

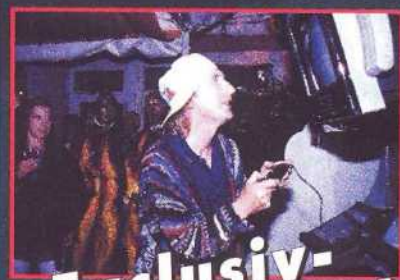


aktueller software markt

Alles über Computer- & Video

Das große Magazin für Computer- & Videospiele

Nr. 9 September 1993
9. Jahrgang



Exklusiv-Interview!
Otto WAALKES
als Spiele-King

öS 65
sfr 7,50
lit 7600
hfl 9,90
Dr 1200
DM 7,50

ISSN 0933-1867

URKOMISCHER PLATTFORM-HIT

LOST VIKINGS

DAS GANZ ANDERE ROLLENSPIEL

TWILIGHT 2000

KNALLHARTE POLIZEI-ACTION

BLUE FORCE

GRUNDLAGEN:

CD-ROM FÜR ALLE

ERSTE HILFE:

BATTLE ISLE

DATA DISK II

Psycho-

Adventures:

Gabriel Knight

Return of the Phantom

LANDS OF LORE

TORNADO

ROCKET NIGHT ADVENTURES

NICKY 2

X-WING ZUSATZDISK 1

TRAPS 'N' TREASURES

CARMEN IN SPACE

RETURN OF THE PHANTOM

DIE SCHÖNE UND DAS BIEST

DARK SIDE OF XEEN

NEU!

Erste Shots
von
Epic 2

Irre DEMOS!
auf dem PC!

GROSSER BERICHT
3DO
DAS NEUE SYSTEM -
ZUKUNFT DES VIDEOSPIELS
ODER
LUFTBLASE?
DIREKT AUS
USA



SPACE RAT
ist wieder
da!

Großer Farbbericht: MAC auf dem Vormarsch!

SA SM
Software markt
Alles über Computer- & Videospiele

Alles über Computer- & Videospiele • TESTS & VORSTELLUNGEN

DAS FUßBALL-EREIGNIS '93:

Lothar Matthäus

DIE INTERAKTIVE FUßBALLSIMULATION



Faszinierende Fußball-Action und atemberaubende Torszenen mit Lothar Matthäus. In einem Spiel, das nicht nur durch ein kinderleichtes Gameplay besticht, sondern auch in bezug auf eine noch nicht dagewesene Vielzahl an unterschiedlichsten Features keine Wünsche offen läßt:

- *Wechselnde Windrichtung und Windgeschwindigkeit.
- *Unterschiedliche Platzverhältnisse, wie naß oder schlammig.
- *18 Mannschaften nach dem Vorbild der Bundesligasaison 93/94 zur Auswahl.
- *Frei wählbarer Blickwinkel zwischen Vogelperspektive und Seitenansicht.
- *Verschieden vorgegebene und eigendefinierbare Spieltaktiken.
- *Flüssig animierte Bewegungen der Spieler in höchster Detailgenauigkeit.
- *Echte Stadionatmosphäre durch realistische Soundkulisse.
- *Auspielung des Europapokals mit allen internationalen Mannschaften.
- *10 frei wählbare Schwierigkeitsgrade vom blutigen Anfänger bis zum ausgebufften Profispieler.
- *Zeitlupenfunktion und Wiederholmöglichkeit von Spielsequenzen und Torschüssen aus verschiedenen Blickwinkeln mit eingebauter Kamera.

Gegen Einsendung von 5 DM schicken wir Ihnen gerne eine "Lothar Matthäus - D.I.F."- Demodiskette für Ihren Amiga zu. Bitte anfordern bei: Bomico GmbH, Stichwort "Lothar Matthäus", Am Südpark 12, 65451 Kelsterbach.



Für PC und Amiga

"Matthäus mit WM-Pokal"
©kicker sportmagazin/Liedel



Erhältlich ab
Ende August
BOMICO

ENTERTAINMENT SOFTWARE

Spiele von Bomico sind überall dort erhältlich, wo es Spielesoftware zu kaufen gibt!

QUASI-HASI



Reisen in's Bermuda-Dreieck
Das etwas andere Reiseziel
ANMELDUNG HIER

REISEBURO
BERMUDA-DREIECK



Sag nicht
Michael Jackson
zu mir!

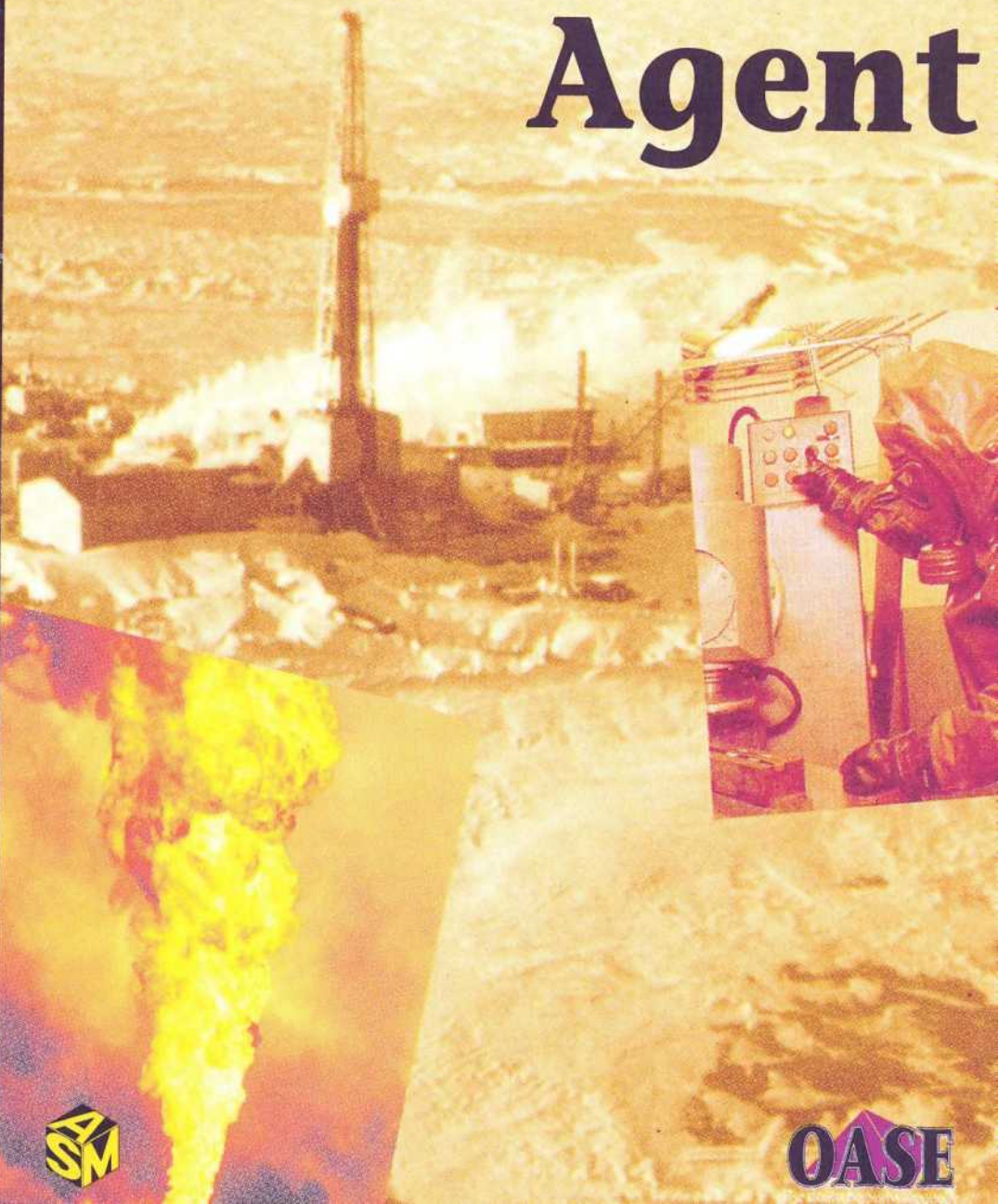


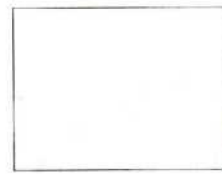
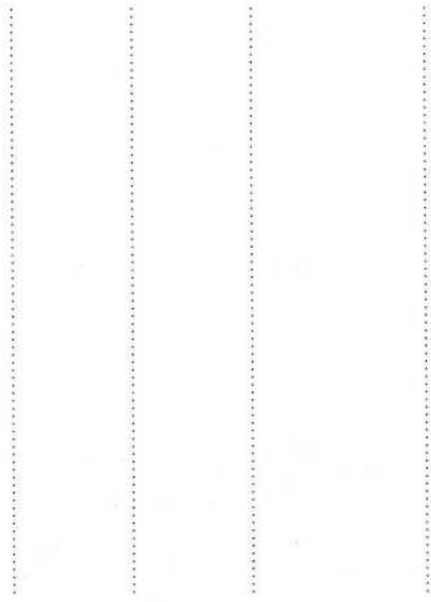
Delivery

AMIGA



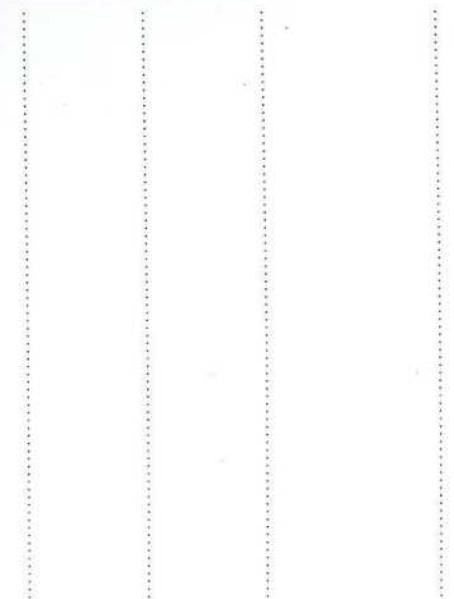
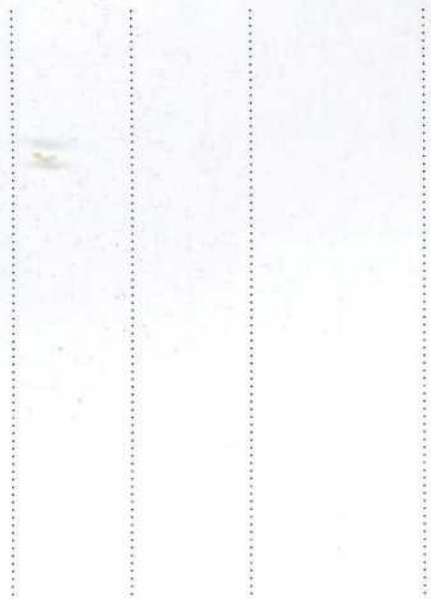
Agent





ASM-Aktueller Software Markt, Postfach 1870, 37258 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-901, Fax: 0 56 51 / 929-940
Motiv: Rocket Knight Adventures © Konami

ASM-Aktueller Software Markt, Postfach 1870, 37258 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-901, Fax: 0 56 51 / 929-940
Motiv: Quasi-Hasi © Karl Bihlmeier



ASM-Aktueller Software Markt, Postfach 1870, 37258 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-901, Fax: 0 56 51 / 929-940
Motiv: Delivery Agent © Qase

ASM-Aktueller Software Markt, Postfach 1870, 37258 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-901, Fax: 0 56 51 / 929-940
Motiv: Fill'em © Chaos Software

E_s

war an einem ruhigen Frühsommerabend, als Rentner Erwin F. plötzlich seinen Augen nicht mehr trauen wollte. Dort, in jenem schwarzen Cabriolet – sollte das etwa...?

Indem er sämtliche bestehenden und noch ein paar zukünftige Geschwindigkeitsrekorde brach, sauste Erwin F. ins Haus, riß seine Kamera aus der Bademanteltasche und fegte wie ein Wirbelwind zurück auf die Straße. Dort gab es für ihn dann nur noch eins: abdrücken, was der Auslöser hält – bevor er dann schwer atmend zurück ins Haus wankte, wo er sich von seiner Gattin mit Kaffee und Kuchen trösten ließ.

Der Geistesgegenwart des Erwin K. war es also zu verdanken, daß wir vor ein paar Wochen die (auf dieser Seite abgebildeten) ersten absolut authentischen Beweise dafür erhielten, daß – die Space Rat wieder im Lande war.

Kurze Zeit später betrat sie dann auch tatsächlich – zum ersten Mal nach langer, langer Zeit – wieder die ASM-Redaktion. Wir kippten einige Gläser Hip Blop gemeinsam, und jetzt freue ich mich, Euch mitteilen zu können, daß wir für die Zukunft einer erfreulichen Zusammenarbeit entgegensehen... – oder im Klartext:

DIE RATTE IST WIEDER DA!

Ein anderes Thema, das vielen auf den Nägeln brennt, muß ich unbedingt auch noch in diesem Editorial anschneiden: Immer wieder fragen mich Leser am Telefon mit schüchterner Stimme oder auch per Brief mit zaghafter Handschrift etwas, das sie sonst nirgends zu fragen wagen. **ES BRAUCHT EUCH NICHT PEINLICH ZU SEIN! GENIERT EUCH NICHT! ES IST GANZ NATÜRLICH UND**

GEHÖRT ZUM LEBEN!!! Die Frage lautet natürlich: Wo kommen die kleinen Redakteure her? Und meine Antwort heißt selbstverständlich: Ich weiß es nicht, denn ich sehe sie immer erst, wenn sie schon groß und stark sind...

So ging es mir auch mit Vera und Jürgen, die mit dieser Ausgabe fest zu unserem Redaktionsteam gestoßen sind. Beide sind hoffnungslose Spielefreaks und gelten in der Branche bereits als "alte Hasen". Ihr bewegtes Leben hat sie schon durch viele Redaktionen geführt – von der alten CPC Schneider und der Toolbox über die Amiga DOS bis hin zur Highscreen HIGHLIGHTS. Also: willkommen an Bord, ihr zwei – und an Euch, liebe Leser, die Bitte: Nehmt Vera und Jürgen ebenso freundlich auf wie mich und die anderen ASM-linge. OK? Dann wünsche ich Euch alles Grüne und viel Lese Spaß mit dieser ASM!

Euer

Peter Schmitz

Peter Schmitz,
Chefredakteur



Vera

Vera Brinkmann



Jürgen

Jürgen Borngießer

Dreimal willkommen!



Flugi-Wirbelwind
• 138 •

HIGHLIGHTS

Spiel des Monats

<i>The Lost Vikings</i>	8
<i>Blue Force</i>	12

Wiedersehen mit Xeen

• 86 •



INHALT

4

asm 9/93

Wettbewerb
Quasi Hasi
Seite 64

Karstadt
Seite 104



ACTION

ab Seite 16

Traps'n'Treasures	16
Star Wing	18
Jungle Strike	19
X-Wing Mission Disk	20
Congo's Caper	22
Marbelous	22
Space Legends	23
Nicky 2	24
Rocket Knight Adventures	38
Fill'em	39
Alfred Chicken	39
Bussy	40
Mega Man 2	42
Battle Toads	42
Yoe! Joe!	44
Fire Fighter	44
Spheroids	47
Tale Spin	48
Dizzy - Prince of the Yolksfolk	48



ADVENTURE

ab Seite 60

Where in Space is Carmen Sandiego ..	60
Quasi Hasi	62
Hero Quest II	63
Return of the Phantom	82
Might & Magic 5	86
Die Schöne und das Biest	87
Gabriel Knight	88



STRATEGIE

ab Seite 94

Ballistic Diplomacy	94
Air Bucks V.1.2.	95
Railroad Tycoon Deluxe	95
Twilight 2000	96
Brain Challenge	97
Universal Warrior	97
Odyssee	98
Burntime	99



CD-ROM

ab Seite 50

Jutland	50
The Secret of Monkey Island	51
Curse of Enchantia	51
1001 Spiel	52
The Legend of Kyrandia Book 1 ..	52
Ringworld	54
Sounds	55
The Adventures of Willy Beamish ..	55



SIMULATION

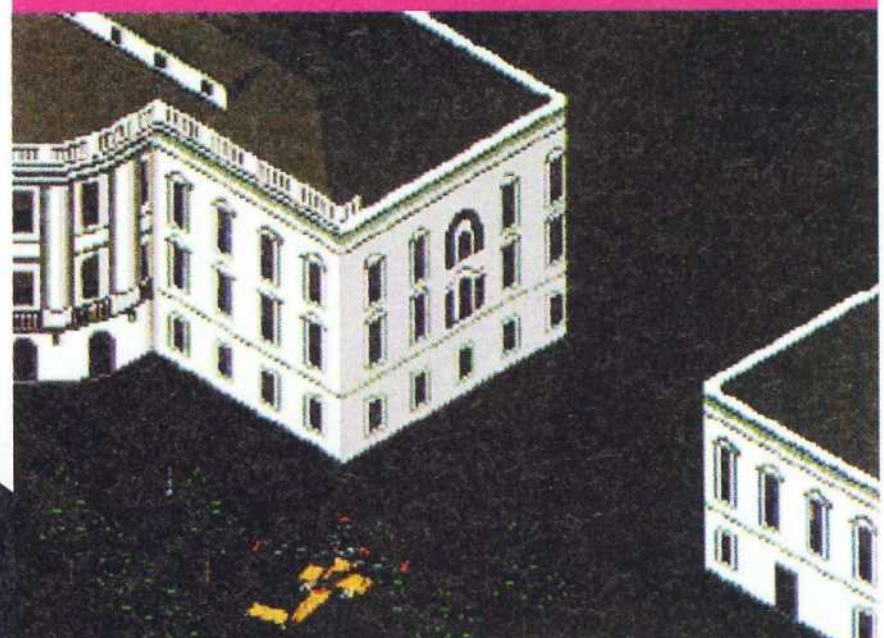
ab Seite 108

Lothar Matthäus	108
Wimbledon II	109
Mutant League Football	109
F1	110
Open Golf Championship	111

COMPETITIONS

Quasi Hasi	64
Karstadt	104

Einsatz im Asphalt-Dschungel • 19 •



ALT



EDUCATION ab Seite 114

World Atlas.....	114
PC Umwelt.....	115

RUBRIKEN

Editorial.....	3
News.....	6

Feedback.....	26
ASM-Insider: Thomas Morgen.....	32

Bücher.....	37
-------------	----

Secret Service Tips & Tricks.....	65
How to play.....	72
Hint Hunt.....	78
Poster:.....	73/76
.....	74/75
ASM-Bazar.....	46,
.....	80/81,146

Marktplatz.....	116
Kleinanzeigen.....	117
Inserentenverzeichnis.....	118

Gesammelte Werke	119
------------------	-----

Clubs.....	120
ASM-Wertungsschema.....	121

ASM-Hitline & Lesercharts.....	124
-----------------------------------	-----

Impressum.....	143
----------------	-----

Gewinner.....	143
---------------	-----

Generalkarte Wer ist wo?.....	144
Vorschau.....	145

REPORTAGEN

CD-ROM.....	56
Gewalt im Kinderzimmer.....	89
3D0.....	90
Mac-Spiele.....	100
Sybex-Bookware.....	105
Demo-Report.....	106
Sega-Ottifanten.....	112
Lawnmower-Man.....	122
Karstadt-Spiel.....	126
Neues bei Ocean.....	128

MARKTÜBERSICHT

Hardware	
Amiga CD 32.....	123
Amiga 1200.....	130

Shareware	
The Greens.....	129

Hand und Kopf	
Das schwarze Auge.....	132
Hero Quest.....	132
Talisman.....	133

LAST MINUTE

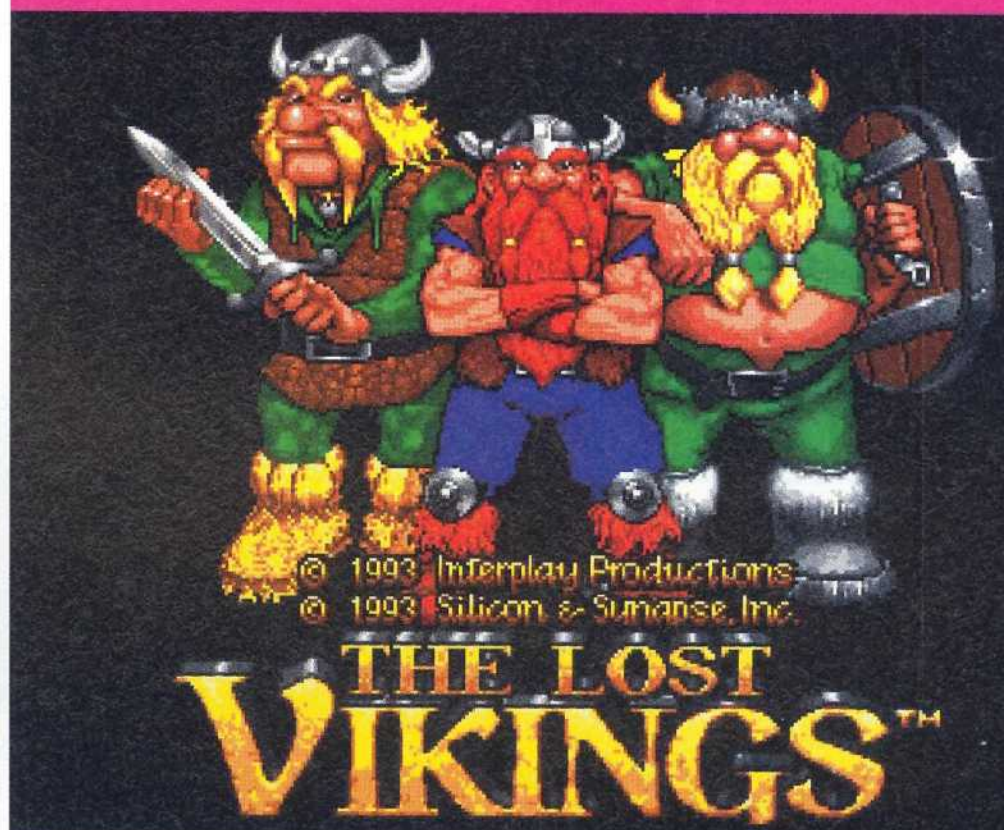
Alles, was nach Redaktionsschluß, aber noch vor Drucktermin bei uns eintraf. So brandaktuell, daß wir es hier nicht einmal nennen können. Blättert daher schnell auf Seite.....

138

KONVERTIERUNGEN ab Seite.....

134

Der Flinke, der Dicke und der Starke . 8.



Zoff im Opernhaus . 82.



Secret Service

Tips & Lösungen
ab Seite 65

INHALT

5

NEWS

Starke Motoren

Gremlin setzt seine Reihe von Rennspielen rund um die Lotus-Boliden mit **Lotus – The Ultimate Challenge for the PC** fort. Damit bekommen erstmals auch Besitzer von IBM-kompatiblen Rechnern die Gelegenheit, in den fixen Flitzer zu steigen und auf einer von 64

Strecken um den Einzug in die Highscoreliste zu kämpfen. Damit's nicht langweilig wird, gibt's außerdem einen Programmaufsatz für Pistenplaner, die mit dieser Hilfe weitere 5 Trillionen Kurse

asphaltieren können. Leider gibt Gremlin keinen Pfennig für die gullygroße Festplatte dazu, die man dafür bräuchte. Statt dessen wollen sie rund einen Hunni für das Spiel – und das ist nicht einmal zuviel, wenn es hält, was die ersten Screens versprechen.



▲ VRrooomm!

Englisch wiss Määrijo

Kaum zu glauben: Jetzt geht **Langenscheidt** (Ihr wißt schon, die mit den Wörterbüchern) mit **Mario** ins Rennen. Das erste deutsch-englische **Wörterbuch** mit Nintendos Latzhosen-Klempner als Begleiter soll jetzt über die Tische gehen. Comics und Daumenkino sind auch drin...

Pardon

Das hat ja mal wieder gepaßt: Haben wir doch glatt zwei Bildunterschriften in der 8/93 vertauscht. Beim Bericht "10 Jahre Microprose" (Seite 22/23) wurde aus Uwe Fürstenberg Michael Stephenson, und aus Michael wurde Uwe: Klarer Fall von verwechselten Bildunterschriften. Wäre ja allein schon Grund genug, um uns Asche aufs Haupt zu streuen, aber es kam noch dicker. Michael Stephenson ist nicht wie angegeben "Personal Manager", sondern der General Manager. Sorry, sorry, sorry. Wir geloben Besserung!

X-Wing-Hilfe

Schon mal an einer X-Wing-Mission gescheitert? Irgendwelche Fragen zum Thema Imperium? Jetzt gibt's Abhilfe aus dem **Data Becker Verlag**. Für 29,80 Mark könnt Ihr Euch "**Die X-Wing-Saga**" holen. Von den knapp 200 Seiten sind übrigens ca. 100 in Farbe. Inhaltlich geht es um die Story rund um Luke Skywalker, um Tips für die Missionen und die Vor- und Nachteile der Jets. Redaktionsurteil: Für Fans ein Muß!



Sony meets

Psygnosis

Tja Leute, es gibt immer wieder ein paar Überraschungen. Medienriese **Sony** hat sich jetzt beim Liverpooler Label **Psygnosis** eingekauft. Letztendlich bleibt Psygnosis zwar bestehen, wird aber von der großen Mutti Sony ans Händchen genommen.

Mini-Lektüre

Ja glaub' ich's denn? Ein **Mini-Handbuch** zu allen Belangen des Computerwissens ist jetzt auf dem Markt. Der **Compact Verlag** zeichnet dafür verantwortlich und will für die streichholzschachtelgroße Lektüre 3,95 DM haben. Das wären pro Gramm (40 g) knapp 10 Pfennig. Kaufen kann man es ganz normalen Buchläden, nicht etwa bloß in ganz winzig kleinen...

History Line: neue CD-ROM-Version

Blue Byte hat seinen lehrreichen Strategie-Hit **History Line 1914-1918** jetzt in einer neuen dreisprachigen CD-ROM-Version (Deutsch, Englisch, Französisch) herausgebracht. Auf dieser ersten Software-CD des Mülheimer Softwarehauses sind zusätzlich vier studiomäßig eingespielte Musikstücke, von denen drei bislang nur auf der Audio-CD "The Song Collection" (nur bei Blue Byte erhältlich) erschienen sind. Eine weitere Meldung: Der neue Katalog mit brandheißen Previews zu "Die Siedler" und dem "Battle-Isle"-Nachfolger ist da und kann von jedermann kostenlos bei Blue Byte, Aktienstr. 62, 45473 Mülheim, angefordert werden.

Wettbewerb verlängert

Einmalige Gelegenheit: Der **Jimmy-Connors-Wettbewerb** von **Laguna** ist verlängert worden. Einsendeschluß ist jetzt der 3. September 1993. Tja, und wo wir bei den guten Nachrichten sind, gibt's gleich noch eine hinterher: Der deutsche Meister, der am 11. und 12. September die Konkurrenz aus dem Court fegt, fliegt Ende September direkt nach Los Angeles. Also, anmelden und trainieren, Leute! Die Anmelde-Karte geht an Laguna, Stichwort: Jimmy Connors, Am Südpark 12, 65441 Kelsterbach.



Börsenstreß

eingedeutscht

Interplays "Rags to Riches" (Preview in ASM 7'93, S. 99) wird in Deutschland unter dem Titel "Wallstreet Manager" exklusiv von **Bomico** vertrieben. Ausgeliefert wird dabei eine voll eingedeutschte Version, die über deutsche On-Screen-Texte verfügt und ein deutsches Handbuch mitbringt.

Indexwächter

korrigiert

In unserem Report über die Arbeit der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (Ausgabe 7'93, S. 124/125) haben wir uns eine kleine Ungenauigkeit geleistet, die wir hiermit korrigieren: Das amtliche Mitteilungsblatt der Bundesprüfstelle heißt **BPIJ-aktuell**, erscheint beim Forum-Verlag und kostet 50,80 DM einschl. Versandkosten im Jahr. Jedes Vierteljahr gibt es ein Hauptheft, in den dazwischenliegenden Monaten je ein zusätzliches Kurzinfo-Papier.

Der vom Ex-BPS-Vorsitzenden Rudolf Stefen herausgegebene Jugend-Medien-Schutz-Report, der bei Nomos in Baden-Baden erscheint, wird von Herrn Stefen allein verantwortet und entsteht **nicht** wie von uns angegeben in Zusammenarbeit mit der Bundesprüfstelle. Die BPS legte Wert auf diese Richtigstellung.

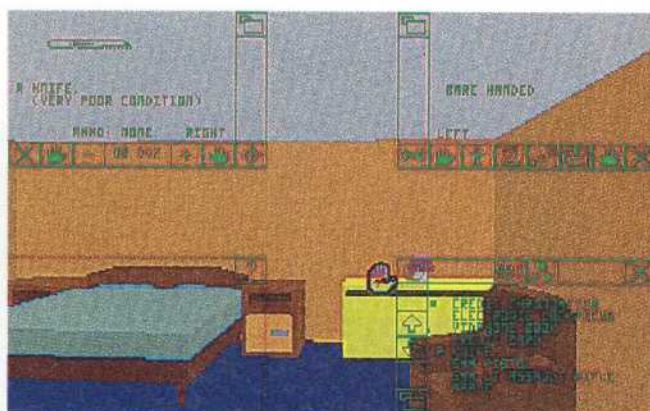


Ab jetzt in jeder ASM: Facts, Geschichten und Gerüchte von jenseits des "großen Teichs" – exklusiv herübergekabelt von unserem Korrespondenten Markus Krichel.

Nachdem Billy Idol mit seinem Bestseller-Album "Cyberpunk" offensichtlich den Nerv der Zeit getroffen hat, muß sich jetzt auch die Spielesoftware-Branche beeilen, das aufregend-trostlos-abgefahrene Feeling von Cyberjunkies und Virtual-Reality-Killerwelten entsprechend zu vermarkten. Bei **Readysoft** steht *CyberSpace* dicht vor der Vollendung, und **Microprose** hat *Blood Net* in Entwicklung. Beide Programme sollen jetzt mit Riesenschritten fertiggestellt werden. **Interplay** sucht Hilfe beim Film: Man heuerte kurzerhand den Produktionsassistenten des Sci-Fi-Films "Jennifer 8" an, um ein bisher noch namenloses Cyberpunk-Rollenspiel zu entwerfen. +++ Eine gesellschaftliche Randnotiz gibt es über **Daniel Bunten**, Designer von *M.U.L.E.* und *Command H.Q.*, zu vermelden: Daniel ist jetzt Daniela! Game-Designer sind meistens ziemlich liberale Leute, daher war kaum jemand über diese (*wie wir hoffen*) erfolgreiche Geschlechtsumwandlung schockiert. **Electronic Arts** plant die Veröffentlichung von Danielas neuestem Werk *Son of M.U.L.E.* (!) für Ende 1993. +++ Nachdem zunächst gemunkelt wurde, George Lucas' Erfolgs-Spielschmiede **Lucas Arts** wolle sich aus dem Computerspiele-Geschäft zurückziehen, ließ das offizielle Dementi nicht lange auf sich warten. "Alles Quatsch", so die Väter von *X-Wing* und *Day of the Tentacle*. Richtig sei allerdings, daß man keine Spiele mehr für den Amiga entwickeln wolle. Das wiederum dürfte für alle Fans von Commoroes "Freundin" eine mehr als traurige Nachricht sein. +++ Ein ungewöhnliches Spiel, das sicher für Kontroversen sorgen dürfte, kommt in Kürze von **Raya Systems**: *The Aids Avenger* ist ein Action-Game (!), welches das Ziel hat, Jung und Alt über das HIV-Virus und dessen Folgen, nämlich die Krankheit AIDS, zu informieren. Der Held des Spiels patrouilliert durch seine Heimatstadt auf der Suche

nach Gnomen, die falsche Informationen über AIDS verbreiten. Daß er die Gedanken seiner Mitmenschen lesen kann, erleichtert seine Aufgabe ein wenig. Da das Spiel sich intensiv mit sexuellen Themen befaßt, hat man es mit einer Sperrfunktion versehen, die Kindern den Zugriff verwehren soll. +++ Massenentlassungen und der Rotstift prägen zur Zeit das Geschehen in vielen der großen Softwarehäuser der USA. **Sierra**, **Microprose** und **SSI** mußten 20% ihrer Angestellten die Papiere geben. So etwas schlägt sich natürlich in den Aktienpreisen nieder. **Sierra** wird momentan an der Wallstreet für ca. 11 Dollar gehandelt, **Microprose** zuletzt sogar nur für 6,50 Dollar. +++ Der Geschäftsbericht von **Microprose** fürs erste Quartal zeigte lediglich 200.000 Dollar an flüssigen Reserven. Vergleich man dies einmal mit dem Software-Riesen **Electronic Arts**, der stolze 80 Millionen in Kleingeld aufweisen konnte, so mochte man sich im Hinblick auf die Väter von *Dogfight* direkt Sorgen ums Flugbenzin machen. Aber erstens kommt es anders, und zweitens, als man denkt: **Spectrum Holobyte** (*Chess Maniac 5 Billion and One*) hat ganz überraschend mit dem finanziell etwas angeschlagenen **Microprose**-Imperium fusioniert. Gemeinsam geht's halt besser... +++ Daß es nicht allen Spielschmieden schlecht geht, zeigt die Firma **Broderbund**, die erfreuliche 40 Millionen präsentieren konnte. Das gute Ergebnis sei größtenteils auf den Erfolg der *Carmen-Sandiego*-Serie zurückzuführen, heißt es. +++ Altbekannte Cartoon-Helden, die den gesamten Zeitraum menschlicher Geschichte umspannen, werden von **Taito** in den Game Boy eingeschleust. Es grüßen: Altstar *Fred Feuerstein* und sein Kumpel *Barney Geröllheimer* auf der einen, die *Jetsons* mit Familienvater *George* auf der anderen Seite. Während *Fred* sich mit prähistorischen Fortbewegungsmitteln wie Flugsauriern oder einem Archaeopteryx (Urvogel) in die Lüfte schwingt, stehen Familie *Jetson* alle Errungenschaften

des Jahres 2500 wie Antischwerkraftstiefel und Jet-Skateboard zur Verfügung. Gemeinsam ist den beiden durch und durch amerikanischen Cartoon-Klassikern, daß sie aus der bewährten Jux-Küche von Hanna-Barbera kommen. +++ Die siebte **Game Developers Conference** ("Spieleentwickler-Konferenz", GDC) in **San Jose** wurde von mehr als 1000 Interessierten aus allen Bereichen der Softwareindustrie besucht. Diese Veranstaltung ist für viele der Höhepunkt des Jahres. Hier kommen die Designer und Programmierer zu Wort, hier wird die Zukunft des Spielmarkts geformt, hier haben die Verkaufs- und Marketingabteilungen nichts zu melden. Diese jährlich stattfindende Konferenz wird von **Chris Crawford** (*Balance of the Planet*, *Patton strikes back*) organisiert. Chris arbeitet zur Zeit an einem Spiel, das auf der Legende um König Artus und die Ritter seiner Tafelrunde basiert. +++ Einer der Höhepunkte der diesjährigen



▲ *Cyber Space* von Readysoft

GDC war die Rede von **Microprose**-Starentwickler **Sid Meier** mit dem Titel "Wie ich *Civilization* fast verhunzte". Ursprünglich hatte **Meier** geplant, das Game als Kriegsspiel zu gestalten und die Städte vom Computer verwalten zu lassen. In der Entwicklungsphase waren Minenfelder noch ein fester Teil des Programms. Da die "feindlichen" Truppen jedoch darauf bestanden, immer wieder durch dieselben Minenfelder zu stolpern, nahm man diese schließlich heraus. Weitere militärische Details wie Hubschrauber, Minensucher und zahlreiche Luftfahrzeuge fielen ebenfalls der Schere zum Opfer. **Meier** gab offen zu, sich beim Entwickeln der Spielumgebung kräftig bei Spielen wie *Empire* oder *Harpoon* bedient zu haben. Am Schluß der Rede

dann das große Geständnis: "Fast hätte ich *Civilization* mit einer animierten Titelsequenz, digitaler Sprachausgabe und Super-VGA verhunzt." Uff! Da haben wir ja noch mal Glück gehabt...+++ Wie auf jeder typisch amerikanischen Massenzusammenkunft kam auch auf der GDC die Selbstbeweihräucherung nicht zu kurz. Die "Best Products" des Jahres 1992 aus der Sicht der Designer sind: *Ultima Underworld* von **Origin** (Designer: **Paul Neurath** und **Looking Glass Technologies**), *Wolfenstein 3D* von **id Software** (Designer: **John Carmack**, **John Romero**, **Adrian Carmack** und **Tom Hall**) sowie *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* von **Lucas Arts** (Designer: **Hal Barwood** und **Noah Falstein**). Na ja – die Programmierer müssen's ja schließlich wissen. +++ Auch wenn Hi-Tech-Yuppies jetzt vielleicht die Welt nicht mehr verstehen – die Meldung ist echt: Betriebssystemriege **Microsoft** hat in Washington gerade ein Produkt namens *Microsoft Arcade* für den PC vorgestellt. Es handelt sich dabei um ein Spielepaket für Windows, das – Achtung, jetzt kommt's! – originalgetreue 100%-Umsetzungen von fünf der erfolgreichsten Uralt-Automatenspiele der Firma **Atari** enthält. Ob die Namen wohl bekannt sind? *Asteroids*, *Centipede*, *Battle Zone*, *Missile Command* und *Tempest*. Wie zu erfahren war, hat man bei der Entwicklung der Remakes großen Wert darauf gelegt, daß der heutige Windows-Spieler das gleiche "Feeling" und die gleichen Effekte bekommt, wie er sie von den alten Automaten in Erinnerung hat. +++ **Sega** kündigt eine stark verbesserte Version von *Dune 2 – the Battle for Arrakis* fürs Mega Drive, das in den USA "Genesis" heißt, an. Hierzu gibt es eine gute und eine schlechte Nachricht. Die gute zuerst: Die Sprites sind viermal so groß wie die der IBM-Version. Auch das Terrain wurde vergrößert und noch einmal grafisch aufgewertet. Jetzt die schlechte: Es gibt keine Möglichkeit, ein laufendes Spiel abzuspeichern. Warum hat denn bloß keiner den Jungs bei Sega ein paar Kilo akkugepuffertes CMOS-RAM spendiert? +++ So viel für diesmal aus den Staaten. Bleibt sauber, und bis zur nächsten ASM! ■

Markus Krichel/sz



SPIEL DES MONATS



Walhall im All

THE LOST VIKINGS

System: **PC**, geplant für: **Ami-
ga**, VK-Preis: **ca. 90 DM**,
Hersteller: **Interplay**, Eng-
land, Muster von: **Hersteller**.

DAS waren noch Zeiten: Met saufen, anderen den Schädel einschlagen, sich den Schädel einschlagen lassen, die Weiber mit der Axt beruhigen – und ab und zu entführt werden...



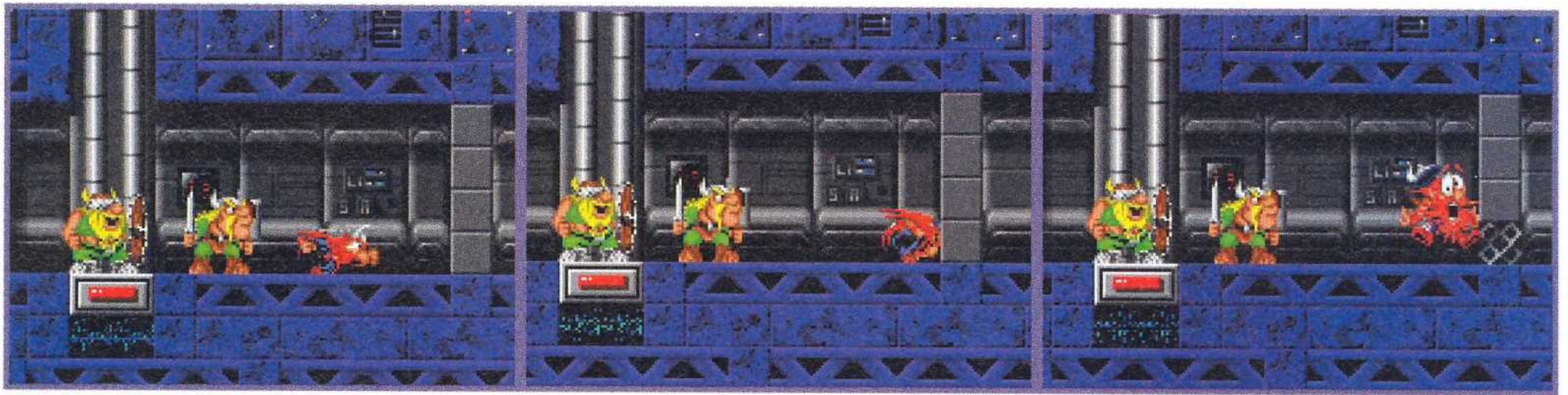
Statt dessen sitze ich hier zwischen zwei Mädels eingekleimt im Büro (Klaus ist im Urlaub) und werde quotenmäßig unter den Tisch gekehrt. "Ach so gern' ich wäär, ein Wiking-äär"...

Die drei Jungs, die vor mir auf dem PC-Screen herumwuseln, wußten wenigstens, wie man das Leben meistert. Große Bärte, 'nen gehörnten Helm auf dem Kopf, Durst bis zum Umfallen und auf Abenteuersuche – richtige Wikinger wissen, wie man lebt.

Nordische Männer, komische Aliens...

Die drei heißen Baleog der Grimmige, Erik der Flinke und Olaf der Dicke (der ist mir irgendwie sympathisch...). Neben so wichtigen Beschäftigungen wie kämpfen und siegen gibt es noch genauso wichtige Arbeiten wie feiern und sich volldröhnen. Gerade steigt mal wieder ein Fest, das die

◀ **Vorsichtiges
Herantasten
führt biswei-
len zu re-
spektablen
Ergebnissen
–grins!**



▲ Erik, der Flinke und sein Eisenschädel

drei fast verschlafen hätten. Aber irgendwie schaffen sie es noch, aus den Fellbetten zu kommen und direkt in den Forst zu laufen, frei nach der Devise "Im dunklen Wald, machen wir 'nen Eber kalt...". Als sie fertig sind und todmüde in ihre Betten sinken, ahnt noch keiner von ihnen, was demnächst als Überraschung ins Haus flattert.

Die Überraschung ist ein Beam-Strahl aus dem Raumschiff des Tomator – eines galaktischen Zoo-Besitzers, der noch ein paar besonders hübsche und wilde Exemplare des Homo Wikingerus Met-saufus für den Freizeitpark an der H7 (Hyperraumstraße 7) braucht.

Die drei werden kurzerhand in das Raumschiff gebeamt, kapieren natürlich überhaupt nichts und wähen sich schon in Walhall, wo sich ihre Ahnen die Kanne geben. Doch nichts da, in Walhall würde man schmerz- und sorgenfrei leben; davon ist an dem Ort, wo sich die drei jetzt befinden, nichts zu merken. Erstens laufen da ganz sonderbare Gestalten herum, die die Götter wirklich nur im Met-Delirium erschaffen haben können. Und ein paar von den bartlosen Witzfiguren bestehen dazu noch aus Metall und brennen einem dem Bart ab, wenn man ihnen zu nahe kommt.

Erik der Flinke macht eine Bestandsaufnahme: DAS hier ist nicht Walhall, aber auch nicht das Dorf mit den Kumpels. Met gibt's auch nicht, dafür aber genug komische Gestalten. Die Türen gehen meist von selbst auf, manche aber auch erst, wenn man einen Schlüssel findet. Betritt man so kleine Räume mit so komischen Leuchtdingern oben und unten, dann findet man sich plötzlich ganz woanders wieder. Dann gibt's noch so seltsame Dinge wie Schächte, in denen man plötzlich ganz leicht wird und fliegt. Gut, das ist alles Zeugs von den Göttern und überhaupt nicht verständlich. Also, was fällt uns dazu ein? Richtig: HIIIIIL-FÄÄÄÄÄ!

Moment, sind wir Männer oder Memmen? Erik der Flinke gibt den Anstoß:



▲ Über Stock und über Stein...



▲ Von wegen "Ab nach Walhalla" ...

Vera meint:

Genau das richtige für meine kleine Spielerseele. Selten so eine gute Action-Umsetzung auf dem PC gesehen. Kein Ruckeln, kein Zuckeln, sondern butterweiches Scrolling. Selbst die Steuerung via Tastatur endet nicht mit der Ankündigung: In der nächsten Woche lösen wir den so entstanden doppelten Windsor-Knoten wieder auf. Sowohl grafisch als auch soundmäßig ist The Lost Vikings ein Genuß. Mein leidgeplagter Kollege Borngießer mußte mich spätabends mit den Worten "Laß das endlich, Vera!" aus der Redaktion zerren. Meine Meinung:

»Superaffenabgefahrenturbogeil«

"Befreien wir uns. Wir sind hier hereingekommen, also kommen wir auch wieder heraus. Los, Männer!"

Gesagt, getan. Die drei ziehen los, um wieder zurück in ihr heimatliches Dorf zu gelangen. Was sie nicht wissen können, ist, daß nicht alle Ausgänge dorthin führen, aber viele in verschiedene Zeitepochen der Erde.

Wissens-, Taten- und anderer Durst

Die Idee zu The Lost Vikings ist nicht neu: Drei Figuren, die gemeinsam Rätsel lösen müssen und sich so den Weg in die Freiheit erkämpfen – das kannte man bis vor kurzem noch unter dem Namen Goblins. Trotzdem ist The Lost Vikings wieder völlig anders. Die drei bärtigen Nordmänner in einem fremden Raumschiff entführt und in verschiedene Zeiten geschickt – auf so eine Idee muß man erst einmal kommen.

Die Aufgabe besteht darin, Level für Level den Weg zum Ausgang zu finden. So kommen die drei schon mal ins alte Ägypten, in eine völlig abgedrehte Fabrik oder andere bizarre Landschaften. Da werden sie von wildgewordenen Dinosauriern gejagt oder von steinaxtschwingenden Neandertalern angegriffen.

Insgesamt 35 Level sind zu meistern, überall gibt es Gefahren und Fallen, die dieses Unterfangen sehr schwer machen. Man muß nämlich alle drei retten, um weiterzukommen. Zum Glück haben die drei spezielle Eigenschaften, die sie dazu befähigen, eine Schutz- oder Hilfsfunktion einzunehmen, die den anderen zugute kommt.

Erik der Flinke zum Beispiel kann schnell laufen, hoch springen und besitzt einen Dickschädel, mit dem er Wände aufbrechen kann (so schöne Vögelchen hat man nach einem Rambockversuch wohl noch nie gesehen...).

Baleog der Grimmige ist der Kämpfer; er kann mit dem Schwert seine Gegner erledigen – aber auch mit Pfeil und Bogen. Er ist so ein guter Schütze, daß er da-

Highlights



▲ **Baleog kann gut treffen**

mit sogar Schalter durch gefährliche Strahlenfelder hindurch treffen kann.

Olaf der Dicke schließlich spielt mit seinem Schild den Beschützer, kann mit ihm durch die Lüfte segeln, Strahlen-

schüsse abhalten oder Erik dazu bringen, noch höher zu springen.

Mit diesen Fähigkeiten bestückt, müssen die drei vorsichtig ihren Weg erkunden. Am Anfang gibt es viele Hinweise, wie man das Game meistern kann, so werden auch die Tasten bekanntgegeben, die für Einzelaktionen benutzt werden.

Im übrigen müssen die drei aber mit ihren Kräften haushalten. Sie finden öfters Gegenstände oder auch Nahrung, die sie verwenden können. Auch Waffen oder Schilde sind da ganz nützlich.

Jeder der drei bekommt jeweils drei Lebenspunkte. Wird einer attackiert, wird ihm ein Lebenspunkt abgezogen, sind alle drei Punkte weg, darf man sich seelisch und moralisch darauf einrichten, das jeweilige Level zu wiederholen.

Übrigens sind die drei nicht einfach sture Befehlsempfänger, sondern haben öfter mal eine völlig differenzierte Ansicht über die Vorgänge. So machen sie sich schon mal lustig über den Spieler, wenn der das Level zum fünften Male anfangen muß. O-Ton Erik: "Ich habe da gerade ein Déjà-Vu-Erlebnis. Hier war ich schon mal in einem früheren Leben...". Wirklich komisch, Erik, harhar..

Die Grafik ist wirklich putzig. Die drei nordischen Recken könnten einer Comic-Zeitschrift entsprungen sein, und die Animationen sind einfach toll. Auch die Levels sind ganz witzig gezeichnet. Der Sound ist für PC-Verhältnisse (auch wenn das jetzt wieder losgeht, aber eine Soundkarte ist nun mal kein toller Effekteknaller...) wirklich gut gelungen, wiederholt sich nur leider viel zu früh.

The Lost Vikings bekommt von mir ein dickes Plus, denn die Kombination aus Action und Knobeln ist genau das richtige, um mal wieder ein paar Spielstunden einzulegen. Dazu kommt, daß das Spiel nicht viel Speicherplatz auf der Diskette benötigt, dafür aber eine Menge Spielspaß bringt. Eigentlich sind die 35 Level viel zu wenig für so ein gagreiches Game. Ich will mehr, jawoll! Ob mich mal einer erhört?

jb

”
**Die Wikinger
 kommen –
 selten so
 amüsiert**
 ”



▲ **Olaf fliegt trotz Übergewicht**

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»SEHR GUT«

**Neue Medien,
neue Dimensionen,
neue Messethemen**

**Frankfurt
goes
electronic**



Information:
Ausstellungs- und Messe-GmbH
des Börsenvereins
des Deutschen Buchhandels
Postfach 10 01 16
60001 Frankfurt am Main
Fax: 069 - 2102 227/277

Eintritt für Fachbesucher mit Legitimation
täglich von 9 bis 18.30 Uhr,
montags bis 14 Uhr
für Privatbesucher
9. und 10. Oktober
von 9 bis 18.30 Uhr

Branchenforum
Electronic
Publishing:
Sachgruppe 1100
in der Halle 1

45.
Frankfurter
Buchmesse
6.-11. Oktober 1993



Blaue Bohnen

Miami Vice bekommt Konkurrenz! Mit heißer Musik, spannender Story und einem waschechten Polizisten als Spieldesigner will das amerikanische Softwarehaus Tsunami nach Protostar und Ringworld einen weiteren Hit landen.

Jake Ryan heißt der uniformierte Held, mit dem wir uns an seinem ersten Arbeitstag vor der Polizeistation treffen. Jake hat gerade seine Ausbildung an der Polizeiakademie beendet und tritt jetzt seinen Dienst als Motorcycle Cop an. Ein echter Anfänger, ein Rookie also.

Völlig fremd ist ihm die Polizeiarbeit aber nun doch nicht – sein Daddy hatte die Uniform auch schon getragen. Leider war ihm das jedoch nicht allzugut bekommen, denn eines Nachts wurden er und seine Frau Opfer eines brutalen (Rache-)Mordes. Nur Klein Jake überlebte das Massaker, gut versteckt im Schrank.

Ein spannender Vorspann erzählt diese Geschichte, und auch während des Spiels kommen in Jake immer wieder Erinnerungen hoch. Klar, daß solche Features nicht nur zur Dekoration dienen – neben dem üblichen Polizeiklein-kram mußt Du den als ungelöst bereits zu den Akten gelegten Mordfall wieder aufrollen und den wahren Mörder ermitteln. Mysteriös geht es dabei reichlich zu, und so viel sei schon mal verraten: Die Lösung birgt eine ziemliche Überraschung.

Ein geheimnisvoller Mord

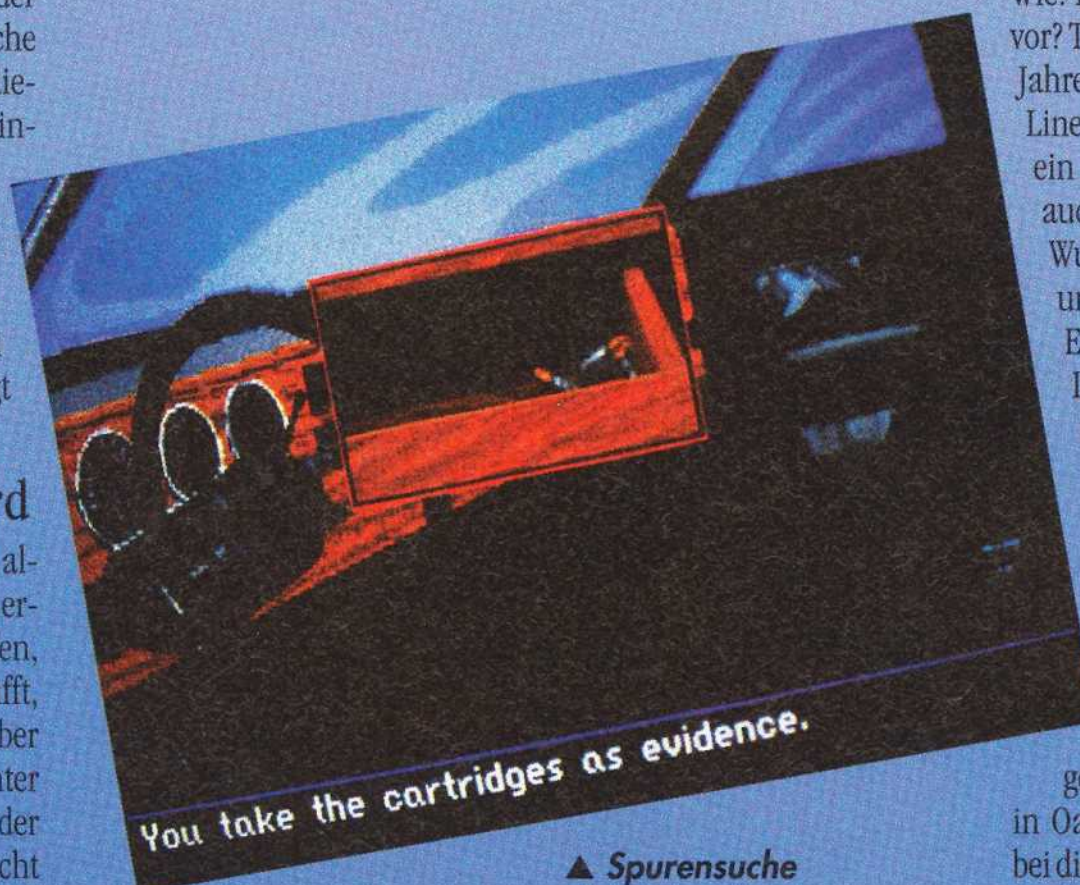
In der Zwischenzeit darf sich Jake mit allerhand Gesocks herumplagen. Sein erster Einsatz führt ihn zum Yachthafen, wo er einen total verstörten Jungen trifft, der eine schauerliche Geschichte über Prügel und Suff erzählt. Ein Bekannter seiner Mutter ist ausgerastet, weil der Junge während eines Besuchs nicht schnell genug aufgeräumt hat, und hat

BLUE FORCE

System: **PC**, (mind. 386/16, 590 KB RAM, VGA, Maus, Festplatte, unterst. Roland, AdLib, SoundBlaster), geplant für: **PC-CD-ROM**, VK-Preis: **ca. 110 DM**, Hersteller: **Tsunami**, USA, Muster von: **Hersteller**.



▲ Tach, ich bin der Neue



▲ Spurensuche

seine Wut handgreiflich an ihm ausgelassen. Nicht besonders schön, klar, aber viel schlimmer ist, daß seine Mutter von dem Typen auf einem Boot festgehalten wird und jetzt ausbaden darf, daß sie sich zwischen ihren Jungen und den 'Freund' gestellt hat.

Jake kennt die Vorschriften, fordert Verstärkung an und macht sich dann mit seinem Kollegen auf, für Ordnung zu sorgen. Mit gezogener Waffe (sonst gibt's ein hübsches Begräbnis) dringen die beiden in das Boot ein. Der Typ schleppt daraufhin das Mädchen als Geisel in den hinteren Raum. Was tun, sprach Zeus. In diesem Falle läßt Euch das Programm keine große Wahl. Ihr klickt das Rede-Icon an, und schon spult Jake einen vorgegebenen Text ab. Auswahl gibt es hier leider keine. Und so redet er dann so lange auf den Typen ein, bis der entnervt aufgibt. Handschellen, ein paar tröstende Worte zu der Frau, und schon geht's ab in Richtung Motorrad und Stadtplan. Ein Besuch im Gefängnis zwecks Ausfüllen des Personalienbogens und das Abliefern des (hoffentlich mitgenommenen) Beweismaterials runden die Verhaftung ab.

Gute alte Bekannte

Wie? Das Szenario kommt Euch bekannt vor? Tja, könnte es wohl sein, daß Ihr vor Jahren mal Police Quest von Sierra On-Line gespielt habt? Ich sehe, Euch geht ein Licht auf. Die Ähnlichkeiten sind auch wirklich verblüffend, was kein Wunder ist: Die Police-Quest-Serie und Blue Force haben beide dieselben Eltern: Jim Walls, der für das Game-Design verantwortlich zeichnet, und Cheryl Cornelius, die sich wieder einmal tatkräftig um die Grafik gekümmert hat.

Warum die beiden Sierra verlassen hatten, darüber wurde während eines Besuchs bei den beiden ganz offen geredet: ASM hat weder Kosten noch Mühen gescheut und Jim und Cheryl vor Ort in Oakhurst ans Mikrofon gelockt. Das bei dieser Gelegenheit entstandene Interview mit den beiden findest Du in kom-

aus erster Hand

primierter Form auf diesen Seiten.

Ein Cop mit Herz

Eines merkt man ganz deutlich: Jim und Cheryl sind bei diesem Polizei-Adventure neue Wege gegangen, schon um sich deutlich von den Police-Quest-Programmen abzusetzen. Das ist Blue Force auch sehr gut bekommen, denn der Akzent liegt jetzt eindeutig auf Adventure und weniger auf der genauen Einhaltung der Polizeivorschriften bei allem und jedem, wie das bei Police Quest der Fall war. Jim kann zwar auch hier seine Vergangenheit als Polizist nicht verleugnen (ein bißchen Papierkrieg muß sein), das Ganze ist jedoch sehr viel spielbarer geworden. Nicht zuletzt vielleicht auch deshalb, weil Cheryl diesmal ein gar nicht ganz so



▲ Die Wagenpapiere, bitte...

kleines Wörtchen beim Game-Design mitzureden hatte...

Wie aus dem echten Leben wirken jedenfalls Jakes Versuche, bei der hübschen Miss McCoy zu landen, die den Informationsschalter im City Jail bemannt, ähh – befraut, umh – auf jeden Fall halt da ihre Brötchen verdient. Im Anbaggern ist Jake schon Profi, auch wenn er sich im Job manchmal noch recht schwer tut (knallt sich ab und zu mal beim Reinigen der



▲ Dem Chef fehlen Glatze und Lolli

Dienstwaffe selbst ab oder läßt sich von einem verhinderten Nigel Mansell samt Motorrad umnageln und was dergleichen halt so passieren kann).

Der Motorradunfall hat aber auch sein Gutes, denn durch den folgenden Zwangsurlaub hat Jake endlich die Zeit, Licht in den Mord an seinen Eltern zu bringen. Die Suche nach Beweisen ist recht mühselig, und so kann man sich darüber streiten, ob der lineare Spielablauf von Blue Force ein Segen oder eher nervend ist. Große Fehler kann man nämlich eigentlich nicht machen, da das Game einfach so lange keine neuen Möglichkeiten eröffnet, bis man eine ganz bestimmte Aktion ausgeführt hat. Solange Du zum Beispiel die verlorene Baseball-Sammelkarte des mißhandelten Jungen nicht gefunden hast, kommen er



▲ Wo ist das Boot von Sonny Crocket?

Im Kreuzverhör

ASM: Cheryl und Jim, mit Blue Force legt Ihr jetzt Euer viertes Polizei-Adventure vor.

Jim: Ist irgendwie logisch, schließlich war ich ja viele Jahre selbst ein Cop, und es hat mir Spaß gemacht. Zumindest, bis es mich mal ziemlich schlimm erwischt hat, da fängt man dann schon an, sich Gedanken zu machen. Spiele designen ist da etwas weniger gefährlich, aber genauso spannend.

Cheryl: Vor allem war Blue Force eine echte Herausforderung, schließlich hatten wir bei Sierra aufgehört und wollten zum selben Thema ein völlig anderes Spiel kreieren, das nichts mit der Police-Quest-Serie zu tun hat.

ASM: Apropos Sierra: Wie kommt es, daß ein so erfolgreiches Team wie Ihr eine genauso erfolgreiche Firma wie Sierra verläßt?

Jim: Das ist eigentlich sehr einfach. Sierra ist so groß geworden, daß die Firma in bezug auf Einzelpersonen meiner Meinung nach unflexibel geworden ist. Für neue Ideen von alten Hasen war da irgendwie kein rechter Freiraum. Und ich wollte einfach mal was anderes machen, neue Wege ausprobieren. Bei einer jungen Firma wie Tsunami habe ich diese Möglichkeit.

Cheryl: Ich sehe das ganz ähnlich, obwohl ich nicht ganz so festgelegt wurde. Schließlich war ich früher ja auch an anderen Programmen beteiligt. Ich wollte aber unbedingt weiterhin mit Jim zusammenarbeiten.

ASM: Ihr arbeitet doch jetzt schon seit Jahren im Gespann. Geht Euch das nicht manchmal auf die Nerven?

Jim: Sicher klappt so eine enge Zusammenarbeit nicht immer reibungslos. Aber wir ergänzen uns sehr gut und können uns inzwischen alles sagen, was irritiert, ohne daß es gleich zum Krach kommt. Wir betrachten uns als völlig gleichberechtigte Partner – auch wenn ich hier mal wieder das große Wort führe. Und was sich während der Arbeit dann doch mal aufstaut, wird nach Feierabend zurechtgerückt.

ASM: Nach Feierabend? Seid Ihr auch privat ein Team?

Jim und Cheryl: (fröhliches Grinsen...)

Highlights

und seine Mutter einfach nicht zum Abendessen bei Jakes Oma – Nacht wird es über die Such- und Denkzeiten allerdings auch nicht.

Sind die beiden endlich bei Granny eingetroffen und abgefüttert, hat Oma auch endlich einmal nichts dagegen, daß der Hinterausgang zum Strand benutzt wird, wo ein erstes Beweisstück gefunden wird. Allerdings nur, wenn Du den Hund oft genug apportieren läßt...

Steuerung wie gehabt

Solange Jake zu Fuß unterwegs ist, wird er über ein einfaches Click-Menü gesteuert. Alle nötigen Aktionen wie Ansehen, Gehen, Sprechen oder Benutzen sowie die Save- und Lade-Optionen sind von hier aus zugänglich. Sitzt Jake dagegen auf seinem heißen Ofen, schaut man auf seinen Lenker und kann zwischen Losfahren und Radio-Kontakt mit dem Polizeirevier wählen (natürlich nur, während er im Dienst ist, privat verfügt er noch nicht über CB-Funk). Willst Du ein bißchen mit der Kawasaki durch die Gegend düsen, kannst Du die verschiedenen Schauplätze auf einem Stadtplan anklicken (Police Quest läßt schön grüßen). In Null-Komma-Nichts wirst Du zu Deinem Zielort beamt – lange Fahrten durch öde Straßen gibt es nicht, Unterbrechungen daher auch keine, falls Du unterwegs nicht durch einen Funkspruch oder einen sich verdächtig benehmenden Laster abgelenkt wirst.

Grafisch ist Blue Force keine Offenbarung, aber solide gemacht. Eingblendete Fenster 'zoomen' Dich an den Ort des Geschehens, wo dann zumeist digitalisierte Spielszenen ablaufen. Sinn für Humor haben die Jungs von Tsunami auf jeden Fall: Immer wenn Ihr Euch mit jemandem unterhaltet, erscheint ein Digi-Portrait, das eifrigst den Mund auf- und zuklappt. Als Schauspieler haben dabei alle aus der Tsunami-Truppe hergehalten – vom Telefon-Operator über den Pressesprecher bis zu den Programmierern von Protostar und Ringworld. Und Jim Walls darf dabei natürlich nicht fehlen, er tritt gleich in mehreren Verkleidungen vor die



▲ **Kaum zu glauben: Keine Menschenseele am Strand**



▲ **Wartet hier ein Verbrechen auf den Helden?**



▲ **Ham'se auch die ASM**

Kamera. Schaut Euch zum Beispiel mal den Typen neben Jakes Flamme im City Jail oder den Rocker aus dem Truck an...

Digi-Bilder und Sahne-Sound

Einen feinen Auftritt als schlecht gelaunter Vorgesetzter liefert auch Komponist Ken Allen bei der Inspektion ab (hast Du Deine Waffe geputzt, oder sammelst Du Dir einen Rüssel ein?). Man fragt sich, wo er die Zeit dazu hergenommen hat, denn einer der Glanzpunkte des Programms ist ganz eindeutig die musikalische Untermalung. Der abwechslungsreiche Sound paßt sich immer hervorragend der jeweiligen Situation an und macht ganz allgemein der Musik von Miami Vice kräftig Konkurrenz. Das satte Brummen der Kawa zaubert Sternchen in die Augen von Motorradfans, und auch die anderen Effekte passen sich nahtlos in das Geschehen ein.

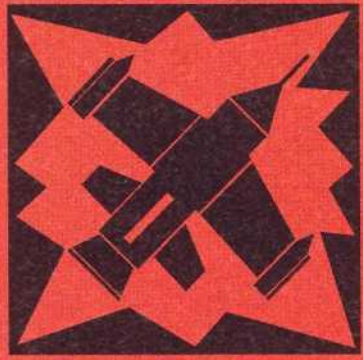
Deutsch ist leider auch dieses Mal wieder ein Fremdwort in Tsunami-Land. Allerdings sind die Texte relativ einfach gehalten, so daß ein dickes Wörterbuch nicht unbedingt zur Grundausstattung aller Nachwuchspolizisten gehören muß. Nur wenn die Jungs von der Straße mal so richtig anfangen, Slang zu 'reden', wird es etwas heiter.

Blue Force ist ein nicht allzu schwieriges, aber farbiges Abenteuer, mit dem man gerne seine Zeit verbringt. Der lineare Spielablauf und die vorgegebenen Texte lassen große Irrwege nicht zu, so daß auch Einsteiger damit ganz gut zurechtkommen dürften. Genaues Hinsehen ist jedoch Voraussetzung, will man nicht hemmungslos hängenbleiben. In diesem Sinne: Auf zur fröhlichen Mörderjagd. ■

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»GUT«



Der Haifisch, der hat ZÄHNE

TRAPS'N'TREASURES

System: **Amiga** (1 MB), VK-Preis: **ca. 80 DM**, Hersteller: **Starbyte**, 44793 Bochum, Muster von: **Hersteller**.

Hersteller Starbyte hat sich einiges einfallen lassen, um die alte Abenteuergeschichte von der Schatzinsel ein wenig auzupeppen. Handlung gibt's natürlich keine, denn Traps'n'Treasures ist ein wasch- und farbechtes Jump'n'Run, wie es im Buche steht. Eigentlich ist es sogar fast schon ein Jump'n'Dive, denn unser Held, ein knubbeliger Piratengnom Marke "Spielwarenabteilung für Stofftiere", ist gleich im ersten der vier Levels mehr unter als über Wasser zugange.

Das liegt daran, daß die Levels bis auf den letzten Teichhalm abgegrast werden müssen, um nichts, aber auch gar nichts zu verpassen. Schließlich muß jedes Mitglied der Mannschaft aus seinem Käfig befreit werden, bevor es zum nächsten Spielabschnitt geht – und da warten dann die nächsten Unglücklichen.

Aber es gibt noch mehr. Auf dem Meeresboden (und anderswo) warten kleine Schatztruhen auf ihre Entdeckung, angefüllt mit Geldstücken. Diese wiederum lassen sich im Levelshop gegen eine erfrischende Energiedusche eintauschen, passend für jeden Geldbeutel. Da heißt es sammeln, sammeln, sammeln, denn die scharfzahnigen Unterwasserviecher und die hartgesottenen Untiere in der Luft und auf dem Boden lassen nichts unversucht, um den kleinen Piraten anzunagen.

Traps'n'Treasures bleibt aber trotz der ganzen Feindarmada angenehm spielbar.

► *Schreit nach Befreiung: die Crew von Captain Blackbeard*



► *Quasimodo als Koch im Shop: Darf's ein bißchen mehr sein?*



Die Levels sind zwar gigantisch, aber recht übersichtlich, und die diversen Gefahren umgeht man durch vorsichtiges Agieren, nicht durch hektische Hüpf-Aktionen.

Ausgewogen auch die Optik: Bunt, vielseitig und sehr detailverliebt. Der Sound steht der Grafik nicht nach und bietet lustige Piratenweisen, die wunderschön zu den Charakteren passen.

So ganz ausgereift ist das Game allerdings nicht. Die seltsame "Vitaminanzeige" zum Beispiel, die durch das Aufsammeln von Früchteboni komplettiert wird, ist wenig dazu geeignet, die Energieleiste wirklich effektiv zu erweitern – ein Besuch im Levelshop ist da schon praktischer. Und auch so manch kleine Hakelei mit der Steuerung nervt und kann schnell dazu führen, daß ein Spielerleben ausgehaucht

wird. Der zweite Schock folgt dann auf dem Fuße: Nach dem Tod wird man, je nach Spielfortschritt, zur Mitte des Levels oder sogar an den Anfang zurückgesetzt.

Aber diese kleine Hindernisse können verschmerzt werden. Schließlich bietet das Game Action und Fun satt und dazu noch Paßwörter für jedes Level, damit es bestimmt nie langweilig wird. ■

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»GUT«

Action



Fuchsjagd

Was ist das? Es sitzt vor dem SNES und schwitzt! Alle paar Sekunden wippt der Oberkörper in eine andere Position – als würde er verzweifelt versuchen, die Balance zu halten, und ab und zu fliegen die das Joypad umkrampfenden Hände unter Ausstoßen von "Arglhh!"-Geräuschen unter die Decke?

Was lange währt, wird endlich gut. Die Ankündigungen um Nintendos erstes SNES-Game mit Zusatzprozessor für schnelle Vektorgrafiken geistern schon seit geraumer Zeit durch die Fachzeitschriften. Nun ist das erste Modul mit dem versprochenem Super-Chip endlich auf dem Markt.

Starwing, so heißt das lang erwartete Game, ist jedoch nicht der hyperrealistische Flugsimulator, den jeder erwartet hat, sondern ein reines Shoot'Em-Up-Ballerspiel. Aber was für eines: Wer hier zehn Minuten spielen kann, ohne sich irgendwann so voller Begeisterung in die



▲ Extras? Das blaue Tor ist noch davor

Kurve zu legen, das es ihn fast vom Stuhl reißt, der ist praktisch klinisch tot.

FABELhaft

Das Starfox-Team ist eine vier Mann starke Truppe, die sich um den alten Weltraumfuchs Fox gebildet hat. Weltraumfuchs ist allerdings wörtlich gemeint, denn alle Charaktere des Spiels werden von Tieren dargestellt. Mit dazu gehören noch ein Hase, ein Frosch und ein Papagei. Jedes der Tierchen hat seine individuellen Eigenschaften.

Der Hase ist beispielsweise ein rechter Feigling, der seinem Geschwaderführer Fox nicht weiter traut, als er ihn werfen kann. Der Frosch bläst sich nach gelungenen Manövern gerne auf, und der Vogel hat die waghalsigsten Flugmanöver

drauf. Gemeinsam macht sich das Starfox-Team auf, dem bösen Imperator Andross, der von einem Gorilla verkörpert wird, den Garaus zu machen. Dazu fliegen die vier mit ihren Minijägern auf einer von drei unterschiedlich schweren Routen über Planeten und durch Meteoritenfelder.

Virtuelle Reali-Tiere

Auf dem Weg gibt es allerhand zu zerblastern und einzusammeln. Feinde sind in gewaltigen Stückzahlen in der Luft unterwegs, am Boden laufen riesige Roboter rum, und die stationäre Bodenabwehr beharkt das Team ohne Unterlaß.

Wenn man einen Roboter vernichtet, der gerade ein Hochhaus durch die Landschaft trägt, und versucht, dabei in Bodennähe zu bleiben, so kann es durchaus passieren, daß einem der erwähnte Wolkenkratzer auf den Kopf fällt, was die Schildenergie mächtig in den Keller jagt. Im Gegensatz zu anderen Vektorballereien ist jedoch kein freies Fliegen möglich. Wenn der Ausweich-Spielraum auch wesentlich

größer ist als bei ähnlichen Frontal-Scroll-Shoot'Em-Ups, so ist der Spieler doch an einen bestimmten Pfad gebunden.

Das bereitet dem Spielspaß jedoch keinen besonderen Abbruch. Neben der reinen Ballerei ist nämlich das Einsammeln von Extras eine der Hauptaufgaben, will man auch das nächsthärtere Level überstehen. Extras liegen jedoch nicht einfach so in der Landschaft rum, sondern wollen hart und trickreich erkämpft werden. So erhält man zum Beispiel im ersten Level nur dann einen Doppel-Laser, wenn man gleich zu Anfang fünf hintereinanderliegende Tore durchfliegt. Andere Power-Ups findet man in engen Hochhaus-Schluchten und erreicht sie erst, wenn man es einigermassen drauf hat, über die Flügel-



▲ Die Protagonisten von oben nach unten: Fox, Slippy, Falco, Peppy, der General und Andross

STAR WING

System: SuperNES, VK-Preis: ca. 130 DM, Hersteller: Nintendo, 63762 Großostheim, Muster von: Hersteller.

spitze abzukippen und hochkant zu fliegen.

Natürlich muß bei so einem Einsatz die Kommunikation mit den Teammitgliedern funktionieren. Am Ende jedes Levels gibt es nicht nur Punkte für Einsammeln und Abknallen, sondern auch noch einen sogenannten Teambonus.

Kommt beispielsweise ein Feind aus dem Windschatten des eigenen Fliegers an einem vorbeigeknallt und der Hase meldet Abschlußsprüche an, so ist man besser damit beraten, sich ein anderes Ziel zu suchen. Ansonsten wird der Hase nämlich sauer und läßt wieder einmal einen Kommentar darüber ab, wie sehr man rot-haarigen Hühnerdieben trauen kann. Andererseits wird man auch von Teammitgliedern zur Hilfe gerufen, die gerade in größeren Schwierigkeiten stecken. Eine Aufforderung, der man unbedingt nachkommen sollte!

Am Ende jedes Levels wartet ein riesiger Endgegner, der nur durch Taktik und gezieltes Herausfinden von Schwachpunkten zu besiegen ist. Glücklicherweise sind alle Schwachpunkte der Feinde durch rot blinkende Flächen markiert.

Starwing und der FX-Chip halten, was von ihnen versprochen wurde. Hier kann man erstmals einen Eindruck davon gewinnen, wie Virtual Reality auch ohne millionenteure Hardware realisierbar ist. Ein SuperNES sowie ein genügend großer Fernseher sind alles, was man braucht, um die körpereigenen Hydrauliken zu aktivieren und den Spieler mal so richtig durchzuschütteln.

Das Modul macht Spaß und bietet auch noch dann bisher unentdeckte Überraschungen, wenn man es schon 20mal durchgespielt hat. Starwing hat einfach alles, was ein Kultspiel benötigt. Unbedingte Kaufempfehlung!

tom

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	12
Sound.....	10
Spielablauf.....	11
Motivation.....	12
Gesamtnote.....	11

»SEHR GUT«

Noch ein edler Retter

Electronic Arts goes killing: Jungle Strike hat Missionen mit briesantem Hintergrund.

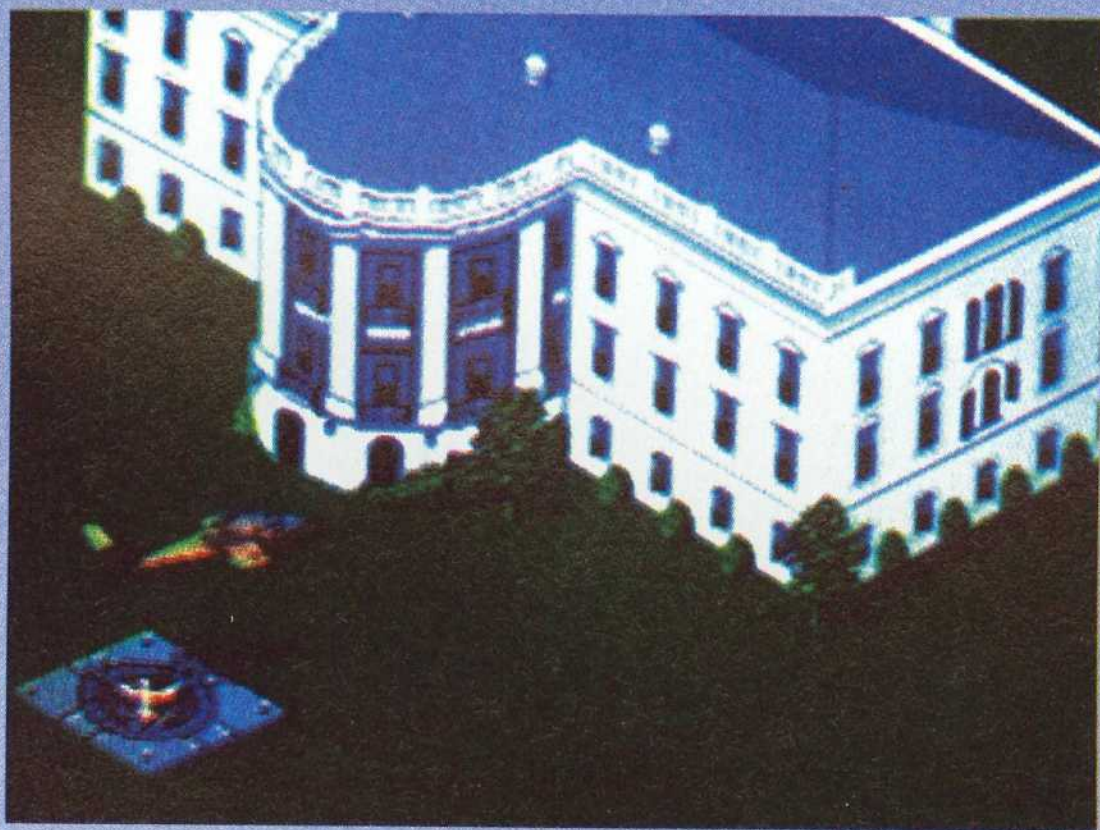


▲ Ohne Blick auf die Karte ist man ziemlich orientierungslos

Der Lärm der Rotoren überdämpft die Explosionen in der Ferne. Du steigst die Leiter empor und nimmst im Pilotensitz des Apache-Kampfhubschraubers Platz. Schwerfällig erhebt sich die Maschine, einen kurzen Moment lang wird Dir bewußt: Was Du jahrelang geübt hast, ist jetzt tödlicher Ernst geworden. Terroristen haben das Regierungsviertel besetzt. Du mußt sie ausschalten. Egal wie. Du bist nicht in der GSG-9, sondern im Dienst der Vereinigten Staaten. Und da ist man nicht so zimperlich. Wenn einer das menschliche Leben nicht achtet, hat er sein eigenes verwirkt.

Natürlich ist diese Story mal wieder ein Beispiel für feinfühligkeit Konfliktilösung. Motto: schießen statt sprechen, vernichten statt verhandeln. Aber daß man bei Kriegsspielen keine moralischen Maßstäbe anlegen darf, ist altbekannt. Also jetzt ganz nüchtern und ohne erhobenen Zeigefinger zurück zum Spiel.

Vor jeder Mission gibt's eine grafisch exzellente Einführung, untermalt mit Spannungsgeladener Musik. Dann geht's los! Die Landschaft wird schräg von oben gezeigt, mit Häusern, Wagen, Panzern, Bäumen und allem, was dazugehört — eine Spur von Lego-Look. Der Hubschrauber läßt sich um die eigene Achse drehen, beschleunigen, abbremsen und hat drei Waffensysteme. Je höher die Durchschlagskraft, desto knapper der



▲ Unschwer zu erkennen: das weiße Haus



▲ Was sich bewegt, ist ein Feind: umlegen!

JUNGLE STRIKE

System: **Mega Drive**, VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Electronic Arts**, England, Muster von: **Hersteller**.

Vorrat — wie bei jedem Action-Game. Je nach Mission müssen in der Regel Depots gefunden, Geiseln befreit und Feinde in die Luft gepustet werden. Dazu gibt's eine Übersichtskarte, diese hilft auch bei der Einteilung und Wiederbeschaffung von Sprit und Munition. So kommt eine leichte taktische Note hinzu.

Ab und zu steuert man statt des Hubschraubers auch andere Kampfgeräte: ein Hovercraft, einen Stealth Fighter oder ein Motorrad. Sieben Kampagnen, die aus mehreren Missionen bestehen, geben dem Spieler eine Menge zu knabbern. Glücklicherweise gibt's Codes, durch die man später nicht mehr ganz von vorne anfangen muß.

Jungle Strike hebt sich positiv aus der Masse der Action-Games heraus. Am Hit ist es nur haarscharf vorbeigegangen, denn es ähnelt dem Vorgänger Desert Strike etwas zu sehr. Wer auf deftige Action-Kost mit einem Schuß Strategie steht und auch vor ungewöhnlichen Kreationen nicht zurückschreckt, wird die Anschaffung sichernicht bereuen.

al

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»GUT«

Nachschlag für JEDI -Ritter

TOUR OF DUTY – IMPERIAL PURSUIT

System: PC (mind. 386, 2 MB RAM, 2 MB auf Festplatte, unterst. alle gängigen Soundkarten), empf. VK-Preis: **59,95 DM**, Hersteller: **Lucas Arts, USA**, Muster von: **Softgold, 41564 Kaarst.**

X-Wing, das hitstern-gekrönte Lucas-Arts-Ereignis, brachte eine Anzahl Missionen mit, von denen einige bereits kaum erfüllbar waren. Die langerwartete Mission-Disk setzt jetzt noch einmal einen drauf. Ob es wohl Piloten gibt, die die insgesamt 15 – nein, 20! – neuen Einsätze überleben?



▲ Sternflügler des Imperiums: ein Abschiedsfoto kurz vor der Desintegration

Fall. Die tatsächlich 20 neuen Missionen (die Verpackungsaufschrift spricht eigentlich nur von 15) unterscheiden sich auf den ersten Blick nur wenig von den alten. Der zweite Blick offenbart jedoch jede Menge Spielspaß. Der Umfang der Neu-Handlung entspricht etwa dem 1,5 bis 2-fachen der Original-X-Wing-Missionen. Dazu gibt es noch eine Reihe sehenswerter Beigaben. Die wichtigste Neuerung ist sicher der (Secret-Service-Lesern nicht unbekannt) Top-Ace-Pilot. Ohne die nicht ganz saubere Methode, bestehende Pilotenlevel hochzupatchen, hatte man mit dem Standard-Regimentshampel als Partner im Staffelflug kaum eine Chance.

Das hat man wohl auch bei Lucas Arts eingesehen und jetzt gleich für einen Top-Ace-Partnerpiloten als fertigen Spielstand gesorgt. Übereifrige, die bei X-Wing noch nicht zu größeren Ehren gekommen sind, sollten im übrigen darauf verzichten, mit ihrem bestehenden Jedi-Knappen ins Gefecht zu ziehen. Auch wenn die erste Mission erfüllt ist, bleibt man auf der gehaltenen Stufe stehen. Im Zweifelsfall läßt sich der Top-Ace-Pilot unter dem gewünschten Namen kopieren, und man kann gleich loslegen. Da die neuen Ehrungen und Abzeichen sowieso nicht mehr an die mehr oder weniger behaarte Brust geheftet, sondern in einer schmucken Schatulle aufbewahrt werden, ist das auch nicht weiter ehrenrührig.

Ebenfalls in die Kiste "War ja vorher auch unspielbar" fällt die Hilfeoption für einzelne Levels. Wer kurz davor ist, an einer Mission zu verzweifeln, kann im Bespre-

Ich sehe sie schon vor mir, die Sticker mit der Aufschrift "Einer, der X-Wing überlebt hat". Wenn es von dieser Sorte Jedi-Ritter vielleicht noch eine Handvoll in der Galaxis geben mag: Die Medaille "Ich überlebte Imperial Pursuit" werden sich mit Sicherheit noch weniger Rebellenpiloten verdienen.

Aber, wie heißt es so schön: "Du hast keine Chance – also nutze sie!" Einsteigen und Losdonnern lohnt sich bei dieser X-Wing-Ergänzung auf jeden

► **Lohn der Angst: Ein Orden besiegelt das erfolgreiche Abschließen einer Tour**

▼ **Neues Schiff, neues Glück: Des Jedi-Ritters Leben und Gesundheit sind nicht von Dauer**



chungsraum die letzte Seite anwählen und dann durch Mausklick auf die Seitenanzeige ein paar Tips zu jeder Mission abrufen. Ansonsten hat sich nicht viel zum Grundpaket geändert. Der neue "Advanced Tie-Jäger" ist ein launiger Gegner und so richtig gefährlich – besonders bei der Ramm- und Schramm-Taktik. Wem die Torpedos ausgegangen sind, der kann in diese harte Nuß des Imperiums bis zu drei Vierfachladungen eines X-Wing-Lasers reinblasen, ohne daß etwas passiert. Die bisher ebenso effektive wie zweckmäßige Notlösung, Tie-Jäger zu rammen, darf man bei dem neuen Typ getrost vergessen. Aber Kopf hoch. Frei nach der Devise "Viel Panzer, wenig Hirn" begegnet man diesem groben Klotz des Imperiums am besten mit 1-2 sauber gezielten und im Hinterherflug servierten

Torpedos, denen er nur in den seltensten Fällen ausweichen kann.

