

Alles über Computer- und Videospiele



Das Spieß Magazin

ISSN 0933-1867

Nr. 6 Juni 1994
9. Jahrgang
öS 65
sfr 7,50
lit 8700
hfl 9,90
Dr 1200
DM 7,50



MPEG macht's möglich!

Kinospaß auf PC, CD-i und CD32

Lord British's neue Wege



ULTIMA VIII
- Pagan

CEBIT:
versteckte Perlen

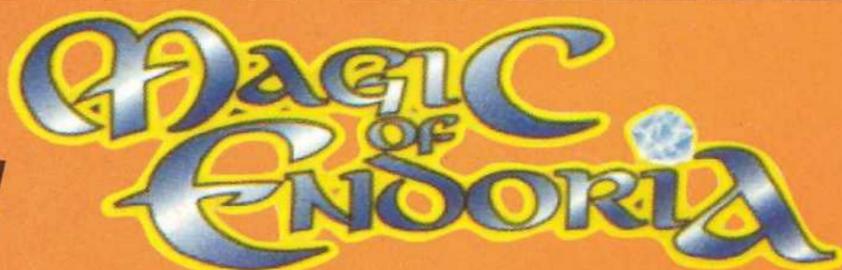
Tolle Action für Rollenspielfans:
ARENA - the Elder Scrolls

STAR TREK:
Es geht weiter!



- das Brettspiel
- das neue
Computer-Game

Super-Mix:
Strategie trifft Rollenspiel



Brian the Lion • Myst • The Horde • Spud Boy • Seawolf • Mega Race
Virus Alert • Ishar III • Theme Park • Benefactor • Burning Steel II

Das ist ein Hammer

ÄRZTE GEBEN ZU:
Bauchen sind gesund!

Ab jetzt machen Sie

Schlagzeilen!

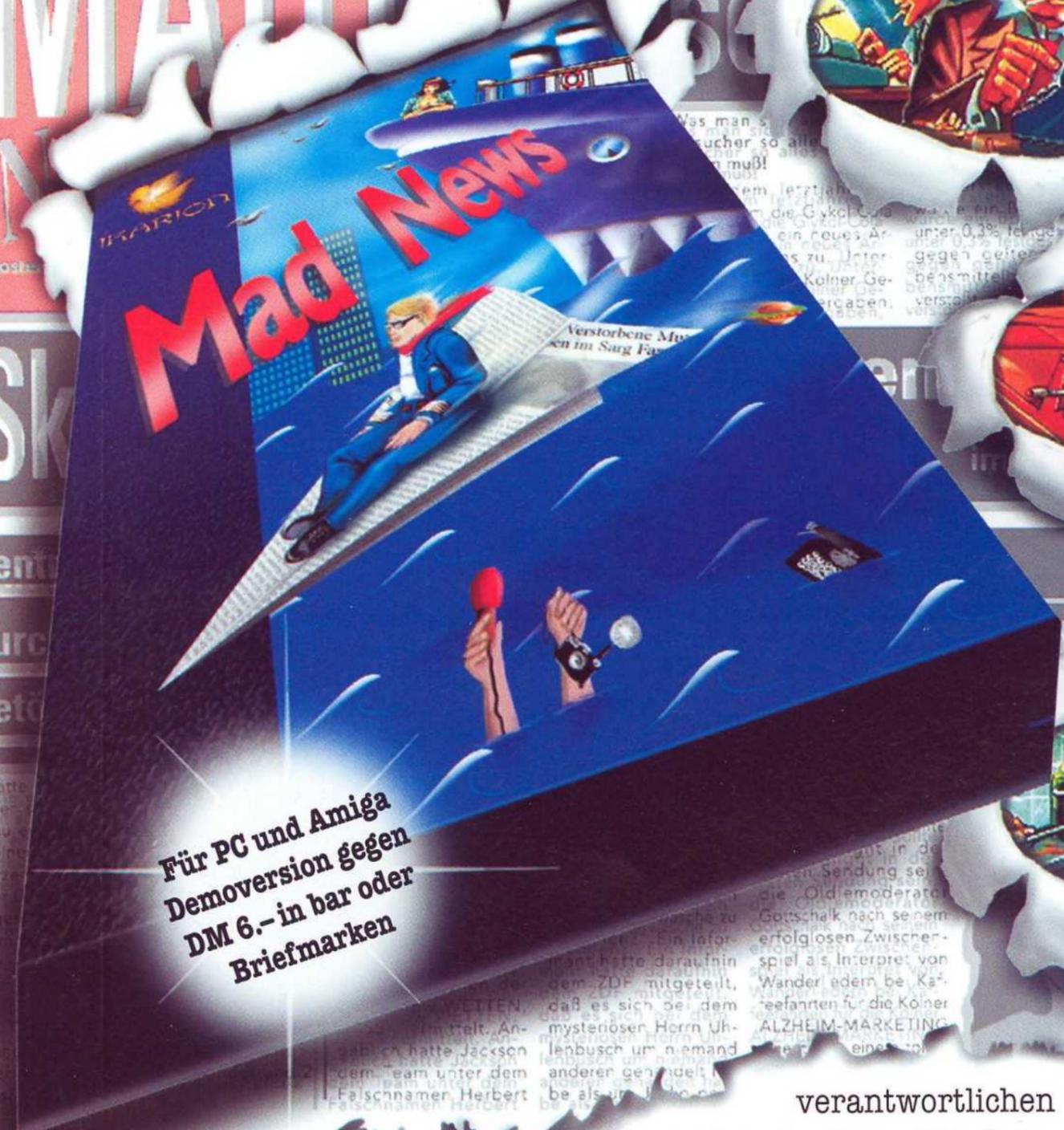
Warnung vor

Wurst!

MAD!

SK

Rent
durc
geto



PAPST FORDERT:

Computerspiele sofort verbieten!

Vatikanstadt (mpa) In seiner traditionellen Ansprache zum 11. Februar, dem Gedenktag des Heiligen Hinz, forderte der Papst eine sofortige Vernichtung aller Computerspiele sowie eine Exkommunizierung der dafür

verantwortlichen Programmierer. Das Kirchenoberhaupt machte Computerspiele unter anderem für die sittliche Verrohung der Jugend und die wachsende Kinderlosigkeit verantwortlich.

MAD NEWS kommentiert: Software ist eine Glaubensfrage!

ACH, SIE GLAUBEN UNS NICHT? Sie glauben nicht, daß Sie demnächst Ihre eigene Zeitung produzieren?

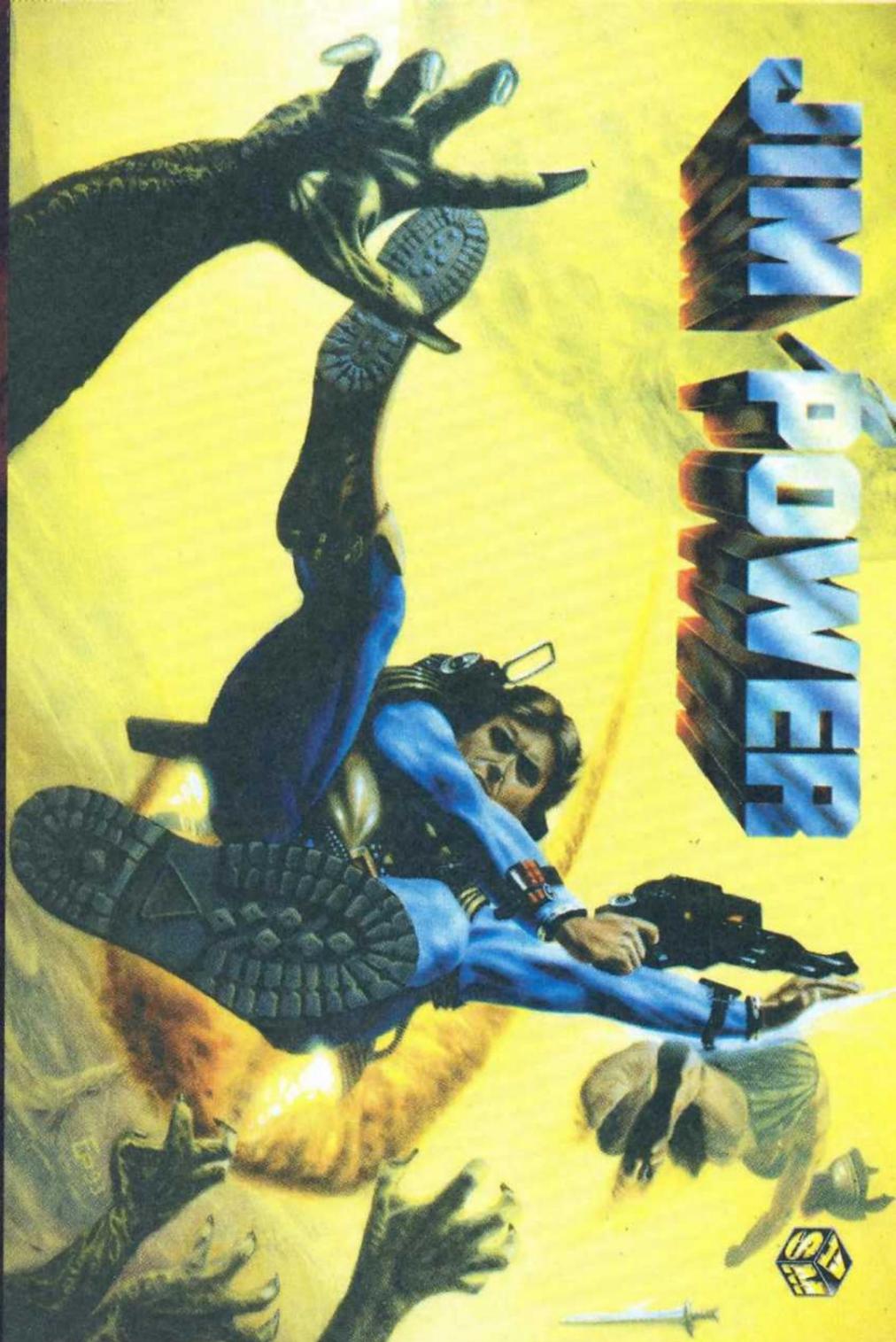
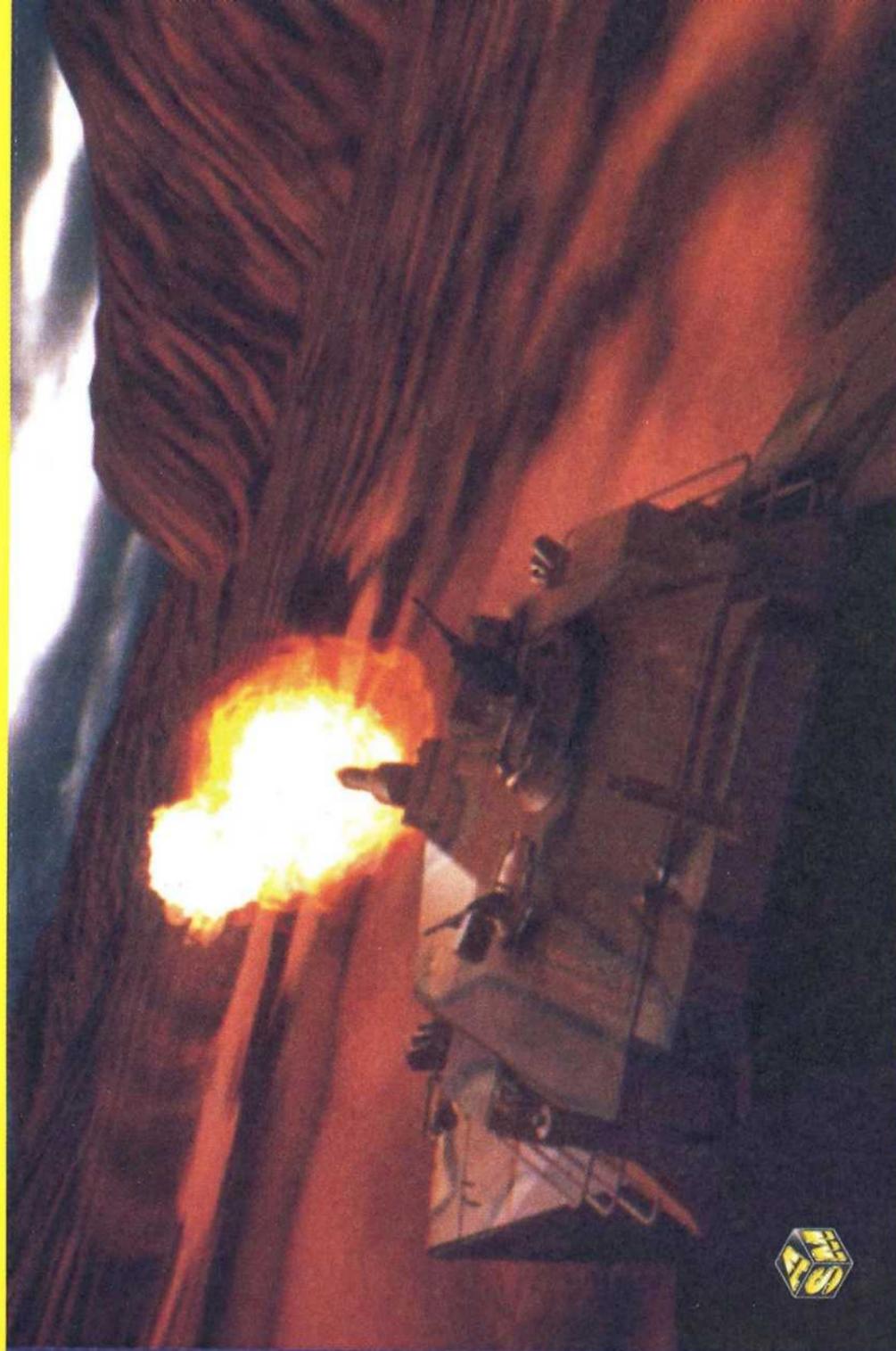
Sie zweifeln am ganz speziellen Humor und der Langzeitmotivation dieses Programms?

SIE KÖNNEN UNS GLAUBEN!

MAD NEWS ist irrwitzig, charmant, motivierend, hinreißend schrill, komisch, abgedreht, fesselnd, verrückt, unwiderstehlich, lebenswichtig...

MAD NEWS – Die etwas andere Simulation





JIM POWER



UFO

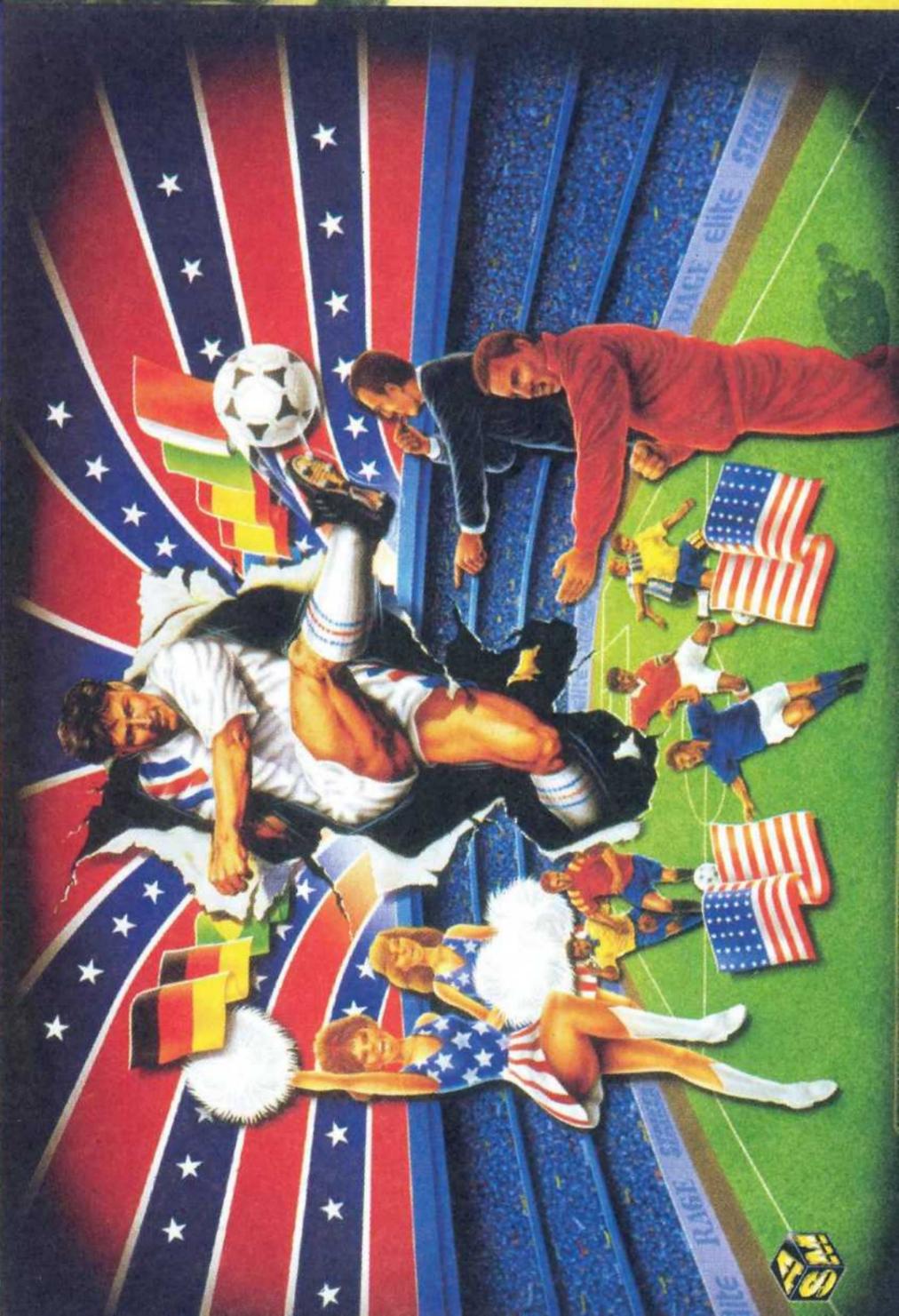
ENEMY UNKNOWN

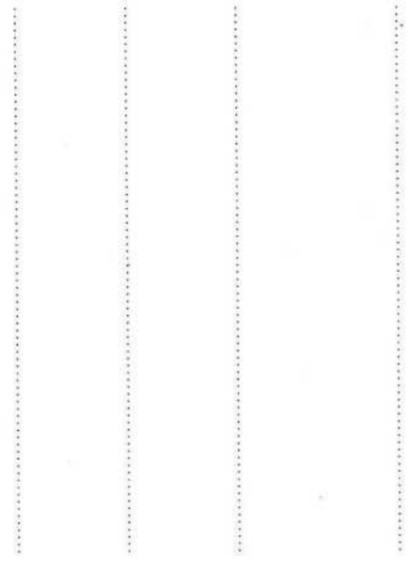
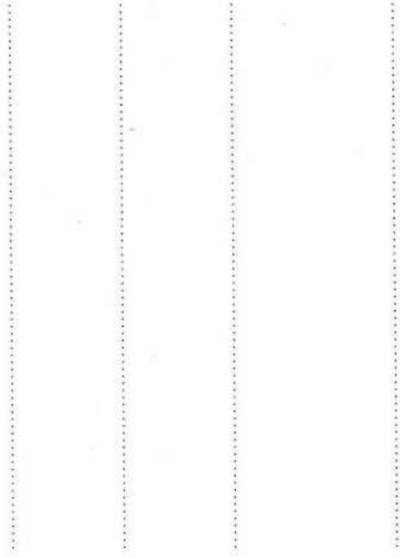
COMMAND EARTH'S FORCES AGAINST THE ALIEN TERROR



MICROPROSE

STRATEGY





ASM - Das Spaß-Magazin, Postfach 1870, 37258 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-0, Fax: 0 56 51 / 929-141

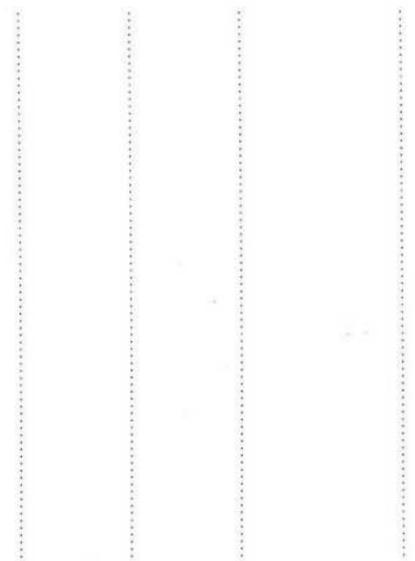
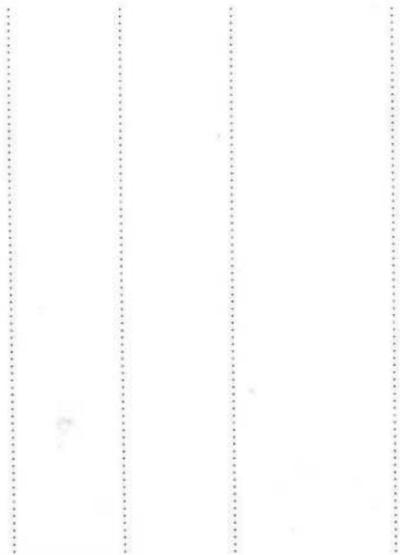
© Loncliel

Motiv: Jim Power

ASM - Das Spaß-Magazin, Postfach 1870, 37258 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-0, Fax: 0 56 51 / 929-141

© Nova Logic/Softgold

Motiv: Armored Fist



ASM - Das Spaß-Magazin, Postfach 1870, 37258 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-0, Fax: 0 56 51 / 929-141

© Elite System

Motiv: World Cup Striker

ASM - Das Spaß-Magazin, Postfach 1870, 37258 Eschwege, Tel.: 0 56 51 / 929-0, Fax: 0 56 51 / 929-141

© MicroProse

Motiv: UFO

Uff!

Gerade habe ich eine Partie "Magic of Endoria" siegreich abgeschlossen. (Habt Ihr etwa was anderes vermutet?) Na gut, zugegeben – es war meine erste erfolgreiche Partie, nachdem erst mal einige Versuche gepflegt ins Beinkleid gegangen sind. Aber jetzt hat sich mein Gegner, der PC, röchelnd geschlagen gegeben und mir zähne- oder besser laufwerksknirschend zugestanden, daß ich einfach der Bessere von uns beiden bin. (Ich hab' zwar eine ältere CPU als er, dafür ist es mir aber gelungen, einen großen Teil meiner Intelligenz in meine Hosenträger auszulagern, und da kann er einfach nicht mithalten!)

Man müßte selbst mal so ein Spiel schreiben, schießt es mir plötzlich durch den Kopf. Eines, bei dem der Spieler als einsames Superhirn computersimuliert mit all den hinterhältigen Gemeinheiten fertig wird, die ihm das Leben so Tag für Tag um die Ohren haut. Und schon entsteht es vor meinem inneren Auge: REDAKTION, das Strategiespiel des Jahrhunderts.

Das Ziel: Überleben um jeden Preis! Gegner: In der Hauptsache drei – nämlich das Leben, das Universum und der ganze Rest. Du versuchst, in einem nebligen, auf dem Bildschirm immer nur stückchenweise sichtbaren Spielfeld – nennen wir es mal "Markt" – kleine glitzernde Kristalle zu sammeln, die den merkwürdigen Namen "verkaufte Hefte" tragen. Der Rechner als Gegenspieler streut seinerseits schwarze, giftige Klümpchen in die verschlungenen Labyrinth des Spielfelds. Wenn die gesuchten Kristalle daran hängenbleiben, verwandeln sie sich in traurige, klebrige Krümel, genannt "Ladenhüter". Ebenso wie die eigenen Spielfiguren gewinnen auch die des Gegners mit der Zeit an Erfahrung. Um die eigenen Helden zu trainieren, schickt man sie zum Beispiel in kleine Schlößchen, genannt "Auslandsreportage". Von dort kommen sie dann erfrischt und beladen mit neuen Kristallen zurück. Damit auch eine gehörige Portion Hektik ins Spiel kommt, stampft in regelmäßigem Abstand ein schreckliches, giftgrün schillerndes Monster namens "Redaktionsschluß" durch die Gänge und vertrimmt alle Spielfiguren nach Strich und Faden, wobei diese einiges an Lebenskraft-Punkten lassen müssen.

Die Waffen und Angriffstaktiken der gegnerischen Figuren sind trickreich und gemein.

Da gibt es zum Beispiel welche, die genau so aussehen wie die eigenen Versorgungstruppen.

Diese heißen "Zyniker". Wenn sie etwa eine Spielerfigur, die bloß Level 3 hat, mit einem Level-5-Leserbrief bombardieren, schwillt deren Kopf zu einem großen, runden Ball an und wird puterrot. Eine solche Figur muß dann ein paar Seiten (die Spieldauer wird nicht in "Runden", sondern in "Seiten" gemessen) lang gelähmt an ihrem Platz bleiben.

Natürlich gibt es auch jede Menge nützliche Goodies: Smilie-Punkte geben zusätzliche Lebenskraft, und auf kleinen, kirchenförmigen Feldern darf der Spieler verweilen, ohne

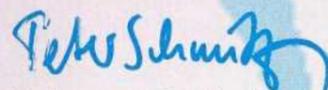
daß sein Gegner in dieser Zeit Vorteile erringen kann. Einige der eigenen Spielfiguren produzieren Spaß-Punkte, und die wiederum lassen die

Kampfkraft anderer Figuren in die Höhe schnellen.

Wie bei jedem guten Computergame wechseln sich auch bei diesem hektische und eher besinnliche Passagen, tobende Action- und zähe Aufbauphasen ab. Wer genug Kristalle sammeln konnte, um das eigene magische "Auflag-o-Meter" auf den jeweils nächsten Level zu bringen, darf zur Belohnung ein paar Runden im Energiebrunnen planschen. Das gibt Kraft, reinigt und erfrischt...

Ein tolles Spiel, was? Vielleicht hat ja mal einer Lust, es zu programmieren. Ich habe nämlich im Moment leider keine Zeit dazu – der Redaktionsschluß liegt an, und ich muß noch mal ordentlich ranklotzen.

FF* und MKN** sowie alle anderen strategischen Vorteile für die diesjährige Badesaison wünscht Euch
Euer



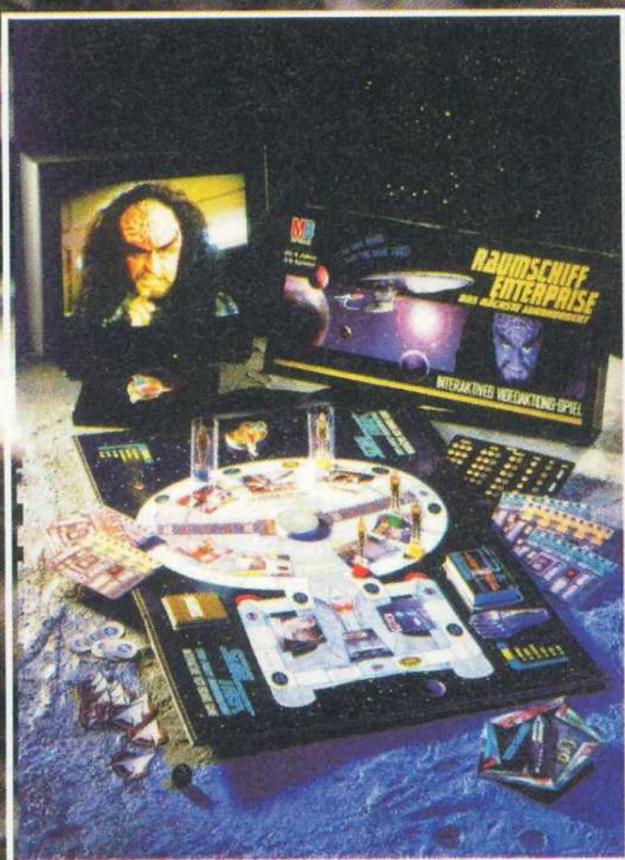
Peter Schmitz, Chefredakteur

* Offizielles Kürzel nach §4 Abs. 12b PSpGG: "Fiel Fergnügen".

** Intersubjektives Kommunikationskürzel entsprechend BS 722/1: "Möglichst kakteneefreie Nacktbadestrände"



Das Strategiespiel des Jahrhunderts



**Zug um Zug:
Raumschiff
Enterprise –
das näch-
ste Jahr-
hundert**
• 18 •

HIGHLIGHTS ab Seite 14

Star Trek – Interactive Challenge Board Game 18

Highlight des Monats:
Ultima VIII – Pagan 14

REVIEW ab Seite 22

Breakline	29
Brian the Lion.....	30
Burning Steel II	34
Der Planer Extra.....	33
Arena – the Elder Scrolls.....	28
Empire Deluxe	27
F-14 Fleet Defender.....	26
Magic of Endoria.....	22
Perihelion	31
Righteous Fire – Privateer-Mission Disk	33
SSN-21 Seawolf.....	35
Unnecessary Roughness.....	27
1942	32

CD-ROM ab Seite 50

Bunt gemischt	50
Digital Love	57
Mega Race.....	55
Myst	58
Neues fürs CD32.....	84
Putt Putt goes to the Moon.....	87
Quantum Gate	89
Rock'n'Roll Years 50's.....	53
Spud Boy	86
The C.H.A.O.S. Continuum.....	57
The Horde.....	56
Who killed Sam Rupert/ The Magic Death.....	83
Win-Power Vol. 1	88

COMING SOON ab Seite 122

Benefactor.....	125
Bundesliga Manager Hattrick	128
Corridor 7.....	126
Durch die Wüste	123
Ishar III – Alliance of Evil	123
Red Ghost.....	127
Star Trek – The Next Generation	122
Theme Park.....	125
Virus Alert.....	124

Longplay

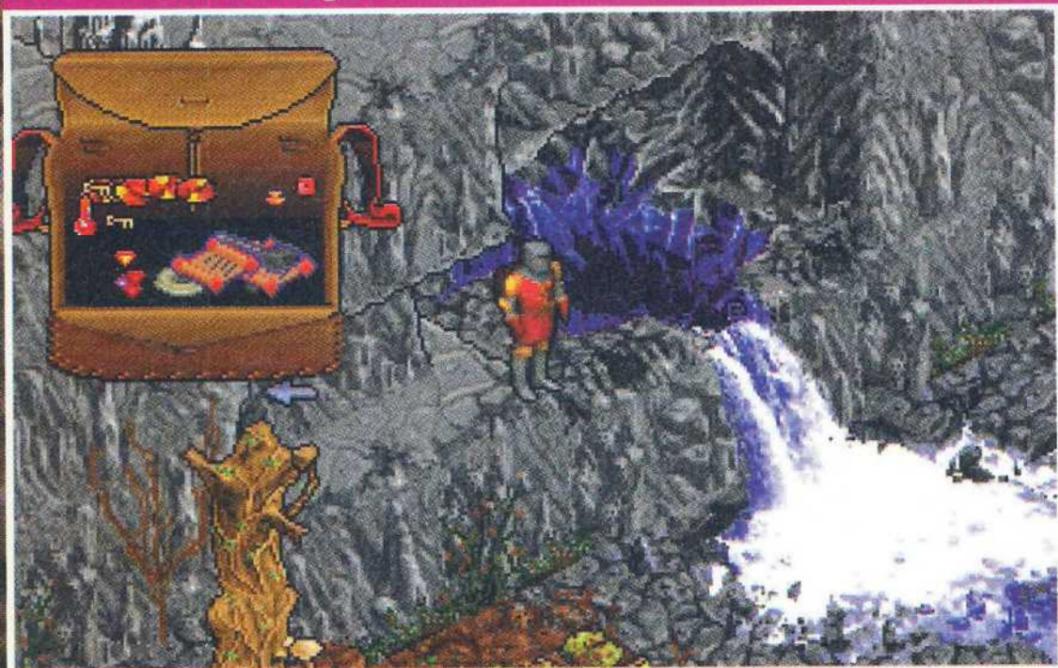
Microsoft Flugsimulator 5.0 90



**Auf dem Pilotensitz: Erfahrungen mit
Microsofts Flugsimulator 5.0** • 90 •

Neues Kapitel der Rollenspiel-Saga: Ultima VIII – Pagan

• 14 •



COMPETITION

Burntime.....	93
Maxon.....	8
MB.....	20
Gewinner	130

AKA

RUBRIKEN

Editorial	5	Hardware	
News	8	MPEG für CD32	100
Feedback	36	MPEG für CD-i	101
ASM-Insider: Carsten Trapp	49	Kleinanzeigen	102
Secret Service	59	Marktplatz	104
Checkpoint	71	Hand & Kopf	116
Hier erfährst Du alles über unser Wertungssystem		Hitline	120
Poster:		Gesammelte Werke	129
Jim Power	67/70	Impressum	130
Der Clou!	68/69	Inserentenverzeichnis	130
Hint Hunt	78	Vorschau	131
ASM-Bazar 61,79-82		Wer ist wo?	132
Augenschmaus	94		
Ohren-Power	98		

REPLAY

ab Seite **118**

ASM unterwegs

ab Seite **106**

Autohaus-Tour	106
Firmenprofil: Bloodhouse	112
CeBIT	114
Firmenprofil: Defcom	108
Nürnberger Nachlese	115
Pur	110

Stärker als Löwensenf: Brian the Lion

. 30 .



Zauberhaft: Magic of Endoria

. 22 .

Steinzeit-Workshop: Hanna-Barbera

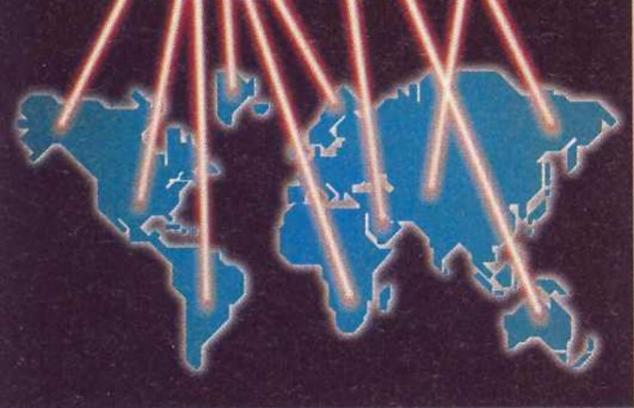


Secret Service

Tips & Lösungen
ab Seite **59**

INHALT





Fußtritt



▲ Und wieder ein englisches Soccer-Spiel...

Noch 'n Fußballspiel: **Empire** macht's möglich und präsentiert das xte Game aus der Reihe "Tritt das Leder so fest wie Du kannst" unter dem Titel **Empire Soccer**. Originell, nicht wahr? Hintergrund ist allerdings die kommende Fußball-WM, und laufen wird das Ganze auf dem PC. Die Features: 256 Farben, alle Nationalmannschaften, Ein- oder Zwei-Spieler-Modus, drei Spielstufen und einstellbare Spiellängen, fünf Schwierigkeiten – kurz: Alles, was des Kickers Herz begehrt. Angekündigt ist das Spiel für Juni. Der Termin würde ja gut zur WM-Eröffnung passen; mal sehen, wann das Testmuster aus England bei uns eintrudelt.

Heiße Leitung

Nee, ausnahmsweise geht's mal nicht um unsere eigene wöchentliche Telefonorgie, sondern um Battle-Isle-Schöpfer **Blue Byte**. Dort hat man jetzt eine technische Hotline für Kunden eingerichtet. Werktags von 15-17 Uhr können wißbegierige Spielerinnen und Spieler unter 0 20 8 / 45 0 – 88 88 anrufen und Fragen stellen. Zu allen übrigen Zeiten läuft ein Band, das technische Informationen zu **Battle Isle 2** hören läßt.

Spieler mit Doktorhut?

Ein völlig neuartiges akademisches Projekt startet im September dieses Jahres in England. Die Universität von Middlesex bietet einen einjährigen Kurs mit dem Ziel, den Grad "Master of Arts" (MA) im Computerspielefach zu erwerben. Diesem folgt im kommenden Jahr ein Kurs zum "Bachelor of Arts" (BA), der dann gleich drei Jahre dauert. Wer sich wissenschaftlich mit der Materie befassen will, kann hierbei alles lernen, was mit interaktiven

Spielen zu tun hat. Von der Programmierung über Grafik bis hin zum Sound werden alle Aspekte berücksichtigt, und am Ende steht – man höre und staune – ein richtiges Diplom. Förderer und einer der Begründer dieses Konzepts ist **Russell Ferrier** von **Domark**. 1995 wollen auch andere englische Universitäten ähnliches anbieten. Wer sich für den Kurs interessiert, wende sich an **Anna Macario** bei Domark unter 0044/81 780 2222.

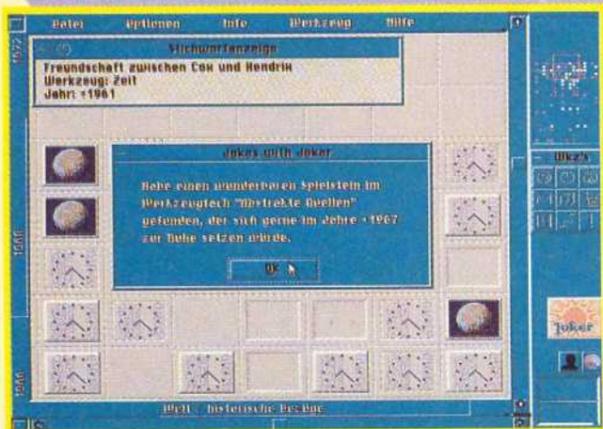
Personenraten mit Rallyestreifen

Wirklich neue Spielideen sind selten; in den vergangenen fünfzehn Jahren sind die meisten denkbaren Computerspiel-Muster schon in irgendeiner Form ausgebeutet worden. Überraschungen gibt es allerdings immer noch bei der

plexes Spiel geschaffen, bei dem es darum geht, die Biographien prominenter Persönlichkeiten oder Kunstfiguren aus der Geschichte nachzuverfolgen. Die dazu nötigen Informationen bekommt der Spieler ähnlich wie bei einem Kartenpuzzle stückweise. Es gibt verschiedene Arten von Spielsteinen, die für unterschiedliche Kategorien von Informationen stehen. Beim Spielen mit Zeit- und Sachgebiets-Koordinaten, Joker-Steinen, Fragehaus, 17 Sphären, dynamischer Zeitachse und, und, und... gilt es unterm Strich,

Werbispiele liegen im Trend. Ob Telekom ("Ha-hallo, Ch-che-fin!..."), Bertelsmanns Live-Club, die Landesbausparkassen oder die Hersteller der BiFi-Würstchen: Deutsche Unternehmen haben die immense Werbewirkung von Computerspielen entdeckt, die auf dem Kopierwege ihre Runde machen. Jetzt kommt die **Barmenia-Versicherung** dazu: In ihrem Auftrag hat die Firma **Softtouch** mit **Rola!** einen

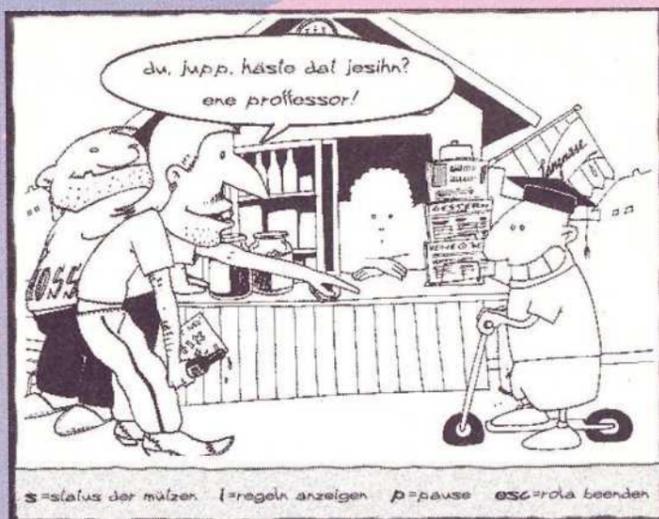
nen Worten schlicht "rolafara". Das Programm läuft auf allen PCs ab 386SX-Prozessor und ist mit einem Gewinnspiel gekoppelt. Wer das Lösungswort im Spiel heraus-



▲ War es Einstein – oder etwa doch Heinz Erhardt?

Kombination verschiedener Elemente und der Umsetzung eines Spielprinzips in ein konkretes Programm. **Mystery of Life** von **mvg Software** ist ein Beispiel dafür, wie bekannte Elemente zu etwas Neuartigem kombiniert werden können. Ratespiele mit Karten und Spielsteinen kennt man spätestens seit "Trivial Pursuit". Strategiespiele mit Rätseln, die sich schrittweise enthüllen, haben wir auch schon gesehen. Bei "Mystery of Life" hat man mit diesen Elementen allerdings ein sehr kom-

durch möglichst kluge Auswertung der Informationen und möglichst geschickten Einsatz der Spielsteine viele, viele Punkte zu machen. Die Spieloberfläche hat übrigens weder mit Windows noch mit OS/2 etwas zu tun, obgleich sie so aussieht. Das Game ist in deutscher Sprache gehalten und soll demnächst für PC in die Läden kommen. Kostenpunkt: stolze 98 Märker. Eine spezielle CD-ROM-Version mit zusätzlichen Bild- und Ton-Informationen ist für später geplant.



▲ Niedlich gemacht, leider nur schwarzweiß: "Rola!"

"ComComic" geschaffen. Nein, da stottert nicht jemand – es handelt sich um einen interaktiven Comic, dessen Ablauf immer wieder durch die Wahl bestimmter Alternativen durch den Spieler beeinflusst wird. Das Spiel ist witzig gezeichnet, mit allerlei losen Sprüchen sowie ein paar Sound-samples garniert und wendet sich speziell an Leute im Alter von 16 bis 25. Der bemützte Held des Spiels heißt Radebrecht und ist der schnellste Tretrollerkurier seiner Stadt, oder mit seinen eige-

kriegt und an die Barmenia schickt, kann einen von zweimal zehn Preisen gewinnen. Die Verlosungen finden am 30. 6. und 31. 12. dieses Jahres statt. Gegen 6 DM Schutzgebühr kann das Game in jeder Bezirksdirektion der Barmenia abgeholt werden. Per Post kostet es 9 DM in Form eines Verrechnungsschecks, der an folgende Adresse zu richten ist:
Barmenia Krankenversicherung A.G., Abt. Verkaufsförderung
Kronprinzenallee 12-18
42094 Wuppertal

KEEP THE SECRET



GET THE TASTE



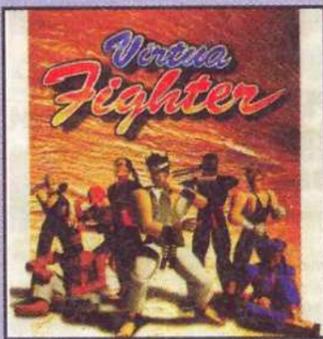
NEWS



32 Bit huckepack

Noch in diesem Jahr will **Sega** einen Aufsatz fürs Mega Drive auf den Markt bringen, der nicht weniger als ein eigenes 32-Bit-Videospielsystem enthält. Das Gerät mit dem Namen **Mars** soll die Wartezeit bis zum Erscheinen der neuen CD-Konsole "Saturn" überbrücken. Für das "Mars"-System, das wohl um die 450 DM kosten wird, will man bis zum Verkaufsstart bereits ein rundes Dutzend verschiedener Spieletitel auf speziellen Cartridges vorstellen. Da "Mars" in der Lage ist, das CD-Laufwerk des Mega CD zu nutzen, wird es sicherlich auch CDs mit speziellen 32-Bit-Spielversionen geben. Gerüchten zufolge will man die "Mars"-Spiele nicht viel teurer als heutige Mega-Drive-Games anbieten.

Das Gerät soll zwei RISC-Chips, einiges an Arbeitsspeicher und einen Videoprozessor enthalten. Davon profitieren sowohl die Grafik- als auch die Soundfähigkeiten des Sega-Systems. Man redet von mindestens 256 Farben, die "Mars" gleichzeitig auf dem Bildschirm zeigen soll.

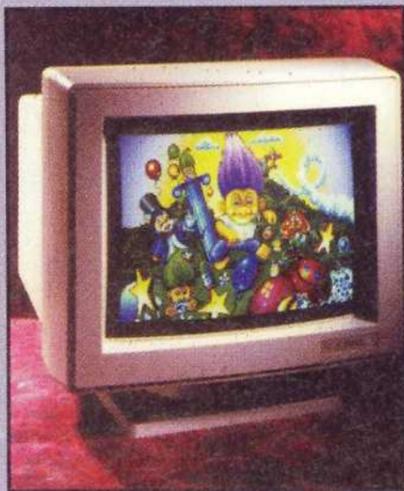


◀ *'Virtua Fighter' ist eins der Spiele, die für das 'Mars'-System umgesetzt werden*

Spiel-Screen

Wer mit seinem Rechner hauptsächlich spielt (und möglicherweise auch noch mehrere Computersysteme benutzt), der braucht als "Datensichtgerät" nicht unbedingt einen spezialisierten und teuren CAD-Monitor, sondern einen möglichst universell einsetzbaren Schirm. In der Regel tut es eine 37-cm-Bildröhre. Besonders für Computerfreunde mit Spielambitionen hat der britische Hersteller **Microvitek** seinen **Autoscan 1438** konzipiert.

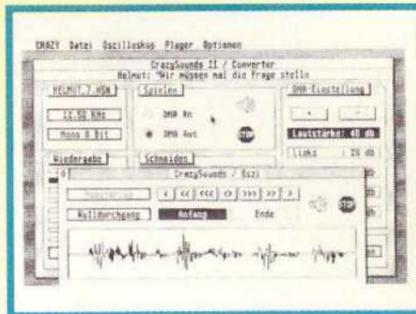
Dieser SVGA-Farbmonitor stellt bis zu 800x600 Bildpunkte mit bis zu 75 Hz Wiederholfrequenz dar. Durch die automatische Anpassung innerhalb des Frequenzbereichs von 15 bis 38 kHz ist dieser Monitor sowohl für PC (alle Modi von CGA bis Super-VGA) als auch für alle Amigas und Ataris (ab ST) geeignet. Der empfohlene Verkaufspreis liegt bei schlappen 749 DM.



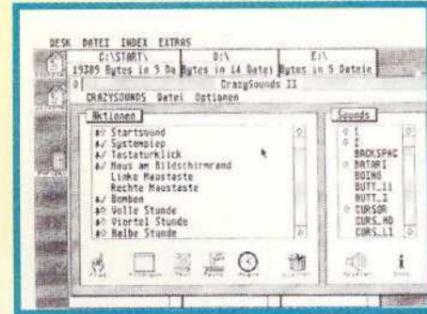
▲ *Speziell für Spieler konzipiert: der Autoscan 1438*

Wer möchte morgens mit einem flotten "Ihr Abfluß ist schon wieder verstopft" begrüßt werden?

Wie wäre es gegen Mittag mit einem gestöhnten "Ich hab' so'n leichtes Hungergefühl"? Beim Löschen einer Datei ertönt Erich Honeckers aufmunterndes "Vorwärts immer – rückwärts nimmer", und ein Fenster schließt sich mit einem satten "Plopp". Das ist **Crazy Sounds** von **Maxon** – wir haben in ASM 5/94 auf Seite 101 die Windows-Version dieses spaßgeladenen Event-Managers getestet und mit einer Punktwertung von 10 für gut befunden. Daß es auch eine Atari-Version davon gibt, wußtet Ihr bis jetzt allerdings nicht – wir sagen es daher an dieser



▲ *Der beiliegende 'Converter' erlaubt es, einzelne Sounds zu bearbeiten*



▲ *Das Accessory weist die Soundeffekte zu – beim Atari braucht man für den Spaß keine Soundkarte*

Stelle einmal laut und deutlich. Crazy Sounds (II) für Atari hat gegenüber seinem Windows-Pendant sogar noch ein besonderes Bonbon zu bieten: Es bringt neben dem eigentlichen Event-Manager noch ein Bearbeitungs- und Konvertierungsprogramm für Sound-Samples mit. Das erlaubt Atari-Besitzern (endlich!) den Zugriff auf die WAV-Dateien der Windows-Welt. Dabei ist die Atari-Fassung, die auf ST, STE, TT und Falcon läuft, mit 79,- DM sogar noch preiswerter als die für Windows (98,- DM). Ebenfalls 79,- DM kostet MaxonMagic für Amiga. Es bietet alle Funktionen der 'Crazy Sounds' und legt noch fünfzehn animierte Bildschirmschoner drauf.

Freunde von verrückten Soundfetzchen haben jetzt die Gelegenheit, selbst kreativ zu werden und dabei noch zu gewinnen: **Maxon**, die **ASM** und ihre Schwesterzeitschrift **Inside Multimedia** veranstalten gemeinsam ein Soundsampling-Gewinnspiel. Wir suchen die originellsten, lustigsten, abgefahrensten Klang- und Sprachschnipsel. Entweder im WAV-Format (aufgenommen über eine beliebige SoundBlaster-kompatible Soundkarte im PC, Mono oder Stereo, 8- oder 16-Bit, 8 bis 44 kHz, höchstens 10 Sekunden) oder im RAW-Format auf Amiga. Schickt uns Eure Diskette mit den besten kurzen Samples — und zwar Marke "Do it yourself", also keine aus der Werbung, von Prominenten oder aus Euren Lieblings-CDs geklauten Sounds. Wie wäre es aber zum Beispiel mit dem Schrei des Vaters, wenn die Deutschen beim Länderspiel ein Tor vergeigen? Oder dem Grollen des

Arbeitgebers, wenn er mal wieder seine tollen fünf Minuten hat?

Die elf besten Einsendungen an uns und die elf besten an unsere Schwesterzeitschrift "Inside Multimedia" werden jeweils prämiert: wahlweise mit CrazySounds für Windows beziehungsweise ST oder MaxonMagic für Amiga. Die besten Sound-Samples landen außerdem mit auf der "Crazy Sounds"-Master-Disk und auf der aktuellen "Inside Multimedia"-CD.

Wenn Ihr den Spaß mitmachen wollt, dann schickt Eure Disk bitte bis zum 30. 6. 1994 (es gilt das Datum des Poststempels, Herr Rechtsweg ist natürlich wieder mal ausgeschlossen) zusammen mit Eurer Adresse und der Angabe, welches der drei Programme für Euch in Frage kommt, an:

ASM, Kennwort: Crazy,
Postfach 1870, 37258 Eschwege

Mehr Speicher

Seit rund zwei Jahren verwendet man bei PCs zum Bestücken des Arbeitsspeichers fast ausschließlich einsteckbare Speicherkärtchen (sogenannte SIMM-Module) zu je 1 oder 4 MByte. Die wiederum sind scheußlich teuer geworden. Für heutige Spiele braucht man aber nichts nötiger als ein paar zusätzliche Megabytes Arbeitsspeicher. Mancher hat noch einzelne Megabit-DRAM-Bausteine in der Schublade, vielleicht vom Ausschachten eines alten 286ers. Die in der Zeitschrift c't (Ausgabe 10/93) beschriebene **SIMMulator**-Platine verhilft diesen Bausteinen zu einem neuen Job: Außer der Platine und neun 1-MBit-DRAM-Bausteinen braucht man bloß noch neun Stützkondensatörchen (100 nF Kapazität). Kurz gelötet – fertig

ist ein neues Megabyte Speicher zum Einstecken für den PC. Statt der DRAMS läßt sich auch eine komplette ausgemusterte SIP-Bank (das sind die mit den vielen Beinchen an einer Seite) in die Platine einlöten; in diesem Fall braucht man keine Kondensatoren mehr einzusetzen.

