA		P C		AMIGA		P C	
1869	69.-	83.-	John Madden 2	..	63.-		
A-Train engl.	..	73.-	King's Quest 6	..	81.-		
Aces of the Pacific DA	..	77.-	Laura Bow 2 DV	..	73.-		
B-17 Flying Fortress	..	93.-	Leather Goddess 2 DV	..	91.-		
Bane of Cosmic Forge	69.-	69.-	Legend of Kyrandia	56.-	63.-		
Beau Jollys Big Box DA	63.-	..	Links 386 PRO	..	84.-		
Birds of Prey	79.-	88.-	Links Course je	37.-	37.-		
Caesar DA	56.-	63.-	Lord of the Rings/2	60.-	73.-		
California Games 2	56.-	66.-	Lotus Turbo 3 DA	49.-	..		
Campaign DV	63.-	63.-	Lure of the Temptress	66.-	66.-		
Carl Lewis Challenge	56.-	73.-	Magic Pockets	56.-	69.-		
Carriers at War	..	73.-	Mantis DA	..	105.-		
Castles of Dr.Brain DV	69.-	77.-	Might & Magic 4	..	69.-		
Civilization	77.-	93.-	Oxyd (incl. Buch) DV	59.-	59.-		
Combat Classics DA	56.-	63.-	Pinball Fantasies DA	56.-	..		
Dark Queen of Krynn	63.-	69.-	Power Hits	56.-	66.-		
David Leadbetters Golf	..	81.-	Powermonger	..	79.-		
Der Patrizier DV	69.-	83.-	Regent DV	69.-	..		
Dungeon Master	56.-	73.-	Risky Woods	60.-	63.-		
FS Enhancement Editor	..	56.-	Shadow of Beast 3 DA	63.-	..		
FS Scenery Grand Canyon	..	35.-	Sherlock Holmes DV	..	86.-		
FS Scenery Tahiti	..	56.-	Special Forces	77.-	91.-		
Gunship 2000 Scenario DA	..	56.-	Spellcasting 301	..	63.-		
Hexuma DV	84.-	84.-	Summer Challenge DA	..	63.-		
Humans DA	56.-	56.-	Troddlers DA	56.-	..		
Indy 4 DV	84.-	84.-	Wing Commander 1/2 DV	84.-	91.-		
Int. Sports Challenge	63.-	73.-	Soundblaster 2.0 engl.	..	179.-		
Jimmy White Snooker DA	69.-	66.-	Soundblaster Pro engl.	..	349.-		

* 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

Dark Queen of Krynn

Nachdem irgend so ein hinterhältiger Orc in die erste Version dieses Rollenspiels einen kleinen Bug eingebaut hatte, mußte die Lösung in unserer SSI-Special leider vorzeitig abbrechen. Hier ist nun der Rest der Lösung...

Blackwater Glade

Da im Tempel von Hawkbluff eine Draconier-Expedition nach Blackwater Glade erwähnt worden war, sollte man sich dort hinwenden. Falls man eine KORREKTE Programmversion besitzt, ist der Teleporter (y) im Norden ausgeschaltet, wenn man das 'Buch von Amrocar' gefunden hat. Wenn NICHT, trifft man wohl auch den wandernden Barden Baldrick nicht, der sich hier herumtreibt. Die Karte von 'Blackwater Glade' findet man im 'Book of Amrocar' (Journal #25), das Paßwort für die Tür im Norden ist 'HABO!LJX' und steht dort RÜCKWÄRTS drin. Wer trotz einer defekten Version gleich weiterspielen möchte, der speichere das Spiel UNMITTELBAR VOR dem Teleporter (y) und ändere im letzten SAVGAMx.QSV die Koordinaten in den Feldern 400h und 401h von 0F 07 auf 10 06 - und man steht vor der Tür zum 'Lager von Tremor'!

Vorher sollte man dieses Gebiet jedoch vollständig erkunden, nur den Verschwörern bei (2) muß man nicht folgen. Der Silberdrache Clematra in (9) bietet einen sicheren Rastplatz, und nach der Episode in Bai'or kann man von hier mit den Drachen nach Aldinanachru fliegen, das ist der EINZIGE Weg zur Zitadelle der Gnomen. Die ortsfesten Gegner in Blackwater sind nicht zu schwer, selbst die zwei 'Black Mages' und die Bakhali bei (6) sind mit einiger Vorbereitung kein Problem. Weit gefährlicher können Patrouillen von Thenols (und 'Black Wizards'!) werden, Vorhut der Thenol-Armee. Die greifen aber hier wohl eher zufällig an. Bei dem Bakhali, der mit dem Krokodil kämpft, NICHT einschreiten - sonst schließt er sich nicht an, das hilft etwas, ist aber nicht entscheidend.

Im 'Lager Tremors' mit den Drachen reden (Grunschka zurückhalten, die will kämpfen). Ihnen das Halsband mit der 'Eisernen Drachenschuppe' anbieten. Eine Abteilung Thenols greift an, ist aber bis auf den 'Dark Wizard' kein Problem. Bei der anschließenden Mutprobe der Drachen den Hals von Tremor mit dem angebotenen Schwertsache ('gently') berühren. Sein Herausforderer paßt, die Gruppe erhält ein 'Vorpal Long Sword' und einen 'Ring of Wizardry', der Spells vom Level 5 verdoppelt.

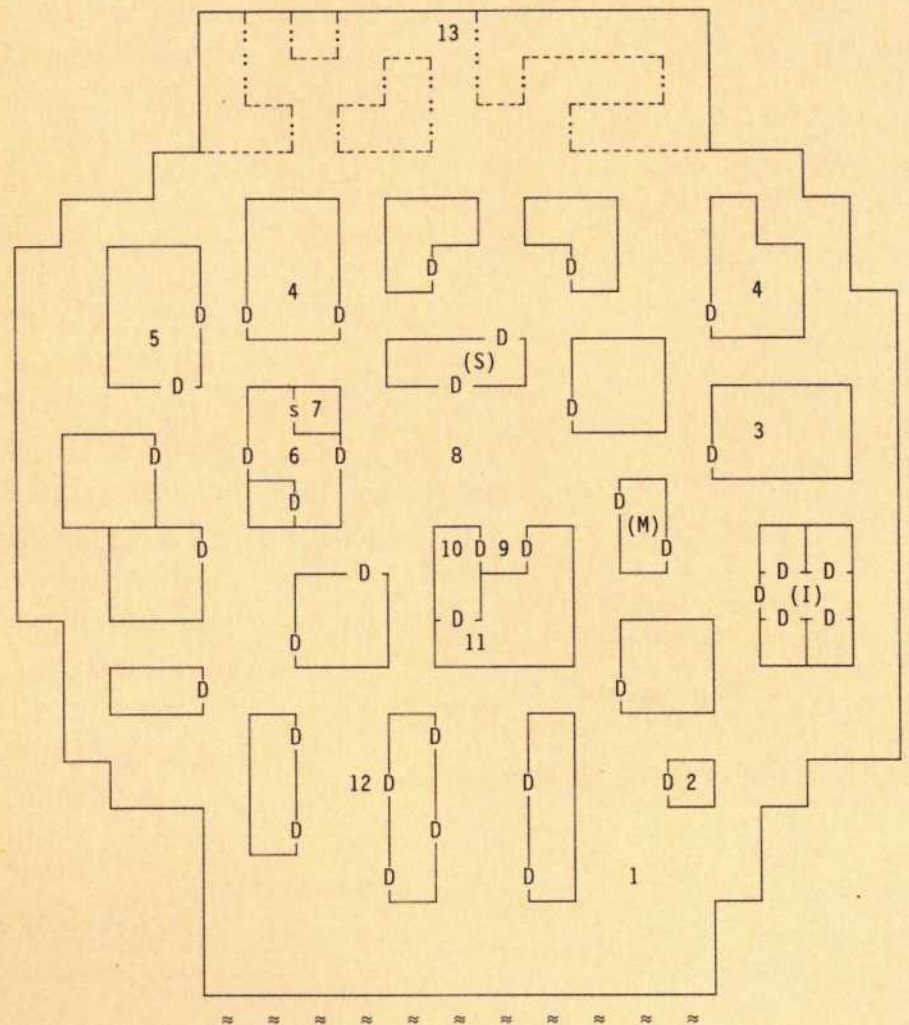
Bai'or, Fischerdorf im Südosten

Dieser Ort ist von Draconiern überannt worden, die die 'Sharkmen' als Wachtruppe hiergelassen haben, unterstützt von Drachen. Die Einwohner müssen Boote für die Invasion in Ansalon bauen. Man kann mit diesen 'Sharkmen' nicht allein fertigwerden, sondern muß erst in der geheimen Kammer der Bibliothek Anthela, die Dorfälteste, sprechen. Antwortet die Gruppe z.B. 'Wir kommen aus Ansalon, das Böse zu bekämpfen' und danach 'Wir kämpfen gegen die Drachen', dann fängt Anthela gleich an, die Dörfler zum Widerstand aufzurufen. Auf dem Dorfplatz kommt es zur Entscheidungsschlacht mit den 'Sharkmen' und dem sie begleitenden Gesindel. Danach kann man in der Herberge rasten und sich auf den Kampf mit etwa zwölf Drachen im Wald nördlich des Dorfes vorbereiten. Eine andere Strategie ist bei der Legende zur Karte beschrieben. Nach dem Kampf findet die Gruppe einen kleinen roten Drachen, der sich freundlich verhält (!), jedoch völlig fertig ist. Füttert man das Schuppentier, gibt es wertvolle Informationen (Journal #55) über die Pläne der 'Dark Queen'.

Aldinanachru, die Zitadelle der Gnomen

Wenn die Gruppe von den Drachen bei der Zitadelle der Gnome abgesetzt wird, kann sie erst eingelassen werden, wenn sie den Wachen vor-macht 'Wir sind die erwarteten Würdenträger'. Auf dem Weg erscheint der Kender Tasslehoff mit

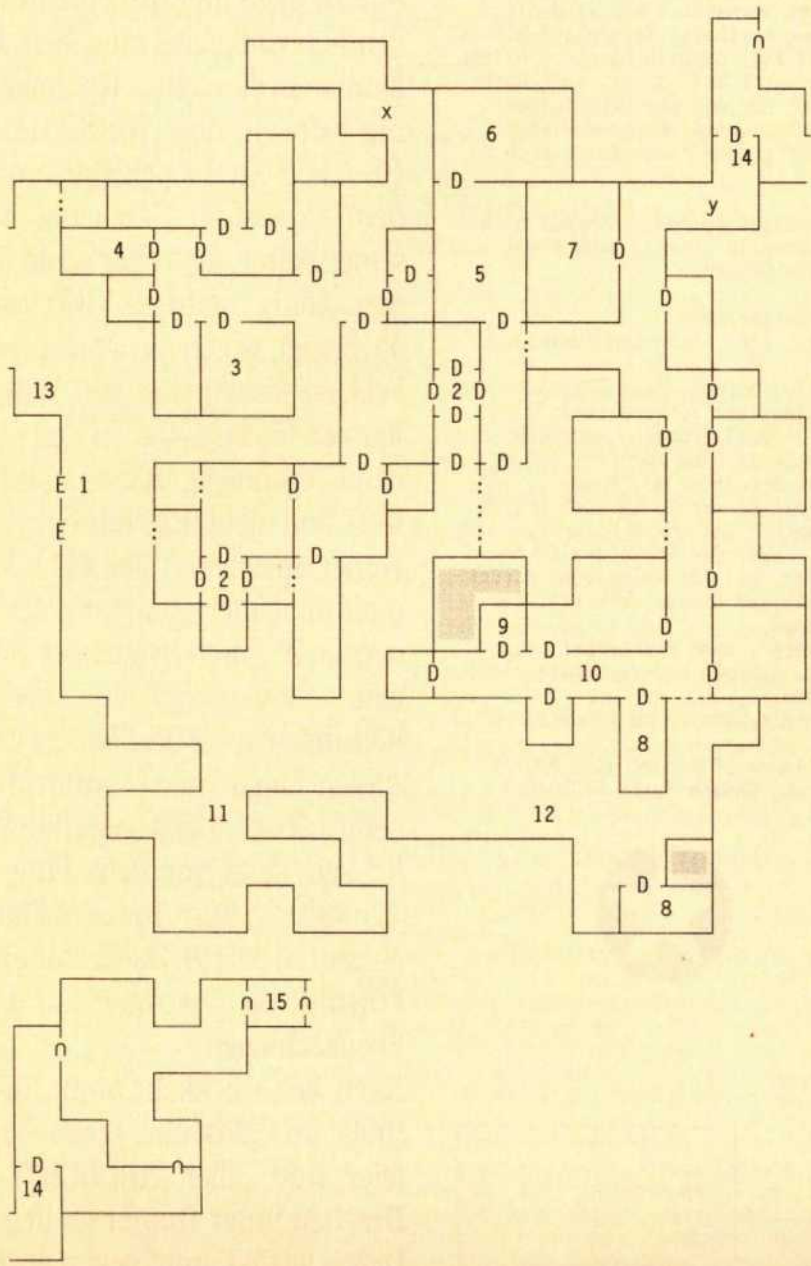
36) Das Dorf Bai'or, im Südwesten



37) Texte zu Baior, Dorf ganz im Südosten

- Man kann Bai'or am Rand überall - außer ins Wasser - verlassen. Im Norden ist Wald, da muß man sich mit Drachen herumschlagen.
- Ankunftsplatz, wenn man Bai'or betritt.
 - Freundlich zu altem Seemann Eric sein. Er vermutet Oleg, den Priester, im Bund mit den 'Sharkmen'. 'Go save the town!'
 - Familie, freundlich sein, erzählt, daß Draconier Bai'or versklavt haben und die 'Sharkmen' als Aufseher eingesetzt haben. 'Findet die Dorfälteste, die sich in der Bücherei versteckt!'
 - Männer rühmen sich, viele Boote gebaut zu haben
 - Jennifer und Oleg - die verdächtigen Eric, mit den 'Sharkmen' unter einer Decke zu stecken.
 - Bücherei von Bai'or
 - Hinter geheimer Tür steckt Anthela, Dorfälteste. Antworten z.B. 'Wir kommen aus Ansalon, das Böse zu bekämpfen'. Journal #24. Je nach Antwort auf Anthelas nächste Frage gibt es ZWEI mögliche weitere Verläufe. Bei 'wir werden zur Zitadelle der Gnomen gehen' kann man die 'Sharkmen' in Kämpfen (9) bis (12) schwächen, aber nicht besiegen, eh man im Norden bei (13) mit etwa einem Dutzend Drachen fertiggeworden ist. Dann kommt ein Kind aus dem Dorf gerannt und bittet um Hilfe im Kampf der Dorfbewohner gegen die 'Sharkmen', der bei (8) tobt. Antwortet man 'Wir kämpfen gegen die Drachen', dann fängt Anthela gleich an, die Dörfler zum Widerstand aufzurufen und der Kampf (8) beginnt, sobald die Gruppe den Dorfplatz betritt, (9) bis (12) finden nicht statt. Gegen die Drachen geht es erst danach, dazwischen kann man hier problemlos oder in der dann relativ sicheren 'Inn' rasten.
 - KAMPF gegen etwa 20 'Sharkmen', 10 'Rogues' und zwei bis vier Thenol-Priester auf dem Dorfplatz. Wenn man die erste Antwort bei (7) gewählt und bei (10) zwei Priester besiegt hat, nur ZWEI Priester - Kampf aber in diesem Fall erst nach (13)! Beute ein 'Ring of Fire Resistance' und 'Bracers AC2'.
 - Etwa acht 'Black Rogues' bedrohen die Gruppe - Angreifen!
 - 'Rogues' und zwei Priester. Beute ein 'Scimitar+3'. Die Haifisch-Helme zerstören!
 - Nochmal eine Handvoll Gesindel ('Thugs').
 - Hier kann man beliebig oft 'Black Rogues', die die Sklavenarbeit der Dörfler beaufsichtigen, bedrohen und besiegen. Das werden aber nicht weniger, bis die Dorfbewohner nicht einschreiten.
 - Drachen greifen an, wenn man das Dorf verläßt. Zwei rote, zwei blaue, und etwa acht schwarze Drachen. Wählt man bei (7) die Antwort, das Dorf von den Drachen befreien zu wollen, kommt es vor der 'großen' Drachenschlacht zu zwei Scharmünzeln mit je einem schwarzen Drachen. Nach dem Kampf findet die Gruppe einen kleinen roten Drachen, der sich freundlich verhält (!), jedoch völlig geschwächt ist. Füttert man das Schuppentier, gibt es wertvolle Informationen (Journal #55) über die Pläne der 'Queen'. War bei (8) noch kein Kampf, ruft ein Junge die Gruppe zur Hilfe, denn die Dörfler werden bei (8) mit ihren Unterdrückern nicht allein fertig.

38) Blackwater Glade, im Sumpf östlich von New Aurim



39) Texte zu 'Blackwater Glade'

Im ganzen Gebiet viele zufällige Angriffe von 'Monstern aus dem Sumpf' und nach und nach immer stärkeren Thenol-Patrouillen, so daß zum Rasten wohl nur (9) richtig sicher ist. Die Karte von Journal #25 ist korrekt, bei (x) und (y) liegen jedoch Teleport-Felder, die die Gruppe NICHT in die Ecke (14) gelangen lassen. Das hängt wahrscheinlich mit dem 'Programm-Bug' zusammen bezüglich des 'Buchs von Amrocar'. Eigentlich sollte man hier den wandernden Barden Baldric treffen und nach der Baior-Episode auch wissen, daß man die Gnomen erreichen muß (das können NUR die Drachen durch die Luft!). Das Passwort 'HABO!LJX' für die Tür bei (14) steht RÜCKWÄRTS in Journal #25. Wer weiterspielen möchte, ohne auf US GOLD mit korrekter Version zu warten, der speichere sein Spiel VOR dem Teleporter (y) und ändere im SAVGAMx.QSV die Koordinaten in den Feldern 400h und 401h von OF 07 auf 10 06 - und man steht vor der Tür (14)!

- 1 Hier betritt die Gruppe Blackwater Glade
- 2 Stimmen! Zweimal zuhören, dann rein. Sumpfbewohner und Bakhali feilschen über Waffen und Bezahlung. Man kann sie verfolgen, erwischt sie aber nicht.
- 3 Zwölf Bakhali und einige 'Rogues' hausen hier.
- 4 Trolls und Ettins (je 6) haben einen roten Drachen in eine Ecke getrieben. Hält man die Tür offen, kann der Drache entweichen, man muß sich selbst mit den Monstern herumprügeln.
- 5 See-Drachen und Amphi-Drachen, Zahl wohl zufällig.
- 6 Bakhali-Truppe mit zwei 'Dark Mages'
- 7 Spinnen, mehrere Gruppen
- 8 Diese Räume sehen aus, als wären sie benutzt worden.
- 9 Silber-Drachen (Clematra) lädt zur Rast ein. Ist sicher!
- 10 Drei Weiße, zwei Schwarze Drachen, Draconier mit Auraks dabei, wahrscheinlich ein zufälliger Angriff.
- 11 Ein Bakhali kämpft gegen ein Krokodil. Nicht eingreifen! Mit dem Bakhali (Zarketh) reden, anbieten, als Zeuge für seine Tat aufzutreten. Die Wahrheit sprechen!
- 12 Angriff von Thenol-Kampfgruppe, mit 2 Thenol-Zauberern und einem 'Dark Wizard'. Wahrscheinlich zufällig.
- 13 Zarketh schließt sich an, danach geht 'Area'.
- 14 Tor ist erst zu erreichen, wenn der Teleporter (y) abgeschaltet ist. Das passiert im korrekten Programm wohl, wenn das 'Buch von Amrocar' gefunden ist. Ansonsten: Hexadezimal-Eingriff wie oben!
- 15 Drachen (Tremor und Baldric/Baldranus) sprechen mit der Gruppe, das Halsband mit der 'Eisernen Drachenschuppe' anbieten. Da greift eine Abteilung Thenols an (Zauberer, zwei Priester, einige Krieger in drei Gruppen). Den Drachen Tremor mit dem angebotenen Schwert sacht ('gently') berühren bei seinem Mut-Test gegen einen Herausforderer. Belohnung ein 'Vorpal Long Sword' und ein 'Ring of Wizardry' (verdoppelt Spells vom Level 5).

Geht man zurück nach (9) und hat man Bai'or schon befreit, dort mit dem kleinen Drachen gesprochen, bieten die 'Orthlorx' ihre Hilfe an (Journal #68) und fliegen die Gruppe nach Aldinanachru, der Zitadelle der Gnomen im Norden.

Journal #61, führt zum Lift (Journal #5). Captain Daenor schließt sich wieder an (Journal #26). Der Schacht bei (3) ist nach unten vor der Einnahme des 'Tower of Flame' nur mit unzuverlässigen Fallschirmen gangbar, und logischerweise nur ganz nach unten. Nachher klappt's mit einem Lift, aber es kommt bei der großen Siegesfeier noch zu einem Überfall von Drachen.

Der Gnomen-König will nicht helfen - Kunststück, demaskiert ihn der 'Ring of Deception' doch beim standesgemäßen Abschied (seinen Ring küssen!) als Draconier! Erst Kampf mit der königlichen Leibgarde, dann mit sieben 'Enchanted' Draconiern, alles unangenehme Gegner. Der entführte König muß gefunden werden, und da man vom Palast nur zum 'Shipyard-Niveau' gelangt (aufschlagen-derweise), sollte man dort alles erkunden. Herumziehende Feinde gibt es kaum, und in dem unbeutzten Raum (4) kann man recht sicher rasten. Draconier haben sich reichlich in diese Ebene eingeschlichen, und die gefährlich explodierenden Draconier - die meisten davon 'Enchanted' - machen die einzelnen Kämpfe etwas kompliziert. Raum für Raum gut vorbereitet untersuchen, 'aufräumen', wieder rasten. Dann zur 'Workshop'-Etage aufsteigen.

Auch in den 'Workshops' gibt es einen recht sicheren Ort zum Rasten bei (15). Hier bekommt man es einmal mit Draconiern (Auraks!) zu tun, die gerade einen hochrangigen Gnom 'duplizieren' wollen. Der Kampf bei (12) ist notwendig, da Gnomen-Magier ein Portal geöffnet haben, durch das Feinde eindringen. Die 'Hall of Training' der Gnome im Westen kann nützlich sein, Level-Erhöhungen vorzunehmen (besonders bei Daenor oder Grunschka, für die 'Remove' nicht funktioniert!). Zu der Etage der 'Guest Rooms' kommt man leider nur durch Sprung in den Fallschacht und erneutes Aufsteigen von der Shipyard-Ebene.

Auf der Etage der Gäste-Zimmer liegt das Hauptquartier der Draconier, daher tut man gut daran, für die Kampfsequenz zwischen (8)

Anzeige

Bestellannahme

Montag bis Freitag von 8 - 17 Uhr

Telefon: 0581 - 76314

Telefax: 0581 - 14461

PREISLISTEN-AUSZUG

	Amiga	PC
1869	DV 72,50	84,50
A 320 Airbus	DV 91,50	91,50
Aces of the Pacific	DA —	76,50
Amberstar	DV 79,50	87,50
Aquatic Games	DA 59,50	—
Ashes of Empire	DA 77,50	—
B17	DA —	96,50
Battle Isle	DA 69,50	69,50
Battle Isle Data	DA 45,50	45,50
Black Crypt	DA 57,50	—
Bundesliga Manager Pro.	DV 69,50	69,50
Campaign	DA —	74,50
Civilization	DV 79,50	94,50
Das schwarze Auge	DV 75,50	79,50
Der Patrizier	DV 73,50	84,50
Dynablaster	DA 56,50	—
Elvira 3/Wax Works	DA —	68,50
EPIC	DA 59,50	67,50
Espana '92	DA 59,50	67,50
Falcon 3.0	DA —	93,50
Formula One GP	DA 82,50	95,50
Gunship 2000	DA a.A.	93,50
Hexuma	DV 86,50	87,50
History Line	DA —	89,50
Humans	DA 59,50	—
Indiana Jones IV	DV —	91,50
Ishar	DV 59,50	73,50
Jet Fighter II MD	DA —	54,50
Lure of the Temptress	DV 59,50	66,50
MadTV	DV 69,50	87,50
Might & Magic 3	DV 69,50	89,50
Monkey Island 2	DV 84,50	87,50
Pinball Dreams	DA 54,50	a.A.
Prehistorik 2	DA a.A.	—
Push Over	DA 54,50	69,50
Rex Nebula	DA —	87,50
Sensible Soccer	DA 52,50	—
Sherlock Holmes	DA —	89,50
Sim Ant	DA 82,50	69,50
Special Forces	DA 78,50	87,50
Star Trek	DA —	75,50
Street Fighter II	DA a.A.	a.A.
Ultima VII	DV —	88,50
Wing Commander II	DV —	74,50

Alle Spiele deutsche Version oder deutsche Anleitung. Fordern Sie unsere GESAMT-PREISLISTE an!

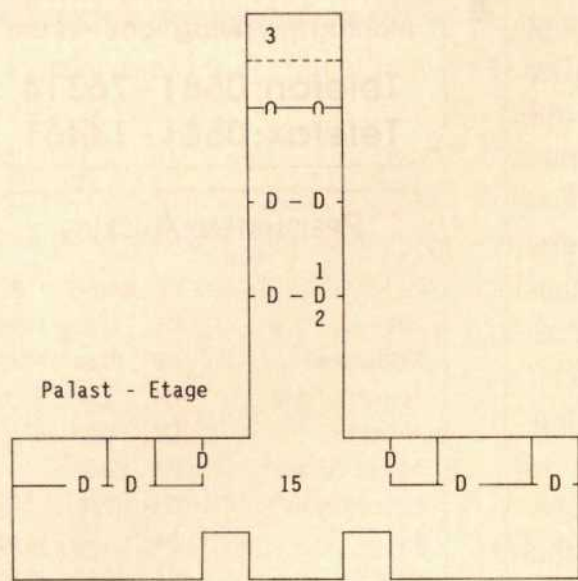
Wir liefern alle auf dem deutschen Markt erhältlichen Titel.

NEUERSCHEINUNGEN KÖNNEN VORBESTELLT WERDEN!!!

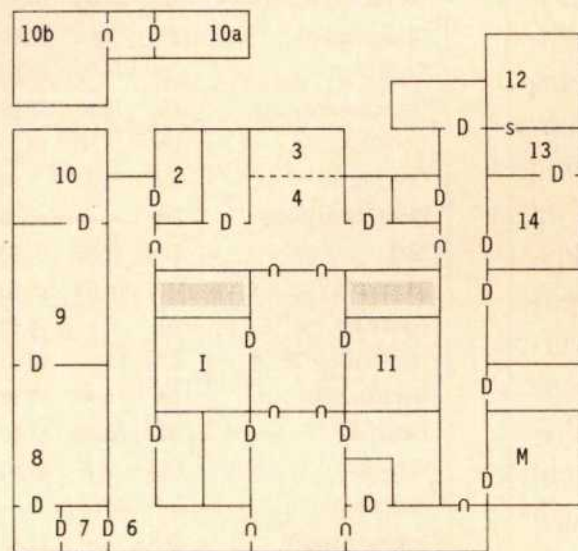
Irrtum und Druckfehler vorbehalten. Ausschließlich Versand. Versandkosten: bei Vorkasse 5,-DM, mit UPS 9,-DM, Postnachnahme 8,-DM, zuzüglich Nachnahmegebühr.

AB 250,-DM VERSANDKOSTENFREI
AB 300,-DM 2% SKONTO

40) Aldinanachru, Palast-Level und 'Guest Rooms'



Dritte Etage, 'Gäste-Zimmer'



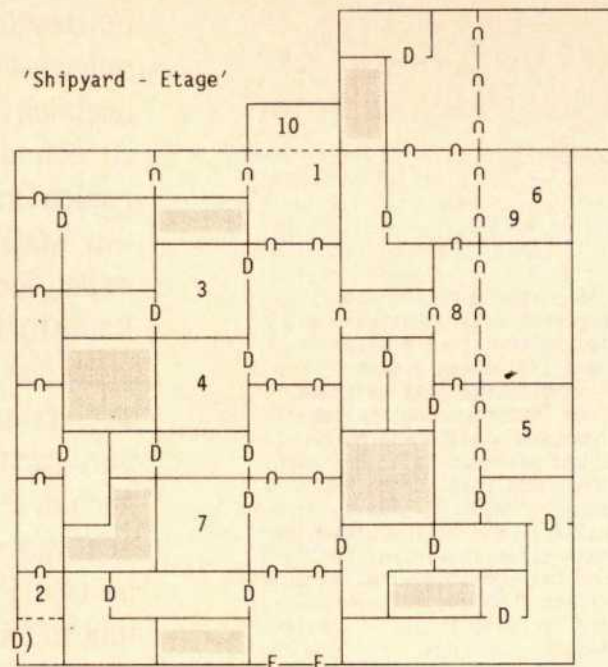
41) Texte und Beschreibungen zu Aldinanachru

Wenn die Gruppe an der Zitadelle der Gnome ankommt, wird sie erst eingelassen, wenn sie den Wachen vormacht, 'Wir sind die erwarteten Würdenträger'. Auf dem Weg erscheint Tasslehoff mit Journal #61, führt zum Lift (Journal #5). Captain Daenor schließt sich wieder an (Journal #26). Der Schacht bei (3) ist nach unten vor der Einnahme des 'Tower of Flame' nur mit unzuverlässigen Fallschirmen möglich, und nur ganz nach unten. Nachher klappt's mit einem Lift, aber es kommt bei der großen Siegesfeier noch zu einem Überfall von Drachen.

- 1 Hier kommt die Gruppe an
- 2 Audienz beim Gnomen-König. Der will nicht helfen, entpuppt sich aber als Draconier! Erst Kampf mit etwa 18 Gnomen, danach mit sieben 'Enchanted' Draconiern, eklige Gegner.
- 3 Schacht (später: Lift) nach unten.
- 4 Ankunftspunkt in der Etage mit den Gästezimmern
- 5 Die 'Hunde' sind Draconier (5 Auraks, ein 'Enchanted Aurak').
- 6 Tür mit 'Knock'-Zauber aufbrechen
- 7 Mit 'Dispel Magic' das magische Schloß öffnen, dann 'Bash'
- 8 Zwei 'Dark Wizards' und zehn Draconier! Gut vorbereiten!
- 9 Acht Draconier, ein 'Dark Wizard', in zwei Gruppen. Nach dem Kampf rennt der 'König' auf die Gruppe zu. Ihm zurufen, daß er ANHALTEN soll, dann AUS DEM WEG! Ist Draconier mit Bombe ...
- 10 Teleporter nach 10a, der König ist da! Er warnt, umsehen ('Look behind you'). Kampf mit Draconier-Wachen und 'Dark Wizard'. Dann findet die Gruppe ZWEI Könige - aber der echte greift den falschen an, entlarvt einen Draconier. Bei 10b Teleporter zurück nach (10), Gnome-Wachen bringen König und Gruppe nach (2), der König ruft sein 'War Council' zusammen.
- 11 Minotauren, mit zwei 'Minotaur Magiern', dann Draconier!
- 12 Zwei Gruppen von Vampiren; den Mann, den man aus der Kiste zieht, zurückstoßen! Ist Vampir, will beißen.
- 13 Katze mitnehmen (ist erst nach Ende der Vampire zu finden!)
- 14 Gnome-Kind seine Katze wiedergeben.
- 15 Bei Siegesfeier nach Rückkehr vom 'Tower of Flame' hier Angriff der bösen 'Orthlorx', etwa 14 Drachen. Danach ist's GESCHAFFT.



42) Aldinanachru, Shipyard



44) Texte zu Aldinanachru, Shipyard & Werkstätten

Herumziehende Feinde gibt es kaum, dafür sind die ortsfesten Gegner wegen der gefährlich explodierenden Draconier - die meisten davon 'Enchanted' - nicht von Pappe. Da man auf der Suche nach dem entführten Gnomen-König von jedem Niveau NUR zum 'Shipyard' nach unten purzeln kann und von da aus dann wieder aufsteigt, empfiehlt es sich, von unten aus 'aufzuräumen'.

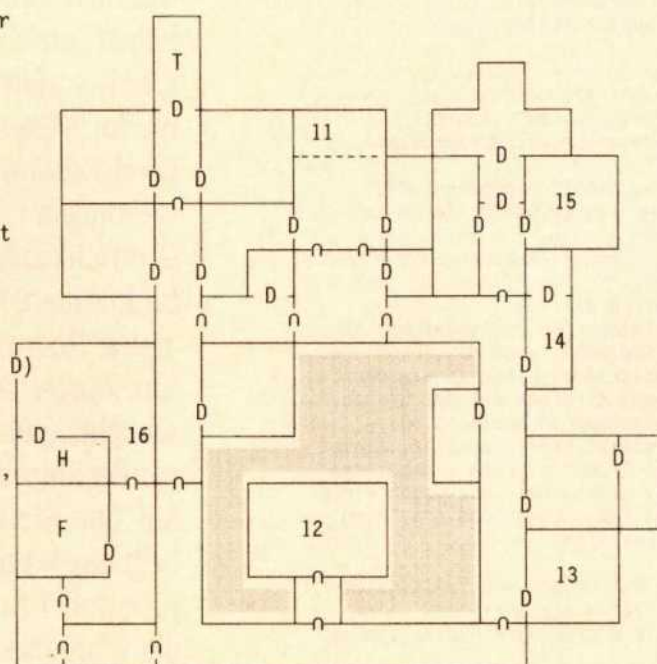
a) 'Shipyard'

- 1 'Aufschlagpunkt' nach jedem 'High-Tech-Abstieg' nach unten ...
- 2 Drei Auraks, zwei E-Sivaks und ein E-Aurak haben einen Teil der Gnomen-Flotte verbrannt und die Tür im Südwesten geschlossen.
- 3 Draconier greifen an - mit 'Dispel Magic' ihre Magie verpuffen lassen! Drei Auraks und ein 'Enchanted Aurak'.
- 4 Hier kann man recht sicher rasten
- 5 Sehr große Gnomen arbeiten an einem Schiff. Untersuchen! Vier 'Enchanted' Draconier ...
- 6 Gleich sechs 'Enchanted' Draconier
- 7 Eine Handvoll Auraks, dabei ein 'Enchanted' Aurak.
- 8 Nach Befreiung des Königs, 'Windship Captain Perkelanamord' mit Journal #49
- 9 'Windship Pilot Hrumpbismog at your service', Abflug zum 'Tower of Flame', dort Niveau 4.
- 10 Schacht-Sohle, hier kann man aufsteigen.

b) 'Workshops'

- 11 Schacht zum Runterspringen
- 12 Gnome-Magier haben versehentlich ein magisches Portal geöffnet, durch das ein Lich, sechs Hydras und fünf große Eisen-Golems eingedrungen sind. Beute 'Cloak of Protection'+3.
- 13 Ein Gnom hat Schwierigkeiten mit seiner Erfindung, mit 'pull free' rausziehen, gibt Erfahrungs-Bonus.
- 14 Draconier haben inen Gnom gefangen und sind gerade dabei, ihn zu 'duplizieren'. Vier Auraks, ein E-Aurak, 2 E-Sivaks.
- 15 Relativ sicher zum Rasten
- 16 Gnome-Diebe von zwei Seiten (Opfer, keine Gegner ...)

43) Aldinanachru, Werkstätten



und (10) in der Herberge zu rasten und in diese drei Gefechte nur ordentlich vorbereitet zu gehen. Dort kann man den echten Gnomen-König befreien, aber VORSICHT! Bei (9) lauert ein Doppelgänger mit einem explosiven Geschenk! Nach seiner Befreiung ist der echte Gnomen-König natürlich NICHT mehr abgeneigt, gegen die Draconier ins Feld zu ziehen. Deshalb VOR der Episode (8) bis (10) den Rest dieses Levels erkunden. Die Vampire bei (12) sind nicht ungefährlich, Spiel vorher speichern! Bei (11) kann man die Unterwanderung der Minotauren durch Draconier vereiteln. Etwa mögliche Level-Erhöhungen in der 'Hall' in der Werkstätten-Etage noch mitnehmen, denn das ist die letzte reguläre Möglichkeit dazu vor dem Flug mit 'Windships' zum 'Tower of Flame'. Abfahrt ist bei (9). Daher sollte man VORHER die Draconier auf dieser Ebene schlagen!

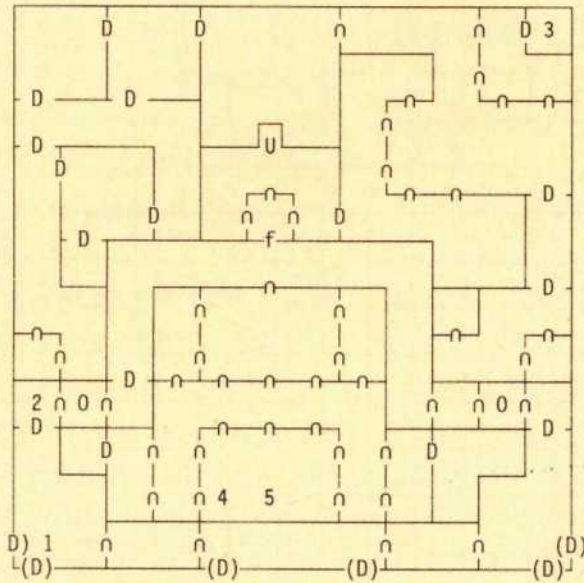
Nach der Rückkehr vom 'Tower' findet im Palast eine große Siegesfeier statt, aber VORSICHT! Die Drachen unter Tremor greifen an! Dieser letzte Kampf gegen etwa 14 Drachen ist nicht ganz einfach, da die Drachen noch VOR dem eigentlichen Kampf-Bildschirm die Gruppe mit Feuer angreifen und pro Nase für gut 40 Hit-Punkte verletzen -entsprechend verringern sich auch die Treffer einer Drachenlanze!

Der 'Tower of Flame'

Mit dem 'Windship' der Gnome gelangt die Gruppe hier bei (1) in Etage Vier des 'Tower of Flame', durch die Luken für die Bogenschützen. Die Schächte (0) sind zunächst nicht passierbar, und beim Versuch, eine schmale Brücke über den Schacht zu überqueren, stürzt die Gruppe hier durch den Schacht nach Niveau 0, verliert dabei Captain Daenor. Von dort muß man sich dann nach oben durchkämpfen. Zum Glück gibt es auf allen Etagen (außer 3) Räume zum relativ sicheren Rasten.

Im Erdgeschoß ('Level 0'), in dem die Gruppe bei (1) aufschlägt, muß man Feuerriesen, Salamander, Trolls und Ettins bekämpfen. Hat

45) Tower of Flame, Level 4

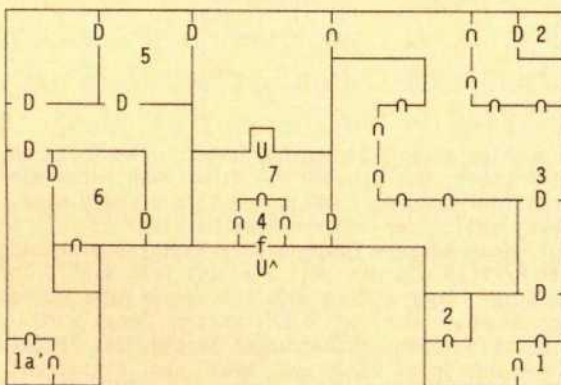


Mit dem 'Windship' der Gnome gelangt die Gruppe hier bei (1) in den 'Tower of Flame', durch die Luken für die Bogenschützen. Über die Schächte (0) kommt man zunächst nicht weg, zu Episoden (3)/(4) gelangt man erst, wenn der Turm vollständig erkundet ist, zu (5) nach Lösung der Aufgabe im 'Abyss'. Bei (f) die flammende Wand kann mit geringen Verletzungen durchschritten werden.

- 1 Ankunftspunkt mit 'Windship'
- 2 Schacht im Osten, mit schmaler Brücke. Beim ersten Betreten des 'Towers of Flame' stürzt die Gruppe hier durch den Schacht nach Niveau 0, verliert dabei Captain Daenor. Nach dem Entern des 'Windships' im Schacht bei (8) im Niveau 3 kommt die Gruppe hier nochmal an, kann dann aber die Brücke überqueren (die bricht danach zusammen).
- 3 Raum relativ sicher zum Rasten
- 4 Schlimmer Angriff von Draconiern und Monstern, in zwei Wellen.
 - a) Drei Gruppen von drei Seiten: ein 'Dark Wizard', ein Magier der Feuerriesen, ein 'Fireshadow' und ein E-Kapak; zweite Gruppe ähnlich, anstelle des 'Wizard' ein Beholder; dritte Gruppe mit einem E-Aurak und zwei E-Kapaks.
 - b) Zwei Gruppen mit je einem 'Death Dragon', ein oder zwei Black Dragons, einem Lich, zwei 'Fire Minions', zwei E-Bozaks und einem E-Aurak. GUT VORBEREITEN! Nach dem Kampf wird die Gruppe in den 'Abyss', eine andere Dimension, versetzt.
- 5 Hier kommen die Abenteurer wieder an, wenn sie die Aufgabe im Abyss gelöst hat. Gnome haben den Saal eingenommen, Gruppe muß den Kessel auf einer Art Dreifuß untersuchen. Da schlüpft aus dem Ding im Kessel ein fünfköpfiger Drache ('Chromatic Dragon'), der für die Inkarnation EreSTEMS, der 'Dark Queen' vorgesehen war! Der Körper von dem Ding ist nicht verletzbar, man muß die fünf Köpfe erschlagen (Drachenlanzen wirken). Unter dem Drachen-Ei war der 'Granthanich', der Magie-Fokus von Krynn. Das Ding schwebt durch den Boden davon, man muß hinterher. Das geht (leider) nur durch die Fallschächte, diesmal aber nach Level Eins ...



46) Tower of Flame, Level 0



Aus dem Schacht (0) im Level 4 stürzt die Gruppe hierher, beim ersten Male.

- 1 'Aufschlagpunkt' aus dem linken Schacht, 1a wahrscheinlich aus dem Schacht rechts.
- 2 Diese Plätze sind relativ sicher zum Rasten
- 3 Halle der Feuerriesen, fünf Feuerriesen, je zwei Magier und Schamanen der Feuerriesen, zwei Salamander und einige Ettins.
- 4 Feuer-Elementargeister ziehen sich nach Süden zurück. Das ist eine 'flammende Wand', etwa 4 bis 8 Verletzungspunkte bei Durchgang, führt nach Level 1 etwa ins Zentrum.
- 5 Ettins und Fire Giants greifen an
- 6 Feuerriesen, Ettins und Trolls verteidigen die Maschinen des Turmes, dann greifen nochmal 8 Eisen-Golems an. Nach Sieg über diese 'Maschinisten' explodiert die Turm-Maschinerie.
- 7 Die Treppe im Norden führt nach (1) im Level Eins.

man die 'Maschinisten' bei (6) besiegt - auch eine Handvoll Eisen-Golems ist dabei - so explodieren die Maschinen des Turmes, und die Teilaufgabe in diesem Niveau ist gelöst. Rasten bei (2) und durch eine der beiden Treppen (besser die NICHT-flammende) rauf nach Level 1. Einige der flammenden Wände muß man jedoch durchschreiten, sonst kommt man nicht zu allen wichtigen Punkten.

Im Level 1 kommt es darauf an, mit zwei Truppen von Beholdern fertig zu werden (Speichern! Die können einen Charakter mit 'Desintegrate' ganz wegfeigen!) und den stürmenden Gnomen die Tore im Südosten zu öffnen. Danach trifft man immer öfter auf Gnomen-Truppen im Turm, die Wege bahnen und teils auch im Kampf helfen. Der Hinterhalt bei (9) mit VIER 'Dark Wizards' beinhaltet einen sehr schweren Kampf, ohne die schützende Mauer dazwischen fast nicht spielbar. Die 'Wizards' am besten einzeln durch Pfeile fertigma-

chen, aber so, daß jeweils der nächste noch NICHT die Gruppe für seine 'Delayed Blast'-Feuerbälle anvisieren kann! Bei (5) kann man anschließend Wunden kurieren und die Magie auffrischen. Bei (14) besteigt ein Trupp Gnomen eine Leiter nach oben, die Treppe nördlich von (11) ist aber auch zu empfehlen.

Im Level 2 muß man unter den 'Dark Wizards' im Westen aufräumen, dort gut vorbereitet vorgehen ('Mirror Image' und 'Resist Fire' nicht vergessen!). Dafür ist der 'Ring of Protection+4', den man im Hauptsaal der Zauberer bei (3) erbeutet, eine angemessene Belohnung. Im Nordwesten findet man im Gefängnis relativ sichere Plätze zum Rasten und kann eine Magierin befreien, die Elea aus dem Tal der Hulders ähnelt (gibt Bonus, sie darauf anzusprechen). Mit ihrem Bett unter einem nach oben führenden Schacht bei (6) ermöglicht sie einen Zugang zu Level 3, der wird aber später von Draconiern zerstört. Der 'Feuer-Aufzug' bei (9)

Der Preishammer



A3000 Archimedes

- 32 Bit RISC ARM2
- 8MHZ, 4 MIPS
- 1MB RAM
- optional bis 4 MB intern
- RISC-OS 2.0
- Auflösung max. 640x512
- 3.5" Laufwerk 800 KB
- FTZ und VDE Zulassung
- 3 Tasten Maus
- deutsches 104-Tasten-Keyboard und deutsche Anleitungen.

1 Jahr Garantie

Uffenkamp Computer Systeme
Gartenstr. 3
4904 Enger - Dreyen
Tel. 05224-2375

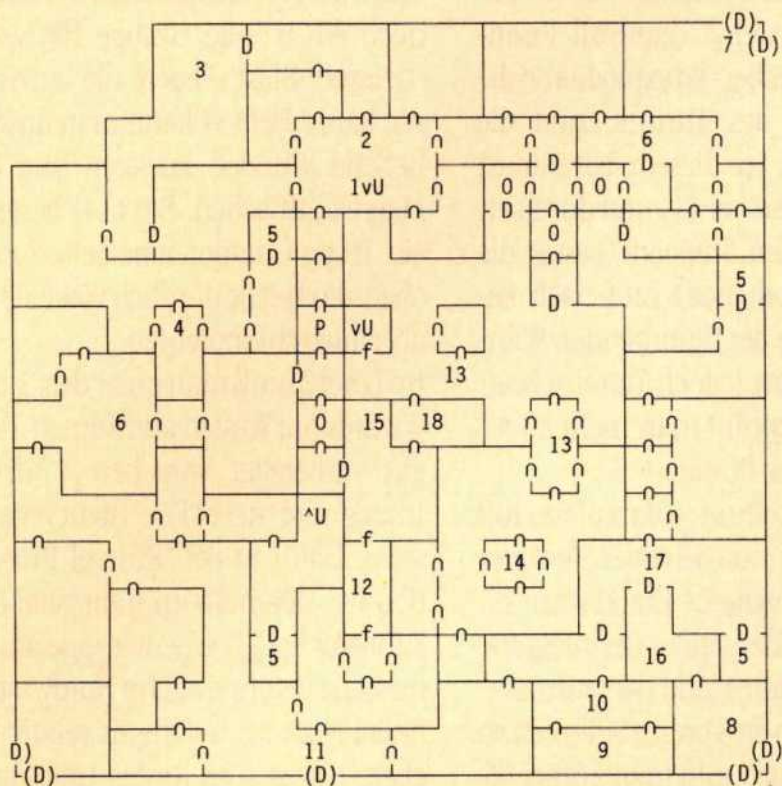
Chips Computer GmbH
Löhner Str. 157
4971 Hüllhorst - Tengern
Tel. 05744-4384

Klein Computer
Hasslocherstr. 73
6090 Rüsselsheim
Tel. 06142-81131

DM 999.-
ohne Monitor



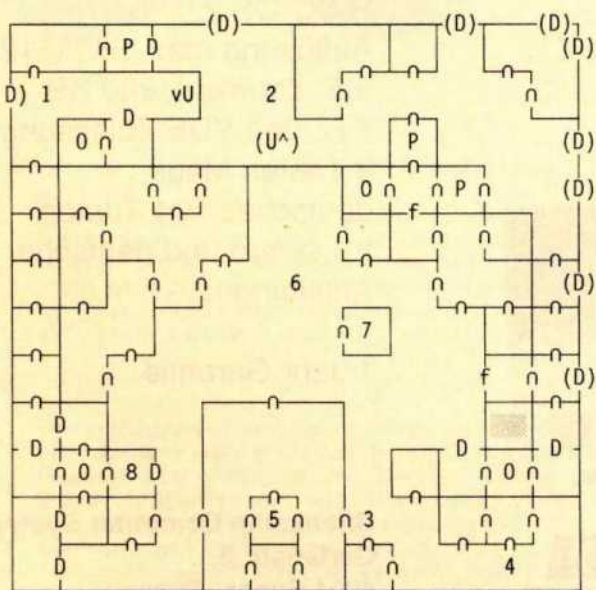
47) Tower of Flame, Level 1



Die Ereignisse (16) bis (18) erst nach dem 'Abyss' !

- 1 Treppe nach unten zum Level 0
- 2 Wenn man die Trophäenköpfe über den Torbögen herunterhaut, dann greifen etwa ein Dutzend Salamander und zwei Umler Hulks an.
- 3 Die Fußbeisen und Handfesseln einschmelzen! Zwei Gruppen von Monstern greifen an, jeweils zwei Feuerriesen, zwei Golems und ein Feuerriesen-Magier und ein Schamane.
- 4 Ein Handvoll Eisengolems muß hier verschrottet werden.
- 5 Diese Plätze sind relativ sicher zum Rasten.
- 6 Vier Beholder und Salamander greifen aus allen Richtungen an
- 7 Zwei Beholders! Einen kann man mit einer schweren Armbrust, die hier herumliegt, erwischen.
- 8 Zwei Gruppen von Draconiern schlagen, dann die 'Ports' für die stürmenden Gnomes öffnen! Danach kämpfen einige Gnome mit.
- 9 Schlimmer Hinterhalt! Vier 'Dark Wizards', ein weißer Drache, reichlich 'Skeletal Warriors', Rogues und Bozaks greifen von aus an, man hat etwas Deckung durch die Wand.
- 10 Feuergeister! Etwa ein Dutzend, Salamander, Elementals, Fire Minions und 'Fireshadows'.
- 12 Flammende Mauer, passierbar, aber tief.
- 13 Etwa ein halbes Dutzend Feuergeister
- 14 Gnomes, die eine Leiter hinaufklettern (man kann mit, muß nicht)
- 15 Flammendes Gesicht auf der Mauer
- 16 'Aufschlagpunkt' nach 'Abyss' und Sprung aus Level 4
- 17 Draconier mit Spiegel. Angreifen!
- 18 Draconier mit Spiegel. Wenn man mit Takhisis/Erstem spricht, Journal #9, aber Angriff von zwei 'Death Dragons' und Beholders. Diese Kämpfe können auch an anderer Stelle sein!

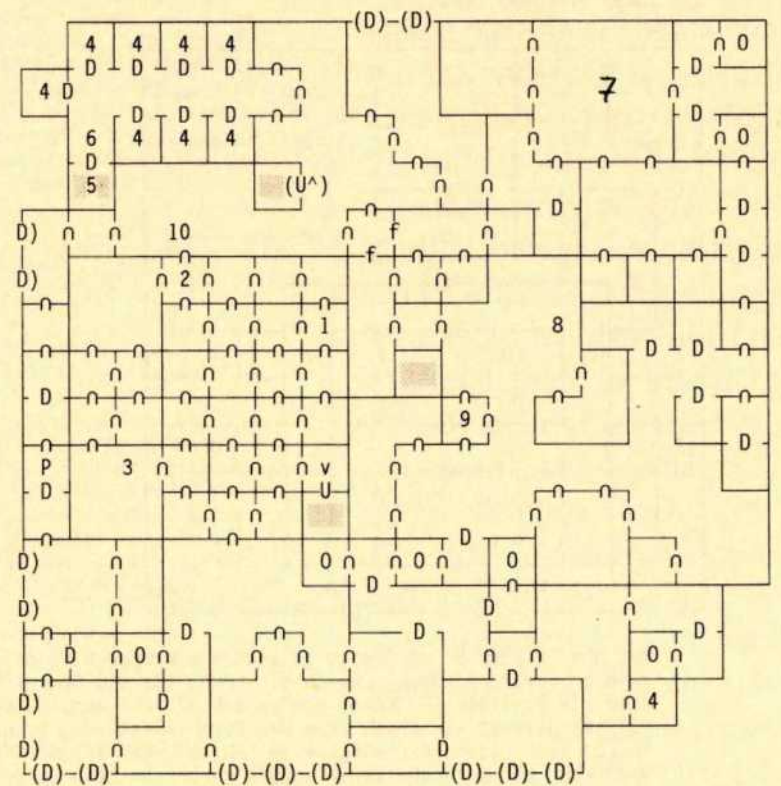
49) Tower of Flame, Level 3



Richtig sichere Orte zum Rasten scheint es nicht zu geben. Es kann in einem abgelegenen Raum klappen. Bei Bedarf den 'Lava-Lift' bei (7) benutzen und in Niveau 2 ausruhen!

- 1 Hier kommt die Gruppe an nach Hochklettern bei (6) in Niveau 3
- 2 Draconier greifen an! Danach Ettins, Feuerriesen und Golems. Die haben die Treppe (^U) nach oben verbarrikiert.
- 3 Zwei Gruppen von Draconiern, meist 'E'-Typen
- 4 Eine Gruppe Draconier, wie bei (3)
- 5 Magischer Ort, in dem aus Draconiern 'Enchanted' Dracs werden. Zwei Gruppen verteidigen ihn, von zwei Seiten. Die eine Gruppe besteht aus zwei E-Kapaks, drei E-Auraks, zwei E-Sivaks und zwei E-Bozaks, die andere Gruppe ist fast gleich (ein Kapak weniger, ein Bozak mehr). Gut vorbereiten!
- 6 Hier liegen viele deformierte Drachenküken, da haben wohl die 'Gentechniker' der Draconier geschlampt ...
- 7 Lava-Aufzug, fährt nach Level 2, dort (9)
- 8 Hier kann (und SOLLTE!) man einem 'windship' helfen, das die Schächte im Turm befährt. Mit 'Dispel Magic' eines hohen Magiers oder Klerikers Crysia am Zaubern hindern und von einem 'Charm'-Spell befreien. Kampf gegen Draconier, Gruppe wird nach Niveau 4 hochgetragen.