Ansonsten gibt's noch viiiiiel schöne Grafik und neue Filmsequenzen. Dabei sind natürlich auch neue Sprachsamples (darunter Darth Vaders Blech-Bariton). Die Einstiegsbilder haben sich geändert, auch wenn man es erst auf den zweiten Blick merkt. Je nach Mission kommen dann noch witzige Einlagen wie das Gespräch mit Herrschern einzelner Planeten oder die Tyrannen-Festung dazu. Wer bei den neuen Missionen scheitert und meint, früher war sowieso alles besser: Auch nach Installation des "Imperial Pursuit" lassen sich die alten Einsätze ebenso wie bereits abgeschlossene neue über die "historischen Missionen" weiterhin fliegen. Ob man aber angesichts der binnen Halbjahresfrist auf den Markt gekommenen Ergänzungs-Missionen überhaupt je dazu kommt, in die Vergangenheit zu sehen, ist fraglich. ■

Ulrich Schmitz/sz

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	11
Sound.....	10
Spielablauf.....	10
Motivation.....	12
Gesamtnote.....	11

»SEHR GUT«

CONGO'S CAPER

System: **SuperNES**, empf. VK-Preis: **130 DM**, Hersteller: **Data East**, England, Muster von: **Yeno**, 64331 Weiterstadt.



Als die Menschen frech geworden waren, zogen sie mit ihren primitiven Waffen durch die Welt, um Beute zu sammeln. Beute waren in der Steinzeit entweder kleine Beeren oder große Dinosaurier. Während erstere relativ leicht zu jagen sind, forderte die Fleischbeschaffung schon echte Helden.

In Congo's Caper übernimmt der Spieler die Steuerung eines solchen frühzeitlichen Helden. Ausgestattet mit Holzknüttel und sprungstarken Beinen, macht sich der Spieler auf, um in diversen Jump'n'Run-Levels alles einzusammeln, was zu schnappen ist. Dabei liegen die Interessen gar nicht so unbedingt bei der Nahrungsversorgung. Der ambitionierte Höhlenmensch sammelt auch Diamanten und Scheckkarten. Über eine Art Slot-Machine wird ausgelost, wie viele Punkte für den Fund geschrieben

Affen-Theater

So war das damals in der Frühsteinzeit: Gerade erst per Evolutionssprung auf beiden Beinen gelandet, fangen die ersten Menschen sofort Streit an. Jedoch schon beim geringsten Anlaß vergessen die Steinzeitler das Menschsein und fallen zurück in das äffische Gehabe, dem sie gerade entflohen sind.

werden. So etwas liegt natürlich nicht einfach so in Prähistorik rum, sondern wird von allen möglichen befellten Höhlenwesen oder Sauriern bewacht. Kollidiert unser Neandertaler mit einem der Gegner, regt er sich so darüber auf, daß er erst mal eine De-Evolution durchmacht und sich wieder in ein Äffchen verwandelt. Ein zugegebenermaßen ziemlich schlaues



◀ **Endgegner, wie wir sie sehen wollen: groß und gemein.**

Äffchen, das höchst geschickt mit der Holzknute umgehen kann.

Allerdings sind nicht alle Saurier übelgesinnt. Einige der Echsen sind echte Menschenfreunde und helfen, Bonusräume zu erreichen, in denen die Anzahl der Leben im großen Umfang aufgestockt werden kann. Den restlichen Feinden kann man entweder durch Doppel-Keulenschlag den Garaus machen oder sie einfach nur betäuben und als Räuberleiter verwenden. Unser Held hüpfet durch die einzelnen Sub-Levels und trifft am Ende immer auf einen Endgegner, der nur mit sehr viel Geschick zu besiegen ist.

Alle Sprites sind schön groß, das Gameplay fesselt lange, ohne dabei unnötig schwer zu sein. Der das Spiel begleitende Steel-Drum-Sound ist super und animiert zum Aufreißen des Volume-Reglers. Kann man mit ruhigem Gewissen seinen Kindern geben oder selbst mal eine Runde spielen. ■

tom

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»GUT«

MARBELOUS

System: **Amiga 500**, empf. VK-Preis: **noch keine Angabe**, Hersteller: **Chaos Software**, Stade, Muster von: **Hersteller**.



Bis zu drei Kugeln müßt Ihr als fleißige Murmelspieler auf dem Weg durch neunzig Levels unter Kontrolle halten. Die Steuerung der Kugeln erfolgt nicht direkt; mit der Maus werden Richtungspfeile und Stoppschilder auf dem Spielfeld platziert, um der Murmel den richtigen Drive zu geben.

Einfach ist das nun gerade nicht, denn die Programmierer haben eine Menge Stromsperrern, Gegner, Löcher, Warps und ähnliches in den Levels platziert. Um hier die Übersicht zu behalten, könnt Ihr Euch in einem Infofenster die Bedeutung der verschiedenen Symbole anschauen.

In vielen Levels findet Ihr bereits Pfeile auf dem Spielfeld, die die Aufgabe erleichtern, aber auch erschweren können. Auf keinen Fall solltet Ihr eine der Murmeln in ein Loch fallen oder gegen eine Wand lau-

Murmelerde

Eine neue Variation des Murmelspiels erwartet Euch, bei der die Kugeln über bestimmte Felder zum Ausgang gesteuert werden müssen. Eine Vielzahl von Gegnern, Bomben und Extrawaffen belebt das Gemurmel auf dem Bildschirm.



▲ **Nur unter 0,8 Promille!**

fen lassen, denn das kostet ein Leben. Die Angaben, wie viele Leben zur Verfügung stehen, in welchem Level Ihr gerade spielt und – bei einigen Bildern – auch die Zeitbegrenzung findet Ihr in der obersten Bildschirmzeile.

Das Spiel kann in den Pause-Modus geschaltet werden, wobei das Spielfeld weiterhin sichtbar bleibt, so daß Ihr notfalls doch in aller Ruhe über die Lösungsstrategie nachdenken könnt.

Die Mischung zwischen "Marvel Madness" und "Brat" ist insgesamt gesehen nicht gelungen. Zwar haben die Programmierer viele Extras und Aufgaben in das Spiel eingebaut, jedoch geht der Spielspaß relativ schnell verloren. Wer sich jedoch gerne an Knobelien vergreift, kann immer noch genug Spielspaß finden. ■

Arndt Grass

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»MANGELHAFT«

Im Gänseflug



NICKY 2

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

Das neuerliche Abenteuer führt unseren Helden durch vier hundsgemeine Welten: Wald, Dschungel, Vulkan und schließlich in die Wolken. Und wie kommt man letztendlich nach ganz oben? Nein, nicht mit 'ner "Boing 007", sondern mit einer Gans, die zugleich Nickys Lieblingstier ist.

Jump'n'Fly heißt denn auch gleich im ersten Level das Motto, denn bestimmte



▲ Nicky geht in die Luft

gendwann schon mal so etwas gesehen hat), und siehe da, Sesam öffnet sich. Nach einer Weile werdet Ihr aber nicht mehr weiterkommen, denn zurück geht es nicht (Minischalter, die Ihr berührt habt, sorgen dafür, daß Felsen den Weg versperren bzw. an anderer Stelle als Hilfe zum Klettern dienen), und geradeaus marschiert Ihr mitten ins Meer und damit in den Tod, denn der Kleine kann immer noch nicht schwimmen.



▲ Wasser hat keine Balken



▲ Ein Teddy zum Knuddeln

Orte lassen sich nun einmal nur auf dem Rücken jenes Vogels erreichen, den ich persönlich gerne knusprig serviert auf dem Tisch habe. Nach der Paßwortabfrage, bei der dreimal in Folge die zweite Zahl in der linken Reihe die richtige Antwort war, lande ich mitten im Getümmel, wo ich zunächst einmal ein paar baumartige Winzlinge (Widerspruch? Nee, nix da! Guckt Euch die doch selbst mal an!) beballere oder einfach auf sie draufspringe. Vorteil: Ein Bonusgegenstand bleibt liegen. Nachteil: Wenn ich nicht gleich noch mal auf und ab hüpfte, entstehen unmittelbar drauf zwei Fliegenpilze, die ganz schön "feurig" sind.

Doch auch diese lassen sich mit etwas joysticktechnischem (wow!) Geschick bespringen und hinterlassen punkteträchtige Boni (sowie bessere Schußkraft und Extraleben in diversen Höhlen). Neben diesen gilt es vor allem, Dynamitstangen, Trillerpfeifen und Schlüssel zu finden. Die sind wichtig, sehr sogar, denn mit ihrer Hilfe gelangen wir auch zum ersten Glasei – und darin wartet schon die Gans.

Ihr solltet Euch zunächst auf die rechte Hälfte des Spielfeldes konzentrieren und später die oberen Bereiche unter die Lupe nehmen. Achtet aber auf die Bienen, die sind mitunter recht (heim)tückisch! Irgendwann geht es nimmer weiter – rechts ist der Weg versperrt, oben und unten sind Felswände, und links waren wir schon mal. Wozu hat man einen Kopf? Kurzer Hüpfen genügt, und schon öffnet sich nach oben eine bis dahin unsichtbare Kluft mit einer hübschen Leiter drin. Selbige gibt es auch nach unten.

Doch bis ganz nach oben kommt man wieder nicht, was also soll man tun? Man beschießt die Felswände probenhalber (weil man ja ir-

Wir erinnern uns des ersten Teiles – da war doch was mit Holz. Aber weit und breit ist im zweiten Teil nix zu sehen, bis auf einen Fleck im Boden, der die Form eines Quadrates hat. Wir zünden eine Dynamitstange, und wahrhaftig: ein Holzscheit erscheint.

Flugs genommen, zurück zum Wasser, mehrmals den Feuerknopf gedrückt, und schon steht die Brücke in die schönere Zukunft. Ich beschreibe dies absichtlich so ausführlich, denn Ihr werdet nur auf diese Weise früher oder später zum "Exit" finden, der wirklich sehr gut versteckt ist. Ich tippe mal auf später, denn ab 200.000 Pöngs gibt es ein Ex-

Nicky Boom war ein recht großer Erfolg – wen wundert's, daß MICROIDS einen Nachfolger kreierte und ihn NICKY 2 nannte.

Wurchs Abenteuer

Wer jetzt aber meint, alles sei so wie beim Vorgänger, der irrt sich gewaltig.

traleben, und das sollte man auf jeden Fall mitnehmen.

Dazu besucht man vor allem die umliegenden Gebäude (vor der Tür einfach Feuer und Joystick nach unten; auf die gleiche Weise werden auch die Dynamitstangen aktiviert und die Gans befreit bzw. verlassen) und sammelt die darin befindlichen Gegenstände ein. Merke: Je größer, desto Pöng!

Findet Ihr eine der Trillerpfeifen (Feuer und Joystick nach oben), vernichtet Ihr mit ihr alle im Bild befindlichen Feinde und sorgt außerdem dafür, daß Euch bis dato unerreichbare Boni direkt vor die Füße plumpsen.

Wozu die Schlüssel dienen, könnt Ihr Euch sicherlich denken, wenn ich verrate, daß einige Wege durch Türen versperrt sind. Allerdings öffnet jeder Schlüssel nur eine Tür, doch in aller Regel gibt es einen Umweg. An manchen Stellen existieren fahrbare Plattformen, die Ihr benutzen könnt. Hier haben die Programmierer leider geschlampt: Die Fahrt wird von sehr auffälligem Ruckeln begleitet.

Ich habe darüber hinweggesehen. Was mich allerdings tierisch nervt, ist die Begleitmusik. Anfangs sagte jeder Kollege, der zufällig in den Testraum kam, es sei ja hübsch, doch nach ein paar Minuten der ständigen Wiederholung wurde es jedem zu viel. Ich ließ den Sound dennoch laufen, da ich nach 1 Stunde 53 Minuten (und Verlust von zwei von fünf Leben) den Ausgang ins zweite Level fand und auf andere Musik hoffte. Piffedeckel! FX-mäßig gibt es übrigens wieder jene niedlichen "Jaa" und "Aaah" wie im ersten Teil.

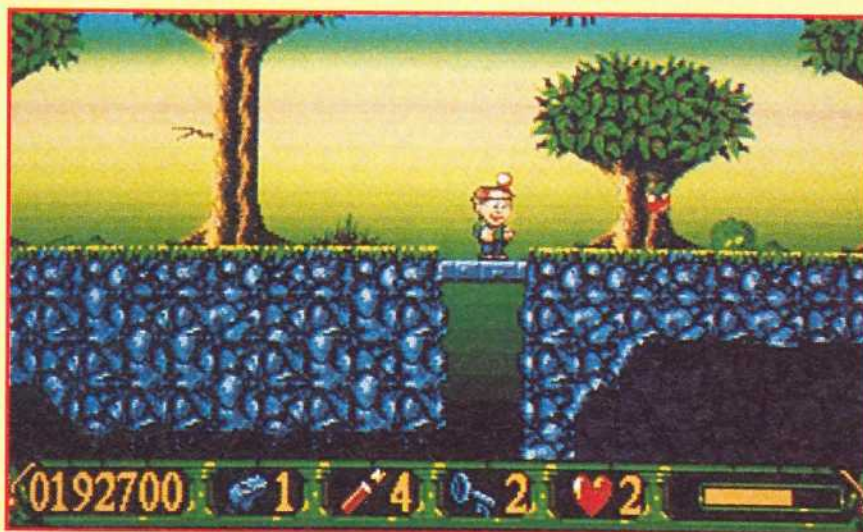
Dafür bietet die zweite Welt einige Überraschungen – wer das erste Level partout nicht schafft, drücke im Titelbild



▲ Der Weg in den Dschungel

“Space” und gebe “Draco” ein. Aber glaubt ja nicht, das Spiel würde simpler werden – im Gegenteil. Denkt vor allem an eines: Alles Harte kommt von oben! Ihr werdet schon merken, warum ich diesen Rat gebe. Und wenn Ihr dann ganz am Schluß... – nein, Klaus, ruhig jetzt! Die sollen das Teil auch noch selbst spielen.

Und das lohnt sich wirklich. Grafisch bietet Nicky 2 außer der Flugsequenz mit der Gans zwar keine Höchstleistungen, und die mit



▲ Lift me up!

der Zeit nervige Musik wertet das Spiel ebenfalls ab, doch dafür, daß es ein Nachfolger ist, hat **Microids** ganz schön viele Ideen reingesteckt, die summa summarum den Reiz des Spiels ausmachen. Wer Nicky Boom besitzt, kommt an Nicky 2 nicht vorbei. Wenngleich es hier etwas schwieriger ist, liegt die Motivation höher – und das bedeutet Hitstern! ■

kate

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»GUT«

Alles an Bord!

Wir lieben die brausenden Winde und die ächzenden Masten – vor allem dann, wenn man dabei weder naß noch seekrank werden kann. Wie ihr seht, sind schon wieder einige neu angeheuerte Sailors dabei! Vera und Jürgen kennt ihr ja schon aus dem Edi, dann ist da noch "Redhead" Lars, der Annette beim Layout abgelöst hat. Jetzt ist die Mannschaft komplett; bloß Thomas Baum fehlt auf dem Foto – aus Krankheitsgründen (er fütterte gerade die Fische...). Alsdann, Seeleute und Landrattens, beim nächsten Landgang werden wir uns denn in der Hafenkneipe mal Eure neuen Leserbriefe zu Gemüte führen. Schön eingesalzen und mit 'ner Buddel altem Eschweger Pferdetöter runtergespült, sind die bestimmt ganz schön nahrhaft. Vorausgesetzt natürlich, ihr schickt uns wieder welche. Klaaaar, ne? Und nie war sie so wertvoll wie heute: unsere Adresse!



ASM-Redaktion
Feedback
Postfach 1870
37258 Eschwege

Pro und Contra Feedback

Muß Feedback sein? Nur um den geistigen Abfall mitteilungsbedürftiger Kids zu drucken, müssen Bäume sterben! Man überlege sich das einmal! Leute, die sich nur mit Hilfe von "äähhh", "öööh", "Jauuuu" usw. artikulieren können, dürften ohnehin Schwierigkeiten haben, Eure oftmals zweideutigen oder ironischen Antworten zu verstehen. Ihr könntet doch einmal im Monat so eine Art "Feedback Special" rausbringen? Form und Layout könnten einem Nachtopf entsprechen. Der Inhalt erklärt sich dann von selbst. Positiver Nebeneffekt – ich müßte die Feedbackseiten in der ASM nicht mehr mitfinanzieren. Werbung? Nun ja, die Gründe sind klar,

aber...! Ich gehe mal davon aus, daß ihr auf diese Seiten auch lieber etwas anderes drucken würdet. Aber bitte kein Feedback.

Mit den Beiträgen und Tests ist das so eine Sache. Screenshots spielen auch keine geringe Rolle bei der Entscheidung, ob ich ein Spiel kaufe oder nicht. In der ASM steht's so und sieht so aus, in der FAZ wieder anders. Da sich aber die Testergebnisse der ASM noch am häufigsten mit meiner Meinung decken (einmal habt ihr mich richtig angeschmiert! 1886!), bleibt ihr auch weiterhin für mich Favorit unter den "Magazinen für Computer- & Videospiele".

Ursus

(Anm. d. Red.: Äähhh, mal ehrlich: Was unsere Leser sind –

öööh –, da bist Du völlig schief gewickelt. Jauuu! Erst letzten – äähhh – Dienstag hatte ich einen an der Muschel, der hat mir so richtig verständlich beigebogen, öööh, wie lange ein Fünf-Minuten-Ei kochen muß. Jauuu, der hatte wirklich mehr auf der Pfanne als drei Vokabeln! Ironische Antworten? Da spielst Du wohl auf diesen Indianerstamm mit den merkwürdigen Frisuren an? Nein, einen Ironen haben wir nicht in der Redaktion; nur einen roten Kopf bekommen wir manchmal, wenn wir EURE zweideutigen Leserbriefe zu Gesicht bekommen. Auf Werbung und Leserbriefe wollen wir wirklich NICHT verzichten. Überleg doch mal, wie viel wir mehr arbeiten müßten, um die zusätzlichen Seiten zu füllen. Am Ende kämen wir gar

nicht mehr zum Spielen, und dann – meinte Marcus – könnte er ja gleich zurück zur christlichen Seefahrt.

sma)

Ich muß sagen, daß ich, was die neue Redaktionsbesetzung angeht, angenehm überrascht bin. In ASM 7/93 gibt es zwar einige Leser, die alten Zeiten nachtrauern, weil nun fast alle alten Redakteure weg sind, ich kann mich diesen Lesern nicht anschließen. Der frische Wind tut der Redaktion anscheinend wirklich gut.

Ich lese ASM seit der Nummer 11/88. Damals hatte ich gerade erst drei Wochen einen C 64 (das Brotkastenmodell, mehr konnte ich mir nicht leisten), ein Jahr später leistete ich mir einen Amiga 500, den ich, so weit es

10 551 Berlin
Oldenburger Str. 44
Ecke Waldenserstr.7
Tel.: 030/3962821
12 207 Berlin
Osdorfer Str. 13
Tel.: 030/7126932
10 245 Berlin
Boxhagener Str. 23
Tel.: 030/5892067
10 439 Berlin
Rodenbergstr. 6
Tel.: 030/44910
16 303 Schwedt/Oder
Ringstr. 8
Tel.: 03332/31620
22 083 Hamburg
Beethovenstr. 57
Tel.: 040/2246
20 144 Hamburg
Beim Schlump 21
Tel.: 040/458115
24 116 Kiel
Sternstr.18
Tel.: 0431/970046
23 564 Lübeck
Wakenitz Str.7
Tel.: 0451/794345
26 131 Oldenburg
Edewecker Land Str. 47
Tel.: 0441/501445
39 112 Magdeburg
Braunschweiger Str. 104
Tel.: auf Anfrage
38 440 Wolfsburg
Eichelkamp 5
Tel.: 05361/41818
38 118 Braunschweig
Holwedestr. 10
Tel.: 0531/508231
39 218 Schönebeck
Ahornstr. 11
Tel.: 0391/5615821
38 300 Wolfenbüttel
Heimstättenweg 23
Tel.: 05331/61820
37 085 Göttingen
David-Hilbert-Str. 2
Tel.: 0551/46563
34 131 Kassel
Lange Str. 81
Tel.: 0561/39463
40 477 Düsseldorf
Gneisenaustr. 1
Tel.: 0211/4910187
41 460 Neuss
Hamtorstr. 20
Tel.: 02131/278967
41 065 Mönchengladbach
Neusser Str. 210
Tel.: 02161/601556
47 051 Duisburg
Ulrichstr. 2-4
Tel.: 0203/21084
47 807 Krefeld
Kölner Str. 485
Tel.: 02151/300409
46 535 Dinslaken
Friedrich-Ebert-Str.93
Tel.: 02064/59634
45 468 Mülheim
Delle 47
Tel.: 0208/390370
48 147 Münster
Ferdinand Str. 8
Tel.: 0251/278515
48 431 Rheine
Auf dem Thie 8
Tel.: 05971/2219
49 074 Osnabrück
Petersburger Wall 17
Tel.: 0541/586809
06 844 Dessau
Kavalierestr.9
Tel.:0340/213109
44 227 Dortmund
Stockumer Str.420
Tel.: 0231/759786
44 807 Bochum
Herner Str. 383
Tel.: 0234/531018
33 615 Bielefeld
Schloßhofstr. 1
Tel.: 0521/138033
50 670 Köln
Von-Werth-Str. 20-22
Tel.: 0221/121806
50 939 Köln
Gottesweg 149
Tel.: 0221/446499

**SOFT & SOUND ist jetzt offizieller GRAVIS-Distributor.
Händleranfragen an die Zentrale Düsseldorf erwünscht.**

1. SENSATION DES MONATS!

Soundblaster Pro und Mitsumi LU 005 S, 599,--/ *30,-- mtl.

CD-Rom Laufwerk, Multi Session-fähig, Foto-CD-tauglich

Matsushita 562 Double Speed, 699,--/ *31,-- mtl.

CD-Rom Laufwerk



2. SHOPPEN SIE MIT!

Für alle, die sofort kaufen wollen:

***Einfache und zeitgemäße Ratenzahlung jetzt auch auf dem Versandweg möglich!**

Die Finanzierung erfolgt über die Hausbank, der effektive Jahreszins beträgt immer 15,4%.

Bi-Turbo Systeme und Speichererweiterungen Amiga 500 und 2000

Bi-Turbo System 68020 ohne RAM 169,--

Bi-Turbo System 68030, 32-Bit RAM mit 1MB 499,--/ *29,-- mtl.

Bi-Turbo System 68030, 32-Bit RAM mit 4MB 699,--/ *31,-- mtl.

Speichererweiterung auf 2,5MB 189,--

Speichererweiterung auf 1MB mit Uhr 49,--

A1200 Speichererweiterung mit 4MB 399,--/*28,-- mtl.

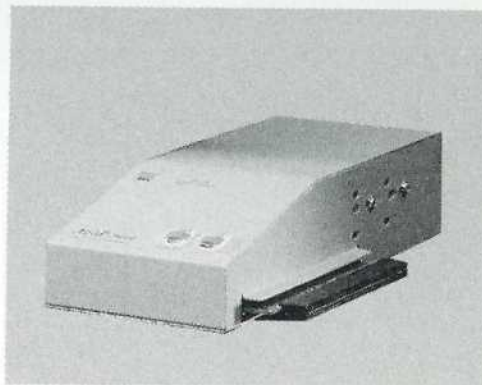
Festplatten für Amiga 500:

130MB OMB RAM (bis 8MB optional) 699,--/*31,-- mtl.

210MB OMB RAM (bis 8MB optional) 799,--/*32,-- mtl.

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

3. SCHNAPPEN SIE MIT!



AdLib-compatible Soundkarte nur 49,90

Mediaconcept 2.0 Plus D.J.Kit, nur 179,90

Soundblaster 2.0-compatible Soundkarte plus Boxen, Micro und Samplesoftware

Soundblaster 16 ASP, nur 999,00

plus Matsushita 562, CD-Rom Laufwerk

10 HD Disketten 3,5" fertig formatiert, Hardbox nur 17,90

Gravis Joystick für den PC nur 79,00

53 123 Bonn
Schieffelingstr. 24
Tel.: 0228/625076
56 068 Koblenz
Markenbildchen Weg 24
Tel.: 0261/31848
54 290 Trier
Zuckerbergstr. 21
Tel.: 0651/40532
42 485 Wuppertal
Friedrich-Engels-Allee 296
Tel.: 0202/81118
59 755 Arnsberg-Neheim
Lange Wende 30
Tel.: 02932/1094
58 095 Hagen
Bergischer Ring 5
Tel.: 02331/26774
58 239 Schwerte
Friedenstr. 2
Tel.: 02304/2813
58 511 Lüdenscheid
Schützenstr.2
Tel.: 02351/86 02 81
60 487 Frankfurt-
Bockenheim
Am Weingarten 11
Tel.: 069/7078353

35 390 Gießen
Bahnhofstr. 6
Tel.: 0641/71967
35 576 Wetzlar
Altenberger Str.30
Tel.: 06441/54520
67 547 Worms
Luisenstr. 10
Tel.: 06241/88444
66 121 Saarbrücken
Mainzerstr.78
Tel.: 0681/638629
66 740 Saarlouis-
Fraulautern
Saarbrücker Str. 22
Tel.: 06831/88159
66 427 Homburg
Karlsbergstr. 16/
Eingang La Baule Platz
Tel.: 06841/15142
66 386 St. Ingbert
Ludwig Str. 14
Tel.: 06894/382850
66 538 Neunkirchen
Bahnhofstr. 13
Tel.: 06821/26797

67 346 Speyer
Wormser Landstr.24
Tel.: 06232/49107
67 655 Kaiserslautern
Fabrikstr. 32
Tel.: 0631/67411
66 953 Pirmasens
Alleestr. 3
Tel.: 06331/75150
68 159 Mannheim
Jungbusch Str. 3 /
Ecke Luisenring
Tel.: 0621/101203
70 435 Stuttgart-
Zuffenhausen
Straßburger Str. 45
Tel.: 0711/874087
04 177 Leipzig
Dreilindenstr. 17
Tel.: 0341/4787781
76 153 Karlsruhe
Lessingstr. 5
Tel.: 0721/853360
79 106 Freiburg
Lehener Str. 24
Tel.: 0761/287112

79 540 Lörrach
Kreuzstr. 104
Tel.: 07621/49690
91 054 Erlangen
Luitpoldstr. 15
Tel.: 09131/26658
87 435 Kempten
Kronenstr. 33
Tel.: 0831/17762
09 130 Chemnitz
Uhlandstr.20
Tel.: 0371/424735

Aktuelle Preisliste anfordern! Lieferung ab DM 100,-- versandkostenfrei!

Wenn auch Sie ein SOFT & SOUND Geschäft eröffnen wollen, rufen Sie uns an! Telefon: 0211 / 63 30 06

SOFT & SOUND Versandzentrale, Rethelstr.130, 40 237 Düsseldorf, Tel: 0211/63 30 06, Fax: 0211/64 111 23
Ratenkauf auch auf dem Versandweg möglich. Versandzentralen demnächst auch direkt in den Niederlanden, Österreich, Schweiz und Polen

Feedback

Farbmodul für den GameBoy! Bitte sagt mir, wo ich es bekommen kann, um "All-Star Challenge 2" (Test ASM 7/93, Seite 197) in seiner vollen Farbenpracht wie bei dem Screenshot auf Seite 107 (wirklich unglaublich) spielen zu können.

James Sinclair van Guldenburg

(Anm. d. Red.: Um ehrlich zu sein, es handelte sich um einen Prototypen des Farb-GameBoy-Moduls, das sich allerdings sehr gut durchsetzen dürfte. Derzeit werkelt eine ostfriesische Programmiergruppe mit dem imposanten Namen "Color me bad" an dem Teil herum. Deren Geschäftsführer Geerd Geerdes und sein Stelli Johann Janßen ließen verlauten, daß das erste Spiel in voller Farbenpracht "Bay-Watch" sein wird. Titelheld David Hazletown muß sich dabei als Bademeister in kürzester Zeit um in Not geratene katholische Schulmädchen kümmern. Das von Dir erwähnte Spiel ist bereits in allen HO-Märkten erhältlich. Einziger Nachteil: Man bekommt es nicht für gewohnte D-Märker, sondern muß siebenhundert-dreißig friesische Miesmuscheltaler dafür anlegen.

kate)

Zeichentrickträume

Mit großem Interesse habe ich den Artikel über Zeichentrickfilme gelesen. Dazu habe ich eine Frage: Gibt es noch weitere Adressen – außer "Midnight Entertainment" –, bei denen man solche Filme beziehen kann, und gibt es vielleicht einschlägige Literatur, z.B. Lexika u.ä., mit der man sein Wissen in diesem Gebiet vertiefen kann? (Genauer gesagt: Bücher, die einem Antworten geben auf die Fragen: Welche Filme gibt es? Inhalt? Erscheinungsjahr? Wo erschienen/erhältlich? usw.); wenn ja, welche?

Dirk Pähler

(Anm. d. Red.: Eine direkte Bezugsquelle für Mangas in Deutschland ist uns nicht be-

kannt. Wahrscheinlich würde man Informationen noch am ehesten in den Heftchen der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften finden; die interessieren sich nämlich auch mächtig für das Thema (Scherz! Scherz!). Versuch es doch alternativ mal in England beim Manga Club, Island World Communications, 40 St. Peters Road, London W6 9BD, UK. Uns ist gerüchteweise bekannt geworden, daß eine englische Firma versucht, entsprechende japanische Animées einzudeutschen. Wenn die ersten Filme dieser Art auf den deutschen Markt kommen, berichten wir darüber.

tom)

Aprilscherz?

In der Ausgabe 11/92 habt Ihr das Spiel European Champions reviewt. Seit Monaten suche ich dieses Spiel. In diversen Computermagazinen wurde es nie getestet. Auch bei diversen Versandhändlern blieb die Suche erfolglos. War dieses Spiel ein verspäteter (verfrühter) Aprilscherz? Falls nein, wo kann ich dieses Spiel herbekommen?

Der Mann, der immer kann

(Anm. d. Red.: War kein Novemberscherz. Wo Du das Fußballgame in Deutschland bekommst, wissen wir leider nicht. Wir hatten das Muster direkt vom Hersteller bekommen, und vielleicht hat ihn unsere etwas säuerliche Wertung ("7") ja von einem Vertrieb in Deutschland abgeschreckt. Marcus teilte mir soeben aus dem Urlaub mit, daß das Game ohnehin völlig überholt sei. Falls Du etwas in dieser Richtung suchst, schau Dich z.B. mal nach "Goal" von Virgin Games um.

kate)

Friedliche Ruhe, Atari?

Hilfe, liebe ASM-Redaktion, der Atari ST ist tot! Zumindest wenn man das immer dünner werdende Angebot an Spiele-Software

Wonderland

Tel. 09 11 / 83 69 74

Fax 09 11 / 83 69 61

PC - Computerspiele

Aces over Europe	DM 75.50
Archer Mac Lean's Pool Billard	DM 57.50
Airbus A 320 USA Edition	DM 82.50
Battletoads	DM 46.00
Bazooka Sue	DM 75.50
Betrayal at Krondor	DM 75.50
Buzz Aldrin's Race into Space	DM 82.50
Carriers at War Construction Kit	DM 63.50
Chess Maniac 5 Billion and 1	DM 88.50
Cyber Race	DM 75.50
Dark Queen of Krynn	DM 75.50
Day of the Tentacle (Maniac Man 2)	DM 71.50
Die Schöne und das Biest	DM 75.50
Eishockey Manager	DM 75.50
Eye of the Beholder 3	DM 75.50
Fatty Bear	DM 57.50
Fields of Glory	DM 88.50
Fir and Ice	DM 53.50
Flashback	DM 63.50
Freddy Pharkas	DM 63.50
Harpoon Designer Series 2	DM 46.00
High Command	DM 75.50
Hred Guns	DM 82.50
Human Race	
Fortsetzung von Humans	DM 53.50
Island of Dr. Brain	DM 57.50
Jonathan	DM 75.50
Liberation - Captive 2	DM 57.50
Links Datadisk Belfry Wishaw	DM 39.00
Lost Secret of the Rainforest	DM 57.50
Monopoly	DM 71.50
Mc Donald Land	DM 46.00
Might & Magic 5	DM 71.50
Pinball Dreams	DM 57.50
Pirates Gold	DM 88.50
Prince of Persia 2	DM 63.50
Ragnarok	DM 82.50
Return of the Phantom	DM 88.50
Ringworld - Revenge of The Patriarch	DM 63.50
Robocot	DM 57.50
Sensible Soccer 92 / 93	DM 53.50
Space Hulk	DM 75.50
Spellcraft - Aspects of Valor	DM 71.50
St. Thomas	DM 75.50
Street Fighter 2	DM 57.50
Syndicate	DM 75.50
Twilight 2000	DM 82.50
Veil of Darkness	DM 75.50
V for Victory 3	DM 75.50
War in the Gulf	DM 71.50
Where in Space is Carmen?	DM 63.50
Whale's Voyage	DM 71.50
X - Wing Mission Disk	DM 39.00

AMIGA - Computerspiele

Airbus A 320 USA Edition	DM 82.50
Abandon Places 2	DM 63.50
Ancient Art of War in the Skies	DM 57.50
Apocalypse	DM 46.00
Amour Geddon 2	DM 57.50
ATAC	DM 63.50
A - Train	DM 63.50
Bazooka Sue	DM 75.50
Battletoads	DM 46.00
Body Blows	DM 53.50
Chaos Engine	DM 43.00
Combat Air Patrol	DM 57.50
Cohort II	DM 53.50
Créepers	DM 57.50
Creatures	DM 46.00
Elysium	DM 57.50
Daughter of Serpents	DM 71.50
Desert Strike	DM 53.50
Dogfight	???
Dune 2 - Battle for Arrakis	DM 53.50
Eishockey Manager	DM 71.50
Entiry	DM 57.50
F - 117 A Nighthawk	???
Flashback	DM 57.50
Firehawk	DM 39.00
Fly Harder	DM 57.50
Global Gladiators	DM 53.50
Gunship 2000	DM 63.50
Goal! (von Dino "Kick Off" Dini)	DM 53.50
Hannibal	DM 63.50
Hired Guns	DM 57.50
Kid Pix	DM 46.00
Liberation - Captive 2	DM 52.50
Prophecy of the Shadow	DM 63.50
Reach for skies	DM 57.50
Scenario	DM 57.50
Sink or Swam	DM 46.00
Space Hulk	DM 57.50
St. Thomas	DM 63.50
Super frog	DM 53.50
Super Hero	DM 57.50
Syndicate	DM 57.50
Traders	DM 63.50
Transartica	DM 53.50
Traps 'n' Treasures	DM 57.50
Walker	DM 53.50
Whales Voyage	DM 57.50
Zero	DM 57.50

Wir führen Software für Amiga, PC, Macintosh!
Konsolen - Spiele für SNES, NES, Megadrine

Versand nur per Nachnahme! 8.50 DM
Druckfehler, Preisirrtum und
Liefermöglichkeit vorbehalten!
Nur Versand, kein Laden!
Abholung möglich!

Wonderland Altenfurter Straße 65
90475 Nürnberg

betrachtet. Schade. Was hat der ST den Softwareanbietern getan, das dieses grausame Schicksal rechtfertigen würde? Was ist mit den vielen tausend STs geschehen, für die noch vor ein, zwei Jahren eigene Spielmagazine verlegt wurden? Bin ich als langjähriger ST-User nun dem "Spiele-Hungertod" geweiht?

Vor diesem Hintergrund schmerzt mein eigentliches Anliegen um so mehr: die dritte Diskette meiner "Personal Nightmare"-Ausgabe von HorrorSoft (Ihr hattet mal einen wunderschönen Bericht über dieses Adventure) ist offensichtlich defekt. Was tun? Woher bekomme ich Ersatz? Ich wäre Euch für eine Hilfestellung sehr verbunden.

Heinz Adolf Tack

(Tja - man muß fast sagen "Schlechtes Marketing kriegt mit der Zeit auch den besten Rechner kaputt". Wie es weiland der guten 8-Bit-Serie ging, so erlebt es jetzt der ST/STE/TT: Das laute Schnarchen aus den Chefbüros von Atari bietet einen reizvollen Kontrast zum Grabgesang, den die treuen User dieser genial konzipierten Computer heute anstimmen. Die Softwarefirmen können nichts dazu: Sie produzieren für den Marktbedarf. Wenn ein Hersteller ihnen plausibel macht, daß sie in Windeseile große Stückzahlen für ein bestimmtes System absetzen können, weil er selbst dieses System durch entsprechende Aktionen und Weiterentwicklung pusht, werden sie auch aktiv. Passiert nichts in dieser Richtung - na ja. Wie lange hat es gedauert, bis der Falcon beim Händler zu kriegen war? Und zu welchem Preis? Noch auf der CeBIT sagte man uns bei Atari: Der Falcon ist ein hochpreisiges Gerät für Profis, keine Spielmaschine. Daher sicher auch das - ähem! - hochprofessionelle Gehäuse. Kein Support für Spieleentwickler, keine breitenwirksamen Verkaufsaktionen: Tja, und so schnell wird aus einem Falken ein Geier, auch wenn's mir als

altem Atari-Freak ungeheuer weh tut.

Was "Personal Nightmare" von HorrorSoft angeht, so könnte eine Nachfrage bei Accolade in England möglicherweise weiterhelfen. Adresse:

Bowling House, Point Pleasant Wandsworth, London SW18 1PE, UK

Die neueren HorrorSoft-Entwicklungen ("Elvira", "Waxworks") wurden nämlich von Accolade vertrieben. Wir haben leider auch kein Exemplar mehr vorrätig.

sz)

Also,... ich bin stolzer Besitzer eines Atari Falcon 030! Wie jeder in diesem Lande weiß, ist es der beste Computer der Welt. Deshalb würde ich gern von Euch wissen, was Ihr von diesem Meisterwerk haltet. Haben die ...PCs (die Dinger heißen doch so?) da überhaupt noch eine Chance?...

Der größte Joke ist ja, daß die ganzen PC-Fritzen bald durchdrehen mit ihren Windosen. Mann, das gib'ts bei Atari schon seit Jahren auf kleinen Mikrochips, aber doch nicht auf Hunderten von Disketten. Wer entsorgt denn jetzt die ganzen PCs, wenn der Falcon ins Rollen gelangt?...

Ein weiteres Anliegen wäre: Warum in aller Welt bringt Ihr nichts mehr fürs Lynx? Kommt nicht mit der Leier, es gebe keine Software. Denn mittlerweile gib'ts Dracula, Dinolympics, Power Factor...

Stefan Sipl, genannt MC Gruezie

(Anm. d. Red.: Zum Thema Falcon: Hätte was Nettos werden können. Dürfte bloß leider schon ein bißchen zu spät sein. Aber vielleicht gelingt Atari ja mit dem geplanten "Jaguar"-Spielesystem noch mal der Wiedereinstieg in diesen Markt. Immerhin - ein 64-Bit-System könnte einiges bringen, sofern der Preis stimmt und man sich rechtzeitig um massig Software bemüht.

Was den Lynx angeht: Ihr beliebt zu scherzen, Lord Sipl? Bei



Thomas Morgen

Erste historische Erwähnung des Namens Thomas Morgen am 28.2.1961 in den Annalen der Stadt Kassel. Die ersten 3 Jahre schlafend, die darauffolgenden 18 mit Aufwachen verbracht. Mit 21 dann entdeckt, das es außer Frauen und Mopeds auch noch Computer gibt und prompt so ein Teil angeschafft. Zwei Jahre später rausgefunden, wie man damit umgeht und gleich bei einer Computerzeitung angefangen. (Kann sich wer noch an die "Homecomputer" oder "CPU" erinnern). Zwischenzeitlich mehrere Versuche gestartet, vorzeitig in Rente zu gehen, die jedoch alle aufgrund von Kohleknappheit gescheitert sind und den Mann mit dem frühen Namen wieder an den Schreibtisch zurückgeworfen haben.

1 Was machst Du, wenn du mal frei hast? Musik machen oder am See mit Kumpels abhängen.

Welchen Beschäftigungen gehst Du aus dem Weg? Arbeiten, Sport, schwerer körperliche Betätigung (außer es handelt sich nicht um meinen Körper).

2 Was spielst du am liebsten? 'Ne weiße Fender, B(r)ettspiele.

Was spielst du nicht so gerne? Querflöte im Kirchenchor.

3 Was liest Du am liebsten? R.A. Wilson, R. Rucker, Terry Pratchett, Lobo-Comix, alles was gedruckt ist und halbwegs einen Sinn ergibt. (Übersetzte japanische Bedienungsanleitungen, die keinen Sinn ergeben, finde ich aber auch toll).

Welche Bücher stehen bei Dir auf der roten Liste? Das Postleitzahlenverzeichnis.

4 Welche Musik hörst Du am liebsten? Danzig, Urban Dance Squad, Crossover und Rock im allgemeinen. **Was hörst Du nicht?** Countrymusik (egal aus welchem Country), meinen Wecker (meistens).

5 Was bannt Dich an Leinwand und Bildschirm? Filme von Ridley Scott, Walter Hill, John Landis, Jim Jarmusch oder Streifen mit guten FX.

Was treibt Dich zum Kinoboykott? Der deutsche Problemfilm.

6 Was hältst Du für die bedeutendste Errungenschaft der Menschheit? Mich. **Und was ist ihre größte Schande?** Daß obiges außer mir kaum jemand weiß.

7 Was - ganz allgemein - magst Du? Stundenlang grinsend auf einen beliebigen Punkt (Monitor, Secret Service-Posteingang) starren.

Was magst Du nicht? Wenn mich wer fragt, wieso ich schon seit Stunden grinsend auf einen Punkt starre.

der Menge an guter Konsolenware, die wir hier jeden Monat bekommen, werden wir nicht hinter einigen Antiquitäten herlaufen, die man uns (trotz nachhaltigster Bitten unsererseits und hehrer Versprechungen von der anderen Seite) nicht schicken will oder kann. Auf der CeBIT habe ich die magere Spielepalette gesehen, und seitdem ist absolute Ebbe gewesen. Sehen wir den Dingen ins Auge: Atari hat offenbar kein Interesse am Lynx, und entwickelt wird weltweit zur Zeit so gut wie null komma nix dafür. Kein Händler mag das System betreuen, und Schuld sind sicher weder der Lynx (der ist technisch prima) noch wir, noch die bösen PCler, hm?

Kennst Du den schon? Stell Dir vor, einer baut ein Spielesystem - und keiner kriegt's mit. Rasend komisch, nicht?

sz)

Poster

Ich habe mir ab der Ausgabe 7/93 ein ABO der ASM geleistet. (Man gönnt sich ja sonst nichts. Und man spart noch 10,80 DM dabei.) Am 12.6. kam die erste ASM im ABO. Ich bekam sogar noch meinen Umschlag mit der Pinball-Dreams-Demo aus 5/93. Übrigens finde ich es gut, daß es im hinteren Teil der ASM irgendwelche Spiele-Demos gratis gibt (kleines Lob). Als ich nach einiger Zeit die Verpackung um das Poster abgemacht hatte (vielleicht sind ca. 150 Seiten Papier um

das Poster etwas viel), stellte ich fest, daß dort keines war. Erst dachte ich, daß vielleicht die Ideen für ein Poster ausgegangen sind, aber im Inhaltsverzeichnis stand etwas von einem Outlander- und Arabian-Nights-Poster. Es wäre nett, wenn Ihr mir ein Poster nachschicken würdet, denn mein Zimmer wurde renoviert, und meine Wände gähnen vor Leere. Wie wäre es, wenn Ihr Eure Poster etwas größer machtet? Eure Poster passen in die der Hick Hack 4x rein. Ich hoffe, daß ich irgend etwas von dem Poster der 7/93 zu sehen bekomme. Ein Dank im voraus.

M.S.

(Anm. d. Red.: Äh, wie? Vielleicht solltest Du mal Deinen Postboten foltern - vielleicht hat der sich das Ding selbst an die Schlafzimmerwand geklebt. Auf Seite 73/76 (Außenseite) hatten wir die maschinenbewaffnete Hot-Pants-Lady nebst Komplizen, Autoreifen und Polizeistiefeln aus OUTLANDER (von Mindscape), und auf der Innenseite (Seite 74/75) träumten die zwei gezeichneten Helden aus "Arabian Nights" (Krisalis/Bomico) von Kämpfen mit fliegenden Milchkühen. Okay, wir schicken Dir nochmal ein Exemplar nach, weil Du's bist. Aber der Sache mit dem geheimnisvollen Posterfresser würd' ich an Deiner Stelle mal nachgehen. Wer weiß, was der sonst noch so alles frißt?

sz)

Diverses

1. Die Konvertierungen habt Ihr jetzt ja endlich wieder zu einer Rubrik zusammengefaßt. Die Bewertung in dieser Rubrik (nur Gesamtnote) reicht vollkommen aus (lobenswert).

2. Wann macht Ihr endlich ein Poster von der ganzen Truppe, mit Namen und Abkürzungen?

3. Bitte schreibt doch über der Bewertung, auf welchem Rechner Ihr das Game getestet habt! Beispiel: Wenn Wing Commander auf dem PC 386SX25 die Endnote 10 gekriegt hat, kann derjenige, der einen 486 DX33 besitzt, sich noch auf was Besseres gefaßt machen. Und umgekehrt.

Wir wünschen der Truppe noch recht viel Erfolg und ganz speziell Klaus T. noch viele QSOs.

Ingo Sonnenburg,
Mark Koehler

(Anm. d. Red.: 1) Danke, danke, schön, daß wir mal einer Meinung sind.

2) Die Kürzel stehen im Impressum hinter den Namen. Und ein Poster von uns allen? Wollt Ihr Euch das wirklich antun? Schreibt uns zahlreich, dann überlegen wir uns das.

3) In aller Regel testen wir auf mehreren Rechnern. Falls uns dabei wesentliche Unterschiede auffallen, erwähnen wir sie im Text. Im Produktkasten am Textanfang stehen die Mindestanforderungen mit drin, wenn sie etwas Besonderes darstellen. Basis ist das, was für die meisten User derzeit das vernünftige

Minimum darstellt. Ein PC-Spiel sollte für uns auf einem soliden 386 DX mit 25 MHz und 4 MByte Speicher akzeptabel laufen. Ein Amiga-Game sollte mit einem gängigen 500 plus mit 1 MByte klarkommen. Neinnein, wir wollen NICHT Äpfel mit Birnen vergleichen. Wir legen den Tests nur den jeweils meistverbreiteten Hardwarelevel zugrunde, wobei das "plus" bei unserem Test-Amiga uns noch zu ein paar Erkenntnissen über die Kompatibilität des jeweiligen Spiels verhelfen soll. Euch die besten 73/55! Falls Ihr mal hier in der Gegend seid, fragt mal auf der 14 oder 29 FM nach dem "Sunnyboy".

kate

Oh Hmpfffl! Immer diese CB-Funker mit ihrem Kauderwelsch!

sz)

Zu viele Previews

Kurz was zu mir: Ich bin 24 Jahre alt und besitze PC und AMIGA seit einigen Jahren. Ihr könnt Kritik vertragen? Na, dann schnallt Euch mal an Eure Sessel:

Ich sehe in letzter Zeit fast nur noch Previews. Ich bin sicher, die User wollen richtige Tests sehen und nicht nur halbe Sachen. Wartet doch einfach, bis Ihr die Vollversion habt. Aber bitte nicht so lange wie bei Flashback (Nr. 7/93). Keine Ausrede, bitte.

Was mir und auch anderen nicht behagt, ist das Cover der

SUPER NINTENDO™

ENTERTAINMENT SYSTEM

Batman Returns	119,-	 BRUCHTENDORF Spiele-Versand 56751 Polch Telephone: 02654-2694
Bubsy	119,-	
Jimmy Connors Tennis	119,-	
Super Star Wars	121,-	
Star Wars	109,-	
Super Mario All Stars	99,-	
The Lost Vikings	118,-	

Wir verkaufen nur deutsche Originalspiele - einzige Ausnahme: Super Turricanus 119,- DM. Tel. 02654-2694.



sucht

Programmierer - Grafiker - Sound-Fachleute -

Sie kennen uns durch erfolgreiche Programme wie u. a. **WALL STREET WIZARD** und **ON THE ROAD**.

Für neue Projekte wie auch vorzunehmende Konvertierungen suchen wir neben- oder hauptberufliche Mitarbeiter, die Ihren Computer wie auch eine Hochsprache und/oder Assembler beherrschen. Darüber hinaus suchen wir auch noch Grafiker und Leute für den guten Sound.

Sollten Sie an einer lohnenden Mitarbeit interessiert sein, oder gar ein (fast) fertiges Programm in Ihrer Schreibtischschublade liegen haben, setzen Sie sich bitte mit uns in Verbindung:

LIFETIMES/Expert Software z. Hd. Herrn Walkowiak Pestalozzistraße 6 45661 Recklinghausen	Telefon: (023 61) 3 62 67 Telefax: (023 61) 65 27 44 Mailbox: (023 61) 37 32 14 BTX: (023 61) 3 62 67
--	--

Wir danken Ihnen für Ihr Interesse!

Feedback

ASM. Es hat nahezu immer etwas mit Krieg, Gewalt, Waffen und 'Bösem' zu tun. Ich bitte um Eure Stellungnahme! Ebenso die Bilder des Posters. Die sind meistens so gräßlich, daß ich, jedesmal wenn ich die Zeitung aufschlage, mehrfach erbrechen muß, und es sofort in meinen Altpapierkarton fliegt. Leider. Von meinen Freunden will sie auch keiner haben. Vielleicht liegt es daran, daß sie alle erwachsene Menschen sind.

E. Gal

(Anm. d. Red.: 24? Respekt, Respekt! Das ist die Hälfte von 48 und das Doppelte von 12. Schick doch das nächste Mal noch ein Foto, dann können wir eine BEKANNTSCHAFTEN-Rubrik ins Feedback einrücken. Wie kommst Du übrigens darauf, daß wir hier Sessel hätten? Wenn ich ehrlich bin, haben einige noch nicht einmal einen Stuhl. Festgeschnallt sind wir allerdings schon. Unser Verleger hat nämlich neulich weiße Jacken ohne Ärmel als Dienstkleidung für die ASM-Redaktion verteilen lassen.

Ach ja, die Sache mit den Previews und der Aktualität: Es soll schon Zeitschriften gegeben haben, die aus halbfertigen Vorabversionen die schönsten Komplettreviews bastelten! So kann man natürlich leicht "aktuell" sein. Beispiel: das Sierra-Rollenspiel "Betrayal At Kronedor". In Ausgabe 7/93 gab's bei uns das zu lesen, was man der halbgaren Beta-Version entlocken konnte, mit allen Fragezeichen – und das war die Preview eines guten Spiels. In der kurz vorher erschienenen Ö&%@ \$\$?& (die auch keine "fertigere" Programmversion als unsere haben konnte) gab es – oh Wunder – eine Review, und zwar einen total unqualifizierten Verriß. Was soll's also? Wir kriegen unsere Test-Software im Normalfall vom regulären deutschen Vertreiber, der die Ware auch an die Händler liefert. Das scheint uns die fairste Lösung zu sein. Und all diejenigen, die gierig danach geifern, was es denn in den nächsten

Monaten geben wird, sind doch mit unseren Previews samt Insider-Infos "aus erster Quelle" gut bedient.

Fürs Beispiel "Betrayal At Kronedor" heißt das: Jetzt, wo wir die originalverpackte deutsche Verkaufs-Version in der Hand haben, können wir uns Zeit fürs gründliche Durchspielen nehmen. In die endgültige Review kommt dann nur das hinein, was die Preview noch offengelassen hat – und natürlich der Wertungskasten. Das können wir dann getrost drucken, wenn Zeit und Platz ist.

Was unsere Titel betrifft, kann es so schlimm doch nicht sein: Anderenfalls hättest Du ja bestimmt Hausverbot im Zeitschriftenladen, wenn Du dort immer auf die Theke reihertest. Andererseits: Ein vollgegeböbeltes Poster gehört natürlich nicht ins Altpapier, sondern in die Restmülltonne. Wohl noch nichts vom dualen System gehört, was? Wir hätten nicht übel Lust, Dich bei Umweltminister Klaus Töpfer zu verpetzen.

sma)

Die Geheimnisse des Secret Service

Wie wählt Ihr eigentlich die Beiträge für den Secret Service aus? Rührt Ihr die Lostrommel, oder bekommt Ihr so wenig Tips, daß Ihr alles bringen müßt, was Ihr habt, um die Seiten voll zu kriegen? Zwei Beispiele: In der Ausgabe 7/93 lese ich einen Tip für "INCA", in dem über die Tastenkombination <Strg-Alt-Shift> berichtet wird. Eigentlich ein guter Tip, wengleich ich ihn schon kannte. Und damit schien ich nicht der einzige zu sein. Eine Seite weiter lese ich nämlich noch einen Tip, der ausschließlich auf diesen Cheat hinweist. Wieso das? Aber das Allerschärfste war der X-Wing-Reisebericht auf Seite 68. Wahnsinn!!! Da belegt Ihr im Prinzip vier(!) Seiten mit einer Nacherzählung der Briefings vor jeder Mission. Ich denke, der allgemeine Teil hätte voll und ganz gereicht, obwohl da jeder mit etwas Hirn

auch von selbst drauf kommt. Die restlichen Seiten hätten mit anderen Tips versehen werden können. Hoffentlich habt Ihr für diese 38 Kurzgeschichten nicht zuviel geblecht.

Nun muß ich Euch aber auch noch einmal verteidigen. Bei dem Brief von diesem Typ mit dem elektrischen Pinguin auf der linken Schulter ging mir die Hutschnur ganz schön hoch. Der beschwert sich doch tatsächlich, daß Euer Magazin nicht nach Rechnern ordnet. Ich bin PC-User, und mich interessieren auch die Spiele für Amiga und ST etc. Nur die Konsolenspiele sollten zurück ins Ghetto. Bleib' doch auf Deiner Amiga-Nr.1 sitzen... Außerdem ist die Punktebewertung gar nicht mal so dämlich. Eine Prozent-Bewertung setzt nämlich irgendwo ein Spiel voraus, welches das absolute Optimum, also 100% darstellt. Ergo: Jedesmal, wenn ein Spiel auf den Markt kommt, welches besser ist, kannst Du alle alten Bewertungen vergessen, da sie nicht mehr dem Stand der Dinge entsprechen. Got it? Außerdem kannst Du Dir Deine Bemerkungen zum Feedback ans Knie nageln.

Noch was zum Thema BPS-Report. Ich denke, Ihr solltet betreffende Spiele erst mal neutral behandeln und dann auf die moralische Seite separat hinweisen. Wer sich anfangs für ein solches Spiel entscheidet, sich dann aber an Eurer Bemerkung stößt, wird sicher die Finger von dem Produkt lassen. Den Rest werdet Ihr sowieso nicht abschrecken können. So, jetzt hab ich Sendepause, und Ihr seid dran. Viel Spaß!

LUKE SKYWALKER

(Anm. d. Red.: Okay, okay, Du hast ja recht, Seitenschinder Thomas hat wieder drei Zeilen zuviel abgedruckt und wertvollen Platz im Secret Service verschwendet. Asche auf mein Haupt. Einigen wir uns darauf, daß der erste Cheat für die CD und der zweite für die Disketten-Version ist? Über die Missionsbeschreibung kann man geteil-

ter Meinung sein. Tatsächlich gibt es Leute, die solche Spiele auch tatsächlich durchspielen wollen und sich über eine mit Tips bestückte Spielbeschreibung mehr freuen als über einen Dreitastengriff, der alle Feinde auf einmal vernichtet. Wenn ein Spiel dann so aktuell ist, veröffentlichen wir auch mal einen längeren Tip. Du könntest das nachvollziehen, wenn Du mal eine Woche nach der Marktfreigabe von einem Spiel wie X-Wing ein Stündchen Hotline mitmachen würdest.

Danke für die Verteidigung, nur die Sache mit der Hutschnur habe ich nicht kapiert. Luke Skywalker hat keinen Hut, sondern einen Judoanzug und eine Neonröhre in der Hand. Der Typ mit dem Filzdeckel heißt Indiana Jones. Wer bei einem Spiel wie Wolfenstein erst mal ein Massaker unter Todeschreie ausstoßenden Soldaten anrichtet, das ganze wertungskästchenmäßig als Oberhyper-affengeil bezeichnet und sich dann hinterher im unscheinbaren Zusatzkästchen überlegt, ob das jetzt moralisch richtig war, handelt meiner Meinung nach ungefähr so verantwortungsvoll wie die deutsche Rüstungsindustrie. Tut mir leid, aber so ein Thema kann ich nicht neutral beurteilen – und will ich auch gar nicht. Ist aber, wie gesagt, meine eigene Meinung. Andere Kollegen können da auch anders drüber denken.

tom)

Was macht Ihr?

Obwohl ich genau weiß, daß Ihr diesen Brief zu 99,99% nicht abdrucken werdet, möchte ich fragen, was Ihr eigentlich macht? Z. B. Ausgabe Nr. 7, S. 60-61, FLASHBACK! Der arme "Lester Knight Chaykin", der eigentlich Conrad Wart heißt, wurde durch Zufall in eine Ogr-Dimension geschleudert; er wurde zwar entführt, konnte entkommen, wurde verfolgt, abgeschossen und überlebte... Na ja? Aber wenigstens die Note stimmt.

Phantom

CALL AND PLAY
L. Geratz, Papenweg 15, 46487 Wesel
Telefon : 0281 - 31641 o. 31642

Tel.: 0281 - 31641 o. 31642
Mo.-Fr. 10.00 bis 18.00 Uhr Versand

Ladenlokale: Softwarehouse
46483 Wesel - Dudelpassage - Dudel 8
47533 Kleve - Gasthausstr. 12
Ladenpreise variieren

Titel		PC	Amiga
Aces over Europe	DV	69,95	
Betr. at Kronedor	DV	69,95	
Day of Tentacle	DV	67,95	
Dune 2	DV	69,95	52,95
Eye of the Behol.	DV	69,95	
Freddy Pharkas	DV	x67,95	

Titel		PC	Amiga
Goal	DV		49,95
Jurassic Park	DV		x54,95
Jurassic Ami 1200	DV		x59,95
Lothar Matthäus	DV	64,95	59,95
Might&Magic 5	DV	79,95	
Pirates Gold	DV	84,95	

Titel		PC	Amiga
Princ of Persia 2	DA	67,95	
Protostar	DV	x69,95	
St. Thomas	DV	x74,95	x64,95
Star Trek	DV	79,95	x69,95
Syndicate	DV	77,95	59,95
War in the Gulf	DV	69,95	67,95

Und hier ein Auszug aus unserer Versandliste

Titel		PC	Amiga	Titel		PC	Amiga	Titel		PC	Amiga
1869	DV	74,95	62,95	Erben des Throns	DV	69,95	66,95	Reach for t. Skies	DA	59,95	49,95
A - Train	DV	82,95	77,95	Fallen Empire	DV	84,95	79,95	Ringworld		66,95	
A - Train Constr.	DV		42,95	Flies Att. on Earth	DV	74,95	64,95	Sens. Soccer 92/93	DV	54,95	46,95
Alone in the Dark	DV	82,95		Form. 1 Grand Pr.	DA	84,95	69,95	Shadow of Comet	DV	79,95	
Arabien Nights	DV		59,95	Gobliins 2	DV	84,95	64,95	Sim Ant	DV	79,95	x77,95
Archer McL. Pool	DA	59,95	49,95	Gobliins 3	DV	A.A.	A.A.	Sim City Deluxe	DV	79,95	
B-17 Flying Fortr.	DA	89,95	64,95	Gunship 2000	DA	84,95	66,95	Sim Earth	DV	84,95	77,95
Bazooka Sue	DV		x79,95	History Line 14-18	DV	74,95	74,95	Sim Life	DV	74,95	74,95
Blaster	DA		x49,95	<p>Nun sind wir nicht mehr Namenlos. Vielen Dank für Eure Anregungen und Ideen. Diese haben uns ganz schön ins Schwitzen gebracht denn die Wahl viel uns verdammt schwer. Und hier ist der Gewinner: Thomas Kovacs Kaiser - Otto - Str. 47 a 56070 Koblenz Herzlichen Glückwunsch !!!</p>			Space Hulk	DA		78,95	
Body Blows	DA		47,95				Streetfighter 2	DA	x54,95	49,95	
Bug Bomber	DA	59,95	54,95				Strike Command.	DA	82,95		
Bund.Manag. 2.0	DV	62,95	62,95				StrikeCom.Speech	DA	34,95		
Burn.Steel USA	DA	28,95					Stunt Island	DV	87,95		
Burn.Steel Schif.	DA	28,95					Super Sport Chal.	DA		69,95	
Burning Editor	DA	28,95		Kaiser - Otto - Str. 47 a			49,95				
Buzz Aldr. Race	DA	79,95		56070 Koblenz			74,95				
Campaign	DV	79,95	69,95	Herzlichen Glückwunsch !!!			x59,95				
Campaign Data	DV	42,95	42,95				49,95				
Chaos Engine	DA		44,95	Humans Race	DV	49,95	49,95				
Champ.Manag.93	DA		x59,95	Indy 4 Adventure	DV	84,95	74,95				
Comanche	DA	79,95		Ishar 2		x59,95	x59,95				
Comanche Data	DA	47,95		Inca	DV	89,95					
Combat Air Patr.	DA		x59,95	Jordan in Flight	DA	69,95					
Cyberspace	DA		A.A.	KGB	DV	59,95	49,95				
D - Day	DA		x79,95	Kings Quest 5	DV	63,95					
Darkmare	DA		A.A.	Kings Quest 6	DV		74,95				
Das schw. Auge	DV	74,95	69,95	Legend of Kyrand.	DV	59,95	59,95				
Das schw. Auge 2	DV	A.A.	A.A.	Lemmings 2	DA	74,95	59,95				
Damonsgate	DA	x74,95	x74,95	Lionheart	DA	49,95					
Der Patrizier	DV	74,95	64,95	Lost Vikings	DV	74,95	64,95				
Desert Strike	DA		54,95	Lotus Comp.1+2+3	DA		49,95				
Doc Malone	?	x59,95	A.A.	Nicky Boom 2	DA	69,95	59,95				
Dog Fight	DA	89,95	x64,95	Nova 9	?		A.A.				
Eish. Manager	DV	69,95	64,95	Prime Mover	?		A.A.				
Elysium	DV	62,95	x49,95	Ragnarok	DV	84,95	77,95				
								Space Quest 4	DA	79,95	

DV = Spiel und Anleitung deutsch / DA = deutsche Anleitung / EV = englische Version
Die mit x gekennzeichneten Titel waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig
Preisliste für Amiga / PC / CD - Rom kostenlos anfordern -Atari ST nur auf Anfrage
Liefer und Zahlungsbedingungen 1. Innland auf Rechnung 6,50 (Rechnung liegt dem Spiel bei)
2. oder Nachnahme 7,50 plus 3,- Nachnahmegebühr
3. Ausland nur Vorkasse 18,-
Druckfehler vorbehalten

Feedback

(Anm. d. Red.: Ganz einfach, wir verfolgen unter anderem die Abenteuer von Lester Knight Chaykin, der eigentlich Conrad Wart heißt, durch Zufall in eine Ogr-Dimension geschleudert wird, einer Entführung zum Opfer fällt, entkommen kann, verfolgt und abgeschossen wird, aber überlebt... – Noch mehr Fragen?

sma)

Nervige Stimme

Da ich LUCAS ARTS sehr gerne mag, würde ich gerne wissen, ob es stimmt, daß MONKEY ISLAND 3 rauskommen soll, und was für Adventures noch in Planung sind.

Jeden Mittwoch versuche ich, Eure Hotline zu erreichen. Immer besetzt oder die nervige Stimme: Kein Anschluß unter dieser Nummer. Könnt Ihr mir noch mal die Nummer sagen?

Jana Funke

(Anm. d. Red.: Monkey Island 3 ist laut LucasArts vorläufig nicht geplant. Inzwischen dürftest Du ja durch den CES-Bericht auch wissen, was demnächst erscheinen wird.

Wegen der nervigen Stimme: Versuch es doch mal mit 05651/929260 oder -929261. Allerdings nur mittwochs von 16.30-19 Uhr.

kate)

Money, money, money

Hier geht's wieder ums Geld (um was denn sonst?). Meiner Meinung nach könnte das Honorar im Secret Service ruhig noch ein wenig höher sein. Da hängt man tagelang vor dem Computer, um bei einem Spiel alle Levelcodes herauszubekommen, und dann gibt es nur 20 DM dafür. Bei einem so hohen Preis für die ASM sollte man das Geld dort investieren und nicht in Telefonrechnungen – ne, Herr Trafford? O.K., das wär's fürs erste. Aber merkt Euch, ich komme wieder.

Ayrton Senna

(Anm. d. Red.: Und wieder einer, der den Insider gelesen hat. Jaja, das liebe Telefon. Der normale Anschluß und dann noch der mit BTX – das geht ganz schön ins Geld. Nur leider muß ich den selbst bezahlen.

Thema Secret Service: Du hast nur für uns tagelang vorm Rechner gesessen? Wirklich? Auf die-Schulter-klopf! Wenn Du mal etwas "mehr" schreibst, z.B. eine Komplettlösung oder so, und das dann veröffentlicht wird, dann gibt es auch mehr Kohle, sagt Agent 0815.

kate)

Tuter's oder...

Na, Ihr! Ja ich bin es – Thorsten, wirklich. Ja, warum werde ich wohl schreiben: Mich quält Monat für Monat dieselbe Frage: Soll ich sie nun abonnieren oder nicht (die ASM natürlich)? Aber ich kann mich einfach nicht entschließen, was meint Ihr denn dazu? Na ja, schon gut.

Euer Blatt wird übrigens immer besser, die Schreibe war zwar schon einfallsreicher (so anno '89, da konnte man richtige literarische Kleinode darin finden), aber informativer war es nie. Und noch Euer neuer Chefredakteur – endlich mal wieder jemand mit Charisma. Nichts gegen Mats – die ASM hat unter seiner Fuchtel so viele Verbesserungen erfahren, daß ich ihm, hier mal bildlich gesprochen, die Füße küsse – aber gegen Schlafzimerblick-Manfred (so hieß er doch, oder?) sieht er einfach langweilig aus.

Und Eure Auflage? Na ja, seht mal: Die höchste Auflage hat bei den Tageszeitungen in Deutschland meines Wissens die Bild, und bei den privaten Fernsehsendern ist RTL Marktführer – seht es ein, Ihr seid zu gut für diese (Medien-) Welt.

Thorsten

(Anm. d. Red.: Abonnieren? Finden wir gut! Geht übrigens auch mit der Special, wenn Du schon dabei bist. Noch ein Argument: WIR beziehen unsere ASMs auch aus der Abo-Abtei-

lung und machen uns nicht die Mühe, zum Kiosk zu gehen. Literarische Kleinode? Da sprichst Du ein gewichtiges Wort. Wir sind fleißig dabei zu üben: Der Morgen trainiert für den Pulitzer-Preis, Kate hat die Konzepte für 629 erstklassige Drehbücher im Kopf, und wir alle versäumen keine einzige Folge des Literarischen Quartetts von Marcel Reich-Ranicki. Übrigens: Hast Du Deinen Douglas Adams aufmerksam gelesen? Dann sagt es Dir sicherlich was, wenn ich Dir verrate, daß ich einer der wenigen bin, die den begehrten "Rory" (das ist nach Adams der Preis für den grundlosesten Gebrauch des Wortes "Sch&&&e" in einem ernsten Drehbuch) nach Hause tragen durften. Peters Frau heißt übrigens nicht Charisma, sondern Beate.

sma)

Gruffie?

In diesem Brief möchte ich Euch ein Ereignis schildern, das es ganz bestimmt wert ist, gedruckt zu werden. Aber um das übliche Lobgeschwafel (welches zweifellos angebracht ist) auszulassen und nicht am Ende die Redaktion mit hochgeistigen Vorträgen meinerseits zu langweilen, wollen wir doch gleich auf den Punkt kommen: Es geschah an einem... – nun, sagen wir normalen Tag. Leicht gelangweilt schlenderte ich meines Weges daher, als ich, völlig nichtsahnend und unschuldig, mit meinem Fuß anstieß. Sofort erblickte ich den Stein des Anstoßes, weniger einen Stein, eigentlich mehrere Steine, einen ganzen Markt (-Platz)... einen AKTUELLEN-SOFTWARE-MARKT. Vor vielen Tagen, genauer vor 4711 Mahlzeiten hatte ich dieses verwerfliche, schlechte Schei..-teil das letzte Mal aufgeschlagen. Ich nahm die Zeitschrift auf, holte aus und wollte soeben diesen geballten Schwachsinn über den nächsten Zaun einem unteiligten Aggressionsopfer, genauer gesagt, einem friedlichen Kleingärtner an den Kopf werfen, so daß er es in Form von

Umgraben seinem endgültigen Schicksal zuführte. Aber Fortuna wollte es anders. Im letzten Moment stoppte ich den/die schon beschleunigte(n) ASM. Ein völlig neues Layout bot sich meinen verdutzten Blicken. Gar nicht schlecht, wirklich gut. Fröhlich pfeifend schlenderte ich den heimatlichen Gefilden entgegen, der/die geöffnete ASM vor meiner Nase... Wäre ich nicht an einer Ampel auf brutalste Weise von einem PKW aus meinen Gedanken und meinen Socken gerissen bzw. gehoben worden, würde ich wahrscheinlich dieses Schriftstück nicht aus meiner Gruft schreiben, die Post hätte weniger Probleme mit diesem Brief gehabt und ich würde Euch erneut, nach oben genanntem Aussetzer, monatlich wieder mit 7,50 DM bereichern. Allerdings meine irdische Zeit ist abgelaufen, dank eines Blattes, mit welchem ich kurz vorher ins Reine gekommen war. Seufz, alles Gute geht vorbei, mein Leben ist es und meine Zeit als Leser auch. Petri Heil!! Compi Dank. Sarg zu, weiter tot sein. Es grüßt Euch Euer erster toter Leser.

Der Konsument

(Anm. d. Red.: Da du ja eigentlich schon tot bist, warum soll ich Dir dann antworten? Oder magst du es eher nach der Devise von Patrick Swayze in "Ghost – Nachricht von Sam", sitzt als Gespenst hinter mir und wartest darauf, was ich gerade meinem Arbeitscompi zum Futtern gebe? Also, lieber Konsument, oder besser gesagt lieber Gruffie, steig aus deiner Gruft heraus und genieße die Freuden, die das Leben so mit sich bringt: Wein, Weib und ASM... Toter Mann spielen ist doch soooo langweilig... – und außerdem, wenn dir unser Jubelblatt wieder so gut gefällt, dann biste doch auch gar nicht tot, oder irre ich mich da?

vb)

Hihi, das könnte man glatt für frauenfeindlich halten, wenn vb nicht selber "Weib" wäre...

sz)

Bundy-Manie Eine Messerspitze Mystik

EINE SCHRECKLICH NETTE FAMILIE

VK-Preis: **19,80 DM**, erschienen im: **Semmel-Verlach**, Kiel, ISBN **3-89460-065-9**.

Seit Al Bundy über die deutschen Bildschirme robbt, ist keine Familie vor stinkenden Socken und dreckigen Unterhosen sicher. Auf diesem Erfolgstrip reitet jetzt auch der Semmel Verlach. Von dort kommt das Fanbuch zur Kultserie.

Den Titel **Eine schrecklich nette Familie** hat man sich offensichtlich im falschen Sinne zu Herzen genommen, denn das Fanbuch ist schrecklich mies gelungen. Während der Bundy-Fan interessante Hintergrundinformationen oder ein Originalinterview erwartet, wird er mit abgedroschenen Phrasen und aus den Fingern gesogenen Floskeln enttäuscht. Auch die Fotos sind von "erstechender" Qualität. Fast durchweg



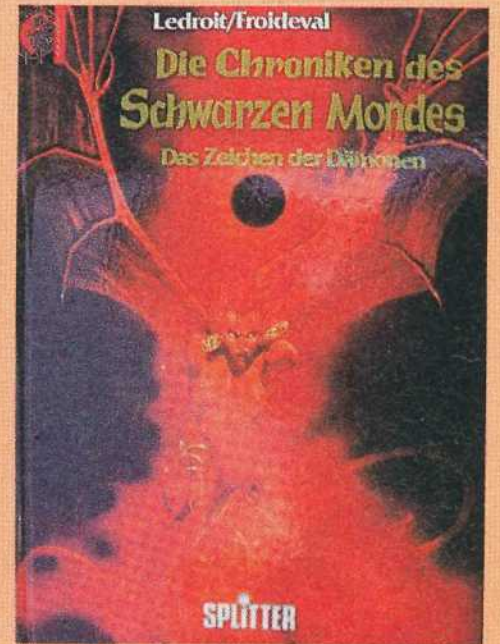
wurde mit einem Videoprinter gearbeitet, bzw. die Bilder wurden von Bundy-Kalendern und Postkarten abgenommen.

Fazit: Obwohl der Inhalt zu wünschen übrig läßt und die Bilder eher abtörnen, wird das Buch den Verkäufern förmlich aus der Hand gerissen, denn leider ist es bisher das einzige seiner Art. Aber auch in Ermangelung von Besserem sollte man sich den Kauf lieber zweimal überlegen. ■

Reinhard Schmidt

Die Chroniken des Schwarzen Mondes: Das Zeichen der Dämonen

Hardcover-Überformat, 48 Seiten vierfarbig, VK-Preis: **22,80 DM**, erschienen beim **Splitter Verlag**, München, ISBN: **3-928400-82-7**.



Man nehme eine irrealer Welt, gebe reichlich Blut hinzu und rühre kräftig um. Dann ziehe man einigen blutjungen Kämpfern beim lebendigen Leibe das Fell über die Ohren, mixe eine Messerspitze Mystik bei und würze das ganze mit Sex, Naivität, Intrigen und einem Schuß Ironie. Jetzt noch kurzfristig auf kleiner Flamme garen, und fertig ist **Das Zeichen der Dämonen** von Froideval (Text) und Ledroit (Zeichnungen).

Ok, ok, ganz so einfach ist es auch nicht. Aber die an sich etwas dürftige Story des Comic-Bandes handelt zum größten Teil von Kämpfen, Intrigen und den Vorbereitungen dazu. Das Ziel, das der Held bzw. die Gruppe hat, die man "begleitet", geht nur sehr schleppend aus der Geschichte hervor. Auch fehlen wichtige Vorinformationen. Ich glaube, daß man zum besseren Verständnis die ersten beiden Teile gelesen haben sollte, zumal sie auch im Text

erwähnt werden. Im Aufbau sind die einzelnen Seiten sehr ungewöhnlich, denn im Fond (Hintergrund) findet sich ein Bild der Story, auf das die folgenden Bilder quasi draufgestreut sind. Auch sind die Bilder nicht im sogenannten Micky-Maus-Format (4 Bilder pro Zeile, 4 Zeilen pro Seite) angeordnet, sondern sie sind ineinander verschachtelt, eckig, unsymmetrisch und der Handlung angepaßt. Geht es actionreich zu, ist auch vom Layout her eine gewisse Aggression festzustellen.

Format und Aufmachung des Bandes sind durchaus mit dem ebenfalls vorgestellten Allande zu vergleichen. So dürftig auch der Hintergrund der Geschichte erscheinen mag, beim Lesen wird man trotzdem von der imponierenden Umsetzung gefesselt. ■

Reinhard Schmidt

...ja ja, damals

DOKTORSPIELE

Zeichnungen: **Tome & Jantry**, VK-Preis: **14,90 DM**, erschienen bei: **Carlsen Verlag**, Hamburg, ISBN **3-551-72568-3**.



Mit Doktorspiele bringt der Carlsen-Verlag das erste Heft einer neuen Comic-Ära auf den Markt. Die erwachsenen Helden aus unzähligen Abenteuern, nämlich Spirou und Fantasio werden zurück in ihre Kindheit versetzt. Endlich dürfen wir miterleben, was Spirou in seiner Jugend erlebt hat. Denn auch Comicfiguren waren ja mal jung.

Vielleicht kann der eine oder andere (ähem) gewisse Parallelen zu seiner Kindheit entdecken. Ich z.B. wurde an so wunderbare Dinge erinnert wie "den Mädels beim Umziehen zu-

sehen", "meinen ersten Kontakt mit Allehol" oder einfach nur "FALSCH abschreiben beim Nachbarn in der Schule". Fazit: Doktorspiele ist nicht nur ein Heft für Jugendliche, es bringt auch für die Erwachsenen ein Stück ihrer Kindheit zurück. Prädikat: Empfehlenswert! ■

Reinhard Schmidt

Der Gebraucht-Spielmärkte

AMIGA-SOFTWARE

AN- U. VERKAUF VON ORIGINALPROGRAMMEN. RIESENAUSWAHL IN ALLEN GENRES ZU GÜNSTIGEN PREISEN. FORDERN SIE JETZT UNSERE AKTUELLE GRATISPREISLISTE AN!

SOFTCITY

LEOPOLDSTR. 17
95615 MARKTREDWITZ
TEL.: 09231/63755
ZEITWEISE ANRUFBEANTW.

Ein Ritter ohne Furcht und Tadel

ROCKET KNIGHT ADVENTURE

System: **Mega Drive**, VK-Preis: **ca 120 DM**, Hersteller: **Konami**, 60437 Frankfurt, Muster von: **Hersteller**.



▲ Ob Euch das Teil wohl umarmen will?

Das ist er also, der neue Held von Konami. Auf den ersten Blick sieht er ja ein bißchen aus, als ob man Bugs Bunny in eine Konservendose gequetscht hätte. Höchstens an dem langen Schwanz kann man erkennen, daß es sich um ein Opossum handelt. Sparkster heißt er und ist von Beruf ein Rocket Knight, ein Ritter ohne Furcht und Adel.

Ein Druck auf die Taste 'B', und er springt. Aber das kann ja jeder handelsübliche Superheld von Aldi aus dem Zehnerpack auch. Etwas ausgefallener ist da schon die Wumme, die er mit sich rumträgt. Ein normaler Druck auf die entsprechende Taste führt zu einem ganz normalen Schuß. Wesentlich wummiger wird es, wenn Ihr die Taste lange gedrückt haltet. Dann feuert Sparkster nämlich eine Rakete ab. Und die ist für ihn das, was für Münchhausen seine Kanonenkugel ist: Er reitet drauf. Die beiden – also Rakete und Opossum – flitzen dann schneller über den Bildschirm, als man schauen kann. Wenn das Geschosß einen Feind trifft, verliert der eine gehörige Portion Energie – Ihr nicht!

Die meisten Feinde, denen Ihr begegnet, sind kleine grüne Männchen. Die haben anscheinend ziemlich schlecht geschlafen und sind daher ordentlich gereizt, sollten Euch aber eigentlich kein großes Kopfzerbrechen bereiten. Dummerweise kommt es aber auch vor, daß eine ganze Horde die-

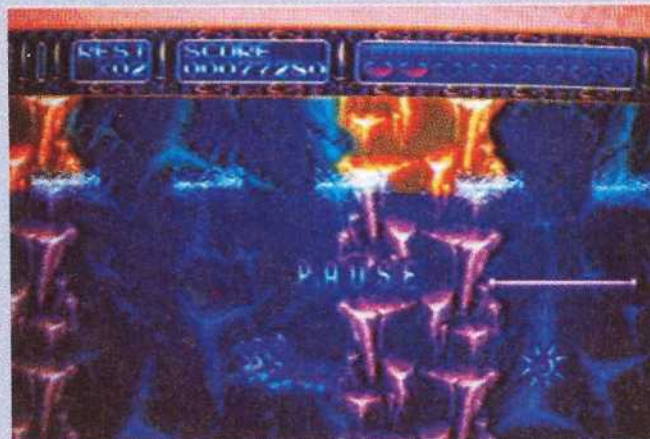
Die Prinzessin des Königreichs Zebulos wurde gekidnappt. Keine Frage: Sparkster klemmt sich sein magisches Schwert unter den einen, seinen Helm unter den anderen Arm und stürzt sich in ein actionreiches Abenteuer.



◀ Ein kämpfendes Opossum – wo gib't denn sowas!

Cartoon-Grafik und jede Menge Spielspaß:

▼ **Rocket Knight fetzt los!**



◀ **Farbige Unterwasserwelt...**

ser Gegner sich einen Jeep schnappt und einen Picknickausflug macht. Die Mahlzeit soll unser Freund Sparkster sein! Im Laufe der Zeit denken sich die Grüngesichter immer neue Methoden aus, um unserem Helden auf die Metallpelle zu rücken. Sie schnappen sich Greifarme oder wandelnde Hochsitze, mit denen sie durch die Landschaft spazieren und alles, was in den Weg kommt, wegstücken wollen.

Eigentlich alles ist in einem superben Cartoon-Stil gemalt und flüssig animiert. Nur in puncto Farbwahl hat das Konkurrenzprodukt Global Gladiators von Virgin eine halbe Nasenlänge Vorsprung.

Ist man dann erst im Schloß angekommen, wird's einem schnell ganz schön heiß. Feuerstrahlen beamen durch die Gegend, man sieht die Hitze förmlich flimmern. Die glühend roten Mauern vibrieren durch einen Grafik-Effekt hin und her, daß einem richtig anders wird. Und wenn Ihr zu lange dem Feuer ausgesetzt seid, folgt ein schriller Schrei... – und da waren sie wieder, Eure drei Probleme: keine Leben,



▲ **Ich bin klein, mein Schwert ist fein...**

keine Credits, keine Ahnung, wie es weitergeht...

Später muß der kleine Held in spe noch schwimmen, in einer rasenden Lore mitfahren, sich gegen angreifende Dampfloks wehren und... Halt! Wenn ich alles aufzähle, kann ich das ganze Heft füllen. Was da an Überraschungen, an Riesenermotzen usw. ausgebrütet wurde, muß schon einem besonders gemeinen Hirn entsprungen sein. Die Programmierung ist tadellos, nur der Sound kann nicht ganz mit der sonstigen Qualität des Produkts mithalten.

Der Schwierigkeitsgrad ist zwar nicht von Pappe, aber mit Üben kann man eigentlich jede Stelle meistern... – irgendwann, nach vielen Wochen! Und daß Euch bis dahin der Spaß nicht vergangen ist, garantiere ich Euch hiermit – klarer Fall, ein Hit! ■

al

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	10
Sound.....	7
Spielablauf.....	11
Motivation.....	11
Gesamtnote.....	11

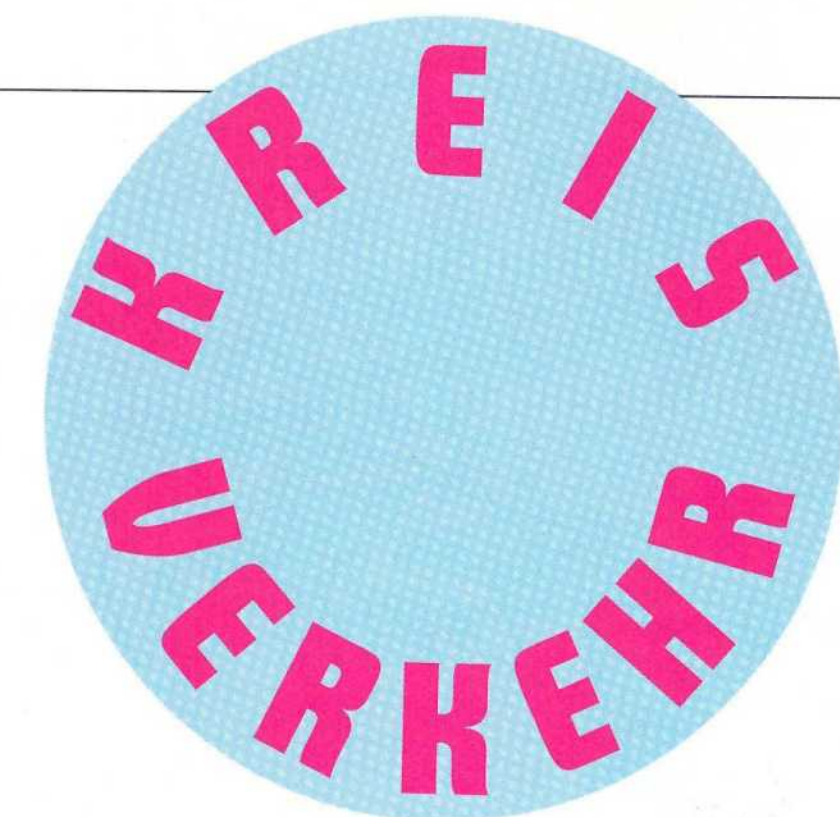
»SEHR GUT«

FILL'EM -Preview-

System: **Amiga 500**, Hersteller: **Chaos Software**, 86874 Mattsies, Muster von: **Hersteller**.

Ihre Aufgabe ist es, die Kreise aus den Klauen der "falschen Farben" zu befreien. Level für Level beginnen neue Farbspiele, bis der Spieler blaß wird.

Das Spielprinzip von Fill'em ist einfach: Das Spielfeld ist aus verschiedenfarbigen Flächen aufgebaut. In einer dieser Flächen befindet sich der Füllcursor, der nicht über die Grenze der Farbe hinweg bewegt werden kann. Der Spieler muß sich nun Feld für Feld erobern, indem er das aktuelle Feld einfach mit der Farbe eines angrenzenden füllt. Dazu befinden sich am rechten Bild-



▲ *Das virtuelle Malbuch*

schirmrand sechs Auswahlfelder, mit deren Hilfe der Spieler die nächste Füllfarbe wählen kann. In manchen Feldern befinden sich Kreise, die der Spieler umfärben muß, damit sie verschwinden. Sind alle Farbringe verschwunden, geht es weiter in den nächsten Level. Das wäre ja eigentlich ganz einfach, wenn es da nicht noch dieses Kreuz mit den Kreuzen gäbe. Färbt der Spieler eines davon in die Farbe des Innenraums um, so verliert er sofort ein Leben. Zusätzlich gibt es noch ein Zeitlimit, das das Durchspielen der Level nicht gerade vereinfacht. Die ersten zehn Level dienen zum Bekanntwerden mit den Spielregeln. Auch die ersten "Power-Ups", zum Beispiel eine Kanone, mit der man dann einen Kreis einfach zerschießen kann, findet man in diesen Levels. Ab Level 10 steigt die Schwierigkeit dann langsam an. Die Bilder werden deutlich abwechslungsreicher, und die Lösung der gestellten Aufgabe fällt immer schwerer. Die Aufgaben der letzten Levels sind nahezu unlösbar, zumal auch der Zeitdruck immer größer wird.