Normalerweise kann man je nach ursprünglicher Bestückung noch bis zu acht solcher Selbstbau-SIMMs in den PC stopfen. Die "SIMulator"-Platine gibt es für 8,- DM bei **eMedia** in 30601 Hannover. Für gebrauchte Speicherchips hat die c't-Redaktion übrigens eine "spekulantenfreie RAM-Börse" eingerichtet, die als Menüpunkt innerhalb der c't-Mailbox erreichbar ist. Rufnummer fürs Modem: 0511 / 53 52 - 301.

Flotter Mac-Vierer

Gleich vier neue Games für den **Macintosh** bringt **Gametek** dieser Tage auf den Markt. Nummer eins ist der **P51 Mustang Flight Simulator**, eine Luftkampfsimulation über eines der erfolgreichsten alliierten Kampfflugzeuge des 2. Weltkriegs (wenn man in diesem Zusammenhang von "Erfolg" sprechen kann). Der Preis wird bei rund 60 DM liegen.



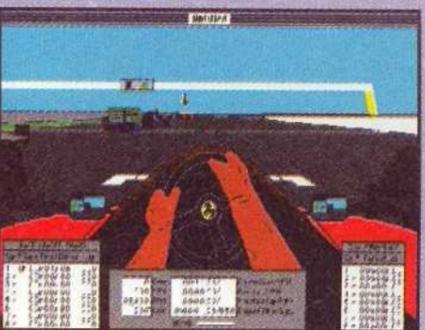
P51 Mustang Flight Simulator

Der Name **Splat'ers** läßt die Herzen von Blut- und Ekelfans höherschlagen. Zurück auf den Boden, Leute – geschossen wird mit Gotcha-Farbkugeln. Und die Aufforderung, nicht den Kopf zu verlieren, ist auch nicht zweideutig gemeint. Wer auf derlei Action steht, greift für rund 70 DM zu.



Splat'ers

Zum gleichen Preis ist **Ferrari** zu haben. Richtig geraten – ein Autorennspiel, bei dem unter anderem die Möglichkeit gegeben wird, zwei Macs mit einem Parallelkabel zu verbinden und so zu zweit gegeneinander zu spielen.



Ferrari Grand Prix

Ein Flugsimulator der nicht ganz so ernsten Art ist **Fokker Triplane**. Für rund 60 Mark könnt Ihr hier mit dem Dreidecker kunstflugmäßig die tollsten Kapriolen anstellen. Wer klein anfangen will, übt Starts, Landungen, ein paar Loopings, jagt ein paar feindliche Benzindepots in die Luft (also doch wieder!) und ähnliches mehr.



Fokker Triplane Flight Simulator

1-III-94

V,mö = Vorbestellung möglich • dt = Deutsche Anleitung oder Version

Sonderangebote

	Amiga	IBM-PC	Atari ST
Alien Breed Special Edition	21,95	—	—
Another World /dt	29,95	29,95	29,95
Assassin Special Edition /dt	—	20,95	—
F-15 Strike Eagle 2 /dt	29,95	29,95	30,95
F-16 Falcon /dt	25,95	—	—
F-16 Falcon Mission Disk. 1 o. 2 je	21,95	—	—
F-19 Stealth Fighter /dt	32,95	32,95	32,95
F-29 Retaliator /dt	28,95	35,95	—
Fighter Bomber /dt	21,95	21,95	—
Great Courts 2 /dt	21,95	21,95	25,95
Indiana Jones 3 /dt	36,95	36,95	—
Indianapolis 500 /dt	28,95	35,95	—
Leisure Suit Larry 1 /dt	27,95	27,95	27,95
M1 Tank Platoon /dt	29,95	29,95	30,95
North & South	21,95	21,95	—
Pirates! /dt	24,95	24,95	24,95
Project-X	23,95	—	—
Railroad Tycoon /dt	29,95	29,95	82,95
Secret of Monkey Island /dt	36,95	36,95	29,95 engl.
Silent Service 2 /dt	29,95	29,95	82,95
Sim Ant /dt	35,95	35,95	—
Sim Earth /dt	35,95	35,95	—
Street Fighter 2 /dt	26,95	62,95	29,95
Turrican 1 oder 2 /dt je	14,95	—	22,95

So

können Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,— DM) oder per Vorkasse (+ 4,— DM). Ab 150,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.

Postfach 1113 • 46361 Bocholt Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt

0 2871 / 86 31
18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

	Amiga	IBM-PC	CD-ROM
Aces of the Pacific & Mission Disk. /dt	—	79,95	—
Aces over Europe /dt	—	69,95	—
Alien Breed 2 /dt	46,95	—	—
Alone in the Dark 2 /dt	—	92,95	V,mö.
Ambermoon /dt	72,95	V,mö	—
Anstoss /dt	67,95	67,95	V,mö
Archon Ultra	—	59,95	V,mö
Aufschwung Ost /dt	59,95	67,95	—
Battle Isle & Data Disk. /dt	66,95	73,95	—
Battle Isle Data Disk. 2 /dt	47,95	47,95	—
Battle Isle 2 /dt	V,mö	79,95	85,95
Beneath a Steel Sky /dt	59,95	69,95	93,95
Big Sea /dt	51,95	58,95	—
Body Blows Galactic /dt	48,95	—	—
Brian the Lion /dt	V,mö	—	—
Bubba 'n' Stix /dt	47,95	—	—
Burning Steel Edition /dt	—	—	94,95
Burning Steel 2 /dt	—	V,mö	V,mö
Campaign 2 /dt	71,95	85,95	—
Cannon Fodder /dt	51,95	V,mö	—
Chaos Engine /dt	47,95	—	—
Christoph Kolumbus /dt	73,95	79,95	—
Civilization /dt	78,95	91,95	—
Comanche Mission Disk. 2 /dt	—	57,95	—
Comanche + Mission Disk. 1 und 2 /dt	—	—	99,00
Conspiracy /dt	—	—	89,95
Cool Spot /dt	53,95	—	—
Das Schwarze Auge /dt	73,95	77,95	68,95
Day of the Tentacle /dt	—	94,95	99,00
Der Clou /dt	67,95	79,95	79,95
Der Planer /dt	—	82,95	—
Der Rasenmäher-Mann /dt	—	—	87,95
Der Schatz im Silbersee /dt	V,mö	88,95	—
Die Siedler /dt	79,95	79,95	V,mö
Disposable Hero /dt	46,95	—	—
Doom (Vollversion)	—	79,95	—
Dragonsphere /dt	—	—	84,95
Dune 2 /dt	52,95	62,95	—
Elder Scrolls	—	72,95	—
Elite 2 - Frontier /dt	53,95	69,95	—
F-117A Stealth Fighter 2.0 /dt	67,95	91,95	—
Fields of Glory /dt	—	89,95	—
Formula 1 Grand Prix /dt	78,95	89,95	—
Goblins 3 /dt	71,95	85,95	109,00
Gunship 2000 /dt	67,95	91,95	—
Historyline 1914-1918 /dt	69,95	69,95	63,95
Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis /dt	87,95	94,95	69,95
Indy Car Racing /dt	—	69,95	—
Iron Helix /dt	—	—	79,95
Journeyman Project /dt	—	—	66,95
King's Table /dt	53,95	69,95	93,95
Lands of Lore /dt	—	59,95	V,mö
Legend of Kyrandia 2 /dt	—	64,95	V,mö
Leisure Suit Larry 6 /dt	—	69,95	V,mö
Mad Dog McCree	—	—	73,95
Mad News /dt	V,mö	V,mö	V,mö
Master of Orion /dt	—	89,95	—
Microcosm /dt CD 32	94,95	—	99,00
Mortal Kombat /dt	51,95	51,95	—
Mr. Nutz /dt	47,95	—	—
NHL Hockey /dt	—	79,95	—
Nomad /dt	—	53,95	53,95
Pacific Strike /dt *	—	87,95	V,mö
Pacific Strike Speech Pack /dt	—	36,95	—
Pinball Fantasies /dt	—	59,95	—
Pinball Dreams & Fantasies /dt	59,95	—	—
Pirates! Gold /dt CD 32	58,95	89,95	—
Pizza Connection /dt	79,95	84,95	—
Police Quest 4	—	69,95	V,mö
Privateer /dt	—	86,95	V,mö
Privateer Special Operations 1 /dt	—	36,95	—
Privateer Speech Pack /dt	—	38,95	—
Puggsy /dt	58,95	—	—
Railroad Tycoon Deluxe /dt	—	79,95	—
Ravenloft	—	V,mö	V,mö
Rebel Assault	—	—	87,95
Reunion /dt	V,mö	V,mö	—
Sam & Max /dt	—	94,95	—
Second Samurai /dt	58,95	—	—
Sensible Soccer '93 /dt	47,95	58,95	—
Silverball /dt	—	49,95	—
Sim City 2000	—	73,95	—
Simon the Sorcerer /dt	71,95	92,95	—
Star Trek Amiga 1200	53,95	—	—
Star Trek 2 /dt	—	85,95	—
Starlord /dt	—	89,95	—
Strike Commander /dt	—	89,95	89,95
Strike Commander Speech Pack /dt	—	34,95	—
Strike Commander Tactical Operations /dt	—	38,95	—
Stronghold /dt	—	87,95	87,95
Subwar 2050 /dt	—	89,95	—
Syndicate /dt	61,95	79,95	—
Syndicate Mission Disk. /dt	V,mö	37,95	—
T.F.X. /dt	—	92,95	99,00
Tornado /dt	59,95	—	—
Tornado + Mission Disk. 1 /dt	—	79,95	79,95
Turrican 3	46,95	—	—
UFO /dt	V,mö	V,mö	V,mö
Ultima 7 Teil 2 /dt	—	81,95	—
Ultima 7/2 - Silver Seed Data Disk. /dt	—	38,95	—
Ultima 8 - Pagan /dt *	—	87,95	—
Ultima 8 - Pagan Speech Pack /dt *	—	36,95	—
Ultima Underworld 1 /dt	—	74,95	—
Ultima Underworld 2 /dt	—	74,95	—
Wing Commander 2 & Speech Pack /dt	—	69,95	—
X-Wing /dt	—	94,95	—
X-Wing Mission Disk. 1 + Upgrade Kit /dt	—	57,95	—
X-Wing Mission Disk. 2 - B-Wing /dt	—	43,95	—
Zeppelin /dt	V,mö	79,95	V,mö
WWF European Rampage Tour	21,95	21,95	21,95
Wing Commander	—	25,95	—
Wing Commander /dt	39,95	—	—
Zool /dt	23,95	23,95	53,95

ZUBEHÖR

1 MB-Erweiterung für Amiga 500 49,95
2. Laufwerk 3,5" für Amiga 139,00

2-Player Joystick-Kabel analog 19,95
Gravis analog Joystick PC 67,95
Gravis analog Joystick Pro PC 79,95
Gravis Game Pad Amiga & Atari ST 33,95
Gravis Game Pad PC 44,95

Sound Blaster Deluxe Edition /dt 139,00
Sound Blaster Pro Deluxe Edition /dt 219,00
Sound Blaster 16 Basic Edition /dt 279,00
Sound Blaster 16 ASP /dt 379,00



Wilde Horde im PC. Der amerikanische Softwareanbieter **Crystal Dynamics** wird in der Zukunft seine **3DO**-Produkte auch für PC-CD-ROM



◀ **Stadtbilder: Übrigens, Interplay strickt an einer deutschen Version von Sim City CD!**



▲ **Man sagt ja, hier in den Staaten sei alles größer, aber...**

umsetzen. Erstes PC-Spiel von **Crystal Dynamics** ist *The Horde*, eine Art Mischung aus *SimCity*, *Populous* und *Castles*. Der Held des Spiels ist der Findling Chauncey, der von einer Herde freundlicher Wildkühe großgezogen wurde. Die Stars des Spiels sind jedoch die Hordlinge, eine Bande rothäutiger, rülpsender Rabauken, die alles fressen, was ihnen vor die gelben Zähne kommt. Aufgepeppt wird das ganze mit gelungenen, witzigen Filmclips (Chauncey wird gespielt von Fernsehstar Kirk Cameron – siehe das Interview in ASM 3/94). +++ *Ich bin Arzt und kein Übersetzer, Jim!* **Interplay** arbeitet zur Zeit an einer deutschen Version für die Hitspiele *Star Trek: The Judgment Rites* und die brandneue Version des klassischen *SimCity* für CD-ROM. Sowohl die Handbücher als auch die Bildschirmmenüs und die Sprachausgabe werden verdeutscht – ob "Bones" McCoy (im deutschen Fernsehen "Pille" genannt) dann wohl als "Knochen" auftaucht? +++ **Activision** wird seine Abenteuerspielserie, die mit *Return to Zork* ein vielversprochenen Anfang hatte, fort-

sucht man zur Zeit, einen bekannten Actionfilmstar zu verpflichten. +++ **Creative Technologies** und **3DO-Inc.** kamen zu einer Vereinbarung, derzufolge **CT** ein Steckmodul entwickeln soll, das das Abspielen von **3DO**-Software mit PCs ermöglicht. Technische Einzelheiten und Preise sind noch nicht bekannt. Sobald mehr Informationen eintrudeln, könnt Ihr an dieser Stelle mehr erfahren. +++ **Sega of America** gab bekannt, daß man nicht an der **Summer-C.E.S.** in Chicago (Beginn: 23. Juni) teilnehmen wird. Augenscheinlich sind die Organisatoren der großen Unterhaltungs-, Technologie- und Spielemesse bei *Sega* in Ungnade gefallen. Statt dessen wird man eine eigene Händlermesse in Florida aufziehen. Bevor Ihr Eure Koffer packt: Die Öffentlichkeit ist zu dieser Veranstaltung nicht zugelassen. Gerüchten zufolge werden auch keine Pressevertreter

Überraschendes, Witziges und Wichtiges – auch diesmal wieder frisch aus den Staaten von unserem US-Korrespondenten Markus Krichel..

eingeladen. +++ *Saturn nimmt Formen an.* Zu einem Informationsaustausch in Sachen **Saturn** lud *Sega* im Februar zirka 100 amerikanische Spieleentwickler ein. Mittlerweile wurden auch einige technische Daten bekannt. Zwei 32-Bit-**Hitachi**-RISC-Chips bilden das Herz des Systems. 25 Millionen Instruktionen pro Sekunde bei einer Taktgeschwindigkeit von 28,7 MHz, 4 KByte Cache-Memory und 32-Bit-Digital-Sound-Prozessoren versprechen beeindruckende Leistungen. **Saturn** verfügt außerdem über das erste synchrone DRAM-System für Heimcomputer. Ob Saturn sich zum optimalen Multimedia-System entwickelt, wird die Zukunft zeigen. +++ **Bullet Proof Software** stellte **Super Link** für **Super Nintendo** vor. **Super Link** verfügt über 4 Joystick-Ports und erlaubt die gleichzeitige Teilnahme von maximal 5 Spielern. Es ist komptibel zu allen populären Multiplayer-Produkten wie zum Bei-



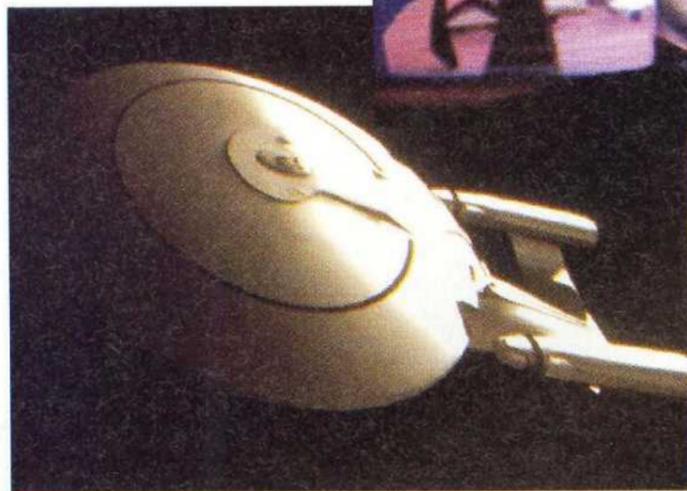
sentiert die ASM in einer der nächsten Ausgaben ein "Star Trek: TNG"-Special mit Bildern, der Story der letzten Episode und einem ersten Einblick in die hyperbrandneue Nachfolgeserie *Star Trek: TNG – Voyager*. Außerdem ist in den nächsten Monaten mit einer Flut von *Star Trek*-Produkten für alle Systeme zu rechnen, allen voran *Star Trek: TNG* von **Spectrum Holobyte** (siehe auch den Artikel in der Rubrik "Coming Soon" dieser ASM). Außerdem wird die *Star Trek*-Kinofilmserie mit Picard, Riker und Data anstelle von Kirk, Spock und Pille fortgesetzt. US-Kinostart: Weihnachten 1994.

Als Star-Trek-Fan der ersten Stunde (jawohl, ich bin wirklich sooooo alt) kann ich ob dieser traurigen Nachricht jetzt nicht mehr weiter-

▶ **Commander Data von der "Next Generation" – hier auf dem 3DO**



◀ **Die Enterprise 1701-D, wie sie im ganzen Universum bekannt und beliebt ist...**



spiel *NBA Jam*, *FIFA Soccer* oder *NHL Hockey*. +++ Traurige Nachrichten für Fans der TV-Serie **Star Trek: The Next Generation**. Die erfolgreiche Sci-Fi-Serie endet offiziell am 22. Mai in einem zweistündigen Finale. Als Trostpflaster prä-

schreiben. Außerdem ist meine Seite ohnehin voll.

Bis zum nächsten Mal – Live long and prosper!

Euer Markus

LUKAS IS BACK !!!

BI-FI DIE ZWETTE

ACTION
IN
HOLLYWOOD

ANRUFEN UND GEWINNEN -
0 30 / 1 98 18 !!!

BI-FI ROLL VERLÖST TÄGLICH DAS ADVENTURE
"ACTION IN HOLLYWOOD" FÜR PC UND AMIGA !!!

BEGLEITET LUKAS AUCH
DIESMAL BEI EINEM
SCHNITTEN ACTION-
ADVENTURE, QUER
DURCH DIE FILMKULISSEN
DER TRAUMFABRIK.



HIER NOCH EIN TIP:
IN JEDER BI-FI
MEHRSTÜCKPACKUNG
GIBT'S JETZT TOLLE
TATTOOS MIT
HINWEISEN ZUM SPIEL.



HIGHLIGHT DES MONATS

Es läuft und läuft und läuft. Nein, es ist kein Volkswagen und auch nicht die Nase Eurer kleinen Schwester, die Rede ist von Ultima, der erfolgreichsten Computer-Rollenspiel-Serie der Welt. Während bei anderen Serien oft schon nach der zweiten Fortsetzung unübersehbar die Luft raus ist, kommt Origins Flaggschiff mit jeder weiteren Folge noch besser in Schwung, und das neue Ultima VIII erweist sich als absoluter Hammer!



Helden-Exil

ULTIMA VIII - PAGAN

PC-CD-ROM (386/25, 4 MB RAM, 35 MB auf Festplatte, MSCDEX V.2.1, VGA, Mausunterst., General Midi AdLib, SoundBlaster), 150 DM, Hersteller: Origin, USA, Muster von: Electronic Arts Deutschland.

Die Bezeichnung für Origins jüngsten Softwarezuwachs, Ultima VIII, ist eigentlich etwas irreführend, denn die unendliche Geschichte um die Auseinandersetzung zwischen dem guten Avatar und dem bösen Guardian geht mit **Ultima VIII – Pagan** eigentlich schon in die neunte Runde (Nr. Sieben war so umfangreich geworden, daß es in zwei Teilen veröffentlicht werden mußte).

Trotzdem sind der Story keinerlei Ermüdungserscheinungen anzumerken. Im Gegenteil: Origin setzt in puncto Rollenspiel einmal mehr neue Akzente und sorgt für frischen Wind in dem etwas behäbig gewordenen Genre.

Schon die Intro zeigt Vielversprechendes, denn diesmal muß sich der

spielen) hat der strahlende Held seinen Gegenspieler, den Guardian mit dem apart roten Gesicht, in ziemliche Bedrängnis gebracht. Ohne Chaos ist der Gute arbeitslos, der Weg nach Britannia ist versperrt, und das paßt dem Guardian natürlich nicht im geringsten. Aber man ist ja schließlich nicht umsonst in so vielen Folgen der Fiesling vom Dienst gewesen, da lernt man so einige Tricks. Auch diesmal ist der Guardian um eine Lösung nicht verlegen: Wie kann man sich besser an einem aufrechten Symbol für Rechtschaffenheit, Anstand, Mut und Ehre rächen, als wenn man es der Lächerlichkeit preisgibt?

Gesagt, getan. Ein Griff durchs Dimensionsloch, und schon hat sich der Guardian mit seiner riesigen roten Hand den Avatar geschnappt. Höhnisches Gelächter. Ganz langsam dreht der Miesling seine Hand um, und der Held fällt im wahrsten Sinne des Wortes ins Wasser, nahe einer kleinen Insel: Pagan. Kein Mensch kennt ihn dort, kein Mensch interessiert sich für ihn, nur heidnischen Ärger gibt es zuhauf. So, lieber Avatar, jetzt zeig mal, was Du kannst und ob Du es schaffst, das ungastliche Domizil wieder zu verlassen.

Ganz allein auf einer kleinen Insel

Im Vergleich zu den beiden letzten Ultima-Teilen mit ihrem riesigen Spielareal wirkt die Inselwelt von U8 auf den ersten Blick richtig schnuckelig klein. Was allerdings an Größe eingespart wurde (es liegt nun mal in der Natur von Inseln, relativ klein und über-

Wie komm' ich bloß auf dieses schmale Brett?



▲ Mieses Fernsehprogramm: "Spiderman" hätte ich mir spannender vorgestellt

gute Avatar echt etwas einfallen lassen. Durch seinen scheinbar endgültigen Sieg über das Chaos (in Teil 7 nachzu-

Allerdings beten die Bewohner von Pagan damit keine leeren Ideen an: Die Titanen existieren wirklich, sie sind Realität. Und ihr Hobby ist dasselbe wie das von allen anderen Göttern – sie

sichtlich zu sein), kommt bei den Abenteuern und Rätseln pfundweise wieder zurück.

Der Avatar hat es in seinem neuen Domizil nicht gerade leicht, denn Pagan ist das Reich der Riten und heidnischen Kulte. Auf dieser Welt beten die Menschen personifizierte Elemente an: Den Feuertitanen Pyros, Stratos, den dämonischen Herrn der Lüfte, Lithos, den Erdkönig, und Hydros, die unerbittliche Gebieterin der See. Ihnen allen bringen die Menschen Opfer, nach ihren Regeln leben sie.



Titanen-Krieger

Mordea, die ein eisenhartes Regiment installiert hat. Sie verlangt bedingungslose Loyalität und uneingeschränkten Gehorsam. Wer sich nicht punktgenau an Gesetze und königliche Befehle hält, wird von den Häschern der Königin ergriffen und ohne viel Diskussion um einen Kopf kürzer gemacht. Nette Sitten also.

Überhaupt ist die Lady ziemlich schräg drauf, denn – wie es scheint – reicht es ihr nicht mehr, "nur" die weltliche Macht zu verkörpern. Sie hat dem Orden der Nekromanten einen speziellen Opferdolch geklaut, mit dem alle Opfer für den Bergkönig Lithos dargebracht werden müssen. Alles, was ohne dieses Messer geopfert wird, findet keine Gnade vor den Augen des Erdtitanen. Eine peinliche Situation für die Priester – und ein Fall für Lord British.

Überhaupt ist die Lady ziemlich schräg drauf, denn – wie es scheint – reicht es ihr nicht mehr, "nur" die weltliche Macht zu verkörpern. Sie hat dem Orden der Nekromanten einen speziellen Opferdolch geklaut, mit dem alle Opfer für den Bergkönig Lithos dargebracht werden müssen. Alles, was ohne dieses Messer geopfert wird, findet keine Gnade vor den Augen des Erdtitanen. Eine peinliche Situation für die Priester – und ein Fall für Lord British.

Sicht, nur Felsen ragen hier und da aus dem Wasser. Was macht ein Held? Klar, er zieht die Springerstiefel an und hüpfert los. Wer allerdings denkt, daß hier nun eine wilde Jump'n'Run-Einlage folgt, ist

be- trach- ten die Menschen als Spielzeuge und spielen Schicksal, mal nett, mal weniger nett, je nach Lust und Laune.

Auf hoher See

In den küstennahen Gewässern um die Insel Pagan, der einzigen noch existierenden Landmasse auf der Welt Pagan, landet also der Avatar und wird durch einen Fischer gerettet. Mit dem Erwachen am Meeresufer beginnen auch für Euch die Abenteuer auf Pagan.

Zuallererst wird Euch die Grafik des Games auffallen, die sich im Vergleich zu anderen Ultima-Games um einiges gewandelt hat. Wurde bis dato die Vogelperspektive bevorzugt, konfrontiert Euch U8 mit einem isometrischen Ausblick. Wenn Ihr dort mit Eurem Avatar herumlauft, wird in die jeweilige Richtung gescrollt, und nur an Stadtmauern oder Höhleneingängen blendet das Geschehen aus, um neue Schauplätze nachzuladen.

Und Schauplätze gibt es wirklich reichlich zu besichtigen, unter anderem das Schloß, Katakomben, Höhlensysteme, Hochplateaus – für Abwechslung ist jedenfalls gesorgt. Auch an der Steuerung ist kräftig herumgebastelt worden. Bedingt durch das Gameplay präsentiert sie sich jetzt als eine etwas gewöhnungsbedürftige Mischung aus Geschicklichkeits- und Rollenspielelementen. Mit etwas Übung ist es jedoch möglich, auch die kniffligsten Stellen mühelos zu meistern.

Die böse Königin

Nicht nur Götter gibt es auf Pagan, auch ein weltlicher Herrscher darf nicht fehlen. Die Macht liegt in diesem Fall in den mehr als eiskalten Händen von Königin



▲ Was soll das heißen: "Geöffnet ab 1995"?

auf dem Holzweg. Die Sprünge sind genau kalkulierbar, müssen nicht unter Zeitdruck ausgeführt werden und erinnern eher an eine knifflige Denkaufgabe als an ein Hüpfspielchen.

Am unterirdischen See zeigt sich auch erstmalig die grandiose Atmosphäre des Games: Aus den dunkelblauen Tiefen schweben Luftblasen nach oben, mitunter hebt sich eine riesige Rückenfinne aus dem Wasser, und ab und zu könnt Ihr auch einen Blick auf das klaffende Maul des Riesenfisches werfen, das nur aus Zähnen zu bestehen scheint. Dazu gesellt sich eine dezente, aber prima passend gewählte Geräusch- und Musikkulisse, die über General MIDI besonders auf der Roland LAPC-1 Traumhaftes hervorbringt.

Sobald Ihr den See überwunden habt, geht der Spaß erst richtig los: Die ersten Gegner tauchen auf! Grüne, glibberige Ghule streifen in den Höhlen herum. Sie schlurfen langsam, aber unaufhaltsam durch die Hallen und greifen ohne viel Federlesens alle an, die es bis hierher geschafft haben. Einfaches Umnieten reicht nicht – jetzt ist erst mal Nachdenken gefragt, sonst kommt Ihr hier nie wieder raus.



▲ Zum Thron geht sogar der Kaiser zu Fuß

Nach den ersten Erkundungsgängen über die Insel Pagan (Ooooohs und Aaaaaahs wegen der aberwitzig guten Grafik sind garantiert) legt die Story gleich richtig los, eine Story, wie sie spannender und phantastischer kaum sein könnte. Vergleicht Ihr nur den Anfang dessen, was hier in puncto Geschichte geboten wird, mit zurückliegenden Ultimas, bekommt Ihr sehr schnell eine Ahnung, wieviel mehr Story, Dialoge und filmähnlich aufgemachte Ereignisse in dieser Folge auf Euch warten.

Ein Job für den Avatar

Euer erster Anlaufpunkt ist der Weise Myrthran, der auf einem Plateau hoch in den Bergen der Insel lebt. Woher Ihr das wißt? Weil Ihr vorher in der Bibliothek wart, wo Ihr Euch übrigens mit Hilfe der verschiedenen Bücher einen guten Eindruck von Pagan verschaffen könnt. Vom Bibliothekar bekommt der Avatar den Tip mit dem Einsiedler, denn er meint, daß dieser Typ vermutlich der einzige Mensch auf der Insel ist, der weiß, wie man Pagan wieder verlassen kann.

Der Weg zum Hochplateau führt durch eine Höhle, in der ein großer unterirdischer See den Weg versperrt. Ein Boot ist nicht in



HIGHLIGHT

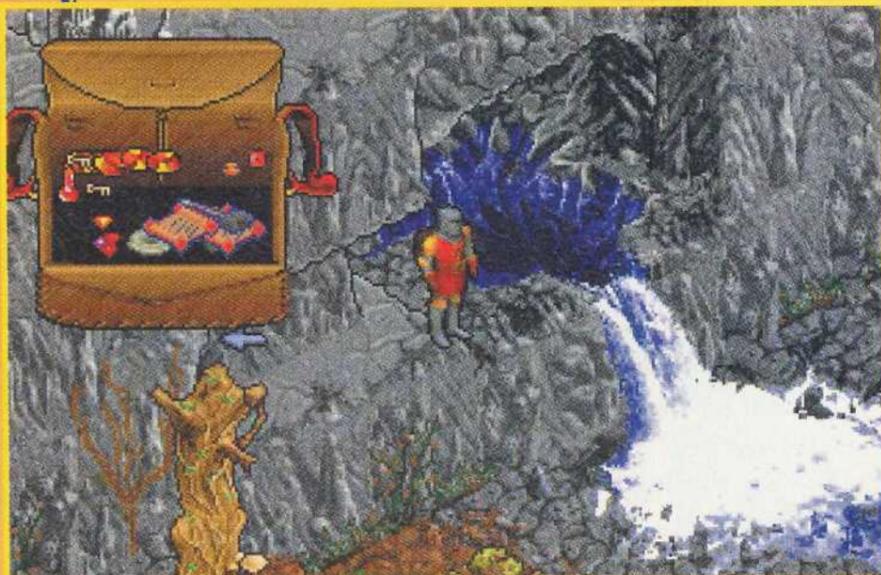
Des Rätsels Lösung findet Ihr in einem Raum, der nur über eine Hängebrücke erreichbar ist. Da warten eine Menge Schalter auf Euch, die gerne in die richtige Stellung gebracht werden möchten. Erst dann öffnet sich ein Tor, durch das der Weg zum Plateau führt.

Alle Aktionen wie Laufen, Hüpfen, Klettern, Rennen, Fechten und 'zu Boden sinken' wurden in einer wahren Animationsorgie realisiert. Alle Bewegungen sind butterweich, die Übergänge zwischen den einzelnen Handlungen fließend. Allein für den Avatar existieren über 1200 Frames Animation. Ähnlich detailliert und fließend sind auch alle anderen Bewohner der Insel und alle Monster gestaltet. Nur das Scrolling ist etwas ruckelig ausgefallen: Wenn sich der Held durchs Gelände bewegt, wird nämlich immer in ganzen Avatar-Schritten weitergescrollt.

Die Weisheit eines Einsiedlers

Einsiedler Myrthran weiß zwar zu Anfang nur wenig Rat, hat aber trotzdem voll den Durchblick. Zumindest weiß er einen Weg, um von der vermalediten Insel wieder wegzukommen: Man muß dazu nur die magischen Kräfte der Titanen neutralisieren. Im Klartext heißt das, die Titanen zu beseitigen. Keine leichte Aufgabe, die Euch mit Sicherheit einige Wochen beschäftigen wird. Womit wir nahtlos bei den neuen Dimensionen von Ultima angekommen sind.

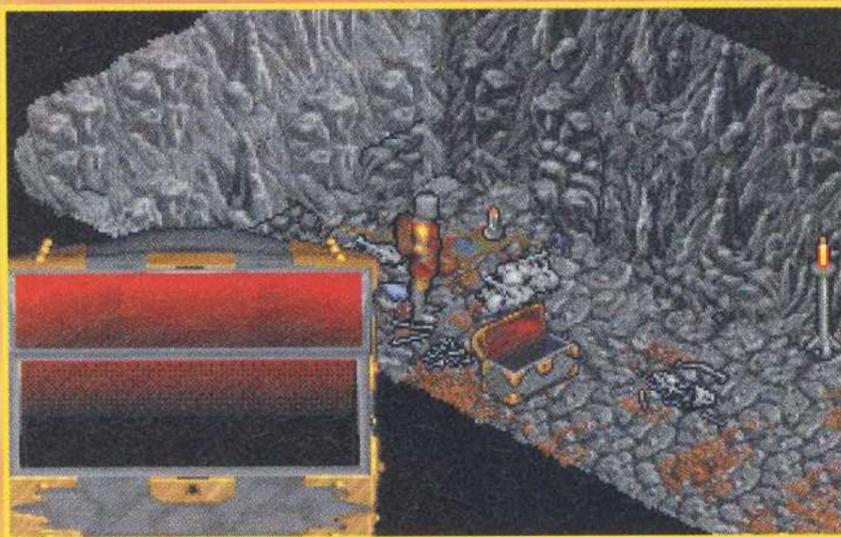
Wie bereits erwähnt, gab es in früheren Games ganze Welten oder zumindest einen ganzen Kontinent mitsamt Dutzenden von Inseln, über die die Action verteilt war. Ultima VIII hingegen



▲ Ein Fall für Luis Trenker?

präsentiert 'lediglich' eine einzige Insel als Spielfeld, ist aber deswegen nicht kleiner geworden. Die neue Größe des Spiels erstreckt sich sozusagen nach in-

► **Diese schöne Truhe läßt mir einfach keine Ruhe**



nen. In diesem Game könnt Ihr tatsächlich so gut wie jeden Gegenstand bewegen, hochheben, benutzen, einstecken oder wegwerfen. Das einzige Limit dabei sind die Charakterwerte, und ein Avatar mit Kraft 15 kann eben keine Schrankwand herumschieben.

Die Detailversessenheit der Designer zeigt sich in jedem Winkel des Spiels: Sammelt doch mal auf einer Wiese einen Pilz ein und eßt ihn auf – Ihr werdet auf einen wüsten Farbentrip gehen.

Wie bei Origin inzwischen üblich, könnt Ihr die Disk-Version zusätzlich mit einem Speechpack (ca. 55 DM) aufpeppen. Allerdings ist dessen Inhalt diesmal etwas mager ausgefallen und infolgedessen kein unbedingtes Muß. Auf der CD ist dieses Feature bereits mit implementiert.

Schaut in die Schränke der Bewohner, und Ihr findet darin deren Handtücher. Sogar die Vorratstonnen sind mit gesalzenem Fisch und Pökelfleisch gefüllt.

Quo Vadis, Avatar?

Auch wenn die Ultima-Serie immer schon ein wenig den Ruf eines Trendsetters genoß, hier haben die Jungs von Origin wirklich Neuland betreten. Was auf den ersten Blick sogar als ein schnödes Jump'n'Run mißverstanden werden könnte, erweist sich bei genauerem Hinsehen als konsequentes, storybetontes Rollenspiel.

Neben schicker Grafik (aufgelockert durch filmartige Szenen), toller Akustik (wenn die Zombies stöhnen und knurren, kriegt man echt das Herzflattern – selten so etwas Gruseliges gehört) und einem dynamischen Soundtrack (die Hintergrundmusik ändert sich entsprechend der gerade ablaufenden Action; Streicher und Chöre à la Ben Hur bei Ritualen etc.) überzeugt U8 auch wieder mit seiner durchdachten Benutzeroberfläche und Steuerung. Gibt es auf dem Monitor etwas Interessantes zu sehen: Doppelklick und herumheben. Klappt das nicht, seid Ihr entweder zu weit weg, oder der Gegen-

stand ist zu schwer. Als Inventory dient wieder der gute alte Rucksack, der, wie übrigens auch alle anderen Säckchen und Behältnisse im Spiel, per Doppelklick geöffnet werden kann. Waffen und Rüstung zieht ein Konterfei des Helden postwen-

dend an und präsentiert sich im modisch dezenten Kettenhemd-Look. Einziger Malus des Spiels ist die etwas undurchsichtige Entwicklung des Charakters. Die wird zwar genreüblich über Erfahrungspunkte abgewick-

kelt, hier allerdings komplett programmintern. Das heißt: Ihr habt nie die Möglichkeit festzustellen, welche Wirkung einzelne Aktionen auf die Entwicklung Eures Charakters haben; irgendwann macht es Pling, und einige Eurer Charakterwerte haben sich verändert. Über die Dimension eines winzigen Wermutstropfens kommt dieser Nachteil jedoch nicht hinaus. Angesichts der vielen neuen Eindrücke, die ständig auf Euch einströmen, ist das eh schnell vergessen und fällt wertungstechnisch nur ganz am Rande ins Gewicht.

Positiv fällt dagegen auf, daß die Programmierer quasi eine Notbremse eingebaut haben, die Euch davor bewahrt, fatale Spielfehler zu machen und sie nicht zu bemerken: Sobald Ihr einen Gegenstand zerstört oder einen Charakter umgebracht habt, der für die Lösung des Spiels absolut nötig ist, könnt Ihr die Save-Funktion nicht mehr benutzen. Eine gute Idee, die Euch gründlich vor ärgerlichen Sackgassen schützt.

Alles in allem ist das komplett in Deutsch übersetzte Game nicht nur Rollenspielern, sondern auch alten Abenteurern wärmstens zu empfehlen. Ultima VIII enthält genügend Elemente aus beiden Genres, um beide Lager zu begeistern.



Urteil: 11

SAHNEMÄSSIG

	Grafik:	11
	Sound:	10
	Ablauf:	11
	Atmosphäre:	12
	Dauerspaß:	11

Hier singen nicht nur die Engel im Himmel "Halleluja": Ultima VIII ist rundherum ein Hochgenuß!

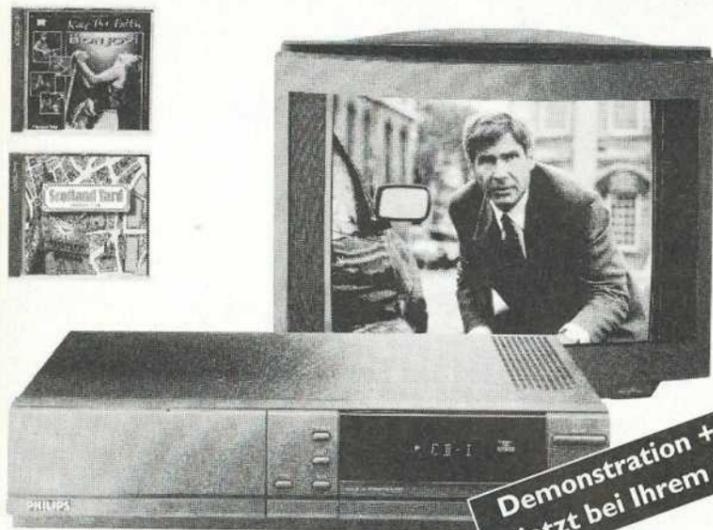
PHILIPS INVENTS

CD-interactive. Die ultimative Entertainment Machine

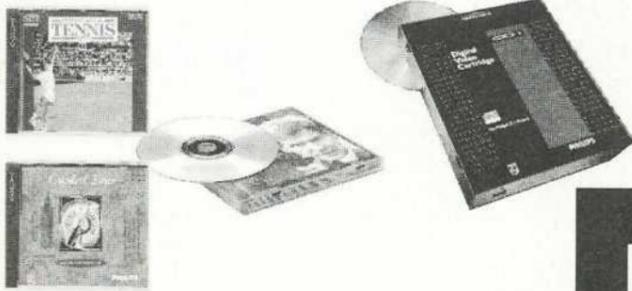
Eine CD mit Musik, Bildern,

interaktiven Spielen, Informationen und Filmen? Das ist die Compact Disc-interactive – die neueste Erfindung von Philips. Mit dem Joy Stick der Fernbedienung werden Sie interaktiv und gestalten Ihr eigenes Programm auf dem Fernsehschirm. So spannend, so abenteuerlich, so voller Wissen und Erfahrung, wie Sie es wollen! Alles in brillanter digitaler Bild- und Tonqualität. Mit nur einem CD-i Player und der Digital Video Cartridge haben Sie die Basis für die gesamte Unterhaltungswelt des nächsten Jahrtausends: CD-interactive, Digital Video, Digital Video-interactive, Audio- und Photo-CD.

Da ist Power drin...



Demonstration + Gewinnspiel
jetzt bei Ihrem Fachhändler!

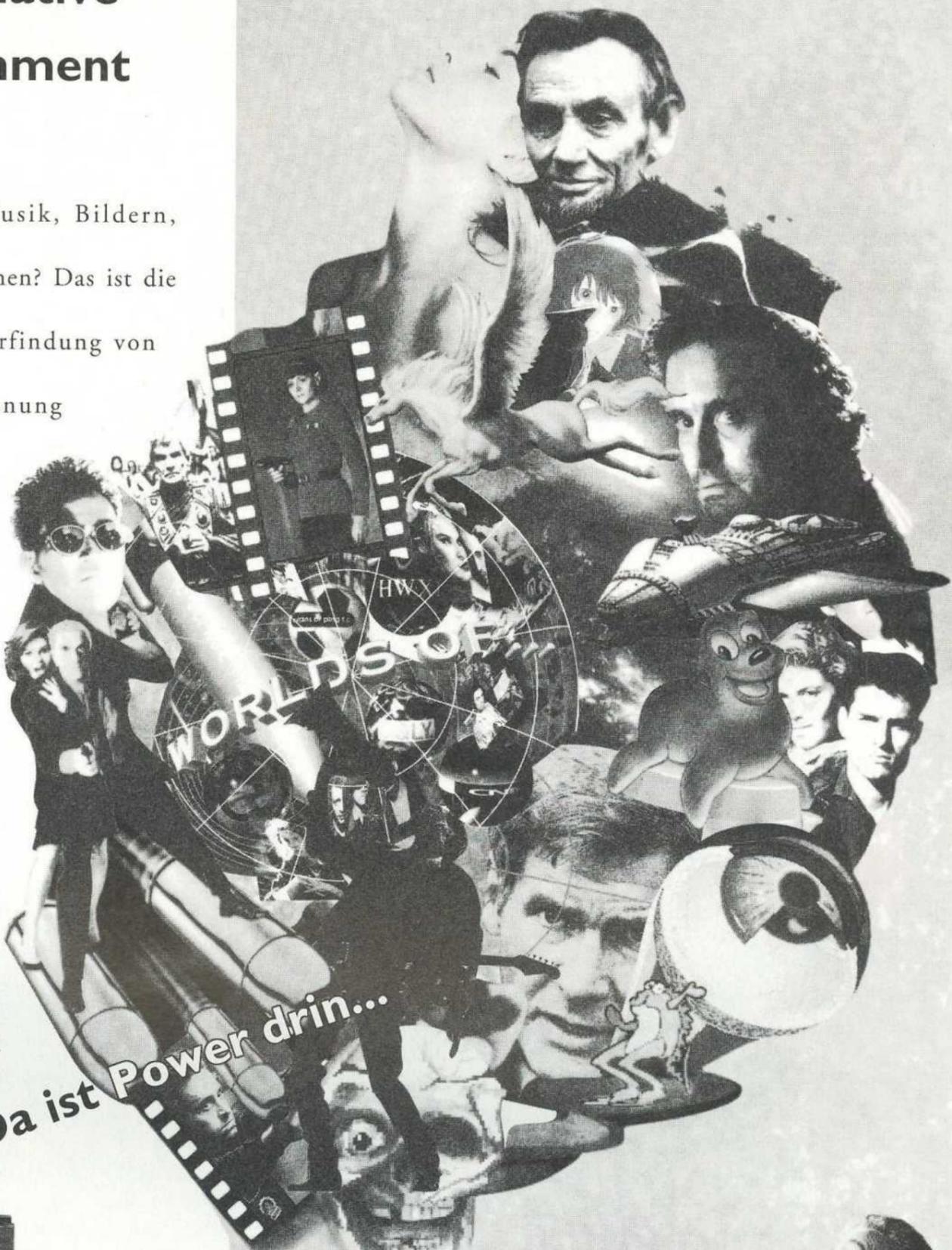


PHILIPS INVENTS FOR YOU

Philips
Consumer
Electronics



PHILIPS



Kein Herz für Klingonen

RAUMSCHIFF ENTERPRISE – DAS NÄCHSTE JAHRHUNDERT

Interaktives Videoaktions-Brettspiel, 65 DM, für: 3 bis 6 Spieler ab 12 Jahren, Muster von: MB, 90763 Fürth.

Was war das damals ein Erlebnis: Fremde Welten entdecken, fremde Lebensräume erforschen, fremde Lebewesen kennenlernen. Sofern mein Vater dies zuließ, denn zur gleichen Zeit lief auf dem anderen Kanal (Satelliten-Fernsehen? Pfff!) immer diese ätzende Sportschau mit den noch ätzenderen Fußballspielen. Fußball konnte ich draußen an der frischen Luft spielen, doch fremde Welten entdecken – das gelang nur im Traum.

Aber weg mit den Erinnerungen an die Tage der Kindheit. Schließlich ist man erwachsen geworden und steht mit beiden Beinen fest auf dem Boden der Tatsachen... – oder doch nicht?

Die Entführung

Als das Paket von Spielmulti Milton-Bradley ankam, war ich natürlich neugierig. Und als Kolle-

Als ich 1972 das erste Mal "Raumschiff Enterprise" im Fernsehen sah, ahnte ich nicht, wie oft es mir im späteren Leben noch begegnen würde. Jetzt, im Jahr 1994, sitze ich sogar vor einem videogestützten Gesellschaftsspiel, das von der Enterprise und dem Star-Trek-Universum handelt.

"Raumschiff Enterprise – Das nächste Jahrhundert" heißt das Spiel zur Fernsehserie. Der Untertitel "A Klingon Challenge" verrät schon ein wenig über das Thema: Es geht um das "Lieblingsvolk" eines jeden Trekkies: Die Klingonen. Besser gesagt, um einen besonders netten Zeitgenossen mit Namen Kavok.

Das Drama beginnt auf Sternenbasis 74. Die Enterprise 1701-D unter dem Kommando von Captain Jean-Luc Picard wurde zwecks Überholung dorthin beordert, alle Mannschaftsmitglieder wurden in die Station gebeamt und genießen ein paar unbeschwerte Urlaubstage. Alle? Nein, ein kleiner Rest von zwei bis sechs Leuten (Spielern) bleibt unerlaubterweise an Bord zurück. Unerlaubterweise – aber auch zum Glück. Denn kaum befindet sich das Schiff im Raumdock, passiert etwas Unvorhergesehenes.

Der Transporter schaltet sich ein, kurz darauf verlassen schwere Kampfstiefel mit sonderbarer Form den Transporterraum und begeben sich zielsicher zum Maschinenraum. Die Stiefel und die Füße, die in ihnen stecken, gehören Kavok, einem abtrünnigen Klingonen. Er will den Friedensvertrag zwischen der Föderation und dem Klingonischen Imperium kippen und sein Volk wieder zu Ruhm, Ehre und Schlachtengröße führen – ob die das auch wollen, danach fragt der alte Querkopf nicht.

Mit List und Tücke

Zu diesem Zweck entführt er die Enterprise und läßt sie Kurs auf die klingonische Heimatwelt nehmen. Was er nicht weiß: Seine klingonischen Mitkämpfer haben absolut keinen Bock auf Zoff, sehen die Enterprise mitsamt Inhalt also als entbehrlich an und zerpulvern den Stolz der Sternenflotte zu Atomen und Molekülen – wenn nicht vorher ein Wunder geschieht.



▲ Und auf dem Schirm droht der Klingone

Das Spiel beginnt mit der Schiffsentführung. Damit das Ganze richtig schön nervenaufreibend ist, hat man sich beim Hersteller etwas Nettes einfallen lassen: Im Hintergrund läuft auf dem Videorecorder ein Band. Der Film fängt wie eine Episode aus der "Next Generation" an, dann sieht man die Entführung und lernt Kavok kennen. Und jetzt das Gemeine: Kavok und die Enterprise brauchen nur eine Stunde bis zum klingonischen Hauptplaneten. Und damit es noch ein wenig gemeiner wird: Ab und zu durchfliegt die Enterprise eine Raum-/Zeit-Falte, wobei der Stunde mal eben zirka 7 Minuten abgeknappt werden.

Das Spiel selbst gestaltet sich so: Die Spieler werden durch Pappfigürchen in Form von Besatzungsmitgliedern repräsentiert und sind zu Anfang in ihren Quartieren oder in "Ten-Forward" (Gleichgesinnte wissen, was gemeint ist...).

Kaum ist Kavok an Bord, weiß jeder, was zu tun ist. Für die Spieler bedeutet das, daß jede Spielfigur in ein Feld mit dem Namen "Computer Access" gesetzt wird und von dort aus in die Zentrale gelangen muß, um Kavok vor Ablauf der Zeit zu besiegen.

Das Star-Trek-Spiel hat eine gewisse Ähnlichkeit mit Monopoly – nicht vom Sinn und Ziel her, sondern von der Art, wie es gehandhabt wird. Die Spieler besitzen unterschiedliche Ränge, bekommen einen Papp-Kommunikator, einen Papp-Tricorder und eine Computer-Access-Karte. Dann läuft alles ab wie auf normalen Spielfeldern: Man würfelt und geht die Anzahl der "Augen" auf den Spielfeldern ab. Bloß – die Regeln besagen, daß nur der Zutritt zur Zentrale hat, der auch den entsprechenden Status durch den Computer erhält. Den hat man zu Anfang gar nicht, sondern bekommt ihn erst im Lauf der Zeit. Das Spiel bietet nämlich jede Menge Ereignis-



▲ Alles da, was Trekkies lieben

gin Vera plötzlich etwas herauszog, das ein Bild von einem Klingonen enthielt, gab es kein Halten mehr: GRABSCH!

Wen findet Otto wirklich gut?

Schreiben Sie uns und gewinnen Sie!
(Nur eine Antwort ankreuzen)

- Elefanten namens Otte
- Kinder der Bundesliga
- übereinandergestapelte Stadtmusikanten
- Kiwis aus Neuseeland
- pannenlose Torwarte
- ... oder den Bundesliga Manager Hatrick

Unter den Einsendern
verlosen wir insgesamt
111 „richtige Antworten“:
Den Bundesliga Manager Hatrick

Coupon an:
Software 2000
Stichwort „Hatrick“
Postfach 110
23691 Eutin

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Einsendeschluß ist der 30. Juli 1994

ASM 6/94
y
dib

SOFTWARE 2000

Programmiert auf gute Unterhaltung.

Software 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline (0 52 41) 98 60 10





▲ Neue Karten – immer wieder anderes Spiel

nisse, die eintreten können. Dazu muß man eine der vielen Karten und Kärtchen ziehen, die jeweils unterschiedliche Auswirkungen haben. Hier einige als Beispiel:

- Der Spieler steigt im Rang auf und bekommt Zugang zu wichtigen Stationen.
- Der Spieler erhält eine Waffe.
- Der Spieler kann anderen Mitspielern aus einer Patsche helfen.