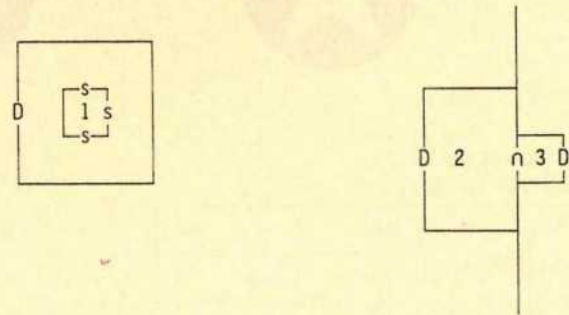
48) Tower of Flame, Level 2



Die Episode (10) findet erst statt, wenn man nach dem 'Abyss' aus Level 1 wieder hochgeklettert ist.

- 1 Hier stellen sich ein 'Dark Wizard', Rogues, ein Lich und zwei 'Death Dragons'. Nicht ganz einfach!
- 2 Zwei 'Dark Wizards', Rogues und ein 'Lich'.
- 3 Hauptquartier der 'Dark Wizards'. Zwei davon hier, zusammen mit zwei Auraks und vielen 'Skeletal Warriors'. Beute ein 'Ring of Protection+4'. Danach keine weiteren Zauberer auf diesem Level.
- 4 Räume relativ sicher zum Rasten
- 5 Rufen ('Shout'). Schloß öffnen, Magierin Dahmia wird befreit. Sie ähnelt Elea (aus dem Hulderfolk), auf den Namen ansprechen.
- 6 Nach (5) kann man hier eine Weile mit Hilfe des Bettes von Dahmia die Etage 3 erreichen.
- 7 Drachen und Draconier, Beute ein 'Elixir of Youth'. Die Drachen lassen sich hier von Wunden aus dem Kampf gegen die Gnomes heilen. Man kann versuchen, die Schächte (0) im Nordosten zu sperren (mit 'Look' Möglichkeiten dazu prüfen).
- 8 Fire Elementals und Fire Minions greifen an.
- 9 Eine Feuer-Plattform bewegt sich nach oben, wenn man draufgeht.
- 10 ENDKAMPF im Tower! Draconier mit dem 'Grathanich', vier Wellen! Erst Draconier, dann vier Grüne Drachen und Draconier, dann sechs Drachen und Draconier, dann als letztes Aufgebot acht Drachen und Draconier. Character mit hoher 'Dexterity' sollte in der Lage sein, das Tau mit einem Pfeil zu kappen und den Windschiff-Piloten zu retten. Danach ist zwar der 'Grathanich' in der Lava verloren, aber die Aufgabe hier gelöst, es geht zurück nach Aldinanachru.

50) Der 'Abyss', eine andere Dimension



Der 'Abyss' ist eine andere Dimension, nahezu ohne Konturen, mit bizarren Monstern. Das Gebäude (1) findet man, wenn man nach Osten geht (der Kompass funktioniert!) und durch eine der 'illusionary walls' den inneren Raum betritt.

- 1 Schwerer Kampf gegen mehrere Drachen (die im Abyss ganz anders aussehen, aber KÄMPFEN wie das, was sie laut Text sind!) und reichlich Draconier. Sehr gut vorbereiten, sogar 'Haste' ruhig anwenden, denn im Abyss darf man NICHT rasten! Sonst wird Takhisis bei (2) mit ihren Beschwörungen fertig, das Portal verschlossen und das Spiel verloren! 'Heal' etc. einsetzen! Der befreite Magier Raistlin Majere will Gruppe nach (2) führen. Dazu um Haus nach Süden, dann nach Osten gehen!
- 2 Portal, vor dem Takhisis in ihre Zauberei vertieft ist. NICHT angreifen, viel zu stark (Party stirbt einfach ohne normale Kampf-Screen, keine Chance!). Um sie herum kriechen ('creep'), zweimal bis vors Portal. Dann WARTEN ('wait'), wenn nicht, warnt Raistlin, daß man NICHT durchs Portal springen soll, solange es noch durch Nebel ('fog') verhüllt ist. Wer's dennoch tut, verschwindet einfach in der Dimensions-Suppe. Wenn Raistlin einen Stein nach der magischen Glocke wirft und verfehlt, das durch einen Character mit hoher 'Dexterity' besser machen. Einen Feuerball nach Erstem/Takhisis werfen, wenn das als Option durchs Programm angeboten wird. Warten, bis der Nebel verschwindet und DANN mit 'Jump' durchs Portal. Raistlin bleibt bei der 'Dark Queen'.
- 3 Das Portal, das nach (5) im Level 4 des 'Tower of Flame' führt. Falls WEDER Takhisis noch das Portal zu finden sind, war man ZU LANGSAM und darf bis zum Ende aller Tage den Abyss erkunden ...

funktioniert jedoch. Bei (7) muß man die Drachen und Draconier schlagen, die sich dort für den Kampf in der Luft gegen die Gnomen-Wind-schiffe stärken. Man kann versu-chen, die Schächte nach draußen im Nordosten zu sperren ('Look' ver-wenden).

Im Level 3 scheint es richtig sichere Orte zum Rasten nicht zu geben. Es kann aber in einem abgelegenen Raum klappen. Ist die Gruppe sehr erschöpft, den 'Lava-Lift' bei (7) be-nutzen und in Niveau 2 ausruhen! In diesem Niveau muß man gegen viele Draconier kämpfen, meist die 'Enchanted'-Version. Kunststück, ist doch hier der magische Ort, an dem aus 'normalen' Draconiern diese 'E-Typen' hergestellt werden, bei (5)! Selbstverständlich vertei-digen die Dracs diesen 'Font' erbittert. Gut vorbereiten! Und nach Säube-rung dieser Etage am besten nochmal in Etage 2 rasten, oben wird es gefährlich! Wenn man näm-lich bei (8) dem 'Windship' hilft, kann man mit 'Dispel Magic' eines hohen Magiers oder Klerikers Crysia am Zaubern hindern und von ein-er bösen 'Charm'-Spell befreien. Dann kommt es zu einem Kampf gegen Draconier, und die Gruppe wird nach Niveau 4 hochgetragen.

Jetzt hält die schmale Brücke über den Schacht (0) einmal, und die Gruppe gelangt zum Haupttempel bei (4). Man kann im Norden des Tempels vorher die flammende Wand durchschreiten und im relativ leeren Nordteil dieser Etage bei (3) rasten. Den Kampf gegen die Draco-nier im Tempel sehr gut vorbereiten. Eventuell ist es sinnvoll, hier schon einmal 'Haste' einzusetzen, auch wenn die Characters dadurch um ein Jahr altern. In zwei Wellen stür-zen sich insgesamt fünf Gruppen von Monstern auf die Party! Dabei ist alles, was gut und gefährlich ist: ein 'Dark Wizard', ein Beholder, 'Death Dragons', ein Lich und 'Enchanted Auraks'. Entgegen den Informatio-nen im 'Journal' explodieren die aber NICHT wie ein 'Fireball', son-derm verletzen nur direkt Umstehen-de (Abstand schadet trotzdem nicht...). Nach dem Kampf werden die Abenteurer direkt in den Abyss, eine andere Dimension, versetzt, OHNE eine Gelegenheit zum Ra-

sten! Daher 'Heal' etc. verwenden!

Der Abyss, eine andere Dimension

Der Abyss ist eine fremde Dimensi-on, nahezu ohne Konturen, mit bizarren Monstern. Das Gebäude (1) findet man, wenn man vom An-kunftspunkt nach Osten geht (der Kompaß funktioniert!). Sollte man dieses Gebäude nach etwa 20 Schrit-ten noch nicht gesehen haben, etwa acht Schritte nach Norden gehen und weiter nach Osten. Zum Punkt (1) tritt man durch eine der 'Illusio-nary Walls'. Innen wird Raistlin Ma-jere von Monstern gefoltet. Der Kampf gegen diese Gegner ist schwer, dabei sind mehrere Dra-chen, die im Abyss zwar ganz anders aussehen, aber kämpfen wie das, was sie laut Text sind. Dazu kom-men reichlich Draconier. Nochmal sehr gut vorbereiten, sogar 'Haste' ruhig anwenden, denn im Abyss darf man nicht rasten! Sonst wird Takhi-sis bei (2) mit ihren Beschwörungen fertig, das Portal ist verschlossen und das Spiel verloren! 'Heal' etc. einsetzen! Der befreite Magier Raist-lin Majere will Gruppe nach (2) führen. Dazu um Haus nach Süden, dann nach Osten gehen! Vor dem Portal (3) trifft man (hoffentlich) auf Takhisis, die in ihre Zauberei to-tal vertieft ist. AUF KEINEN FALL an-greifen, sie ist viel zu stark (die Party stirbt komplett, ohne normale Kampf-Screen - keine Chance!). Um sie herumkriechen ('creep'), zweimal bis vors Portal. Dann WAR-TEN ('wait'), wenn nicht, warnt Raistlin, daß man NICHT durchs Portal springen soll, solange es noch durch Nebel ('fog') verhüllt ist. Wer's dennoch tut, verschwindet in der Dimensions-Suppe. Wenn Raistlin einen Stein nach der magi-schen Glocke wirft und nicht trifft, das Ganze durch einen Character mit hoher 'Dexterity' besser machen lassen. Wenn es das Programm als Option anbietet, einen Feuerball auf Takhisis werfen, dann wieder war-ten, bis der Nebel verschwindet und DANN mit 'Jump' durchs Portal. Raistlin kämpft mit der 'Dark Queen' und bleibt im Abyss. Falls WEDER Takhisis noch das Portal zu finden sind, war man ZU LANGSAM und darf bis zum Ende aller Tage

den Abyss erkunden...

Tower of Flame, NACH dem Abyss

Bei (5) im Niveau vier des Turmes kommen die Abenteurer aus dem Abyss wieder an, wenn sie denn kom-men. Gnome haben den Saal einge-nommen, die Gruppe muß den Kes-sel auf einer Art Dreifuß untersu-chen. Da schlüpft aus dem Ding im Kessel ein fünfköpfiger Drache in fünf Farben ('Chromatic Dragon'), der für die Inkarnation Eretems, der 'Dark Queen', vorgesehen war! Die-ser Drache greift sofort (und sehr schnell) FÜNFMAL an, sein Körper ist nicht verletzbar, man muß die fünf Köpfe einzeln erschlagen (Drachen-lanzen wirken). Unter dem Drachen-Ei war der 'Granthanich', der Magie-Fokus von Krynn. Das Ding schwebt durch den Boden davon, man muß hinterher. Das geht (leider) nur durch die Fallschächte, diesmal aber nach Level eins. Im Level eins landet man bei (16), trifft mehrfach Draco-nier mit einem Spiegel. Angreifen! Läßt man sich auf ein Gespräch mit Takhisis (durch den Spiegel) ein, so benutzt sie das zu einem üblen Hin-terhalt mit Angriff von zwei 'Death Dragons' und Beholders. Der Ort die-ser Kämpfe wird wahrscheinlich zu-fällig bestimmt. Im Level zwei kommt es danach zum ENDKAMPF im Tower! Draconier versuchen, den 'Granthanich' wieder in ihre Gewalt zu bekommen, vier Wellen von Geg-nern müssen 'geschafft' werden: erst Draconier, dann vier grüne Drachen und Draconier, dann sechs Drachen und Draconier, dann als letztes Auf-gebot acht Drachen und Draconier. Ein Character mit hoher 'Dexterity' sollte in der Lage sein, das Tau, mit dem der 'Hrumpbismog' den 'Granthanich' aus der Reichweite der Draconier gezogen hat, mit ein-er Pfeil zu kappen und damit den Windschiff-Piloten zu retten. Da-nach ist zwar der 'Granthanich' in der Lava verloren, aber die Aufgabe hier gelöst, es geht zurück nach Aldi-nanachru. In Aldinanachru nochmal die Trainings- und Rast-möglichkeiten nutzen. Der Lift funktioniert jetzt, denn es kommt ja noch zum Gefecht mit den Drachen auf der Siegesfeier..

H.J. Waldow

Anzeige

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 dt.			99.90
A.T.A.C. dt.			99.90
Aces of the Pacific dt.			89.90
Alone in the Dark dt.			99.90
Amberstar dt.	74.90	74.90	a. A.
Ashes of Empire dt.	94.90		119.90
B 17 Flying Fortress dt.			99.90
Battle Isle dt.	69.90		89.90
Battle Isle Data Disk dt.	49.90		49.90
B.C. Kid dt.	59.90		
Bundesliga Manager Prof. dt.	69.90	69.90	69.90
Caesar dt.	59.90		69.90
Carriers at War			74.90
Castle of Dr. Brain dt.	74.90		89.90
Civilization dt.	79.90		89.90
Cool Croc Twins dt.	59.90		59.90
Curse of Erchantia dt.	89.90		89.90
Darklands dt.			109.90
Darkseed dt.			99.90
Das Schwarze Auge dt.	74.90		89.90
Der Patrizier dt.	69.90		89.90
Exodus 3010 dt.	69.90		
Eye of the Beholder 2 dt.	79.90		79.90
Epic dt.	64.90		74.90
Etemnam dt.			89.90
F-15 Strike Eagle III dt.			a.A.
Falcon 3.0 dt.			99.90
Falcon 3.0 Mission Disk dt.			59.90
Fire and Ice dt.	59.90		
Grand Prix Formula One dt.	74.90	74.90	89.90
Gunship 2000 Mission Disk dt.			59.90
Harrier Jump Jet dt.			a. A.
Hexuma dt.	69.90		89.90
Humans dt.	59.90		59.90
Indiana Jones 4 dt.			99.90
Jimmy Whites Snooker dt.			79.90
Kings Quest 5 dt.	74.90		79.90
Kings Quest 6			79.90
Larry 5 dt.	74.90		89.90
Laura Bow 2 dt.			79.90
Leather Goddesses 2 dt.			94.90
Legend of Kyrandia dt.			89.90
Links 386 PRO			99.90
Lotus 3 dt.	59.90	59.90	
Lure of the Temptress dt.	64.90		79.90
Mantis			109.90
Mantis Speech Pack			49.90
Might & Magic 4			69.90
Paladin 2 dt.	64.90		69.90
Perfect General dt.	79.90		89.90
Pinball Dreams	59.90		a. A.
Pinball Fantasies dt.	54.90		
Planets Edge dt.			89.90
Police Quest 3 dt.	74.90		89.90
Premiere dt.	64.90		
Project X dt.	59.90		
Push Over	59.90		64.90
Quest for Glory 3			74.90
Red Baron dt.	74.90		99.90
Red Baron Mission Disk			54.90
Rex Nebular dt.			94.90
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	
Shadow of the Beast 3 dt.	64.90		
Sherlock Holmes dt.			94.90
Silent Service 2 dt.	79.90	79.90	79.90
Silly Putty dt.	54.90		
Sim Earth dt.	79.90		
Space Quest 4 dt.	74.90		89.90
Special Forces dt.	79.90	79.90	89.90
Spelljammer dt.			64.90
Strike Commander			a. A.
Summer Challenge dt.			69.90
Task Force 1942 dt.			a. A.
Titus the Fox dt.	59.90		64.90
Troddlers dt.	59.90		
Ultima 7 dt.			99.90
Ultima Underworld dt.			89.90
Vikings dt.	64.90		
Wing Commander dt.	89.90		
Wing Commander 2 dt.			99.90
Wizardry 7			89.90
Wizkid dt.	59.90	59.90	
Zool dt.	59.90		

Ihr Spiel ist nicht in dieser Liste? Dann rufen Sie bei uns an, wir haben viele 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
X Copy Tools dt.	79.90
Ext. Laufwerk Amiga 500, 3.5" abschaltbar	139.00
Sound Blaster Version 2.5 dt.	199.00
Sound Blaster PRO 4.0 dt.	399.00
Sound Galaxy BX	199.00
Sound Galaxy NX	299.00
Sound Galaxy NX PRO	399.00
Joystick Quickshot II plus (Amiga, ST)	14.90
Competition PRO STAR (Amiga, ST)	39.90
Competition Mini Special (Amiga, ST)	34.90
Competition Mini 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

Besten Dank erstmal für die rege Mitarbeit am Secret Service, der immer noch die Rubrik mit dem höchsten täglichen Posteingang ist. Uli grinst immer schon ganz hämisch, wenn er mir zu nachtschlafender Zeit (11 Uhr morgens) wieder mal einen Haufen Briefe auf den Schreibtisch knallt. Und die Kästen und Schubladen, die die Flut abfangen, sind inzwischen auch schon wieder überfüllt, aber was soll's. Es gibt jedoch noch ein paar Dinge, mit denen Ihr mir das Arbeitsleben noch etwas menschlicher gestalten könnt.

Das Anschreiben

Eigentlich ist es ganz egal, ob der Brief mit "Euer Exzellenz", "Sehr geehrter" oder "Ey Alter!" beginnt. Es gibt jedoch gewisse Dinge, die beachtet werden sollten:

- Nichts gegen Handschrift, aber lesbar sollte sie zumindest sein, ein Graphologe gehört nämlich nicht zu unserem Team. Ideal ist natürlich ein Brief, der auf Schreibmaschine oder Drucker erstellt wurde.

- Am praktischsten ist es, wenn der Brief auf normalem DIN 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.

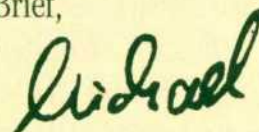
Karten der letzteren Art sowie längere Texte sind auch auf Diskette gerne willkommen, diese Versandart kann die Bearbeitung enorm beschleunigen. Auf diesen Disketten sollten dann nochmals Name und Adresse, System und Inhalt vermerkt sein, ein zusätzlicher Ausdruck oder wenigstens eine kurze schriftliche 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



THE LEGACY

Der Alptraum hat begonnen!



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.

MICRO PROSE[®]
Seriously Fun Software



WAYNE WIRD'S WISSEN



▲ Wunderschön: Die Torszene als Großbild-Replay

WAYNE GRETZKY HOCKEY 3

System: **PC** (mind. 386/25, HDD, VGA, 512 KB EMS, 2 MB RAM, unterst. Soundblaster, Soundblaster Pro, AdLib, Roland MT-32/SCC-1/SC-55), geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Bethesda Softworks, USA**, Muster von: **Die Cassette, 4950 Minden.**

Der wohl berühmteste Spieler der NHL, Wayne Gretzky, stand wieder Pate: Zum dritten Mal trägt ein Eishockeyspiel seinen Namen. Besser, bunter und beeindruckender findet Wayne das Spiel, und dafür will er einstehen. Wir nahmen den Crack beim Wort und suchten Beweise für seine Behauptungen: Ist WAYNE GRETZKY HOCKEY 3 wirklich das LINKS für Eishockey-Fans?

Den großen Worten sollen schließlich Taten folgen. Denn nach den ersten beiden Teilen dieser Trilogie darf man gespannt sein, ob dem Hersteller Bethesda tatsächlich nochmals eine Steigerung gelungen ist. Die augenfälligste Änderung betrifft die Spielperspektive. War bislang die Vogelperspektive ein unausweichliches Muß, darf der Spieler nun zwischen dieser und einer 3D-Darstellung wählen. Und nicht nur das: Das Tempo der wilden Hatz nach dem Puck ist in 20 Stufen einstellbar. Das ist gerade für Anfänger ein sehr brauchbares Feature.

Was ihnen nämlich zumeist fehlen wird, ist der gekonnte Umgang mit der Steuerung. Zwar unterstützt Wayne Gretzky Hockey 3 Joystick, Maus und

Keyboard, doch mit keinem der drei Eingabegeräte will es auf Anhieb so recht klappen. Mit einer Taste kann von einem Mitspieler ein Paß verlangt werden, mit der anderen wird aufs feindliche Tor geballert, und um diese beiden Tasten kommen auch die glücklichen Joystick-Besitzer nicht herum, die ansonsten die bequemste Steuerung für die eigene Spielfigur haben. Recht unglücklich ist die Maussteuerung gelöst worden, muß doch der arme Torjäger immer dem Mauscursor hinterherhecheln. Mit der Tastatur wird zwar direkt gesteuert, doch kommt der Mann der Wahl nicht so recht in Wallung und schliddert dem Geschehen nur hinterher.

Was zählt ist also Übung und Übersicht. Doch auch hier hapert es: Der Puck ist viel zu unauffällig, und selbst in der

Kings Lines	Wayne's Lines	Print	Exit	
Line 1	C Wayne Gretzky LW Luc Robitaille RW Tomas Sandstrom D Paul Coffey D Bob Blake	C Wayne Gretzky C Corey Miller C John McIntyre LW Luc Robitaille LW Tony Granato LW Mike Donnelly RW Tomas Sandstrom RW Jari Kurri RW Bob Kudrinski D Paul Coffey D Marty McSorley D Bob Blake D Charlie Huddy D Peter Stoltz D Larry Robinson LW Rosti Karjalainen RW Dave Taylor C Scott Sjogstad		
Line 2	C Corey Miller LW Mike Donnelly RW Bob Kudrinski D Marty McSorley D Charlie Huddy			
Line 3	C John McIntyre LW Tony Granato RW Jari Kurri D Peter Stoltz D Larry Robinson			
Even Lines	Power Play	Penalty Kill		
5 on 5	4 on 4	5 on 4	5 on 3	
4 on 5	3 on 5			

▲ Bei der Aufstellung bietet auch der große Gretzky seine Hilfe an



▲ Jagdszenen im Torraum

großzügig und durchaus gut animierten 3D-Darstellung schwer auszumachen. Will man trotzdem am Ball, sprich am Puck bleiben, hilft nur noch die Automatikumschaltung zum jeweils pucknächsten Spieler.

Überhaupt kann man bei WGH3 so ziemlich alles der Automatik überlassen - oder eben nicht. Neben der Aktion auf dem Eis darf ge-coacht werden, können die Aufstellungen geändert, eigene Spielzüge abgespeichert und sogar der Schiedsrichter ausgewechselt werden.

Klotzen, nicht kleckern hieß auch die Devise beim Outfit des Games. Sprachausgabe und Soundeffekte gibt es satt, und die Genießer können sich Torwiederholungen in einer fein animierten Nahaufnahme reinziehen und für die Nachwelt archivieren.

Das nette Design kann jedoch nicht darüber hinwegtäuschen, daß es immer noch keinen Ligamodus gibt (!). Hier soll an einem Extra-produkt, dem *NHL-Simulator*, noch kräftig verdient werden. Bleibt als wirklich weltbewegende Neuerung nur die 3D-Perspektive. Sofern man die Zähne zusammenbeißt und die Steuerung geradezu verinnerlicht, ist WGH3 deshalb auch gut gemachte Unterhaltung. Im Vergleich zu einem Konkurrenten wie *EA Hockey* läßt uns der gute Wayne allerdings ziemlich kalt.

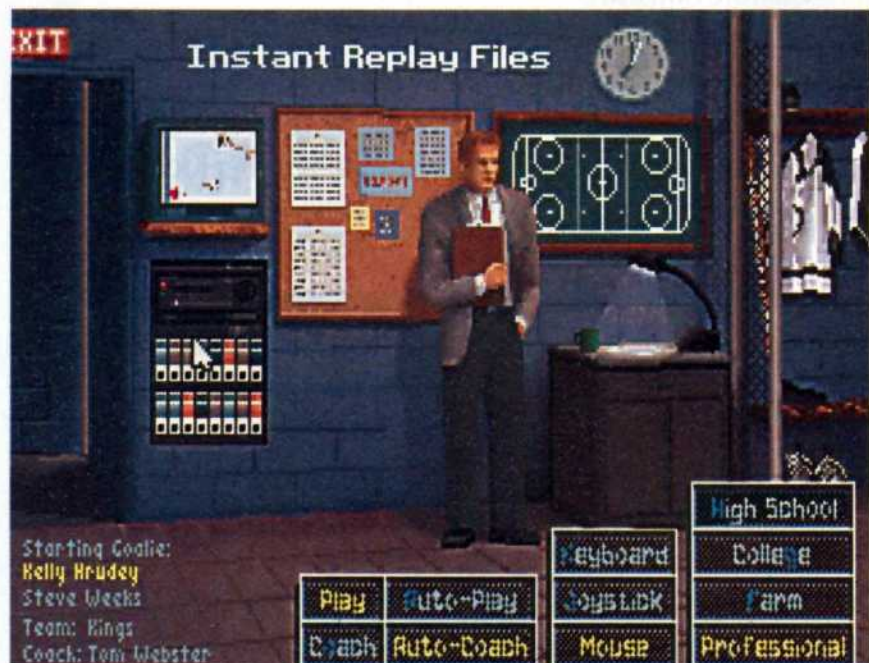
Michael Suck

Im Umkleideraum verbergen sich alle wesentlichen Menüs

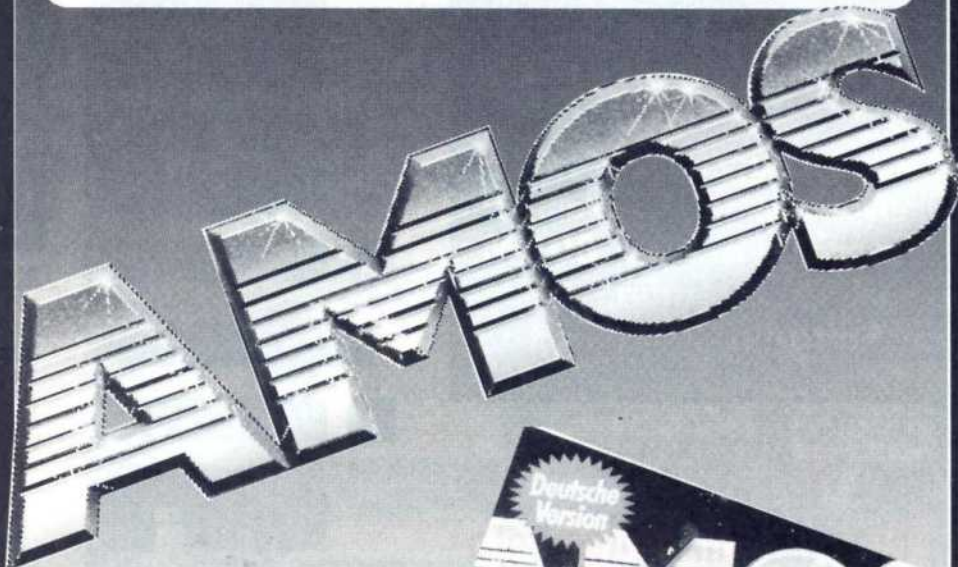
ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	10
Sound.....	9
Realitätsnähe.....	7
Motivation.....	7
Gesamtnote.....	8

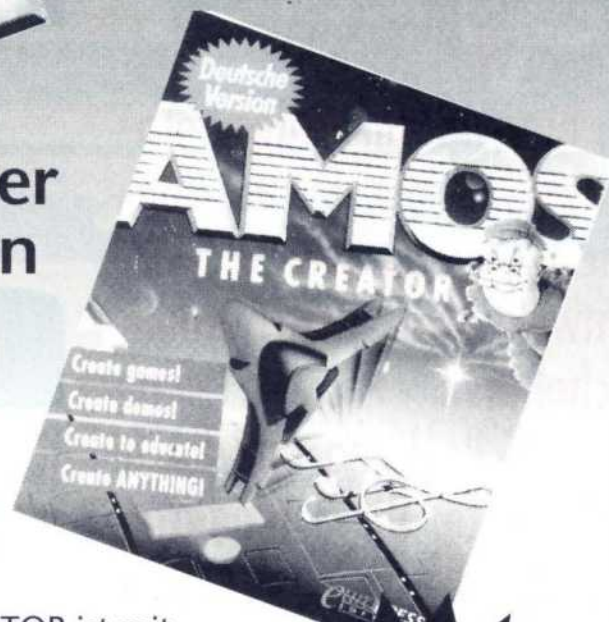
»ZUFRIEDENSTELLEND«



LETZTE MELDUNG!



Jetzt in der deutschen version!



AMOS - THE CREATOR IST JETZT AUF DEUTSCH ERHÄLTlich.

AMOS - THE CREATOR ist mit über 50.000 Exemplaren die meistverkaufte Programmiersprache in Großbritannien. Das Programm hat renommierte Preise führender Software-Fachleute gewonnen, darunter "Tilt d'Or" und "Amiga Excellence". Es ist leicht zu begreifen, warum bereits Hunderte von vollständig in AMOS abgefaßten P.D. - und Licenceware-Disketten erhältlich sind. Amiga-Benutzer, die bereits mit AMOS arbeiten, haben die Stärken des Programms erkannt und zahlreiche Spiele, Datenbanken, Wirtschaftssimulationen, Lehrprogramme, Copper List Editors und Textverarbeitungsprogramme entwickelt - die Liste ist endlos!



WAS GEHÖRT DAZU?

- Amos Basic (mit mehr als 500 verschiedenen Befehlen) • Sprite Editor • Dataflex Datenbank
- Über 80 Beispielprogramme • 300 Seiten umfassendes Handbuch • Melodiebeispiele
- Sprite-Dateien • Registrierkarte

AMOS-THE CREATOR- ENTDECKEN SIE, WAS IN IHREM AMIGA STECKT!



EUROPRESS SOFTWARE

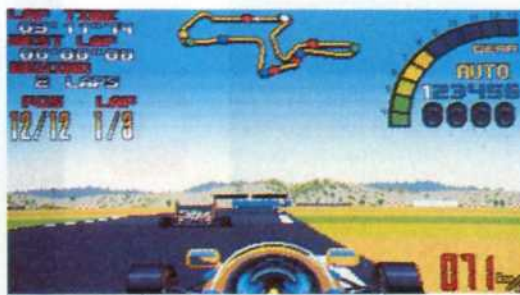
Europress Software
Europa House
Addlington Park
Macclesfield SK10 4NP
Großbritannien

NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP

System: **Amiga** (mind. 1 MB, unterst. Festplatte), geplant für: **PC**, empf. VK-Preis: **ca. 80 DM**, Hersteller: **Gremlin**, Muster von: **Softgold**, 4044 Kaarst.

Frage: Was macht Ihr, wenn Ihr ein mittelmäßiges Autorennspiel habt, das sich dennoch gut verkaufen soll? Antwort: Ihr packt einen lächelnden Formel-1-Star auf die Packung und hofft aufs Beste. Diese moderne Verkaufsweisheit hat sich Gremlin zu Herzen genommen, und so heißt ihr neuestes Game folgerichtig NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP.

POLE POSITION



▲ ... auf dem Weg ins Ziel

Tatsächlich bietet das Spiel zahlreiche Optionen, die den tristen Compi-Formel-1-Alltag versüßen.

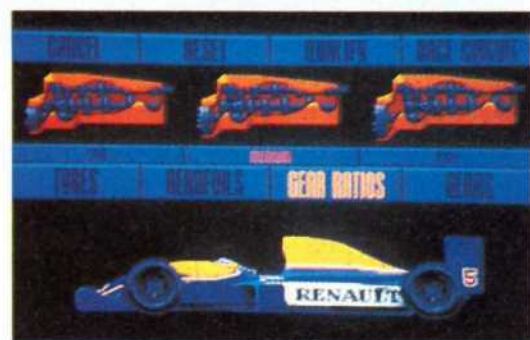
Extra für Fahranfänger hat Gremlin eine 'Driving School' integriert, in der ihr mit variablem Tempolimit gefahrlos Eure Runden drehen könnt. Wer will, kann sich von Nigel höchstpersönlich nützliche Tips geben lassen. Obwohl, so gut sind sie nun auch wieder nicht, beschränkt er sich doch zum Beispiel darauf, Euch nach einem Crash zu raten, die Barrikade das nächste Mal zu umfahren. Ha! Ha!

Wenn Ihr fit genug für ein Rennen seid, geht's auf die 16 berühmtesten Formel-1-Pisten dieser Welt. Im Kampf gegen Senna & Co. dreht sich alles um die begehrten Welt-Cup-Punkte, die letztlich über Sieg oder Niederlage entscheiden.

Vor jedem Wettkampf könnt Ihr Euren Hobel ordentlich umfrisieren, um ihn

optimal an die jeweilige Strecke anzupassen. Sobald Ihr dann in Eurem Williams-Renault sitzt, wird sich zeigen, wie glücklich die Wahl der Reifen und des Getriebes war. Ansonsten ähnelt Nigel Mansell's Word Championship all den anderen 0815-Autorennspielen. Nichts, was es nicht schon irgendwie gegeben hätte. Immerhin ist die Grafik recht flott und der Sound erträglich. Wer also bereits *Formula 1 Grand Prix* sein Eigen nennt, sollte sich das Geld sparen. Ansonsten: Vorher Probespielen!

mkl



▲ Gut frisiert ist halb gewonnen

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	8
Sound.....	8
Realitätsnähe.....	8
Motivation.....	7
Gesamtnote.....	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

SENSIBLE SOCCER V1.1

System: **Amiga** (alle Modelle, mind. 512 K), geplant für: **Atari ST**, empf. VK-Preis: **ca. 80 DM**, Hersteller: **Sensible Software, England**, Muster von: **Hersteller**.



leich einmal vorweg: Im spielerischen Rahmen hat sich bei Sensible Soccer V1.1 - 1992/93 Season Edition nicht viel getan. Warum auch, ließ die Ur-Version doch eigentlich keine Wünsche offen, bis auf verbesserte

Nachschuß

Die Programmierer von SENSIBLE SOCCER haben zum Nachschuß angesetzt: Mit der neuen Version ihres Fußball-Hammers wollen sie nun auch die letzten kleinen Vorteile von 'Kick Off 2' wettmachen.

Torhüter, offen. Und genau an diesem Punkt hat Sensible Software angesetzt und die Keeper einem Spezial-Training unterzogen. Ergebnis: Spektakuläre Paraden sind an der Tagesordnung, und Tor-schüsse sollten besser vorbereitet werden als bisher.

Die neue Rückpaß-Regel wird nun berücksichtigt, und Fouls werden geahndet. Je nach Schwere der Unsportlichkeiten gibt's Gelbe oder gar Rote Karten. Doch damit nicht genug: Macht es sich ein Spieler zum Vergnügen, Karten zu sammeln, so darf er einige Wochen - variiert von der Anzahl der farbigen Pappen zum Beispiel - mit der Tribüne anstatt dem Rasen vorlieb nehmen.

Desweiteren entsprechen die Spielernamen und deren Team-Zugehörigkeit der aktuellen Saison, und es gibt neue Wettbewerbe wie Weltmeisterschafts-Qualifikation und Europapokal in einem neuem Modus.

Das war's eigentlich im großen und ganzen. Leute, die Sensible Soccer bereits ihr Eigen nennen, brauchen die V1.1 wohl nicht. Ande-



▲ Torhüter bekamen Spezialtraining

ren ist sie aber auf alle Fälle bedingungslos zu empfehlen, da nun auch die letzten Minuspunkte gegenüber Kick Off 2 wettgemacht wurden.

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik/Animation.....	9
Sound (Effekte).....	10
Realitätsnähe (jetzt).....	11
Motivation.....	11
Gesamtnote.....	10

»GUT«



▲ Menü vom Feinsten

**PREMIER MANAGER
- PREVIEW -**

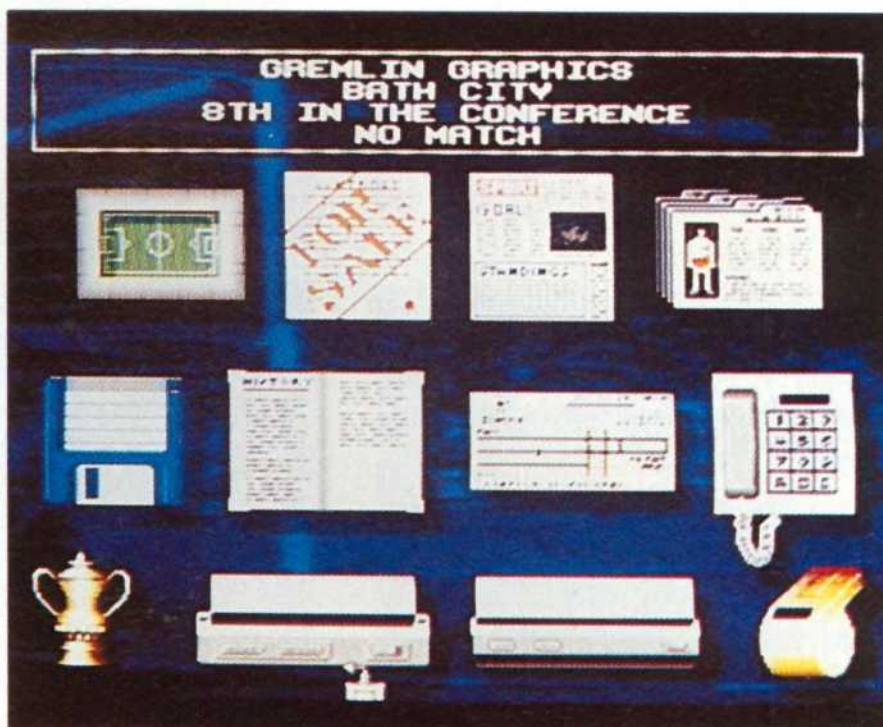
System: **Amiga**, geplant für:
Atari ST, PC, Hersteller:
Gremlin Graphics, Eng-
land, Muster von: **Hersteller**.

Wie viele Fußball-Manager gibt es mittlerweile? Ich möchte sie nicht zählen müssen, zumal ein Ende nicht in Sicht ist. Auch GREMLIN schmeißt nun einen auf den Markt, der natürlich viel besser als alle anderen sein soll.

In der Tat sieht das demnächst erscheinende Programm recht ordentlich aus. Die zahlreichen Features lassen ein komplexes Spiel vermuten: Da wären beispielsweise 3450 'echte'

Soccer forever!

Das Büro
eines
Managers



Spielernamen, fünf Divisionen, sechs Pokal-Wettbewerbe, Trainingseinheiten für die Spieler etc. p.p. Zu einem modernen Fußball-Manager - und dazu möchte Gremlin Graphics den Premier Manager freilich zählen - gehört natürlich auch das Geschäft mit den Sponsoren, einem Transfermarkt und so weiter. Beinahe standesgemäß dürfen vier Hobby-Manager ihr Glück in der Welt des Fußballs versuchen. Ziel ist es - wer hätte es gedacht - mit seiner Mannschaft möglichst schnell in die höchste Division aufzusteigen und ein gesundes finanzielles Polster

einzuheimsen. Highlights der Matches können übrigens in verschiedenen Geschwindigkeiten angeschaut werden.

Wenn man Gremlin Glauben schenken darf, so sehen wir natürlich dem ultimativen Spiel dieses Genres entgegen. So 'schlimm' wird's wohl nicht werden, aber ein anständiges Programm können wir erwarten. Einen ausführlichen Test zu Premier Manager werdet Ihr voraussichtlich in der folgenden Ausgabe finden.

bja

T.S. Datensysteme
DENISSTRASSE 45 · 8500 NURNBERG 80

Diese AMIGA-Hits für 19.90
Die Superrenner von Domark im Pack für jeden AMIGA. Mit: Hard Drivin, A.P.B., Cyberball und S.T.U.N. Runner bei uns nur 19.90!

Schneider CPC
Klar haben wir auch für den Schneider jede Menge Programme. Fordern Sie doch 'mal uns ausführliches Sonderinfo an. Hier gleich ein paar Hits:
CPC Cass:
Antirad 9.90 Bactron 9.90 C.Chess 9.90
Expl.Fist 9.90 M.G.T. 9.90 Nemesis 9.90
Zoids 9.90 Aliens 9.90 Zorro 9.90
Paketpreise:
je 5 Programme nur 39.90, alle 9 59.90

Electronic-Arts Titel für ATARI ST:
Die schon fast legendären Klassiker natürlich in Deutsch:
Bards Tale 1 15.90 Fusion
Marble Madness 15.90 Music Contruction 15.90

AMIGA-Hits für : 15.90
Wir haben die DEUTSCHEN Hits für Ihren AMIGA:
Danger Freak.....15.90 Grand Monster S...15.90
Oil Imperium.....15.90 Turrigan 1.....15.90
Khalaan.....15.90 Super Off Road.....15.90
Red October 2.....15.90 Deflector.....15.90
Wicked.....15.90 Wild Wheels.....15.90
Impact (Der HIT).....15.90 Loopz.....15.90
In 80 Tagen um d.Welt 15.90 Sly Spy.....15.90
X-OUT.....15.90 Blue Angel.....15.90
Nightbreed (Movie).....15.90 Night Breed Action.15.90
Plotting.....15.90 Pop Up.....15.90
Block Out.....15.90 Garrison.....15.90
Bad Cat.....15.90 Xenon 2.....15.90
Munsters.....15.90 Mystical.....15.90
Alpha Waves.....15.90 Bad Company.....15.90

☎ 09 11/28 82 86

Keine ATARI ST Software ?
Nicht bei uns! Wir haben jede Menge ST-Hits. Schauen Sie doch 'mal:
Hacker 2 dt 19.90 Catch 23 9.90
Nigel Mansel 19.90 Spitfire 40 19.90
Shadowgate 19.90 E-Motion 19.90
Apprentice 19.90 Fusion 15.90

Diskbox für 9.90 ???
Genau richtig gelesen: Bei uns gib't's für 3.5" Disketten eine tolle Diskbox mit Schloß und Deckel im Rauchglasdesign für ca. 40 Disks für aufgeräumte DM9.90

Geisha für AMIGA
Ganz schön aufregendes Adventure für Erwachsene; - tolle Grafik und natürlich in DEUTSCH; - für jeden AMIGA bei uns 19.90

Die Hits für PC :
Quest for Glory 3.....79.90
Sherlock Holmes.....85.90
Wizardry 7.....79.90
F15 Strike Eagle 2.....95.90
Ween.....79.90
King's Quest 6.....79.90
Rex Nebular.....89.90
Summerchallenge... 65.90

Das werden Sie uns kaum glauben: Alone in the Dark
Der aktuelle Hit für PC (lesen mal die Tests nach) bei uns zum typischen TS Preis: nur 79.90

Die aktuellen Hits:
Beast 3.....Amiga 65.90
Patrizier.....PC79.90 Amiga 59.90
Indiana Jones 4.PC79.90
Pinball Fantasies.....Amiga 59.90
Wizkid.....PC59.90 Amiga 59.90
Alone in the Dark PC79.90
Monkey Island 2PC79.90 Amiga 79.90
Civilisation.....PC89.90 Amiga 79.90
Rome AD 92.....PC79.90 Amiga 69.90
History Line.....PC79.90 Amiga 79.90
Legend of Valour PC79.90 Amiga 69.90
Dynatech.....PC59.90 Amiga 55.90
Pushover.....PC59.90 Amiga 55.90
Ramparts.....PC69.90 Amiga 59.90
Sensible Soccer.....PC59.90 Amiga 49.90
EPIC.....PC59.90 Amiga 59.90

Die Renner für Ihren AMIGA
Battle Command.....29.90 Castle Master Com.
19.90 Miza Finale.....29.90 Hudson Hawk
Mega lo Mania.....29.90 Harpoon.....39.90
Shoot 'n up Const.....29.90 Nightshift.....39.90
Great Courts 2.....39.90 natürlich alle Deutsch

SOFORT-BESTELLUNG PER TELEFON:
09 11/28 82 86

BESTELLUNG + INFO ANFORDERUNG

Hiermit bestelle ich für den Computer _____ auf....." Disk
nachstehende Programme per Nachnahme (+ Kosten 8,90)
 Vorkasse und Scheck (+ Kosten 4,50)

Ich möchte gerne ein kostenfreies Info!

Unterschrift

RSN 193
Bitte Anschrift nicht vergessen
T. S. Datensysteme · Denisstraße 45 · 8500 Nürnberg 80

Billard für Fußfaule

ARCHER MACLEANS POOL BILLARD

System: **Amiga**, geplant für: **PC, Atari ST/STE**, empf. VK-Preis: **ca. 120 Mark**, Hersteller: **Virgin**, Muster von: **Hersteller**.

Kalter Wind pfeift um die Häuser, treibt den Sprühregen vor sich her und die Straßenlaternen machen den kläglichen Versuch, die ganze Sache ein wenig heller zu gestalten. Genau die richtige Zeit, um durch die Stadt zu stiefeln und nach einem freien und halbwegs intakten Billardtisch zu suchen.



▲ Der Tisch ist gedeckt...



▲ Maß genommen...



▲ Auf dem Weg ins Viertelfinale

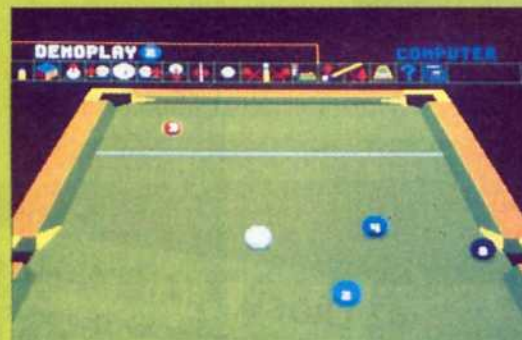
Das ist jetzt vorbei. Virgin hat nun auch die Pool-Umsetzung für den Rechner in heimeliger Wärme verbrochen. Wer den Vorläufer *Jimmy White's Whirlwind Snooker* gesehen und gespielt hat, der weiß jetzt genau, was auf ihn zukommt. Denn Archer Macleans Pool Billard hat die identische Benutzeroberfläche und die gleiche Vektorgrafik verpaßt bekommen. Nur das eben die Spielregeln etwas anders sind. Gespielt werden kann wahlweise Neuner-Pool, oder der in good ol' Germany verbreitete Achterball. Wer keinen menschlichen Gegner hat, der kann gegen eine Riege unterschiedlich starker Gegner antreten, ein Turnier abziehen oder ein vergangenes Spiel angucken.

Die Optionen sind reichlich. Auch in Sachen Spielbarkeit hat sich zum Vor-

gänger nichts geändert: Der Tisch kann stufenlos aus allen Blickwinkeln und Entfernungen betrachtet und der Stoßkugel kann in alle Richtungen ein Drall mit auf die Reise gegeben werden. Die Queue-Spitze kreiden gehört ebenso zur Ausstattung, wie eine einblendbare Peillinie, die gerade den Anfängern am Rechner-Pool eine ordentliche Hilfe sein wird.



▲ ... zugestoßen ...



▲ ... und versenkt!

Auch die kleinen Gags mit den grinenden Bällen und den "Made in..."-Schildern, die auftauchen, wenn man zu lange überlegt, sind beibehalten worden. Schade ist eigentlich nur, daß die Kugeln beim klassischen Achterball nicht die typischen Farben und Ziffern haben, sondern nur noch rot und gelb sind - die Acht einmal ausgenommen.

Unterm Strich ist es ein Billardspielvektorlehrprogramm (schönes Wort, gelte?) für Anfänger und ein Pflichtwerk für fußfaule Semiprofis. Für einen begehrten Hit-Stern hätte es aber ein echtes Update mit besserer Grafik sein müssen.

Marcus Höfer

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»GUT«

Black

Power

Competition



Schwarz, stark und komplett, das ist der neue T-Bird-Drive. Wie der Vorgänger eine Hammermaschine mit dickem Softwarepaket. 486SX/25 Power (aufrüstbar, und damit offen für die Zukunft!), 4MB Speicher, CD-ROM, 16 Bit VGA-Karte, 3 1/2" Diskdrive und eine 50MB Festplatte erwarten Euch. Denn ASM verlost zusammen mit ASI Computer einen solchen Prachtkerl! Ihr müßt nur folgende Frage richtig beantworten:

Wie nennt sich das Teil am T-Bird-Drive, in das Silber-scheiben eingelegt werden?

Aus allen gültigen Einsendungen werden wir dann den Gewinner mittels einer Glücksfee ermitteln. Eine gültige Einsendung hat spätestens am

20. Januar 1993

einen Poststempel abbekommen, und wurde an



**- T-Bird-Competition,
3440 Eschwege,
Postfach 870**

adressiert. Alle möglichen Rechtswege sind ausgeschlossen. Wir wünschen Euch noch viel Spaß und Glück beim Mitmachen.



Sie treten auf wie die Regenmacher im heißen Arizona - vor hundert Jahren. Sie scharren Trauben von Durstigen um sich, sind drahtig, innovativ und verdammt bei der Sache: die Leute von Future. Es sind Redakteure, Publisher und Marketing-Profis, die nach 12 Wochen Management ihrem Schaffen im einstigen Römerstädtchen Bath entsagten, um im Londoner Earl's Court-Messekomplex für vier Tage Messerummel und Showbiss pur zu betreiben.

The Future Entertainment Show



▲ Sam 'Sierra' Flint, Mats: „Setzen auf Sega-CD“

che zehn Pfunde (etwa 25 Mark) und unter Aufsicht von bis zu 35 Guards zu Stoßzeiten das Spektakulum im Westen Londons. Im Exhibition-Centre selbst pendeln sie durch einen Gang zwischen zwei sauberlich voneinander getrennten Messeteilen: diverse Soft- und Hardwarehersteller in der einen, Händler, die ihre Ware zu erwartungsgemäß günstigen Preisen an Frau und Mann bringen, in der anderen Halle. Freudig bei der Sache sind sie alle, wengleich wenig wirklich neue Software im Umlauf ist, lediglich hier und dort die fortgeschrittene Fassung eines Games. Wir schnüffeln los.

„Als wär's das letzte“



▲ 80.000 Lemminge ...

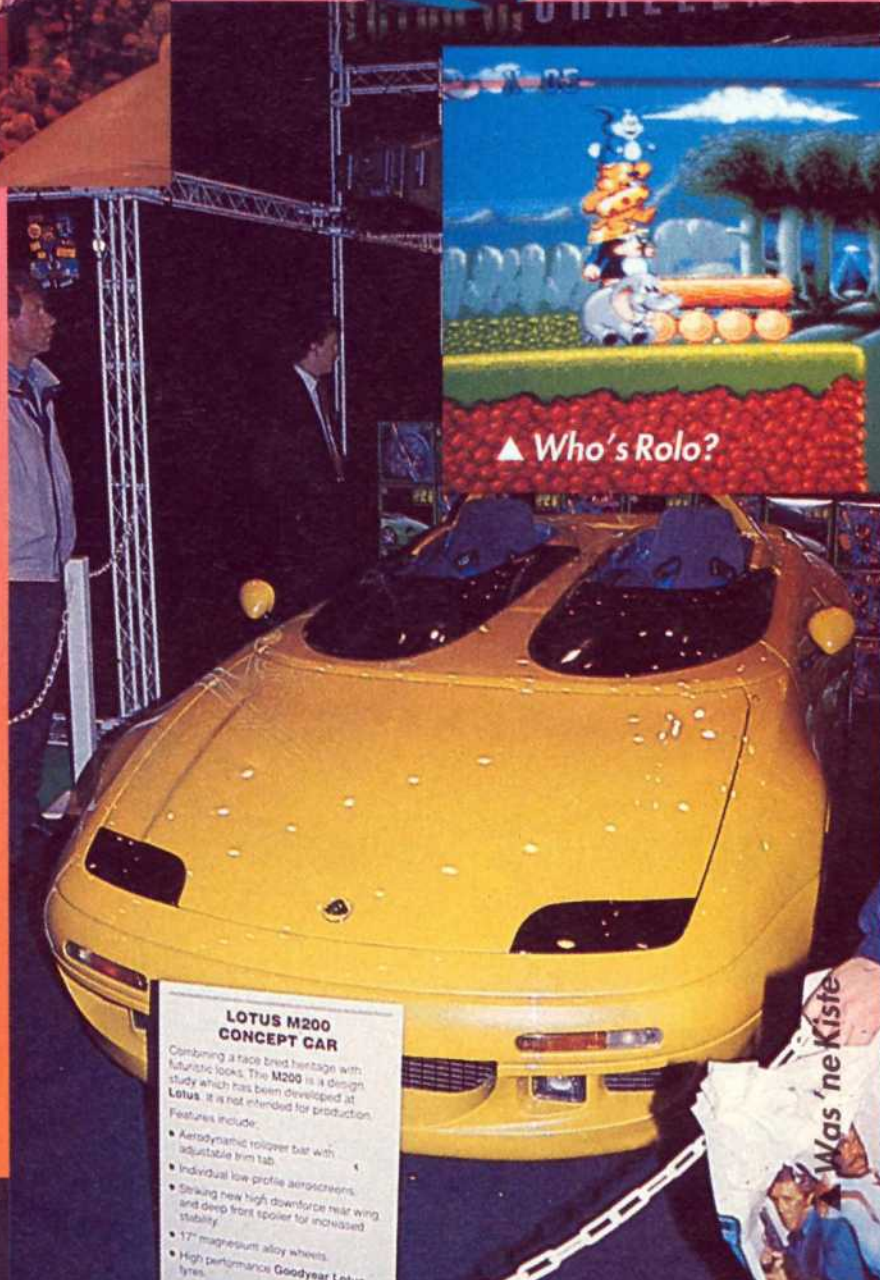
Anfang November, erste Future Entertainment Show: Rund 80.000 Lemminge - äh, Besucher folgten einer mehr als kräftig gerührten Radio-TV-Newspaper-Spielmag-&-Plakat-Werbetrommel, etwa 5000 Troddlers bekamen wegen völliger Fülle die Tür vor den Kopf gestoßen - sie mußten draußen bleiben. ... und amüsierten sich indes bei einer heftigen Keilerei. Mittendrin: Zwei unermüdliche ASMLinge.

Aufwand ohne Ende

Der Stellenwert elektronischer Spiele in Großbritannien spiegelt sich sehr deutlich in der Publikumsstruktur wider: Kids, Teenager, Twens, Erwachsene mit Kindern, beide Geschlechter bunt gemischt, sie alle gönnten sich für stattdli-



Bald zu haben: Roger 'CD-ROM' Wilco ...



LOTUS M200 CONCEPT CAR
Combining a race bred heritage with futuristic looks, the M200 is a design study which has been developed at Lotus. It is not intended for production.
Features include:
• Kinodynamic rollover bar with adjustable trim tab
• Individual low profile aerospoilers
• Striking new high downforce rear wing and deep front spoiler for increased stability
• 17" magnesium alloy wheels
• High performance Goodyear Lotus tyres



▲ Who's Rolo?

Ocean besetzt sozusagen das Foyer. Die riesigen Rutschentürme und ihre Giganto-Leinwand samt Laserprojektion hauen selbst die Presse vom Hocker. Es flimmern fortlaufend Clips mit angespielten Filmszenen zu zahlreichen Tie-Ins, zusammengeschnitten mit Sequenzen aus den jeweils zugehörigen Spielen. Ebenso wenig lumpen lassen sich die Jungs von Acclaim, die ihren Stand durch ein echtes *Yellow Cab* hervorheben. Hier kommt jeder zu seinem Glück und darf die aktuellen Games ausgiebig testen. Besonderheit hier: Zwei *Crash Dummies* laufen umher und verteilen Waschzettel.