Teilweise kann man beim Durchspielen der Levels hübsche Farbeffekte erzielen, was das Spiel noch interessanter macht. Für Logikfans, die bunte Grübelspiele mögen, empfehlenswert. ■

Arndt Grass

ALFRED CHICKEN

System: **GameBoy**, empf. VK-Preis: **69,95 DM**, Hersteller: **Mindscape**, England, Muster von: **Die Cassette**, 32423 Minden.

Hühner gibt es gefroren, gegrillt, in der Disco und neuerdings sogar auf dem GameBoy.

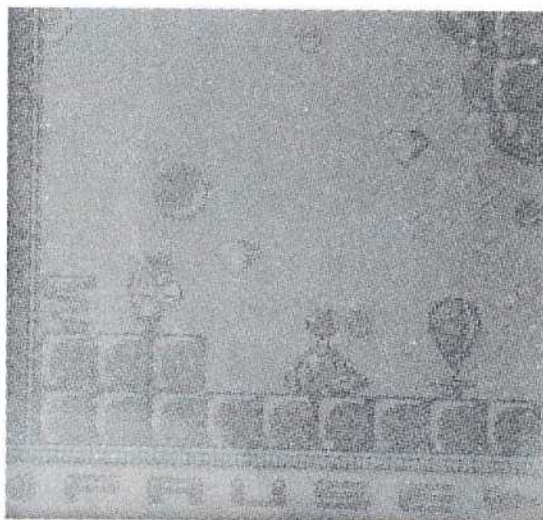
Wenn ein Spielehersteller keine Story für sein Game auf Lager hat, dann saugt er sich eine aus den Fingern. Und das geht so: Billy und seine Brüder (Wer ist das?) wurden von den Meka Chickens (Was ist das?) entführt, damit letztere ihre ekligen Klon-Experimente durchführen können. Außerdem haben sie Floella (Wen?) geklaut.

Das Rätsel löst sich schnell auf: Billy und Verwandtschaft sind Freunde von Alfred Chicken, dem heldenhaften Game-

Hühnerklein

Boy-Gockel und Hauptdarsteller des gleichnamigen Games. Floella scheint das Lieblingshuhn von Alfred zu sein; ein Grund mehr, sich sofort auf die Suche nach den Gekidnappten zu machen. Die Meka Chickens sind – wir dachten es uns fast – die bösen Widersacher.

Alfred hat es schwer. Die Meka Chickens haben die Level mit fiesem Fallen, Minen und tödlichen Schnecken gespickt. Alfred muß sich mit Hilfe von Sprungfedern, Schaltern, Sturzflügen und viel Geflatter an allen Schwierigkeiten vorbeimanövrieren, um eine bestimmte Anzahl Luftballons loszupicken. Nebenbei kann er noch Diamanten sammeln (Floella mag Diamanten; ein echtes Huhn!) und Punkte beim Gegnerschlachten sammeln. Gelegentlich bekommt Alfred eine Bombe, mit der er die Gegner auf Distanz halten kann.



◀ *Ich wollt, ich wär ein Huhn..*

Begegnet Alfred in einem der elf Level, einem Meka Chicken, muß er das Meka-Buster-Schiff besteigen und gegen das Meka Chicken kämpfen. Nach jedem Level – beziehungsweise Meka Chicken – darf Alfred in Mr. Peckles (Wer?) Spacelab. Auf dem Weg dorthin kann er Geschenke sammeln und sein Punktekonto aufbessern. Und so geht es weiter, bis Billy, seine Brüder und Floella gerettet sind.

Alfred Chicken macht Spaß. Für ein GameBoy-Spiel ist es erstaunlich umfangreich und schnell. Die einzelnen Level sind teilweise echte Denkaufgaben, zumal der Spieler noch unter Zeitdruck steht. Die Grafik ist gut und witzig animiert. Nur der Sound nervt, wie immer. Alfred Chicken ist, auch wenn die Story ein wenig daneben ist, eins der GameBoy-Spiele, die die Note "GUT" verdient haben. ■

tmb

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

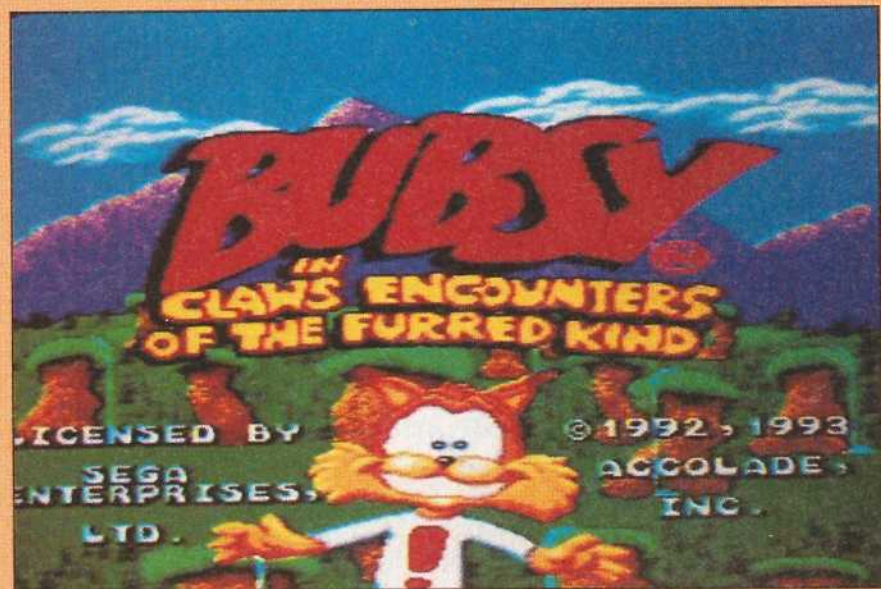
Grafik.....	10
Sound.....	8
Spielablauf.....	10
Motivation.....	11
Gesamtnote.....	10

»GUT«



Katerstimmung

und Wollbälle



▲ Der Stargast des Spiels: Bubsy!

BUBSY

System: Mega Drive, VK-Preis: ca. 100 DM, Hersteller: Accolade, England, Muster von: Hersteller.

Bubsy ist ein kleiner Kater. Und zwar ein lustiger Kater, der seine kleinen Macken hat und gerne kleine Mätzchen macht. Soweit, so gut. Leider hat das Schicksal diesen coolen, kleinen Kater – der NICHT mit seinem Lasagne-fressenden, philosophierenden Pendant verwandt ist – auserwählt, sich um die fortgesetzten Wollballdiebstähle zu kümmern.

Ihr wißt nicht, was Wollbälle sind? Kennt Ihr nicht diese Knäuel, die so lange farbenfroh im Kaufhaus liegen, bis Mutttern auf die tolle Idee kommt, noch einen dieser gräßlichen Pullis zu stricken? Na also. Diese Wollbälle sind ein wichtiger Zweig der irdischen Wirtschaft (na ja...), und es muß daher garantiert werden, daß jede Produktion den Markt erreicht – man denke nur an all die Muttis, die uns mit gräßlichen Pullis...

Lassen wir das. Tatsache ist: Die Wollbälle (Wollknäuel) verschwinden. Und nach kurzer Zeit weiß man auch, wohin: Ein Planet namens Rayon und seine Bewohner, die Woolies, haben die Wollbälle geklaut, um damit ihre energieerzeugenden Plasmamaschinen noch ein bißchen

energieerzeugender zu machen. Und da kommt eben Bubsy, der coole Kater, ins Spiel. Wer obercool ist, kann nämlich durch die fünf verschiedenen Welten laufen und die verloren geglaubten Wollbälle wieder einsammeln. Dazu braucht ein echt cooler Sammelkater nicht viel: Ein paar Sportschuhe, ein wenig Mut und einen menschlichen Helfer, der Kater Obercool durch das Level lenkt.

Bubsy ist ein wirklich toll gemachtes Arcade-Game für das Mega Drive. Die animierte Figur des Bubsy besitzt sogar ein Eigenleben. Der Kater teilt dem Spieler mit, was er denkt, und falls man sich mal ein paar Sekunden von ihm abwendet, zeigt er seinen Unmut darüber recht heftig: Er klopft von innen ungeduldig gegen die Scheibe.

Bubsy erkundet die insgesamt fünf Levels, die sich in jeweils 3 Kapitel aufteilen, auf horizontalem Wege. Am Ende eines jeden Hauptlevels wartet ein "Übergegner".

Weiter geht's: Bubsy hüpf über die Plattformen und muß diversen Gegnern aus dem Weg gehen, unter anderem fallenden Steinen, rollenden Eiern und, last but not least, "Käsequellen", kurzum, wie der Untertitel "Claws Encounters Of The Furred Kind" es schon andeutet, alles "unheimliche Klauenbegegnungen der fürchterlichen Art". Ab und zu wird es auch für den coolen Kater recht heiß, dann nämlich, wenn er sich plötzlich in ungewohnter Umgebung wiederfindet, unsichtbar wird, auf Transportbänder springen und aufpassen muß, daß er sein

Es gibt wieder was Neues von Accolade. Und der Begriff "tierisch" trifft dazu noch voll den Nagel auf den Kopf: Sieht aus wie eine Katze, heißt Bubsy – und muß die Weltproduktion von Wollbällen retten.

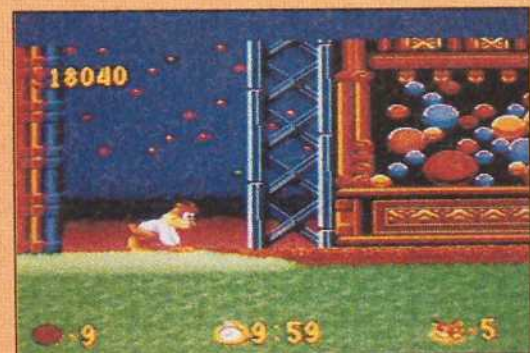
Gleichgewicht behält, oder gegen ähnlichen Schnickschnack der Woolies ankämpfen muß. Dafür sollte er aber besonders wachsam sein, und zwar nicht nur beim Angeln nach den Bällen, sondern auch auf der Suche nach Hinweisen auf versteckte Level und Bonuspunkte. Denn selbst unscheinbarste Gegenstände können hilfreich sein.

Nicht nur die Story des Spiels ist überaus witzig, auch die wirklich satte Grafik läßt jede Menge Humor herüberkommen. Da tauchen plötzlich Kamikaze-Blumentöpfe aus heiterem Himmel auf, böse Clowns, hüpfende Hot-Dogs und gigantische Eiscremebecher machen unserem Freund die Jagd auf die Wollbälle schwer.

In den weiteren Levels sieht man eine westernähnliche Landschaft, deren Mittelpunkt dem Grand Canyon sehr ähnlich sieht, eine Flußaue taucht auf, so daß unser Held nicht nur nasse Füße bekommt, sondern auch ein riesiger, dunkler Wald wird für Bubsy zum "Erlebnispark".

Alles in allem dürfte Bubsy das Arcadespiel schlechthin werden. Wie gesagt, tolle Grafik, toller Sound, tolle Story und ein urkomischer Kater – genug Zutaten für ein langes Spiel. ■

ddf/jb



▲ Da sind sie ja, die Bällekes...



▲ ... und dazu 'ne Menge Wasser!

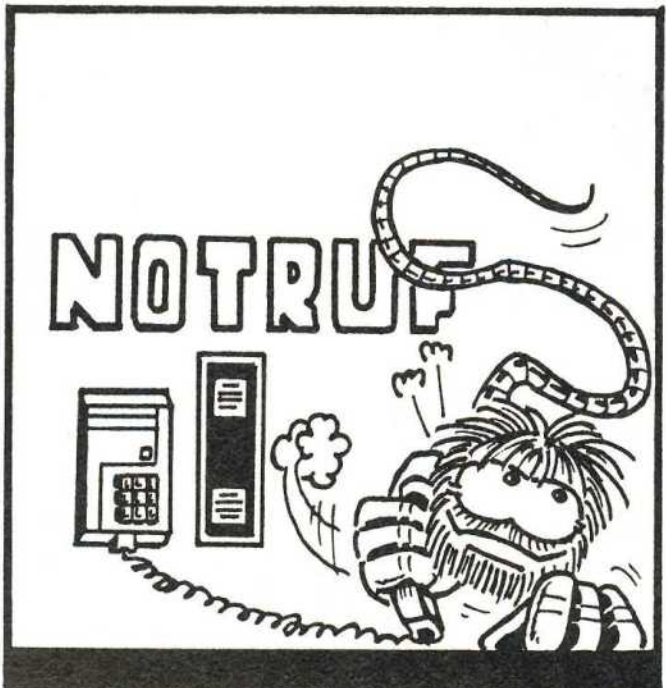


▲ Seltsame Bewohner und noch seltsamere Maschinen

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»GUT«



Henkel & Triebner Diskssysteme GbR
 Denisstr. 45 90429 Nürnberg Tel. 0911/268977

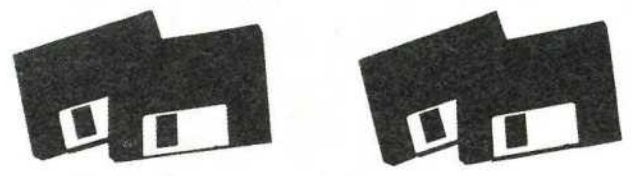
DISKETTEN

3.5"HD ab 0.99

Sony Doppelpack & Box
 Markenqualität von SONY jetzt bei uns im Aktionsangebot: Zu je zwei Päckchen 3.5" HD Disketten (100% Errorfree) haben wir eine pfiffige Diskettenbox im Rauchglasdesign dazugepackt:
 1 Doppelpack mit Box 39.90
 5 Doppelpack mit Box 189.50
 10 Doppelpack mit Box 375.00

Bestellen können Sie ganz einfach:
 per Telefon: 0911/268977
 per Fax: 0911/268973
 per Post: einfach Kupon abschicken

Sie brauchen zuverlässige Disketten?
 Unsere Disks kommen von namhaften Herstellern!
 Sie wollen das mit Brief und Siegel?
 Alle Disks sind geprüft und haben 1 Jahr Garantie!
 Sie wollen günstige Preise?
 Vergleichen Sie doch 'mal mit den Diskettenpreisen der Konkurrenz; - und dann fragen Sie nach einem Jahr Garantie für Disketten ...



3.5"2D	10 Stück 8.90	3.5"HD	10 Stück 11.90
	100 Stück 79.00		100 Stück 115.00
	200 Stück 155.00		200 Stück 218.00
	400 Stück 296.00		400 Stück 396.00
5.25"2D	10 Stück 3.90	5.25"HD	10 Stück 7.90
	100 Stück 38.00		100 Stück 75.00
	200 Stück 75.00		200 Stück 145.00
	400 Stück 145.00		400 Stück 279.00

3.5"2D ab 0.74

Sofortbestellung:
 Ich bestelle für meinen Computer
 per Nachnahme(+9.90) Vorkasse Scheck(+6.50)
 Stück Disks Format (HD oder 2DD?)
 Stück Disks Format (HD oder 2DD?)
 Stück Sony 3.5" HD Doppelpack & Diskbox
 Anschrift: ASM

 Und ab an: Henkel & Triebner Diskssysteme Postf.837148 90255 Nürnberg

BRAND-HEISS Bazaar

Keine Panik!

Don't Panic-Shirt



Ja, ja, die Zeiten sind hart. Das Shirt kommt gerade richtig. Wie immer zweiseitiger Druck, super Qualität zum Preis von

nur **23,95**

Electronic-Arts - das Shirt

EA-Shirt



Na, das wurde ja auch Zeit. Jetzt bei uns. Zweiseitiger Druck, Spitzenqualität (wie bei allen Shirts), Minipreis:

nur **23,95**

Starke Fan-Wear!

Turrican-Shirt



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**

Gönn' es Dir!

Bitmap-Brothers-Shirt



Wie gehabt in bester Qualität, 100% Baumwolle (Promodoro!). Beidseitiger Druck und ein geschmackvolles Design machen dieses Shirt für jeden Computerfreak unentbehrlich!

nur **28,95**

1

AMIGA-KOFFER mit MAD TV, Death Knight of Krynn, Xenomorph
69,95

4

C64-Koffer mit European Soccer, Zak McKracken, Oil Imperium
49,95

2

AMIGA-KOFFER mit Indiana Jones III, Eye of the Beholder, Grand Monster Slam
99,95

5

PC-KOFFER mit Indiana Jones III, Zak McKracken und Maniac Mansion
99,95

6

PC-KOFFER mit Zak McKracken, Rock'n'Roll und Masterblazer
49,95

3

AMIGA-KOFFER mit Maniac Mansion, Circus Attraction und Rock'n'Roll
49,95

Zool Package mit Zool und den zwei Adventures Supremacy und Realms für PC

79,95



NEU!!

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**, nach Reihenfolge des Bestelleingangs. Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte!**

Telefonische Bestellannahme (24h!)

(05651) 929-103

TALESPIN

System: **GameBoy**, VK-Preis: **ca. 60 DM**, Hersteller: **Capcom**, USA, Muster von: **Flashpoint**, 23845 Oering.

Meer, um Fracht für seine Kunden aufzusammeln. Plötzlich taucht eine Bande Piraten auf, um ihm die Ware wieder abzufragen. Vom feindlichen Flugzeug über fliegende U-Boote, Blubberblasenmaschinen und geworfene Knochen reicht das Arsenal, das Baloo das Fliegen schwer machen soll. Seinereiner ist jedoch ein Flieger-As und ballert sich loopingdrehend durch die Reihen der Feinde. Zwischendurch hat er immer Gelegenheit, mit dem unterwegs gesammelten Geld sein Flugzeug aufzubessern. Die Grafik des Games ist ordentlich, auch wenn sie stellenweise etwas winzig ist. Der Sound besteht aus dem gewohnten Piepen und nervt wie immer. Alles in allem ein Game, das nach einiger Übungszeit ein recht rasantes Eigenleben entwickelt und eine Menge Spaß bringt.

Nimm den Husten nicht so schwer, jetzt kommt der...



Bärig

Baloo, die bekannte Bärennase aus Walt Disneys Dschungelbuch, darf sich in Talespin als

Frachtpilot betätigen. Mit leichter Bewaffnung an Bord fliegt Baloo über das Meer, um Fracht für seine Kunden aufzusammeln. Plötzlich taucht eine Bande Piraten auf, um ihm die Ware wieder abzufragen. Vom feindlichen Flugzeug über fliegende U-Boote, Blubberblasenmaschinen und geworfene Knochen reicht das Arsenal, das Baloo das Fliegen schwer machen soll. Seinereiner ist jedoch ein Flieger-As und ballert sich loopingdrehend durch die Reihen der Feinde. Zwischendurch hat er immer Gelegenheit, mit dem unterwegs gesammelten Geld sein Flugzeug aufzubessern. Die Grafik des Games ist ordentlich, auch wenn sie stellenweise etwas winzig ist. Der Sound besteht aus dem gewohnten Piepen und nervt wie immer. Alles in allem ein Game, das nach einiger Übungszeit ein recht rasantes Eigenleben entwickelt und eine Menge Spaß bringt.

tmb

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»GUT«

Sache mit Ei

Da keine Kirschen für Kuchen da sind, müssen Dizzy-Ei und Daisy-Ei losziehen, um welche zu besorgen. Dabei kommen die beiden an ein Schloß, wo Daisy-Ei einschläft und Dizzy-Ei von einem Troll in einen Kerker gesperrt wird. Was für eine Eierei...

Das war die Story zu Dizzy – Prince of the Yolkfolk in Kürze. Weiter geht's nun bei Euch: Dizzy muß ausbrechen, Kirschen sammeln und Abenteuer bestehen. Dizzy ist ein farbenfrohes Action-Spiel mit einigen Adventure-Szenen. Es ist nicht zu schwer, braucht nur wenig Speicherplatz und läßt sich auch problemlos von jüngeren Spielern lösen. Für den kleinen Spielhunger zwischendurch ist Dizzy besser als so manche Mini-Salami.

jb

DIZZY – PRINCE OF THE YOLK FOLK

System: **PC (VGA)**, VK-Preis: **ca. 30 DM**, Hersteller: **Code Masters**, England, Muster von: **Hersteller**.



▲ Gleich gibt's Eiersalat...

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»ZUFRIEDENSTELLEND«

HOT *live*

Jeden Mittwoch von 16³⁰ bis 19⁰⁰

**Die Antwort
auf alle
brennenden
Fragen!**

Telefon: 0 56 51 / 92 92 60 oder 0 56 51 / 92 92 61

Neu! SoftOase Neu!

Alles Einführungspreise!

Noch machen wir minus und Sie plus!

1869	DV	69	A-Train	DV	69
Abandon Places	DV	79	Airbus A320	DV	69
Air Traffic Control	E	69	Alone in the Dark	DV	69
AV8 Harrier Assault	DA	79	B17-Flying Fortress	DA	79
Battlechess 4000	DA	79	Bundesliga Man. 2	DV	59
Burning Steel	DV	69	Buzz Aldrins Race...	DA	79
Campaign	DA	69	Car+Driver	DA	69
Civilization	DV	69	Comanche	DV	69
Dark Seed 1.5	DV	69	Das schwarze Auge	DV	69
Der Patrizier	DV	69	Dog Fight	DA	79
Dune 2	DV	59	Dynablaster	DA	49
Eishockey Manager	DV	59	Erben des Throns	DV	69
Eye of the Beholder 3	DV	69	F15 Strike Eagle 3	DA	79
F16 Falcoon 3.0	DA	79	Formula One Grand...	DA	69
Hired Guns	DA	69	History Line 1914-18	DV	69
Humans	DA	49	Inca	DV	69
Indiana Jones 4	DV	79	Jimmy White Snooker	DA	49
KGB	DV	49	Legend of Kyrandia	DV	49
Lemmings 2	DA	59	Lethal Weapon	DA	69
Links 386PRO	DA	69	Monkey Island 2	DV	69
Nigel Mansell	DA	69	Pinball Dreams	DA	49
Pushover	DV	49	Railroad Tycoon	DV	69
Ringworld	DA	59	Sensible Soccer 92/93	DA	49
Serpent Isle (Ul.7/2)	DA	79	Shadow of the Comet	DV	79
Sherlock Holmes	DV	79	Space Quest 5	DV	69
Star Trek	DV	49	Strike Commander	DA	89
Task Force 1942	DA	69	The Incredible Ma.	DV	69
The Legend of Myra	DA	69	Transarctica	DV	49
Ultima Underworld 2	DA	69	Valhalla	E	59

alles PC-Versionen,DV-deutsche Version,DA-deutsche Anleitung,E-alles englisch

Versand Innland:UPS-NN +DM 15,DBP-NN +DM 10,Vorkasse +DM 5

Versand Ausland:nur gegen Vorkasse + DM 15

SoftOase
PSF 101255
03012-Cottbus



CD-Schirmmützel

JUTLAND

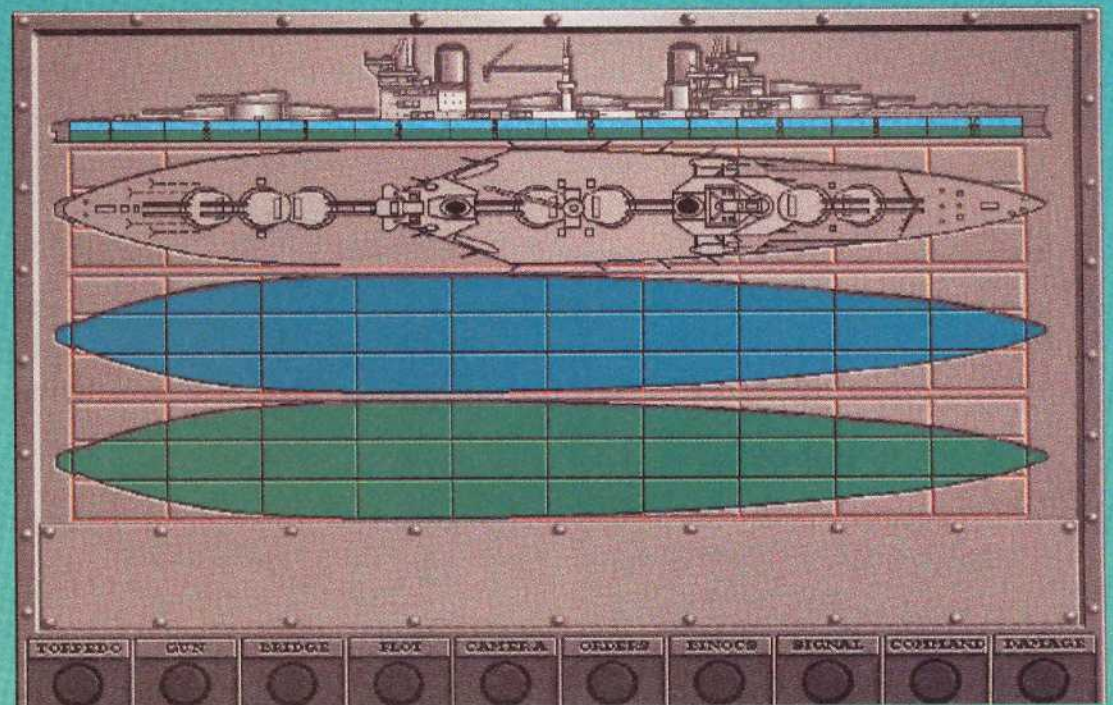
System: **PC-CD-ROM**, (mind. 386DX, 4 MB RAM, VGA, SVGA, Festplatte mit 20 MB, unterstützt Pro Audio Spectrum, SoundBlaster, Maus empfohlen), empf. VK-Preis: **noch keine Angabe**, Hersteller: **Software Sorcery, USA**, Muster von: **Die Cassette, 32423 Minden**.

Der erste große Krieg des zwanzigsten Jahrhunderts bescherte der Menschheit so zweifelhafte Errungenschaften wie Panzer, Giftgas und Kampfflugzeuge. Doch nicht nur zu Land und in der Luft tobte der Krieg; mit völlig neuem Gerät ausgestattet, verwandelten die verfeindeten Länder auch Nord- und Südatlantik in mörderische Kriegsschauplätze.

Losgelöst von den politischen Hintergründen will Software Sorcery mit Jutland den Krieg im Atlantik als spannendes Strategiespiel präsentieren. Die Royal Navy und die kaiserliche Kriegsmarine dürfen ihre Händel, Scharmützel und Seeschlachten in diesem speziell für PC-CD-ROM entwickelten Game noch einmal austragen.

Ob Ihr nun die Schlachten genau nachvollzieht oder den Lauf der Geschichte verändert – Optionen hättet Ihr reichlich. Ihr könntet zum Beispiel wahlweise den Part

Europa 1914. Mit dem fatalen Attentat auf den Kronprinzen des über Österreich-Ungarn herrschenden Hauses Habsburg beginnt der erste Weltkrieg. Fast alle Länder des Kontinents sind in Bündnisse und Pakte verstrickt, die mit tödlicher Präzision dafür sorgen, daß sich ganz Europa in Kürze im Kriegszustand befindet.



▲ Schlachtschiff-Starschnitt

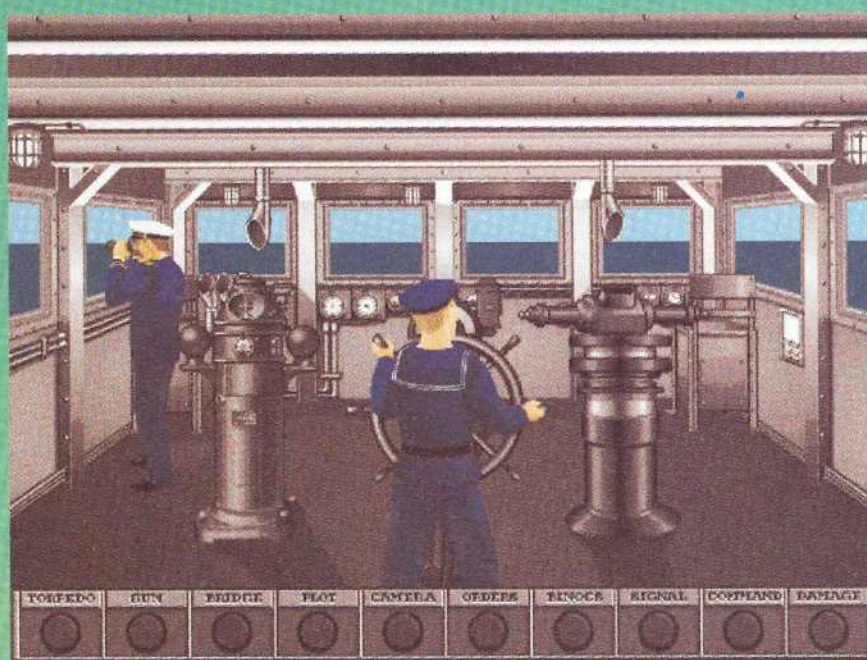
der Briten oder den der Deutschen spielen. Vom kompletten Krieg oder ganzen Feldzügen in der Rolle des kommandierenden Admirals bis zur einzelnen Schlacht, in der Ihr als Kapitän eines Schiffs oder Kommandant eines Schiffsverbandes mitten drin seid, könntet Ihr reichlich unterschiedliche Missionen bestreiten – über 100 laut Hersteller. Ihr könntet Helgoland verteidigen, Euch auf den Falklands herumtreiben oder die große Schlacht vor Jütland neu schlagen.

Ihr könntet wahrscheinlich wirklich unheimlich viel machen, denn, wie gesagt, Optionen werden reichlich angeboten, die Grafik ist augenfreundlich und wird mit historischen Filmausschnitten angereichert. Nur leider haben die ersten Versionen des Strategiespektakels eine fatale Neigung zu Abstürzen. In fast jedem Screen gibt es eine Stelle oder einen

Befehl, wo man besser keinen Mausklick versucht, weil das Prog ansonsten in die ewigen Jagdgründe eingeht. Obwohl Jutland deshalb auf drei verschiedenen Rechnern mit zwei verschiedenen Programmversionen getestet wurde, traten trotzdem immer wieder neue Fehler auf. Damit dürfte es sich hier wohl nicht mehr um einen Zufall handeln.

Vom Hersteller war gerüchteweise zu erfahren, daß neuere Versionen möglicherweise entbugt werden, aber so, wie sich das Game im Moment darstellt, kann man es nur mit einem Mercedes vergleichen, der nur drei Räder hat, was die Fahrfähigkeit definitiv einschränkt. Und die Bremse sollte hin und wieder besser auch nicht betätigt werden. Dito die Scheibenwischer. Und am Motor fehlt der dritte Zylinder. Aber sonst ist es ein tolles Auto...

Was soll man in diesem Fall für eine Wertung abgeben? Am besten gar keine, denn eine neue, "wanzen"freie Version wäre wahrscheinlich ein echter Renner!



▲ Was ist backbord zu sehen?

CD-ROM

THE SECRET OF MONKEY ISLAND

System: **PC-CD-ROM** (mind. 286/12, 640 KB RAM, VGA, unterst. SoundBlaster, AdLib, Maus, Joystick), VK-Preis: **ca. 140 DM**, Hersteller: **Lucas-Arts**, USA, Muster von: **Rushware**, 41564 Kaarst.

Um es gleich vorweg zu nehmen: Wenn Du die original Disk-Version schon hast, lohnt es sich absolut nicht, auch noch die Knete für die CD-Version lockerzumachen. Geändert hat sich nur minimal etwas an der Steuerung. Solltest Du jedoch einer dieser armen Unglücklichen sein, der The Secret of Monkey Island noch nicht in den Fingern hatte, dann kann man Dir zum Kauf nur gut zureden.

Monkey 1 ist immer noch ein absolut geniales Spiel, auch wenn es jetzt schon über zwei Jahre auf dem Buckel hat (im Februar 1991 hat's dafür einen Hitstern

Pirates Silver!

Nun sieh mal einer an! Guybrush Threepwood, seines Zeichens Möchtegern-Pirat, ist zwar nicht auf Gold gestoßen, aber für eine Versilberung seines ersten Abenteuers hat's inzwischen doch gereicht!



◀ In der Hai-fischbar

gegeben!). Die Reggae-Musik ist absolute Spitzenklasse und die Story wunderbar abgedreht – besonders der Kampfmodus, in dem um die Wette geflucht werden muß, wurde bisher nicht übertroffen. Schade ist nur, daß man Musik und Soundeffekte nur dann gemeinsam genießen kann, wenn man im Besitz eines Mixers oder zweier Lautsprechersysteme ist. Na ja, es ist eben nix vollkommen, aber dafür ist die deutsche Übersetzung bis auf gelegentliche kleinere Patzer ganz gut gelungen.

tl

»GUT«

CURSE OF ENCHANTIA

System: **PC-CD-ROM** (mind. 286/12, 640 KB RAM, VGA, unterst. SoundBlaster, AdLib, Roland, Maus, Joystick), VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Core Design**, England, Muster von: **Virgin Games**, England.

Zwar hat schon die Disk-Version von Curse of Enchantia in bezug auf Scrolling mehr zu Tränen denn zur Nachsicht herausgefordert, aber das, was hier CD-mäßig abläuft, ist wirklich ein Trauerspiel. Ist die Story noch einigermaßen spannend (für einen Ewige-Jugend-Zauber entführt eine fiese Hexe einen spielenden Jungen in ihre mittelalterliche Welt), ist die Umsetzung eine echte Frechheit.

Curse of Enchantia läßt sich nicht von CDspielen, sondern muß auf die Festplatte kopiert werden. An der reichlich gewöhnungsbedürftigen Steuerung wurde ebensowenig etwas geändert wie an den mei-

stens nicht sehr logischen Puzzles. Der Sound dudelt zu Beginn ja noch ganz nett vor sich hin, nervt bei längeren Sitzungen jedoch durch fehlende Abwechslung. Tja, und dann das sogenannte Scrolling. Läuft Euer Held Brad längere Strecken durch das Bild, ruckt der Bildschirm fünfelmäßig nach. Auf längere Distanzen tränen da trotz der eigentlich recht hübschen Grafiken die Augen, und die Atmosphäre bleibt irgendwann völlig auf der Strecke.

Curse of Enchantia ist ein blendendes Beispiel für ein Pro-

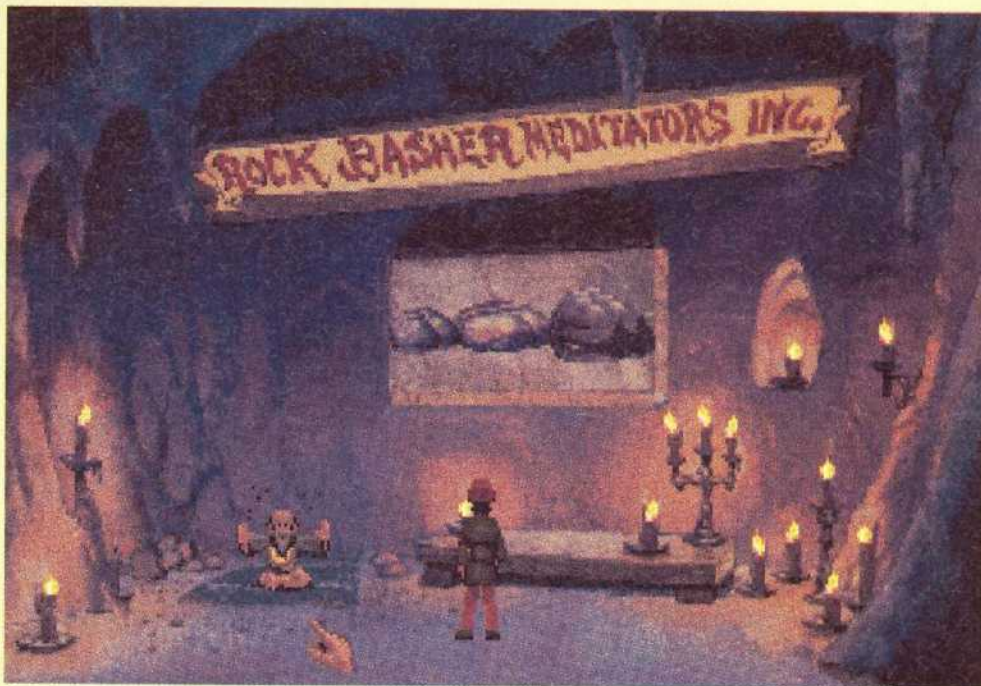
Was ruckt denn da?

Schon mal was von Scrolling gehört? Wenn nicht, dann schaut Euch mal das an, was in Curse of Enchantia unter dieser Bezeichnung läuft – was Ihr da zu sehen bekommt, fällt auf jeden Fall NICHT in diese Kategorie!

gramm, dessen Umsetzung auf CD sich die Firma echt hätte schenken können. Nur eingefleischte Adventurefreaks werden sich daran delectieren können.

tl

»ZUFRIEDENSTELLEND bis MANGELHAFT«



▲ Wenn der Strom ausfällt...

1001 SPIELE

System: **PC-CD-ROM**, VK-Preis: **ca. 99 DM**, Hersteller: **Data Media**, 50859 Köln, Muster von: **Hersteller**.

CDs sind ganz toll. Da kann man nämlich Software drauf speichern, und zwar gute und weniger gute.

CD-ROMs haben einen Riesenvorteil: Sie können unheimlich viel speichern, so viel, daß man gar nicht alle Inhalte auf den Titel bekommt. Und weil man so viel Platz für Daten und so wenig für Worte hat, kommen auch nur die Highlights vorne drauf, während die "Gurken" auf den hinteren Plätzen vor sich hingrünen.

So auch auf dem CD-ROM von DATA MEDIA, genannt "1001 Spiele". Die 1 am Ende steht für das Highlight, und das ist "Indiana Jones and the Fate of Atlantis",

1001 auf einen Streich

wir haben es schon ausführlich vorgestellt. Es handelt sich hier um die deutsche Version, was immerhin schon mal ein Vorteil ist. Nun ist Indy IV ja auch schon ein wenig älter, deshalb müssen die anderen tausend Spiele mit in den Test.

Diese setzen sich bis auf ein paar spielbare (oder auch nicht spielbare) Demos aus lauter Public-Domain- und Shareware-Programmen zusammen, wobei die Spiele den Genres nach zusammengefaßt sind. Bei den Demos findet man noch zeitweilig interessante Sachen wie das

abgebildete Clouds of Xeen, so taufrisch sind die aber auch nicht mehr.

Die richtigen Gurken sind aber in der PD und Shareware. Da gibt es Games aus der prä-286er Zeit, als EGA noch als Schreibfehler von EGAL bekannt war. Die Dinger sind teils unbrauch-, teils unspielbar. Ab und zu gibt's mal 'nen Lichtblick wie ein Demo von Commander Keen (auch schon im Rentenalter), oder eines der besseren Shoot'em'Ups namens Menace.

Einige Spiele wollen überhaupt nicht laufen, woran auch der Start aus einer auf der CD enthaltenen Oberfläche Schuld sein kann. Im großen und ganzen aber ist die CD Geschmackssache: Wer Indy IV noch nicht hat, kann sich auf diesem Wege die deutsche Version sichern und bekommt noch so manchen Edelstein im Geröll, wer's hat, sollte lieber verzichten.

jb

»GERADE NOCH ZUFRIEDENSTELLEND«



▲ Ein bekannteres Demo: Clouds

FABLES & FIENDS: THE LEGEND OF KYRANDIA BOOK 1

System: **PC CD-ROM** (mind. 386/16, 640 KB RAM, VGA/MCGA, Festplatte, Maus, unterst. SoundBlaster, AdLib, Pro Audio Spectrum, Roland), VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Westwood Studios**, USA, Muster von: **Virgin Games**, England.

... Brandon ist für alle da. Auch CD-ROM-Besitzer können jetzt in den Genuß dieses im wahrsten Sinne des Wortes "zauberhaften" Programms.

The Legend of Kyrandia ist tatsächlich zu einer Legende im Spielebereich geworden. Wunderschöne

Kyrandio, Kyrandia ...



Hey, macht den Scheinwerfer aus



▲ Wie bei der Familie Robinson

ne Grafiken, ein Sound, der sich schmuseweich ins Ohr kringelt und eine absolut genial einfache Steuerung (mit einem einzigen Mausknopf klickst Du Dich durch das ganze Adventure) haben schon bei der Disk-Version für einen Hitstern gesorgt. Alle diese Features sind 1:1 übernommen worden.

Um Kyrandia auf CD-ROM noch einen Extrakick zu geben, haben Brandon & Co inzwischen sogar sprechen gelernt – zum großen Leidwesen aller Normalsterblichen jedoch bisher nur Englisch. Die Screen-Texte können aber auch auf Deutsch ausgegeben werden, leider wurde dabei an der manchmal ziemlich uneleganten Übersetzung nichts geändert.

Spaß machen Brandons Abenteuer auch hier wieder auf jeden Fall. Bis der böse Jester zu Fall gebracht wird, werden lange, spannende Stunden vergehen. Hoffentlich läßt die Umsetzung des zweiten Teils auf CD nicht auch wieder so lange warten.

||

»GUT«

Klassiker im Weltraum

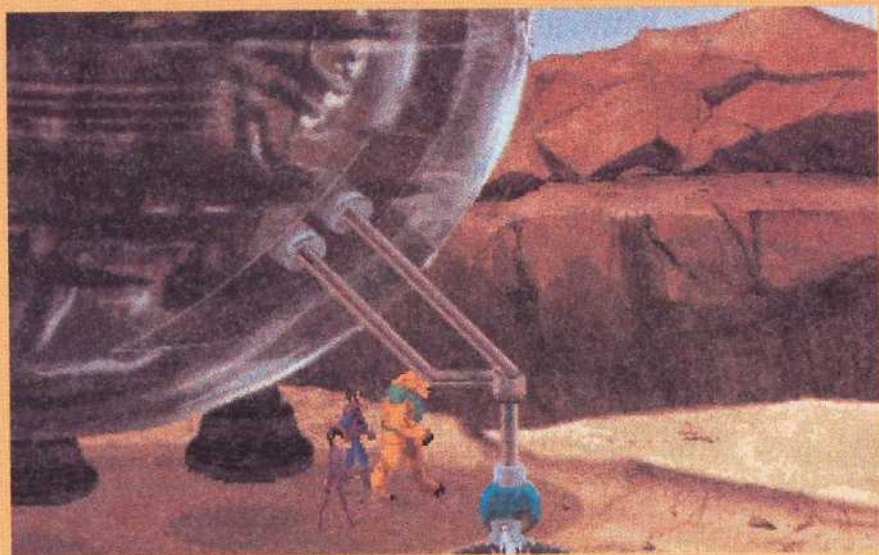
RINGWORLD – REVENGE OF THE PATRIARCH

System: **PC-CD-ROM**, (386/16, 640 KB RAM, Festplatte, VGA, Maus, unterst. Roland, AdLib, SoundBlaster), VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Tsunami**, USA, Muster von: **Rushware**, 41564 Kaarst.

Von Helden, Feiglingen, gerissenen Händlern und alles zerstörenden organischen Kampfmaschinen handelt die Geschichte, die in einem Universum voller technischer Wunder spielt. Geniale Ingenieure haben vor undenklichen Zeiten aus den Planeten eines Sonnensystems eine riesige ringförmige Welt und unvorstellbare Maschinen zusammengebaut.

Nichts schien ihnen unmöglich zu sein – bis ein kleiner Schimmelpilz auftauchte und die ganze HiTech in bröselnde Leiterbahnen zerlegte. Die Ringwelt-Ingenieure starben aus, die Bevölkerung fiel in unterschiedliche Stadien der Barbarei zurück. Als Menschen, löwenartige Kzin und feige Puppeteers schließlich den Weltraum eroberten, ist die Erinnerung an die Ringwelt erloschen, und nur ein Zufall bringt das Bauwerk wieder zum Vorschein.

Eine komplexe Vorgeschichte muß verdaut werden, um die Hintergründe des Spiels überhaupt zu verstehen. Und dann hat einen die Story in ihren Fängen und läßt nicht so schnell wieder los.



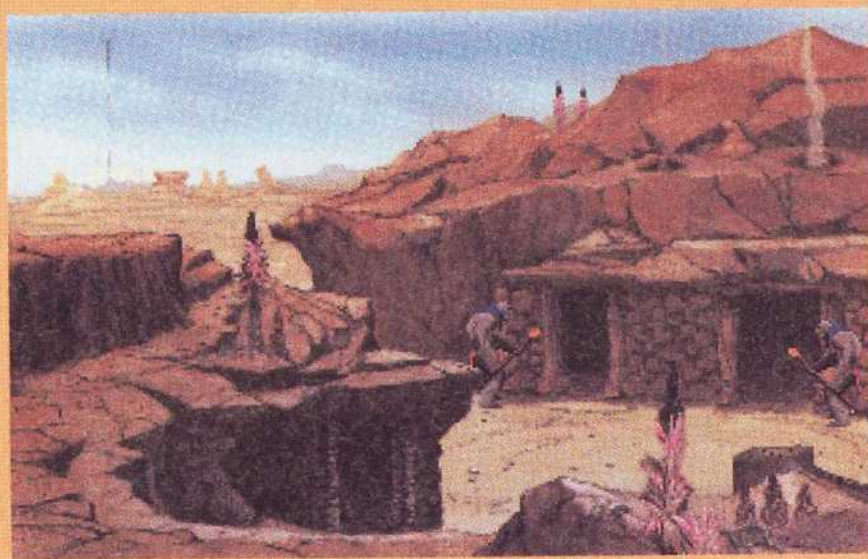
▲ Ein kleiner Schritt für die Besetzung...

Nicht um klassische Musik handelt es sich bei dem Stoff, der auf der silbernen Scheibe glänzt, sondern um ein klassisches Weltraumszenario, das Larry Niven zu Ruhm verholfen hat: Die Ringwelt, ein gigantisches, in fernster Zukunft angesiedeltes Szenario.

Als Floppy-Version bereits mit einem ASM-Hit ausgezeichnet, steht auch die Umsetzung auf CD in nichts zurück. Grafisch sehr beeindruckend, fesselt dieser "Nachfolger" zu den berühmten und mit reichlich Auszeichnungen versehenen Büchern jetzt auch CD-ROM-Besitzer an den Monitor.

Vom Spielerischen her hat sich gegenüber der Urversion nicht viel verändert (Test in ASM 5/93). Mittels einer einfachen Point&Click-Steuerung zeigt Ihr Eurem

▼ Dürfen wir reinkommen

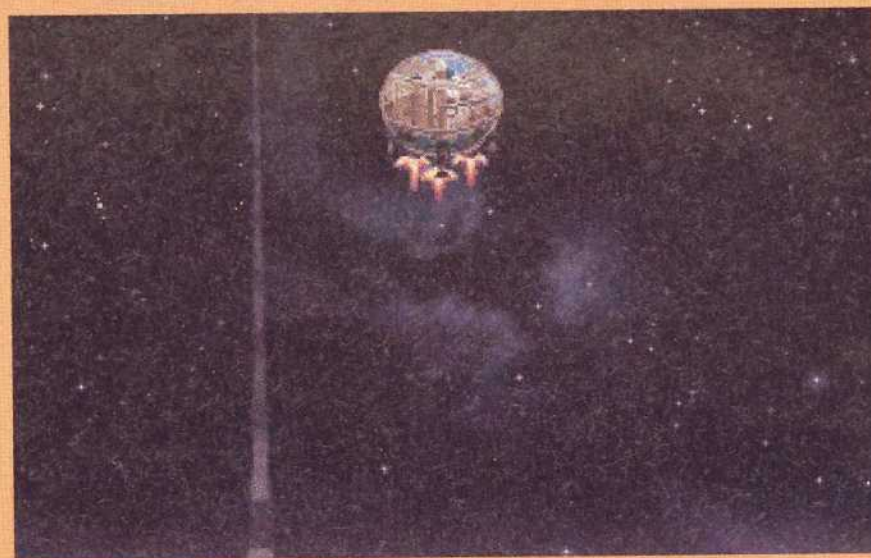


Helden Quinn, einem gut durchtrainierten Söldner mit schnellen Reflexen und viel Grips, wo es im Szenario lang geht. Unterhaltungen werden per Menü abgewickelt, und Quinns Freund, der löwenmähnige Kzin Chmeee, greift – wenn's brenzlig wird – aktiv in die Action ein.

Geboten wird von Ringworld eine ganze Menge – und das nicht nur vom Gameplay her. Außer dem üblichen Papierkram findet Ihr in der Packung auch eine Ausgabe von Larry Nivens "Ringworld"-Roman (allerdings genau wie das ganze Game auf Englisch). Das erklärt schon mal das enorme



▲ Lange Haare, kurzer Verstand – oder?



▲ Immer rechts vom Mittelstreifen

Gewicht. Auf der CD gibt's dann noch ein paar Extraschmankerl, die den ganzen Aufwand durchaus rechtfertigen. Außer dem eigentlichen Programm und drei Tracks mit Musik aus dem Spiel (Komponist Ken Allen hat ein echtes Händchen für atmosphärische Sounds), wartet nämlich ein Interview mit Meister Larry Niven höchstpersönlich auf Euch. Eine seltene Gelegenheit, näher mit den treibenden Köpfen hinter so einem Werk in Kontakt zu kommen.

Wer von Euch Adventure-Freaks sich Ringworld – Revenge of the Patriarch noch nicht als Floppy-Version zugelegt hat, der sollte bei dieser CD-ROM-Umsetzung auf jeden Fall zugreifen. Es ist selten genug, daß ein Künstler bei Adaptionen seiner Produkte überhaupt ein Wort mitreden kann. In diesem Falle hat der Autor es geschafft, die Atmosphäre seiner Bücher auch auf den Computer rüberzubringen. Keine kleine Leistung, wenn man bedenkt, wie komplex und kompliziert sein Ringwelt-Universum aufgebaut ist...

»GUT«

SOUNDS

System: **PC-CD-ROM**, VK-Preis: **ca. 95 DM**, Hersteller: **Data-Media**, 80859 Köln, Muster von: **Hersteller**.

Habt Ihr einen Amiga? O.K., dann könnt Ihr weiterblättern. Habt Ihr einen PC mit CD-ROM? Dann kriegt ihr jetzt was zu hören...

Modules nennt man die Musikstücke auf dem Amiga, die mittels gesampelter Instrumente entstehen. Diese Modules sind teilweise genial, teilweise fetzig, teilweise schnar-chig. Aber sie klingen gut – zumindest dann, wenn man es richtig anstellt.

Was passiert, wenn man solche "Mods" auf den PC herüberkonvertiert

Ohrengraus



▲ Mehr Schein als sein...

und über die Soundkarten abspielt? Na? – O.K., ich geb's zu, ich mag den Commo-Rechner lieber, aber immerhin gibt's ja heute auch schon gute Player auf DOS- oder Windows-Basis. Worauf ich hinauswill? Auf die CD "Sounds". Diese nennt sich "komplettes, nur 12 cm

großes Tonstudio inklusive über 600 Musiktitel". Aha!

Kurz gesagt: Was macht ein PC-User mit über 600 Modules und einigen Playern, die auf der eigenen Soundkarte nur Müll erzeugen? Tontaubenschießen? Also: Man legt die CD ins Laufwerk, tippt das Wort "Start" ein und landet in einer Menü-Oberfläche. Dort findet man nach Themen geordnet die Mods sowie diverse Player, von denen manche schon ihn Erfurt –äh, Ehrfucht ergraut sind und die dementsprechend öfter mal Probleme bekommen.

Dann drückt man ein paarmal die Enten-Taste und bekommt diverse Töne um die Ohren geschmissen. Auf die Platte installieren darf man auch – aber warum sollte man?

Ein Tip vom Amiga- und Modem-Besitzer Jürgen: Geht in diverse Amiga-Boxen und zieht Euch die Mods (die, die kein Modem haben, kennen bestimmt einen, der eins hat!), dann geht in PC-Boxen und zieht Euch neue Player. Das kommt billiger und macht mehr Spaß, weil man durch die Boxen außerdem schnell neue Leute kennenlernt. ■

jb

»Oh, Mann!«

Immer schön laaaaaangsam



THE ADVENTURES OF WILLY BEAMISH

System: **PC-CD-ROM**, (mind. 386SX, 1 MB RAM, unterst. Pro Audio Spectrum, SoundBlaster, Thunderboard, Maus empfohlen), VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Dynamix, USA**, Muster von: **Sierra On-Line, USA**.

Nur nicht hetzen, sagten sich wohl die Leute von Sierra, als sie die Abenteuer von Willy Beamish auch noch auf CD bannten. Und damit meinten sie vermutlich weniger die Produktions- als vielmehr die Ladezeiten zu diesem Langweiler.

Umweltskandals angeht – aber wenn man die technische Ausführung betrachtet, ist das Game eine Katastrophe.

Den cartoonartigen Grafiken hätte eine Nachbearbeitung sicher nicht geschadet, denn inzwischen sind die Ansprüche auf diesem Gebiet etwas gestiegen, aber das ist Geschmackssache. Finsterer sieht es auf dem akustischen Sektor aus. Der Sound an sich ist ja soweit ganz okay. Die "neue" (schauspielerisch reichlich überzogene) Sprachausgabe jedoch ist eine ganz andere Sache. Zum einen ist sie komplett englisch (woran man sich zur Not noch gewöhnen könnte, da der Text auch noch als Textblase zu sehen ist), viel schlimmer ist, daß sie teilweise wie ein Wasserfall rauscht. Zudem verschleiert sich züchtig das Bild, sobald eine Textblase erscheint.

Was dem Ganzen spielerisch schließlich den absoluten Todesstoß versetzt, sind die eeeeeewig langen Ladezeiten, die einem den letzten Nerv rauben und flüssiges Spielen unmöglich machen. Da geht auch

noch das letzte bißchen Motivation sehr schnell flöten, wenn (bei einem CD-ROM-Laufwerk mit durchschnittlicher Zugriffszeit) die ständigen, durch eine neckische Armbanduhr verschönerten Wartezeiten länger dauern als die dann folgenden kurzen "Film"-Einblendungen. Ehrlich: Wenn ich mir eine Uhr ansehen will, brauche ich nur in der Küche an



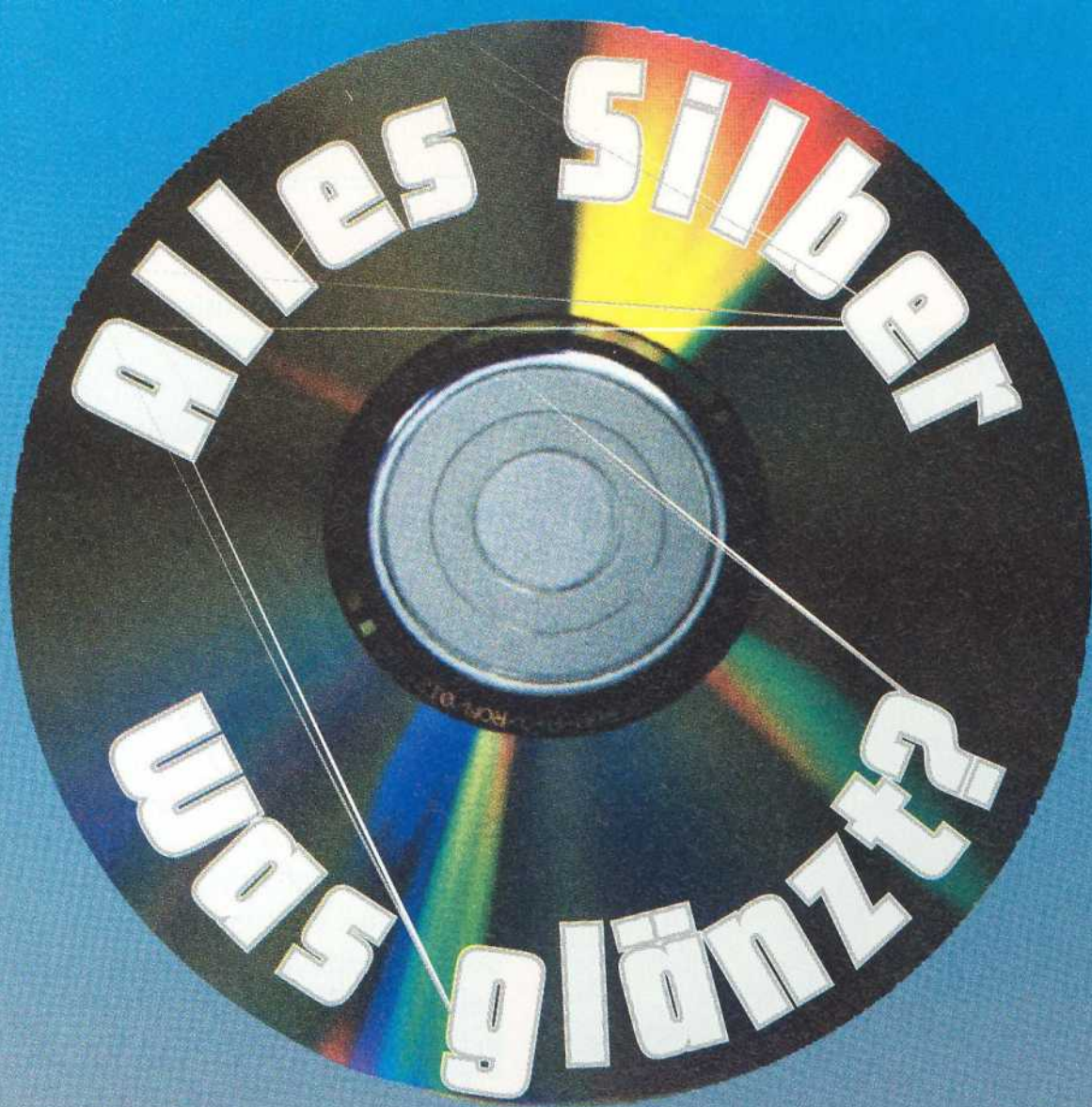
▲ Interessante Gespräche können sich hinziehen...

die Wand zu schauen, was den zusätzlichen Vorteil hat, kein Geld zu kosten. ■

//

»Mangelhaft«

Was da im Februar '92 als PC-Version noch locker einen ASM-Hit eingeheimst hatte, kann auf CD wahrlich keine Lorbeeren einsammeln. Die Geschichte um einen ganz normalen amerikanischen Durchschnittsjungen, komplett mit nervigen Schwestern, nervigen Eltern, nervigen Lehrern und grünem Frosch in der Tasche, ist zwar immer noch aktuell, was das Problem eines arbeitslosen Vaters, politischer Machenschaften und eines



Daß der Siegeszug der kleinen verspiegelten Kunststoffscheibchen nicht mehr aufzuhalten ist, wissen wir längst. Auch daß CD-ROM-Laufwerke für Computer und Videospiele allenthalben praktisch von Stunde zu Stunde preiswerter werden, ist kein Geheimnis. Wir laden Euch auf eine Reise durch die bunte Welt der Systeme ein.

CD-ROMs sind eine feine Sache. 650 MByte Speicherkapazität geben Programmierern die Gelegenheit, jede noch so aufwendige Grafik, jeden noch so bombastischen Sound und jedes noch so tiefgehende Gameplay auf einen einzigen Datenträger zu packen. Für die unterschiedlichsten Systeme existieren unterschiedliche Lösungen, die neben dem Medium Compact-Disk zumindest eine Gemeinsamkeit haben: Sie sind untereinander herzlich inkompatibel.

Grundsätzlich müssen sich Anwender, die mit dem Kauf eines CD-ROM-Laufwerks liebäugeln, nicht weiter um dessen Innenleben kümmern. So wird für die PC-Engine nur ein einziger CD-ROM-Typ angeboten, paßt das A570 von Commodore nur an den Amiga 500 und mag der Apple-Läufer keine PC-Scheiben. PC-Anwender haben's schwerer, denn die offene Systemarchitektur läßt mehrere technische Konzepte zu, verlangt dafür aber auch eine gewisse Portion Know-how.

Das Innenleben

Die Technik zum Datenspeichern ist bei Computer-CDs prinzipiell die gleiche wie bei Audio-CDs. Bei der Herstellung werden kleine Vertiefungen in

die Oberfläche der lichtreflektierenden Datenträger-Folie eingebrannt. Diese sagen dem abtastenden Laser, ob an der gerade abgetasteten Stelle jeweils der Wert Null oder Eins vorliegt, denn nur mit diesen beiden Werten läßt sich digital rechnen.

Anders als bei der Schallplatte sind die maximal 650 MByte an Daten der CD auf einer spindelförmigen Spur abgelegt, die von innen nach außen verläuft. Je nachdem, wo die vom Programm benötigten Daten liegen, dreht sich die CD daher mal schneller und mal langsamer. Das ist auch der größte Nachteil gegenüber Festplatten, deren Aufteilung in Sektoren man sich wie kleine Kuchenstückchen vorzustellen hat. Die Festplatte dreht sich mit konstanter Geschwindigkeit, und die ist meist zehnmal so hoch wie die von CD-Laufwerken. Das verlangsamt bei der Schillerscheibe erst mal die Zugriffszeit bei der Suche, denn die Daten drehen sich nicht besonders schnell unter dem Laser vorbei.

Man kennt das vom Audio-Player, der meist eine bis zwei Sekunden benötigt, bis er ein angeähltes Stück gefunden hat. Gute Laufwerke sollten nicht länger als 300 bis 400 Millisekunden für die "Mittlere Zugriffszeit" benötigen, das entspricht 0,3 bis 0,4 Sekunden.

Gleichzeitig bremst die geringe Umdrehungszahl den Datendurchsatz, also die Menge an Bytes, die pro Sekunde vom CD-Laufwerk in den Arbeitsspeicher

des Rechners geschickt werden. Ohne technische Tricks, die teuer bezahlt werden müssen, liegen handelsübliche Laufwerke bei etwa 150 KByte pro Sekunde, werden also nur noch von der Diskette unterboten. Kein Vergleich zu Festplatten oder gar Speicher cartridges (etwa Konsolen-Spielen).

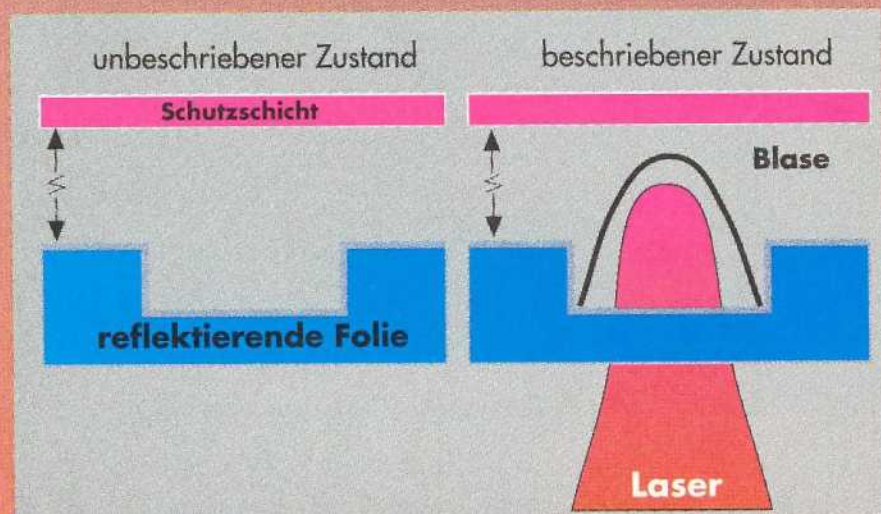
IDE oder SCSI?

Nun braucht jeder Datenträger, ob Schlabberscheibe, Festplatte, Cartridge oder eben Compact Disc, eine Verbindung zum eigentlichen Rechner, um seine vielen Bits und Bytes in den Arbeitsspeicher zu schaufeln. Weil es in der Natur der Dinge liegt, haben kluge Ingenieure neben eigenwilligen Adaptern (Konsolen) zwei relativ universelle Methoden der Datenübertragung erfunden, deren wesentliche Unterscheidungsmerkmale Preis und Geschwindigkeit heißen und die bei PC, Amiga und Macintosh zum Einsatz kommen.

Beim PC ist dabei das IDE-Verfahren (mit dem sogenannten AT-Bus-Interface) aufgrund der einfachen Konstruktion und des niedrigen Preises



▲ Das CDTV meldet sich: glänzende Vorführung, weniger glänzende Zukunft



▲ Eine CD wird "beschrieben". Die Blase beugt später den "lesenden" Lichtstrahl und steht dann für 1 Bit Information



weitverbreitet. Die Steuer- elektronik ist hier auf dem Peripheriegerät integriert und macht einen zusätzlichen Controller überflüssig.

SCSI (sprich: "Skas- si") ist eine universelle und systemübergreifende Schnittstelle für maximal sieben Peripheriegeräte, die über einen gemeinsamen SCSI-Adapter (gibt's für Amiga, PC und Atari ST – im Mac ist er schon eingebaut) miteinander kommunizieren. Der Vorteil dieser Technik ist eine höhere Datenübertragungsrate, die im wesentlichen den Festplatten zugute kommt. Wer oft mit sogenannten ernsthaften Anwendungen arbeitet, der weiß, welche Datenmengen ständig zwischen Platte und Arbeitsspeicher hin- und hergeschoben werden und wie wichtig dort nicht nur eine schnelle Zugriffszeit, sondern auch eine hohe Datenübertragungsrate ist. Eine SCSI-Schnittstelle ermöglicht einen theoretischen Datendurchsatz von 5 MByte pro Sekunde.

Im Zusammenhang mit CD-ROM-Software für den PC taucht oft die Abkürzung "MPC" (Multi-media-PC) auf. Dabei handelt es sich um einen "Standard", den Microsoft zusammen mit einigen anderen Unternehmen vereinbart hat. Die Mindestausstattung für einen "Multimedia-PC" ist demnach ein einfaches CD-ROM-Laufwerk (braucht nicht "multi session"-fähig zu sein) mit Audio-Ausgang, eine SoundBlaster-kompatible Soundkarte sowie eine Super-VGA-Grafikkarte. Mehr nicht.

Hier spielt die Musik

Gemeinsam ist allen CD-ROM-Laufwerken – ob sie nun im CDTV, im CD-I-Gerät, im Sega-Mega-CD, im 3DO, am Amiga, PC oder Mac ihre Arbeit verrichten, die Lesefähigkeit für Audio-CDs. Eine eingebaute Elektronik wandelt die digitalen Signale einer CD in analoge und somit hörbare Werte um und schickt diese zu

einem Kopfhörerausgang, der sich entweder am CD-ROM-Laufwerk selbst, auf einer Controller- oder einer angeschlossenen Soundkarte befindet. Das umgekehrte Verfahren, also auf einem Audio-Player CD-ROMs abzuspielen, ist nicht möglich – zum einen, weil Audio-Player beim Zugriff auf Daten nur die für Musik wichtigen Sekundenwerte finden (CD-ROM-Laufwerke sind wesentlich genauer), zum anderen, weil die Übertragungselektronik zum Computer fehlt. Keine Regel ohne Ausnahme: Es gibt CD-ROM-Titel mit ausgewiesenen Audiospuren (ein besonders tolles von vielen Beispielen: "Der Patrizier"), bei denen sich die Begleitmusik mit jedem beliebigen CD-Player abspielen läßt.

Bei der Klangqualität muß der Zuhörer Abstriche machen, da CD-ROM-Laufwerke im Gegensatz zu den 16-Bit-Audioplayern nur mit 8-Bit-Oversampling arbeiten. Klartext für Tontechniker: Die theoretisch bei 16 Bits möglichen 65536 Signalstärken rechnet der 8-Bit-Player auf 256 Werte herunter. Soviel an Hintergrundwissen. Nun aber ab zu den Speziallösungen und -Anwendungen.

Bitte lächeln: die Photo-CD

Von Kodak 1992 vollmundig angekündigt, steht der Photo-CD-Player heute in der Auslage fast jedes Fotogeschäfts. Ihr gebt im Laden Euren Film ab (z.B. die gräßlichen Urlaubsbilder mit Tante Ruth...), und der Händler überspielt die maximal 100 Aufnahmen auf eine Compact-Disc, was pro Bild etwa 1,40 DM kostet. Die Bilderscheibe könnt Ihr Euch dann mit jedem CD-Laufwerk ansehen, welches das Photo-CD-Format verträgt.

Das sind zum einen die Photo-CD-Player von Kodak selbst, dann das CD-I von Philips, die



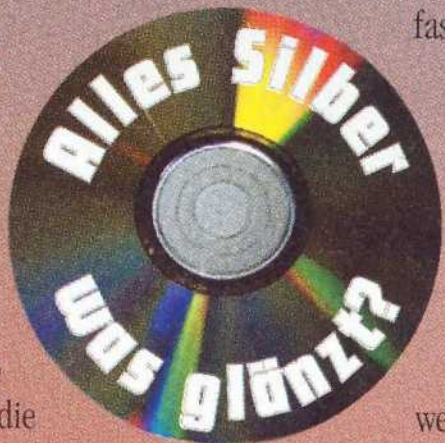
▲ Kodaks Photo CD ist gerade dabei, zum Liebling engagierter CD-ROM-Freaks zu werden

3DO-Konsole, verschiedene Macintosh-CD-ROM-Drives und PC-Laufwerke mit Hilfe der passenden Treiber.

Bei letztgenannten ist allerdings die Frage wichtig, ob die Laufwerke "single session"- oder "multi session"-fähig sind. Technisch ist es nämlich möglich, daß Ihr nicht 100 Bilder auf einmal auf die CD pressen laßt, sondern erst die Urlaubsfotos, zwei Monate später die Silberne Hochzeit der Großeltern und schließlich die grausamen Fotos vom Weihnachtsfest. Mehrere Sessions eben. Einige CD-ROM-Laufwerke werden nur mit der jeweils ersten Bespielung einer Photo-CD fertig.

Familienunterhaltung: CD-I

Das CD-I von Philips, dem Riesen der Unterhaltungselektronik, ist ein völlig eigenständiges System, das nur spezielle CD-I-Scheiben, Photo- oder Audio-CDs im Laufwerk sehen möchte. Das Ding wird am Fernseher oder PAL-Monitor angeschlossen und mit einer drahtlosen Fernbedienung, an deren Kopf ein winziger Joystick sitzt, gesteuert. Weil das "I" in "CD-I" für "interaktiv" steht, hat Philips auch gleich eine stattliche Sammlung von Nachschlagewerken und multimedialen Geschichten zum Selber-Dazwischengehen veröffentlicht. Aber auch starke Spie-



Spannende neue Videospiel-Konsole & Computer-Zusatzgerät!



- (1) King-500
Neu! 100% kompatibel zu sega®
Megadrive 16 Bit System
Spezifikationen:
* System: NTSC, PAL, SECAM..
* Zubehör: 1 X 16 Bit Konsole
2 X Turbo Joypad
1 X RF Kabel
1 X AC Adapter
1 X RF Schalter
1 X Handbuch
- (2) Pro Stricker ARJ - 303/
Infrarot Joypad für Sega®
Konsole.



- (3) MD-16C
Mega Disk Interceptor
Spezifikationen:
* Kompatibel zu Sega® 16 Bit
Konsole
* 8MB & 16MB RAM vorhanden
* Einfache Nutzung und
Installation, DOS zum Start
nicht erforderlich
* Schnellster Zugriff auf 2HD 8M
Program in 20 Sekunden
* Multi-Game auf einer Diskette



- (4) SD-16C
Super Disk Interceptor
Spezifikationen:
* Speziell entworfen für die SFC
Konsole
* 16MB Memory vorhanden
* Einfache Nutzung und
Installation, DOS zum Start
nicht erforderlich
* Schnellster Zugriff auf 2HD 8M
Program in 20 Sekunden
* Multi-Game auf einer Diskette

Distributoren gesucht & OEM!

ANOVA Int'l Corp.

P. O. BOX 4-37 SU-LIN, TAIPEI, TAIWAN, R.O.C.
TEL: (886) 2 681 3826 / 2 686 6084 FAX: (886) 2 682 6005

le wie "Inca" und "Lords of the Rising Sun" tummeln sich bereits mit sehenswerter 16-Bit-Grafik auf dem CD-I.

Geplant sind sogar komplette Spielfilme. Ein spezielles Decoder-Modul soll die gewaltigen Datenmengen zusammen mit einer (gegenüber dem TV) geringeren Bildrate so weit reduzieren, daß 80 bis 90 Minuten Bewegtbild auf eine Schillerscheibe passen. Auf der CeBIT '93 gab's am Philips-Stand immerhin schon drei Videoclips zu bestaunen. Warum der Software-Support bislang so schleppend in die Gänge kommt, obwohl über 200 Hersteller ihre Unterstützung zugesagt haben? Wir wissen's nicht.

Der Commodore-CD-Blues

Von Commodore als das multimediale Ereignis der Saison 1991 angekündigt, fristet das CDTV heute mehr ein Schattendasein. Zwar ist das fast wie ein Videorecorder in schwarzglänzend poliertem Kunststoff erstrahlende CDTV seinem Innenleben nach ein vollständiger A 500, bloß fehlten seinerzeit neben Tastatur und Diskettenlaufwerk vor allem Programme im Silberscheiben-Format. Und wenn's die dann doch gab, waren es auch nur Diskettenkonvertierungen und meist



▲ **Das weitverbreitete Mitsumi-Laufwerk mit AT-Bus-Interface für PCs: Die neueren Serien sind sogar "multi session"-fähig, wenn auch extrem langsam. Dieses Laufwerk braucht anders als viele andere keinen "Caddy" (Einführ-Kassette), sondern frißt die CDs "roh"**

langweilige Lernprogramme. Die "Mex Multimedia Experts" aus München haben sich unlängst des CDTV angenommen und führen in ihrem Angebot von über 150 Titeln etwa 50 zum Teil sehr

gute Spiele auf CD zu durchschnittlichen Preisen. Hoffen wir, daß die Bayern von Commodore nicht im Stich gelassen werden.

Hitverdächtig für den Preis der besten Fehlkonstruktion erscheint eine andere Commodore-Entwicklung: das externe CD-Laufwerk A 570. Es benötigt 1 MByte Chip-RAM und kann ausschließlich am

Expansionsport der 500er-Modelle betrieben werden, wobei zum Zeitpunkt der Vorstellung Ende 1992 bereits feststand, daß diese Serie bald eingestellt werden würde. Für momentan etwa 750 DM bringt das Unikum noch einen regelbaren Kopfhörerausgang sowie zwei Cinchbuchsen für die Verbindung zur Stereoanlage mit. Das Steuerprogramm zum Abspielen von Audio-CDs kommt auf einer gewöhnlichen Disk daher. Die wenigen CDTV-Titel dürft Ihr freilich auch an das A 570 verfüttern.

Seit kurzem ist übrigens ein Treiberprogramm namens AsimCDFS erhältlich, das es dem CDTV oder einem Amiga mit SCSI-Adapter und CD-Laufwerk ermöglicht, Daten von einer CD zu lesen, die für die Verarbeitung im PC vorgesehen ist. Interessant ist das vor allem für Amiga-Grafiker, da der PC-Markt jede Menge CDs mit allerlei bunten Bildern bereithält.

Commodore-Fans, die jetzt CD-mäßig frustriert sind, brauchen jedoch noch nicht alle Hoffnung fahren zu lassen: das sagenhafte neue Commodore-Spielesystem CD-32 befindet sich in der Backröhre, und man hat uns hoch und heilig versprochen, es herauszulassen, sobald es abgekühlt ist...

Für'n Apple und 'n Ei?

Normalerweise würden wir uns mit "diesen arroganten High-End-Maschinen abseits aller vernünftigen Preisvorstellungen" gar nicht erst abgeben, hätte – ja, hätte Apple nicht im Rahmen einer großangelegten Marketing-Kampagne auf die drastisch reduzierten Preise etlicher Modelle hingewiesen. Und, siehe da: Das ganze kommt in die Nähe des PC und fängt an, interessant zu werden. Auch hier wird ein CD-ROM feilgeboten, z.B. im Apple Performa 600 CD. Dieses noble Stück schlägt komplett mit rund 4800 Mark zu Buche.

Für ursprünglich "scheibchenlose" Macs gibt es auch CD-ROMs zum Danebenstellen, wenn auch zu recht happigen Preisen (an PC-Maßstäben gemessen).

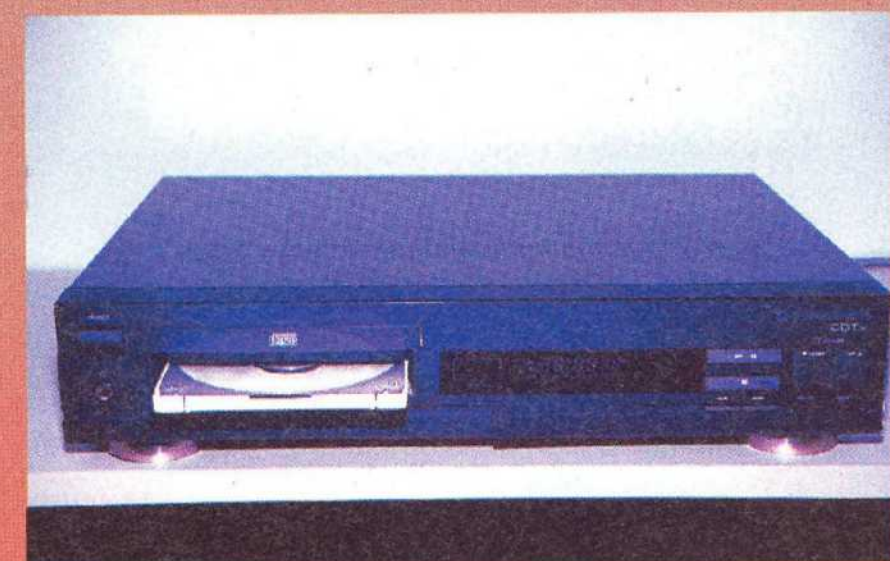
Tja, und wie nicht anders zu erwarten war, stimmt er hier, der Softwaresupport. Gerade auf dem Mac, der ja von Haus aus schon gut grafikfähig ist, existieren bereits wesentlich länger Raytracing- und 24-Bit-Grafiksysteme. Die dabei anfallenden Datenmengen kann auch der Mac nur mit einem CD-ROM verwalten. Dementspre-



▲ **Apple-Mac-Beistellaufwerk mit Wächter**

chend sehen auch die Games auf der Wunderkiste aus. Vorspanne in traumhafter Qualität, fotorealistische Grafik und glockenklarer Sound sind genau die Gebiete, auf denen sich der "Yuppie-Rechner" zuhause fühlt. Auch mit der Installation gibt es nicht die beim PC typischen Probleme. Alle Mac-CD-ROMs werden über SCSI angesprochen und sind in der Lage, beliebige Audio- und Datenformate zu lesen. Die Einbindung eines gewünschten CD-Standards erfolgt einfach über Anklicken des entsprechenden Menüpunkts in der Systemerweiterung. Wer sich nicht sicher ist, welches Format das richtige ist, der installiert einfach alle. Das braucht nur ein paar KByte Speicherplatz, und schon läuft die Sache.

Ein von Philips hergestelltes neues Mac-Laufwerk erlaubt es sogar tatsächlich, spezielle CDs zu



▲ **Der verkaufszahlenmäßig müde Krieger aus Commodores erstem hoffnungsvollen Multimedia-Kreuzzug: das CDTV mit "Caddy"**



▲ Eher Familienunterhaltung als Computerspiel: Philips' CD-i sperrt den Rachen auf

beschreiben (wenn auch nicht zu löschen). Dies ist die erste uns bekannte Möglichkeit, vorhandene CDs zu kopieren – und dabei ist es relativ egal, ob es sich um eine Audio-CD oder ein CD-ROM handelt. Während auf dem PC noch jeder Hersteller von CD-Software sein eigenes Stüppchen kocht, nutzt der Mac die von Apple vorgegebenen, wirklich aussagekräftigen Multimedia-Spezifikationen. So laufen beispielsweise alle animierten Videos mit Quicktime, dem Apple-Pendant zu Microsofts Multimedia-Produkt "Video für Windows", und bieten in allen Fällen von vornherein eine ausgezeichnete Qualität.

Das Gros der verfügbaren CDs wird zur Zeit noch von Hypertext-Lexika, Clip-Art- und Schriftensammlungen gebildet. Die ersten reinen Multimedia-Games für den Mac, zu Beispiel Iron Helix oder das Journeyman Project, lassen jedoch alles bisher Dagewesene reichlich blaß aussehen und dürften eine Meßlatte darstellen, an der sich künftige CD-Spiele orientieren müssen.

Engine mit Scheibe

Konsolenzocker fragen sich noch heute, warum NEC die Wundermaschine PC-Engine in Deutschland nicht vertreiben wollte. So ist die PC-Engine heute zur Insiderkonsole verkommen, deren



▲ Exotisch aber bärenstark: die PC Engine als "Turbo Duo"

amerikanische oder japanische Module nur über Importeure erhältlich sind. Für die japanische Variante gibt es bereits seit 1989 (!) ein spezielles CD-Laufwerk samt reichhaltigem Angebot. Amerika hat jetzt nachgezogen und bietet das Turbo-Duo, eine Kombination aus der amerikanischen Engine namens Turbo Grafx und einem CD-ROM. Für Spieler, die den

Kontakt mit Import-Händlern nicht scheuen, keine schlechte Lösung, zumal Amerika und Japan immer noch genügend Software liefern. Netterweise sind die meisten Musiktracks der CD-Spiele im Audio-Format abgelegt, Ihr könnt den Spielesound also auch über einen gewöhnlichen CD-Player hören.

Mega Drive

Hier existieren gleich zwei Lösungen mit weitgehend baugleichem Innenleben: Das haus-eigene Mega CD und das Wundermega von JVC.

Während das Mega CD ein Zusatzgerät zur Konsole ist und bevorzugt auf die offiziellen deutschen Spielversionen steht, bringt das Wundermega CD-ROM und Mega Drive unter einen Hut, futtert dafür aber nur japanische Games.

Über Mangel an Software brauchen sich CD-Spieler nicht zu beschweren, selbst wenn das Megahit-/Superschrott-Verhältnis genauso ausgewogen ist wie bei den Cartridges. Ein großzügig dimensionierter Zwischenspeicher reduziert hier aber die CD-typischen langen Ladezeiten, und ein zusätzlicher 68000er Prozessor hilft bei 3D-Berechnungen. Wie beim CD-i sind Spielfilme auf CD



▲ Huckepack: Segas Mega CD greift dem Mega Drive unter die Arme

geplant, die mit verkleinertem Bildausschnitt und geringerer Bildrate genügend Animations-Minuten ermöglichen sollen. Gut unterrichtete



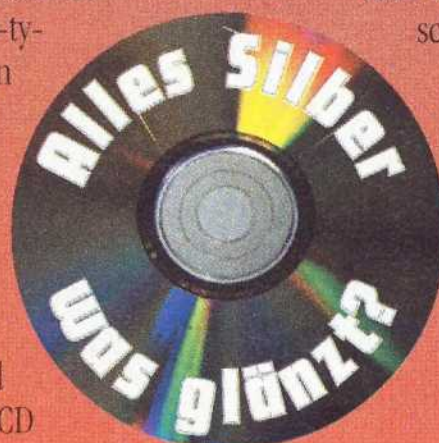
▲ Das Panasonic-Einbaulaufwerk für PC (baugleich auch als "Soundblaster"-Laufwerk verkauft). Hier schaut der "Caddy" heraus. In eine solche Hilfskassette muß man jede CD zuerst einwecken, bevor sie ins Laufwerk kann

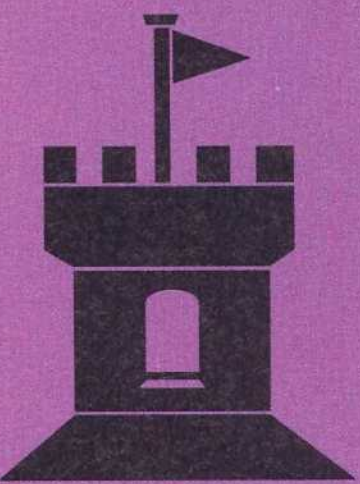
Greise wollen wissen, daß Erzfeind Nintendo bereits an einem CD-Laufwerk mit leistungsstarkem Prozessor arbeitet. Solange aber noch nichts vorgestellt ist, geht diese Runde vorerst an Sega.