Es können aber auch Pannen passieren: Ganz besonders hinterhältig ist zum Beispiel der Einschluß in ein Stasisfeld, aus dem man nur nach einiger Zeit oder durch einen anderen Spieler wieder befreit werden kann. Die Ereignisse können aber auch durch Kavok gesteuert werden: Er taucht nämlich im laufenden Videoband ab und zu auf und versetzt die Spieler nicht nur in Angst und Schrecken, sondern auch in Stasisfelder (werden durch Plexiglasröhren, die man über die Spielfiguren stülpt, angezeigt), oder zu separaten Stationen, die man nur durch Glück wieder verlassen kann.

Das Wichtigste für das Spiel ist der gleichzeitige Ablauf der Video-Kassette. Sie wird zu einem bestimmten Zeitpunkt gestartet. Man darf sie danach erst wieder anhalten, wenn entweder jemand das Spiel gewonnen hat oder die Zeit abgelaufen ist – was sehr schön und drastisch durch eine grafisch edel gemachte Explosion des Lieblingsraumers dargestellt wird.

Gute Idee

Das Star-Trek-Brettspiel hat beim Test drei Fans der Serie begeistern können. Das lag vor allem an den folgenden Punkten:

- Durch die auf weniger als eine Stunde begrenzte Spielzeit baut sich eine Spannung auf, die durch die Eingriffe des Klingonen von der Videoseite her nur verstärkt wird.
- Obwohl das Video immer das gleiche zeigt, gleicht nie ein Spiel dem anderen, weil die Ereignisse durch das Mischen der Karten nicht nur zufällig sind, sondern auch immer wieder andere Auswirkungen haben.
- Hat man ein Spiel nicht geschafft, wird man darüber belehrt, daß "...die Enterprise sich in einer Zeitschleife befindet...", man das Band al-

so an den Anfang zurückspulen muß und das Spiel somit neu beginnen kann.

– Das Spiel lohnt sich so richtig erst ab drei Leuten und kann einen gemütlichen, fernsehlosen Abend (wenn man von der Kassette absieht) nach sich ziehen.

– Das Zubehör, wie die aufklebbaren Kommunikatoren und Tricorder, lassen das Gefühl aufkommen, in einer der Folgen Hauptheld zu sein.

– Das Video ist absolut professionell in Hollywood produziert und anschließend deutsch synchronisiert worden. Beim Drehen hat man die Ate-

liers benutzt, in denen auch die Filme der "Next Generation" entstanden.

So weit die positiven Aspekte, ein paar negative sollen aber auch genannt sein:

- Die Ausstattung besteht hauptsächlich aus Papp-Utensilien. Die sind zwar billig, leider aber so gut wie gar nicht resistent gegen Flüssigkeiten und andere Schmierereien. Das Bierchen am Abend mit gleichzeitigem Chips-Genuß sollte man sich verkneifen; Mineralwasser trocknet fast ohne Flecken, und Knäckebrot hinterläßt absolut keine Spuren – bis auf ein paar Krümel.

– Durch das Video wird die ganze Sache ziemlich hektisch. Die Spieler brauchen schon eine ganze Menge streßfreie Energie. Für Tante Isolde, die bisher nur Halma kannte, ist das Spiel eher nichts.

– Es ist besser, wenn man sich mit Star Trek ein wenig auskennt. Nicht jeder weiß etwas mit den Begriffen "Bij" (wenn ich mich recht entsinne, heißt das auf klingonisch soviel wie "Schicksal", echte Trekkies mögen mich berichtigen), "Holodeck", "Tricorder" oder "Kommunikatoren" anzufangen – zumindest nicht gleich.

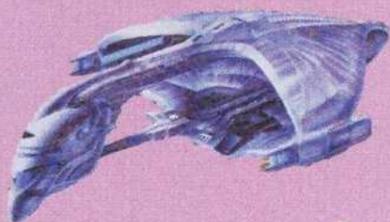
– Die zum Spiel gehörende Wählscheibe mit dem klingonischen Schwert drehte sich so leicht wie ein mittelgroßer Pottwal. Erst das Abschleifen des Plastiks ermöglichte halbwegs gesunde Drehungen. Trotzdem bleibt das Ding dank der ungleichmäßigen Gewichtsverteilung zwischen Klinge und Griff (es handelt sich um ein Plastikteil mit aufzuklebender Folie) nach drei bis sechs mühsamen Runden plötzlich stehen.

Sieht man von den eben genannten kleinen Ärgernissen ab, so ist das Star-Trek-Spiel eines der besten interaktiven Spiele, die ich kenne. Von der Aufmachung her könnte es weitere geben, zu wünschen wäre es allemal. So, nun Schluß, Kavok versucht es wieder. Also, Mr. Data – "Engage..."



Alarmstufe Rot!!!

Sternzeit 07041994, an Bord des Föderationsforschungsschiffs USS ASM. Eintrag ins Logbuch
1. Offizier V. Brinkmann:



A



B



C

Wir befinden uns seit einigen Tagen auf der Suche nach der von Kavok entführten Enterprise. Unsere Sensoren haben im klingonischen Sektor eine große Ansammlung von Raumschiffen registriert, die eindeutig Kampfposition eingenommen haben. Wir müssen den klingonischen Kommandanten dazu bringen, die Enterprise nicht zu zerstören, da es sonst auf der Erde zu einem Aufstand der Star-Trek-Fans kommen würde. Leider ist unser bordeigener Scanner ausgefallen, und wir benötigen Eure Hilfe zur Identifikation des klingonischen Kampfschiffes "Bird of Prey". Wir konnten drei unterschiedliche Typen orten. Helft uns und nenn uns den richtigen Buchstaben. Euer Lohn wird reichlich sein, denn die Firma MB hat uns ein intergalaktisches Bonbon zur Verfügung gestellt:

zehnmal

je ein interaktives Videoaktions-Brettspiel "Raumschiff Enterprise"

Ihr erreicht uns über unsere Außenstation auf der Erde, wenn Ihr eine Postkarte mit der Lösung an folgende Adresse schickt:

Tronic-Verlag, Redaktion ASM
Kennwort: Klingonen
Hessenring 32
37269 Eschwege

Einsendeschluß ist der 31. Mai 1994 (es gilt das Datum des Poststempels). Mitarbeiter von MB und des Tronic-Verlags sowie deren Verwandte dürfen nicht teilnehmen.



CALL AND PLAY

Versandanschrift:
S. Geratz
Papenweg 15
46487 Wesel

Ladenlokale Softwarehouse:
46483 Wesel / Dudelpassage
47533 Kleve / Gasthausstr. 12
47608 Geldern / Innenstadt - Glockengasse 13

Versandtelefon Mo.- Fr. von 10.00 - 18.30 Uhr

Ladenpreise variieren !!!

Fax: 0281 - 23493

0281 - 31641
0281 - 31642



Achtung !!!!
Ab 01.06.94 neue Rufnummern:
Telefon : 02803 - 1359 oder 719
Fax : 02803 - 8161

Titel	Amiga	PC
A - Train	DV 74,95	84,95
Aces of the Deep		x69,95
Aces over Europe	DV	69,95
Airlines	DA	69,95
Alien 3	DA 46,95	
Alienbreed 2	DA 46,95	
Alone in the Dark 2	DV	79,95
Ambermoon	DV 79,95	
Anstoss	DV 62,95	62,95
Apocalypse	DA 49,95	
Archon Ultra	EV	59,95
Archon Ultra	DV	x79,95
Aufschwung Ost	DV 59,95	69,95
Bart versus World	DA 46,95	
Batman returns	DA x59,95	x59,95
Battle Isle 2	DV i.V.	79,95
Beneath Steel Sky	DV 59,95	69,95
Betrayal at Kronend.	DV	69,95
Big Sea	DA 59,95	64,95
Bloodstone	DV	59,95
Bloodnet	DA	89,95
Blue Force	DV	79,95
Body Blows Galac.	DA 49,95	
Booly	DA 49,95	54,95
Brian the Lion	DA 59,95	
Bubba'n Stix	DA 54,95	
Bund.Manag. 2.0	DV 64,95	64,95
Burning Steel	DV	77,95
Burn. Steel Data je	DV	34,95
Burntime	DV 65,95	79,95
Campaign 2	DV 65,95	74,95
Cannon Fodder	DA 49,95	59,95
Caribbean Desast.	DV x69,95	x79,95
Captive 2	DA 59,95	
Carrier at War 2	EV	x79,95
Chaos Engine	DA 49,95	
Chr. Columbus	DV 74,95	79,95
Comanche	DV	82,95
Comanche Data 1 oder 2	DV	49,95
Comb. Air Patrol	DV 59,95	
Conspiracy	DA	x89,95
Cool Spot	DA 54,95	
Cosm.Spacehead	DV 47,95	54,95
Crazy Sport Footb.	DV 52,95	54,95
Cyberpunk	DA 54,95	
Cyber Race	DV x79,95	79,95
Damonsgate	DA	x64,95
Dangerous Street	DA x49,95	x49,95
Dark Sun	DV	79,95
Das Schw. Auge	DV 69,95	74,95
Das Schw.Aug.2	DV i.V.	x79,95
Day of Tentacle	DV	79,95
Deep Core	DA 54,95	
Delta 5	EV	69,95
Delta 5	DV	x79,95
Dennis	DA 49,95	
Der Clou	DV 69,95	x79,95
Der Patrizier	DV 64,95	77,95
Der Planer	DV	77,95
Der Planer Erweiterungs-Diskette	DV	54,95
Der Schatz im - Silbersee	DV x79,95	84,95
Detroit	EV	x79,95
Die Siedler	DV 79,95	x79,95
Discoveries of - the Deep	DA	x59,95
Doom	EV	74,95
Dog Fight	DA 64,95	
Doofus	DA 49,95	
Dracula	DA x59,95	79,95
Dune 2	DV 49,95	59,95
Dungeon Hack	EV	69,95
Dungeon Hack	DV	x79,95
Eishockey Manag.	DV 69,95	74,95
Elder Scrolls	EV	69,95
Elder Scrolls	DV	x79,95
Elfmania	DA x49,95	
Elite 2	DV 52,95	64,95
Empire Deluxe	DV	67,95
Eye of Beholder 2	DV 57,95	69,95
Eye of Beholder 3	DV	79,95

Titel	Amiga	PC
Eye of the Storm	DA	59,95
F 1		i.V. i.V.
F14 Fleet Defender	DA	99,95
Fantasy Empire SSI	EV	67,95
Fantasy Empire SSI	DV	x79,95
Fatal Strokes	DA x69,95	
Flashback	DV 59,95	64,95
Flugsimulator 5.0	DV	120
Forgotten Castles - Awakening	DA	x79,95
Form. One G-Prix	DA 74,95	89,95
Freddy Pharkas	DV	64,95
Fury of t. Furries	DA 52,95	59,95
Gabriel Nights	DV	69,95
Globdule	DA 54,95	
Goal	DV 49,95	59,95
Goblins 3	DV 66,95	79,95
Gunship 2000	DA 64,95	84,95
Hand of Fate	DV	64,95
Harpoon 2	EV	x79,95

Titel	Amiga	PC
Pinball Fantasies	DA 52,95	59,95
Pinball Spec.Edition	DA 60	
Pirates Gold	DV	87,95
Pizza Connection	DV 74,95	79,95
Police Quest 4	DV	69,95
Privateer	DA	84,95
Privateer Operation	DA	37,95
Privateer Speech	DA	37,95
Prince of Persia 2	DA	64,95
Project Terra	DV x59,95	
Protostar	DA	74,95
Puggsy	DA 59,95	
Quest for Glory 4	EV	69,95
Quest for Glory 4	DV	x69,95
Quarter Pole	DV x59,95	x69,95
Railway Challenge	DV	64,95
Rally	EV x59,95	64,95
ReturnMedusaGold	DV x69,95	x79,95
Return of Phantom	DV	x89,95
Return to Zorck	DA	74,95

Titel	Amiga	PC
Ultima 8	DV	84,95
Ultima 8 und Speech	DV	119,95
Victory at Sea	EV	79,95
Wallstreet Manager	DV	74,95
Warlords 2	EV	79,95
When T.World.War	DA 69,95	69,95
Wizn Liz	DA 59,95	
Winter Olympics	DA 59,95	69,95
WWF 2	DA 29,95	29,95
X - Wing	DA	79,95
B - Wing	DA	39,95
X-Wing Upgrade	DV	49,95
Zool 2	DA 49,95	

Sim Earth oder Sim Ant für Amiga oder PC/ DV

39,95

CD-Rom

7th Guest	DA	99,95
Alone in the Dark	DV	99,95

Dauerpreisknüller

Battle-Isle 2 DV 84,95

C.I.T.Y. 2000	EV	79,95
Critical Path	EV	99,95
Comanche incl. der Data 1 und 2 - plus 10 Bonusmission.	DV	89,95
Conspiracy	DV	89,95
Day of Tentacle	DV	89,95
Das schw. Auge 1	DV	69,95
Das schw. Auge 2	DV	i.V.
Goblins 3	DV	89,95
Inca 2	DV	99,95
Iron Helix	DV	79,95
Journemann Projekt	DV	69,95
Jurassic Park	DV	64,95
Labyrinth of Time	EV	69,95
Lands of Lore	DV	84,95
Larry 6	DA	x74,95
Lost in Time	DV	89,95
Mad Dog Mc Cree	EV	84,95
Mega Race	DA	69,95
Might&Magic Triolog.	DV	84,95
Nomad	DA	57,95
Patrizier	DV	89,95
Rebel Assault	EV	84,95
Rebel Assault	DV	x94,95
Return to Zorck	DA	79,95
Rise of the Robots		i.V.
Sam & Max	DV	x89,95
Sam & Max	EV	89,95

Strike Commander incl. - Operation u. Spech

T. F. X.	DV	84,95
Tie Fighter	EV	x84,95
Tornado u. Mission	DA	99,95

Ultima 8 mit Speech DV 114,95

Zeppelin DV x89,95
weitere CD Rom Titel vorrätig !!!!

Amiga Laufwerk 3,5" extern	119,95
Amiga/Atari Mouse	29,95
512KB RAM-Card	49,95

Gravis Game Pad Amiga	39,95
Gravis Game Pad PC	45,95
Gravis Joystick Amiga	49,95
Gravis Joystick Analog PC	69,95
Gravis Joystick Pro Anal. PC	77,95

CREATIVE LABS

SOUNDBLASTER PRO 3.0

STERO

Versand erfolgt selbstverständlich OHNE AUFPREIS im SICHERHEITSKARTON. Dies ist nur ein Auszug aus unserer Versandliste. Diese kann KOSTENLOS angefordert werden.

Unsere Knaller bis 03.06.94
PC Police Quest 4 DV 59,95
PC Larry 6 DV 59,95
Amiga Bubba'n Stix DA 49,95
Amiga Der Clou DV 59,95

Hattrick	DV 66,95	79,95
Heimdal 2		i.V. i.V.
Hired Guns	DA 59,95	79,95
Incredible Toons	DV	69,95
Indiana Jones 4	DV 49,95	49,95
Inca 1	DV	84,95
Inca 2	DV	84,95
Indy Car Racing	DA	77,95
In Extremitis	DV	x69,95
Innoc. until Caught	DA x67,95	79,95
Jurassic Park	DV 49,95	59,95
K 240	DA x54,95	
Kings Table	DA x59,95	x59,95
Kings Quest 6	DV x59,95	74,95
Lands of Lore	DV	59,95
Larry 6	DV	69,95
Legacy of Sorasil	DA 49,95	
Leg.of Kyrandia 2	DV	64,95
Links 386 Pro	DA	89,95
Links Course je		39,95
Lollypop	DA x59,95	x72,95
Lost in Time	DV	79,95
Lothar Mathäus	DA 59,95	x64,95
Lotus Compilation - beinhaltet Teil 1-3	DA 54,95	
Mad News	DV x67,95	x79,95
Maelstrom	DV x69,95	79,95
Magic of Endoria	DV	i.V. i.V.
Master of Orion	DA	89,95
MegaRace	DA	x79,95
Micro Maschines	DA 47,95	
Missiles over Xerion	DA 49,95	
Monkey Island 2	DV 49,95	49,95
Morph	DA 47,95	
Mortal Combat	DA 49,95	49,95
Mr. Nutz	DA 49,95	
NFL Football 94	DA	79,95
NHL Hockey	DA	79,95
Nomad	DA	54,95
One Step Beyond	DA 40	39,95
Oscar	DA 45	49,95
Outpost		i.V.
Overdrive	DA x49,95	x57,95
Pacific Strike	DA	84,95
Pacific Str. Speech	DA	34,95
Perihelion	DA x64,95	
Reunion		i.V. i.V.
Rüsselsheim		x69,95
Sam & Max	DV	84,95
Second Samurai	DA 59,95	
Seek and Destroy	DA 37,95	
Sens. Soccer 92/93	DV 49,95	54,95
Seven Cieties Gold	EV	64,95
Shadow Caster	DA	79,95
Silver Ball	DA	49,95
Sim City 2000	DV	79,95
Sim Farm	DV	74,95
Simon t.Sorcerer	DV 69,95	84,95
Skidmarks	DA 49,95	
Soccer Kid	DA 49,95	
Software Manager	DV 69,95	69,95
Space Legends	DA 64,95	69,95
Spelunx	EV	x69,95
SSN-21 Seawolf	DA	x79,95
Star Trek 2 Jud.Rit.	DA	74,95
Star Trek 2 Jud.Rites	DV	x74,95
Starlord	DA	89,95
Stone Keep	DA	i.V.
Streetfighter 2	DA 39,95	
Strike Commander	DA	79,95
Strike Com.Operat.	DA	37,95
Strike Com. Speech	DA	37,95
Stronghold	DV	79,95
S. U. B.	DV 59,95	69,95
Subwar 2050	DV	89,95
Surf Ninja	DA 54,95	59,95
Superfrog	DA 49,95	x59,95
Syndicate	DV 59,95	74,95
Syndicate Data	DV	i.V. 36,95
System Shock	DV	x89,95
T.F.X.	DV	79,95
Terminator Rampage	DA	67,95
Tie Fighter - fliege die andere Seite der Macht. Voll deutsch.		x89,95
The Cartoons	DA x49,95	x59,95
Tornado	DA 59,95	69,95
Tornado Mission 1	DA	39,95
Traps'n Treasures	DV 59,95	
Turrican 2	DA	x67,95
Turrican 3	EV 47,95	
U.F.O.	DV	99,95

Innland ab 250,-DM Portofrei / Vorkasse 5,50 DM / Nachnahme 9,90 DM(Zustellgebühr incl.) zuzügl. 3,00 DM Zahlkartengebühr
Abkürzungen: DV = Spiel und Anleitung deutsch / DA = Anleitung deutsch / EV = Englische Version
X = Spiel bei Redaktionsschluss noch nicht am Markt / i.V. = Spiel ist in Vorbereitung Irrtümer vorbehalten



Magic of Endoria



Kauddelig,

knifflig,

köstlich!

MAGIC OF ENDORIA

PC (386DX, 2 MB RAM, XMS oder EMS, 15 MB Plattenplatz, Maus, unterst. AdLib, Sound-Blaster), **119,95 DM**, Hersteller: **Sunflowers**, 63179 Obertshausen, Muster von: **Bomico**.

Zwei Zauberer wollen hoch hinaus – göttliche Macht, nichts Geringeres schwebt ihnen als Krönung ihrer Laufbahn vor. Doch wo findet man so etwas schon, und dann auch noch zu erschwinglichen Preisen? Aaaaber, da gibt es ja diese ehemalige Stadt Amran auf der Insel Endoria, die Anno dunnemals durch einen Vulkanausbruch völlig zugemüllt worden ist. Im Inneren des großen Schuttberges liegen ein paar Räume, denen weder glühende Lava noch deutsche Touristen etwas anhaben konnten: Tempelchen, deren jeder ein Bruchstück der Seele des gewesenen Inselgottes enthält. Wer all diese Räume besetzen kann und so ganz nebenbei ein paar entscheidende Wissensgebiete erforscht hat, bekommt Zutritt zum Mittelpunkt der verschütteten Stadt, dem Schrein, in dem der "Körper" des besagten Gottwesens frischgehalten wird. Und dort verwandelt sich der erfolgreiche Zauberer (so wie alle Erfolgreichen es früher oder später tun oder zumindest zu tun glauben) – selbst in einen Gott.

Wettstreit unterm Berg

Ich sprach von *zwei* Zauberern. Nun ja, frei nach dem Highlander-Bekenntnis "Es kann nur Kleinholz geben" hat der Götterehrgeiz natürlich nichts mit friedlichem Streben zu tun. Vielmehr versuchen beide Kandidaten, sich gegenseitig das Leben so schwer wie möglich zu machen. Schließlich muß einer allein am Schluß die begehrten Kristallräume besetzt halten. Und die Fortbewegung unterm Berg ist auch nicht gerade die bequemste: Damit sich überhaupt irgendwer bewegen kann, muß man sich von Zwergen Stollen bauen lassen. Auch auf andere Dienstleistungen sind

Viele, viele Spielprogramme hat es gegeben, die von uns das Etikett "Tolle Story drumrum, ödes Gameplay drinnen" bekommen haben. Ganz, ganz selten trifft man mal auf ein Spiel, bei dem es fast umgekehrt ist: Die Spielidee und das Gameplay sind so oberhypermegawahnsinnsenorm und originell, da stört jede hochgestochene drumherumgesponnene Geschichte eigentlich bloß. "Magic of Endoria" ist so ein seltener Fall, bei dem mir der Megahit-Stern wie von selbst ins Manuskript geflutscht ist. Guckt Euch bloß mal die Bilder an, dann ahnt Ihr vielleicht schon, warum.

die Zauberer angewiesen: Forscherwesen sind nötig, um Bergwerkstechnologie, Waffen und ausgeklügelte neue Kampfmonster zu entwickeln. Prügelfähige Urks fungieren als Söldner. Vierarmige Handwerkerkobelde richten als Tischler Arbeitsräume ein, stellen als Schmiede Waffen her oder halten als Mechaniker die Erzförderung am Laufen. Sackförmige Transporterwesen (Ihr kriegt Euch garantiert auch nicht mehr ein, wenn Ihr *die* animiert seht!) schaffen Material hin und her.

Bloß nicht den Überblick verlieren!

Klar, daß auch Märchenwesen nicht für ein Dankeschön und ein schlabberiges Zaubererküßchen schufteten. Sie wollen vielmehr Gold sehen, und das läßt man in Minen fördern. Verschiedene Erze

werden zu einem Raum geschafft, den ein Handwerker vorher als Schmiede eingerichtet und in den man einen Schmied gesetzt hat, der dann Waffen herstellt, die seinem Erfahrungslevel entsprechen, sofern bereits ein Forscherwesen hinreichend über diese Waffen nachgegrübelt hat... – Wenn Ihr jetzt meint, die Zusammenhänge wären ein bißchen schwer zu verstehen, geht es Euch so wie mir, als man mir zum ersten



▲ **Forscherverwesen sind eigentlich bewegliche Gehirne mit Mützchen – die brauchen sie, um sich ihre Synapsen nicht zu erkälten...**



▲ **Forscherverwesen können über verschiedene Themen nachgrübeln: (von links nach rechts) Bergbau, Waffentechnik, Bautechnik, Fallen, Zaubersprüche und Energiewesen**

Review

REVIEW



Mal die Regeln erklärte. Die Leute bei *Sunflowers*, die das Spiel herausbringen, reagierten auf mein anfangs etwas ratloses Gesicht mit der Beteuerung: "Nach ein paar Stunden Spiel hat man das alles drin und beherrscht sämtliche Zusammenhänge wie im Schlaf". Inzwischen habe ich meine ersten paarund-

bildschirm einen Auftrag oder auch gleich eine Kette von mehreren Aufträgen. Dann legt der entsprechende knuddelige Gnom auf dem Spielfeld los und tut Schrittchen für Schrittchen das, was ihm befohlen wurde – das Ganze so herzallerliebste animiert, daß es mich an die legendären Mikro-Animationen in



▲ **Ohne die sackförmigen Transporterwesen (Levels 1 bis 5) geht es nicht: Gold und Erze wollen transportiert werden, auch die Wissenskugel braucht spätestens am Schluß des Spiels Tapetenwechsel**

zwanzig Stunden Magic of Endoria hinter mir und kann nur sagen: Sie haben tatsächlich recht. Das erste

"M.U.L.E." erinnert hat. Alles läuft in Echtzeit parallel ab: Während die erste Figur also am Ackern ist, gibst



▲ **Der Handwerkergnom: Er läßt sich entweder als Tischler, Schmied oder Mechaniker anwerben**



▲ **Buntes Treiben auf dem Spielfeld: Durch Klicken mit der rechten Maustaste scrollt das Feld in alle Richtungen**

Spiel vergeigt man vielleicht, weil man zwischendurch noch immer wieder in die (ausgezeichnete) Anleitung gucken muß. Beim zweiten

Du bereits einer anderen einen Auftrag – und so weiter. Jeder der beiden Kontrahenten im Spiel kann bis zu 70 Figuren gleichzeitig kontrollie-



▲ **Zwerge der Levels 1 bis 5: Solange ein Zwerg in einer Mine Erz abbaut, wächst sein Erfahrungswert nicht. Es empfiehlt sich daher, die Minenzwerge hin und wieder auszutauschen**

Spiel gibt man den Zwergen, Handwerkern, Transporteuren und spitzbemühten Forscherwesen die Anweisungen schon aus dem Effeff. Die gesamte Spielsteuerung geschieht per Mausklick mit Hilfe vieler Piktogramme. Wenn man die Bedeutung dieser Sinnbildchen dauerhaft geschnallt hat, beherrscht man das Spiel auch schon fast. Du wählst eine Figur an, gibst ihr im Befehls-

ren. Insgesamt bis zu 140 Leutchen wuseln, hüpfen, buddeln, kriechen, schleimen, blinzeln also im Extremfall gleichzeitig auf dem Spielfeld herum. Das ist schon eine Herausforderung für den Rechner; die Angaben im Produktkasten sind denn auch als absolute Mindestvoraussetzung zu verstehen. Das Programm als solches füllt bereits 1,5 MByte an Speicher. 386er gehen bei fortge-

FUNNY-SOFTWARE

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr
Preisänderungen vorbehalten
Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 10,90 DM
Einzuschlag 7,00 DM • Ausland: Nur Scheck, Vorauskasse + 21,00 DM
Ab 250,- DM Bestellwert versandkostenfrei
Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit
Inh.: Oliver Heck

EntertainmentCenter für Computer-Software und Videospiele
Ladengeschäft + Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99
70469 Stuttgart/Feuerbach

Telefax: 0711/8179995
0711/8568534 - 850325

FUNNY? Find' ich gut!	70469 Stuttgart Stuttgarter Str. 99 Tel.: 0711/8568534	73430 Aalen Storchenstr. 5b Tel.: 07361/680663
34117 Kassel Werner Hilpert Str. 22 Tel.: 0561/711389	07546 Gera Laasener Str. 29 Tel.: 0365/200610	NEU!NEU!NEU! Seit 1.10.93 70178 Stuttgart Paulinenstr. 50
30159 Hannover Georgswall 3 Tel.: 0511/321796	79098 Freiburg Schreiberstr. 18 Tel.: 0761/382590	Einigkeit und Recht auf Freizeit!

FUNNY SOFTWARE TOPTEN ©

1. **Ultima VIII**
2. **Battle Isle II**
3. **Arena – Elder Scrolls**
4. **Gabriel Knight**
5. **Das Schwarze Auge II**
6. **Pacific Strike**
7. **U.F.O.**
8. **Sim City 2000**
9. **Pizza Connection**
10. **Beneath a steel Sky**

Rufen Sie doch einfach mal an oder kommen Sie in eines unserer Ladengeschäfte.

ACHTUNG! ACHTUNG!
NEUERÖFFNUNG
STUTT GART LADEN 2!
SEIT 1.10.93
STUTT GART
STADTMITTE
PAULINENSTR. 50
70178 STUTT GART

Bestellservice:

Niedersachsen: Hannover 10-18.30 0511/321796	Hessen: Kassel 10-18.30 0561/711389
B.-Württemberg: Freiburg 10-18.30 Uhr 0761/382590	B.-Württemberg: Stuttgart 10-18.30 Uhr 0711/8568534

Die Preise der mit „a.A.“ gekennzeichneten Titel lagen bei Drucklegung noch nicht vor.

Programm	Amiga	IBM	Programm	Amiga	IBM
Aces of Europe	-	98,95	Perihelion	69,25	-
Aces of the Deep	-	a.A.	Pizza Connection	89,95	98,95
Alone in the Dark II	-	98,95	Police Quest IV	-	83,65
Anstoß	75,55	75,55	Privateer	-	98,95
Ambermoon	89,95	98,95	Privateer Datadisk 1	-	44,95
Archon Ultra	-	89,95	Privateer Speech	-	42,95
Arena – Elder Scrolls	-	98,25	Rise of the Robots	a.A.	a.A.
Battle Isle II	89,95	89,95	Rüsselsheim (Detroit)	-	75,55
Beneath a steel Sky	69,25	83,65	Sam and Max	-	98,95
Big Sea	69,25	75,55	Silver Ball	-	69,25
Bloodnet	-	105,25	Sim City 2000	-	89,95
Burning Steel II	-	89,95	Sim City 2000 Data	-	a.A.
			Simon the Sorcerer	75,55	98,95
			Software Manager	75,55	89,95
			SSN-21 Seawolf	-	89,95
			Starlord	-	105,25
			Star Trek – Judgement Rites	-	89,55
			Star Trek – The Next Generation	-	a.A.
			Stone Keep	a.A.	a.A.
			S.U.B.	62,95	75,55
			Subwar 2050	-	105,25
			Syndicate	69,95	89,95
			Syndicate Datadisk	53,95	53,95
			TFX	-	98,95
			Turrican III	69,95	-
			U.F.O.	-	105,25
			Ultima VIII	-	98,95

07546 Gera
Laasener Str. 29
Tel.: 0365/200610

34117 Kassel
Werner Hilpert Str. 22
Tel.: 0561/711389

Ultima VIII Speech	-	44,95
Under a Killing Moon	-	a.A.
Victory at Sea	-	89,95
Zeppelin Giants of the Sky	75,55	89,95
Zool II	62,95	-

CD-ROM

Battle Isle II	89,95
Beneath a steel sky	116,05
Burning Steel II	83,65
Comanche	110,65
Der Clou	89,95
Der Planer	98,95
Dragonsphere	98,25
Empire Deluxe deutsch	89,95
Gabriel Knight	98,25
Lands of Lore deutsch	105,25
Larry 6	89,95
Lilil Devil	89,95
Maniac Mansion II dt.	105,25
Megarace	89,95
Rebell Assault	98,95
Super Strike Commander	98,95
Syndicate Plus	110,65
TFX	105,25
Tie Fighter	98,25
Ultima VIII	125,95
Who shot Johnny Rock?	105,25

Laufwerke für Amiga DM 129,-
Speichererweiterung Amiga 500 auf 1MB DM 69,-

Alle Preise sind Versandpreise. Ladenpreise bitte erfragen.

SUPERAUSSWAHL • TEUFELISCHE PREISE
AKTUELLE NEUERSCHINUNGEN
und wie immer: Topservice mit der gewohnten, unverbindlichen Beratung



▲ Immer wenn ein Forscher in einem Wissensgebiet einen neuen Level erreicht hat, verkündet er dies freudestrahlend

schrittenem Spiel spürbar in die Knie. Obgleich sich die Animationen abschalten lassen (was den Rechner entlastet, aber auch weniger Spaß bringt), kommt doch beim Spieler hier und da ein bißchen Ungeduld auf: etwa dann, wenn selbst auf einem schnellen Rechner zwischen dem Anklicken des Befehls-Icons und der Reaktion auf den Klick mal etliche Sekunden vergehen. Kämpfe spielen



▲ Eine Kampf-szene: Wenn eine Figur eins auf die Mütze kriegt, gibt es einen dezenten Blitz

eine große Rolle bei "Magic of Endoria". Man führt entweder Urc-Söldner oder eigens zu diesem Zweck erforschte, aus umgewandeltem Gold in einem Energiebrunnen hergestellte Kunst-Monster gegen die Figuren des Rivalen ins

Feld. Wie die vielen, vielen Zweikämpfe im Spiel jeweils ausgehen, entscheidet der Rechner von Fall zu Fall aufgrund der Angriffs-, Verteidigungs- und Waffenwerte der beteiligten Figuren zusammen mit dem Einsatz eventuell erforschter Zaubersprüche unter Mitwirkung eines gewissen Zufallsfaktors. Es ist dem Spieler nicht möglich, in einen laufenden Kampf direkt "von Hand" einzugreifen. Figuren, die einen Kampf angeschlagen überlebt haben, können ihr Lebenskraft-Konto in einem Energiebrunnen wieder auffrischen. Gerade bei diesen Dingen merkt man, daß man es bei den "Endoria"-Designern offensichtlich mit passionierten Rollenspielern zu tun hat, die mit Kampfwürfeln und Werteblocken auf Du sind.

Monster im Netzwerk!

Das Strategie-Erlebnis mit dem würzigen Schuß Rollenspiel-Spannung läßt sich gegen den Rechner ausfechten – je mehr Prozessorpower der hat, desto stärker spielt er. Den Grad der Herausforderung kann man allerdings auch einstellen.

Noch viel mehr Spaß macht die Sache gegen einen menschlichen Gegner. Voraussetzung dafür: ein zweiter Rechner, der mit dem ersten über ein Nullmodemkabel oder per Netzwerk ver-



▲ Fröhlich pfeifend geht der kleine Transporteur seinem Job nach

Netzwerke durch heiße "Endoria"-Gefechte blockiert werden! – Um mich nun endlich kurz- und diese Review zusammenzufassen: Das Spiel ragt gerade durch seine Kombination von Elementen verschiedener Genres zusammen mit der einfach genialen Grafik aus der Masse der Spielprogramme weit her-

bunden ist. Fürs Spiel im Netz ist jedes Server- oder Peer-to-Peer-System geeignet, bei dem die Arbeitsrechner vollen DOS-Zugriff haben. Es muß nur den beiden Spielern den gemeinsamen Zugriff auf ein Festplattenlaufwerk erlauben – hier kommen von Novell bis OS/2 LAN Manager alle gängigen Netzkonzepte in Betracht. Die Spieldesigner haben "Endoria" innerhalb eines UNIX-Netzwerks entwickelt; da lag der Gedanke (glücklicherweise!) nahe, das Spiel netzwerktauglich zu machen. Ich sehe in naher Zukunft viele, viele Firmen, deren PC-

aus. Man braucht Geduld, um es zu spielen: Etwa zehn Stunden sind bis zum siegreichen Abschluß einer Partie nötig, wenn sich nicht einer der Kontrahenten extrem dämlich anstellt. Der Spielspaß ist aber speziell bei einer Netzpartie kolossal. Im Vergleich zum Übrigen hätte man dem Sound meiner Mei-



▲ Immer wenn ein Zwerg buddelt, entsteht eine kleine "Baustelle"



▲ Urcs sind Söldner, die durch untätiges Herumstehen an Erfahrung und Kampfkraft gewinnen – nein, jetzt kommt KEIN Beamten-Witz!

Monster-Schönheitskonkurrenz

Rasse:	Kriecher	Schleimer	Geher	Hüpfier	Flieger	Nebler
Level:						
1						
2						
3						
4						
5/6						

In dieser kleinen Galerie findet Ihr alle Rassen und sämtliche Levels der Wesen, die sich erst ergrübeln und dann im Energiebrunnen mit Hilfe von Gold "herstellen" lassen



▲ Wenn man eine Figur anwählt, erscheint ein Menübildschirm. Das große Bild darauf ist voll animiert und verführt regelmäßig zu glucksender Heiterkeit

nung nach etwas mehr Mühe widmen können. Es gibt eine abschaltbare Ad-Lib-Musikuntermalung, die das ganze Spiel über einheitlich, wenn auch recht hübsch und keineswegs aufdringlich vor sich hin dudelt. Ein MIDI-Support fehlt leider ebenso wie jede Art von Geräuschen. Ich vermisse in der Schmiede ein bißchen das Zischen von Dampf, und auch am Energiebrunnen würden sich ein paar Sphärenklänge gut machen. Hier hätte man sich beispielsweise bei den sah-

nemäßigen Digi-Effekten des Game-tek-Strategiespiels "Nomad" Anregungen holen können. "Magic of Endoria" könnte durchaus ein würdiges "Highlight des Monats" abgeben. Im direkten Zweikampf mit "Ultima VIII – Pagan" hat es diesmal gegenüber Origins Star-Rollenspiel leider den Kürzeren gezogen – aber nur ganz, ganz knapp.



► **Lohn der Mühe: Nach gewonnenem Spiel bedanken sich die Beschäftigten artig beim siegreichen Zauberer**



SUNFLOWERS

Nobel der Eingang, nüchtern und großzügig die Räumlichkeiten: Das Team von Sunflowers residiert im ersten Stock eines neugebauten Gewerbezentrums (fast möchte man sagen "Gewerbeschloßchens") in Obertshausen, unweit der Lederstadt Offenbach. 1993 gegründet, hat die Firma bereits zwei vielbeachtete Management-Simulationen auf den Markt gebracht: **Aufschwung Ost** und **Railway Challenge**. Ein gaggeladenes Strategie-Adventure namens **Chartbreaker** steht kurz vor der Vollendung. Man entwickelt in Obertshausen nicht in erster Linie selbst, sondern arbeitet mit Entwicklungsteams überall im Lande zusammen. Die Projekte, die das Sunflowers-Team unter seine Fittiche nimmt, werden



▲ **Gruppenbild mit Dame: (v. l. n. r.): Rüdiger Rinscheidt von der GDG, Anja Melzer von Bomico, Jürgen Kiel, Arne Peters und Lothar Mahler von Sunflowers**

dann hier veredelt, begleitet, getestet, immer wieder verbessert und "marktfein" gemacht. **Magic of Endoria** entstammt der erfahrenen Softwareküche der im Ruhrgebiet ansässigen *German Design Group* unter Rüdiger Rinscheidt (Kenner erinnern sich vielleicht noch an **Conquistador** aus dem Jahr 1991 und **Erben des Throns** von 1992). Die Idee zum Spiel entstand im Herbst 1992 aus der scherzhaften Frage, wo eigentlich all die Gänge und Stollen in den vielen "Dungeons..."-Rollenspielen herkämen, wer sie wohl angelegt haben mochte und warum eigentlich. Im Januar 1993 gingen dann die Entwicklungsarbeiten los. Andreas Adamek von der GDG dachte sich die phantastischen Wesen für "Endoria" aus und erfüllte sie mit Leben der putzigsten Art.



▲ **Die oberste "Sonnenblume": Ralph Becker hat mit "Endoria" Grund zur Freude**

Die Firma Sunflowers übernahm dann die Projektleitung und das Testing, kümmerte sich um die produktionstechnische Seite und steuerte noch den einen oder anderen Verbesserungsvorschlag bei. So war zum Beispiel die ursprüngliche "Belohnungssequenz" bei gewonnenem Spiel ausschließlich an das Heroisch-Bombastische der Drumherum-Story angelehnt und ließ die heitere Knudeligkeit, die das ganze übrige Spiel durchzieht, vermissen. Die Sequenz, die jetzt zum endgültigen Spiel gehört, ist hingegen echt niedlich anzusehen, vereint nochmal all die ulkigen Rassen, die im Spiel auftauchen, und erinnert mit ihrer Huldigung für den Spieler ein bißchen an den Abspann der unsterblichen 8-Bit-Version von

Kaiser. Wie bei allen anderen Sunflowers-Produkten läuft auch bei **Magic of Endoria** der Vertrieb exklusiv über den großen deutschen Spieledistributor Bomico. Die Auslieferung des Spiels beginnt in diesen Tagen.



Urteil: 11

SEHR GUT

Grafik:	12
Sound:	9
Ablauf:	10
Humor:	10
Idee:	12

Vorsicht: Das Ding kann schnell süchtig machen!

Ein paar kleine Tips für hoffnungsvolle Zauberer

- Schon beim Anlegen der ersten Räume lassen sich Risiken vermeiden: Wer Räume und Gänge direkt am Spielfeldrand baut, kann in jedem Fall schon mal Angriffe von einer Seite ausschließen.
- Türen bieten eine weitaus bessere Sicherung als Fallen: Zum Abbauen einer Tür ist immer ein Zwerg mit mindestens dem Erfahrungslevel erforderlich, der dem Technologielevel der Tür entspricht. Ein solcher gegnerischer Zwerg kann aber durch die betreffende Tür hindurch ohne jede Gefahr angegriffen und ausgeschaltet werden, selbst wenn sich Kampfwesen des Gegners zum Schutz hinter ihm befinden – für die Dauer des Türabbaus dürfen diese nämlich die "Baustelle" nicht betreten. Auch wenn es dem Gegner gelingt, Türen abzubauen, so hält dies doch seine Figuren eine hübsche Zeit lang auf.
- Forscher haben die Angewohnheit, ein zugewiesenes Wissensgebiet bis zum Erbrechen durchzugrübeln, auch wenn sie längst den höchstmöglichen Level erforscht haben. Es erfolgt keinerlei Meldung. Man sollte also darauf achten, ihnen rechtzeitig ein neues Forschungsthema zuzuweisen. Die höchsten möglichen Level für die verschiedenen Wissensgebiete stehen im Programmhandbuch.
- Um einen Kristallraum als erobert zu markieren, braucht man nicht den teuersten und bestbewaffneten Urc dort zu postieren. Hat ein Zwerg den Raum hinreichend mit Türen gesichert, genügt es, ein ganz billiges Energiewesen (etwa einen Level-1-Kriecher) oder, falls vorhanden, einen noch ganz schwachen Urc dort zu stationieren. Hat er durch Herumstehen einen genügend hohen Erfahrungslevel erreicht, ist es sinnvoller, ihn für Kampfeinsätze zu verwenden und im Kristallraum durch eine schwächere Figur ablösen zu lassen.

- Es rechnet sich nicht, schwache Energiewesen zu produzieren und in Kampfeinsätze zu führen. Sie stellen dort nur nutzloses und viel zu teures Kanonennahrung dar. Bei Kämpfen machen Energiewesen erst ab einem Level-2-Hüpfchen mit Zauberspruch wirklich Sinn. Es lohnt sich, darauf zu sparen.
- Die Anleitung zum Spiel empfiehlt, Urce auf Patrouille zu schicken, also im Befehlsmodus eine Wegschleife zu programmieren. Besser ist es, diese Kampfwesen einfach irgendwo hinzustellen, denn nur so wächst ihr Erfahrungswert automatisch. Wirbt man einen Urc an, so entsteht er irgendwo im Wissensraum. Wenn man sein Eigenschaftsprofil auf "Angriff" gesetzt hat und ihn einfach unbehelligt stehen läßt, bildet er eine wirksame Bewachung für den Wissensraum und steigt mit der Zeit automatisch im Erfahrungslevel.
- Mehr als einen Energiebrunnen braucht man nicht, um das Spiel zu gewinnen. Auch wenn es dem Computer als Gegner Spaß zu machen scheint, Dutzende davon anzulegen – es ist viel ökonomischer, bloß einen zu bauen, und zwar möglichst in die Nähe des Wissensraumes. Durch ein paar lässig hingestellte Urce läßt er sich dann leicht mitbewachen. Auf je mehr Energiebrunnen ein Spieler seine Goldtransporte verteilt, desto niedriger ist logischerweise das Energiekonto in jedem einzelnen Brunnen.
- Sollte ein eigener Energiebrunnen angegriffen werden, empfiehlt es sich, die Kampfhandlungen möglichst schnell in einen Nachbarraum oder -gang zu verlegen. Ein Energiebrunnen kann nämlich nur durch gezielte Zwergenarbeit oder durch aktive Kämpfe zerstört werden, nicht durch gegnerische Kampfwesen allein.

- Will man dem Gegner besonders übel mitspielen, zerstört man durch ein paar Kämpfchen seinen Wissensraum, ohne die darin enthaltene Wissenskugel kaputtzumachen. Der Gegner kann nun keine neuen Wesen anwerben; da aber die Wissenskugel selbst noch intakt ist, kann auch kein Tischler den Raum wieder restaurieren. Man muß nur verhindern, daß ein gegnerisches Transporterwesen die Kugel abholt und in einen intakten Wissensraum verfrachtet.
- Wenn ein Wesen in akuter Gefahr oder sehr stark geschwächt ist, sollte man nicht lange im Befehlsbildschirm herumfuhrwerken, um es in Sicherheit zu bringen, sondern es einfach sofort entlassen. Man kann es anschließend gleich wieder anwerben; es erscheint dann im eigenen Wissensraum mit allen Eigenschaften, die es vorher gehabt hat. Wenn man den Energiebrunnen gleich neben den Wissensraum baut, ist dies auch die schnellste Methode, um abgekämpfte Urce wiederherzustellen – sie brauchen dann ja nur ein paar Schritte, bis sie ihre Lebenskraft wieder aufladen können.
- Das obere Stockwerk ist insgesamt sicherer als das untere. Wird ein Gang oder Raum von unten angegraben, läßt sich das Loch mit einer Bodenplatte leicht dichtmachen. Kriegt man dagegen im unteren Stockwerk ungebetenen Besuch von oben, so läßt sich ein solcher Zugang nicht wieder schließen, ohne daß sich ein Zwerg dazu erst selbst nach oben in den feindlichen Stollen bemüht (und sich dort größter Gefahr aussetzt). Allein aus diesem Grund empfiehlt es sich, Forschungsräume in der oberen Etage einzurichten.
- Wenn man das Spiel mit dem Parameter L startet ("Start L"), werden bei jeder Figur die Lebenskraftpunkte angezeigt.



F-14 FLEET DEFENDER

PC (386/33, VGA, 4 MB RAM), ca. 120 DM, Hersteller: Microprose, England, Muster von: Microprose Deutschland.

Was waren das noch für Zeiten, als man mit der F-15 im Golfkrieg mitmischen konnte! Derzeit gehörte F-15 III mit Sicherheit zu den besten Flugis am Markt. Doch seitdem (Test in ASM 2/93) ist eine Menge passiert. Strike Commander, TFX, Aces over Europe und Konsorten zeigten neue Wege. Jetzt kommt F-14 Fleet Defendervon Microprose.

Die hochgesteckten Erwartungen werden gleich nach der Installation gebremst. Nur in Sachen Grafik und Sound hat sich ein bißchen was getan. Bei den Grundbedürfnissen eines Flugifreaks bleibt die Firma auf dem Boden der Tatsachen. Einen Missionbuilder sucht man vergebens. Lediglich Einzelmissionen in drei Szenarien (Nordkap, Mittelmeer und Ozeanien) oder die komplette Campaign stehen zur Auswahl. Auch bei der Wahl des Schwierigkeitsgrads habe ich nur Standards gefunden.

Zum Spiel: Nach der Missionswahl dürfen sich Spieler eine von einem guten halben Dutzend Standardbewaffnungen aussuchen, bevor sie mit ihrer Maschine auf das Katapult des Trägers geschoben werden. Nachbrenner rein, und ab geht die Luzie. Die ersten "Bandits" sind schnell ausgemacht. Also 'ne Sidewinder in den Stahlwanst des Gegners oder doch besser aus sicherer Entfernung eine Phoenix losschicken – reine Geschmackssache.

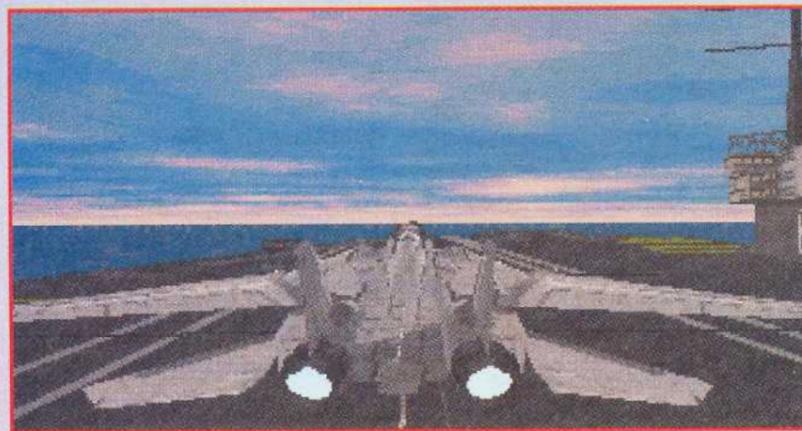
Groß ist die Auswahl an Waffen aber nicht. Drei verschiedene Air-to-Air-Missiles und die Bordkanone stehen zur Verfügung. Was, wie, keine Bodentargets? Nein! Nur Luft zu Luft, schließlich heißt das Spiel "Fleet Defender" und nicht "Earth Defender".

Gewohnt komplex ist die Steuerung. Für jeden Pieps, den man lassen will, gibt's eine Taste. Neu für Microprose dürfte die frei wählbare Sicht sein, die ähnlich wie bei Strike Commander einen fließenden Rundumblick erlaubt. Jedoch ist die Lösung, alles auf die Tastatur zu legen, für meine Verhältnisse zu kompliziert; im Dogfight darauf zurückzugreifen, gelingt mir kaum. Eine Modemfunktion, wie zum Beispiel bei

Und wieder hat sich MICROPROSE einen Jet zum Simulieren vorgenommen. Irgendwelche Ähnlichkeiten mit F-15 III sind nicht zufällig.



Fasten Seatbelt



F-15 III, fehlt gänzlich. Die Grafik jedoch hat sich vor allem beim Flieger selbst und bei Explosionen merklich verbessert. Bitmap heißt hier das Zauber-

▲ Außenansichten dürfen bei keinem Flugi fehlen



► Sicher auf der Nimitz gelandet

◀ Nachbrenner rein, und los geht die "Bandit"-Hatz
Rumms: Mit schönen Bitmaps werden die bösen Buben zerlegt

wort. Der Erdboden mußte eine Texturmapping-Tortur über sich ergehen lassen. Soundtechnisch ließ man sich auf dezente Sprachausgabe ein, ansonsten bleibt alles beim alten.

Mir persönlich gefällt F-15 III um Längen besser. Nicht zuletzt, weil man über Bodenziele herfallen kann – eine Option, die bei F-14 leider gestrichen wurde. Für die Dogfighter unter Euch könnte es trotzdem ein Leckerbissen sein. Schließlich gibt's nämlich für alle Käufer auf Wunsch noch ein Kampagnenbuch und eine Zusatzdisk, und das ist auch nicht schlecht.



Urteil: 9 **GUT**

	Grafik:	10
	Sound:	8
	Ablauf:	9
	Realitätsnähe:	9
	Steuerung:	8

Keine Bodenziele, nur Luftkämpfe; nach F-15 III hätte ein wenig mehr drin sein können



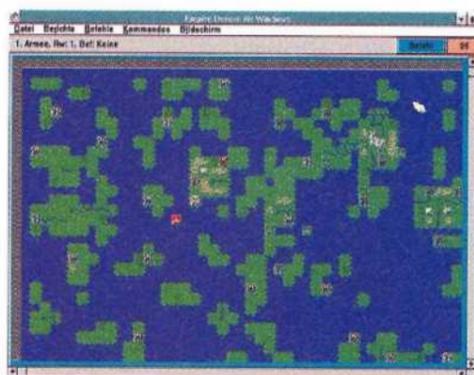
Einer der "Väter" des Strategiespiels kehrt mit Elan zurück auf die Monitore: Empire. In einer Deluxe-Version zeigt der Oldtimer so manchem Newcomer, wie man richtig Krieg spielt.