Der Stand etwas weiter rechts gleicht einer großen Bühne mit einer Mega-Leinwand. Vier Tage lang spielen sich hier die wildesten Game-Shows, Competitions oder Verlosungen ab, unter anderem das Finale eines mit 10.000 Pfund (!) dotierten, landesweit ausgeschriebenen Videospiele-Wettbewerbes, bei dem selbst der Verlierer noch mit 4.000 Pfündchen nach Hause marschiert. Eine der Attraktionen, die Future Publishing übernommen hat.

007-Erinnerungen weckt Domark, stehen wir doch vor dem originalen Bond-Aston-Martin aus dem Streifen mit Timothy Dalton und bemühen uns, aus dem originalen, ebenfalls Handzettel

Was 'ne Kiste

◀ **Mächtig-gewaltig:**
Ocean im Foyer



mal!

▲ **Das Yellow Cab**

fantös und neu: Rolo to the Rescue, ein Knuddel-Jump&Run mit Dickhäuter.

Gleich acht Räder präsentiert Gremlin und lenkt so auch am Tag jenes wenig werbewirksamen Bremsmanövers gierige Blicke auf das Duplikat von Nigels Williams-Renault F1. Eine über dem Rennwagen installierte Glotze überträgt das Geschehen um den Großen Preis von Australien. Reizvoll und rassig auch der Prototyp des teuren Lotus M 200, Attraktion Nummer zwei an Gremlins Stand. Das Neue: **Premier Manager** (siehe auch Seite 89!) dürfte wieder alle Profi-, Hobby- und Computer-Soccer unter Euch neugierig machen. Weniger

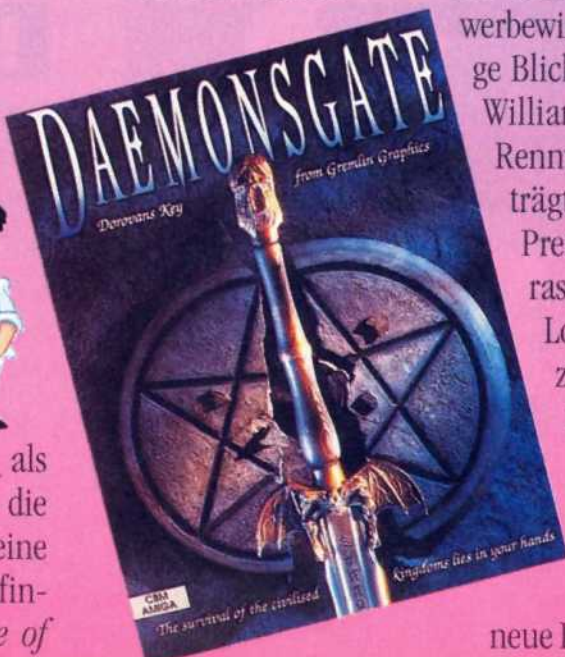
neue Infos gibt's über Deamonsgate; wir stellen uns nach aktuellen Erkenntnissen auf einen Release um Pfingsten '93 ein.

No Wheels in the Sky, vielmehr Games und Merchandising sind bei Psygnosis angesagt: *Tomato Game* und *Lemmings 2*, die unangefochtenen Renner, sind auch diesmal Stars der Manege. Als Gag am Rande verwandeln Psygnosis-Damen unschuldige Kids mittels Haarfärbespray in Lemmings - wem's gefällt.

Ein Besuch am MicroProse-Stand brachte zumindest für uns Bewegung in die Sache, so daß wir Euch noch in dieser Ausgabe die Tests zu *Task Force* (vgl. Seite 105!) und *Harrier* (Seite 104!) sowie ein Preview zu *Formula One Grand Prix* (Seite 108!) liefern können. Hauptaugenmerk an diesem Stand: F-15 III - mehr dazu in uns'rer Nummer 2.

Auch UBI Soft beschränkt sich auf die Präsentation vielversprechender X-Mas-Titel wie *Spellcraft - Aspects of Valor* oder *Star Wars* für den GameBoy. Während wir *Online Entertainment* noch unter den Händlerständen in der zweiten Halle ausfindig machen - nichts Neues - zieht es beispielsweise *Sierra* vor, lediglich ausgewählte Vor-Ort-Termine wahrzunehmen. Sam Flint, Marketing Executive, gerade mal wenige Stunden die *Super Games Show* in Paris (vgl. Sei-

▼ **In der Warteschleife**



verteilenden Bond-Girl etwas mehr als ein werbewirksames Lächeln für die Presse herauszubekommen. Keine Chance. Außer solchen Originalen finden wir wohl Bekanntes wie *Prince of Persia* und *AV8B Harrier Assault*.

Auch Commodore mischt sich unter die Aussteller. Was hier im Rampenlicht steht, sind nebst diverser PCs die aktuelle Amiga-Palette, vom A 600 über den A 1200er bis zum A 4000-Flaggschiff. Dennoch bleibt Eyecatcher Nummer eins das CDTV-Demo, das auf einem Mix aktueller *Psygnosis*-Intros basiert.

Wir müssen kaum verraten, womit Sega eingelaufen ist: richtig, *Sonic 2!* Probespielen ohne Ende, dazu eine Riesens-Promo-Aktion gemeinsam mit BBC Radio 1 samt dessen Roadshow-Crew.

Mitten im Raum und unverfehlbar: Nintendo. Wer zu *SNES* oder *Streetfighter 2* noch Fragen hat, ist hier nur allzu richtig.

Rad an Rad

Berichten wir anfangs über Cabs und Cars, stoßen wir bei *Electronic Arts* und *Gremlin Graphics* auf einige Räder mehr. In Live-Performance eingebunden präsentiert EA zweimal zwei Räder in Form vollverkleideter, brandheißer *Suzuki*-Rennöfen im (eigens dafür geschaffenen) EA-Design. Gekoppelt an eine riesige Monitorwand gilt es, *Road Rash II* livehaftig zu gewinnen. Eine in den EA-Stand integrierte Passage zeigt Aktuelles zum An- und Austesten. Ele-



▲ **Bond-Nachlese bei Domark**



▲ **Nicht zum Bremsen konzipiert**

ten 136f.) verdaut, kündigt die Umsetzung aller nennenswerten Adventures auf Sega-CD und Apple Mac an.

Wir beenden unsere Recherche bei... Philips! Und CD-I samt allem, was dazu gehört. Demo-Software wird gezeigt, die auf den ersten Blick einen durchaus guten, soliden Eindruck hinterläßt. Dennoch scheint's, als warte jedermann auf die beschreibbare CD.

Später, in einem Pub ziehen wir unser Resumée. Echte Neuheiten waren zahlenmäßig etwa bei Null anzusiedeln, dennoch war diese Show ein 1a-Public-Vergnügen, sowohl für Organisatoren, als auch für Aussteller und Publikum. Die Branche rund um die Computer- und Videospiele steht im (Rampen-) Licht der Öffentlichkeit, ist ausnahmslos gesellschaftsfähig (in England). ■

Uli/mats

SOFTPOWER

Berlin

Special News

**Erst Testen
dann Kaufen !**

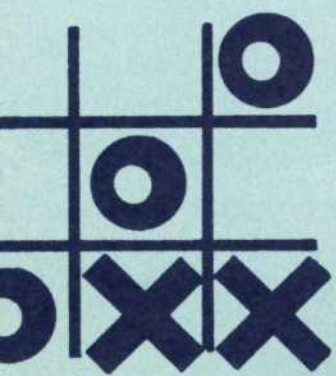
**Riesen Spiel-
spaß durch
Berlins größtes
Software-Lager
5000 Spiele immer
lieferbereit**

Hauptgeschäft
Schwedenstr. 18c
1000 Berlin 65
Fax. 030 / 492 20 57

Filliale Spandau
Schönwalder Str. 65
1000 Berlin 20

030 / 492 20 56





Strategie



▲ Lothar Schmidt, Entwicklungsleiter bei Blue Byte

BLUE BYTE dürfte inzwischen eine der renommiertesten deutschen Softwaremanufakturen sein. Ihr Megaseller Battle Isle erfreut sich auch heute noch guten Absatzes. Aber schließlich ruht mansich nicht auf den verdienten Lorbeeren aus. Zeit also, mit **LOTHAR SCHMITT**, dem Entwicklungsleiter der Company zu tratschen. Thema: **BATTLE ISLE 2**.

? Lothar, jetzt wo Du zur High Society der Spielebranche gehörst: Wie hat das süße Leben auf Deiner Privatinsel Deinen Geschäftssinn geprägt?

! Leider Gottes hat es bis jetzt noch nicht zur Privatinsel gereicht, und falls es so etwas wie 'die High Society der Spielebranche' gibt, zähle ich mich selbst nicht dazu. Allerhöchstens wäre Blue Byte als Team zu einer solchen Topliste der Branche zu zählen. Und keiner macht heutzutage ein Softwarehaus alleine aus. Selbst die erfolgreichen Spiele von Blue Byte waren, sind, und werden nie das Machwerk eines Einzelnen sein. Dahinter steht ein solides Team aus Programmierern, Grafikern und Musikern, die ihr Handwerk verstehen und auch auf der kreativen Seite viel zu bieten haben.

Um meinen Geschäftssinn steht es wie immer. Die Philosophie von Blue Byte, die besten Programme im jeweiligen Genre zu entwickeln, sollte ausreichen,

HOCH DIE FARBNE

um genügend Spieler davon zu überzeugen, sich ein (oder vielleicht alle) Blue Byte-Spiel(e) zu kaufen.

Apropos Privatinsel: Ihr könnt uns dann ja mit Eurer 23 Meter langen ASM-Yacht besuchen!

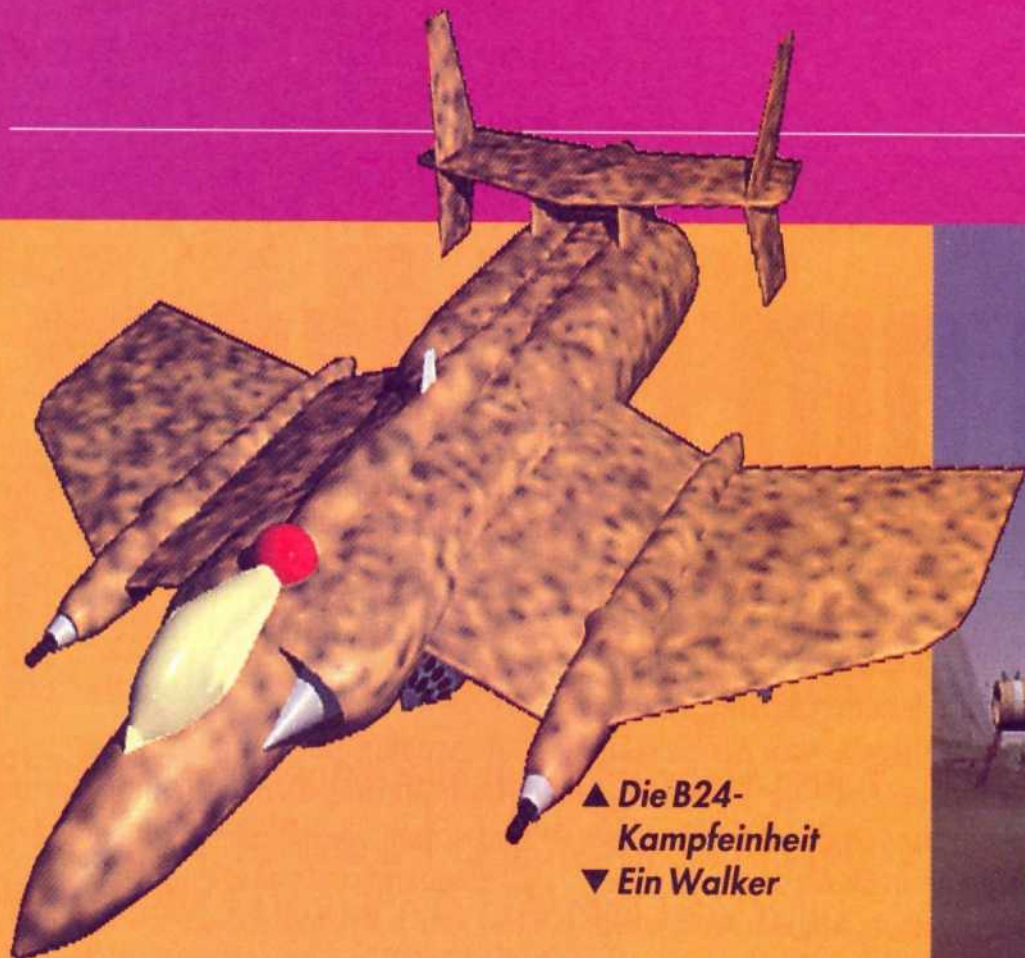
? Das mit dem Besuch läßt sich machen, aber nur wenn Ihr uns an der Marina mit dem Jet abholt, hüstel. Aber zurück zum Thema. Daß dem Erfolg von Battle Isle die Maßnahme Battle Isle 2 folgen mußte, stand fest. Da habt Ihr also flott einen Aufguß gemacht, um die Kasse mal eben zu füllen...

! Wenn man bedenkt, daß Battle Isle im Oktober 1991 erschienen ist, werden bis zum Erscheinen von Battle Isle 2 etwa zwei Jahre vergangen sein. Somit ist der Vorwurf des 'Aufgusses' wohl entkräftet. Nachdem zwei Programmierer, mein Partner Thomas Hertzler und ich uns schon bis heute um diverse technische Innovationen bemüht haben, wird das gesamte Team aus zwei Designern, drei Programmierern, drei Grafikern und einem Musiker nach Abschluß von History Line 1914-1918 (Anm. d. Red.: Ist inzwischen vollzogen!) die Arbeit aufnehmen. Battle Isle 2 wird völlig neue Wege beschreiten, um das Strategiespiel-Genre erneut zu revolutionieren.

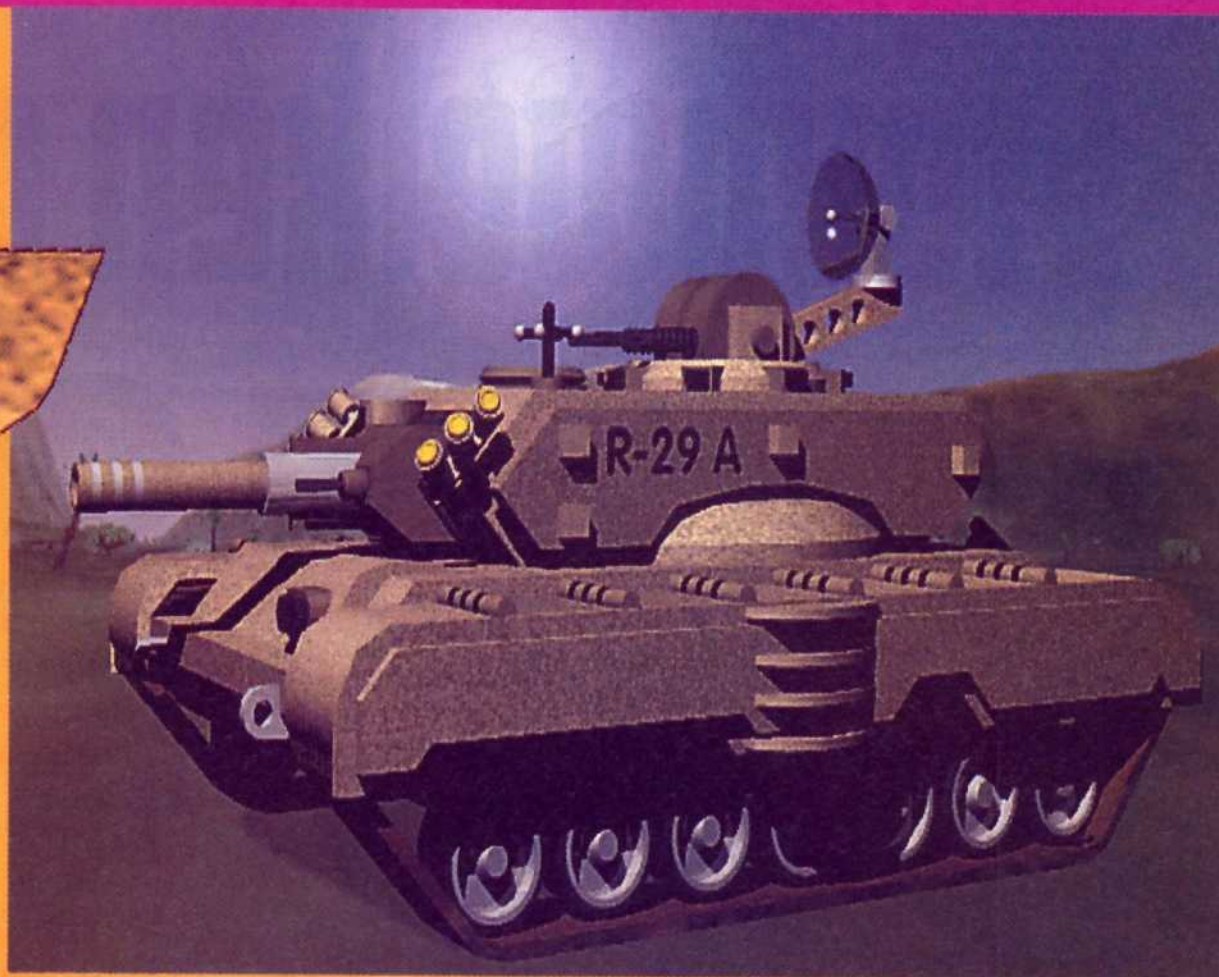
? Nun gut. Welche Neuerungen hat das Konzept erfahren? Und was wird verbessert?

! Die Neuerungen beziehen sich größtenteils auf strategische Komponenten und technische Innovation. Wer die Story zu Battle Isle und deren Ausgang kennt, weiß, daß Battle Isle nur ein Simulator war, um geeignete Personen für die große Aufgabe auf dem Battle-Isle-Planeten zu finden. Der Spieler wird dort mit Waffensystemem konfrontiert, deren Einsatzbereiche erst feinfühlig im Verlauf der Kampagne ausgelotet werden müssen. Als Stichworte zu den technischen Innovationen:





▲ Die B24-Kampfeinheit
▼ Ein Walker



▲ 'Appetizer' für BI2. Diese Raytracing-Grafiken haben mit dem Spielverlauf allerdings wenig zu tun.

- Unterstützung von SuperVGA-Auflösungen auf PCs
- 3D-Kampfsequenzen mit variabler Kameraführung
- spezielle CD-ROM-Version
- einstellbare Größe der Übersichtskarte

Die Hintergrundstory betreffend haben wir vor geraumer Zeit einen Schriftsteller beauftragt, einen Battle-Isle-Roman zu schreiben, der gleichzeitig die Rahmenhandlung zu Battle Isle 2 bildet.

Zu den entscheidenden Verbesserungen kann man hauptsächlich die Präsentation zählen. Zwischen den Schlachten wird der Spieler einzigartige Sequenzen sehen, die ihn noch mehr an die nächsten Kämpfe fesseln.

? Wie wird das den Spielablauf beeinflussen?

! Die strategischen Variationsmöglichkeiten sind noch vielseitiger und können auf einfache Art und Weise eingesetzt werden. Das Zusammenführen von angeschlagenen Einheiten zum Beispiel gibt bereits ein größere taktische Tiefe. Die Präsentation der Story hingegen wird durch ihre technisch aufwendige Inszenierung den Spieler faszinieren.

? Steht für die Zeit nach Abschluß von BI2 schon Battle Isle 3 auf dem Plan?

! Wir gehören nicht zu denjenigen Teams, die bereits bis ins Jahr 2000 ihre Spiele und das Marketing planen. Doch was auf alle Fälle kommen wird, sind Programme, die auf dem Battle-Isle-Planeten spielen. Momentan sind eine Panzersimulation und ein Rollenspiel im Gespräch. Die Fortsetzung der Strategiespiel-Serie spaltet sich in Zukunft auf. Einerseits werden wir weitere Spiele in der Tradition der HistoryLine 1914-1918 erstellen, andererseits ist es das Zukunftsszenario von Battle Isle, dem wir unsere Aufmerksamkeit schenken.

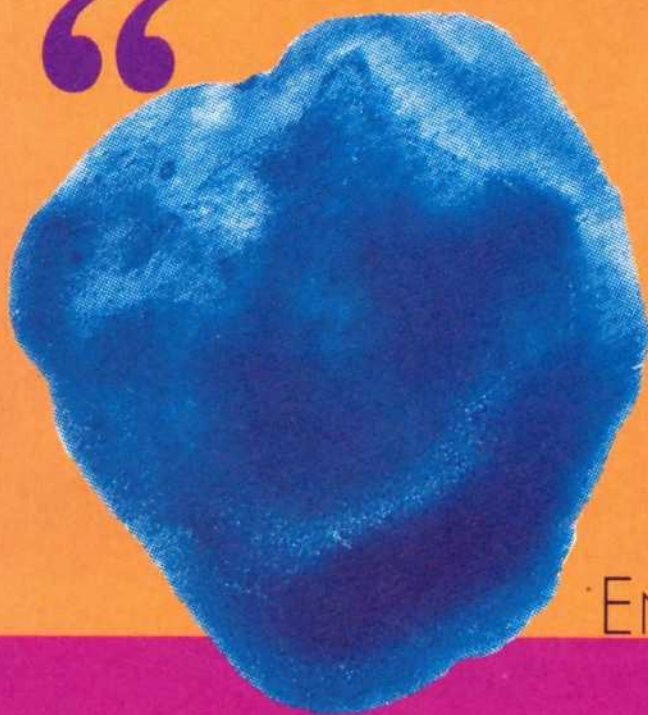
? Wie wird sich Blue Byte allgemein demnächst orientieren?

! Zunächst müssen wir den Umzug der Firma auf die Privatinsel organisieren. ... Nein, im Ernst, wir haben mit Jimmy Connors Pro Tennis Tour auf dem SNES das erste Konsolenspiel einer deutschen Firma abgeliefert und werden uns auch weiter mit einem Teil der Entwicklungsabteilung mit den Konsolen beschäftigen. Das zweite Standbein sind hochwertige Spiele für die Home- und Personalcomputer, die wir in Europa auch selbst verlegen. Auf beiden Märkten, Konsolen und Computer, haben wir es mit einer starken Konkurrenz zu tun. Doch wir hoffen, daß wir es mit unserer Philosophie schaffen, dem Publikum erfolgreiche und unterhaltende Programme zu präsentieren.

? Lothar Schmitt, vielen Dank für dieses Gespräch und viel Glück mit der Philosophie.

Uli

“
Blue Bytes
Superprojekt
Battle Isle 2
”



Blue
Byte
ENTERTAINMENT SOFTWARE

Staubwolken am Horizont

DUNE II – THE BATTLE FOR ARRAKIS – PREVIEW –

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

Völlig neu präsentiert sich das Nachfolgerprogramm zum ASM-Hit Dune: Zum einen ist DUNE II zeitlich vor dem ersten Teil angesiedelt, zum zweiten handelt es sich um ein hundertprozentiges Strategie-Game ohne jeglichen Adventure- oder Rollenspiel-einschlag.

PREVIEW

Auch grafisch hat sich eine Menge geändert. Das dürfte zum größten Teil daran liegen, daß Virgin Games für ihr neues Opus ein anderes Programmier-Team verpflichtet hat. Nicht die Franzosen von CRYO, die gerade *KGB* fertiggestellt haben, sondern Westwood Studios kümmern sich darum, auch diese Wüstenoper wieder zu einem Hit zu machen. Ob's gelingt steht in den Sternen, denn die Thematik unterscheidet sich ganz gewaltig von den Games, die Westwood bisher produziert hat (*Eye of the Beholder*, *Kyrandia*).

Hochmut kommt vor den Fall

Storymäßig dürft Ihr Euch diesmal mit zwei anderen Clans beziehungsweise 'Häusern' um die Vorherrschaft auf dem Wüstenplaneten Arrakis und der Spice-Produktion streiten. Welchen Clan Ihr zur eigenen Familie erkürt, bleibt dabei Euch überlassen. Die beiden nach Eurer Wahl übriggebliebenen Gegner werden dann vom Computer gesteuert.

Neben den aus dem ersten Teil bekannten Harkonnen und Atreides mischen hier auch die Ordod mit. Alle drei Clans sollen sich erheblich voneinander unterscheiden, so daß abwechslungsreiches Gameplay geboten sein dürfte. Die Atreides, die mit ihren hohen Ethik-Ansprüchen den 'guten' Aspekt des Games verkörpern, haben zum Beispiel die Angewohnheit, ihre moralisch 'minderwertigen' Gegner zu unterschätzen, weil sie sich selbst für die Schöpfung der Krone halten. Als Harkonnen seht Ihr das natürlich etwas anders ...

Strategen kommen bei Dune II voll zum Zuge. Gebaut wird, was das Zeug hält. Die Grafik erinnert zwar etwas an *SimCity*, im Gegensatz zu den Bauwerken in diesem Strategierenner sind hier jedoch alle Gebäude benutzbar. Spice-Raffinerien müssen angelegt, Kraftwerke gebaut, militärische und zivile Einrichtungen erstellt werden. Und ohne Windenergieanlagen ist die beste Raffinerie nutzlos.

Klopperei mit Edelsound

Auch Eure Eroberungsgelüste dürft Ihr genauso voll ausleben wie im ersten Teil. Die per Maus gesteuerten Kampfsequenzen sollen in Echtzeit ablaufen und nicht zugorientiert sein wie bei den meisten Kriegssimulationen. Konzentration ist also gefragt. Angriffs- und Abwehroptionen laufen über ein Menü.

Der Clou dabei sind die digitalisierten Stimmen, die genau wie die Digisounds dem Spieler die totale Illusion bringen sollen. Ab Dezember dürfen sich PCler um die Vorherrschaft auf Arrakis balgen, die Amigaversionen sind, letzten Informationen zufolge, im Moment noch etwas im Rückstand. Geduld also! ■

ddf/ab



▲ Organisation ist alles



▲ Ein völlig neues Dune-Gefühl

KILL

SABRE TEAM

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

Seit der spektakulären Rettungsaktion von Mogadischu gilt sie als eine der effektivsten Anti-Terror-Waffen: Die GSG 9. Ihrem britischen Gegenstück, dem SABRE TEAM, hat KRISALIS jetzt sogar ein Spiel gewidmet.

Ihr habt den Auftrag, mit Euren Elitekämpfern einen blutigen Kreuzzug gegen das internationale Verbrechen zu führen. Bereits der erste Auftrag hat es in sich: Hochrangige UNO-Funktionäre wurden in ein abgelegenes Dschungel-Camp entführt. Da Verhandlungen mit Geiselnehmern nicht in Frage kommen, wird das Sabre Team mit der Befreiung der Gefangenen betraut.

Das Spielsystem ist das gleiche wie bei *Laser Squad*: Jeder Eurer vier Freiwilligen erhält zu Beginn jedes Zuges einen bestimmten Betrag an 'Action Points', der durch jeden Handgriff langsam aufgebraucht wird. Spätestens wenn alle Punkte verpulvert sind ist der Computer an der Reihe und bewegt seine Terroristen. Hier tritt der erste Schwachpunkt ans Tageslicht, denn zur Berechnung der feindlichen Züge benötigt die Kiste eine halbe Ewigkeit. Gäh! Noch mehr Zeit frißt das Speichern und Laden von Spielständen. Eigentlich schade, denn ohne diese Mängel wäre Sabre Team ein echt heißes Game.

Martin Klugkist

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	7
Motivation	10
Gesamtnote	9

»GUT«



Isometrisch, tödlich, gut!

Softsale

Schloßplatz 19 3070 Nienburg
Montag - Samstag 10 - 20 Uhr
Telefax: 05021/62335

☎ 05021/910416 und 910417

IBM	IBM	IBM
1869* 79,90 DM	Dark Sun*** 79,90 DM	AA. Mega Sports** 64,90 DM
AA War in Sky** 86,90 DM	Daughter o. S.** 76,90 DM	Mega-lo-Mania* 73,90 DM
Airbus A 320** 89,90 DM	Das Schw. Auge* 74,90 DM	Might & Magic 4 77,90 DM
Air Comm.** 69,90 DM	Der Patrizier* 79,90 DM	Monkey Isl. 2* 79,90 DM
Air Warrior** 70,90 DM	Design own RR 78,90 DM	Nigell Mans. GP** AA
Al. in the Dark*** AA	Dragons Lair 3*** AA	Patriot*** AA
Amazon 79,90 DM	Dungeon Master* 67,90 DM	Pinball Dr.** AA
Amberstar* 83,90 DM	Dyna Blaster** 67,90 DM	Push over** 63,90 DM
An Am. Tale*** 54,90 DM	Espana 92** 70,90 DM	Quest f. Gl. 3* 81,90 DM
Anc. A. of War*** AA	Etemam 70,90 DM	Red Baron* 81,90 DM
Armour-Gedd.** 67,90 DM	Eye of Beh. 2* 79,90 DM	-Miss. 1 54,90 DM
A-Train** 67,90 DM	F-117 Nighth.** 88,90 DM	Rex Nebular** 83,90 DM
Aw. Winn. Comp. 63,90 DM	Falcon 3.0*** 86,90 DM	Rome AD 92** 76,90 DM
Bards T. Con-set.** 63,90 DM	-Miss. 1** 54,90 DM	Sherlock Holm.* 86,90 DM
Battle Isle** 72,90 DM	-Miss. 2** 54,90 DM	Siege 65,90 DM

ATAC** nur 83,90 DM

Battle Isle Data** 43,90 DM	Fant. Worlds** 79,90 DM
BAT 2* 79,90 DM	First Samurai** 86,90 DM
Birds of Prey** 65,90 DM	Flashback** 79,90 DM
Bitmap Br. C** 79,90 DM	Form. 1 GP** AA
Buck Rogers 2* AA	Gateway** 60,90 DM
Budget*** 63,90 DM	Global Cong.** 91,90 DM
Bug Bomber** 63,90 DM	Gr. Mast. Chess** 91,90 DM
Bund. Man. Prof.* 91,90 DM	Great Naval Batt. AA
B-17 Fly. Fortr.** 69,90 DM	Gunship 2000** 69,90 DM
Burning Steel*** AA	-Scenario.** AA
Campaign 69,90 DM	Guy Spy** 78,90 DM
Capt. Comic 2*** AA	Hardball 3** 72,90 DM
Carrier Strike 78,90 DM	Harrier Jump Jet** AA
Carriers at War 72,90 DM	Head to Head
Castles 2*** AA	

History Line 14/18* nur 86,90 DM

Chessm. 3000 W. 70,90 DM	Heroes 357th** 86,90 DM
Civilization* 86,90 DM	Hexuma* 63,90 DM
Colossus Comp. 63,90 DM	H.-K. Mahj. Pro AA
Columbus*** AA	Hook** AA
Combat Class.*** AA	Incredible Mach.*** AA
Conspiracy*** AA	J. Modd. Footb. 2 AA
Cool World*** AA	Kings Quest 6* AA
Crime City*** AA	Laser Squad 81,90 DM
Crisis in Kreml.** 81,90 DM	Legend Kyrandia* 63,90 DM
Cruise f. Corpse** 63,90 DM	Lemmings DP** AA
Curse of Ench.*** AA	Links 386 Pro** AA
Daemongate*** AA	Locomotion* 79,90 DM
Dagger of A. Ra* 79,90 DM	Lord of Rings 2** 79,90 DM
Dark Q. of Kr.* 79,90 DM	Lure of Temptr.* 76,90 DM
Dark Seed 76,90 DM	Mad TV Data* 76,90 DM

F-15 Str. Eagle III** nur 86,90 DM

79,90 DM	Sim Life*** AA
60,90 DM	Simulations*** AA
AA	Space Q. 5* 72,90 DM
93,90 DM	Special Forc.* 83,90 DM
67,90 DM	Spellcast. 301 67,90 DM
70,90 DM	Spellcraft* 79,90 DM
93,90 DM	Star Control 2** 60,90 DM
70,90 DM	Star Trek* 86,90 DM
71,90 DM	Strat. Masters** 73,90 DM
86,90 DM	Street Fight. 2** AA
54,90 DM	Strike Comm.** 86,90 DM
70,90 DM	Task Force 1942** 95,90 DM
70,90 DM	Terminator 2029 87,90 DM
95,90 DM	Theatre of War** 75,90 DM
80,90 DM	The Legacy** 93,90 DM

Indiana Jones 4* nur 86,90 DM

76,90 DM	Treas. of Sav. F.* 79,90 DM
79,90 DM	Ultima 7* 93,90 DM
86,90 DM	Ultima Underw.** 78,90 DM
63,90 DM	Vision*** AA
86,90 DM	Waxworks* 67,90 DM
65,90 DM	Wayne G. Hock. 3 80,90 DM
80,90 DM	Ween*** AA
61,90 DM	Wing Comm. Del. 91,90 DM
79,90 DM	Wing Comm. 2* 79,90 DM
79,90 DM	-Sp. Oper. 1 79,90 DM
91,90 DM	-Sp. Oper. 2 43,90 DM
60,90 DM	-Speech 43,90 DM
76,90 DM	Wizardry 7 79,90 DM
67,90 DM	X-Wing*** AA
26,90 DM	Zyconix** 49,90 DM

AMIGA	AMIGA	AMIGA
1869* 69,90 DM	Drag. Lair 3*** 55,90 DM	AA. Mega Twins** 54,90 DM
Airbus A 320** 89,90 DM	Double Drag. 3** 60,90 DM	Megatraveller 2** 64,90 DM
Air Support** 54,90 DM	Dung. M. + CSB** 60,90 DM	Monkey Island 2* 79,90 DM
Amberstar* 73,90 DM	Dynatech*** AA	Myth** 54,90 DM
Aquatic Gam.** 57,90 DM	Epic** 63,90 DM	Nicky Boom*** AA
Archer Pool B.** 49,90 DM	Eye of the Beh. 2* 79,90 DM	Nigell Mansell GP AA
Armour-Gedd. 55,90 DM	Eye of Storm*** AA	No second Prize*** AA
Assassin** 49,90 DM	Fantastic W.** 74,90 DM	NOVA 9*** AA
ASTAR*** AA	Flashback*** AA	Outlander*** AA
BAT 2* 73,90 DM	Fly Harder*** 63,90 DM	Pinb. Dreams** 56,90 DM
Battle Isle** 67,90 DM	Gateway rSF* 67,90 DM	Plan 9** 72,90 DM
-Data** 43,90 DM	Grah. T. Soccer 67,90 DM	Proph. o. Shad.* 67,90 DM
BC Kid** 60,90 DM	Gunship 2000** 63,90 DM	Rampart** 54,90 DM
Bills Tom. G.** 58,90 DM	Hexuma* 79,90 DM	Road Rash** 54,90 DM
Bitmap Br. C** 54,90 DM	Humans** 63,90 DM	Rolling Ronny 55,90 DM

Das schwarze Auge* nur 67,90 DM

Buck Rogers 2* AA	Indiana Jones 4* 63,90 DM
Budget** AA	Jimmy W. Snook. 63,90 DM
Bun. Man. Prof.* 63,90 DM	KGB*** AA
Caesar 59,90 DM	Leeds Un. Champ. 59,90 DM
Campaign** 58,90 DM	Legends of Val.* 76,90 DM
Centerbase*** AA	Lemmings DP** AA
Civilization* 76,90 DM	Links** AA
Combat Class.** AA	Liverpool 54,90 DM
Cool World*** AA	Locomotion* 54,90 DM
Crazy Cars 3** 54,90 DM	Lord of Rings* 66,90 DM
Creepers*** AA	Lotus 3 Fin. Ch.** 54,90 DM
Cytron** 60,90 DM	Lure of Temptr.* 60,90 DM
Dark Q. o. Kr.* 67,90 DM	Mad TV Data* 67,90 DM
Daughter Serp.*** AA	Manch. Un. Eur. 54,90 DM
Der Patrizier* 66,90 DM	Mega Sports** 66,90 DM

History Line 14/18* nur 73,90 DM

AA	Rome AD 92** 67,90 DM
63,90 DM	Scenario* 60,90 DM
AA	Scrabble*** AA
AA	Shad. of Beast 3** 60,90 DM
74,90 DM	Silly Putty** 49,90 DM
60,90 DM	Simulations*** AA
67,90 DM	Spec. Forces** 74,90 DM
56,90 DM	Strat. Mast.** 67,90 DM
54,90 DM	Super Hero*** 54,90 DM
66,90 DM	Waxworks* 67,90 DM
54,90 DM	Ween*** AA
AA	Winter Chall.** 60,90 DM
26,90 DM	Winzer* 67,90 DM
54,90 DM	Wiz Kid** 54,90 DM
54,90 DM	Zyconix** 49,90 DM

Pinball Fant.** nur 60,90 DM

Wing Commander* nur 81,90 DM

Wir liefern nahezu alle auf dem deutschen Markt erhältlichen Spiele zu **SUPERPREISEN!!**
 *=deutsche V. **= deutsche Anl./Handbuch ***=noch nicht bekannt
 Nicht alle Spiele waren zur Zeit der Drucklegung bereits lieferbar.
 Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise variieren, Ladenöffnungszeiten erfragen. Versandkosten: Vorkasse 5,50 DM, NN 8,50 DM zzgl. NN-Gebühr. Ab 250,- DM versandkostenfrei. Ausland n. Vorkasse 18,- DM. Es gelten unsere AGB.

**HISTORY LINE
1914-1918**

System: **PC** (mind. 286er/16 MHz, VGA, unterst. AdLib, Soundblaster/SB Pro) geplant für: **Amiga**, empf. VK-Preis: **ca. 120 Mark**, Hersteller: **Blue Byte**, Muster von: **Hersteller**.

Gerade mal ein Jahr ist es her, daß sich Battle Isle in die bundesdeutschen Wohnzimmer einschlich und nachhaltig für Schlafstörungen bei allen Strategen sorgte.

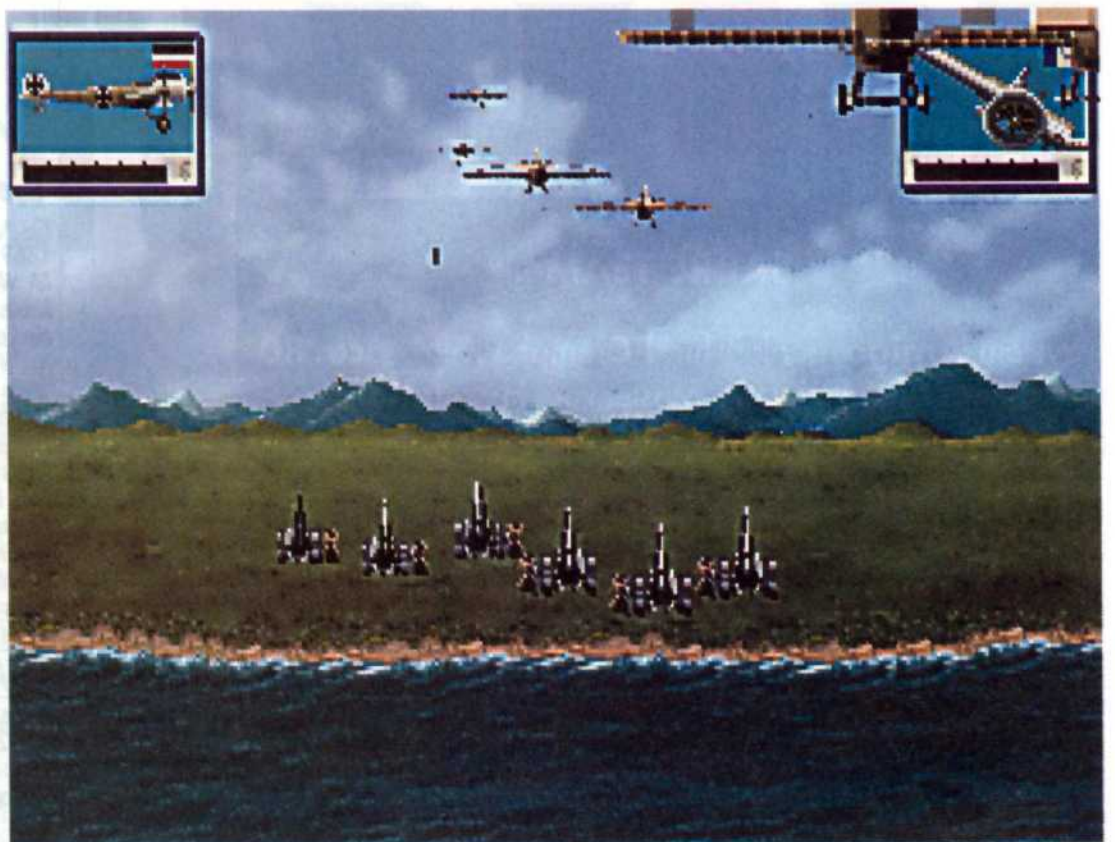
Nun also der Nachfolger aus der Ideenschmiede in Mühlheim a. d. Ruhr. History Line 1914-1918 heißt das gute Stück und zeigt sich in passabler Aufmachung. Zwar haben die Jungs von Blue Byte am Spielprinzip nichts geändert, aber das Drumherum hat nicht mehr viel mit dem Vorgänger gemeinsam. Bevor sich nämlich auf dem Schlachtfeld ausgetobt werden darf, gibt es eine recht ausführliche Einleitung zum Thema Erster Weltkrieg: Welche Bündnisse waren entscheidend? Was war die Ursache und worum ging es eigentlich?

Die Schlacht selbst geht dann in gewohnter Manier über die Bühne: Geschütze, Fußtruppen, Transporter, Flieger, Zerstörer, Schlachtschiffe und die Kavallerie müssen geschickt eingesetzt werden. Finten sind ebenso Bestandteil des



▲ **Erinnert stark an Battle Isle**

Ein Stück Geschichte



▲ **Luftschlacht an der Küste**



▲ **Auch auf dem Wasser geht es hoch her**



▲ **Waffeneigenschaften auf Abruf**

Games, wie auch die Instandsetzung arg zerstörter Einheiten.

Das Terrain ist nicht gerade das, was man ebenmäßig nennen kann. Mehr als beim Vorgänger gibt es dadurch eine Menge Nadelöhre, die zu aufreibenden Materialschlachten einladen und nicht eben in einer Runde entschieden werden können. Aber auch in der Luft und auf See gibt es ordentlich Zunder. Der Schwierigkeitsgrad steigt nach dem ersten Szenario rapide an, so daß auch gestandene Battle-Isler ihre liebe Mühe haben werden, die Level zu knacken. Technisch hätte ich mir persönlich gewünscht, daß die Steuerung eine Verjüngungskur erfahren hätte. So ist es doch recht müßig, jede Einheit einzeln her-

auszusuchen und über den Ziffernblock die Befehle einzugeben. Auch die Sache mit der Maus hätte man etwas verbessern können. Schließlich gibt es noch mehr belegbare Tasten als Zahlenblock und linken Mausklick.

Geschichte zum Anfassen

Wer sich richtig in die Materie einfüllen will, kann sich die gelungenen Animationen zur jeweiligen Schlacht ansehen, die nur für den Anfang motivierend wirken, später aber ausgeschaltet werden, da sie Zeitverschwendung sind - echte Strategen interessiert eben weniger die Action als das Ergebnis.

Natürlich hat man es sich bei Blue Byte nicht nehmen lassen, Spielstände abspeicherbar zu machen und einen Haufen weiterer Optionen zuzugeben. Zudem sind die Szenarien mit einem Paßwort belegt, das man ausnahmsweise zur Not auch im Kopf behalten kann - eben kein "hlyfghsihur"-Geschreibsel.

Wer immer noch einen 286er PC sein eigen nennt, sollte sich übrigens auf lange Wartezeiten einstellen, da der Ablauf (Zugphase des Computers und absrollen der Zwischentexte) ungefähr den Zeiten entspricht, die man Sonntag morgens damit verbringt, auf Busse und Bahnen zu warten.

Marcus Höfer

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»GUT«

THE ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES

System: **PC** (mind. 286/12, 4MB auf Platte, VGA, unterst: Soundblaster, Roland, AdLib, Maus), geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 110 Mark**, Hersteller: **MicroProse**, Muster von: **Wial**, 8038 Gröbenzell.



▲ UUUAAAA!!!

Während man in Europa mit Denkmälern und Trauertagen an die Opfer der Feindseligkeiten dieses Jahrhunderts erinnert, pflegen die Amerikaner oftmals ihre ganz eigene Form der Vergangenheitsbewältigung: Sie versoffen die Gemetzel und machen ein munteres Action- oder Strategiegames draus.

Das jüngste Opfer dieser Verniedlichungsaktion ist der erste Weltkrieg, der für *The Ancient Art of War in the Skies* dran glauben mußte. Die Täter: **MicroProse**. Bereits die Packungsbeschriftung läßt Böses ahnen: 'Noch nie hat der Erste Weltkrieg so viel Spaß gemacht' (Tief durchatmen!).

Als Oberbefehlshaber der Luftstreitkräfte müßt Ihr mit Euren Maschinen die Herrschaft über 20 historische Schlachtfelder gewinnen. Zwei verschiedene Flugzeugtypen stehen Euch zur Verfügung: Bomber (um strategische Ziele zu plätten) und Jäger (um selbiges zu verhindern, falls die Gegenseite auf die gleiche Idee kommt). Spätestens wenn ein kleines rotes Flugzeug auf der Generalstabskarte auftaucht und Kurs auf Euer Hauptquartier nimmt, ist es Zeit, eine Abfangstaffel loszuschicken. Solltet Ihr die Eindringlinge noch rechtzeitig erreichen, könnt Ihr in einer kleinen Action-Sequenz die feindlichen Flugzeuge möglichst zahlreich vom Himmel holen.

Getroffene Maschinen stürzen brennend und herrlich animiert zu Boden,

Über den Wolken

gefolgt von schreienden Piloten, die aus ihrer Maschine geschleudert wurden (!). Danach kommentiert Euer Gegner mehr oder minder ironisch den Ausgang des Kampfes. Auf der Karte könnt Ihr dann den weiteren Kriegsverlauf verfolgen.

Besondere Beachtung solltet Ihr der Frontlinie schenken, denn wenn Eure Flugplätze überrollt werden, verliert Ihr alle Maschinen, die dort stationiert sind. Feindliche Fabriken und Versorgungswege sollten also rechtzeitig eingäschert werden, damit die Vorstöße Eurer Armee nicht im Kugelhagel zusammenbrechen. Recht praktisch ist auch eine direkte Attacke gegen feindliche Stellungen, die nach einem gelungenen Bombardement leichte Beute für Eure Truppen sind.

Im Gegensatz zu vielen anderen Strategiespielen stimmt bei *The Ancient Art of War in the Skies* die Mischung zwischen Denkarbeit und Action. Allerdings rutscht es im Balance-Akt zwischen Humor und Geschmacklosigkeit zeitweilig tief ins Zynische ab. Wen das nicht weiter kratzt, wird mit diesem Game viel Spaß haben.

Martin Klugkist



▲ So lustig kann der Krieg sein!

Seit dem
30. Oktober 1992
in Berlin

NEU!

AMIGA
IBM PC
C 64
SEGA
NINTENDO
Brettspiele
CD's
Videos
MC's
Comics
Bücher

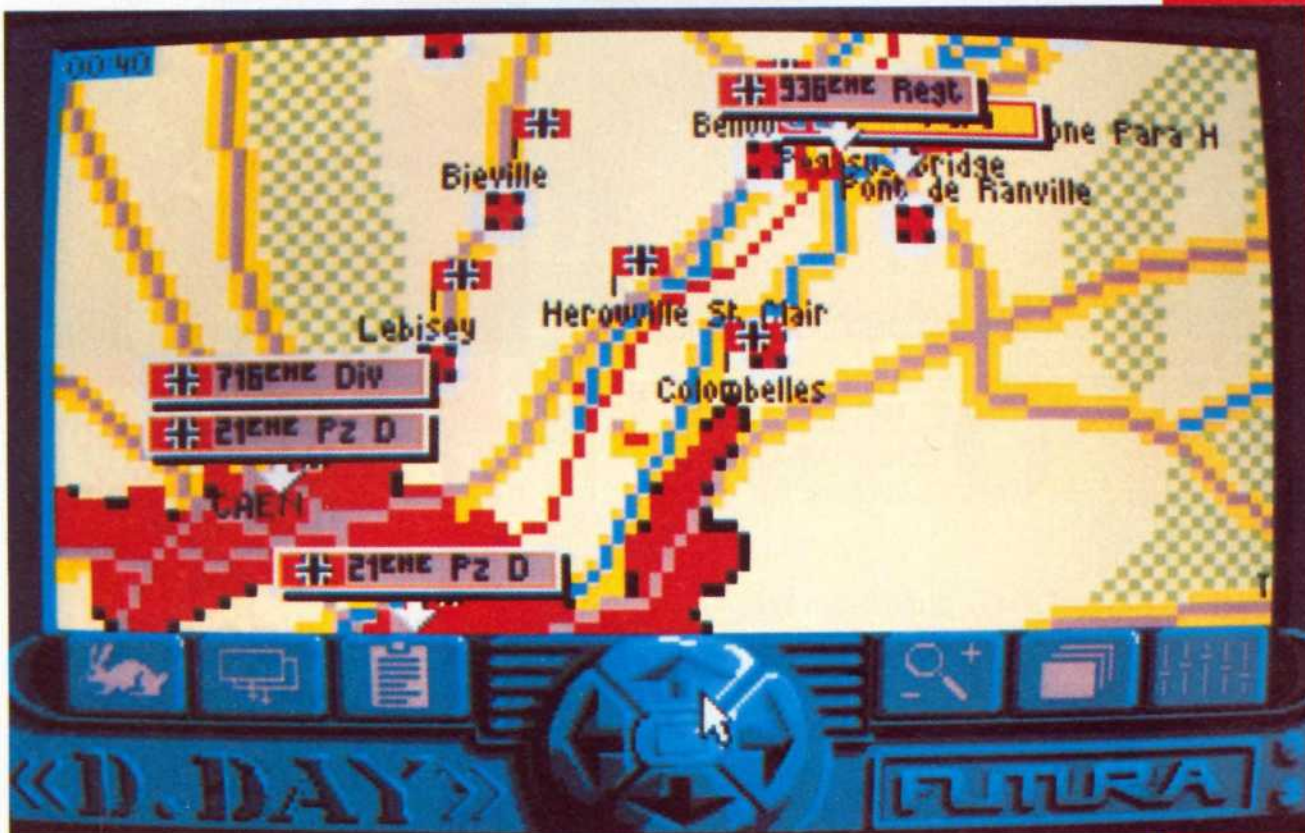
auf über
500 qm

Der einzigartige
Multimediashop
mit riesengroßer
Softwareauswahl

Im Hause von
L & P
Scharnweberstr. 25
1000 Berlin 51
Telefon: 412 10 60



Sandkastenspiele



▲ Glanzleistung für Strategen

D-DAY

System: **PC** (mind. 286/12, EGA, unterst. VGA, MCGA, AdLib, Roland), geplant für: **Atari ST, Amiga**, empf. VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Loriciel, Furtura**, Muster von: **Hersteller.**

Geschichte ist in, und welcher Krieg hat an geschichtlich wichtigen Daten mehr zu bieten als der zweite Weltkrieg?

Der Hintergrund von D-Day soll sich eng an die tatsächlichen geschichtlichen Ereignisse halten, wie sie sich am 6. Juni 1944 an der Küste Nordfrankreichs abspielten, als dort 250.000 alliierte Soldaten landeten und dem zweiten Weltkrieg die entscheidende Wende verpaßten.

Karrieren

Anders als bei den meisten Simulationen dürft Ihr bei D-Day nicht nur ein einziges Fahrzeug durch die Lande bewegen, sondern könnt Flugzeuge fliegen, Panzer fahren, Infanterie und Fallschirmspringer befehligen. Wollt Ihr nur kämpfen, stehen Euch zu Übungszwecken für jede Waffen-

gattung sechs Missionen zur Verfügung. Ihr könnt Euch aber auch zum Commander aufschwingen und die ganze Sache in eigene Hände nehmen. Nicht nur die alliierten Truppen gehorchen dann Euren Befehlen; wer sich unter Euch als strategisches Genie versteht, der kann auch zusätzlich noch die Steuerung der feindlichen Verbände übernehmen. Alles natürlich auf geografisch korrekt dargestellten Hintergründen. Das allein dürfte im Overlord-Szenario bei 144 strategisch wichtigen Punkten keine kleine Leistung sein.

Als zusätzliches Bonbon gibt es eine Menge Möglichkeiten, die damals herrschenden tatsächlichen Bedingungen zu verändern. Nach dem Motto "Was wäre wenn ..." dürft Ihr das Wetter manipulieren, entscheiden, ob die xxxte Division in das Geschehen eingreift oder nicht, etc., etc.

Gutes Gameplay - magere Grafik

Die in quasi Echtzeit ablaufenden Operationen sind von sehr unterschiedlicher Qualität. Die Panzer- wie auch die Infanterieszenarien sind den Futura-Jungs recht gut gelungen, spielerisch und grafisch. Bei den Fallschirmspringern wird's vom Gameplay her etwas kritisch, und bei der Bombersimulation ist dann alles zappenduster - und das nicht nur, weil sich die Action bei Nacht abspielt. Das Ganze läuft hier viel zu zäh und langsam ab, um ein wirkliches Feeling aufkommen zu lassen, und die Grafik stellt sich auf den Standpunkt, daß bei Strategiespielen ohnehin keine Ansprüche gestellt würden. Scha-

de, da hätten die Programmierer wirklich nicht ganz so geizig sein müssen.

Daß sie es besser können, zeigt sich ganz deutlich, wenn Ihr zum Beispiel mit dem Panzer auf dem Weg zum zuvor auf einer Übersichtskarte angeklickten Zielpunkt durch die Lande rumpelt. Diese Action ist sowohl vom Inneren Eures Panzers aus als auch aus jedem Blickwinkel von außen zu verfolgen. Die grau dargestellten Gegner - Bunker, Panzer etc. - können finntenreich und ohne allzugroße Schwierigkeiten außer Gefecht gesetzt werden, so daß Ihr bald von schwarzen rauchenden Trümmern umgeben seid.