(Fast) ohne Grenzen

Überhaupt stehen alle Zeichen auf CD. Durch sämtliche Systeme hindurch ermöglichen die Schillerscheiben Grafik- und Soundorgien, die sich auf Disketten oder Cartridges nie und nimmer unterbringen ließen. Zudem hätten die Softwarehersteller auf den Disketten-Systemen PC und Amiga einen preiswerten Kopierschutz, denn wer will schon 200 MByte-Mammutwerke auf Disketten kopieren? Nicht vergessen: Bald ist wieder Weihnachten. ■

Peter Braun/tom/sz



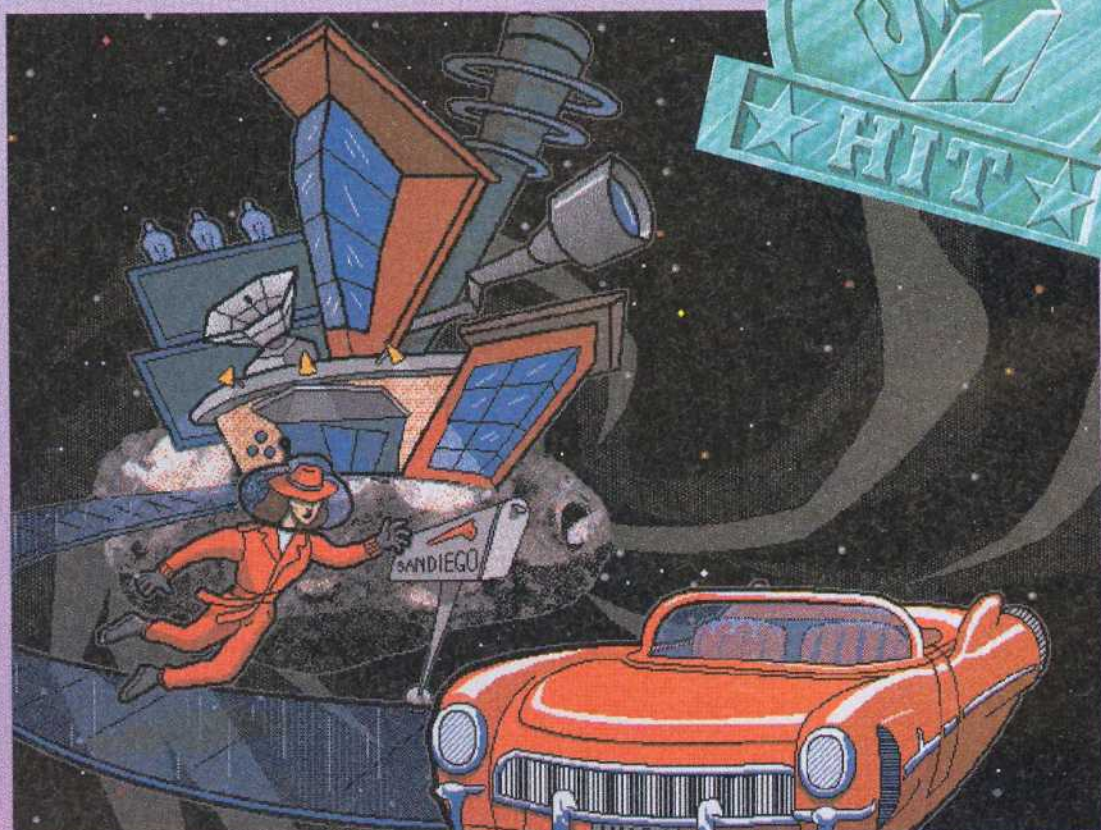


Adventures

WHERE IN SPACE IS CARMEN SANDIEGO?

System: PC, (mind. 386, VGA, 8 MB RAM, unterst. SoundBlaster, AdLib), VK-Preis: ca. 90 DM, Hersteller: Broderbund, USA, Muster von: Hersteller.

Carmen Sandiego verläßt die heimische Hütte im Weltraum-Caddy



Ja, wo isse denn?

Man nehme eine Prise "Space Odyssey – 2001", mische einen Schlag "Per Anhalter durch die Galaxis" dazu und schmecke das Ganze mit SoundBlaster und einer Mischung aus Pop-Art und digitaler Grafik ab. Heraus kommt nach ein paar Minuten Eingewöhnungszeit glucksendens Vergnügen mit dem neuesten Broderbund-Werk.



▲ Auch der Asteroidengürtel bietet genug Platz für einen kleinen Einkaufsbummel

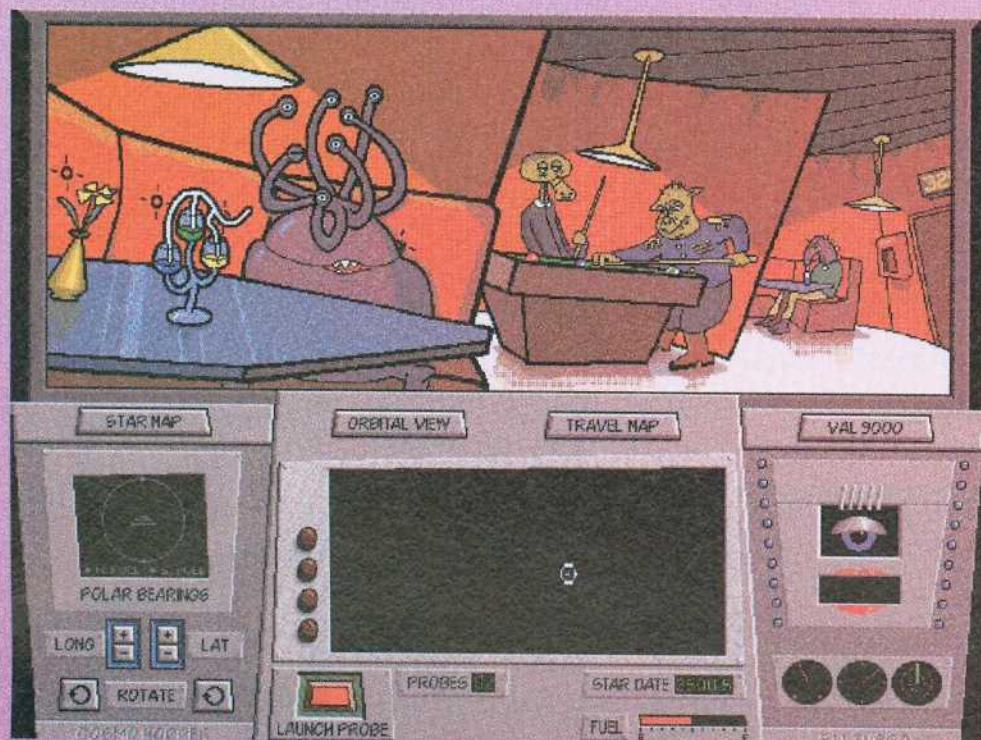


▲ VAL macht's möglich: Der sonst eher geschwätzige Bordcomputer hat auch nackte Fakten im Datenspeicher

Wer wollte das nicht schon immer – der öden Realität unserer ach so realen Welt entfliehen. Broderbund bietet mit dem neuesten Game "Where in Space is Carmen Sandiego" reichhaltig Gelegenheit dazu. Die Reise findet in einem Cosmohopper statt, der mit dem ebenso informativen wie geschwätzigen VAL-9000-Bord-Computer ausgerüstet ist.

Selten gab es wohl eine so gelungene Mischung aus witzigen englischen Dialogen, sauber gezeichneten Comic-Strips und traumhaften, digitalisierten An- und Aussichten unseres Sonnensystems. Jedem, der Pluto bisher nur für einen Straßenkötter und Ariel für ein Waschmittel hielt, sind nach diesem Game die Augen geöffnet. Die Story ist eher nebensächlich: Es geht um die Suche nach einer verwegenen Diebesgang, die von der ebenso humorigen wie gut

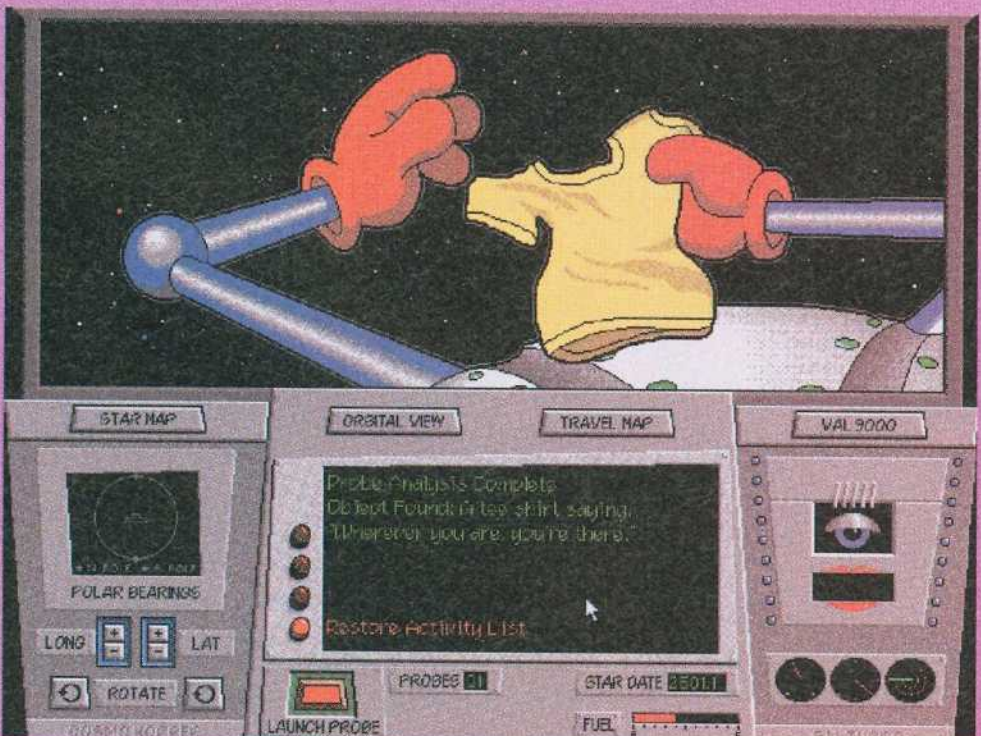
Die Postreform und ihre Auswüchse: Warteschlangen im Weltraum



Wohl dem, der eine so fingerfertige Raumsonde zur Verfügung hat. Die Handschuhgröße wissen wir leider nicht.

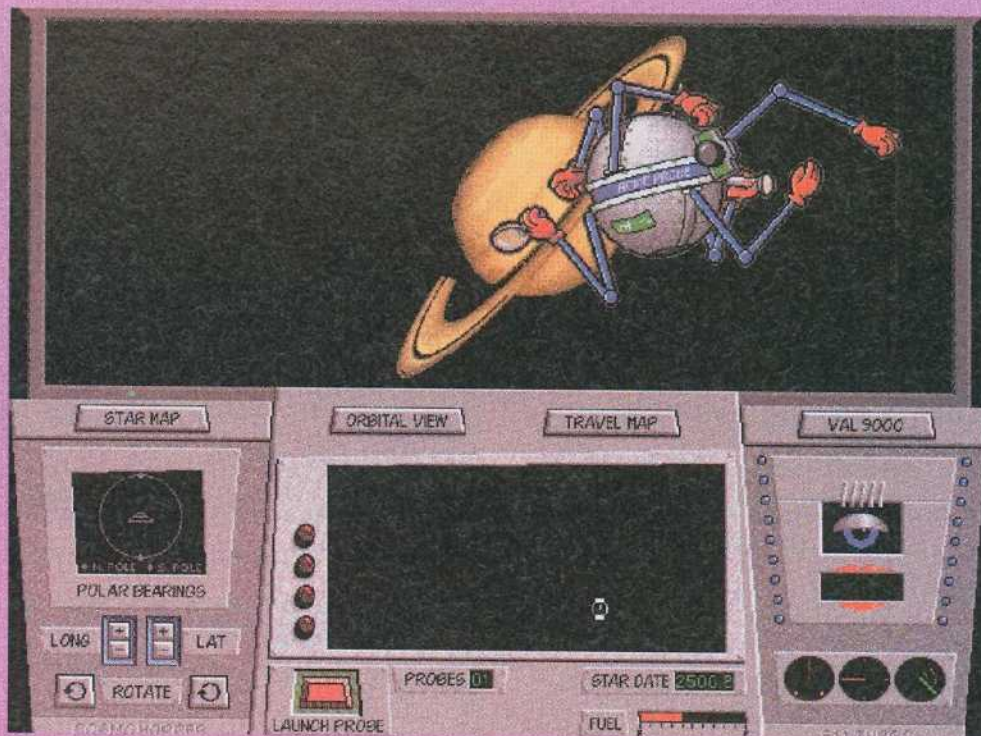
igitaler Untermauerung ein ebenso digitales Bild des Planeten oder Mondes auf. Wen Näheres interessiert: VAL gibt nach Belieben geographische oder biologische Daten zu dem entsprechenden Himmelskörper aus. Wären da nicht noch die Rahmenhandlung und der geschwätzige Bordcomputer, man könnte das Ganze für die gelungene Realisierung eines Lehrfilms über die Planeten des Sonnensystems und Sternenhimmels halten.

Daß es in diesem Weltraum-Traum natürlich auch Bars und jede Menge schräger Milchstraßen-Bewohner gibt, versteht sich von selbst. "Where in Space



gekleideten Carmen Sandiego angeführt wird. Neben episodenhaften und nie ganz ernst zu nehmenden Aufgaben, die einem der große "Chief" präsentiert, bietet das Spiel erstmalig auch einen Bordcomputer, der diesen Namen verdient. VAL 9000 hat nicht nur die wichtigsten Daten des Sonnensystems und verschiedener Planeten gespeichert, er liefert auf Knopfdruck auch eine Galerie vergangener Weltraumhelden sowie Auskunft zu allen möglichen und unmöglichen Fragen, die frei über Tastatur und Suchbegriff einzugeben sind. Fliegt man dann einen Planeten an, so taucht stimmungsvoll mit entsprechender di-

Kein richtiges Weltraum-Spektakel ohne Bar und zwielichtige Informanten. Doch auch hier gilt: Ohne Moos nix los!



Weniger das Geheimnis als vielmehr die galaktische Unterwäsche scheint nach der Mission gelüftet

is Carmen Sandiego", ist ein Potpourri des technisch Machbaren, bei dem man alles erwarten darf, nur kein ernsthaftes reglementiertes Adventure.

Ulrich Schmitz

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	12
Sound.....	10
Spielablauf.....	11
Motivation.....	12
Gesamtnote.....	11

»SEHR GUT«

Häschen in der Grube

QUASI HASI -Preview-

System: **Amiga**, Hersteller: **Game Objekt Design**, Muster von: **Chaos Software**.

Man ist ja so einiges gewohnt in der harten Spielwelt: Ninja-Turtles, Mutantenkamele, lebende Leichen. Aber ein Super-Hase auf dem Weg, dem unorganisierten Verbrechen die Nagezähne zu zeigen, ist wohl noch etwas härterer Stoff. Aber gut, vielleicht gibt es so was ja wirklich. Wenn ich mir allerdings die Karnickel draußen vor der Tür ansehe – sooo super sind die auch nicht.

Tor, du Brandenburger...

Ein gewisser SADO MASO, seines Zeichens Oberfiesling und miesgelaunter Supergauner, hat etwas sehr Verwerfliches gemacht: Er hat gehustet. Nein, Scherz beiseite, er hat das berühmte Brandenburger Tor verkleinert und geklaut. – Welches "Brandenburger Tor"? Wohl schon wieder mal nicht in Heimatkunde aufgepaßt? DAS berühmte Brandenburger Tor, ja, genau das, das in Paris steht...

Gut, genug geflachst. Jetzt komme ich nämlich auf einen wesentlichen Punkt des Spiels, das wir hier vorstellen: Quasi Hasi ist ein Gag-Adventure; die Programmierer versprechen auf die Hand, daß man pro Bildeinen Lachanfall bekommt.

Der Super-Hase muß das geklaute Brandenburger Tor (immer dieses lange Wort, kann das Ding nicht in den USA stehen?) wieder zurück an seinen Platz bringen. Und dabei gerät die Imitation des Hasen

Irgendwie habe ich das mit den Superhelden nie so ganz ernst genommen. Man muß sich das vorstellen: Da laufen erwachsene Menschen in Ganzkörper-Gummi-Pampers durch die Gegend und retten die Welt. Und nun gibt's noch einen Superhasen...

Cäsar (kennt den noch jemand?) von einer hanebüchernen Situation in die nächste.

Das Nagetier trifft die unmöglichsten Typen, geht schon mal zum Möhrenbörger in den Würger-King und ähnliches. Dabei wird es fast so gesteuert wie die "Großen" aus dem Hause LucasArts, muß jedoch jeden Vergleich damit fürchten, wie gleich noch näher erklärt wird.

Das, was ich bisher von Quasi Hasi gesehen habe, reizt mich wirklich

nicht vom Hocker. Die Demo sieht sehr nach AMOS (BASIC-artiger Spielentwicklungsbaukasten auf dem Amiga) aus. Nichts gegen AMOS, der Compiler macht schnelle Programme, aber für ein Profi-Werk fehlt dem Entwicklungspaket so einiges.

An den Bildern soll Karl Bihlmeier mitwirken, der seine Comics bisher in diversen Computerzeitschriften und Büchern veröffentlicht und sich damit auch schon einen Namen gemacht hat. Kennt Ihr beispielsweise "User Hermann", die geniale Figur mit der Knubbelnase? Das, was bisher im Programm zu sehen war, sieht zwar noch nicht sehr nach dem aus, was sonst aus der Feder Bihlmeiers stammt, aber vielleicht ändert sich noch was.

Woran sich garantiert etwas ändern müßte, da sind die Texte, die vom Hasen hervorgehakt werden. Da wird teilweise eine Gossensprache eingesetzt, und diverse Zoten begeisterten den schüchternen Jürgen auch nicht besonders. Auch stimmt die Satzbildung nicht immer – selbst wenn man nur die Möglichkeiten eines Parsers nimmt, kann man trotzdem darauf achten, daß die Sätze einigermaßen anständig geformt werden.

Ist der frisch gemalt, Onkel Bihlmeier?

Außerdem dürften sich bestimmt einige darüber aufregen, daß man sich ungeniert über menschliche Schwächen und Unzulänglichkeiten lustig macht, ohne das Ganze wenigstens mit einem Quentchen Ironie zu mildern.

So gesehen bin ich eher mit Skepsis behaftet, wenn ich an das weitere Fortkommen von Quasi Hasi denke. Vielleicht aber stellt sich heraus, daß doch noch so am Programm gefeilt wird, daß unsere spätere Review zu einer guten Note kommt. ■



▲ Einige Kostproben aus Quasi Hasi zeigen...



▲ ...einen Hasen im Gummi-Anzug, der sich...



▲ ...noch bessern sollte

PREVIEW

Mein Name ist



Hallo, Ihr da draußen! Seid keine Hasenfüße und stellt mal die Lauscher auf Empfang: **Wir suchen den Superhasen.**

Lange Ohren und ein kurzes Stummelschwänzchen – nein, wir sind hier nicht in der Saturday-Late-Night-Show eines gewissen Senders, wir reden von einem Tier mit großen Nagezähnen. So einer brilliert nämlich gerade als Superheld in einem abgedrehten Adventure namens Quasi Hasi.

Der Superhase – wir berichteten – ist auf der Suche nach dem Superverbrecher Sado Maso, der sich erdreistet hat, das Brandenburger Tor (es steht in Berlin!) einfach zu klauen. Und unser Supernager soll nun den Superverbrecher dingfest machen. Ist doch super, oder?

Und weil Häschen-Hüpf ungern alleine ist und ungern alleine Superverbrecher fängt, hat er uns aufgetragen, ein kleines Gewinnspiel zu veranstalten.



Hasen finden wir ja nun überall im täglichen Leben: zum Beispiel auf der Wiese, zu Ostern leicht gematscht in der Form von Schokolade, zu Weihnachten als Weihnachtsmänner, die aus gematschten Osterhasen entstanden sind. Und – nicht zu vergessen – in den Kaninchenställen von Onkel Hubert, wo die Karnickel an den Möhren mümmeln und der Rammler... – ääh, ja, der mümmelt auch.

Wie dem auch sei, wir wollen ja von Euch was über Hasen und Kaninchen wissen, denn schließlich müßt Ihr auch was tun, wenn Ihr gewinnen wollt. Hier also die Frage: Woran kann man Kaninchen von Hasen unterscheiden?

Haben Kaninchen

- a) kürzere Ohren,
- b) längere Hinterbeine,
- c) mehr Schlipse im Schrank
- d) oder hübsche blaue Augen?

Schreibt einfach den/die Buchstaben vor der richtigen Antwort auf eine Postkarte, klebt eine 80-Pfennig-Marke drauf (der Dank des Bundespostministeriums wird Euch sicher sein) und schickt diese Karte an:

**Tronic Verlag
Redaktion ASM
Kennwort "Hasenohr"
Postfach 1870
D-37258 Eschwege**



Ach so: Was zu gewinnen gib't ja auch. Der erste Preisträger findet sich nämlich als Hauptfigur im Spiel wieder und darf auf der World of Commodore Ende November bei einer Riesen-Pizza-Party (Möhren-Pizzas?) – gesponsert von Chaos Software – so viel reinschneiteln, wie nur geht. Außerdem bekommt er eine der ersten Versionen von Quasi Hasi.

Der zweite und dritte Gewinner dürfen ebenfalls auf die WoC und ebenfalls Pizza mampfen, aber ein kleineres Stück – bekommen aber auch ein Quasi Hasi.

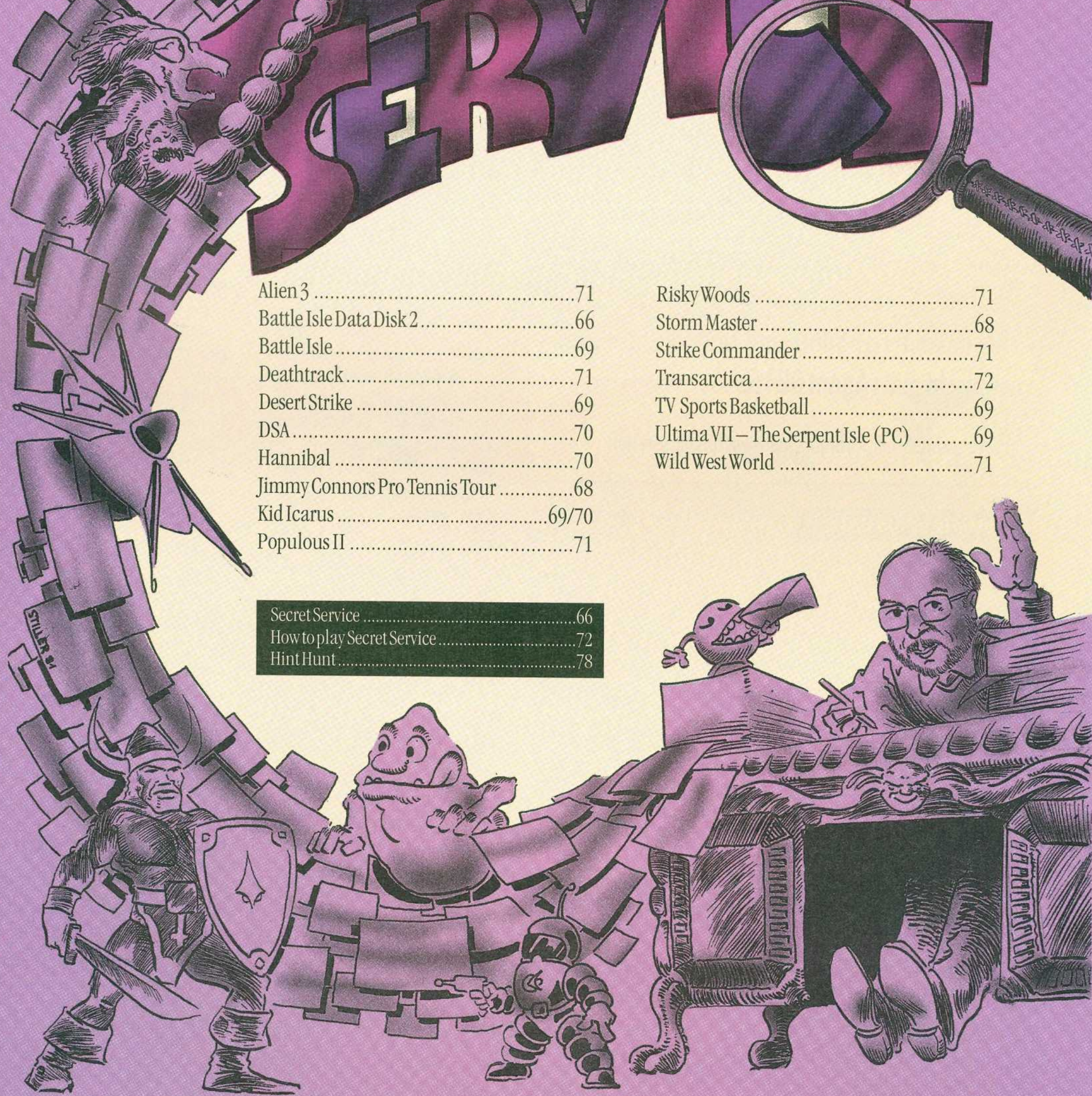
Und dann gib't für noch mal 97 Leute je eine Quasi-Hasi-Diskette. Alle anderen Einsender dürfen... Möhren pflanzen.

09
93

SECRET SERVICE

Alien 3	71	Risky Woods	71
Battle Isle Data Disk 2	66	Storm Master	68
Battle Isle	69	Strike Commander	71
Deathtrack	71	Transarctica	72
Desert Strike	69	TV Sports Basketball	69
DSA	70	Ultima VII – The Serpent Isle (PC)	69
Hannibal	70	Wild West World	71
Jimmy Connors Pro Tennis Tour	68		
Kid Icarus	69/70		
Populous II	71		

Secret Service	66
How to play Secret Service	72
Hint Hunt	78



Keine Fragen mehr...

...werdet Ihr haben, wenn Ihr erst einmal seht, was wir in diesem Monat wieder alles an feinen Tips zusammengestellt haben. Die Strategiefreunde werden sich sicherlich für die umfassende Spionagetätigkeit bei Battle Isle II bedanken und auch sonst freuen wir uns, daß wir diesen Monat viele brandaktuelle Hints haben. Noch ein Hinweis, damit ich mir qualmende Ohren bei der Hotline sparen kann. Das Eintippen von Freezeradressen ohne dazugehöriges Freezermodul bringt's einfach nicht. Also versucht es erst gar nicht. Ansonsten viel Spaß und unendliche Leben wünscht euch Agent 0815.

PS: Los, schreibt mir, ich brauch' noch was fürs nächste Heft.

Battle Isle Data Disk 2

Der Sieg nimmt klare Formen an. Von Norden kommt eine Gruppe motorisierter Einheiten auf uns zu. Dank unserer Aufklärung wissen wir, daß es die letzten Einheiten sind, die Skynet in die seit Stunden tobende Schlacht werfen kann.

Die noch verbliebenen Einheiten des drullischen Expeditionskommandos liegen im Schutz einiger Geröllfelder und starren in das Licht der tiefstehenden Sonne.

Lavafelder sind nahe, und so strömt unablässig dichter Qualm über die Ebene zwischen uns und dem feindlichen Hauptquartier. Natürlich, unsere Schutzanzüge bewahren uns vor dem Einatmen der tödlichen Stoffe, doch wird auch dadurch unsere Sicht nicht klarer. Die Minuten vor dem endgültigen Sieg sind die härtesten. Das Hauptquartier liegt beinahe schutzlos dar, und doch werden noch einige von uns fallen. Eine Staffel RAVEN steht im Süden. Vielleicht wer-

den sie rechtzeitig eintreffen, damit nicht noch mehr von uns in diesem verdammten Krieg umkommen.

Diese oder ähnliche Situationen werden sich beim Spielen der zweiten Datendiskette abspielen, die – ebenso wie ihr Vorgänger oder das Hauptprogramm Battle Isle – in der Welt der Battle Isle Saga stattfindet.

War der Schauplatz der Handlung in Battle Isle und Battle Isle Data Disk 1 noch der Planet Chromos selbst, so hat sich in diesem Teil der Ort des Geschehens in die Weiten des Welt- raums ausgedehnt. Aus diesem



▲ **Der fertig gesicherte Paß.** Während Skynet seine Einheiten ins Feuer schickt (rechts), dürfte der Durchbruch am Paß seine Kräfte binden

Grunde war es notwendig geworden, sämtliche Einheiten zu erneuern bzw. umzubauen und sie der neuen Atmosphäre des Mondes anzupassen. Nachdem die energispendenden Aldinium-Kristalle höchst selten geworden waren, sahen sich sowohl der Skynet-Titan als auch der Drullische Verteidigungsrat gezwungen, neue Vorkommen ausfindig zu machen, und sie fanden diese auf einem Mond des Chromos. Wo immer die drullischen Expeditionstruppen zu landen versuchen, der Feind ist schon da und der Kampf entbrennt von neuem. Skynet-Titan und die Drulls mobilisieren die nach langen Jahren des Krieges letzten geschwächten Truppenteile und starten eine gewagte Aktion, die Operation WETTLAUF.

Für den Spieler stellt sich die Angelegenheit als erneuter Kampf gegen eine scheinbar erdrückende Übermacht dar. Insgesamt ist der Schwierigkeitsgrad der Datendisketten gegenüber dem in seiner technischen Ausführung noch immer aktuellen Hauptprogramm Battle Isle steil ansteigend. So verwundert es kaum, daß diese auch allein lauffähige Datendiskette gleich nach den ersten Levels gleichsam vom "Warmspielen" direkt zur Sache geht. Immerhin sollten auch geübte Battle-Isle- und Historyline-Strategen noch eine Herausforderung für die nächsten Wochen haben. Damit einhergehend ist aber zu bemerken, daß die speziell für dieses Programm neu geschaffenen Einheiten mit ihren genau abgestimmten Stärken und Schwächen dem Spieler vollkommen neue und abwechslungsreiche strategische Schachzüge ermöglichen. Darum ist es nicht verwunderlich, daß es schon einer gehörigen Menge von Tricks bedarf, diesen Feind zu schlagen und wohlbehalten nach Chromos zurückzukehren.

Für jede einzelne Karte wichtig ist folgendes:

Greift zuerst Einheiten an, die sich nicht wehren können. Das verhilft Euren Einheiten zu einer ganzen Anzahl von Erfahrungspunkten, bevor der Gegner den Kern seiner Streitmacht überhaupt gegen Euch einsetzen kann. Stellt auch sicher, daß Eure Fernwaffen (FAV Buster, Artillerie, Flieger, etc.) gleich am Anfang genug "Kanonenfutter" bekommen. Habt Ihr Eure Einheiten dermaßen mora-



▲ **Ein mit Luftabwehr und Fernwaffen (Bunker, Buster) bewachtes feindliches Hauptquartier**

lisch aufgebaut (ein zunehmender Stern zeigt das an), hat Skynet schon einige ernstzunehmende Gegner. Wenn möglich, solltet Ihr versuchen, versprengte Feindeinheiten mit Euren eigenen Truppen zu "klemmen" und ihnen so den Fluchtweg abzuschneiden. Das verringert ihren Verteidigungswert drastisch.

Haben verschiedene Eurer Einheiten eine "frische" geklemmt, laßt die Unerfahrenen zuerst schießen, und bringt die erfahrenen aber möglicherweise schwachen zuletzt an den Schießstand. Die Folge wird in den meisten Fällen sein, daß die gegnerische Einheit verliert und Eure schwache und unerfahrene noch ein paar Erfahrungspunkte hinzugewinnt.

Solltet Ihr genug Platz haben (Gelände unbedingt beachten), stellt Eure Einheiten in einer Linie auf. Das bringt sowohl Deckung als auch die Möglichkeit, einen anrückenden Feind sofort mit einer Breitseite aus mehreren Geschützen zu beeindrucken. Gleichzeitig steigt der Verteidigungswert Eurer Einheiten; sie decken sich gleichsam gegenseitig. Sammelt Erfahrung! Geschwächte Feindtruppen mit "verdienten" Einheiten bekämpfen und alsbald reparieren. Selbst wenn eine Kampfgruppe mit nur noch einem einzigen Mitglied schon etwas erfahren ist, kann es sich lohnen, diese gegen gleichstarke oder schwächere Gegner einzusetzen. Gewinnt Eure Seite den



▲ **Klassische Engpaßsituation.** Drullische Flieger greifen oben feindliche Bunkerstellungen an, während Artillerie und Buster mit ihren Fernwaffen die Straße sichern



▲ **Schlecht bewachtes feindliches Hauptquartier**

nachfolgenden Kampf, bekommt der Sieger gleich zwei Erfahrungspunkte und kann – nach der Reparatur – weitaus kräftiger wieder in die Kämpfe eingreifen. Reparieren beschädigter Einheiten bringt unvergleichlich mehr als das Produzieren vieler neuer. Sucht für eure „unerfahrenen“ Einheiten möglichst Gegner, die noch schwächer sind. Auch dieses Vorgehen bringt zumindest Erfahrung. Verschenkt keine Züge! Laßt eure Fernwaffen so oft wie möglich feuern. Auch wenn der Kampf letzten Endes für euch ungünstig auszugehen scheint, können auch wenige dieser Einheiten noch über Sieg und Niederlageentscheiden.

Oberste Priorität besitzt die Ausschaltung der feindlichen Luftaktivitäten. Habt ihr erst mal die Luft-herrschaft, hat der Feind nichts mehr zu melden. Voraussetzung ist natürlich, daß mindestens ein Bomber übrig bleibt, denn ein Jäger hilft euch bei einer großangelegten Bodenoffensive herzlich wenig.

Vorsicht bei Engpässen oder Straßen. „Klemmt“ euch nicht selbst. Achtet darauf, ob die Felder, auf die ihr ziehen möchtet (oder müßt), nicht von mehreren Geschützen gleichzeitig beschossen werden können. Habt ihr die Straßen durch einen Engpaß erstmal verstopft, wird Skynet nicht zögern, euch bei der umständlichen Auflösung des Staus sozusagen „Schützen“hilfe zu leisten.

Wenn ihr einer großen Übermacht gegenübersteht, helfen nur zwei Dinge: Beten und die Landschaft beobachten. Die Einheiten des Feindes sind meistens in Wellen aufgeteilt und können so erst nacheinander angreifen. Wenn ihr es jetzt nicht besonders geschickt anstellt, hilft euch

aber auch das nicht weiter. Wenn ihr jedoch die Gegebenheiten der Landschaft wirklich ausnutzt, solltet ihr die Staffeln des Feindes in diverse Hinterhalte locken können. Eine effiziente Nutzung der Artillerie erleichtert euch auch hier das Erhalten der eigenen Kräfte.

Transporter sind nicht gerade die stärksten Kampfseinheiten, eher im Gegenteil. Und doch können sie bei kleinen Karten sehr hilfreich sein, indem ihr sie zum Schwächen von anrückenden Einheiten verwendet. Das gilt allerdings nur dann, wenn kein oder kaum mehr Aldinium zur Verfügung steht und die eigenen Truppen mit höchster Wahrscheinlichkeit nicht mehr befördert werden müssen. Ist das der Fall, benutzt ihr sie, um die starken Feindeinheiten anzugreifen und zu schwächen. Für eure schon wartenden gepanzerten Verbände ist der Rest dann nur noch eine Übung.

Die ersten vier Karten im Einzelnen:



▲ **Klassische Ausgangssituation. Wichtig ist die Sicherung der mittleren Stellungen**

LUMIT

Haltet den Computergegner mit allen euch zur Verfügung stehenden Truppen zwischen Wall und Abgrund fest. Achtet auf die Infanterie. Schickt eine Panzereinheit nach links, und greift die Infanterie den oben stehenden Hinweisen zufolge zuerst mit Buster, Panzer und Transporter an. Achtet darauf, nicht in die Reichweite des feindlichen Bunkers zu ziehen, da Skynet ebenfalls die ASM liest und die Tricks aus dem Secret Service anwendet. Ihr solltet euch nicht unnötigerweise schwächen. Falls Panzer und Transporter mehr als zwei Einheiten verlieren, repariert sie schleunigst, aber unbedingt nacheinander. Paßt





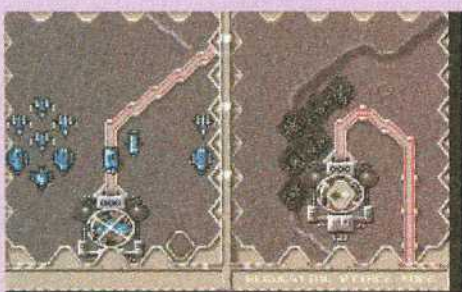
▲ **Gesicherte eigene Fabrik. Fernwaffenblockstellung auf und entlang der Straße. Im Hintergrund warten Transporter, Flieger und Flugabwehr**

auf, daß Ihr nicht in die Reichweite des Bunkers geratet. Dort könnt Ihr den Computer schlagen, wenn Ihr Euch nicht unbedachterweise vom Bunker treffen laßt. Wenn möglich, besetzt das dort liegende Depot. Falls das nicht geht, stellt sicher, daß auch der Feind nicht hineinkommt (Gleichheitsprinzip).

LUNAR

Drängt die Panzereinheit zu Eurer Linken ab. Begeht nicht den Fehler, Euch auf der Brücke einklemmen zu lassen. Blockt die Panzer mit einer Eurer Einheiten. Gebt allen Einheiten den Befehl zum Angriff auf den feindlichen Bunker und die Artillerie. Stellt den Buster in Sicherheit ab, und zieht den anderen nach. Schwere und mittlere Panzer sollten für die Artillerie genügen, während sich der Buster um sein feindliches Äquivalent kümmert. Die Situation auf dieser Karte macht die Produktion neuer Einheiten nötig. Erschafft am besten zwei Buster, einen schweren und einen mittleren Panzer. Die restlichen neun Energiepunkte nutzt zur Reparatur bestehender Einheiten.

Als nächstes bemerkt Ihr eine ziemlich nah herangekommene schwere Panzereinheit. "Klemmt" diese mit zwei Infanterie- und zwei Transportereinheiten. Zeitgleich greifen schwere und mittlere Panzer den Bunker an. Die Buster beschießen leichte Ziele. Ohne Erfahrung sind sie gegen Panzer relativ nutzlos. Danach unterbindet die Schießwut



▲ **Mit massiven Luftstreitkräften gesichertes drullisches Hauptquartier**



▲ **Ideal gesichertes feindliches Hauptquartier. Nach Süden sichern schwere Panzer und Fernwaffen die Stellung. Die vielen Luftabwehrgeschütze links des Gebäudes machen Luftangriffe verlustreich**

der Artillerie und der drei schweren Panzer. Auch jetzt verwendet Ihr die Buster noch für leicht gepanzerte Ziele. Den so geschwächten Gegner umgeht Ihr am besten, indem Ihr Eure Buster zu den oberen Bunkern schickt.

LUTOF

Der Feind ist auf dem Vormarsch. Durchbrecht die rechte Flanke, und schaltet die Artillerie aus. Meidet auf jeden Fall die linke Flanke wegen der dort stehenden Bunkerstellungen. Baut vor dem Vorsprung ein Depot, und zieht Eure Einheiten dort vor. Unbedingt die Artillerie bekämpfen. Der Computer wird seine Kräfte rechts massieren. Das gibt Euch die Gelegenheit, ihn von links hinten anzugreifen und Euch erst mal auf die Artillerie zu konzentrieren. Der Rest müßte einfach sein. Mit einer Infanterieeinheit auf die Straße und auf die Mine ziehen! Ein Transporter bringt die angeschlagene Einheit schnellstens wieder zur Reparatur.

SONIX

Beim kleinsten Fehler geht der Transporter verloren. Nur bei gutem Spiel solltet Ihr versuchen, ihn zu retten. Das wichtigste Ziel sollte sein, die Flugzeuge auszuschalten. Konzentriert sowohl Luftabwehr als auch Flieger, und haltet diese aus der Reichweite der Artillerie heraus. Der vorrückende Gegner wird bei ge-



▲ **Minimum zur Sicherung des eigenen Hauptquartiers. Artillerie und Bunker halten den Feind bis zum Eintreffen des Nachschubs in Schach**



▲ **Wenn Panzer beim Durchbruch auch Probleme haben werden, so bedeutet diese Sicherung für ausgebildete Fliegereinheiten kaum noch Probleme**

schicktem Vorgehen ausgeschaltet werden können. Greift vorher keinesfalls an. Weitere Ziele auf dieser Karte: die Fabrik und die Artillerie, die mit Euren Flugzeugen ausgeschaltet werden sollte. Zuerst sind die Flugabwehrgeschütze auszuschalten, und dann muß das Depot besetzt werden. Versucht unbedingt, den Transporter des Gegners auszuschalten, damit er nicht so viel Energiesammelt. Mit diesen Tips sollte es einigermaßen geübten Feldherren ohne weiteres möglich sein, auch die späteren Herausforderungen zu bestehen.

Siegmond Preiss

Storm Master

Hat's Euch auch gewurmt, daß die Stürme ohne Vorankündigung kommen? Drückt doch während des Spiels die <Alt>- bzw. <Strg>-Taste, und klickt das Sturm-Symbol an. Schon bekommt ihr jeden Wind im Vorauszusehen. ■

Daniel Hobobm

Jimmy Connors Pro Tennis Tour

Allgemeines:

Vor einem Match solltet Ihr die Werte Eures Gegners studieren. Merkt Euch seine Schwächen, und spielt sie so häufig wie möglich an. Greift häufig an! Doch seid vorsichtig mit den riskanten Volleys! Spielt sie nur, wenn Ihr ganz am Netz steht. Sonst gehen sie ins Netz! Ein anderer wichtiger Punkt ist das Umlaufen der schwächeren Seite. Benutzt die geschnittenen Schläge (die Knöpfe oben) nur, um Returns zu schlagen, weil sie häufig im Aus landen. Gutes Stellungsspiel wird in diesem Game ganz besonders belohnt. Wenn Ihr falsch zum Ball steht, werden die Bäl-

le meistens im Aus landen. Doch wenn Ihr richtig vorausahnt, wohin der Ball fliegt, könnt Ihr einen Powerschlag ausführen, der Eurem Gegner zuschaffen machen wird.

Grundschnitte

Versucht Eure Grundschnitte immer mit der stärkeren Seite zu schlagen. Wenn der Gegner angreift, stellt Euch so hin, daß Ihr mit der stärkeren Seite schlagen könnt, und passiert ihn. Wenn Ihr cross passieren wollt, verkürzt Euren Schlag, damit der Ball nicht ins Aus fliegt. Bei Spielern, die nicht so gute Grundschnitte haben (z.B. Edson), müßt Ihr die Schläge verlängern, damit sie überhaupt übers Netz kommen. Die Returns solltet Ihr immer in eine Ecke setzen, nie in die Mitte! Die geschnittenen Returns sind effektiv, wenn der Gegner seinen Aufschlag seitlich geschnitten auf die Seitenlinien platziert. Stoppbälle sind nicht gut, Lobs schon eher. Etwa 50 Prozent sind erfolgreich (je nach Gegner).

Netzangriffe/Volleys

Bereitet Eure Angriffe so vor, daß der Gegner Euch nicht passiert. Am besten greift Ihr mit einem langen Slice an und rückt so schnell wie möglich nach. Solltet Ihr bereits vor dem Netz stehen, wenn der Gegner zurückschlägt, spielt Ihr einen riskanten Volley, wenn nicht, einen sicheren und das nächste Mal einen riskanten. Seid immer auf der Hut vor einem Lob! Sie sind sehr hinterlistig! Auch bei den Volleys ist gutes Stellungsspiel von Nutzen. Sie sind dann viel besser platziert und härter. Cross geschlagene Volleys sind wirkungsvoller. Volleystops solltet Ihr nur einstreuen, wenn der Gegner auf oder hinter der Grundlinie steht.

Aufschläge

Es ist wichtig, daß Ihr Euch vor dem Aufschlag überlegt, ob Ihr ans Netz vorrücken oder an der Grundlinie verweilen wollt. Im ersten Fall solltet Ihr einen geschnittenen Aufschlag auf die Seitenlinie machen, damit Ihr genug Platz für einen sauberen Volley habt (Z.3). Bei letzterem ist ein harter Aufschlag aufs T effektiver (Z.2). Bei Aufschlägen mit einem großen Aufschlagsradius könnt Ihr versuchen, einen harten Aufschlag auf die Seitenlinien nahe beim Netz zu setzen. Eine fiese Methode, ein As

zu schlagen, ist, wenn man sich bei der Grundlinie nach außen bewegt und einen geschnittenen Aufschlag quer über den Platz auf die Seitenlinien schlägt. Der Ball springt dem Gegner förmlich weg (Z.1)! ■

Philipp Frech

TV Sports Basketball

Hier ein kleiner Trick, mit dem Basketball auf dem PC leichter ist und mehr Spaß macht. Als erstes sucht man sich die Datei ROSTERS.PRT heraus. Aus dieser braucht man sich dann nur noch die Lieblingsmannschaft und die zugehörigen Zahlenwerte (Shooting, Passing, Defense, etc.) herauszusuchen. Nun mit einem Editierprogramm in die Datei SEAS.BLT gehen, und die jeweilige Mannschaft suchen. Die Werte beginnen ab: Relativer Sektor 00000043, Clust 08327, Disk Abs Sek 0067036. Wenn man die Werte gefunden hat, braucht man sie nur noch in 08 08 08 08 08 08 umzuwandeln und alle Spieler werfen, passen und wehren ab

wie noch nie. Viel Spaß mit dem Dream Team. ■

Jens

Ultima VII – The Serpent Isle (PC)

Wie schon beim Vorgänger gibt es auch hier wieder einige nützliche Zusatzfunktionen. Diese stehen nach dem Starten des Spieles mit "SERPENT PASS" zur Verfügung. Dann dient <F2> zum Aufrufen eines Cheat-Menüs, und mit <F3> zaubert man eine Karte des Kontinents zwecks Teleportation auf den Bildschirm. ■

Florian

Kid Icarus

Hallo Freunde! Wenn Ihr bei Kid Icarus für das NES in der Schatzkammer alle sieben Krüge verschoben habt, ohne den Gott der Armut geweckt zu haben, dann solltet Ihr Euch auch den achten Krug mal ansehen. Er enthält etwas sehr Kostbares. ■

Hanno K.

Desert Strike

Hier gibt's frei Haus ein paar Paßwörter, mit denen das Spielen gleich noch mehr Freude macht.

Level 2 BQJZAEX
Level 3 BLJLEJH
Level 4 VTTIOP
ENDE EVNFWMB

Wer bei der Paßworteingabe HARD-CASE eingibt, erhält unendlich viel Munition, aber die Energie-Punkte sinken auf maximal 200. ■

Daniel Topiarz

Battle Isle

Burkhard kämpfte tagelang mit der BATTLE ISLE DATA DISK II herum. Damit den ASM-Lesern dieser Frust erspart bleibt, sind hier die Levelcodes für dieses megageile Game:

Zunächst die 1-Player Version:

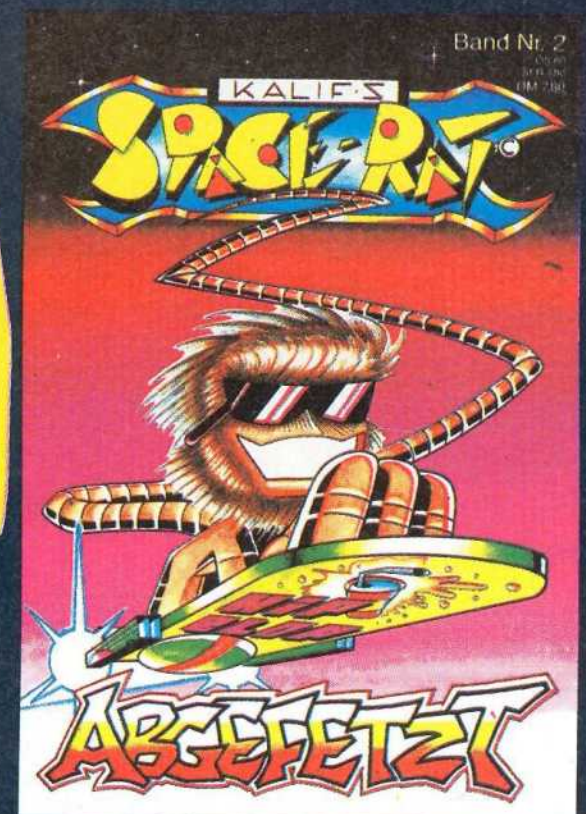
1 LUMIT
2 LUNAR

3 LUTOF
4 SONIX
5 SOWYN
6 SOSOO
7 SONAF
8 RACHE
9 RAMPE
10 RANGG
11 FILMO
12 FIEST
13 FINXT
14 EBENE
15 EBSYL
16 EBONY
17 EBTAR
18 KARST
19 KANTO
20 KAROT
21 KAISR
22 SYBIL
23 SFINX
24 SYNOM

In der 2-Player-Version gibt es folgende Codes:

1 LUPOS
2 SONNE
3 SOTEX

ABGEFETZT!



**... IM ZEITSCHRIFTENHANDEL
... AM KIOSK
ODER DIREKT BEIM
TRONIC VERLAG**

Bitte benutzen Sie die Bestellkarte!

Facehugger bekommt man am schnellsten wieder aus dem Gesicht, wenn man durch eine nahe Tür den momentanen Raum verläßt. Kostet nur einen Energiepunkt.

Waffen und Medi-Räume kann man mehrmals plündern. Dazu erst alle Goodies in dem entsprechenden Raum einsammeln, den Raum verlassen und woanders ein paar Aliens wegpusten. Danach in den wieder aufgefüllten Raum zurückkehren.

Den Secret Room in Mine Area 22 des dritten Levels erreicht man über eine unsichtbare Leiter die sich an der linken Wand befindet.

tom

Transarctica

Hier ein paar Standortkoordinaten zum besseren Zurechtfinden. Ach ja, noch was. Solltet Ihr auf Nessie treffen, so ist es ratsam, daß Ihr Euch aus dem Staub macht, da Ihr sonst mit Haut und Haaren verschlungen werdet.

Name der Stadt	X-Koordinate	Y-Koordinate	Ware (Preise)
Taoudemi	10	68	Öl (8), Fleisch (10), Salz (5)
Tibesti	48	69	Erdgas (12), Öl (6), Salz (5)
Louxor	69	65	Sklaven (12)
Abu Dhabi	100	66	Soldaten
Bhopal	133	68	Mammuts (250)
Marrakesch	4	56	Gleise (4), Erdgas (12), Dünger (5)
Im Salah	25	60	Waggons
Alexandria	64	56	Informationen
Kuwait	89	59	Soldaten
Dehli	133	58	Informationen
Casablanca	5	52	Mammuts
Grenada	12	48	Pflanzen (15), Felle (2), Gleise (15), Öl (8), Salz (5)
Tunis	34	48	Soldaten und Spione
Sparta	49	48	Raketen (49), Fleisch, Fisch
Athen	53	46	Pflanzen (17), Felle (10), Dünger (5)
Babylon	83	52	Informationen
Machad	106	49	Schienen (11), S-Wagen (19), Fleisch (10), Dünger
Turin	29	36	Informationen
Rom	35	40	Schienen (4), Fleisch (12), Raketen (118), Öl, Felle (12), Fisch (6), Kaviar, S-Wagen (20)
Istanbul	64	41	Wagen
Baku	93	43	Soldaten
Taschkent	124	40	Wagen
New Peking	150	39	Informationen
Mont Saint-Michel	12	29	S-Wagen (16), Alkohol (12), Felle (10), Angelruten (5)
Paris	24	29	Fisch (4), Angelruten (5), Fleisch (10), Pflanzen (20)
London	17	22	Pflanzen (17), Alkohol (14), Öl (8), Salz (5)
Amsterdam	24	21	Wagen
Ruhr	30	14	Informationen
Bayreuth	36	25	Soldaten
Berlin	38	21	S-Wagen (18), Gas (12), Alkohol (14), Raketen, Öl (8)
Kiev	65	24	Schienen (3), Holz (10), Fleisch (10), Kaviar
Kopenhagen	35	14	Wagen
Gdansk	47	16	Soldaten
Moskau	74	13	Schienen (4), Raketen (41), S-Wagen (15), Öl (8), Gas (12), Alkohol (14), Pflanzen (17)
Gorky	85	12	Holz (10), Felle (8), Salz (5), Dünger (5)
Omsk	129	14	Soldaten
Krasnojarsk	156	13	Schienen (4), Raketen (41), S-Wagen (15), Öl (8), Gas (12), Alkohol (14), Pflanzen (17)
Helsinki	55	2	Holz (8)

How to play

Okay, Ihr wollt also tatsächlich Eure mühsam erarbeiteten Tips für schnöden Mammon verpetzen. Könnt Ihr haben. Einfach einschicken und hoffen, daß gerade Euer Schrieb aus der Unmenge von Einsendungen aussortiert wird. Reines Glücksspiel also? Nun Ihr könnt schon dazu beitragen, daß die Marktchancen Eures Tips gewaltig ansteigen, wenn Ihr Euch an wenigstens ein paar der unten aufgeführten Spielregeln haltet:

- Der Tip sollte einigermaßen lesbar abgefaßt sein. Besser ist gerade bei längeren Texten immer eine Einsendung auf Diskette unter Angabe des Rechnertyps und der Textverarbeitung.
- Der Tip sollte aktuell und vollständig sein. Computertyp und eventuell benötigte Freezer-Module mit angeben!
- Mitgelieferte Karten bitte nicht mit rosa Stiften auf gelben Karton malen, die monochrome Variante in Schwarzweiß kann ich besser bearbeiten.
- Vollständige Anschrift und nach Möglichkeit eine Bankverbindung angeben, dann gibt's auch instant die Belohnungsknete.
- Ein kleines Briefchen, um was es geht, und Lobhudeleien an die Adresse des verantwortlichen Redakteurs haben sich gerüchtweise als Schmiermittel bestens bewährt.

Wenn Ihr diesen Einsatzplan einhaltet, dann ist Eure Arbeit praktisch schon veröffentlicht. Größere Projekte sollten übrigens trotzdem mit mir abgesprochen werden, bevor Ihr Euch die Tipparbeit macht, denn unter Umständen ist ein anderer Leser bereits auf dieselbe Idee gekommen, und ich hab' das Ding schon vorliegen. Die Telefonnummer lautet:

05651/929126 (Thomas Morgen),

und Einsendungen gehen an:

Redaktion ASM
 "SECRET SERVICE"
 Postfach 1870
 37258 Eschwege

TELEVISIONS



BALLISTIC DIPLOMACY





OASTE

Die deutsche Softwarequelle

MARBLE



CHAOS
Software



Die Fragen ...

Fire Force

Alex hat ein Problem beim Amiga-Game. Er kommt bei der dritten Mission im Bereich Alpha 16 einfach nicht über die \$%&*§)-Mauer. Über eine Antwort würde er sich freuen, da alle anderen Missionen einwandfrei zu schaffen sind und der Aufstieg zur Fire Force-Spezialeinheit nicht an einer blöden Mauer scheitern sollte. ■

Whale's Voyage

1. Wie kann man die geschlossenen Türen öffnen?
2. Wo genau befindet sich Jack auf Lapis, dem man das Erz geben soll, um die 100000 Kredite zu bekommen?
3. Wo ist der Haustürschlüssel, den die alte Frau auf Albens sucht?
4. Wie kann man der Wache auf Sky Boulevard Geld geben, um sie zu bestechen (sie bewacht eine Tür)?
5. Wie kann man Rohstoffe abbauen, und wo findet man welche?
6. Wo kann man sich den Hologramm-Projektor besorgen?
7. Wo findet man das Schrumpf Device, das man mit Gry Morgan benutzen soll, um diesen zu schrumpfen?
8. Wozu braucht man die Blumen, Flaschen, Gläser und Batterien?
9. Was muß man tun, damit die Wache im Hospital von Inoid die Gruppe durch die Tür passieren läßt, hinter der der Doktor arbeitet? ■

Jan Raabe

Bane of the Cosmic Forge

Nachdem man einen Abgrund mit einem Seil samt Haken überwunden hat und in Richtung "Riesenberg" weitergeht, kommt man bei einem Dungeon an eine Zugbrücke mit einer seltsamen Bedienungsanleitung und 6 Schaltern (Federdreher, Trosstreiber, Winde, Sicherheitsschalter, Pumpe, Ausg. Sperre). Kann mir jemand mit dem Code auf die Sprünge helfen? Ich hab's aufgegeben! ■

Eye of Beholder II

Bei Eye of Beholder II ist es mir noch schlimmer ergangen; da bin ich schon im 4. Kellergeschoß hängen geblieben. Man kommt beim dritten Kellergeschoß über eine schwache Wand, die man eindrücken kann, in das 4. Kellergeschoß. Dort ist gleich eine Tür, die hinter einem zufällt, da man eine Kontaktplatte am Boden berührt hat, und man kann nun nicht mehr zurück und auch nicht mehr rasten (Alpträume). Links gibt es mehrere Türen, die direkt an einer Wand enden, rechts ist der Keller wie ein Kreuz angeordnet, vorne hat es auch Türen, die man mit einem Schlüssel öffnen kann. Ich habe zwar einen Schlüssel bei einem Kampf mit einem Krieger erobern können, der

paßt dann jedoch nirgends, und ich komme nicht mehr weiter. Kann mir nicht bitte, bitte jemand helfen? ■

Felix Wetzler

ULTIMA VII/2 Serpent Isle

Wer kann mir mit einer Lösung des gesamten "Test of Knighthood" weiterhelfen? ■

Manuel Schölles

... und ein paar Antworten

Lure of the Temptress

Man muß den Skorl, nachdem man durch Ewans Ladenfenster das Gespräch zwischen Ewan und dem Skorl gehört hat, auf dem Marktplatz ansprechen, und danach muß man ein Gespräch mit Ewan führen, wobei dann nach diesem Gespräch die autom. Sequenz folgt und man sich nun im Schloß befindet. ■

Elviral

Wolfram Heil benötigt, um das Monster mit dem Stein zu besiegen, das magnetische Schwert. Um dieses zu bekommen, geht er folgendermaßen vor: Er geht in den Kirchenraum und setzt dort den Ring, den er bei den Kobolden im Labyrinth gefunden hat, in das Kreuz ein. Nun geht er in den Geheimgang, der sich nach dieser Aktion geöffnet hat. Er nimmt die Krone und liest das Gebet aus der Bibel, die er im Obergeschoß gefunden hat. Nun setzt er der Statue die Krone auf und kann das magische Schwert nehmen. ■

Heart of China

Matthias sollte in diesem Raum mit der Pistole auf die beiden Schlangen schießen. Die andere Schlange beißt Kate, bevor die zweite Schlange erschossen wird (das ist unvermeidlich). Nun muß man auf den Balkon gehen, und mit der Schnur am Vorhang sollte man nach unten klettern und dann mit dem Panzer fliehen. Vor der Festung steht eine Entscheidung an, weil man durch die Kanalisation in die Festung kommen, oder sich mit Hilfe von Chi per Seil und Haken über die Mauer in den Palasthof einschleichen kann. ■

Michael Seifried

Maniac Mansion

Zu den Fragen von Björn:

Mit ein bißchen Hilfe vom Kraft-O-Mat kannst Du das Garagentor mit den Händen öffnen. Die Vorhängeschlösser werden mit einem Schlüssel geöffnet, den man im Swimmingpool findet. Die Schlüsselkarte benötigst Du am Ende des Spiels. Den gelben Schlüssel benötigst Du für das Auto hinter dem Garagentor. Der Hamster ist nicht wichtig. Die Antwort zur Dusche findest Du in der Garage.

Zum Swimmingpool: Ein Mann (1) wartet vor dem Swimmingpool. Mit etwas Hilfe vom Kraft-O-Mat kann ein anderer Mann (2) das Gitter draußen öffnen. Danach geht er rein und öffnet das Ventil am Ende des Raums. Jetzt hat der andere Mann (1) zwei Minuten Zeit, um das Radio und den Schlüssel zu holen. Und sobald er wieder raus ist, dreht der andere Mann (2) das Ventil wieder zu. ■

Tasso Kouroutzidis

Battle Isle

Auf Sascha Mamschens Frage zu Battle Isle gibt es folgende Antwort:

Zuerst sammelt man alle Truppen um das HQ und stellt Gladiators und Crusaders in die erste Reihe, mit denen man alle anrückenden Bodentruppen aufhält (vernichtet). Die Blitz-Panzer nehmen die Flugzeuge unter Beschuß. Die Crusader-Einheiten im Osten sollte man derweil auch Richtung HQ rollen lassen. Alle Einheiten, denen sie begegnen, sollen sie dabei vernichten. Mit den Panzern fällt man dann der gegnerischen Streitmacht in den Rücken. Das HQ wird weiter verteidigt, bis der Gegner alle Einheiten verloren hat; aber man sollte nie in die Offensive gehen. ■

Michael Kim/Park

Star Trek

In der ASM Nr.6 schreit jemand nach Hilfe bei der Mission Nr. 4. Er oder sie hat Schwierigkeiten, mit der Enterprise in Funkkontakt zu treten. Hier mein Vorschlag:

Nachdem man die beiden Elasi-Piraten-schiffe im Sternensystem Harlequin in die Flucht geschlagen hat, findet man im Harrapa-System Harry Mudd in seinem Alien-Schiff und beamt zu ihm rüber. Nach dem nun folgenden Plauderstündchen mit Mudd sollte man sich unbedingt genau im Raum umsehen. Folgende Gegenstände werden sofort von Kirk annektiert: Eine gelbe Kugel in der Kiste links (fungiert später als Speichermedium), ein seltsames Gerät in der Kiste davor sowie eine Linse, die am Boden liegt. Die Kiste kann mit dem seltsamen Gerät kombiniert werden. Zusammen ergeben beide die Waffe, hinter der die Elasi-Piraten hersind.

Danach geht man weiter in den Raum im Vordergrund. Dort findet man die Waffenzentrale mit einer großen Kanone. Links vor der Kanone ist ein dreieckiges Schaltpanel, das man Spock benutzen läßt. Die blauen Schalter unten aktivieren die Kanone, die gelben deaktivieren sie wieder, und der rote Schalter an der Spitze würde sie abschießen – wenn sie funktionieren würde. Wenn man Spock die rote Taste betätigen läßt, schlägt er einem vor, die Waffe mitzunehmen. Das nimmt man besser an. Man merkt nun jedoch, daß man wegen Störungen (zu schwaches Funksignal) keine Verbindung mehr zur Enterprise hat.

Der Raum im Vordergrund rechts ist die Medo-Station des Schiffes, die Tür links von der Medo-Station führt in die Zentrale. Dort läßt man Spock die Konsole untersuchen. Er findet zu dieser Zeit jedoch bloß heraus, daß die Aliens auf der Basis 6 gerechnet hatten.

Nun geht man wieder in den Computerraum (Bibliothek) im Vordergrund links. Dort läßt man wiederum Spock das komische Ding mit den vier Pfosten in der Mitte des Raumes untersuchen. Er wird dann vorschlagen, seinen Tricoder mit demjenigen von Pille zu kombinieren. Das macht man einfach, indem man Pille seinen Tricoder mit dem Bibliotheks-Computer benutzen läßt. So kann

sich Spock die nötigen Infos runterziehen. Nun kann man die ganzen Daten der Aliens noch auf der gelben Kugel, die man vorher mitgenommen hat, abspeichern (gelbe Kugel mit Computer benutzen), weil Mudd den Computer später zerstören wird. Wenn man jetzt in die Zentrale zurückgeht, kann Kirk, dank der neu erworbenen Kenntnisse, über die Konsole Funkverbindung mit der Enterprise aufnehmen. ■

Felix Wetzler

Abandoned Places

Andreas Schmischo verrät Gabriele, daß sie die Eingänge vergebens sucht, es gibt sie nicht. Die Isle of Lament kann man jedoch besuchen, wenn man sich genau in der Mitte zwischen Turm und Voltorn ein wenig umsieht. ■

Ultima Underworld II

Vl'Hurg hatte einige Fragen über Ultima II. In den Ice Caverns muß man Altaras Stab an der Stelle verwenden, wo der Geist Beatrice anzutreffen ist. Marc hat Dostag folgendermaßen besiegt: beim Gespräch mit ihm muß man seine Narbe ansprechen, da er einen dann zum Duell fordert und man sich eine Arena aussuchen kann. Man sollte in der Arena of Earth kämpfen und vor dem Kampf den Spruch "Missile Protection" (Grav Sanct Por) anwenden. Jetzt bleibt man auf Distanz, da Dorstags Bolzen keinen Schaden anrichten können und beharkt ihn mit Pfeilen, Bolzen, Zaubersprüchen oder Zauberstäben (Deadly Seeker, Fireball...). Nach einigen Treffern sollte er sterben und einen Black Rock Gem zurücklassen. Die FLAM-Rune gibt es in der Secure Vault, einem Teil der Mage Academy. Alternativ tragen im Grab des Praecor Loth (Level 4) der Lichee Lord Umbria und der Lichee Lethe diese Runen. In Killorn Keep findet man den Blackrock Gem in dem Raum hinter den vier Kerzen auf dem Boden. Wenn man die Kerzen entfernt, kommt man in einen Raum, in dem einige Headlesses das gesuchte Black Rock Gem bewachen. ■

Marc Blasig

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

**SUPER-
STARK**

Bazaar

Science-Fiction-Corner



U.S.S. ENTERPRISE STARSHIP

- Detailed Plastic Model Kit
- Over 18" Long Assembled
- 2 Display Stands Included
- Authentic Decals

Originalgetreue Bausätze, wie immer komplett mit Aufkleber und Ständer (ohne Bemalung). 1701-D (links) oder 1701-A (unten) jeweils zum absoluten Hammerpreis von

nur **49,95**



X-Wing Fighter

Maßstabgetreue Nachbildungen des X-Wing-Fighters. Als Klebmodell (oben) für

37,95

oder Snap-Modell für

nur **27,95**

Heiß!



AT-AT Klebmodell

nur **37,95**

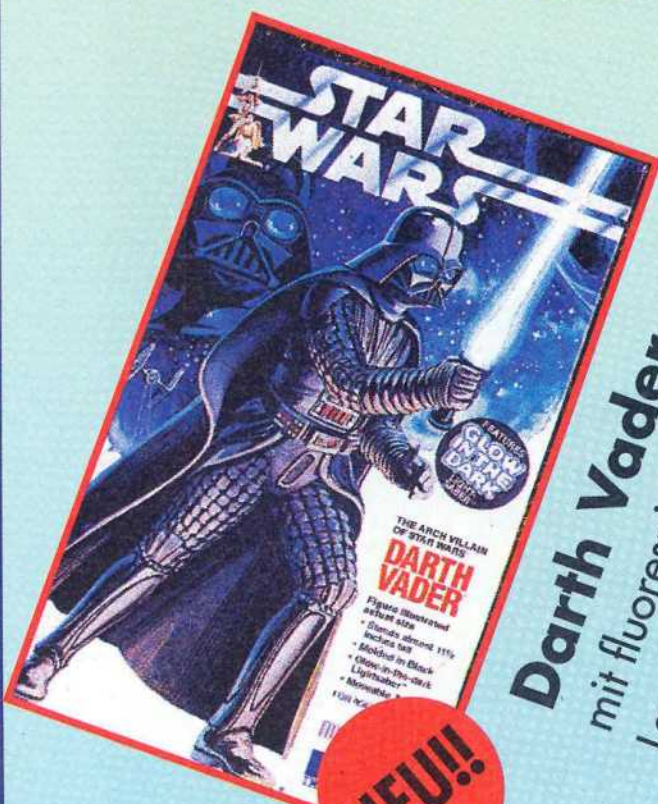
NEU!!



Tie-Interceptor als Snap-Bausatz für

nur **27,95**

Heiß!



Darth Vader
mit fluoreszierendem
Laserschwert

nur **39,95**

NEU!!

Letzte Meldung!

Millennium Falcon,
supergroßer Bausatz

59,95

Maniac Manson II



Anzupreisen braucht man diesen Knüller bestimmt nicht!

nur **99,95**

Der Tophit!

Curse Of Enchantia



Willkommen in Enchantia!
Der Adventure-Volltreffer
vom November. Ein super
Teil mit ASM-Hitstern, jetzt
zum absoluten
Wahnsinnspreis von sage und
schreibe

nur **49,95**

Preisverdächtig

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**, nach Reihenfolge des Bestelleingangs. Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte!**

Telefonische Bestellannahme (24h!)

(05651) 929-103

Bazar

MEGA-GUNSTIG

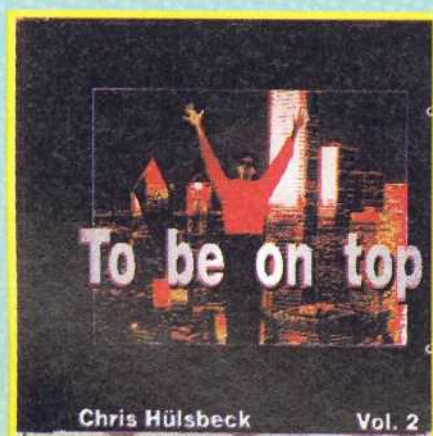
Apidya von Chris
Hülsbeck **24,95**



CD-Power Musik

3 CD-BOX
Die Titelmusik der alten Star-
Trek-Folgen für

34,95



Shades
für

23,95



To be on top
für

29,95



Die fantastischen Vier,
"Vier gewinnt"

29,95



"Reggae Nights Vol. 2"

29,95



Bob Dylan,
"Greatest Hits"

21,95

Aufgepaßt!

CDs

CDs

R.E.M., "Everybody Hurts"
(Maxi-CD)

11,95 DM

Frankfurt Trax, "House of Phuture"
(17 Titel mit aktueller Dance Pool Musik)

29,95 DM

Simon & Garfunkel, "Greatest Hits"
(inkl. Mrs Robinson, The Boxer, Sounds of Silence, usw.)

29,95 DM

Wing Commander (Amiga)
in Deutsch

47,95

oder Englisch

34,95

Michael Jackson,
"Dangerous"

29,95



Spin Doctors, "Pocket full of Kryptonite"
(über 70 Minuten heiße Musik)

29,95 DM

Singles "Original Soundtrack"
(Die Musik zum aktuellen Kinofilm)

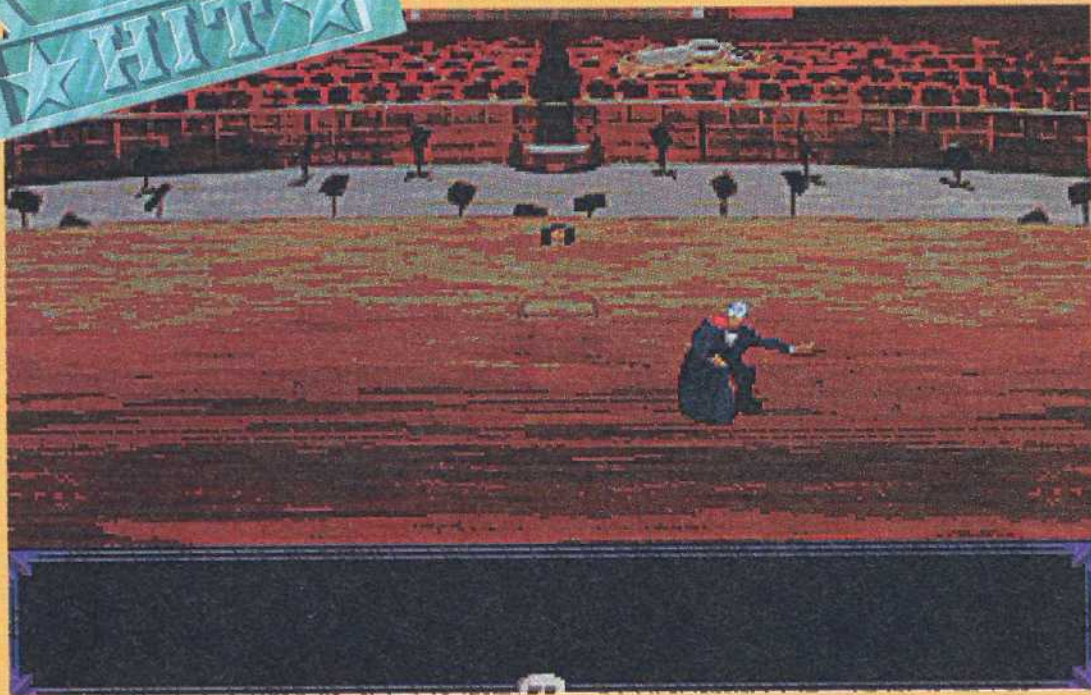
29,95 DM

Headful of Rock
(limitierte Auflage zum Superpreis)

12,99 DM

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**, nach Reihenfolge des Bestelleingangs. Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte!**

**Telefonische Bestellannahme (24h!)
(05651) 929-103**



▲ "Auf die Bühne, Mr. Phantom!" – "Ist ja schon gut, ich komm' ja schon."

RETURN OF THE PHANTOM

System: PC, empf. VK-Preis: 119,95 DM, Hersteller: Microprose, 82319 Sarnberg, Muster von: Hersteller.

Wenn sich die Zeiten auch ändern, gute Stories leben ewig. Als im Jahre 1981 den Besuchern des Pariser Opernhauses der tonnenschwere Kronleuchter auf die Köpfe fällt, vermuten die Patrone des Theaters gleich, daß hier Erik das Phantom seine Hände im Spiel hat.

Erik, ein Steinmetz skandinavischer Herkunft, hatte sich im Jahre 1881 in die Hauptaktrice Christine Daaë verliebt. Leider war die Zuneigung ziemlich einseitig gelagert, da Eriks Gesicht seit seiner Geburt fürchterlich entstellt war, weshalb er zum Tragen einer Maske genötigt war.

Allerdings war der Knabe ein begnadeter Sänger und obendrein auch noch mit allerlei Taschenspielertricks recht gut bewandert. Die ablehnende Haltung der schönen Sängerin trieb den jungen Mann in den Wahnsinn, und er beschloß,

den Traum seiner schlaflosen Nächte nötigenfalls auch mit Gewalt zu ehelichen.

Im Rahmen der Zwangsvermählung kam es dann zu den Unruhen, in deren Verlauf auch der eine oder andere Theatergänger mittels Kronleuchter geplättet wurde. 1881 wurde Erik von Raoul de Chagny dann so lange durch das Opernhaus gejagt, bis es in den Katakomben endlich gelang, die Diva zu befreien und das Phantom zu töten.

Die Leiche des Phantoms wurde allerdings niemals gefunden, und der Detektiv und die Diva hatten sich aus

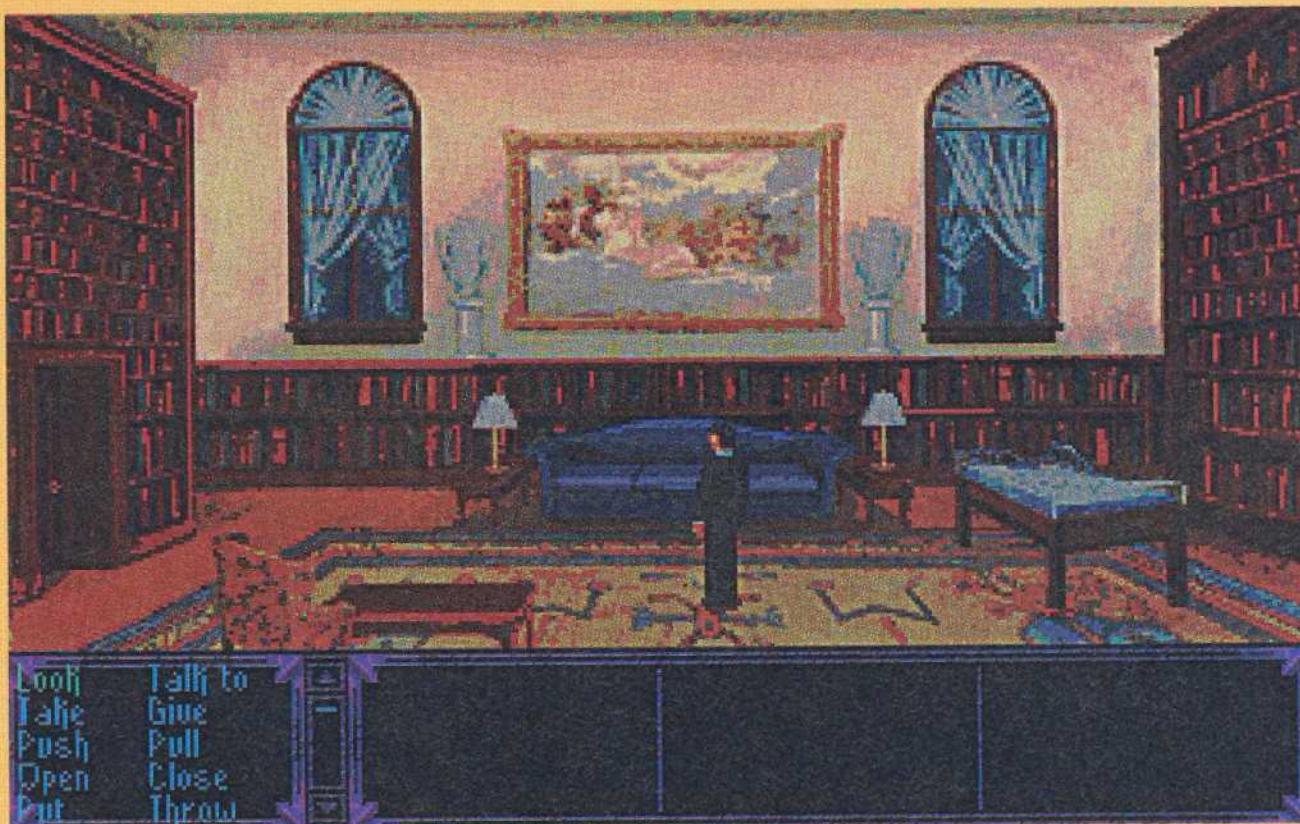
Das Phantom der Oper sollte sich auch mal eine neue Ausgabe des "Book of Dirty Tricks" kaufen. Hundert Jahre nach seinem Tod fällt der klassikbegeisterten Horror-gestalt nichts Besseres ein, als wieder einmal mit Kronleuchtern nach Theaterbesuchern zu werfen.

Krawall in

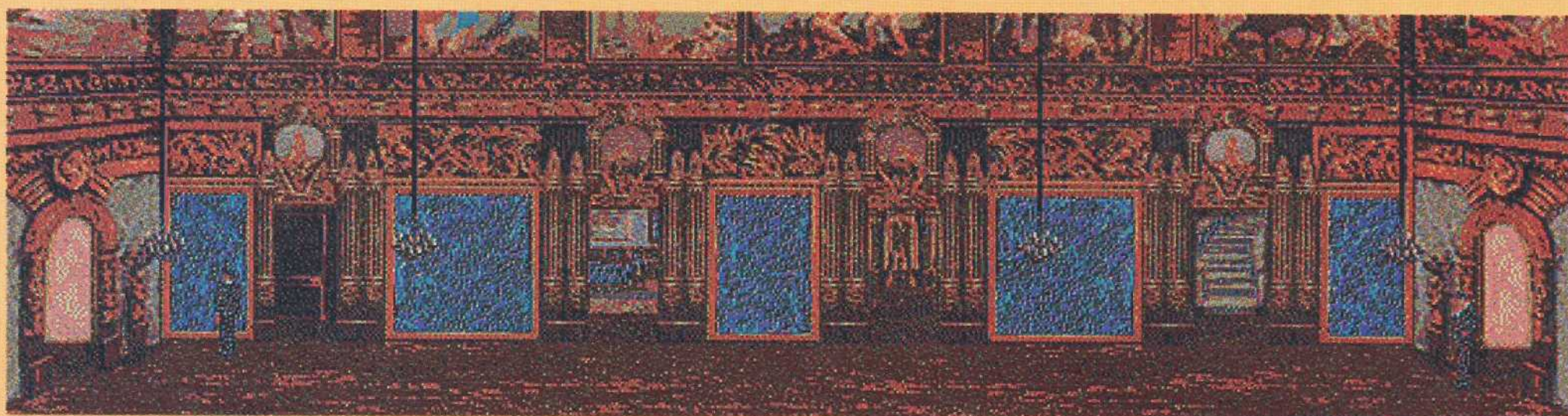
Sicherheitsgründen damals gleich nach Skandinavien abgesetzt. Bei späteren Umbauarbeiten wurde jedoch ein Skelett gefunden, in dessen Besitz sich die Partitur für eine komplette Oper namens "Don Triumphant" befand. Das Skelett wurde fortan als Leiche des manischen Lampenschmeißers (Scheinwerfer, harhar) angesehen.

Hundert Jahre nach den Ereignissen fällt der Kronleuchter erneut. Da das ausgerechnet bei der Uraufführung von "Don Triumphant" passiert, die Hauptdarstellerin ebenfalls Christine heißt und noch dazu um diverse Ecken mit dem damaligen Entführungsoffer verwandt ist, fällt der Verdacht sofort auf Erik. Der eiligst herbeigerufene Polizeiinspektor Raoul (wie soll er auch sonst heißen?), hat nun das Problem, einen Attentäter fassen zu müssen, der schon seit hundert Jahren tot ist!

Noch während der Fahnder mit seinen Ermittlungsarbeiten beschäftigt ist, schlägt das Phantom erneut zu



▲ Da hängt ein Schinken an der Wand



▲ So ein Foyer macht schon was her

und bringt Christine vor den Augen des Inspektors um. Bei der anschließenden Verfolgungsjagd schleudert Erik den Inspektor von der Bühne. Als dieser wieder

Inspektor bis zur Behausung des Phantoms, wo er Christine befreien und das Phantom empfindlich schlagen kann. Nach einer romantischen Bootsfahrt durch die Katakomben wähnt sich der Inspektor schon am Ziel, aber Erik schlägt erneut zu. Der letzte große Show-down findet auf dem Kronleuchter statt, von dem aus man schließlich wieder ins Jahr 1881 zurückgelangt.

Hier lebt jedoch Christine wieder, und keiner glaubt Raoul seine Story. War alles nur ein Traum? Wohl kaum, denn in der Schlußsequenz sieht man, daß Erik fröhlich winkend auf der Empore steht und sich bereits wieder nach wurfgeeigneten Beleuchtungskörpern umsieht. Ob man dem Phantom wirklich nicht den Garaus machen kann oder ob das Abschlußwinken ein Sequel in Aussicht stellt, wird die Zukunfterweisen.

Microprose hielt sich beim Aufbau der Story ziemlich an die 1911 von Gaston Leroux geschriebene Novelle. Die Geschichte zählt zu den Klassikern der Horrorliteratur und wurde bereits mehrfach für Film und Bühne umgesetzt. Bekanntester Film ist die bereits 1952 in den Universal-Studios abgedrehte Stummfilmversion mit Lon Chaney in der Hauptrolle. Spätestens seit der Uraufführung des Erfolgsmusikals von Andrew Lloyd-Weber für die in Hamburg extra ein neues Schauspielhaus, die Flora, gebaut wurde, erlebt das Phantom einen späten Popularitätsschub. Zur Verwirklichung des grafisch einwandfreien Adventures hat Microprose das Adventuressystem von Rex Nebular wieder ausgebaut. Sicherlich hängt die Steuerung in Tarnfarben und Winzschrift hinter der moderner Iconleisten, mit denen andere Adventures gesteuert werden, hinterher. Das Manko wird aber durch die opulente Grafik des Games wieder wettgemacht. Die Räume sind mit all dem Zierrat und

Pomp ausgestattet, den man in einem uralten Opernhaus erwarten kann.

Beinahe filmreif sind die Beleuchtungs- und Schatteneffekte. Wenn Christine vor dem Spiegel ihre Tanzschritte probt, verfallen Adventure-Freaks in ehrfürchtiges Staunen. Die Rätsel sind zwar nicht so zahlreich, jedoch alle recht logisch und nach einigen Anläufen durch Überlegung zu knacken.

Etwas nervig ist das Herumirren in den Katakomben, da die vielen Teleporter und das Raumdesign einige Verwirrung aufkommen lassen. Mittels aus der Zukunft importierter Scheinwerfer-Farbfilter läßt sich jedoch nach Hänsel-und-Gretel-Manier ein Weg finden (Dank an Andrea für den Hint).

Auch Sound und Sprachausgabe sind stimmig und locken den Spieler immer wieder zum Tüfteln. Als kleines Bonbon hält das deutsche Handbuch noch eine Minibiographie von Erik und seinen Verfilmungen bereit. Na dann, auf in die Oper!

tom

der Oper

aufwacht, befindet er sich hundert Jahre in der Vergangenheit und hat die Gelegenheit, die damalige Diva Christine Daaè persönlich kennenzulernen.

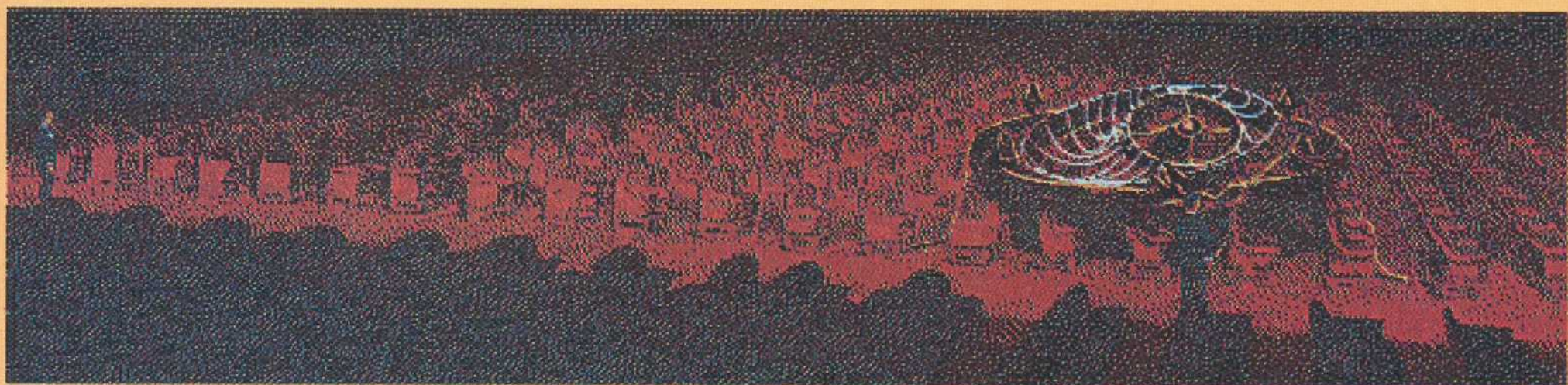
Barocker Schocker

Auch diese Begegnung dauert jedoch nur sehr kurz, da die Schauspielerin während einer Vorführung entführt wird. Raoul nimmt wieder die Verfolgung auf und landet in den Katakomben, wo es von Irrgängen und Teleportern nur so wimmelt. Durch die Verwendung aus der Zukunft mitgebrachter Gegenstände schafft es der

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	12
Steuerung.....	9
Handlung.....	11
Atmosphäre.....	12
Gesamtnote.....	11

»SEHR GUT«



▲ Diagnose: Schrauben waren lose

ACHTUNG!