Krieg à la carte

Empire Deluxe heißt die neue (alte) Version eines berühmten Strategierenners. In einer Art Rüstungs- und Kriegswettkampf können bis zu sechs Spieler versuchen, jeweils ein eigenes Imperium aufzubauen und den "Gegnern" durch Taktik und Strategie das Pseudoleben schwer zu machen.

Man bekommt eine Stadt in einer etwas unwirklichen Landschaft zugeteilt. Diese Stadt besitzt eine Produktionseinheit, die man nach Bedarf einsetzen kann. Die Grundproduktion erzeugt "Armeen", die für spätere Kriegsspiele gebraucht werden. Des Weiteren kann man verschiedene Schiffe bauen, um damit Truppen auf andere "Kontinente" und damit in die Nähe der dort sitzenden Städte zu bringen. Diese Städte mit dem Status "neutral" kann man erobern und ihre Produktionskapazitäten für sich selbst einsetzen. Je nachdem, wie geschickt man die Res-

ourcen der Produktion einsetzt, erhält man mehr oder weniger schnell ein Imperium. Ziel des Spiels ist es, alle feindlichen Imperien zu besiegen. Empire Deluxe liegt dem Paket in einer DOS- und einer Windows-Version bei. Außerdem bekommt man gratis noch eine Szenario-Disk mit auf den Weg. Das Game läßt sich auf unterschiedliche Arten spielen. Erstens: lokal am heimischen Rechner, indem man sich als Gegner den Computer in unterschiedlichen Spielstärken nimmt. Man kann natürlich zweitens so auch mit menschlichen Mitspielern klar kommen. Des Weiteren läßt Empire Deluxe Verbindungen über die serielle Schnittstelle zu. Ihr könnt ein Nullmodemkabel oder eine Verbindung über Modem benutzen. Übertragungsgeschwindigkeiten bis 14400 bps werden unterstützt.



▲ Kadett zur See Borngießer kurz vorm Absaufen

Über die Grafik gibt es nicht viel zu berichten, die Teilnehmer bekommen unterschiedliche Farben und werden durch unterschiedliche

Die dritte Einsatzmöglichkeit ist das Spiel via LAN. Der Server wird vom Programm automatisch erkannt, einer der Spieler wird zum "Spielleiter", der die anderen als "Slave-System" führt. Diese letzte Möglichkeit macht bei Empire Deluxe den meisten Spaß.

EMPIRE DELUXE

PC, PC-CD-ROM, 99,95 DM, Hersteller: New World Computing, USA, Muster von: Softgold.

Symbole dargestellt. Empire Deluxe stellt sich wie ein Brettspiel für den Computer dar. Aber gerade die Schlichtheit macht irgendwie auch den Reiz des Spiels aus – selbst wenn das Thema immer noch für Stirnrnuzeln sorgt. Aber das steht ja wieder auf einem anderen Blatt.



Urteil: 10 GUT

Grafik:	7
Sound:	7
Ablauf:	10
Dauerspaß:	10
Steuerung:	11

Oldies sind Goldies: Empire Deluxe ist Strategie pur

Her mit dem Ei

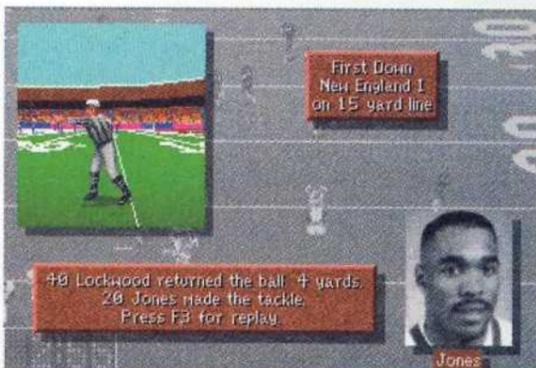
UNNECESSARY ROUGHNESS

PC, 100 DM, Hersteller: Accolade, USA, Muster von: Die Cassette

Preisfrage: Berge von Popcorn, unzählige Büchsen Bier und Cola – wo bin ich? Ganz klar, im Wohnzimmer einer amerikanischen Familie zu Zeiten des Superbowl.

American-Football-Simulationen sind groß im Kommen. Hier hat sich die Firma Accolade einen Namen gemacht und präsentiert nun mit Unnecessary Roughness ein neues

Game aus der Sparte. Auf den ersten Blick fällt die Super-VGA-Unterstützung ins Auge, jedoch benötigt ein geneigter Spieler auch einen entsprechenden Vesa-Treiber, um in den Genuß zu kommen. Der erste, gute Eindruck wird jedoch gleich etwas geschmälert, denn mit einem Otto-Normal-Rechner ist der Grafikaufbau der 256 Farben doch schnarchend langsam und trübt das Bild schon beträchtlich. Das ganze Game präsentiert sich sonst in einer recht ansehnlichen 3D-Perspektive.



▲ Das Playbook stellt reichlich taktische Kniffe zur Verfügung

mannskost. Nichts weltbewegend Neues wurde eingebaut, trotzdem ist es eine sehr realistische Sportsimulation, die auf unnötigen Ballast verzichtet.

Konsequent wurden die wesentlichen Elemente des American Football wie Taktik und Training umgesetzt. So könnt Ihr Euch beispielsweise auf das Trainieren konzentrieren und den Computer

spielen lassen. Ein Playbook gibt Euch als Trainer die nötigen taktischen Hinweise. Oder aber Ihr laßt Euch auf eigene taktische Geplänkel ein und übernehmt selbst den Part der Spieler auf dem Feld. Rund 24 Mannschaften stehen zur Auswahl, wobei Ähnlichkeiten zur NFL durchaus beabsichtigt sind. Auffällig ist auf jeden Fall der integrierte Editor, mit dem Ihr Euch eigene Ligen und Teams zusammenstellen könnt. Dort können selbstverständlich auch die Spielwerte der einzelnen Spieler verstärkt oder geschwächt werden.



Urteil: 8 ANNEHMBAR

Grafik:	9
Sound:	8
Ablauf:	8
Realitätsnähe:	9
Steuerung:	8

Gute Ansätze, aber nichts Weltbewegendes



Wer den Stab des Chaos wieder zusammensetzen möchte, sollte gut zu Fuß sein. Bethesdas neuestes Rollenspielepos wirft mit Superlativen nur so um sich. Insgesamt vierhundert Städte müssen ambitionierte Abenteurer besuchen, bis alle Rätsel gelöst sind. Aber entspricht Quantität hier auch Qualität, oder artet das Game eher in einen Belastungstest für Mausknöpfe aus?

ARENA - THE ELDER SCROLLS

PC, 99,95 DM, Hersteller: Bethesda Softworks, USA, Muster von: Die Casette.

Etwas ist faul im Staate Tamriel. Diese Feststellung muß der junge Held Talin machen, als er mit brummendem Schädel in den Verliesen der Hauptstadt aufwacht. Das letzte, woran er sich klar erinnern kann, ist ein Knüppel, der sich mit hoher Geschwindigkeit auf seinen Kopf zubewegt hat. Jetzt sitzt er hier in einer dunklen Zelle und hat keinen rechten Plan, wie es weitergehen soll.

Während Talin noch schwer am Grübeln ist, füllt sich der Knast mit blendend hellem Licht, und ein weiblicher Geist erscheint. Die Lichtgestalt gibt sich als seine alte Freundin Ria Silmane zu erkennen. Dummerweise wurde die Gute unlängst umgebracht und geistert nun in gewichtsreduzierter Gestalt durch die Gegend.

Eigentlich ist der Herrscher von Tamriel, Uriel Septim der Siebente, ja ein ganz netter Regent, und es ist eher untypisch, daß er Leute umbringen und in Kerker stecken läßt. Ria weiß jedoch zu berichten, daß der böse Jagar Tharn, seines Zeichens oberster Kampfmagier von Tamriel, hinter dem Ganzen steckt. Der versucht nämlich gerade, die Macht über das Land an sich zu reißen, und er hat vorsichtshalber alle potentiellen Störenfriede von der Bildfläche verschwinden lassen. Normalerweise kümmert sich ja der Ältestenrat um



◀ Hier kann man durch den Nebel laufen und sich dabei mit Monstern raufen

I'm Walking

solche Putschversuche. Allerdings greifen die Alten erst ein, wenn der Ring des Königs meldet, daß sein derzeitiger Besitzer verschieden ist. Jagar Tharn hat den rechtmäßigen Herrscher jedoch in eine andere Dimension verbannt, so daß die Ältesten den Schwindel gar nicht bemerken.

Glücklicherweise kann man dem Thronräuber mit dem Stab des Chaos ins Handwerk pfuschen. Dieser Stab ist in acht Teile zersägt, die irgendwo in Tamriel versteckt sind. Da Ria einen Schlüssel für die Zelle hat und weil gerade nichts anderes auf dem Terminplan steht, macht sich Talin auf, um die acht Teile zusammenzufügen, Uriel zu befreien und Jagar in die Schranken zu weisen.

It's a long way

Bis dahin ist's jedoch ein weiter Weg. Wenn man sich die "Leistungsdaten" von Arena ansieht, schlackern Rollenspieler mit den Ohren. 400 Städte inklusive Dungeons, 2500 magische Objekte, aus denen sich nahezu unendlich viele Zaubersprüche basteln lassen, 150.000 Worte Textstory und 18 verschiedene Charaktertypen: Das sind die Eckdaten des Spiels. Das Ganze präsentiert sich in 360-Grad-Realtime-Grafik mit 256 Farben, Witterungsverhältnissen, Jahres- und Tageszeiten.

Ähnlich wie schon bei "Terminator Rampage" wurde wieder eine flinke 3D-Engine verwendet, um ein butterweiches Gameplay zu ermöglichen. Allerdings hat die Grafik einiges zugelegt. Der Detailreichtum der Labyrinth und Städte ist nahezu unfaßbar. Wenn man jedoch bei voller Detailstufe in einer vernebelten Stadt mit mehreren Goblins eine Keilerei anzettelt, kommt der Spielfluß ganz gut ins Ruckeln. Über die Optionen läßt sich einiges tricksen. Die 4 im Prozessornamen sollte man allerdings mindestens haben. Dafür bekommt man dann auch eine Full-Screen-Ansicht geboten und kann sich in Echtzeit mit den umherirrenden Monstern rumsetzen.

Die Steuerung des Games ist einfach genial. Mit der linken Maustaste rennt unser Held in die angegebene Richtung, öffnet Türen und Kisten und nimmt Gegenstände auf. Mit der rechten Taste

steuert man den Waffenarm und drischt auf jeden ein, der im Weg rumsteht. Über ein Inventory-Menü kann man die Spielfigur in Barbie-Manier mit allerlei gefundenen Rüstungsteilen ankleiden und mit diversen Hieb-, Stich- und Schußwaffen bestücken. Dialoge mit anderen Figuren werden über ein Dialogmenü geführt; auch hier benötigt

man die Tastatur nicht. Lediglich der vollautomatische Kartenzeichner kann über Texteingaben mit Legenden gefüttert werden.

Das Wahandern...

Wenn man sich überlegt, daß die acht Teile des Chaos-Stabs in vierhundert Städten versteckt sind, kommt man relativ schnell darauf, daß die Rätsel und Spuren bei Arena ziemlich dünn gesät sind. So besteht der Heldenalltag hauptsächlich aus Laufen, Nebenjobs erfüllen, Karten malen, Orks umhauen und daraus, mit der verdienten Gage neue Ausrüstung zu kaufen. Immer wieder taucht der Geist von Ria auf, die den einen oder anderen Hinweis hat und den Helden ermahnt, seine Hauptaufgabe zu erfüllen. Bei dem Umfang des Spiels wäre ein klein wenig mehr Abwechslungsreichtum schon wünschenswert.

Die Kartographen und Monster-Basher unter den Rollenspielern werden ihren Spaß haben. Wer allerdings mehr auf knackige Rätsel steht, hat von der Lauferei ziemlich schnell die Nase voll.



Urteil: 10

GUT

	Grafik:	12
	Sound:	10
	Ablauf:	10
	Dauerspaß:	8
	Steuerung:	12

Riesig, realistisch, rätselarm



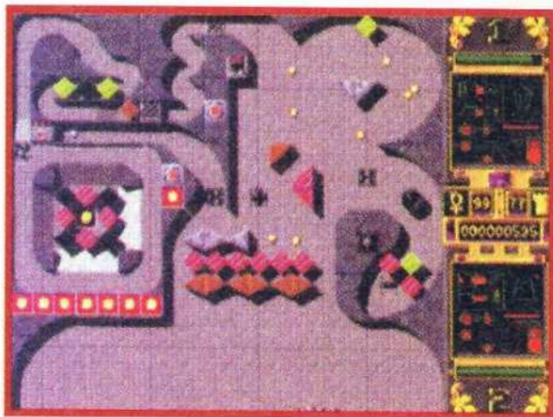
NOCH'N BREAKOUT

Spielmart. Acht Stages (jedes mit zehn Levels) müssen absolviert werden. Mit Hilfe des Paddles müssen der oder die Bälle nach oben gedozt werden, wo sie Steine zerschlagen sollen. Ist bekannt, klar, weiß ich. Also, was ist neu? Extras? Nein, alles hatten wir irgendwie schon: Steine, die mehrfach getroffen werden müssen, Steine, die Extras freigeben und Was-weiß-ich-nicht-alles.

muß doch tatsächlich den Galaxienherrscher "Trader" aus seinen Festungen ballern. Also nichts Besonderes an der überlaufenden Breakout-Front. Wer noch keins hat, kann sich das mit dem Kauf überlegen oder aber in der Shareware forschen, da gibt's die Dinger im Dutzend billiger.

So was hat ja noch gefehlt: Der Klassiker Breakout wird wieder einmal geklont.

Breakline heißt das neue Game von Mindscape und hat nicht nur eine Namensähnlichkeit mit Breakout, einem der Klassiker auf dem



▲ Hurra, ein neues Breakout darf die Spieler langweilen

immer noch kein tolles Game, ebensowenig wie die etwas lasche Super-VGA-Grafik oder die in 2000 Amiga-Animationen gehörten Sounds. Aberwitzig ist es dagegen, das Spiel mit einer hanebüchernen, endlos langen Hintergrundstory zu verkaufen. Der Spieler



Urteil: **7**

ANNEHMBAR

	Grafik:	7
	Sound:	7
	Ablauf:	6
	Aufmachung:	6
	Dauerspaß:	6

Eines von vielen Durchschnitts-Breakouts

BREAKLINE

PC (386/25, 2 MB RAM, SVGA), ca. 60 DM, Hersteller: Mindscape, England, Muster von: Hersteller.

****MICRO MAGIC****
 Heiße Spiele - Starke Preise
*****TEL. 0 2 3 7 1 - 3 6 3 3 0*****
 Mo.-Do. 10-18.30 Uhr Fr. 10-16.00 Uhr

PC	AM	PC	AM
Aces over Europe D	74,-	Battle Isle 2	78,-PC/84,-CD
Alien Breed 2 H	48,-	Pizza Connection*	86,-PC/79,-AM
Alone i. t. Dark 2 D	84,-	Der Clou*	79,-PC/68,-AM
Anstoss D	66,-	Links 386 H	89,-
Archon Ultra D*	78,-	- Data je	45,-
Aufschwung Ost D	66,-	Lords of Power H	78,-
Battle Isle Data 2 H	48,-	Lost Vikings D	78,-
Beneath Steel Sky D*	86,-	Mad News D*	79,-
Bloodnet H*	86,-	Mortal Kombat H	60,-
Body Bl. Galactic H	48,-	Mr. Nutz H*	49,-
Bundesliga Man. D	66,-	NHL Hockey H	78,-
Burning Steel D	78,-	Pacific Strike H*	84,-
- Data je	36,-	Penthouse Deluxe D	60,-
Burntime D	78,-	Pinball Fantasies H	61,-
Can. Fodder H(*PC)	60,-	Pirates Gold! D	89,-
Chartbraker D*	???	Police Quest 4 E	66,-
Christ. Kolumbus D	78,-	Prince of Pers. 2 H	67,-
Das schw. Auge 2 D*	78,-	Privateer H	84,-
Delivery Agent D	37,-	- Data 1	39,-
Der Patrizier D	78,-	Quest for Glory 4 E	69,-
Der Planer D	78,-	Railroad Deluxe H	79,-
Die Siedler D(*PC)	78,-	Railway Challenge D	66,-
Doom H	75,-	Reunion D*	???
Dune 2 D	60,-	Sam & Max D.	84,-
Eishockey Manager D	78,-	Sensible Soccer H	54,-
Elfmania H*	49,-	Shadowcaster H	78,-
Elite 2 D	66,-	Sim City 2000 D*	84,-
Epic Pinball H	75,-	Simon the Sorcerer D	84,-
Flashback D	66,-	Software Manager D*	79,-
Flugsim. 5.0 D	126,-	Star Lord H	89,-
Fury of Furries H	60,-	Star Trek 2 D	79,-
Goal! H	59,-	Subwar 2050 H	89,-
Hattrik! D*	78,-	Syndicate D	78,-
Indy Car Racing D	78,-	Terminator 2 Arc. H	54,-
J.C. Great Courts 2 H	26,-	TFX H	84,-
Jurassic Park D	66,-	Turrican 3 E	48,-
Kyrandia 2 D	73,-	Ultima 8 Pagan D*	79,-
Lands of Lore D	59,-	- Speech	39,-
Larry 6 D	74,-	Uridium 2 H	48,-
		Wall Street Man. D	79,-
		Yo! Joe! H	59,-
		Zeppelin D (*AM)	77,-
		CD-ROM's	
		Beholder 1-3 D	84,-
		Caribbean Des. D*	86,-
		Comanche D	89,-
		Das schwarze Auge D	68,-
		Dragonsphere H	86,-
		Freddy Pharkas H*	79,-
		Iron Helix D	79,-
		Journeym. Project D	68,-
		Larry 6 H*	80,-
		Lemmings 1 Doub. H	79,-
		Maniac Mans. 2 D	89,-
		Might&Magic 3-5 D	85,-
		Microcosm H	105,-
		Myst H*	116,-
		Rebel Assault D*	91,-
		Rebel Assault E	78,-
		Sherlock Holmes	98,-
		Strike Commander H	84,-
		Syndicate Plus D*	98,-
		TFX H	96,-
		TIE Fighter E*	86,-
		Ultima UW1+2 E	84,-
		Ultima 8 D*	116,-
		Zeppelin D*	84,-

Versandkosten: 8,- DM, ab 250,- DM Bestellwert versandkostenfrei.
 Lieferung gegen NN + 4,- DM zzgl. Zahlkartengebühr. Auslandsvorkasse zzgl. 15,- DM. Es gelten unsere AGB. Änderung und Irrtum vorbehalten. * = bei Drucklegung noch nicht verfügbar.
 Micro Magic - Starenweg 2 - 58638 Iserlohn - Fax 02371-34503

Games Unlimited
 INHABER: CHRISTIAN MANN
 55116 MAINZ · KÖTHERHOFSTR. 1
 Telefon: (0 6131) 23 80 27/23 80 29/23 80 85 · Fax: (0 6131) 23 80 62

PC
 AMIGA
 S-NES

Mega Drive
 MEGA CD
 Neo Geo



BRIAN THE LION

Amiga 1200, ca. 90 DM, geplant für: Amiga CD32, Hersteller: Reflections/Psygnosis, England, Muster von: Hersteller.

Der Löwe, der Löwe, der Löwe ist los... – Dieser nette kleine Song der Augsburger Puppenkiste klingt mir noch im Ohr. Um einen ähnlich coolen Löwen geht es in Psygnosis' neuestem Plattformspiel "Brian the Lion".

Das englische Label Reflections hat Brian the Lion entwickelt, und Psygnosis vertreibt das neue Plattformspielchen, das der Nintendo-Größe Super Mario das Wasser reichen will. Ein mutiger Wunsch; wir werden sehen, inwieweit er sich in die Realität umsetzen läßt.

Das Game ist auf allen gängigen Amigaplattformen zur gleichen Zeit ent-



▲ Gut gebrüllt, Löwe!

Ab in die Wüste

Brian ist ein alter, zäher Löwe, dessen Freund gekidnappt worden ist. Wie es sich für einen guten Löwen gehört, läßt er natürlich Freunde nicht im Stich. So macht er sich auf die Suche nach dem verschwundenen Kameraden. Daß das Ganze selbstverständlich nicht ganz einfach ist, dafür sorgen die reichlich vertretenen Monster, Bösewichter und sonstige Baddies, die sich unserem wackeren Brian immer wieder aufs Neue in den Weg stellen.

Clarence läßt grüßen

Durch rund 45 Levels muß sich der König der Tiere kämpfen. Dabei tritt er in ständig wechselnden Szenarien auf, die sehr großzügig und farbenfroh gezeichnet sind. Jedes einzelne Level ist noch dazu in mehrere Abschnitte unterteilt und endet meist in einem Bonuslevel, wo es reichlich Goodies, Leben und weitere Extras einzusammeln gibt. Ein großes Hindernis stellt allerdings die knapp bemessene Zeit dar, gegen die Brian antreten muß. Schafft er es nicht, innerhalb des Zeitlimits ein Level zu beenden, kommt er nicht in das Bonuslevel und somit auch nicht weiter. Ganz im Stile von Super Mario oder Sonic rennt



▲ Tschulligung, sind das hier die Osterinseln?

Hey, selbst wenn Du ein Schlagbaum bist: Beißen gilt nicht!

und hüpfet Ihr die meiste Zeit durch die Gegend, bekämpft hier einen Unhold, sammelt dort Goodies ein – alles immer mit dem Bild des Freundes vor Augen. Dabei kennt Brian aber auch so einige Tricks und Kniffe: Sein unbeschreiblich lauter Wüstenbrüller hat schon manchen Wüstling in die Wüste geschickt. Brian läßt nichts aus, um sich geschickt in Szene zu setzen. Ein kleiner Tip: Ihr solltet Euch in groben Zü-

gen die Route eines Levels einprägen, denn – wie bereits gesagt – das Zeitlimit hängt wie ein Damoklesschwert über Euch. Saust es nieder, dann hilft Euch Euer Plan beim nächsten Versuch.

Mir haben besonders die farbenprächtigen Szenarien gefallen, die durch den Dschungel hin zu den Rocky Mountains und in eine märchenhafte Unterwasserwelt führen. Auch der Sound ist nicht von schlechten Eltern. Allzuviel Neues oder gar Trendsetten hat das Game allerdings nicht zu bieten.



▲ Richard Möwenschmerz... – ääh, Löwenherz

wickelt worden, bis hin zum Amiga CD32. Die Programmierer haben es sich zum Ziel gesetzt, die jeweiligen Möglichkeiten der einzelnen Systeme optimal zu nutzen und ein bißchen das Konsolenfeeling herüberzubringen.

Ob die Programmierer wohl auch Fans der Augsburger Puppenkiste sind? Oder haben sie eher Daktari im Fernsehen mit Leidenschaft angeschaut? Irgendwie kommt mir der gute Brian, unser Pixelheld in diesem Spiel, wie eine gute Mischung aus beiden vor.



Urteil: 9 **GUT**

Grafik:	9
Sound:	9
Ablauf:	8
Humor:	8
Spielstärke:	9

Geschwindigkeit macht noch keinen Sonic



Rollenspiele haben meist ein mittelalterliches Outfit. Man sieht sich von Rittern, Königen, Burgfräuleins und Fabelwesen umgeben und kämpft mit Schwertern und Lanzen. Nicht so bei Perihelion...

PERIHELION

Amiga (1 MB RAM), ca. 100 DM, Hersteller: **Psygnosis**, England, Muster von: **Hersteller**.

Irgendwo im Weltall

Auf einem Planeten, auf dem ein atomares Inferno stattfand, wächst für lange Zeit gar nichts mehr, vor allem kein neues Leben. Erst in einer fernen Zukunft wird es wieder Unruhe geben, hervorgerufen durch neue Spezies, aber auch durch Versuche, dem Leben das letzte Geheimnis zu entreißen. So auch auf dem Planeten Perihelion.

Die Genetik spielt auf dieser Welt eine übergeordnete Rolle. Es ist die Wissenschaft, die nicht nur den meisten Ruhm und die meisten Erkenntnisse, sondern auch das meiste Geld bringt. Die Genetik ist auch die Ursache für viele neue Spezies, die Perihelion bevölkern. Aber auch manche Gefahr brachte die atomare Katastrophe hervor. Die schlimmste ist die der "Ungeborenen", die nie eine Chance auf ein selbständiges Leben hatten.

Im Spiel Perihelion wirst Du mit der Aufgabe betraut, Dich mit den diversen Ärgernissen auseinanderzusetzen, die den gleichnamigen Planeten bedrohen. Die destruktiven Kräfte versuchen natürlich, den Planeten von einem Unglück ins nächste zu stürzen. Ihr spielt Finian – den Helden der Story – und müßt eine Truppe von Leuten aufbauen, die über hervorragende Eigenschaften in Bezug auf

Wissenschaft, Technik und Psyche verfügen. Sie werden die Retter des Planeten sein.

Das Spiel setzt sich aus den bekannten Rollenspielerlementen zusammen: Eine Party zusammenstellen, reisen, Erfahrungs- und Kampfpunkte sammeln und sich langsam aber sicher auf das Endziel einpendeln. Grafisch wird einiges geboten. Das Spiel erinnert ein wenig an Frank Herberts Erfolgsromane über "Dune" ("Der Wüstenplanet"), und die Grafik tut das auch. Spielablauf und -aufmachung sind sehr gut, gespielt wird mit der Maus. Die Handlungsebenen teilen sich



▲ *Seltsamer Planet, dieser Perihelion*



▲ *Noch seltsamer sind die Angehörigen der Helden-truppe*

in die Aktionen auf, Kämpfe werden in der Art eines Strategiespiels dargestellt.

Perihelion könnte ein Renner wie Ambermoon werden. Das Game läuft – soweit festzustellen war – auf allen Amiga-Rechnern. Zusätzlich zum Spiel gibt es ein ausgiebiges Handbuch, und eine Begleitstory verrät Näheres über das Spiel und den Planeten.

Negativist – wie schon angedeutet – das Diskettenwechseln. Festplatten für Amiga-Rechner scheinen in Great Britain noch ferne Zukunft zu sein.

KaroSoft

Jürgen Vieth

MS-DOS

Aces over Europe, komplett deutsch	79,50	
Alone in the Dark II, kpl. deutsch	95,00	
Anstoß, komplett deutsch	72,50	
Aufschwung Ost, komplett deutsch	74,50	
Battle Isle II, komplett deutsch	89,00	
Beneath a Steal Sky, deutsch	72,50	
Bundesliga Manager Gold, kompl. deutsch	86,50	
Burning Steel 2, komplett deutsch	+ 89,00	
Civilisation, komplett deutsch	95,00	
Comanche-Data I u. II, komplett deutsch, je	55,00	
Daemonsgate, Anleitung deutsch	59,00	
Das Schwarze Auge II „Stemenschweif“	+ 89,00	
Day of the Tentacle, komplett deutsch	95,00	
Der Clou, komplett deutsch	84,50	
Der Planer, komplett deutsch	86,50	
Der Planer Datadisk, kompl. deutsch	42,50	
Die Siedler, komplett deutsch	89,00	
Elder Scrolls, englisch/ + deutsch	76,50/ + 89,00	
Empire de Luxe, kpl.dt. (DOS u. Windows)	76,50	
F 14 Fleet Defender, Handbuch deutsch	97,00	
Flight Sim. 5.0/englisch/kpl.deutsch	99,00/135,00	
Scenery „New York“ u. „Paris“, je	54,00	
Scenery „San Francisco“,Anltg. dt. (FS 5)	69,00	
Scenery „Washington D.C.“,Anltg. dt. (FS 5)	69,00	
Scenery „USA-East“/„USA-West“,FS4 u.ATP, je	89,00	
Scenery „Dt.Küsten/Frankfurt/Hessen/Mittelgebirge/	Rheinland-Ruhrgebiet/Berlin“ (FS 4 u. 5), je	49,00
Scenery „Tyrol“ u. „Salzburg“ f. FS 4 u. 5, je	64,00	
Gabriel Knight, komplett deutsch	76,50	
Grand Prix (MICROPROSE), Handbuch dt.	95,00	
Harpoon II	89,00	
Inca II, komplett deutsch	95,00	
Indy Car Racing, Handbuch deutsch	79,50	
Larry VI, komplett deutsch	76,50	
Legend of Kyrandia II, komplett deutsch	69,00	
Links pro 386er, Handbuch deutsch	89,00	
Links pro Course: „M.Kea“/„Pinehurst“/„Barff“/	„Belfry“, je	47,00
Links pro Course „Castle Pines“	49,00	
Air Combat Classics	CD 89,00	
Battle Isle II, kpl. deutsch	CD 89,00	
Comanche incl. aller Missions,kpl.dt.	CD 105,00	
Day of the Tentacle, kpl. deutsch	CD 95,00	
Der Clou, komplett deutsch	CD 84,50	
Der Planer & Datadisk, kompl. dt.	CD 88,00	
Dinosaurs (MICROSOFT)	CD 139,00	
ELITE II, Handbuch deutsch	CD 69,00	
Eye of the Storm, kompl. deutsch	CD 89,00	
Gobliins III, komplett deutsch	CD 109,00	
Inca II, komplett deutsch	CD 119,00	
Iron Helix, komplett deutsch	CD 85,00	
Journeyman Project, kompl. deutsch	CD 69,50	
Lands of Lore, Handbuch deutsch	CD 99,00	
Der Patrizier, komplett deutsch	CD 98,00	
Myst, Anleitung deutsch	CD 129,00	
Nomad, Anleitung deutsch	CD 59,00	
Outpost, komplett deutsch	CD + 91,00	
Rebel Assault, deutsch/Speech engl.	CD 89,00	
Return to Zork, Handbuch deutsch	CD 89,00	
Sam & Max, englisch	CD 89,00	
Spaceship Warlock	CD 89,00	
Super Strike Commander, Hdb.dt.	CD 92,50	
TFX, Handbuch deutsch	CD 109,00	
Ultima VIII incl. Speech, kpl. dt.	CD 129,00	
Wolfpack, Handbuch deutsch	CD 79,00	
Master of ORION, Handbuch deutsch	95,00	
Mechwarrior II, deutsche Version	82,50	
Pacific Strike, Handbuch deutsch	92,50	
Pacific Strike Speech Pack	42,50	
Pinball Fantasies, Anleitung deutsch	64,00	
Pirates Gold, komplett deutsch	95,00	
Pizza Connection, komplett deutsch	86,50	
Police Quest IV, komplett deutsch	76,50	
Privateer/Priv.Spec.Operations,Hdb. dt.92,50/	42,50	
Quest f. Glory IV, komplett deutsch	76,50	
Railroad Tycoon De Luxe, Handb. deutsch	82,50	
Sam & Max, komplett deutsch	89,00	
Scooters Zauberschloß, kompl. deutsch	69,00	
Sim City 2000, engl./komplett deutsch	81,50/95,00	
SSN - 21 Seawolf, Handbuch deutsch	+ 86,50	
Starlord, komplett deutsch	95,00	
Subwar 2050, komplett deutsch	92,50	
Syndicate/Syndicate Data, kpl. deutsch	89,00/39,90	
TFX, Tactical Fighter, Handbuch deutsch	95,00	
Tie Fighter	+ 95,00	
UFO, Handbuch deutsch	97,00	
Ultima VIII, komplett deutsch	92,50	
Ultima VIII Speech Pck., kompl. deutsch	42,50	
X - Wing, Handbuch deutsch	95,00	
X - Wing Upgrade Kit, kompl. deutsch	62,50	
X - Wing Mission Disk II, komplett deutsch	47,00	
Soundblaster pro „BASIC“, Handbuch dt.	159,00	
Soundblaster 16 Multi-CD, Handb.deutsch	375,00	
Waveblaster	424,00	
Soundblaster AWE 32, Handb. deutsch	599,00	
Flight Stick pro	149,95	
Gravis Joyst. „Analog Pro“ (5 Feuerknöpfe)	86,50	
+ = bei Drucklegung noch nicht lieferbar		
Änderungen vorbehalten.		

Vorkasse DM 6,00, Post-Nachnahme DM 9,00
UPS-Nachnahme DM 15,00
Ausland nur Euroscheck plus DM 25,00

KAROSOFT

Postfach 404, 40704 Hilden
Telefon 02103/3 10 41
oder 02103/4 20 88
Liste kostenlos!
(Bitte um Angabe des Computertyps)
Kein Ladenverkauf • Nur Versand

Urteil: 10 GUT

	Grafik:	10
	Sound:	9
	Ablauf:	10
	Atmosphäre:	11
	Aufmachung:	10

Für Rollenspielfans bestimmt das Richtige



REVIEW

Damals

im

Bombenhagel

1942

PC, ca. 130 DM, Hersteller: Microprose, England, Muster von: Microprose Deutschland.



Zurück in das Jahr 1942 schickt uns das gleichnamige, neue Microprose-Programm. Schauplatz: südliche Pazifikregion. 1942 ist die computerisierte Umsetzung des Themas "2. Weltkrieg – Kämpfe zwischen den USA und Japan". Der historische Hintergrund ermöglicht ein genauso historisches Szenario. 1942 teilt sich in mehrere Spielvarianten auf, einmal taktisch, einmal Einzelmission und einmal Komplettmissionen.

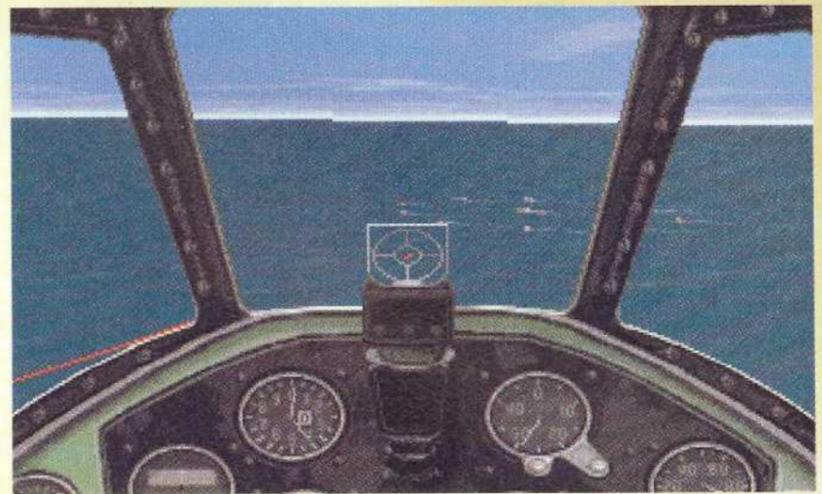
Im Strategieteil übernimmt man eine der beiden gegeneinander kämpfenden Flotten und versucht, die besseren stra-

1942 ist von der Machart wieder eine der obligatorisch detailgetreuen Nachbildungen eines – unrühmlichen – Zeitabschnitts der Menschheitsgeschichte. Die beeindruckende Umsetzung verschiedener Originalschauplätze läßt selbst nach der langen Zeit erahnen, mit welchen Schwierigkeiten die Armeen damals zu kämpfen hatten. Authentische Einrichtungen der Schiffe und Flugzeuge sorgten überdies für eine dichte Atmosphäre.

Fliegeras oder Bruchpilot?

Die Grafik ist gut, allerdings sollte man keine Wunder erwarten. Die Flieger

Im Jahre 1942 war auch der Südpazifik Schauplatz eines unerbittlichen Krieges. Gekämpft wurde zu Wasser und in der Luft – auf Flugzeugen und Schiffen lieferten sich die Mannschaften erbitterte Schlachten.



▲ Kurz vor dem Ende gibt es ein Erbarmen

und die Umgebung wurden gut gezeichnet, die Details klar herausgebildet. Die Steuerung über die Tastatur ist zufriedenstellend; weniger Spaß macht die Einstellung für die Maus. Die ist eben doch nicht das ideale Eingabegerät, wenn es um Zwischenstufen geht.

durch das Sperrfeuer, das eventuell auf die Maschine wartet, kommt man als "Rookie" kaum durch. Ein sehr ausführliches Handbuch gibt allerdings ausreichend Tips zu den Missionen und den taktischen Bereichen.

1942 benötigt übrigens knapp 12 MByte Speicherplatz auf der Festplatte, außerdem wird EMS-Speicher unterstützt. Es gibt auch nicht nur untermalende Musik (so Lala), sondern zusätzlich eine beträchtliche Menge von Soundeffekten.



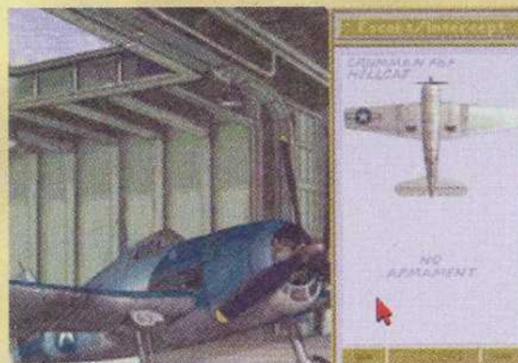
▲ Nachtflug zum Ziel

tegischen Züge hinzubekommen. Die Positionen werden als Punkte auf einer Karte vermerkt, die auf einem Flugzeugträger stationierten Aufklärungsflugzeuge können in einem bestimmten Umkreis operieren. Man kann aus dem Spiel heraus in die Rolle eines Piloten schlüpfen, der im Rahmen des Spiels agieren muß. Im zweiten und dritten Teil bietet sich die Chance, eine Karriere als Heldenpilot zu starten. Dazu muß man schnell und ziel-sicher reagieren und die anstehenden Missionen, auch tatsächlich erfüllen. Einige Missionen beschränken sich auf das Ausspionieren feindlicher Einheiten, bei anderen wiederum muß man schon ordentlich "draufhauen".

Ein bißchen befremdend ist der Bombenabwurf mit Hilfe der <Return>-Taste: Bei meinen ersten Startversuchen habe ich öfter den eigenen Carrier versenkt, was mir die Besatzungen der anderen Schiffe äußerst übelgenommen haben.

Die Missionen sind zu Anfang gut zu meistern, wenn man den Autopiloten benutzt und auf Handsteuerung verzichtet. Denn

Hier kommt die Afonk-Beraterin...

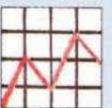


Urteil: 9

GUT

	Grafik:	9
	Sound:	9
	Ablauf:	9
	Atmosphäre:	10
	Realitätsnähe:	9

Solide Flugi-Action – diesmal mit Kamikaze-Faktor



Big, bigger, am biggesten



Das Auto heißt Ferrari, den Namen meiner Frau habe ich vergessen...

Wer den Planer durchgespielt hat, steht am Ende als erfolgreicher Geschäftsmann inklusive Sportwagen und Familie da (man beachte die Reihenfolge!). Der Planer Extra besteht aus zwei Zusatzdisketten für das Hauptprogramm, die thematisch da weitergehen, wo der Planer aufgehört hat: Die Firma ist saniert, Schulden sind getilgt, Hilfe ist nicht mehr nötig. Die neue Firma, die man leitet, ist auf die Aushilfe bei ande-

ren Speditionsfirmen spezialisiert. Haben die sich zum Beispiel bei einem Termingeschäft übernommen, dann springt die eigene Firma mit Lastwagen und gutem Willen ein. Die Auftragsannahme per Zeitungsannonce ist somit nicht mehr möglich, man muß sich richtig bemühen, um irgend etwas zu erreichen. Schlampt man bei dem oben angesprochenen Termingeschäft, spricht sich das in der Branche herum.

Bei der Grafik hat sich nicht umwerfend viel getan. Handlungsort ist immer noch die Firma mit ihren Etagen und Büroräumen. Es sind ein paar neue Bilder hinzugekommen, angepaßt an die aktuelle Thematik.

Das eigentlich Neue ist im Spiel selbst versteckt. Installiert man nämlich die Zusatzdisks, dann wird das neue Thema in das Hauptspiel integriert. Wer den "Ur-Planer" behalten will, sollte das komplette Verzeichnis auf der Platte kopieren und im kopierten Ver-

Es gibt viel zu tun, fangt schon mal an...



DER PLANER EXTRA

PC (Der Planer, VGA), 54,95 DM, geplant für: PC-CD-ROM, Hersteller: Greenwood Entertainment, Muster von: Hersteller.

zeichnis installieren. Insgesamt benötigt man für das komplette Planerspiel knapp 7 MB Festplattenkapazität und eine VGA-Karte mit 512 KB RAM. Eigentlich ist der Planer damit recht genügsam.



SM Urteil: 10 GUT

	Grafik:	10
	Sound:	9
	Ablauf:	11
	Atmosphäre:	11
	Dauerspaß:	10

Des Planers zweiter Teil sorgt für arbeitsmäßigen Spaß

RIGHTEOUS FIRE - PRIVATEER-MISSION DISK

PC (Privateer), 55 DM, Hersteller: Electronic Arts, England, Muster von: Electronic Arts Deutschland.

Und wieder 'ne Mission Disk zu einem Electronic-Arts-Renner. Righteous Fire heißt das gute Stück und enthält 26 neue Missionen in einer Story voller Fieslinge, die sich Church of Man nennen. Die Jungs waren so dreist und haben 'ne Überkanone abgezockt. Keine Frage, das darf man den Jungs nicht durchgehen lassen. Also rein in die Maschine, und ab geht die Pest... – äh, Post.

Klaro, bessere Ausrüstung steht gegen bessere Gegner. Mit der alten, aufgemotzten Maschine aus dem ersten Teil läßt sich das Ding drehen, aber mit 'ner popeligen Einsteigerkiste kann man sich schon mal einen Satz neuer Zähne leisten. Null Chance wäre übertrieben, aber mit dem Müllhaufen zu

Neue Ufer

Ahoi, Sternenkämpfer! Es gibt Nachschub an der Privateer-Front. 26 neue Missionen wollen durchgespielt werden.

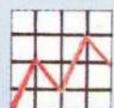


Ein neues Abenteuer nimmt seinen Lauf



Das neue Equipment ist unbedingt einzusetzen

Beginn kommen selbst erfahrene Piloten ganz schön ins Schwitzen.



Wichtigste Neuerungen beim Equipment sind der Guncooler, neue Armor, Shield Regenerator und eine verbesserte Version des alten Droiden. Es scheint fast so, als hätte Electronic Arts gelernt, die Mission Disks endlich mal mit moderatem Schwierigkeitsgrad auszuliefern (Stichwort: "Strike Commander"-Mission-Disk = hammerhart an der Grenze zur Unspielbarkeit). Der Privateer-Zusatz war uns immerhin 9 Punkte wert.



SM Urteil: 9 GUT

	Grafik:	9
	Sound:	9
	Ablauf:	9
	Atmosphäre:	8
	Preis/Leistung:	9

Privateer-Nachschub mit Pfiff



Gefährliche Wasserspiele

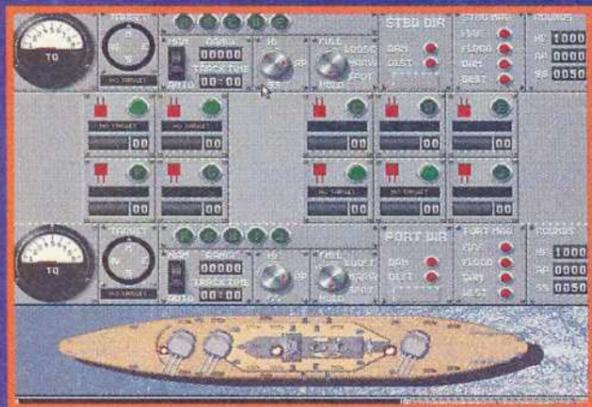


BURNING STEEL II - GUADALCANAL 1942 - 1943

PC (386/33, SVGA-Karte, 4 MB RAM, DOS 5.0), 129,95 DM, Hersteller: SSI, USA, Muster von: Softgold.

Wenn man an den Zweiten Weltkrieg denkt, dann assoziiert man damit Tod und Zerstörung hauptsächlich in Europa. Doch auch weit weg von diesem Geschehen wütete der unerbittliche Krieg. Vor allem auf See...

Burning Steel II – Guadalcanal 1942–1943 – unter diesem Namen kommt der Nachfolger von SSIs "Burning Steel" auf den Markt.



▲ Mist, wieder einen Blattschuß abbekommen...

Frage: Was ist der Guadalcanal? Antwort: Eine Meerenge zwischen den Inseln der Salomonengruppe. Guadal ist eine der größeren Inseln (Hauptstadt

Honiara, rund 70000 Einwohner) und stand in den 40er Jahren unter englischer Hoheit.

Die Salomonen liegen übrigens im Pazifik, irgendwo zwischen Hawaii und Neuseeland (wer es genauer wissen will, kann ja auf der Landkarte nachschauen). Diese Inseln waren im Zweiten Weltkrieg von strategischer Bedeutung, weshalb sich die Alliierten dort auch mit den Kriegsgegnern Japan und Deutschland (die "Waffenbrüder" waren) bekriegt haben. Soweit alles klar? Gut, dann kann es losgehen.

Burning Steel II ist eine Weltkriegssimulation; allerdings keine im üblichen Sinne. Es geht hier nicht darum, Flug- oder Tauchkünste mit Flugzeug oder U-Boot zu zeigen, gefragt sind vielmehr das strategische und taktische Geschick – die Fähigkeit, die Szenerie der Weltkrieg-II-Kämpfe nachzuvollziehen. Die jeweilige Szene beginnt auf einem ausgewählten Schiff der Flotte, zuvor kann man jedoch noch bestimmen, welchen Erfahrungsstand man nutzen will (Beginner, Intermediate, Advanced, Expert).

Burning Steel II hält sich an den chronologischen Ablauf, aber die Zeit, in der keine Angriffe stattfinden, wird "komprimiert" und im Zeitraffer dargestellt. In dieser Zeit werden Reparaturen an den Schiffen ausgeführt, sofern diese vorher in Mitleidenschaft gezogen worden sind.

Das eigentliche Spiel beginnt mit der Sichtung gegnerischer Einheiten. Hier muß man nun durch taktische Führung des Schiffs möglichst so verfahren, daß die feindlichen Einheiten die eigene Flotte nicht dezimieren. Da auch Flugzeugträger zu finden sind, gilt das gleiche für eine Flotte von Fliegern.

Die Bewaffnung der Schiffe wurde detailgetreu nachgebildet. Die Steuereinheiten werden tatsächlich so gehandhabt, wie es bei den Originalen der Fall war. Gleiches gilt für die Feindbeobachtung, für die Flottenführung und den kompletten strategischen Ablauf.

Ich bin nicht so ganz sicher, wie ich das Spiel wirklich beschreiben und bewerten soll. Man kommt sich dauernd vor wie bei einer Aufnahme für einen der bekannten Kriegsfilme, fühlt sich gleichzeitig wie ein unbeteiligter Statist und wie ein mitten im Geschehen stehender Soldat. Auf der einen Seite

steuert sich das Spiel in den Einsteiger-Sequenzen ganz von selbst, auf der anderen Seite weiß man nicht, wohin man zuerst sehen soll.

Die Aufmachung ist sehr gut: historische Hintergrundbilder in SVGA, realistische Kampfszenen in der Luft, zu Wasser und an Land, ein "Recorder" zum Aufnehmen von Kämpfen und zum späteren Abspielen derselben. Dazu gibt's eine ausgereifte Maussteuerung nebst Fenstertechnik, gute Sound- und Effekt-Wiedergabe inklusive digitalisierter Sprache – das alles macht das Game für "Kriegsstrategen" interessant (man möge mir verzeihen, wenn ich trotzdem mal wieder an die Opfer des "großen" Krieges erinnere...).

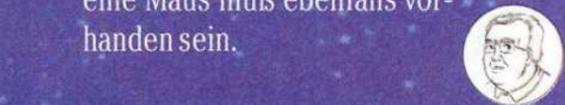
Noch was zur Hardware: Burning Steel II ist echt anspruchsvoll. Es benötigt mindestens einen 386er mit 33 MHz, ein 486er wird empfohlen. Außerdem ist Super-VGA angesagt; eine Maus muß ebenfalls vorhanden sein.



▲ Welchen Flieger fliegen wir denn?



▲ Sieht einer den Punkt? Das ist der Feind!



SM Urteil: 10 GUT

Grafik:	11
Sound:	9
Ablauf:	10
Realitätsnähe:	11
Steuerung:	10

Im Bereich der Simulationsspiele eine Perle

SSN-21 SEAWOLF

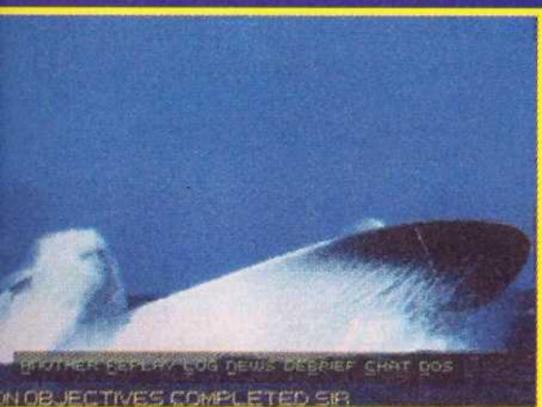
PC (386/25, VGA), 120 DM, geplant für: CD-ROM, Hersteller: **Electronic Arts**, England, Muster von: **Electronic Arts Deutschland**.

Kein geringerer als Military-Spezialist Electronic Arts hat sich der U-Boot-Fans angenommen und SSN-21 Seawolf herausgebracht. Wenig Action, aber dafür eine Menge Strategie, die dazu noch netzwerkfähig



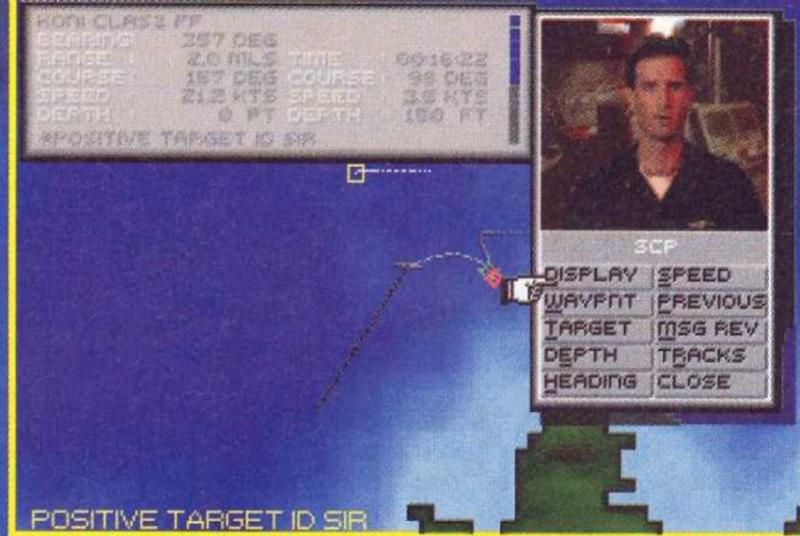
▲ Ein Torpedo-Volltreffer dezimiert den unbewachten Konvoi

ist. Wie in diesem Genre üblich, stehen außer einem Campaign-Modus auch Einzelmisionen zur Verfügung. Zu Beginn einer jeden Mission scheint der Spieler mit seinem Boot allein auf dem Ozean zu sein. Doch der Schein trügt. Kaum hat man seine Sensoren ausgefahren, gibt's Kontakte ohne Ende. Doch wer ist Freund, und wer ist Feind?