Wenn Ihr dagegen Eure Soldaten über die Felder scheucht, könnt Ihr sie nicht nur auf einer großen Karte als Punkte verfolgen: sobald sie in Euer Blickfeld gelangen, laufen sie hübsch animiert durchs Gelände, werfen sich hin und



▲ Runter kommen sie immer

knacken problemlos alles, was sich um sie herum befindet. Immer vorausgesetzt, daß sie genügend Deckung und die entsprechenden Waffen haben, oder aber dem Gegner zahlenmäßig überlegen sind. Zwei Raketenwerfer machen zum Beispiel einen Bunker ohne weiteres nieder...

Ein deutsches Handbuch liegt bei, im Spiel selbst verwöhnt der Bildschirm jedoch nur mit (allerdings relativ einfachen) englischen Vokabeln. Das sollte für Fans dieses Genres aber kein Hindernis sein, sich D-Day mal etwas genauer anzusehen. ■

Antje Hink

**RE
V
I
E
W**

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	4-8
Sound	8
Spielablauf	10
Motivation	10
Gesamtnote	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Speichererweiterung



So wie die Axt im Hause den Zimmermann für die Speichererweiterung erspart, empfehlen sich Festplatten von FSE für große und supergroße Speichererweiterungen für Ihren Atari. Schließlich sollen Sie bei Arbeit, Spaß und Spiel immer einen optimalen Zugriff auf Ihre Datenbank haben. Also schwingen Sie die Axt oder besser den Telefonhörer und rufen uns an, oder schreiben uns.

Festplatten und Floppylaufwerke für ATARI und AMIGA

ATARI

AMIGA

Floppylaufwerke

Fest- und Wechselplatten
2 Jahre Garantie

ICD-Controller u.
Treibersoftware

BOIL3 Treibersoftware,
sehr schnell,
A3000 a. Anfrage

TEAC - Diskettenlaufwerke
1 Jahre Garantie

Preise gültig ab 10.12.1992.
Irrtümer, Druckfehler und
Wechselkursschwankungen des
US-Dollar bei der Preisgestaltung
unserer Produkte vorbehalten.

Quantum Festplatten	ST, Extern	MEGA ST	A 500	A2000	ATARI	
85 MB, 17 ms, 32 KB Cache	928.-	698.-	878.-	798.-	3.5"/1.44 MB	178.-
127 MB, 17 ms, 32 KB Cache	1048.-	828.-	988.-	918.-	5.25"/1.2 MB	178.-
120 MB, 16 ms, 256 KB Cache	1078.-	878.-	1028.-	958.-	HD Modul	69.-
170 MB, 17 ms, 32 KB Cache	1148.-	948.-	1098.-	1028.-	AMIGA	
SyQuest Wechselplatten						
44 MB, 20 ms, 8 KB Cache	1028.-		1198.-	1098.-	3.5"/880 KB	149.-
88 MB, 20 ms, 32 KB Cache	1178.-		1348.-	1248.-	3.5"/1.64 MB	229.-

FSE

Computer-Handels GmbH

Schmiedstraße 11

6750 Kaiserslautern

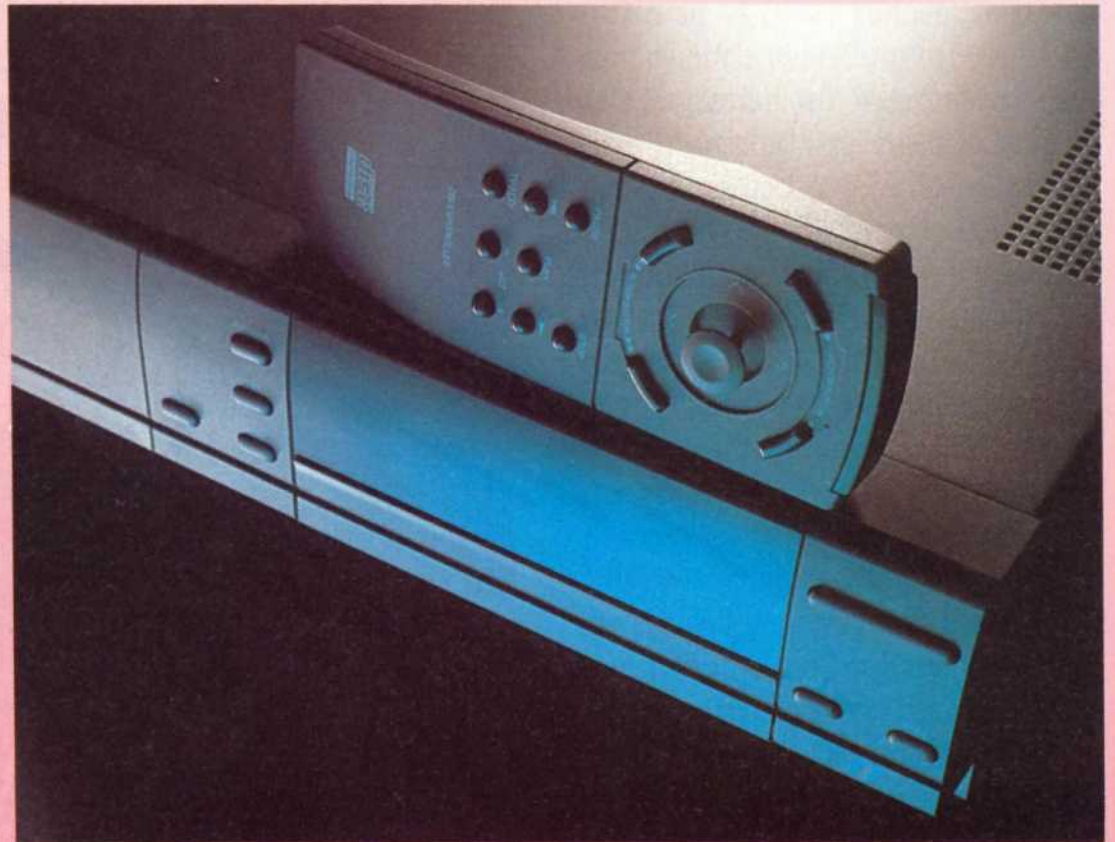
☎ 0631/3633-101 Fax 60697

Preise gültig ab 10.12.1992

Fernsehspiele

Die Tage des Fernseher als Berieselungsgerät sind gezählt. Mit dem Philips CDI-220 scheint der Traum vom interaktiven Fernsehvergnügen endlich in Erfüllung gegangen zu sein. ASM, das rastlose Magazin für Software, neue Medien und relevante Hardware, hat sich eines der neue Wundergeräte besorgt und einem eingehenden Test unterzogen.

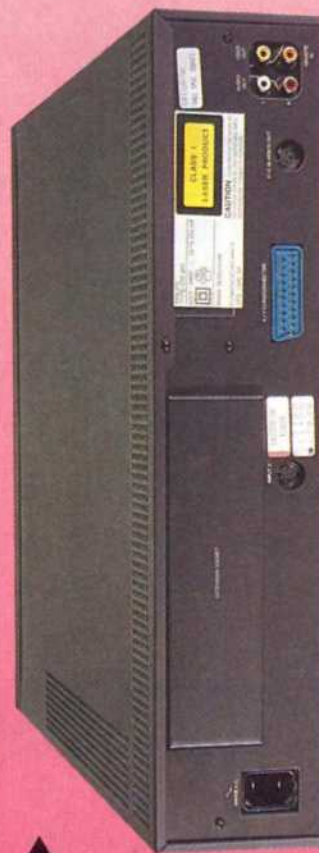
CDI 220



▲ Mit dem CDI-220 werden TV-Träume wahr

Benutzerfreundliche Unterhaltungselektronik fängt bei der Installation der Hardware an! Hört sich einfacher an als es ist, denn meist benötigt man für ein neues Unterhaltungselektronik-Gerät mindestens eine Stunde um die grundsätzlichen Anschlüsse zu bewerkstelligen und die rudimentäre Bedienung zu erlernen. Ganz anders das CDI-220. Schon dessen Rückseite fällt durch erstaunlich wenige Steckerbuchsen auf: eine Scartbuchse, vier Cinchstecker, ein Netzanschluß, das war es.

Nachdem für Strom gesorgt, das CDI-220 via Scartbuchse an den Fernseher angeschlossen, und dort ein Sendekanal eingestellt war, konnte das Gerät auch schon den Betrieb aufnehmen. Der größte Teil des Handlings erfolgt über ein Infrarot-Fernbedienungsgerät, mit deren intergrierten "Thumbstick" (Miniyoystick, der mit dem Daumen bedient wird) ein Mauszeiger über den Bildschirm gesteuert wird. Nach dem Anklicken der Öffnen-Option auf dem CDI-Startbildschirm, kann eine CD in die nun ausgefahrene



▲ High-Tech - extrem bedienungsfreundlich

Plattenlade eingelegt werden. Ein weiterer Click verschließt das CDI-220 wieder, die Option 'CDI abspielen' erscheint, das Programm kann beginnen. Übrigens kann in diesem Startbildschirm über eine Sprachoption zwischen deutscher, englischer und französischer Textausgabe umgeschaltet werden. An Software standen uns bei diesem Test vier Programme von recht unterschiedlicher Machart zur Verfügung: Sandys Zirkus Abenteuer, ein Lern- und Spielprogramm für Kinder, Ernte der Sonne, in dessen Mittelpunkt Leben und Werk Vincent van Goghs steht, Palm Springs Open, ein Golfspiel und die Golden Oldie Jukebox.

voller Musik, Sprache und toller Animationen steckt. Auf die spielenden Kinder warten elektronische Malbücher, Verschiebespiele und ein Trickfilm über Sandys Erlebnisse beim Zirkus, dessen Verlauf beeinflusst werden kann. Immer wenn Sandy an Stellen gelangt, an denen sich die Handlung teilt, kann entschieden werden wie es weiter geht. Das ganze Programm ist sehr kindgerecht gestaltet, und mit einer selbsterklärenden (Tonausgabe), spielend einfach zu bedienenden Benutzeroberfläche versehen.

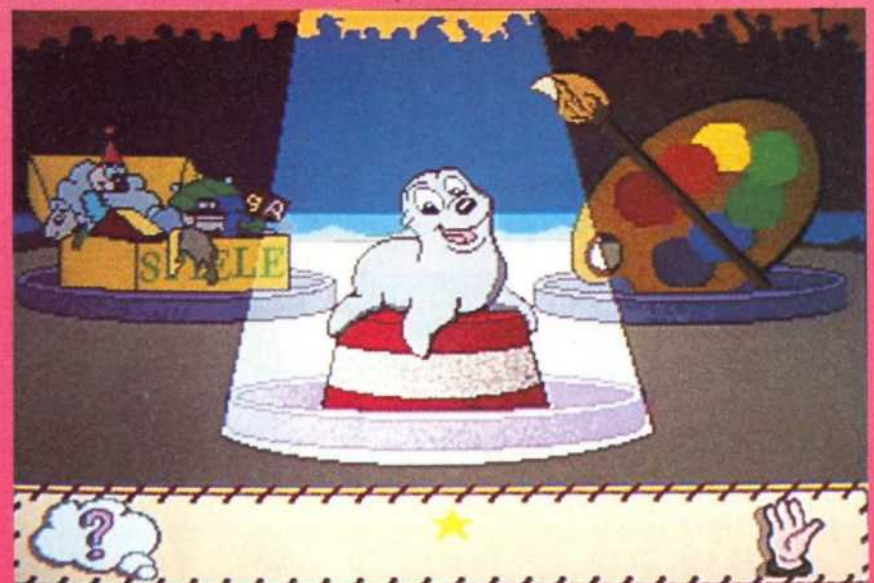
Sandys Zirkus Abenteuer

Sandy, ein kleiner Zeichentrick-Seelöwe ist der Held dieses Kinderspiels, das

Ernte der Sonne

Leben und Werk eines der größten Impressionisten des 19. Jahrhunderts wird hier auf eine bisher nicht gekannte Art vorgestellt. In einem Streifzug durch

► Sandys Zirkus Abenteuer



▲ Fernbedienung mal ganz anders

die Gemälde dieses Meisters, die Welt seiner Zeit, seine Schaffensperioden und seine Vorbilder und Epigonen lernt Ihr viele der schönsten Bilder dieses Künstlers kennen. Wie dieser Streifzug verläuft, was Ihr Euch zuerst ansieht, und die Reihenfolge wird durch Euch bestimmt. Wer sich einfach nur an den brillanten Bildern erfreuen möchte, begibt sich auf einen von sechs Museumsstreifzügen, in deren Verlauf jeweils eine Auswahl von Bildern mit klassischer Musikuntermalung präsentiert wird. Die Reproduktion der Gemälde ist übrigens von hervorragender Qualität und wird in der Wiedergabe Van Goghs Farbenpracht und Formenreichtum gerecht.



▲ Ernte der Sonne

Song noch viele Bilder, Animationen und ein Musikquiz über die 50er und 60er Jahre.

Palm Springs Open

Mit bis zu vier Spielern könnt Ihr hier ein Golfkurs mit 10 Löchern spielen, der sich auf Euren Fernsehern in feinsten Videoqualität präsentieren wird. Präsentiert wird das Ganze im bewährten Golfspiel-Manier, komplett mit Caddy und

Vogelperspektive. Zusätzlich wird das Geschehen von den Kommentaren zweier Golfspieler untermalt, deren Stimmen ebenfalls wieder in exzellenter Audio-Qualität wiedergegeben werden.

Alle vier getesteten CDs hatten erstklassige Bildwiedergabe, beste Tonqualität und eine absolut einfache und kinderleichte Bedienung gemeinsam. Die Preise für CDI-Titel bewegen sich derzeit zwischen 29.- und 99.- DM, und die Programmbibliothek umfaßt zur Stunde ca. 25 Titel. Monatlich sollen fünf neue Titel dazukommen.

Bereits jetzt arbeiten rund um die Welt Programmanbieter daran ihre Software für das CDI umzusetzen und Programme zu entwickeln, die die Fähigkeiten dieses neuen und faszinierenden Mediums nutzen.

Was es in der CDI Welt in Zukunft an Neuheiten gibt, werdet Ihr in der ASM nachlesen können. Einen genaueren Blick auf neue Titel aus Frankreich (Infogrames, Loricel, etc.) werden wir wahrscheinlich schon in der nächsten ASM wagen können.

Heiner Stiller

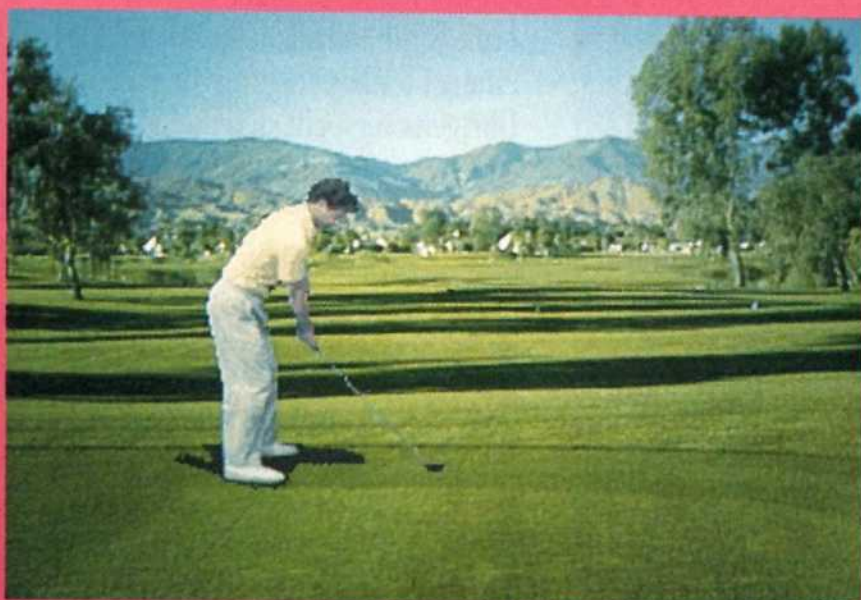
Golden Oldies Jukebox

50 Minuten Audiowiedergabe in erlesener Qualität. Die 20 enthaltenen Oldietitel haben nicht nur Musikgeschichte geschrieben (Sheb Wooly - Purple People



▲ Golden Oldies Jukebox

Eater, Ricky Nelson - I'm walking, Sam the Sham & the Pharaos - Wooly Bully), sie wurden für diese CD komplett digital remastered. Neben dem 1a Musikgenuss wird auf dem Bildschirm auch noch Wissenswertes über die Bands und Interpreten erzählt, die kompletten Song-Texte sind enthalten. Daneben gibt es zu jedem



▲ Palm Springs Open

Anzeige

Multi Media

DER TIP vor **Multi-Media-System MM 1000**
Weihnachten: nur DM 3980,-- !

DOS Shareware 10/92: Preisbrecher ...
 ASM 10/92: Attraktive Ausstattung...interessanter Preis

Ausstattung:

- 386 DX 40 TOWER, 8 MB RAM,
- 2 Floppy's
- 200 MB Festplatte
- CD-ROM MITSUMI
- ATI Stereo FX (Grafikkarte m. Soundblaster, MIDI)
- Monitor SAMTRON 1024 X 768 NI, MPR II
- DOS 5.0, WINDOWS 3.1
- Spiele-CD Gamearchiv I (DOS- u. WINDOWS)

Sie haben schon einen Rechner ? nur **1130,-- DM !**
 O.K. Dann rüsten Sie einfach auf !
 CD-ROM MITSUMI + ATI Stereo FX + Spiele-CD

CD Gamearchiv I: nur DM 98,-- !
 (Inhalt der CD: 210 DOS u. 76 WINDOWS-Spiele - TOP aktuell !)

BESTELLADRESSE: ECOSOFT GbR
 Holger Morgenstern
 Columbusstr. 8 O-8028 Dresden **Tel: (0351) 432 5513**

Mega

stark



Donnervögel

HARRIER JUMP JET

System: **PC** (mind. 386/25, VGA, 12 MB auf Platte, unterst. Mouse, Analog-Joystick, Ad-Lib), geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 130 DM**, Hersteller: **MicroProse**, England, Muster von: **Hersteller**.

Obwohl mehr als 30 Jahre seit seinem Jungfernflug ins Land gegangen sind, gilt der Harrier noch immer als eines der gefährlichsten Kampfflugzeuge der Welt. Auch während des Golfkrieges konnte der Senkrechtstarter seine außergewöhnlichen Fähigkeiten unter Beweis stellen. Warum also sollte es ihm nicht so ergehen wie fast jedem anderen Flugzeugtyp auch? MICROPROSE ruft!

In drei verschiedenen Winkeln der Erde könnt Ihr entweder mit der britischen oder der amerikanischen Version des Harriers gegen die Feinde der westlichen Welt antreten. Der Falklandkonflikt wird ebenso wieder aufgewärmt wie die abgedroschenen Feindbilder vergangener Tage: In Norwegen haut Ihr den Russen und in Hongkong den Chinesen auf die gierigen Griffel. Je nach Lust und Laune könnt Ihr entweder nur mal so 'nen Angriff fliegen oder in einem kompletten Feldzug diesen Bösewichtern zeigen, wo der Hammer hängt.

Allerdings muß sich ein Flug weniger an der Story, als viel mehr an seiner Realitätsnähe messen lassen. Das gilt besonders dann, wenn eine so komplexe Maschine wie der Harrier Jump Jet simuliert wird. Sind nämlich die Schwenkdüsen des Senkrechtstarters auf Vertikal Schub gestellt, ähnelt die Kiste im Flug-



▲ 1 zu 0 für den Harrier



▲ Im Tiefflug



▲ Freund oder Feind?

verhalten eher einem Hubschrauber als einer F-16. Richtig vertrackt wird die ganze Sache aber dann, wenn Ihr die Triebwerke auf irgendeinen mittleren Winkel justiert. Aber soweit ich das beurteilen kann, hat MicroProse wirklich gute Arbeit geleistet.

Allerdings waren in unserer Testfassung noch einige Manöver möglich, die sich in der Realität kaum durchführen lassen. Die endgültige Fassung, so versicherte man uns nach Rücksprache, wird allerdings bugfree sein - man arbeite schon daran.

Auch ansonsten ist natürlich alles so, wie man es von MicroProse erwartet. Die Polygon-Grafik ist auf einem 486er so schnell, daß besonders im Tiefstflug ein echter Geschwindigkeitsrausch droht.

Jeder, der seinen Harrier mit Vollstoff durch die Gebirgsgletscher Norwegens jagt, weiß, was ich meine. So richtig ab geht's aber erst, wenn sich dann noch eine russische MiG an Eurer Heck klebt und eine Rakete nach der anderen abschießt. Spätestens in diesem Moment kommen die Vorteile eines Senkrechtstarters zur Geltung. Also die Schwenkdüsen auf 90 Grad stellen, und schon geht es steil nach oben. Der feindliche Pilot hat keine andere Wahl, als unter Euch durchzuziehen. Wenn Ihr jetzt in den Sturzflug geht, habt Ihr die MiG sauber im Fadenkreuz.

Wem das alles zu einfach ist, kann im Options-Menü die Fähigkeiten seines Gegners oder die Wirksamkeit der eigenen Waffen beliebig verändern. Notorsche Bruchpiloten werden die einstellbare Unverwundbarkeit zu schätzen wissen.

Harrier Jump Jet ist, wie fast alle MicroProse-Flugis, ein solide gemachtes Game ohne echte Schwächen und auf alle Fälle eine echte Abwechslung von Falcon & Co. Übrigens versucht sich auch Domark an einer Harrier-Simulation. Das Preview findet Ihr auf Seite 108.

Martin Klugkist

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	10
Sound.....	8
Realitätsnähe.....	10
Motivation.....	10
Gesamtnote.....	10

»GUT«

Simulation

Admiral Fletchers Rache

TASK FORCE 1942

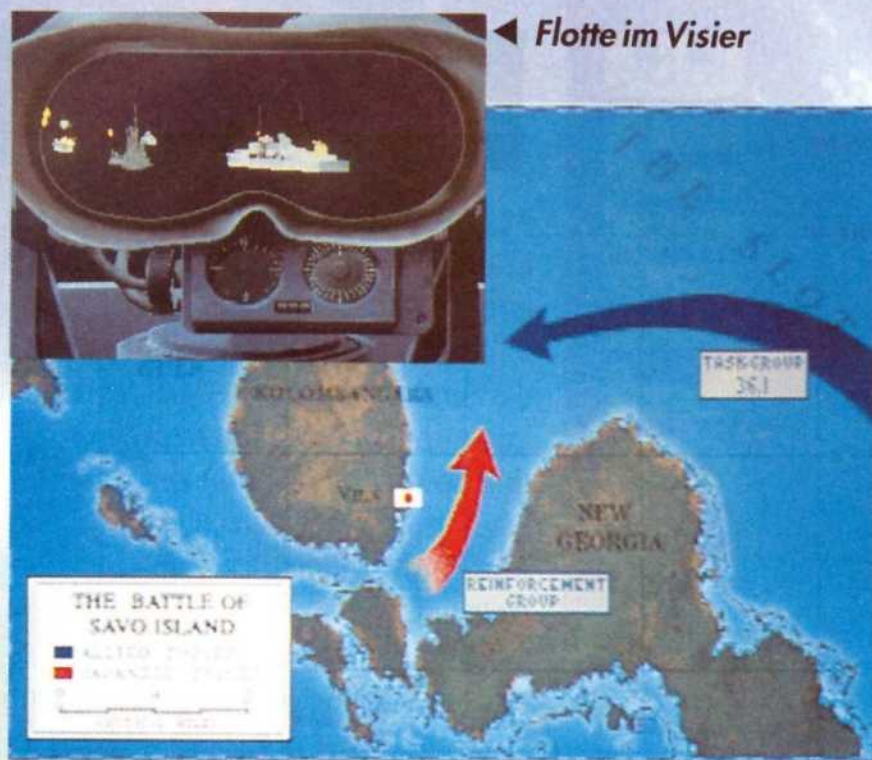
System: **PC** (mind. 386SX/16MHz, VGA, 1 MB RAM, un-terst. Roland, AdLib, Soundblaster), geplant für: **Amiga**, empf. VK-Preis: **ca. 130 DM**, Hersteller: **MicroProse**, Muster von: **Hersteller**.

Für Historiker ist Guadalcanal die Pazifikschlacht des Zweiten Weltkrieges schlechthin. Amerika zeigte dort den Japanern zum ersten Male seine militärische Stärke.

Jetzt ist es also an Euch, die Pazifikschlacht der Schlachten zu schlagen. In Einzelmissionen oder in einer Full Campaign darf zu Wasser in Task Force 1942 von MicroProse strategiert werden. Schlachtschiffe, Kreuzer, Zerstörer und einiges mehr an Material kann von Euch eingesetzt werden. Seitenwahl (Ami oder Jap) ist dabei natürlich Ehrensache.

Vom Startscreen aus - der mittleren Schiffsbrücke in exzellenter Grafik - lassen sich Kurs, Geschwindigkeit, Seekarte, und Schadensplot aufrufen. Rutscht der Mauscursor an den linken oder rechten Bildrand, geht es zu den Beobachtungs- und Waffenstationen. Per Klick wird dann observiert und gerummst. Die Steuerung gehört wohl zu den sinnvollsten, die bisher auf dem Markt erschienen sind. So ziemlich alles wird per Maus erreicht - und das gehört nicht unbedingt zum Standard in der Strategie- und Simulationsecke. Nur wenige Tastenkommandos sorgen dann für die Detailarbeit. Das verringert die Einarbeitungszeit auf eine erfreuliche Spanne.

Nicht zu unterschätzen ist die Kartenfunktion, denn nur so kann man auf andere Schiffe wechseln, die gesamte Task Force zu einem einheitlichen Kurs bewegen oder andere konvoiinterne Befehle geben. Die Zoom-Funktion bringt dann auch optisch Klarheit, welcher Kurs eingeschlagen wird. Insgesamt fünf Kartengrößen sind darstellbar. Während auf den vier

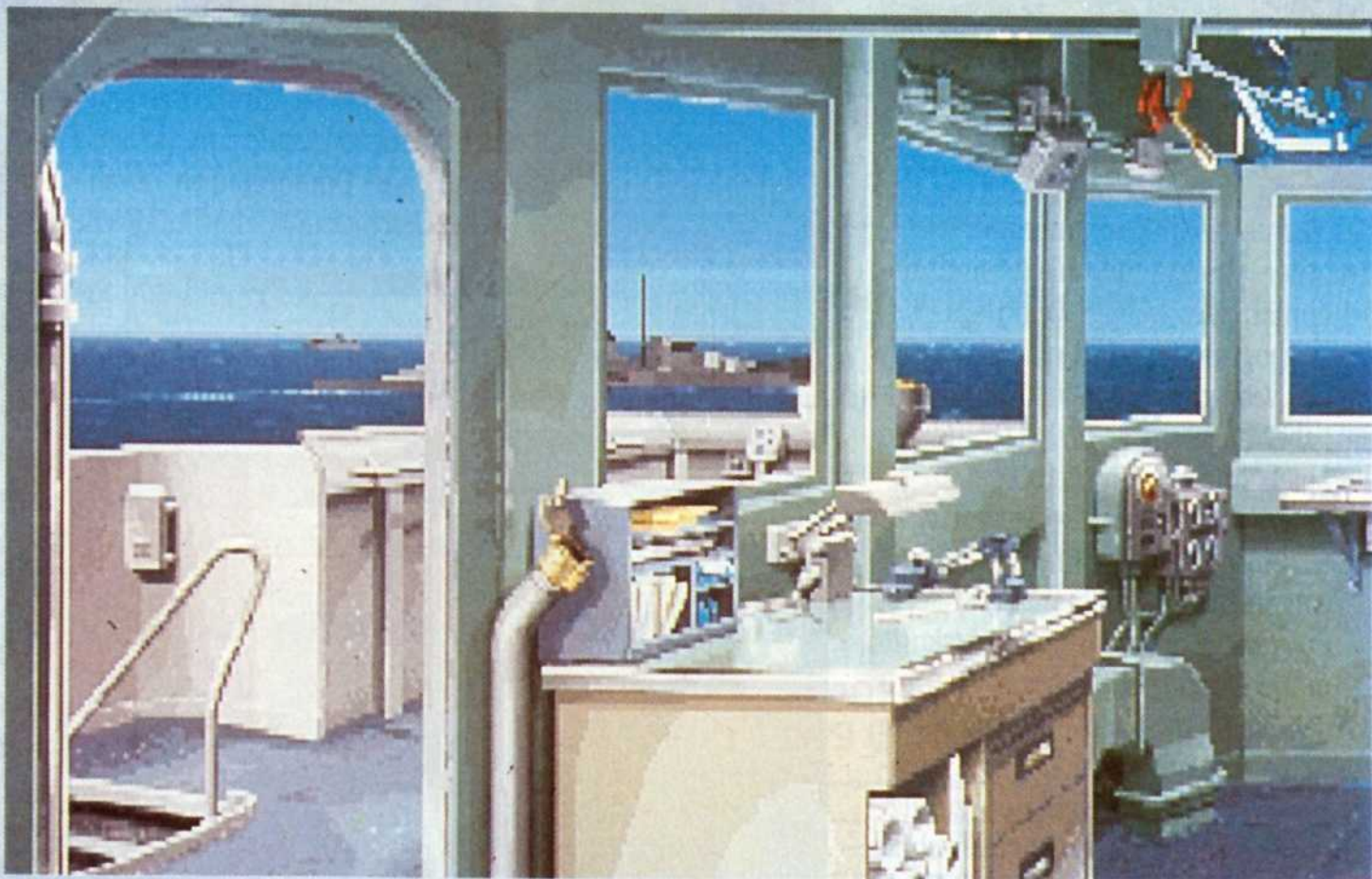


◀ Flotte im Visier

▲ Ausgangslage zur Savo-Schlacht



▲ Überflieger: Alles im Blick



▲ Zentrale Steuereinheit: Die Schiffsbrücke

Maßstäben mit den größeren Gebieten nur Pixel für die Schiffe stehen, zeigen sich auf der extremen Vergrößerung sogar das Kielwasser, die Art des Schiffes, Torpedoläufe und die Geschützeinschläge.

Sollten sich die echten Kapitäne auf den Weg machen und die ganze Schlacht durchfahren, dürften sie sich schon mal mit ordentlich Bierreserven und einem Schlafsack an den Rechner setzen. Aber auch die Einzelmissionen sind nicht gerade mal eben in zehn Minuten Vergangenheit. Zwar hat MicroProse mit Task Force keine umwälzenden Neuerungen auf diesem Sektor hingelegt, aber der Standard wurde in allen Bereichen deutlich nach oben gesetzt. Steuerung, Gameplay und Grafik sind gelungen. Was in Sachen Sound so kommen wird, kann ich euch noch nicht verraten, da unsere Textfassung mit eben diesem noch nicht ausgestattet war. Die MicroProser versprechen aber, ihre gewohnte Qualität nicht zu unterbieten, was vorraussichtlich 8er-Standard ergibt. ■

Marcus Höfer

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»GUT«

OPERATION METALL

SCHWERES

CAMPAIGN

System: **PC** (EGA, VGA, MCGA, 1,8 MB auf Platte, unterst. Ad-Lib, Soundblaster und Roland, EMS und Maus empfohlen), geplant für: Amiga, Atari ST, empf. VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Empire**, England, Muster von: **Hersteller**.

Freunde solider Strategiespiele und deftiger Panzerschlachten aufgepaßt - hier kommt etwas, das Ihr Euch vielleicht noch schnell unter den Weihnachtsbaum legen solltet...

Es muß doch nicht immer das uralte Symbole-auf-sechseckigen-Kästchen-verschieben-Spiel sein, um Hobby-Strategen einen wohligen Schauer über den Rücken zu jagen. Das dachten sich auch die Leute von Empire, und verbanden in Campaign die klassischen Feldzugsstrategien mit einer taktischen (und action-lastigen) Gefechtsfeld-Simulation. Das ganze wurde mit extremer Liebe zum Detail, einer soliden Oberfläche und einem Editor für fleißige Nachwuchs-Generäle verbunden - und fertig war ein neuer Meilenstein in der Geschichte der Kriegssimulation.

Orte der Kriegshandlungen sind die Schauplätze des zweiten Weltkriegs - weniger geographisch bedingt, als durch das zur Verfügung stehende Waffenarsenal, aber dazu später mehr. Grundlage des Spiels sind, wie im 'richtigen Kriegslernen' auch, Feldzüge, die wiederum zu einzelnen Schlachten führen.

Dem Spieler obliegt es nun, zunächst seine Feldzüge auf einer Übersichtskarte zu planen und zu überwachen. Dazu werden den einzelnen Kampfgruppen zunächst strategisch sinnvolle Zugrichtungen und Befehle zugewiesen, zusätzlich wird im Hinterland der Nachschub organisiert. Dabei ist darauf zu achten, daß die Mannschaften gut motiviert sind,

was insbesondere durch Zuteilung von Kraftstoff, Munition und Kampfpausen erreicht wird. Der Einfachheit halber beschränkt sich die Arbeit des Spielers auf die Kontrolle der bodengestützten Streitkräfte und der Produktionszentren, Luft- und Seeunterstützung in den Kämpfen kann jedoch angefordert werden und wird dann automatisch vom Computer gesteuert.

Kommt es schließlich im Verlauf des Feldzuges zu Gefechten, bleibt es dem

Dazu kann sich der Spieler in jeden am aktuellen Gefecht beteiligten Panzer versetzen lassen und dort notfalls aktiv ins Geschehen eingreifen. Wahlweise als Fahrer, als Schütze oder beides gleichzeitig. Dieser Actionteil findet im klassischen Simulator-Stil in schattierter 3D-Polygongrafik statt, auf einer taktischen Übersichtskarte steht dann trotzdem noch der Überblick über das Schlachtfeld zur Verfügung. Am Ende der Schlacht findet dann eine Bewertung statt, und es geht weiter im Strategieteil.

Szenarien nach Wahl

Auf den ersten Blick nicht sonderlich viel, für hartgesottene Strategen reicht es jedoch. Denn der kleinste Kartenausschnitt, auf dem ein Feldzug stattfinden kann, ist ein Gebiet von 25 x 25 Kilometern - maximal ist ein Gebiet von 3200 x 3200 km möglich, wesentlich mehr, als die Ostfriesen etwa für ihren Rachezug gegen die Bayern benötigen würden.

An den komplexen Szenarien hat man gut und gerne mehrere Tage zu knabbern, und wer die mehr als 20 mitgelieferten Szenarien durchgespielt hat, der darf sich des eingebauten Editors bedienen und nach Herzenslust eigene Feldzüge planen. Wo die stattfinden, bleibt der Fantasie des Spielers überlassen, denn die Landschaften sind bis zu Details von 100 Metern frei gestaltbar. Lediglich das verfügbare Material, die Weltkriegszwischenwaffen, sind vorgegeben.

Alles in allem ein Highlight für Strategie-Freunde, das in keiner Sammlung fehlen sollte. Die Steuerung der Panzer ist zwar etwas gewöhnungsbedürftig, man hat sie aber schnell im Griff. Wer für seinen Nachwuchs-General noch ein Weihnachtsgeschenk sucht, sollte mal einen Blick riskieren.

Michael Anton



▲ Strategische Übersicht

„Gelungene Mischung aus Strategie und Simulation“

Spieler überlassen, ob er selbst ins Geschehen eingreifen, oder die Kämpfe lieber dem Computer überlassen will. Ist die eigene Überlegenheit klar ersichtlich, kann die "Drecksarbeit" unbesorgt dem Rechner überlassen werden, im anderen Falle kann man Unterlegenheit durch taktisches Geschick im Kampf ausgleichen.



▲ Im Eifer des Gefechts

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»GUT«

SPRING



ECTS -

Kein' Oskar ohne mich!

Leute, aufgepaßt! Während das Jahr '92 gerade zu Grabe getragen wird, basteln die Macher der größten Business- und Trade-Show in Sachen Computer- und Konsolen-Games bereits an ihrem kommenden Gig, der European Computer Trade Show (ECTS) Spring '93. Optimierung ist geboten, und Euer guter Rat ist England teuer...

Bringen wir die Story auf den Punkt: Alles dreht sich um ein Game, Euren guten Geschmack und eine große Nominierung. Die '93er Awards sind die 'Oskar'-Verleihungen für europäische Games-Tüftler. Sie zeichnen das Nonplusultra unter den Newcomern des Jahres '92 aus. Das ist alt, hatten wir schon. Eure Stimme soll jetzt den herkömmlichen Rahmen dieser Sache zum Explodieren bringen, denn: ASM-Leser entscheiden über das 'Spiel des Jahres' für Deutschland. Aus welchem Land dieses Game letztendlich stammt, welchem Genre es angehört wird, ob Computer- oder Videospiele... all das spielt keine Rolle. Ihr solltet jetzt noch wissen, daß Ihr lediglich eine Stimme abgeben könnt. Postkarten mit mehr als einer Nominierung wandern direkt in unsere Tonne, und die ist groß... Bis zur April-Ausgabe versorgen wir Euch mit den aktuellen Hochrechnungen, dann geben wir den Sieger preis.

Parallel zu unserer Aktion entscheiden Leser in Frankreich, Spanien und Italien dasselbe für ihr Land, so daß auf der kommenden ECTS Spring '93 (4. bis 6. April) zu den herkömmlichen Awards vier nationale 'Oskars' verliehen werden. Für den deutschen liegt alles in Eurer Hand, o.k.?

In medias res: Postkarte schnappen, Euer persönliches Super-Spitzen-Mega-Top-Game aus allen 1992 erschienenen Computer- oder Videospiele deutlich unter Angabe von Spieletitel, Hersteller und System auf die Karte schreiben, Absender und Marke drauf und bis 15. Januar 1993 (auch hier ist dieser Stempel maßgebend) auf die ASM, ECTS '93, Postfach 870, 3440 Eschwege loslassen. Wir hören von Euch...

MultiMedia

Rent a
Game



Soft

Computerspiele mieten in:

O-1150 BERLIN,	Mark Twain Straße 7
O-5020 ERFURT,	Meienbergstraße 20
.....	Tel. 0361-669742.
O-5230 SÖMMERDA,	Franz Mehring Straße 1
.....	Tel. 03634-42564
O-8046 DRESDEN,	Pirnaer Landstr. 239
.....	Tel. 0351-2230201
2000 HAMBURG 20, ..	Heußweg 67
.....	Tel. 040-4908891
2000 HAMBURG 70, ..	Wendemuthstraße 57
.....	Tel. 040-6528426
2000 HAMBURG 73, ..	Saselerstraße 134 d
.....	Tel. 040-6780605
2390 FLENSBURG,	Dorotheenstraße 37
.....	Tel. 0461-54075
2430 NEUSTADT,	Waschgrabenstraße 11
.....	Tel. 04561-16189
2440 OLDENBURG, ...	Große Schmützstraße 4
.....	Tel. 04361-1365
4000 DÜSSELDORF, ..	Berta von Suttner Platz/Hbf
.....	Tel. 0211-7883776
4100 DUISBURG 1,	Gravelottestraße 28
.....	Tel. 0203-667494
4407 EMSDETTEN,	Frauenstraße 23
.....	Tel. 02572-89646
4500 OSNABRÜCK, ...	Martinstraße 82
.....	Tel. 0541-434792
4630 BOCHUM 6,	Sommerdellenstr. 54
.....	Tel. 02327-10063
5090 LEVERKUSEN, ..	Carl Leverkus Str. 2
5100 AACHEN,	Mörgensstraße 4
.....	Tel. 0241-407893
5160 DÜREN,	Kölnstraße 51
.....	Tel. 02421-189368
6000 FRANKFURT,	Mühlgasse 20
.....	Tel. 069-5971494
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 ein
MultiMedia Soft
Geschäft eröffnen?
Rufen Sie uns an !!
Tel.: 0241-407893
von 15-19 Uhr

PREVIEW

AV-8B HARRIER ASSAULT - PREVIEW -

System: **PC**, geplant für: **Amiga**, **ST**, Hersteller: **Domark**.

Nicht zum ersten Male steht der Fast-Senkrechtstarter Harrier im Zentrum des Geschehens. Nun also ein weiterer Versuch, in die Welt der simulierten Täuschung vorzustoßen.

Was denn, schon wieder ein Harrier-Flugsimulator? Ooch nee. Doch! Der neueste Streich von Domark mit Namen AV-8B Harrier Assault scheint ja auf den ersten und zwei-

▼ Start vom Träger



Luftzirkus

ten Blick gerade einmal eine Nische im Simulatorenhimmel ergattert zu haben, aber spätestens beim dritten Augenzwinkern wird klar, daß dort ein wenig mehr dahintersteckt.

Die spielbare Vorabversion verspricht auf jeden Fall eine Menge guten Stoff im Luftraum. Zwar bleiben die Missionen, die es eben bei jedem Flug gibt, aber dann darf man sich

noch ein paar eigene Taktiken überlegen, um den Gegner zu plätten.

Doch damit noch nicht genug: Die ganze Flotte kann eingesetzt werden, und dazu gehören auch Ma-



rine-Infanterieeinheiten und Hubschrauber. Manko: Einsetzbar eben ja, steuerbar eben nein.

Realistisch wurde auch beim Nachschub geplant. Wenn man nämlich in Indonesien kämpft, dann kann man nicht mal ins Arsenal gehen und ein paar Kisten Raketen abstauben, und so steht auch nur ein begrenztes Kontingent an Material zur Verfügung. Schlußendlich zeichnet sich da ein Game ab, das sich zwar in Richtung A.T.A.C. bewegt, aber noch eine Vielzahl anderer Optionen bietet, die plötzlich aus einem Flug eine generalstabsmäßige Inselkriegsführung macht. Also Domark, wir warten auf die Endversion.

CUS

FORMULA ONE GRAND PRIX - PREVIEW -

System: **PC**, bereits veröffentlicht: **Amiga**, **Atari ST**, empf. VK-Preis: **ca. 130 DM**, Hersteller: **MicroProse**.

Ein Jahr nachdem Ayrton Senna seine furiose Formel-1-Saison hinter sich gebracht hat, zeichnet sich bei MicroProse die Fertigstellung der ultimativen Rennsimulation ab.

Aber warum dauert es ein Jahr? Ein Blick auf das Demo, das uns gerade zum Redaktionsschluss erreicht hatte, schafft Klärung. Die komplette '91er Formel-1-Saison mit allen

Senna und sein Renner



▲ Da bahnt sich eine Rennspielperle an

Originaltracks und allen Eigenschaften der Boliden ist auf Diskette gezogen worden. Die Detailtreue geht soweit, daß sogar die Lackierungen der Wagen identisch mit den Originalen sind. Bodenunebenheiten auf der Piste sind originalgetreu an der richtigen Stelle, die Kurven haben die exakten Radien, und die Geschwindigkeit ist realistisch schnell.

Bei 256 Farben ist natürlich klar, daß sogar die Piste nicht im Einheitsgrau unter den Rädern wegzischt, sondern das ganze Spektrum zwischen fast weiß und bald schwarz abdeckt. Jeder Kurs ist bereit für Einzelrennen, Championship-Race oder Training.

Die Fahrzeuge können, wie auch bei Amiga und ST, individuell auf den Kurs eingestellt und abgestimmt werden. Wenn man danach urteilt, was bis jetzt zu sehen ist, dann hat das Game nur noch den Namen mit der Amiga- und ST-Fassung gemein.

Rennsport-Fans, spart schon mal Eure Kohle, was die MicroProser da in ihren Hallen unter dem Namen Formula One Grand Prix zurechtzaubern, wird für Wirbel in der Szene sorgen.

CUS

INCA



Eldorado, suche
das Geheimnis
der Incaherrschaft
und nimm
Rache für fünf
Jahrhunderte
des Vergessens!

Das MULTIMEDIA-EREIGNIS

BILDGESTALTUNG

Mit allen bekannten Effekten und Techniken:

- VGA Farben
- 3D-Effekte
- Real Video und Video-integration in die Computer-graphik...

INTERAKTIVITÄT

Avantgardetechnik erlaubt Ihnen volle Bewegungsfreiheit, um auf dem Deck einer Karavelle zu spazieren, aus Videoaufnahmen eingespielte Conquistadoren zu bekämpfen, ein Tumi im Weltraum zu lenken oder eine steinzeitliche Incametropole zu entdecken.

MUSIK

Eine Originalkomposition verleiht dem Spiel die besondere Atmosphäre und die Einzigartigkeit eines Kinofilms.

Sänger und Musiker stellen eine große Bandbreite an verschiedenen Musikrichtungen vor, die von Klassik über Andenfolklore bis hin zum Jazz reicht (in der CD-Version).

BOMICO
SOFTWARE PARTNER

Am Südpark 12
D-6092 Kelsterbach
BOMICOSERVICELINE:
06107/62067

Erhältlich für PC HD, PC CDROM

Ein weiteres Bildschirmereignis : INCA CDI ab 1993

INCA CDI ist eine Koproduction von PHILIPS Interactive Media und COKTEL VISION

COKTEL VISION

REACH FOR THE SKIES

System: **PC** (mind. EGA, unterst. VGA, Platte, Erweiterungsspeicher, AdLib, Sound Blaster, Roland), geplant für: **Amiga, Atari ST/E**, empf. VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Rowan/Virgin Games, England**, Muster von: **Hersteller**.

Es ist mal wieder zweiter Weltkrieg angesagt: Die Luftschlacht um England ist in vollem Gange - jetzt auch erneut auf dem Computer...

Das Szenario sollte aus dem Geschichtsunterricht, diversen Filmen oder Computersimulationen schon bestens bekannt sein. Aus Erfahrungen mit dem letzten Genre dürfte auch bekannt sein, was auf den Spieler zukommt: Zum einen ist handfeste Pilotenarbeit auf englischen oder deutschen Maschinen gefordert, in einem etwas trockeneren Modus kann man sich auch als Einsatzleiter um die strategische Seite der Ereignisse kümmern.

Solide Hausmannskost

Daß die Programmierer von Rowan sehr fit im Programmieren von Flugsimulatoren sind, haben sie seinerzeit beim guten alten *Falcon* bewiesen. Und das merkt man auch bei *Reach for the Skies* immer noch. Der Flug-Part fliegt sich hervorragend und liefert neben den obligatorischen Außenansichten auch gute Geräuscheffekte. Ob nun auf engli-

Luftschlachten

Ein Fluglotse hat es nicht leicht...



scher Seite Spitfires und Hurricanes auf Bomberhatz gehen, oder deutsche Bomber versuchen, ihre tödliche Last über britischem Boden loszuwerden, es kommt einfach echtes Flugvergnügen auf.

Dies kann man auch im ansonsten eher trockenen Strategieteil genießen, denn auf Wunsch darf man dort jederzeit selbst Hand im Cockpit anlegen. Allerdings hatten wir das ganze mehr oder weniger auch schon in anderen Programmen gehabt, Originalität wurde hier ausnahmsweise mal nicht großgeschrieben - und damit schrammt das Programm auch knapp an einem Hitstern vorbei.

Solides Flug-Food ist's allemal - und immerhin haben die Engländer damit gezeigt, daß auch sie ein Stück ihrer Geschichte auf den Computer umsetzen können.

Michael Anton

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»GUT«

GUNSHIP 2000 (Amiga)



Test in: ASM 11/92, Hardware: A500, A500+, A2000, A600, unterst. Platte, Maus, empf. VK-Preis: ca. 120 DM, Hersteller: MicroProse, England, Muster von: Hersteller.

▲ Gunship jetzt auch auf Amiga

Endlich darf auch auf dem Amiga geballert werden, was das Zeug hält. *Gunship 2000*, das bei PC-Usern im letzten Jahr für Furore sorgte, ist jetzt konvertiert worden. Natürlich hat der PC den Amiga in Sachen Möglichkeiten längst abgehängt, und so ist es nicht erstaunlich, daß eine direkte Gegenüberstellung nicht machbar ist. Nur soviel: Die Fähigkeiten des Amiga wurden ordentlich ausgenutzt, und wenn man sich mit einer Landschaftsauflösung 'Medium' zufrieden gibt, geht es recht zügig zu den neuen Targets. Ein Joystick sollte aber schon

vorhanden sein. *GS2000* ist mit Sicherheit der derzeit beste Hubi-Simulator für dieses System, und sollte in keiner gutsortierten Amiga-Software-Sammlung fehlen.

CUS

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

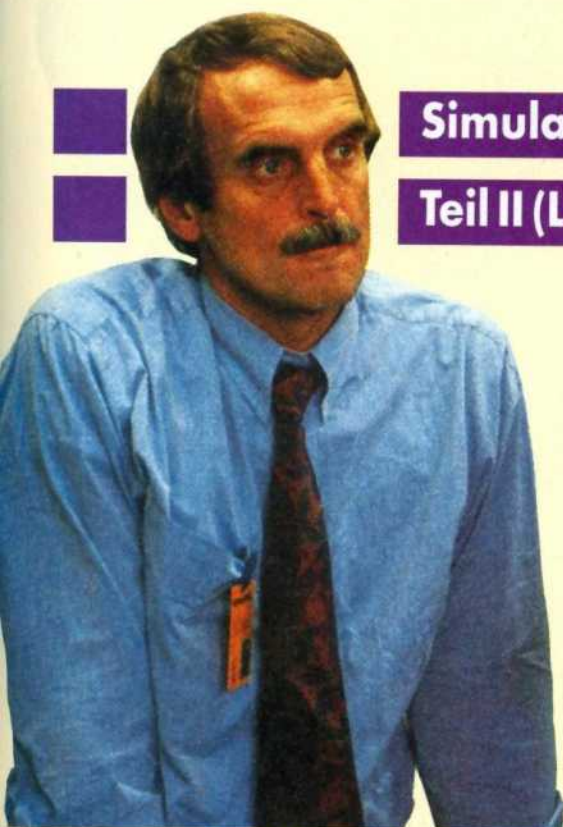
Grafik.....	8
Sound.....	9
Spielablauf.....	9
Motivation.....	10
Gesamtnote.....	9

»GUT«



▲ Wo ist der Feind???

ERNSTFALL (II)



Simulatoren in der Berufspraxis -
Teil II (Luftfahrt und Kraftverkehr)

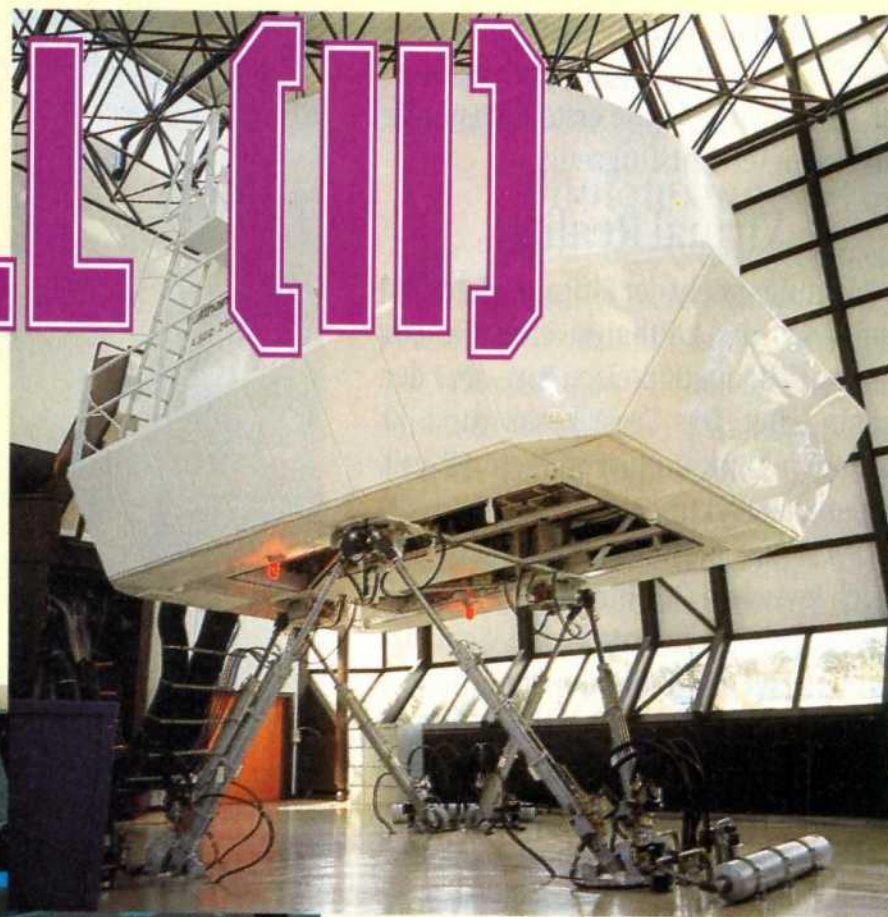
▲ Captain H.-J. Hansen

Nachdem wir uns bei der christlichen Seefahrt und bei der Bundeswehr in Sachen Simulatoren umgesehen haben, konnten wir auch Einblicke in die errechnete Welt der Luftfahrt und des Straßenverkehrs bekommen. Fazit der ganzen Aktion: Die auch so hoch gepriesenen Simulationen auf Amiga und PC sind noch um einiges ausbaufähig. In wenigen Jahren vielleicht schon - wenn es den 868er Prozessor und die Hyper-Super-VGA Karte mit 120 MB gibt - dürfte die Simulation nur noch eine Bleistiftlänge von der Realität entfernt sein.



Zielsicher läßt Captain Hansen seine Hände über das riesige Instrumentenbrett fliegen. Hier ein Schalter, da ein Hebel und dort ein Regler. "Alles Routine", erklärt er seinem neuen Co-Piloten, der seine erste Flugstunde auf dem Airbus A-320 absolvieren soll und zufällig auf meinen Namen hört. Für mich sind die Schalter allesamt böhmische Dörfer.

Was ich aber bemerke ist, daß jemand vergessen hat, das Steuerrad bei der letzten Inspektion einzubauen. Trotzdem gibt Hansen vollen Schub; die Maschine rumpelt über die Frankfurter Startbahn. Während ich noch in meinen Sitz gepreßt werde, will ich ihn auf das fehlende Teil hinweisen, da greift er zu einem Joystick links neben sich, zieht beherzt daran, und der Vogel zieht steil in den Himmel. Das Rumpeln wird durch leichtes Turbulenzschütteln abgelöst. Wir sind in der Luft. Hansen kippt den Vogel leicht nach rechts, die Kursanzeige wandert 30 Grad vom Startkurs aus nach Süden. Jetzt



▲ Ohne Hydraulik kein Fluggefühl

legt er den A-320 auf die andere Seite und fliegt so zurück zum Startpunkt. In 800 Fuß Höhe, die Befehrerung der Landebahn recht voraus, übergibt er mir die Steuerung. Vorsichtig bewege ich den Joystick in alle Richtungen, um das Reaktionsverhalten zu testen. Langsam gehe ich nach unten. Aus dem Lautsprecher tönt eine Stimme: "Four hundred feet." Die letzten Kurskorrekturen, Fahrwerk raus, "three hundred feet", Seitenwind (so ein Mist), gehalten, "two hundred feet, one hundred feet", wir sinken zu schnell, "80, 60, 50, 40" jetzt leicht die Nase anlüpfen, rumms, ein wenig rüde meldet das Fahrwerk Bodenkontakt, Umkehrschub und volles Rohr in die Bremsen. Gut, daß ich den Gurt angelegt habe,

▲ Technik, die begeistern kann

▼ Simulation oder echter Flug?



sonst würde ich jetzt meinen Füßen Gesellschaft leisten. Langsam rolle ich von der Landebahn. Meine erste Flugstunde mit einem Verkehrsflugzeug.