AKTION

Jahrgang 1989 komplett
nur **60,- DM**

Jahrgang 1990 komplett
nur **60,- DM**

Jahrgang 1991 1-7, 11, 12
nur **55,- DM**

Jahrgang 1992 komplett
nur **69,- DM**



**Beides zusammen zum
Wahnsinnspreis von**

Rechnet mal nach,

Für den



kriegt Ihr das



Die Auslieferung erfolgt nach der Reihenfolge des Bestelleingangs, solange der
Bitte benutzt die Bestell-Karte im Heft oder

ACHTUNG!

HITZESCHLAG

ACHTUNG!



einzel
89,- DM

Lost Vikings Der Original-Spielehit!

(komplett in Deutsch für PC oder Amiga)

99,- DM

solange
der Vorrat
reicht!

wieviel Ihr spart !

und das



und noch eine



ACHTUNG!

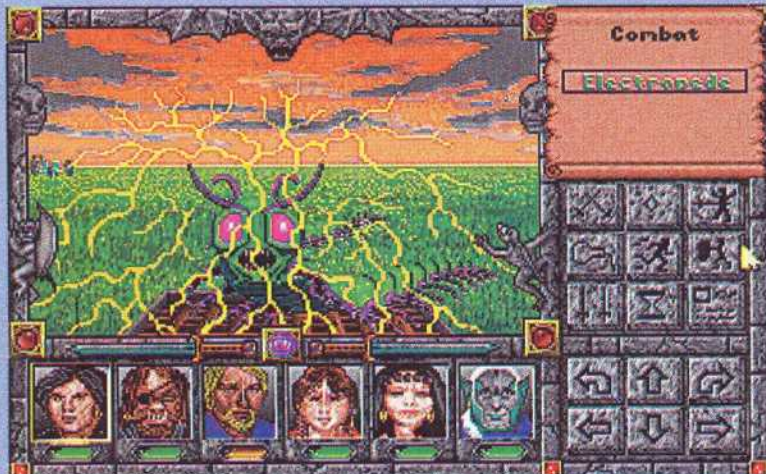
Vorrat reicht! (zuzüglich 6 DM Versandkosten, Aktionspreis Ausland: 129,- DM)
bestellt telefonisch unter: 0 56 51/929- 103

Magische

DARKSIDE OF XEEN

System: PC, (mind. 2 MB RAM, VGA, 16 MB auf Festplatte), VK-Preis: ca. 110 DM, Hersteller: New World Computing, USA, Muster von: Softgold, 41564 Kaarst.

Zirka 16 Millionen Sekunden sind vergangen, seit der 4. Teil von Might & Magic, der magischmächtigen Odyssee durch die Fantasiewelt Xeens, erschienen ist. In seiner schier unendlichen Gedankenflut hat es Jon



▲ Nicht doch, das kitzelt

van Caneghem, seines Zeichens Entwerfer dieser Traumwelten, verstanden, die Xeenwelt um eine neue, düstere Seite zu erweitern.

Blenden wir ein wenig zurück: Im dritten Teil haben die Adventure-Freaks förmlich nach mehr Abenteuern und noch mehr Rätseln geschrien, und Jon van Caneghem hat diese flehenden Worte erhört und ihnen Might & Magic IV – Clouds of Xeen geschenkt. Der Oberböse-



▲ Wohl mit dem Finger in die Steckdose gekommen?

Grüß Gott, Herr Ork. Lange nicht gesehen und doch gleich wieder-erkannt. Sie sehen: So riesig sie auch ist, auch die Welt von Xeen ist in dieser Beziehung klein.

wicht Lord Xeen war in den Körper des leidgeplagten Monarchen hineingeschlüpft und hat die Macht an sich gerissen. Der einzige, der helfen kann, ist Crodo, der weise Berater des Monarchen. Lord Xeen hatte ihn in den Kerker geworfen und dachte, Crodo würde ihm so nicht mehr ins Gehege kommen. Doch falsch gedacht: Crodo überträgt sechs Auserwählten die Aufgabe, Xeen zu befreien.

Und Du, der Du zu den Auserwählten zählst, die mit vereinten Kräften bis zur bitteren Neige Xeen durchirrt, durchrätst und durchkämpft haben, hast diese Aufgabe prächtig gemeistert und letztlich im Wolkenreich von Xeen die Früchte Deiner Arbeit ergattert. Nun kannst Du sie endlich benutzen! Was? Na, die Pyramiden, die Dich zur dunklen Seite Xeens hinübergeleiten, wo noch härtere Abenteuer auf Dich warten. Damit sind wir just wieder in der "Gegenwart" gelandet.

Auch auf der dunklen Seite Xeens warten die altbekannten Ork- und Monstergesichter. Daneben tauchen aber auch grauslig-nette neue Monster auf, die nur das eine in ihren unschönen Schädeln haben: Deiner armen Abenteuerseele das Licht auszupusten. Sei also auf der Hut, wenn Du Dein neues Abenteuer in Castle View Town beginnst.

Diesmal ist es Alamar, der die liebenswürdigste Königin Kalindra in Ketten gelegt und das Land unter seine Herrschaft gebracht hat. Du mußt Dich mit sechs wackeren Helden auf die Reise begeben, um der Tyrannei Alamars für immer ein Ende zu bereiten. Dabei kannst Du den etwas weniger strapaziösen Ich-geh-meilenweit-für-eine-...-Weg der unendlichen Abenteuer oder aber den Ich-hau-dich-aus-den-Klamotten-Weg der Warriorwählen.

Damit der gewählte Weg Dich nicht allzu hart frustet, wurden so nette Features wie das Automapping fest eingebaut. Einblendbare Notes geben Dir jeder Zeit Infos, was Du noch zu erledigen hast. Der absolute Clou ist jedoch die Möglichkeit, beide Welten zu einer gigantischen Fantasiewelt zusammenzulegen.

Gigantisch wird's dann im wahrsten Sinne des Wortes, tummeln sich doch 30 satte MB auf Deiner Festplatte ("Wenn's schee macht"). Praktisch sieht das so aus: Befinden sich "Clouds of Xeen" und "Darkside of Xeen" in einem Verzeichnis, dann heißt das Rechen-



▲ Hicks, war wohl 'n büschen viel Farbstoff

Zeiten

ergebnis nicht 1 plus 1 gleich 2, sondern es entsteht eine Überwelt, in der Du die verschiedensten Aufgaben lösen kannst.

Auch glänzt das Spiel durch hübsch gezeichnete Grafiken, dezent ruckelnde Animationen, eine gewisse Aufgeräumtheit und nicht zu komplexe Spieleszenen. Für die Spieler bedeutet das: Selbst Xeen-Neulinge kommen rasch zurecht. Wer Monster im peppigen 3D-Look liebt, gerne auf rund 100 Zaubersprüche zurückgreift, lieber ruhig und ohne Hast im Kampf auf seine Waffen zurückgreift ("Welches Schweinderl hätten's denn gerne?") und sich lieber als Wanderer



▲ Och, sind die aber niedlich

zwischen zwei Gigantowelten betätigt, der findet in Darkside of Xeen genau das richtige Abenteuer.

vb

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»GUT«

Schönes Biest oder biestige Schöne?

DIE SCHÖNE UND DAS BIEST

System: PC, empf. VK-Preis: 119,95 DM, Hersteller: Infogrames, Frankreich, Muster von: Bomico, 65451 Kelsterbach.

Ein Millionenpublikum hat die zauberhafte Story im Kino erlebt. Schon der Name Walt Disney bürgt für Qualität, und auch Infogrames hat sich im Software-Bereich einen Namen gemacht. Was also, wenn beide zusammentreffen? Doppelte Qualität?? Fast getroffen: ein grafischer Leckerbissen gepaart mit viel Spielwitz ist das Ergebnis.



▲ Hick, zu viel gesoffen...

Spielspaß von 9 bis 99 für jung und alt verspricht das Spiel, und ich kann dieser Beteuerung nur beipflichten. Schnell und einfach sind die 2 Disketten installiert (was in der heutigen Zeit doch eher seltener ist!), und schon warten Belle und das Biest darauf, gemeinsam mit Euch diverse Abenteuer zu bestehen.

Nach dem Start werden selbst dem popeligen PC-Speaker noch melodische Laute entlockt. Eine Soundkarte solltet ihr aber schon Euer eigen nennen, um in den wirklich wahren Klanggenuß zu kommen. Danach kommt's aber gleich hammerhart:



▲ Wo is' bloß meine Brille?

In einem wunderschönen Land, vor gar nicht allzu langer Zeit war eine Biene... – huch Biene? Maja?? Total falscher Film! Es war einmal...: So fangen alle Märchen an – schon besser –, und wir sind beim Thema: Die Schöne und das Biest.

sieben Zwergen), lebt das Biest. Es lebt aber nicht alleine, sondern hat eine Vielzahl Bediensteter. Dabei steht nicht Tante Minna in der Küche, sondern vielmehr tauchen einige verzauberte Gegenstände auf.

Der gute Herr von Unruh, kümmert sich um die Zeit, Herr Lumiere, der Leuchter, bringt Euch aus dem Spiel raus, Madame Kommode besorgt die Wäsche, der wuselige Mop Frau Federwisch hilft im Garten, die Kaffeekanne Madame Pottine sieht in der Küche nach dem Rechten, und die Tasse Tassilo führt mehr oder weniger durchs Programm.

Und natürlich gibt's da auch noch die schöne Belle, die vom Biest gefangengehalten wird. Das muß versuchen, die Liebe Belles zu erlangen, bevor das letzte Blatt einer Zauberrose fällt.

Tanzende Tassen und lächelnde Leuchter?

Um zum einen ein wenig Freude in das triste Schloßleben zu bringen und zum anderen Belle von der Liebensgewürzigkeit ihres Herrn und Meisters zu überzeugen, beschließen die Gegenstände, einen Ball zu Ehren Belles zu veranstalten. Leichtsinnigerweise haben die Gegenstände wenig Zeit für die umfangreichen Vorbereitungen eingeplant, und sie warten ganz dringend auf Hilfe. Und just an dieser Stelle könnt ihr den verzauberten Wesen unter die sprichwörtlichen Arme greifen. Eure Aufgaben sind dabei ganz unterschiedlich:

Lumiere, der ewig lächelnde Leuchter möchte dem Publikum seine fantastischen Künste zum besten geben. Mit verbundenen Augen balanciert er auf der Supertorte herum, und ihr müßt ihm helfen, die Kirschen einzusammeln.

Eine knifflige Aufgabe, die Auge und Ohr erfordert, hat sich Herr von Unruh ausgedacht. Er sucht die richtigen Noten für den abendlichen Ball und zeigt Euch in der Bibliothek geheimnisvolle Zeichen. Hier müßt Ihr Euren Hirnkasten etwas anstrengen und ihm die richtige Reihenfolge nennen. Im Garten wartet die wuselige Frau Federwisch, um mit Euch gemeinsam Blumen zu pflücken. Leichter gesagt als getan, denn ein Schneesturm hat



▲ Langsam wird mir der Hintern kalt

Supergrafik, die einen vom Hocker reißt.

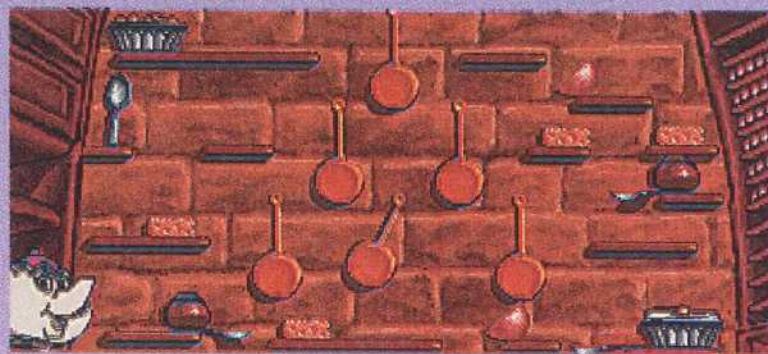
Doch nun zur Story: In einem verwunschenen Schloß, jenseits der großen Berge (nein nicht bei den

sie allesamt mit Schnee zugestäubt, und Ihr dürft suchen.

Die Waschküche ist das Reich der resoluten Madame Kommode. Dort dürft Ihr der Guten beim Wäschesortieren helfen.

Schwierig wird's dann noch in der Küche, wo die gemütliche Frau Pottine das Festmahl zubereitet. Die Eier scheinen sich verlaufen zu haben und finden den richtigen Weg nicht mehr. Mit Euren Filigranhänden dürft es Euch aber nicht schwerfallen, der guten Frau zu helfen und so zum Gelingen des Festes beizutragen.

“Die Schöne und das Biest” ist ein Abenteuer der etwas anderen Art. Richtige Adventure-Freaks sind hier eigentlich nicht gefordert, und in die Education-Ecke möchte ich das Spiel auch nicht einordnen. Also lassen wir die Einordnererei sein und sagen einfach, wie es ist: Ein tolles Spiel mit



▲ Ja, wo laufen sie denn?

super Grafiken und einem märchenhaften Sound, an der die ganze Familie ihren Spaß hat. Die Minis werden genauso gefordert wie die Maxis, und wie heißt es so schön: Mit “Tiemwörk” klappt's nun mal besser. ■

vb

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»SEHR GUT«

Zauber, Geister, Voodoo-Meister

Selbst Krimi-Altmeister Alfred Hitchcock würde vor Neid erblassen, wenn er die Story zum neuesten Sierra-Adventure Gabriel Knight lesen würde.



▲ Hier findet Winni der Bücherwurm reichlich Nahrung

GABRIEL KNIGHT
-Preview-

System: PC, Hersteller: Sierra On-Line, USA, Muster von: Hersteller.

Hilfe, überall Feuer und dort die wunderschöne Frau mitten drin. Da der Baum, was hängt denn

näher mit dem Thema Voodoo beschäftigt, ist es ganz schlimm geworden. Mosely, sein Freund aus Highschool-Zeiten, hat ihm bislang reichlich Material für seine Krimis besorgt. Sitzt ja auch direkt an der Quelle, der Gute. Als Detective des Police Departments hat

doch romantische Szenerie dargestellt. Die Spielcharaktere zeichnen sich ebenfalls durch einen leicht melancholischen Touch aus. Gabriel Knight prä-

er immer interessante Stories auf der Pfanne. Doch nun, bei dieser neuen Horrorstory, läuft's doch ein bisschen daneben: Aus dem geplanten Horror wird auch noch Realität. New Orleans im Jahr 1933: Die ganze Stadt lebt in Angst und Schrecken. Eine Serie brutaler Ritualmorde hält die Stadt in Atem.



▲ Die Leiche hat sich aber fotogen in Szene gesetzt

da für ein Typ am Ast? Das Gesicht kenn' ich doch! Nein, das bin ja ich.

Schweißgebadet wacht Gabriel Knight auf. Puh, schon wieder dieser gräßliche Alptraum, hört das denn gar nicht auf? Was war das noch? Schlangen, die sich in Dolche verwandeln, so ein komisches Feuerrad am Himmel und dann noch dieses merkwürdige Medail- lon. Was war da noch drauf? Ach ja, richtig: Ein Löwe kämpft mit einem Drachen.

Böse Alpträume plagen Gabriel Knight, den leidgeprüften Helden unseres Adventures. Seit er sich für sein neues Buch etwas

Wer ist dieser augenscheinlich wahnsinnige Psychopath, der reihenweise Leute um-

bringt? Und was soll das ganze mit dem Voodoo-Zauber? Und überhaupt, wieso habe ich eigentlich diese merkwürdigen Alpträume? Seit ich mit dem komischen Buch angefangen habe, werden's immer mehr. Ob es da irgendeine Verbindung zu den Morden gibt? Fragen über Fragen. An dieser Stelle steigt Ihr in das Geschehen ein. Eure Aufgabe besteht darin, Gabriels Rolle zu übernehmen und ein bisschen Licht in das Dunkel zu bringen. Wahrlich keine leichte Aufgabe. Ganz im Stil der Batman-Filme wird eine düstere und



▲ Was macht denn Omas Staubwedel hier?

sentierte sich als psychologisches Adventure, das in vier unterschiedlichen Handlungsebenen abläuft, die aber alle direkt miteinander verbunden sind. Sierra On-Line hat mit diesem Spiel eine neue Art Adventure kreiert. Besonders interessant ist das neue Icon-Menü, das das Spiel wesentlich schneller macht.

Faszinierend: die Mischung aus 3D- und hochauflösender Grafik, und das Ganze wird mit einem Sound untermalt, der absolut die düstere Atmosphäre der spannenden Story trifft. Wie gesagt: Altmeister Hitchcock hätte seine Freude dran. ■



▲ Im Park jassen die Jazzer, bis die Schwarte kracht

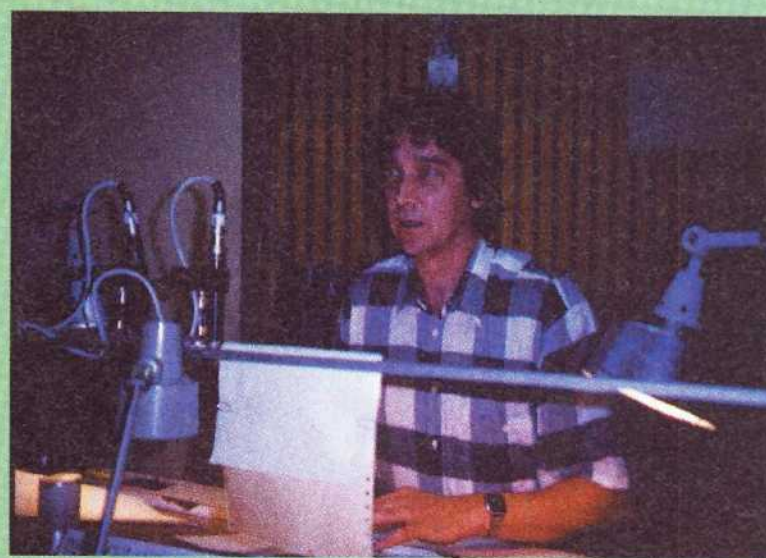
Auch mal spazieren gehen...

Zeit: Mittwoch, 30. Juni, 10 Uhr früh, beste "Hausfrauen-Sendezeit". Ort: ein enges Hörfunkstudio in den Räumen des Deutschlandsenders Kultur. Der klobig wirkende Gebäudekomplex in der Nalepastraße 10-50, der den Sender beherbergt, liegt im Ostteil der Stadt, der ehemaligen Hauptstadt der DDR". Der DS Kultur hat eine bewegte Geschichte hinter sich: Zusammengeschlossen aus den ehemaligen Rundfunkanstalten "DDR II" und "Stimme der DDR" steht der Sender nun unter der Aufsicht von ARD und ZDF und soll im kommenden Jahr in dem geplanten bundesweiten Deutschlandradio (aus Deutschlandfunk, RIAS Berlin und DS Kultur) aufgehen. Viele ostdeutsche Rundfunkjournalisten, die hier nach der "Wende" auf die Chance zu einer unabhängigen Programmgestaltung gehofft hatten, stehen vor einer ungewissen Zukunft. Im Moment sendet DS Kultur klassische Musik, Features und Diskussionen über gesellschaftliche, politische und andere anspruchsvolle Themen. Nicht gerade ein Jugendprogramm? Stimmt, aber die Sendung am 30. Juni richtete sich auch mehr an die Leute außerhalb der "Kinderzimmer" – nämlich an die Eltern und Lehrer.

Dabei in Berlin am runden Tisch: Anne Glade vom Institut für Entwicklungsplanung und Strukturforchung in Hannover, Susanne Grams von der Landesmedienanstalt Berlin-Brandenburg, Thomas Długaiczky als Computerspielberater im Förderverein für Jugend- und Sozialarbeit, Berlin, und ein nicht ganz ausgeschlafener Peter, Chefred der ASM. Hinter dem Regiepult: Redakteur Dr. Joachim Baumann vom DS Kultur. Live per Direktleitung aus einem Münchner Studio des Bayerischen Rundfunks waren zwei weitere Teilnehmer zugeschaltet: Uwe Fürstenberg von Microprose und der streitbare Dr. Bernd Schorb vom Münchner Institut für Jugend, Film und Fernsehen. Nachdem jeder der Teilnehmer die Arbeit seines Instituts oder Vereins vorgestellt hatte, ging das Gespräch zur Sache: Die Helden von Videofilmen oder Computerspielen, so hieß es, stellen die Leitbilder für heutige Kinder und Jugendliche dar. Spiele, in denen Gewalt ausgeübt wird, würden falsche Konfliktlösungsmodelle für die Wirklichkeit liefern. Einwand von Peter: Vielleicht bevorzugten gewalttätige Leute tatsächlich brutale Spiele — aber deswegen brauche man doch noch nicht zu meinen, daß solche Spiele normal veranlagte Leute zur Gewalt hin beeinflussen. Ein paar Zitate

"Wissen Eltern, was in den Kinderzimmern passiert?" – Nein, das ist nicht etwa der Untertitel eines "Schulmädchen-Reports" aus den 70er Jahren. So hieß vielmehr eine Live-Gesprächssendung des Deutschlandsenders Kultur aus der Reihe "Kontrovers" zum Thema "Videospiele und Jugendschutz". Am runden Radio-Tisch trafen sich Fachleute, pädagogisch Engagierte und wissenschaftlich Berufene – außerdem war noch Peter von der ASM dabei.

aus ASM-Leserbriefen. Widerspruch aus München: Die angebotene Gewalt auf dem Bildschirm schaffe sich schon ihre Nachfrage, und angesichts einer mehr und mehr gewaltgeprägten Umwelt müßten Medienschaffende, Eltern und Erzieher gleichermaßen ihre Mitverantwortung erkennen. Uwe Fürstenberg, auf kriegerische Flugi-Spiele angesprochen, versicherte, das Militärische trete gerade bei Microprose immer mehr in den Hintergrund. Außerdem würden diese komplizierten



▲ Joachim Baumann moderierte die Live-Sendung

kein Zugang zur Welt des Computerspiels. Auf dem Bildschirm kracht und schießt es – das kann ja nur schlimm und schädlich sein. "Lassen Sie sich von Ihren Kindern erklären, was sie an den Spielen fasziniert." Thomas Długaiczky: "Die Kinder sollen sich mit den Inhalten auseinandersetzen. Es gibt Spiele, die soziales Verhalten positiv beeinflussen, und welche, die echt gefährlich sind. Eltern sollten nicht rundheraus verbieten, allenfalls Zeitgrenzen setzen." Dr. Schorbs Empfehlung: "Medien gemeinsam nutzen. Ansonsten: Auch mal spazieren gehen, sich mit den Kindern hinsetzen, 'ne Tasse Tee trinken und reden.'" ■

SZ



▲ In diesem kasernenartig aussehenden Komplex ist der DS Kultur untergebracht

Spiele ohnehin eher von Erwachsenen benutzt. Der Verband der Unterhaltungssoftware-Industrie Deutschland entwickle zur Zeit eine Art freiwilliger Selbstkontrolle, ähnlich wie in der Filmwirtschaft

Am Schluß die Frage an die Teilnehmer, was sie denn den Eltern für die Zukunft empfehlen würden. Peter meinte, bei Erwachsenen bestünde oft überhaupt



▲ Am Studiotisch in Berlin (von links): Peter Schmitz, Thomas Długaiczky, Susanne Grams

Is it real - or

Gerüchte brauchen in der Regel weniger Zeit als ein Luftpostbrief, um einmal rund um die Welt zu laufen. Seit Mitte Juni spielen Game-Insider in aller Welt "Stille Post" und tuscheln über ein Spielesystem, das alles bisher Dagewesene in den Schatten stellen und bislang absurde Träume wahr machen soll. Unser US-Korrespondent Markus Krichel hat sich das sagenhafte Zauberding selber angesehen: hier sein exklusiver Bericht für Euch.

Ich habe es gesehen. Ehrlich! Auf der Früh-CES im Juni war es schon da, wenn auch noch zaghaft verdeckt. Technische Daten wurden noch wie die taktischen Geheimnisse des Pentagon gehütet. Bloß einige Staun- und heb-ab-Demos bekam man auf hübsch polierten Videobildschirmen zu sehen. Wie der arme Journalist seinen sperrangelweit offenstehenden Mund dann wieder zukriegte, darum kümmerte sich keiner.

Inzwischen sind aber etliche Wochen ins Land gegangen, und hartnäckiger Fragerei kann auf die Dauer auch der abgebrühteste Firmenmanager nicht widerstehen. Und so kann ich jetzt mit stolz erhobenem Haupt sagen: Ich habe es gesehen – das sagenhafte 3DO-System!

Von Kopf bis Fuß auf CD eingestellt

Wie fange ich an? Also – das Ding ist schlichtweg der Überknall. Es ist fünfzigmal schneller als alles, was Ihr an Videokonsolen bisher gesehen habt. Es hat mehr Farben, als die niedliche Blondine aus der Nachbarklasse sich je ins Gesicht schmieren kann. Es frisst Audio- und Grafik-Disks ebenso wie Photo CDs. Es kann Kaffee kochen, die Lottozahlen vorhersagen und Rotkäppchen vor dem bösen Wolf



◀ Trip Hawkins, Gründer von Electronic Arts und "Vater" des 3DO-Systems

retten... – schnapp, blllblbbbl... (Anmerkung des Bearbeiters: Moooooomentchen mal, hier scheint die Begeisterung tatsächlich mit unserem Korrespondenten durchgegangen zu sein. Augenblick, wir reanimieren ihn mal eben – gleich geht's weiter!) Tja, also... – (räusper!) – am besten fange ich noch mal ganz von vorn an. Der Panasonic FZ-1 Real 3DO Interactive Multiplayer ist ein CD-orientiertes Spielesystem, das auf einer echten 32-Bit-Architektur basiert. Sein Herz besteht aus einer 32-Bit-RISC-Zentraleinheit und zwei Grafikanimations-Engines, die durch zwei weitere Schaltkreise für Bildverarbeitung, digitalen Sound und Datenflußmanagement ergänzt werden. Über vierundzwanzig DMA-Kanäle (direkter Speicherzugriff) werden Daten zwischen Speicher und Ein-/Ausgabeeinheiten übertragen, ohne daß der Prozessor dabei aktiv wird. Eine MMU (Arbeitsspeicher-Managementeinheit) erlaubt Data-Sharing zwischen diesen Chips. Das CD-Laufwerk kann 650 Megabyte auf jeder CD verarbeiten. Seine Umdrehungsgeschwindigkeit ist doppelt so hoch wie bei einem Standard-CD-ROM-Laufwerk am PC. Dadurch, daß sich die CD doppelt so schnell dreht, können 300 anstatt der üblichen 150 Kilobyte pro Sekunde verarbeitet werden. So wird die mittlere Zugriffszeit effektiv halbiert.

Die Figurenanimation wird über Animationszellen organisiert, die nicht den für Sprites üblichen Begrenzungen hinsichtlich Größe, Form, Farbe oder Anzahl



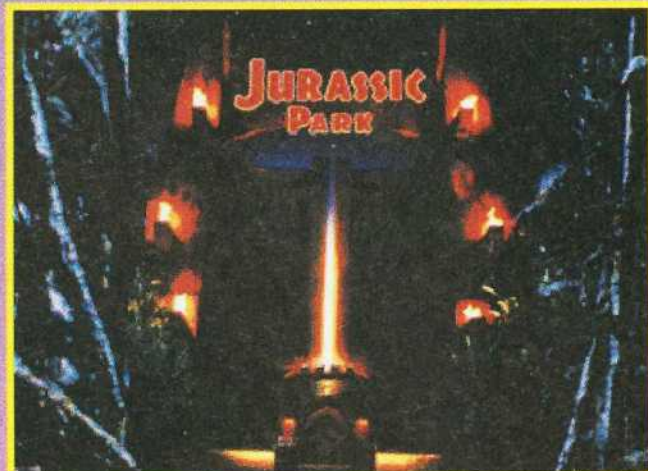
▲ Seine Klobigkeit, der 3DO-Multiplayer: Dem Prototyp von Panasonic sieht man seine technischen Überraschungen von außen nicht an

unterliegen. Dieses Zellensystem ähnelt mehr den in der Filmproduktion benutzten Techniken, bei denen ein Bild über das andere gelegt wird, um realistische visuelle Tiefe zu erzielen.

Das 3DO-System kann bis zu 16 Millionen Farben auf 640 mal 480 Bildpunkten darstellen. Durch eine trickreiche Kombination der eingebauten speziellen Video-Hardware und ins ROM gebrannter Kompressions-Software ist der 3DO-Multiplayer in der Lage, Echtzeit-Videosequenzen mit 30 Bildern pro Sekunde wiederzugeben. Zum Vergleich: Kinofilme werden mit 24 bis 26 Bildern pro Sekunde dargestellt.

Zusätzlich zu den CDs gibt es als "Software-Futterluke" noch einen ROM-Modulport. Über diesen kann der 3DO-Player programmierte Hilfe bekommen oder mit zukünftigen schnellen Datenspeichern kommunizieren.

Auch soundmäßig hat man sich etwas einfallen lassen. Der Player verfügt serienmäßig über einen Hochgeschwindigkeits-DSP (digitaler Signalprozessor), wie er auch in Audio-CD-Spielen benutzt wird. Der Sound ist dem Stil der Zeit entsprechend volldigital und in Stereo. Da jedoch in der Regel die Fernsehlautsprecher nicht gerade erste Qualität sind, empfiehlt es sich, einen Stereokopfhörer zu tragen. Durch 3D Audio Imaging kann der Sound so manipuliert werden, daß er nicht nur frontal von



▲ Spielbergs Dino-Epos kommt als 3DO-Spiel von MCA besonders gewaltig rüber

is it 3DO?



▲ **Nein, das ist kein Film, sondern das 3DO-Spiel Worldbuilders von Electronic Arts**

hang" umgeben. In einem Flug- oder Rennsimulator kann man hierdurch Gegner, die von oben oder von der Seite attackieren, kommen hören. Einige von Euch kennen aus dem Kinobereich sicher ein ähnliches Verfahren, das unter dem Namen "Surround Sound" bekannt ist.

Blick in den Stammbaum

Das System und seine Komponenten wurden von der 1990 gegründeten 3DO Corporation entwickelt, die ein Gemeinschaftsunternehmen der Firmen Matsushita (Panasonic), Electronic Arts, MCA, Kleiner/Perkins/Caufield/Beyers sowie des Unterhaltungskonzerns Time Warner ist. Seit Dezember 92 ist auch AT&T, ein Gigant unter den amerikanischen Telefongesellschaften, als aktiver Partner mit von der 3DO-Partie. Der Firmensitz ist in San Mateo, Kalifornien. Die 3DO Corporation vergibt Lizenzen (ähnlich wie seinerzeit JVC für das VHS-Videosystem). Bequemerweise haben sich die beteiligten Partner bereits die wichtigsten Lizenzen für den Bau der Hardwarekomponenten gesichert.

Das erste marktfertige Gerät wurde von Matsushita gebaut und soll rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft zu den Händlern in den USA kommen. (In Deutschland muß man wohl noch bis zum Frühjahr warten.) Inzwischen haben auch die Firmen Sanyo und AT&T Hardware-Lizenzverträge unterschrieben, also werden auch sie Geräte herstellen. Dabei wird der 3DO-Player von AT&T netzwerkfähig sein. Man soll damit über ein – selbstverständlich von AT&T entwickeltes – Telefonnetzwerk auf spezielle interaktive Unterhaltungs- und Bildungsinformationsdienste zugreifen können.

Ein amerikanischer Traum

Der geistige Vater des Systems ist Trip Hawkins, der Gründer, Präsident und Aufsichtsratsvorsitzende der 3DO Corporation. Für alte Branchen-Hasen ist er kein Unbekannter: Nachdem er Ende der 70er Jahre sein Studium in Harvard abgeschlossen hatte (wo er zum ersten Mal auf Computer aufmerksam wurde), wurde er Marketing Manager bei Apple Computer. Dort begann man zu diesem Zeitpunkt gerade mit dem Verkauf des Apple II. Nach vier Jahren mit Apple gründete Hawkins seine eigene Firma: Electronic Arts! 1982 tummelten sich neben Electronic Arts noch

vorn, sondern auch von links, rechts, oben, unten und hinten zu kommen scheint. Durch dieses neuartige Verfahren wird der Spieler gewisse r m a ß e n von einem "Soundvor-

rund 200 weitere Unternehmen auf dem elektronischen Spielmarkt. Bis auf vier sind all diese "Pioniere" heute vom Markt verschwunden. Unnötig zu sagen, daß zu den vier Überlebenden die Trip-Hawkins-Gründung Electronic Arts gehört, die heute eines der umsatzstärksten Unternehmen im Computerspielbereich darstellt.

Als Software-Hersteller fühlte sich Hawkins hauptsächlich von der ständig wachsenden Zahl miteinander konkurrierender, zueinander inkompatibler Computersysteme frustriert. EA entwickelte Programme für 20 verschiedene Systeme, von denen es heute nur noch eine Handvoll gibt. Hawkins dachte, daß nur ein universeller Industriestandard die Lösung sein könne. Es sollte ein Standard sein, der für den Spielmarkt die gleichen Vorteile schaffen könnte wie VHS im Videofilmbereich. Aufgrund dieser Überlegungen entstand dann schließlich die 3DO Corporation.

Geboren, um zu töten

Soso, ein neues Spielsystem mit blendender Technik. Na ja, es ist nicht das erste – so könnten kritische Naturen mit vollem Recht einwenden. Da war doch mal ein *Neo Geo*, auch an so etwas wie die *PC Engine* erinnern wir uns. Mutige Einzelgänger, die dachten, auch im Schatten von Sega und Nintendo müßte sich noch ein Plätzchen für eine innovative Konsole finden lassen, hat es immer wieder mal gegeben.

Nun, die 3DO Corporation will mit ihrer neuen Konsole nicht etwa freigebliche

Marktnischen besetzen. Wie zu hören ist, besteht keinesfalls die Absicht, zu einer friedlichen Koexistenz mit den marktbeherrschenden Produkten Mega Drive und Super NES zu kommen. Vielmehr hat man sich das unbescheidene Ziel gesetzt, die aktuellen Spielekonsolen mit geballter Hi-Tech, Marketing-Power und Software-Masse aus dem Markt herauszuschubsen. 3DO, die "Wunderkonsole", ist ein Produkt, das von Anfang an als "Wettbewerbskiller" konzipiert worden ist.

Bringt nun das 3DO-System wirklich eine Revolution in den Videokonsolenbereich, oder ist es nur eine von vielen neuen Technologien, die in zwei Jahren schon wieder überholt sind? Wie sieht es mit der Softwareunterstützung aus? Werden die großen Softwarehersteller neue, speziell für dieses System entworfene Spiele veröffentlichen oder einfach nur ihre bestehenden Restposten auf CDs schaufeln? Läuft das neue System Gefahr, mit dem Pionier der CD-gestützten Systeme, nämlich mit Commodores CDTV, das Schicksal der Bedeutungslosigkeit zu teilen? All diesen Fragen bin ich nachgegangen. Lest weiter, zu welchen Ergebnissen ich gekommen bin.

Software, Software, Software

Die Gretchenfrage lautet bei jedem neu eingeführten Computersystem (und noch viel mehr bei einer Spielekonsole): "Wie hältst du's mit der Software?" Mit dieser Frage hatte das CDTV ebenso zu kämpfen wie Ataris Lynx. Der Acorn Archimedes ist nicht zuletzt an dieser Frage gescheitert – keinesfalls etwa an unzureichender Hardware-Technologie.

Für 3DO gibt es dagegen erstaunlich Hoffnungsvolles zu berichten. Durch großzügige Bedingungen für potentielle Lizenznehmer ist es 3DO gelungen, alles, was im Bereich der elektronischen Spieleindustrie Rang und Namen hat, für sich zu gewinnen. Für einen Lizenznehmerbeitrag von nur 3 Dollar pro Artikel können Entwickler ihre Produkte für das System entwerfen und mit dem offiziellen 3DO-Siegel zieren. Dies ist ein Riesenschritt in Richtung Liberalität. Nintendo und Sega haben sehr harsche



▲ **Noch bessere Illusionen für Science Fiction und Fantasy: Total Eclipse von Crystal Dynamics**



▲ **Welten drehen sich mühelos im Raum: "Shockwave" läutet eine neue Sci-Fi-Ära ein**

Lizenzbestimmungen. Die japanischen Marktführer schränken die Gewinnmöglichkeiten für die Software-Entwickler stark ein und verlangen hohe Vorleistungen. Angesichts der hohen Wirtschaftskraft der 3DO-Partner (Time Warner, MCA, AT&T, Matsushita und schließlich auch Electronic Arts sind multinationale Konzerne mit enormer finanzieller Power) und der verführerisch günstigen Einstiegsbedingungen wundert es nicht, daß bereits mehr als 300 Lizenznehmer Verträge für die Entwicklung von 3DO-Software unterschrieben haben. Darunter befinden sich auch die Großen der Spielesoftware, allen voran Electronic Arts, Sierra und Psygnosis. Die Liste liest sich wie ein "Who's Who" der Spieleindustrie. Was noch mehr überrascht, ist die Tatsache, daß sogar Firmen neu gegründet wurden, deren einzige Aufgabe darin besteht, Programme für 3DO zu entwerfen. Eine dieser Firmen ist Crystal Dynamix in Kalifornien mit ihren sehr vielversprechenden Erstlingsprodukten *Crash 'N Burn*, einer Mischung aus Kampfspiel und Rennsimulation, sowie *Total Eclipse*, das Parallelen zu *Wing Commander* und *X-Wing* aufweist. Auch alte Bekannte werdet Ihr in stark aufgemotzten Neuversionen wiedersehen. Dynamix wird mit *Aces over Europe*, *The Incredible Machine* und dem Newcomer *Stellar Fire* aufwarten. Am stärksten legt sich jedoch Electronic Arts ins Zeug. Mit gleich sechs Spielen hält man Einzug ins 3DO-Lager. *Road Rash: Blood of the Couriers* ist ein Motorrad-Rennspiel mit Einzelkampfelementen. In *Shock Wave* könnt Ihr Euch als Söldner an Bord eines Weltraum-Flugzeugträgers verdingen und außerirdische Eindringlinge ins All zurückschmeißen. *Worldbuilder, Inc.* ist eine weitere Weltraumsimulation, in der man neue Welten entdeckt und bewohnbar macht – gewissermaßen *Sim City* im Raum. *Twisted* stellt die Umset-

zung einer typisch amerikanischen Fernseh-Game Show dar. Da die Geschmäcker hier zwischen den Kontinenten doch etwas unterschiedlich sind, dürfte sich in diesem Fall die Veröffentlichung in Europa wohl nicht lohnen. Das Angebot wird durch neue Versionen von *PGA Tour Golf* und *John Madden Football* ergänzt.

Doch bei 3DO ist man noch einen Schritt weitergegangen. Nicht nur die eingeführten Profis, die es sich leisten können, hohen Entwicklungsaufwand zu treiben, sollen für Software-Futter sorgen. Um die Entwicklung von 3DO-Software weiteren Kreisen zu ermöglichen, hat man bereits jetzt ein Autoren-Toolpaket fertiggestellt. Dieser "Software-Baukasten" erleichtert Lizenznehmern die Spieleentwicklung, indem er die "Fußarbeit", also das reine Codieren, stark automatisiert. Er macht es damit auch reinen Grafikern und Designern ohne übergroßen Programmieraufwand möglich, Spiele zu entwerfen.

im Hinblick auf den gewünschten Markterfolg des Systems können solche und ähnliche Maßnahmen nur nützlich sein. Für die angepeilte 3DO-Kundschaft ist nämlich die Software-Fülle das Entscheidende: Was nutzt einem schließlich das tollste System der Welt, wenn es nur fünf Spiele dafür gibt? Dies braucht man wohl jedenfalls bei 3DO nicht zu befürchten.

Hollywood auf Glitzerscheibe

Der Trend zu realen Filmszenen in Computerspielen ist nicht unbedingt neu. Die CD ist als Medium hierfür geradezu prädestiniert. Aufgrund seiner Bauweise und schnellen Verarbeitungsgeschwindigkeit ermöglicht der 3DO-Multiplayer die Echtzeit-Animation realistischer Bilder in Laserdisk-Qualität. So liegt es nahe, daß viele 3DO-Spiele auf Filmen basieren werden. MCA hat bereits eine auf Steven Spielbergs Kinohit *Jurassic Park* basierende Simulation angekündigt, in der auch die Schauspieler aus dem Film mitwirken. Originalfilmszenen sowie Ton und Musik wurden direkt übernommen. Weitere Filmstudios wie Warner, Walt Disney und Paramount haben bereits ihr Interesse an zukünftigen Projekten mitgeteilt. Captain Picard und seine Mannen von der USS Enterprise werden in *Star Trek: The Next Generation* von Spectrum Holobyte neue Welten entdecken. Picards vielgeliebter Vorgänger, Captain Kirk, wird zusammen mit Mr. Spock, Scotty, Uhura und Pille in *Interplays Star Trek* für Ordnung im Universum sorgen. Daß der Zeichentrickfilm nicht zu kurz kommt, dafür sorgt ReadySoft mit seinem neu aufgelegten Klassiker *Dragon's Lair* (vielleicht macht das Ding ja auf 3DO dann auch endlich mal Spaß...). Und da wir schon über Filmszenen in Video- und Computerspielen sprechen, darf natürlich Trilobytes "siebter Gast" nicht fehlen. *The 7th Guest Part II: The 11th Hour* wird im Herbst '93 erstmals auf 3DO herumgeistern. Und wer schon immer einmal auf den Spuren John Waynes wandeln wollte, darf sich das Western-Epos *Mad Dog McCree* von American Laser Games keinesfalls entgehen lassen. In guter alter Tradition kann man mit einem sechsschüssigen Colt mindestens 80 Mann umlegen ohne nachzuladen.

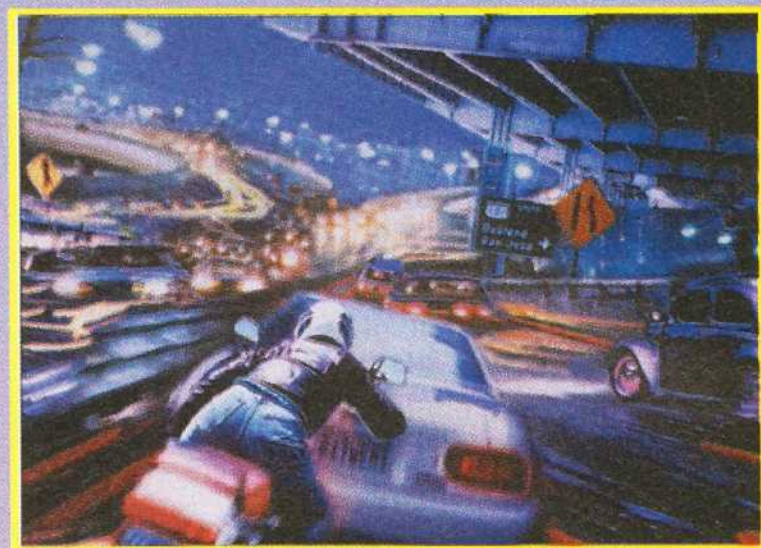
Nix "Wunder" – alles Technik!

So viel von der Software-Front. Von einigen erstaunlichen Eigenschaften der 3DO-Hardware war ja schon am Anfang des Artikels die Rede. Genaue technische Daten, Schaltpläne und Ähnliches haben die Herrschaften in San Mateo natürlich nicht rausgerückt. Dennoch gibt es noch einiges Interessante zur Arbeitsweise des 3DO-Systems zu sagen. Wer von Euch kein Interesse an technischen Dingen hat, kann ja solange schon mal ein paar Absätze weiterblättern.

Digitale Videoszenen waren bislang eigentlich das schwächste Glied im interaktiven Multimedia-Bereich. Wer keinen vollgepackten 486er PC mit zwei Gigabytes Speicherplatz hat, gilt dementsprechend heute schon als Steinzeitmensch. Die wenigen Versuche, Echtzeit-Videoanimation im Spiel auf den PC zu bringen, konnten noch keinen Ästheten überzeugen (ein gutes Beispiel dafür ist Spectrum Holobytes *Chess Maniac...*). Langsamer Bildaufbau, ruckweiser Bildwechsel, begrenzte Farbpaletten, kleine Animationsfenster und geringe Auflösung werden zu Problemen, die nur durch eine gut gepolsterte Brieftasche zu lösen sind. Was hat uns 3DO hier zu bieten? Die Antwort lautet: drei neue beziehungsweise neu genutzte Technologien, die diese Hindernisse in einem eleganten Satz überspringen.

Cinepak-Video

"Cinepak" ist ein Softwareprogramm, das man in ROM-Bausteine gebrannt und in den 3DO-Player eingebaut hat. Dieses Programm liest gepackte Videodaten von der CD, entpackt die komprimierten Bildinformationen über eine einge-



▲ **Nur auf dem echten Highway ist die Rush-hour noch schöner: Electronic Arts' Road Rash**

baute Software-Engine und bringt sie auf den Bildschirm. Im Gegensatz zu den gängigen Datenkompressionsverfahren arbeitet "Cinepak" in Echtzeit, also ohne merkbare Verzögerung zwischen dem Lesevorgang und dem Ergebnis auf dem Bildschirm. Das Resultat ist ein sauberes, flackerfreies Bild.

Dieses Verfahren eignet sich für so ziemlich alle interaktiven Spiele, bringt aber besondere Wirkung bei Flug- oder Fahr simulatoren.

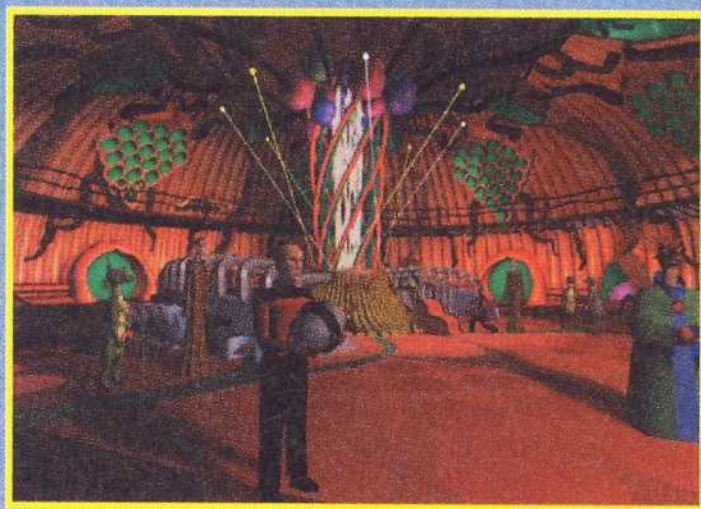
MPEG-Video

Außer interaktiven Videospielen wird der durchschnittliche 3DO-Systembenutzer auch mit anderen Genres in

Berührung kommen – beispielsweise mit Kindermärchen, "So-wird's-gemacht"-Videos, Zeichentrickfilmen, Fitnessprogrammen, Musikvideos und – was Euch sicher besonders freut – Schulunterricht auf CD. Für diese Video-intensiven Programme hat 3DO eine ROM-Cartridge entwickelt, die sich der allseits beliebten Video-Entpackmethode MPEG-1 bedient. Mittels dieser Technologie wird es möglich sein, eine mit VHS-Video vergleichbare Bildqualität zu erzielen. Die MPEG-1-Cartridge ist jedoch Zubehör, das man extra kaufen muß. Da sich in der Fernsehindustrie bereits die MPEG-2-Videotechnologie zunehmender Beliebtheit erfreut, dürfte hier das letzte Wort noch nicht gesprochen. beziehungsweise Abwarten empfehlenswert sein. Hinzu kommt, daß es auch noch ein Weilchen dauern wird, bis 3DO-Videos flächendeckend auf den Markt kommen.

3DO Video Effects

Durch eine spezielle Videofunktion ist es möglich, Videodaten mit der eingebauten "3DO Graphics Animation Engine" in Echtzeit zu manipulieren. Das bedeutet, daß sowohl "Cinepak"- als auch MPEG-Videobilder auf dieselbe Art und Weise bearbeitet werden können wie alle unkomprimierten 3DO-Grafiken. Gepackte Videoinformationen müssen daher keinen Qualitätsverlust hinnehmen



▲ Captain Picard und seine Leute entdecken auf ihrer geheimnisvollen Reise durch das 3DO-System die skurrilsten Lebensformen. "Star Trek: The Next Generation" macht's möglich



und können mit Spezialeffekten wie Lichteinfall oder dreidimensionalen Oberflächenstrukturen versehen werden. Wie oft haben wir schon Spiele gesehen, die Supergrafiken und starken Sound haben, deren Spielwert und Motivationsfaktor jedoch gleich Null sind? Dafür gibt es in Zukunft keine Entschuldigung mehr. Die 3DO-Technologie verschafft den Entwicklern genug Platz, um ein rundum gutes Spiel zu entwerfen.

Offen ist in

Wer die Geschichte der Videospiele verfolgt hat, weiß, daß es nur sehr wenigen Herstellern gelungen ist, einsame Inseln am Markt durchzusetzen. Bei 3DO hat man sich wohlweislich für ein offenes Kon-

zept entschieden. Das bedeutet, das System kommt jetzt bereits mit einigen etablierten Standards klar und ist dafür vorbereitet, zukünftige Technologien zu integrieren. Die Photo CD, die nicht nur in den USA ständig an Bedeutung gewinnt, ist einer dieser Standards. Die sogenannten CD-Gs oder auch Grafik-CDs, die auch das CDTV lesen kann, verarbeitet der 3DO-Player ebenfalls.

Über zwei Anschlüsse läßt sich das System erweitern: einmal über den Kontrollanschluß, an den man bis zu acht Regeleinheiten (beispielsweise Joysticks) anstöpseln kann, und zum anderen über den Erweiterungsanschluß, der für zukünftige Neuentwicklungen gedacht ist. Hierzu gehören Spezial-Joysticks, Tastaturen, Mäuse, Modems, Speicherkarten zum Speichern begonnener Spiele und 3D-Brillen. Auch an Peripheriegeräte zum Anschluß von Videokameras und Videorecordern, MIDI-kompatiblen Keyboards und Synthesizern hat man bereits gedacht.

Was bringt die Zukunft?

Tja – eigentlich hatte ich mir fest vorgenommen, keinen Jubelbericht zu schreiben. Jetzt ist doch fast einer daraus geworden. Sorry – aber was ich so zu hören und zu sehen bekam, war schon bemerkenswert. Keine Angst: Es gibt keinen Neuheiten-Bericht ohne einen kleinen Dämpfer. Hier kommt er:

Der empfohlene Verkaufspreis für einen Panasonic-Multiplayer liegt in den USA bei 700 Dollar. Ein Preis für Europa liegt noch nicht vor, aber Ihr könnt schon mal mit mindestens 1300 DM rechnen. Das ist für ein Spielesystem reichlich happig – aber wer kann schon sagen, auf welchen Betrag sich die Sache nach ein paar Monaten einpendeln wird?

Ein Punkt, der mich ein wenig erstaunt, ist, daß man noch nichts Konkretes über Virtual Reality im Zusammenhang mit dem 3DO-System hört. Vielleicht denken ja etablierte VR-Anbieter einmal über dieses System nach, wenn es sich am Spielmarkt durchgesetzt haben sollte. Technisch würde es durchaus die passenden Voraussetzungen für das Cyberspace-mäßige Spiel mit "Eyephone" und Datenhandschuh mitbringen.

Ob 3DO das Standard-Spielesystem der Zukunft wird? Schon möglich, sofern es heute noch machbar ist, bei Millionen von Menschen für technisch bessere Träume neue Kaufkraft lockerzumachen. Das nächste Jahr wird's zeigen. Bei uns aber findet Ihr schon vorher ein bißchen mehr 3DO: In der nächsten ASM berichten wir Euch noch ein paar interessante Dinge von der Corporation aus San Mateo, von den Leuten, die sich dort mit der Sache beschäftigen und von einigen Programmdesignern, die im Moment ihre Träume in 3DO-Software verwandeln. ■

Markus Krichel/sz



49,95

U.S.S. Enterprise -The Next Generation - Bausatz 45 cm, abnehmbare Untertasse **oder Enterprise - 3 Generationen -** Bausatz 39cm (TV,Film+Next Generation) Maßstab 1:2500

T-800 Terminator Endoskelett, 1:5 Bausatz, 40 cm

T-800 Arnold, 1:4 Bausatz, 50 cm, mit Brille und zusätzlichen Robotarm.

139,90

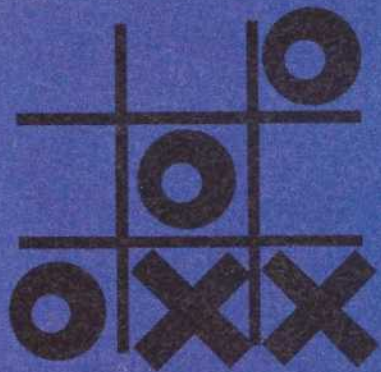
TERMINATOR 2 JUDGMENT DAY



Von Alien über Batman, Predator und Robocop bis hin zu Zombie haben wir alle erdenkliche Modelle auf Lager • **Sofort lieferbar** •

ACTION SPORTS GmbH

Hauptstraße 27 · D-38110 Braunschweig-Wenden
Tel. 0 53 07/45 84 · Fax 0 53 07/23 48



Strategie

Es gibt doch nichts Schöneres, als dem Gegenüber die schlagkräftigsten Argumente gleich an den Kopf zu werfen – was der dann natürlich mit einer herben Gegenreaktion quittiert.



Immer auf die Rübe!

BALLISTIC DIPLOMACY -Preview-

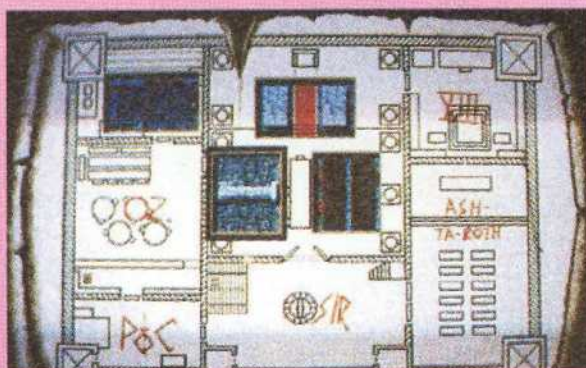
System: Amiga, Hersteller: Wolf Software&Design, 48720 Rosendahl, Muster von: Hersteller.

Bei Ballistic Diplomacy darf man wieder einmal so richtig hemmungslos den kleinen Machthungrigen 'raushängen lassen. Und bekommt noch nicht mal Ärger, höchstens mal einen Offensivschlag des Gegners, der einen vom Spielfeld putzt.

Ich bau' Dir ein Schloooß...

Ballistic Diplomacy ist ein ironischer Titel für ein Spiel, das im Grunde nur einer gewinnen kann, nämlich der, der am besten zielt und schießt. Aber denkste, es handelt sich nicht um eines der bekannten Baller-Games, sondern um ein ausgeklügeltes Strategie-System.

Am Anfang darf man auswählen, wie man das Spiel anzugehen gedenkt. Wer ganz mutig ist, tritt gegen den Amiga an, muß aber damit rechnen, sehr schnell in Grund und Boden gerammt zu werden. Wer ein paar Mitspieler hat, kann entweder mit zwei bis vier anderen ein "Match" veranstalten, oder mit bis zu acht Spielern ein "Turnier". Über Nullmodem-Kabel können auch zwei Amigas vernetzt werden, Modembesitzer dürfen sich an den Einnahmen der Telekom beteiligen, indem sie



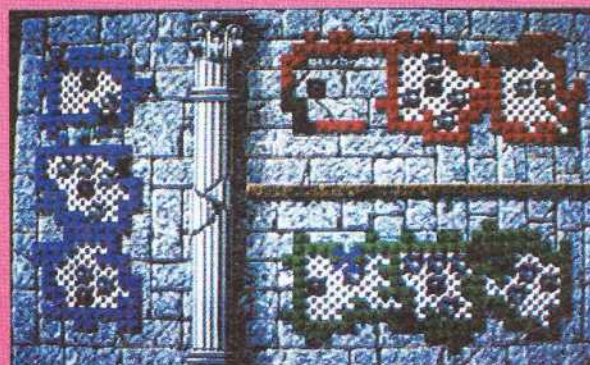
▲ Wo laufen Sie denn?

	0	0		
	570	470		
	200	150		
	100	300		
	0	0		
=	1365	1290		

▲ Jeder Schuß ein Treffer



▲ Fahrkarte geschossen



▲ Gleich rummstes!

sich über die Telefonleitung beschließen – wobei sie sich insofern beteiligen, daß sie die Telefonrechnung kräftig nach oben steigen lassen.

Jeder Spieler bekommt ein Terrain zugewiesen, das er mit Festungsanlagen bebauen muß. Dafür werden zufällig "Bausteine" erzeugt, die auf den ersten Blick merkwürdigerweise eher an Tetris erinnern als an Grundmauern einer Festung. Aber egal, irgendwie muß man versuchen, diese zufällig erscheinenden Bausteine so auf das Areal zu legen, daß irgendwann eine richtig umschlossene Burg entsteht. Schafft man das nicht in der vom Rechner vorgegebenen Zeit, sitzt man nicht nur ziemlich dumm in der Landschaft herum, sondern wird auch noch mit "ohne Punkte" bedacht und darauf hingewiesen, daß einer von drei Versuchen gerade gescheitert ist.

Beim nächsten Versuch ist man gleich schlauer und beeilt sich, wenigstens eine kleine Festung hinzubekommen. Das schafft man dann auch, was durch eine "Füllung" des umrandeten Gebietes mit schwarzweißen Karos kenntlich gemacht wird. Nach einer Punkteverteilung dürfen dann Kanonen gesetzt werden, mit denen sich alle Spieler gegenseitig das Leben schwer machen.

Im Anschluß an die Schußphase beginnt der Wiederauf- und der Ausbau der Festung, daß Ganze geht so lange, bis man entweder wieder auf dem Feld hockt oder bis die anderen auf dem Feld hocken.

Lustiges Herumballern...

Obwohl Ballistic Diplomacy etwas gewöhnungsbedürftig ist, macht die Sache nach einiger Zeit immer mehr Spaß. Hier geht es nicht nur um das Schießen an sich, auch wenn das oben gerade in der Zwischenüberschrift so geklungen haben sollte. Es geht vornehmlich darum, sich taktische und strategische Vorteile gegenüber den anderen zu sichern. Und dazu gehört ein großes Stück Reaktion, gepaart mit Logik. Mal sehen, ob noch was verbessert wird, gespannt sein darf man auf das Game aber jetzt schon.

Geier

Sturzflug

AIRBUCKS V.1.2

System: **PC**, (mind. 386, VGA, 2 MB RAM, unterst. Sound-Blaster, AdLib), VK-Preis: **ca. 90 DM**, Hersteller: **Impressions**, England, Muster von: **Hersteller**.

Zu Unrecht hängt der zivilen Luftfahrt das Label der Spannungslosigkeit an. Das es nicht unbedingt knatternder MG-Salven und brennender Abfangjäger bedarf, um luftige Freuden zu genießen, zeigt Impressions erweiterte Version des Simulations-Games AIRBUCKS.

Da das Original von Airbucks bereits vor knapp einem Jahr erschien, hier eine kurze Zusammenfassung des Inhalts: 1946, ein Jahr nach Ende des zweiten Weltkriegs, begann die zivile Luftfahrt den Kinderschuhen zu entwachsen. Vorhandene Kapazitäten im Flugzeugbau warteten darauf, im zivilen Aufwind der drohenden Weltwirtschaftskrise zu entfliehen. Genau hier setzt Airbucks ein. Allein gegen den Computer oder gesellschaftlich mit bis zu vier Spielern vereint gilt es, eine kleine Fluggesellschaft aufzubauen und in die schwarzen Bilanzzahlen zu fliegen.



▲ *Munteres Treiben: Lahme Vögel und superschnelle Concordes lassen sich im Zoom-Modus schnell auseinanderhalten.*

Anfangs stehen alte Dakotas und später heutige Jets zur Verfügung. Je nach Geschmack lassen sich die Maschinen als reine Rosinenbomber oder exklusive Business-Liner ausstatten. Bilanztabellen sowie Kurznachrichten sorgen dabei besonders mit mehreren Spielern für Spannung und Spielspaß, wobei die Vielzahl von Einstellungen ganz individuelle Strategien erlaubt.

Was sich gegenüber der ersten Version geändert hat: Bunter, in den Flugsequenzen "etwas" ruckelfreier (Voraussetzung: 33 MHz) und das größte Manko, nämlich das allzu simple, fast selbständige Verdienen, wurde ebenfalls überarbeitet. Wer das Erstlingswerk nicht hat, kann sich die Version 1.2 ja mal anschauen, ansonsten besteht kein Grund, die Kohle noch einmal auszugeben.

Ulrich Schmitz/kate

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»ZUFRIEDENSTELLEND«

RAILROAD TYCOON DELUXE -Preview-

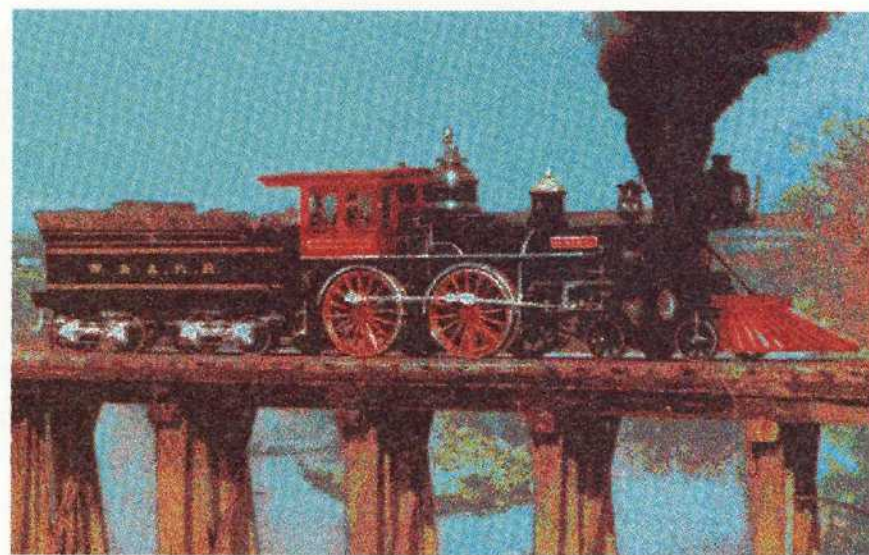
System: **PC**, Preis: ca. 140 DM, Hersteller: **Microprose**, England, Muster von: **Hersteller**.

Bahn-Sinn

über die Schienen jagen darf. Damit das Ganze noch schön bunt aussieht, gibt's ein sogenanntes "Enhanced VGA", bei einer Bildgröße von 640x400 Bildpunkten ist eine entsprechende Farbzahl möglich.

Neu ist auch digitaler Sound, so gibt's Bahnsteiggeräusche en masse und die Loks bekommen akustischen Drive. Das Game ist zwar nur die erweiterte Auflage eines alten Spiels, aber alles in allem macht sich der Nachfolger tatsächlich schon jetzt noch ein wenig besser als sein Vorgänger.

jb



▲ *Wir fahr'n, fahr'n, fahr'n mit der Eisenbahn...*

Deisenbahnfans aufgepaßt: Die Landschaft darf wieder hemmungslos mit Schwellen, Schienen, Bahnhöfen und Lokomotiven vollgestopft werden. Railroad Tycoon Deluxe erscheint in Kürze.

Railroad Tycoon Deluxe nennt sich die neue Version des Eisenbahnspiels von Microprose. Sid Meyer hat seinem Erfolgsprogramm noch ein paar Features mehr mit auf den Weg gegeben: Neu sind insgesamt sechs Plätze auf Erden, wo man seine "Tracks" legen darf. Neben diversen amerikanischen, afrikanischen und asiatischen Landschaften wird jetzt auch Europa schienenvernetzt. Über kleine Bugs wie das am Rhein liegende Städtchen Essen oder das nicht vorhandene (Grrr...) Eschwege sieht man geflissentlich weg. 16 Szenarios können ausgewählt werden, außerdem gibt es jetzt 11 Züge, die man

Groß Electronic

Hardware • Software • Zubehör

Großhandel für Computerspiele und Zubehör

PC AMIGA
SNES MEGA-DRIVE
GAME-BOY
GAME-GEAR CD-ROM

Fordern Sie unsere Gesamtpreisliste an!
(Bitte 1.-DM für Porto beilegen)

Händler-Anfragen erwünscht!

Groß Electronic

Versandzentrale

Gartenweg 4

D-94133 Röhrnbach

Telefon 0 85 82 / 15 99

Telefon 0 85 82 / 86 39

Telefax 0 85 82 / 86 25



Strahlendes "Zwielicht"

Was rumpelt und schießt sich dort durch den PC? Eine völlig neue Mischung aus Strategie- und Abenteuer-Game. Unter Empires Fahne kämpfte sich meine Truppe nun schon durch ein gutes Dutzend Aufträge, von der Geiselfreiung bis hin zur etwas weniger adrenalinträchtigen Medikamentenlieferung.

Vier bis an die Zähne bewaffnete Kämpfer, bestens ausgebildet und in allen Waffengattungen zu Hause – was soll da schon passieren, könnte man meinen? Doch ehe man sich versieht, treten Probleme auf, mit denen man in einem solchen Spiel nicht rechnet.

So kann etwa keiner in meiner Mini-Rambo-Truppe auch nur ein Wort der Landessprache – daher fällt das Gespräch mit dem Stadtkommandanten in einer Randprovinz ins Wasser. Also zurück zum Hauptquartier und einen weniger stark bewaffneten, dafür aber mit sprachlichen Fähigkeiten versehenen Kämpfer (bzw. Kämpferin) selektiert. Ohne Vor- und Umsicht gelangt man bei Twilight 2000 nur in den Anfangslevels zum Ziel.

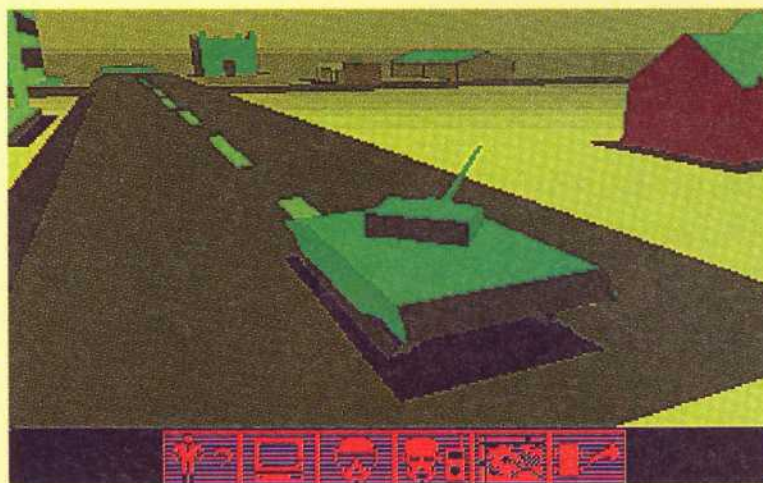
Spezialisten gefragt

Wer eigene Kämpfer gestaltet, sollte unbedingt zu jedem Fachgebiet und jeder Sprache zumindest einen versierten Spezialisten besitzen, sonst endet die ach so schlagkräftige Truppe schnell in einer spielerischen Sackgasse. Und wenn man eine Fähigkeit wie etwa das Verhören nicht ganz so perfekt beherrscht, hilft manchmal mehrfaches Befragen von Personen, um Klarheit zu bekommen.

Die Kampfgruppe bewegt sich entweder zu Fuß oder in einem der insgesamt acht möglichen Jeeps, Lastwagen oder Panzerfahrzeuge, die als Belohnung für erreichte Missionen oder aber in Form von Beutegut zu bekommen sind. Alle kämpferischen Aktivitäten lassen sich in einem interaktiven Spielmodus oder auch automatisch durchführen, was sich besonders bei Kämpfen mit Panzern empfiehlt.

Freude ergriff den Tester bei Empires neuestem Kraft-Werk. Na ja, neiiiiin, also, ich meine – so richtig pazifistisch geht es hier nicht gerade zu, aber was will man von EMPIRE schon anderes erwarten? Auch bei TWILIGHT 2000 betreibt der Spieler so etwas wie "essential warwork". Das Ding ist eine faszinierende Mischung aus brettharten Strategietaten und klassischen Rollenspielelementen.

Außerhalb der Fahrzeuge sollte man selbst die Steuerung übernehmen, auch wenn damit kleinere "Unfälle" verbunden sein können. Schießt man beispielsweise mit Kanonen auf Spatzen beziehungsweise mit einer Granate auf einen nur wenige Meter entfernt stehenden Gegner, so kann man sich von dem entsprechenden Gruppenmitglied ebenso wie von dem be- und getroffenen Fiesling verabschieden. Ebenso kann der Verlust des einzigen



▲ Die Echtzeit-3D-Grafik stellt auch anspruchsvolle Gemüter zufrieden. Neben der Draufsicht gibt es noch zwei weitere Perspektiven zur Auswahl

russisch oder eine andere Sprache sprechenden Kämpfers für den weiteren Spielverlauf fatale Folgen haben. In diesem Sinne ist man gut beraten, den hochintelligenten, aber wenig kampferprobten Sprachwissenschaftler in eine sichere Deckung zu steuern, während die anderen Jungs das "Grobe" besorgen. Vorübergehender Rückzug ist bei einigen Missionen auch der Schlüssel zum Erfolg, denn so manches Mal warten mehrere Fahrzeuge in sicherer Entfernung auf die Truppe, nur um dann ohne Vorwarnung sofort das Feuer auf Panzer oder Jeep zu eröffnen. Ein sicher eingelegter Rückwärtsgang und ein Deckung bietendes Gebäude sind da der einzige Schutz. Wenn dann erste Seitenteile des Hauses durch den Beschuss einfallen, hat die Gruppe inzwischen die eigenen Waffen auf den Gegner ausgerichtet und eine reelle Chance, den Angriff zu überstehen.

Rückzugstaktik gegen Übermacht

Die Auswahl der Missionen ist gelungen. Von der kampflosen Lebensmittellieferung von Medikamenten oder Lebensmitteln in hungernde Städte bis hin zum Anti-Terror-Kommando oder der

TWILIGHT 2000

System: PC (mind. 386, 640 KB RAM, unterst. AdLib, SoundBlaster, Covox), geplant für: Amiga, A1200, empf. VK-Preis: 129,95 DM, Hersteller: Empire, England, Muster von: Bomico, 65451 Kelsterbach.

Rückeroberung ganzer Gebiete hat Empire den ganzen Fächer der heutzutage denkbaren Einsätze eingebracht.

Legte man richtig strenge moralische Maßstäbe an, dürfte Twilight 2000 nicht einmal ein "ZUFRIEDENSTELLEND" bekommen. Andere Empire-Spiele haben wir schon wegen geschmackloser Story abgewertet. Hier konnten wir uns nicht dazu entschließen, obwohl manche Details und Schauplätze der Spielhandlung – sicher unbeabsichtigt – unangenehme Erinnerungen an reales Tagesgeschehen wachwerden lassen können. Aber bevor wieder Leute falsche Vorstellungen kriegen und das Feedback deswegen diktieren: Empire hat hier nicht etwa aus dem realen, schrecklichen Bürgerkrieg in Ex-Jugoslawien ein Spiel gemacht!

Daß am Ende aller Aktionen der Sieg (oder die Niederlage) des Spielers gegen den (fiktiven) bösen Oberst Czarny steht, tut weder Ost noch West weh, sondern

steht dort, wo solche Games hingehören: in der spielerischen Phantasie des einzelnen. Und dieses Game ist einfach so gnadenlos gut, daß wir den Mega-Hitstern nicht verweigern konnten.

Ulrich Schmitz/sz



▲ Vom Zahnstocher bis zur Panzerfaust: Die Liebe zum Detail und individuelle Charakter-Stärken sind aus dem Rollenspiel-Genre entliehen

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	12
Anleitung	9
Spielablauf.....	12
Motivation.....	11
Gesamtnote.....	12

»SEHR GUT«

ODYSSEE

System: **Amiga**, VK-Preis: ca. **60 DM**, Hersteller: **OASE**, 48720 Rosendahl, Muster von: **Hersteller**.

Na, Geschichtsunterricht verpennt? Wieder mal schlechte Noten? Schämt Euch! Ab sofort wird nachgegessen.

Die Odyssee ist wohl eines der bekanntesten Epen des alten Griechenland. Die Abenteuer des Odysseus dürften wohl jedem halbwegs bekannt sein. Nein? Dann wird's aber Zeit.

Nun gibt es zwei Möglichkeiten, sich die Klassiker reinzuziehen: Entweder man geht in eine Bücherei und sucht in der vermufftesten Ecke – oder man nimmt sich das Amiga-Spiel Odyssee, legt die ins-

Troja? Oh ja!

gesamt vier Disketten ins Laufwerk und harrt der Dinge, die da kommen.

Odyssee ist ein Strategie-Spiel, das die Abenteuer des Odysseus nachspielt, aber noch ein wenig dazu erfindet. So hat der Chef nicht nur Gefährten, wie uns der Deutschlehrer weismachen will, sondern auch Gefährtinnen, die dazu noch seltsame Kräfte haben. Auch ein Schmetter-



▲ Odysseus als Pixelmonster ...

ling spielt eine Rolle – wenn das Homer wüßte...

Wie dem auch sei, man muß mit seinen Gefährten ein unterirdisches Labyrinth durchsuchen, um eine schöne Prinzessin aus den Händen irgendwelcher Bösewichter zu befreien. Dazu muß man kämpfen, seine Mannschaft gut behandeln und suchen. Im Grunde genommen verhält sich Odyssee damit wie jedes andere Strategie-spiel, allerdings gibt's noch ein paar Extras: Da wird nämlich ausführliches Hintergrundwissen zum alten Griechenland durch Textdaten vermittelt. Um ehrlich zu sein: Diese Story ist fast besser als das Spiel – das ist aber auch nicht schlecht. Keines der besonders tollen Games, aber es geht. Vielleicht eine Bereicherung des drögen Geschichtsunterrichts?

jb

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»ZUFRIEDENSTELLEND«



Anzeige

Balters & Schmidt GBR
50939 Köln Gottesweg 149
50670 Köln von Werthstr. 20
Entertainment
Amiga

PC-Amiga-CD-Rom
Tel. 0221/445449 & 445579 & 138260
CD-Rom **PC**

Airbus A 320 US	109.90	7 th Guest	149.90	Airbus A 320 US	109.90
Ambermoon	99.90	Chess Maniac 5 Billion and 1	104.90	Aces over Europe	99.90
D-Day	99.90	Chessmaster Pro	129.90	Arabien Nights	a. A.
Dune II	79.90	Der Patrizier	104.90	Body Blows	a. A.
Eishockey Manager	79.90	Eye of the Beholder 3	89.90	D-Day	104.90
Entity	79.90	Eco Quest	129.90	Goblins III	a. A.
Flashback	89.90	Inca	149.90	Jonathan	94.90
Gunship 2000	94.90	Kings Quest 6	119.90	Might and Magic 5	99.90
Goal	79.90	Larry 5	119.90	Pinball Dreams	79.90
Hannibal	79.90	Loom	94.90	Pirates Gold	109.90
Lost Vikings	79.90	Jutland	149.90	Privateer	99.90
Ragnarök	79.90	Laura Bow 2	99.90	Ragnarök	94.90
Reach for the skies	64.90	Secret of Monkey Island	119.90	Sensible Soccer	79.90
Space Hulk	79.90	Sherlock Holmes 2	129.90	Streetfighter II	79.90
Syndicate	79.90	Sherlock Holmes 3	139.90	Space Hulk	94.90
Tornado	94.90	Wing Comander II	129.90	Syndicate	99.90
Walker	69.90			x-Wing Mission Disk	a. A.

Dies ist nur ein kleiner Teil unseres Sortiments! Fordern Sie unseren Katalog gegen einen frankierten Rückumschlag (1 DM) an. Versandbedingungen: Versand per Nachnahme: DM 10,00 Vorkasse (Scheck) DM 6,00 Versand mit UPS 12,00 DM

Druckfehler und Preisirrtümer vorbehalten.

Public Domain und Shareware für Amiga und PC in großer Auswahl vorhanden

Heißes Pflaster

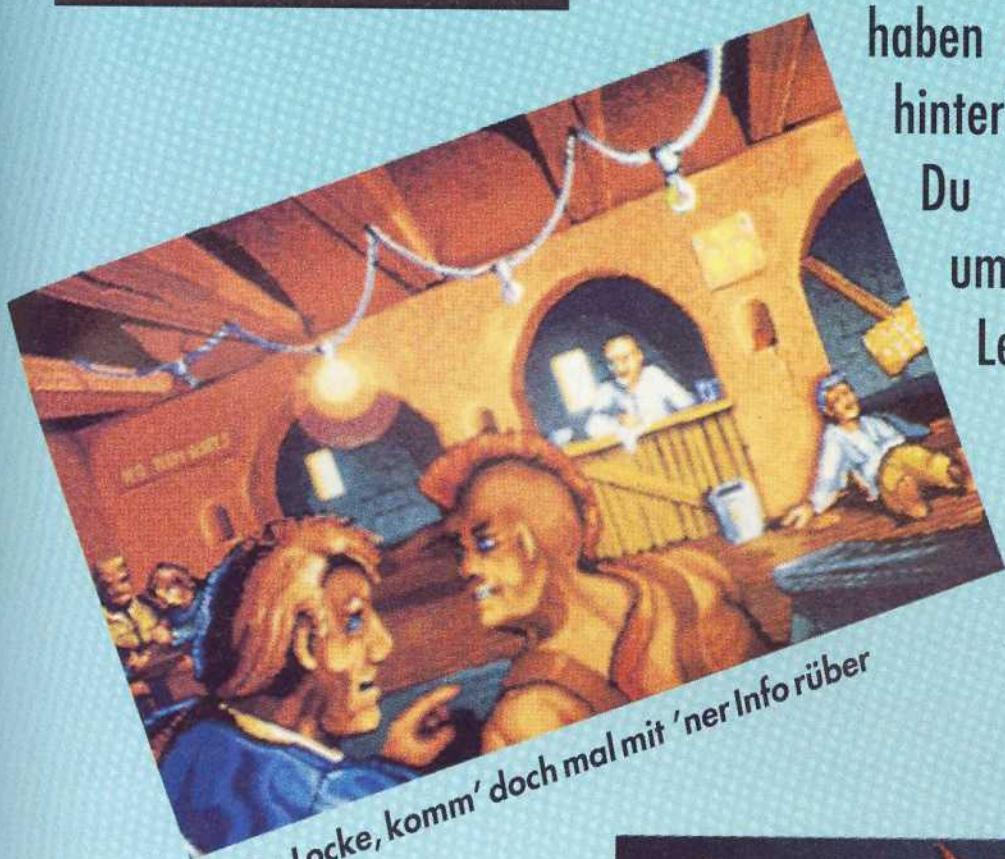
BURNTIME -Preview-

System: **PC**, geplant für: **CD-ROM, Amiga**, Hersteller: **Max Design**, Österreich, Muster von: **Hersteller**.

In nicht ferner Zukunft: Endzeitstimmung, Chaos, verbrannte Erde, kaum Nahrung, verseuchtes Trinkwasser, überall Zerstörung – die Menschen haben ihre Spuren hinterlassen, und Du kämpfst um Dein Leben.

Tausch dir was

Mach Dich auf die Suche nach Leuten, die Dir in irgendeiner Form helfen können, denn allein hast Du kaum eine Chance. Paß auf bei Deiner Wahl, denn bei der Vielzahl der Leute, die Dir auf deiner Wandschaft begegnet, triffst Du viele Schurken, die Dich übers Ohr hauen wollen. Reiß Dir al-



▲ Ey, Locke, komm' doch mal mit 'ner Info rüber



▲ Kommt Jungs, bleibt cool, sonst gibt's was auf die Mütze



▲ Dort, wo die Geierwally haust

Der Tag X ist gekommen. Keiner hat die Warnungen ernstgenommen, daß dieser Tag wirklich einmal eintreten würde, aber nun ist es passiert. Eher langsam und schleichend hat sich die Katastrophe angekündigt. Sachte, mit winzig kleinen Vorboten, die niemand so recht ernstnehmen wollte oder vielleicht auch nicht konnte. Und nun? Der Planet ist unwiederbringlich zerstört. Nichts ist mehr so, wie es einmal war, und Dich hält nur der eine Gedanke aufrecht: Überleben.

Du erwachst aus deiner Lethargie und schaust dich um: Überall nur Trümmer und Zerstörung. Wo früher Häuser standen, liegen nun schwelende, rußig gefärbte Brocken. Der Gestank nach fauligem Fleisch macht Dir das Atmen schwer. Die Endzeit ist bittere Realität geworden. Sicherheit gibt es nicht mehr; wenn überhaupt, kannst Du sie nur in den Städten finden, besser in dem, was davon übrig geblieben ist.

Und auch dort ist nichts mehr so wie es war. Überall regiert das Chaos: politische Strukturen, die einst für Ruhe und Ordnung gesorgt haben, existieren nicht mehr. Die Versorgung mit Lebensmitteln ist total zusammengebrochen, und jeder einzelne Tag besteht aus einem einzigen Kampf um halbwegs trinkbares Wasser und Eßbares.

Doch Du bist ein Kämpfer und hast noch genügend Energie, um in dieser Welt den Kampf ums Überleben aufzunehmen. Also machst Du Dich auf den Weg. Deine zähe Ausdauer, Dein Geschick und Deine Intelligenz sind jetzt gefragt. Da Du ja sowieso ein wahres Organisationstalent bist und Improvisieren Deine absolute Stärke ist, dürfte Dir das nichts schwerfallen.

les unter den Nagel, was Du finden kannst, vor allen Dingen Eßbares.

Es bietet sich fast alles zum Tauschen an: Du kannst Eßbares gegen Werkzeuge tauschen oder Werkzeuge gegen wichtige Informationen. Du kannst natürlich auch einen anderen Weg wählen, indem nicht Du derjenige bist, der auf die Rolle genommen wird, sondern Du mit allen fiesen Tricks versuchst, Deine Gegner aufs Kreuz zu legen. Wie Du letztlich vorgehst, mußt Du schon selber erforschen.

Seit dem Erfolg von "1869" ist das österreichische Label **Max Design** ins Rampenlicht des Software-Markts gerückt. Mit dem neuesten Spiel **Burntime** sollte das auch wieder gelingen. **Burntime** ist eine Strategie- und Handelssimulation, bei der bis zu zwei Spieler gegen bis zu drei Computergegner antreten. Aufwendig animierte Grafiken und klangvoller Sound machen auf die Endversion neugierig, die demnächst erscheinen wird. ■

vb

Dream maschine

Okay, okay! Ich kann mir jetzt schon lebhaft vorstellen, wie der Feedback-Briefkasten vor Klagen überläuft, daß wir so viele kostbare Seiten mit Berichten von Spielen vollkleistern, die auf einer Maschine laufen, die sich der typische Heimanwender gar nicht so ohne weiteres leisten kann. Aber wenn ihr Euch erinnert, genauso war es auch vor ein paar Jahren, als die ersten besseren PC-Spiele auftauchten. Auch Apples Macintosh, bislang nur für professionellen Einsatz vorgesehen, nähert sich langsam der Erschwinglichkeitsgrenze. Die ersten Games, die



voll aus den traumhaften Möglichkeiten der Grafik und Soundmaschine schöpfen, sind auch schon da. Das Angebot bei den MAC-Spielen reicht dabei von biederer Hausmannskost, über "So hätten wir sie gerne"-Umsetzungen klassischer Spieletitel bis hin zu multimedialen Höhenflügen, die praktisch eine völlig neue Definition des Begriffs "Realitätsnähe" erfordern. Hier folgt jetzt, allen Protesten zum Trotz, eine Vorstellung der aktuellen Spieletitel. Sehet und staunet!

Inter(M)Active Video

IRON HELIX

System: **Mac-CD-ROM**, VK-Preis: **ca. 200 DM**, Hersteller: **Spectrum HoloByte**, USA, Muster von: **Das Softwarehaus**, 30559 Hannover.

Stereosound vom feinsten, Raytracinganimationen von George Lucas' Trick-spezialisten, Echtzeitvideo mit realen Schauspielern und dazu ein fesselndes

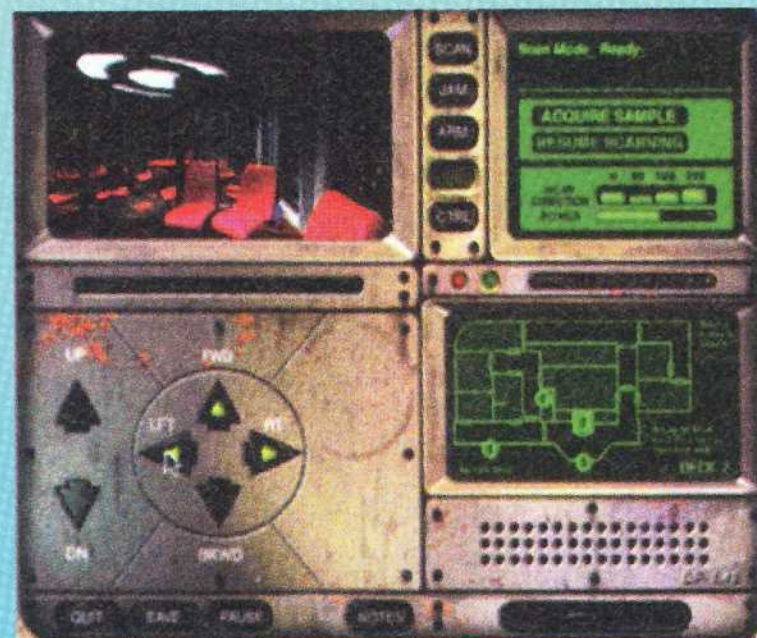
Gameplay mit viel Action und knackigen Rätseln: Wenn einem soviel Schönes wird beschert, dann ist das auch mal 'nen Testbericht wert.