▲ Mission geglückt: Raucherlaubnis auf der Brücke

Entweder man geht auf Periskoptiefe und guckt mal, was da so auf der Oberfläche rumkreuzt, oder man geht in den Sonarraum und horcht. Doch mit dem Horchen ist das so eine Sache. Die Erkennung von Freund und Feind durch die Schiffsgeräusche kann ganz schön schwierig werden. Zum Glück ist der



▲ Strategische Karte: Nirgendwo sonst kann man das Wasserballett besser verfolgen

Seit "Jagd auf Roter Oktober" auf dem 64er haben sich viele Firmen mit mehr oder weniger großem Erfolg an U-Boot-Simulationen gewagt. Nun gibt's einen neuen Versuch, den Stahlhaien Leben einzuhauchen.

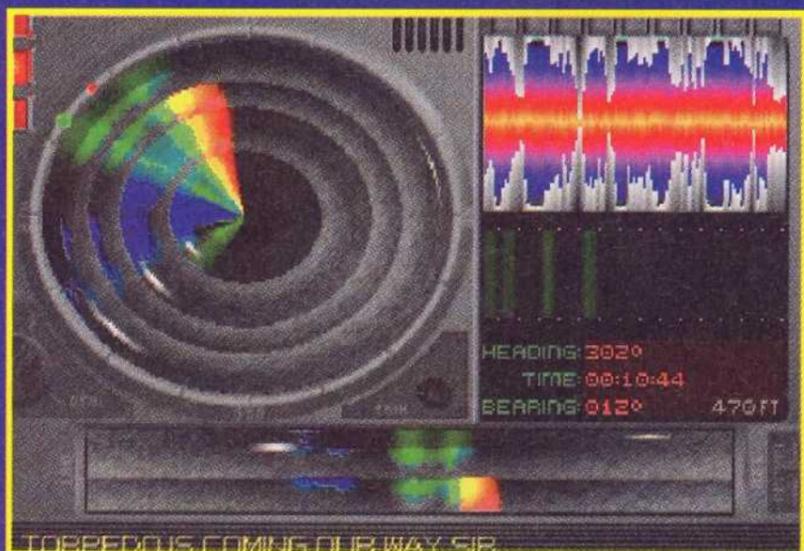
Seawolf ein Hi-Tech-Wunder erster Güte, so daß bei der sicheren Erkennung ein Balkendiagramm hilft.

Ist ein Fahrzeug erst mal als Feind erkannt, geht die Jagd los. Zwar kann man sich die Sache mit einer Harpoon-Rakete einfach machen (Target markieren und schießen), aber leider ist die Stückzahl begrenzt. So bleibt als Hauptwaffe nur die klassische Torpedonummer: Anschleichen, Zielen, Feuern, Versenken, Kurve kratzen. Frachtschiffe, Tanker und kleinere Kriegsschiffe sind so kein Problem, aber mit einem Schlachtkreuzer der Kirov-Klasse ist nicht

Rohr frei!

gut Kirschen essen. Auch feindliche U-Boote haben so ihre Strategien, die aus einem Jäger schnell einen Gejagten durch alle Tiefen machen.

Das Spiel kann zwar komplett über die Maus gesteuert werden, aber eine Mischung aus Tastatur und Maus hat sich in haarigen Situationen bestens bewährt. Wenn auch die Idee fantastisch ist, gibt es in Sachen Bildschirmaufteilung und Grafik doch ein paar Minuspunkte. Anzeigeeinstrumente und Menüs können zwar ausge-



▲ Das Herz des Spiels, der Sonarraum: tolle Grafik und Soundeffekte

REVIEW



blendet werden, sind aber eigentlich zu wichtig, als daß man auf sie verzichten könnte. Nachteil der Chose: Die Menüs verdecken weite Teile der strategischen Karte, die das Hauptspielfeld bildet. Nicht selten taucht plötzlich eine U-Jagd-Fregatte hinter einem Menü auf, die man gar nicht auf der Pflanze



▲ Nicht die beste Lösung: Die Anzeigen verdecken die Sicht auf die strategische Karte

hatte. So muß man auch im dicksten Gefecht die Karte immer mal wieder zoomen, um den Überblick zu behalten.

Soundtechnisch ist Seawolf dagegen ein Leckerbissen. Schraubengeräusche und das Liebesspiel der Wale können nahezu lebensecht empfangen werden. Und wenn man von drei Fregatten gleichzeitig angepingt wird, kann schon mal das Kribbeln im Bauch hochkommen. Spannend gemacht, ehrlich. Der wirkliche Clou ist aber die Modem- und Netzfunktion. So können zwei Spieler gegeneinander oder miteinander fighten. Redaktionsinternes Testergebnis: Stefan 5 Kills, Marcus 7 Kills (Testerbonus). Letztendlich ist Seawolf spannend, obwohl weitgehend auf Action verzichtet wurde. Nur mit der Grafik hat man sich bei Electronic Arts nicht gerade übernommen; sie ist etwas lahm. Und so geht der Hitstern flöten. Übrigens soll dieser Tage noch eine komplett deutsche Version rauskommen.



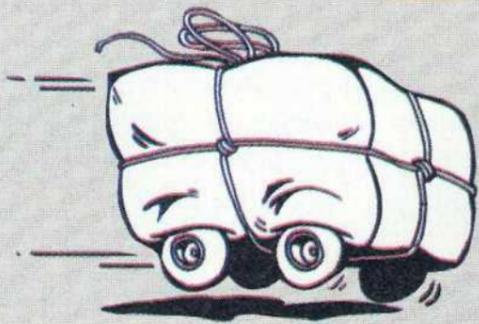
Urteil: 10 **GUT**

Grafik:	8
Sound:	10
Ablauf:	10
Atmosphäre:	9
Realitätsnähe:	10

Netzwerk-U-Boot-Hatz mit dem gewissen Etwas, aber ohne große Action



FEED BACK



Fümpfmal Körri-Wuuast!

“Stefan, komm, geh mit, ich hab’ Appetit auf – Currywurst!” Diese zeitlose Wahrheit, hier frei nach Herbert Grönemeyer zitiert, macht auch uns ASMer immer wieder zutiefst betroffen. Immer wenn wir uns wieder über ein paar Dutzend Leserbriefe hergemacht haben, wandert ein sehnsüchtiger Blick zu unserem Stamm-Imbiß auf der anderen Straßenseite. (Wie sagte doch gleich diese Edelschnepfe aus der Ferrero-Werbung in ihrem Miet-Rolls-Royce: “Ich hab’ so’n leeeiiiichtes Hungergeföööhl...!”) Auf diesem Bild fehlen allerdings Vera (war krank – aber nicht wegen eines verdorbenen Magens...) und Klaus (gerade unterwegs zum nächsten Termin fürs “Autorennen im Autohaus”). Laßt uns nur eben zu Ende mampfen – dann machen wir auch noch die letzten Briefe fertig (“Gib’s ihm! Und noch einen – hau ihn voll auf die Sondermarke!”). Eure erste (und) beste Adresse für Freud und Leid aller Art ist und bleibt:
ASM-Redaktion, Feedback, Postfach 1870, 37258 Eschwege



Umbau des SNES

✉ Sehr geehrtes ASM-Team, ich schreibe Euch heute in der Hoffnung, daß Ihr mir helfen könnt. In Eurem Spezialheft 23, Seite 8 (Zubehör), Absatz “Born in USA”, schreibt Ihr über einen Umbau des SNES zum Multi-Norm-Gerät. Wie kann ich das selber durchführen? Gibt es eine Umbauanleitung? Welcher Händler (Spezialist) kann einen solchen Umbau durchführen?

Die folgenden Fragen quälen mich schon seit geraumer Zeit:

Worin liegt der Unterschied zwischen einem PAL- und einem US-Super-NES? Also nicht der farbliche oder das Gehäusedesign, sondern der elektrische Unterschied. Es muß doch möglich sein, auch OHNE Adapter US-Spiele in ei-

nem PAL-SNES zu benutzen. Auf gut deutsch: wie funktioniert so ein Adapter? Ich möchte mein SNES (PAL) so umbauen, daß ich sowohl die PAL- als auch die US-Spiele damit spielen kann. Oder macht ein sogenannter 50/60-Hz-Umbau das gleiche wie oben beschrieben?

Olaf Grunert

(Anm. d. Red.: In den USA wird eine andere Netzfrequenz verwendet als hier in Europa. Während die Stromleitungen hierzulande 100mal pro Sekunde ihre Spannungsrichtung wechseln und unser Stromnetz somit eine Frequenz von 50 Hertz hat, sind die Amis etwas schneller: Dort schwingt man mit 60 Hertz. Außerdem verwenden sie das NTSC-System, um Farbe in ihre Fernsehbilder zu bekom-

men, und nicht PAL wie wir. Jede Nintendo-Cartridge ist zusätzlich mit einem Kennchip versehen, der der Konsole mitteilt, für welches Land die Lizenzen jeweils gültig sind. Obwohl das auf dem Modul enthaltene Spiel theoretisch auf jedem System laufen würde, erzwingt besagter Chip die altbekannte Meldung “this gamepak is not designed for your console”. Findige Tüftler haben freilich einen Trick gefunden, und den machen sich nun die bekannten “Doppeladapter” zunutze: Das SNES liest den Sicherheitscode einer eingesteckten “guten deutschen” Cartridge, während sich gleichzeitig ein Ami-Modul im zweiten Schacht befindet, von dem die Konsole dann die eigentlichen Spieldaten erhält. Da dieser Trick mittlerweile bekannt ist, bauen vie-

le Hersteller noch eine zweite Sicherheitssperre direkt in die Games ein. Das US-Nintendo arbeitet durch die höhere Frequenz auch um ca. 20 Prozent schneller. Das Programm zählt beispielsweise in einer Schleife bis 1000 und schaut dann nach, wie lange es dafür gebraucht hat. Hat die Aktion länger als beispielsweise eine Zehntelsekunde gedauert, dann lief die Schleife mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit auf einer PAL-Konsole.

Diese Art von Schutz kann man nur umgehen, indem man die Frequenz tatsächlich auf 60 Hertz erhöht. Eine Anleitung für Heimbastler mit Lötkolben und Kettensäge können wir Dir nicht liefern; der Umbau ist nicht so ganz ohne. Einen kompletten Umbausatz bietet jedoch die Firma ArJay Games

Jetzt ist es wirklich MULTIMEDIA

Das
Computer-
magazin mit
CD-ROM



Zusätzlich:

- Programm- und Spiele-Demos
- Animationen
- Videos
- Sound
- Shareware
- Präsentationen und vieles mehr!



Lesen ist gut,
Erleben ist besser!

TRONIC
VERLAG GMBH & CO. KG

Inside Multimedia erscheint im TRONIC-Verlag,
Postfach 1870, D-37258 Eschwege,
Tel. 0 56 51/ 929-0, Fax 0 56 51/ 929-144



Seit 27. April am Kiosk

- Computermagazin und CD-ROM als multimediale Einheit zum Superpreis – das gab's noch nie!
- Lassen Sie sich auf keinen Fall das große Abenteuer Multimedia entgehen!

Inside MULTIMEDIA, jeden Monat neu!
Ausgabe Nr. 6 erscheint am 25. Mai

aus Köln für weniger als 100 DM an (siehe Ausgabe 3/94, Seite 96).

tom)

Damit spielen unsere Kinder!

✉ (zur Diskussion im Feedback der ASM-Ausgaben 2/94 und 4/94)

In Deutschlands Haushalte zieht das Grauen ein. Unmerklich, dafür aber unaufhaltsam bahnt es sich seinen Weg vorbei an ahnungslosen Eltern in die Seele unserer Kinder. Die Rede ist nicht von einer Sekte oder einer Krankheit – die Rede ist von Computern!

Ein Großteil der deutschen Haushalte ist schon von ihnen besetzt, von jenen kleinen piepsenden und brabbelnden Geräten mit den klingvollen, aber auch unverständlichen Namen wie PC, Amiga, Atari, Sega, Nintendo und wie sie alle heißen. Einmal von ihnen besessen, werden selbst unsere Jüngsten – die Zukunft unseres Landes, ja sogar der Erde! – zu willigen, nicht mehr selbständig denkenden und brutalen Killern erzogen.

Doch Schuld an dieser Gefahr sind nicht nur die bedenkenlosen Computerhersteller. Nein, im Hintergrund arbeitet eine skrupellose Mafia von Programmierern, welche mit den raffiniertesten Methoden die zarte Psyche unserer schutzlos ausgelieferten Kinder für ihre verderblichen Zwecke zu manipulieren sucht. Unterstützt von ebenso rücksichtslosen und ei-

gennützigen Werbemanagern werden somit ihre teuflischen Produkte unter heroischen Namen auf den Markt gebracht, die das junge Gemüt wenn nicht zum sofortigen Ausgeben des letzten Taschengeldes, so doch zum baldigen sogenannten Raubkopieren verleiten (eine schon krankhafte Angewohnheit der Programmnutzer, die vom Programmierer erwünschte Verbreitung seines Machwerks zu beschleunigen).

Ein kurzer Blick in die Spielprogramme zeigt schon die ganze Perversität, mit der da unsere Kinder konfrontiert werden. So zum Beispiel das in vielen Spielesammlungen schon enthaltene Spiel "SimFarm". Hier werden unsere Kinder dazu aufgefordert, sich an die Spitze eines Nahrungsmittelmonopols zu stellen und dadurch primitive Profit- und Expansionsgier unter schlimmster Ausbeutung der Natur und unter Mißachtung von Hungerproblemen in der Dritten Welt eine Vormachtstellung in der Wirtschaft zu erbeuten, das Prinzip des freien Handels für jedermann zu unterlaufen. Ähnlich, nur gefährlich rechtsradikaler, geht es in dem in Insiderkreisen schon legendären Spiel "Lemmings" zu. Die Spieler, unsere Kinder, bekommen hier die Aufgabe des Führers zugeschrieben. Auf einen kurzen Befehl führen die kleinen, unschuldigen Wesen auf dem Bildschirm alles aus, was ihnen ihr Führer vor der Mattscheibe vorschreibt. So kann man sie zum Beispiel auf einen einzigen Knopfdruck mit einer Atombombe vernichten oder sie in die verschiedensten Folterwerkzeuge zwin-

gen. Aber auch vor der Realität wird nicht stehengeblieben. Durch ein Spiel mit dem einschmeichelnden Namen "Pinball Dreams" werden unsere Kinder auf den Einstieg zur echten Spielsucht in echten Spielhallen vorbereitet, wo der Weg zu Drogen und Kriminalität nicht mehr lang ist. Aber auch vor großer Politik wird nicht haltgemacht. In einer ganzen "King's Quest"-Serie müssen unsere Kinder eine friedliche Phantasiewelt unter das Joch einer mittelalterlichen Familienmonarchie pressen. Das waren nur vier Titel aus einer umfangreiche Kollektion, die noch beliebig mit Namen wie A-Train, Alter Ego, Anstoß, Die Schöne und das Biest, Eco Quest, Links, Putt-Putt Joins the Parade, Mario Paint, Tetris usw. erweitern läßt. Es wird Zeit, daß wir als verantwortungsvolle Eltern endlich beginnen, all das aus unseren Kinderzimmern zu verbannen, von dessen Möglichkeiten und Nutzen unsere Kinder mehr verstehen als wir, das wir aber als verantwortungsvolle Erwachsene lieber aus Sensationslust schwarzfärben.

Übrigens möchte ich Sie noch auf eine Sendung hinweisen, die wir in Zusammenarbeit mit Orłowski-TV und dem Brutalo-Horror-Kanal produziert haben: Von heute an täglich um 16 Uhr "The Invincible Splatterator".

Winfried

(Anm. d. Red.: Göttlich! –jb
Bestimmt schreiben uns jetzt wieder zwölf bis siebenundvierzig entsetzte Leser, die Dein unschlagbar köstliches Kabarettstückchen als echten Standpunkt auffassen

und hastewaskannste gegenargumentieren wollen – ich erinnere an James Sinclair von Guldenburg. Hat denn gar keiner Mitleid mit uns armen Feedback-Briefbeantwortern? Aber, ehrlich: Nimm meine tief empfundenen Komplimente für Deine scharfsinnige und -züngige Meistersatire entgegen, Winfried! –sz

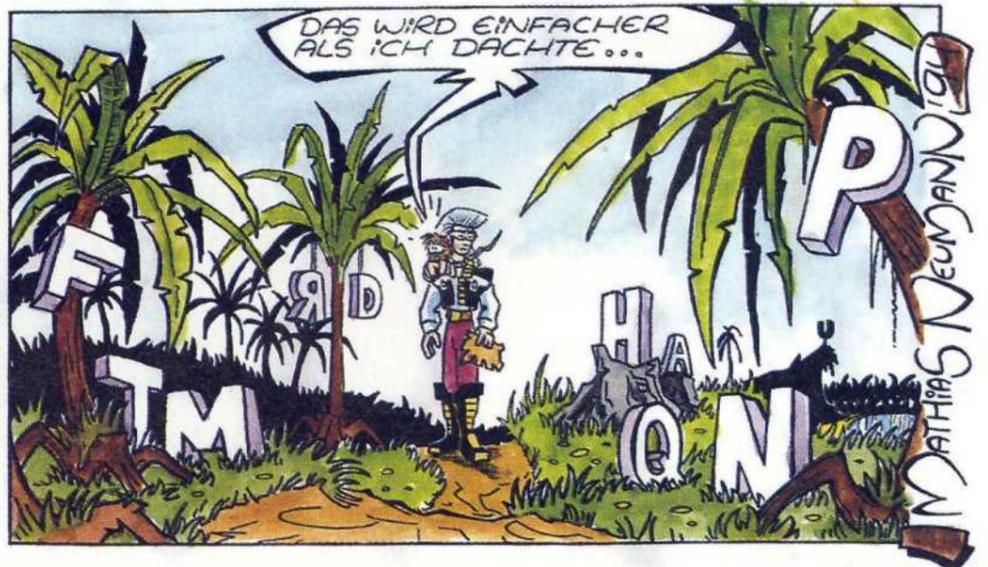
So, ist Dir das mit "SimFarm" auch schon aufgefallen?! Das Gemeinste allerdings hast Du übersehen: Wenn Du der Viehzucht frönst und nicht genug Futter verteilst, dann pflegen Deine vierbeinigen Freunde aus ihren Gehegen auszubrechen und das mühsam mit Dünger und Pestiziden gepflegte Grünzeug wegzumümmeln. Die einzige Chance besteht dann darin, den Killertraktor auf den Weg zu schicken und die Biester damit aufs Bettvorlegerformat zurechtzustutzen. DAS ist der grausigste Unfug, der die Seelen unserer Kinder in Mitleidenschaft zieht. Stundenlange Gespräche mit den lieben Kleinen folgen, und es ist nicht leicht, ihnen klarzumachen, daß in der "Wirklichkeit" so etwas vollkommen ausgeschlossen ist – schließlich gibt es Elektroschockvorrichtungen, Schlachterbeile und Bolzenschußgeräte.

sma)

Das Maß ist voll

✉ Daß meine ASM seit geraumer Zeit vom Vorreiter der Spielezeitschriften-Szene zu einem zweitklassigen Druckwerk verkommen ist, habe ich ja noch

MATHIAS NEUMANN



FEEDBACK

zu sagen: Was soll jetzt der Mist, ein gutes Konzept zu kippen und mir für stolzes Geld ein Heft mit massenhaft, für mich absolut uninteressanten Konsolen-Spielen zu schicken?

(Anm. d. Red.: Ich möchte Peter nicht vorgreifen, doch eines muß ich an dieser Stelle loswerden: Viele der Super-NES-Spiele gibt es auch für Heimcomputer, und insofern finde ich das gar nicht sooo uninteressant. Andererseits verstehe ich Deine Erwartungshaltung. Dies nur nebenbei. - kate)

Ich verstehe wirklich nicht, was Ihr mit der ASM-Reihe vorhabt. Regelmäßig werden vollkommen wirr irgendwelche Konzepte gekippt und geändert, und es wird ständig nur schlimmer... (Anm. d. Red.: Den Rest des Briefes habe ich weggelassen, da das Thema "alte und neue Redaktion" inzwischen längst gegessen ist. - kate)

Jan-Peter Moosbach

(Anm. d. Red.: Eigentlich hast Du ja recht, die Welt ist im Aufbruch in ein neues Jahrtausend, und wir sind dabei. Ab sofort testen wir wieder C64- und ZX81-Games. Schließlich ist das Altbewährte ja immer das Beste. - cus)

Tja - wie man's auch anfängt, macht man's verkehrt. Ich kenne niemanden, der eine wirklich erfolgreiche Sache ändern würde - auch ich selber würde sowas nicht machen, obwohl man Leuten mit runden Nasen und bunten Hosenträgern vielleicht einigen Blödsinn zutraut. Wir haben aber festgestellt, daß sich Lösungs-Specials der von Dir bevorzugten Art immer weniger verkaufen ließen. Der Markt hat sein Gesicht in den letzten zwei Jahren gehörig geändert. Das Konzept der ASM kann und will ich nicht nach Lust und Laune alle paar Monate umschmeißen. Raum für Experimente bieten mir aber die Specials, die ihrer Bestimmung nach einfach nur Sonderhefte sind, ohne ein vorher festgelegtes oder von uns irgendwann mal feierlich versprochenes Themenspektrum haben zu müssen. Übrigens hat es ja auch in der Vergangenheit immer mal wieder Specials gegeben, die nicht in erster Linie Lösungshefte waren. Okay,

Deinen Ärger in allen Ehren, wenn Dich SNES-Games eben nicht interessieren. Kann ich verstehen. Aber wir müssen unsere Specials jetzt einfach mal an dem ausrichten, was wirklich viele Leute kaufen wollen - und ein umfassender und kritischer Überblick über die vielen tollen SNES-Cartridges, die inzwischen auf dem Markt sind, war echt fällig. Das gleiche gilt für ein Firmen-Special, wenn ein bestimmtes Softwarehaus eben gerade mal besonders hoch im Kurs steht. Wenn wir ein Sonderheft über PC-Strategiegames machen, werden wahrscheinlich alle Special-Abonnenten nölen, die sich bloß für Amiga-Jump'n'Runs mit violetter Hintergrund interessieren, meinst Du nicht? Wenn die Abos ausreichen würden, um die Kosten der Special zu decken, könnten wir meinetwegen bis in alle Ewigkeit reine Lösungshefte machen. Tun sie aber nicht - und darum müssen wir uns am Kiosk hin und wieder auch mal ein paar neue Leser erkämpfen.

sz)

Hubbards Buch



High! Mann, müßt Ihr das Geld nötig haben, daß Ihr jetzt schon Werbung für die Scientology-Church macht. In Eurer Ausgabe 4/94, Seite 91, entdeckte ich doch eine Annonce, die für das Buch "Eine bizarre Affäre" von L. Ron Hubbard warb. Wißt Ihr nicht, daß Lafayette Ron Hubbard der geistige Vater und Gründer der Scientology-Church war? Die Vertriebsfirma New Era Publications scheint wohl auch dazugehören. Über die wohl üblen Machenschaften der Scientologen haben die Medien doch genug berichtet. Oder gehört Ihr auch zu diesen "clearen" Typen, die uns alle dazu bekehren wollen, unser Geld für unsinnige Auditionen auszugeben? Ihr seid die einzige Computerzeitschrift, die ich kenne (das sind eine ganze Menge), die diese Anzeige druckt.

Wenn das so sein sollte, daß Ihr dazugehört, dann bekennt Euch doch dazu; allerdings werden ich und wohl viele andere die-

PC/IBM

ACES OVER EUROPE VGA DT. VERSION 3,5"	75.90
AIR COMBAT CLASSICS inkl. BATTLEHAWK 1942/ THEIR FINEST HOUR inkl. MISSION/ SECRET WEAPONS OF LW inkl. SCENERY DISKS	85.90
AL QADIM KOMPL. DEUTSCH 3,5"	89.90
ALONE IN THE DARK II KOMPL. DT.	95.90
ANSTOSS KOMPL. DT. VGA 3,5"	75.90
ARCHER MC LEANS POOL BILLIARD DT. ANL. VGA	59.90
ARCHON ULTRA 3,5"	64.90
ARMORED FIST 3,5"	95.90
AUFSCHWUNG OST KOMPL. DT. VGA 3,5"	79.90
AWARD WINNERS 2 KOMPL. INCL. ELITE PLUS, JIMMY WH. SNOOKER, SENSIBLE SOCCER, ZOO	79.90
BATTLE ISLE DATA DISK NO. 2 DT. ANL.	49.90
BATTLE ISLE TEIL 2 KOMPL. DT. 3,5"	85.90
BATTLETEAM: BATTLEISLE & DATA DISK KD/VGA	79.90
BATRAYAL AT KRONDOR KOMPL. DT. VGA	75.90
BENEATH A STEEL SKY KOMPL. DEUTSCH 3,5"	69.90
BIG SEA KOMPL. DT. 3,5"	75.90
BLOODNET VGA 3,5"	99.90
BLOODSTONE DT. ANLEITUNG	69.90
BLUE FORCE VGA	85.90
BLUES BROTHERS JUKEBOX DT. ANL. 3,5"	54.90
BODY BLOWS VGA 3,5" DT. ANL.	59.90
BURNING STEEL DATA DISK S KOMPL. DT.	39.90
BURNING STEEL KOMPL. DT. VGA	89.90
BURNING STEEL II 3,5"	89.90
BURN TIME KOMPL. DT. VGA	89.90
CANNONFODDER DT. ANLEITUNG 3,5"	59.90
CARRIERS AT WAR II 3,5"	99.90
CHESSMASTER 4000 TURBO WINDOWS 3,5"	59.90
CIVILIZATION FOR WINDOWS 3,5" ENGL.	99.90
CLASSIC POWER COMPIL. INCL. SPACE QUEST 5/ INCREDIBLE MACHINE/ACES OF THE PACIFIC DT	95.90
COMBAT CLASSICS 2 INCL. PACIFIC ISLANDS/ F 19 STEALTH F/SILENT SERVICE 2 3,5"	69.90
COMANCHE MISSION DISK 2 3,5"	54.90
COSMIC SPACEHEAD DT. ANL. 3,5"	54.90
DARK LEGIONS - SSI - *	85.90
DARK SUN - SHATTERED LANDS - KOMPL. DT.	85.90
DAY OF TENTACLE - M.MANSION 2 - KOMPL. DT. VGA	89.90
DEAMONSGATE	79.90
DELTA - V - 3,5"	75.90
DER CLOU KOMPL. DT. 3,5"	85.90
DER PLANER KOMPL. DT.	89.90
DER PLANER EXTRA DATA DISK KOMPL. DT.	39.90
DER SCHATZ IM SILBERSEE KOMPL. DT. VGA 3,5"	89.90
DOOM VGA 3,5"	79.90
DUNE 2 KOMPL. DT. VGA	65.90
DUNGEON HACK AD & D VGA 3,5"	75.90
EIGHTBALL DELUXE PINBALL VGA 3,5"	69.90
EISHOCKEY MANAGER LIM. EDITION KOMPL. DT.	59.90
ELDER SCROLS - ARENA - 3,5"	85.90
ELITE 2 DT. ANL. KOMPL. DEUTSCH VGA 3,5"	75.90
EMPIRE DE LUXE (DOS & WINDOWS) KOMPL. DT.	75.90
ERBEN DER ERDE KOMPL. DEUTSCH *	89.90
EVASIVE ACTION DT. ANL. 3,5"	75.90
EYE OF BEHOLDER 3 KOMPL. DT. VGA	85.90
EXCELLENT GAMES INCL. POPULOUS 2/JIMMI WHITE/ JAMES POND 2/CAR & DRIVER	75.90
F 1 - DOMARK - DT. ANLEITUNG 3,5"	59.90
F 14 FLEET DEFENDER DT. HANDBUCH 3,5"	89.90
FALCON 3.0 / DATA MIG 29 VGA 3,5"	75.90
FALCON 3.0 F/A HORNET DATA DISK	75.90
FANTASY EMPIRE - SSI - 3,5"	69.90
FIELDS OF GLORY KOMPL. DT. VGA	89.90
FIRE AND ICE DT. ANL. 3,5"	59.90
FLASH BACK KOMPL. DT. VGA	69.90
FLIGHT SIM TOOL KIT (DOMARK) KOMPL. DT.	109.90
FLUGSIMULATOR 5.0 KOMPL. DEUTSCH 3,5"	134.90
FLIGHTSIMULATOR SCENERY ITALY 3,5"	89.90
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY NEW YORK 3,5"	49.90
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY PARIS 3,5"	49.90
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY SAN FRANCISCO 3,5"	59.90
FLIGHTSIMULATOR 5 SCENERY WASHINGTON 3,5"	59.90
FREDDY PHARKAS KOMPL. DT. VGA	69.90
FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL PRO VGA	69.90
GABRIEL KNIGHT - SIERRA - VGA 3,5" KOMPL. DT.	69.90
GARFIELD SCREEN SAVER/LASAGNEBOX	79.90
GENESIA DT. ANLEITUNG 3,5"	64.90
GOBLINS 3 KOMPL. DEUTSCH VGA 3,5"	85.90
HANSE DE LUXE KOMPL. DEUTSCH	49.90
HIGH COMMAND VGA 3,5"	89.90
HIREG GUNS DT. ANLEITUNG	79.90
INCA II WIRACHOCHA KOMPL. DT. 3,5"	89.90
INCREDIBLE TOONS 3,5"	65.90
INDY CAR RACING DT. ANLEITUNG 3,5"	59.90
INNOCENT DT. ANL. VGA 3,5"	85.90
ISHAR 2 DT. ANL. VGA 3,5"	59.90
KOLUMBUS CHRISTOPHER KOMPL. DT. 3,5"	85.90
KYRANDIA II - HAND OF FATE - KOMPL. DT.	69.90
LAMBORGHINI DT. ANLEITUNG	59.90
LANDS OF LORE KOMPL. DT. VGA	59.90
LEISURE SUIT LARRY 6 VGA 3,5" KOMPL. DT.	69.90
X-MAS LEMMINGS - HOLIDAY - VGA 3,5"	39.90
LINKS PRO NUR AB 386 ER VGA	99.90
LINKS SCENERY CASTLE PINES 3,5"	49.90
LINKS SCENERY MAUNA KEA 386 VGA	45.90
LINKS SCENERY BELTRY VGA	45.90
LINKS SCENERY INNISBROOK VGA 3,5"	45.90
LINKS SCENERY PEBBLE BEACH VGA 3,5"	49.90
LOLLYPOP DT. ANLEITUNG 3,5"	79.90
LOST TREASURES OF INFOCOM 1 (20 TITEL)	65.90
LOST TREASURES OF INFOCOM 2 (11 TITEL)	54.90
LOST VIKINGS KOMPL. DT. VGA	79.90
MAD NEWS KOMPL. DT. 3,5"	85.90
MAELSTROM KOMPL. DEUTSCH 3,5"	89.90
MAGIC OF ENDORIA KOMPL. DT. 3,5"	85.90
MASTER OF ORION - MICROPROSE - 3,5" ENGL.	89.90
MECHWARRIOR II - THE CLANS - 3,5" *	89.90
MERCHANT PRINCE 3,5"	89.90
METAL & LACE VGA 3,5"	69.90
MICRO MACHINES DT. ANL. 3,5" *	59.90
MICROSOFT ARCADE 3,5"	79.90
MIGHT & MAGIC 4 VGA KOMPL. DT.	79.90
MIGHT & MAGIC 5 KOMPL. DT. VGA 3,5"	89.90
MORE INCREDIBLE MACHINE VGA 3,5"	59.90
MORTAL COMBAT DT. ANL. VGA 3,5"	59.90
NFL COACHES FOOTBALL DT. ANL. VGA 3,5"	89.90
NHL ICEHOCKEY DT. ANL. VGA 3,5"	89.90
ONE STEP BEYOND DT. ANL. VGA 3,5"	79.90
PACIFIC STRIKE DT. HANDBUCH	89.90
PACIFIC STRIKE SPEECH PACK	45.90
PENTHOUSE HOT NUMBERS DELUXE KOMPL. DT. 3,5"	59.90
PINBALL DREAMS DT. ANL. VGA	69.90
PINBALL FANTASIES DT. ANLEITUNG 3,5"	65.90
PIZZA CONNECTION KOMPL. DT.	69.90
PLAYBOY DATE BOOK 3,5" VGA	69.90
POLICE QUEST 4 KOMPL. DEUTSCH VGA 3,5"	69.90
POWERGAMES II INCL. GUNSHIP 2000/ INDIANAPOLIS 500/JETFLIGHTER I	69.90
POWERHITS BATTLETECH	54.90
PREHISTORIC II DT. ANL.	54.90
PRINCE OF PERSIA 2 DT. ANL. VGA	69.90
PRIVATEER DT. ANL. VGA 3,5"	89.90
PRIVATEER SPECIAL OPERATIONS 1 DT. ANL.	45.90
PRIVATEER SPEECH PACK VGA 3,5"	39.90
PROJECT NOMAD DT. ANLEITUNG 3,5"	69.90
QUARTER POLE KOMPL. DT. *	85.90
QUEST FOR GLORY 4 VGA 3,5"	69.90
RAILROAD TYCOON DELUXE SUPER VGA 3,5"	89.90
RAILWAY CHALLENGE KOMPL. DT. 3,5" VGA	79.90
RALLY 3,5"	65.90
RAVENLOFT - SSI - 3,5"	85.90
RED CRYSTAL 3,5"	89.90
RETURN OF MEDUSA GOLD KOMPL. DT. 3,5" *	89.90
RETURN TO ZORK VGA 3,5"	59.90
RUESSELSHEIM KOMPL. DEUTSCH *	69.90
SAM & MAX - HIT THE ROAD - KOMPL. DT.	89.90
SEVEN CITIES OF GOLD 2 3,5"	65.90
SIEDLER KOMPL. DEUTSCH 3,5" *	85.90
SILVERBALL - FLIPPER - DT. ANL. 3,5"	59.90
SIM CITY 2000 KOMPL. DT. 3,5"	89.90

PC/IBM

SIM CITY 2000 DATA DISK NUR ENGL. VERSION	39.90
SIM CITY/LEMMINGS COMPIL. 3,5"	65.90
SIM FARM KOMPL. DEUTSCH VGA 3,5"	85.90
SIMON THE SORCERER KOMPL. DT. VGA 3,5"	85.90
SKAT '92 KOMPL. DT.	65.90
SOFTWARE MANAGER KOMPL. DEUTSCH 3,5"	69.90
SPACEWARD HO! KOMPL. DT. VGA	89.90
SPELUNX 3,5"	79.90
SSN 21 SEAWOLF DT. HANDBUCH 3,5" *	85.90
STARLORD KOMPL. DEUTSCH 3,5"	95.90
STAR TREK: JUDGEMENT RITES VGA DT. ANL. 3,5"	79.90
STERNENSCHWEIF: DSA 2 KOMPL. DT. *	89.90
STREET FIGHTER 2 VGA 3,5"	65.90
STRIKE COMMANDER DT. ANL. VGA	89.90
STRIKE COMMANDER SPEECHPAK 486ER/SOUNDBL.	45.90
STRIKE COMM. TACTICAL OPTIONS VGA 3,5"	39.90
STRIKE SQUAD KOMPL. DT. 3,5"	95.90
STRIP POKER 3 SUPER-VGA/DIGI SPEECH 3,5"	65.90
STRONGHOLD KOMPL. DT. VGA 3,5"	85.90
SUBWAR 2050 - MICROPROSE. KOMPL. DT.	85.90
SYNDICATE INCL. MISSION KOMPL. DT. 3,5"	89.90
TERMINATOR RAMPAGE VGA 3,5"	75.90
TERMINATOR 2 - ARCADE GAME - DT. ANL. VGA	54.90
TORNADO DT. HANDBUCH VGA	75.90
T.X.F.O. - TACTICAL FIGHTER EXP. DT. ANL. 3,5"	75.90
U.F.O. - ENEMY UNKNOWN - DT. ANLEITUNG	95.90
ULTIMA 8 KOMPL. DT. VGA 3,5"	89.90
ULTIMA 8 SPEECH PACK 3,5"	39.90
UNLIMITED ADVENTURES KOMPL. DT. VGA 3,5"	85.90
U.M.S. COMPILATION INCL. UMS/UMS 2/ - SCENERY DISKS DT. ANLEITUNG	89.90
UNNATURAL SELECTION 3,5"	85.90
UNNECESSARY ROUGHNESS DT. ANL. 3,5"	69.90
WALLS OF ROME VGA 3,5"	79.90
WALLSTREET MANAGER KOMPL. DT. VGA 3,5"	89.90
WARLORDS 2 VGA 3,5"	89.90
WARRIORS OF LEGEND 3,5"	45.90
WING COMMANDER 2 KOMPL. DT. VGA	69.90
WINTER OLYMPICS DT. ANL. 3,5" *	69.90
WIZARDRY TRILOGY 2 (W5/W6/W7) 3,5"	85.90
XANTH VGA 3,5"	69.90
X-COPY & TOOLS DT. ANLEITUNG	75.90
XENOBOTS DT. ANL. VGA	79.90
X-WING UPGRADE KIT KOMPL. DT. 3,5"	59.90
X-WING MISSION 2 / B-WING ENGL. 3,5"	49.90
ZEPELIN - GIANTS OF THE SKY - KOMPL. DT.	89.90

PC/IBM Sonderposten

4 D SPORTS BOXING DT. ANLEITUNG	29.90
4 D SPORTS DRIVEN DT. ANLEITUNG	29.90
ALONE IN THE DARK 5,25"	29.90
ANOTHER WORLD DT. ANLEITUNG 3,5"	34.90
BARDS TALE 3 DT. ANLEITUNG 5,25"	19.90
BARDS TALE TRILOGY DT. ANLEITUNG 5,25"	29.90
BATMANS RETURN DT. ANL. 3,5"	29.90
BATTLECHESS 4000 DT. ANLEITUNG 3,5"	34.90
BATTLEHAWKS 1942 NUR 3,5"	29.90
BIRDS OF PREY DT. ANLEITUNG 5,25"	29.90
BLACK GOLD KOMPL. DEUTSCH 3,5"	19.90
BLADES OF STEEL ICEHOCKEY	24.90
BRUTAL SPORTS FOOTBALL 3,5"	29.90
CARRIERS AT WAR 5,25"	24.90
CENTURION DEFENDER OF ROME DT. ANL. 5,25"	19.90
DARK HALF - ACCOLADE-3,5"	29.90
DELUXE STRIP POKER 2	29.90
DUNE 1 NUR 5,25" ENGL. VERS.	24.90
ELITE PLUS VGA 3,5"	29.90
ELVIRA 2 - JAWS OF CERBERUS - 5,25" VGA	19.90
EPIC KOMPL. DEUTSCH 3,5"	34.90
ESPANA THE GAMES 92 DT. ANLEITUNG 3,5" VGA	24.90
ETERNAM 5,25"	24.90
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. VGA 3,5"	39.90
FOOTBALLMANAGER 3 KOMPL. DEUTSCH	39.90
GLOBAL CONQUEST 3,5"	19.90
GOLF - DAVID LEADBETTERS - MICR. VGA 5,25"	29.90
GUNBOAT - ACCOLADE - NUR 5,25"	29.90
GUNSHIP 2000 - MICROPROSE - 3,5" VGA	45.90
HEIMDALL VGA 5,25"	29.90
HERO QUEST INCL. RETURN OF WITCHLORD PC3,5	19.90
HEROES OF THE 357TH DT. ANL. 5,25	29.90
HEXUMA KOMPL. DT. 3,5"	29.90
HOOK 5,25" DT. ANLEITUNG	24.90
HUMANS VGA NUR 3,5"	34.90
IMMORTAL 3,5"	29.90
INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL. DT. 3,5"	35.90
INDIANAPOLIS 500 VGA 3,5"	29.90
INVEST KOMPL. DEUTSCH 3,5"	19.90
ISHAR - LEGEND OF THE FORTRESS - DT. ANL. 3,5"	29.90
KGB NUR 5,25" DT. HANDBUCH	34.90
LAFFER UTILITIES - SIERRA	29.90
LASER SQUAD VGA 5,25" DT. ANL.	29.90
LEMMINGS 2 - THE TRIBES - DT. ANL. VGA 3,5"	39.90
LES MANLEY: LOST IN L.A. KOMPL. DT. 3,5"	29.90
LIFE & DEATH 2 - THE BRAIN - 3,5" VGA	29.90
LOTUS TURBO CHALLENGE 3 DT. ANLEITUNG 3,5"	34.90
MARIO ANDRETTI RACING 3,5"	29.90
M1 TANK PLATOON VGA NUR 5,25"	34.90
MAD TV KOMPL. DT. 3,5" VGA	39.90
MANCHESTER UNITED EUROPE 3,5"	29.90
MANTIS - FIGHTER - MICROPROSE VGA NUR 3,5"	29.90
MONKEY ISLAND 1 KOMPL. DT. VGA 3,5" - LUCASFILM-	39.90
MONKEY ISLAND 2 VGA 3,5" - LUCASFILM-	49.90
NIGEL MANSELL RACING CHALLENGE 3,5" VGA	29.90
OBITUS 3,5" - PSYGNOSIS	29.90
ORIGIN SCREEN SAVER 5,25"	24.90
POLICE QUEST 1 VGA 3,5"	49.90
POPULOUS INCL. PROMISED LANDS 3,5"	29.90
POWERMONGER DT. ANLEITUNG 5,25"	34.90
PREMIER MANAGER VGA 3,5"	29.90
PRO TENNIS TOUR 2 - GREAT COURTS 2 - 5,25" VGA	29.90
RAGNAROK DT. ANLEITUNG	29.90
RAILROAD TYCOON NUR 3,5"	29.90
REACH FOR THE SKIES DT. ANL., 3,5"	39.90
RICK DANGEROUS 2 3,5"	29.90
RINGS OF MEDUSA KOMPL. DEUTSCH 3,5"	19.90
ROCKET RANGER NUR 5,25"	14.90
ROCKETEER - DYSNEY SOFTWARE - VGA 5,25"	29.90
ROGER RABBIT INCL. INCL. SOUNDSOURCE 5,25"	19.90
SARGON V CHESS	29.90
SEAL TEAM DT. ANLEITUNG 3,5"	39.90
SECRET WEAPONS OD GM LUFTWAFFE VGA 3,5"	39.90
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANLEITUNG	39.90
SHADOW CASTER DT. HANDBUCH 3,5"	39.90
SILENT SERVICE 2 DT. ANL. VGA 3,5"	29.90
SIM ANT - MAXIS 3,5" & 5,25"	34.90
SIM EARTH - MAXIS - 3,5"	39.90
SIM LIFE - MAXIS - DT. KURZANLEITUNG	34.90
SPACE HULK DT. ANLEITUNG 3,5"	39.90
SPACE M.A.X. KOMPL. DEUTSCH 3,5"	29.90
SPEEDBALL 2 DT. ANLEITUNG 3,5"	29.90
SPEED RACER DT. ANLEITUNG	34.90
STAR TREK 25TH. ANNIVERSARYKOMPL. DT. 3,5"	39.90
SUMMER CHALLENGE - THE GAMES - 3,5"	29.90
SUPERSOCCER - STARBYTE - KOMPL. DT. 3,5"	19.90
TENNIS CUP 2 3,5"	24.90
THE GREATEST COMPIL. INCL. DUNE 1/ LURE OF TEMPTRESS/SHUTTLE DT. ANL.	34.90
THEATRE OF WAR DT. ANL. 5,25"	24.90
TRACON - AIR TRAFFIC CONTROL SYSTEM - TROLLS DT. ANLEITUNG 3,5"	29.90
TV SPORTS BASEBALL DT. ANL.	39.90
VALHALLA VGA 3,5" DT. ANL.	29.90
WAR IN THE GULF 5,25"	24.90
WAXWORKS - ACCOLADE - 3,5"	29.90
WING COMMANDER 1 VGA 3,5"	29.90
WING COMMANDER ACADEMY DT. ANLEITUNG 3,5"	39.90
WIZKID VGA 3,5"	29.90
WWF EUROPEAN WRESTLING VGA 3,5"	29.90
X-WING - LUCASFILM - 3,5"	49.90
YEAGER AIR COMBAT DT. ANL. 5,25"	24.90
YO JOE! DT. ANLEITUNG 3,5"	29.90
ZAK MCKRACKEN KOMPL. DEUTSCH NUR 3,5"	39.90
ZOOL DT. ANLEITUNG 3,5"	29.90

Versand: Liegnitzer Str. 13 • 82194 Gröbenzell
Tel.: 08142/90 11 & 8079 & 8273
Telefax 08142/54654

BESTELLANNAHME: Montag - Donnerstag 9.00 - 18.00, Freitag 9.00 - 17.00 Uhr

„LAUT LESERUMFRAGE ASM (AKTUELLER SOFTWAREMARKT)
 1991 UND 1992 FIRMA MIT DEM BESTEN SERVICE“

Ladenlokal jetzt in AUGSBURG
Karolinenstr./Ecke Karlstr.
Mo.-Fr. 9 - 13 + 13.30 - 18 Uhr, Sa. 9 - 12



IBM/PC CD-ROM

- 10 JAHRE „INTERPLAY“ ANTHOLOGIE DT. ANL. 99.90
- 9000 SOUND FILES 500 MB 49.90
- AL QADIM KOMPL. DEUTSCH * 79.90
- ALONE IN THE DARK II KOMPL. DT. * 89.90
- A HARD DAYS NIGHT (BEATLES) 75.90
- ANSTOSS KOMPL. DEUTSCH * 99.90
- AIR COMBAT INCL. BATTLEHAWKS 1942/
SECRET WEAPONS/FINEST HOUR & SCENERIES
DT. HANDBUCH 89.90
- B17 FLYING F. & SILENT SERVICE 2 59.90
- BATTLECHESS ENHANCED OEM VERSION 69.90
- BATTLEISLE 2 KOMPLETT DEUTSCH 89.90
- BATTLES OF TIME: BATTLEISLE/FIRST SAMURAI/
MEGA LO MANIA/PERFECT GENERAL 85.90
- BERTELSMANN UNIVERSALLEXIKON KOMPL. DT. 119.90
- BETRAYAL AT KRONDOR 59.90
- BLACK LINE VOL. 1 INCL. TIE BREAK/
SPACE M.A.X./TRANSWORLD KOMPL. DT. 59.90
- BLOCK OUT DT. ANL. 29.90
- BURNING STEEL INCL. MISSIONS KOMPL. DT. 89.90
- BURNTIME KOMPL. DT. VGA 85.90
- CASTLE MASTER/3 D CONSTRUCTION KIT DT. ANL. 29.90
- CD 16 EDUTAINMENT KIT: INCL. SBLASTER 16 ASP/
CDROM LAUFWERK INTERN/AKTIVLAUTSPRECHER/
UND SOFTWAREPAKET 1.099.90
- CD-PLANETARIUM KOMPL. DT. 54.90
- CD CADDYS 19.90
- CD SAMPLER (FUTURE RELEASES) 29.90
- CINEMANIA - MICROSOFT - 1994 FILMDATENBANK 139.90
- C.I.T.Y. 2000 79.90
- CHALLENGE PACK INCL. EPIC/PUSH OVER/F-29/
ROBOCOP 3/MIGHT & MAGIC 2/PAPERBOY 2/
D-GENERATION/CONTRAPTIONS 75.90
- CLASSIC ADVENTURE INCL. LOOM/MANIAC MANSION/
INDIANA JONES 3/MONKEY ISLAND 1 KOMPL. DT. 99.90
- COMANCHE INCL. MISSION 1 & 2 KOMPL. DT. 99.90
- COMPUDISC SHAREWARE VOL. 1 DT. ANL. 39.90
- CONAN THE CIMMERIAN 49.90
- CONSPIRACY KOMPL. DT. 89.90
- CORE SUPER GAMES INCL. HEIMDALL/
THUNDERHAWK/CURSE OF ENCHANTIA
CRITICAL PATH SVGA 79.90
- CYBER RACE 85.90
- DAEMONSGATE 79.90
- DARK LEGIONS - SSI - * 79.90
- DARK SUN - SHATTERED LANDS-
DAS SCHWARZE AUGE: DSK KOMPL. DT. 69.90
- DER PLANNER INCL. DATA DISK KOMPL. DT. 89.90
- DOOM - SHAREWARE - 1. EPISODE 14.85
- DRAGONSPHERE DT. ANLEITUNG 89.90
- DER PATRIIZER KOMPL. DT. 89.90
- DUNE 59.90
- DUNGEON HACK AD & D 75.90
- EMPIRE DE LUXE (DOS & WINDOWS) KOMPL. DT. 75.90
- EPIC PINBALL - SHAREWARE-FLIPPER -
EPIC - SHAREWARE COLLECTION 9.95
- ERBEN DER ERDE KOMPL. DEUTSCH * 89.90
- EYE OF BEHOLDER TRILOGY 1-3 KOMPL. DEUTSCH 89.90
- FANTASY EMPIRE AD & D 65.90
- F117 A NIGHTHAWK & F15 STRIKE EAGLE 2 49.90
- F15 STRIKE EAGLE 3 59.90
- FORMULA ONE GRAND PRIX (WORLD CIRCUIT) 89.90
- GABRIEL KNIGHT - SIERRA - 85.90
- GATEWAY 2: HOMEWORLD 79.90
- GIF IT NEWS 1000DE GIF Bilder 45.90
- „GIRLS 94“ (EROTISCHER KALENDER) 55.90
- GOBLIINS 2 DT. ANL. 99.90
- GOBLIINS 3 DT. HANDBUCH 104.90
- GOBLIINS 3 (ENGLISCHE VERSION) 49.90
- GOLDEN 7 (KINGS Q. 5/LARRY 5/RED BARRON/
HEART OF CHINA/GREAT COURTS 2..... 109.90
- HERBERT GROENEMEYER CDROM/CD AUDIO 34.90
- HISTORY LINE 1914-1918 KOMPL. DT. 65.90
- HORDE 119.90
- HOT NEWS II 25.90
- INCA II WIRACHOCHA KOMPL. DT. 119.90
- INVEST KOMPL. DT. 29.90
- IRON HELIX 85.90
- JONES IN THE FAST LANE 39.90
- JURASSIC PARK KOMPL. DT. 79.90
- JOURNEYMAN PROJECT 69.90
- KINGS QUEST 5 39.90
- KINGS QUEST 6 49.90
- LANDS OF LORE 85.90
- LAURA BOW 2 - DAGGER OF AMON RA - DT. ANL. 39.90
- LEISURE SUIT LARRY 6 * 85.90
- LEMMINGS 1 DOPPELPAK 69.90
- LEMMINGS 2 DT. ANLEITUNG 65.90
- LOOM 49.90
- LOST IN THE TIME 49.90
- LOST TREASURES OF INFOCOM 1 75.90
- MAD DOG MC CREE 75.90
- MALONYS - INTERAKTIVES COMIC -
MAN ENOUGH -DIGI SOUND-
MANIAC MANSION 2 - DAY OF TENTACLE KOMPL. DT. 89.90
- MEGA RACE DEUTSCHE ANLEITUNG 75.90
- MICROCOSM DT. HANDBUCH 109.90
- MICROPROSE SOCCER/SAVAGE/3 D POOL/
RICK DANGEROUS 29.90
- MICROSOFT - BEETHOVEN-
MICROSOFT - STRAVINSKY-
MIGHT AND MAGIC TRILOGY TEIL 3 - 5 119.90
- MONKEY ISLANDS 1 LUCASFILM 99.90
- M.U.D.S. DT. ANLEITUNG 44.90
- MYST -- WINDOWS - SVGA 29.90
- NOMAD DT. ANLEITUNG 139.90
- OUTPOST - SIERRA/DYNAMIX - * 59.90
- PEGASUS 3.0 89.90
- QUEST & FUN (KINGS Q 5/LARRY 5/RED BARON 45.90
- PINBALL DREAMS DELUXE DT. ANL. * 75.90
- RAILROAD TYCOON DT. ANLEITUNG 34.90
- RAVENLOFT - SSI - 89.90
- RAYTRACE MAGIC - Raytrace und andere Bilder/Pgm's 35.90
- REBEL ASSAULT - LUCASFILM - SVGA 89.90
- RED STORM RISING & CARRIER COMMAND 29.90
- RETURN TO ZORK 49.90
- RINGS OF MEDUSA KOMPL. DT. 29.90
- SAM & MAX - HIT THE ROAD - ENGL. VERSION 89.90
- SECRET WEAPONS OF LUFTW. INCL. SCENERIES 89.90
- SHADOWCASTER DT. HANDBUCH * 99.90
- SHAREWAREPERLEN 3 39.90
- SHERLOCK HOLMES III - MYSTERY ADVENTURE 109.90
- SILENT SERVICE 2 DT. ANLEITUNG 34.90
- SOFTWARE 2000 EDITION INCL. HEXUMA/KATHEDRALE/
STUNDENGLAS KOMPL. DT. 69.90
- SPACESHIP WARLOCK 85.90
- SPACEWARD HOI KOMPL. DT. 75.90
- SPACE QUEST 4 49.90