Virtual Reality

Von außen sieht der Flugsimulator für den A-320 der Lufthansa eher wie ein kleines U-Boot auf Stelzen aus, aber der Schein trügt. Das Gerät kostet rund 30 Millionen Mark und ist vollgestopft mit modernster Elektronik.

Der A-320 drängt sich für den Vergleich zwischen Profinutzung und Hobby förmlich in die erste Reihe. Schließlich hat sich der Simulator von Thalion seit Monaten in den Hitparaden festgebissen. Es kommt, was kommen mußte: Die PC- und Amigaversionen haben bis auf den Namen nichts mehr mit dem Pilotentrainer gemein. Im Arbeitsspeicher warten eben mal locker 16 bis 24 Megabyte auf Benutzung. Der technische Chef im Frankfurter Simulator, Dieter Bunge, hat noch ein paar Daten mehr auf der Pfanne: "Das Bild wird 50 mal in der Sekunde berechnet und das Programm immerhin 30 mal in der Sekunde".

Arbeitsspeicher satt

Wie gesagt, das Bild, das gerade im Nachtflug nicht mehr von der Realität zu unterscheiden ist, wird berechnet. Für den Piloten bedeutet dies, daß er nicht auf das reagiert, was sich vor ihm abspielt, sondern agiert und den Rechner so zu seinem "Skaven" macht. Der ganze Simulator besteht außer dem Rechner aus drei weiteren Baugruppen. Einer Cockpitnachbildung 1:1 mit allen Instrumenten, einer Projektionseinrichtung, die vor den Cockpitscheiben fortlaufend situationsgerechte Bilder erscheinen läßt (Blickwinkel: 150 Grad horizontal, 40 Grad vertikal) und, als Krönung der ganzen Chose, ein Bewegungssimulationsgerät, das dem Piloten alle Flugzeugbewegungen täuschend echt vorgaukelt.

Wie auch bei SUSAN und ASPA (ASM 12/92) gab es für die Lufthansaführung mehrere Gründe, einen Airbussimulator anzuschaffen: Ganz vorne an stehen natürlich die Kostensenkung um mehr als 500 Prozent zum richtigen Flug, Umweltschutz (schließlich wird der Simulator nicht mit Kerosin betrieben) und Entlastung des ohnehin schon übervollen Luftraums.

Wie nah ist der Simulator eigentlich an der Realität dran? Captain Hansen mit 26jähriger Flugerfahrung dazu: "Mehr als 90 Prozent stimmt die simulierte Welt



mit dem echtem Flug überein." Na, wenn das nichts ist!

Crashcourse

Einen ähnlichen Aufbau, und doch ganz andere Qualitäten weist der Kfz-Simulator der Daimler Benz AG in Berlin auf. Ebenso wie beim Airbus-Simulator ist das Kernstück, die Fahrerkabine, auf Hydraulikstempeln montiert. Natürlich wird auch dort in Echtzeit gearbeitet. Und genau da liegt eben der Unterschied. Während ein Flugzeug eher träge reagiert und die Darstellung der Objekte



▲ Das Kernstück der Berliner Anlage

zum größten Teil in weiter Ferne abläuft, müssen beim Fahr-Simulator eine Menge Flächen so schnell berechnet und dargestellt werden, daß ein Fahrt mit 120 Kilometern pro Stunde an einem Gebäudekomplex vorbei auch wirklich realistisch wirkt. Dies gilt zudem für die Hydraulik, die sich schnell den Spur- und Lastwechseln anpassen muß, damit die Illusion für den Fahrer perfekt ist.

Bereits jetzt wird klar, daß der Ruf, den der Simulator in Fachkreisen genießt, nicht übertrieben ist. Er gehört zum Besten, was dieses Genre weltweit zu bieten hat. Technisch brilliert er vor allem durch die Zahl der gleichzeitig darstellbaren Flächen: Mehr als 2000! Das Bild wird alle 80 Millisekunden berechnet, und alle 20 Millisekunden neu projiziert. Der Fahrdynamikrechner braucht genau sechs Millisekunden, um eine Lenk- oder Bremsbewegung des Fahrers an die Hydraulik weiterzugeben. Doch wozu ein immens teurer Simulator, wenn Daimler Benz über ausreichende Teststrecken verfügt?

Dipl. Ing. Wilfried Käding, Wissenschaftlicher Leiter des Arbeitsbereiches

▲ Die Hydraulik in Aktion

Kaum noch vom realen Verkehr ▼ zu unterscheiden

Forschung, legt die Karten auf den Tisch: "Keine Teststrecke der Welt kann uns bei zwei Durchläufen identische Verhältnisse geben." Selbst ein Test in Sachen Seitenwind mit einer Turbine hätte ein paar nicht berechenbare Größen, die in einem Simulator-Testlauf ausgeschlossen werden können. Auch Fahrerverhaltensstudien mit ganz normalen Autofahrern von 18 bis 80 sind so in kürzester Zeit möglich. Einfach Fahrerwechsel und die gleiche Situation noch einmal ablaufen lassen.

Aber nicht nur die Zeitersparnis ist ein wesentlicher Faktor, natürlich spielen auch die Kosten eine entscheidende Rolle. Und da spielt diese Maschine einen weiteren Trumpf aus. Zwar kostet es den Betrieb ein Originalfahrzeug, bis zu 100 000 Mark Umbaukosten und ein halbes Jahr Werkstattarbeit, aber dann können alle Veränderungen an diesem Modell in Minutenschnelle durchgeführt werden, ohne daß ein weiterer Eingriff am Fahrzeug notwendig ist.

Auch der Sicherheitsaspekt ist nicht zu verachten. Jeder Systemausfall kann ohne Gefahr für Material und Mensch simuliert werden. Demnächst soll das ganze System, das momentan nur die Sicht zur Seite und nach vorn erlaubt, ein

▲ **Forschungsleiter Wilfried Käding**



▲ **Die Operatoren überwachen alles**



▲ **Kein Motor mehr, aber haufenweise Elektronik**



▲ **Das Innere der Kuppel**

Update erhalten, so daß auch die Rückspiegel eine Funktion erhalten und die Bildqualität heraufgesetzt wird.

Phototextur

Das Stichwort hierzu heißt Phototextur. Dann werden reale Straßen in den Rechner "eingescannt" und geben so ein viel realistischeres Bild ab. Ein weiterer Vorteil dieses Updates ist, daß die so dargestellte Straße vom Rechner als eine einzige Fläche behandelt wird - spricht: mehr Kapazitäten für Umgebungsflächen frei werden. Getestet wird alles, was in den Bereichen Fahrer, Fahrzeug (Pkw und Lkw) und Umwelt relevant ist oder werden kann.

Allgemeine Probleme

Die Forschung des Konzerns reicht streckenweise aber weit über die firmeneigenen Interessen hinaus. So lief zum Beispiel eine lange Versuchsreihe über die Gestaltung von Ortseinfahrten, um den Fahrer unerschwerlich zu einer Herabsetzung der Geschwindigkeit zu bewegen.

Mit Sicherheit ist dieser Simulator ein entscheidender Beitrag zur Verkehrssicherheit auf den Straßen.

Marcus Höfer

Anzeige



Wir haben sie, die Weihnachtshits!



Mega Drive

Magnum Set	379,-
Steel Talons	109,-
Flintstones	109,-
Super WWF Wrestlemania	109,-
Super Shinobi 2	a.A.
Sonic 2	95,-
Mickey & Donald	95,-
Young Indy	99,-
Ferrari GP	a.A.
Thunderforce 4	a.A.
Ecco the Dolphin	a.A.
Ariele	95,-
Road Rash 2	a.A.



95,-

Game Gear

R.C. Grand Prix	69,-
Sonic 2	84,-
Streets of Rage	79,-
Young Indy	a.A.

Super Nintendo

Power Stadion	199,-
---------------	-------

Super Nintendo incl. Super Mario W. SNES-Spieleberater	299,-
Zelda III	24,80
Mario Paint mit Maus	99,-
Pilot Wings	99,-
Tom & Jerry	99,-
Super Ghouls'n' Ghosts	139,-
Axelay	99,-
Street Fighter 2	99,-
Gods	a.A.
Wing Commander	a.A.
Turtles 4	a.A.
Super Probotector	119,-

Master System

New Zealand Story	99,-
Alien 3	a.A.
Asterix	99,-
Donald Duck	99,-

Lynx

Lynx 2	199,-
World Class Soccer	79,-
Switchblade II	79,-

Nintendo

Pirates	119,-
Donkey Kong Classic	79,-
Battletoads	99,-
Mario & Joshi	79,-
MC. Donaldland	99,-
Bucky'o'Hare	119,-
High Speed	99,-

Neo Geo

Neo Geo RGB/PAL	699,-
-----------------	-------

World Heroes	349,-
Art of Fighting	a.A.

Game Boy

Super Mario Land 2	69,-
Mickey Dangerous Chase	69,-
Ferrari GP	69,-

Amiga

Nigel Mansel's Grand Prix	79,-
Wing Commander	94,-
Schwarzes Auge	a.A.

PC

Indiana Jones IV dt.Vers.	94,-
Strike Commander	a.A.
F-15 III	a.A.

BTX unter Kranz Versand

Theo KLANZ VERSAND & LADEN

Wir wünschen allen unseren Kunden ein frohes Weihnachtsfest.

FORNERN SIE UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN GEGEN FRANKIERTEN (DM 1,-) UND ADRESSIERTEN RÜCKUMSCHLAG AN. VERSAND PER NN DM 8,-; BEI VORK (NUR EUROSCHICKS) DM 4,-; VERSAND UND LADEN: PREISIRRTÜMER, ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN; UPS DM 10,-; Porto Ausland DM 18,- a.A. = AUF ANFRAGE (GENAUER ERSCHEINUNGSTERMIN STAND ZUM ZEITPUNKT DER DRUCKLEGEUNG NICHT FEST).

Paint it Black

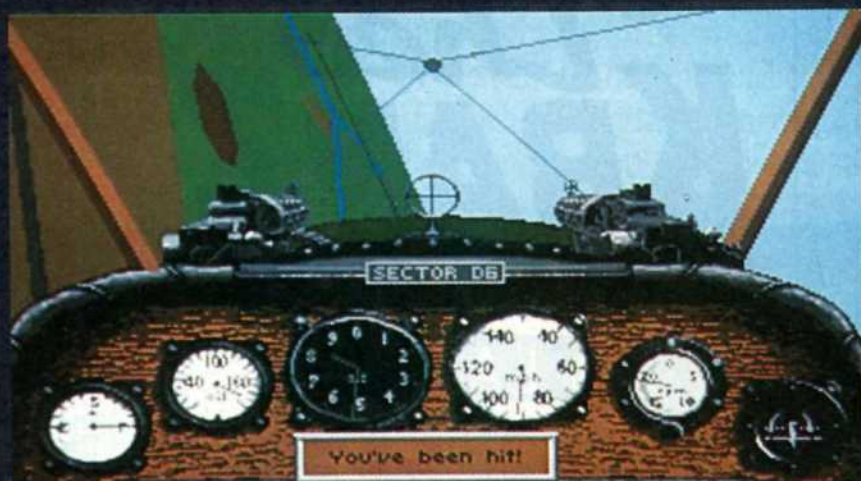
Bravo! Du hast die Schwärzeste Seite dieser ASM gefunden. Nein, das ist NICHT politisch gemeint, obgleich das, was hier besprochen wird, auch 'Kohl' ist. Verdorbener Kohl, um genau zu sein, denn hier findet Ihr die schlechtesten Programme des Jahres 1992 - wohl bekomm's.

Das Übel begann im Januar mit Lone Wolf, den uns Audiogenic Software servierte. Ein Game der Marke Hack'n'Slay, das neben der miesen Grafik auch noch durch eine höchst ungenaue Steuerung auffiel.

Im Februar konnte dies - rein rechnerisch - sogar noch übertroffen werden. Ein Manager erledigte sich selbst, indem die German Design Group glaubte, mit nur zwei Aktionscreens, in denen man ein paar Zahlen anklickte, eine Wirtschaftssimulation hinzubekommen. Nach dem Test bekam zwar die Wirtschaft Besuch, aber das tut ja nix zur Sache.

Der rote Baron

Recht unterschiedliche Reaktionen gab es zum Thema Red Baron, denn die Amiga-Version stand im März auf dem Flop-Podest. Ab 14 Mhz aufwärts läuft das Teil so, wie es soll - aber wer hat das schon? Doch so viele? Oh, sorry...



▲ Umstritten: Red Baron ein Flop?

„
Die
größten
Flops
von 1992
“



► *Space Gun – katastrophal schlecht – so schlecht, daß selbst unser C64 in die Knie ging ...*

Zwei Dinge beschäftigten die Leser im April: Warum landeten meine Radmuttern in Ulis Klo und welche Farbe hat selbiges? Unser 'Freier' (nein. So meinte ich das nicht! Also wirklich...) bekam Crime City von If... aufs Auge gedrückt - und durfte (wir sind ja alles Kameraden, gelle?) sich auch den Mai-Flop angeln, der von Capstone/Accolade kam und The Taking of Beverly Hills hieß.

Was passiert, wenn man keine Radmuttern mehr hat? Genau, ein Rad fällt ab. Selbiges glaubten die Kollegen von mir, als ich im Juni Space Gun testen mußte und das Ocean-Produkt samt C-64 um ein Haar mit der Axt traktiert hätte. Aus diesem Grund gab es im Folgemonat auch keinen Flop, da man ähnliche Reaktionen bei meinen

Bravo Romeo Delta stattete uns im September einen Besuch ab. Und weil wir ja einen neuen Volo bekommen hatten, durfte jener auch gleich an dieses Free Spirit Software-Produkt. Merke: Es ist eine hohe Ehre, das schlechteste Programm des Monats testen zu dürfen. Und wenn er nicht will, gibt es eben die doppelte Anzahl Stockhiebe.

Marcus brauchten wir nicht lange biten, er stürzte sich mit kamikazehafter Motivation auf Stock Market von Computer Easy, welcher den Oktober-Flop darstellte. Diese Börsensimulation war gleichzeitig der letzte Flop des Monats, den wir letztes Jahr hatten.

Seitdem kam nichts derart Schlechtes mehr - zu Freude der User, umso schader für uns, denn wir lieben diese



Kollegen/innen befürchtete.

Aber dann - im August - machten wir die Bekanntschaft von Dylan Dog, der aus dem Hause Simulmondo kam. Jene Company hatte schon im Vorjahr bewiesen, wie schlecht doch Sportprogramme sein können. Hier versuchten sie, auf der Zombie-Masche zu reiten - und fielen prompt vom Gaul.

miesen Games über alles. Liebe Programmierer, gebt Euch doch etwas weniger Mühe, damit wir auch in '93 wieder Flops vergeben dürfen. Sonst werdet Ihr mit Kohl-Witzen nicht unter 100 bestraft. Ihr wißt doch: Wenn unser Bundes-Helmut Fieber hat, nennt man das auch 'Glühbirne'. ■

Klaus Trafford

► *Bravo Romeo Delta – ein Fressen für die Geier*



!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 **Glückspiele** hinweisen, werden aus rechtlichen Gründen nicht veröffentlicht.
- Es ist uns nicht möglich, Kleinanzeigen zu veröffentlichen, deren Inhalt auf den Verkauf oder die 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!

Biete Software

AMIGA

Über 300 Tips / Tricks / Cheats für Amiga. Für DM 10,- Vorkasse bei A.Magerl, Dorfstr. 17, 8212 Uebersee! Kostenloser Club sucht noch Mitglieder! Infos gegen Rückporto.

Verk. f. Amiga Railroad Tycoon 40,- DM, Pirates 35,- DM, Tie Break 45,- DM, Kick Off 2 30,- DM, Kick Off 1 u. Extra Time je 10,- DM u. andere. Preise VB. Liste bei Burkhard Kammen, Tel:02152/7536.

Biete Originale für Amiga an: Pirates! (30 DM) - Midwinter (40 DM) - Turrigan (20 DM) - Gravity (20 DM) - Battle Isle (50 DM) - Another World (60 DM) 04462/3652 ab 13.30 Uhr!

******* Mega-Pack ******* Verkäufe Monkey Island 1,2 und Out Run Europe für nur 120 DM. Rufe jetzt oder nie an: 05841/3627. PS: Wer zuerst anruft bekommt noch Summer u. Winter Edition.

Amigaoriginale: 35,- DM pro Stück + Versandkosten: Carl Lewis Challenge, Formula 1 Grand Prix, Lotus 3. 25,- DM: Beach Volley, Tennis Cup 2, RBI Baseball 2, Jack Nicklaus Golf. Gerd Reitmaier, 0931/24447.

Verkaufe: Fire & Ice = 45 DM, M&M III = 45,-, Beholder I = 45,-, L.O.Temptress = 40,-, Elvira II 50,-, A 320 Airbus = 45 DM, Apydia = 40,-, Goblins = 45,-, Monkey II = 60,-, Knights of the Sky = 60,- 042817674

Amiga!! Neue und alte PD-Software abzugeben. Gratisliste bei: B. Ugovsek, Postfach 333, A-9021 Klagenfurt, Austria.

Achtung!!! Verkäufe Orig.-Spiele Black Crypt mit Orig. Verpackung und Spielanleitung = 45,- DM. Matthias Kriszio, Gaußstr. 7, 2850 Bremerhaven, Tel:0471/802187.

******* Mega-Demos ******* Verkäufe 10 super Megademos auf insgesamt 13 Disks für nur 20 DM. Schickt 20 DM an folgende Adresse: F.Becker, Kapellenstr. 16, 3130 Kolborn/W.Germany (24-Std.-Service)

Amigianer aufgepaßt! Biete große Liste für PD-Softw.. Heute noch anfordern bei: S. Feige, Kahrstr. 74, 4300 Essen 1. Liste gegen Rückp. (Briefm.). PS: Alles billig abzugeben.

Verkaufe für Amiga: Civilization, Monkey Island 2, Might and Magic 3, Fate-Gates of Dawn, Railroad Tycoon, alle kompl. dt., je 35,- DM, Castle Master, kompl. dt. 20 DM, Black Crypt, Anl. dt. 25,- DM, Starflight, Anl. dt. 10,- DM. + 10,- DM je Bestellung für Porto (Nachnahme). Kompl. nur 190,- DM. Becker, Berliner Str. 190, O-1330 Schwedt.

AMIGA, PC, ST Spiele und Anwendungen. Löse meine komplette Sammlung auf (ca. 450 Originale). Liste gegen frankierten Rückumschlag bei Günter Schmitz, 5600 Wuppertal, Nützenbergerstr. 3.

Amigianer aufgepaßt! Biete große Liste für PD-Software. Heute noch anfordern bei: S. Feige, Kahrstr. 74, 4300 Essen 1. Liste gegen Rückporto (Briefmarken). PS: Alles billig abzugeben.

AMIGA ORIGINALE für 5 - 25 DM. Sensible Soccer, Bundesliga Man. Pro, Airbus A 320, Traders, Monkey Island I + II, Maniac Mansion und 80 weitere. Liste gg. 60 Pf. RP. Tel: 05382/4858

Amiga und ST. Neueste PD Software. Liste gratis anfordern. Franz Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien.

10 Topgames Popul. II, Elite, Sim City, Robin Hood, Realms, Gengis, Centurion, Champ, Powermonger, komp. 300 DM. Einz. 20 - 50 DM. Tel: 0941/999201. H.Groeger, Weichselmühlweg 5, 8401 Pentling.

AMIGA: Monkey Island 2 (40 DM), Lotus 2 (30), Bundesli. Man. Prof. (35), Kick Off 2 (25), Player Man. (25), 3D-Tennis (20), Logo (20). Tel: 04121/5276 (nur per NN!) HSV neu: Lotus 3 (60), originalverpa.

Amigianer aufgepaßt! Biete große Liste für PD-Software. Heute noch anfordern bei: S. Feige, Kahrstr. 74, 4300 Essen 1. Liste gegen Rückporto (Briefmarken). PS: Alles billig abzugeben.

Verk. f. Amiga Railroad Tycoon 40,- DM, Pirates 35,- DM, Tie Break 45,- DM, Kick Off 2 30,- DM, Kick Off 1 u. Extra Time je 10,- DM u. andere. Preise VB. Liste bei Burkhard Kammen, Tel:02152/7536.

Amiga 2000 Tower, 80 MB Festpl., AT-Karte, VGA, 2 LW 5,25, 2 LW 3,5. Pr. VHB. Spielesamml. Amiga, 110 Originale Pr. VHS. Tel:069/622299

AMIGA-ORIGINALE ab 10,- DM! Top-Games, z.B. Lemmings, Battle Isle, Mig-29-Fulcrum, u.a. Liste gg. Freiumschlag: H. Springer, Lennéstr. 77, O-1200 Frankfurt/Oder

TOP: Amiga Tips, Tricks, Cheats, Codes u. Lösungsheft! Über 3000 Tips, Cheats usw. in einem DIN A5 Heft! Nur 10 DM! Jetzt auch mit Moduladressen! 10 DM an: C.Dahl, Feldstr. 53, 2120 Lüneburg! 48h Service!

Diverse Software für Amiga abzugeben. Schreibt an: Gerhard Rieser, Rud.-Steinacherstr. 1, A-6112 Wattens/Tirol, Austria

Verkaufe Amiga-Originale! Große Auswahl! Preise zwischen 10 DM u. 55 DM. Gratisliste anfordern bei: Wolfgang Biersack, Leopoldstr. 17, 8590 Marktredwitz, Tel: 09231/4204

Verkaufe die 600 besten Amiga PD's. Spiele, Demos, Anwender. Jede Disk nur 2,-. Liste geg. 1,80 in Briefm. Lothar Weiß, Hoffmeisterstr. 4, 7140 Ludwigsburg.

Originale! Battle Chess 2, Elvira 2, Indy 500, X-Out, Special Forces, Stellar 7, Star Control, Stadt der Löwen, UMS I, Starflight 1 + 2, Basketmanager, Dungeon Master. 06542/22160

Programmiere Intros, Demos, Menüs (Amiga): Manuel Weiner, Augustenstr. 112, W-7000 Stuttgart, Tel: 0711/627772 - Gratis Demo-Disk gegen Leerdisk + Rückporto.

Verkaufe für AMIGA 500 Zool, Premiere, Lotus III u.a.! Schreib an Untersberger, PF 43, A-1092 Wien.

Originale! More Lemmings, Pirates! Red Storm Rising, JU Football, Full Metall Planet, On the Road, Trans World, Night Shift, Imperium, Börsenfieber, 06542/22160

Amiga-Originale! Z.B. Abandoned Places, Altered Destiny, Willy Beamish, Ultima V, Rise of the Dragon, Police Quest II, Death Knights of Krynin, Goblins. Tel: 05382/6106.

Amiga! Digitalisierte Bildserien, 16 Graustufen, Hi-Res! Demodisk + Katalog für DM 5,- anfordern bei: Th.B. Esser, Postfach 123, A-4066 Pasching I AMIGA!

Verkaufe für Amiga Budokahn, Metal Masters, Shoot em up Konstruktion Kit, Powerdrome. Alle Originale, sehr guter Zustand. Jedes Spiel für 30 Mark. Tel: 08781/2559, Berni.

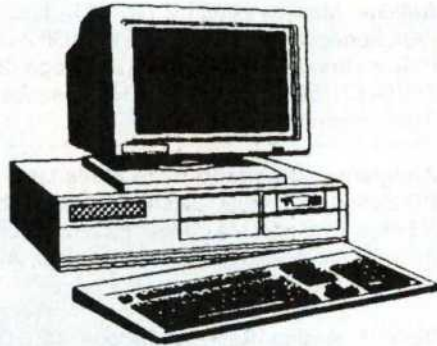
Die beste Amiga - C64 - PD-Software! Anwender, Grafik, Sound, Spiele und die brandneuesten Demos, Megademos und Diskmags erwarten Euch. Und der beste Abo-Service. Und das zum reinen Selbstkostenpreis, also fast zum Nulltarif. Fordert jetzt gegen 3,- DM Rückporto unter Stickwort Amiga oder C64 Kompletliste plus Amiga (1) C64 (2) Disketten mit Kostproben an!! J.D. Mallander, Knufstr. 28, 4290 Bocholt.

Alte Infocom-Originalausgaben! Zork Zero, Beyond Zork, Starcross. Außerdem Sim City + Terrain Editor + Future Cities + Ancient Cities, Red Storm Rising. Tel: 05382/6106.

TRIPEL - S

Super - Spiele zu Super - Preisen

Der besondere Software - Versand !!!



Tel. 0203/776066 - Fax. 0203/771250

Best.Nr.	Titel		Amiga	PC
92.12.01	Burning Steel	D	69,-	83,-
92.12.02	Wing Commander I	D	87,-	49,-
92.12.03	Indiana Jones IV	D	—	85,-
92.12.04	Wing Commander II	D	—	74,-
92.12.05	Zool	D	64,-	—
92.12.06	Lotus III	D	63,-	—
92.12.07	Shuttle	D	69,-	—
92.12.08	Der Patrizier	D	74,-	84,-
92.12.09	Piracy of the High Seas	D	75,-	—
92.12.10	Buck Rogers I	D	19,-	19,-
92.12.11	Might & Magic 4	D	74,-	—
92.12.12	Mega Lo Mania	D	25,-	—
92.12.13	S. of Weap. of Luftwaffe	E	—	84,-
92.12.14	Dune	D	74,-	59,-
92.12.15	S. of Monkey Island I	D	76,-	74,-
92.12.16	S. of Monkey Island II	D	79,-	82,-
92.12.17	F-16 Falcon	D	23,-	—

Alle Spiele sind sofort lieferbar. Weitere Angebote auf Anfrage. Wir informieren Sie gerne.
Versand gegen Nachnahme zzgl. Porto und Versandkosten. Ab 200,- DM versandkostenfrei.
TRIPEL-S, Software-Versand, Buchholzstr. 27, 4100 Duisburg 1, BRD

ST

Atari ST + STE + Falcon 30 Demo + PD-Club. Infodisk für 3 DM bei: Jens Lohmann, Nierberger-Höhe 44, 5400 Koblenz, Tel: 0261/69005.

Hey! Du hast einen Atari ST und was Dir aber fehlt sind gute PD-Spiele. OK, dann schreibe mit 1 DM in Briefmarken an: N. Schumacher, Am Königsbusch 68, 5163 Langerwehe.

Div. ST Originale zu verkaufen! Liste kostenlos! Atari Tips, Tricks, Cheats u. Codes Liste! Über 1700 Cheats, Codes usw! Nur 10 DM! Bearbeitung innerhalb von 48 h! C.Dahl, Feldstr. 53, 2120 Lüneburg! Syst. ang.

Hey! Du hast einen Atari ST und was Dir aber fehlt sind gute PD-Spiele. OK, dann schreibe mit 1 DM in Briefm. an: N. Schumacher, Am Königsbusch 68, 5163 Langerwehe.

Atari-Software: Alternate Reality: DM 18,-, Dragons of Flame, Logo: je DM 30,-, Sim City + Populous: DM 45,-, Chaos Strikes Back: DM 30,-, Rings of Medusa: DM 35,- Thomas Pratzsch, Trierer Straße. 445 - ATV, 5100 Aachen.

Verkaufe Orig. Atari ST Software: Anwendungssoftw. (40 bis 120 DM) sowie Spiele (von Bard's Tale b. Wayne Gretzky Hockey - alle 30 DM) Tel: 0951/68564 (mehrmals vers.)

Atari ST PD-Soft (1,90 DM/Disk) Katalogdisk kostenlos. M.Konopka, Bismarckstr., 47, 2949 Hohenkirchen. Diese Soft ist immer aktuell und kostet nur 1,90 DM/Disk *ST*ST*ST*

Verkaufe für Atari ST Turrigan 1, Turrigan 2, Monster Business für je 20 DM. Alles Originale mit Org. Verpackung. Tausche Auch gegen Super Off Road, Fire + Ice für 45 DM. Tel: 07046/352 (Eric)

Verk. Orig. Anwendungen, Becker Design + Buch Schnelleinstieg (80), 3D Construction Kit + Videok., Signum 2 + Buch Schnelleinstieg + Signum Buch (280) Tel: 02607/6029

Verk. 80 Originalspiele, z.B. M1, Monkey Island, Lemmings, Midwinter, Wonderland, Wolfpack, Kick Off 2, Falcon, Mig 29 Superfulcrum, Mega lo Mania, Powermonger, Tel: 02607/6029.

Atari ST + STE + Falcon 30 Demo + PD-Club. Infodisk f. 3 DM : Jens Lohmann, Nierberger-Höhe 44, 5400 Koblenz, Tel: 0261/69005.

C-64

***** C-64 ***** Neue und alte Spiele für den kleinen Commodore, PD, zu verkaufen. Gratisliste auf Disk anfordern! Riesenauswahl! Schreib an: G.Hall, Postfach 36, A-1108 Wien.

C64-PD-Software f. nur je 1,00 DM je Diskseite. Noch heute umfangreichen Gratis-katalog anfordern. Jan-Ole Romann, Lenschower Weg 26, 2400 Lübeck.

Haaaalt - Stop - 64'er Fans! PD-Stuff für Euren Borkasten gibt's bei: M.Klein, Wätjenstr. 26, 2800 Bremen 1. Liste natürlich GRATIS anfordern m. Kontaktkarte.

Yep Demo-Freax! Hab f. C64 immer neueste Demos, Mags und andern Stuff! Nur PD-Soft!! Auch Abos! Liste gg. frank. Rückumschlag bei: R.Martini, Ostwall 3, 4600 Dortmund, Germ..

Haaaalt - Stop - 64'er Fans! PD-Stuff für Euren Borkasten gibt's bei: M.Klein, Wätjenstr. 26, 2800 Bremen 1. Liste natürlich GRATIS anfordern m. Kontaktkarte.

***** C-64 ***** Neue und alte Spiele für den kleinen Commodore, PD, zu verkaufen. Gratisliste auf Disk anfordern! Riesenauswahl! Schreib an: G.Hall, Postf. 36, A-1108 Wien.

Tolle Spiele, Anwendungen, Demos für den C64 und vieles weitere im neuen PD-Katalog. Gratis bei Jan-Ole Romann, Lenschower Weg 26, 2400 Lübeck.

PC

Verkaufe PC-Spiele: Simearth und European Championship '92 je 60 DM, Mad-TV und Steigenberger Hotelmanager je 50 DM und Populous für 20 DM. Philipp Eckardt, Grabenstr. 41, 5970 Plettenberg.

MS-DOS - MS-DOS Neueste PD Software. Liste gratis anfordern. T.Panyrek, Postfach 92, A-1152 Wien.

***PC*PC*PC* Fast umsonst: PD-Software abzugeben.** Gratisliste anfordern bei: R.Schneller, Postbox 2, A-2703 Wr.Neustadt

MS-DOS, Amiga, C-64 Software (PD) günstig abzugeben. Computertyp angeben. Gratisliste anfordern bei: Hot Soft, PO Box 71078, L7T 4J8, Burlington, Ont., Kanada

Verkaufe PC-Originale, BMP, DSA, Indy IV, WC I incl. SM I + II, Championship Manager, Joe Montana Football, Special Forces. Tausche auch!! Suche Patrizier!! DM 50 - 80 p. Game. B.Wieloch, Düsseldorf, 0211/400410

MS-DOS-Spiele: Civilisation 60 DM, MUDES 49 DM, Masterblazer 30 DM, Battle Isle Data 30 DM *** Gameboy-Spiele: R-Type 35 DM, Tel: 0221/892230, Köln, (David)

Verkaufe Deluxepaint 2 Enhanced für IBM PC. Originaldisks 3,5 und 5,25", deutsche Anleitung, Update-Karte, Bestellkarte, Karafonts, Org. Verpackung, VB 300,-. Angebote an: 0911/676543 ab 19.00 Uhr.

Verk. PC-Originale: DSA, Lure of t. Tempress (dt.) je 40 DM, Kings Quest VI 50 DM, Lösung Quest f. G. 3 u. KQ 6 je 15 DM, incl. Porto, abends 02064/55837

Verk. EOB (5 1/4, 35 DM), Lord of the Rings (5 1/4, 30 DM), Death Knights of Krynn (3 1/2, 30 DM), org. MS-DOS 5.0 (3 1/2, 100 DM), Tel: 07032/31742, Sebastian.

Für PC MAD-TV DM 75, Rock'n Roll DM 50, Klax DM 40, Lemming 2 DM 60, Airline DM 60. Tel: 05130/79654

Spitzensoftware für "richtige" Computer: PC-Originale: A.Train, komplett deutsch, 50 DM + Porto u. NN. Patrizier, komplett deutsch, 50 DM + Porto u. NN. Tel: nur Di u. Fr zw. 19 u. 20 Uhr: 0421/651967.

MS-DOS: Tristan 60 DM, Espania - The Games 40 DM, Double Density 30 DM, Pinball Dreams 60 DM, Logical 30 DM und Rock'n'Roll 30 DM!! Telefon nach 16 Uhr 0511/561753.

***PC*PC*PC* Fast umsonst: PD-Software abzugeben.** Gratisliste anfordern bei: R.Schneller, Postbox 2, A-2703 Wr.Neustadt

MS-DOS, Amiga, C-64 Software (PD) günstig abzugeben. Computertyp angeben. Gratisliste anfordern bei: Hot Soft, PO Box 71078, L7T 4J8, Burlington, Ont., Kanada

***PC*PC*PC* Fast umsonst: PD-Software abzugeben.** Gratisliste anfordern bei: R. Schneller, Postbox 2, A-2703 Wr.Neustadt

MS-DOS - MS-DOS Neueste PD Software. Liste gratis anfordern. T.Panyrek, Postfach 92, A-1152 Wien.

Verkaufe PC-Spiele: Simearth und European Championship '92 je 60 DM, Mad-TV und Steigenberger Hotelmanager je 50 DM und Populous für 20 DM. Philipp Eckardt, Grabenstr. 41, 5970 Plettenberg.

Origin. Wing 2 dt. / Epic / GuySpy / Nova 9. Pro Spiel nur 30 DM. Tel: 0521/883738. Neu: Mantis 60 DM.

Verk. PC-Spiele: Sherlock Holmes! 70 DM, Darkseed 70 DM, Sensible Soccer 60 DM, Laura Bow 2 70 DM, Espana the Games 92 60 DM, Battle Isle, BMP je 50 DM, + NN. Tel: 06251/39726.

Verk. PC-Orig.: Elvira, Monkey Island 2, Dune, Wizardry 6, LHX, Big Business, Intruder, SimCity, Midwinter 1, Ultima 6, Super Space, Invaders, ATP, UMS 2. Tel: 07741/66341.

Alles Originale PC / ATAC 60,- / B17 60,- / MIG 29 M 50,- / Epic 50,- / Falcon 3.0 60,- / Mission 40,- / Gunship 2000 Mission 40,- / Shuttle 50,- / Thunderhawk 50,- / F117A 60,- / SU 25 Stormovik 40,- / OP-Harrier 30,- / Tel: 07664/1528

Diverse Software für PC abzugeben. Schreibt an: Gerhard Rieser, Rud.-Steinacher-Str. 1, A-6112 Wattens/Tirol, Austria.

Verk. oder tausche SPACE QUEST 4 und POLICE QUEST 3 (orig., kompl. dt., PC), Preis n. VB. Tel: 08621/3630, nach 17 Uhr anrufen (Robert verlangen).

VERKAUFE Secret Weapons, F-117A + Gunship 2000 m. Originalsoftware, Büchern, Overlays. VB je 90,- DM o. Tausch gegen Red Baron. 9-17 Uhr Marc Eckermann, Tel: 040/7219024.

KONSOLE

Verk. MD-Module: Shining, Starf., PC 2 + 3 je 60,-; Cadash, Popul., Vermilion, Might + M., F 22 je 45,-; Splatterh. 2, Sonic je 40,-; Tel: 0211/555366

NEU TAURUS NEU

SOFTWARE

Der Versandspezialist in Österreich

Riesenauswahl an Games und Anwender für PC und AMIGA

TIEFSTPREISE

Tel. Wien 332-38-80 Fax Wien 332-38-81
Postfach 66 Postamt 1202 Wien

!! Binnen 24 Stunden geht die Post ab !!

Verk. für Super NES Final Fant II für 90,- DM. Tel: 04154/6793 (fragt nach Martin)

Verk. Mega Drive Module, EA-Hockey, John Madden Football, Sonic I, Quackshot jp., Ferrari Grand Prix Challenge, David Robinson Supreme Court. Evtl. Tausch. B.Wieloch, 0211/400410.

Verkaufe, tausche, kaufe Super-NES-Module zu fairen Preisen. Suche auch MD, GB ... ruft an: 07391/4401 oder schreibt: Andreas Dubois, Starenweg 9, 7930 Ehingen.

Verk. GB-Module: GB-Wars 100 DM, T2 40 DM, Parodius 50 DM, Turrigan 40 DM, WWF 40 DM, R-Type 40 DM ... alle mit Anleitung u. Verpackung. Erik Heneka, 07251/44887 ab 16 Uhr.

Sega Mega Drive jap. mit Shining in the Darkness, EA Hockey, Aleste, Starflight u. Vermillion zusammen DM 500,-. Tel: 06221/484810.

Verkaufe PC-Engine Spiele: Dragon Spirit, Wonderboy 2, Kato + Ken, Dungeon Explorer und Ordnyne, billig. Tel: 06027/5403 (Andreas) ab 15 Uhr.

Verkaufe Sega Mega Drive, Zubehör + 30 Spiele! Auch einzeln! Verkaufe auch Spiele für Famicon + Master, PC Engine + Nintendo! 0431/641670 0431/641670

Verk. MD-Module: Shining, Starf., PC 2 + 3 je 60,-; Cadash, Popul., Vermilion, Might + M., F 22 je 45,-; Splatterh. 2, Sonic je 40,-; Tel: 0211/555366

ANDERE

Verk. Rings of M., Midwinter, Another World, Death Knights, B.T. 2, Amberstar, Shanghai, Dragonflight Suche Spiele von Infocom, SSI (nur Originale) Tel: 0721/859677.

**** TRISTAR + RED SECTOR INC. **** To get the hottest demo-abo of the scene write to: Henning Schmidt, Rheiner Str. 14, D-4447 Hopsten. 2,- DM/Disk 0-3 days warez! ACHTUNG: KEINE RAUBKOPIEN!

Löse meine Software-Sammlung auf. MIDI-Songs (ca. 300 Songs!), Graphik (über 2500 Graphiken), 400 Signum Fonts. Jede Packung enthält 10-30 Disks. Infos: Andreas Langer = 08868/321

Verk. orig. Lotus 123 / Free / ance Graphics / Ami Pro / Windows 3.1 / Dos 5.0 Chiffre-Nr. 508

SucheSoftware

AMIGA

Kaufe Amiga-Originale (nur mit Anleitung und Verpackung). Listen und Angebote an: Wolfgang Eisend, A.F. Vom-Endt-Straße 13 a, 8572 Auerbach/Opf., Tel: 09643/8214.

Suche DRINGEND "DAS SCHWARZE AUGE" od. andere Rollis. Schreibt an A. Janák, Kl. Schaftrift 20, O-4502 Dessau. 101% Antw.. Only Amiga! Tauschpart. m. Liste auch.

Kaufe Amiga-Originale 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.

PC

Suche dringend für IBM-PC: Willow von Mindscape. Zahle ggfs. Neupreis! Tel: 0201/420573 (nach Frank fragen)

Suche dringend das Spiel Pirates! von Microprose für den PC! (MS-DOS) Eric Pribyl, Nahmitzer Damm 6 b, 1000 Berlin 48 o. Tel: 030/726926 -Nur Originale-

Kaufe PC-Originale mit Anleitung und Verpackung. Listen und Angebote an: Wolfgang Hüber, Friedrichshofener Str. 38, 8070 Ingolstadt.

Suche PC Spiele. Nur Originale, komplett mit Anleitung. Lothar Ries, 6432 Heringen, Gasse 5. Tel. 06624/1842.

Kaufe PC-Originale nur mit Anleitung und Verpackung. Listen u. Angebote an: Michael Ruhrberg, Stubertal 61, 4300 Essen 1.

KONSOLE

Kaufe GameBoy-Spiele mit Anleitung und Verpackung. Listen und Angebote an: Wolfgang Hüber, Friedrichshofener Str. 38, 8070 Ingolstadt

Suche für dt. Mega Drive: Desert Strike, EA Hockey 93, Bard Knuckle. Schreibt an: Martin Hald, Kuessnacherstr. 27, 7891 Lienheim

Kaufe noch jede Menge Konsolenspiele, bevorzugt Megadrive, NES u. Supernes. Tausche auch 2 Megadrivespiele geg. 1 Supernes. Tel: 0641/84874 ab 14.00 Uhr, nachmittags, Karl-Heinz.

ANDERE

Spectrum Suche das Spiel "Firelord" von Hewson! Zahle Höchstpreis! Angebote an: Peter B. Dietze, Vietmeierstr. 20, W-4432 Gronau.

Suche Hardware

AMIGA

DRINGEND! Suche Amiga 2000, 2. Laufwerk erwünscht. Angebote an: Peter Janiszewski, Hauptstr. 8, O-1801 Brielow.

DEFEKTE AMIGA 500-3000 gesucht. Zahle defekt bis 250 DM, intakt bis 300 DM. 02371/32555 oder 0241/574544 (Thomas)

ANDERE

Bastler sucht intakte od. defekte Computer (-schrott) (z.B. Robotron, KC, Atari ...). Auch Floppys usw. Henry Borchardt, Feuerwehrdep. 2, O-7701 Gr. Särchen.

Suche Drucker, Neun-Nadel- oder Tintenstrahldrucker. Kein Farbdrucker! Zahle bis 200,- Mark. Angebote an Marcel Baessler, Virchowstr. 15, O-7144 Schkeuditz.

Biete Hardware

AMIGA

Sega Mega + 7 Konsolen, 7 Mon. alt, 500 DM. A 500 + Monitor, 2. LW, 1 Meg + ca. 20 orig. Spiele f. 950,- DM. Tel: 08431/49720 ab 18.00 Uhr.

Verk. Amiga 500 + Monitor + 3 Joysticks + 3 Diskettenboxen + einige Original Spiele. Tel.: 8.00 - 18.00 06196/75101, Tel.: 18.00 - 21.00 06196/71176. VB 800 DM + Erweiterung 1 MB.

Verk. A500, 1,5 MB aufrüstbar- 3,5 MB. Knappe 2 Jahre alt, sehr guter Zustand! Design New Art (limited). + (Beast + DPaint III) etc. VHB 1200,-. Tel: 0621/858572 (ab 20.00 Uhr)!!!

Verk. Amiga-1000 + 1084-S, Farbmonitor + 1 MB-RAM + 2. Floppy + Cruiser + Programmierhandb. + Kickstart 1.3, Top-Zustand, VB: 1200 DM. Tel: 06105/5622 - Philipp Böttcher.

Verkaufe CDTV + Infrarot Maus + Tastatur + Floppy + 5 CDs für 1650,- DM. Timo Nowak, Silcherstr. 1, 6330 Wetzlar. Tel: 06441/31634.

Sega Mega + 7 Konsolen, 7 Mon. alt, 500 DM. A 500 + Monitor, 2. LW, 1 Meg + ca. 20 orig. Spiele f. 950,- DM. Tel: 08431/49720 ab 18.00 Uhr.

Okay Soft
 AM GRADEN 2 W-8471 WEIDING
 TEL. 09674 -1279 FAX -1294
 hotline news -8405

	PC	AMIGA
1869	DV 80,90	72,90
Aces of Pacific	DV 74,90	a.A.
Amberstar	DV 80,90	71,90
Ashes of Empire	89,90	81,90
Civilization	DV 89,90	71,90
Das schwarze Auge	DA 82,90	69,90
Epic	DA 71,90	63,90
Eye of Beholder 2	DV 79,90	77,90
F-15 Strike Eagle 3	87,90	—
Hexuma	DV 81,90	79,90
History Line	DV 81,90	69,90
Humans	DA 58,90	55,90
Indiana Jones IV	DV 85,90	a.A.
Jimmy White Snooker	DA 66,90	66,90
Kings Quest 6	79,90	—
Laura Bow II	DV 75,90	66,90
Leather Phobos 2	DV 86,90	—
Legend Kyrandia	DV 65,90	57,90
Lemmings 2	DA 72,90	a.A.
Links 386 pro	89,90	—
Lotus 3	—	49,90
Lure of Temptress	DV 74,90	63,90
Maniac Mansion	DV 64,90	60,90
Might + Magic 4	69,90	a.A.
Monkey Island 2	DV 78,90	77,90
Patrizier	DV 80,90	66,90
Push over	66,90	54,90
Quest for Glory 3	71,90	—
Rex Nebular	DA 79,90	—
Sensible Soccer	a.A.	53,90
Shadow of Beast 3	—	56,90
Sherlock Holmes	DV 78,90	—
Sim Earth	DA 89,90	69,90
Space Quest 4	DV 82,90	66,90
Spellcasting 301	62,90	—
Summoning	66,90	—
Troddlers	DA —	52,90
Ultima 7	DV 90,90	—
Wing Commander I	dt 80,90	77,90
Wizardry 7	82,90	—
Wizard	DA 59,90	55,90
Zool	DA —	49,90

SOUNDBLASTER 2.0 168.-
neu SOUNDBLASTER 2.5 199.-
SB-PRO 4.0 399.-
ATI Stereo FX 287.-
AdLib Soundkarte 125.-
AdLib Gold 455.-
Roland SCC I 799.-
PUBLIC DOMAIN ab DM 3.-
kostenlose Komplettliste anfordern!
 Nachnahme DM 7.50 Ausland DM 12.50
 Vorkasse / Stammkunden DM 4.50

Die besten neuesten Games zum Traum-Preis!

Unser Tip: Bestellen Sie jetzt! Unser Service ist einmalig!

Die heißesten Games für lange Winterabende in deutsch oder mit dt. Anleitung, na klar!

Best.Nr.	Titel	PC 3,5" o. 5,25"	Amiga
1.1990	Secret of Monkey Island II	86,00	84,00
1.1991	Indy 4 (Das Top-Spiel)	86,00	84,00
1.1992	Der Patrizier (Irre gut)	86,00	84,00
1.1993	Lemmings Tribes 2	89,00	86,00
1.1994	Pinnball Fantasies (machtsüchtig)	—	76,50
1.1995	Legend of Kyrandia	86,00	84,00
1.1996	Shadow of the Beast III	—	79,00
1.1997	Quest for Glory III	90,50	89,00
1.1998	Vision	90,50	89,00
1.1999	Alone in the Dark (Klasse Game!)	90,50	—
1.2000	Waxworks (unheimlich gruselig)	90,50	—
1.2001	Kings Quest Nr. VI (Super!!!)	86,00	—
1.2002	Rex Nebular and the Cosmic Dancer	99,90	—
1.2003	Sherlock Holmes (Edles Game)	86,00	—
1.2004	Wizardy (spannend)	86,00	—
1.2005	Street Fighter II (Action)	68,00	58,00
1.2006	Ultima 7 (Irre gut)	92,50	—
1.2007	Das schwarze Auge (Super Game)	82,00	74,00
1.2008	Ween (Traumhaftes Spiel)	86,00	84,00
1.2009	Dune (echt Klasse)	50,00	74,00
1.2010	Ein Spiel unserer Wahl z.B. Wing Commander II, Heimdall, Castles, Space Quest III (grauenhaft billig)	40,00	40,00

NEU! Mega Drive Sonic Nummer II nur DM 100,00!!!
 NEU! Game Gear Indy 3 nur DM 60,00!!!

Wir liefern sofort in Windeseile! Und das tun wir per Nachnahme zzgl. DM 9,00 oder wenn Ihr einen Scheck beilegt zzgl. DM 5,00 (ins Ausland versenden wir zzgl. DM 25 Kosten bei Nachnahme oder Scheck DM 6,00) Unser irre gutes Angebot: Ab 2 Spielen liefern wir versandkostenfrei und geben 3% Skonto!!!! Das ist Klasse, nicht wahr. Wir haben jedes Spiel! Deshlab: Bitte sofort anrufen, wenn Ihr mehr wissen möchtet! Danke!

Ihre Bestellung richten Sie bitte an: **DIF Game Verlag, I. Gunia, Kampstr. 34/1.93, W-4650 Gelsenkirchen 2, Gewerbegebiet, Tel.: 02 09 / 58 68 22 oder 58 68 23 und Fax 02 09 / 58 68 24**
 Wichtig! Ein Katalog und Infobrief ist kostenlos. Und Ihre Bestellung ist bei uns in den besten Händen!!! Rufen Sie doch bitte jetzt an!

Amiga 500, Zweitlaufwerk, Action Replay 2, TV Modulator, Maus, Joystick, Literatur u. 13 Originalspiele zu verkaufen. Preis: 750 DM (VB). Angebote an: Henning Krämer, Tel: 02252/2754

A 500 1 MB 2. Laufwerk Monitor 1084 S Joystick Competition Pro Originalsoftware Amberstar Dune (Spiel des Monate 7/92 Preis 1100,- DM VB Tel: 07181/83451, verlangt Frank ab 18.00 Uhr.

Verk. Amiga 2000 C m. 2 x 3,5" Floppys u. Monitor. Kickstart 2.0 u. 1.3. Habe org. Spiele (Civilization, 1869, Railroad Tyc Erst 1 Jahr alt. VB 1400,-. Tel: 07153/28932, Marcus verl.

Verk. Amiga 500 + Monitor + 3 Joysticks + 3 Diskettenboxen + einige Orig. Spiele. Tel: von 8.00 - 18.00 06196/75101, Tel: von 18.00 - 21.00 06196/71176. VB: 800,- DM + Erweiterung 1 MB.

A-500, LDG-Player + Zubehör, 1 MB Mon CM-8833, 2. LW, 15 orig. Spiele, 80 Comp. Zeitschrft. usw. NP: 4500,-. Alles 100% ok, kein Einzelverk. Ab 18.00. Nur an Selbst-abholer. Tel: 07442/4625. VHB.

Amiga 500, 1 MB, 2. LW, intaktes internes LW 3,5" für A 500/2000, auch einzeln, billig. 02371/32555 oder 0241/574544 (Thomas)

Turbokarte Harms-P-030-+ / 68030 / 2 Meg für A 2000/500 (Karte), Freezer Action Replay III, Kickstartumschl., 2 Eprom/Rom incl. Antiviruseprom. Diverse Fachliteratur, 04844/457.

Verk. Amiga 2000, drei Orig. und Video Monitor 1084S. Preis nur 1900 DM. Tel: 08171/51108. (2 Joy. + Maus + 2 Handbücher)

Amiga 500 + Monitor + 1 MB + 150 bespielte Disks + Actionreplay 2 + 4 Player-Adapter + 4 Joysticks. 2 jahre alt (Neupreis: 2300,-) VB 1400,- Call: 08141/25085 !!!

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

Österreich: Verkäufe Amiga 2000 + Mon. + 3 Laufwerke (+280 Discs) + viel Zubehör (2 Mäuse, Joyst., Magazine, Originalprg.) Top Zustand + extrem günstig!!! Tel: 06434/4263

Verk. Amiga 500 mit 2,3 MB, Zweitlaufwerk mit Trackanzeige, Monitor Philips 8833 CM (Stereo) + 5 Originale, z.B. Lemmings, Pirates, VB 1200,- 05373/6370, ab 17.00, Dirk.

TOP-ANGEBOT!! Verkäufe CDTV-Amiga mit Fernsteuerung, CD-ROM's, Floppy, Sowie Games für nur 1600 DM abzugeben! (Auch Tastatur in schwarz) Tel: 0211/7489350.

ST

Verk. Atari ST 1040 + Farbmon. + 2. Floppy + 36 Orig. + 1 Joystick + Maus + 2 Diskboxen + ca. 120 Leerdisk. VB 1050 DM. Oliver Refle, Tel: 0911/65792, 8500 Nürnberg 70, Ossietzkystr. 91

Verk. Atari 1040 ST (inkl. Monitor SM 124, ext. Disklaufw., Maus u. div. Zubehör) für 500 DM. Tel: 0951/68564 (ruhig mehrmals versuchen!)

Biete Atari 1040 STE + Colormonit. + Peacocdrucker + 520ST + Monochrommonitor + Floppy sowie div. Spiele, z.B. Indy 3, Baby Jo usw. Nur zusammen f. 2200 DM Festpreis. Hartmut Thoms, Grüner Wald 5, O-1211 Marxdorf

C-64

Verkaufe C 128 D + Monitor + viele Originalspiele z.B. Bards Tale 3, Ultima VI usw. + 200 Discs + Hard-Box + div. Literatur, nur gesamt. VB. Tel: 0911/794515, Sascha Changizian, Alte Reutstr. 182, 8510 Fürth.

Verkaufe C64 + 1541 II Laufwerk + Original Games (Ultima V Pool of Radiance, Battle Chess, Golden Disk, Giga-Paint) + etliche andere Games. 100% ok und originalverpackt. Preis n.V. Tel: 089/6016496, 8000 München.

C64, 1541-II + Par.-Kabel, 1802, AR. 6.0, Simons Bas., Lightp., W&T-Interf. viel Softw. (Orig.), ... NP. 2000 DM, VP. 1199 DM (VB) R.Goldberg, Finstere Gasse 9 a, O-8122 Radebeul 6. Dank.

C-64 II, Floppy 1541, Datasette, Joystick, Disk-Box, 30 Disk. mit Spielen, 10 Kass. und 25 ASM-Hefte für 450 DM. Tel: 06391/1778. Christian verlangen.

Verk. Drucker: Präsident 6325 mit Interface für C-64, gut erhalten, da kaum genutzt (wegen Systemwechsel), orig.-verpackt, VB 200,- DM. Steven Brandt, Tel: 039087/217.