In nicht allzu ferner Zukunft herrscht Frieden auf der Erde. Glaubt ihr nicht? Na ja, auf der Erde direkt herrscht vielleicht Ruhe, dafür fetzt sich die ganze Menschheit mit den Thanatosianern rum, einer übelgesinnten Alienrasse. Eigentlich könnte auch dieser Krieg demnächst zu den Akten gelegt werden, denn der Menschheit ist es unlängst gelungen, die ultimative Superwaffe zu bauen und mit dem Schlachtschiff SS Jeremiah Obrian in Richtung des Thanatosianischen Heimatplaneten zu schicken.

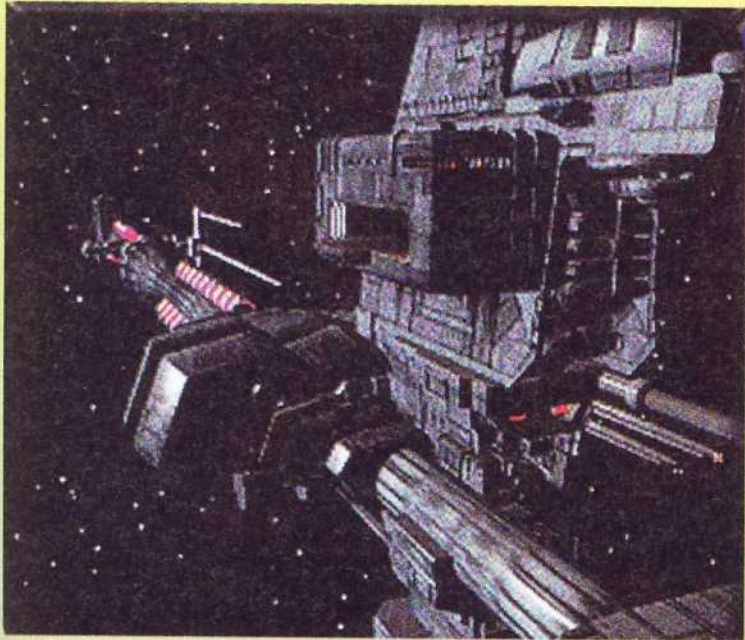
Leider geht der Plan schief. Die nagelneue Superwaffe ist vom Kriegmachen so

begeistert, daß sie es gar nicht abwarten kann, am Zielort ihre Arbeit aufzunehmen; vorher bringt sie schon mal alle Besatzungsmitglieder um und versucht, auch mit dem von Menschen bewohnten Planeten Caliopè ein wenig zu üben. Im letzten Moment gelingt es dort, eine Funkboje mit einem Hilferuf abzuschicken.

Genau diese Boje findet der Spieler und macht sich mit seinem Kleinraumer Indiana auf, um der ultimativen Waffe Einhalt zu gebieten. Da die Obrian jedoch mit einem tödlichen Virus verseucht ist, muß sich der Spieler einer ferngesteuerten Darwin-V-Robotsonde bedienen. Diese Sonde dient normalerweise zur Analyse von Lebensformen und ist gänzlich unbewaffnet.



▲ Wird bedient wie ein Game Boy - die Darwin V



▲ *Das da muß man kaputtmachen. Die hardest!*

Nur durch geschicktes Austricksen des Obrianschen Bordcomputers hat der Spieler eine Chance die ihm gestellte Aufgabe zu erfüllen.

Viren-Killer

Um den Plan der Superwaffe zu verhindern, muß der Spieler das Schlachtschiff in vier Phasen außer Betrieb setzen. Zunächst einmal sind vier Gen-Proben von toten Besatzungsmitgliedern zu finden, denn nur über die Genschlüssel lassen sich die Türen öffnen, mit denen sich Phase zwei einleiten läßt. Also bewegt sich die Robotsonde durch die Korridore des Schlachtschiffs, kommuniziert mit dem Bordcomputer und wühlt sich durch Datenbanken, um die Besatzungsleichen ausfindig zu machen.

Raumschiff und Korridore sind übrigens in alleredelster Raytracinganimation dargestellt. Dialoge mit dem Bordcomputer werden von Videoaufzeichnungen begleitet und halten Sprachausgabe und Soundeffekte bereit. Die Qualität ist so überzeugend, daß sich das mit Beschreibungen oder Screenshots nur sehr rudimentär wiedergeben läßt.

Irgendwie haben die Programmierer es auch geschafft, die CD so zu optimieren,

daß systemtypische längere Ladezeiten gar nicht erst aufkommen. Alles läuft quasi in Echtzeit und zieht den Spieler sofort mit Haut und Haaren ins Spielgeschehen.

Bevor man weiß, wie einem eigentlich geschieht, steckt man schon mitten in Phase zwei. Hier gilt es nun, den Bordcomputer durch geschicktes Manipulieren und Zureden dazu zu bringen, erst einmal anzuhalten. Wurde auch dies erfolgreich ge-

schaft, fängt die Auseinandersetzung mit einem schwerbewaffneten Wächterrobot an. Hinweise, wie das vollanimierte, fliegende Monstrum zu besiegen ist, findet man in den Videoaufzeichnungen der toten Besatzungsmitglieder.

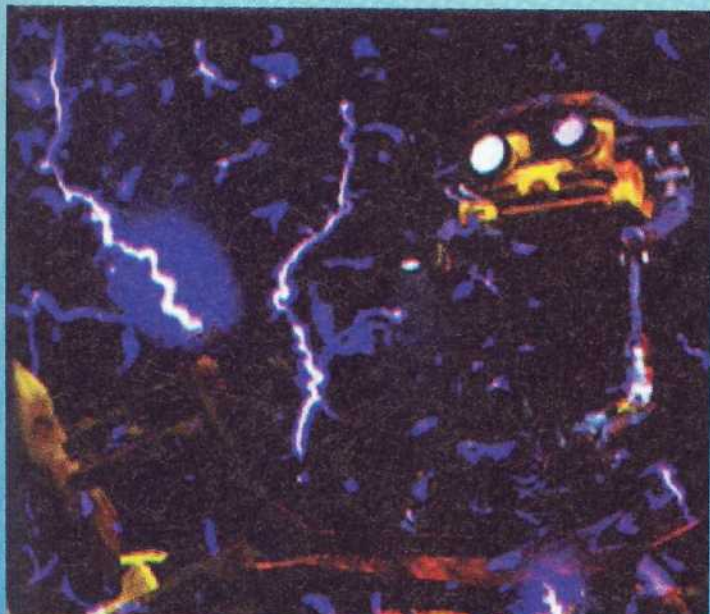
Nach dem Exitus des Wächters bleiben einem dann noch fünf Minuten, um das Schiff von der Notwendigkeit einer Selbstsprengung zu überzeugen und somit auf den letzten Drücker das Universum zu retten.

Iron Helix verbindet Elemente der verschiedensten Genres zu einem packenden Spiel. Sowohl Action- als auch Tüftel-Fans kommen voll auf ihre Kosten. Qualitativ setzt das Game völlig neue Maßstäbe. – Was, das wollt Ihr auch für Euren PC haben? Ist zumindest angekündigt, also abwarten und ruhigbleiben.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	12
Steuerung.....	10
Handlung.....	11
Atmosphäre.....	12
Gesamtnote.....	11

»SEHR GUT«



◀ *Oh verdammt, ich habe den Wächterrobot gefunden!*

Mit Liebe gemacht

THE JOURNEYMAN PROJECT

System: **Mac-CD-ROM**, geplant für: **PC**, empf. VK-Preis: **ca. 212 DM**, Hersteller: **Presto Studios, USA**, Muster von: **Das Softwarehaus, 30559 Hannover.**

Im Jahre 2318 hat der gute alte, patentgefaltete Falk-Plan ausgedient. Statt dessen trägt der orientierungslose Erdenbürger das BioTech-Interface SL 1172.5R

mit sich herum. Die ultramoderne, vollelektronische Sonnenbrille mit RS232-Schnittstelle ersetzt die Timex am Arm, den PC auf den Schreibtisch und die Intelligenz im Kopf. Was der vollverkabelte Science-Fiction-Fußgänger durch das Hi-Tech-Spekulier-Eisen zu sehen bekommt, packt auf die eben erst hochgelobte Vorzeigegrafik von Iron Helix noch einen drauf.



Appe-Spieledesigner sind alle Optimisten. Auch bei Journeyman Project ist der Erdfrieden in nächster Zukunft schon beinahe realisiert. Allerdings eröffnet die gerade neuentdeckte Technik des Zeit-Reisens allen denkbaren Verbrechern ganz neue Möglichkeiten, im groß angelegten Stil gegen die Gesetze zu verstoßen.

Der Spieler übernimmt die Rolle eines Agenten des Temporalen Protektorats, einer Elite-Polizeitruppe, die sich auf die Verhinderung von Zeitvergehen spezialisiert hat. Während der virtuelle Zeitagent gerade seinem 08-15-Dienst nachgeht, passiert das Undenkbare: Der Temporale Sicherheits-Annex meldet einen Alarm in der Zeitfabrik. Irgend jemand ist dort eingedrungen, hat sich in die Vergangenheit gebeamt und ist jetzt fröhlich dabei, die Geschichte der Menschheit in neue Bahnen zu lenken.



▲ *Da sieht man's mal wieder, die Zeit vergeht kreisförmig*

Frei-Zeit-Probleme

Nur wenige Augenblicke bleiben bis zur Auflösung des Kontinuums. Also schnell in den bereitliegenden Cyber-Suit springen, die eingangs bereits erwähnte Neuroprothese vor die Augen geschnallt, noch rasch eine Handvoll Skillchips eingesteckt, und auf geht's, Erde, Universum und überhaupt alles zu retten. Dabei ist höchste Eile geboten, denn eigentlich hätte man vorgestern schon damit fertig sein müssen.



◀ Seht nur, wie der Berg mich ruft!

Auch das Journeyman Project glänzt mit Multimedia Eigenschaften, die man auf anderen Rechnersystemen bisher vergebens sucht. Die Jungs von Presto haben echt Spaß dabei gehabt, das Mega-Game zu basteln. Bei jeder Kleinigkeit kommt der Enthusiasmus, mit dem das Werk entstanden ist, voll rüber. Hier ist alles Design. Selbst solche Kleinigkeiten wie Telefon und Blumenvase wurden passend zum Spielumfeld konstruiert.

Der Spieler bewegt sein Alter Ego durch geraytracete Gebäude und Raumschiffe. Sagenhafte Zwischenanimationen und flotte fotorealistische Actionsequenzen setzen völlig neue Maßstäbe für Computerspiele. Insgesamt 30 Minuten Trickfilme in High-End-Qualität erwarten den Spieler auf seinem Weg durch Zeit und Raum. Hinzu kommt der eigens angefertigte Soundtrack mit zehn Songs, die auch mit einem normalen Audio-CD-Player abspielbar sind. Professionelle Schauspieler wurden für Filmsequenzen verpflichtet, so zum Beispiel Graham Jarvis, der Enterprise-Fans von Gastauftritten in *The Next Generation* bekannt sein dürfte.

Einen vorgeschriebenen Weg zur Lösung des Spiels gibt es nicht. Das ganze Script basiert auf Multi-Branching und bietet immer mehrere Möglichkeiten, um

ein bestimmtes Problem zu lösen. Die Jagd nach den Zeitunholden führt den Spieler auf fremde Planeten, in andere Zeiten und fliegende Städte. Haupttask ist die Interaktion und Kommunikation mit der Interfacebrille. Hier können auch gefundene Skillchips eingesetzt werden, die dem Spieler Fähigkeiten verleihen, die er vorher nicht hatte.

Die Steuerung und Möglichkeiten des Spielers sind noch durchdachter und vielfältiger als bei Iron Helix. Durch das offene Konzept macht die Hatz durch die Erdgeschichte auch dann noch Spaß, wenn man sie schon ein paarmal durchgespielt hat. Mit *The Journeyman Project* wurde der erste Schritt in interaktives Video getan. Erfreulicherweise liegen auch hier schon Ankündigungen für eine PC-CD-ROM-Version vor.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	12
Sound.....	10
Spielablauf.....	11
Motivation.....	12
Gesamtnote.....	11

»SEHR GUT«

▶ Noch 248 m bis zum Boden



MA(C)kellose Pinball-Träume

Kann sich noch wer an den alten Eight-Ball-Deluxe-Flipper erinnern? Na klar, an dieser damals revolutionären Daddelkiste haben wir doch alle nächtelange Flippersessions in bier- und rauchgetränkter Kneipenluft verbracht. Also, wenigstens ich hab' das – um so mehr habe ich mich darüber gefreut, daß die Mac-Version bis auf die Nikotinflecken auf der Scheibe originalgetreu umgesetzt wurde.

EIGHT BALL DELUXE

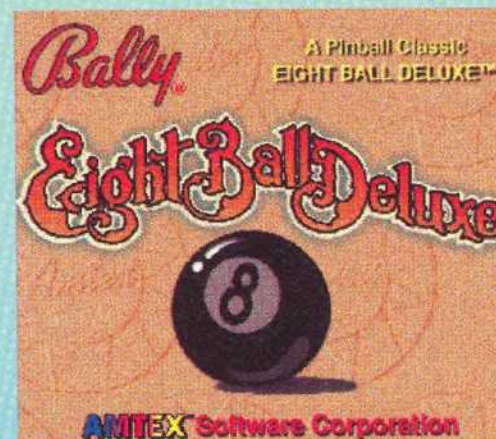
System: **Mac**, geplant für: **PC**,
VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Broderbund**, USA,
Muster von: **Das Softwarehaus**, 30559 Hannover.



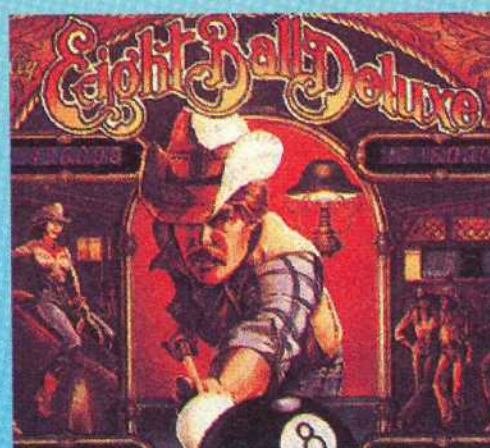
Als alter Pinball Wizard sind mir Computerumsetzungen von Flippnern bisher immer eine recht suspekthe Angelegenheit gewesen. Zu wenig Live-Action und die fehlende Möglichkeit, den Weg der Kugel nötigenfalls mit Brachialgewalt umzulenken, macht das ganze unrealistisch und langweilig. Ein rechtes Déjà-Vu-Erlebnis hat man jedoch mit der Mac-Version des Eight Ball Deluxe.

Wenn der Bally-Klassiker auf dem Bildschirm erscheint, fühlt man sich sofort um ein paar Jahre zurückgeworfen. Ein richtig schöner klassischer Pinball ohne verwirrende Rampensysteme oder Tunnel, in denen die Kugel die meiste Zeit für den Spieler unsichtbar verschwindet.

Die Grafik ist so fein vom Original abgekupfert, daß man meint, die Maserung der Holzplatte zu erkennen. Sogar die simulierte LED-Anzeige flackert schummerig vor sich hin. Alle Soundeffekte und die für damalige Verhältnisse revolutionäre Sprachausgabe wurden anscheinend von einer Originalmaschine eingesampelt. Nur in einem zwei Zentner schweren Holzgehäuse kann Sound so knackig klingen. Sogar das Klackern



▲ Flipper von gestern auf Rechnern von morgen





▲ He, Wirt, gib' mal 3 Bier und 'nen paar Markstücke auf Verdacht

beim mechanischen Wiederaufstellen von Targets wurde implementiert. Insgesamt können sich vier Spieler mit der Traummaschine vergnügen. Das üppige Handbuch verrät einiges über die Funktionsweise des Pinball-Veteranen und hält auch noch Tips bereit, wie man sich bis zu den ersten Bonusgames hochspielt. Über Sondertasten kann man auch die "Komm, ich krieg' dich noch"-Verzweiflungsschläge gegen das Gehäuse simulieren und so dem Ball noch ein wenig zusätzliche Drift geben. Als besonderer Gimmick liegt der Verpackung ein Original-Flipperarm aus Plastik bei. Eight-Ball-Fans müssen so was haben.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»SEHR GUT«

Vektor-MACKer

OUT OF THIS WORLD

System: **Mac**, VK-Preis: **ca. 129 DM**, Hersteller: **Delphine**, Frankreich, Muster von: **Das Softwarehaus**, 30559 Hannover.

Herumspielen mit Hi-Tech-Spielzeug kann drastische Folgen haben. In DELPHINES OUT OF THIS WORLD haut es den Helden gleich in eine andere Dimension.



Wissenschaft und Forschung fordern manchmal Opfer. Auch Lester Knight Chaykin, der Hero des Spiels Out of this World, mußte diese

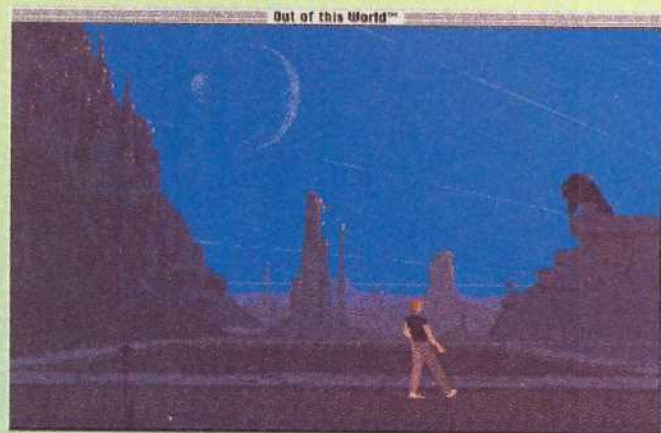


Erfahrung machen. Während eines Experiments mit dem Teilchenbeschleuniger schlägt der Blitz in eben jenes Gerät ein und katapultiert Lester in eine völlig fremde Welt. In dieser wacht Lester einige Zeit später in einem Käfig

wieder auf. Ganz klar, daß dieser Zustand nicht so bleiben darf. Der Spieler darf Lester helfen, die unangenehme Unterkunft zu verlassen und einen Weg zurück in die Heimat zu finden.

Der Spieler übernimmt diese Aufgabe gern, denn Out of this World wartet mit einer etwas exklusiveren Grafik auf: Sämtliche Lebewesen

und viele Gegenstände des Spiels sind aus Polygonen zusammengesetzt. Durch Verändern der Eckpunkte dieser Polygone wird eine fließende Bewegung erreicht. Lester springt, hüpf, klettert, rollt sich ab und ballert in der Gegend herum, daß es eine wahre Augenweide ist. Untermalt wird das Ganze mit Sound, der sich hören lassen kann.



▲ Raus aus dem Käfig, rein ins Vergnügen

Die Welt, in der sich Lester bewegt, ist seltsam, doch nicht seltsam genug, um unlösbare Rätsel zu verbergen. Lester muß sich mit Gegnern prügeln, findet Freunde und Helfer und muß eine Menge tun, um zur Erde zurückzukehren. Hat sich Lester einmal verrannt, muß der Spieler nicht gleich verzweifeln: Mit dem entsprechenden Paßwort läßt sich das Spiel an jedem beliebigen Punkt fortsetzen.

Another Game

Aufmerksamen Lesern unseres feinen Magazins wird das obengesagte sicherlich bekannt vorkommen. Tatsächlich machte das Spiel unter dem Namen Another

World auf unseren Standard-Rechnersystemen bereits die Runde. Die Mac-Version wurde nicht sonderlich überarbeitet und stellt praktische eine 1:1-Variante der Amiga-Version dar. Lediglich so lange Wartezeiten oder häufiges Diskettenwechseln entfallen. Ansonsten wurde der gut spielbare und spannende Ablauf



▲ Der Wilde Watz der Vektor-Welt

der Story komplett übernommen. Aber Another World war auf anderen Rechnern Klasse und hat sich daher auch auf dem Mac seine Lorbeeren redlich verdient. ■

tom

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»GUT«

TOP

JOB

Am Samstag, 2. Oktober 1993 veranstaltet ASM bei KARSTADT in DORTMUND, Kampstraße 1, einen Wettbewerb, bei dem drei Publikumskandidaten zusammen mit drei ASM-Lesern oder -Leserinnen um tolle Preise spielen. Wer Zeit und Lust hat zu kommen, sollte um 12 Uhr in der Computerabteilung der Karstadt-Filiale erscheinen. In jedem Fall solltet Ihr eine Postkarte zur Hand nehmen (und wirklich nur eine. Wer mehr schickt, wird aussortiert, hehe), Namen, Adresse, Alter und – ganz wichtig: – Eure Telefonnummer! draufschreiben und bis zum 31.8.1993 an uns schicken. Und das Spiel beginnt bereits am Telefon: ASM-Redakteur Klaus Trafford wird am Montag, 6. September ab 15 Uhr bei Euch anrufen. Die ersten drei, die selbst am Telefon sind und sich mit den Worten: "Ich will einen Top Job" melden, sind in Dortmund dabei (Anreisekosten müssen allerdings selbst getragen werden). Alles weitere dann am Telefon. Die drei erhalten auf jeden Fall ein ASM-Jahresabonnement und ein ASM-T-Shirt, das sie während der Veranstaltung tragen und selbstverständlich auch behalten dürfen. Was es außerdem zu gewinnen gibt, wird nicht verraten. Aber es lohnt sich, vor allem für den Sieger oder die Siegerin. Die Spielrunden sehen so aus, daß jeweils ein / e ASM-Leser(in) und ein / e Publikumskandidat(in) paarweise gegen ein anderes Paar antreten. Am Ende spielen dann die beiden aus dem Siegerpaar gegeneinander. Das Publikum und eine Jury entscheiden, wer seine Sache am besten macht. Die einzelnen Etappen werden vor Ort erläutert und haben natürlich auch mit dem zu tun, was man als Auszubildender bei KARSTADT lernen muß.



Und hier unsere Adresse:

ASM

Kennwort: Top Job

Postfach 1870

37258 Eschwege

Der Weg nach Dortmund ist frei, der Rechtsweg nicht.

Von Spielbüchern und Lesesoftware

Buch und Software vereint – ein neues Medium entsteht. Mit sogenannter Bookware sollen Käufer gleichermaßen Lese- und Computerfresser erhalten. Wir haben die Nagelprobe gemacht und uns vier Produkte aus dem Sybex-Verlag vorgeknöpft.

PLAYPACK WIN

System: PC (alle ATs, VGA, Maus), VK-Preis: 79 DM, Hersteller: Sybex-Verlag, 40231 Düsseldorf, Muster von: Hersteller.

Ein kleines Büchlein mit achtzig Seiten Umfang als Anleitung, dazu eine Diskette, eingeklebt im Buchrücken – das ist Playpack WIN.

Die Spiele versteht man auch ohne Anleitung, so simpel sind sie. So geht es bei *Magic Eraser* darum, ein Gemälde per Radiergummi freizurubbeln, ohne dabei von umherwanderndem Müll getroffen zu werden. Das ist nicht nur öde, sondern auch noch frech vermarktet worden: Auf dem Cover steht doch tatsächlich, mit dem Spiel könne man "Umweltbelastungen steuern und kontrollieren". Ähnlich katastrophal sind die anderen beiden Games unter den Titeln *Hieroglyph* und *Friland*. *Hieroglyph* ist ein Verschiebespiel auf einem vier mal vier Felder großen Quadrat, in dem kleine Labyrinthstücke so aneinandergesetzt werden müssen, daß die Spielfigur den richtigen Aus-

gang erreicht. Vollends in den Gully greift jedoch *Friland*, das Spiel für Kokosbaumzüchter. Handlung und Grafik sind derart schlecht, daß selbst ein Fensterrahmen unter Windows mehr Design und Spannung bietet. Der Höhepunkt dieser Flop-Olympiade!

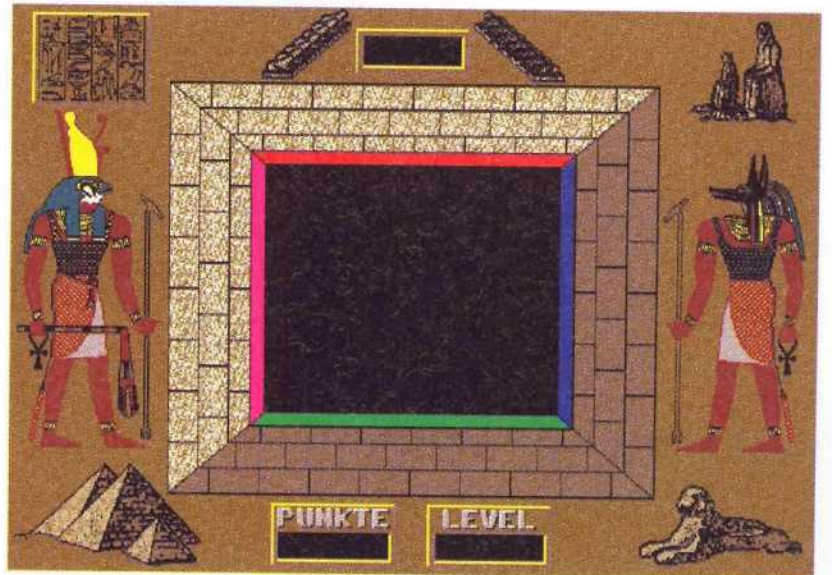
»SEHR MANGELHAFT«

SYBEX TUBIS

System: PC (alle ATs, EGA, HDD), VK-Preis: 49 DM, Hersteller: Sybex-Verlag, 40231 Düsseldorf, Muster von: Hersteller.

Zum Preis einer besseren Shareware-Registrierung bietet Sybex allen Spielern nicht nur ein Programm, sondern auch die dazugehörige Anleitung in feiner Kartonnage, sprich Buchform. Nicht ganz so edel wie die Verpackung ist das Spiel selbst, denn außer EGA wird dem Farbenfreund wenig geboten. Die sechzehn Farben dieser antiquierten Auflösung reichen jedoch aus, um *Tubis* ordentlich auf den Screen zu bringen. Kein Wunder: *Tubis* ist die 3D-Variante des all-

Hieroglyph: Pannepyramide



seits geliebten Evergreens *Tetris*. Als Profi-Game unter dem Titel *Block-Out* war das Game schon mal in 3D zu haben. Die Handlung in Kürze: Geometrische Figuren werden zu Flächen zusammengefügt – das gibt Punkte. Der Clou in dieser Version: Eine Ebene in der gleichen Farbe tut's auch. Zusammen mit dem netten Background ist diese Variante durchaus ihr Geld wert!

»ZUFRIEDENSTELLEND«

SYBEX TRAIN

System: PC (alle ATs, CGA, EGA, HDD, Maus), VK-Preis: 49 DM, Hersteller: Sybex-Verlag, 40231 Düsseldorf, Muster von: Hersteller.

Siehe da: Eisenbahnspielen kann so billig sein! Die Idee für den elektronischen Modellbau hatte jedoch zweifellos nicht Sybex, sondern sie wurde ein wenig vom Superhit *Railroad Tycoon* "entliehen". Dafür ist *Sybox-Train* ein wenig billiger und auch ein wenig simpler.

Das Spiel bietet 200 Jahre Eisenbahnbau, die vom Spieler erfolgreich überstanden werden müssen. Die Kohle muß stimmen, der Gleisbau darf nicht die Natur zerstören, und die Züge müssen durch richtige Weichenstellung sicher ans Ziel gelenkt werden. Natürlich können Spielstände abgespeichert und wieder geladen werden, und wir können das Eisen-

bahnvergnügen in dieser netten "Magerversion" fast uneingeschränkt empfehlen. Und doch: Erst in der Form eines Shareware-Produkts, das man unverbindlich prüfen kann, wäre das Preis-Leistungsverhältnis völlig korrekt.

»ZUFRIEDENSTELLEND«

PLAYPACK DOS

System: PC (alle ATs, EGA, VGA, HDD, Maus), VK-Preis: 79 DM, Hersteller: Sybex-Verlag, 40231 Düsseldorf, Muster von: Hersteller.

Der Titel *Playpack DOS* weckt unangenehme Erinnerungen an ein anderes Gamepack von Sybex für Windows. Und tatsächlich: Auch die DOS-Variante vereint den Software-GAU in gleich dreifacher Ausführung. Da wäre wieder jenes schon unter Windows haßgeprüfte Kokosbaumpflanzen namens *Friland*. Dazu gibt's – quasi als GAU-Gimmick – das Ballon-Rennen *Ballons* für Fans des Sandsackschmeißens. Und schließlich wäre da doch noch ein Lichtblick, das in zartem VGA und nettem Design gehaltene *Billard*, bei dem Problemstellungen (keine aus dem Kamasutra natürlich) auf grünem Filz gelöst werden müssen. Ein Frühling macht aber noch lange keinen Sommer...

»MANGELHAFT«



▲ *Tubis*: ...zu tauchen in den Schlund

Alles so schön bunt hier

Grafik- und Sounddemos bleiben nicht mehr länger den Besitzern eines Atari ST oder eines Commodore Amiga vorbehalten. Mit aufwendigen Tricks und Effekten zeigen geschickte Programmierer, was sich alles aus dem PC herausholen läßt.

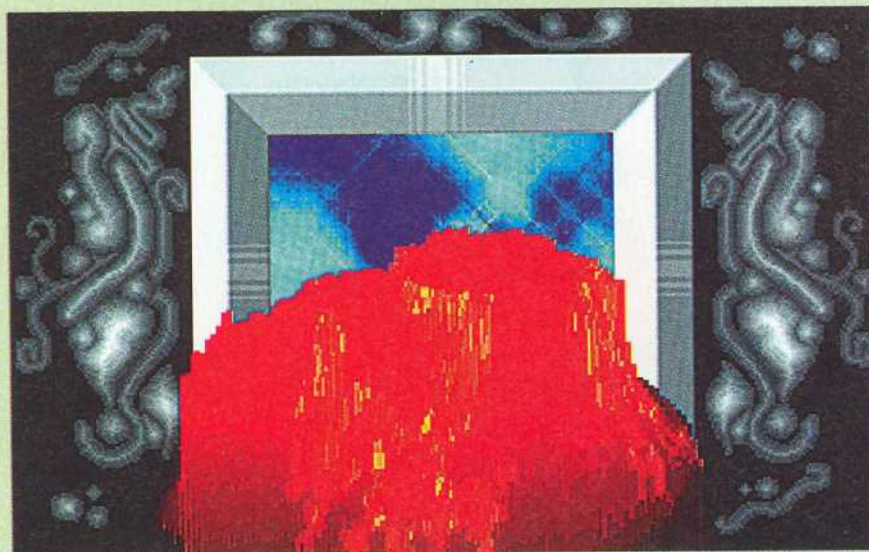
Ohne eine leistungsstarke Rechenplattform geht freilich nichts. Fast nichts, denn so richtig schön softig scrollen Texte, Objekte oder Farbbalken meist erst auf einem (schnellen) 386er, auch wenn einige Programme auch auf einem 286er funktionieren.

Unterschiedlich sind die Anforderungen an den Arbeitsspeicher des PCs. Während sich viele Demos mit 640 KByte zufriedengeben, wollen manche Exoten 2 MB auf der Platine sehen, worauf wir nachfolgend dann hinweisen. Als Trend gilt, daß so gut wie alle Demos die Zusammenarbeit mit EMM386, dem Speichermanager von MS-DOS, verweigern und am besten mit einer Bootdiskette gestartet werden. Auch produzieren Billigrafiker öfter mal häßliche Streifen oder heftiges Flackern. Und wer keine SoundBlaster-kompatible Karte installiert hat, bringt sich selbst um einen großen Teil des digitalen Vergnügens.

Aber damit genug der Vorrede. Vorhang auf und Bühne frei für die ersten fünf Demos, die wir ausgegraben haben.

Amnesia

Ihrer eigenen Aussage zufolge ist die Demo-Szene in ihrer Heimat Amerika "very lame", was die Gruppe Renaissance kaum versteht – produzieren doch die Jungs schon seit gut zwei Jahren erstklas-



▲ Fällt völlig aus dem Rahmen

sige Demos für den PC. Eines ihrer früheren Werke ist das mittlerweile legendäre Amnesia-Demo, das mit seiner psychedelischen Show nicht nur der Bedeutung eines "Gedächtnisverlusts" gerecht wird, sondern auch neuere Werke noch in den Schatten stellt. Weil die Amis



▲ Digi-Bilder von den Machern

Speichermanager meiden wie der Teufel das Weihwasser, solltet Ihr eine Bootdiskette parat haben.

Zu einer wunderbar melodiosen SoundBlaster-Musik, die das ganze Demo begleitet, zeigen die Programmierer zunächst ihr Wissen über Color-Cycling. Eine riesige Laufschrift, die sämtliche Parts



▲ Der kleine Punk auf 'nem Farbflash

ankündigt, scrollt sanft über satte Plasmaflächen im Hintergrund. Üppige Vektorobjekte rotieren anschließend, bis die Augen Schlangenlinien fahren. Über einer blank spiegelnden Pseudo-Wasseroberfläche tanzen und tauchen weitere Vektorobjekte, farbenfrohe Plasmanebel hämmern aufs Unterbewußtsein ein, und im Weltraum drehen sich herangezogene 3D-Formen unabhängig voneinander um ihre drei Achsen.

Kurz und knapp: Pfeift auf das Release-Date, denn das Amnesia-Demo sollte jeder PC-User einmal gesehen haben. Vielleicht ist ja der Nachbar von der Amiga-Riege in der Nähe...

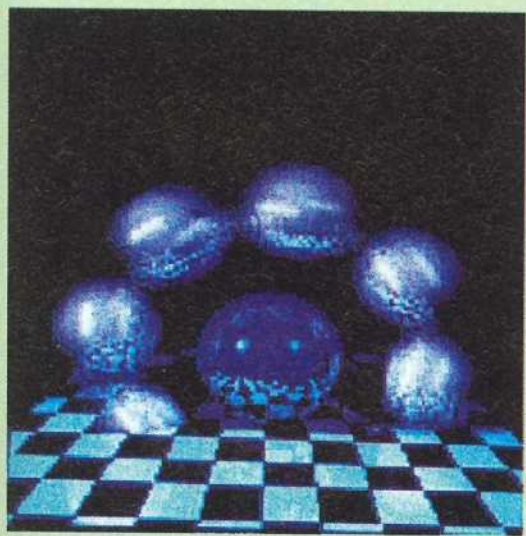
Crystal Dreams

Weiter im Text mit einer über Insiderkreise hinaus nicht weiter bekannten Gruppe namens Triton, die ihr ganzes Können in einem Demo namens Crystal Dreams unter Beweis stellt. Besonders Vektorobjekte haben es den Jungs angetan, was sie mit sauber animierten 3D-Gebilden untermauern. Das schicke Raumschiff (mit Triebwerkstrahl), das mit ständigem Richtungswechsel durch das Weltall fegt, würde so manch kommerziellem Spiel gut zu Gesicht stehen. Was nachfolgend als rotierender Würfel beginnt, verliert sich später mit fließendem Übergang in zahlreiche andere geometrische 3D-Formen.

Die gibt's auch anschließend in allen möglichen Formen, Farben und Größen (z.B. Axt, Stift, Speicherchips), ja teilweise sogar transparent über einem perspektivischen Schachbrettmuster zu bestaunen. Höhepunkt der Gala ist schließlich ein bewegter Hubschrauber. Angeschlossene Soundkarten musizieren mit einem höchst melodiosen Track vor sich hin und gehen alsbald in einen Remix des altbekannten "Axel F."-Themas über. Zum Abschluß werden ein paar Raytracing-Standbilder serviert, wovon eines mit einer kurzen Animation kredenzt wird.

Unreal

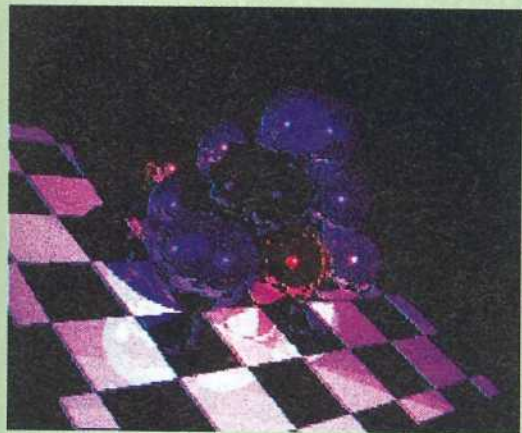
Knüppeldick zur Sache geht's beim Demo der finnischen Future Crew, für das unbedingt ein flotter 386er bereitstehen sollte. Andernfalls heißt es, auf die prägnanten Soundtracks zu verzichten. Zur Einstim-



▲ Raytracing und Animation

mung serviert die Zukunftsbesetzung Scrolltext, der sich durch die Säulen eines Tempels schlängelt, gefolgt von witzigen Vektoren, z.B. in Form eines Lampenschirms, der durchs Weltall düst oder zwei sich rasant verfolgenden Raumschiffen über einem rotierenden Weltraumwürfel.

Mit geometrischen angeordneten Vektorbällen, die ihre Form ändern, und einer Sinusbob-Schlange geht es weiter zum Wormhole. Wie in einem Schwarzen Loch wird die gemusterte Umgebung in einen Strudel gerissen, was den Betrachter in ungläubiges Staunen versetzt. Noch schärfer wirken die nach den anschließenden Shadebobs gezeigten Farbverläufe, die mehr als 256 Farbtöne gleichzeitig auf den Screen bringen – wahrhaftig "unreal".



▲ Wie kreativ: Kugeln auf 'nem Schachbrett

Verschiedene Plasmanebel lassen die Phosphorschicht im Monitor glühen, und als weiteren Höhepunkt präsentiert die Future Crew das zweidimensionale Portrait eines Programmierers, dessen Kopf plötzlich in die Dreidimensionalität ausbrechen will. Die aberwitzig schnelle 3D-Landschaft mit dem Schriftzug der Gruppe geht da anschließend fast schon ein bißchen unter.

Facts of Life

Die Gruppe "Witan" ist Euch noch unbekannt? Macht nix, denn in einem zunächst etwas zähen, weil minutenlangen Vorspann stellen sich die Mitglieder mit ansehnlichen und zoomenden VGA-

Portraits erst mal vor. Anschließend erwacht die Soundkarte zum Leben, um Sinustext, ein schwingendes Logo und einen Spectrum-Analyzer musikalisch zu begleiten. Langsam steigert man sich über schwungvollere Musik zu einem weiteren, rotierenden Scrolltext, der sich der Kollision mit dem Bildschirmrand und einer ins Bild geschobene Grafik ausgesetzt sieht. Der Soundtrack wird nun noch etwas flotter und begleitet schattierte und vehement drehende Polygon-Shapes, die die Pegelspitzen der Musik mit rhythmisch hervorstoßenden Pyramiden anzeigen.

Das abschließende, radikal geschnittene Technovideo strapaziert Sehnerven und Hirnwindungen des Betrachters aufs Äußerste. In Bruchteilen von Sekunden wechseln die grellen Bilder unter Sirenengeheul und einem harten Beat. Keine Frage, hier herrscht Krieg. Logos, Symbole und Muster blitzen kurz auf, vier verschiedene Schattentänzer wirbeln kurz über den Bildschirm, und minutenlang



▲ Fast wie bei James Bond

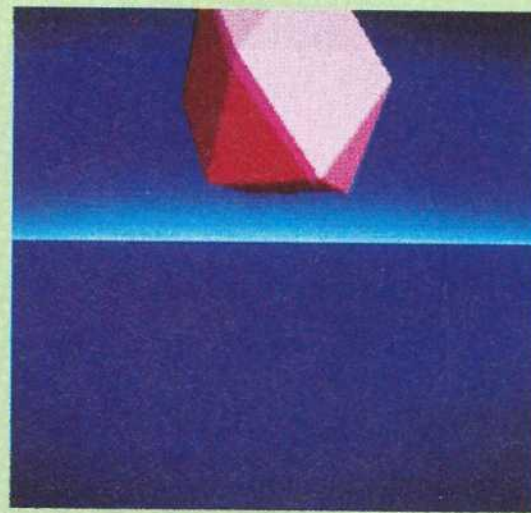
klopfen House-Rhythmen, wechselnde Motiv-Überlagerungen und schnelle Animationen das Unterbewußtsein weich.

Panic

Und noch ein Klopper von der Future Crew. Neben einer SoundBlaster-Karte sollten unbedingt 2 MB RAM installiert sein, da der Zuschauer bzw. -hörer sonst auf den nervenzermürbenden Technosong verzichten muß – und der legt gewaltig los. Zur Einstimmung scrollen erst einmal alle Buchstaben der Future Crew softig-sanft heran, ehe sich Gruppen- und Demo-Logo bildschirmfüllend breit machen.

Jetzt wissen wir's: "Panic" ist angesagt. Mit einem samtweichen Mehrebenen-Scrolling im ständigen Richtungswechsel sowie vertikal laufender und horizontal hereinschwingender Schrift zeigt die Future Crew, was in der VGA-Karte steckt.

Weiter geht's mit einem kleinen, aber eindrucksvollen Techno-Video aus wild blitzenden Logos und Figuren im Vordergrund sowie einem Grauton-Mustercroller im Hintergrund. Zur Entspannung folgt ein zoomendes Grafikfenster mit schnellen Plasmawolken und Shadebobs. Der anschließende, rötlich-gelbe Fraktalhaufen im Design der Comanche-Landschaftsgrafik ist nach kurzer Zeit als zoomendes und rotierendes 3D-Apfelmännchen zu identifizieren. Fließend und rasend schnell ineinander übergehende Dot-Objekte sind das Zwischenspiel zur



▲ Vektor, Vektor spiegel dich...

Plasmawolke, die noch scrollende Dreh-schriften über einem Rasterbild hinterherschickt und damit das Ende einläutet.

Alle hier vorgestellten Demos könnt Ihr schriftlich über die untenstehende Adresse beziehen. Der Preis schwankt – je nachdem, ob das Demo auf eine Double-Density- oder eine High-Density-Diskette paßt – zwischen 5,- DM und 10 DM. Hinzu kommen 4,- DM Versandkosten (nur Vorkasse).

Manfred Herzog

Muster der vorgestellten Demos von:

Stefan Kuhn
Stallerweg 12
94036 Passau



▲ Was war zuerst da, das Logo oder die Demo?

Paintball SURVIVAL GAME WO??

Bei uns: Action Sports in Braunschweig und in den neuen Bundesländern

Seit 1987 im Paintballmarkt Deutschlands. Sofort-Lieferservice für Munition, CO₂-Kapseln und Waffen. Regelmäßige Wettkämpfe im In- und Ausland. Ständig Neuheiten im Zubehör- und Waffenprogramm. Infos über Zubehör, Termine und Preise bei

ACTION SPORTS Gmbh

38110 Braunschweig-Wenden, Hauptstraße 27,
Telefon: 0 53 07/45 84, Fax: 0 53 07/23 48
Händleranfragen erwünscht! (mit Gewerbenachweis).

Für Profis jetzt lieferbar:

- SAM Patriot
- super schnell
- sehr treffsicher

Eine neue Semi-Automatik-Generation!



Lothar vor, noch ein Tor...

LOTHAR MATTHÄUS – DIE INTERAKTIVE FUSSBALLSIMULATION -Preview-

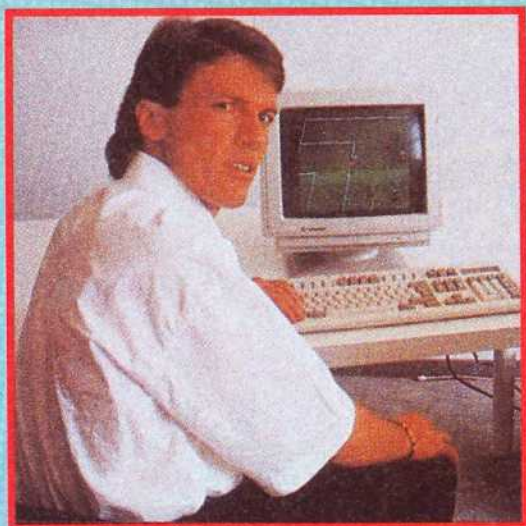
System: **Amiga** (500/1000/2000/3000), geplant für: **PC**,
Hersteller: **Ocean**, England,
Muster von: **Bomico**, 65451
Kelsterbach.

Ocean, bekannt für seine Nachahmungen großer Ereignisse – wir erinnern hier an diverse Filme oder olympische Veranstaltungen – hat sich diesmal dem "Soccer", besser dem Fußball verschrieben. Und damit so ein Fußballspiel auch den letzten Computer-Müden hinter dem Ofen hervorlockt, bekommt das Game einen sehr bekannten Fußballer als Galionsfigur, hier Lothar Matthäus. Mit seinem Namen fühlt sich Otto Normal-Player doch gleich wie in der ersten Liga – oder der ersten Reihe, je nach aktivem Leben...

Wir wollen nicht ungerecht sein, immerhin stand Matthäus als Berater während der Programmierdauer zur Seite – und die soll laut Hersteller bei zwei Jahren liegen. Herausgekommen ist ein Sportspiel für Kicker und Fans, das über eine Menge an Besonderheiten verfügt.

Ecke, Flanke, To...daneben!

Der Name des Spiels lautet **Lothar Matthäus – Die interaktive Fußballsimulation**. Hinter diesem Wortgebilde steht eine im Grunde gelungene Mi-



▲ **Der leibhaftige Torminator**

Sportspiele gewinnen ungemein an Publizität, wenn man für das Game noch einen großen Namen gewinnt. Zum Bleistift: Lothar Matthäus.

schung von Simulation und Action. Die Simulation setzt sich aus den Faktoren Strategie und Management zusammen. Zu diesen Faktoren gesellt sich noch die Möglichkeit zur Beeinflussung einiger Parameter wie der Windrichtung und -stärke. In diesem Teil des Spiels wird man quasi zum Trainer und Vorstand eines Vereins und muß dafür sorgen, daß die Voraussetzungen für ein gelungenes Spiel gegeben sind.

Im Action-Teil geht es dann ausführlich zur Sache. Die Spiele können aus zwei unterschiedlichen Blickwinkeln beobachtet werden, entweder aus der Vogelperspektive (Spieler und Spielfeld von oben betrachtet), oder aus der Seitenrandlage. Will man den Blickwinkel kurzfristig ändern, dann reicht ein kleiner Druck auf eine vorher festgelegte Taste.

Die Spieler bewegen sich recht flüssig, die Ballwechsel und -abgaben sind gut zu bewerkstelligen. Jedem Spieler kann man bestimmte Eigenschaften zuordnen, die dieser dann im Spiel zur Anwendung bringt. Neben den Windbeeinflussungen darf man die jeweilige Mannschaft noch über verschiedene Böden jagen, auch da läßt sich so einiges ändern.

Einzelne Szenen des Spieles (natürlich auch die Torszenen) werden in einer Art Replay wiederholt. Diese Replays lassen sich aber auch selbst durch einen integrierten "Video-Recorder" erzeugen, wobei man unterschiedliche Blickwinkel und sogar Zeitlupe nutzen kann. Auch mit Sound ist das Spiel gut belegt. So kommt stellenweise eine richtige Stadionatmosphäre herüber, wenn durch die Lautsprecher ein einpeitschendes "Heyaheya" zu hören ist, weil der Pixel-Matthäus gerade der gegnerischen



▲ **Bolzen, bis die Wade kracht...**

Mannschaft entwischt ist und nun noch den Torwart auszutricksen versucht. Spielen können die "Jungs auf'm Platz" nämlich ganz gut: Drei Arten des intelligenten Paß-Spiels, Flugkopfbälle, Volleyschüsse und Hackentricks gehören zum Repertoire der kleinen Männer am Ball. Die einzige Gefahr: Joystickfinger-Verknotung!

Lothar Matthäus – Die interaktive Fußballsimulation steht für ein überaus gekonnt programmiertes Game. Um eine Bewertung zu bekommen, muß man dieses Spiel mit ähnlichen in eine Reihe stellen. Und da zeigt sich, daß *keine* Mannschaft so schön kicken kann wie die von Sensible Soccer (Amiga): auch nicht die von Lothar Matthäus. Aber im Gegensatz zu vielen anderen Fußball-Umsetzungen machen die Spielesequenzen Spaß, und schön hektisch wird es auch. Dazu noch das richtige Quentchen Strategie, und fertig ist eine der bislang besten Simulationen dieser Sportart.

Noch ein Tip: Da das Spiel auch einen Zweiermodus hat, solltet Ihr Euch einen Gleichgesinnten vor den Bildschirm holen und mit ihm um den Pokal bolzen. Und wenn es zu hektisch wird, dann geht doch mal kurz auf den Fußballplatz und macht da weiter. Aber vergeßt nicht, vorher abzuspeichern...

jb/vb

Simulation

WIMBLEDON II

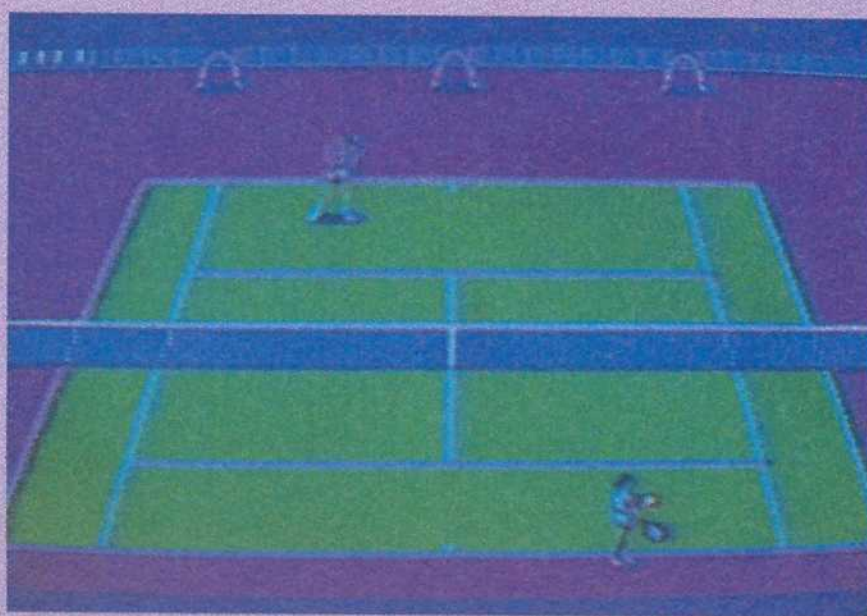
System: **Master System**,
empf. VK-Preis: **99,95 DM**,
Hersteller: **Sega**, Muster von:
Die Cassette, 32423 Min-
den.

Ähhh, Leute, heute – ähhh
– wollen wir Euch ein –
ääh – neues Tennisspiel
für das – ähhh – Master Sy-
stem vorstellen.

Normalerweise spielt man
Tennis in blütenweißen
Klamotten auf irgend-
welchen ascheroten oder
grasgrünen Plätzen. Es soll aber Leute
geben, denen die Sache zu schweißstrei-
bend ist, die trotzdem Tennis-Feeling
möchten und deshalb lieber eine versof-
tete Version dieses Sports bevorzugen. Da
kommt Wimbledon II gerade richtig. Be-

Tennis-Fieber

vor der Kampf gegen den Gegner beginnt, muß der Kampf gegen die Menüs bestritten werden. Denn da kann allerhand eingestellt werden. Einzel- oder Doppelspiele sind möglich, dabei ist jede erdenkliche Kombination zwischen ein oder zwei menschlichen und ein oder zwei Computerspielern möglich. Einen persönlichen Tennisspieler kann man sich aussuchen oder selbst zusammenbauen. Im letzten Fall hat man die Möglichkeit, zwanzig Punkte auf verschiedene Eigenschaften wie Ausdauer, Schnelligkeit oder Schlagstärke zu verteilen. Sportspiele



▲ Wimbledon auf dem Master System – aber keine Erdbeeren...

mit vielen Optionen neigen oft dazu, auch spielerisch überkompliziert zu sein. Zum Glück kann man aber bei Wimbledon II recht schnell loslegen und auch ganz pas-sable Ballwechsel meistern. Grafisch ist es eher unauffällig, ein netter Gag ist aber der Wutanfall, den ein Spieler oder eine Spiel-erin bekommt, wenn er oder sie zu viele Bäl-le vergeigt. Ja, Ihr habt richtig gelesen. Der Spieler oder die Spielerin bedeutet, daß Ihr auch Damen spielen lassen könnt, die dann natürlich auch in einem kurzen Röckchen auftreten.

Fazit: Durch und durch solide Arbeit, be-sonders spannend natürlich zu zweit oder im Tournament-Modus, bei dem man nur zum nächsten Turnier weiterreisen darf, wenn man gut genug abschneidet. Ein heißer Tip für Sportspieler!

al

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	8
Sound.....	6
Realitätsnähe.....	7
Motivation.....	10
Gesamtnote.....	8

»ZUFRIEDENSTELLEND«

MUTANT LEAGUE FOOTBALL

System: **Mega Drive**, VK-
Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller:
Electronic Arts, England,
Muster von: **Hersteller**.

Manche Leute halten Ameri-
can Football für brutal. Sie
haben Mutant League Foot-
ball noch nicht gesehen...

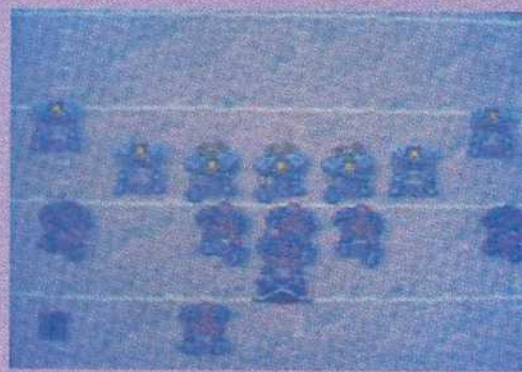
Mmmm, war das lecker. Mutantenbrüstchen an Koboldblutsauce. Genau das Richtige zum Früh-stück. Wie bitte, ob ich schon immer sol- che Eßgewohnheiten gehabt habe? Nein, eigentlich nicht. Aber es schmeckt doch sooo lecker... Was passiert ist? Nichts be-sonderes, nein. Außer vielleicht, daß ich in letzter Zeit öfter mal Mutant League Football gespielt habe. Das ist nämlich das neueste Werk von Electronic Arts.

Ich erzähl' Euch am besten mal, was Sache ist. Da sind nämlich in der ganzen

Skurri

Milchstraße ein paar Drähtchen durchgeschmort. Diese führten zu ein paar Kataströphchen. Und seither sind ein paar Dinge nicht mehr wie vorher. Eins der Dinge, die neu sind, ist, daß man Sport und Krieg in ein einziges riesiges Spektakel zusammengefaßt hat: die Mutant League.

Es läuft so ähnlich ab wie American Football. Wer damit noch keine Erfahrung hat, wird nicht so schnell auf einen grü- nen Zweig kommen. Trotz ausführlicher Anleitung dauert's ein paar Stunden, bis man checkt, was abgeht. Das Spielgeschehen wird im-



▲ Immer feste drauf!



▲ Der Coach meint es nur gut mit Euch...

und Herwecheln weder Fisch noch Fleisch. Das Problem einer jeden Football-Simulation...

Aber gegenüber Mutant League ist nor- males Football sowieso eher bieder. Es gibt nämlich noch ein paar Zusatzregeln. Der Schiedsrichter kann nicht nur bestochen, sondern gleich ins Jenseits befördert wer- den. Ebenso die feindlichen Skelette, Ko- bolde und andere Gegner. Auch die Spiel- felder sind gespickt mit Hindernissen. Bomben sind da noch mit das Harmlose- ste. Überall wimmelt es von coolen Sprü- chen und makabren grafischen Ele- menten: Der Coach macht Euch zur Sau, Totenköpfe hüpfen über der Torlinie – al- les flott gezeichnet, wenn auch nicht ganz flüssig animiert.

Wer nicht allzu zart besaitet ist, be- kommt mit diesem Spiel zwar keine detail- lierte Footballsimulation, aber ein unter- haltbares Gam.

al

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik/Animation.....	10/7
Sound.....	10
Geschmacklosigkeitsfaktor ...	11
Motivation.....	8
Gesamtnote.....	9

»GUT«



F1

System: **Mega Drive**, VK-Preis: ca. **120 DM**, Hersteller: **Domark**, England, Muster von: **Hersteller**.



▲ Sechs Gänge – wie beim Essen in Frankreich

Es darf wieder schnell gefahren werden auf dem Mega Drive – the race is on. Domark sorgt mit dem F1 für ausgeprägtes Nürburgring-Feeling.

Heiße Öfen, coole Typen

In Verbindung mit dem französischen Software-Haus Lankhor entstand auf Segas Mega Drive ein tolles Spiel um Formel 1, schnelle Rennwagen und große Preise.

Auf den ersten Blick erscheint F1 wie eines der üblichen Rennspiele, der Blick aus dem Pilotensitz auf die Rennstrecke ist bekannt. Allerdings haben sich die Programmierer wirklich Mühe gegeben: Nicht nur, daß der Rennwagen wirklichkeitsgetreu nachgezeichnet wurde, auch das Fahrverhalten wurde so realistisch wie nur irgend möglich gestaltet.

An Rennstrecken findet man alles, was auf der Welt bekannt und auch berücksichtigt ist. Um nun gegen die anderen Fahrer antreten zu können, sollte man nicht nur diverse Trainingsrunden absolviert, sondern sich auch mit der sehr detailreichen Steuerung des Wagens vertraut gemacht haben. Denn anders als bei bisher bekannten Rennspielen kann man durch geschickte Anwendung der Steuerungsparameter noch ein wenig Speed mehr herausholen – sofern man sich im Profi-Modus befindet.

Bevor man jedoch dahin kommt, ist es ein steiniger Weg durch die Rennen. Die Gegner sind sehr stark und lassen nur im "Novice-Mode" (man könnte auch

"Fahrschul-Modus" sagen) ohne großen Widerstand überholen. Auswählen kann man zwischen dem Ein- und Zweispieler-Modus, außerdem gibt es noch einen Arcade-Modus. In dem muß man je nach Runde eine gewisse Anzahl von Gegnern überholen; schafft man das nicht, ist Ende im Gelände. Vier Schwierigkeitsgrade machen das Rennen richtig spannend, wobei der Profi-Modus erst nach einer Anzahl von Rennen interessant wird.

Bei den Übungsrunden darf man zu Anfang fahren wie der sprichwörtliche Henker, da entlockt auch der Frontalzusammenstoß mit

tun ein übriges, um das Race-Feeling komplett zu machen.

Noch ein wenig zur Technik: Um ein derart komplexes Game zu bringen, wurden auf der Cartridge insgesamt 8 MBit untergebracht; statt der meist vorhandenen zwei ROMs werden hier vier benötigt. Komplette wurden 520 KB Daten untergebracht, davon 40 KB alleine für den Front-End-Loader. Das Game besitzt einen speziellen Turbomodus, mit dem die Ablaufgeschwindigkeit im Mega Drive erhöht wurde. Heiße Rennen sind also vorprogrammiert.

Wer genug Zeit mitbringt, kann ein Tournament starten und sich im Wettstreit mit bekannten Formel-1-Piloten rund um den Erdball wiederfinden. Vor allem im Zwei-Spieler-Modus kann so etwas unheimlich Spaß machen. F1 auf dem Mega Drive ist damit eines der bisher besten Rennsimulations-Programme, die zur Zeit erhältlich sind. ■

ddf/jb



▲ Lächeln! Jetzt kommt die Tribüne

einem Brückenfeiler dem Formel-1-Piloten nur ein breites Blandex-Lächeln. Auch kann die Motor-Drehzahl schon mal in den Hyper-Speed-Bereich gehen. Erst wenn das ein paarmal passiert ist, fangen die Kolben an, die weiße Fahne zu heben. Doch mit steigendem Schwierigkeitsgrad ist es mit dem Lotterleben vorbei, dann muß öfter mal ein Boxen-Stopp eingelegt werden.

Jeweils sechs Runden müssen pro Rennen bewältigt werden, wobei man gegen die Zeit (Normal-Modus) oder gegen die anderen Fahrer (Arcade) fährt. Die Grafik des Spiels ist sehr gut gelungen, die Hintergründe sind ebenfalls sehr detailliert, das Fahrverhalten und die vorbeiziehende Landschaft – ebenso die Darstellung der auf der Rennstrecke befindlichen Wagen in allen Abständen –

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik/Animation	11
Sound.....	10
Realitätsnähe.....	11
Motivation.....	10
Gesamtnote.....	10

»GUT«

Hau drauf, mach rein

INTERNATIONAL OPEN GOLF CHAMPIONSHIP

System: PC (mind. 286/16, VGA, HDD, unterst. SoundBlaster, AdLib, Roland), empf. VK-Preis: ca. 80 DM, Hersteller: Ocean, England, Muster von: Bomico, 65451 Kelsterbach.

Wer bisher dachte, Golf sei nur etwas für Leute mit einem guten Auge für Feinheiten, wird von OCEAN eines Besseren belehrt. Hau drauf, mach rein – das ist jetzt die Devise.



▲ Anheimelndes Clubhaus

auswählt, ohne im geringsten mit der technischen Ausführung belästigt zu werden. Ähnlich schwachsinnig sind auch die Putts, denn auf

den Greens gibt es keine Rasterung für das Gefälle und keine Auskunft darüber, mit wieviel Prozent der Powerleiste der Ball gespielt werden könnte, um mal ins Loch zu gehen. Und wenn es dennoch gelingt, den viereckigen Ball in das viereckige Loch zu bugsieren, krächzt die Soundkarte mit besorgniserregendem Asthma.

Da ist Ocean ein echtes Meisterwerk geglückt, denn einen Spitzenplatz hat das Game weg: den als schlechtestes Golfspiel der Dekade – wenn nicht irgendwoher noch Schlimmeres kommt!

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

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

»SEHR MANGELHAFT«

Wie sagt doch immer Gerd Schipanski, das deutsche Moderatoren-Wunder, wenn unser Bobele mal wieder einen Return ins Aus segeln läßt: "Das war mal wieder das Auge des Meisters". Eben. Denn genau solch ein Auge ruht in Form des Überhammers *Links 386 pro* unsichtbar über jedem Gegner, der einen elektronischen Golfplatz zu betreten versucht. Neuester Teilnehmer im Wettbe-



▲ Der Bunker muß doch zu treffen sein!

werb "Wie zeig ich's meinem großen Bruder" ist International Open Golf Championship. Der Name ist richtig episch, das Spiel aber nicht: Drei Kurse stehen zur Auswahl, spätere Ergänzungen sind nicht möglich.

Das ist auch besser so. Denn bei der unglaublichen Auflösung von 320x200 Punkten ist schon die Aussicht auf die Grüns nur noch halb so gut wie bei *Links 386*. Dennoch haben es die Programmierer nicht vermocht, den kleinen, jetzt viereckigen Golfball einigermaßen nett über den Screen huschen zu lassen. Statt dessen gibt's nämlich Ruckelanimation in allen Lebenslagen, von der Ballanimation über die Bewegungen des Spielcharakters bis hin zur "fliegenden Kamera" für die Bahnbeobachtung.

Da darf die Schlagtechnik natürlich nicht nachstehen: Eine Powerleiste existiert nicht, dafür aber ganze vier Powerstärken von 25 bis 100 Prozent. Das heißt, das man lediglich die Schlagstärke vorher

STOP RAUBKOPIEN... STOP

-sammeln lohnt sich nicht mehr!

Wir bieten SUPERPREISE!

CRAZY GAMES

Versandpreise

PC-Komp.:

- X-Wing - 75,00 DM
- Empire Deluxe - 79,00 DM
- Eye of Beholder III - 69,00 DM
- Eishockey Manager - 79,00 DM
- Strike Commander - 85,00 DM
- Prince of Persia Teil 2 - 69,00 DM
- Space Quest V (Deutsch) - 75,00 DM
- Battle Isle Data Disk II - 39,00 DM
- Space Hulk - 79,00 DM
- Jutland -CD-ROM- - 125,00 DM
- 7th Guest -CD-Rom- (dt. Anl.) - 129,00 DM

AMIGA:

- B-17 Flying Fortress - 69,00 DM
 - Gunship 2000 - 75,00 DM
 - A-Train (Deutsch) - 79,00 DM
 - Eishockey Manager - 79,00 DM
 - Reach for the Sky - 59,00 DM
 - Flashback - 69,00 DM
 - Hanniball - 69,00 DM
- AUDIO BLASTER
- Junior - 119,00 DM Pro 4.0 - 259,00 DM
 - 2.5 - 179,00 DM 16-Bit - 449,00 DM

Versandhandel:

Kieler Str. 51 - 2350 Neumünster
Tel. 04321-46739 Fax 04321-41153

Händleranfragen erwünscht! Info unter 04321-46739

und viele Hard- und Software-Angebote mehr...

Die Ottifanten sind las!



Die Nachricht kam überraschend: SEGA versoftet jene wohlbekannteren Tiere, die dem Gehirn eines noch bekannteren ostfriesischen Blödelbarden entsprungen sind. Und lud zur Präsentation derselben nach Hamburg ein, wo man nicht nur die OTTIFANTEN, sondern auch ihren Schöpfer OTTO WAALKES höchstpersönlich zu sehen bekam.

Wie fast immer, wenn Sega etwas Größeres veranstaltet, waren auch bei der Präsentation des Spiels *The Ottifants* jede Menge Kollegen von der schreibenden Zunft sowie Funk und Fernsehen vertreten. Blitzlichter flammten auf, als Otto Waalkes nebst Gattin am Veranstaltungsort, den "Schönen Aus-sichten" in Hamburgs schönstem Plätzchen Planten un' Blumen, eintraf und sich sofort an eines der Spielgeräte stellte.

The Ottifants ist im Grunde genommen ein ganz normales Jump'n'Run, aber bekanntlich macht die Hauptfigur stets viel aus (man hat es an Sonic gesehen!). Der Inhalt ist chaotisch: Vater Bommel hat seine Büroklammern verschlampt, Baby Bruno muß sie suchen und saust dazu durch Haus, Hof und Garten. Per Gummibärchen-Energiestoß mutiert Bruno zum Superfantan und läßt sich weder durch eine zigarrenrauchende Putzfrau noch durch einen Teufels-Fanten aufhalten.

Die Idee zum Superfantan stammt übrigens nicht allein von Otto, den eigentlichen Einfall hatte ein 14jähriger Hamburger Schüler namens Alexander, der Otto beim Softwarekauf in einem Hamburger Kaufhaus begegnete. Eigentlich wollte Alexander nur ein Autogramm, doch dann...

"...unterhielten wir uns über Super Mario World, und ich sagte Otto, daß ich schon in der 96. Welt war. Otto gab zu, daß er diese noch nicht gesehen hatte. Ob ich

ihm die mal zeigen würde. So kam Otto mit zu mir nach Hause, und später besuchte ich ihn, wo er mir sein Spiel zeigte. Da kam mir die Idee mit dem Superfantan", erzählt Alexander.

Daß die Zusammenarbeit mit Otto auch bei Sega gern gesehen wird, bestätigt Produktmanager Torsten Oppermann, älteren ASM-Lesern sicher noch bestens bekannt. "Lachmuskelschädigend, jedoch überaus professionell", ist sein Kommentar. "Otto hat ein rundes Dutzend Level ins Spiel eingebaut, so daß es ein Spiel für die ganze Familie geworden ist".

Die Kooperation Otto/Sega begann eigentlich in zwei Teilen: Zum einen spielte Otto im Sommer 1992 während der Olympischen Spiele in Barcelona in der Sega Players Lounge, zum anderen sah man ihn in "Otto – Der Liebesfilm" als Liebesgott Amor – mit einem Sega-Mega-Drive-Joy-pad!! – lustauslösende Pfeile abschießen.

Japaner ohne Humor?

Und so war der Weg zum Ottifanten-Spiel nicht mehr weit; mit dem will der Ostfrieser nun auch den Softwaremarkt erobern. Das Spiel selbst bietet anfangs die Möglichkeit, in verschiedenen Sprachversionen zu spielen. Man sollte sich unbedingt für die deutsche entscheiden, denn nur in dieser wird es ein weiteres Highlight ottotypischer Comic-Kunst geben, den sich übergebenden Ottifanten. Vor allem die Japaner konnten sich mit dieser Figur nicht so anfreunden – vielleicht haben sie halt eine andere Art von Hu-

mor als wir. Der Zeitpunkt, zu dem das Spiel erscheint, ist äußerst günstig gewählt: Mitte September, zeitgleich mit einer 13teiligen Ottifanten-Trickfilmserie bei RTL. Zu haben sein wird es für Mega Drive und das Master System. Und da die Ottifanten gerade zum Riesensprung über den großen Teich ansetzen, wird es wohl nur eine Frage der Zeit sein, bis auch



▲ Rutsch mir den Buckel runter

die US-Kids begeistert sind. In gewisser Hinsicht bot der Abend in Hamburg eine hübsche Alternative zu sonstigen Veranstaltungen dieser Art: Otto zeigte sich nicht nur als Spieler oder als Spaßmacher, sondern er bewies ein bis dato gar nicht so bekanntes Gesangstalent. In einem fast 45minütigen Auftritt sang er – unterstützt von der Band "The Ottifants" – Klassiker der Rockmusik, zum Teil auch mit auf sich selbst gemünzten deutschen Übersetzungen. Und WIE er singen kann! Der Musiksender MTV ließ sich dieses Ereignis nicht entgehen und sendete LIVE.

Ein völlig neuer Otto also, der sich präsentierte. Auf die Frage, ob er denn seine alten Shows anschaut, die in der ARD dann und wann wiederholt werden, meinte er: "Nein, da sehe ich noch so jung aus..." Otto ist halt ganz der alte...

■
kate

Exklusiv-Interview in ASM:

Otto ganz anders

Ein ganz anderer Otto Waalkes präsentierte sich nicht nur während der Sega-Veranstaltung, sondern auch im Interview mit ASM-Redakteur Klaus Trafford. Aus Otto dem Ostfriesen ist Otto der Videospiele-Freak geworden. Schlagfertig sind sie beide und wissen mit wenigen Worten viel zu sagen. Manchmal ist weniger eben mehr...

ASM: Wie kam es zu der Zusammenarbeit mit Sega?

Otto Waalkes: Man versteht sich schnell, selbst zwischen Fernost und Ostfriesland, wenn man ein gemeinsames Anliegen hat: die Welt ein klein wenig liebens- und lebenswerter zu gestalten.

ASM: Inwieweit bist Du direkt an dem Ottifanten-Spiel beteiligt?

Otto: Von der Idee bis zur Ausführung.

ASM: Man weiß von Dir, daß Du ein sehr großer Spiele-Freak bist. Wie viele Games nennst Du Dein eigen, und was spielst Du am liebsten?

Otto: You name it, I played it.

ASM: Wie sieht es bei Dir zu Hause aus?

Otto: Das möchte ich auch gerne wissen. Wenn ich fertig gespielt habe, schau ich mir den Laden mal an. Da sollen ja verdammt viele Videospiele rumliegen.

ASM: Abgesehen vom Spielen: Was machst Du sonst in Deiner Freizeit?

Otto: Der wahre Videospieleler kennt keine Freizeit. Würde er sie kennen – er nützte sie zum Weiterspielen.

ASM: Du wohnst nun schon ziemlich lange in Hamburg. Vermißt Du Ostfriesland?

Otto: Ostfriesland? Das Spiel kenne ich nicht. Wo gibt's das?

ASM: Besteht Hoffnung, daß Du irgendwann wieder auf Tournee gehst?

Otto: Otto live als Videospieleler? Immer!

ASM: Was sind Deine nächsten Projekte?

Otto: Ich muß das letzte Level vom neuen Ottifanten-Spiel schaffen.

ASM: Spielt Dein sechsjähriger Sohn auch mit?

Otto: Wenn er mich läßt...



▲ Otto läßt die Ottifanten los



▲ Zwei Engel für Otto

ASM: Stell Dir einmal vor, Du wärst Bundeskanzler. Was würdest Du ändern?

Otto: Sportunterricht abschaffen, Videospiele als einziges Haupt- und Pflichtfach unterrichten.

ASM: Hand aufs Herz: Was war für Dich persönlich die größte Panne Deines Lebens?

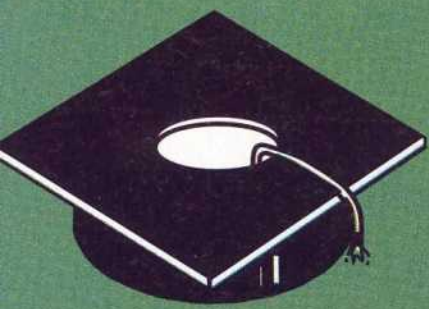
Otto: Der unglückselige Stromausfall am 13.3.93, der mich dazu zwang, das Spiel geschlagene zwei Minuten zu unterbrechen.

ASM: Und Dein schönstes Erlebnis?

Otto: Blöde Frage! Als der Strom wieder da war. Denn da ging es wieder: SPRUZZZL! SCHNIRRRZ! GNISSELL! ZOINKKK! BROOOCH! SEEEEGA!

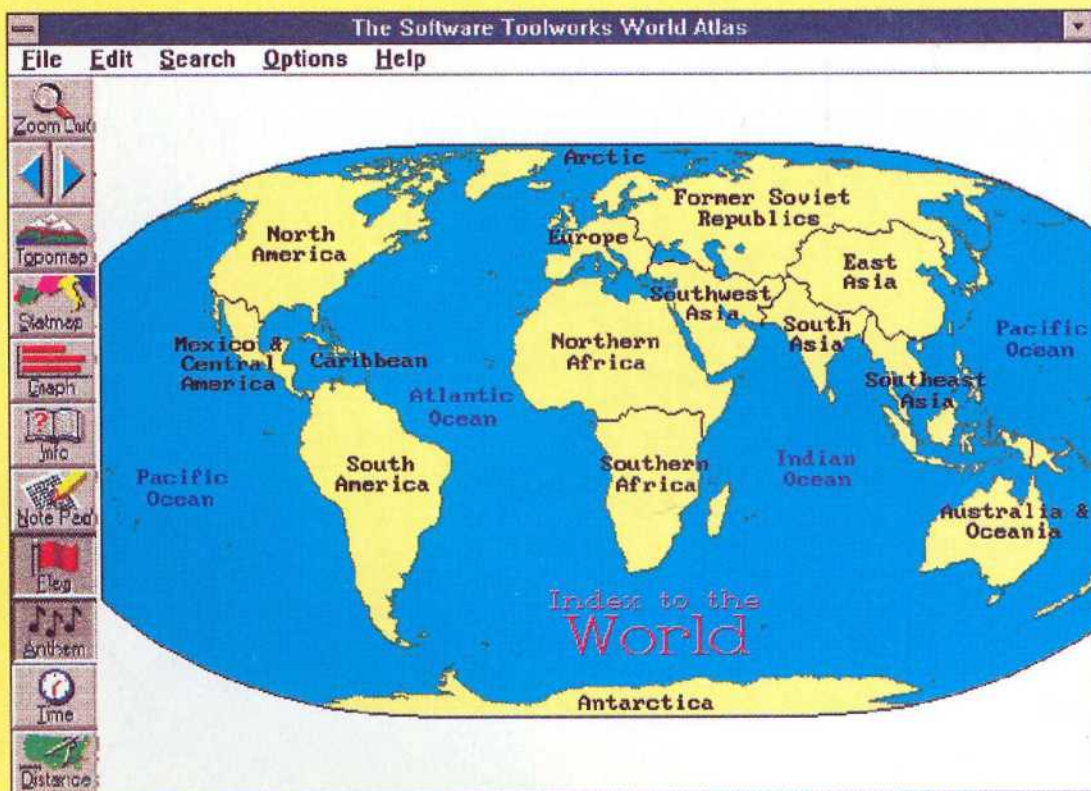


▲ Stürmischer Applaus begleitete Ottos Auftritt als Rock-sänger. Fast 45 Minuten lang präsentierte er Klassiker, und MTV war die ganze Zeit live dabei.



Die Welt in der Tasche

Keine kiloschweren Wälzer müßt Ihr jetzt mehr herumschleppen, wenn Ihr wissen wollt, wie die Hauptstadt von Kirgisien oder von sonst einem exotischen Land heißt: Der World Atlas von Mindscape hat das alles auf Mausklick für Euch bereit.



▲ Wie man sieht, ist sie doch flach

WORLD ATLAS Version 4 für Windows

System: PC (ab 286/12, 2 MB RAM, VGA, Festplatte, Maus empfohlen), geplant für: PC-CD-ROM, Hersteller: The Software Toolworks, USA, empf. VK-Preis: noch nicht bekannt, Muster von: Mindscape, England.

Grafisch ist das Ganze sehr ansprechend aufgemacht. Auf einer Weltkarte könnt Ihr zunächst einmal auswählen, über welches Land Ihr gerne ein paar Infos haben möchtet. Immer weiter zoomt Ihr in die Karte hinein, bis schließlich das Zielgebiet erreicht ist. Alle Namen, die dort rot umrandet erscheinen, können angeklickt werden und geben dann alle möglichen Informationen preis.

Aber nicht nur Hauptstädte, Nationalhymnen oder Flaggen können abgefragt werden. Alle für einen Staat relevanten Fakten sind in leicht verdaulicher Form enthalten: Wie sieht das Gesundheitswesen aus? Wird Raubbau an den Wäldern

betrieben? Welche Bodenschätze sind vorhanden? Was für eine Regierungsform hat dieses Land? Wie heißt der Präsident und wann sind die nächsten Wahlen? Ob Säuglingssterblichkeit, Durchschnittsalter, Transportwesen, Bruttosozialprodukt oder Tierhaltung – über alles und jedes gibt es reichlich nachzulesen.

Wer mehr auf Statistiken steht: Bitte schön, auch hiermit kann World Atlas dienen. Diagramme zeigen an, welches Verbrechen in welchem Land wie oft verübt wird, wie hoch der Verbrauch an Gerste ist (da sind offensichtlich die Deutschen führend) und derartiges mehr. Selbst die Anzahl der Fernsehsender und Tageszeitungen wird nicht unterschlagen.

Als Nachschlagewerk ist World Atlas bestimmt eine gute Geldanlage. Was jedoch nicht verschwiegen werden sollte, ist, daß es sich hier um ein Programm handelt, das seinen Ursprung in Amerika hatte. So darf es nicht verwundern, wenn bei Größenvergleichen etwa die Bundesrepublik so groß wie Montana ist...

Auch die Tatsache, daß alle Ortsnamen usw. englisch sind, kann für einige Verwirrung sorgen – und für Erheiterung, wenn man sich zum Beispiel durch die neuen Staaten der ehemaligen UdSSR

kämpft. Daß auf Aktualität großer Wert gelegt wurde, merkt man auf Schritt und Tritt. Immer wieder begegnen Euch Kommentare wie: "Nach der Unabhängigkeit der russischen Staaten noch keine Daten erfaßt". Oder: "Nach dem Zusammenschluß der beiden deutschen Staaten konnten noch keine Zahlen ermittelt werden." Aber wie lange sind die ebenfalls mitgelieferten Kabinettslisten korrekt? Ein Update-Service wurde jedenfalls gleich angekündigt.

Ob sich bei einem derartig umfassenden Programm nicht doch auch eine deutsche Version lohnen würde? In diesem Falle hätte es bestimmt als Schulsoftware gute Chancen. So jedoch bleibt der Nutzen dahingestellt, schließlich soll nicht jede Geographie-Stunde in einen Kampf mit dem Wörterbuch ausarten. ■

//

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Positiv: sehr umfassend
Negativ: alles nur in Englisch
Lerneffekt 11
Gesamtnote 9

»GUT«

editions

Natur ist Trumpf

Daß mit unserer Umwelt nicht alles in Ordnung ist, hat inzwischen wohl jeder mitbekommen. Aber was genau eigentlich schief läuft und warum, wissen die wenigsten. PC UMWELT von MSPI soll Euch auf zeitgemäße Weise informieren und Euer Wissen auf den neuesten Stand bringen.

PC UMWELT

System: PC (mind. AT, 520 KB RAM, EGA, VGA, Festplatte 3,5 MB, unterst. AdLib, Sound-Blaster, Maus empfohlen, läuft eingeschränkt unter Windows), VK-Preis: ca. 180 DM, Hersteller: MSPI, 85540 Haar, Muster von: Hersteller.

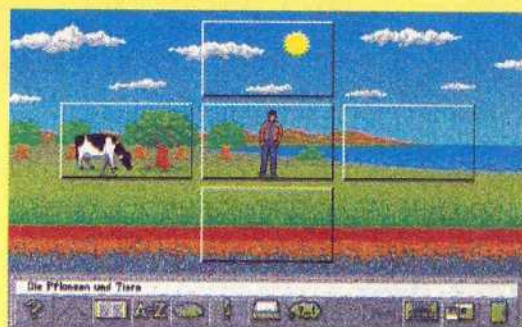
Was bei PC Umwelt als erstes ins Auge sticht, ist die einfache Bedienung des Programms. Alles wird per Mausklick auf Icons oder Bildsegmente angewählt. Keine lange Tipperei ist also nötig, um von einem Menü ins nächste zu gelangen. Die Grafiken sind einfach gehalten und sehr übersichtlich, die Animationen können an- und abgeschaltet werden – so wie Ihr gerade Lust habt.

Wie kommt das Gift ins Essen

Geboten wird alles, was global mit dem Begriff Umwelt zu tun hat. Wollt Ihr Euch zum Beispiel über den Kreislauf des Wassers informieren, bekommt Ihr klar gegliederte Schaubilder auf den Schirm, die das Thema gründlich verarbeiten. Auch wie Insektenvernichtungsmittel, Düngemittel oder Pilzbekämpfungsmittel da mitmischen, wird gut erklärt. Ob Tiere, Menschen, Pflanzen, Luft, Wasser oder Energie: Kein Teil unserer Umwelt wurde vergessen – hier muß man dem Hersteller ein Lob aussprechen.

An eine Hilfefunktion wurde ebenso gedacht wie an Tips, die dem Programm-

halt einen praktischen Anstrich geben. Wer genauer in die Materie einsteigen will, ruft dazu ein "Lehrbuch" auf, in dem es dann ernsthaft zur Sache geht. Themen oder Stichworte, die an anderer Stelle noch mal genauer abgehandelt werden, heben sich farblich vom Rest des Textes ab. Eine praktische Einrichtung; allerdings sind die Texte auch fast so trocken wie in einem normalen Lehrbuch. Da kommt auf Dauer

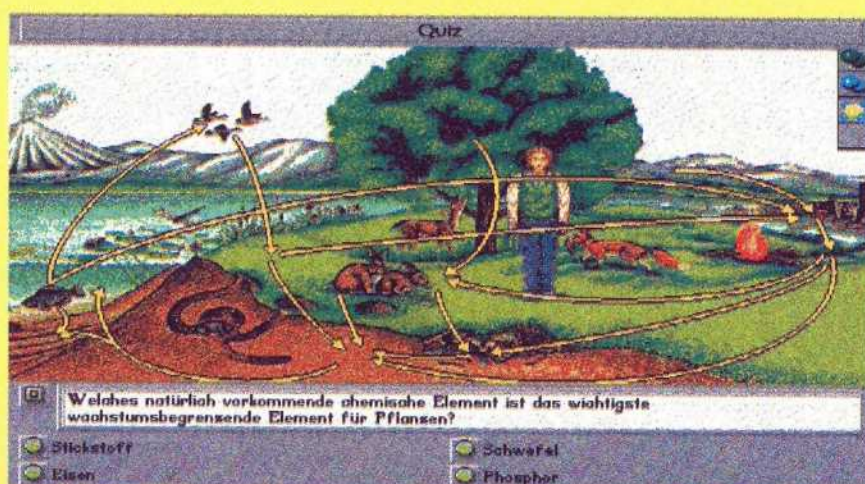


▲ Die Themenauswahl

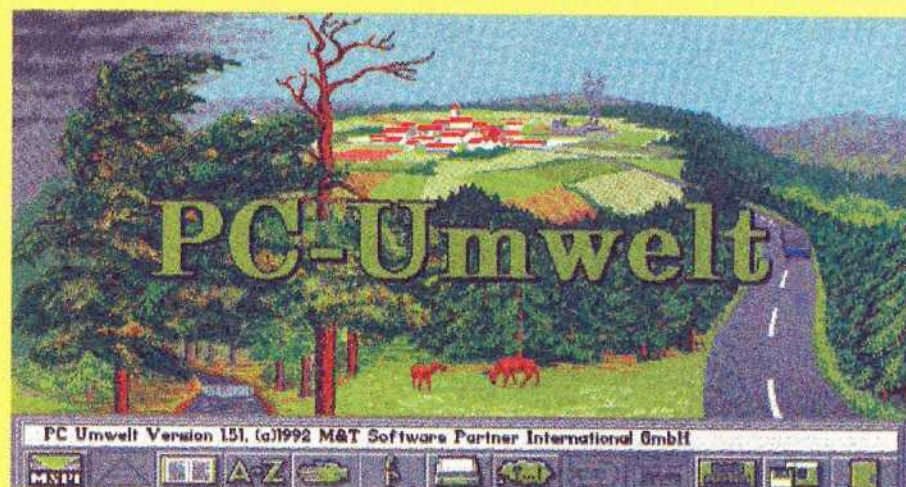
dann statt Spannung leider doch eher eine Naja-Einstellung auf. Als Ergänzung zum Schulunterricht ist das Programm jedoch ganztauglich.

Bißchen trocken, das Ganze

Habt Ihr Euch die vielen Bilder gut angesehen und die dazu gelieferten er-



▲ Lerninhalte werden geprüft

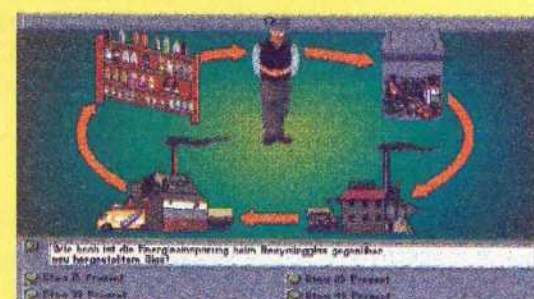


▲ Klare Schaubilder verdeutlichen komplizierte Vorgänge

Bewertung, wenn man mal einen schlechten Tag hat und total daneben liegt. So viel zum guten Teil, einen dicken Nachteil hat die Quizfunktion jedoch leider auch, der nicht verschwiegen werden sollte. Wie bei so vielen Quizprogrammen kommt auch hier die Abwechslung einfach zu kurz. Die Fragen wiederholen sich nach kürzester Zeit – und damit auch die Antworten. Obwohl in der Lexikon-Funktion das Thema Umwelt sehr umfassend abgehandelt wird, hätte beim Quiz, das ja einen sehr wichtigen Kontrollaspekt des Lernens darstellt, eine gründlichere Aufbereitung wirklich nicht geschadet.