IBM/PC CD-ROM

- SPELLCASTING TRILOGY 101-301 69.90
- SPORTS BEST COMPIL. INCL. TENNIS CUP 2/
PANZA KICK BOX ING/PARAGLIDING 39.90
- STRIKE COMMANDER INKL. MISSIONS 89.90
- STRIP POKER DT. ANLEITUNG 29.90
- STRONGHOLD KOMPL. DEUTSCH 85.90
- SUMMER & WINTER CHALLENGE DT. ANLEITUNG 39.90
- SUPER II SHAREWARE 19.90
- SYNDICATE PLUS KOMPL. DT. 109.90
- TASK FORCE 1942 + RED STORM RISING 89.90
- TENNIS CUP II 29.90
- TETRIS GOLD INCL. TETRIS/WELLTRIS/FACES/
TETRIS CLASSIC/SUPER TETRIS 89.90
- T.F.X. - TACTICAL FIGHTER EXP. - DT. HANDBUCH 89.90
- THE 7TH GUEST OHNE VIDEO/IN CD BOX 69.90
- TONY LA ROUSSA BASEBALL II 79.90
- „TOOOR“ !! -30 JAHRE BUNDESLIGA-
TORNADO 45.90
- TRANSWORLD KOMPL. DEUTSCH 59.90
- TRANSWORLD 29.90
- U.F.O. - ENEMY UNKNOWN - DT. ANLEITUNG * 99.90
- ULTIMA 7 BUNDLE (TEIL 1, 2 & DATA) DT. ANL. 119.90
- ULTIMA 8 - PAGAN - DEUTSCHE VERSION 129.90
- ULTIMA UNDERWORLD TEIL 1 & 2 89.90
- ULTIMA UNDERWORLD/WING COMMANDER 2 109.90
- WHALES VOYAGE DT. ANLEITUNG 65.90
- WHO SHOT JOHNNY ROCK? 89.90
- WING COMMANDER INCL. MISSION 1 & 2 59.90
- WING COMMANDER 2 INCL. OPER 1 & 2/SPEECH 59.90
- WINTER OLYMPICS KOMPL. DEUTSCH 49.90
- WIZARDRY 6 & 7 BUNDLE KOMPL. DT. 99.90
- WORLD OF XEEN (MIGHT & MAGIC) 49.90
- WRATH OF THE DEMON 39.90

Soundkarten / Zubehör

- DISKBOX FÜR 80 STÜCK 3.5" /SCHLOSS 19.90
- DISKBOX FÜR 100 STÜCK 5.25" /SCHLOSS 19.90
- ELIMINATOR GAMECARD GRAVIS 69.90
- GAME WAVE 32 - ORCHID TECHNOLOGY - DT. ANL. 319.90
- JOYSTICK COMPETITION PRO DIGITAL/ANALOG 59.90
- JOYSTICK COMPETITION MINI DIGITAL/ANALOG 59.90
- JOYSTICK FLIGHT CONTROL THRUSTMASTER 165.90
- JOYSTICK GARVIS ANALOG PRO 79.90
- JOYSTICK GARVIS „SCHWARZ“ 69.90
- JOYSTICK WEAPON CONTROL THRUSTMASTER 165.90
- JOYSTICKVERLÄNGERUNG 15-POLIG 24.90
- PANASONIC CD ROM LAUFWERK DR 562 B/DOUBLESPEE 399.90
- MAUSMATTE 6.90
- MIDBLASTER 389.90
- RUDDER PEDALS THRUSTMASTER 219.90
- SCREENBEAT AKTIVBOXEN/ALLE SOUNDK. 39.90
- SOUNDBLASTER AWE 32 DT. HANDBUCH 549.90
- SOUNDBLASTER 16 ASP DT. HANDBUCH 399.90
- SOUNDBLASTER 16 BASIC DT. HANDBUCH 269.90
- SOUNDBLASTER 2.0 DELUXE DT. HANDBUCH 139.90
- SOUNDBLASTER PRO DELUXE DT. HANDBUCH 199.90
- SOUNDWAVE 32 - ORCHID TECHNOLOGY - DT. ANL. 499.90
- STAR TREK MAUSMATTE 19.90
- THRUSTMASTER FORMULA T1 299.90
- VIRTUAL PILOT - PROFESSIONELLER FLIGHT YOKE-
WAVEBLASTER -CREATIV- 399.90
- WINMOUSE A4 TECH SERIELL 3 TASTEN 39.90

Sega Mega Drive

- MEGA CD 2 INKL. ROAD AVENGER DT. VERSION 549.90
- MEGA DRIVE 2 BASE SET DT. VERSION 199.90
- ALADIN DT. ANL. 99.90
- ASTERIX 2 DT. ANLEITUNG 105.90
- BLADES OF RENEGANCE DT. ANLEITUNG 89.90
- BUSBY BOBCAT DT. ANL. 79.90
- DOUBLE CLUTCH 89.90
- DRAGONS REVENGE DT. ANLEITUNG 99.90
- INTERNATIONAL SOCCER DT. ANL. 99.90
- JURASSIC PARK DT. ANL. 99.90
- LANDSTALKER DT. ANLEITUNG 115.90
- MORTAL COMBAT 109.90
- NBA SHOWDOWN DT. ANLEITUNG 109.90
- SENSIBLE SOCCER DT. ANL. 95.90
- SNAKE RATTLE 'N ROLL DT. ANLEITUNG 99.90
- SONIC SPINBALL DT. ANL. 99.90
- SONIC THE HEDGEHOG 3 DT. ANLEITUNG 124.90
- STREETFIGHTER 2 DT. ANL. 115.90
- TOEJAM & EARL 2 DT. ANL. 109.90
- VIRTUAL PINBALL DT. ANL. 99.90
- WINTER OLYMPICS DT. ANLEITUNG 99.90
- WIZ N LIZ DT. ANL. 89.90

AMIGA

- 1990 - DIE 93ER EDITION-POLITSIMUL. KD 1 MB 34.90
- ALIEN BREED 2 DT. ANL. 54.90
- ALIENS 3 DT. ANLEITUNG 59.90
- ANSTOSS KOMPL. DT. 1 MB A500/PLUS/600/2000 69.90
- APOCALYPSE DT. ANLEITUNG 49.90
- AUFSCHWUNG OST KOMPL. DT. 1 MB 65.90
- AWARD WINNERS 2 COMPIL. INCL. ELITE/
JIMMY WH. SNOOKER/ZOOL/SENSIBLE SOCCER
DT. ANLEITUNG 69.90
- BATTLE ISLE DATA DISK NO. 2 DT. ANL. 49.90
- BATTLETEAM (BATTLEISLE & DATA) DT. 1 MB 69.90
- BEAVERS DT. ANL. 65.90
- BENEATH STEEL SKY KOMPL. DEUTSCH 1 MB 65.90
- BIG SEA KOMPL. DEUTSCH 1 MB 65.90
- BLUE & THE GRAY DT. ANLEITUNG 1 MB 65.90
- BODY BLOWS GALACTIC DT. ANLEITUNG 1 MB 55.90
- BRIAN THE LION DT. ANLEITUNG 54.90
- BUNDESLIGA PROFESSIONAL 2 KD / 1 MB 69.90
- BURNTIME KOMPL. DT. A500/A2000 69.90
- CAMPAIGN 2 1 MB 69.90
- CANNONFODDER DT. ANLEITUNG 1 MB 59.90
- CLIFFHANGER DT. ANLEITUNG * 39.90
- COMBAT CLASSICS 2 INCL. PACIFIC ISLANDS/
SILENT SERVICE 2/F 19 STEALTH FIGHTER 69.90
- COOL SPOT DT. ANLEITUNG 54.90
- DARMERE KOMPL. DEUTSCH 1 MB 65.90
- DAS SCHWARZE AUGE: DSK 1 MB KOMPL. DT. 79.90
- DER CLOU KOMPL. DEUTSCH 1 MB 75.90
- DER SCHATZ IM SILBERSEE KOMPL. DT. 1MB * 89.90
- DIE SIEDLER KOMPL. DT. 1 MB 69.90
- DISPOSABLE HERO DT. ANLEITUNG 49.90
- DOOFUS DT. ANLEITUNG 54.90
- DUNE 2 KOMPL. DT. 1 MB 59.90
- EISHOCKEY MANAGER LIMITED EDITION KOMPL. DT. 59.90
- ELFMANIA DT. ANLEITUNG 54.90
- ELITE 2 KOMPL. DT. 1 MB 59.90
- EYE OF THE STORM KOMPL. DT. 65.90
- F-117 A KNIGHTHAWK DT. ANL. 1 MB 75.90

Amiga

- FLASH BACK KOMPL. DT. 1 MB 79.90
- GENESIA DT. ANLEITUNG 1 MB 59.90
- GLOBAL DOMINATION 65.90
- GLOBDULE DT. ANLEITUNG 1 MB 54.90
- GOAL DINO DINIS (KICK OFF 3) DT. ANL. 1 MB 59.90
- GOBLIINS 3 KOMPL. DEUTSCH 1 MB 75.90
- HANSE DE LUXE KOMPL. DT. 45.90
- HISTORY LINE 1914-1918 DT. 79.90
- ISHAR 2 DT. ANL. 1 MB 54.90
- JURASSIC PARK DT. ANL. 1 MB 59.90
- KOLUMBUS CHRISTOPH KOMPL. DT. 1 MB 79.90
- LAMBORGHINI DT. ANLEITUNG 49.90
- LIBERATION DT. ANLEITUNG 1 MB 59.90
- LOST VIKINGS KOMPL. DT. 1 MB 75.90
- LOTHAR MATTHAEUS DT. ANLEITUNG 1 MB 65.90
- MANCHESTER UNITED PREMIERE LEAGUE KOMPL. DT. 59.90
- MICRO MACHINES DT. ANLEITUNG 49.90
- MISSILES OVER XERION DT. ANL. 1 MB 55.90
- MONOPOLY KOMPLETT DEUTSCH 49.90
- MORTAL COMBAT DT. ANL. 1 MB 59.90
- MR. NUTZ DT. ANLEITUNG 59.90
- NAUGHTY ONES DT. ANLEITUNG 49.90
- ONE STEP BEYOND DT. ANL. 54.90
- PATRIIZER 1 MB KOMPL. DT. 79.90
- PENTHOUSE HOT NUMBERS DELUXE DT. ANL. 1 MB 59.90
- PERIHELION DT. ANLEITUNG 1 MB 65.90
- PINBALL SPECIAL EDITION INCL. PINBALL DREAMS & FANTASIES DT. ANL. 1 MB 69.90
- PIZZA CONNECTION KOMPL. DT. 1 MB 85.90
- PUGGSY DT. ANLEITUNG 1 MB 59.90
- SECOND SAMURAI DT. ANLEITUNG 1 MB 65.90
- SIM CITY/LEMMINGS COMPIL. 65.90
- SIMON THE SORCERER KOMPL. DT. 1 MB 75.90
- SKIDMARKS DT. ANLEITUNG 1 MB 54.90
- SOCCER KID DT. ANL. 65.90
- SOFTWARE MANAGER KOMPL. DT. 1 MB 79.90
- STARBUST DT. ANL. 1 MB 39.90
- S.U.B. KOMPL. DEUTSCH 1 MB * 59.90
- SYNDICATE KOMPL. DT. 1 MB 65.90
- TERMINATOR 2 - ARCADE GAME - DT. ANL. 1 MB 54.90
- TORNADO DT. HANDBUCH 1 MB 65.90
- TOTAL CARNAGE - THE ULTIMATE BATTLE - DT. ANL. 54.90
- TURNING POINTS * 65.90
- U.F.O. - ENEMY UNKNOWN - KOMPL. DT. 1 MB * 69.90
- U.M.S. COMPILATION INCL. UMS/UMS 2/
SCENARIOS DT. ANLEITUNG 89.90
- URIDIUM II DT. ANL. 1 MB 49.90
- WINTER OLYMPICS DT. ANLEITUNG 1 MB 59.90
- WIZ N LIZ DT. ANLEITUNG 1 MB 59.90
- WOODY'S WORLD DT. ANL. 1 MB 39.90
- X-MAS LEMMINGS DT. ANLEITUNG 1 MB 39.90
- ZEPPELIN - GIANTS OF THE SKY - KOMPL. DT. 1 MB * 79.90

Preishits Amiga

- 3D CONSTRUCTION KIT 2.0 1 MB 39.90
- A-TRAIN 1 MB 39.90
- ADRENALYN DT. ANL. 19.90
- ALIEN BREED SPECIAL EDITION 1 MB 29.90
- AMNIOS 15.90
- ANOTHER WORLD DT. ANLEITUNG 34.90
- ARMOUR GEDDON - PSYGNOSIS-
ASSASSIN SPECIAL EDITION DT. ANL. 29.90
- B 17 FLYING FORTRESS - MICROPROSE- 1 MB 39.90
- BARDS TALE 3 1 MB 19.90
- BATMAN THE MOVIE DT. ANL. 19.90
- BATTLEHAWKS 1942 29.90
- BATTLESQUADRON DT. ANL. 19.90
- BATTLETECH 1 24.90
- BIRDS OF PREY 34.90
- BLACK CRYPT 1 MB 29.90
- BRUTAL/CRAZY SPORTS FOOTBALL 1 MB 29.90
- BUBBA N STIX 1 MB 34.90
- BUDOKHAN 1 MB 29.90
- CALIFORNIA GAMES 2 29.90
- CHAOS ENGINE DT. ANL. 1 MB 39.90
- CHART ATTACK COMPIATION INCL. LOTUS 1/
VENUS/JAMES POND/GHOULS N GHOST 34.90
- CHUCK ROCK 2 - SON OF CHUCK ROCK -
CHUCK YEAGERS 2.0 DT. ANL. 29.90
- COLONELS BEQUEST - SIERRA - DT. ANL. 34.90
- COVERT ACTION - MICROPROSE- 1 MB 29.90
- CREATURES DT. ANLEITUNG 19.90
- CRUISE FOR A CORPS 1 MB DT. ANLEITUNG 29.90
- CURSE OF ENCHANTIA 1 MB 29.90
- CYCLES - ACCOLADE - 29.90
- CYPERPUNK DT. ANLEITUNG 24.90
- DEUTEROS KOMPL. IN DEUTSCH 19.90
- DONK - THE SAMURAI DUCK - DT. ANLEITUNG 29.90
- EMLYN HUGHES INT. SOCCER DT. ANL. 19.90
- EPIC KOMPLETT DEUTSCH 1 MB 29.90
- EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1 MB 39.90
- FACE OFF ICEHOCKEY 24.90
- F 15 STRIKE EAGLE 2 1 MB 29.90
- F 19 STEALTH FIGHTER DT. KURZANLEITUNG 35.90
- F 29 RETALIATOR 29.90
- GEM "X" 29.90
- GLOBAL GLADIATORS DT. ANLEITUNG 1 MB 29.90
- GOBLIINS I KOMPL. DEUTSCH 1 MB 29.90
- GRAHAM TAYLOR SOCCER 29.90
- GRAND PRIX CIRCUIT - ACCOLADE-
GREAT COURTS 2 DT. ANLEITUNG 1 MB 29.90
- GUNBOAT - ACCOLADE- 1 MB 29.90
- HAGAR - THE HORRIBLE-
HARD NOVA 24.90
- HERO QUEST 19.90
- HILL STREET BLUES 29.90
- HONDA R V F DT. ANL. 29.90
- HOOK 29.90
- HUMANS 1 MB 29.90
- HUMANS JURASSIC LEVELS STAND ALONE VERS 29.90
- INDIANA JONES 3 ADV KOMPL. DT. 35.90
- INDIANA JONES 4 - LAST CRUSADE - KOMPL. DT. 1 MB 54.90
- INDIANAPOLIS 500 29.90
- INVEST KOMPL. DT. 1 MB 19.90
- JAGUAR XJ 220 29.90
- JOHN MADDEN FOOTBALL 1 MB 29.90
- KINGS QUEST 1 1 MB DT. ANLEITUNG 29.90
- LEGEND OF FAERGHAIL KOMPL. DT. 1 MB 39.90

Preishits Amiga

- LEISURE SUIT LARRY 1 1 MB DT. ANLEITUNG 29.90
- LEMMINGS 2 - THE TRIBES - DT. ANL. 1 MB 39.90
- LORD OF THE RINGS KOMPL. DEUTSCH. 1 MB 29.90
- LOTUS TRILOGY 1-3 DT. ANLEITUNG 34.90
- LOTUS TURBO CHALLENGE 2 19.90
- LOTUS TURBO CHALLENGE 3 1 MB 29.90
- M1 TANK PLATOON DT. KURZANLEITUNG 1 MB 34.90
- MAD TV KOMPL. DT. 1 MB 39.90
- MANCHESTER UNITED EUROPE 29.90
- MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DEUTSCH 1 MB 54.90
- MONSTERBUSINESS 19.90
- OPERATION STEALTH 1 MB 34.90
- PACIFIC ISLANDS - TEAM YANKEE II - 1 MB 29.90
- PANZA KICK BOXING DT. ANL. 29.90
- PAPERBOY II DT. ANLEITUNG 19.90
- PARASOL STARS - RAINBOW ISLANDS 2 DT. ANL. 24.90
- PICTIONARY 29.90
- PIRATES I DT. ANL. 1 MB 29.90
- POLICE QUEST I 1 MB 34.90
- POLICE QUEST 2 - SIERRA - DT. ANL. 34.90
- POPULOUS INCL. PROMISED LANDS 29.90
- POWERMONGER INCL. WW DATA DISK 29.90
- P.P. HAMMER DT. ANL. 19.90
- PREMIERE MANAGER 1 MB 29.90
- PREMIERE MANAGER 2 1 MB 34.90
- PRIME MOVER DT. ANLEITUNG 34.90
- PRINCE OF PERSIA 29.90
- PUSH OVER 29.90
- QUEST FOR GLORY 2 - SIERRA - DT. ANL. 39.90
- R-TYPE 2 19.90
- RAILROAD TYCOON DT. ANLEITUNG 1 MB 34.90
- RICK DANGEROUS 2 DT. ANL. 15.90
- ROBOCOP 3 1 MB 29.90
- SECRET OF MONKEY ISLANDS 1 KOMPL. DT. 1 MB 39.90
- SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL. 1 MB 34.90
- SIM ANT - MAXIS - 1 MB 34.90
- SIM EARTH 1 MB 34.90
- SIM LIFE A500/A600/A2000 KOMPL. DT. 1 MB 29.90
- SPACE CRUSADE 1 MB 19.90
- SPACE HULK DT. ANLEITUNG 1 MB 39.90
- SPACE M.A.X. KOMPL. DEUTSCH 1 MB 24.90
- SPACE QUEST 1 - SIERRA - 29.90
- SPEEDBALL 2 DT. ANLEITUNG 29.90
- STARBYTE SUPERSOCCER KOMPL. DT. 1 MB 19.90
- STREETFIGHTER 2 1 MB DT. ANLEITUNG 29.90
- STRIKE FLEET 29.90
- SUPER MONACO GRAND PRIX 29.90
- TEAM YANKEE - PANZERSIMULATION -
TENNIS CUP II 24.90
- THE PLAGUE DT. ANL. 15.90
- THUNDERHAWK AH 73 M 1 MB 29.90
- TITUS THE FOX 24.90
- TRANSWORLD KOMPL. DT. 1 MB 19.90
- TROLLS DT. ANLEITUNG 29.90
- TURRICAN 2 DT. ANL. 24.90
- TV SPORTS BASEBALL 1 MB 29.90
- UTOPIA 1 MB 19.90
- WATERLOO DT. ANLEITUNG 19.90
- WING COMMANDER 1 MB 29.90
- WOLFCHILD 29.90
- WWF EUROPEAN RAMPAGE 29.90
- WIZ KID DT. ANLEITUNG 29.90
- WWF WRESTLEMANIA WRESTLING 24.90
- ZAK MCKRACKEN KOMPL. DEUTSCH 39.90
- ZOOL 1 MB DT. ANLEITUNG 29.90
- ZOOL 2 DT. ANLEITUNG 34.90
- ZYCONIX DT. ANL. 19.90

Abgabe nur solange Vorrat reicht

Amiga Zubehör

- AMIGA ACTION REPLAY 3 A 5000 199.90
- AMIGA ACTION REPLAY 3 A 2000 219.90
- DISKBOX FÜR 80 X 3,5" DISKS 19.90
- GRAVIS GAME PAD 39.90
- GRAVIS JOYSTICK AMIGA/ATRAI SCHWARZ 49.90
- JOYSTICK COMPETITION PRO 5000 29.90
- JOYSTICK COMPETITION PRO STAR 39.90
- JOYSTICK COMPETITION PRO STAR MINI 34.90
- MOUSEMATTE 6.90
- X-COPY PROFESSIONAL TOOLS INCL. HARDWARE 74.90
- SIEGFRIED COPY KOMPL. DT. 59.90

Amiga 1200

- ALIEN BREED 2 DT. ANL. 59.90
- ANSTOSS KOMPLETT DEUTSCH 69.90
- BODY BLOWS GALACTIC DT. ANLEITUNG 59.90
- BURNTIME KOMPLETT DEUTSCH 69.90
- CHAOS ENGINE DT. ANLEITUNG 49.90
- DER CLOU KOMPL. DEUTSCH * 75.90
- HANSE DE LUXE KOMPL. DEUTSCH 45.90
- JURASSIC PARK 54.90
- SECOND SAMURAI DT. ANLEITUNG 65.90
- SIMON THE SORCERER KOMPL. DT. 79.90
- SOCCER KID DT. ANLEITUNG 69.90

Amiga CD 32

- ALFRED CHICKEN DT. ANL. 49.90
- ALIEN BREED/QWAK DT. ANL. 49.90
- CHAOS ENGINE DT. ANLEITUNG 59.90
- D-GENERATION DT. ANL. 49.90
- DER CLOU KOMPL. DEUTSCH * 69.90
- DISPOSABLE HERO DT. ANLEITUNG 59.90
- ELITE 2 - FRONTIER - KOMPL. DT. * 54.90
- LOTUS TRILOGY (LOTUS 1-3) DT. ANL. 65.90
- MICROCOSM DT. ANLEITUNG 99.90
- MORPH DT. ANLEITUNG 65.90
- NICK FALDO GOLF 69.90
- NIGEL MANSELL RACING CHALLENGE DT. ANL. 29.90
- PIRATES GOLD DT. ANLEITUNG 59.90
- PROJECT „X“/F117 CHALLENGE DT. ANL. 49.90
- SENSIBLE SOCCER 49.90
- TOTAL CARNAGE DT. ANLEITUNG 59.90
- TROLLS DT. ANLEITUNG 29.90
- WHALES VOYAGE 29.90
- ZOOL DT. ANL. 29.90

* = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar - Irrtum vorbehalten / Liste gegen frankierten Rückumschlag.
 Bitte Computertyp angeben. / Versandkosten: Nachnahme plus DM 9.00
 Vorkasse im Inland nur per Eurocheck plus DM 8.00
 Ausland: Nur Vorkasse gegen Eurocheck + DM 20.00 Versand

se Zeitschrift nicht mehr kaufen. Ciao!

Ralf Hanke

(Anm. d. Red.: HALT! NEIN! Wir stehen der Scientology weder nahe noch wollen wir Leute zu ihr führen oder Sympathien für Sekten dieser Art wecken. Das vorweg. Und jetzt ganz in Ruhe weiter.

Lieber Ralf: Du und alle anderen, die gleichlautend geschrieben haben, Ihr habt vollkommen recht! Trotzdem gestattet mir bitte einige Anmerkungen.

Erstens: Es wird nicht wieder vorkommen. Unser Verleger hat auf unsere Bitte hin beschlossen und verkündet, daß Anzeigen von Firmen, die für die Scientology Church oder ähnliche Sekten stehen, in Zukunft nicht mehr angenommen werden.

Zweitens: Ohne das, was ich eingangs gesagt habe, einschränken zu wollen, muß ich Dir ein Geständnis machen: Ich schätze nämlich z. B. die Musik von Chick Corea, habe einige seiner Platten, und die sind samt und sonders mit einer Widmung für den inzwischen verstorbenen, mysteriösen Sektenführer Hubbard ausgestattet – ergo ist anzunehmen, daß ich auf diesem Wege ebenfalls zum finanziellen Polster der Scientology Church beigetragen habe: Asche auf mein Haupt! Und wie sieht's mit all den Prominenten aus, die in den Todesanzeigen für Hubbard als Sympathisanten und Geldgeber genannt wurden? Ich erinnere mich da zum Beispiel an den Namen eines Mannes, den ich in den letzten Monaten des öfteren in Talkshows der angeblich so kriti-

schen Medien zu ERZIEHUNGSFRAGEN habe referieren hören. Ehrlich gesagt, geht mir in diesem Fall der Hut ebenso hoch, wie wenn ein schlechtes Stück Literatur des Science-Fiction-Autors Hubbard beworben wird (das Buch, um das es in besagter Anzeige geht, ist nämlich bloß ein ziemlich schwacher Science-Fiction-Roman und zum Glück keine Scientology-Propaganda). Einigen wir uns doch einfach darauf, daß wir beides nicht wollen, okay?

sma)

VGA und EGA

Hi ASM-Team, Ihr habt Euch zwar in Sachen Ordnung sehr verbessert, doch irgendwas ist mir noch unklar. Warum zum Beispiel habt Ihr die Spiele für die Konsolen wieder in den anderen Haufen geschmissen? Jetzt ist da ein Konsolen-Freak, der sucht nach ein paar guten Spielen, und dann muß er erst mal 130 Seiten durchblättern...

Wenn man mal Eure 4/94 durchblättert, merkt man bei den PC-Spielen, daß sie nur VGA akzeptieren. Ich bin nun ein armes Schwein und habe EGA. (Anm. d. Red.: Armes Schwein! – kate Wirklich ein oberarmes Schwein! Hat hier keiner mehr einen ausgelutschten VGA-Brenner, der übrig ist? – cus) Also entweder ist EGA für Euch so out, daß Ihr sie nicht mehr testen wollt, oder Ihr habt alle nur noch VGA-Karten. Oder aber es werden nur noch VGA-Spiele hergestellt. Mich würde es schon

interessieren. Noch eine Frage: Auf Seite 53 der 4/94 ist das Spiel "Backstage" getestet. Könnt Ihr einfach in 'nen Laden gehen und das Game abholen, oder wie oder was? Zum Schluß noch 'ne kleine Frage: Warum habt Ihr das Spiel des Monats in "Highlight des Monats" umgetauft? Ist das Wort "Spiel" für Euch etwa nicht mehr plausibel für dieses übergalaktische Dingsda?

Nobody

(Anm. d. Red.: Neue EGA-Spiele gibt es ungefähr so viele wie die Zahl der geglückten Versuche, die Titanic zu heben. – cus

Du willst also die Konsolenspiele wieder in einer eigenen Rubrik? Das erinnert mich an die Frage, mit der sich eine andere Zeitschriftenredaktion vor einiger Zeit konfrontiert sah: "Können nicht die Abonnenten, die es wünschen, ihre Ausgabe im Papierumschlag statt in Plastikfolie eingeschweißt zugeschickt bekommen?" – Die Antwort eines von mir hochgeschätzten Kollegen: "Kann nicht Bonduelle für diejenigen, die es wünschen, im 'Mexikanischen Eintopf' den Mais weglassen?" – sma Wenn Du "Backstage" haben willst und es Dir nicht mit dem Modem aus irgendeiner Mailbox "saugen" kannst, schreib an: Kennwort "Backstage", Postfach 101905, 74719 Bochum. Pack einen frankierten Rückumschlag für eine 3,5"-Diskette dabei, dann kriegst Du das Spiel kostenlos zugeschickt. In Läden ist es nicht zu haben.

"Highlight des Monats" bindet die Geschichte stärker in unsere Ru-

brik "Highlights" ein, und das fand ich ganz gut so. Außerdem erlaubt uns das, unter Umständen auch mal ein Produkt zu wählen, das man nicht im strengen Sinne als "Spiel" bezeichnen muß – etwa einen interaktiven CD-Krimi, einen Cartoon-Animationsbaukasten oder eine preiswerte softwaremäßige Lösung für ein Leben voller Wonne ohne jegliche Arbeit. Irgendwas in der Art halt...

sz)

Schrott

Hallo Feedback, ich bin echt am Verzweifeln. Neulich hatte sich mein Computer aufgehängt, aber ich wollte trotzdem spielen. Da habe ich einfach das Gehäuse abgenommen (leider stand mir dazu nur ein Brecheisen zur Verfügung). Nun, ich habe die Festplatte herausgerissen und dachte, daß es dann funktioniert. Aber nein, selbst mit der Lupe konnte ich weder Sam&Max noch Indy sehen. Dabei hab' ich das doch installiert. Könnt Ihr mir sagen, wieso meine Spiele verschwunden sind?

Als ich das Gerät dann meinem Händler zeigte, meinte er, daß am anderen Ende der Stadt ein Schrottplatz sei und daß ich da mal vorbeischauen sollte. Das war aber nix.

Ich habe den Compi mal wieder eingeschaltet, aber er funktionierte gar nicht mehr. Dabei habe ich für diesen modernen PC (8086, 20 MB, HDD, ISA, 5,25-Zoll-Laufwerk, flimmernder s/w-Monitor,

MATHIAS NEUMANN



läßt gewisse Schlußfolgerungen zu.

Was Frau Christen angeht – ähem... ich schweige lieber. Mit Hella von Sinnen wäre es wahrscheinlich lustiger geworden. Ich hätte auch mal Lust, eine Sendung zu leiten und in den Mittelpunkt die Frage zu stellen, welches (zensiert) Jugendamt den Antrag gestellt hat, BLOOM (Name geändert) auf den Index zu setzen?

Und gleich noch was aus der Kiste: Verstehe einer, was will... Kurz nach seinem Kinostart und unmittelbar nach Erscheinen auf Video wurde THE EVIL DEAD bundesweit beschlagnahmt. Das Bundesverfassungsgericht hob die Beschlagnahme wieder auf, eine gekürzte Fassung, die vor rund einem halben Jahr sogar auf Skyscodiertem SKY MOVIES PLUS zu später Stunde lief, kam als Video wieder auf den Markt. Als Weihnachtssüßigkeit wurde genau dieses Werk dann indiziert. Ich glaube, für manche selbsternannten Jugendschützer (sorry, aber man kann es auch übertreiben) sollte man einen Bibelspruch rahmen und als Präsent übermitteln: "Denn sie wissen nicht, was sie tun".

kate

Seltsam: Bei mir ist das immer genau umgekehrt. Mein Rechner setzt sich am Wochenende solange vor mich, bis ich anfangen zu rauchen.

tom

Genau: Und mein letzter Versuch, aufzuhören – 12 Stunden, 17 Minuten und 23 Sekunden – endete

abrupt, als ich mich am Sonntag vor zwei Jahren in den ZDF-Fernsehgarten verschaltete...

sma)

Umsetzung alter Hüte

✉ Ich stelle mir die Frage, warum die Spiele, die auf dem C64 so gut abgeschnitten hatten, nicht auf den PC übersetzt oder als Konvertierung auf einer CD herausgebracht werden. Ich denke da an Summer Games, California Games, UGH Olympics, Blue XXX (indiziert!) und andere. Ich persönlich, als alter C64-Hase, würde es riesig finden, wenn solche Spiele nach Überarbeitung auf dem jetzigen PC und auf CD-ROM erscheinen würden. **Thomas**

(Anm. d. Red.: Na ja, einige alte Dinger wurden ja bereits mit Hilfe des C64-Emulators "übersetzt". Das Ergebnis hat mich letztlich nicht sonderlich überzeugt. Ich will es nicht beschwören, aber ich meine, zumindest die Sport-Spiele wurden auch auf andere Systeme konvertiert. Ich bin ansonsten nicht Deiner Meinung, denn gerade die Tatsache, daß bestimmte Games nicht umgesetzt wurden, ist für mich ein Grund, den guten alten C64 nicht zu verschrotten. – kate

Und ich archiviere sogar die Late Night Show mit Thomas "Brabbel-sabber" Gottschalk (IQ=Haribo), weil es ja im Wechsel eine italienische Blondine (IQ=2) und eine amerikanische Brünette (IQ=Knäckebrötchen) gibt, der man in den Ausschnitt gucken kann. Insgesamt habe ich

schon 3600 Kassetten voll mit verba-lem Blödsinn erster Güte.

cus)

ASM steht für...

✉ Hallo, Leute. Na, alles klar? Was soll ich zu Eurem Magazin sagen? Vielleicht "ASM – find' ich gut" oder "ASM – Gut ist uns nicht gut genug". Oh, ich glaube, jetzt habe ich etwas verwechselt. (Anm. d. Red.: ASM – immer sicher, immer sauber. Und mit Sicherheit ein gutes Gefühl. – kate ASM – dann klapp't auch mit dem Nachbarn. – tom Aber leicht muß sie schmecken – das ist ganz wichtig... – HARRRR! Nimm diesen! Und diesen! Nein, laßt mich los, ich mach' sie jetzt fertig! Geht weg mit der Jacke! Neiiiiiiiiinnnn... – sz

Es wird Zeit, den Melitta-Mann und die Darsteller der Müller-Werbepots zu erXXXXXXen, wegen Volksverdummung, Blöðheit und saublöder Kalauer in verschärfter Form. Fazit: Boykottiert Produkte mit nervender Fernsehwerbung! Und schickt Beileidsbriefe an Peter – damit er die geschlossene Abteilung möglichst bald wieder verlassen kann. – cus)

Die Fragen: 1. Ich werde wahrscheinlich noch dieses Jahr nach England auswandern. Nun möchte ich gerne wissen, ob ich den deutschen Amiga 500 an das englische Stromnetz anschließen kann? Oder was muß ich tun, um ihn anzuschließen?

(Anm. d. Red.: In England kriegst Du, was die Netzspannung angeht, keine Probleme. Du brauchst bloß einen Netzstecker-Adapter, den Du aber in jedem besseren Elektrogeschäft bekommst. – sz)

2. Da ich Euer Magazin per Abo beziehe, möchte ich nun natürlich wissen, ob Ihr Euer Magazin auch nach England verschickt.

(Anm. d. Red.: Klar, wir können auch schwimmen! Die Auslandspreise fürs Abo findest Du auf der Abo-Bestellkarte hinten im Heft! – sz)

Ach übrigens, da ich jetzt weiß, daß alle Computerbesitzer grausame, gewaltverherrlichende, notgeile, verdorbene, nationalsozialistische, kinderschändende Sodomisten sind, weiß jetzt auch ich, wofür "ASM" steht: "Asoziale Sub-Menschheit" (Quelle: Unsere ach so objektiven deutschen Medien). So, nun noch einen letzten Vorschlag: Wie wäre es denn, um den System-Kampf wieder aufzufrischen, Eure Leser in Gruppen aufzuteilen... etwa so:

- Amiga User, Deutsch, hetero;
- Amiga-User, Deutsch, homo;
- Amiga-User-Ausländer, hetero bzw. homo.

(Anm. d. Red.: Das gleiche schlägt dieser Mensch dann noch für alle anderen Systeme vor. Schlußfolgerung: Wer wie ich Deutscher mit US-Herkunft ist und mehrere Computer hat, muß zwangsläufig bisexuell sein. – kate

Quatsch, Klaus – wenn Du's genau nachrechnest, müßtest Du als Henne erscheinen, die Claudia heißt

MATHIAS NEUMANN



und daran verzweifelt, kein Deo-Roller zu sein. – cus)

Natürlich könnt Ihr sämtliche Lager noch in politische Richtungen (rechts, links) (Anm. d. Red.: Eine fallen lassen... – kate) aufteilen. Und der Gruppe, die am Ende übrigbleibt, wird jede ASM-Seite gewidmet. Also erst viel Action und dann nie wieder Streit. Okay, okay, war ein schlechter Witz. Also macht's gut bzw. besser.

Euer Amiga-Imperator (der bisher keinen würdigen PC-Gegner ausmachen konnte)

(Anm. d. Red.: Ist das heute nicht ein schöner Tag? Laßt uns in den Park gehen und etwas spielen.

kate)

Clubvorstellung



Hi ASM-Redaktion, wir möchten heute mal die Gelegenheit wahrnehmen, unseren Club der breiten Öffentlichkeit vorzustellen. Es handelt sich dabei nicht um einen stinknormalen Computer- oder Videospieleclub, nein, es ist ein Club für eine der in letzter Zeit wieder von Freaks gesuchten "Klassiker"-Konsolen: Das Philips G7000/G7200/G7400!

Das Gerät kam als eines der ersten überhaupt Ende der 70er heraus und verschwand mit dem Zusammenbruch der ersten großen Videospielewelle 1984/85 vom Markt. Nun sind die Dinger wieder einigermaßen gefragt, und deshalb haben wir den Club gegründet. Das paßt auch zum Leserbrief von Zaquarta aus der ASM 3/94: Jeder will immer mehr: Grafik mit 1280x1024 in 16,7 Millionen Farben, Sound in

16-Bit-Stereo usw. Die Spiele benötigen dann 45 MB auf der Festplatte, aber darunter ist nicht mal ein einziges Byte Spielwitz. Die G7000-Module hatten eine Kapazität von zwei bzw. acht Kilobyte, doch viele davon machen tausendmal mehr Spaß als das protzigste PC-Mega-Game.

Club G7000 Videospiele, Dieter König, Werk-VI-Straße 22/31, A-8605 Kapfenberg, Österreich

(Anm. d. Red.: Die restlichen Daten stehen in der nächsten Club-Ecke. Interessenten können sich ja schon mal bei Euch melden.

Falls sonst noch jemand einen "außergewöhnlichen" Club leitet oder gerade erst gegründet hat: Meldet Euch – dann allerdings unter dem Kennwort "Feedback-Clubporträt".

kate)

Die neue Freundin



Ich habe Probleme mit meiner neuen Freundin. Sie heißt mit Vornamen CD32 und mit Nachnamen Amiga. (Anm. d. Red.: Da hast Du was falsch verstanden. Die Dame kommt aus Korea, da ist der Hinternamen der Vordernamen und der Vordernamen der Hinterlad... – Hinternamen! jib Wechsle Deinen Bekanntenkreis.

cus)

Da ich sie möglicherweise bald heirat... äh... kaufen möchte, wollte ich zuerst von Euch wissen, ob sie überhaupt zu mir paßt.

(Anm. d. Red.: Könnte unter Umständen Probleme bei den Schnittstellen geben... – HRMPFFF! – jib)

1) Einige andere Magazine schreiben, daß die Materialverarbeitung grauenvoll sei. Würdet Ihr mir in dieser Hinsicht besser einen A1200 mit CD-ROM empfehlen? (Ich frage mich, was manche Leute erwartet haben. Ein Goldkästchen? Platingehäuse? Um eine Konsole wie das Amiga CD32 preiswert zu halten, muß man Kompromisse eingehen – und das sind nun mal die Gehäuse. Jede Wette: Ein SNES oder ein Sega Mega CD sehen bei einem freien Fall aus 1,80 m Höhe auch nicht besser aus als das Amiga CD32 nach einem nähnlichen. Und ob das CD-ROM für den A1200 noch in diesem Leben kommt, weiß allein der Geist von Commodore...)

jib)

2) Ihr habt in Euren Berichten von Tastatur und 3,5-Zoll-Laufwerk geschrieben. Wieviel kosten die Teile?... Wird es in absehbarer Zeit Infrarotwaffen, Datenhandschuhe und 3D-Brillen fürs CD32 geben (wichtiger Kaufgrund)?

Können 3DO und Jaguar wirklich so viele Farben gleichzeitig darstellen wie das CD32 insgesamt hat? Wenn ja, wieviele Farben haben sie dann insgesamt? Was haltet Ihr von einer Liste mit allen Neuerscheinungen und Konvertierungen (wie in ASM 9/93 für A1200)?

P.S.: Die neuen AGA-Maschinen wären doch ein Grund für LucasArts, wieder für den Amiga zu produzieren, oder? Ich habe da was von "Day of the Tentacle" gehört.

Amiga 500

(Anm. d. Red.: Ich auch, aber bei Softgold, dem deutschen Lucas-

Arts-Distributor, wird dies heftigst dementiert.

kate

Zum CD32: Bis dato sind außer dem FMV-Modul für MPEG-Videos noch keine Erweiterungen für die Konsole zu kriegen. Nicht von Commodore selbst, aber von "Fremdanbietern" (schönes Wort, was?) soll noch in diesem Jahr eine Computerbox kommen – der Preis kann um die 500 Mark liegen. Außerdem wird die von uns schon erwähnte Tastatur nebst 3,5-Zoll-Laufwerk zu haben sein. Preise stehen aber noch nicht fest. Auf der CeBIT zeigte die holländische Firma Eureka einen Prototyp ihres "Communicators" – das ist ein Interface zum Anschluß des CD32 an beliebige Amiga-Rechner einschließlich eingebauter MIDI-Schnittstelle. Der Preis soll bei 250 Mark liegen. Softwaremäßig gibt's vom gleichen Anbieter eine Unterstützung für Kodak-Photo-CDs. Alles weitere ist leider noch Zukunftsmusik.

jib

Die Sache mit den Farben schnalle ich nicht so ganz. Was soll die Zählerei? Das CD32 leidet sicher nicht unter Farbenmangel. Ob eine Maschine theoretisch ein paar hunderttausend oder einhundertmillionen Farben darstellen kann, ist doch völlig banane, und den Unterschied sieht im Zweifelsfall sowieso keiner. Theoretisch kann Commodore Scheibchenfresser im HAM-8-Modus bis zu 262000 Farben aus einer Palette von 16,8 Millionen darstellen. Aber schon mit 256 Farben kriegst Du absolut fotorealistische Bilder auf den Fernseher. Viel wichtiger

MATHIAS NEUMANN



ist, wie die Farben von der Software unterstützt werden, und da kann man eben keine allgemeinen Aussagen machen. Ein Beispiel für den guten Gebrauch der Farben ist sicher "Microcosm", ein Negativbeispiel wäre etwa "D/Generation". Auch bei 3DO und Jaguar ist die entscheidende Frage letztlich die nach der Software – allerdings ist es auf diesen Systemen leichter, viele Farben gleichzeitig ohne Performanceverlust zu verwenden.

sz)

Alle gegen Jürgen?

Ich dachte, ich seh' nicht richtig, als ich in der 3/94 las, daß man für ein Mega CD II ein Mega Drive II braucht. Das schrieb wenigstens Jürgen Borngießer im Feedback zu der Frage von Matthias Varelmann. Noch schlimmer war der Test zu "Arabian Nights" auf dem CD32, der auch von Jürgen stammt. Wie kommt er dazu, zu behaupten, die Grafik und der Sound würden dem Gerät gerecht werden? Hat er eigentlich schon mal "Wonderboy 5", welches "Arabian Nights" sehr ähnelt, auf dem Mega Drive gesehen? Eine "11" ist es echt nicht, auch wenn das Spiel nur 50 DM kostet – gerade auf dem CD32, wo die Spiele eh nicht so teuer sind. Den "Flug-Level" hat Jürgen sicher noch nicht gesehen, da gab es nämlich selbst auf dem C16 schon besseres. Eine "8" wäre ja noch akzeptabel, aber eine "11"? Übrigens: Nichts gegen Jürgen, aber so etwas macht mich echt sauer.

Detlef

(Anm. d. Red: Wenn das Game auf dem SNES oder dem Mega Drive erschienen wäre, hätte es auch nur eine 8-9 bekommen. Weil es nämlich auf diesen Konsolen sehr viele ähnliche Games gibt. Auf dem Amiga CD32 ist das Teil aber nicht nur selten, sondern ich finde es auch hübsch gezeichnet, sehr gut spielbar und spaßig. Daher meine Benotung. Außerdem: Das Amiga-Original hatte von Klaus auch schon eine 11 ge-

kriegt, und zusammen haben wir zumindest sowas wie die "moralische Mehrheit" hier in der Redaktion. Noch Fragen?

Was die Sache mit dem Mega CD II angeht – klar, da hast Du recht, das war 'ne Ente. Wahr ist, daß man es tatsächlich auch ans alte MD anschließen kann. Sorry!

j/b)

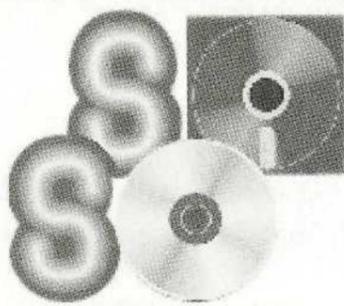
Änderungen

Als regelmäßiger Leser Eurer Zeitschrift habe ich beschlossen, Euch einen Leserbrief zu schreiben, was ich hiermit tue. Fangen wir also bei Ausgabe 12/93 an. Mit dieser Ausgabe kamen viele längst schon notwendige und weniger notwendige Änderungen. Zu den längst schon notwendigen Änderungen gehören das Outfit, die Balkenansicht im Bewertungskasten, die Filmecke und so weiter. Weniger notwendig waren die Namensänderung und das Durcheinandermischen der verschiedenen Spielearten. Aber man kann es ja nicht jedem recht machen. Deswegen hatte ich Ende des Jahres auf eine Umfrage wie die in der ASM 7/92 gewartet. Jene ist aber bis jetzt (3/94) noch nicht aufgetaucht. Ihr macht doch noch eine, oder?

Dann muß ich noch den Secret Service bemängeln. Der hat ja in den letzten Ausgaben ganz schön an Pralle verloren. Darum habe ich mich auch durchgerungen, Euch ein paar Tips zu senden.

Ebenfalls mit vielen blauen Flecken wird das Bewertungssystem davonkommen. Meiner Meinung nach werden bei der 0-12-Punktewertung viel zu viele Hits an den Mann gebracht, was zu einer Überhäufung an zum Kauf empfohlenen Spielen/Programmen führt. Deswegen wäre eine Mehr-Punkte-Wertung oder eine Prozentwertung angebracht. Beides läßt sich nach wie vor mit Balken gut darstellen. Viele vor mir betonten es: Ihr müßt aktueller werden! Programme, die von Euch getestet werden, wurden in anderen Zeitschriften schon früher getestet. (Anm. d. Red.: Och jooo... – z. B. "Pizza Connection", als es noch

Mehr Service + mehr Beratung = mehr Spaß!



SOFTWARE HITS PC

3,5" TOP 20:

Alone in the Dark 2	DV	99,90
Battle Isle 2	DV	94,90
Beneath a Steel Sky	DV	84,90
Das Schwarze Auge 2	DV	94,90
Die Siedler	DV	94,90
Forgotten Caste	DA	94,90
Hattrick	DV	94,90
Leisure Suit Larry 6	DV	94,90
Lothar Matthäus Fußball	DV	79,90
Mad News	DV	94,90
Mortal Kombat	DV	99,90
Pacifik Strike	DA	94,90
Pizza Connection	DV	94,90
Sim City 2000 DV	DV	99,90
SSN-21	DV	99,90
Starlord	DV	109,90
T.F.X.	DV	99,90
Ultima 8	DA	99,90
Ultima 8 - Speech Pack	DA	43,90
Victory at Sea	EV	94,90
Wings of Glory	DA	94,90

CD-ROM TOP 15:

Battle Isle 2	DV	99,90
Beneath a Steel Sky	DV	94,90
Comanche		
inkl. Mission Disk	DV	109,90
Day of the Tentacle	DV	99,90
Der Rasenmähermann	DV	99,90
Inca 2	DV	109,90
Journeyman Projekt	DV	94,90
Leisure Suit Larry 6	DA	94,90
Microcosm	DA	99,90
Rebel Assault	DA	99,90
Strike Commander	DV	109,90
Syndicate Plus		
(inkl. Mission Disk)	DV	99,90
Tie Fighter	DA	99,90
Turrican 2	DA	69,90
Ultima 8		
inkl. Speech Pack!	DV	129,90

Alle Preise in DM.
Nicht alle Artikel oder Angebote sind in jeder Filiale erhältlich.
Alte Preislisten verlieren ihre Gültigkeit.
Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

Werden Sie I.W.C. Mitglied und profitieren Sie:

Einkauf von neuen Produkten zum Testen, verbilligter Einkauf für Mitglieder, Vereinseigentum kann zu Hause getestet werden, Hotline für Mitglieder, Weiterbildungsangebote, Infoveranstaltungen
Fragen Sie Ihren SOFT & SOUND-Partner

EROTIK SOFTWARE:

ARI Bangkok 2-5	je	CD	49,90
Beatle Uhse			
„Heisse Supergirls“		CD	49,90
Carol Lynn			
Erotic Clips 1&2	je	CD	59,90
Moving Fantasies		CD	59,90
My Private Collection 1&2	je	CD	89,90
Nightwatch Interactive		CD	129,90
Physical Therapy Vol. 3		CD	59,90
Pom Mania		CD	74,90
Total Fantasies		CD	59,90
Visual Fantasies		CD	59,90
VTO Backdoor Club	3.5	CD	44,90
VTO Dream Girls	3.5	CD	44,90
VTO Electric Dreams	3.5	CD	44,90
VTO Foxy Clips		CD	39,90
VTO Teresa Art of Eden		CD	79,90
VTO Teresa in Paradise		CD	79,90
VTO Teresa Personally	3.5	CD	69,90
VTO Tropical Heat	3.5	CD	44,90

Abgabe nur an Volljährige

HARDWARE HITS PC

PC-Symphonie (AdLib komp.)	DM	49,00
MediaConcept 2.0 (SB 2.0komp.)	DM	99,00
Soundblaster PRO Deluxe	DM	239,00
Soundblaster 16 Basic	DM	299,00
Soundblaster 16 Multi CD	DM	379,00
Soundblaster 16ASP MultiCD	DM	449,00
Orchid GameWave 32	DM	349,00
Orchid SoundWave 32	DM	549,00
Mitsumi FX001 D m. Contr.	DM	419,00
Matsushita 562B m. Contr.	DM	439,00
Sony CDU 33A m. Contr.	DM	449,00
Fax Modem 14.400 intern	DM	349,00
Videoblaster SE		
incl. Aldus Photostyler	DM	599,00
HD-Disketten 3,5"	DM	11,90
Gravis PC Game Pad	DM	49,00
Gravis Pro Analog	DM	89,00
Thrustmaster Flight Stick	DM	169,00
Thrustmaster Weapon Con.	DM	259,00
Competition PC-Stick	DM	69,00
Super Mouse II,	DM	27,90
SOFT & SOUND Mousepad	DM	6,00

Werden Sie jetzt SOFT & SOUND Partner. Ab sofort zu unglaublich günstigen Konditionen. Rufen Sie uns an.