Verkaufe C 128 D + Monitor + viele Originalspiele z.B. Bards Tale 3, Ultima VI usw. + 300 Discs + Hard-Box + div. Literatur, nur gesamt. VB. Tel: 0911/794515, Sascha Changizian, Alte Reutstr. 182, 8510 Fürth.

PC

Verk. 286-AT, 12 Mhz, 2 MB RAM, 105 MB Festpl., VGA-Karte und Monitor, 2 Floppies (5,25/3,5 Zoll), VB: 1500 DM, Kai Wille, Tel: 0208/752442.

Escom 386 SX (schwarz), Tower, 16 Mhz, 2 MB RAM, SVGA.Karte + Farbmonitor, 5 1/4 und 3 1/2 LW, 52 MB HD, Maus, MS-DOS 4.01, Orig: Sofortware für DM 1500. Tel: 069/852315, Ralph Führer.

Verk. 386/40, 64 KB-Cache, 4 MB-RAM, 120 MB-Quantum-HD, SVGA-Mon. (SSI), SVGA-Karte (1 MB, ET 4000), 2 LW, Mouse, MS-DOS, 2 Orig. Spiele, div. Extras. VB: 2500 DM. Tel: 07524/1237, Christian.

386-25 Mhz, 105 MB HD, 4 MB RAM, VGA-Karte 1 MB, 2 LW, Soundblaster, Tastatur, SVGA-Monitor, strahlungsarm, DR-DOS 6.0, versch. Bücher, Shareware. Fast neu, VB 2100 DM. 0621721886

386SX, 4 MB, 87 MB, FPlatten, 5 1/4, 3 1/2 Gameport, Coprozessor, Adlib, Skanner, Multiskann, VGA. VB 2000 DM. Atari ST, 1 MB, 250 DM, Richard Holz, Köln, Tel: 0221/583960

Gut erhaltener Schneider-Euro-PC, 3 Jahre alt, mit 2 Laufwerken, MS-DOS 3.3, Mouse, Works und Monitor zu verkaufen. Preis nach Vereinbarung. Sofort melden bei: 05522/82967, Martin Hofer, 336 Osterode.

Highscreen 286/16 Mhz, 1 MB RAM, 32 MB Festplatte, SVGA-Monitor, 3 1/2 u. 5 1/4" Laufwerke, Maus, Joysticks, viele Spiele, DR-DOS 5.0, nur 1.600,- DM, L.Faßmann, Chemnitztalstr. 2, O-9101 Garnsdorf.

Escom 386 SX (schwarz), Tower, 16 Mhz, 2 MB RAM, SVGA.Karte + Farbmonitor, 5 1/4 und 3 1/2 LW, 52 MB HD, Maus, MS-DOS 4.01, Orig: Sofortware für DM 1500. Tel: 069/852315, Ralph Führer.

KONSOLE

Sega Master System mit 3D-Brille, Light Phaser, 15 Spiele, z.B. Phantasy Star, sowie Game Boy mit Akku-Pack, Game Light. Alles 1/2 Preis, Tel: 0211/662428.

Verkaufe: Game Gear + Columns + Castle of Illusion + Dragon Crystal für 250 DM. Alles im Top-Zustand! Tel: 0214/671107 ab 18.00 Uhr.

Verkaufe: Mega Drive Pal/RGB Kombi + Joystick + Joypad + 9 Spiele (F22 Interceptor + Streets of Rage etc.) VB 700,- DM, 0511/5479813 (Sven) ab 16 Uhr.

Die Gelegenheit: Verk. Mega Drive (jap.) mit 14 Spielen. Z.B. Sonic, Warsong, EA Hockey, Th. Force III, Masha Aleste u.a. Ruft an: 05724/8006 (Matthias)

Verk. Mega Drive + 6 Spiele + 2 Pads u. Kabel (jap.). 100% ok. VP. 08151/7198 (Niki). Auch einzeln.

Verk.: Sega-Megadrive (Pal/dt.), 2 Joypads, Japan-Adapter und 6 Spielkass. (Tecmo Worldcup, Sonic, Italy'90, EA-Hockey, Olympic Gold). VB DM 430,-. Tel: 040/6010243 (Tobias), Mo-Do ab 18 Uhr.

Verkaufe Lynx mit 11 Top-Spielen, z.B. Shanghai, Slime World, Chip's Challenge, Electrocop u.a. Komplet nur 450 DM VB. Tel: 08631/2249 (Mike) oder 08634/5699.

Ver. GB 1 Jahr alt mit Akkset, Licht, Tasche und 8 Spielen (GB-Wars, Parodius, T2, Turrican, R-Type ...). NP: 700 DM, Gesamtpreis VHB: 400 DM. Erik Heneka, 07251/44887 ab 16 Uhr.

Verkaufe: S.Mega-Drive + 7 Spiele (EA-H, S. Shinobi usw.) + Japan-Adapter f. 650 DM. Tausche Spiele auch gg. Super Nintendo-Spiele. Markus Maahs, Obere Dorfstr. 2 a, 5000 Köln 30.

Die Gelegenheit: Verk. Mega Drive (jap.) mit 14 Spielen. Z.B. sonic, Warsong, EA Hockey, Th. Force III, Masha Aleste u.a. Ruft an: 05724/8006 (Matthias)

Sega Mega Drive jap. mit Shining in the Darkness EA Hockey, Aleste, Starflight u. Vermillion zusammen DM 500,-. Tel: 06221/484810

Sega-Master System incl. 4 Spielen nach Wahl u. 2 Controlpads originalverpackt: DM 180,-. Rosendahl S., 08151/78194.

ANDERE

Chicony LAPTOP 5600, 386er, 2 MB, 20 Mhz, 85 MB FP1, 1,44 MB inklusive sep. VGA-Farbmonitor und 1,2 MB Floppy, Preis DM 3.100,00. Telefon 0221/395036 Mo, Di, Do ab 18.00

Mehrplatzanlage RMC/NOVELL. 1x 386 File-Server m. 300 MB FP, 1x 286 Workst. master, 4x 286er Workst., ST-1500 TEAC-Streamer, SIEMENS Laserjet IIP, NOVELL Netware ELS-II, IBM-DOS 3.3, Bj. 4/91 inkl. Kabelzub. für DM 8.950,00. 0221/395036 Mo, Di, Do ab 18.00

Biete US Robotics 16.800 HST Courier und Standard ab ca DM 1000,-. Für weitere Informationen schreibt an: Hot Soft, P.O. Box 71 078, L7-4J8 Burlington, Ont., Kanada. Fax 416-639-6901

Kaiserstühler Soft & Hardwarevertrieb Industriegebiet, 7836 Bahlingen

TITEL	Al/Pg	Amiga	IBM
1869	DD	80,00	90,00
Airbus 320	DE	94,00	94,00
A.T.A.C.	DE	—	104,95
B-17 Flying Fort.	DE	—	104,95
Battle Isle	DE	73,00	79,00
Bundesliga prof.	DD	69,00	69,00
Civilization	DD	80,00	99,00
Darklands	DE	—	105,00
Elvira 2	DD	77,00	86,00
Eye of Behold. 2	DD	—	85,00
Mad TV	DD	77,00	85,00
Might & Magic 4	DD	a.A.	a.A.
Monkey Island 2	DD	85,00	86,00
Patrizier	DD	77,00	89,00
Railroad Tycoon	DD	77,00	84,00
Red Baron	DD	85,00	90,00
Rex Nebular	DE	—	97,00
Shuttle	DD	a.A.	114,00
Shadow of Beast 3	DD	79,95	—
Silent Service 2	DE	77,00	80,00
Ultima 7	DD	—	90,00
Zool	DE	73,00	—
Wing Command 1	DD	a.A.	80,00

ext. Floppy 3,5" 143,00
Sound Galaxy BX 249,00
Infrarotmaus 125,00
Joystick Mini Competition 37,00
Farbige Maus 40,00

andere Produkte auf Anfrage!!!

**Versand & Ladenverkauf
Tel. & Fax 07663 - 6744**

Post-NNDM 9,- Vorkasse DM 6,-

HP-Paintjet 790 DM, 40 MB Atbus 19 ms 200 DM, 80 MB Atbus 350 DM, SW-Scanner 90 DM, VGA 1 MB 90 DM, MS-DOS 5.0 60 DM, Win. 3.1 60 DM, PC-Globe 50 DM, Super Print 90 DM. Tel: 0711/6405414 ab 19h

Verkaufe: Super Grafix + CD-ROM + Adapter + 4 Spiele (R-Type, Form. Soccer, Battle Ace, Wonderboy III (CD)) für 750 DM VB - 0511/5479813 (Sven)

Verschiedenes

*** Briefspiele * Fernspiele * Schweiz.** Kostenloses Infoheft über ein faszinierendes Hobby bei Reiner Leis, Postfach 118, CH-3920 Zermatt, Schweiz.

Ultima Underworld: Suche dringend Spielestand 7. Level oder 6. Level. Zahle für Porto u. Diskette DM 10,-. Tel: 09 11/47 11 36, Wochenende. Evelyn Marquart, Hainstr. 25-117, 8500 Nürnberg 40.

Top Nebenjob!! Ein bis zwei Stunden täglich (-100 DM). Info geg. frank. Rückumschlag & 1,50 DM (Scheck) bei Carsten Körbl, Kamper Weg 10 d, W-2358 Kaltenkirchen. Schnell!!!

Ich bringe Eure Bilder, Dias und auch Dich selbst auf Diskette. Jegliches Format und Auflösung. Anfrage unter 0221/7088372. Animationspräsentation und Slide-Show von Bildern o.a. möglich.

PD-Soft Club C64 sucht noch Mitglieder. Guenter Riedel, Im Winkel 4 a, 5431 Oberebert.

Verk.: Lösungshefte zu allen Sierra und Lucasfilm Spielen. Die Lösungen enthalten Pläne u. Fotos. Der Preis beträgt 12 DM + 3 DM Porto. Tel: 0511/626079.

Verkaufe: Lösungshefte zu Larry 1-5, Space Quest 1-4, King's Quest 1-5, Police Quest 1-3, Monkey 1-2, Indy 3-4 u.v.m. Der Preis beträgt 12 DM + 3 DM Porto. 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, Germany.

Biete komplette ASM Zeitungen von Heft 3/86 - 10/92 im Tausch gegen Game Boy mit Games oder Game Gear. Tel: 030/4911867

Verk. einige Lösungen od. Tips f. Monkey 1 + 2, Zack Mc Kracken, Indy 3 u. Codes f. Pirates! Preise gg. frank. Rückumschlag! Sandra Müller, Trierer Str. 125, W-5400 Koblenz.

Suche Videos, MC's, CD's und Platten von folgenden Gruppen: Böhse Onkelz, Störkraft und Kampfrinker. Zahle gut, tausche auch. Sven Bergmann, Ortsstr. 5 Nr. 5, O-6821 Zeutsch.

Komplettlsg. zu diversen Spielen. Mit diesen Aufslg. kommt jeder durch alle Level. Liste gg. 2 DM in Briefm. bei Lars Gudat, Hauptstr. 43, O-7551 Butzen (Aufslg. ab 1 DM)

SUCHE: GAME BOY + SPIELE o. ganze MODULSAMMLUNGEN ... Suche: Mega Drive + Sp., Nes + Spiele, Famicom + Sp., Neo Geo + Sp., Game Gear + Sp., Sega Master + Sp., Tel: 04521/71497 ab 17 Uhr.

******* NEBENVERDIENST ******* Bis zu 7800 DM in kurzer Zeit! Leichte Tätigkeit, völlig legal, v. zu Hause aus. Auch f. Jugendl. geeignet. Info gegen frankierten Umschlag bei: Claudius Schmidt, Granatweg 2, 4044 Kaarst. (Keine telef. Info) Schreibt sofort, es lohnt sich!

100 DM täglich ganz legal und für jedermann von zu Hause aus durchführbar. Infos gegen 1 DM RP bei Markus Schultheiß, Baumgartenweg 37, W-8780 Gemünden.

Achtung! Du kannst auf legale Weise Geld verdienen. Bei freier Zeiteinteilung. Info g. frank. Rückumschlag von Peter Schweinsberg, Kapuzinerweg 18, 3538 Marsberg 1.

Schweiz Eine der besten deutschsprachigen Briefspielsim. hat noch freie Plätze. Rainer Leis, Postf. 118, CH-3920 Zermatt, Schweiz.

Only the latest demos! 1 Disk 1,50 DM, Abo: 25 Disks = 30 DM, 50 Disks = 55 DM. Probleme mit Viren? No Problem! Ich finde und kille jeden Virus! Infos unter: 0931/24761

KOMPLETTLÖS. zu ü. 200 Amiga, ST + PC-Spielen! Z.B. alle Sierras, Lucasfilms, Infocom, sonst. Adv., etc. Liste 1,50 DM Rückpl. M.Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Preis: 7,80 DM inkl. Porto je Lös.

Fragen kostet nichts! Wenn Du auch 100 DM täglich Nebenverdienst durch leichte, legale Arbeit haben willst, hole Dir die kostenlosen Infos. Gordon Kleen, Thurgauer Str. 28, 1000 Berlin 51.

Wenn Ihr viel Geld bei leichter und von zu Hause ausführb. Tätigkeit verdienen wollt, schreibt mit Rückp. an: Enrico Schneider, Helmstedterstr. 16, 1000 Berlin 31.

OBERMOTZ, der VIDEOSPIELCLUB für (VER)kauf, tausch-freudige FREAKS! 14täg. (!) Club-ANZEIGENHEFT! Nur DM 2,- pro Monat Beitrag! A.Beck, Kilianstr. 51 a, 5400 Koblenz.

Verkaufe: NEO-GEO, 2 Joypads + Memory Card + Spiele, 3/4 Jahr alt. NP: 2200,- VB: 1500,- nur komplett. Tel: 0931/285726

EINMAALIG!! 100 DM täglich zu verdienen. Leichte von Zuhause ausführbare Tätigkeit. Info gg. frank. + adress. Umschlag. Matthias Grünwald, Liesgrundstr. 19, 8752 Schöllkrippen. Einmalig!!

Lösungen: Monkey Island 1 + 2, Operation Stealth, Maniac Mansion, Larry 5, Populous 2, Lotus 2, je 5,- DM, Geld bitte beilegen. Thomas Gotsche, Sudetenstr. 50, 5030 Hürth (frank. Rückumschlag)

Verk. Lösungen zu: Kyrandia, Lurte of the Temptress, Eternam, Plan 9, Darkseed je 15 DM, PC-Prg.: SLure o. t. Temptress, "DSA" je 40 DM, abends 02064/55837

Verkaufe Sega Mega Drive + Extras + 30 Spiele!! Verkaufe einige Spiele für Master, Famicom + Nintendo + PC Enging!!! 0431-641670 0431-641670 0431-641670 0431-641670 0431-641670

Biete Lösungen zu diversen Adventures und Rollenspielen. Preise: 10 oder 15 DM. Liste gegen frankierten Rückumschlag von: Christian Lovis, Ölhafendamm 22, 2940 Wilhelmshaven.

Verk. ASM 10/80, 89 kpl., ab 4/90, 91 kpl. 1/2/3/7/92, z.T. sehr gut erhalten. Power Ülay 7/91 und 9/92, Playtime 6/8/91 u. 2/6/8/92 kpl. oder einzeln. Tel: 04544/1689

Verkaufe 28 ASM-Poster (groß + klein) + 52 ASM-Postkarten (Gamemotive) + 60 ASM-Spiele - Bibliothek - Karten. Preis: 50 DM + Porto. Tel: 02104/7691B (Anrufbeantworter)

ASMAGOR! Ein Strat.-Wirtsch. Briefspiel! Nur 2,50 DM pro Runde! Gratisinfo per Postkarte anfordern bei: Lukas suchan, Im Felde 19, 7300 Esslingen.

Verkaufe ASM-Zeitschriften von 03.86 - 12.-91. Dazu ASM-Sonderhefte Nr. 1-7 und Nr. 14. Abzugeben im Sammelordner. Preis: 150 DM + Porto. Telefon: 02104/76910 (Anrufbeantworter)

Achtung!! Wiedereröffnung!! Die KIMBA-Box geht wieder ONLINE. Home of the white LION. 02166/59883 300-2400 Baud 8/N/1 MNP V42 V42 bis 24 Stunden ONLINE.

Achtung! Du kannst auf legale Weise Geld verdienen. Alles von zu Hause aus. Info g. frank. Freium. von Peter Schweinsberg, Kapuzinerweg 18, 3538 Marsberg 1.



Offizieller deutscher
APOGEE

Distributor *SUPER!*

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 1

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

PROFIS AUFGEPASST!!! BLUTIGER ANFÄNGER BRAUCHT HILFE. DAS PROBLEM HEIßT: FAIRLIGHT C 1985. WER HILFT MIR DAS SPIEL ZU LÖSEN, BZW. AN TEIL 2 ZU KOMMEN? ANSCHEINEND BIN ICH DER EINZIGE, DER DIESES SPIEL KENNT?!? CHEESY 0211/4184793

Lösungen: Monkey Island 1 + 2, Oper. Stealth, Maniac Mansion, Loom, Elvira 1 + 2, Larry 5, Zak McKracken. Je Lösung 5,- DM. Geld bitte beilegen. Thomas Gatsche, Sudetenstr. 50, 5030 Hürth (frank. Rückumschlag)

Verkaufe Liste mit über 170 Adressen von Zeitschriften, in denen man kostenlose inserieren kann. Schicke 5 DM (bar/Scheck) Töpferwein, Krockhausstraße 25, 4630 Bochum 1.

OBERMOTZ, der VIDEOSPIELCLUB für tausch/(ver)kauf-freudige FREAKS. 14täg. (!) Club-Kleinanzeigen-Heft! Beitrag nur DM 2 pro Monat! INFOS André Becker, Kilianstr. 51a, 5400 Koblenz.

**** Surprise! Productions/TRSI **** Neueste Demos! Einzeln + im Abo! (0 - 7 Tage) 2,- DM/Disk bei: Henning Schmidt, Rheiner Str. 14, 4447 Hopstein. Keine Raubkopien! Only legal! Back to the roots!! SP/1992

Verkaufe kompletten Jahrgang ASM 1990 für 40 DM und kompletten Jahrgang Power Play 1990 für 40 DM. Telefon 06624/6535.

BAKTERIUS - das "freie" Postspiel Infos bei: TPP, Mellumstr. 4, 2944 Wittmund. Bitte Rückporto beilegen!

ACHTUNG!!! Biete Cheatdisk!!! Über 500 engl. Cheats!! (Amiga) Die Disk gibts für DM 10 bei: Thomas Scharfy, Hungerbergstr. 43, 7057 Winnenden.

GOURMET, das Briefspiel für Feinschmecker. Komplexe Wirtschaftssimulation. Kostenlose Infos bei: Martin Schmidt, Postf. 1263, 8192 Geretsried 1.

Verkaufe ASM Jahrgang 91 komplett (12 Ausgaben) für 30,- DM / Interessenten melden bei: Frank Cornelius, Emscherstr. 15, 3300 Braunschweig/Ende.

Neo Geo + Spiele gesucht *** Famicom + Sp. gesucht *** Mega Drive + Sp. ges. *** Game Boy + Sp. ges. *** Nes + Sp. ges. *** Suche auch Modulsammlungen *** Tel: 04521/71497 ... ab 17 Uhr*

Verkaufe ASM: 4, 5, 7, 9, 10, 12/88, 1/89, 1,2 Spezialausg. Powerplay 4, 6, 10, 11/88. Happy Comp. 3, 4, 5, 10, 11/88. 50 DM + Versandkosten. H.Biere, Herderstr. 11, 4937 Lage.

8000 DM im Monat! Sofort durchführbare Tätigkeit von Zuhause aus! Auch für Jugendliche. Info geg. 1 DM RP bei, TASKIN Oguzhan, Lohmühlenstr. 20, 4650 Gelsenkirchen.

Junger, dynamischer Mann sucht Ausbildungsstelle als Kaufmann im Raum Stuttgart. Oliver Zander, Mercatorweg 11 c, 7000 Stuttgart 40, Tel: 0711/8261542.

Top-Nebenverdienst für jeden von Zuhause aus! Legal! Leicht! 9000 DM und mehr mon. möglich! Info gegen 1 DM frank. Rückumschlag bei M.Krüger, Mittelstr. 31, 4019 Monheim.

Verkaufe Lösungshefte zu allen Sierra- und Lucasfilm-Spielen. Die Hefte sind mehrmals getestet und bringen Sie garantiert zum Ziel. Sie enthalten den kompletten Lösungsweg und Pläne. Preis 12 DM + Porto. Tel: 0511/626079. Daniel Plappert, 3000 Hannover 1.

Suche Game Boy + Sp., NES + Sp., Famicom + Sp., Mega Drive + Sp., Neo Geo + Sp., Sega Master + Sp., Game Gear + Sp. Evtl. auch Tausch, z.B. 1 GB + 20 Sp. gegen 1 Famicom + 1 Sp. Tel: 04521/71497.

Habe ca. 3000 Lösungen (+ Karten) + Anleitungen + Codes für alle Systeme! Schnell + billig! Preise: 1-7 DM. Info gg. frank. Rückumschlag bei: R.Martini, Ostwall 3, 4600 Dortmund, Germany.

***** Schweiz ***** Eines der besten Briefspiele hat noch freie Plätze. Kostenloses Infomaterial anfordern bei: Rainer Leis, Postfach 118, CH-3920 Zermatt.

Bis zu 100 DM täglich! Leichte, legale Arbeit von zu Hause aus. Info gg. frankierten Rückumschlag: Charly Pawlik, Schützenstr. 43, 1000 Berlin 41. Es lohnt sich!

Das ultimative Postspiel in Sachen Fußball: Bundesliga Manager. Wer mitmachen will, Infos gegen 2,- DM bei Oliver Lersmacher, Auf dem Feldchen 16, 5143 Wassenberg-Birgelen.

LÖSUNGEN + TIPS zu fast allen Computer-Games. Einfach anrufen und fragen, ob gewünschtes vorh.! Tel: 0711/6498754 (FAX gleiche Nummer)

ENDLICH, jetzt kommt auch Du bis zum letzten Level Deines schwierigsten Spiels. Mit einer Komplettlsg. v. Lars Gudat, Hauptstr. 43, O-7551 Butzen. (Liste gg. 2 DM)

OBERMOTZ, der VIDEOSPIELCLUB für tausch/(ver)kauf-freudige FREAKS. 14täg. (!) Club-Kleinanzeigen-Heft! Beitrag nur DM 2 pro Monat! INFOS André Becker, Kilianstr. 51a, 5400 Koblenz.

Suche NES + Spiele, Game Boy + Sp., Famicom + Sp., Mega Drive + Sp., Sega Master + Sp., Neo Geo + Sp. Evtl. Tausch, z.B. Dein Game Boy + 20 Sp. gegen 1 Mega Drive + 1 Sp. Tel: 04521/71497

Verkaufe Liste über 170 Adressen von Zeitschriften, in denen man kostenlos inserieren kann. Schicke 5 DM (bar/ Scheck) Töpferwein, Krockhausstraße 25, 4630 Bochum 1.

MUNICH SOFTWARE CENTER
2 x in München

Goetheplatz
Häberlstr. 26, Tel. 089 / 5 34 115

Theresienstraße
Theresienstr. 152, Tel. 089 / 5 22 787

Wenn auch Sie eine Filiale in Ihrer Stadt eröffnen möchten, wählen Sie Tel. 089/5 22 787.

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.
- (43x80 mm = Höchstformat)

Der Anzeigenpreis errechnet sich wie folgt:
 *Bei Einsendung eines Konzeptes (s. Kleinanzeigenkarte):
 DM 10,- je angefangene Zeile + MwSt.
 (1 Zeile umfaßt 32 Zeichen für Buchstaben inkl. Wortzwischenräume und Satzzeichen)

Übrigens: Auf Wunsch veröffentlichen wir Ihre Anzeige auch **bis auf Widerruf!** In diesem Fall bitten wir bei Auftragserteilung um Beifügung einer **Einzugsermächtigung.**

Haben Sie noch Fragen?
056 51/92 99 16

TERMINE

Die ASM-Ausgabe 02/93 erscheint am **11. Januar 1993**

Anzeigenannahmeschluß für die Ausgabe 03/93 ist der **23. Dezember 1992**

TERMINE

Gewerbliche Kleinanzeigen

TOPSOFT GbR
IHR PARTNER
 für folgende Rechner und Videosysteme
 AMIGA - C64/128 - ATARI ST
 MS-DOS - SCHNEIDER CPC
 SEGA MASTER SYSTEM II - NES
 - SEGA MEGA DRIVE - ATARI
 LYNX - GAME GEAR - CDTV -
 GAMEBOY - SUPER NINTENDO
 SUPER PUBLIC DOMAIN
 für AMIGA - MS-DOS - 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

AMIGA-GAMES
Public Domain & Shareware:
 Revolution, Nebula, WAR, Mutant Camels, Calippo-Fresser, Simpsons Game, Croak, Space Taxi, The Last Refuge, Microbes,
SEVEN TILES (SOCCER!), Cybernetix!!
Super playable Demoware:
 Jaguar XJ 220, Dojo Dan, UGH!, Premiere, Beastmaster, Goblilins, Tiny Skweeks, Captain Dynamo, Pinball Dreams, KGB,
FIRE FORE!! (exclusiv Level)
Gesamtliste/Katalogdisk GRATIS!
Jede Disk nur DM 4,50 ab 10 DM 3,90!
 + Versandk. DM 4,-/Nachnahme DM 10,-
ROLF MORLOCK SOFTWARELINE
 Bahnhofstr. 42, W-6729 JOCKGRIM
 Tel. 07271-5 13 44 / Fax 07271-5 16 83

! Weihnachtsangebote !

☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

Computer & Konsolen	
AMIGA 500 PLUS	729,-
AMIGA 600	709,-
AMIGA 2000	1158,-
AMIGA 3000	a.A.
AMIGA 4000 INEU!	a.A.
CDTV	1098,-
Zubehör	
DISKETTEN NoName 3,5 HD	12,50
DISKETTEN NoName 5,25HD	7,00
DISKETTEN NoName 3,5 DD	8,50
DISKETTEN NoName 5,25DD	5,00
NINTENDO GameBoy	145,-
ATARI Lynx	195,-
SEGA MegaDrive	269,-
Super NES + Spiel	289,-

! GRATISLISTE SOFORT ANFORDERN !
 HI-TEC Electronics Masur & Co.
 Allensteiner Str. 3
 4460 Nordhorn
 Tel.: 0 59 21 / 7 30 06

Preisgünstige Programme für
AMIGA PC C-64 CPC
Computervertrieb Kurt Fischer
 Kaufbeurer Str. 28
 8948 Mindelheim
 Tel.: 082 61 / 96 23
Versand & Ladenverkauf

Kaufe gebrauchte Videospiele
Telefon: 049 31 / 1 58 74

Brandheiß in Marzahn
 Crazy-Games Computerspiele
 Verleih - Verkauf für IBM, Amiga, C64, NES, Sega Master, Sega Megadrive, Game-Boy
Geschäftszeiten
Mo. - Fr. 13.00 - 19.30,
Sa. 10.00 - 19.30
Pöhlbergstraße 18
O-Berlin 1140

Superstarke Spiele für den **GAME BOY™**

Nichts wie ran an die Kufta!	
BUGS BUNNY	55,-
GHOSTBUSTERS 2	69,-
JEEP JAMBOREE	69,-
KLAX	59,-
LOOPZ	49,-
MALIBU BEACH	
VOLLEYBALL	69,-
MARBLE MADNESS	69,-
MICKEY MOUSE	59,-
MOTORCROSS MANIACS	49,-
PARODIUS	79,-
PROBOTECTOR	69,-
QUARTH	69,-
SPIRIT OF F-1	69,-
SUPER KICK OFF	69,-
TEENAGE MUTANT HERO	
TURTLES I + II	je 69,-
THE SIMPSONS	69,-
TINY TOON	69,-
TURRICAN	69,-

* KUFITA sind ägyptische Buletten (Hackfleischbällchen). Alle Artikel liefern wir innerhalb von 48 Stunden. Ab 250,- DM Bestellwert ist der Versand kostenfrei
 micro Robert, Kernerstraße 5, W-6924 Neckarbischofsheim
 ☎ (0 72 63) 6 45 52 FAX 6 02 26

Gewerbliche Kleinanzeigen

Achtung ! Achtung ! Neu in Stuttgart ! Computerspiele- Verleih

Für PC - Amiga - MEGADRIVE

Software - Paradies

Mario Caruso & Felice Tufano GbR
Charlottenstr. 40 Tel.: 0711/2369964
7000 Stuttgart 1 Fax: 0711/2621979

Außerdem bieten wir an:
- Verkauf von Hard und Software
- Ausstellung und Verkauf von gebrauchter Hard- und Software
- Besorgung aller Arten von Hard- und Software
- Reparaturen und Umrüstungen von PC's

PD/SHAREWARE für MS-DOS

Super Preise
je 5,25" - 2,80 DM
je 3,50" - 3,20 DM

Katalogdiskette GRATIS!

EDV-Zubehör
Disketten, Farbbänder,
Programm Vollversion
USW.

Preisliste anfordern bei
WSC-Computersysteme

Wolfgang Sauer
Wernerstraße 2
W-4200 Oberhausen 1
Tel. 02 08 / 85 54 30
Fax. 02 08 / 85 58 13

C-64

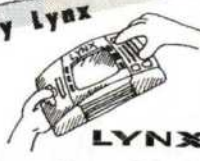
43-Spiele-Pack für 10,-

Wir bieten auf 6 Diskseiten
43 ausgesuchte C-64-PD-Spiele
(aus allen Bereichen: Action, Arcade,
Strategie, Wirtschaftssimulation) für
nur **10,- DM** (Vorkasse: keine Ver-
sandkosten!; Nachnahme: + 7,50)
»Desweiteren bieten wir ein
Anwenderpack u. ein Lernpack
für je **10,- DM** ...

Fordern Sie auch unseren **kosten-
losen PD-Gesamt-Katalog '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
-08333/1275-

have fun, play Lynx




Lynx II Konsole inkl. Blue
Lightning Demo Card 199,-
Lynx Power Pakete inkl.
Game Card je 248,-

Lynx Power Pakete
Lynx II Konsole plus ein Spiel Deiner Wahl.
Zur Auswahl stehen: Ms. Pacman,
Paperboy, Roboquack, Xenophobe und
Zarlor Mercury. Nur solange Vorrat
reicht. Bitte bei Bestellung auch ein zweites
Erstspiel angeben, falls Dein Wunschspiel
nicht mehr lieferbar sein sollte. Das Paket
kostet nur **DM 248,-**

A.P.R.	79,-	ROAD BLASTERS	79,-
AWESOME GOLF	79,-	ROBO SQUASH	69,-
BATMAN RETURNS	79,-	ROBOTRON 2084	69,-
BILL & TED'S EXC. ADV.	79,-	RYGAR	79,-
BLOCK OUT	79,-	SCRAPYARD DOG	69,-
BLUE LIGHTNING	69,-	SHANGHAI	79,-
CALIFORNIA GAMES	79,-	SLIME WORLD	69,-
CASINO	79,-	S.T.U.N. RUNNER	79,-
CHECKERED FLAG	69,-	SUPER SKWEK	79,-
CHIPS CHALLENGE	69,-	TOKI	79,-
CRYSTAL MINES II	79,-	TOURNAMENT	79,-
ELECTROCOP	69,-	CYBERBALL	79,-
GATES OF ZENDOCON	69,-	TURBO SUB	69,-
GAUNTLET	79,-	VIKING CHILD	79,-
HARD DRIVIN'	79,-	WARBIRDS	69,-
HOCKEY	79,-	XENOPHOBE	79,-
HYDRA	79,-	XYBOTS	79,-
ISHIDO	79,-	ZARLOR MERCENARY	69,-
KLAX	79,-		
KJUNG FOOD	79,-		
MS. PACMAN	79,-		
NINJA GAIDEN	79,-		
PACLAND	79,-		
PAPERBOY	79,-		
QIX	79,-		
RAMPAGE	79,-		
RAMPART	79,-		

Zubehör
Adapter 35,- Cleaning Kit 49,- Comlynx
Kabel 19,- Netzgerät 25,-
ab 25,- Aktiviere Spiele auf Anfrage! Alle
Artikel liefern wir innerhalb von 48
Stunden.

micro Robert, Kernerstraße 5, W-6924 Neckarbischofsheim
☎ (0 72 63) 6 45 52 FAX 6 02 26



Games People Play



Nichts wie ran an
die Kufta!

MEGA DRIVE	TAZMANIA	109,-
MAGNUM SET 369,-	TERMINATOR	109,-
INFRARED JOYPAD 99,-	GAME GEAR	289,-
ALIENS 3 109,-	TV TUNER	199,-
A. SENNA SUPER	NETZGERÄT	29,-
MONACO GP 109,-	CRYSTAL	
ALISA DRAGON 109,-	WARRIORS	79,-
BATMAN 109,-	DEVELISH	79,-
CHUCK ROCK 109,-	DONALD DUCK	
D. ROBINSON	DIME CAPER	79,-
BASKETBALL 109,-	FROGGER	59,-
EUROPEAN CLUB	SONIC THE	
SOCCER 109,-	HEDGEHOG	79,-
QUACK SHOT 115,-	SUPER KICK OFF	89,-
SIMPSONS 109,-	WONDERBOY	
SUPER OFF ROAD 79,-	DRAGON TR.	89,-

* KUFTA sind ägyptische Buletten (Hackfleischbällchen). Alle Artikel
liefern wir innerhalb von 48 Stunden. Ab 250,- DM Bestellwert ist der
Versand kostenfrei

micro Robert, Kernerstraße 5, W-6924 Neckarbischofsheim
☎ (0 72 63) 6 45 52 FAX 6 02 26

SOFTWARE HARDWARE ZUBEHÖR

... immer etwas preiswerter!
Schnell - Superauswahl - Topaktuell

C64 AMIGA IBM/PC ATARI CDTV
SEGA NINTENDO LYNX C64/128 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

! Fast geschenkt !

☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

Computerspiele	AMIGA	PC
Lotus III	67,-	-
Mad TV	79,-	89,-
Monkey Island II	89,-	89,-
Civilization	89,-	99,-
Der Patrizier	79,-	89,-
Bundesliga Man. Prof.	79,-	79,-
Airbus A320	95,-	95,-

Spielmodule	
Sonic (Sega Mega)	109,-
Tiny Toon (GameBoy)	69,-
Klax (Atari Lynx)	75,-
Batman (Nes)	85,-
Turrican (Sega Mega)	99,-

! GRATISLISTE SOFORT ANFORDERN !

HI-TEC Electronics Masur & Co.
Allensteiner Str. 3
4460 Nordhorn
Tel.: 05921 / 73006

NEWS SOFTWARE

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 -

SUPER ANGEBOTE

für MS-DOS
z.B. A320 Airbus 85,- !!

GROSSE AUSWAHL

an Spielen
für Sega + Nintendo!

Kostenlose Preisliste bei:
Thomas Bohlein
Software & Zubehör
86 24 Ebersdorf
Tel.: 09562 / 3633

Software-Center-Kiel

**Traumpreise für
Top-Spiele**

Immer die neuesten Programme
aller namhaften Hersteller
unbedingt Gratiskatalog
anfordern!

KSK, Mittelstr. 17
2300 Kiel 1
Tel. 04 31 - 55 56 03
Fax 04 31 - 55 56 04

auch führend in PD + Shareware
Fordern Sie die Gratisdiskette an.

** AMIGA **

The best of PD
Infodisk GRATIS!

Kai Lipphardt
Goethestr. 13
3507 Baunatal 1

ACHTUNG, WIR SIND UMGEZOGEN!!!

SOFTWARE VERTRIEB
Software Hardware Zubehör

Kaltenmoserstr. 14
8120 Weilheim/Obb.
Tel.: 08 81 / 6 23 30
24 Std. Service

Software Manager/Amiga	20,00 DM
Technotrack Musikdemo's	12,00 DM
Dreamdrive Democards	15,00 DM

Infos + Bestellungen per Nachnahme an:

CHRISTIAN JANSEN
MÜHLENWEG 12
2243 OSTERRADE,
TEL.: 0 48 02 / 2 82

GOTCHA!

Das Freizeitspiel mit den
Farbmarkierungspistolen!

Fordern auch Sie unseren
Gratis-Versandkatalog an!

SPLATKING

Tel.: 041 01 / 51 25 82
Fax 041 01 / 51 29 88

P.S.: Unser Superangebot:
GOTCHA Starterpack 299,- DM

Gewerbliche Kleinanzeigen

Computerspiele · Telespiele
Handhelds · Zubehör · Joysticks

MAGIC COMPUTERSPIELE

Breitenfeldstr. 46 · 8540 Schwabach 7
Tel.: 09 11 / 64 02 41 · Fax 09 11 / 64 78 95

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!!!

AMIGA HIGH QUALITY

Public Domain & Shareware
MegaLine, Spielekiste, Franz
Bavarian, Kickstart, **AMOS!**

Farbige Katalogdisk gratis von:

Rolf Morlock SoftwareLine

Bahnhofstr. 42

W-6729 Jockgrim

Tel. 07271 - 51344

Fax 07271 - 51683



Die Spielburg
Große Auswahl für
Amiga, Atari und IBM

6520 Worms
Friedrich-Ebert-Str. 1
Tel.: 06241/593763



"Ihre PC Profis"

An- u. Verkauf von neuer u. gebrauchter

Original Hard- u. Software

Wir können (fast) alles besorgen

Brandaktuell zu vernünftigen Preisen

Wir freuen uns auf Ihren Anruf

Katalog gratis (1DM Rückporto)

Price Company
Ganghoferstr. 21
W-8071 Hepberg
Tel.: 08466 / 1590

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.: 08261 / 9623

Versand & Ladenverkauf

TOP PROGRAMMIERER GESUCHT !! (Freiberuflich)

Sehr gute Kenntnisse
und Erfahrungen in
Assembler (PC) oder
68000 Assembler (Amiga)
Voraussetzung. Für die
Entwicklung professioneller
und kommerzieller
Computerspiele.
Defcom Software, Tiroler
str. 64, 4350 Recklinghausen.

→ **02307/61532** ←

Die Tel.-Nummer
für alle LYNXer.

Lynx-Spiele
schon ab 25 DM.

!NEU!

Unser LYNX-MAGAZIN

!NEU!

Computerspiele- verleih

für AMIGA, C64, IBM,
ab 2,50 DM

CRAZY GAMES

2x in

2300 Kiel 14

Kirchenweg 10a

Tel.: 04 31 / 73 67 23

und

Holtenauerstr. 237

Tel.: 33 73 63

Telefax: 33 57 17

Auch Verkauf: Zu super Preisen!

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

Entdecken oder erobern
Sie Ihr Imperium
in den unendlichen Weiten
unseres Weltalls!

Das neue große
SF-Postspiel mit jetzt schon
über 200 Sternenreichen!

Dieses und andere
großartige Spiele von
DECOS

Postfach 100638
6000 Frankfurt 1
Tel. 0 69 / 29 22 33

Fordern Sie Ihre kostenlose Info an!

* **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.: 08458/2733 *

**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 040 / 7544352

SCHNELL-REPARATUR DIENST

für Amiga, C-64 und PC

ANKAUF/VERKAUF von

- gebrauchten Computern
- Computerzubehör, Software

Computervertrieb

Kurt Fischer

Kaufbeurer Str. 28

8948 Mindelheim

Tel.: 08261 / 9623

FAX: 08261 / 6805

Ausgewählte Freesoftware

für MS-DOS PC & AT:
u. a. Spiele, Büro

Katalog DM 2,- für Porto

MIKRODATA

Pestalozzistr. 46

8000 München 5

Public Domain ab DM 0,98

AMIGA - C64 - ATARI - PC - XT/AT

Katalog gratis, 1,- DM Porto

R.U.F. Computer

Postfach 2365

W-8228 Freilassing

SEIT 4. DEZEMBER AM KIOSK...

DAS BESTE MARKT TUT SPECIAL



Mit:
KING'S QUEST 6
LAURA BOW 2
SHERLOCK HOLMES
CURSE OF ENCHANTIA
QUEST FOR GLORY 3
KYRANDIA
HEXUMA
...

Marktübersicht:
Die 120 besten Strategie-Spiele

... AUCH IM ABO ERHÄLTlich!

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



HITLISTEN im JANUAR

media control

Die Ermittlung der monatlichen Computer-Spiele-Hitparade für das Bundesgebiet wird vom Haus MEDIA CONTROL übernommen. Über ein sogenanntes "Panel" von 200 Computerspielverkaufsstätten, ausgewählt über eine doppelte Schichtung, wird gewährleistet, daß ein repräsentativer Wert gefunden wird.

(Erhebungszeitraum für ASM 1/93: 11.10.-10.11.92. Nachdruck mit Genehmigung von media control, Baden-Baden)



TOP 10 AMIGA

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1)	Der Patrizier	Ascon
2.	(-)	Lotus III - The Final Challenge	Gremlin
3.	(2)	1869	Max Design
4.	(5)	Bundesliga Manager Professional	Software 2000
5.	(6)	Sensible Soccer	Mindscape
6.	(3)	Civilization	Microprose
7.	(4)	Monkey Island II	LucasArts
8.	(-)	Pinball Fantasies	21st Century
9.	(-)	The Humans	Mirage
10.	(7)	Airbus A320	Thalion

TOP 10 MS-DOS

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(2)	Indiana Jones IV	LucasArts
2.	(5)	Monkey Island II	LucasArts
3.	(3)	1869	Max Design
4.	(1)	Der Patrizier	Ascon
5.	(-)	Links 386 Pro	U.S. Gold
6.	(6)	Falcon 3.0	Spectrum Holobyte
7.	(4)	Civilization	Microprose
8.	(-)	Gunship	Microprose
9.	(-)	Wizardry VII	SirTech
10.	(-)	Bundesliga Manager Professional	Software 2000

TOP 10 C-64

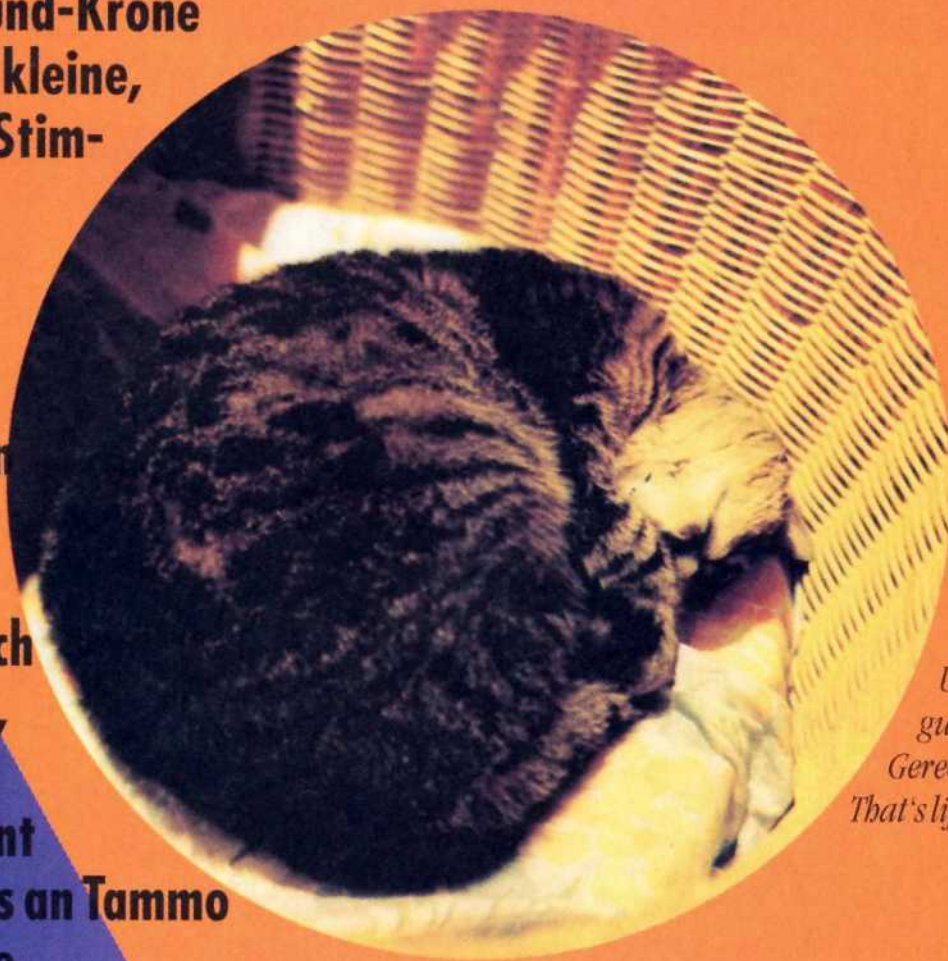
Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(4)	Bundesliga Manager	Software 2000
2.	(1)	Pirates	Microprose
3.	(7)	Familien-Duell	PCSL
4.	(5)	WWF Wrestling	Ocean
5.	(-)	Beau Jolly's Big Box	Beau Jolly
6.	(2)	Teenage Mutant Hero Turtles II	Image Works
7.	(6)	The Simpsons	Ocean
8.	(3)	Elvira - Mistress of the Dark	Flair
9.	(8)	U.S.S. John Young Special	Magic Bytes
10.	(10)	Conquestador	German Design Group

TOP 10 ATARI ST

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(2)	Lemmings	Psygnosis
2.	(4)	Silent Service II	Microprose
3.	(8)	Ultima VI: The False Prophet	Origin
4.	(3)	Airbus A320	Thalion
5.	(10)	The Secret of Monkey Island	LucasArts
6.	(6)	Special Forces	Microprose
7.	(5)	Amberstar	Thalion
8.	(1)	Formula 1 Grand Prix	Microprose
9.	(-)	Der Patrizier	Ascon
10.	(-)	Sensible Soccer	Mindscape

Die Leser-Charts setzen sich aus Euren Zuschriften zusammen!

Turrican II hat seine Sound-Krone verloren, weil gewisse kleine, grüne Männeken mehr Stimmen bekommen haben, und ein Mister Jones kommt angetrabt. Daran seid Ihr schuld, denn Ihr bestimmt jeden Monat neu die Leser-, Grafik- und Sound-Charts. Schreibt uns auch weiterhin, es lohnt sich, denn jedesmal wird ein ASM-Jahresabonnement verlost. Diesmal geht es an Tammo Sprenger in 2955 Bunde.



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

*Unsere Hausmieze hat es
gut: Sie schläft den Schlaf der
Gerechten, wir dürfen knechten.
That's life!*

LESER-CHARTS

TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(6)	Indiana Jones IV	LucasArts
2.	(1)	Monkey Island II	LucasArts
3.	(4)	Civilization	Microprose
4.	(5)	Lemmings	Psygnosis
5.	(2)	The Secret of Monkey Island	LucasArts
6.	(-)	Der Patrizier	Ascon
7.	(3)	Bundesliga Manager Professional	Software 2000

GRAFIK-CHARTS

TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(4)	Indiana Jones IV	LucasArts
2.	(2)	Monkey Island II	LucasArts
3.	(2)	Turrican II	Rainbow Arts
4.	(-)	Ultima VII: The Black Gate	Origin
5.	(3)	The Secret of Monkey Island	LucasArts
6.	(6)	Battle Isle	Blue Byte
7.	(7)	Pinball Dreams	21st Century

SOUND-CHARTS

TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(2)	Lemmings	Psygnosis
2.	(1)	Turrican II	Rainbow Arts
3.	(-)	Indiana Jones IV	LucasArts
4.	(5)	Monkey Island II	LucasArts
5.	(6)	Pinball Dreams	21st Century
6.	(3)	The Secret of Monkey Island	LucasArts
7.	(4)	Apidya	Kaiko



Der Topfighter sieht fast genauso aus wie der Apollo Pro Joystick

In Grenzen hielt sich der diesmonatige Software-Eingang. So richtig freuen können sich eigentlich nur alle Mega Driveler, die Mickey Mouse und Donald Duck lieben oder sich vom American Football begeistern lassen. Mit NFL SPORTS TALK FOOTBALL macht dieser Sport auf der Konsole nämlich gleich doppelt soviel Spaß. Warum, das lest Ihr auf Seite 128. Ein absolutes Muß ist MICKEY AND DONALD, das uns buchstäblich in letzter Sekunde erreichte. Mystisch geht's beim tollen MYSTIC QUEST fürs SuperNES zu, welches zur berühmten 'Final Fantasy Reihe' gehört. Im nächsten Heft gibt's dann wieder 'nen großen Konsolenteil mit super Programmen, denn wir erwarten viel heißen Stoff. Frohes Fest, 'nen guten Rutsch, Ski heil, gut Pad oder was auch immer, wünscht Euch Euer A-MAN

Universal Joystick

HARDWARE

Besitzer mehrerer Konsolen kennen das Problem: Überall fliegen Joysticks, -boards und -pads herum, und jedes Teil ist zum anderen Gerät inkompatibel. Schluß damit! Der *Apollo Pro Joystick* schafft Abhilfe, denn er 'verträgt' sich mit vier verschiedenen Konsolen: dem Super Famicom/SuperNES (auch deutsche Version), der PC-Engine, dem Mega Drive und dem Neo Geo. Des weiteren kann er als Steuereinheit für Spielhal-



▲ Der rasende Sonic kommt nun auch für's Master System und wird im folgenden Heft getestet

Absolute 'Mega Power' verspricht *Sega* den Käufern der gleichnamigen Alkaline-Batterien, welche exklusiv von *Sony* für *Sega* produziert werden. Im 6er-Pack kosten die quecksilberfreien Dinger ca. 12 DM und bringen fünf anstatt mit anderen Batterien drei Stunden Spielspaß für alle Game Gearer. Natürlich sind sie auch für Walkmen etc. verwendbar und halten dort ebenfalls länger als andere Batterien.

TOP TEN

1. Sonic - The Hedgehog (Mega Drive, Sega)
2. Thunderforce IV (Mega Drive, Techno-soft)
3. Super Contra (SuperNES, Konami Japan)
4. NHLPA Hockey '93 (Mega Drive, Electronic Arts)
5. Super Mario Kart (SuperNES, Nintendo)
6. Parodius (SuperNES, Konami Japan)
7. Street Fighter 2 (SuperNES, Capcom)
8. Donald Duck's Quackshot (Mega Drive, Sega)
9. Tiny Toons Adventures (Game Boy, Konami)
10. Super Aleste (SuperNES, Toho)

lenplatinen - Super Gun - verwendet werden. Das leider etwas unhandliche und schwergängige Teil verfügt neben Slow-Motion auch über Dauerfeuer. Natürlich mit Mikroschaltern. Kostenpunkt: 199 DM. (Testmuster: *Fandango*, 8950 Kaufbeuren)

Nur fürs SuperNES kommt aus dem Hause *Spectravideo* der *Topfighter*, ein Stick, der fünfstufige Slow-Motion, einstellbares Dauerfeuer und drei programmierbare Action Buttons zu bieten hat. Letzteres ermöglicht das Speichern mehrerer Knöpfe auf einen, womit dann einige Bewegungen (Schläge, Tritte etc.) gleichzeitig getätigt werden können. Dies erweist sich vor allem bei 'Street Fighter 2' als hilfreich. Der Preis soll bei ca. 150 Mark liegen, inklusive Mikroschalter.

SOFTWARE

Neben den bereits in der Dezember-Ausgabe erwähnten und nicht rechtzeitig gekommenen Programmen, erwarten wir DEN Hammer des Jahres für den Game Boy: *Super Mario Land* ist endlich fertig und kommt auf unseren Prüfstand! Kennt Ihr eigentlich den Super Mario Land-Song? Nein? Dann holt Euch mal das folgende Heft, denn darin werden wir einige der brandheißen CDs verlosen. *Speedball 2*, *Miner 2049* und *Super Off Road* sollen ebenfalls bald erscheinen.

Einem 'Galaga'-Verschnitt sehen die SuperNESler mit *Cosmic Gang* entgegen. Ob das Programm jedoch an den Klassiker heranreicht, ist fraglich. Der bierbäuchige *Chuck Rock* treibt neben dem klebrigen *Spiderman* demnächst sein Unwesen auf dieser Konsole. Serve and Volley heißt's bei *Amazing Tennis*, das auch fürs Mega Drive erscheint. Ebenfalls für beide Systeme kommt *John Madden '93*.

Zwei bekannte Comic-Helden stehen vor der unmittelbaren Veröffentlichung auf dem Mega Drive: *Superman* und *Batman* nämlich. Letzterer bestreitet gleich zwei Abenteuer, eins in *Batman Returns* und ein anderes in *Batman - Return of the Joker*. Kriegerisches kommt uns mit den Konvertierungen von *Steel Talons* und *Super Battle Tank* in den Modulschacht. Alles weitere ergibt sich.

A-MAN

mystisch

FINAL FANTASY MYSTIC QUEST

System: **SuperNES**, geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Square Soft**, USA, Muster von: **Flashpoint**, 2061 Oering, Bemerkung: Batterie zum Speichern dreier Spielstände, US-Import.

Rollenspiel-Einsteiger aufgepaßt: In der äußerst erfolgreichen 'Final Fantasy'-Reihe erscheint mit MYSTIC QUEST ein Programm, das gerade Anfängern einen tollen und schnellen Einstieg in die Materie bietet. Das Böse hat einmal mehr zugeschlagen! *Dark King* hat die Welt in einen finsternen Planeten verwandelt, auf dem nur noch kalte Winde wehen, Bäume verdorren und den Bewohnern jegliche Lebensfreude genommen wurde. Kein angenehmer Zustand. Also zieht der geneigte SuperNESler in die weite Welt hinaus, um der bösen Seite Einhalt zu gewähren. Selbst wenn keinerlei Rollenspiel-Kenntnisse vorhanden sind, der heldenhafte Retter mit dem Joypad wird sich rasch mit Steuerung und den Kniffen eines solchen Games vertraut machen. Auch die ersten Erfolge lassen nicht lange auf sich warten. Allerdings steigt der Schwierigkeitsgrad stetig an, die Puzzles werden komplizierter, die Gegner widerstandsfähiger. Mit etwas Überlegung und Geschick kommt man jedoch immer ein Stück weiter, Frust kommt garantiert nicht auf. Verpackt wurde dieses actionhaltige Rollenspiel mit netter Grafik und tollem Sound, der nicht selten ideal zum äußeren Rahmen der Handlung paßt. Summa summarum: Anfänger finden mit *Mystic Quest* einen hervorragenden Einstieg in die Materie, doch selbst für Fortgeschrittene ist das Programm dank des ansteigenden Schwierigkeitsgrads eine lohnende Anschaffung, an der man viele Stunden zu knabbern hat.