Was jedoch absolut unverzeihlich ist, wird sichtbar, wenn man einen Blick auf das Preisschild wirft: 179 deut-

sche Märker als empfohlener Richtpreis sind ja wohl leicht übertrieben! Das soll wohl mit dem Thema Umwelt wieder mal richtig Kohle gemacht werden. Und damit schießt sich das Programm effektiv selbst ab.



▲ Hättest Du's gewußt?

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Positiv: aktuelles Thema, brauchbare Lerninhalte
 Negativ: sehr trocken, übersteuert
 Lerneffekt 11
 Gesamtnote 9

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Checkpoint

Einem hartnäckigen Gerücht zufolge fertigt eine kleine Firma im friesischen Bergland große zwölfseitige Würfel – speziell für die ASM. Mit Hilfe dieses hochprofessionellen Equipments, so das Gerücht weiter, würden dann in der Eschweger Redaktion zuverlässig und unbestechlich die Spielbewertungen ermittelt. Wir sagen dazu: GUTE IDEE, aber eben leider nur ein Gerücht und GAAAAR NICHT WAHR! Wie unsere Spielbewertungen wirklich zustandekommen, lest Ihr hier.



ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik
Sound
Spielablauf
Motivation
Gesamtnote

»ACTION«

Bei "Grafik" interessiert es uns, wie weit das Spiel die grafischen Möglichkeiten des jeweiligen Rechnersystems ausnutzt. Auch ästhetische Kriterien spielen hier natürlich eine Rolle. Animation wünschen wir uns so fließend, Scrolling so ruckelfrei, Vektorgrafik so flott wie möglich.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik
Steuerung
Handlung
Atmosphäre
Gesamtnote

»ADVENTURE«

Unter dem Thema "Spielablauf" versammeln sich die Fragen nach Abwechslungsreichtum, Originalität, Spielbarkeit, Fairneß, Logik der Spielhandlung, Handhabung, Komplexität und Benutzerfreundlichkeit sowie alle nahen Anverwandten.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik/Animation
Sound
Realitätsnähe
Motivation
Gesamtnote

»SPORT«

Die "Sound"-Note bewertet den Einfallsreichtum von Geräusch- und Musikbegleitung, die technische Ausführung und gegebenenfalls die musikalische Ästhetik.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik
Anleitung
Spielablauf
Motivation
Gesamtnote

»STRATEGIE«

Wenn es um die "Motivation" geht, fragen wir danach, was einen Spieler am betreffenden Spiel festhält. Das kann die grandiose Spielidee sein, eine verheißungsvolle Level-Gestaltung, fesselnde Atmosphäre oder auch einfach das Versprechen der Spieldesigner, daß jeder, der den Endgegner besiegt, sich bei der Entwicklerfirma achttausend Deutsche Marker abholen kann.

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik
Sound
Realitätsnähe
Motivation
Gesamtnote

»SIMULATION«

Bei der "Steuerung" wollen wir wissen, wie reibungslos der Spieler mit dem Programm kommunizieren kann. Das betrifft etwa Anzahl und Anordnung von Menüs oder Icon-Leisten, Kommandoingaben oder Mausbedienung.

Unter dem Thema "Handlung" wird die Story eines Spiels nach Originalität und Stimmigkeit bewertet.

"Atmosphäre" sagt etwas über den Illusionswert eines Spiels aus. Hier geht es um "Feeling", Stimmung und milieutreue Gestaltung.

Klarer Fall: Wir sind nicht die Stiftung Vasantest, und wir haben auch kein Crash-Testlabor. Wenn bei uns "getestet" wird, dann heißt das einfach: Hier sitzen erfahrene Spieler vor einem neuen Produkt, probieren es aus und geben das an Euch weiter, was ihnen – positiv und negativ – daran aufgefallen ist. Wir wollen Euch dabei natürlich auch **Kaufberatung** für die Auswahl neuer Spielprogramme geben. Darum lest Ihr bei uns in der Regel erst dann einen Test über ein Programm, wenn man es auch kaufen kann. Vorab-Berichte über Software, die sich in der Entwicklung befindet, werden bei uns glasklar als **Previews** gekennzeichnet und haben (*natürlich*) keinen Bewertungs-Kasten. Wir halten "Tests" von unfertigen Programm-Embryonen für – Entschuldigung: Beschiß an Leserschaft und Herstellerfirmen.

Bewertungen

Jeder unserer Testberichte hat am Schluß einen kurzen Wertungskasten. Die **Wertungsskala** reicht von 0 ("obermies") bis 12 ("einfach megawahnsinns-gut"). In jedem **Spielgenre** sind unterschiedliche Gesichtspunkte wichtig. In jedem Fall steht am Schluß des Kastens eine **Endnote**, die den Gesamteindruck des Testers vom jeweiligen Spiel widerspiegelt.

Abgesehen von den Punktwertungen gibt es noch spezielle Auszeichnungen. Da ist zum einen der **ASM-HIT**. Einen Hit-Stern verleihen wir an Spiele, die wir für wegweisend (oder "trendsetzend") halten und die außerdem eine Gesamtnote von mindestens 10 einheimsen konnten. Seltener vergeben wir das Prädikat **MEGA-HIT**, das absolut genialen Programmen mit einwandfreier Gestaltung und einer innovativen Spielidee

vorbehalten ist.

Das **Spiel des Monats** schließlich wird für jede Ausgabe in zähem Ringen und harten Meinungs-Fights der Redakteure ermittelt.

Die Endnote

Ein Spiel, das auch verwöhnte Kenner der Branche noch vom Sockel haut, nennen wir **SEHR GUT**: eine uneingeschränkte Empfehlung.

GUT sind Spiele, die sich positiv aus der Masse der Programme abheben.

Games von akzeptablem Charakter, vielleicht mit einer guten Spielidee, aber nicht konsequent realisiert, bewerten wir als **ZUFRIEDENSTELLEND**.

Erkennbare Mängel beeinträchtigen den Spielspaß und lassen die Bewertung eines Programms unter den Durchschnitt rutschen: **MANGELHAFT**.

Programme schließlich, die unserer Meinung nach nichts auf dem heutigen Spielmarkt zu suchen haben, bekommen von uns das Urteil **SEHR MANGELHAFT**.

Hin und wieder sind wir uns dann sogar mal einig darüber, daß wir Euch vor dem Kauf bestimmter Programme regelrecht warnen sollten. In solchen Fällen ist dann ein **FLOP DES MONATS** fällig.

Na, alle Klarheiten beseitigt? Dann können wir die Sache mit dem zwölfseitigen Würfel ja im Orkus der Weltgeschichte runterspülen, oder? – Mensch, Stefan, pack das Ding weg, bevor es einer sieht!.. ■

SZ



VERA'S TOP 5

1. Indy IV (PC)
2. Goblins 2 (Amiga)
3. Turrican 2 (Amiga)
4. Shanghai 2 (PC)
5. Tetris (Game Boy)

▲ Hurra – die Veranerinne haben Verstärkung geschickt...

Rasenmäher, die Zweite

Als wahres Mammutprojekt erweist sich der zweite Teil des rasenden Mähers – genauer gesagt – des Lawnmower Man 2. Haben wir Euch in der letzten Ausgabe bereits einige Hintergrundinformationen geliefert, gehen wir diesmal ein bißchen mehr ins Detail.

Die ganze Rasenmäher-Geschichte nimmt schon fast gigantische Ausmaße an. Ende des Jahres erscheinen nun die SNES- und GameBoy-Versionen von Lawnmower Man 2. Inhaltlich orientieren sich beide Versionen nicht nur an Szenen aus dem ersten Teil des Films, sondern auch an der Fortsetzung, die voraussichtlich ebenfalls Ende des Jahres ihren Startschuß erhält. Die Versionen variieren allein schon durch die unterschiedliche Kapazität beider Systeme: Lawnmower Man 2 auf SNES wird daher wesentlich mehr Features als die GameBoy-Version enthalten, beispielsweise eine größere Anzahl Elemente, wesentlich längere Animationssequenzen oder eingebaute, digitalisierte Shots. Die Quintessenz beider Umsetzungen bleibt jedoch die gleiche. Die GameBoy-Version ist fast fertiggestellt, und ich konnte mich davon überzeugen, daß sich das Game ausgesprochen gut spielen läßt. Die Programmierer haben wahrlich ganze Arbeit geleistet.

Doch nun zu den inneren Werten: Der Spieler übernimmt entweder die Rolle von Dr. Angelo oder von Carla. Ziel ist es, Cyberjoke zu zerstören, bevor er den Hauptrechner erreicht und die Weltherrschaft via Computernetzwerk an sich rafft.

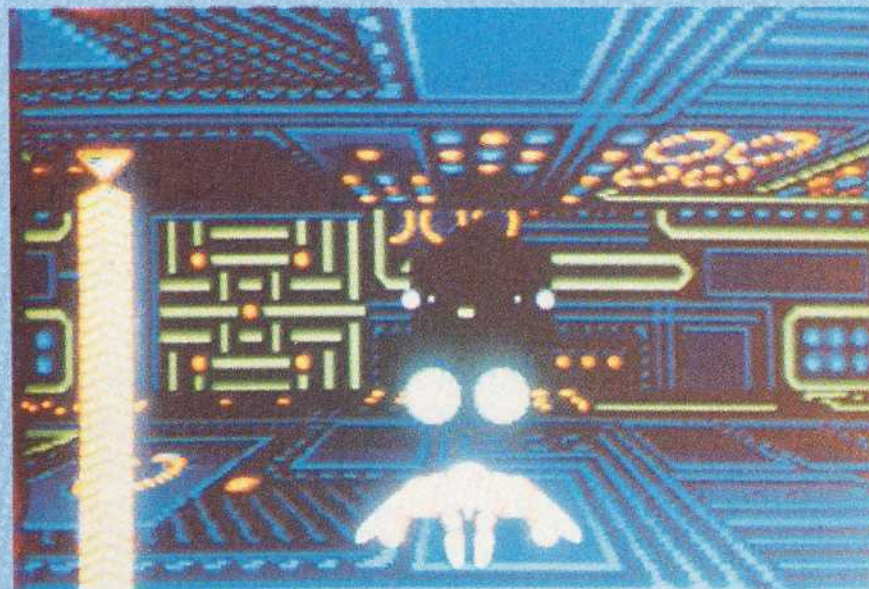
Action pur ist angesagt, und Mann/Frau beginnt fast wie in jedem normalen Shoot'em'Up, wo absolute Aufmerksamkeit angeraten ist und eine der beiden Hauptaufgaben zunächst einmal darin besteht, diversen Gegnern auszuweichen. Das Ganze steigert sich, wenn aus der realen Welt in die virtuelle Welt gewechselt wird. Dann geht so richtig die Post ab.

Zu Beginn findet sich der Spieler in irgendeinem Vorort einer Stadt wieder. Die Straße ist menschenleer, aber sobald man einige Schritte in Richtung Nebenstraßen

macht, geht's rund. Plötzlich hat man alle Hände voll zu tun, denn aus allen Himmelsrichtungen wird geballert. Von rechts kommen Kugeln der Cops im Tiefflug um die Spielerohren geflogen, von links jagt



▲ Oh, wie eiskalt ist dies' Händchen



▲ Wo bitte geht's denn hier nach Eschwege?

eine Horde Hunde heran. Noch dazu versuchen Roboter, dem schönen Spielerleben eine Ende zu bereiten. Kurzum: Jedes Wesen, ob menschlich, tierisch oder aus Blech, hat es darauf abgesehen, Euch die Lebenslampe auszupusten.

Doch was so ein rechter Spieler ist, der kann sich auch zur Wehr setzen, noch dazu, wenn er eine Knarre in der Hand hält. Also frisch munter drauflos geballert und alles hinweggerafft, was sich in irgendeiner



▲ Wirft hier jemand in dieser Jahreszeit mit Schneebällen?

Form in den Weg stellt. Superschnelle HighTech-Kisten und Motorradverrückte (hi Marcus!) auf ihren heißen Öfen sind nur einige Überraschungen, die das Game bereithält. Die Kontrollpanels befinden sich am oberen und unteren Bildschirmrand und bieten neben der Anzeige von Leben, Energie oder ähnlichem auch diverse Icon-Boxen, die eingesetzt werden können, um beispielsweise Waffen auszuwählen oder Gegenstände zu benutzen. Die Hauptbox liefert wichtige Informationen zur gegenwärtigen Spielsituation und markiert zusätzlich Gegenstände, die gebraucht werden können.

Im Research und Development Center angekommen, macht der Spieler einen kurzen Plattformabstecher; es warten bewegliche Rampen oder Lifte und zahlreiche wirklich schreckliche Monster. Dann tauchen so merkwürdige Wesen wie rennende Feuermenschen oder aber ein Tintenfischwesen auf, das mit tödlichen Tentakeln um sich schlägt. Der letzte Ausweg, um am Leben zu bleiben: spezielle Portale finden, die den Spieler in die virtuelle Welt transportieren. Diese Welten – beim SNES gibt's 6 reale und rund 20 virtuelle, beim GameBoy sind es 4 reale und 6 virtuelle – entsprechen haargenau den Sci-Fi-Szenen aus dem Film, die diesen zum wahrhaft visuellen Leckerbissen und entsprechend erfolgreich gemacht haben.

Das soll für dieses Mal genügen, um die Spannung bis zum Erscheinungstermin noch ein wenig zu steigern. In diesem Sinne, wir warten auf... (hoffentlich nicht aufs Christkind).

ddf/vb

Spiele-Kraftprotz aus der Amiga-Küche

COMMODORE lud jüngst zur Premiere ihrer AMIGA CD 32 ein, die zum einen eine Weiterentwicklung des CDTV, zum anderen eine Konsole mit CD-Technik darstellt und den Videospiele-Riesen Sega und Nintendo ganz schön Konkurrenz machen soll.

So sieht es zumindest Karola Bode von Commodore, die die Fachpresse nach München eingeladen hatte, um das ab Mitte dieses Monats im Handel befindliche Gerät vorzustellen. Rein äußerlich sieht es nicht anders aus als andere Konsolen – mit dem Unterschied, daß es nicht mit Modulen, sondern CDs gefüttert wird.

Vier Arten von Silberlingen kann die Amiga CD 32 unterscheiden: Audio-CD, CD+G (Grafik), CDTV und natürlich Amiga CD 32. Das Innenleben ist interessant: 32-Bit-Mikroprozessor, 14 MHz Takt, 2 MB RAM; es bringt Vier-Kanal-Stereosound und 16-Bit-Audio-CD-Stereo.

Die Schnittstellen verraten einiges über die Möglichkeiten des Geräts. So können neben dem mitgelieferten Spielpult mit elf Schaltern zwei Joysticks, eine Maus oder weitere Spielpulte, ein Datenhandschuh für Virtuelle Realität, die Amiga-Computer-Box, ein Full-Motion-Videomodul, das – so Karola Bode – zu einem "sensationalen Preis" erscheinen wird, und eine Tastatur angeschlossen werden.

Besonders die letzten beiden Features sind interessant: Mit Tastatur, 3,5-Zoll-Laufwerk und Maus wird aus dem kleinen Kasten ein "ganzer" Amiga. Und mit dem Modul lassen sich die ab 9,9 von Warner Brothers freizugebenden Video-CDs abspielen und anschauen. Bei einem Grafikchip, der 256.000 aus 16,8 Millionen Farben gleichzeitig darstellt, sicher ein optischer Genuß.

Nur bleibt die Frage, ob das Teil auch spielerisch interessant ist. Commodore sieht die CD 32 als Weiterentwicklung des CDTV, und so werden dessen Besitzern

einige Bedienungsmenüs sehr bekannt vorkommen. Nur war das CDTV (und Karola Bode stritt diese Bemerkung eines Kollegen der Fachpresse nicht ganz ab) ein Flop, was natürlich auch daran lag, daß es seinerzeit keine Spiele für dieses System gegeben hat.

Bei der Amiga CD 32 wird das anders sein: Ein Spiel wird gleich mitgeliefert, dessen Titel allerdings aus urheberrechtlichen Gründen nicht bekanntgegeben wurde, und ab Mitte August sollen bereits insgesamt 17 Titel verfügbar sein. Bis Weihnachten sollen es 50 Spiele werden, die meisten davon wohl aber Konvertierungen von Amiga-Erfolgstiteln wie Zool, Robocod oder Pinball Fantasies.

Letzteres konnte ich vor Ort anspielen – und ich konnte beim besten Willen keinen Unterschied zur Amiga-Version feststellen. Höchst bemerkenswert war, als plötzlich die sattsam bekannte rote

Bildschirmwarnung "Software Failure. Press left mouse button to continue..." auftauchte!

Die Werbung für das Gerät läuft bereits, und wegen der sehr frühen Drucktermine wurde es schon vor einigen Monaten den fünf größten Versandhäusern angeboten. "Wir verkauften denen damals heiße Luft, denn zu diesem Zeitpunkt lief noch kein einziges Spiel", erläutert Karola Bode.

Die Spiele sollen übrigens zwischen 79 und 99 DM kosten, eine Preispolitik, die sicher nicht auf taube Ohren stoßen wird. Das Grundgerät schlägt mit 699 DM zu Buche. Verglichen z.B. mit dem Preis für Mega Drive plus Mega CD, was dann quasi den gleichen Effekt hätte, gibt es keinen nennenswerten Unterschied.

Wir werden erst mehr sagen können, wenn wir die Amiga CD 32 ausgiebig mit der dafür zur Verfügung stehenden Software auf Silberscheibe getestet haben und das Ganze dann im Vergleich betrachten können. Commodore ist zu wünschen, daß die heiße Luft einer ausgedehnten Hochdruckzone und nicht einer Wüstenlandschaft entspringt. ■

kate

Die CD 32: Konsole der Zukunft oder Flop?



HITLINE im SEPTEMBER

Die Ermittlung der deutschen Verkaufscharts wurde von den Firmen Bomico und Rushware, die der englischen von der Leisuresoft-Group vorgenommen und der ASM freundlicherweise zur Verfügung gestellt. Berechnungszeitraum dieser Hitlisten ist der Juni 1993.



Amiga

MS-DOS

Leisuresoft-Group-Charts Großbritannien

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	NEU	Gunship 2000	Microprose
2.	(4)	Championship Manager	Domark
3.	(2)	Flashback	US Gold
4.	(6)	Graham Gooch Wild Cricket	Audiogenic
5.	(1)	Desert Strike	Electronic Arts
6.	NEU	Walker	Psygnosis
7.	NEU	War in the Gulf	Entert. Intern.
8.	NEU	Lost Vikings	Interplay
9.	(5)	A-Train	Ocean
10.	NEU	A320 Airbus USA	Thalion

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1)	Legacy	Microprose
2.	NEU	Premier Manager	Gremlin
3.	NEU	Space Hulk	Electronic Arts
4.	NEU	A320 Airbus USA	Thalion
5.	(3)	X-Wing	LucasArts
6.	(7)	Championship Manager	Domark
7.	NEU	War in the Gulf	Entert. Intern.
8.	(6)	Strike Commander	Origin
9.	NEU	Prince of Persia	Broderbund
10.	(2)	Eye of the Beholder 3	SSI

Bomico-Charts Deutschland

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1)	The Lost Vikings	Interplay
2.	(2)	A-Train	Ocean
3.	NEU	Morph	Millenium
4.	(6)	War in the Gulf	Empire
5.	(9)	Arabian Nights	Krisalis
6.	(10)	Human Race	Mirage
7.	(8)	Gobliins 2	Coktel Vision
8.	NEU	Sim Life	Maxis
9.	NEU	Space Legends	Empire
10.	NEU	Fallen Empire	Mirage

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	NEU	Lost Vikings	Interplay
2.	NEU	Die Schöne und das Biest	Infogrames
3.	(1)	War in the Gulf	Empire
4.	NEU	Betrayal at Krondor	Sierra/Dynamix
5.	(2)	Ragnarok	Mirage
6.	(10)	Stunt Island	Infogrames
7.	(3)	Inca	Coktel Vision
8.	(7)	Sim Life	Maxis
9.	NEU	Freddy Pharkas	Sierra
10.	(6)	Human Race	Mirage

Rushware-Charts Deutschland

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1)	Eishockey Manager	Software 2000
2.	(3)	Bundesliga Manager Prof. 2.0	Software 2000
3.	(9)	Battle Island Data Disk 2	Blue Byte
4.	NEU	Goal!	Virgin
5.	(6)	Der Patrizier	Ascon
6.	(4)	Indiana Jones IV	LucasArts
7.	(5)	History Line 1914-18	Blue Byte
8.	(2)	Whale's Voyage	NEO
9.	NEU	Entity	Loricel
10.	(7)	Transarctica	Silmarils

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1)	X-Wing	LucasArts
2.	(4)	Strike Commander	Origin
3.	(3)	Eishockey Manager	Software 2000
4.	(6)	Comanche Data-Disk	Novalogic
5.	NEU	Day of the Tentacle	LucasArts
6.	NEU	Sensible Soccer 92/93	Mindscape
7.	(2)	Comanche	Novalogic
8.	(7)	Indiana Jones IV	LucasArts
9.	NEU	Veil of Darkness	SSI
10.	(8)	Burning Steel	SSI

Die Leser-Charts setzen sich aus Euren Zuschriften zusammen!

Einen Karton voller Überraschungen gab es in Sachen Verkaufscharts, wobei die Neuzugänge durchaus auch auf uns übertragbar sind. Redaktionsassistentin Anja Frieß fragt sich, wer denn nun die Schöne und wer das Biest sei, Peter fühlt sich ohne Hosenträger wie ein Lost Viking, Jürgen stöhnte nach der Auswertung laut "Morph!". Marcus, der gerade Urlaub hatte, erzählt Space Legends, die beiden Thomasse ballern sich gegenseitig über Netzwerk und rufen "Goal", Vera und Stefan sind mangels Auto derzeit Walker, und Klaus fühlt sich auf Sylt wie Freddy Pharkas und freut sich schon auf Eure Zuschriften. Das ASM-Jahresabo geht diesmal an BERTRAM WECKMANN in 73614 SCHORNDORF. Bis zum nächsten Mal, Ever Klaus.



**Karte an:
ASM
Hitline
Postfach 1870
37258 Eschwege**

*Nicht gerade begeistert zeigte sich der neue ASM-Redakteur Jürgen Borngießer über die Tatsache, daß ihm Kollege Klaus Trafford kurz vor seinem Urlaubsantritt die Auswertung der Lesercharts überließ.
Erstreaktion: "Waaaaas? Kaum hier, und schon so viel Arbeit? Ich glaube, Du ... (zensiert). Kate lächelte nur und meinte: "Achtung, jetzt kommt ein Karton!"*

LESER-CHARTS ▲ UP AND DOWN ▼ TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1) ●	Indiana Jones IV	LucasArts
2.	(5) ▲	Chaos Engine	Mindscape
3.	NEU	X-Wing	LucasArts
4.	NEU	Strike Commander	Origin
5.	(2) ▼	Monkey Island II	LucasArts
6.	NEU	Civilization	Microprose
7.	NEU	Turrican II	Rainbow Arts

GRAFIK-CHARTS TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1) ●	Indiana Jones IV	LucasArts
2.	(3) ▲	Turrican II	Rainbow Arts
3.	(2) ▼	Monkey Island II	LucasArts
4.	NEU	The Secret of Monkey Island	LucasArts
5.	NEU	Strike Commander	Origin
6.	(6) ●	Lionheart	Thalion
7.	NEU	X-Wing	LucasArts

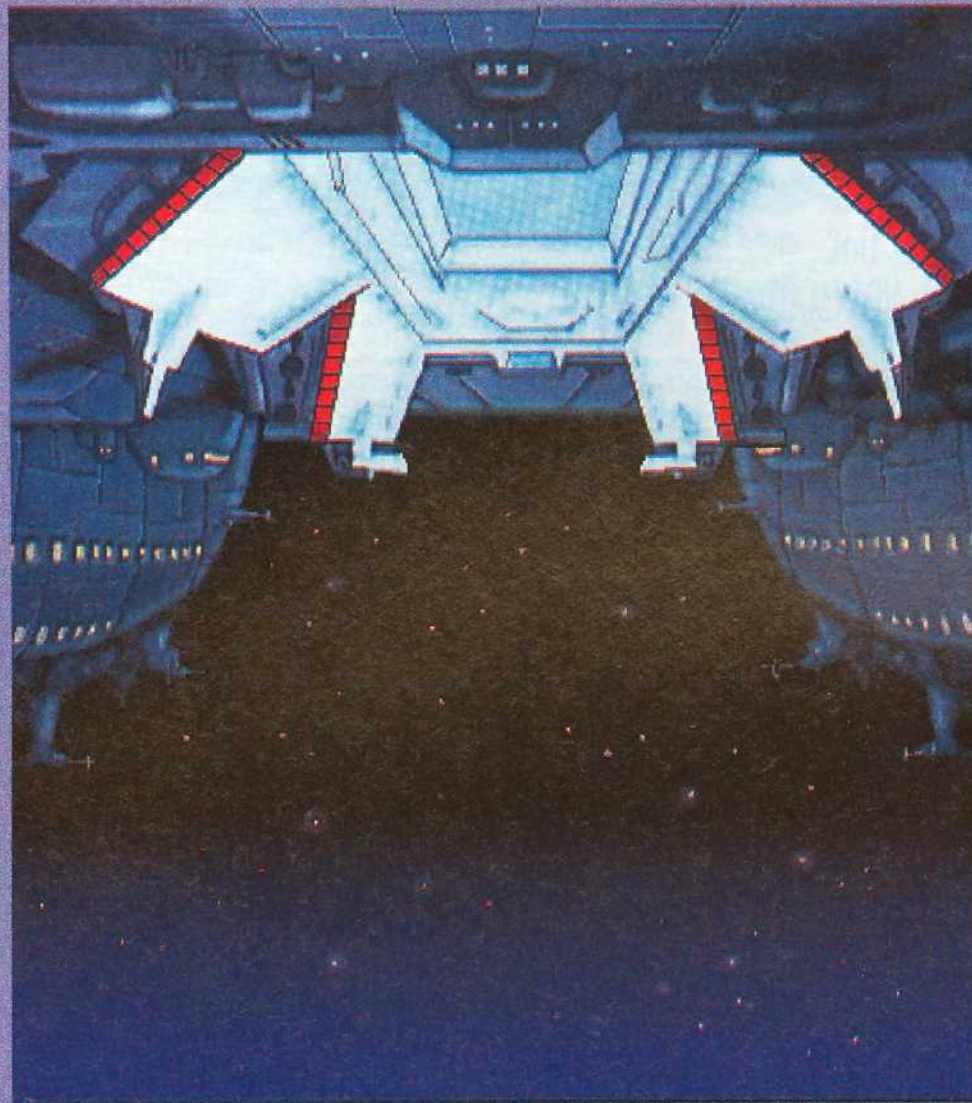
SOUND-CHARTS TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(2) ▲	Turrican II	Rainbow Arts
2.	NEU	Monkey Island II	LucasArts
3.	(1) ▼	Apydia	Kaiko
4.	(5) ▲	Pinball Fantasies	21st Century
5.	(3) ▼	Turrican	Rainbow Arts
6.	NEU	Dune	Virgin
7.	NEU	Wing Commander	Origin

TOP JOB

KARSTADT

In Zusammenarbeit mit der Bochumer Softwarefirma STARBYTE entwickelt Europas größter Warenhauskonzern KARSTADT derzeit ein Computerspiel, das alle Chancen hat, ein Renner zu werden. Wie das Ganze entstanden ist und welche Absicht dahinter steckt, erfahrt Ihr in folgendem Bericht.

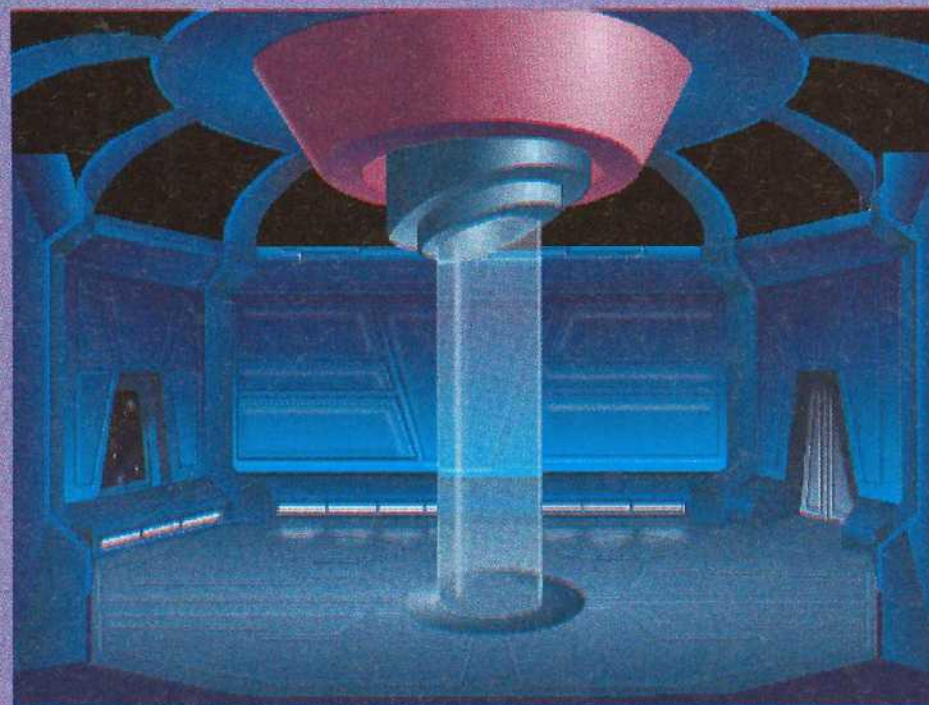


▲ Dock-Station

Der vorläufige Arbeitstitel ist *Salesman*, doch unter diesem Namen existiert bereits ein anderes Spiel. Während man also in der KARSTADT-Hauptverwaltung in Essen noch über dem endgültigen Namen brütet, sitzen Starbytes Programmierer bereits an ihrer Arbeit, um den geplanten Erscheinungstermin 1.10. einhalten zu können. Daß sich nicht-softwareorientierte Firmen auch auf dem Unterhaltungssektor betätigen, hat zuletzt die LBS Nordrhein-Westfalen erfolgreich unter Beweis gestellt, als sie zusammen mit Rainbow Arts *Vision* produzierte. Der gleiche Softwarehersteller brachte auch *Mad TV* heraus, und wenn man diese beiden Hitspiele zusammennimmt, so findet sich – rein inhaltlich – einiges in dem KARSTADT-Projekt wieder.

Wahlweise als Männlein oder Weiblein auf Jobsuche im Jahre des Herrn 2350 landet man auf dem Karstadt-Fili-

al-Planeten, wobei der eigene Raumgleiter mit aller Vorsicht anzudocken ist. Dort wird einem vom Boß das zugewiesen, womit man sich die nächsten Tage und Wochen beschäftigen muß: ein Job in der Lebensmittel-, Bekleidungs-, technischen und allgemeinen Warenabteilung. Ziel des Spieles ist es, sich so hochzuarbeiten, daß am Ende die Traum-



▲ Grundgerüst eines Verkaufsraums mit Antigravitationsröhre

frau/der Traummann eine Einladung zum Essen annimmt. Einfacher gesagt als getan, denn die Verrichtung der Pflicht- und freiwilligen Aufgaben ist nicht immer leicht. Und die Planung der Freizeit (ausreichend Schlaf) ist ebenfalls von großer Wichtigkeit.

Wenn man nicht genug Geld hat, kann der Raumgleiter (der beim Andocken sehr wahr-

scheinlich beschädigt wird) nicht repariert werden. Die Folgen könnt Ihr Euch selbst ausrechnen, wenn Ihr erfahrt, daß es noch vier andere Planeten gibt, auf denen Ihr Euch zwischendurch blicken lassen müßt.

Sind es anfangs eher kleinere Aufgaben, die zu erledigen sind, so wächst mit dem Gehalt und dem Posten auch die Verantwortung. Und spätestens dann, wenn Ihr Eure Kollegen zu Arbeiten einteilt und selbst für Bestellungen und Auslieferung der Waren an Filialen verantwortlich zeichnet, wird aus dem Spiel eine flotte Handelssimulation mit Actioneinlagen und abenteuerlichen Momenten.

So muß man beispielsweise zu einer bestimmten Zeit in seiner Wohnung sein (die sich mit zunehmendem Gehalt wesentlich verbessert). Schafft man das nicht, so steht man entweder vor der Tür (und verliert Energie mangels Schlaf), oder man versucht, durch eine mit Farbcode gesicherte Tür zu gelangen, darf sich dabei jedoch nicht vom Pförtner erwischen lassen.

Vom Kistenschieber zum Filialleiter

Auch wenn ich vorhin sagte, daß es gewisse inhaltliche Parallelen zu den genannten Rainbow Arts-Produkten gibt, so ist "Salesman" dennoch etwas anderes. Die Absicht, die sich dahinter verbirgt, ist keinesfalls Kundenwerbung – im Gegenteil. Es soll erreicht werden, daß Jugendliche, die kurz vor ihrem Schulabschluß stehen, erfahren, wie interessant eine Ausbildung zum Kaufmann/zur Kauffrau im Einzelhandel sein kann.

Daß die Realität nicht ganz dem entspricht, was in dem zukunftsorientierten Spiel dargestellt wird, ist klar. Wer bei KARSTADT eine dreijährige Ausbildung machen will, der hat derzeit große Chancen, angenommen zu werden, denn allerorts werden Auszubildende gesucht. Die Geschichte vom Beginn als "Warenauszeichner" und "Kistenleerer" wurde im Gespräch mit Bettina Freudenberg, Rainer Waszkiewitz und Felix Kryschak

widerlegt. Jeder Azubi wird nämlich dort eingesetzt, wo seine Hauptinteressen bzw. seine Talente liegen (sofern es hier genügend freie Stellen gibt). Die Chancen, z.B. in der Elektronik- oder Computerabteilung ausgebildet zu werden, sind entsprechend hoch. Und hier bleibt man dann auch die ganze Zeit, und bei entsprechen-

lichen beruflichen Werdegang. Dann füllt man den Bewerbungsbogen aus, fügt entsprechende Unterlagen bei – und der Rest geht fast wie von selbst.

Auch haben Jugendliche die Möglichkeit, erst einmal "reinzuschnuppern", indem sie sich bei ihrem Klassenlehrer melden und ihn bitten, sich mit KARSTADT wegen eines Praktikums in Verbindung zu setzen.

Die ursprüngliche Idee zum Spiel kam von meinen drei Gesprächspartnern, und das war Anfang 1992. Man hatte in der Essener Hauptverwaltung gerade einen Videofilm mit Kai Böcking abgedreht, der sich mit der gleichen Materie beschäftigte. Dabei tauchte die Frage auf, wie man noch mehr Jugendliche erreichen könne, um sie über die Ein- und Aufstiegschancen zu informieren.

Spielend jobben

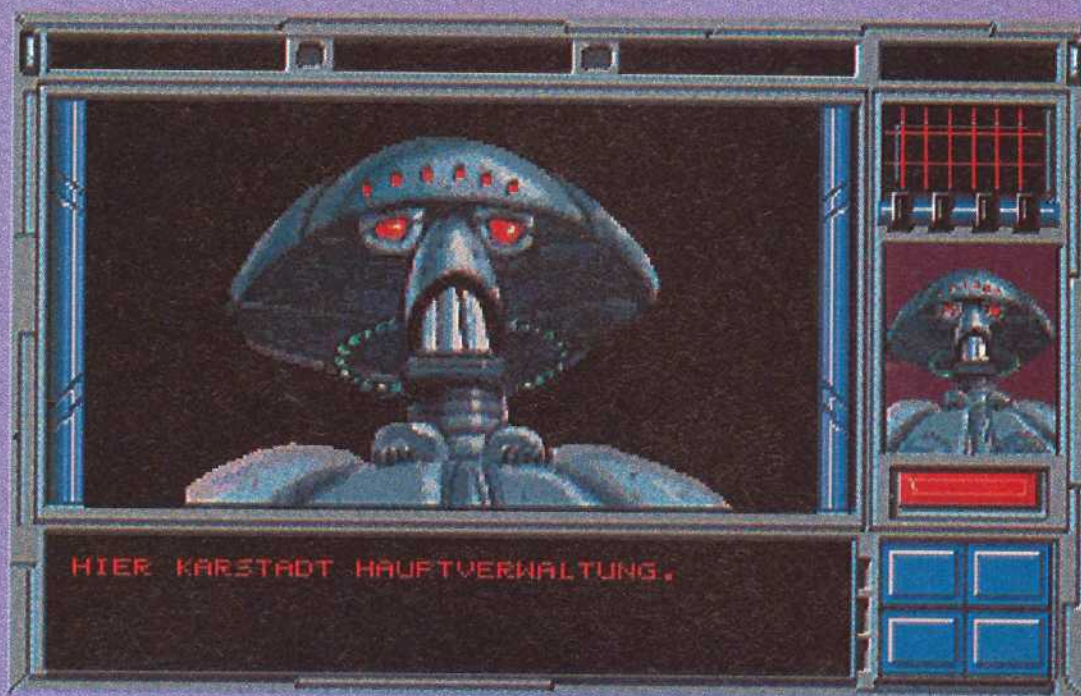
"Wir unterhielten uns über ein Spiel, 'Winzer' von Starbyte, das wir gespielt hatten", berichtet Rainer Waszkiewitz, und plötzlich habe die Idee im Raum gestanden. Mit der Zeit wurde es den dreien aber bewußt, daß ein Spiel, das nur das Auszeichnen von Waren, Kisten stellen und auspacken usw. zum Inhalt hat, sehr öde werden könnte.

"Doch die Arbeit im Verkauf ist gar nicht öde", hebt Waszkiewitz hervor. Für ihn, der sechs Jahre im Verkauf arbeitete, war die Umstellung zu seinem jetzigen Bürojob nicht leicht. Er hatte sich daran gewöhnt, einen Tag in der Woche freizuhaben, um dann Ämter, Bank usw. aufsuchen zu können.

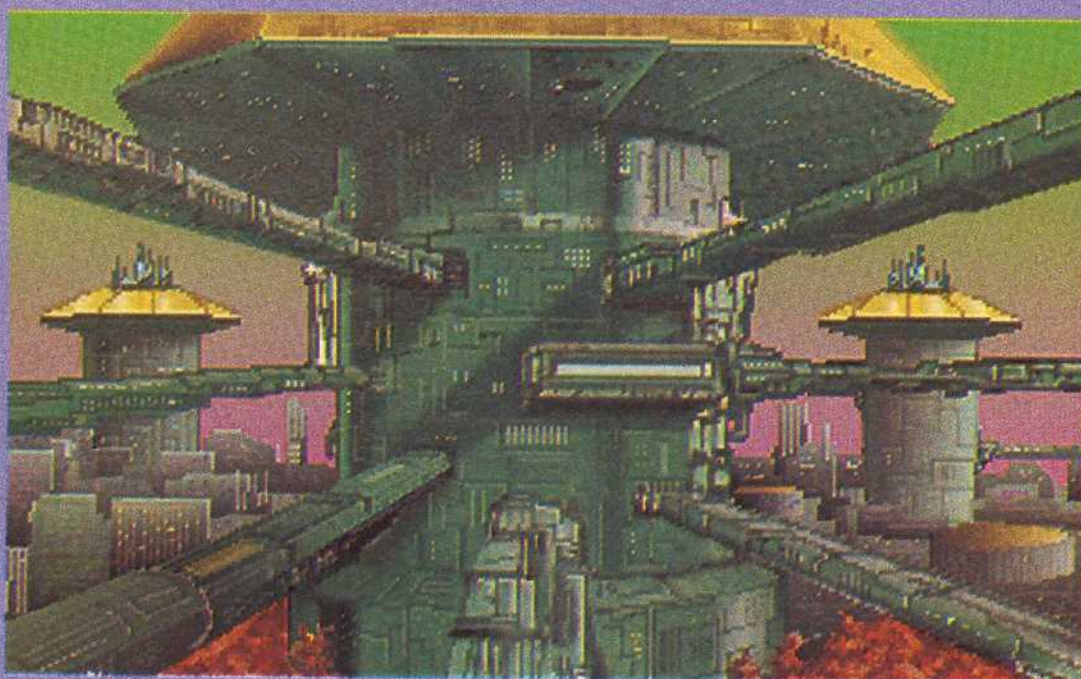
Rein stundenmäßig arbeitet ein Verkaufsangestellter nicht länger als andere, 37,5 Stunden pro Woche, und nach Absprache mit dem zuständigen Abteilungsleiter kann man auch schon mal früher gehen, wenn wenig Kunden und viele Verkäufer das sind.

Und bei entsprechender Bewährung hat man innerhalb des Werdegangs sehr gute Aufstiegschancen. "Verkäufer" zu sein ist nur eine Station – aber, wie das überall ist: Von nichts kommt nichts!

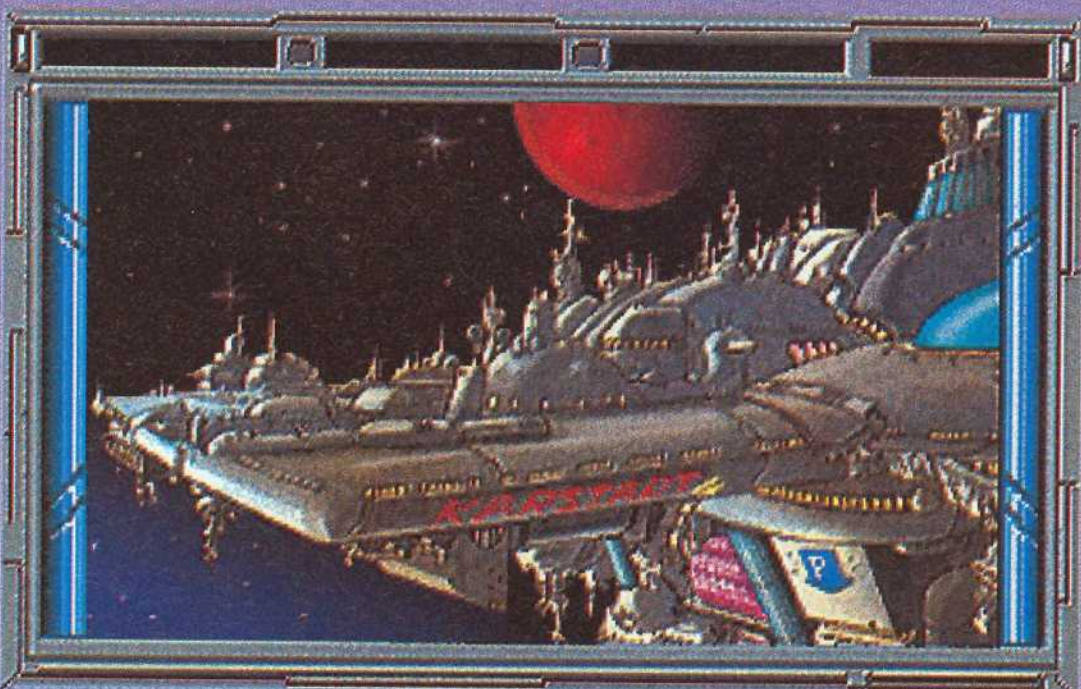
■
kate



▲ Der Pförtner wacht über alles



▲ Verwaltungsplanet mit Hauptverwaltung



▲ Warenhaus mit Parkdeck

der Eignung besteht die Möglichkeit, später fest übernommen zu werden. Die Bewerbung ist ganz einfach: Man meldet sich bei dem/der zuständigen AusbildungsleiterIn in der nächstgelegenen Karstadt-Filiale und unterhält sich mit ihm oder ihr über den mög-

lichen beruflichen Werdegang. Dann füllt man den Bewerbungsbogen aus, fügt entsprechende Unterlagen bei – und der Rest geht fast wie von selbst.

Knüller von Ocean

Gleich mit zwei Knüllern wird OCEAN ins Weihnachtsgeschäft gehen. T.F.X. und INFERNO bieten für alle, die sich gern in luftiger Höhe bewegen, Action und Grafikfreuden pur.

**T.F.X.
-Preview-**
System: PC, geplant für: Amiga 1200, CD-ROM, Hersteller: Ocean, England, Muster von: Hersteller.

**INFERNO
-Preview-**
System: PC, geplant für: Amiga 1200, CD-ROM, Hersteller: Ocean, England, Muster von: Hersteller.

0 h Leute, ich sage Euch, es kommen herrliche Zeiten auf uns Flugi-Freaks zu. T.F.X. (Tactical Fighter Experiment) bietet Action in der Luft satt. Das Szenario ist die Erde. Als Pilot einer UN-Friedensstaffel geht Ihr in die Luft und sorgt für Ruhe und Ordnung auf diesem Globus.

Geschwindigkeit und Grafik sind, wenn man der spielbaren Demo glauben darf, absolutes Top End. Acht Theatres (darunter Afrika, Europa, Südamerika, Südostasien und der Mittlere Osten) stehen auf dem Programm. Rund 200 Missionen sind in Planung, und das Ganze kann mit drei verschiedenen Flugzeugtypen geflogen werden (EFA, F-22 und F-117-A). Klar, mit einer alten 286er Möhre könnt Ihr dieses Game mit Sicherheit vergessen. Aber vielleicht reicht ja immer-

hin ein Compi in Richtung 386/25. Man darf auf jeden Fall gespannt sein. Eine ganz andere Flugi-Action kommt mit Inferno zum Weihnachtsgeschäft über die Tresen eurer Händler. erinnert Ihr Euch noch an Epic? Inferno ist der Nachfolger, hat aber mit dem ersten Teil soviel gemeinsam wie ein Deo-Roller mit den Socken von Rudi Völler. Wie auch bei T.F.X. ist die Grafik vom Feinsten (siehe Screenshots). Mehr als 80 Missionen soll es auf 7 Planeten und drei Monden geben. Daß man ins Detail gegangen ist, zeigt die technische Umsetzung. Gravitation, Wetter sowie Licht- und Schattenseiten der Planeten sollen an dieser Stelle erst mal Beleg genug sein. Extrem flugfähig. Auch hier ist mein Tip: Kohle sparen. Edler Stoff.

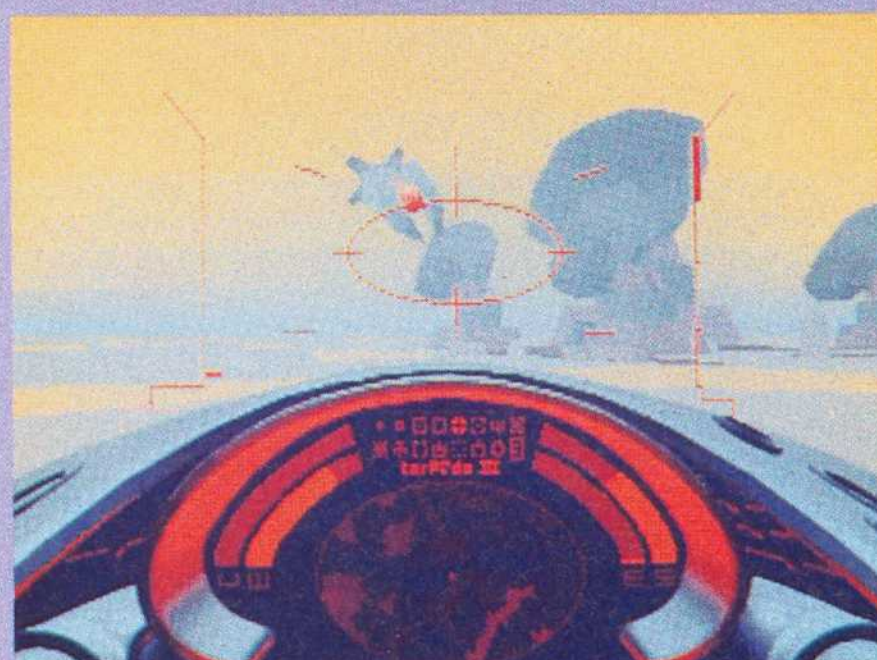
CMS



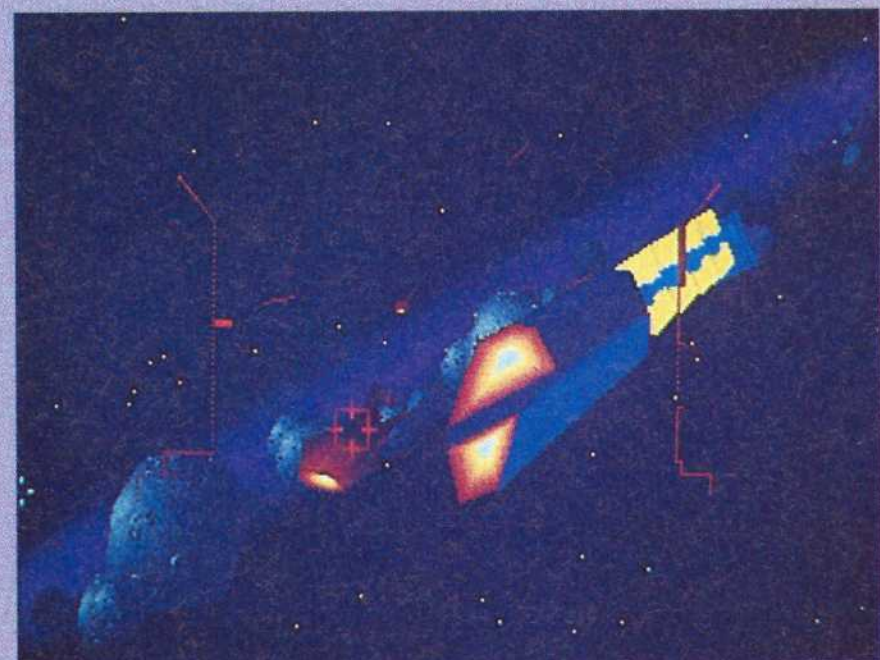
◀ **Inferno: Welt-
raum-Action
pur**



▶ **Inferno:
Detailfreu-
de=Augen-
weide**



◀ **Inferno: Epic-
Nachfolger**



▶ **Inferno: Bes-
sere Welt-
raumgrafik
gibt's nur im
Kino**



◀ T.F.X.: Grandiose Animationen



▶ T.F.X.: Nachtflug



◀ T.F.X.: Feine Vektorgrafik



▶ T.F.X.: Luftbetankung

THE GREENS

System: PC, (Windows, SVGA-Karte/256 Farben), Registrierung: ca. 40 DM, Hersteller: Shadoware, USA, Muster von: CDV Software, 76137 Karlsruhe.

Vor den Spielspaß haben die Entwickler bei The Greens für Windows eine Gretchenfrage für die Grafikkarte gesetzt. Wie hält die es mit den Farben? Ist sie nicht in der Lage, 256 Farben gleichzeitig darzustellen, funktioniert's nämlich nicht, wie es sollte – wenn man überhaupt etwas zu sehen bekommt.

Wer aber die notwendige Karte im Rechner stecken hat, dem öffnet sich nicht etwa eine Sportsimulation, sondern vielmehr ein nettes kleines Strategiespiel, das mehr an Minigolf erinnert. Auf insgesamt vier Bahnen (Vollversion: 18) gilt es, gemeine Hindernisse zu überwinden, um den Ball im Loch zu versenken. Wer eine Soundkarte sein eigen nennt, kann die Aufgabe bei

PAUSENGOLF

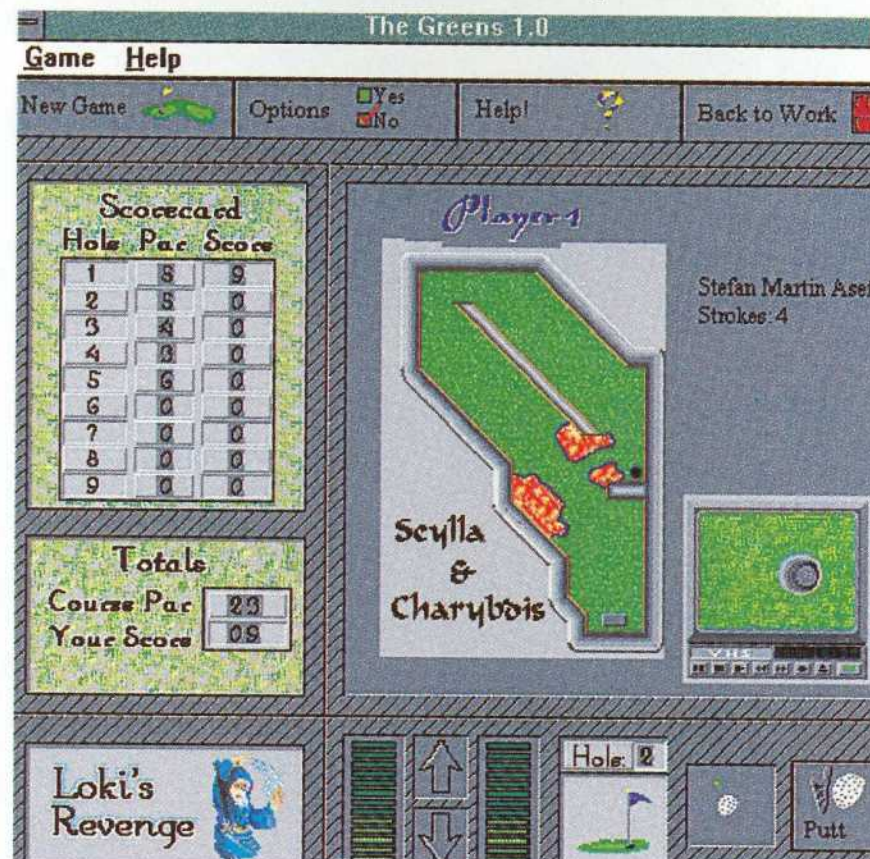
Es ist nicht Links, es hat nur vier Bahnen, und es gibt auch nur einen Schläger. Dafür ist THE GREENS aber auch billiger als andere Golfspiele für den PC.

einer für Windows überdurchschnittlich guten Musikuntermalung annehmen.

Einzustellen sind jeweils nur die Schlagrichtung und die Schlagstärke. Stets "rollt" der Ball, so daß die fiesen Bunker nicht im Flug genommen werden können. Auf diese Weise ist ein "Par" schon ganz schön schwer.

Da's Shareware ist, könnt Ihr Euch die Sache ruhig einmal ansehen. Der Preis für die Registrierung ist allerdings ganz schön happig, denn die Motivation sackt bei der geringen Zahl der Aufgaben schnell gegen Null.

sma



▲ Beim Einlochen gibt's eine Nahaufnahme

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik.....	8
Anleitung	8
Spielablauf.....	8
Motivation.....	7
Gesamtnote.....	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«

Wer braucht' ne neue Freundin?

Obwohl der Amiga 1200 wieder das gewisse Etwas hat, das einst seinen Stammvater zum Wunschzettelnummer 1 werden ließ? Auf den ersten Blick sieht der Neue einem A600 sehr ähnlich. Allerdings ist der numerische Tastenblock wieder da, wo er hingehört, und eine zusätzliche LED weist auf die Festplatte hin. Wie das nun mal bei Computern so üblich ist, liegen die wirklich interessanten Änderungen aber im Inneren verborgen.

Da ist zum Beispiel der Prozessor: Statt des sonst üblichen 68000 findet man einen mit 14 MHz getakteten 68EC020. Das ist kein reiner 68020er, der erschien den hart rechnenden Entwicklern wahrscheinlich zu teuer. Aber: Wer sich mit den Motorola-Prozessoren ein wenig auskennt, weiß, daß auch dieser preiswertere "Protz" schon ganz anständig loslegen kann. Außerdem gibt es beim 1200 gleich noch einen mathematischen Co-Prozessor serienmäßig dazu.

AA – nicht, was Ihr denkt

Die wohl wichtigste Neuerung dürfte jedoch der AA-Chip-Satz sein, der für die Grafik zuständig ist. AA (oder auch AGA) steht für "Advanced Graphics Adapter". Der verbesserte Grafik-Standard hat eine Menge zu bieten. Die Chips sind in der Lage, im Normal-Modus gleichzeitig 256 Farben aus einer Palette von 16,8 Millionen möglichen zu zeigen. Im sogenannten HAM8-Modus (24 Bit) lassen sich sogar noch mehr Farben gleichzeitig darstellen: nämlich so viele verschiedene aus den 16,8 Millionen, wie überhaupt auf dem Bildschirm Platz haben.

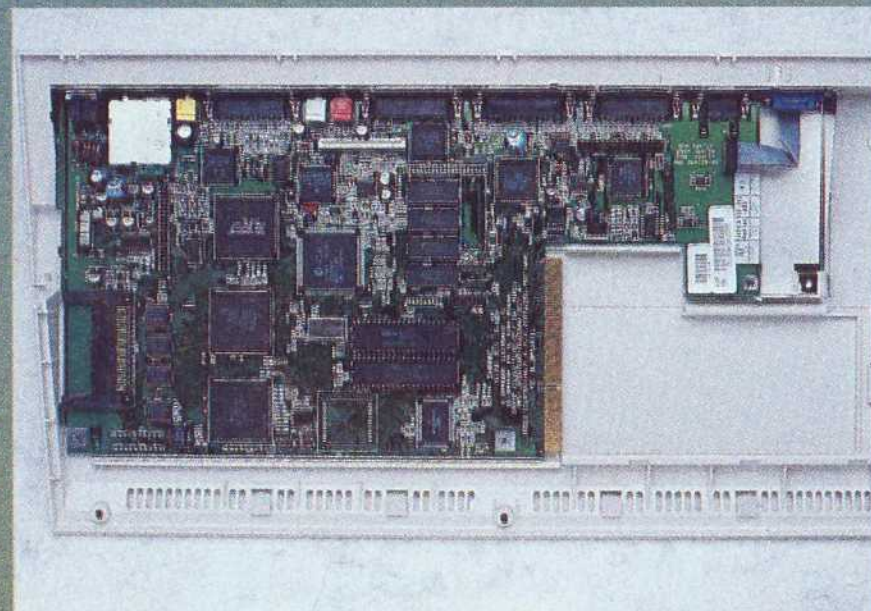
Diverse andere Modi (darunter auch die an den PC angelehnte "Pseudo-VGA") geben jede Möglichkeit für grafische Exkursionen. Alle Modi werden non-interlaced angezeigt. Damit gehört das Flackern des Bildschirms im hochauflösenden Modus endlich der Vergangenheit an.

Auch sonst gibt es einiges zu berichten: Kickstart und Workbench 3.0 bieten eine

Schon wieder so eine mißverständliche Überschrift: Nein, wir sind nicht unter die Kuppler gegangen. Wir wollen uns auch nicht schon wieder mit den Feministinnen anlegen (einige von uns haben nach dem letzten Mal immer noch blaue Augen...). Hier geht es einzig und allein um die neue Form des Computers, der noch vor ein paar Jahren der Traum schlechthin war – des Amiga. In der letzten Zeit konnte man über seine Zukunft nicht nur positive Prognosen hören. Viele eingefleischte Amiga-Freunde setzen ihre Hoffnung, was das Weiterleben von Commodores "Freundin" betrifft, auf die neue, leistungsfähigere Gerätegeneration, die erst in diesem Jahr präsentiert wurde. Speziell das Modell 1200, als preiswerte Power-Maschine "fürs Volk" konzipiert, hat viele neugierig gemacht.



▲ Ein bißchen schräg und kantig ist er ja, aber auf die inneren Qualitäten kommt's an



wirklich saubere Arbeitsumgebung. Abstürze dürfen eigentlich nur noch im Zusammenspiel mit Software auftreten, bei deren Programmierung man die seinerzeit von Commodore vorgegebenen Richtlinien nicht beachtet hat. Das ist im Bereich der Anwendungsprogramme kaum zu befürchten. Bei den Spielen trifft es uns härter: Dort gibt es tatsächlich Probleme, vor allem bei älteren Games.

Platz genug für Programme ist vorhanden: Das Chip-MEM wurde wie schon beim A3000 auf 2 MByte aufgestockt, Zugriffe geschehen im 32-Bit-Modus. Das Fast-RAM kann außerdem bis auf 8 MByte aufgerüstet werden – bei den aktuellen Preisen für Chips gar nicht mal utopisch.

Der A1200 besitzt ein eingebautes Diskettenlaufwerk mit einer Kapazität von 880 KByte bei formatierten Disketten. Hier hat sich leider nichts geändert, weiterhin verfügen nur die 4000er-Rechner über HD-Laufwerke mit höherer Kapazität. Ein Trostpflaster: Wenigstens in Bezug auf die Festplatte gab es einen großen Schritt vorwärts. Jeder 1200er besitzt nämlich einen IDE-Anschluß (AT-Bus), an den sich handelsübliche PC-Festplatten anschließen lassen. Wer möchte, kann auch vorgerüstete Versionen des neuen Modells kaufen, die Plattenspeicher bis zu 250 MByte Kapazität gleich mitbringen. Ein wenig enttäuscht werden einige darüber sein, daß



▲ Silmarils spezielle "Transarctica"-Version...

kein SCSI-2-Port vorhanden ist. (Das "Small Computer System Interface" ist eine sehr schnelle Schnittstelle mit der Möglichkeit, bis zu sieben zusätzliche Geräte gleichzeitig zu handhaben.) Durch diesen Verzicht ließen sich jedoch die Baukosten des Geräts niedrig halten. Auch sind IDE-Festplatten preiswerter zu bekommen als solche mit SCSI-Schnittstelle. Allerdings bleiben Scanner, Streamer und ähnliche Nobel-Peripherie als sinnvolle SCSI-Anwarter übrig – wer so etwas braucht, muß nun halt die nötigen Verbindungen mit Hilfe zusätzlicher Hardware zustandebringen.

Noch eine Überraschung: Der A1200 besitzt einen HF-Modulator. Mit Hilfe dieser Einrichtung kann man ihn direkt an einen Fernseher anschließen. Der Modulator liefert ein erstaunlich klares Bild, und es fällt etwa beim Autorennen kaum auf, wenn statt der Live-Übertragung über Satellit ein Computerspiel das Geschehen auf dem Bildschirm bestimmt.

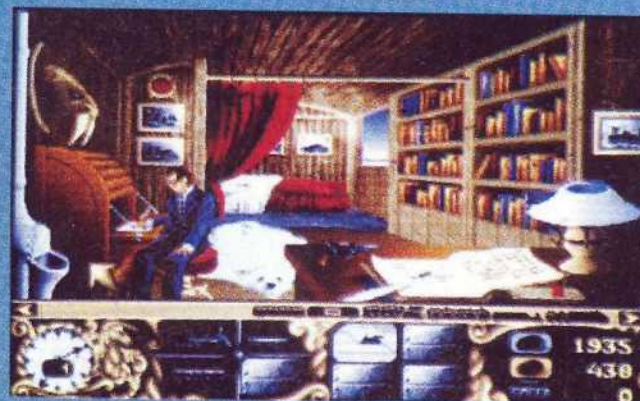
Auch ein PCMCIA-Port ist wieder vorhanden. Dieser Steckplatz für Modul-Karten gewinnt in letzter Zeit an Bedeutung. Zum Beispiel gibt es inzwischen RAM-Karten mit bis zu 4 MByte zusätzlichem Speicher zu annehmbaren Preisen, und von High-Speed-Modems in Scheckkartengröße ist auch schon die Rede.

Einzig der Audio-Bereich hätte ein wenig mehr Beachtung verdient. Vier Kanäle (Stereo 2x2) mit acht Bit Auflösung sind zwar immer noch besser als das Gedudel mancher PC-Soundkarte (ja, der Autor dieser Zeilen ist Amiga-Fan!), aber als neuesten Stand der Technik kann man das nicht bezeichnen.

Wo sind die Spiele?

Es gibt noch nicht allzu viele Spiele, die die Fähigkeiten des A1200 ausreizen. (Eine Auswahl derjenigen Titel, die die neuartige AA-Grafik unterstützen, findet Ihr im Kasten aufgeführt.) Auch sind nicht alle herkömmlichen Amiga-Spiele auf dem A1200 lauffähig. Die Unterschiede zwischen 68000er und 68EC020 sind augenscheinlich doch größer als man zunächst dachte. Aber es tut sich was! Die wachsende Zahl der Konvertierungen zeigt, daß man den A1200 als ernstzunehmendes System zu akzeptieren beginnt. Seit seiner Markteinführung vor ein paar Monaten ist der 1200er übrigens in Deutschland fast siebentausendmal verkauft worden.

Ein Grund für seine schnelle Verbreitung dürfte der Preis sein: Erstmals ist es Commodore gelun-



▲ ... zeigt, was der 1200er kann

gen, ein Gerät am Markt zu plazieren, ohne gleich potentielle Käufer zu verschrecken. In der Grundversion kostet der A1200 unter 900 DM, mit einer 40-MB-Platte ist er für unter 1200 DM zu bekommen.

Lohnt sich denn nun der Kauf? Als Amiga-Fan kann man ja nur voreingenommen sein, werdet Ihr jetzt denken. In Wirklichkeit betrachten gerade die "Amiganer" die Entwicklung wesentlich kritischer als man eigentlich vermuten sollte. Als Besitzer eines A3000 bin ich ein wenig Komfort schon gewöhnt, aber der A1200 als Halbprofi-Gerät gewährleistet mit überschaubarem finanziellem Aufwand für den Ausbau von Speicher und Plattenkapazität ebenfalls gute Arbeitsbedingungen. Und bei den Spielen ist es erfreulich zu sehen, daß die 32-Farben-Grenze endlich überwunden wurde. Ein Wink mit dem Zaunpfahl in Richtung Sierra: Laßt Roger Wilco auch auf dem A1200 seine Abenteuer bestehen!

jb

Bunte Software-Aussichten für den Amiga 1200

Diese Liste enthält nur Programme, von denen eine spezielle Version für die AGA-Grafik der neuen Amigas vorliegt. Darüber hinaus gibt es von zahlreichen Spielen "kastrierte" 1200er-Programmversionen mit konventioneller Grafik, die bloß das vergrößerte Chip-Mem nutzen; diese haben wir hier nicht berücksichtigt. Unserer Liste liegen Auskünfte von Entwicklern und Distributoren zugrunde; sie erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Die Angaben in dieser Liste verstehen sich ohne Gewähr.

Spieletitel	Stichwort	Hersteller	in Deutschland erhältlich über
Twilight 2000	Panzer-3D-Strategie	Empire, England	Bomico, 65451 Kelsterbach
Zool	Jump'n'Run mit Ninja-Ameise	Gremlin, England	Softgold, 41564 Kaarst
Wing Commander	3D-Science-Fiction-Flugkampf	Origin, USA	Electronic Arts, 33332 Gütersloh
Sleepwalker	Cartoon-Strategie	Ocean, England	Bomico, 65451 Kelsterbach
Sim Life	Evolutions-Baukasten	Maxis, USA	Bomico, 65451 Kelsterbach
International Open Golf	Sportsimulation	Ocean, England	Bomico, 65451 Kelsterbach
Nigel Mansell's World Champ.	Autorennen	Gremlin, England	Softgold, 41564 Kaarst
1869	Historische Militär-Strategie	Max Design, England	United Software, 33397 Rietberg
Super Putty	Jump'n'Run mit Klößchen	System 3, England	noch nicht bekannt
Exile	Action-Abenteuer	Audiogenic	noch nicht bekannt
Space Hulk	3D-Strategie	Electronic Arts, USA	Electronic Arts, 33332 Gütersloh
Syndicate	Action-Strategie	Bullfrog, USA	Electronic Arts, 33332 Gütersloh
Trolls	Jump'n'Run mit niedl. Gnomen	Flair, England	Die Cassette, 32423 Minden
Ishar	Fantasy-Rollenspiel	Silmarils	Selling Points, 33332 Gütersloh
Whale's Voyage	Science-Fiction-Adventure	Flair, England	United Software, 33397 Rietberg
Nick Faldo Golf	Sportsimulation	Grandlam, England	Die Cassette, 32423 Minden
Morph	Gestaltwechsel-Comic-Strategie	Millennium, England	Die Cassette, 32423 Minden
Alfred Chicken	Jump'n'Run mit Hühnchen	Mindscape, England	Bomico, 65451 Kelsterbach
Chaos Engine	Action mit Wumm	Mindscape, England	Bomico, 65451 Kelsterbach

Darüber hinaus sind etliche weitere AGA-Leckerbissen für das Ende dieses bzw. den Anfang des nächsten Jahres geplant. Wie wir gerüchteweise erfuhren, will etwa Millennium ein ganzes Rudel seiner neuesten Produkte entsprechend umsetzen: vom martialisch-heiteren *Brutal Sports Football* über die beiden Strategie-Hoffnungen *Diggers* und *Flags*, über *James Pond 3* bis hin zum noch geheimen neuen Flugsimulator ist so einiges dabei. Ocean will seinen 8-Bit-Autorenn-Hit *Burning Rubber* auf AGA-Grafik bringen, und auch der neue *Jurassic Park* soll schon im Herbst in AGA-Farben erstrahlen. Gremlin stellt für den Winter eine entsprechende Version des brandneuen Ameisen-Spektakels *Zool 2* in Aussicht, und bei 21st Century ist für die Jahreswende eine AGA-Version des Hyper-Flippers *Pinball Illusions* angekündigt. Mindscape will die neuen Amigas mit einer Spezialfassung des Kampfschachspiels *Star Wars Chess* beglücken. Auch die Leute von Renegade versprochen, nicht faul zu sein: Bis Anfang nächsten Jahres sollen AGA-Freunde mit dem Prügelspiel *Rough & Tumble* sowie dem Shoot'em-Up *Uridium II* rechnen dürfen.

HAND &



KOPF

Am Samstag sollte es wieder so weit sein. Mit meinen fünf Freunden habe ich mich zum Rollenspielabend verabredet. Endlich soll mein Barde Maglor wieder zum Leben erwachen. Doch leider muß unser Spielleiter kurzfristig absagen. Enttäuscht sitzen wir um den Spieletisch, Frust droht sich breitzumachen. Da kommt mir die rettende Idee:

“Wir könnten doch ein paar Fantasy-Brettspiele ausprobieren! Rollenspiel auf dem Brett, das ist doch mal was Neues.” Drei Spiele habe ich zur Auswahl, und auf den Vorschlag von unserer Hobbit-Diebin Strombolina “fangen wir am besten mit dem Größten an” (Diebe können halt nicht aus ihrer Haut).

Fantasy-Abenteuer auf dem Spielbrett

DAS SCHWARZE AUGE

von: Roger Ford, für: 2-5 Spieler ab 10 Jahren, VK-Preis: ca. 98 DM, Hersteller: Schmidt Spiel+Freizeit GmbH, 85386 Eching, Muster von: Hersteller.

Hey, Das Schwarze Auge kenne ich doch als Rollenspiel!” Richtig erkannt von unserer Druidin; um an den Erfolg des Rollenspiels anzuknüpfen, hat der Verlag sein Brettspiel genauso genannt. Sogar ein Computerspiel gleichen Namens gibt es mittlerweile.

Vor das Vergnügen haben auch die Fantasy-Götter die Arbeit gesetzt. Bis wir die zahlreichen Figuren, Aufbauten und Einrichtungsgegenstände zusammengebaut und aufgebaut haben, ist schon eine Dreiviertelstunde vergangen. Das Ergebnis kann sich allerdings sehen lassen. Ein



▲ Als Brettspiel eher öde: Das Schwarze Auge

dreidimensionales Spielbrett läßt hinsichtlich der Optik keine Wünsche offen, und die Darstellung der Monsterfiguren läßt das Herz unseres wackeren Barbaren Storkas sofort höher schlagen. Nachdem sich unserer Zauberer bereit erklärt, den Part des bösen Widersachers Nemesis zu übernehmen, kann es losgehen. In der Rolle von vier Helden stürmen wir die Festung, um seine Monsterheere zu besiegen.

Wir würfeln uns über den Spielplan und versuchen, zu Nemesis vorzustoßen und ihn zu erledigen. Er schickt uns seine Monster entgegen, die uns im Würfelgefecht besiegen sollen.

Zwei Stunden später schauen wir uns ratlos an. Das soll alles gewesen sein? Eine öde Würfelorgie, die uns an so manche unerfreuliche Kampfszene in unseren Rollenspiel-Abenteuern erinnert hat. Vom erwarteten Rollenspiel-Hintergrund, dem phantasievollen Ausgestalten einer Figur, einem Charakter, ist nichts übriggeblieben. Fantasy-Spiel wird hier auf seinen schwächsten Teil reduziert: den Kampf. Für die Freunde sinnlosen Gemetzels ist also ein Hundertmarkschein gut investiert; alle anderen sollten das Geld sparen, es sei denn, sie wollen die tolle Ausstattung als Material für eigene Szenarien verwenden.

HERO QUEST

von: Steve Baker, für: 2-5 Spieler ab 9 Jahren, VK-Preis: ca. 68 DM, Hersteller: MB-Spiele, 90763 Fürth, Muster von: Hersteller.

Nach diesem Mißerfolg muß ich erst mal ein paar Tafeln Schokolade opfern, um meine Mitspieler zum nächsten Ausflug in die Fantasy-Welt zu überreden. Zum Glück hatte ich Hero Quest bereits in einer stillen Stunde zusammengebastelt, so daß wir gleich ins Spiel einsteigen können. Ist der Gesamtaufbau von Das Schwarze Auge schöner, so besticht bei Hero Quest das dreidimensionale Mobiliar mit Kisten und Schränken. Da verschiedene Szenarien zur Verfügung stehen und die Raumverteilung zu Beginn für die Abenteurer noch unbekannt ist, fühlen wir uns doch gleich mehr an Rollenspiele erinnert. Die Charaktere werden verteilt, und los geht's. Nachdem wir das erste Abenteuer überstanden haben, stürzen wir uns gleich ins nächste. Diesmal sind wir schlauer und schauen öfter mal nach Geheimgängen und Fallen. Mit den Schätzen, die wir erbeutet haben, verbessern wir unsere Ausrüstung, so daß unser Gegenspieler "Morcar der Magier" einen schweren Stand hat. Am Ende bleibt zwar auch Hero Quest auf der

Stufe des Würfelspiels mit dem Hauptaspekt "Monster plätten", kann uns aber doch mehr überzeugen als Das Schwarze Auge. Über mehrere Zusatz-Sets, die mittlerweile im Handel sind, kann man neue Szenarien sowie zusätzliche Figuren und Ausrüstungen erhalten.

TALISMAN

von: Robert Harris, für: 2-6 Spieler ab 12 Jahren, Preis: ca. 48 DM, Hersteller: Schmidt Spiel+Freizeit GmbH, 85386 Eching, Muster von: Hersteller.

Der Abend ist mittlerweile schon fortgeschritten, aber als erfahrene Rollenspieler haben wir uns auf 8-9 Stunden Spielzeit eingestellt. Dem letzten Versuch, Fantasy-Abenteuer auf dem Spielbrett zu erleben, steht also nichts im Weg. Unser Zauberer ist erleichtert, daß es diesmal keinen Spielleiter als bösen Widersacher gibt. Er kann also ganz normal mitspielen und wählt sich auch sofort die Rolle des Magiers.



▲ Hero Quest kann mit Zusatz-Sets ausgebaut werden

Bei Talisman heißt es jeder gegen jeden. Zwar tauchen auch hier immer wieder Monster auf, gegen die gekämpft wird, aber die Mitspieler überfallen sich auch schon mal gegenseitig und nehmen sich den einen oder anderen Ausrüstungsgegenstand weg. Sogar Tote gibt es bald, und unserer Zauberer muß mit einem neuen Charakter beginnen, diesmal mit einem Barbaren.

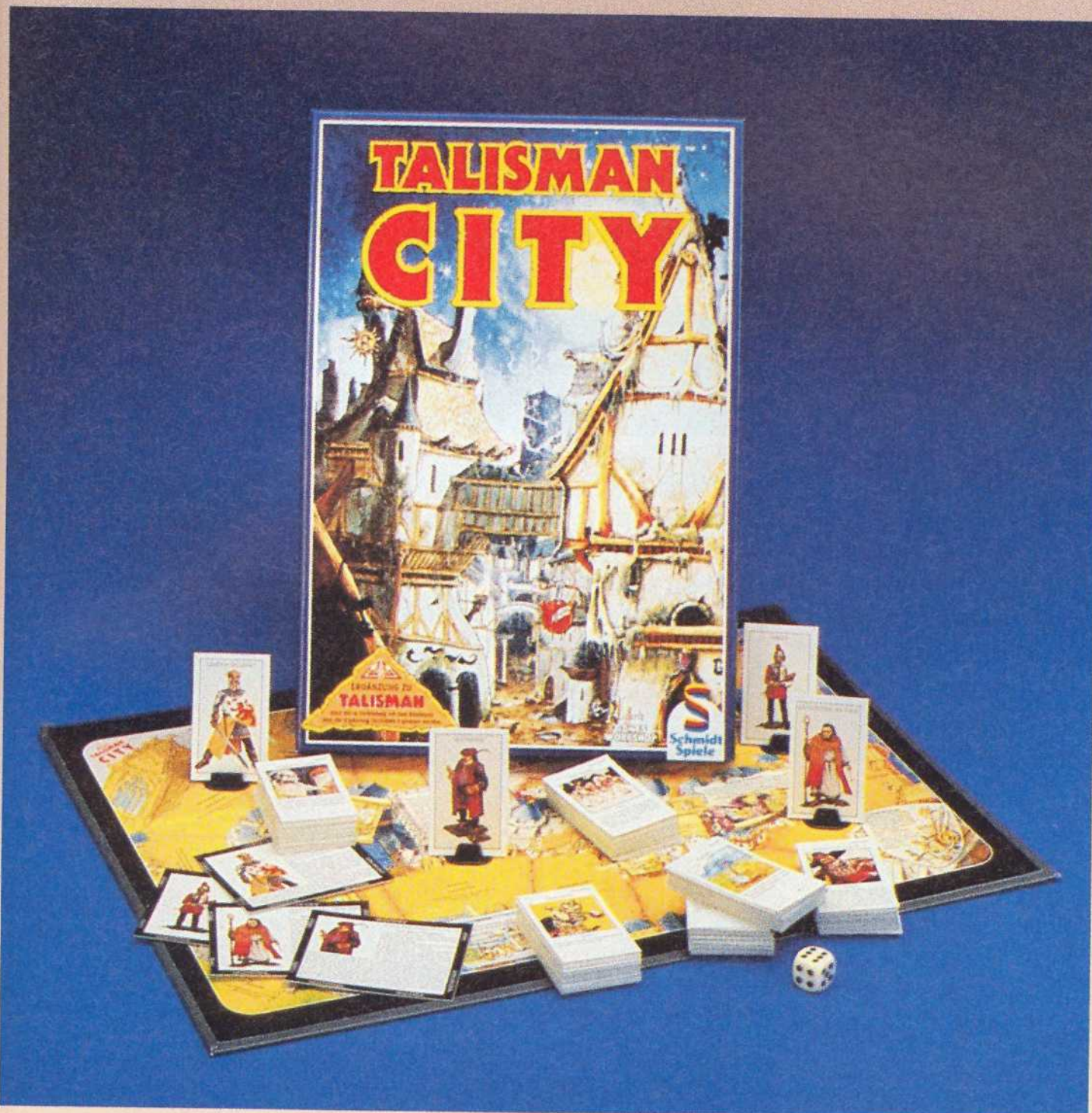
Über Ereigniskarten erscheinen Monster, aber auch Gegenstände, Ereignisse und Gefährten. Nach einiger Zeit schleppt man eine ganze Menge Zeug, Freunde und Hilfsmittel mit sich rum. Langsam steigern sich die Kraft und die Lebensenergie, und auch neue Zaubersprüche können über das Steigern von Talentpunkten erworben werden. Fühlt man sich stark genug, wechselt man in eine höhere Ebene. Ziel ist, das Endfeld, die Krone der Macht, zu erreichen.

Über mittlerweile zwei Ergänzungssets gewinnt Talisman noch an Fahrt. Mit Talisman II kann man zusätzlich in die Katakomben hinabsteigen oder sich bei Talisman City in der Stadt umsehen. Neue Ereigniskarten und Charaktere eröffnen immer neue Möglichkeiten.

Am Schluß ist die Stimmung eindeutig. Das Hineinschlüpfen in einen Charakter (das, was Fantasy-Rollenspiele auszeichnet) ist bei Talisman am stärksten. Über die vielen Karten ist Abwechslung und Lebendigkeit im Spiel. Nicht nur wegen des Preises ist die Empfehlung also klar.

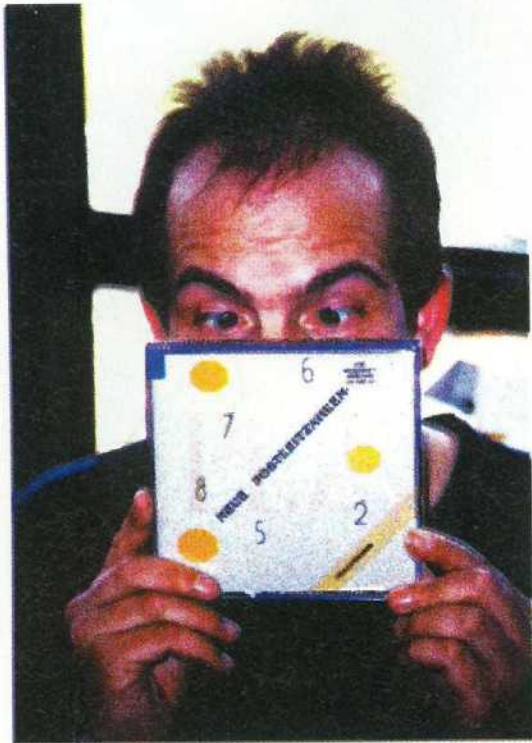
Das Schönste aber kann uns kein Brettspiel bieten: Die Grenzenlosigkeit unserer Phantasie, die wir nur im echten Rollenspiel ausleben können. ■

Martin Wehnert



▲ Talisman bietet zwar Rollenspielaspekte, aber ein "echtes" Adventure ist doch spannender

04567 mit Fassung...



Wirklich interessant, dieses Postleitzahlenverzeichnis, das seit gut einem Monat seine Gültigkeit hat. Landwirte werden sicher jubeln, wenn sie hören, daß auf der 18320 alles 07926 ist. Ob das wiederum bedeutet, daß es jeden Tag 07407 gibt, ist fraglich – bei mir würde in einem

solchen Fall der 25560 hochschnellen, und vermutlich wäre man den ganzen Tag am 14715. Wer auf den seit 1.7. fahrenden 09600 aufgesprungen ist, hat nun die Möglichkeit, sich ein paar nette Stunden mit 18236 zu machen oder heimlich 06766stein zu spielen; dabei aber nicht vom 06901 erwischen lassen! Auch die Freunde von Datenfernübertragung kommen nicht zu kurz – und es ist nicht an den 19336 herbeigezogen, wenn ich sage, daß jeder Einwohner von 83364 eigentlich ein Modem haben müßte. Ein dickes Lob der wahren Fußballfreunde kommt aus 06217. Mich wiederum zieht es nach 25980 und Euch jetzt sicher zu den Konvertierungen, frei nach dem Motto: 99765 gestern gehabt, 99765 heute wieder. 17217, bis zum nächsten Mal. Ever 04618 ohne a.

Die Orte in der Reihenfolge von oben nach unten:

Trages, Balkenkoppel, Langgrün, Kuhfraß, Puls, Kotzen, Zug, Alt Karin, Wolfen, Wachtmeister, Haaren, Point, Gut Werder, Westerland, Hamma, Ave, Klaus.

Titel	Seite
Alien III (SuperNES)	136
Cool World (Game Boy)	134
Dropzone (Game Boy)	134
Flashback (Mega Drive)	137
Joe & Mac: Caveman Ninja (Game Boy)	137
Summer Challenge	137
The Lost Vikings (Amiga)	135

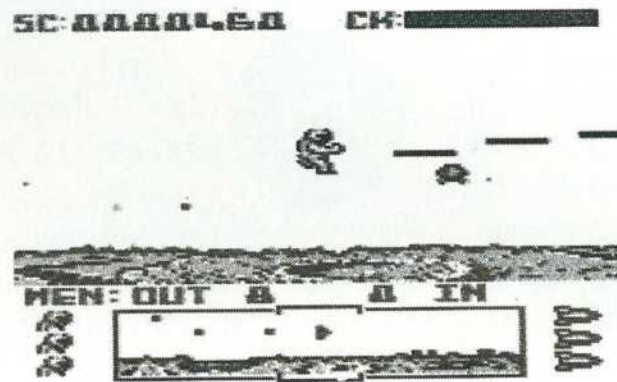
DROPZONE (GameBoy)

Test in: **ASM 8/93 (NES)**, VK-Preis: **ca. 67 DM**, Hersteller: **Mindscape**, England, Mustervon: **Hersteller**.

Bei Dropzone, einem klassisches Ballergame ohne geistigen Hintergrund, düst Ihr mit Eurem Raumfahrer nach links und rechts über eine Planetenoberfläche, müßt massig Außerirdische abmähen und Arbeiter vom Minenfeld

zurück zur Basis bringen. Die Grafik ist vom NES auf den GameBoy gut umgesetzt, manchmal erkennt man allerdings nur schwer den Unterschied zwischen Arbeiter und Mine. Der Sound besteht nur aus Effekten, Musik gibt's leider – oder zum Glück – nicht! Spielbare Shoot-em-Ups auf dem Game Boy sind Mangelware, darum Dauerauf!