SOFT & SOUND-Filialen finden Sie in folgenden Städten:

52 062 Aachen	Schildstr. 4	0241/30131	67 063 Ludwigshafen	Kreuzstr. 8	0621/632722
59 755 Arnsberg-Neheim	Lange Wende 30	02932/1094	23 564 Lübeck	Wakenitz Str.7	0451/794345
51 465 Bergisch-Gladbach	Hauptstraße 71	02202/44624	39 112 Magdeburg	Braunschweiger Str.104	auf Anfrage
10 551 Berlin	Oldenburger Str. 44	030/3962821	68 159 Mannheim	Jungbusch Str. 3	0621/101203
33 615 Bielefeld	Schloßhofstr. 1	0521/138033	48 147 Münster	Ferdinand Str. 8	0251/278515
53 123 Bonn	Schieffelingweg 24	0228/625076	66 538 Neunkirchen	Bahnhofstr. 13	06821/26797
38 118 Braunschweig	Holwedestr. 10	0531/508231	41 460 Neuss	Hamtorstr. 20	02131/278967
40 477 Düsseldorf	Gneisenaustr. 1	0211/4910187	49 074 Osnabrück	Heinrich-Heine-Str. 7	0541/21230
47 051 Duisburg	Ulrichstr. 2-4	0203/21084	31 224 Peine	Echternstr. 14	05171/72923
91 054 Erlangen	Luitpoldstr. 15	09131/26658	08523 Plauen	Stresemann Str. 25	03741/24527
79 106 Freiburg	Lehener Str. 24	0761/287112	48 431 Rheine	Auf dem Thie 8	05971/2219
58 095 Hagen	Bergischer Ring 5	02331/26774	27 721 Ritterhude	Riesstr. 47	04292/9876
20 144 Hamburg	Beim Schlump 21	040/458115	66578 Schiffweiler	Kreisstr. 18	06821/632163
22 083 Hamburg	Beethovenstr. 57	040/224633	67 346 Speyer	Wormser Landstr.24	06232/49107
24 116 Kiel	Sternstr.18	0431/970046	38 300 Wolfenbüttel	Heimstättenweg 23	05331/61820
56 068 Koblenz	Markenbildch. Weg 24	0261/31848	67 547 Worms	Luisenstr. 10	06241/88444
50 670 Köln	Von-Werth-Str. 20-22	0221/121806			

SOFT & SOUND Software GmbH, Rethelstraße 130, 40 237 Düsseldorf, Tel: 0211/633 006, Fax 0211/64 11 123

gar nicht fertig war. Und DAS kann ich sogar beweisen! – kate)

Beispiel: Inzwischen ist Frontpage Sports Football Pro von Dynamix rausgekommen. Das Spiel wurde schon von vielen Zeitschriften getestet, nur keine davon buchstabiert sich A-S-M. Vielleicht habe ich den Test einfach übersehen.

(Anm. d. Red.: Nein, hast Du nicht. Es gibt Artikel, die wir aus Platzgründen kippen, wenn dafür ein Game reinkommt, das wesentlich mehr Leute interessiert. Oder eines, das eine bessere Wertung hat als Durchschnitt, ok? – kate)

So, zum Abschluß schlage ich vor, daß Turniere wie das Pinball-Fantasies-Turnier in Nienburg von Euch organisiert und von uns, den Spielern, gegen eine Teilnahmegebühr ausgetragen werden. So ein Turnier müßte für Amiga- und PC-Anwender möglich sein.

Sir Tex

(Anm. d. Red.: Das mit dem Turnier lassen wir uns mal durch den Kopf gehen. Allerdings suchen wir uns die Sponsoren dann ganz bestimmt nicht bei den Lesern. Erst mal bin ich ja noch bis Anfang Juni in diversen Autohäusern unterwegs. Siehe auch den großen Bericht im "Unterwegs"-Teil. Und was die Umfrage angeht: Auch da wird sich was tun. Wenn uns genügend intelligente Fragen einfallen, dürft Ihr im nächsten Heft den Kugelschreiber zücken. – kate)

Wir versuchen, die Spieletests zu veröffentlichen, wenn Ihr die Games auch im Laden kaufen könnt, und nicht, wenn wir von den Companies nur ein paar Dias haben, die sich ziemlich schlecht installieren, geschweige denn testen lassen. cus)

Virus-Killer



Ich habe ein ernstes Problem mit meinem heißgeliebten Computer. Mein Amiga bekam vor ein paar Wochen eine Virusinfektion namens "Saddam". Der Virus machte sich dadurch bemerkbar, daß die Laufwerke anfangen zu rattern, und die Disketten, die

drinnen waren, gelöscht wurden. Kein Problem, waren eh nur Sicherheitsdisketten, dachte ich mir. Einen Tag später war mein 2. Laufwerk hinüber. Danach wollte er gar keine Disketten mehr booten. Könntet Ihr mir nicht mal ein paar Infos über den "Saddam-Virus" geben und meine Fragen beantworten:

1. Ist mein Computer magersüchtig oder liegt es an der falschen Ernährung, daß er die Disketten nicht mag?

(Anm. d. Red.: Lieg Du mal mit einer Virusinfektion darnieder. Dann schmeckt Dir der Schokopudding auch nicht mehr... – jb)

2. Wie konnte es zu der Infektion kommen? Hat mein Computer nicht genug Antikörper?

(Anm. d. Red.: Indem sein Herrchen sich einen Teufel um gesunde Ernährung kümmert und ihm die Abfälle aus der Nachbarschaft verfüttert. War das deutlich genug? – jb)

3. Ist der Virus ansteckend? Soll ich nun eine Atemmaske tragen?

(Anm. d. Red.: Du nicht. Aber Deine Disketten würde ich zur Abdeckerei geben. Der Saddam-Virus läßt sich nur durch rigoroses Löschen aller Dateien eliminieren. Also: dicke Löschspule besorgen, nicht diese kleinen Rüsselchen zum Tonkopfmagnetisieren. Oder: die Disks auf dem Atari/PC/Mac eines Freundes überformatieren. Falls Du versuchst, eine befallene Disk auf dem Amiga zu formatieren, kannst Du damit rechnen, daß nach der Formatierung wieder was auf der Disk sitzt und sich ins Fäustchen lacht. Noch ein Tip: Hol Dir von PD-Händlern die neuesten Versionen der besten Virenkiller. jb)

4. Kann mein Computer von meinem Hund Flöhe bekommen oder umgekehrt?

(Anm. d. Red.: Sollte Dein Amiga versuchen, sich mit dem Tastaturkabel am Parallelport zu kratzen, ist es sowieso zu spät. Perfekten Schutz bekommt man durch Aufgießen einer 60%/40%-Mischung von Stahlbeton und Kieseln. jb)

5. Muß ich meinen Computer jetzt einschläfern lassen?

(Anm. d. Red.: Wieso müssen die Compis immer dran glauben, wenn das Herrchen versagt, Hey,

Paula in Chuckys Rechner:

010010100010100010010001
0100101001001110 (Befehl zum dauerhaften Abspielen der kleinen Nachtmusik) – jb)

Chucky

FEED BACK SPLITTER

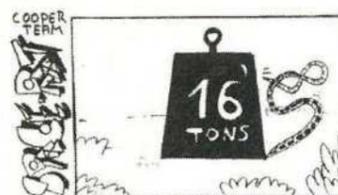
Könnt Ihr die Postkarten nicht weglassen? Ich kenne keinen, der sie benutzt. Ihr könnt doch statt dessen einen Aufkleber machen – der ist dann zwar genau so überflüssig, aber man kann ihn zumindest irgendwo drankleben (Autofenster, Klotür in der Schule, Nachbars Hund...)

Sebastian

(Anm. d. Red.: Wenn Du zu allen Leuten so freundlich bist, daß Du ihre Haustiere verkleisterst, wundert es uns auch nicht, daß niemand Dir Postkarten schreiben will! sz)

Die Space-Rat-Comics im Feedback konnten wir in der Zeit der alten ASM-Redaktion wegen der Lachtränen nie erkennen, doch jetzt merken wir, wie doof sie eigentlich sind. Darum laßt sie bitte in Zukunft weg. Um es Euch einfacher zu machen, liegt die mögliche letzte Folge von der dummen Ratte bei. Bitte vermeidet es, uns jetzt wegen Plagiaten anzuzeigen, oder wir sehen uns vor Gericht wieder.

Cooper-Team



(Anm. d. Red.: Also, wegen Diebstahls geistigen Eigentums werden wohl nicht wir, sondern vielleicht die Jungs von Monty Python ein paar freundschaftliche Kinnhaken mit Euch wech-

seln wollen, von wegen den 16 Tons und so. Wir ermitteln wegen des Verdachts des versuchten Rattenmordes gegen Euch, und Stevie Lucas hat bereits den übelsten Kampf-Cyborg der ganzen Galaxis auf Euch angesetzt. Euer Leben wird von nun an also sehr spannend und abwechslungsreich sein. Und mein lila Mini-Cooper möchte sich in aller Deutlichkeit von Leuten wie Euch distanzieren, die seinen Modellnamen mißbrauchen.

AN ALLE: Die Space-Rat gibt's natürlich weiterhin, keine Bange! sz)

Wann müßt Ihr eigentlich Thomas Morgen zurückgeben? Es sind doch genug alte Damen in Ohnmacht gefallen, oder?

ein Meckerer

(Anm. d. Red.: Es fällt uns überhaupt nicht ein, Thomas wieder

wegzulassen – und jetzt erst gar nicht, wo wir doch gerade auf der CeBIT erfahren haben, daß er der lange geheimgehaltene Erfinder des PC ist! – siehe Schild! sz)

...So, das war's. Ihr seid einfach spitze bis auf die obengenannten sieben Mängel, und Ihr seid methodisch und fachdidaktisch einfach korrekt (Zitat: meine Mutter, Grundschulpädagogin)

Nirvana-Freak

(Anm. d. Red.: WAS sind wir? Flachdi... – HÄ? Mensch, Stefan, sag mal: ist das jetzt 'n Kompliment oder 'ne Beleidigung???) sz)

Tja, Peter: Kennst Du nicht den Film "Der große Didaktor" von und mit Charlie Chaplin? Wenn er auf letzteren anspielt, dann ist's wahrscheinlich ein Kompliment, meint er aber das Vorbild für die Hauptperson des Streifens, dann ist's eine Beleidigung... sma)



Carsten Trapp

Am 13.09.1973 schwamm ich aus dem großen Teich, aus dem die Babys kommen. In Kassel habe ich mich auch um eine vernünftige, schulische Ausbildung bemüht und mich schließlich im April 1993 dem Abitur gestellt – mit Erfolg. Schon seit meiner Grundschulzeit wuchs ich mit Computern und Telespielkonsolen auf, bis ich letztlich im März 1993 als freier Mitarbeiter zur Redaktionstruppe der ASM stieß.

1 Was machst Du, wenn Du frei hast? Kunstturnen, stundenlang vor der Kiste hocken und zocken, Musik hören oder am TV rumzappen. **Welchen Beschäftigungen gehst Du aus dem Weg?** Jeglicher Form von körperlicher Arbeit, dem Einkaufen gehen und dem Schlafen.

2 Was spielst Du am liebsten? Gute Adventure-Spiele, Actionknüller und Jump'n'Run-Games, hin und wieder auch Spiele, für die man richtig Grips braucht. **Welche Spiele magst Du nicht?** Strategiemüll und Spiele, die eine katastrophale Grafik haben oder einfach nur schlecht gemacht sind.

3 Was liest Du am liebsten? Dan Shockers Groschenromane, die Briefe meiner Freundin und so ziemlich alles, was es an Software-Literatur gibt, wie z.B. die ASM. **Welche Bücher stehen bei Dir auf der roten Liste?** Anleitungen zu Anwendungsprogrammen und die BLÖD-Zeitung sowie die ollen Kamellen, die ich immer in der Schule lesen mußte (für den Deutschunterricht).

4 Wessen Musik hörst Du gerne? Eigentlich nur Computermusik oder Instrumentalmusik wie Rondo Veneziano. **Welche hörst Du nicht?** Heavy-Rulez, Tekkno und alles, was sonst noch für die Dröhnung sorgt.

5 Was bannt Dich an Leinwand und Bildschirm? Grusel- und Vampirfilme, gute Thriller, 007 und Comedies. **Was treibt Dich zum Filmboykott?** Literaturverfilmungen und Dramen sowie Psychofilme mit irren Frauenmördern.

6 Was hältst Du für die bedeutendste Errungenschaft der Menschheit? Die Solarzelle, die ich für den Energieträger der Zukunft halte. **Was ist ihr größter Fehler?** Die Atombombe und Genmanipulation.

7 Was – ganz allgemein – magst Du? Beavis and Butt-Head, Visi, den Zonk, Zocken bis zum Morgengrauen und gutes Essen. **Was magst Du nicht?** Dummschwätzer, Unordnung, Unpünktlichkeit, und wenn ich meine Lieblingssendung im Fernsehen verpasse.

NEUHEITEN

<p>Sim City 2000 Art. Nr.: 700181 KD PC 3,5" 94,99 DM</p>	<p>Hand Of Fate (Kyrandia 2) Art. Nr.: 700165 KD PC 3,5" 59,99 DM</p>
<p>Indy Car Racing Art. Nr.: 700163 DA PC 3,5" 59,99 DM</p>	<p>Cannon Fodder Art. Nr.: 700188 DA PC 3,5" 59,99 DM</p>
<p>Sternenschweif (DSA 2) Art. Nr.: 700166 KD PC 3,5" 89,99 DM</p>	<p>1942 Pacific Air War Art. Nr.: 700198 DA PC 3,5" 89,99 DM</p>
<p>Wizadry 6+7 (KD) Art. Nr.: 750023 CD ROM 109,99 DM</p>	<p>Eye of the Beholder 1-3 Art. Nr.: 750011 CD ROM (KD) 94,99 DM</p>
<p>Ultima 7 Bundle (KD) (Teil 1+2, Data "Forge...", Data "Silver seed" + sämtl. Karten etc...) 750021 CD ROM 119,99 DM</p>	<p>Comanche (+ Data Disks 1+2) Art. Nr.: 750017 CD ROM (KD) 119,99 DM</p>
<p>Hattrick (KD) 700175 PC 3,5" 89,99 DM 650109 Amiga 79,99 DM</p>	<p>Lands Of Lore(KD) 700047 PC 3,5" 59,99 DM 750020 CD ROM 79,99 DM</p>
<p>Genesisia (KD) 700196 PC 3,5" 84,99 DM 650125 Amiga 74,99 DM</p>	<p>UFO(DA) 700197 PC 3,5" 89,99 DM 650128 AMIGA 74,99 DM</p>
<p>TFX (DA) 700185 PC 3,5" 94,99 DM 750024 CD ROM 99,99 DM</p>	<p>Bloodnet (DA) 700187 PC 3,5" 89,99 DM 750018 CD ROM 89,99 DM</p>
<p>Anstoss WM Edition(KD) (CD inkl. Anstoss) 700195 PC 3,5" 109,99 DM 750026 CD ROM 119,99 DM</p>	<p>Battle Isle 2 (KD) 700160 PC 3,5" 89,99 DM 750010 CD ROM 89,99 DM</p>
<p>Der Clou (KD) 700184 PC 3,5" 89,99 DM 750025 CD ROM 89,99 DM 650114 Amiga 79,99 DM</p>	<p>Beneath A Steel Sky(KD) 700192 PC 3,5" 69,99 DM 750019 CD ROM 79,99 DM 650126 Amiga 59,99 DM</p>
<p>Pacific Strike 700193 PC 3,5" 94,99 DM Pacific Strike - SAP 700194 PC 3,5" 49,99 DM</p>	<p>Ultima 8 - Pagan(KD) 700178 PC 3,5" 94,99 DM Ultima 8 - SAP (KD) 700179 PC 3,5" 49,99 DM 750022 CD ROM (inkl. SAP) 139,99 DM</p>

Versand per Nachnahme zuzüglich 9,90 DM oder Versand per Vorauskasse zuzüglich 5,00 DM. Ab einem Lieferwert von 150,00 DM liefern wir portofrei, d. h. 5,00 DM für Porto und Verpackung entfallen. Sonderangebote gelten nur solange der Vorrat reicht und sind, wie auch alle anderen Computerspiele, vom Umtausch ausgeschlossen. Defekte Spiele werden natürlich ersetzt. Bei Bestellung erhaltet Ihr unseren 88-seitigen Hauptkatalog, prallgefüllt mit offiziellen Shirts, LP's, CD's, Videos, Computerspielen und mehr, gratis!

DA=Deutsche Anleitung, KD=Komplett Deutsch, E=Englisch, ML=Multilingual



PC-CD-ROMs bunt gemischt

Abwechslung muß sein, auch beim Vergnügen. Deshalb haben wir für Euch in dieser Ausgabe wieder eine ziemlich wilde Mischung von neuen (und nicht so neuen) CD-Games zusammengestellt. Quasi für jeden Geschmack etwas. In diesem Sinne: Wohl bekomm's!

Black Power Line

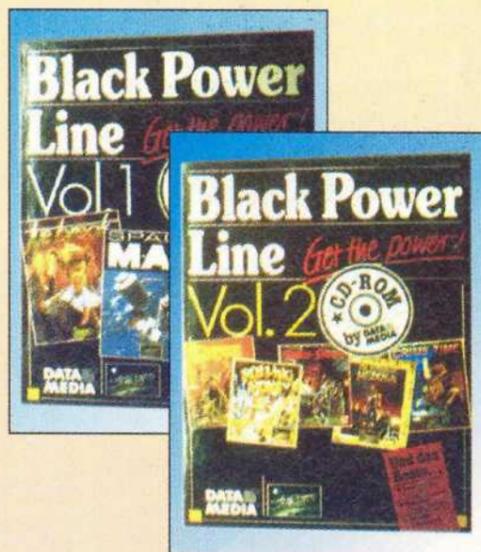
PC, je ca. 80 DM, Hersteller: Data Media, 50859 Köln, Muster von: Hersteller.

Großes Comeback für Starbyte-Games! Die Kölner CD-Spezialisten von Data Media haben die zum Teil echt nicht schlechten (wenn auch schon etwas angestaubten) Games der Sternenbeißer unter ihre Fittiche genommen und damit zwei starke Compilations herausgebracht. Die Games sind direkt von CD spielbar und klauen Euch so keinen Platz auf der ohnehin schon vollgemüllten Festplatte. Und wer nix kopiert, braucht auch keine aufwendigen Installationsprogramme – ein weiterer Vorteil.

Black Power Line Vol. 1 enthält drei Strategiespiele bzw. Simulationen. Mit Tie-Break könnt Ihr überflüssige Pfunde auf dem Tennisplatz loswerden. Euren Geschäftssinn in puncto Verkehrswesen dürft Ihr bei Transworld unter Beweis stellen. Und als Projektmanager seid Ihr in Space Max (hat immerhin in der ASM 5/92 einen Hitstern bekommen) für Bau und Betrieb einer zivilen Raumstation verantwortlich.

Black Power Vol. 2 beglückt Euch gar mit fünf Programmen. Sarakon ist ein fernöstlich angehauchtes Denkspiel, und bei Rolling Ronnie geht es Jump'n'Run-mäßig auf Rollschuhen zur Sache. Crime Time beschert Euch ein rauhes Erwachen neben einer ziemlich toten Leiche und einem nicht vorhandenen Alibi. Unter Zeitdruck geht's auf Mörderjagd. Als Rollenspiel soll Euch

Jetzt geht's rund, sagte die CD



Lords of Doom zeigen, wie man mit dem Herrn der Finsternis umspringt, und schließlich wäre da auch noch der Rollenspiel/Strategie-Mix The Return of Medusa, in dem es einer Dämonenkönigin mit Hilfe von 13 Schlüsseln an den Kragen geht. Nicht unbedingt ein Muß für die Sammlung, aber einen kritischen Blick durchaus wert.

Hannibal & 200 Top Games

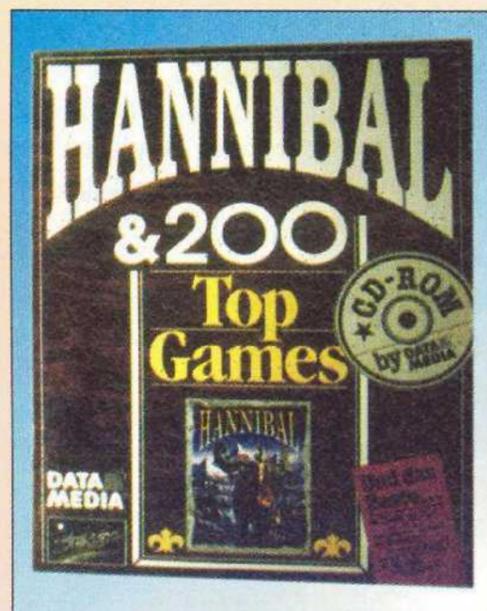
PC, ca. 80 DM, Hersteller: Data Media, 50859 Köln, Muster von: Hersteller.

Warum haben Elefanten rote Augen? Damit man sie im Kirschbaum nicht sieht. Ja, ja, ich weiß, der Witz hat soooooo'n Bart, aber die Geschichte von Hannibal und seiner Elefantenkarawane über die Alpen ist ja schließlich auch nicht mehr ganz taufersch.

Bei StarBytes Hannibal handelt es sich ebenfalls nicht gerade um eine jugendlich daherstürmende Simulation, sie bewegt sich eher gemächlich, eben elefantös. Schlachten dürft Ihr bei diesem Hit aus der ASM 4/93 ebenso schlagen wie wirtschaftliche und militärische Verbündete suchen. Optionen gibt

es reichlich, und mit einem bißchen Glück schafft Ihr es ja vielleicht, den Feldzug im Gegensatz zum echten Hannibal zu einem erfolgreichen Ende zu führen.

Neben Hannibal findet Ihr noch 200 Shareware-Programme der unterschiedlichsten Art auf der CD. Vor einem eventuellen Kauf also unbedingt mal reinschauen!



NO. 2 COLLECTION

PC, ca. 90 DM, Hersteller: Data Media, 50859 Köln, Muster von: Hersteller.

Aller guten Dinge sind drei. Und deshalb gleich noch eine Compilation des Duos Data Media/Starbyte. Über das Strategie-Game Super Soccer ist nicht allzuviel zu sagen, es ist halt inzwischen etwas in die Jahre gekommen, auch wenn es damals, in der ASM 1/92, mit einem Hitstern bedacht wurde. Der ziemlich akkurat recherchierten Weinbau-Simulation Winzer nehme ich es persönlich immer noch übel, daß ausgerechnet Baden als Weinanbaugebiet ignoriert wurde, aber das kann Nichtbadenern natür-

CD-ROM

lich egal sein. Ebenfalls in der ASM 1/92 kam die Bergbau-Simulation **Black Gold** zu (damals) verdienten Hitsternen-Ehren, so daß diese Sammlung ganz schön hochkarätig besetzt ist.

TOWN WITH NO NAME

PC (AT, VGA), je ca. 90 DM, Hersteller: **Prism Leisure**, 59494 Soest, Muster von: **Hersteller**.

Budget-Anbieter Prism Leisure legt eine ganze Reihe von älteren CDTV-Titeln fürs CD-ROM auf. Die Reihe umfaßt bis jetzt den Western **Town With No Name**, die Krimis **Hound of the Baskervilles** und **Psycho Killer** sowie zwei Programme, die irgendwie nicht so recht zu definieren sind: **Animals in Motion** und **Women in Motion**. Sollen wohl einen gewissen Education-Wert besitzen? Sehr viel besser als die recht mittelmäßigen Original-Games von On-Line Entertainment sind diese Umsetzungen aber leider auch nicht.

CD FLIGHT PACK

PC (AT, VGA), ca. 90 DM, Hersteller: **Prism Leisure**, 59494 Soest, Muster von: **Hersteller**.

Einen Leckerbissen für Flug-Fans stellt diese Compilation dar, in der drei zum Teil hochkarätige Flugsimulatoren zusammengefaßt wurden. Als schwächstes Programm nehmen wir **Air Warrior** einfach nur der Vollständigkeit halber zur Kenntnis und wenden uns dann angenehmeren Dingen zu. Dem **F-15 II Strike Eagle** zum Beispiel, der zusammen mit der Zusatzdisk **Operation Desert Storm** auf dem CD Flight Pack zu finden ist. Dieser Microprose-Klassiker ist auch heute noch fein zu fliegen und macht auch gra-

fisch durchaus was her. Den Reigen beschließt die Dogfighting Simulation **F-14 Tomcat**, die ebenfalls noch nicht zum ganz alten Eisen gehört und bereits auf diversen anderen Compilations von Prism Leisure zu finden war.

MICROPROSE CD NAVAL PACK

PC (386/20, 2 MB RAM, MSCDEX ab V 2.1, VGA; unterst. EMS, Joystick, Maus, AdLib, Roland, SoundBlaster), ca. 130 DM, Hersteller: **Microprose**, England, Muster von: **Die Cassette**.

Als echtes Schwergewicht entpuppt sich das CD Naval Pack von Microprose, denn im Gegensatz zu den stark abgespeckten Anleitungen der Prism-Leisure-Compilations enthalten die Microprose-Sammlungen die dicken Handbücher der Original-Games. (Was an Qualität oder Nichtqualität der Spiele natürlich nichts ändert). Zwei etwas CD-mäßig aufgepeppte Simulationen sind im Naval Pack enthalten. Heiße Kämpfe im Südpazifik beschert Euch **Task Force 1942**, wo Ihr sowohl die amerikanischen als auch die japanischen Flotten kommandieren dürft. In kühlere Gewässer führt Euch dagegen die U-Boot-Simulation **Red Storm Rising**, die nach dem gleichnamigen Roman von Tom Clancy entstand. In Anbetracht der Tatsache, daß die Games schon über ein Jahr alt sind und nicht unbedingt die größten Hits von Microprose darstellen, ist der Preis selbst für eine CD-Version doch etwas happig.

WORLD CIRCUIT

PC (286, 1 MB RAM, 8 MB auf Festplatte, MSCDEX ab V 2.1, VGA; unterst. Maus, Joystick, AdLib, Roland, Sound Blaster), ca. 130 DM, Hersteller: **Microprose**, England, Muster von: **Die Cassette**.

W

as heißt hier, das Game kennt Ihr nicht? Klar doch, in der ASM 2/93 hat es unter dem Titel 'Formula One Grand Prix' sogar einen Hitstern eingeheimst. Jetzt geht Euch ein Licht auf, was? An IndyCar Racing von Virgin Entertainment kommt **World Circuit** zwar nicht heran, aber eine gute Rennsimulation bekommt Ihr mit diesem Prog allemal. Auf allen 16 Grand Prix-Kursen dürft Ihr gegen 25 weitere Fahrer antreten, die Euch nichts schenken, und ganz besonders nicht den Sieg. Über Modem könnt Ihr Euch auch heiße Kämpfe mit Eurem besten Freund liefern. Euren Boliden dürft Ihr dabei ganz nach Eurem Geschmack tunen, Kamerablickwinkel und Schwierigkeitsgrade sind ebenfalls einstellbar. Ein hübsches Game – für einen verdammt stolzen Preis. Ob da nicht einfach noch mal Kasse gemacht werden soll?



◀ **Graeme Souness Soccer Manager**

STACK UP CARNAGE GRAEME SOUNESS SOCCER MANAGER

PC, je ca. 30 DM, Hersteller: **Zeppelin**, England, Muster von: **Rushware**.

N

ett gedacht von Zeppelin, aber immer noch zu teuer. Das ist in etwa der bleibende Eindruck, nachdem man sich diese drei schon etwas älteren Games zu Gemüte geführt hat. **Stack Up** ist ein simples Geschicklichkeitsspielchen, bei dem Ihr gleiche Steine über- oder nebeneinander stapeln sollt, damit sie sich in Wohlgefallen auflösen. Hat man schon besser gesehen.

In **Carnage** jagt Ihr kleine Plastikautos über eine Rennstrecke, die mit höherem Level immer fieser, aber dadurch nicht besser wird. Mit Minen macht Ihr Eure Gegner fertig, Extras für die Klapperkisten mit der dusseligen Steuerung gibt's auch. Wenn schon Parodie auf Rennspiele, dann ist 'Micro Machines' von den Codemasters um Längen besser (auch wenn es das noch nicht von der CD gibt).



▲ **Carnage**



▲ **Carnage**

Am besten kommt hier noch der **Graeme Souness Soccer Manager** weg, mit dem Ihr fröhlich die englische Liga durcheinanderwirbeln dürft. Spektakuläres ist zwar nicht zu vermelden, aber

CD-ROM

wer noch keinen Fußball-Manager hat (oder wem das exzellente 'Anstoß' von Ascon Software vielleicht zu teuer sein sollte), kann mit diesem Prog schon mal ein bißchen in die seltsame Welt der Manager hineinschnüffeln. Ein absolutes Muß ist allerdings keins der drei Progs.

TURNING POINTS

PC (286, VGA; unterst. Maus), ca. 100 DM, Hersteller: On-Line, England, Muster von: Die Cassette.

Lust auf Frust? Dann seid Ihr hier goldrichtig. Strategische Kriegsspiele gibt es ja reichlich, aber als Chef des Ganzen hat man dabei auf dem Computer fast immer sehr viel mehr Infos zur Verfügung als die armen Generäle es im wahren Kriegerleben hatten. Turning Points setzt genau da an. Ihr seid der verantwortliche Kommandierende, der nicht etwa gottmässig das ganze Schlachtfeld überblickt, sondern wie jeder normale Mensch auch nur einen sehr eingeschränkten Ausschnitt des Geschehens direkt sieht. Alle weiteren Informationen bekommt er indirekt durch seine Untergebenen mit Hilfe von Berichten, Briefen etc... Befehle werden ebenfalls per Kurier übermittelt. Ihr merkt schon, worauf das hinausläuft: Alle Aktionen werden zeitverzögert ausgeführt, da die Boten ja eine Weile brauchen, bis sie zum jeweiligen Empfänger der Nachricht gelangen, und der muß seine Untergebenen auch erst wieder instruieren. Und wenn Ihr Pech habt, erwischt den Boten eine Kugel oder ein anderes Ungemach, bevor er seine Message überhaupt loswerden kann – und was dann? Dann kriegt Ihr einen Anfall und rauft Euch die letzten Haare aus (Vielleicht sind ja deshalb die Generäle auf ihren Gemälden fast immer kahl oder mit Perücke abgebildet...). Auf diese Art Schlachten zu schlagen entbehrt nicht einer gewissen Realität und unterscheidet diese Sammlung deutlich von anderen Kriegssimulationen. Auf tolle Grafik müßt Ihr zwar verzichten, aber dafür dürft Ihr Euch gleich auf mehreren Kriegsschauplätzen tummeln. Gettysburg war die entscheidende Schlacht im amerikanischen Bürgerkrieg, bei Waterloo hat Napoleon eins auf die Nase gekriegt, und auch die spanische Armada ist mit ihrem



▲ Turning Points

Plan, England zu erobern, kläglich baden gegangen. Tja, und Ihr sollt mit Turning Points den Ereignissen nun eine andere Wendung geben. Nur für Taktiker eine wirklich lohnende Anschaffung.



er es nicht so kriegerisch mag und trotzdem gern in die Luft geht, kann das jetzt mit der CD-Version der realistischsten zivilen Flugsimulation schlechthin tun. Der Airbus A320 kommt in zwei Ausführungen: als Europa- und als Amerika-Edition. Wie alle Data-Media-Produkte sind beide Flugis direkt von der Silberscheibe spielbar und brauchen

▼ Airbus A320



AIRBUS A320

PC, je ca. 100 DM, Hersteller: Thalion, Muster von: Data Media, 50859 Köln.

Flugsimulatoren mit auf die CD gepackt, die aus der Shareware- und Public-Domain-Szene stammen.

SHADOW CASTER

PC (386/33, 4 MB RAM, VGA, Maus; unterst. SoundBlaster, General Midi), ca. 130 DM, Hersteller: Origin, USA, Muster von: Electronic Arts Deutschland.

gemacht und der CD ein paar Extras spendiert. Das Shapeshifter-Epos ShadowCaster erfreut jetzt mit einer neuen Intro, Digi-Plappereien und vor allen Dingen erweitertem Gameplay: Damit der böse Gott Malkor und seine prügelfreudigen Anhänger noch ein bißchen böser und prügelfreudiger auf dem Bildschirm herumtoben können, wurde das Spiel mit einigen neuen Levels verlängert. Ansonsten ist zwar alles wie gehabt, aber eine hübsche Hau- und



Das hat ja nun gedauert, bis die CD-ROM-Version des 3D-Action-Rollenspiels endlich fertig war. Aber wenigstens haben sich die Jungs von Origin die Mühe

Verwandel-Organie mit flotten 3D-Grafiken ist und bleibt ShadowCaster trotzdem.



▲ Shadow Caster

WINTER SUPERSPORTS

PC (286/10; unterst. EGA, VGA, AdLib, SoundBlaster, EMS), je ca. 80 DM, Hersteller: Flair/Micro Value, Muster von: Die Cassette.



▲ Winter Supersports

So ganz zeitgemäß ist es ja nicht, im Juni mit Schneebällen zu werfen, aber vielleicht tut Euch eine kleine Abkühlung mal ganz gut. Acht Disziplinen warten darauf, unter bis zu sechs menschlichen Sofa-Athleten für Schweiß und Schwielen zu sorgen – darunter so "normale" Sportarten wie Abfahrtslauf, Riesenslalom, Eisschnellauf, Bob oder Rennrodel, aber auch witzige wie der Hürdenlauf auf Eis oder die Parallelabfahrt. Ganz auf Technik setzt schließlich das Schneemobilrennen. Soweit die guten Nachrichten. Die schlechten: Grob verpixelte Videoeinspielungen vor jedem Rennen sollen wohl Atmosphäre vermitteln, die eigentlichen Sportereignisse spielen sich auf dem Niveau von vor sechs Jahren ab. Wenn Ihr auf Wintersport steht, dann schaut Euch lieber mal Winter Olympics von U.S. Gold an. Dort reizt nämlich nur die Übersetzung zum Lachen, der Rest ist aber wenigstens vernünftig spielbar.





CD-ROM



Back

to the Fifties

**ROCK'N'ROLL
YEARS 50'S**

- Coming Soon -

PC, Hersteller: **Supervision**,
England, Muster von: **Hersteller**.

Hat jemand von Euch die fünfziger Jahre schon miterlebt? Oder habt Ihr zu dem Zeitpunkt noch nicht mal auf dem Plan gestanden – wie die Mehrzahl in der Redaktion? Dann wird's Zeit für ein bißchen Rock'n'Roll.

Hat jemand von Euch die fünfziger Jahre schon miterlebt? Oder habt Ihr zu dem Zeitpunkt noch nicht mal auf dem Plan gestanden – wie die Mehrzahl in der Redaktion? Dann wird's Zeit für ein bißchen Rock'n'Roll.

In den "Fifties" begann das, was man später eine Jugendrevolution nennen sollte: Man tanzte zu einer Musik, die die Kriegsgeneration das Grausen lehrte, zog sich wild an (die Jeans tauchten das erste Mal als "Mode" auf) und gab sich überhaupt nicht wie der nette Junge oder das nette Mädchel von nebenan. Supervision, die mit ihrem Programm "The Lover's Guide" eher in ein anderes Genre zielten, wollen nun mit einer CD rund um die fünfziger Jahre die wilde Zeit des Rock'n'Roll dem heutigen Publikum näherbringen.

Das Multimedia-Programm **Rock'n'Roll Years 50's** läuft unter Windows und wird einfach mit der Maus gesteuert. Enthalten sind Daten und Fakten über Sänger und Gruppen, chronologisch von Anfang bis Ende des Jahrzehnts geordnet. Das Hauptmenü besteht aus einer grafischen "Jukebox". Durch Anwählen eines Themas bekommt man die entsprechende Musik, kurze Filme, Bilder und entsprechende Literatur angezeigt. Insgesamt befinden sich fast 30 Minuten Filmmaterial in "Full Motion Video" auf der CD.



▲ Hier gibt's jede Menge Musik-Infos

Die Literatur enthält wichtige Daten über die Interpreten wie Geburtstag, Erfolge, etc. Wer sein Wissen auf die Probe stellen will, kann ein Quiz spielen. Ähnlich wie bei Trivial Pursuit werden die Fragen beantwortet; knapp 500 werden vom Programm präsentiert. Nach den 50er Jahren will Supervision seine Reihe übrigens mit CDs über die wilden 60er, die "Glitter-70er", die "Punk-80er" und über die aktuelle Musikszene fortsetzen.

Unter dem Stichwort "Multimedia" läuft ja so manches, was nicht mal annähernd dem vollmundigen Begriff entspricht; die angekündigten CDs zeigen aber, wie man verschiedene Medien sinnvoll miteinander verknüpfen kann.



LIFETIMES

sucht

Programmierer - Grafiker - Sound-Fachleute -

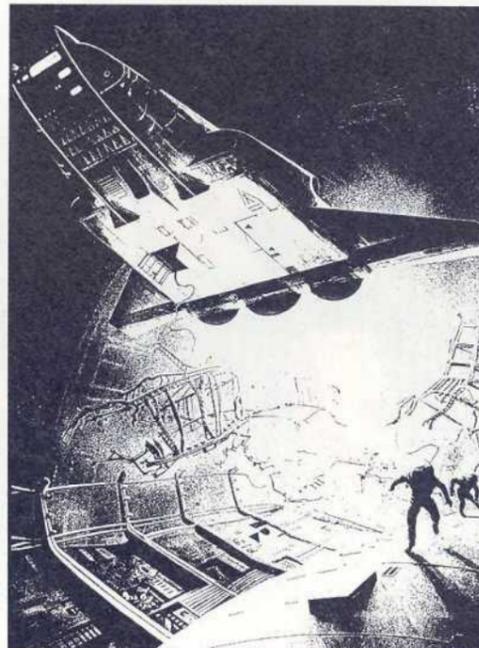
Sie kennen uns durch erfolgreiche Programme wie u. a. **WALL STREET WIZARD** und **ON THE ROAD**. Für neue Projekte wie auch vorzunehmende Konvertierungen suchen wir neben- oder hauptberufliche Mitarbeiter, die Ihren Computer wie auch eine Hochsprache und/oder Assembler beherrschen. Darüber hinaus suchen 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) 362 67
Telefax: (023 61) 65 27 44
Mailbox: (023 61) 37 32 14
BTX: (023 61) 362 67

Wir danken Ihnen für Ihr Interesse !



STAR CLUSTER

Nehmen Sie teil an der Besiedelung des unendlichen Weltraumes! In diesem epochalen Simulationspostspiel erforschen, erobern und entdecken UNENDLICH(!) viele Mitspieler aus ganz Europa im DREIDIMENSIONALEN RÄUMLICH UNBEGRENZTEN DECOS-UNIVERSUM immer wieder neue Welten (mit extra Karten) und Artefakte! Entwerfen Sie selbst Ihre eigenen Raumschiffe mit den unterschiedlichen wissenschaftlichen Entdeckungen! Lernen Sie die Geheimnisse unbekannter Planeten und des unendlichen Weltalls kennen! Ausführliches Info:

DECOS GmbH
Postfach 10 06 38
60006 FRANKFURT/MAIN
(Tel. 069/29 22 33, Mi+Do 16 - 18 Uhr)

Der C-64 lebt!

**Das große C-64
Spielepack**

120

- ✓ Direkt vom Verlag!
- ✓ Mit über 120 TOP-Spielen für den C-64!
- ✓ Alles Vollversionen! Keine PD!
- ✓ Alle mit deutscher Anleitung!
- ✓ Qualitätsprogramme!

nur 98,- DM!

Die TOP's der TOP's an erstklassigen C-64 Spielen! Packende Simulationen (z.B. ATOM-UBOOT-Simulator!), fesselnde Wirtschaftssimulationen (z.B. ÖKOLOGIE), tolle Weltraumspiele wie STARTRADER, der "Privateer" für den C-64 mit echten (!) Navigationskarten und Instrument! Faszinierende Rollenspiele mit Bastelbogen (!) und 3-D-Effekten, 1A Graphik, Top Sound! Strategie und Abenteuererhits, wie z.B. MARSPROJEKT, GOLFKRISE, MITTELAMERIKAKRISE (Spitze), Unterhaltsame Sportgames wie z.B. ANSTOB (Goodssoft Version) TOP-SECRET, VIRUS, SECRET-WORLD, rasante Action Games, von CARRACE bis GALACTICA plus Spezialeffekte! Geheimnisvolle Zukunftspiele, Motorradrennen, DIE PHANTOM (!) PLUS SCHACHPROGRAMM, DAME, MÜHLE, PIRATENABENTEUER! Über 120 TOP-GAMES, interaktive Spiele, Highlights, Topseller direkt vom Verlag. Ein riesiges Paket mit umfangreichen Kartenmaterial und verständlichen deutschen Beschreibungen. Wir versprechen Ihnen, daß wir nicht übertrieben haben! Sie werden zufrieden sein!

AMIGA

15 Spielepack

Mit umfangreichem Inhalt! Alles Vollversionen PLUS deutsche Anleitungen! Ähnlich, wie links beschrieben! Stundenlange Spannung u. Spielvergnügen!

Nur 98,- DM!

Für den PC:

39 Spielepack

Erstklassige Shareware und Vollversionen! Ähnlich, wie links! Spannende Abenteuerprogramme, Aktion, Strategie, Denken und vieles mehr!

Nur 98,- DM!

Privateer

Über 70 Schlüssel zu PRIVATEER: Das Privateer HELP-KIT

Alles, was Sie brauchen: Ausklappbare Sternenkarte, Diskette mit Problemmodul, Trainingskurs, Systemmodul, 50 Tips in Storyform, Geheimmüschel mit versteckten Lösungshinweisen, Starthilfen, Strategien, Quickstart, Transistor, Toncassette mit weiteren Infos und vieles mehr!

Nur 29,- DM!

Heute noch bestellen!

☎ (02325) 53184

Fax: (02325) 53401

GOODSOFT - Verlag
Postfach 230 125
44638 Herne

24 Std. Eilservice

Gutschein 1

Tornado
Spannendes Actiongame mit 1a Graphik!
Spitze!

ZARON
Geheimnisvolles Graphikabenteuer in einer fremden Welt!

Nur für C-64

Gutschein 2

JA! Hiermit bestelle ich die folgenden Produkte:

O DAS C-64 SPIELEPACK
O DAS AMIGA SPIELEPACK
O DAS PC-SPIELEPACK
O PC-PRIVATEER HELP-KIT

1000

Über 1000 Programme lieferbar!

Gutschein 3

Sie haben schon gewonnen!

Geburtsdatum:

JA! Denn wir haben jedem Geburtsdatum einen kleinen Gewinn zugeordnet! Heute noch einsenden!

Wir besorgen jede CD-ROM! KATALOG GRATIS

Unabhängig von einer Bestellung!



Bitte die ABO-Karte am Heftende benutzen!



ASM

Jahresabo

79,20 DM

100% PREISWERT
100% SCHNELL

100% KOMPLETT



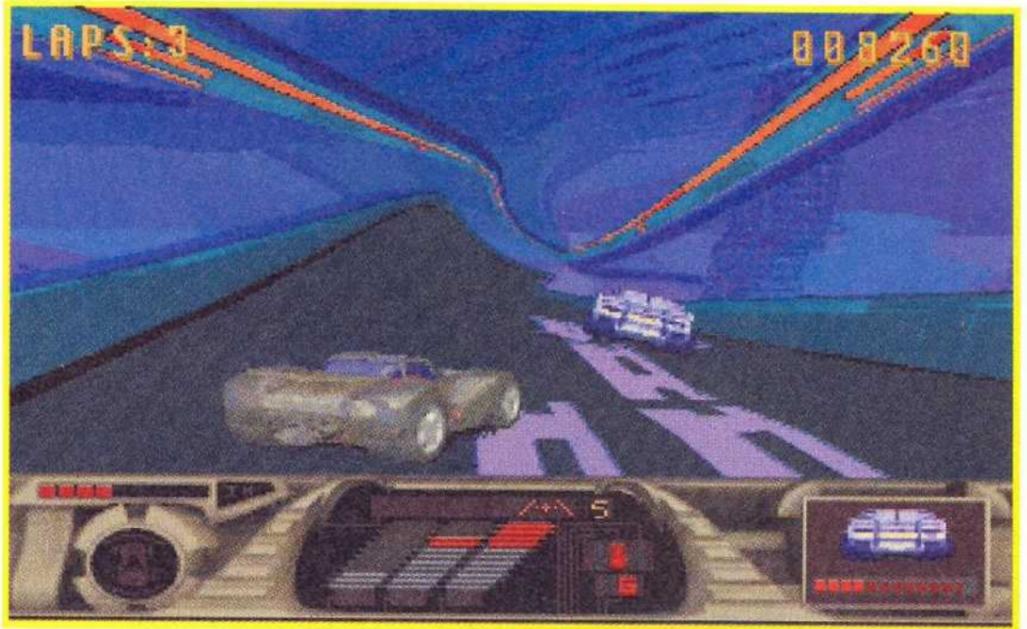
Wenn Du ASM abonnierst, sparst Du einen Batzen Geld!

Wenn Du ASM abonnierst, bist Du up to date - schneller als Deine Freunde.

Wenn Du ASM abonnierst, verpaßt Du mit Sicherheit keine einzige Ausgabe und erhältst somit ein lückenloses Nachschlagewerk.

Ey, Typ, haste mal Bock auf 'ne geile Fernseh-Show? Wo Du'n paar Streetgangs so richtig mit Schmackes alle machen kannst? Na, was stehste denn dann noch da draußen rum – beim MEGARACE bekommst Du Deine Chance, und das vor Milliarden von Zuschauern!

Es ist schon irgendwie witzig: Da fragt man sich nun ein ganzes Jahr lang, was denn das Theater soll, warum Mindscape so viel Zeit für so ein simples Rennspielchen braucht, und dann genügt ein einziger Blick auf das endlich fertige Prog, und die ganze Warterei ist vergessen und vergeben. Was da auf dem Bildschirm abgeht, verschlägt dem coolsten Kerl die Sprache!



Schöne neue Welt

Erinnert Ihr Euch noch an die Programmiertruppe Cryo? Das sind die Jungs, die vor zwei Jahren mit "Dune" einen Riesenhit landeten. Daß sie grafisch und musikalisch in der Zwischenzeit noch eine ganze Menge dazugelernt haben und daß Dune nicht etwa ein Zufallstreffer war, zeigt sich bei MegaRace mehr als deutlich.

Die Rahmenhandlung allein verdient schon einen Oscar. Ihr sitzt nämlich eigentlich total entspannt vor dem Fernseher in Eurem futuristischen Apartment, komplett mit Riesenbildschirm und Service-Roboter. Auf der Mattscheibe geht voll der Punk ab. Da läuft die heißeste Virtuality-Show des Universums (genau, das MegaRace), und moderiert wird das Ganze vom abgefahrensten Showmaster diesseits von Beteigeuze. Echt wie im amerikanischen TV – und genauso englisch spricht er auch – hampelt der (digitalisierte) Typ vor der Kamera herum und läßt einen Klopper nach dem anderen los.

Nicht nur akustisch ist das ein wahres Feuerwerk an Witzen, auch bei der Optik tut sich eine ganze Menge. Mal könnt Ihr den Moderator aus der Studioperspektive bewundern, mal auf einem Riesenbildschirm außen an einem Wolkenkratzer, mal vom heimischen Fernsehsessel aus, mal auf dem Monitor des Aufnahmetechnikers. Wer mit der glasklaren Sprachausgabe wegen mangelnder Englischkenntnisse nicht so zurechtkommt, der kann sich gleichzeitig die gut übersetzten Untertitel ansehen. Rasante Kamerafahrten durch malerische

Straßenschluchten lockern die Moderation auf, wenn die einzelnen Racetracks plastisch vorgestellt werden. Ganz ohne Wenn und Aber besitzt MegaRace die beste Einführung in ein Game, die man sich überhaupt nur vorstellen kann.

▲ Lichter der Großstadt

Nach so einer Hammer-Intro hat es das eigentliche Spiel natürlich ziemlich schwer, noch zu beeindrucken. Die Rennsimulation ist zwar bestimmt besser als ein Menge ähnlicher Games, kommt aber mit der genialen Rahmenhandlung nicht ganz mit, obwohl auch hier grafisch ganz gut was geboten wird. 16 wilde Rennstrecken warten in fünf abgefahrenen virtuellen

MEGARACE

PC (386SX/40, MS-DOS 4.01, 2 MB RAM, VGA, Festplatte, MSC-DEX 2.21; unterst. SoundBlaster, AdLib, Pro Audio Spectrum, analogen Joystick, Maus), ca. 110 DM, Hersteller: **Mindscape**, England, Muster von: **Die Cassette**.



Welten darauf, daß Ihr sie mit Euren Superautos unter die Räder nehmt.

Das Rennen führt durch nächtliche Städte, per Glasröhre geht die

Fahrt durch eine Unterwassermetropole,

und unter anderem dürft Ihr auch über einen irren Kurs in einer Müllstadt hetzen. Mit jeder Strecke treiben sich mehr motorisierte Rowdies auf der Straße herum, die Ihr alle erledigen dürft: Mit der Kanone (falls Ihr das entsprechende Auto gewählt habt und Euch die Energie dafür noch nicht ausgegangen ist), oder – noch spektakulärer –, indem Ihr die gegnerischen Autos gegen die Bande quetscht. Ein netter Feuerball ist die Belohnung, und die Zuschauer freuen sich (wichtig, schließlich handelt es sich hier um eine Unterhaltungssendung im Familienprogramm). Schafft Ihr es, in der vorgegebenen Rundenzahl alle Gegner ins Nirwana zu befördern, winken so tolle Preise wie eine stählerne Armbanduhr oder bunte Autoschonbezüge...