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	8
Sound	9
Steuerung	10
Spielablauf	10
Atmosphäre	9
Gesamtnote	9

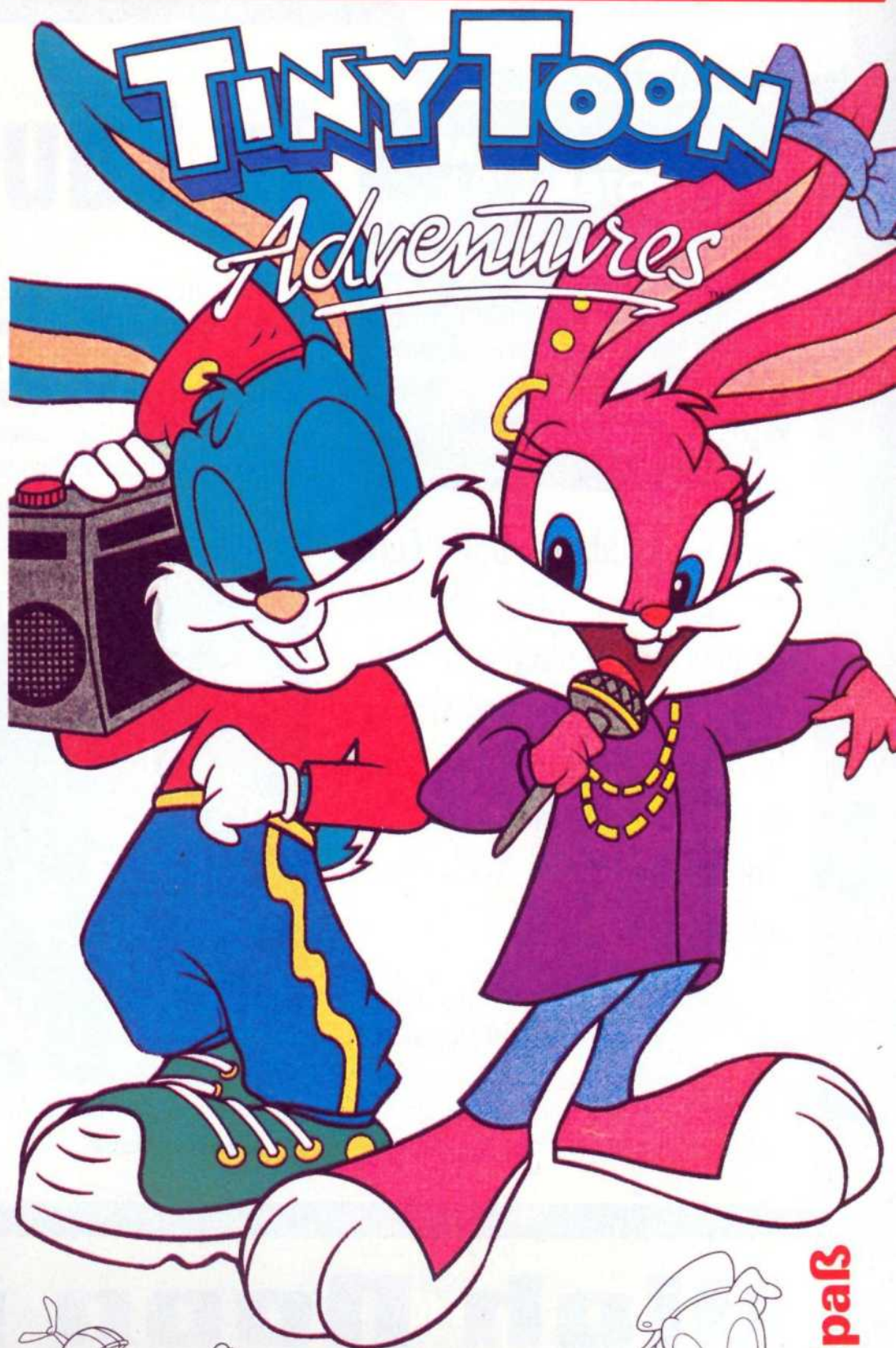
»GUT«



▲ Kämpfe gibt's bei *Mystic Quest* satt

Für Euren **GAME BOY**

Für Euer **Nintendo** Entertainment System



Top-Stars

gehören zum guten To(o)n

Im witzigen Jump 'n' Run mit Comic-Berühmtheiten aus der Pro 7 Fernsehserie. Buster Bunny™, Babs Bunny™, Schweinchen Hamton™ und Ente Plucky Duck™ treiben superstarke Späße in Deinem GAME BOY oder in Deiner NES-Konsole.

Experten sagen dazu:
"Gratulation an Konami..."
POWER PLAY 5/92: 80% Spielspaß
4 Level · 1 Spieler · System: GAME BOY

Tiny Toon... "die Creme de la Creme..."
VIDEO GAMES 7/92: 80% Spielspaß
1 Spieler · 6 Level · System: NES



KONAMI

Superstarker Videospiele Spaß



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

TINY TOON ADVENTURES, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros. Inc. 1992
Nintendo®, Game Boy™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.
F&P 92/353 P1

NFL SPORTS TALK FOOTBALL '93

System: **Mega Drive**, geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Sega**, USA, Muster von: **Flashpoint**, **2061 Oering**, Bemerkung: 12MBit-Modul, US-Import.

Football-Liebhaber unter Euch werden sich mit Sicherheit an 'Sports Talk Football' erinnern. Gute Spielbarkeit und stetige 'Live-Kommentare' waren herausragende Merkmale des Games, doch der Nachfolger bietet noch mehr.

Alle 28 Teams der *National Football League* mit ihren spezifischen Stärken und Schwächen stehen bei NFL Sportstalk Football zur

1a Touchdown

Auswahl. Im Gegensatz zum Vorgänger können nun verschiedene Spiel-Perspektiven gewählt werden. Da gibt es die horizontale und vertikale Draufsicht, bei der man jeweils einen Teil des Spielfelds überblicken kann. Eine Gesamtübersicht ist ebenfalls vorhanden. Nach wie vor wird eine Szene angezoomt, sobald sich etwas interessantes auf dem Platz tut. Schöner Effekt!

Unser Live-Reporter, der zu jeder Zeit seinen 'Senf' zum aktuellen Spielgeschehen abgibt (*Fumble! San Francisco recovers. I can't*



▲ Die Zoomfunktion erlaubt die Betrachtung aus 'nächster Nähe'

believe it!), hat seinen Sprachschatz erweitert und weiß nun noch mehr zu erzählen. Klar, daß dadurch 'echte' Stadion-Atmosphäre auf eindrucksvolle Art und Weise überkommt.

In Sachen Animation und Spielbarkeit wurde ebenfalls noch eins obendrauf gesetzt. Sieht richtig gut aus, wenn die ballbesitzenden Spieler Kontrahenten mit dem Arm zur Seite stoßen oder eine 360-Grad-Drehung vollziehen. Die Steuerung ist tadellos und zahlreiche Formationen lassen großen Spielraum zum Kombinieren der Spielzüge. Eine Besonderheit zum Schluß:

Es darf zu zweit, gegen- und miteinander gespielt werden, und wenn man die Trainer-Funktion übernimmt, braucht man nicht selber spielen.

hja

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	10
Sound (- effekte).....	10
Atmosphäre.....	11
Motivation.....	11
Gesamtnote.....	11

»SEHR GUT«

High Noon im All

PHALANX

System: **SuperNES**, geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Kemco**, Muster von: **Flashpoint**, **2061 Oering**.

Sternenkämpfer aufgepaßt: Du bist aufgefordert, die bösen Feinde in die Flucht zu schlagen. Ganz allein auf Dich gestellt, ohne Unterstützung vom großen Planetenrat.

Wer glaubt, schon alle Weltraum-Ballerspiele durch sein SuperNES genudelt zu haben, der kann sich jetzt mit Phalanx eine weitere Schlacht mit toller Grafik reinziehen. Klar, wie immer sind die Aliens ordent-



▲ Auch die Zwischengegner können einiges einstecken

lich mit fiesen Waffen bestückt, und wenn die Zwischengegner eher harmlos daher kommen, mag das wohl daran liegen, daß die Endgegner einiges mehr wegstecken können.

Klar, ein paar Extrawaffen sind schon Standard, selbst wenn sie sich im Spielverlauf rar machen. Zwar hat man am Anfang in den Glückstopf gegriffen und alle möglichen Extras schwirren hier und dort herum, aber hat man seinen ersten Flieger verloren, ist es schwer ihn

wieder aufzupeppen. Technisch zeichnet sich Phalanx von Kemco zwar nicht durch hervoragnede neue Ideen aus, aber es ist ein solides Machwerk in Sachen Ballerspiel. Nur wenn einmal außerordentlich viel Bewegung auf dem Screen ist, kommt es zum klassischen Zuckeln im Stile der 8-Bitter.

Phalanx ist kein Spiel, für das man gerne die eigene Kohle raushaut. Die Geschichte bei Mutti oder Bruder als Geschenk in Auftrag zu geben, geht jedoch völlig in Ordnung.

Anfänger werden zwar ihre liebe Mühe haben, aber dank vier Schwierigkeitsgraden kann jeder das Spiel auf sein Level einstellen. Wobei die schwerste Stufe 'Funny' eher ein Witz der Programmierer sein muß, denn die Chance zu überleben sinkt rapide ab.

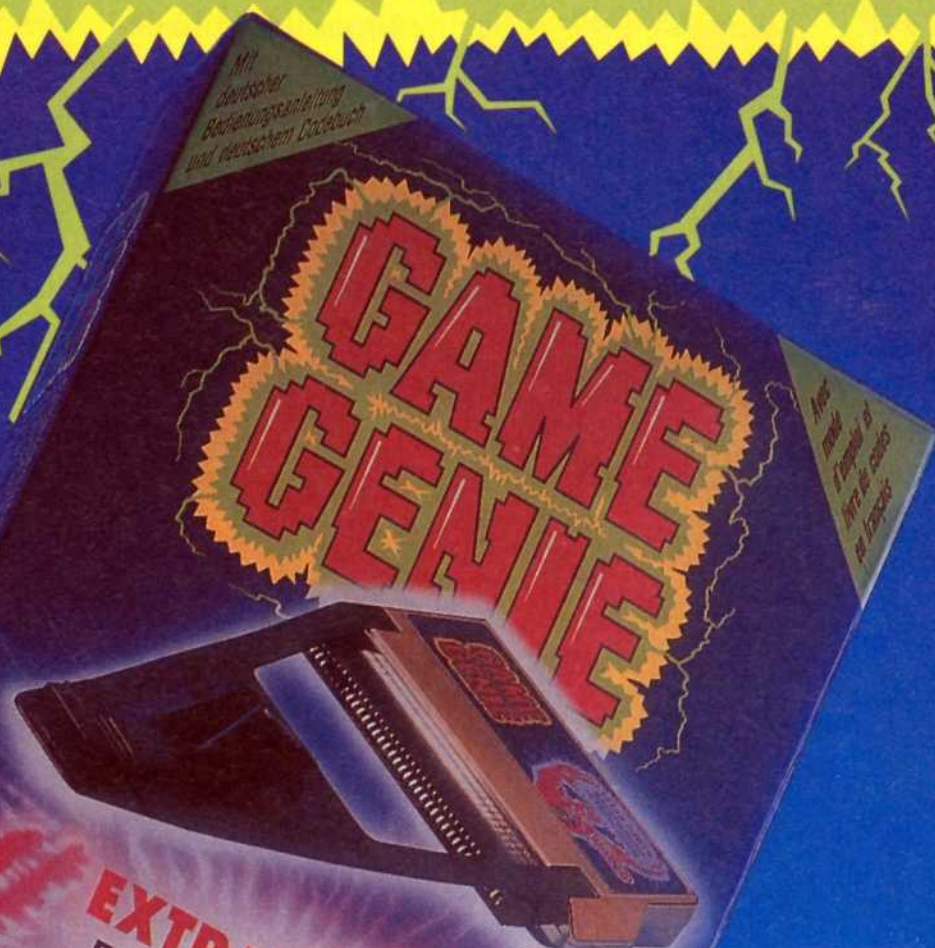
cus

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»GUT«

EXTRA POWER



GAME GENIE ist echt genial:
Einfach auf die Spielcassette
stecken und zusammen in
das Gerät schieben, und
schon kannst Du - je nach
vorhandenem Video-Spiel - :

- in jeden Level einsteigen
- ewig leben
- höher und weiter springen
- schneller laufen
und vieles mehr.

GAME GENIE ist NES-
kompatibel und unterstützt
über 80 der bekanntesten
Video-Spiele.

Und im Begleitbuch findest Du
etwa 1.000 Tricks und Level
Codes, die Dich in null-
komma-nix zum Meister der
Video-Spiele machen !

GAME GENIE ist kein Nintendo-Produkt

 INVENTED BY
CODEMASTERS

EXTRA POWER FÜR VIELE VIDEO-SPIELE

Importeur: Otto Simon D-5000 Köln-90. Max Bersinger A.G. CH-9015 St. Gallen. Spiegro GmbH A-2355 Wiener Neudorf

DEATH DUEL

System: **Mega Drive**, geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Razor Soft**, USA, Muster von: **Flashpoint**, 2061 Oering, Bemerkung: US-Import.

Ein nicht gerade friedliches Spielchen erreicht uns mit **DEATH DUEL** von **RAZOR-SOFT**. Der Hersteller selbst rät Kindern unter 13 Jahren, sich dieses Programm nicht zuzulegen, und dies nicht unbegründet.

Gegen neun der härtesten und gemeinsten Kreaturen aus (*nicht menschlichem*) Fleisch und Blut oder Metall heißt es bei **Death Duel** die Oberhand zu bewahren. Daß dies mit lee-

Tödliches Duell

ren Händen nicht geht, scheint einzu-leuchten, und darum stehen unserem Cyborg Waffensysteme von der einfachen Maschinen-Pistole über atomaren Abfall bis hin zur megastarken Zielsuchrakete zur Verfügung. Leider haben diese Geräte ihren Preis, und je feiner die Waffe, desto 'umwerfender' die Kosten. Hart ist das Gefecht auf dem Schlachtfeld. So müssen den schießenden Drachen bzw. Robotern Beine, Arme und Köpfe abgeschossen werden, was - je nach Bauart des Kontrahenten - mit einer Portion umherspritzenden Ketchups untermalt wird. Wird gesiegt,

gelangt man in eine Qualifikationsrunde für den nächsten Gegner.

Endzeitmäßig fieß fiel der Sound von **Death Duel** aus und paßt somit natürlich gut zum Spielgeschehen, welches ziemlich brutal und nicht jedermanns Sache ist. Da das Hauptaugenmerk der Programmierer wohl auf Brutalität gelegt wurde, läßt das Spielprinzip erwartungsgemäß zu wünschen übrig. Stetiges Schießen und ein paar Schritte nach rechts und links sorgen nicht gerade für reichlich Abwechslung. So sinkt die - nach Beiseiteschieben etwaiger moralischer Bedenken - anfangs relativ hohe Motivation recht rasch. Dank des Sounds rutscht **DD** darum gerade noch so an einem 'Mangelhaft' vorbei. Freunde des Genres werden aber sicherlich Gefallen am Spiel finden.

hja



▲ Lieber arm dran als Bein ab

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	7
Sound.....	8
Spielablauf.....	5
Motivation.....	5
Gesamtnote.....	6

»ZUFRIEDENSTELLEND«

NCAA BASKETBALL

System: **SuperNES**, geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **HAL**, USA, Muster von: **Fandango**, 8950 Kaufbeuren, **Flashpoint**, 2061 Oering, Bemerkung: US-Import.

So ziemlich jedes Sportspiel hat einen klangvollen Namen, für den ein echter Profi oder eine Bomben-Mannschaft Pate stand, den/die man in der Regel auch im Spiel übernimmt. Nicht so bei **NCAA BASKETBALL**, denn hier dreht sich alles um **College-Jungs!**

Einmal im Jahr finden sich 64 US-College-Basketball-Teams zusammen, um die **NCAA Divisi-**

College-Jungs

on I-Meisterschaft zu gewinnen. Nur die besten Spieler werden später die Chance erhalten, bei Weltklasse-Mannschaften wie den Lakers, Bulls oder Knicks Mitglied zu werden. Letzteres bleibt dem Käufer von **NCAA Basketball** zwar verwehrt, doch kann er mit einem von 44 Teams um die oben genannte Meisterschaft spielen. Dabei greift er auf einen Kader von 12 Mannern zurück, die während eines Matches

ausgewechselt werden können. Des weiteren stehen insgesamt 14 Angriffs- bzw. Verteidigungs-Taktiken zur Auswahl, und bis zu vier Spielstände können dank Batterie gespeichert werden.

Das Besondere an **NCAA** ist die Perspektive: Eine Kamera verfolgt ständig den ballbesitzenden bzw. steuerbaren Spieler wie bei *Formation Soccer*. Dabei wird das gesamte Spielfeld gezoomt und sogar gedreht. Leider mußte deshalb eine detaillierte und reichhaltige Animation der Sprites weichen. Lediglich fünf verschiedene Korbwürfe sind vorhanden, Schmankerl wie bei *D.R. Supreme Court* auf dem Mega Drive gibt's nicht; Sound(und Effekte) sind mittelmäßig. Insgesamt gesehen ist **NCAA Basketball** ein durchschnittliches und passabel spielbares Programm, aus dem mehr hätte werden können.

hja



▲ Leg' ihn mir ins Körbchen, Großer

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»ZUFRIEDENSTELLEND«

WORLD OF ILLUSION - STARRING MICKEY & DONALD

System: **Mega Drive**, empf. VK-Preis: **ca. 100 DM**, Hersteller: **Sega**, Muster von: **Sega, Deutschland**, Bemerkung: dank Paßwort kann in den einzelnen Levels eingestiegen werden.

Tiere in Bestform

► **Christkindliche Freuden im bunten und toll gezeichneten Weihnachtslevel**

Wer Mickey und Donald gleichermaßen liebt und sich bisher der Solo-Abenteuer der beiden erfreute, darf nun Purzelbäume schlagen: SEGA packte die beiden in ein Jump & Run!

Miese Stimmung ist bei den Disneys wieder einmal angesagt, dabei fing alles so schön an: Der weltweit geliebte Mäuserich und sein nicht weniger populärer Kumpan Donald üben fleißig an ihren großen Zaubertricks, die sie demnächst zum Besten geben wollen. Doch irgendwas geht schief, und die zwei geraten in eine ihnen unbekannte Welt, die von einem bösen Zauberer beherrscht wird. Wer aus den Disney-Reigen paßt da wohl besser in diese Rolle als der hinterlistige Kater Karlo? Und genau dieser ist es, der die beiden aus seiner Welt nicht mehr hinausläßt, ihnen seine Helfer auf den Hals hetzt und überall Fallen legt.

Wahlweise können sich Mickey und Donald im Team oder allein in ihr großes Abenteuer begeben. Dabei ist in jedem Spiel-Modus der Level-Aufbau etwas anders. Somit können, je nachdem, wen der Spieler steuert, neue Teillevel gefunden werden. Im Team sind beide Tierchen auf die Hilfe des anderen angewiesen, so beispielsweise, wenn eine 'Baumleiter' vonnöten ist oder einer den anderen irgendwo hochziehen muß. Gerade Mr. Duck ist wieder einmal zum Pechvogel der Nation erkoren, kommt er doch mit seinem Hinterteil durch manche Passagen überhaupt nicht durch. Solche Probleme nimmt das Mäuschen dann in Angriff und zieht seinen Freund kurzerhand durch die Engstelle durch. Dies ist so herrlich animiert, daß man um ein Schmunzeln nicht herumkommt. Überhaupt können die Hauptakteure auf ihre Zeichner stolz sein, haben sie doch die



“
World of Illusion ist ein Feuerwerk an spritzigen Ideen mit phantastischer Grafik
“



selben Grimassen und Angewohnheiten wie in den Comics. Die Animationen sind wirklich hervorragend und passen sich jeweils dem momentanen Spielgeschehen an. Auch die zahlreichen Gegner - sei es in Fisch-, Hexen-, Clown- oder sonstiger Form - können gefallen.

Nicht anders die Grafik der Level. Man kommt aus dem Staunen gar nicht mehr heraus, ist eine Stage doch schöner und farbenfroher als die andere. Vor allem der Schlaraffenland-Abschnitt ist hervorragend gelungen. Nach jedem Level erfolgt übrigens die Konfrontation mit einem Obermottz Kater Karlos.

Neben den optischen Genüssen weiß World of Illusion - Starring Mickey Mouse and Donald Duck in spielerischer Hinsicht voll zu überzeugen. Neben den bekannten Elementen wie versteckten Bonus-Levels und -Leben, Extra-Energie und Unverwundbarkeit, gibt es nach jedem verzauberten Endgegner (*getötet wird niemand*) einen für den nächsten Level benötigten Zauberspruch. Mit dessen Hilfe kann beispielsweise ein Teppich zum Fliegen gebracht werden, oder aber umherwan-

delnde Spielkarten werden als Brücken eingesetzt.

Es gibt noch viele witzige neue Dinge, die Segas Programm zu bieten hat, doch mag ich diese nicht alle aufzählen, damit Euch nicht ein Teil des riesigen Spaßes genommen wird. Blieben noch Worte zum Sound und Abschluß: Typisch Disney-like paßt die musikalische Untermalung sehr gut zum Spiel; technisch sollte aber nicht zuviel erwartet werden. World of Illusion ist ein geniales Spiel für

jede Altersstufe, das den oder die Spieler aus dem Staunen nicht mehr herauskommen läßt. Die zahlreichen spritzigen Ideen und die tollen Spielmodi sorgen nicht zuletzt für eine Motivation, die

in ganz hohen Gefilden angesiedelt ist. ■

Hans-Joachim Amann



▲ **Noch kann Mickey Lachen, doch Kater Karlo schlägt gleich zu**

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»SEHR GUT«



GAME · BOY · CORNER

DR. FRANKEN

System: **Game Boy**, geplant für: -, empf. VK-Preis: **ca. 80 DM**, Hersteller: **Elite**, USA, Muster von: **Yeno Elektronik**, 6108 Weiterstadt/Darmstadt.

Frankie wacht auf und hat ein Problem: Nicht nur, daß von seinen zwei Metern Körperlänge kaum die Hälfte geblieben ist, nein, auch seine Freundin Bitsy sah irgendwie schon mal besser aus, liegt sie doch zerstückelt und kleingehackt in den düsteren Gemächern der heimatlichen Burg. Es ist wohl nicht sein Tag.

Doch noch ist nicht alles verloren, denn seine Auserwählte ist wie er selbst ein Produkt der Ersatzteilchirurgie. Indes gestaltet sich die Suche nach Bitsys Überbleibseln schwieriger als erwartet, da die gesamte Festung nur so von Bestien und Zombies wimmelt. Diese sind, um Frankies Unglück komplett zu machen, teilweise auch noch unempfindlich gegen seine Wurfblitze. Mit ein wenig

HÄPPCHENWEISE

„Dr. Franken - mehr als Jump & Run“

Übung könnt Ihr allerdings jeden Gegner ausmanövrieren. Obwohl Dr. Franken von Elite auf den ersten Blick wie ein normales Jump&Run-Game aussieht, warten im späteren Verlauf des Spiel noch etliche Rätsel auf Euch und Euren Schützling. Allerdings beschränken sich die meisten Aufgaben darauf, daß Ihr einen bestimmten Gegenstand an einen festgelegten Ort bringen müßt, um dort wieder ein anderes Objekt zu erhalten. Dennoch

ist alles logisch aufgebaut, und wer planlos durch die Katakomben irrt, wird Frankies Power schnell verpulvert haben. Trotz Automapping ist also Kartenzeichnungen angesagt (*und das nicht zu knapp*).

Für ein Game-Boy-Spiel ist Dr. Franken auch grafisch erstaunlich umfangreich. Elite hat das Kunststück vollbracht, 230 unterschiedliche Räume in sieben Etagen auf das Modul zu quetschen, ohne daß alles gleich aussieht. Zudem könnt Ihr das komplette Game auch in Deutsch spielen. Abgesehen von der nervenden Hintergrundmusi (*stundenlang Beethovens Mondscheinsonate*) ein rundweg gelungenes Spiel.

mkl



▲ Frankie-Boy sucht sein Bitsy

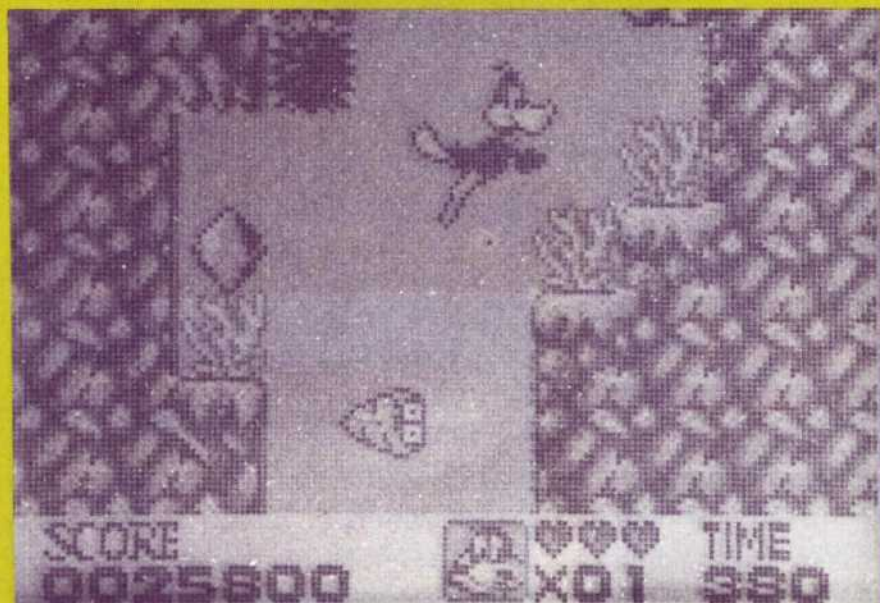
ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»GUT«

Mein Name ist Hase

Wer kennt sie nicht, Road Runner, Duffy Duck oder Speedy Gonzales? Schon seit mehr als fünfzig Jahren begeistern die Cartoon-Helden der Warner Brothers ihr vornehmlich junges Publikum. Es war also nur eine Frage der Zeit, bis auch der Game Boy zum Zeichentrick-Schlachtfeld wird.



▲ Auch Pech-Enten können schwimmen

LOONEY TUNES

System: **Game Boy**, empf. VK-Preis: **ca. 80 DM**, geplant für: -, Hersteller: **Sunsoft**, USA, Muster von: **Flashpoint**, 2061 Oering.

Looney Tunes von Sunsoft entführt Euch in sieben Level, in denen Ihr jeweils einen dieser Publikumsliebhaber vor zahllosen Feindsprites schützen müßt, die ebenfalls frisch der Leinwand entsprungen zu sein scheinen.

Jede Sektion besitzt ihr eigenes Gameplay und ist somit fast ein Spiel für sich. Bereits die erste ist nicht von schlechten Eltern. Duffy Duck wird zum Mario-Lückenbäufer und geht in einer Plattform-Welt auf eine gefährliche Jump&Run-Schatzsuche. Ehrensache, daß ganze Monster-Legionen unserer Ente an die Flaum-Federn wollen.

Da hat es Porky Pig nicht viel besser, muß er sich doch als Pilot gegen Kamikaze-Angreifer durchsetzen, die sich in diesem Shoot'em-Up-Level todesverachtend auf das Ferkel stürzen.

Am ärgsten trifft es natürlich Tweety, der sich auf der Flucht vor Nimmersatt Sylvester nur auf seine bescheidenen Flugkünste verlassen kann.

Selbstverständlich wartet am Ende jedes dieser Abschnitte dann noch der böser Obermottz, der erst mit einer ausgiebigen Bleivergiftung den Löffel abgeben will.

Looney Tunes holt technisch einiges aus dem Game Boy heraus: Das Scrolling ist besonders in den Ballersektionen so schnell, daß der träge LCD-Bildschirm fast nicht mehr mitkommt. Leider werden aber nur Profi-Zocker in den Genuß dieser späteren Level kommen, da Ihr sie nicht separat anwählen könnt und der Schwierigkeitsgrad bisweilen mehr als nur happig ist. Schade eigentlich, denn sonst wäre ein Hitstern fällig.

mkl

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»GUT«

Genial!

So klein und schon ein Genie, das ist das GAME GENIE! Das heie Gert fr Mega Drive und NES, das ein Programm nicht nur einfacher, sondern auch interessanter gestalten kann. Nun habt Ihr die Chance, ein Game Genie zu gewinnen. Als Hauptpreis gibt es brigens ein starkes Mountain-Bike.

Die Teilnahmebedingungen sind einfach: Schreibt den EINEN richtigen Antwortbuchstaben der folgenden Frage und gewnschtes System auf 'ne Postkarte!

**1. Preis:
ein Mountain-Bike**

**2.-11. Preis:
je eines von fnf Game Genies fr
Mega Drive und NES**

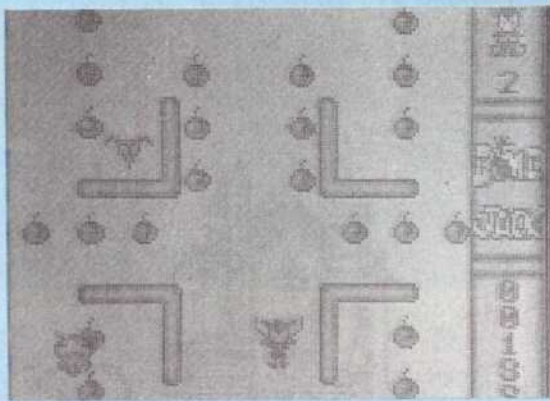
Preisfrage: Was kann das Game Genie alles? Es bietet folgende Mglichkeit(en):
a) fr unendliche viele Leben zu sorgen, b) Zeitlimits und Anzahl der Leben zu manipulieren oder c) neben der Beschaffung unendlich vieler Leben/Energie auch Zeitlimits zu beschleunigen und verlangsamen, Extra-Waffen ohne Einsammeln zu besitzen, Levelauswahl und viele, viele mehr.



**Karte an: ASM, Genie, Postfach 870, 3440 Eschwege.
Einsendeschlu: 31. Januar 1993. Rechtsweg: ausgeschlossen!**

**P.S.: Bald gibt's das Game Genie auch fr
Game Boy und SuperNES!**

BOMB JACK (Game Boy)



▲ Jack steht auf Bomben

seinem Superman-ähnlichen Gewand düst er nun auch auf dem Game Boy durch die Lüfte, um Bomben zu entschärfen. Dabei muß er jedoch sehr vorsichtig sein, tauchen doch einige Gegner auf, die ihm an seinen schicken Mantel wollen. Ausweichen heißt die Devise, denn schießen kann BJ nicht. Dafür helfen ihm jedoch dann und wann auftauchende Extras, dank deren Hilfe er sich der Feinde entledigen kann. Den Zahn der Zeit hat Bomb Jack gut überstanden. Zwar ist er ein wenig blaß geworden - auf dem Game Boy ja kein Wunder - aber

Test in: ASM 6/92, empf. VK-Preis: ca. 70 DM, Hersteller: Infogrames, Muster von: Yeno Elektronik, 6108 Weiterstadt.

Schon fast neun Jahre alt ist uns Bomb Jack. Heißgeliebt heute wie gestern. Mit er ist noch genau so flink wie in den guten alten Tagen. Geschicklichkeits-Fans werden satte 60 Level voller Motivation finden. Lobenswert am Rande: Der flotte Sound und die drei Schwierigkeitsgrade.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»GUT«

hja

XENON II (Game Boy)



▲ Leibwächter inklusive

Ballerspiel-Freunde. Zu Recht, so viele neue Ideen, und obendrein noch so spielbar, das war selten. Nun gibt es das extrawaffenlastige Weltraum-Spektakel auch für den GameBoy. Tatsächlich haben die Programmierer es geschafft, auf dem GameBoy vieles zu realisieren, was die Atari-Version auszeichnete: softes vertikales Scrolling, Shops voller Extrawaffen, haufenweise Gegner. Sie haben es sogar vollbracht den setzigen Original-Sound und die phantastische Grafik echt gut rüber zu bringen. Die Levelwächter sind auch auf dem kleinen Screen

Test in: ASM 10/89, empf. VK-Preis: ca. 60 DM, Hersteller: Bitmap Brothers, Mindscape, Muster von: Flashpoint, 2061 Oeringen.

Als Xenon II weiland auf dem Atari ST erschien, gab's viel Jubel in den Reihen der furios, fies, beweglich und ziemlich gefährlich. Ihr könnt euer Schiff abbremsen, und an bestimmten Stellen muß sogar rückwärts geflogen werden. Fazit: GameBoy-Geballere von Format!

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»GUT«

bs

TINY TOON ADVENTURES (NES)



▲ Die Game Boy-Fassung ist besser

Bugs Bunny - The next Generation. So könnte der Titel der überaus populären Zeichentrickserie lauten, die derzeit in den USA für Furore sorgt. Die Helden sind nämlich die Kinder unserer Lieblinge Bugs und Duffy - liebevoll animiert und durch viele Gags pointiert. Als Spieler steuert man drei der Fabel-Kids durch sechs Level mit diversen Substages. Hüpfen und springen heißt dabei die Devise, während man Karotten für ein paar Extraleben sammelt. Hersteller Konami hat ein richtig schmuckelsüßes, abwechslungsreiches und überaus spielbares Jump&Run geschaffen. Grafik und Sound erhöhen dabei

Test in: ASM 6/92, empf. VK-Preis: ca. 100 DM, Hersteller: Konami, Frankfurt, Muster von: Die Cassette, 4950 Minden.

noch den Liebreiz-Faktor. Doch sonderbarerweise ist der Spielwitz nicht ganz so ausgeprägt wie bei der Game-Boy-Fassung. Die Tons sind in Farbe zwar ansehnlicher, aber in Monochrom die bessere Wahl!

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»GUT«

msu

DESERT STRIKE (SuperNES)



▲ Golfkrieg auf dem SuperNES

Das moralisch höchst bedenkliche Action-Spektakel namens Desert Strike - Return to the Gulf nimmt nun auch auf dem SuperNES seinen Lauf. Weder am Spielgeschehen noch an der Grafik hat sich gegenüber der Mega-Drive-Version etwas geändert. Lediglich das Scrolling ist nun sauberer, wenngleich es zuweilen immer noch etwas ruckt. 'Atmosphärischer' sind die Sounds und Effekte ausgefallen, welche insgesamt kerniger rüberkommen. Auch für Nintendos 16-Bitter wird das heiße Teil nicht offiziell in Deutschland erscheinen, ist also

Test in: ASM 6/92, empf. VK-Preis: ca. 120 DM, Hersteller: Electronic Arts, Muster von: Flashpoint, 2360 Bad Segeberg, Bemerkung: 8Meg-Cartridge, US-Import.

nur als US-Import zu erwerben. Wer ein gutes Action-Programm mit einer Portion Taktik sucht, der liegt mit Desert Strike goldrichtig - sofern er etwaige moralische Bedenken zur Seite schieben kann.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»GUT«

hja



DR. FRANKEN

Das Wahnsinnsabenteuer! - Körperlose Geister und mißlungene Kreaturen treiben im Labor Unsinn. Sie zerlegten Bitsy in ihre Einzelteile und verstreuten diese in den unzähligen Gemächern der Burg. Frankie selbst, der über Nacht vom Riesen zum Zwerg geschrumpft war, muß nun die Teile seiner geliebten Bitsy wieder auffinden, um sie zusammen-zubauen.



DRAGON'S LAIR

(NES + Game Boy Version)
Aus der Tiefe von Mordroc Castle steigen übelriechende, schwefelige Dämpfe empor. Der gräßliche, feuerspeiende Drachen hält Prinzessin Daphne gefangen. Wer würde es je wagen, den Drachen zu überlisten, um Daphne zu befreien. - Natürlich Ritter Dirk! Er macht sich auf die Reise in die Welt der Märchen - mit allem was dazu gehört.



MANIAC MANSION

(Deutsche NES-Version/ mit "Back-up"-Batterie)
Was macht eine Kettensäge ausgerechnet in der Küche? - Seit vielen Jahren passieren in Dr. Freds alter Villa merkwürdige Dinge. Dave's Freundin Sandy ist verschwunden. Die Spuren führen zu der Villa. Dave und sein Rettungsteam erleben die kühnsten Abenteuer auf der Suche nach Sandy. Wie die spannende aber auch lustige Geschichte ausgeht, hängt ganz allein von Dir ab.

HELLER WAHN! ADVENTURE- GAMES VON YENO®!





▲ Wir riskieren einen Blick

Ah, la France! Ah, Paris! Ah, l'amour! Ja, ja, wie schön wär' ein romantischer Trip nach Paris gewesen! Aber nein, ein ASMLer läßt sich durch nichts von der Arbeit abhalten, und so diente auch dieser Abstecher nach Frankreich lediglich dazu, Euch mit den neuesten und heißesten News auf diesem Planeten zu versorgen!

Viele Erwartungen wurden an diese Computerspiel-Show eigentlich nicht geknüpft, waren die vorherigen Ausstellungen in Frankreich doch eigentlich immer ziemliche Flops. Umso angenehmer überraschte die diesjährige Super Games Show. Alle größeren französischen Softwarehäuser waren mit Ständen vertreten, an denen jede Menge Action ablief. Die Stände selbst unterschieden sich wohlthuend von dem Einerlei, das man von deutschen Messen kennt. Jede Firma hatte sich was besonderes einfallen lassen, und so ging es bunt, laut und vor allen Dingen unterhaltsam zur Sache.

Den Vogel schoß dabei der Aufbau von Philips ab, wo das CD-I seinen Einstand gab. Ein riesiger Inca-Kopf thronte unübersehbar an einer Ecke, wo die CD-I-Version des Abenteuers lief, das von Cok-

V
I
V
E



▲ *Echt oder nicht?*

tel Vision gerade für den PC fertiggestellt wurde. Neben Adventures wie *The Mystery of Kether* oder *Escape from CyberCity*, die mit viel Action und guter Grafik glänzten, waren auch Sportspiele - wie eine super Golfsimulation - oder Lernsoftware für die Kleinsten zu bewundern. Ein System mit Zukunft, so sah es zumindest auf dieser Show aus.

Auf dem total überlaufenen Stand von Coktel Vision scharte sich alles um die Knuddeljungs von *Gobliins 2*, das gerade einen Tag vor Eröffnung der Messe fertiggestellt wurde, (Test in diesem Heft) und - natürlich - um *Inca* (Preview in ASM 8/92). Das Fantasy-Adventure mit dem historischen Touch sah einfach genial aus und war auf jeden Fall eines der Highlights dieser Show. Bei *Delphine* flimmerte die die beinahe fertige Amiga-

Version von *Flashback* über die Bildschirme. Kaum zu glauben, aber wahr: Eine Fassung für das Mega Drive ist ebenfalls in Arbeit und sah NOCH besser aus. Animationen wie mit Butter geschmiert, so wünscht man sich das nächste Lieblingsspiel...

Eine Eklat provozierte Infogrames. Die Firma war mit der Organisation des Standes durch die Messeleitung dermaßen unzufrieden, daß sie aus Protest alles stehen und liegen ließ und ihre Produkte in der Cafeteria vorführte - was auch sehr gemütlich war. *Shadow of the Comet* für PC und CD-ROM wartet mit tollen Grafiken und einer Lovecraft-Story auf. Zu Weihnachten werden PCs und Amigas mit einer *Sim City deLuxe*-Edition beglückt und auch die CD-I-Produktionen wie *International Tennis Open* oder *Kether* sahen schon sehr vielversprechend aus. Und schließlich wurde

P A R I S

Mit Spannung erwartet wurde die Verleihung des diesjährigen Tilt d'Or, den die französische Computerzeitschrift Tilt ausrichtete. Die etwas chaotisch ablaufende Veranstaltung (offizieller Beginn um 20 Uhr, kurzfristig verlängerte Öffnungszeit der Messe bis 21 Uhr, daher Preisverleihung verschoben auf 21 Uhr 30, tatsächlicher Beginn der Balgerei von ca. 400 Zuschauern um die ca. 40 Sitzplätze rund um den im Tilt-Stand aufgebauten Boxring gegen 21 Uhr 45, Beginn schließlich gegen 22 Uhr) sorgte denn auch für einige Überraschungen.

Konsolen:

Bestes Prügelspiel:	Streetfighter 2 (SNES - Capcom)
Bestes Shoot'em-up:	Gate of Thunder (PC Engine - Hudson Soft)
Bestes Plattform-Game:	Sonic 2 (Mega Drive - Sega)
Bestes Action-Game:	Super Castlevania IV (SNES - Nintendo)
Bestes Adventure:	Zelda 3 (SNES - Nintendo)
Bestes Autorennspiel:	Super Monaco Grand Prix 2 (Mega Drive - Sega)
Beste Sportsimulation:	Best of the Best (SNES - Loricel)
Bestes Denk- und Action-Game:	Krusty's Fun House (Mega Drive - Acclaim)
Bestes Strategie-Game:	Warsong (Mega Drive - NCS)
Spiel des Jahres '92:	Super Mario World (SNES - Nintendo)
Sonderpreise gingen an:	Elite (NES) und Super Mario Kart (SNES)

Computer:

Bestes Adventure:	Rex Nebular (PC - MicroProse)
Bestes Rollenspiel:	Ultima Underworld (PC - Origin)
Bester Flugsimulator:	Aces of the Pacific (PC - Sierra)
Beste Grafik:	Inca (PC - Coktel Vision)
Beste Animation:	Alone in the Dark (PC - Infogrames)
Bester Sound:	Dune (PC - Virgin)
Bestes Action-Game:	Prince of Persia (Mac - Electronic Arts)
Beste Sportsimulation:	Sensible Soccer (Amiga - Sensible Software)
Bestes Denkspiel:	Pushover (Amiga - Ocean)
Bestes Utility:	Redakteur 4 (Atari ST)
Spiel des Jahres '92:	Epic (Atari ST - Ocean) wurde von den Zuschauern der Fernsehsendung MicroKids gewählt

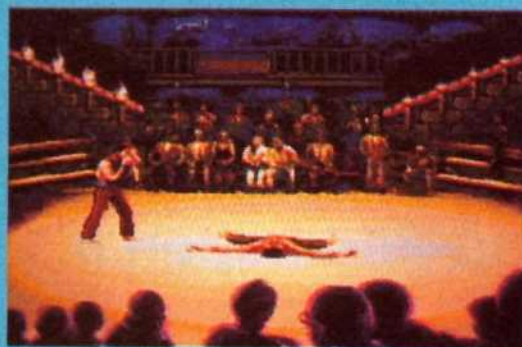
Und einen letzten Tilt d'Or schließlich erhielt das Lieblingsspiel der Super-Games-Show-Besucher, die beim Verlassen der Messe ihre Stimme abgeben durften. Hier machte Streetfighter 2 das Rennen. Eine Meinung zum Ergebnis dieser Preisverleihung solltet ihr Euch selber bilden ...

uns verraten, daß auch auf Game Boy, NES und SNES noch einiges zu erwarten sei.

Ebenfalls zu Fuß war Lankhor unterwegs. Für Weihnachten wurde uns die Compilation **Metallic Power** versprochen, für Frühling das **Adventure Black Sect**. Die neue Pressesprecherin Katie Hollins lüftete außerdem den Mantel eines Geheimnisses, das bisher streng gehütet worden war: Lankhor wird in Zukunft auch für den Atari Falcon produzieren ...

Loricel stellte die Karate-Simulation **Best of the Best** für Amiga vor. Außer bei heißen Probespielen an den ständig umlagerten Monitoren ging auf dem Stand

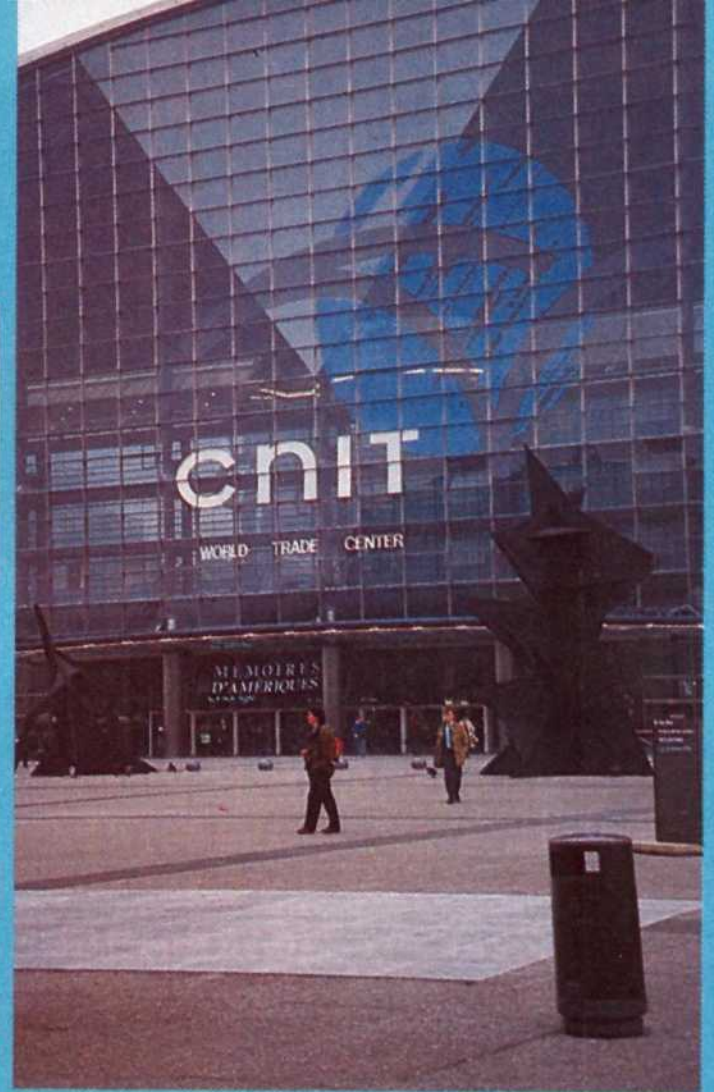
Entity: Heldin auf Hexenjagd, Getümmel wie auf der Messe



▲ Nach der Show waren alle k.o.

die Action auch live ab: In einem echten Ring prügeln sich zwei Nachwuchskickboxer, daß es nur so knallte. D-Day (Test auf Seite 100) lief auch auf dem speziell für Simulationen reservierten Stand, wo Programme der unterschiedlichsten Firmen bis zum Abwinken getestet werden konnten. Eine prima Idee, die beim Publikum gigantischen Anklang fand. Genausoviel Enthusiasmus von seiten der Kids rief auch Entity hervor, deren drei spielbare Levels die Joysticks zum Glühen brachten.

Sportlich gab sich Microöids bei einer Tasse Kaffee. Bei **Super Sport Challenge** könnt ihr Euch zehn verschiedene Sommer-Disziplinen reinziehen, außerdem ist eine Sport-Compilation geplant, ebenfalls für Amiga und PC. Unter dem Arbeitstitel **War in the Land** steht Euch ab März eine Wargame/Adventure-Mischung im Populous-Stil ins Haus.



▲ Das Messegelände in Paris

Am Stand von MicroProse liefen leider etliche Rechner nicht so, wie die französische Abteilung des Simulator-Spezialisten sich das gedacht hatte, und so war die Stimmung dementsprechend gedrückt. Hoffentlich hatten Mats und Uli in dieser Hinsicht mehr Glück auf der zur gleichen Zeit ablaufenden Future Show in London!

Bei Nintendo wie bei Sega gab es jede Menge Maschinen zum Spielen, aber wenig, was absolut neu gewesen wäre. Das Publikum ließ sich davon nicht abschrecken und belagerte die Stände ohne Pause.

Ähnliche Zustände bei UBI Soft, einer Firma, die wenig selbst entwickelt und statt dessen alles, was Rang und Namen hat, vertreibt. Auch Ubi wartete mit einem riesigen Stand auf, an dem sich vor 80 - in Worten Achtzig - Monitoren Trauben von Spielverrückten drängelten, die darauf warteten, auch mal das SNES- oder NES-Joypad in die Hand zu bekommen. Auf der Computerseite flimmerte über einen Großbildschirm mit ohrenbetäubendem Getöse der Comanche-Hubi, genau gegenüber machte ihm Luke Skywalker mit nicht minder viel Krach Konkurrenz. Etwas ruhiger ging es beim umfangreichen Rest der unter Ubis Dach versammelten Firmen zu, deren Produkte in Frankreich zwar noch neu, in Deutschland jedoch bereits auf dem Markt sind.

Ob Blue Byte, Grandslam, LucasArts oder Hudson Soft: Überall konnte alles probiert werden. Und genau deshalb machte die Super Games Show ihrem Namen alle Ehre und den Besuchern jede Menge Spaß. Vielleicht treffen wir uns dort im nächsten Jahr wieder!

Antje Hink

EX&HOOPP

Software zu Wahnsinnspreisen



Bestellen Sie bei uns auch telefonisch!

Ihre Ansprechpartner:

Ute Friedrich (05244) 408-65
 Andrea Kemmerling (05244) 408-37
 Sabine Redeker (05244) 408-39
 Dörte Freitag (05244) 408-25

Mail-Order:

United Software GmbH
 Hauptstraße 70
 4835 Rietberg 2
 Fax: (05244) 408-19

Mailbox:

Telefon:(05244) 40851
 Ansprechzeiten:
 Mo-Do: 8.30-16.00 Uhr
 Fr: 8.30-15.00 Uhr

C64/Cassette	DM
Back to the Future 3	4,20
Blues Brothers	16,00
Capcom Collection	14,20
Chips Challenge	8,20
Final Blow	8,30
G-Loc	14,00
Goofys-Schnellzug	5,90
Mickeys Verrückter Zoo	5,90
Moonfall	4,80
Neuronics	4,80
Star Control	3,00
Stratego	4,00
Swap	6,90
T.Mutant Hero Turtle	6,90
Volfied	4,80
Winter Super Sports	7,30

C64/Diskette	DM
Back to the Future 3	16,80
Blues Brothers	18,30
Build It! Das Bauhaus	16,80
Capcom Collection	16,80
Chips Challenge	16,80
Cubulus	16,80
Double Dragon 3	16,80
Final Blow	16,80
Kind of Magic 2	16,80
Magic Serpent	16,80
Neuronics	16,80
Outrun Europa	16,80
Platinum	16,80
Ralf-Glau-Edition	16,80
Rubicon	16,80
Shiftrix	16,80
Swap	16,80
Zack!	16,80

Amiga	DM
Accolade in Action	30,50
Action Pack 16	17,90
Agony	14,20
Alien Storm	14,50
Altered Destiny	14,70
Amnios	19,80

Back to the Future 3	9,90
Big Business	19,80
Big Run	19,50
Bill & Teds Excellent	19,80
Blues Brothers	31,10
Boston Bomb Club	18,50
Capcom Collection	20,50
Cardinal of the Kremlin	26,30
Carver	8,50
Cash	21,20
Champion of the Raj	14,20
Crime City	20,80
Crystals of Arborea	19,80
Cubulus	17,90
Cybercon 3	19,80
Double Dragon 3	17,20
Enchanted Land	16,50
Fantastic Voyage	17,50
Final Blow	16,20
G-Loc	28,40
Gauntlet 3	18,20
Ghost Battle	11,80
Hard Nova	15,50
Indy Heat	19,90
James Pond II. Robocod	18,50
Kathedrale	26,80
Killing Cloud	9,90
Kind of Magic 3	16,50
Leander	20,30
Lemmings-No Mo Data Disk	16,50
Lethal Excess	22,50
Mega Twins	9,50
Moonshine Racers	22,30
Nebulus 2 Pogo a Gogo	16,80
Neuronics	8,50
Ork	17,90
Outrun Europa	18,20
Robin Hood	11,80
Rubicon	18,90
Rules of Engagement	18,70
Shiftrix	11,80
Sliders	11,80
Space 1889	16,20
Space Ace 2 Borf's Rev.	29,50
Stormball	16,30

S. Monaco Grand Prix	20,80
Swap	16,30
T. Mutant Hero Turtles	15,60
Titus the Fox	22,30
Top Banana	16,50
Trex Warrior	12,90
USS John Young 2	19,50
Volfied	14,90
Wild West World	32,60
Zack!	6,90
Zone Warrior	14,90

Atari ST	DM
Blues Brothers	32,00
Cruise for a Corpse	14,60
Deathbringer	16,20
Elvira Arcade Game	11,20
Ghostbattle	11,30
Godfather	30,50
Hard Nova	33,40
James Pond II. Robocod	16,80
Lemmings-No Mo.Data Disk	19,50
Lethal Excess	21,50
Moonfall	11,20
Moonshine Racers	19,80
Obitus	15,20
Outrun Europa	19,80
Populous	34,20
Powermonger	39,50
Robin Hood	19,80
Rubicon	19,50
Space 1889	22,50
Swap	18,20
Swiv	12,80
Trex Warrior	21,50
Volfied	22,50
Zone Warrior	22,50

MS-DOS 5,25"	DM
Airline	29,80
Bards Tale 3	32,90
Battle Chess 2-Chines	39,00
Blues Brothers	23,50
Deutsch '92	13,50
Dragon Flight	24,50

Elvira-M. of the Dark	39,80
Elvira 2 Jaws of C.	35,50
Fort Apache	29,80
Gazza 2	19,90
Godfather	19,90
Hot Rubber	16,30
Kathedrale	36,50
Megatraveller 2	29,90
Midwinter 2: Fl. of F.	54,50
Les Manley- (Englisch)	29,80
Obitus	21,50
Rules of Engement	44,90
Soccer Stars	25,20
Space 1889	16,50
Space Ace 2 Borf's R.	29,50
Super Sim Pack	29,80
Timequest	32,50
Titus The Fox	27,50
Volfied	17,80
Weaver 2,0	38,40
Wild West World	32,60
Winter Challenge	34,50
Winter Super Sports	19,80

MS-DOS 3,5"	DM
Accolade in Action	32,00
Bards Tale 3	33,00
Battle Chess 2-Chines	38,30
Blues Brothers	36,00
C. Yeager Deutsch	45,10
Dragon Flight	24,50
Elvira-2 Jaws of Cerb.	35,50
Fort Apache	23,50
Gazza 2	19,90
Kathedrale	36,50
Magic Candle 2	45,10
Midwinter 2: F. of F.	54,50
Obitus	21,50
Rules of Engagement	44,90
Space Ace 2 Borf's Re.	23,50
USS John Young	19,90
Volfied	17,80
Weaver 2,0	38,70
Wild West World	32,60

MS-DOS Dual"	DM
Lemmings-No More D.	19,90
Super Car Pack	29,80
Taking of Bev. Hills	21,50
USS John Young	19,50

Top Titel Media Control Charts	DM
Amiga	
1869	89,90
Black Crypt	74,90
Bundesliga Man. Prof.	89,90
Civilisation	104,90
Dynablaster	79,90
Formula 1 Grand Prix	104,90
Special Forces	104,90

Atari ST	DM
Formula 1 Grand Prix	104,95
Lemmings - Oh! No More	74,95
Silent Service II	104,95
Special Forces	104,95

MS-DOS 3,5 + 5,25"	DM
1869	109,90
B-17 Flying Fortress	129,90
Bundesliga Mana. Prof	89,90
Civilisation	129,90
F-117 A Nighthawk 2,0	129,90
Falcon 3,0	129,90
Gunship 2000	129,90
Schicksalsklinge	109,90
Star Trek	104,90

CDTV	DM
Holiday-Maker	89,90
Rätsel Englisch 1	39,90
Rätsel Englisch 2	39,90
Rätsel Englisch/Englisch	39,90
Rätsel Spanisch	44,90
Rätsel Latein	39,90
Rätsel Italienisch	44,90
Rätsel-Französisch	44,90
Spielesammlung 1 (Shiftrix/Lettrix)	69,90
Spielesammlung 2 (Cubulus/Magic Serpent)	69,90
Stadt der Löwen	89,90

Der Wahnsinn geht weiter!