Boris Theodoroff



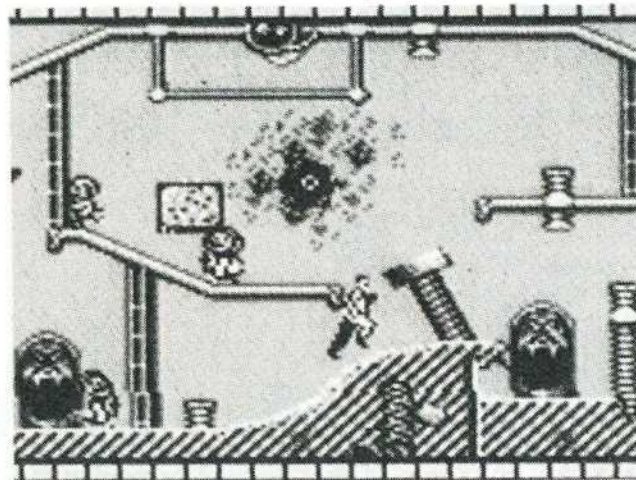
Gesamtnote 10

»GUT«

COOL WORLD (Game Boy)

Test in: **ASM 8/93 (SuperNES)**, VK-Preis: **ca. 70 DM**, Hersteller: **Ocean**, Muster von: **Bomico**, 65451 Kelsterbach.

Nun gibt es also auch Cool World auf Nintendos "Seifendose". Hier geht's auch gleich wieder actionmäßig zu. Zuerst wird in der Person von Jack Deeb in dessen Haus herumgesprungen, und alles, was da herumkreucht und -fleucht, wird abgeschossen. Leider geht es dabei so wuselig zu, daß man zuerst nicht den Hauch einer Chance hat. Man mag mich steinigen, aber ich behaupte immer noch, daß die LCD des GameBoy für solches Pixelgewusel nicht geschaffen ist.



Wie dem auch sei, man muß versuchen, die Spielfigur vor herumfliegenden oder herumlaufenden Typen und Gegenständen in Sicherheit zu bringen und alles einzusammeln, was möglich ist. Meiner Meinung nach nicht genug (Spaß), aber auch wieder zuviel (Gewusel).

jb

Gesamtnote 4

»MANGELHAFT

THE LOST VIKINGS

(Amiga)

Test in: **ASM 9/93 (PC)**, VK-Preis: **ca. 80 DM**, Hersteller: **Interplay**, England, Muster von: **Bomico**, 65451 Kelsterbach.

Manchmal ist das Leben schon komisch: Da spielt man mit Begeisterung Lost Vikings auf dem PC, weil das unbedingt in die Ausgabe 9 muß, kommt nur mit Mühe wieder davon los (O-Ton Chef-Red: "Mach' hin, Kerl..."), denkt an nichts Böses – und dann flattert einem die Amiga-Konvertierung auf den Tisch. Pech gehabt, Big Boss, bin wieder bei de' Wikingers...

Auch hier muß man versuchen, die drei verlorengegangenen Nordmänner erst durch das Raumschiff des galaktischen Zoobesitzers und dann durch verschiedene Zeitebenen zu leiten.

The Lost Vikings kommt auf dem Amiga in den gewohnten 32 Farben daher, läuft aber netterweise – oder gewollt, dazu gleich mehr – auch auf den neuen Typen. Die Amiga-Besitzer haben diesmal Glück, auch diese Version läßt sich



▲ *Ob im Neandertal oder in der Wüste...*

prima spielen und gibt sich farbenfroh und soundstark. Die drei Nordmänner werden durch insgesamt 35 Level gelenkt, müssen sich durch diverse Gefahren und Fallen schlängeln und damit ihrem Entführer entfleuchen.

Der Sound des Spiels gefällt mir sogar noch besser als auf dem PC, die Musik und die Nebengeräusche bestehen im wesentlichen aus gut digitalisierten Samples.

Die Amiga-Version sieht etwas anders aus, die Status-Zeile befindet sich oben anstatt wie bei der PC-Version unten (bedingt durch den genutzten NTSC-Modus). Mit dem Joystick werden die drei Helden bewegt, mit den Tasten HELP und DEL wird zwischen Erik, Baleog und Olaf umgeschaltet. So ganz geglückt ist das nicht, da man dauernd zwischen Joystick und Tastatur wechseln muß – vor allem gedanklich.

Interessanterweise läßt sich The Lost Vikings auf der Festplatte installieren, diese "Besonderheit" verdient einen Extrapunkt. Kommt eben leider noch viel zu wenig auf Commodore Edelmachine vor, ebenso wie die Lauffähigkeit unter den neuen Kickstart-Versionen. Hier muß man ein dickes Lob aussprechen, denn nach Beenden des Spiels befindet man sich entweder wieder auf der Workbench oder in der jeweiligen Shell und nicht wie bei so vielen anderen Spielen

mit den Fingern auf den RESET-Tasten.

Zum Thema von vorhin: The Lost Vikings lief komischerweise nicht auf einem A2000 mit eingebauter Filecard unter Kick 1.3, dagegen auf einem A3000 unter 1.3 sowie auf den Kick-2.04-Maschinen und einem A1200 einwandfrei.

Trotz dieses kleinen, nicht lokalisierbaren Mankos bekommt Lost Vikings auch hier einen Hitstern, und zwar wegen seiner Idee und Spielbarkeit. Auf denn, Jungs, Met trinken und Äxte schwingen!



▲ *... Wikinger brauchen einen Helm auf dem Kopf*

Erste Hilfe

Hier ein paar Tips zum Vorankommen: Baleog ist der Kämpfer. Er kann mit dem Schwert kämpfen oder mit dem Bogen schießen.

Wichtig: Mit dem Schwert ist er etwas träge. Mit dem Bogen kann er sehr weit schießen. Versteckt ihn am besten hinter Olafs Schild.

Olaf ist der Schild-Träger. Sein Schild schützt ihn gegen Angriffe oder anderem Unbill von vorne und von oben.

Wichtig: Laßt Olaf als ersten Neuland betreten, er ist geschützt. Die anderen können nach der Neuerkundung des Geländes folgen.

Erik ist der Flinke. Er kann springen und mit seinem harten Schädel Wände sprengen.

Wichtig: Erik kann da hilfreich sein, wo es auf Schnelligkeit ankommt. Er kann weit dahin vorsehen, wo keine Gefahr droht und dort das benötigte Futter einsammeln.

Gesamtnote 11

»SEHR GUT«



ALIEN III (SuperNES)

Test in: **ASM 11/92** (Mega Drive), empf. VK-Preis: **ca. 139 DM**, Hersteller: **Ljn**, England, Muster von: **Acclaim**, 81675 München.

Kommentare wie: "Seit wann spielst'n du Fascho-Spiele" oder "Du hast doch da nicht gerade 'ne Glatze befreit?" mußte ich mir schon gefallen lassen, als ich das Filmspiel Alien III testete. Tatsächlich weckt der Anblick der glatzköpfigen Pixelfigur im oliven Kampfanzug, die da ballern und brandschatzend rumläuft, in meinem Bekanntenkreis eher Aggressionen. Dabei trägt Ltnd. Ripley, denn um die handelt es sich hier, die provokative Tracht nicht aus politischen Gesinnungsgründen, sondern eher wegen einer verständlichen Phobie gegen insektoide Krabbeltierchen. Notlandung auf Fiorina Fury 161. Einzige Überlebende des abgestürzten Kleinkreuzers Sulaco ist C3-Ltnd. Ripley. Genauer gesagt: Die einzige *menschliche* Überlebende...

Kenner der gleichnamigen Science-Fiction-Filme wissen längst, wovon die Rede ist. Als Ellen Ripley in Alien I zum ersten mal auf einen Giger-designen



▲ Ein Alien kommt selten allein...

Außerirdischen stieß, war ein Kult geboren. Der düstere und sehr spannende Film wurde von den Fans zum Klassiker erklärt, und die Rufe nach einer Fortsetzung wurden schnell immer lauter.

Mit einigen Jahren Verspätung kam der sehr actionlastige zweite Teil in die Kinos. Vor nicht ganz einem halben Jahr wurde die Trilogie dann abgeschlossen. In Alien III findet der Showdown zwischen Ltnd. Ripley und der Alien-Queen auf einer zum Gefängnisplaneten umfunktionierten, verlassenen Minenbasis statt. Obwohl Teil 3 sehr viel von der Atmosphäre des Ur-Alien-Films hatte, floppte er doch.

Das gleichnamige Computerspiel hat mit dem Film nur die Rahmenhandlung gemeinsam. Ripley stellt nach ihrer Notlandung fest, daß sich an Bord ihres Raumschiffs ein Alien versteckt hatte und nun fröhlich dabei ist, die Bewohner des Gefängnisses zu dezimieren. Natürlich glaubt ihr niemand die Story von einem drei Meter großen Alien mit Säure in den Adern. Erst als der Anführer der Insassen vor den Augen seiner Kameraden eines der Monster "kennenlernt", wird Ripley ernstgenommen.

Die hat mittlerweile festgestellt, daß sie bereits selbst von einem Alien infiziert ist. In einer letzten Was-soll's-Aktion macht sich die wehrhafte Dame noch einmal auf, um den Monstren kräftig eins zwischen die Fühler zu knallen.

Genau hier setzt auch das SNES-Spiel auf. Ripley erhält über die letzten beiden funktionierenden Computerkonsolen diverse Aufträge, mit deren Erfüllung der Vormarsch der Aliens gestoppt werden soll. So sind zum Beispiel Gefangene zu befreien, Rohre und Sicherungskästen zu reparieren, Türen müssen zugeschweißt oder Energiepacks von Raum zu Raum geschleppt werden. Dabei wuselt einem immer eine kleine Schar mehr oder weniger aggressiver Aliens um die Füße.

Im Gegensatz zum Film, wo die Heldin allein auf Geschick und Geschwindigkeit angewiesen war, stehen dazu ein ganzes Sortiment recht durchschlagender Waffen zur Verfügung. Ripley trägt einen kombinierten Granaten-Flammenwerfer mit angeflanschem MG und einen nahezu beliebig aufstockbaren Muni-Vorrat mit sich rum.

Nachdem man sich für einen Auftrag entschieden hat, können die Blaupausen des Gefängnis-Komplexes eingesehen und Pläne geschmiedet werden. Potentielle Power-Ups und frische Munition liegen am Wegesrand und sollten bei der Planung eine wichtige Rolle spielen, denn mit steigendem Level werden die Aliens immer zahlreicher und streitbarer.

Insgesamt sind acht Levels zu bewältigen, die jeweils unterschiedliche Missionen bereithalten. Bevor man sich für eine Mission entscheidet, sollte man die zur Verfügung stehenden Aufträge genau studieren, damit man nicht die Tür zu einem Raum zuschweißt, in dem man später noch Jobs zu erledigen hat.

Der Gefängnis-Komplex ist ziemlich weitläufig und erfordert ein häufiges Aufsuchen der Blueprints. Zu Beginn jeder Mission sollte man erst mal einen Weaponsroom aufsuchen und sich mit Muni versorgen. Ripley läuft, springt und robbt sich durch Gänge und Rohre, kann sich an der Decke entlanghangeln und aus allen Lagen feuern. Als effektivste Waffe hat sich der Flammenwerfer herausgestellt, für den leider auch die wenigste Munition zu finden ist. In den ersten Levels füllt man das überdimensionale Feuerzeug mit rotem Sprit. Später findet man dann auch grüne und blaue Füllungen, die wesentlich bessere Brennwerte haben. Genau das richtige, um Alien-Eier zu rösten.

Grafik und Sound sind ausgezeichnet. Wenn Ripley sich durch die Korridore bewegt, dann wallen Nebelschwaden, Facehugger kommen von allen Seiten, und die größeren Aliens erscheinen praktisch aus dem Nichts vor der Spielfigur. In den höheren Levels tauchen dann recht kampfstärke Alien-Queens auf. In den Außenbereichen des Komplexes fällt ein kontinuierlicher, gelber Nieselregen.

Die Charaktere sind flüssig animiert und bringen die Film-Atmosphäre voll rüber. Zwar gab es in der Kinoproduktion längst nicht so viele Waffen, aber man kann trotzdem sagen, daß mit Alien III das bisher beste Filmlizenzspiel für das SNES vorliegt. Genau genommen ist das Game besser als der Film.

tom



◀ Alien-Eier enthalten viel Säure, wenig Kakao und eine extra fiere Überraschung

Gesamtnote 11

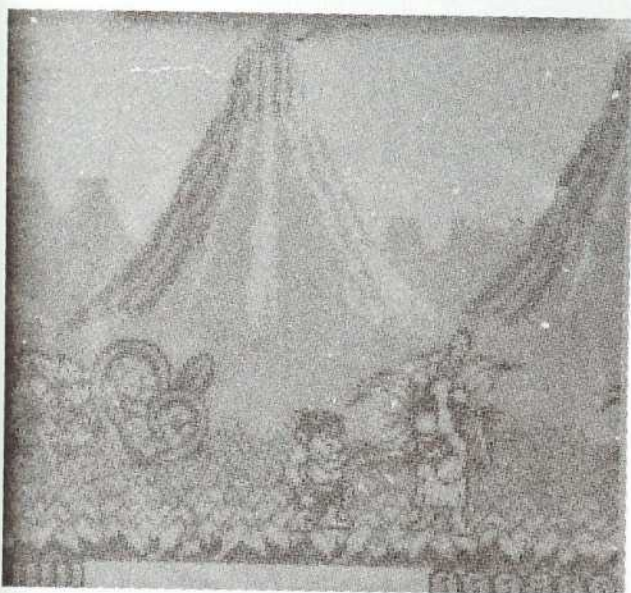
»SEHR GUT«

JOE & MAC: CAVEMAN NINJA (Game Boy)

Test in: **ASM 5/92 (SNES)**, VK-Preis: **ca. 75 DM**, Hersteller: **Elite**, England, Muster von: **Yeno**, 64331 Weiterstadt.

Aus Joes Dorf wurden die Frauen entführt und sind nun hilflos in der Wildnis der Prä-Eiszeit verloren. Unser Held muß sie vor den Gefahren der Steinzeit schützen. Diese Konvertierung versetzt uns in die frühe Vorgeschichte der Erde. Joe muß die vom Nachbarstamm entführten Damen retten. Damit das nicht zu einfach wird, haben sich die Bösen mit einer Horde Dinosaurier verbündet und versuchen unseren Neandertal-Ninja von seiner Aufgabe abzuhalten. Dabei ist nicht nur die Tierwelt mit Flugechsen, fliegenden Fischen und Riesensauriern vertreten, sondern die bösen Vertreter der Rasse Homo Stupidiens haben auch Anleihen an die Neuzeit getätigt und versuchen, unseren braven Steintaler mit Hubschraubern und Bomben kleinzukriegen.

Doch dieser braucht sich nicht mit bloßen Händen zur Wehr zu setzen, sondern er kann auf ein Repertoire verschiedener Waffen zurückgreifen: Zu Anfang



ist er mit einer scharfen Steinaxt ausgerüstet. Auf seiner Suche nach den Frauen kann er aber auch Feuersteine, Bumerangs, Steinräder und Blitze finden, die er dann als Wurfgeschosse einsetzt. Drückt man die Feuertaste für längere Zeit, so löst man einen Superschuss aus, der nahezu jeden Feind sofort vernichtet. Wird Joe von einem Gegner getroffen, so wird ihm ein Teil der

Lebensenergie abgezogen. An Früchten, die die Feinde verlieren, wenn sie vernichtet werden, kann sich unser Ninja laben und sich dabei erholen.

Doch Vorsicht ist geboten, denn statt eines Lebensbonus kann es auch schon einmal eine Bombe sein, die man findet. Bei so vielen Feinden freut es zu hören, das man auch befreundete Dinos hat, die einem gelegentlich ein mit Power-Ups gefülltes Überraschungsei per Luftpost zukommen lassen. Die braucht man auch, wenn man sich mit den beeindruckend großen Sauriern am Ende der jeweiligen Levels anlegen will.

Aber nicht nur Freund und Feind säumen den Weg zu den Schönen: Mit viel Geschick, einem normalen und einem Drehsprung muß der Steinzeit-Ninja sich seinen Weg durch die feindliche Umwelt über Abgründe und Plattformen bahnen. Die Konvertierung ist gut auf Nintendos Kleinstem angekommen, die Grafik ist gut zu erkennen, und viele Levels mit interessanten Gegner liegen vor dem Spieler, bis er auch den letzten Zephyrosaurus auf Eis gelegt hat. ■

Arndt Grass

Gesamtnote 9
»GUT«

FLASHBACK (Mega Drive)



Test in: **ASM 7/93 (Amiga)**, VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **US Gold**, England, Muster von: **Selling Points**, 33332 Gütersloh.

Auch auf dem Mega Drive kann Flashback voll überzeugen: Stimmungsvolle Musik, grandiose Animationen und die Farbwahl gefallen mir noch eine Spur besser als auf dem Amiga. Das Joypad mit den drei Feuerknöpfen vereinfacht die Steuerung der zahlreichen Bewegungen. Eine geniale Mischung aus Action und Strategie, bei der man allerdings oft viel herumprobieren muß. Gegenüber dem Vorgänger Another World wurden die Handlungsmöglichkeiten deutlich erweitert, und es gibt



nicht so viele schwierige Situationen. Die Atmosphäre ist vielleicht nicht mehr ganz so dicht – man zuckt weniger oft zusammen – dafür ist aber, wie gesagt, das Spielprinzip weiter verfeinert. Ein absolut edles Stück Software, das originell ist und Spaß macht. Herz, was begehrt Du mehr? ■

al

Gesamtnote 11
»SEHR GUT«

SUMMER CHALLENGE (Mega Drive)

Test in: **ASM 12/92 (PC)**, VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Accolade**, England, Muster von: **Yeno**, 64331 Weiterstadt.

Bei großer Hitze wird wegen hohen Ozongehalts der Luft vom Sport abgeraten. Doch die Hochleistungssportler lassen sich nicht davon schrecken und treten nun auch auf dem Mega Drive zur Summer Challenge an. Die dreidimensionale Grafik ist zum Schauen gut und schön, doch lassen sich Entfernungen schwer abschätzen. Die Animationen sind gelungen, die Hintergrundgrafiken ergreifend schlecht – ähh, schlicht- oder beides. Die Steuerung ist bei manchen Disziplinen auch keine Glanzleistung. Beim Radfahren beispielsweise ist pures Hämmern auf dem Joypad angesagt. Wenn genügend Mitspieler vorhanden sind, kann man über diese Kritikpunkte noch hinwegsehen. Aber auch nur dann. ■



al

Gesamtnote 5
»MANGELHAFT«

Pilotenschule



TORNADO

System: **PC**, (mind. 386/16, VGA, 1 MB RAM, Maus, 7 MB auf Festplatte), geplant für: **Amiga**, VK-Preis: **ca. 120 DM**, Hersteller: **Digital Integration**, England, Muster von: **Hersteller**.

Kaum zu glauben: Endlich halte ich nach mehr als einem Jahr voller Versprechungen eine echte Vollversion

von Tornado in den Händen, doch in der Zwischenzeit hat sich auf dem Flug-Sektor ordentlich was getan. Kann ein Produkt mit solcher Vorlaufzeit überhaupt noch gegen die Konkurrenz antreten?

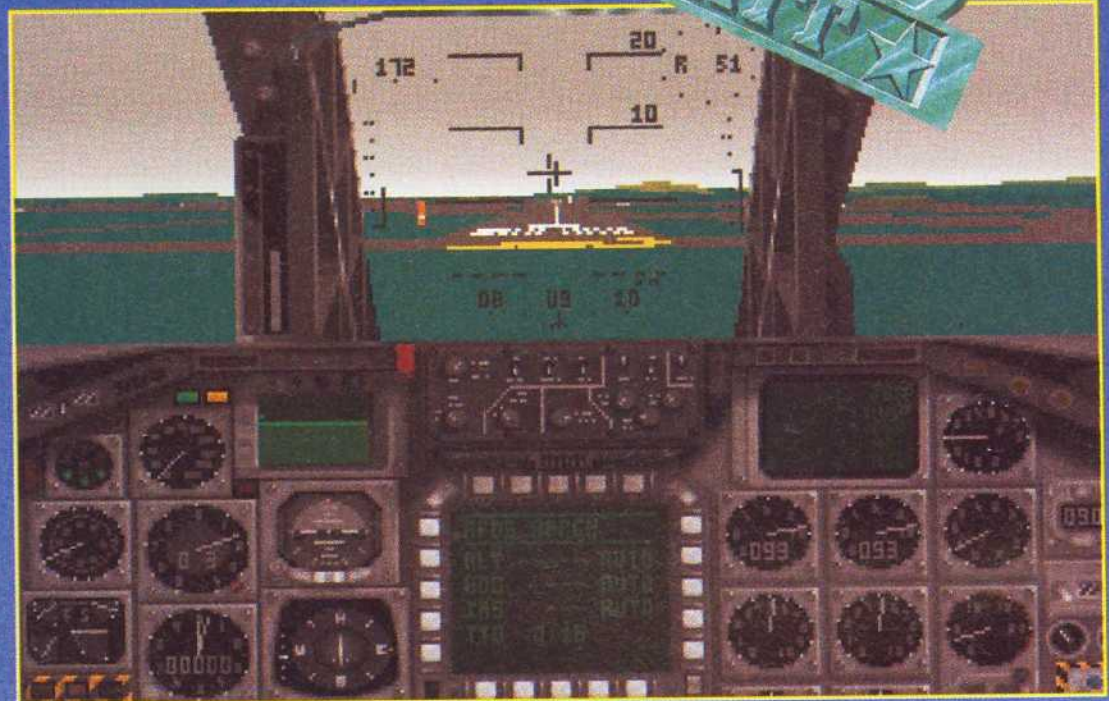
Comanche, Strike Commander, F-15 Strike Eagle III sind zugegeben eine harte Konkurrenz für neue Flugis. Wer auch immer auf diesen Markt will, muß sich an den genannten Produkten messen. Die erste große Überraschung bei Tornado war der Packungsinhalt. Drei schnöde HD-Disketten, ein mehr als 300 Seiten starkes Handbuch, Flugkarten und Referenzkarten.

Handbuch im Schnelldurchlauf durchgeblättert, und los geht's. Schließlich ist das ja nicht mein erster Flug. Doch es sollte alles anders kommen, als ich erwartet hatte.

Meine ersten Startversuche gingen kläglich in die Hose. Und es dümmerte mir langsam, auf was ich mich da eingelassen hatte. Nix da Comanche oder Strike Commander: einfach abheben und losballern. Echtzeitflug ist angesagt.

Und was das heißt, kann man sich erst vorstellen, wenn man seine ersten 12 Tornados in den Sand gesetzt hat. Flugschule von der Pike auf. Wenn Ihr in diesen Flieger steigen wollt, kommt Ihr a) nicht um das Handbuch herum, und b) habt Ihr eine lange Lehrzeit vor Euch.

Um es gleich vorweg zu nehmen: Action-Freaks können gleich einen großen Bogen um das Programm machen. Nicht umsonst zieht die Royal Air Force in Erwägung, Tornado zu Schulungszwecken zu benutzen (Aussage Hersteller). Jedes Detail ist wiedergegeben. So reicht es zum Beispiel nicht mehr, die Waffe zu wählen und abzufeuern; jetzt muß auch noch entschert werden. Al-



▲ Landeanflug: Extrem schwierig



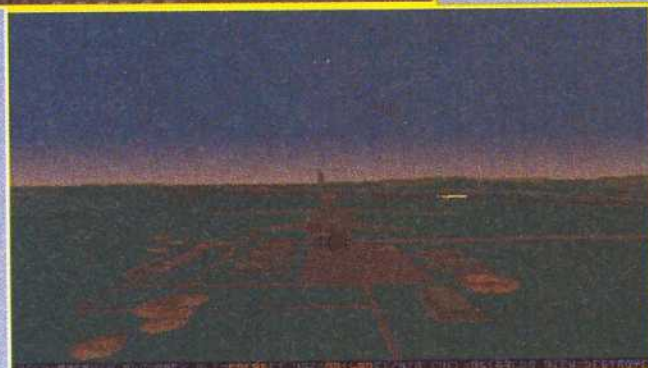
◀ Cockpit mit exakten Anzeigen



▶ Dia-Show der Militaria



◀ Die Displays vom Co-Piloten



▶ Abschluß: Ende im Gelände

lein bei den Landungen ohne Autopilot macht man sich drei Knoten in die Finger. Drosseln, Landeklappen raus, Fahrwerk raus, Nase hochziehen, Schub geben, aufsetzen, Bremsen, Schub zurücknehmen – und Umkehrschub. Noch Fragen?

Der erste Blick auf die Grafik ist dagegen zum Haareraufen. Deutlich schlechter als F 15 III, ganz zu schweigen von Strike Commander und Comanche. Technisch verkehrt sich das Spielchen ins Gegenteil. 20 Trainingsmissionen im Simulator, knapp 20 Trainingsmissionen im Jet und dann haufenweise Möglichkeiten, in echte Kämpfe einzusteigen: allein, zu zweit miteinander oder gegeneinander.

Flugplanung gehört spätestens im Campaign-Modus zum Standard. Und wer Spaß an einer Digibilder-Sammlung hat, der kann sich einfach mal alles in einer Dia-Show angucken, was da so durch die Missionen kreucht und fleucht.

Schlußum – mein Boß gibt mir nur eine Seite für diesen Test: Maue Grafik, über die man aber angesichts der enormen Realitätsnähe hinwegsehen kann. Simulationsfreaks sollten unbedingt zugreifen. Hektiker, die installieren und fliegen wollen, werden dagegen enttäuscht sein. ■

CUS

ASM-WERTUNG von 0 bis 12

Grafik/Animation	8
Sound.....	9
Realitätsnähe	12
Motivation.....	11
Gesamtnote.....	10

»GUT«

Gier nach

Gold

PIRATES GOLD

System: PC, (386/25, VGA mit VESA-Treiber, 2 MB RAM, 15 MB auf Festplatte), VK-Preis: ca. 130 DM, Hersteller: Microprose, England, Muster von: Hersteller.

Um es gleich vorweg zu nehmen: Am Spielablauf hat sich bei Pirates Gold im Vergleich zum Vorgänger rein gar nichts geändert. Lediglich die Grafiken waren beim Schönheitsdoc und haben sich liften lassen.

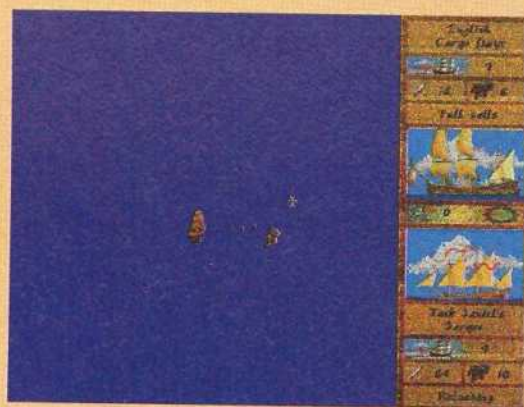
Ziel des Spiels ist es, vom No-Name-Captain zum berühmten Freibeuter aufzusteigen. Dabei dürfen Schiffe gekapert, Städte überfallen, es darf Handel getrieben und ein wenig mit der Diplomatie gespielt werden.

Nostalgische Gefühle

Ort des Geschehens ist die Karibik zwischen 1600 und 1700 n.Chr. Seeschlachten, Säbelduelle und Schlachten zu Land sind des Piraten Verlustierungen. Wird lange Zeit kein Schiff gekapert, meutert die Mannschaft, ist man zu lange auf See, geht der Proviant aus. In vier Schwierigkeitsgraden kann sich der Spieler behaupten.

Na ja, ich denke, die meisten werden eh den Spielablauf aus alten Tagen kennen. Wer sich bisher allerdings noch nicht mit Pirates auseinandergesetzt hat (eigentlich

Nun ja, es sind schon ein paar Jährchen ins Land gegangen, seit Pirates die Amiganer und C-64-Besitzer um den Schlaf brachte. Klar, auch meinereiner ließ erst morgens um vier vom Rechner ab, um wenigstens drei Stündchen zu schlafen. Nach vielen Ankündigungen gibt es nun den Nachfolger. Wir riskierten einen Blick.



▲ Seeschlacht aus der Vogelperspektive

unmöglich nach mehr als vier Jahren in den Charts), wird in Pirates Gold einen echten Strategieknaller finden, der einen um viel Schlaf bringen wird. Für alle, die damals schon die höchsten Ränge eingenommen haben, wird es zwar ein nostalgisches Wiedersehen geben, aber keine Neuigkeiten außer eben der wirklich zeitgemäßen Grafik. Ich hatte ja eigentlich auf ein Update gehofft – so in Richtung Seeschlacht mit ganzen Flotten.

Grafik-Lifting

Selbst wenn die alten Piratentage schon ein wenig her sind, kommt man für meinen Geschmack viel zu schnell wieder ins Geschehen rein, kennt alle Tricks und Kniffe, weiß wo die fetten Galeonen kreuzen und kennt sich viel zu gut mit der Diplomatie aus. So ist es für langjährige Pirates-Fans eher eine Routineaufgabe, zum Herrscher der Karibik zu werden.

Neulinge sollten aber – wie bereits erwähnt – auf keinem Fall an diesem Programm vorbeigehen, es sei denn, sie können auf den regelmäßigen Schönheitsschlaf nicht verzichten. Ein paar Nächte werden Euch nämlich auf jeden Fall fehlen, wenn Ihr erst mal an Bord gegangen seid.



▲ Hier wird gesegelt



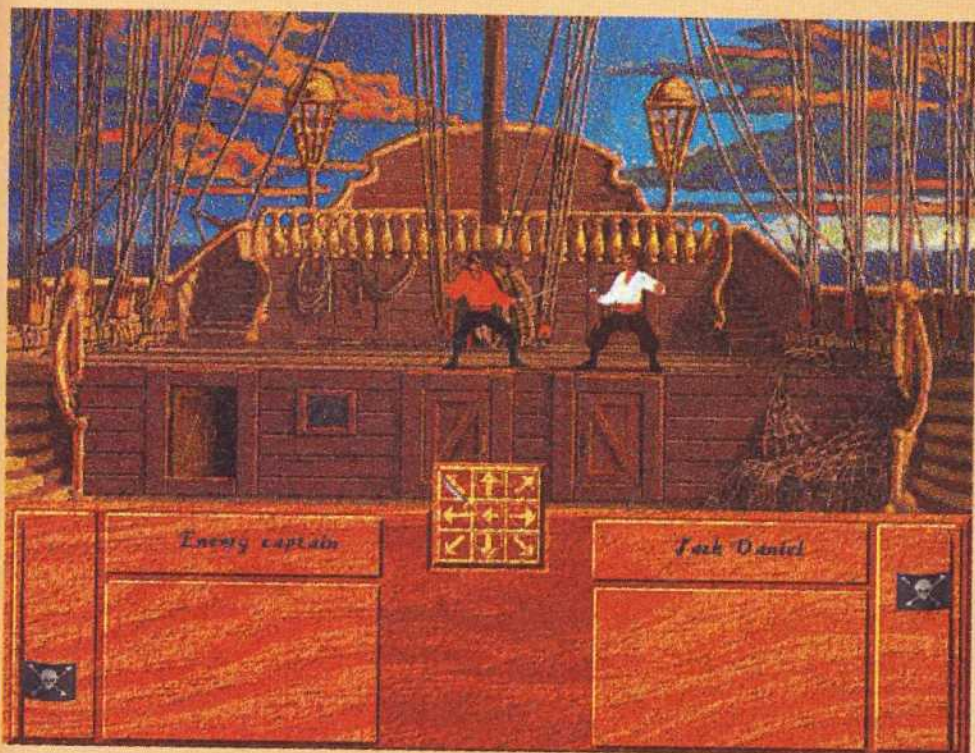
▲ Der Händler ist immer für ein gutes Geschäft zu haben



▲ Beutezug auf dem eroberten Schiff



▲ Die Insel der Optionen



▲ Schwertkampf auf der Schiffsbrücke

ASM-WERTUNG für Pirates-Neulinge

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

»GUT«

ASM-WERTUNG für alte Pirates-Hasen

Grafik.....	10
Anleitung	9
Spielablauf.....	8
Motivation.....	5
Gesamtnote.....	7

»ZUFRIEDENSTELLEND«

CUS



▲ Ich will jetzt aber "Bonanza" sehen!



▲ Starthilfe ohne Kabel

Mit Köpfchen

LANDS OF LORE – THE THRONE OF CHAOS

System: PC (mind. 386/16, 2 MB RAM (EMS), VGA, Maus, HDD, unterst. AdLib, SoundBlaster, Roland), VK-Preis: ca. 100 DM, Hersteller: Westwood, USA, Muster von: Hersteller.

& Klinge

Mehr als nur ein Abenteuer: Was Westwood mit Kyrandia begann, wurde jetzt zu Ende gedacht. Zum Abenteuer gesellte sich die Entdeckungsreise, gewürzt mit Action und Spannung und angesiedelt im Königreich der Magie, den LANDS OF LORE!

Im Reich von König Richard brauen sich dunkle Wolken zusammen. Zu lange hatte man schon nichts mehr von den schwarzen Schergen gehört, hatte man den Eindruck gewonnen, als sei die Idylle immerwährend.

Doch nun holt die dunkle Seite zu einem neuen Schlag aus. Ihr willfähiges Werkzeug dabei: Die Hexe Scotia, eine Kreatur, fast noch häßlicher als böse. Doch dank ihres magischen Rings ist es ihr möglich, sich in jede nur denkbare Gestalt zu verwandeln.

König Richard ahnt bereits, das Böses auf ihn zukommt, daß vielleicht sogar

einer seiner Getreuen gegen ihn intrigiert. Und um herauszufinden, was die Zukunft bringen wird, sucht er einen Helden, der es wagt, den "Rubin der Wahrheit" an den Königshof zu bringen.

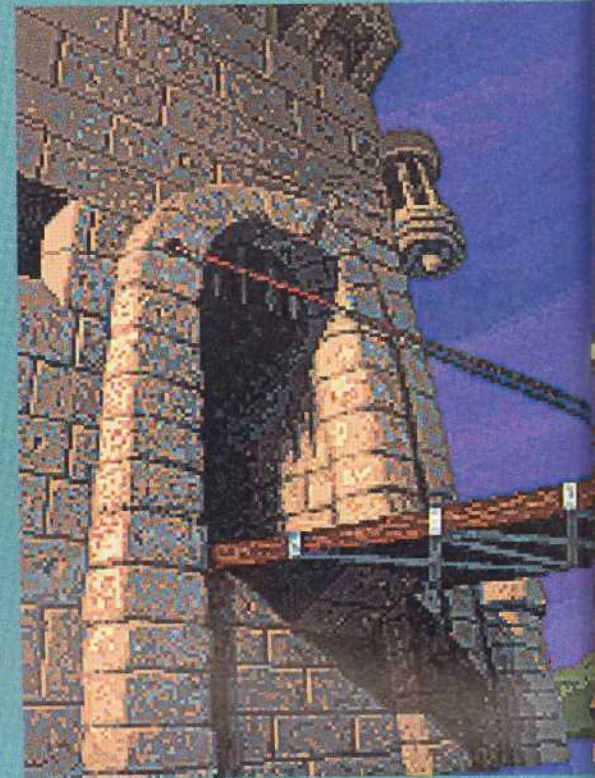
Dieser Held ist natürlich kein Geringerer als der Spieler. Versehen mit einem netten Portrait, schlüpft er in die Gestalt eines Abenteurers nach Wahl. Und das ist nicht schwer: Der Charakter wird nämlich nicht umständlich erzeugt, sondern ausgesucht. Vier Typen stellen sich dabei der Wahl und zeigen ihre Schokoladenseite, sprich ihre Charakter-Werte. Es ist ratsam, auf den Magier und den Stahlkappen-Kämpfer zu verzichten, denn nur der smarte Conrad allein hat bei allen drei Charakteristika überdurchschnittlich gute Werte.

Gesagt, getan: Mit Roland geht die Suche los. Noch schnell den magischen Atlas aus der Bücherei geholt, vom Schatzmeister das Au-

torisierungszertifikat für Überfahrten eingesackt und schließlich aus dem Schloß raus. Den Wald, den man dort vor lauter Bäumen nicht sieht, wird im Stehschritt durchsucht und dank des magischen Atlases auch gleich kartographiert. Der Waldspaziergang ist aber keiner: Erste Gegner sorgen für Erfahrungspunkte – das nötige Feingefühl vorausgesetzt. Denn wer blindlings z.B. einen Eber an-

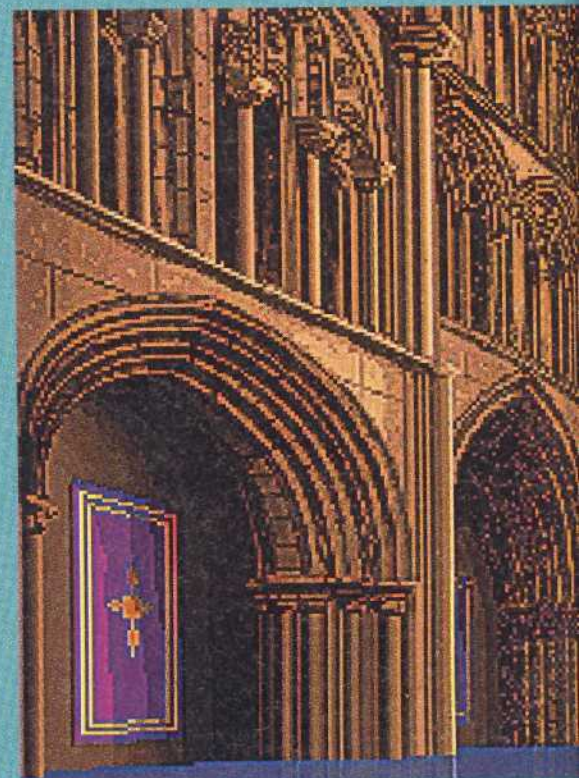


▲ Siegerin der letzten Miss-Lore-Wahl



▲ Wer reitet so spät...

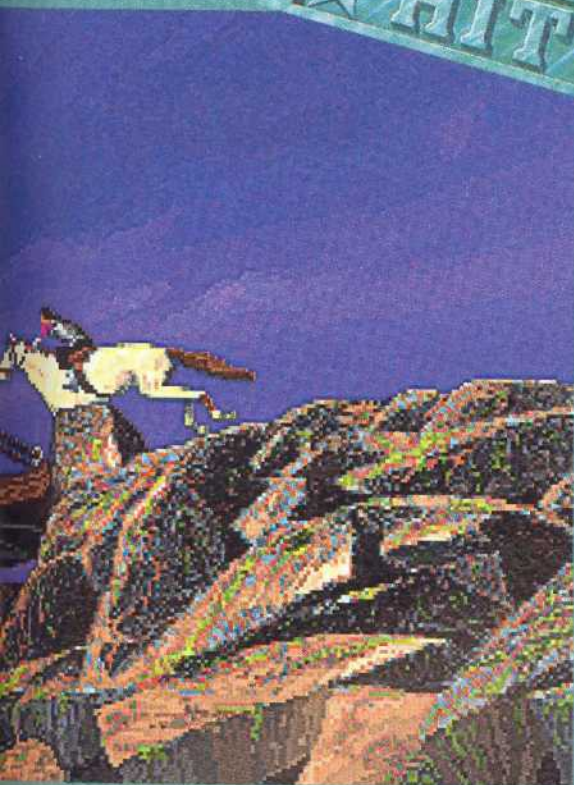
greift, hat schon verloren. Deshalb der Tip: Zu Anfang die Feinde kurz anschlitzen, dann um die Ecke laufen, um sich wieder zu erholen, und schließlich wieder zurück zum Fight.



▲ Stubenhocker

Der Trick funktioniert nicht immer, schließlich begegnet man ja nicht nur dummdreisten Tieren, sondern zuweilen auch ein paar blutrünstigen Orks. Und das viel früher als erhofft: Nach der Überfahrt über das große Wasser und dem

Einsammeln eines Gefährten in einer Kneipe findet man schnell das Haus, in dem der Rubin in Verwahrung liegt. Doch die beiden kommen zu spät. Das Haus wurde von Orks überfallen, der Rubin gestohlen und der Besitzer gemeu-



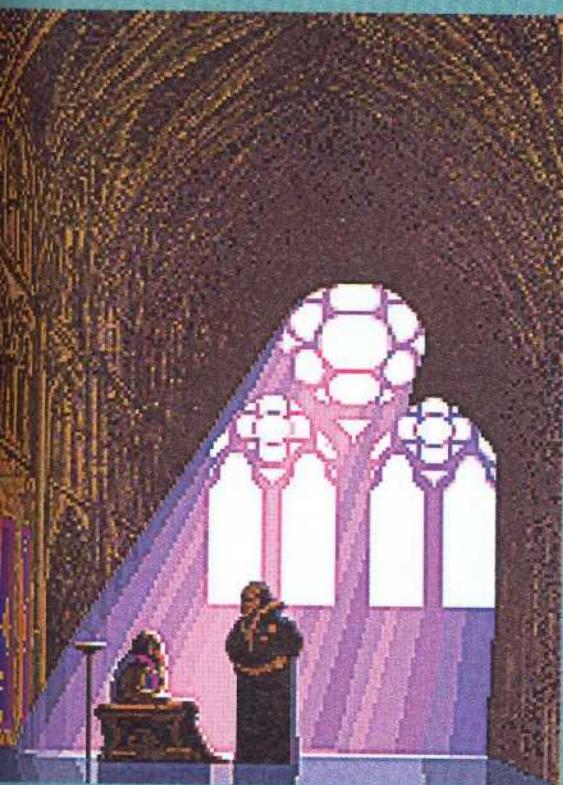
den. Richard liegt im Sterben und muß mit einem magischen Schild erst mal auf Eis gelegt werden, bis Hilfe geholt wird. Wieder eine neue Mission, diesmal mit einem neuen, kampfkraftigen Begleiter: Baccata. Er sieht aus wie der gelbliche Bruder des grünen Hulk und kann mit seinen vier Armen so einiges umhauen. Mit ihm geht es schließlich in die gruftigen Dungeons, um den geheimnisvollen Draracle zu finden.

Damit beginnt eine neue Episode in diesem Abenteuer, mit neuen Rätseln und anderen Herausforderungen. Die Designer von *Lands of Lore* haben viel Wert auf diese Adventure-Elemente gelegt, um nicht auf die übliche Hack-and-Slay-Schiene vieler anderer Rollenspiele abzurutschen. Klar, auch bei *Lands of Lore* wird gekämpft, und das nicht selten. Aber ohne großes Brimborium: Mit einem Klick wird die Waffe angewendet. Und muß man selbst einmal einen Schlag einstecken, tut's eine Energieleiste, um den Treffer anzuzeigen.

Übersichtlich sind ebenfalls alle anderen Steuerelemente aufgebaut: Soll ein Gegenstand aus dem Vorratssack an einen Charakter vergeben werden, wird einfach dessen Portrait angewählt. Dann gibt's eine kleines Diagramm mit Feldern für (fast) jeden Körperteil, in die der betreffende Gegenstand plaziert wird. Waffen gehören natürlich in die rechte Hand, Schilde in die linke, magische Ringe an den Finger usw. Für Zaubersprüche existiert eine Papierrolle links oben auf dem Bildschirm. Diese Rolle erscheint jedoch erst nach der Rückkehr von der ersten Mission.

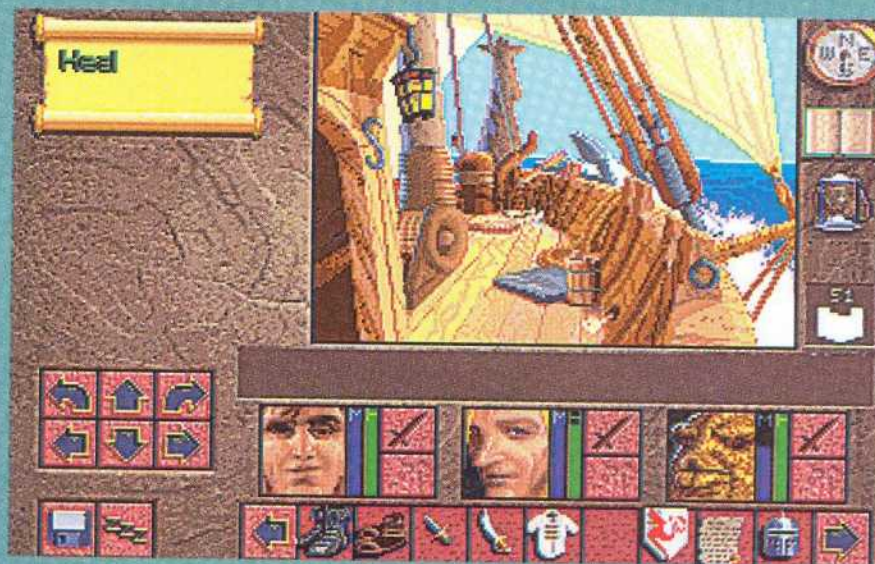
Zahlenschieberei ist also nicht gefragt. Geboten wird vielmehr ein Rollenspiel im Adventurelook und in toller Atmosphäre. Für letztere sorgt neben der Story vor allem die verschwenderisch schöne Grafik. Denn nicht nur der Vorspann ist märchenhaft, sondern genauso die vielen kleinen oder größeren, zum Teil animierten Zwischensequenzen. Etwas gleichförmiger geben sich lediglich die Dungeons und anderen Pfade, auf denen man wandelt. Man kann zwar für den Richtungswechsel auf den Pfaden noch eine Scrolling-

chelt. Jetzt wird's ernst! Orks aus allen Himmelsrichtungen besorgen ein Schlachtfest, das nur die Tapfersten überleben. Wenn es dann gelingt, auch noch den Ober-Ork auszumerzen, muß die an-



geschlagene Klein-Party umgehend zurück zum Schloß.

Da wartet bereits der nächste Schock: Die Warzen-Rekordhalterin Scotia hat den König vergiftet und kann nur mit Mühe von der Hofzauberin verjagt wer-



▲ Eine Seefahrt, die ist lustig

Option einschalten, doch der 3D-Effekt ist eher mäßig und dient kaum der Orientierung. Aber keine Angst: Sooo komplex ist das Ganze nicht, und schließlich gibt es noch die Automap-Funktion.

Trotzdem sollte man wachsam über jeden Zentimeter Boden gleiten, selbst wenn die Labyrinth in Höhlen, Wäldern oder Häusern noch so eintönig sein mögen. Viel zu schnell werden sonst geheime Schalter, verborgene Fächer oder einsturzbare Wände übersehen, die für das Spiel von großer Bedeutung sein können. Sofern vorhanden, gibt es zu jedem sichtbaren Gegenstand im Aktionsfenster außerdem eine kleine Beschreibung. Einfach draufklicken, und schon werden die Infos von dem Helden aufgesagt.

Entdeckerneugier ist also gefragt, will man *Lands of Lore* bis zum Happy End durchspielen. Daneben braucht es noch Geschick, vorsichtiges Taktieren und das richtige Händchen für Entscheidungen. Dann nämlich sorgt das Spiel für stundenlangen Spielspaß in einer faszinierenden Fantasiewelt, die so spannend und abwechslungsreich ist wie kaum eine andere. *Lands of Lore* kann sich damit locker mit anderen Rollenspiel-Highlights wie z.B. *Ultima* messen, auch in punkto Komplexität und Schwierigkeitsgrad. Eigentlich kein Wunder: Schließlich hat das Entwicklungsteam schon mehr auf dem Kerbholz – *Eye of the Beholder* nämlich...

msu

ASM-WERTUNG von 0 bis 12	
Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	11
Motivation	11
Gesamtnote	11

»SEHR GUT«



▲ Gleich gibt's Krabbencocktail

Wer andern eine Bombe legt...

DIGGERS -Preview-

System: **Amiga 1200**, geplant für: **PC**, Hersteller: **Millennium**, England, Muster von: **Hersteller**.

Nicht, daß Du auf die falsche Fährte kommst. Diggers, das neue Spiel von Millennium, hat natürlich nichts mit Commander Quark von der Entens.. (censored by chief Peter) zu tun, sondern eher mit Bombenlegen, Brunnenvergiften, Minen und Deiner ur-eigensten Phantasie:

Stell Dir einmal einen entfernten Planeten in irgendeinem ganz entfernten Sonnensystem vor. Auf diesem Planeten werden die unterschiedlichsten Rohstoffe unter Tage gefördert, und Du bist der Chef einer der Mininggesellschaften. Deine Hauptaufgabe besteht darin, das Monopol im Rohstoffgeschäft zu bekommen.

Wie, das ist ganz allein Deine Sache.

Der einfachste Weg ist sicherzustellen, daß Du gar keine Konkurrenten hast, und das trifft auch haargenau den eigentlichen Spielwitz von "Diggers". Merke also: Nieme Deine Gegner um, dann kommt Dir keiner mehr zu dumm.

Tatsächlich ist die Eliminierung der Mitstreiter im Kampf ums Monopol Deine vor-dringlichste Aufgabe. Da spielt es überhaupt keine Geige, ob Du dabei ökonomisch vor-gehst oder es eher auf dem umständlichen Weg versuchst. Du kannst auf eine Vielzahl von Gemeinheiten zurückgreifen, als da wären: Überflute mal eben die Minen Deines

Sternzeit 08/15, Logbuch der Entens..eiß, Commander Quark. Nee, paßt nicht! Gut, dann schließen wir an die Überschrift an: ...den hat's am Ende selbst zerlegt. — Hoffentlich nicht!



▲ Da ist Bodo mit dem Bagger, und er baggert noch



▲ Mußt Du Deine Nase eigentlich überall reinstecken



▲ Sehr vertrauens-erweckend sehen die Figuren aber nicht gerade aus

Konkurrenten, oder jage sie kurzerhand in Luft. Variationen hast Du genug zur Auswahl. Du kämpfst praktisch von der allerersten Spielminute an, und dein vordringlichstes Ziel kann nur der absolute Reichtum sein. Dein einziges Problem: Die Konkurrenz schläft nicht und versucht natürlich ihrerseits das gleiche.

Natürlich triffst Du je nach Örtlichkeit immer wieder auf neue, ganz unterschiedliche Schwierigkeiten, sonst wär's ja auch langweilig. Da Du ja Chef bist, hast Du natürlich auch Deine Maulwurf-Teams, denen Du sagen mußt, wo der Hase langläuft — in diesem Fall, ob sie beispielsweise Rohstoffe schürfen oder lieber Deinem Konkurrenten was auf die Mütze geben sollen. Ein kleines Explosiönchen zur rechten Zeit, und die anderen können zählen, wer von ihnen übrigbleibt.

Zu Beginn hast Du die Qual der Wahl: Du kannst Deine Maulwürfe aus vier unterschiedlichen Rassen aussuchen, wobei jede Rasse ihre eigenen Charakterzüge hat: Die 49er gehören zu einer Zwergenrasse, sind unheimlich gute Bergarbeiter, aber ganz schrecklich langsam. Die Habis

sind recht merkwürdige Zeitgenossen: Sie hören manchmal ohne Vorwarnung einfach mit ihrer Arbeit auf, sind aber trotzdem sehr zäh und ausdauernd. Aus den vier Rassen kannst Du Dir die passenden Arbeiter für Dein Team aussuchen.

An die Schaufel Jungs

Beobachte die Stärke und die Gesundheit Deiner Helden, jeder einzelne verfügt über ein eigenes Inventar. Alles was ihnen zur Verfügung steht, kann im Team untereinander getauscht werden. Hast Du einem Deiner Leute den Auftrag zum Graben gegeben, kannst Du ihn anhand eines eigenen Zeigers beobachten. Falls ihm was passiert — beispielsweise, weil der gegnerische Bergmann ihm eins über den Schädel zieht — erkennst Du das am Flackern des Zeigers. Du wirst also stets gewarnt, wenn was passiert.

Insgesamt stehen Dir rund 144 Screens zur Verfügung, auf denen Du Dich austoben kannst. Es schaut fast so aus, als ob zu Diggers eventuell in nicht allzu ferner Zukunft auch noch eine Data Disk erscheinen würde.

Diggers einzuordnen fällt etwas schwer: Ist es nun ein arcademäßiges Strategiespiel oder eher ein strategisches Arcadegame? Wir werden in jedem Fall versuchen, in einer der nächsten Ausgaben dieser Frage näher auf die Spur zu kommen. In diesem Sinne möchte ich mit den großen Worten eines aus Funk- und Fernsehen bekannten käseessenden Showmasters enden: Laß Dich überraschen...

ddf/vb

Ausgabegeber

Christian Widuch

Chefredakteur

Peter Schmitz (sz, verantw.)

Redaktion

Thomas Baum (tmb), Jürgen Borngießer (jb), Vera Brinkmann (vb), Marcus Höfer (cus), Thomas Morgen (tom), Klaus Trafford (kate)

Autoren dieser Ausgabe

Arndt Grass, Roland Heibert, Manfred Herzog, Tenja Laufenberg (tl), Andreas Lober (al), Reinhard Schmidt, Ulrich Schmitz, Michael Suck (msu), Boris Theodoroff, Carsten Trapp, Martin Wehnert

Redaktionsassistenten

Anja Frieß (af)

Chef vom Dienst

Stefan Martin Asef (sma)

Titel

Blue Byte

Comics

Matthias Neumann, Heinrich Stiller

Korrespondenz USA

Markus Krichel (mk)

Korrespondenz England

Derek dela Fuente (ddf)

Anzeigenleitung

Anja Seiler, Tel.: (05651) 92 91 15

Anzeigenverkauf & Mediaberatung

Anja Seiler Tel.: (05651) 92 91 15
Gerlinde Rachow, Tel.: (05651) 92 91 17

Anzeigenverwaltung

Sibylle Schwanz, Tel.: (05651) 92 91 16
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

Grafik Design + Satz (DTP):

Regina Sieberheyn, Dirk Anhof, Lars Völke

Reproduktion

Repro Team Kassel GmbH, 34266 Niestetal-Sandershausen

Druck und Gesamtherstellung

Druckhaus Dierichs GmbH & Co.KG, 34010 Kassel

Vertrieb

Verlagsunion Paul Moewig KG, 65047 Wiesbaden, Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

Abonnement

Jahresabonnement (12 Ausgaben)
Halbjahresabonnement (6 Ausgaben)
Inland DM 79,20 (Hj.: DM 39,60), Ausland DM 95,50 (Hj.: DM 47,75)
Ein Abonnement verlängert sich um den Bezugszeitraum, wenn es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

Abonnement-Verwaltung

Tanja Mosebach, Tel. (0 56 51) 929 - 104

Bankverbindung

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

Verlag und Redaktion

Tronic-Verlag GmbH & Co.KG, Postfach 1870, 37258 Eschwege
Telefon (0 56 51) 929 - 0, Telefax (0 56 51) 929 - 144

Bildschirmtext (BTX) (0 56 51) 929 - 142
ASM-Hotline (nur Mi. 16.30 h - 19 h):
(0 56 51) 929 - 260 oder (0 56 51) 929 - 261

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

Sonderdruck-Dienst

Sämtliche in dieser Ausgabe erschienenen redaktionellen Beiträge sind in Form von **Sonderdrucken** zu erhalten. Anfragen an Frau Seiler, Tel. (0 56 51) 929 - 115, Telefax (0 56 51) 929 - 144

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



GEWINNER



Escom (ASM 5/93)

Lösung: 1. Interrupt, 2. Adresse, 3. DMA-Kanal.

Eine Soundkarte Escom Powersound Pro Stereo geht an:

Stephan Schneider, CH-4457 Dietgen

Je einmal eine Escom Powersound 2.7 gewinnen:

Christoph Schäfer, 66583 Spiesen
Konrad Peißinger, 84149 Velden
Björn Albers, 27419 Sittensen
Jürgen Hille, 48653 Coesfeld

Entity-Wettbewerb (ASM 5/93)

Lösung: 1. Anthemis, 2. 5, 3. 9

Alle Gewinner werden per Post benachrichtigt.

Die Gewinner des Lemmings-Malwettbewerbs werden erst in der nächsten ASM veröffentlicht, da Psygnosis und wir für die Ermittlung der besten Werke noch etwas Zeit brauchen. Bei so vielen und so tollen Zeichnungen kein Wunder!

DIE NEUESTEN HEFTE...



10/93

...AB 13. SEPTEMBER!



NR. 21

AB 3. September...

...AN EUREM KIOSK!!!

Generalkarte

00000

COMP AS, Wordgasse 4, 06484 Quedlinburg
HHW COMPUTERSTUDIO 2000 GMBH, Gohliser Str. 21, 01159 Dresden
PSW COM TAC GMBH, Steinbrückstr. 1, 02977 Hoyerswerda

10000

COMPUTERSOFTWARE SCHNEIDER, Reichsstr. 50, 14052 Berlin, Tel.: 030/3043156
COMPUTER & TECHNIK STRALSUND, Langestr. 13, 18439 Stralsund
PLAYSOFT-STUDIO SCHLICHTING, Computersoftware + Versand GmbH, Katzbachstr. 8, 10965 Berlin, Tel.: (030) 7861096
POWERSOFT, Schwedenstr. 18 c, 13357 Berlin, Tel.: (030) 4922056

20000

BIENERGRÄBER, Ottensener Straße 126, 22525 Hamburg, Tel.: (040) 5401217
COSI, Postfach 1123, 23831 Bad Oldesloe, Tel.: (04531) 87821
FINGERHUTH, Computersoftware & Zubehör, Wansbeker Chaussee 40, 22089 Hamburg, Tel.: (040) 2505759
FLASHPOINT, Hauptstr. 80, 23845 Oering, Tel.: (04535) 2222
HUDSON SOFT, Ferdinandstr. 2, 20095 Hamburg, Tel.: (040) 339926
INTERSOFT GMBH, Groß-Liederner-Str. 27, 29525 Uelzen, Tel.: (0581/5006)
SEGA Deutschland, Hans-Henny-Jahnn-Weg 49-53, 22085 Hamburg, Tel.: (040) 229 38-0 (Infoservice: (040) 2 27 09 61)
SOFTWARE 2000, Lübecker Str. 10, 24306 Plön/Holstein, Tel.: (04522) 1379
VIRGIN GAMES GMBH, Neuer Pferdemarkt 1, Postfach 305568, 20359 Hamburg, Tel.: (040) 431660-0

30000

ASCAN, Brockhagener Str. 461, 33334 Gütersloh, Tel.: (05241) 39083
ASTRO-VERSAND, Postfach 1330, 34236 Vellmar, Tel.: (0561)880111
COMPUTERPARTNER T + S GMBH, Waldstr. 25, 38667 Bad Harzburg, Tel.: (05322) 54057
CWM-VERSAND, Schmiedestr. 5, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (05322) 54081
SOFTDREAMS GMBH, Postfach 103242, 34032 Kassel, Tel.: 0561/285461, Fax: 0561/285553
ECLIPSE SOFTWARE DESIGN, Versmolder Str. 41, 33790 Halle/Westfalen, Tel.: (05201) 16989
EUROSYSTEMS, Bredenbachstr. 129, 33790 Emmerich, Tel.: (02822) 45589
SOFTSALE, Schloßplatz 19, 31582 Nienburg, Tel.: 05121/910-416, -417, Fax: 05021/910-403, -404
THALION SOFTWARE GMBH, Königstr. 16, 33330 Gütersloh, Tel.: (05241) 24939
THOMAS PFISTER SPIELEVERSAND, Ludwig-Mond-Str. 52, 34121 Kassel, Tel.: 0561/24453, Fax: 0561/285097
KAI UFFENKAMP-COMPUTER-SYSTEME, Gartenstr. 3, 32130 Enger, Tel.: (05224) 2375
UNITED SOFTWARE, Hauptstr. 70, 33397 Rietberg, Tel.: (05241) 24939

40000

BACHLER, Blücherstr. 24, 46397 Bocholt, Tel.: (02871) 183088
BLUE BYTE, Aktienstr. 62, 45473 Mühlheim/Ruhr, Tel.: (0208) 473837
COMPUTERSTUDIO, Hindenburgstr. 82, 42863 Remscheid, Tel.: (02191) 385424
DEFKOM SOFTWARE, Tirolerstr. 64, 45659 Recklinghausen, Tel.: (02361) 651007
DIE CASSETTE, Markt 13, 32423 Minden, Tel.: (0571) 21648
DIGITAL CONCEPTS, Börsenstr. 55, 42657 Solingen, Tel.: (0212) 870128
DIGITAL MARKETING, Krefelder Str. 16, 41836 Hückelhoven, Tel.: (02435) 2086
DYNATEX, Brückstr. 42-44, 44135 Dortmund, Tel.: (0231) 556140
KAROSOFT, Postfach 404, 40704 Hilden, Tel.: 02103/42088, 42022
KORONA-SOFT, Carl-Bertelsmann-Str. 53, 33334 Gütersloh, Tel.: (05241)1828
LIFETIMES, Pestalozzistr. 6, 45661 Recklinghausen, Tel.: (02361) 36267
MINDSCAPE INTL., Daimlerstr. 10a, 41564 Kaarst, Tel.: (02131) 67544
POWER STATION RECORDS, Nakatennusstr. 2, 41065 Mönchengladbach, Tel.: (02161) 490555
RUSHWARE COMPUTERSPIELE GMBH, Bruchweg 128-132, 41564 Kaarst, Tel.: (02131) 607-0
RAINBOW ARTS / SOFTGOLD, Daimlerstr. 10, 41564 Kaarst, Tel.: (02131) 6602-0
RTS ROLAND TONEN SOFTWARE, Postfach 31, 47612 Kevelaer, Tel.: (02832) 78184
SOFT & SOUND, Gneisenastr. 1, 40477 Düsseldorf, Tel.: (0211) 494862
SOFTSHOP GMBH, Limbecker Platz 9, 45127 Essen, Tel.: (0201) 238256
SOFTWAREVERSAND GEBAUER, Sternwartstr. 69, 40223 Düsseldorf, Tel.: (0211) 309233
STARBYTE SOFTWARE, Alleestr. 24, 44793 Bochum, Tel.: (0234) 680494

50000

ART & FUN, Köln-Aachener-Str. 86, 50189 Elsdorf, Tel.: (02274) 81981
CPS FRANK HEIDAK, Bürgerstr. 8 - 10, 50667 Köln, Tel.: (0221) 92571411
GERMAN DESIGN GROUP, Buchholzstr. 17, 59439 Holzwickede, Tel.: (02361) 12647
JOYSOFT, Gottesweg 157, 50939 Köln, Tel.: (0221) 425566
KINGSOFT, Grüner Weg 29, 52070 Aachen, Tel.: (0241) 152051
LEISURESOFTE, Robert-Bosch-Str. 1, 59199 Bönen, Tel.: (02383)69-0
MEDIENCENTER ISERLOHN, Werminger Str. 45, 58636 Iserlohn, Tel.: (02371) 24599

60000

ATARI COMPUTER DEUTSCHLAND GMBH, Postfach 1213, 65479 Raunheim, Tel.: (06142)2090
BOMICO, Am Südpark 12, 65451 Kelsterbach, Tel.: (06107) 7606-0
DEMONWARE GMBH, Strahlenberger Str. 125a, 63067 Offenbach, Tel.: (069) 8004703-99
DIE SPIELBURG, Friedrich-Ebert-Straße 1, 67549 Worms, Tel.: (06241) 593763
KONAMI EUROPE GMBH, Postfach 560180, 60437 Frankfurt/M., Tel.: (069) 950812-0
MN-HOBBYSOFT, Amtsgasse 3, 69649 Weinheim, Tel.: (06201) 181201
NINTENDO OF EUROPE GMBH, Babenhäuser Str. 50, 63762 Großostheim, Tel.: (06026) 5050-0
PRESTIGE, Bahnstr. 59, 64625 Bensheim, Tel.: (06251) 65711
YENO ELEKTRONIC GMBH, Robert-Koch-Str. 12, 64331 Weiterstadt, Tel.: (06151) 84114

70000

ATTIC ENTERTAINMENT SOFTWARE, Untere Vorstadt 37, 72458 Albstadt, Tel.: (07431) 54305
CDV SOFTWARE, Ettlinger Str. 5, 76137 Karlsruhe, Tel.: (0721) 22295
FUNNY SOFTWARE, Stuttgarter Str. 99, 70469 Stuttgart-Feuerbach, Tel.: (0711) 8568534
SKYLINE, St. Pöltener Str. 28, 70469 Stuttgart, Tel.: (0711) 812736

80000

COMPUTER-SHOP (GAMESWORLD), Landsberger Str. 135, 80339 München, Tel.: (089) 5022463
CONTITRONIC, Schellingstr. 20, 80799 München, Tel.: (089) 284964
ECS VERTRIEBS GMBH, Rosenheimer Str. 92a, 81669 München, Tel.: (089) 4489389
FANDANGO, Neugablonzerstr. 62, 87600 Kaufbeuren, Tel.: (08341) 14053
FUNTASTIC COMPUTERWARE, Müllerstr. 44, 80469 München, Tel.: (089) 2609593
GERDS COMPUTER-ECKERL, Putzbrunner Str. 19, 85521 Ottobrunn, Tel.: (089) 6096698
HIGH SCORE GAMES, Herzogstr. 2, 80803 München, Tel.: (089) 344388
PEKSOFT, Müllerstr. 44, 80469 München, Tel.: (089) 2609380
SAFER GAMES, Minnewitsstr. 28, 81549 München, Tel.: (089) 6908687
WIAL-VERSAND, Liegnitzer Str. 13, 82181 Gröbenzell, Tel.: (08142) 9011

90000

GROSS ELECTRONIC, Gartenweg 4, 94133 Röhrenbach, Tel.: (08582) 1599, 8639
MAGIC COMPUTERSPIELE, Trierer Str. 110, 90469 Nürnberg, Tel.: (0911) 48871
SOFTWORLD, Peter-Henlein-Str. 73, 90459 Nürnberg, Tel.: (0911) 437474
THEO KRANZ-GAMES, Juliuspromenade 11, 97070 Würzburg, Tel.: (0931) 571601
T.S. DATENSYSTEME, Dennisstr. 45, 90255 Nürnberg, Tel.: (0911) 288286
COMPUTER ZENTRUM, Grossestr. 13, 99713 Straussberg

Österreich

MES SIMULATIONS, Klostertalerstr. 25, A-6951 Braz, Tel.: (05552) 81210

Schweiz

DISCADE, Bachstr. 22, CH-8200 Schaffhausen, Tel.: (05325) 1332

Österreich

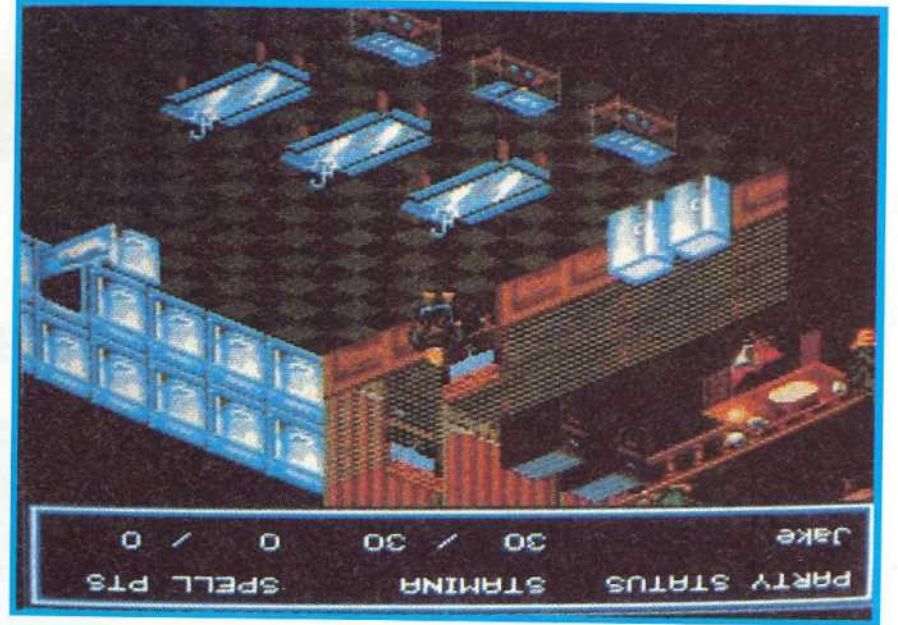
Schweiz

BYE & BUY THE NEXT

Keep cool,

Blutdruck senken, zurücklehnen und nicht in Lethargie fallen! Ja, das ist das definitive Ende dieser ASM-Septemberausgabe. Aber keine Panik, Guys. In vier Wochen gehen wir wieder auf Sendung – mit einer neuen, viel besseren ASM! Im Programm haben wir den neuesten Stoff von Ocean. Dazu hat sich ASM-Newcomer Vera zu einem Ortstermin bequemt. In Sachen Shadowrun für den Prozessor gibt es tolle Bilder und eine noch tollere Story. Der Jurassic Park

▼ Shadowrun endlich auch auf dem Bildschirm

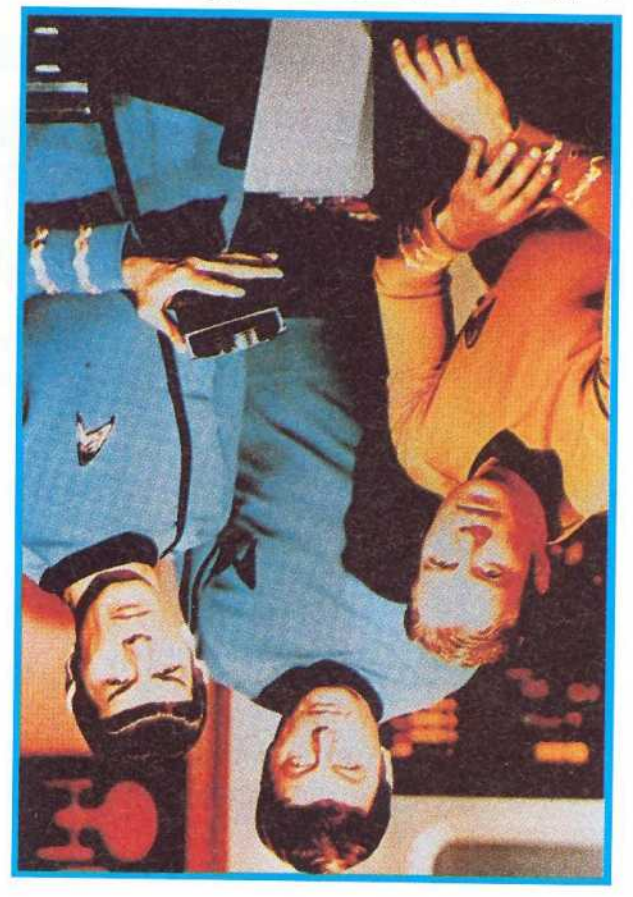
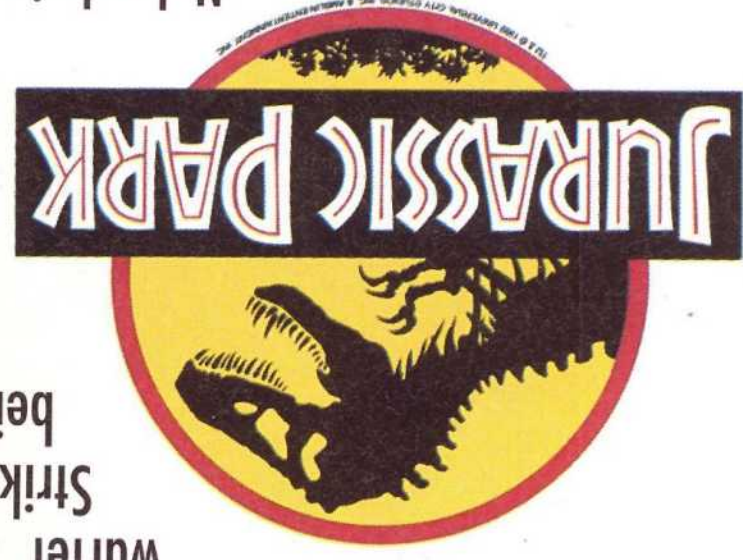


hat geöffnet. Ein fettes Interview mit den Jungs von Team 17

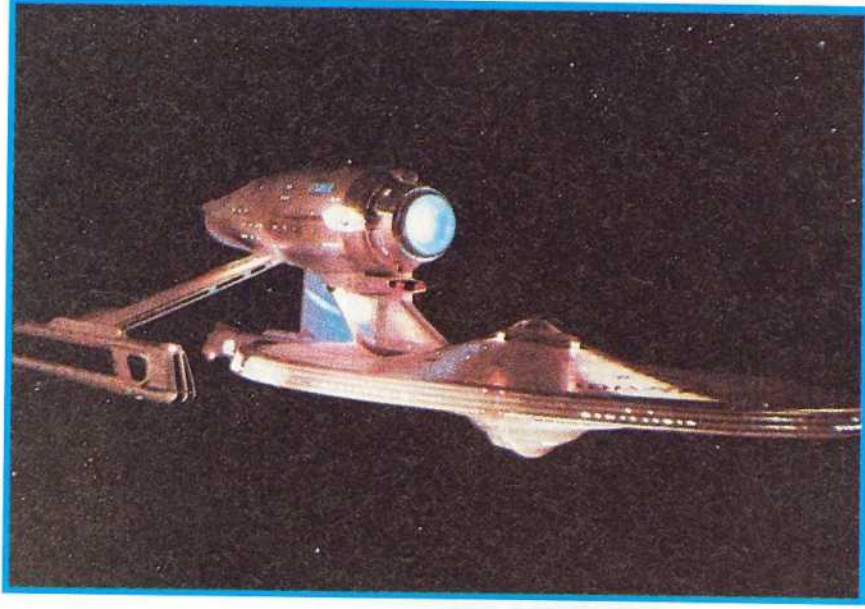
wartet mit Insiderwissen auf, Striker nimmt Gestalt an, und beim Brutal Sports Football zeigt der Sport sein wahres Gesicht (mit

viel Haudrauf und doch nicht ernst...). Aber der Klopfer des Monats dürfte wohl ein extrardickes Special über Star Trek, die Geschichte, die Filme, die Leute, und, und, und... sein.

Nebenbei erwähnt: Wir werden uns hüten, auch nur eine von unseren beliebten Traditionen fallen zu lassen. Das Feedback geht in die dritte Gotcha-Runde. Der Secret Service steht wie immer mit Rat und Tat zur Seite. Space-Rat und Redaktion sind außerdem in neuen Comic-Abenteuern unterwegs. Also, nichts wie hin zum Kiosk! Am 13. September gibt's Nachschub fürs ASM-Archiv. Bis dahin genießt die letzten war-men Tage. Wir sehen uns!



▼ Die Enterprise-Crew und ihre Nachfolger....



▼ ... ein tolles Special in der 10



10.93

**SUPER-
STARK**

Bazar

Elektronik-Ecke



Magierkugel

Geisterhafte bläulich-violette Blitze, die Du wie ein Magier mit der Hand ablenken kannst.

139,-

Brandaktuelle Funkuhr mit Dual-Alarmzeiten, schaltbarer Displaybeleuchtung etc.

49,95



Funkuhr

Geheimnisvoll schwebt die Spiegelkugel von 2 Spezialstrahlern angestrahlt frei im Raum.

99,-



Leviator



Bio-Uhr

Läuft mit Obst, Gemüse oder Ihrer Cola vom Mittagessen.

19,95



Blutende Hand

Täuschend echte Hand, die mit Batterien zum Leben erweckt werden kann.

29,95



19,95

Das Telefon für den Computerfan. Betrieb am öffentl. Telefonnetz **nicht** erlaubt.



Computertelefon

Zaubert farbige Lichteffekte in Dein Zimmer.

49,95



Cristal-Light

Magnetic-Games



Die magnetische Spielesammlung mit 10 Spielen für unterwegs.

12,95



Solar-Flieger

Umweltfreundliches Sperrholzmodell mit Solarzelle. Mit vorgestanzten Holzteilen und Leim.

34,95



Roboter

Laufroboterbausatz mit elektronischem Gehirn, welches auf akustische Signale reagiert.

89,95



Projektor-Taschenlampe

Miniaturtaschenlampe, die das aktuelle Datum und die Uhrzeit an die Wand projiziert.

15,95

Akkuladegerät mit 10 Ladestationen. **Supergünstig!**

21,95



Ladegerät

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**, nach Reihenfolge des Bestelleingangs. Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte!**

Telefonische Bestellannahme (24h!)

(05651) 929-103



»ABONNEMENT«

Das ist meine aktuelle Adresse. Änderungen teile ich umgehend mit.

Name/Vorname/Firma _____

Straße/Postfach _____

PLZ/Ort _____

Freundschaftswerbung (Nur gültig für ASM, nicht ASM-SPECIAL)

Datum _____ Unterschrift des Werbens (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)



»BESTELLKARTE«

Hiermit bestelle ich die umseitig ausgewählten Produkte:

Name/Vorname/Firma _____

Straße/Postfach _____

PLZ/Ort _____

Den Betrag bezahle ich mit dem beigefügten Verrechnungsscheck.
 Ich bitte um Lieferung per Nachnahme zuzüglich der Nachnahmegebühr (nur innerhalb der BRD).

Datum _____ Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)

Antwort

Bitte in der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Abo-Service
Postfach 1870

D-37258 Eschwege

Antwort

Bitte in der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Versand-Service
Postfach 1870

D-37258 Eschwege



»KONTAKTKARTE«

Name/Vorname/Firma _____

Straße/Postfach _____

PLZ/Ort _____

Telefon (Vorwahl/Nummer) _____



»KLEINANZEIGEN«

Name/Vorname/Firma _____

Straße/Postfach _____

PLZ/Ort _____

Antwort

Bitte in der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Anschrift der Firma, bei der Sie bestellen bzw. von der Sie Informationen erhalten wollen.

Firma _____

Straße/Postfach _____

PLZ/Ort _____

Diese Karte bitte in einem Umschlag als Brief schicken.

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Abo-Service
Postfach 1870

D-37258 Eschwege

Hol es Dir, das starke



SPECIAL Nr. 20!

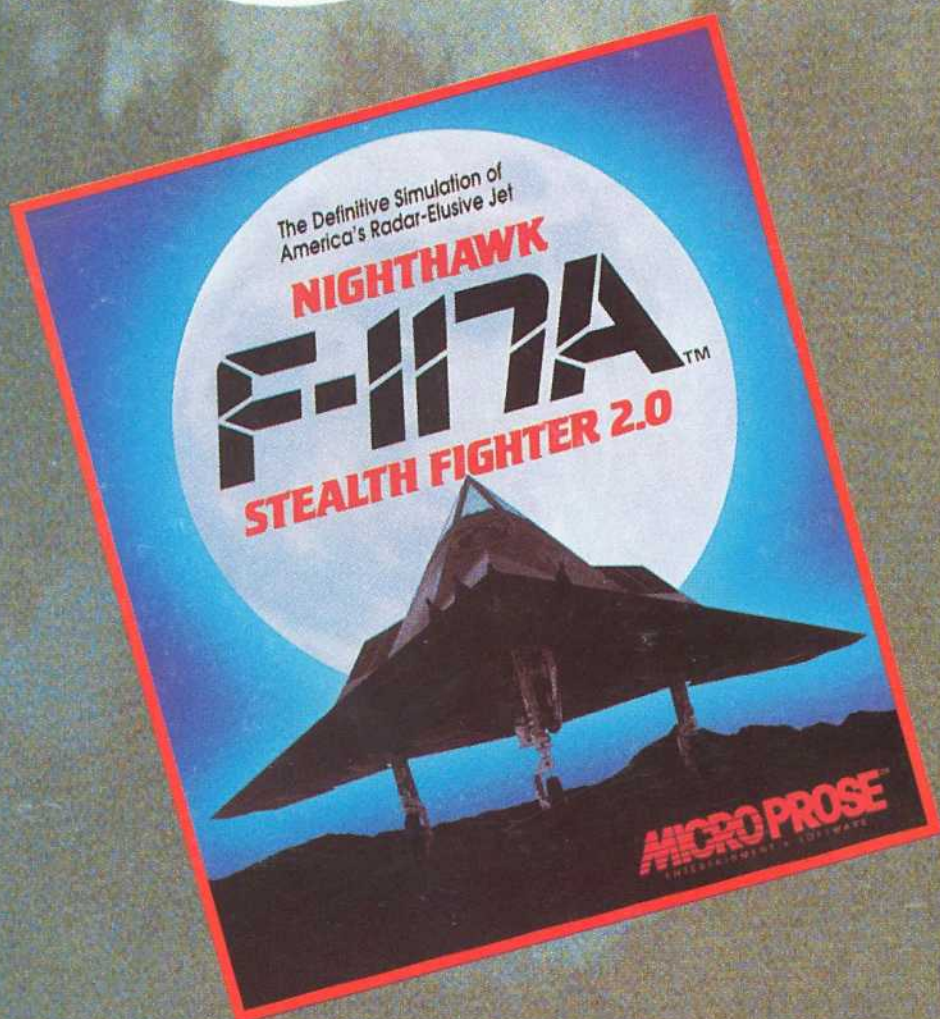
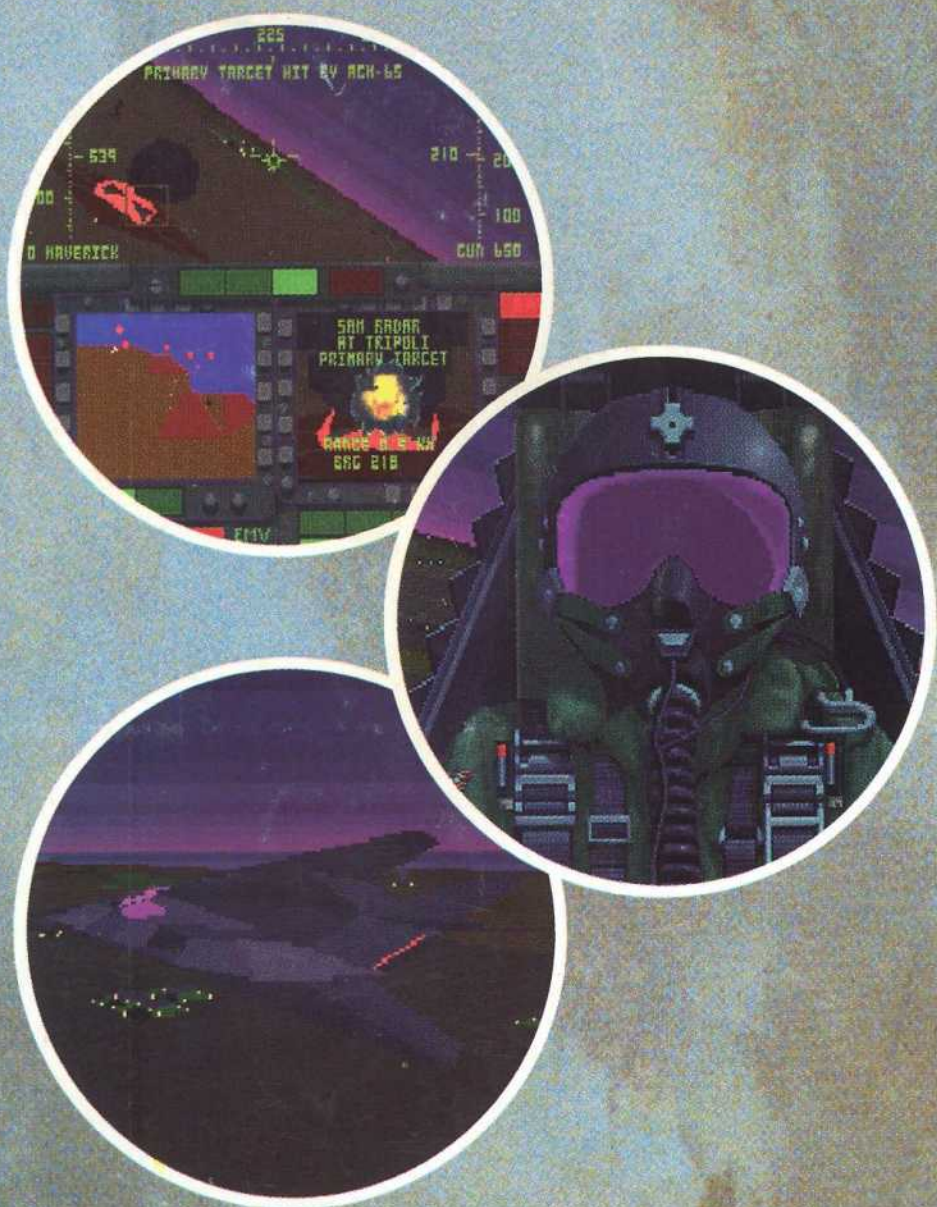
Natürlich
hyperfrisch und
topaktuell! Für alle,
die beim Spielen den
Spaß haben und auf
zeitraubende
Herumraterie gern
verzichten wollen



**JETZT am Kiosk oder mit beiliegender
Bestellkarte direkt anfordern**

F-117A™

Der *unsichtbare* Jet.
Amerika's legendäres Kampfflugzeug
in seiner überzeugendsten Simulation.



Schemenhaft und bedrohlich gleitet *Etwas* durch den nächtlichen Himmel. Nicht zu sehen, aber nie aus dem Sinn.. Kein Echo auf dem Radar. Kein Zeichen - keine Vorwarnung. Dann, im nächsten Augenblick, zerreißt eine furchtbare Explosion die nächtliche Stille. Und - so plötzlich wie er erschien - verschmilzt der *Nighthawk* wieder mit den Schatten, aus denen er kam. Eine weitere erfolgreiche Mission des F-117A ist vollendet.

MicroProse präsentiert den legendären "Stealth Fighter" F-117A in seiner überzeugendsten Simulation. Mit sensationeller Grafik, umwerfendem Sound, mitreißender Musik und einer unglaublichen Vielfalt von Missionen - innerhalb der neun "heißesten" Krisengebiete unserer Welt. Hol ihn Dir - wenn Du kannst!

F-117A Nighthawk Stealth Fighter 2.0

Gefährlich, schnell und unsichtbar.

MICRO PROSE
Seriously Fun Software

MicroProse Ltd., The Ridge, Chipping Sodbury,
Avon BS17 6AY GB. Tel: 0666 504399

Lieferbar für IBM-kompatible PC's, und
JETZT auch für Commodore Amiga.