Jetzt **neu** bei United Software:
VHS-Videokassetten

SUPER!



Unterhaltung	DM
(Alle Spielfilme in deutscher Fassung)	
Pretty Woman, 115 min	39,90
Robin Hood, 137 min	39,90
JFK, John F. Kennedy 180 min	39,90
Kindervideo	DM
Arielle, die Meerjungfrau	39,90
Musikvideo	DM
ABBA-Gold (Best of) 75 min	39,90
Queen (Live at Wembley '86) 67 min	39,90

Original Power-Monger
Strategie- und Taktikführer
für Amiga
und Atari ST.

DM 9,90

Bitte diesen Ausschnitt auf eine Postkarte kleben und einschicken!

Informieren Sie sich über weitere Produkte aus unserem Haus!

Ja, ich will sie haben und bestelle folgende Titel:

Abgabe in Haushaltsüblichen Mengen. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Nur solange der Vorrat reicht.

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____

Ersatztitel

angeben, falls ein Titel nicht lieferbar sein sollte.

Meine Adresse:

Name: _____

Vorname: _____

Straße: _____

PLZ/Ort: _____

Telefonnummer: _____

Mein Computersystem: _____

Checkpoint

Ey Leute! Hallo! Ja, Ihr seid gemeint! Ihr, die Ihr gerade Eure Nase in die Seite 140 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...

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	
Sound	
Spielablauf	
Motivation	
Gesamtnote	

»ACTION«

Unter 'Grafik' verstehen wir Darstellung, Scrolling, Animation, Ausnutzung des Rechners, bei Vektorgrafik Geschwindigkeit.
'Sound' sind Musiken, FX, Rechnerausnutzung.
Zum 'Spielablauf' gehören: Abwechslung, Originalität, Spielbarkeit, Schwierigkeitsgrad (einstellbar?), Steuerung, Fairneß, Pausenoption, logischer Aufbau, High-Score-Liste, Komplexität.
'Motivation' muß nicht näher definiert werden.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	
Steuerung	
Handlung	
Atmosphäre	
Gesamtnote	

»ADVENTURE«

'Grafik' (siehe oben!).
'Steuerung': ausreichende Menüs, Bedienungsfreundlichkeit, Handling.
'Handlung': Idee und Inhalte des Games, Originalität, Story.
'Atmosphäre': Feeling, Anreiz, Stimmung.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik/Animation	
Sound	
Realitätsnähe	
Motivation	
Gesamtnote	

»SPORT«

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

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	
Anleitung	
Spielablauf	
Motivation	
Gesamtnote	

»STRATEGIE«

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

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik	
Sound	
Realitätsnähe	
Motivation	
Gesamtnote	

»SIMULATION«

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

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!

Tests

O.k. Jeder unserer Tests schließt mit einer prägnanten Kurzbewertung in einem Kasten ab. Die Wertungsskala erstreckt sich von 0 bis 12. 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 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.

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 Formaturgedanken 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



▲ Ulrich Mühl, ASM

ULISTOP 5

1. Knick knack, Sie wissen schon ...
2. Recoil
3. Mehr Knick knack
4. Castlevania IV (SNES)
5. Salamander (MSX)

Gesammelte Werke ASM 1/93

HitTitel	Ausg.	S.	Rubrik	HitTitel	Ausg.	S.	Rubrik	HitTitel	Ausg.	S.	Rubrik	HitTitel	Ausg.	S.	Rubrik
1869	07/92	113	Preview	Buck Rogers (MD)	04/92	130	Sport	Drakkhen (SNES)	05/92	127	Action	Hal Wrestling (GB)	02/92	133	Sport
* 1869	08/92	118	Simulation	Bucky O'Hare (NES)	10/92	135	Action	Drift	07/92	105	Preview	* Hard Ball III	08/92	100	Sport
3-D-Mania	08/92	109	Preview	Bugbomber	01/92	28	Action	* DuckTales (NES)	02/92	116	Action	* Hard Nova (Amiga)	02/92	107	Konv.
4-In-1 Fun Pack (GB)	12/92	149	Kompilation	Bugs Bunny Crazy Castle (GB)	01/92	146	Action	* Dune	07/92	6	Adventure	Hard Nova (Atari ST)	01/92	109	Konv.
4D Sports Boxing (Amiga)	02/92	108	Konv.	Builderland (Amiga)	01/92	116	Konv.	* Dune (AM)	12/92	112	Konv.	Hare Raising Havoc	05/92	44	Adventure
A320 Airbus	03/92	50	Simulation	Bulls vs. Lakers (MD)	09/92	129	Sport	Dungeon Master	10/92	54	Adventure	* Harlequin	04/92	39	Action
A320 Airbus (PC)	08/92	117	Konv.	Bumpy's	10/92	18	Action	Dylan Dog	08/92	126	Action	Harlequin (ST)	07/92	42	Konv.
A320 Airbus (ST)	07/92	114	Konv.	Bumpy's (PC)	12/92	38	Konv.	Dynablaster (Amiga)	04/92	34	Konv.	Heart of China (Amiga)	01/92	108	Konv.
* A-Train	08/92	111	Strategie	* Bundesliga Manager Pro. (PC)	03/92	110	Konv.	Dynablaster (NES)	10/92	138	Konv.	* Heimdall	02/92	10	Adventure
A.G.E.	06/92	38	Action	* Burning Steel	12/92	104	Strategie	E.S.S. Mega	03/92	15	Strategie	Heimdall (Atari ST)	05/92	52	Konv.
A.T.A.C.	09/92	102	Preview	Buzz Aldrin's Race into Space	10/92	104	Preview	Earl Weaver Baseball II	02/92	32	Sport	Heimdall (PC)	07/92	62	Konv.
A.T.A.C.	12/92	106	Strategie	CJ's Elephant Antics	07/92	35	Action	Eco Quest - The Search for...	05/92	42	Adventure	Hero Quest II	08/92	54	Preview
* Abandoned Places	03/92	51	Adventure	Cadash (MD)	10/92	130	Action	El Viento (MD)	01/92	126	Action	Heroes of the 357th	07/92	118	Simulation
Ace of Aces (SM)	01/92	134	Action	California Games	07/92	99	Oldie	Elite II	10/92	20	Preview	Heroquest: Witchlord	03/92	33	Strategie
Aces of the Pacific	07/92	112	Preview	California Games II	11/92	100	Sport	Elvira	03/92	41	Action	Hexuma - Das Auge des Kal	09/92	45	Preview
* Aces of the Pacific	08/92	116	Simulation	Call of Cthulhu	07/92	50	Preview	Elvira (C64)	03/92	108	Konv.	* Hexuma - Das Auge des Kal	11/92	48	Adventure
Advantage Tennis	02/92	57	Sport	Captain Comic II	10/92	23	Action	Elvira (PC)	03/92	110	Konv.	History Line 1914 - 1918	11/92	112	Preview
Advantage Tennis (ST)	03/92	103	Konv.	Carrier Strike	08/92	104	Strategie	Elvira - Jaws Of Cerberus	03/92	36	Adventure	Hitchhiker's Guide to Galaxy	04/92	100	Oldie
Adventure Island (GB)	05/92	124	Action	Carriers at War	11/92	110	Strategie	Elvira - The Arcade Game (ST)	06/92	47	Konv.	Hoi	10/92	22	Action
Adventure Island (SF)	04/92	120	Action	Casino (Lynx)	07/92	124	Strategie	Elvira II (Amiga 1 MB)	06/92	58	Konv.	Holyfield's Boxing (MD)	10/92	127	Simulation
Agony	06/92	46	Action	* Castlevania III (NES)	06/92	120	Action	Epic	07/92	32	Action	Home Alone (GB)	01/92	144	Action
Air Bucks	08/92	110	Preview	* Castlevania IV (SF)	03/92	116	Action	* Epic (PC)	08/92	21	Konv.	Hong Kong Mahjong Pro	10/92	96	Strategie
Air Bucks	09/92	104	Simulation	Catypse	05/92	30	Action	Epic (ST)	08/92	21	Konv.	Hook	09/92	53	Adventure
Air Bucks (AM)	12/92	124	Konv.	Catch' Em	07/92	35	Action	* Eternam	05/92	46	Adventure	Hook (AM)	12/92	62	Konv.
Air Rescue (MS)	10/92	130	Action	Cells - The Game of Life	08/92	110	Preview	European Champions	11/92	101	Sport	Hook (GB)	08/92	151	Action
Air Support	12/92	116	Simulation	Centerbase	01/92	68	Strategie	European Championship 1992	09/92	94	Sport	Hook (ST)	12/92	62	Konv.
Alcatraz	06/92	39	Action	Champion Driver	01/92	46	Sport	European Club Soccer (MD)	11/92	146	Sport	Hostile Breed	07/92	30	Action
Alcatraz (ST)	07/92	42	Konv.	Champions of Europe (MS)	06/92	131	Preview	European Club Soccer (MG)	06/92	131	Preview	Hot Rubber	05/92	59	Sport
Alien 3 (MD)	11/92	142	Action	Championship Run	01/92	40	Sport	European Football Champ	09/92	94	Sport	Hoversprint	06/92	44	Action
Alien Storm (Amiga)	01/92	112	Konv.	Che - Guerilla in Bolivia	02/92	13	Strategie	Exile (C64)	02/92	111	Konv.	Hudson Hawk	03/92	44	Action
Alien Storm (C-64)	05/92	36	Konv.	Check Check	11/92	117	Simulation	Exile (MG)	06/92	122	Action	Humans	05/92	66	Preview
Alien Storm (SM)	02/92	129	Action	Chessmaster 3000	03/92	131	Strategie	Exodus 3010	02/92	50	Strategie	* Humans	07/92	45	Action
Alien Syndrome (GG)	07/92	131	Konv.	Chip 'n Dale-Rescue... (NES)	05/92	112	Action	* Eye of the Beholder 2	02/92	8	Adventure	Hunt the Fonts	10/92	22	Action
Alisia Dragoon (MD)	08/92	146	Action	Chips Challenge (PC)	01/92	118	Konv.	Eye of the Beholder 2 (Amiga)	07/92	66	Konv.	Hunter (Atari ST)	01/92	118	Konv.
* Alone in the Dark	12/92	54	Adventure	Chuck Rock (MD)	09/92	137	Konv.	F 1 Hero MD (MD)	11/92	146	Simulation	Inca	08/92	54	Preview
Altered Space (GB)	01/92	140	Action	Chuck Rock II	08/92	22	Preview	F-1 Grand Prix (SF)	08/92	143	Simulation	* Indiana Jones IV	06/92	7	Adventure
Amazon	10/92	44	Preview	Cisco Heat	01/92	43	Action	* F-15 Strike Eagle (NES)	05/92	122	Simulation	Indy Heat	05/92	58	Sport
Amber Star	03/92	38	Adventure	Cisco Heat (C64)	03/92	103	Konv.	F-15 Strike Eagle III	12/92	115	Simulation	* Ishar	07/92	58	Adventure
Amberstar (Amiga 1 MB)	06/92	58	Konv.	Cisco Heat (PC)	03/92	112	Konv.	F-22 Interceptor (MD)	02/92	123	Action	* J.W. Whirlwind Snooker (Amiga)	02/92	110	Konv.
Amnios	01/92	17	Action	Civilisation	01/92	35	Preview	F1-Circus (MD)	04/92	129	Action	Jack Nicklaus Golf	07/92	101	Sport
* Another World	03/92	8	Action	* Civilisation	03/92	6	Strategie	Face-Off Ice Hockey	02/92	62	Strategie	Jack Nicklaus Golf (GB)	08/92	152	Sport
Another World (PC)	07/92	43	Konv.	* Civilization (AM)	10/92	99	Konv.	Falcon 3.0	04/92	102	Simulation	Jaguar XJ 220	05/92	60	Preview
Apache Flight	07/92	44	Action	Clik-Clak	05/92	30	Action	Falcon 3.01 Mission Disk	11/92	110	Strategie	Jaguar XJ 220	07/92	102	Sport
* Apydia	01/92	30	Action	Clik-Clak (PC)	12/92	38	Konv.	Fantastic Voyage	04/92	16	Action	James Pond (Archimedes)	03/92	112	Konv.
Aquaventura	09/92	23	Action	Clouds of Xeen	09/92	48	Preview	Fascination	03/92	37	Adventure	Jerry Boy (SF)	01/92	131	Action
Arcade Smash Hits (SM)	09/92	131	Action	Clutch Hitter (GG)	08/92	148	Simulation	Fatal Rewind (MD)	01/92	136	Action	Jim Power	06/92	42	Preview
Arcana (SF)	10/92	132	Action	Commander Keen - Aliens ate...	05/92	17	Action	Fatal Strokes	10/92	47	Preview	* Jim Power in: Mutant Planet	07/92	16	Action
Arch Rival (MD)	09/92	138	Sport	Conflict Korea	08/92	105	Strategie	Fighting Command	02/92	17	Strategie	Jimmy Connors Pro Tennis (SF)	11/92	143	Preview
Arcus Odyssey (MD)	02/92	120	Action	Conflict Korea (AM)	10/92	100	Konv.	Fighting Simulator (GB)	06/92	130	Simulation	Joe & Mac (SF)	05/92	123	Action
Are we there yet?	03/92	56	Strategie	Conquest of the Longbow	03/92	54	Adventure	Final Blow	01/92	32	Sport	* Joe Montana II (MD)	03/92	120	Sport
Art Alive (MG)	06/92	127	Education	* Conquistador	01/92	69	Strategie	* Final F. Adventure (GB)	02/92	131	Adventure	John Barnes European Football	09/92	93	Sport
Ashes of Empire	05/92	50	Preview	* Cool Croc Twins (ST)	10/92	24	Konv.	* Final F. Legend (GB)	02/92	132	Adventure	John Madden Football '92 (MD)	03/92	120	Sport
* Ashes of Empire	07/92	106	Strategie	Corvette ZR 1 Challenge (NES)	07/92	127	Simulation	Final Fight (Atari ST)	01/92	120	Konv.	* John Madden Football (Amiga)	05/92	59	Konv.
Asteroids (GB)	06/92	134	Konv.	Cover Girl Poker	06/92	110	Simulation	Final Fight (C64)	02/92	106	Konv.	John Madden Football II	11/92	98	Sport
Atomic Runner (MD)	11/92	145	Action	Cover Girl Poker (C64)	09/92	99	Konv.	Final Four	07/92	101	Sport	Kabuki (MD)	02/92	130	Action
Attack o.t. Killer Tomatoes (GB)	04/92	124	Action	Crazy Cars 3	08/92	25	Action	* Fire & Ice	05/92	31	Action	Kaiser	02/92	159	Strategie
Awesome Golf (Lynx)	02/92	121	Sport	Creatures 2, Torture Trouble	08/92	49	Action	* Fire & Ice (ST)	10/92	24	Konv.	KGB	09/92	49	Preview
* Axelay (SF)	12/92	143	Action	Crime City	04/92	42	Adventure	Fireteam 2200	09/92	99	Strategie	KGB	11/92	52	Adventure
Ayrton Senna's S.M. GP II (MD)	10/92	138	Konv.	Crisis In The Kremlin	09/92	97	Strategie	First Samurai	01/92	33	Action	Kick Off (NES)	05/92	126	Sport
Ayrton Senna's S.M. GP II (SM)	09/92	132	Simulation	Cruise for a Corpse (Atari ST)	02/92	105	Konv.	First Samurai (ST)	04/92	34	Konv.	* Kid Chameleon (MD)	05/92	111	Action
* B-17 Flying Fortress	10/92	102	Simulation	Crusaders of the Dark Savant	10/92	51	Preview	Fish	02/92	66	Oldie	Kid Icarus (GB)	03/92	129	Action
* B.A.T. II	10/92	50	Adventure	Crüe Ball (MD)	12/92	148	Action	Flashback	11/92	21	Preview	Killerball	04/92	39	Action
B.A.T. II (Amiga)	11/92	63	Konv.	Crystal Quest (GB)	01/92	142	Action	Floor 13	04/92	66	Strategie	Killerball (PC)	12/92	38	Konv.
Baby Jo	01/92	76	Action	Curse of Enchantia	08/92	55	Preview	Floor 13 (AM)	12/92	112	Konv.	Killerball (ST)	12/92	38	Konv.
Bambuzle	09/92	96	Strategie	* Curse of Enchantia	11/92	6	Adventure	Football Director II	01/92	58	Strategie	* King's Quest VI	12/92	56	Adventure
Barbarian II	02/92	46	Action	D-Force (SF)	04/92	120	Action	Football Kid	07/92	38	Preview	Knight Quest (GB)	11/92	148	Adventure
Barbarian II (ST)	04/92	38	Konv.	D. Robinson's Supreme C. (MD)	08/92	141	Sport	Forbidden Planet	07/92	17	Action	Knightmare	04/92	44	Adventure
Bargon Attack	07/92	64	Adventure	D/Generation	06/92	37	Action	Formula One Grand Prix (ST)	07/92	112	Konv.	Knights Of The Sky (Amiga)	02/92	108	Konv.
Bargon Attack (AM)	12/92	62	Konv.	Dark Castle (MD)	01/92	134	Action	Fort Apache	02/92	44	Strategie	Knights of the Sky (ST)	07/92	115	Konv.
Bargon Attack (ST)	12/92	62	Konv.	Darklands	07/92	65	Preview	* Free D.C.	06/92	54	Adventure	Krusty's Super Fun House (MD)	09/92	126	Action
Bart vs. the Juggernauts (GB)	12/92	151	Action	* Darklands	10/92	60	Adventure	Frenetic (Atari ST)	01/92	112	Konv.	Krusty's Super Fun House (SNES)	09/92	126	Konv.
Batman 2 (GB)	08/92	150	Action	Darkmere	11/92	60	Preview	Fuzzball	02/92	46	Action	Kungfood (AL)	08/92	146	Action
Batman Returns	11/92	62	Preview	* Darkseed	06/92	50	Darkseed	G-Loc	09/92	19	Action	Kunichan (GG)	06/92	121	Action
Batman Returns (Lynx)	09/92	128	Action	Das Erbe	02/92	48	Preview	G-Loc (C64)	09/92	19	Konv.	Kwix	07/92	110	Strategie
Battle Command (C64)	02/92	111	Konv.	* Das Schwarze Auge	06/92	60	Adventures	Gateway	06/92	63	Preview	Kyrandia	05/92	38	Preview
* Battle Isle (PC)	06/92	106	Konv.	Daughter of Serpents	10/92	46	Preview	* Gateway	08/92	58	Adventure	L'Empereur	08/92	112	Strategie
Battletoads	11/92	20	Preview	Days Of Thunder (GB)	02/92	134	Action	Gateway to the Savage (AM)	05/92	52	Konv.	Laffer Utilities	03/92	44	Tool
Battletoads (GB)	04/92	125	Action	Deathbringer	02/92	36	Action	Gateway to the Savage... (C-64)	05/92	51	Konv.	Laser Squad	07/92	107	Preview
BC Kid	09/92	18	Preview												

Gesammelte Werke

HitTitel	Ausg.	S.	Rubrik	HitTitel	Ausg.	S.	Rubrik	HitTitel	Ausg.	S.	Rubrik	HitTitel	Ausg.	S.	Rubrik
Lone Wolf	01/92	106	Flop	PGA Tour Golf (SNES)	09/92	137	Konv.	Shanghai II - Dragon's Eye	05/92	64	Strategie	Teenage Mutant H.T. IV (SF)	10/92	134	Action
* Loopz (NES)	02/92	127	Strategie	Pinball Dreams	04/92	30	Action	* Shuttle	05/92	102	Simulation	Temple of Apshai	11/92	68	Oldie
Lord Of The Rings (Amiga)	09/92	58	Konv.	* Pinball Fantasies	12/92	22	Action	Side Pocket (MD)	12/92	142	Action	Ten-Gai	08/92	109	Strategie
Lost Files of Sherlock Holmes	08/92	56	Preview	* Pinball Jam (Lynx)	09/92	127	Action	* Siege	11/92	106	Strategie	Tennis Cup 2	09/92	95	Sport
Lotus III - The Ultimate Ch.	10/92	91	Preview	Pirates (NES)	12/92	152	Konv.	Silly Putty	10/92	15	Preview	Terminator 2 (C64)	03/92	107	Konv.
* Lotus III - The Ultimate Ch.	11/92	16	Action	Pit-Fighter (C64)	03/92	106	Konv.	* Silly Putty	11/92	22	Action	Terminator 2 (GB)	04/92	125	Action
* Lotus Turbo Challenge II	02/92	110	Konv.	Pit-Fighter (SF)	06/92	134	Action	* Sim Ant	03/92	53	Simulation	Tetris Classic	10/92	101	Strategie
* Lotus Turbo Challenge II	01/92	14	Action	Pit-Fighter (ST)	03/92	108	Konv.	Sim Ant (Amiga)	07/92	115	Konv.	The Addams Family (GB)	03/92	127	Action
* Lure of the Temptress	08/92	7	Adventure	Pitfighter	01/92	31	Sport	Sim Life	11/92	117	Preview	* The Addams Family (SNES)	06/92	126	Action
* Lure of the Temptress (PC)	11/92	63	Konv.	Pitfighter (MG)	05/92	124	Action	* Sim Life	12/92	114	Simulation	* The Adventures of W. Beamish	02/92	56	Adventure
MacArthur's War	01/92	44	Strategie	* Plan 9 from Outer Space	06/92	68	Adventure	Simpsons (NES)	01/92	138	Action	The Aquatic Games	11/92	102	Sport
* Mad TV (Amiga)	08/92	113	Konv.	* Plan 9 from Outer Space (PC)	09/92	44	Konv.	Sliding Skill	02/92	44	Strategie	The Aquatic Games (MD)	12/92	152	Konv.
Magic Adventure (SF)	11/92	150	Konv.	* Planet's Edge	06/92	66	Adventure	Smash TV	02/92	32	Action	The Berlinwall (GG)	04/92	123	Action
Magic Candle II	06/92	64	Adventure	Playroom	05/92	136	Education	Soccer Mania	09/92	136	Sport	The Blues Brothers	09/92	137	Konv.
Magic Pockets (Atari ST)	01/92	120	Konv.	Police Quest III (Amiga)	07/92	62	Konv.	Sol-Feace (MD-CD)	03/92	121	Action	The Carl Lewis Challenge	08/92	103	Preview
Magic Sword (SF)	10/92	129	Action	Pools of Darkness (Amiga)	07/92	66	Konv.	* Sonic the Hedgehog (SM)	02/92	127	Action	The Carl Lewis Challenge	09/92	92	Sport
Magical Guy (MD)	08/92	147	Action	* Populous II	02/92	15	Strategie	* Sonic the Hedgehog 2 (MD)	12/92	6	Action	The Carl Lewis Challenge (AM)	09/92	92	Konv.
Manager	02/92	104	Flop	Populous II (ST)	05/92	65	Konv.	Soul Blazer (SF)	12/92	145	Adventure	The Chessmaster (GG)	05/92	126	Strategie
Marble Madness (GB)	03/92	128	Action	Power Blade (NES)	02/92	124	Action	Soul Chrystal (C64)	05/92	51	Konv.	The Chessmaster (NES)	05/92	127	Strategie
Marble Madness (MD)	05/92	125	Strategie	Powermonger (PC)	11/92	113	Konv.	Soul Crystal	03/92	32	Adventure	The Chessmaster (SF)	04/92	127	Konv.
Marble Madness (MS)	09/92	138	Konv.	Premiere	08/92	15	Preview	Space 1889	02/92	14	Adventure	* The Cool Croc Twins	08/92	51	Action
Mario L. Hockey (MD)	03/92	125	Sport	Premiere	11/92	24	Action	Space 1889 (Atari ST)	05/92	52	Konv.	The Duel - Test Drive II (MD)	07/92	130	Konv.
Mask of the Sun	12/92	128	Oldie	Prince of Persia (GB)	04/92	128	Action	Space Ace 2	04/92	52	Adventure	The Flash (GB)	06/92	130	Action
Master Of Weapon (MD)	02/92	117	Action	* Prince of Persia (SF)	12/92	152	Konv.	Space Crusade	04/92	45	Preview	The Flintstones (NES)	06/92	119	Action
Matrix Cubed	04/92	40	Adventure	Pro Football (SNES)	05/92	126	Sport	Space Gun	06/92	116	Action	* The Games: Winter Challenge	01/92	71	Sport
Maximum "Comanche" Overkill	12/92	116	Preview	Probotector II (NES)	10/92	131	Action	Space Max	10/92	100	Konv.	The Godfather	06/92	38	Action
McDonald Land	12/92	39	Action	Project X	08/92	50	Action	* Space Max	05/92	104	Simulation	The Killing Cloud (PC)	01/92	109	Konv.
McDonald's Land	11/92	20	Preview	Prophecy of the Shadow	08/92	56	Preview	Space Quest IV (Amiga)	07/92	66	Konv.	The Legacy	09/92	52	Preview
McDonaldland (GB)	12/92	149	Action	Prophecy of the Shadow	09/92	47	Adventure	Spanky's Quest (GB)	08/92	151	Action	* The Legend of Kyrandia	10/92	6	Adventure
Medieval Warlords	01/92	72	Strategie	Psyborg	04/92	14	Action	Spanky's Quest (SF)	11/92	149	Konv.	The Legend of Xardion (SNES)	09/92	130	Action
Mega Man (PC)	07/92	43	Konv.	Push Over	10/92	99	Strategie	Special Forces (AM)	06/92	107	Konv.	* The Legend of Zelda (SF)	08/92	144	Adventure
Mega Man 2 (GB)	05/92	121	Konv.	Putt and Putter (MS)	11/92	144	Simulation	Special Forces (PC)	12/92	124	Konv.	The Lord of the Rings II	09/92	59	Adventure
* Mega Man 3 (NES)	05/92	116	Action	Puzzle Boy II (GB)	01/92	144	Strategie	* Speedball II (MD)	02/92	127	Action	* The Lost Files of Sh. Holmes	10/92	42	Adventure
Mega Traveller II	02/92	63	Adventure	Puzzle Road (GB)	01/92	142	Strategie	* Spellcasting 201	01/92	76	Adventure	* The Lucky Dime Caper (SM)	04/92	122	Action
Mega fortress (Amiga)	11/92	113	Konv.	Q-Bert (GB)	05/92	120	Strategie	Spellcasting 301 - Spring...	12/92	52	Adventure	The Oath	01/92	32	Action
Mercenaries	11/92	111	Preview	* QuackShot (MD)	01/92	128	Action	Spellcraft	10/92	64	Adventure	The Quest of Agravaing	07/92	38	Action
Mercenary III	05/92	34	Action	Quadrel (PC)	02/92	110	Konv.	Spelljammer - Pirates of ...	10/92	48	Adventure	The Revenge of Shinobi (MD)	12/92	148	Preview
Mercs (MD)	01/92	136	Action	Quest for Glory III	12/92	40	Adventure	Spider-Man (SM)	02/92	129	Action	The Rocketeer	08/92	38	Action
Metroid II (GB)	03/92	127	ACTION	R-Type II (Atari ST)	01/92	110	Konv.	Spiderman 2 (GB)	12/92	150	Action	The Simpsons (Amiga)	03/92	108	Konv.
Microcosm	08/92	17	Preview	Race Drivin'	06/92	36	Action	Spike in Transylvania	08/92	24	Action	The Simpsons (MD)	11/92	150	Konv.
Microprose Golf (Amiga)	02/92	112	Konv.	Race Drivin' (PC)	10/92	24	Konv.	Splatterhouse 2 (MD)	09/92	124	Action	The Spirit of F1 (GB)	10/92	136	Action
Midwinter II (Amiga)	01/92	114	Konv.	Race Drivin' (ST)	08/92	16	Konv.	* Sports Talk Baseball (MD)	08/92	141	Sport	The Summoning	10/92	58	Adventure
Midwinter II (PC)	08/92	18	Konv.	Ragnarok	05/92	66	Preview	Spot	01/92	72	Strategie	The Taking of Beverly Hills	05/92	109	Adventure
Mig-29 M (Archimedes)	03/92	102	Konv.	Raiden Densetsu (SF)	04/92	128	Action	Spy vs. Spy (GB)	12/92	151	Action	The Terminator (MD)	09/92	134	Action
Mig-29 M (Atari ST)	01/92	108	Konv.	* Rampart	07/92	104	Strategie	St. Thomas	10/92	105	Preview	The Terminator (MS)	09/92	134	Konv.
Mig-29 M (PC)	01/92	114	Konv.	Rampart (AL)	11/92	149	Konv.	Star Saver (GB)	07/92	128	Action	Theatre Of War	09/92	107	Simulation
Might and Magic III (Amiga)	06/92	58	Konv.	Realms	03/92	17	Strategie	* Star Trek	04/92	6	Adventure	Think Cross (PC)	05/92	63	Konv.
Mike Ditka P. Football (MD)	02/92	118	Sport	Rebel Racers	04/92	14	Action	Star Trek (GB)	05/92	120	Action	Thrills Safari (NES)	08/92	148	Action
Mike Read Pop Adventure	09/92	103	Preview	Red Baron (Amiga)	03/92	100	Flop	Star Wars (NES)	03/92	118	Action	Thunder Burner	02/92	16	Action
Millemiglia	03/92	45	Action	Red Zone	11/92	19	Action	* Starbyte Super Soccer	01/92	62	Strategie	* Thunder Force IV (MD)	10/92	126	Action
Millemiglia (PC)	08/92	16	Konv.	Regent	07/92	119	Simulation	Starflight (MD)	02/92	128	Action	Thunderhawk (Atari ST)	01/92	120	Konv.
Mindwaste! (PC)	08/92	106	Konv.	Rex Nebular and the Cosmic...	12/92	58	Adventure	Steel Empire	08/92	108	Strategie	Thunderjaws (Atari ST)	01/92	116	Konv.
Missile Command (GB)	06/92	129	Action	Risky Woods	08/92	20	Action	Steel Empire (MD)	07/92	122	Action	Tie Break (CDTV)	01/92	118	Konv.
Mission: Impossible (NES)	07/92	127	Action	Rival Turf (SNES)	07/92	125	Action	Steel Talons (AL)	09/92	128	Action	Tiny Skweeks	10/92	14	Action
Monkey Island 2	01/92	36	Preview	Roadblaster (MG)	04/92	128	Action	* Steigenberger Hotelmanager	02/92	38	Strategie	* Tiny Toon Adventures (GB)	06/92	128	Action
* Monkey Island 2	02/92	6	Adventure	* Robocod	01/92	57	Action	Stereo Master	04/92	110	Tools	Tip Off	04/92	56	Sport
* Monkey Island 2 (Amiga)	08/92	63	Konv.	Robocod (MD)	03/92	122	Action	Stock Market	10/92	95	Strategie	Titanic Blinky	01/92	56	Action
Monster in my Pocket (NES)	06/92	127	Action	* Robocod (ST)	03/92	109	Konv.	Stone Age	07/92	111	Strategie	Titus the Fox	05/92	32	Action
Moonfall	02/92	36	Action	Robocop II	02/92	134	Action	Stoneage (PC)	12/92	112	Konv.	To Be On Top	03/92	64	Oldie
Moonfall (C64)	02/92	105	Konv.	Robocop III	03/92	58	Action	* Storm Master	04/92	64	Strategie	* Toe Jam & Earl (MD)	01/92	130	Action
Moonfall (ST)	03/92	102	Konv.	Robocop III (ST)	06/92	47	Konv.	Stratego (Atari ST)	02/92	106	Konv.	Toki (AL)	06/92	134	Konv.
Moonstone	03/92	66	Action	Roboport	09/92	100	Strategie	Street Fighter II (SF)	10/92	134	Action	* Toki (MD)	04/92	130	Action
Motörhead	10/92	18	Preview	Robosport (Amiga)	09/92	100	Konv.	Strider (SM)	02/92	128	Action	Top Banana	04/92	16	Action
Multi Player Soccer Manager	01/92	58	Strategie	Robosport (PC)	10/92	100	Konv.	Strike Commander	09/92	14	Preview	Top Gun - 2nd Mission (NES)	02/92	124	Action
Musya (SF)	10/92	131	Action	Robotron 2084 (AL)	02/92	119	Action	Sturmtruppen	10/92	23	Action	Tornado	07/92	114	Preview
Mutation Nation (NG)	08/92	149	Action	Robozone	02/92	62	Action	Sukiya	12/92	50	Preview	Toxic Crusaders (GB)	12/92	151	Action
* Myth	05/92	28	Action	Robozone (ST)	03/92	102	Konv.	Summer Challenge	10/92	90	Preview	Track & Field	05/92	132	Oldie
Nail 'N Scale (GB)	07/92	129	Action	Rodland (C64)	04/92	38	Konv.	* Summer Challenge	12/92	96	Sport	Track and Field (GB)	10/92	136	Action
NBA All-Star Challenge 2 (GB)	09/92	135	Sport	Rodland (NES)	12/92	152	Konv.	Summer Games	06/92	114	Oldie	Track Meet (GB)	08/92	150	Sport
Neutopia II (EN)	02/92	126	Adventure	Rodland (ST)	01/92	116	Konv.	Supaplex	03/92	62	Action	Traders (PC)	12/92	124	Konv.
* NHLPA Hockey '93	12/92	144	Simulation	Roger Rabbit (GB)	03/92	126	Action	* Super Aleste (SNES)	07/92	124	Action	Transarctica	12/92	110	Preview
* Nicky Boom	11/92	18	Action	Rolling Ronny (PC)	04/92	38	Konv.	Super Barbarian	08/92	39	Preview	Treasures of the Savage...	06/92	67	Adventure
Nigel Mansell's World Ch.	10/92	104	Preview	Rolling Thunder II (MD)	03/92	117	Action	Super Battletank (SNES)	09/92	125	Strategie	Trexwarrior	01/92	34	Action
Nigel Mansell's World Ch. (SF)	08/92	147	Preview	Romance of the 3 Kingdoms II	06/92	102	Strategie	* Super Contra (SNES)	05/92	114	Action	Troddlers	11/92	23	Preview
Nightshade (NES)	09/92	124	Action	Rome	09/92	51	Preview	Super E.D.F. (SF)	03/92	119	Action	Trog (NES)	05/92	113	Action
Ninja Gaiden (MS)	11/92	149	Konv.	Rome AD92 - Pathway to Power	11/92	61	Adventure	Super Fantasy Zone (MD)	05/92	119	Action	Trouble Shooter (MD)	02/92	121	Action
No greater Glory	03/92	42	Strategie	Rookies	12/92	16	Preview	* Super Formation Soccer (SNES)	05/92	111	Sport	Turbo Charge	02/92	43	Action
No Second Prize	07/92	100	Preview	Round the Bend	04/92	31	Action	* Super Ghouls 'n Ghosts (SF)	01/92	125	Action	Turbo Out Run (MD)	07/92	130	Konv.
* No Second Prize	12/92	98	Sport	Rubicon	04										

Vengeance of Excalibur (Amiga) 07/92	62	Konv.
Videokid 04/92	15	Action
Videokid 01/92	16	Preview
Videokid (ST) 07/92	43	Konv.
Vikings - Kingd. of England II 09/92	98	Strategie
* Vision 12/92	43	Adventure
Volfied (Amiga) 03/92	110	Konv.
Volfied (Atari ST) 05/92	36	Konv.
Volfied (C64) 03/92	107	Konv.
Volfied (PC) 03/92	109	Konv.
Vroom (Amiga) 04/92	58	Konv.
Warrior of Rome II (MD) 11/92	144	Action
Warriors of the Eternal... (MD) 10/92	135	Adventure
Wax Works 10/92	63	Preview
Waxworks 12/92	55	Adventure
Wayne Gretzky Hockey 2 (Amiga) 04/92	58	Konv.
Ween 12/92	64	Adventure

Ween - The Prophecy 11/92	58	Preview
Where in Time is... (MD) 07/92	131	Konv.
Wild Wheels 01/92	41	Action
Wild Wheels (PC) 02/92	111	Konv.
Willy Beamish (Amiga) 04/92	52	Konv.
Wimbledon (SM) 09/92	132	Sport
Wing Com. II: S. Operations 03/92	55	Simulation
Winter Camp 09/92	16	Action
* Winter Challenge (MD) 04/92	129	Sport
* Wizardry - Crusaders of... 12/92	44	Adventure
Wizards & Warriors III (NES) 06/92	132	Action
Wizkid 08/92	22	Preview
* Wizkid 12/92	18	Action
Wolfchild 03/92	16	Action
Wonderboy V (MD) 02/92	115	Action
* Wonderland 04/92	53	Konv.
Woody Pop (GG) 02/92	122	Action

World Heroes (NG) 12/92	142	Action
World Tennis Championship 08/92	102	Sport
Wrestlemania (Amiga) 03/92	106	Konv.
Wrestlemania (C64) 03/92	107	Konv.
Wrestlemania (NES) 02/92	117	Sport
Wrestlemania (ST) 04/92	58	Konv.
WWF SuperWrestlemania (SNES) 05/92	118	Sport
WWF Superstars 2 (GB) 11/92	147	Sport
Xenon 10/92	86	Oldie
Xenon 2 Megablast (MD) 09/92	138	Konv.
Xenon II (SM) 02/92	129	Action
XF 5700 Mantis Exp. Fighter 11/92	116	Simulation
Yogi's Big Clean Up 07/92	41	Action
Yoshi (GB) 09/92	136	Action
Zarch 09/92	88	Oldie
Zool 07/92	47	Preview
* Zool 11/92	17	Action

Legende:

AL	=	Atari Lynx
AM	=	Amiga
Archi	=	Archimedes
EN	=	PC Engine
GB	=	Game Boy
GG	=	Game Gear
Konv.	=	Konvertierung
MD	=	Mega Drive
NG	=	Neo Geo
SF	=	Super Famicom/Super NES
SM	=	Sega Master System
SNES	=	Super Famicom/Super NES
ST	=	Atari ST

☆☆☆ **GEWINNER** ☆☆☆



▲ Gewinner Mark Cleverley

Das hatte sich **Mark Cleverley** nicht träumen lassen! Er durfte einen Blick hinter die Kulissen werfen, die für Flugsimulatoren-Freaks so etwas wie die heiligen Hallen sind: ein Besuch bei Micro-Prose. Per Flugzeug ging es von Frankfurt nach London-Heathrow und von dort per Auto durch die Walachei nach Tetbury, wo Micro-Prose mit dem 16jährigen ein Stell-dichein hatte. Doch bevor es ins Heiligtum der Firma - die Produktionshallen - ging, gab es ersteinmal ein typisch britisches Essen (Pork and Apple) im Hotel. Bei Kaminfeuer fanden für Mark dann die ersten Auffrischungslektionen in Sachen Englisch statt. PR-Chefin Alison Fenah kam nämlich auf ein Begrüßungsschlückchen vorbei. Ausgeruht ging es am nächsten Morgen zum Spieltest und zur Firmenbesichtigung. Für Mark als echten Flugifreak gab es natürlich eine Menge zu sehen. Er durfte die ersten spielbaren Versionen von Harrier -

Flieger satt!

Jump Jet, F15 - Strike Eagle III und die Komplettversion von A.T.A.C testen. Auch in zukünftige Projekte hatte er Einblicke. Klar, für Mark war die Besichtigung der Firma viel zu kurz. Doch konnte er sich im Nachhinein sehr genau ausmalen, daß gute Computerspiele nicht mehr in



▲ Test in der Micro-Prose-Kantine



▲ Einblicke in neue Spiele



▲ Yvette Weir, Emma Garrett und Mark speisen ausgiebig und ausgelassen

Heimarbeit entstehen können. Eine Fülle von Grafikern, Tonkünstlern, Programmierern, Designern, Spieltestern und eine ordentliche Portion Management war schwer am Arbeiten.

Aber alle fanden ein paar Minuten Zeit, sich mit dem Gewinner zu unterhalten und seine Fragen zu beantworten.

Nach einem gemütlichen Essen mit den beiden Öffentlichkeitsarbeiterinnen Yvette Weir und Emma Garrett war die Zeit auch schon wieder rum, und vollgepackt mit Micro-Prose-Spielen und anderen Andenken fuhr Emma Garrett den glücklichen Gewinner im Tiefflug zurück nach London. Der Flug zurück ging ohne größere Probleme, wenn auch mit ein paar Turbulenzen, über die Bühne. Für Mark war es mit Sicherheit ein absolut interessanter "Ausflug", von dem er noch lange erzählen kann.

CUS

Der Patrizier - Ascon/Selling Points (ASM 11/92)

Lösung: a) Klaus Störtebeker
b) Hamburg, Rostock, Lübeck, Danzig, Bremen
c) 13. Jahrhundert

1. Preis: Eine Woche Segeltörn
Thomas Peters, 4000 Düsseldorf 12

2.-10. Preis: je einmal das Patrizier-Game
K. Krubke, 0-2520 Rostock 21
Sebastian Will, 3563 Buchenau
Jan Schreiber, 0-2500 Rostock
Christian Freitag, 3502 Vellmar
Dierk-Ingolf Recke, 3050 Wunstorf
Matthias Becker, 2000 Hamburg 74
Sonja Samara, 6127 Bruberg-Neustadt
Kai Schlosser, 6520 Worms 31
Stefan Dockemeyer, 4450 Lingen



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.

Inserentenverzeichnis

ASI	147	FUNMAIL	21	KRANZ, THEO	113	SOFT & SOUND	31
BACHLER	33	FUNTASTIC	37	LIFETIMES	118	SIMON, OTTO	129
BOMICO	109, 148	GROSS ELECTRONIC	83	MICROPROSE	85	TAURUS SOFTWARE	116
CDV	119	HARTUNG SPIELE	55, 57	MULTI MEDIA SOFT	107	TRIPPEL-S	116
DIF GAME VERLAG	117	HEIDAK	28/29	MUNICH SOFTWARE CENTER ..	119	TRONIC-VERLAG	11, 61-64, 71, 72, 120, 123, 146
ECO SOFT	103	ICO	69	OKAY-SOFT	117	T.S. DATENSYSTEME	89
ELECTRONIC ARTS	9	INTERSOFT	79	PEARL AGENCY	53	UFFENKAMP	81
ESSER SOFT	77	JOYSOFT	23	PHILIPP MORRIS	2	UNITED	138/139
EUROPRESS	87	KAISERSTÜHLER	118	POWER SOFT	99	VIRGIN	45, 47, 49
EXPERT SOFTWARE	118	KAROSOFT	67	SOFTPOWER	93	WIAL	40/41
FSE-KAISERSLAUTERN	101	KONAMI	17, 59, 127	SOFTSALE	97	YENO ELECTRONIC	25, 135

FLASHPOINT, Hauptstr. 80, 2061 Oering, Tel.: (04535) 2222.

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
ASCON, Brockhagener Str., 4830 Gütersloh, Tel.: (05241) 39083.

BACHLER, Postfach 429, 4290 Bocholt, Tel.: (02871) 183088.

BLUE BYTE, Aktienstr. 62, 4330 Mülheim/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, Alleestr. 24, 4630 Bochum, Tel.: (0234) 680460.

THALION SOFTWARE GMBH, Königsstr. 16, 4830 Gütersloh, Tel.: (05241) 24939.

UNITED SOFTWARE, Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2, Tel.: (05241) 24939.

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) 425566.

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.

A.U.D.I.O.S., Wilhelm-Leuschner-Platz 8, 6070 Langen 1, Tel.: (06103) 52365.

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.

YENO ELEKTRONIC GMBH, Robert-Koch-Str. 12, 6108 Weiterstadt, Tel.: (06151) 84114.

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, Neugablonzerstr. 62, 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 Röhrenbach, 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, Gajliser 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...



...AN EUREM KIOSK!!!

in
der
2.93

BYE & BUY

◀ THE NEXT ...



▲ ASM-Titel im Februar



◀ Aller guten Dinge...



◀ Wohl kaum ein dudelsackblasender Weihnachtsengel, auf jeden Fall aber Freudenbote: der Lemming

Alle Jahre wieder kommt die Weihnachtszeit. Und weil das auch mit Überraschungen zu tun hat, werden wir diesmal nicht die Katze aus dem Sack lassen, was die nächste ASM bringt. Aber weil Ihr es seid, verraten wir wenigstens ein bißchen von dem, was unsere Februar-Ausgabe so herrlich dick und bunt machen wird. So erwarten wir den F-15 STRIKE EAGLE III von MICROPROSE, der uns in alle Lüfte entführen will, und AMAZON von ACCESS. CORE DESIGNS DARKMERE und TORNADO von DIGITAL INTEGRATION sind weitere Highlights. Alle Redakteure freuen sich auf INCA von COKTEL VISION. Erstmals wagen wir Blicke in die Zukunft Deutschlands - aber auch dazu später mehr. Und schließlich steht als OLDIE der LUCASFILM-Klassiker ZAK MCKRACKEN auf dem Podest. Alles Gute aus 1992 lassen wir in unserer JAHRESHIT-PARADE Revue passieren. Noch ist nicht aller Tage Abend in Sachen Messe - mit dieser Hoffnung fahren wir nach Frankfurt/Main und werden Euch von der WORLD OF COMMODORE berichten. All dies und noch viel mehr ab 11. Januar 1993 am Kiosk. Apropos 'alle': Selbiges ist diese ASM-Ausgabe nunmehr auch. Und tschüüüüß...



▲ Futuristisches im Inca-Reich



▲ ... sind bekanntlich drei!

2.93

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.



GRATIS
nur für abonnenten!
jeden Monat eine Lösung

(gegen frankierten Rückumschlag mit SERVICE-GUTSCHEIN) GUTSCHEINE sind nur über ASM-Abo erhältlich.

100% PREISWERT

100% SCHNELL

DESHALB

100% KOMPLETT

ASM =
6x für ein halbes,
12 x für ein Jahr!

ABO

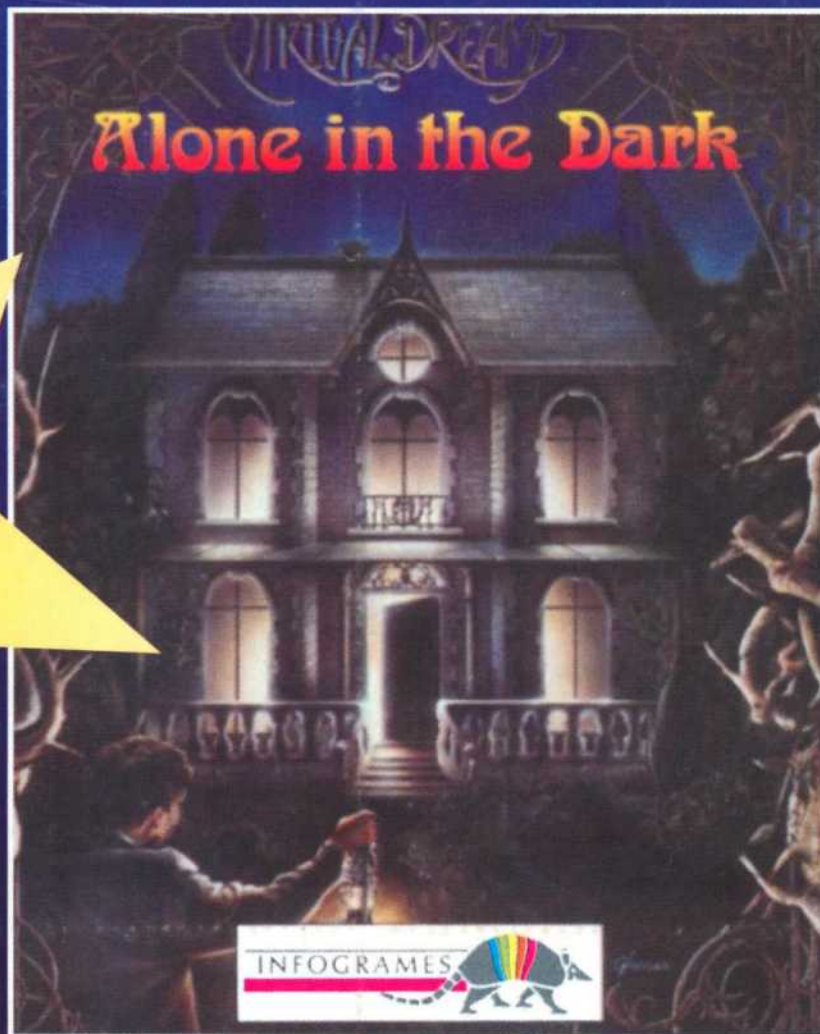
Wenn Sie ASM abonnieren, sparen Sie gegenüber dem Einzelkauf einen Batzen Geld! Das Porto übernehmen selbstverständlich wir.

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.

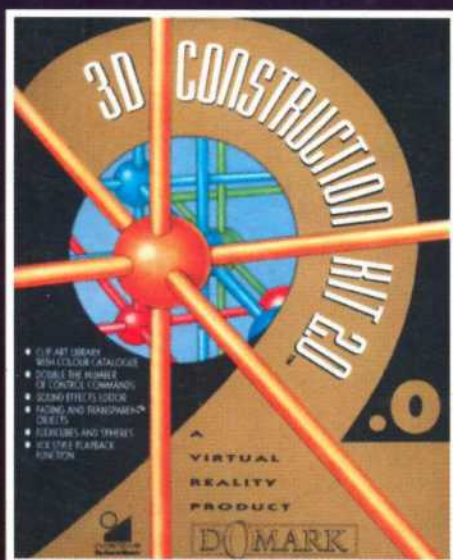
Merry Christmas and Happy New Games

Gegen Einsendung von 5 DM
(auch in Briefmarken) schicken wir
Ihnen gerne eine »Alone in the
Dark«-Demodiskette zu. Bitte anfor-
dern bei BOMICO Software,
Stichwort »Alone in the Dark«,
Am Südpark 12,
W-6092 Kelsterbach

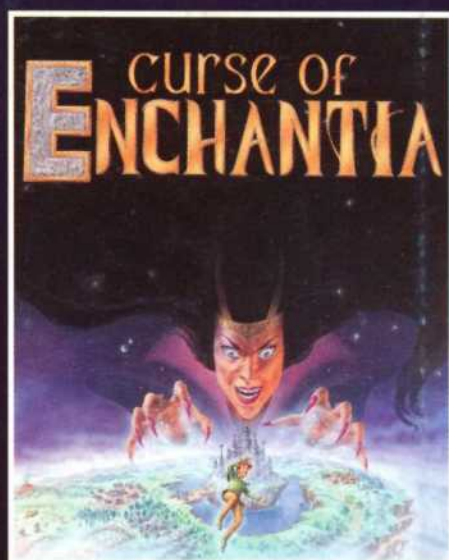


Alone in the Dark - Gruseladventure in sensationell neuartiger
3D-Technik - (PC)

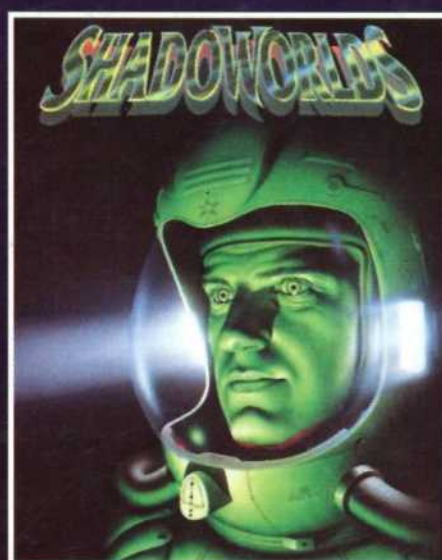
Alle Spiele mit deutscher
Anleitung und Benutzer-
führung.
Für alle Fragen offen:
Die BOMICO Hotline!
Tel.: 06107/62067



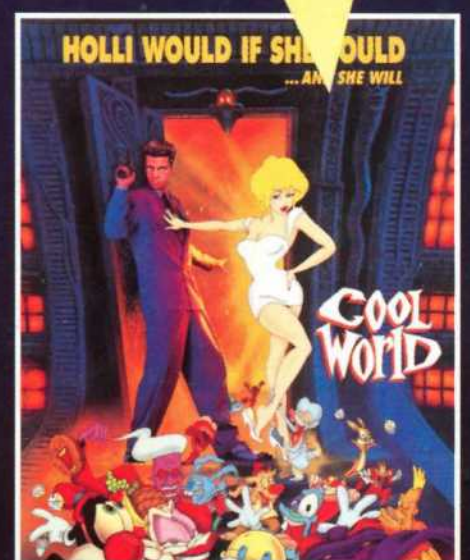
3D-Construction Kit 2.0 - Konstruieren
wie die Profis in echter 3D-Technik
(PC, Amiga, Atari ST)



Curse of Enchantia - Das Mittelalterliche
Hexenadventure (*Spiel des Monats*
ASM 11/92) - (PC, Amiga)



Shadowworlds - Das Actionspiel mit Stra-
tegiecharacter - (Amiga, PC, Atari ST)



Cool World - Superstar Kim Basinger im
Jump'n Run des Films, der nie im Kino
lief - (PC, Amiga, Atari ST)

BOMICO
IHR SOFTWARE PARTNER