Markierungen auf der Fahrbahn zeigen an, wo es einen Beschleunigungsschub aufzusammeln gibt, extra Energie, Punkte für den Highscore, mehr Waffen oder Munition. Aber genausogut kann es passieren, daß sich dann auf einmal die Steuerung umdreht, alle Armaturen ausfallen, die Windschutzscheibe wackelt, bis Ihr nichts mehr sieht – und es gibt andere nette Überraschungen mehr. Zwei Schwierigkeitsgrade sind einstellbar, gesteuert wird wahlweise über Joystick, Tastatur oder Maus. Auch eine Möglichkeit zum Speichern ist nach jedem Rennen vorhanden. Das Programm nutzt die Fähigkeiten der CD prima aus. Erstens könnt Ihr direkt von der Silberscheibe spielen, zweitens bekommt Ihr viel Spiel fürs Geld. Sogar das supereinfache Installationsprogramm ist einsame Spitze und lobt Euch, wenn Ihr ein besonders schnelles CD-Laufwerk habt. Witzig ist MegaRace also allemal, als Spiel okay und als Grafikorgie kaum schlagbar.



Urteil: 10 **GUT**

	Grafik:	11
	Sound:	10
	Ablauf:	8
	Humor:	11
	Idee:	10

Vergeßt die Formel-1-Übertragung im Fernsehen – MegaRace ist zehnmals besser



Na, ist das ein Titel? Und der ist noch nicht einmal gelogen! Was Euch in dem Game von Software-Newcomer Crystal Dynamics erwartet, ist feinste Action und viel Strategie. Und: ätzender Humor.

Auch Helden werden schlaff. Da nützt es gar nix, wenn man 50 Jahre früher das Land von riesigen Horden verfressener Monster gesäubert hat: Tauscht man Schwert gegen Krone ein und Zwieback gegen Fasanebrüstchen farcie in Sauce au Vin Rouge, dann steigt nicht nur das Lebendgewicht, sondern auch die Gefahr, von mißgünstigen Höflingen geoutet zu werden.

In diesem konkreten Falle handelt es sich um den netten König Winthrop, der während eines Banketts einen Erstickenungsanfall erleidet, weil er sich allzu enthusiastisch einem Putenkeulchen in Frankfurter grüner Soße gewidmet hatte. Einziger Zeuge des Mißgeschicks: Der Lordkanzler. Ganz offensichtlich spekuliert dieser miese Verräter jedoch auf ein vorzeitiges Ende seines Herrn, denn anstatt ihm zur Hilfe zu eilen, sorgt er mit immer wilderen und komischeren Geschichten dafür, daß

THE HORDE

3DO (NTSC-Monitor und -Grundgerät), ca. 130 DM, PC (386/33, 4 MB RAM, Festplatte, VGA; unterst. Gravis, SoundBlaster, Covox Sound Master, Maus, Joystick), ca. 160 DM, Hersteller: Crystal Dynamics, Muster (3DO) von: Dynatex, Muster (CD-ROM) von: Die Cassette.

sich niemand um den nach Atem ringenden Souverän kümmert.

Niemand außer Chauncey, dem Küchenjungen. Der hat offensichtlich einen Erste-Hilfe-Kursus belegt (wie er das gemacht hat, ist mir persönlich ein Rätsel, schließlich ist er Waise, bei einer wilden Kuhherde aufgewachsen und bisher allenfalls durch gigantische Tolpatzschigkeit aufgefallen). Mit ein paar ge-

Monstermatsch und MEUCHELMORD



konnten Griffen um die königliche Taille bewahrt er das Land davor, einen guten König zu verlieren und einen miesen Ehrgeizling als Herrscher zu bekommen.

Der Lordkanzler nimmt die Durchkreuzung seiner Pläne reichlich übel und macht Chauncey in Zukunft das Leben mehr als nur ein bißchen schwer, mal durch unverschämte Steuern, mal durch Voodoo, mal durch reine Hinterlist. Der König dagegen schlägt

Ende jedes Quartals dafür sorgt, daß die mit der Regelmäßigkeit eines Uhrwerks einfallenden roten Monsterhorden nicht zuviel Schaden anrichten. Zwei Minuten habt Ihr jeweils Zeit, Eure Strategie zu planen und in die Tat umzusetzen, dann ertönt markiges Geheul, und der Angriff der roten Horden beginnt.

Tja, und dann kommen sie angehüpft, die zahnstarrenden Monster: knallrot und hungrig bis zum Exzeß. Schliddern sie in Eure Speerfallen, glibbern sie mit nettem Blubbern in ein rotschleimiges

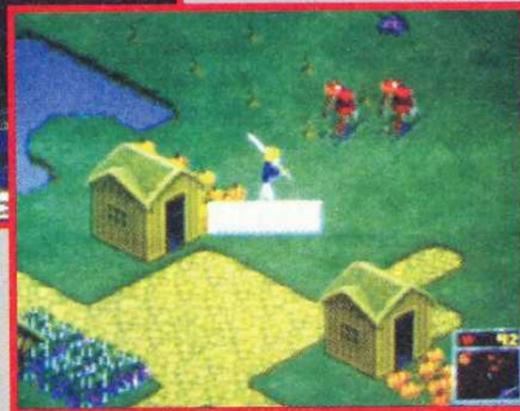
Ende. Hört Ihr dagegen genüssliches Schmatzen, solltet Ihr Euer Schwert schnellstens in Aktion versetzen, denn dann wird entweder gerade Eurer Ernte, einem Haus oder einem Untertan der Garaus gemacht.

The Horde ist ein abwechslungsreiches Spiel, das bei einem guten Unterhaltungswert für lange Motivation sorgt, denn der Schwierigkeitsgrad steigt ziemlich bald und ziemlich

schnell an. Tierischer Ernst ist allerdings nicht angesagt, dafür sorgen schon die witzigen Videoeinlagen.



Erwartet Ihr eine Bombe?



Die Ausbeute '93 im sozialen Wohnungsbau

Chauncey zum Ritter, schenkt ihm ein Stück Land und sein Monstermeuchelschwert, mit dem er die seit neuestem wieder aktiven roten Monsterhorden im Schach halten soll.

Die ganze Story wird übrigens als Filmeinspielung mit tollen Schauspielern gezeigt. Auch die Zwischenszenen und Kristallkugel-Fernseheinspielungen laufen auf diese Weise ab. Beim 3DO ist die Soundqualität dabei um einiges besser, aber trotzdem machen die abwechslungsreichen Intermezzi auch bei der PC-CD-ROM-Version jede Menge Spaß.

Aber egal, ob PC oder 3DO: Jetzt seid Ihr dran. Aufgeteilt ist das Land in fünf sehr unterschiedlich aussehende Bereiche. In jeder 'Provinz' dürft Ihr ein paar Jahre für Ruhe, Ordnung und Wohlstand sorgen, bevor Ihr weiterbefördert werdet und den nächsten Landstrich sanieren sollt. Euer Problem ist, daß Ihr zunächst nur wenige Untertanen habt, die für Anbau, Ernte und Verkauf von Lebensmitteln aller Art – und damit für Geld in Eurer Kasse – zuständig sind. Am Ende jedes Jahres erscheint jedoch unerbittlich der Lordkanzler und fordert die Steuern ein. Habt Ihr nicht genug Geld eingenommen, wandert Ihr in den Schulturm, und das Spiel ist aus.

Mehr Leute bekommt Ihr, wenn Ihr das Land z.B. durch Bäume nett und gemütlich macht, den Boden bearbeitet – und am

Urteil: 10 GUT

Grafik:	10
Sound:	9
Ablauf:	9
Dauerspaß:	10
Humor:	11

Selten so gelacht

THE C.H.A.O.S. CONTINUUM

PC (486SX/25, 8 MB RAM, 1 MB auf Festplatte, Windows 3.1, SVGA, Maus), ca. 130 DM, Hersteller: Creative Multimedia, Muster von: Die Casette.

Zum Chaos? Dritte Tür links, bitte!

Im wesentlichen ist C.H.A.O.S. wie ein 3D-Rollenspiel im Beholder-Stil aufgemacht. Es enthält reichlich 3D-Render-Grafik, die zwar ganz nett anzusehen ist, aber nicht an die Qualität von 'Myst' oder 'The 7th Guest' herankommt – vielleicht liegt das ja an der leicht unterkühlten Laboratmosphäre des Games. Der Soundtrack dagegen könnte geradewegs von einer Tangerine-Dream-CD stammen und gehört unter Garantie zum Besten, was Euch in den letzten Monaten aus den Lautsprechern entgegengefetzt ist.

Bleibt noch das eigentliche Spiel, äh, ja, wo ist denn hier das Gameplay geblieben? Dröges Rummarschieren in 3D-Szenarien ist angesagt, Codes und Infos sammeln und damit diverse Rettungsmissionen absolvieren. Trotz gelegentlicher netter Ideen nicht gerade ein Ausbund an Originalität und Spannung. C.H.A.O.S. läuft unter Windows – entsprechend zäh zieht sich der Spielfluß,

und sogar auf einer 486er Local-Bus-Maschine mit Windows-Accelerator-Grafikkarte wird mehr gewartet als gespielt. Positiv ist wiederum der Umstand, daß alles unmittelbar von der CD abläuft – das spart Platz auf der Festplatte. An das "Journeyman Project" und ähnliche Games kommt C.H.A.O.S. leider nicht ran.



Die Story hört sich echt gut an: Auf dem fernen Jupitermond Titan wird in noch fernerer Zukunft eine ausgedehnte Minen- und Forschungsstation installiert. Weil die Erde immer noch total überbevölkert ist, wandern reichlich Leute nach Titan und auf andere Außenposten aus. Eigentlich ja auch okay, aber dann wird auf Titan C.H.A.O.S. installiert, ein gigantischer Computer, mit dessen Hilfe Raum, Zeit und Relativität erforscht werden sollen. Wie zu erwarten war, knallt der Computer durch, schickt alle möglichen Leute in eine andere Dimension (oder so was), und mittels einer ferngesteuerten Drohne dürft Ihr jetzt die Kastanien aus dem Feuer angeln.



◀ *Strebt Ihr eine Karriere als Öffner an? In diesem Spiel gibt's nämlich reichlich Türen*

Urteil: 8 NA JA!

	Grafik:	11
	Sound:	11
	Ablauf:	6
	Steuerung:	10
	Atmosphäre:	9

Zahlreiche Highlights, aber leider nur ein mäßiges Spiel

DIGITAL LOVE

PC (386/20, 2 MB RAM, Windows 3.0; unterst. VGA, SoundBlaster), ca. 100 DM, Hersteller: Mindscape, England, Muster von: Rushware.

„Liebe“ einmal anders

fehlt. Klemmt Euch die Kopfhörer über die Ohren, zieht die Vorhänge zu, und stellt Euch vor, Ihr wäret in Indien. Getragene Guruklänge und dazu passende Bilder sollen Euch zur Meditation anregen und alle negativen Stimmungen aus Eurem Körper herausziehen. Mir persönlich hat das ganz gut gefallen (ich bin nach kürzester Zeit voll eingepennt, was allerdings vermutlich nicht ganz im Sinne des Erfinders war).

Bei der Farbentherapie dürft Ihr Euch aussuchen, unter welcher Art Streß Ihr gerade zu leiden glaubt, und die entsprechenden Farben als Heilmittel betrachten. Die ausführliche Anleitung erklärt haarklein, wofür Rot, Gelb, Grün usw. gut sein sollen. Von Arthritis über Schlaflosigkeit bis hin zu Aggressionen soll alles heilbar sein. Ans Eingemachte geht's, wenn Ihr Euch mit Mantren und Mandalas entspannt. Der Sprechgesang (Euer eigener, wohl gemerkt, also nur für einsame Abende zu empfehlen) soll Euch zusammen mit den angeblich überlieferten Bildern in die Lage versetzen, in einen höheren Bewußtseinszustand zu gelangen und dabei sowohl Eurem

Geist als auch Eurem Körper die nötige Erholung zu verschaffen.

Wem das zu abstrakt ist, der darf sich auch ganz real mit Yogaübungen in Form bringen. Das Männeken auf dem Bildschirm macht's vor, Ihr turnt einfach nach. Das Ganze mag ja nett gemeint sein, aber von einem echten Yogakurs zum Beispiel habt Ihr unter Garantie mehr.

Der pseudointellektuelle Zirkus geht übrigens auf das Konto derselben Leute, die damals das psychedelisch angehauchte Umweltrettungs-Hüpfspielchen "Top Banana" verbrochen haben.



Der Titel Digital Love ist reichlich irreführend, denn mit Liebe hat das Ganze allenfalls am Rande zu tun. Statt dessen geht es um aktiven Streßabbau, ganz praktisch am heimischen Monitor. Zur Meditation will das Programm anregen, immer mit dem vorsichtigen Hinweis auf dem Bildschirm, daß Ihr vielleicht doch besser erst Euren Familien-Doc fragt, ob Ihr die Übungen wohl überhaupt machen dürft. Übertriebene Vorsicht – oder Wichtigtuerei? Letzteres, würde ich kühn behaupten.

Mehrere fernöstlich angehauchte Entspannungsarten werden bildschirmgeschädigten Computer-Usern angeboten. Zum einen dürft Ihr Euch Musikvideos reinziehen – aber nicht etwa im Stil von MTV oder VIVA; weit ge-



▲ *Wo ist denn da die "Liebe"?*

Urteil: 5 SCHNARCH

	Grafik:	7
	Sound:	8
	Ablauf:	5
	Aufmachung:	6
	Idee:	1

Danke: Für dumm verkaufen kann ich mich selbst



CD-ROM

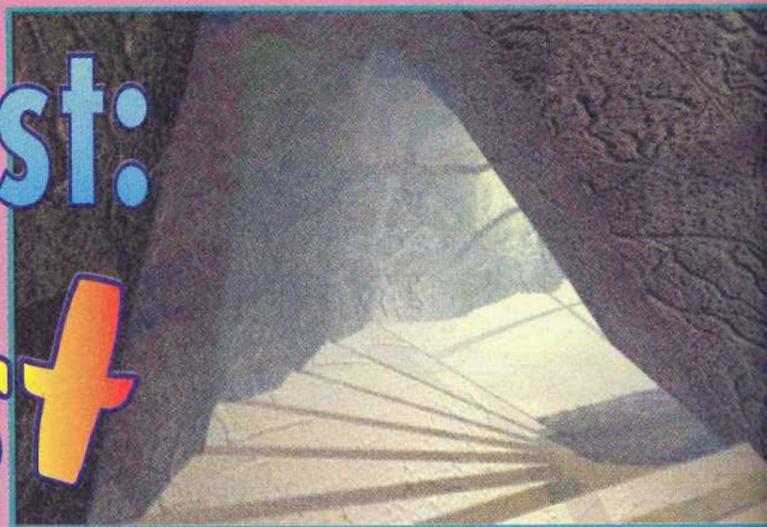


Bestimmt kein Mist:

MYST

PC (386DX/33, 4 MB RAM, Windows 3.1, SVGA, MPC-kompatible Soundkarte, Maus, 4 MB auf Festplatte), ca. 150 DM, Hersteller: Brøderbund, USA, Muster von: Electronic Arts Deutschland.

Myst



So ganz neu ist das Adventure **Myst** nicht. Auf dem Macintosh hat es schon vor einiger Zeit seinen Einstand gegeben. Aber erst jetzt, nachdem es auf die silberne PC-Scheibe gebannt wurde, kann es sich mit Lorbeeren schmücken und bekommt die große Fangemeinde, die es unbestreitbar verdient.

Die Story? Hmm, ja, also eigentlich ist die Geschichte sehr einfach. Da war einmal ein Mann, der viel gereist ist und dabei viele Tagebücher geschrieben hat. Irgendwann einmal hat er entdeckt, daß jemand versucht, die in den Büchern gesammelten Informationen zu vernichten, indem dieser Jemand die Bücher verbrennt. Das alles wäre nicht weiter aufregend, wenn es sich bei dem verhinderten Schriftsteller nicht um einen Zeit- bzw. Dimensionsreisenden handeln würde.

Wer versucht denn da, an den Realitäten herumzufummeln? Auf der Suche nach dem Übeltäter geht der Schriftsteller verschütt, und Ihr steht einsam auf einer Pier am Ufer einer kleinen Insel. Warum?

Erste Hinweise erhaltet Ihr durch ein Stück Papier, das zufällig in der Botanik

herumliegt. Damit hören die Zufälligkeiten allerdings auch schon auf, denn von nun an seid Ihr schwerstens auf Eure kleinen grauen Zellen angewiesen. Alles was Ihr seht, alles was Ihr nehmen könnt, enthält möglicherweise einen versteckten Hinweis auf die Lösung der zum Teil tierisch komplizierten Puzzles. Vor allen Dingen die wenigen nicht verbrannten Bücher im Regal des seltsamen Rundbaus strotzen nur so vor Informationen.

Bei aufmerksamer Lektüre der Wälzer (leider in Englisch, nur das Handbuch wurde



Ist das der berühmte Holzweg?

übersetzt) erklärt sich dann auch, wie die Reisen zwischen den einzelnen 'Dimensionen' ablaufen und was Euch an den verschiedenen Schauplätzen erwartet. Durch genaues Beobachten und Kombinieren der Fakten lassen sich dann auch bald die ersten Rätsel auf der Startinsel lösen: Wieviel Volt braucht das Raumschiff zum Start? Was hat es mit den seltsamen Boxen auf sich, die überall herumstehen? Wie heißt die Kombination vom Safe? Warum fährt der Fahrstuhl nicht nur rauf und runter, sondern dreht sich dabei auch noch? Was hat es überhaupt mit den mehr als seltsamen Maschinen auf sich?

Die Welt von **Myst** ist voller Spannung und seltsamer Rätsel. Ob mechanischer oder musikalischer Art, immer ist genaues Nachdenken gefragt. Wildes Herumklicken in den Bildern bringt überhaupt nichts. Ein Spiel für Tüftler eben, denn Action werdet Ihr bei **Myst** vergeblich suchen. Statt dessen werdet Ihr mit wunderbar atmosphärischen Raytracing-Grafiken verwöhnt, die einfach allererste Sahne sind. Da merkt man deutlich, daß das Game zuallererst auf dem Mac erschienen ist. Scrolling gibt es nicht, die Bilder blenden sanft um. Genial einfach ist auch die Steuerung, die mit minimalem Aufwand auskommt – linke Maustaste zum Bewegen, Ansehen und Manipulieren, je nachdem wie sich

Wer hätte das gedacht: Sierra, Westwood, Coktel Vision und Infogrames bekommen ernsthaft Konkurrenz. Mit einem Abenteuer der etwas anderen Art will und wird Brøderbund den etablierten Adventure-Profis das Wasser abgraben.

der Mauszeiger gerade verwandelt. Einziger Schwachpunkt: Selbst auf einem Double-Speed-Laufwerk hakt ab und zu einmal der Sound, wenn Ihr auf dem Bildschirm etwas manipuliert.

Trotzdem ist **Myst** Adventurefreunden uneingeschränkt zu empfehlen, denn ein Game mit so viel Tiefgang und Motivation ist uns schon lange nicht mehr untergekommen. Wenn ein Spiel jemals uneingeschränkt einen Hitzern verdient hat, dann ist es ohne Wenn

und Aber dieses Adventure, das genauso gut Spiel des Monats hätte werden können!



Alle Räder stehen still, wenn ein Spieler es so will



Urteil: 11

SEHR GUT

	Grafik:	11
	Sound:	10
	Ablauf:	11
	Atmosphäre:	11
	Idee:	11

Mysteriös und spannend – ein Adventure der Sonderklasse

Secret Service

B.O.B. (SNES)
Dragonsphere (PC)
Dyna Blaster
Factory Panic
Innocent (PC)
Might & Magic 3 (PC)

72
62
72
72
72
72

Rebel Assault (PC-CD-ROM)
Royal Rumble (SNES)
Star Trek (PC)
Whale's Voyage (CD32)
X-Wing-Mission (PC)

72
72
60
76
76

Hint Hunt

Indy IV
Kyrandia 1 (PC)

78
78

Privateer
Whale's Voyage

78
78



Scotty an Brücke

"O.K. Sir, wir haben jetzt wieder genügend Energie zur Verfügung, um die letzten drei Teile unserer Komplettlösung raufzubeamen."

Blinkende Lichter, seltsame Geräusche, plötzlich ein Schrei...

"Aaah, Käpt'n, da ist irgendwas schiefgegangen. Die Raum-Zeit-Koordinaten sind durcheinandergeraten, und wir haben hier noch irgendwas anderes mit raufgebracht..."

Heftiges Gerenne, Phaser auf MORD™ eingestellt, Turbolift (Ssssst)...

"Oh, mein Gott, Spock, stellen Sie fest, was das ist!"

Tricorderaufklappieppiep...

"Käpt'n, das sind Komplettlösungen und Cheats zu anderen aktuellen Spielen..."

Wie wird die tapfere Besatzung des Raumschiffs Enterprise nun mit diesem Problem umgehen? Versäumen Sie nicht die nächste Folge, wenn es heißt "Die Rache des..."

Agent 08/15

● Star Trek: Judgment Rites

MUSEUMPIECE

Ein reiner Höflichkeitsbesuch sollte es werden, doch was Kirk jetzt noch nicht weiß: Ein gemeiner Diebstahl wird im Museum auf Novar Altar stattfinden.

Auf dem Planeten gelandet, darf sich der Trupp erst einmal im Museum umsehen. Eine Menge interessanter Ausstellungsstücke werden von Kirk betrachtet. Schließlich ist man nicht alle Tage auf Novar Altar und kommt dazu, sich die schon berühmten Stücke anzusehen.

Ist Kirk mit seiner Besichtigungstour am Ende angelangt, geschieht das Unglück. Das Museum wird überfallen, der Leiter desselben erleidet einen Stromschlag. Ohne daß zunächst irgendwelche Hilfsmittel zur Verfügung stehen, müssen jetzt die Täter gefaßt werden. Eine Menge Arbeit steht bevor.

Zuerst mal nimmt Kirk die wichtigsten Gegenstände mit: die Lanze des Ritters, das Silbertablett, die

beiden Flaschen, die sich im Raum befinden, und den Zettel, der unter der einen Flasche steckt. Der Arbeitstisch des Museumsdirektors weist eine kleine Merkwürdigkeit auf: Ein Knopf unter der Arbeitsplatte öffnet die Tür. Damit selbige nicht gleich wieder zufällt, schiebt Checkov den Ritter unter sie. Nun können die drei den nächsten Raum begutachten.

Besonders wichtig ist Scotty. Er bastelt an den Maschinen links und rechts oben herum und bekommt so allerlei nützliche Hilfsmittel. Gott sei Dank hat Kirk ihn mitgenommen. Nun lädt Checkov die beiden Capacitoren auf dem mittleren Gerät auf (dauert einige Sekunden) und geht dann in den Raum rechts unten. Die Tür bekommt der Captain mit dem Codewort auf, das auf dem Zettel steht. In diesem Raum kann Scotty in dem runden Teil rechts oben und in dem Miniraumschiff links unten Nützliches finden.

Kirk versucht natürlich, einen der geladenen Capacitoren mit dem kleinen Roboter zu benutzen. Der

gibt allerdings den Geist auf. Doch nachdem sich der Befehlshaber den Capacitor wieder eingesteckt hat, kann Scotty in dem Roboter ein weiteres Teil finden.

Zurück geht's in den vorigen Raum. Auch hier probiert der Captain das Codewort an der Tür aus, doch die läßt sich trotz alledem nicht öffnen. Scotty kommt nun auf eine Idee, wenn er sich mit Jim unterhält. Er kennt den Trick, der ihm einfällt, noch aus alten Starfleet-Zeiten.

Die Methode sollte ihnen das Aufbrechen der Tür ermöglichen. Dazu muß der Techniker zuerst die drei Magnetfüße auf das mittlere Gerät stellen. Danach kommen die beiden Capacitoren hinzu (der eine muß sich erst erneut aufladen). Um die Magneten wird das rote Kabel gewickelt, und über das Ganze kommt die Lanze. Jetzt will nur noch die mittlere Maschine mittels des schwarzen Kabels mit der rechten verbunden werden, was Checkov – gespannt auf das Ergebnis – übernimmt, und Scotty kann das Pseudo-Geschoß in Betrieb setzen.

Mit den beiden Capacitoren im Handgepäck geht der Trupp dann durch die jetzt offene Tür. In dem inzwischen leicht zerstörten Raum wird gleich ein Gaskanister gefunden. Anschließend müssen die drei durch die Tür links oben. Dort benutzt Scotty einen der Capacitoren mit dem kleinen Roboter in der Mitte, schmeißt das Ding an und läßt es die Tür der Raumkapsel auf der rechten Seite öffnen.

Der schottische Ingenieur untersucht die Öffnung und findet heraus, daß die Möglichkeit besteht, den Capacitor hier aufzuladen. Dazu setzt Captain Kirk die Platte an die Öffnung und garniert das Ganze mit ein wenig Alkohol, um es besser leitfähig zu machen. Anschließend wird der Capi auf das Tablett gelegt, und es wird ein wenig abgewartet, bis er sich aufgeladen hat.

Wieder im unteren Raum schaut Scotty nach dem Uraltransporter und repariert diesen mittels des Kabels, des Capacitors und der Platte. Mit dem Gaskanister auf der Transportfläche kann das Gerät nun angeworfen werden. Und es funktioniert! Zwar hat

Scotty den Kanister etwas zu weit rechts entmaterialisieren lassen, doch auch so hat alles geklappt und die Diebe können dingfest gemacht werden.

THOUGH THIS BE MADNESS

Die vorletzte Mission entführt die tapfere Crew der Enterprise nach Atabis (nachdem es je nach Levelwahl zu einem Zwischenfall in der romulanischen Neutralen Zone kam). Dort angekommen, lokalisiert Spock erst einmal Klingonen. Der feindliche Captain ist mit Antwort 2 ganz zufrieden und Kirk kann sich mit seinem Landetrupp ohne Bedenken auf das Alienschiff beamen.

Nachdem sie sich mit den beiden Menschen (?) in dem Raum unterhalten haben, begeben sich Kirk, Spock, McCoy und Uhura in den südlichen Raum, wo McCoy zuerst das Mädchen genauer untersucht und anschließend Spock die Unbedenklichkeit einer Gedankenverschmelzung garantiert. Nachdem diese vollbracht ist, geht es weiter in südliche Richtung. Dort kann Kirk den Container von der sterbenden Pflanze entfernen und auf das Diagnosegerät links oben stellen. Jetzt müssen alle zweimal nach oben und anschließend zwei Räume nach rechts, wo der Captain versucht, den Teddybären zu nehmen. Das klappt aber erst, nachdem Spock, der Meister in diesem Spiel, das Schachproblem gelöst hat.

Drei Räume weiter links betätigt James Tiberius Kirk ganz instinktiv den Schalter an der Wand. Und schon tut sich das nächste Rätsel auf: Wie kommt man an die Lampe? Doch der "König" auf dem Sessel hat anscheinend ein Auge auf Uhura geworfen, die ihn mit Dialog 2 von ihrer Adeligkeit zu überzeugen weiß. Anschließend kann Kirk die Lampe erreichen und ihr etwas entlocken.

Das Spielkind in diesem Raum hat seine Freude an dem Teddybären und überläßt Kirk dafür die Würfel (einer muß noch vom Boden aufgesammelt werden). Und diese lassen sich zwei Räume weiter links helfend einsetzen. Nachdem dort mit dem Phaser die Kiste auf dem Tisch desinfiziert wurde, muß der Captain die Würfel dort hineinlegen und nochmals von der

Star-Wars-Destroyer

des Imperiums als beliebtes
Klebmodell



49,95

Deep-Space-Nine-Station



Ein Muß für jeden Star-Trek-
Fan. Die Originalstation aus
der Fernsehserie

59,95

Millennium Falcon

supergroßer Klebebausatz

59,95



Deep-Space-Nine-Shuttle

Der erste Bausatz aus der
neuen Fernsehserie



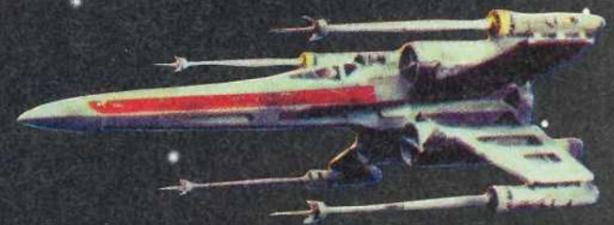
X-Wing Fighter

Maßstabgetreue Nachbil-
dungen als Klebemodell

37,95

oder als Snapmodell

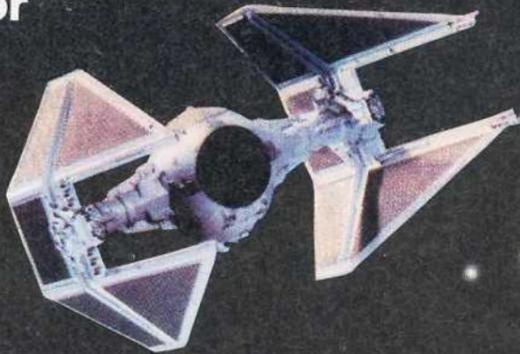
27,95



TIE Interceptor

als Snap-Bausatz für

27,95



Star Trek-3-Teile-Pack



Klingonen-, Ferengi-
und Romulaner-
Kampfschiff zusam-
men

54,95

Enterprise 1701-D



Enterprise 1701-A

Originalgetreue Enterprise-
Bausätze, wie immer komplett
mit Aufklebern und Ständer
(ohne Bemalung). 1701-A
(oben) oder 1701-D (unten)
jeweils zum absoluten Hammer-
preis

49,95



Fast alle Artikel sind in begrenzter Stückzahl vorhan-
den. Der Versand erfolgt, solange der Vorrat reicht.
Bitte benutzen Sie die Bestellkarte im Heft.

Telefonische Bestellannahme (24h!)

(05651) 9796-18

SECRET SERVICE

Waffe Gebrauch machen. Das Metallteil wird anschließend wieder an seinen Ursprungspunkt gesetzt.

Zweimal geht Kirk nun raus und wieder rein, und schon trägt die Pflanze erste Früchte. Natürlich läßt er ein paar mitgehen, bevor er den Raum wieder nach Osten verläßt. Dort zeigt er der Frau die Früchte und begibt sich gleich dreimal weiter in östlicher Richtung, um ihren Wunsch zu erfüllen und dem Jungen die Früchte zu geben. Danach spricht der Captain mit ihm (1, 3, 4, 1), um ein paar zermatschte Früchte abzusahnen und wieder drei Räume nach links zurückzugehen.

Das Matschobst wird mit der Maschine (im Sessel integriert) benutzt. Der Computerstimme antwortet James mit 2. Anschließend holt er sich eine Essenspackung rechts neben der Tür und bearbeitet auch diese mit der Maschine (Antwort 1). Das Ergebnis drückt er der Frau in die Hand, nachdem er noch einmal mit ihr gesprochen hat und sie sich bereit erklärt, den vieren einen Wunsch zu erfüllen.

Bevor die Gruppe jetzt wieder vier Räume nach rechts geht, muß sie sich noch eine Essenspackung besorgen. Die Packung bietet der Captain am Ziel Tuskin an, der aber doch lieber das vorzieht, was ihm Moll auftischt. Aber er weiß nicht, daß Kirk dem Essen ein paar Zusatzstoffe beigemischt hat, was dazu führt, daß er sich gleich schlafen legt. Nun bleibt leider keine andere Möglichkeit, als den kampfwütigen Bösewicht (den

oberen) mit dem Phaser zu betäuben.

Gleich danach spricht der wortgewandte Captain mit Gormagon. Der zeigt ihm einen Geheimgang, den sowohl der Enterprise-Trupp als auch die beiden Klingonen betreten. Hier drückt James T. dem hinteren Klingonen die Lichtröhre in die Hand. Der kennt sich damit aus und kann sie für Kirk auseinandernehmen.

Die Metallteile machen sich gut an den Kabelsträngen auf der rechten Seite, wie Spock feststellt. Uhura kann ihm mit dem Kabel helfen. Dem Klingonen erlaubt Kirk jetzt mit Antwort 2, seine Frage zu stellen, später benutzt er die Dialoge 4 und 5. Jetzt kann er die grüne Kugel nehmen und sie auf den passenden Sockel setzen. Und nachdem er sich in der Datenbank informiert hat, kann er Phays weitere Fragen stellen (neugierig, wie der Landetrupp ist, läßt er keine der Fragen aus), und ein Portal erscheint. Nun müssen sich die vier einen Augenblick anderweitig beschäftigen, bis der Klingonencaptain seinem Offizier eine runterhaut und sich alle zufrieden durch das Portal begeben.

YET THERE IS METHOD IN IT

Kirk & Co. kommen zu einem Ort, an dem es so scheint, als gäbe es keine Naturgesetze. Das Alien, das Ihr dort seht, fragt den Captain, ob er bereit sei, mit seinem Test zu beginnen. Das bejaht Jim (Dialog 2), der sich fragt, was nun auf ihn zukommen wird.

Anschließend müssen vier Fragen richtig beantwortet werden. Jedes

Mitglied des Landetrupps (auch der Klingone) hat eine andere Antwort parat, die durch ein Gespräch mit der entsprechenden Person klar wird. Dann muß derjenige, der die richtige Antwort weiß, sie nur noch verraten, und die nächste Frage wird gestellt. Die erste Antwort gibt Uhura, die zweite kommt von McCoy, und Nummer drei weiß Spock. Die letzte Frage kann Kirk beantworten, nur muß der sich erst einmal mit den Dialogen 3 und 3 behaupten.

Jetzt sehen sich alle Crewmitglieder bei den Außerirdischen wieder. Kirk wird von einem dieser Wesen aufgefordert, ihm zu folgen. Das macht er, redet mit dem Außerirdischen (Dialog 1) und gibt das, was er von dem Alien bekommen hat, gerechterweise dem Klingonen. Letzteren überzeugt er mit den Antworten 1 und 2. Wieder einmal hat Kirk mit seiner Enterprise die ganze Welt gerettet.

Die Fans des Phänomens Star Trek dürfen sich, nachdem sie dieses Adventure gelöst haben, schon auf The Next Generation freuen, das auch in den nächsten Wochen auf den Markt kommen soll...

Marco Gremmel

● Dragonsphere

Wichtig: Die Lösungskombinationen für die jeweiligen Gespräche beziehen sich auf erstmalige Unterhaltungen. Bei einem erneuten Versuch verschwinden unter Umständen Antwortmöglichkeiten. Also ggf. Spielstand kurz vor Beginn eines Gesprächs laden.

Wie heißt es so schön: Der König ist tot, es lebe der König. So muß nun der frischgebackene King Callash die Altlasten seines Vaters übernehmen und dem Bösewicht Sanwe den Garaus machen. Nach dem Aufstehen erfährt er von seiner Frau, daß es Zeit wird, sich um besagten Bösewicht zu kümmern, und sie bittet ihn in den Versammlungsraum. Bevor er sich dorthin begibt, marschiert er erst einmal durch die königlichen Gemächer.

Im Zimmer der Königin liest er – welch böser Bube – deren Tagebücher. Aha! Dann geht es weiter in den Speisesaal, wo er vorne links auf der großen Tafel seinen Trinkpokal entdeckt und mitnimmt. Weiter im Thronsaal hat er eine nicht sehr angenehme Begegnung mit seinem "Bruder" MacMorn, der ihm deutlich zu verstehen gibt, daß eigentlich er, der Bruder, auf den Thron des Königreichs gehört.

Was soll's, der Kerl verschwindet, und Cal (Callash) untersucht erst einmal die Kristallkugel, die den Zustand der Schutzhaube um die Behausung von Sanwe widerspiegelt. Nun macht er sich auf den Weg in die Bibliothek. Bei der Inspektion der Bücher auf dem Regal entdeckt er ein paar merkwürdig anmutende Exemplare, die aneinanderzuhängen scheinen. Er zieht sie aus dem Regal und hört ein scharrendes Geräusch an der rechten Wand. Also nichts wie hin und den großen Wandteppich weggezogen. Ach nee, eine Geheimtür! Leider ist diese absolut nicht zu



Hol es Dir, das starke



SPECIAL 23

Alles Gute für
Super-Nintendo-Besitzer:

- ▷ **Top-Neuheiten**
- ▷ **Bestseller und Evergreens**
- ▷ **Starthilfen, Cheats, versteckte Räume und andere kleine Tips**



Wenn Ihr wissen wollt, was in Sachen SNES-Spiele läuft, kommt Ihr an diesem brandheißen Special nicht vorbei!

JETZT am Kiosk oder mit beiliegender Bestellkarte direkt anfordern

SECRET SERVICE

öffnen. Trotzdem läßt er sie sichtbar und macht sich auf den Weg in den Versammlungsraum. Dort trifft er auf seine komplette Familie, MacMorn, die Mutter und seine Frau, die Königin. Hier wird kurz besprochen, daß höchste Eile geboten ist, da die Dragonsphere langsam bröckelt. Seine Mutter gibt ihm ein Schwert mit auf den Weg; von seiner Frau bekommt er einen sogenannten Shieldstone. Beide Teile findet er auf dem großen Tisch, steckt sie ein und macht sich, nach voriger Inspektion des Kerkers, auf den Weg ins Abenteuer.

Sein erster Weg führt ihn auf den Marktplatz, wo er auf je einen Vertreter eines jeden Landes des Königreichs trifft. Der Gestaltwandler aus Slatan ni Patan bittet ihn, den weisen Mann seines Landes aufzusuchen und berichtet von einer sogenannten Trauhöhle. Tilshumet aus Soptus Ecliptus bittet um einen Besuch bei seinem Kalifen und erzählt von den Shaman, die Hilfe anzubieten haben. Außerdem weist er Cal darauf hin, daß er für seine Unternehmungen gut gerüstet sein müsse. Zuletzt unterhält er sich mit der Faerie aus Brynn-Fann, die ihn bittet, ihren Butterfly-King aufzusuchen. So, das wären dann schon einmal drei Aufgaben, denen unser braver König nachkommen muß.

Zuerst macht er sich auf den Weg nach Brynn-Fann. Dort trifft er auf eine freche Elfe, die er überlisten muß, damit sie ihm den Weg durch die Hecke freimacht (3, 3, 1). Das wäre geschafft, und ab geht's zur

nächsten Hürde. Im Heckengang wimmelt es nur so von kleinen Sprites – genau acht Stück an der Zahl, die jeweils drei verschiedene Farben annehmen können und in jedem Zustand eine andere Aussage machen.

Der einzige, der Cal den Weg freimachen kann, ist der rote Ralph. Ihn fragt er, ob der Weg sicher sei, und schon verschwinden die Wächter. So kann Cal weitergehen und kommt zum Butterfly-King, der ihn gleich zu zwei Quizveranstaltungen heranzieht. Nach der ersten Quizrunde (2, 3, 2, 2, 3) bekommt Cal vom Butterfly-King einen roten Powerstone geschenkt. Nun wünscht er ihm viel Glück mit dem Nachwuchs, spricht ihn nochmals an, und Runde zwei beginnt (1, 3, 1).

Zur Belohnung gibt's dann noch eine Vogelfigur. Da der King nun verstummt, geht Cal weiter auf Erkundung. Er pflückt sich eine Kristallblume und betrachtet einmal näher die Krötenrunde. Mitten darin entdeckt er einen Schlüssel in Form einer Krone, der wohl zu der Geheimtür in der Bibliothek passen müßte.

Leider ist mit den Kröten nicht zu spaßen, und ohne Ablenkung derselben ist kein Herankommen an das begehrte Stück. So wird die Ergreifung der Krone auf später verschoben, und zurück geht's nach Slatan ni Patan. Hier trifft Cal auf zwei ängstliche Wachen, die er mit einer List überreden kann, ihn doch passieren zu lassen (1, 3, 1, 2, Vogelfigur geben, 3). So geht es los zur Erforschung des geheimnis-



vollen Shifterlandes. Zunächst ist erst einmal Ende am See, wo ein Wassermöser Cal partout nicht vorbeilassen will. Geschickt wirft er jedoch den Shieldstone auf das Ungetüm, der es gleich unter seiner Kuppel einschließt. Die dabei vom Monster abgetrennten Tentakel nimmt Cal vorsichtshalber mit. Kurz darauf trifft er dann auf den weisen Mann, der die Trauhöhle bewacht. Der wird kunstgerecht ausgequetscht. Das lohnt sich auch, denn von ihm erfährt Cal nun einige Worte der Sprache der Bewohner von Soptus Ecliptus, wie z. B., daß Shab = Nord, Falla = Süd und Ecliptus = West bedeutet. Außerdem schenkt der Weise ihm noch einen Stein, mit dem man Dinge verdoppeln kann, einen sogenannten Polystone.

Anschließend besucht Cal die Trauhöhle, in der er seine Zukunft sieht. Nach der Vision findet er vor sich eine Puppe, die er sofort mitnimmt und dem Weisen zeigt. Der verrät ihm, daß die Puppe noch sehr wertvoll für ihn sein werde. Da das Shiftmonster ihn nicht vorbei ins Gestaltwandlerdorf läßt, macht sich Cal nun mit seinem neuen Wissen ausgestattet auf den Rückweg. Bei den Wachen angelangt, verlangt er sein Pfand zurück, den Vogel, und darf passieren. Jetzt geht es ab nach Soptus Ecliptus. Beim Händler schnappt er sich zunächst einen Knochen aus den Überresten des Abendessens und beginnt dann ein Gespräch mit dem Handelsmann. Hier sind Fremdsprachenkenntnisse vonnöten. Auf die richtige Frage nach dem Weg zum Kalifen (2, 1, 1) bekommt er auch eine korrekte Antwort (Shab, Falla, Ecliptus). Die Wegbeschreibung wird genau befolgt, und schon gelangt Cal an eine Oase, vor der zwei Shaman sitzen. Die spricht er an (3, 2, 1) und bekommt einen gelben Powerstone geschenkt. Nun macht er sich auf zum Besuch beim Kalifen. Der Zeltwache sagt er, wer er ist, und er darf eintreten. Nach einem kleinen Schnack mit dem Kalifen (3, 2, 1) beginnt Cal mit selbigem ein kleines Spielchen. Hier muß er neunmal gewinnen, um Anrecht auf drei Preise zu erhalten. Die bekommt er dann auch: einige Datteln, eine Statue, einen Ring. Nach einer weiteren Frage (2) erfährt er schließlich, daß die Shaman sehr hilfreich sein können. Cal ver-



abschiedet sich vom Kalifen und spricht noch einmal die Shaman an, die ihm von einem Land namens Spirit Plane erzählen, zu dem die beiden ihn geleiten werden, wenn er ihnen einen Spirit Bundle besorgt. Das verspricht Cal zu tun, verabschiedet sich und macht sich auf nach Hightower.

Hier steigt er geschickt durch die noch intakte Dragonsphere und findet sich vor einer Felswand wieder, bei der ein Mädels namens Llanie steht. Die will ihm zwar helfen, bekommt von Cal jedoch eine Abfuhr und wird nach Hause geschickt. Bevor sie geht, gibt sie Cal ein Amulett, das ihm im Falle des Todes helfen soll. Weiter geht's, und Cal gelangt in eine Höhle, in der er auf einen Einsiedler trifft. Dieser berichtet über Geheimnisse, die den Tower und Sanwe betreffen. Sehr ergiebig ist das Gespräch nicht, und so geht es wieder raus aus der Grotte. Links neben dem Wasserfall entdeckt Cal auf dem Boden ein Nugget, hebt es auf und geht zurück zur Felswand, an der er Llanie getroffen hatte. Dort beginnt er dann den Aufstieg an dem Felsbrocken.

Auf halbem Wege nach oben kommt er an ein riesiges Nest, um das herum große schwarze Federn liegen. Einige davon nimmt er auf und verstaut sie in seinem Gepäck. Weiter geht's bergauf. Oben angekommen sieht er Llanie, die keinesfalls nach Hause gegangen ist, und außerdem ein bärenähnliches Biest, das sich in Angriffsstellung befindet. Schnell zückt Cal sein Schwert und greift das Monster an. Das war wohl nichts! Gerade eben sieht er noch, daß Llanie sich auf das Biest stürzt und mit diesem in den Abgrund segelt. Mein Gott, das Mädels hat ihm das Leben gerettet! Da für Sentimentalitäten im Moment keine Zeit ist, marschiert Cal erst einmal unter dem Wasserfall hindurch. Hier versperrt ihm ein Shak, ein Vogelmensch, den Weg. Mit dem versucht er eine Unterhaltung zu führen (1, 3, 1), die aber nichts einbringt. So hebt er neben dem Wasserfall noch einen Klumpen Lehm auf und klettert weiter den Berg hinauf.

Wow! Da ist er, der Tower, die Behausung Sanwes! Da ein unüberwindbares Dornengestrüpp Cal

den direkten Weg zum Eingang versperrt, muß er um den Tower herumgehen. Kurz vor der Tür angekommen, wird er von Ranken gefangen. Nur bei richtiger Beantwortung von drei Fragen bleibt er am Leben und wird durchgelassen (1, 2, 4).

Nachdem er sich als angeblicher Freund von Sanwe zu erkennen gegeben hat, kann er durch die Eingangstür in den Tower gehen. Dem Wächter des Bösen, einem riesigen Auge, ist nur beizukommen, indem er ihm den Lehmklumpen auf die Pupille klatscht. Nix is' mehr mit Spionieren!

Auf geht's durch den Ostgang in den ersten Raum. Du liebe Güte, das reinste Sammelsurium an Kuriositäten! Cal nimmt nur die Musikbox vom Podest und den Vortexstein vom Spiegeltisch mit und geht weiter durch zum Labor. Hier lauert eine Seilschlange, der mit Hilfe des Vortexsteins die Magie entzogen wird. Übrig bleibt ein brauchbares Seil, das Cal natürlich einsteckt.

So, nun nimmt er die Flasche vom Labortisch, stellt sie auf die Metallplatte zwischen die Reagenzgläser, öffnet die Hebel an beiden, und die Brühe tröpfelt brav in die Flasche. Die wird dann gut verkorkt, und unser Cal ist mit einer prima Säure ausgestattet, die bestimmt sehr nützlich sein wird.

Cals Interesse wird auch von einem Rattenkäfig geweckt, der sich in der Ecke befindet. Er öffnet ihn, und heraus flitzt eine Ratte. Igitt! Außerdem befindet sich im Käfig noch eine tote Ratte, die er herausnimmt und in den nebenan stehenden Gefrierer legt. Nach kurzer Zeit ist das Tier zu einer Art Eispickel gefroren und wird ebenfalls in den Taschen verstaut.

So, hier ist nun nichts mehr zu tun, und so geht es zurück durch die Eingangshalle in den Westgang. Dort gelangt Cal in eine Zelle, über deren frühere Verwendung kein Zweifel besteht. Er schnappt sich die brennende Fackel von der Wand, geht wieder heraus in den Vorraum, drückt den unteren Knopf an der Wand und fährt mit dem Lift hinab in die Tiefe. Dort betritt er eine dunkle Grotte, die er mit Hilfe seiner Fackel erhellen kann. Auf einem Podest mitten im

SECRET SERVICE

Raum thront ein blauer Powerstone, an den leider kein Herankommen ist: Der Boden ist mit einer giftigen, grünlichen Masse überschwemmt, die Cal beim Betreten sofort in Luft auflöst. Also ist wieder ein Griff in die Trickkiste gefragt. Er fährt mit dem Lift wieder nach oben und geht erneut in die Zelle. Das verrostete Gitter am Boden wird mit der Säure gelöst, und das Seil wird an einer daneben befindlichen Handschelle befestigt. Nun kann Cal am Seil in die Grotte nach unten klettern und sich den blauen Powerstone fischen. Clever gemacht!

Jetzt ist die Erkundung der oberen Gefilde angesagt. Per Druck auf den oberen Knopf fährt der Lift Cal in die obere Etage, wo er gerade noch sieht, wie die vorher entflohenen Ratten beim Durchqueren einer sogenannten Teleportertür direkt auf einer Art gigantischem Grill landet, der sie sofort in ihre Bestandteile auflöst. Da sollte man also nicht unbedingt ohne Vorbereitung durchgehen!

Cal nimmt sich seinen Ratteneispickel und löst damit die Befestigung der Teleportertür im Rahmen. Dann pappt er die Saugnäpfe der Tentakel an die Tür und zieht sie komplett vom Rahmen ab. Fein zusammengerollt paßt sie nun prima in die Tasche. Beim Betreten des Maschinenraums wird endlich klar, woher der Wasserfall kommt. Plötzlich hat Cal eine Eingebung: Er nimmt die Teleportertür und setzt sie in die große Öffnung ein, durch die das Wasser herabfließt. Wie er sich das gedacht hat, strömt das Wasser nun – teleportiert natürlich – in den Raum mit der "Fußbodenheizung" und löscht das Feuer komplett. Jetzt ist es völlig gefahrlos, diesen Raum zu betreten, und genau das macht Cal auch.

Durch den Torbogen am Ende des Raums hindurch erreicht er sein Ziel, denn vor ihm steht Sanwe. Dem macht es ein diebisches Vergnügen, seine Macht auszukosten und Cal darüber aufzuklären, daß er gar nicht er selbst, sondern ein entführter Gestaltwandler namens Pit sei. Man habe ihn in die Rolle von King Callash gesteckt, damit er von ihm, Sanwe, getötet werde. Den richtigen König haben

Softwareversand J. Wimmer Bestelltelefon und -fax 09293/8165

Montag - Freitag von 10 - 20 Uhr
Samstags von 9 - 14 Uhr
Inastraße 32, D-95180 Berg/Of, BTX: Wimmer#

Auszug	PC-HD	AMIGA
Ambermoon	DV	84,-
Anstoss	DV	71,-
Battle Isle 2	DV	84,-
Beneath a Steel Sky	DV	78,-
Christoph Kolumbus	DV	84,-
Cool Spot	DH	58,-
Der Clou	DV	84,-
Die Siedler	DV	84,-
Elmania	DH	51,-
Goblins 3	DV	84,-
Hand of Fate Kyrandia	DV	71,-
Incredible Toons	EV	71,-
Indy Car Racing	DH	84,-
Innocent until caught	DH	91,-

Der ultimative Preishit: ULTIMA 8 (DV)		
PC-HD	DM	PC-CD-ROM
Kingmaker	DV	71,-
Leisure Suit Larry 6	DV	84,-
Mad News	DV	84,-
Mr. Nutz	DH	51,-
Mortal Combat	DH	64,-
Pizza Connection	DV	84,-
Sam & Max	DV	91,-
Sim City 2000	DV	91,-
Starlord	DV	95,-
T.F.X.	DH	91,-
Cannon Fodder	DH	64,-
Pacific Strike	DH	91,-
Brian the Lion	DH	51,-

CD-ROM-Auszug	PC	CD32
Der Clou	DV	84,-
Day of the Tentacle	DV	95,-
Jurassic Park	DH	71,-
Lands of Lore	DV	95,-
Microcosm	DH	110,-
Pirates! Gold	DH	64,-
Rebell Assault	DV	95,-
T.F.X.	DH	92,-

NINTENDO & SEGA-Auszug	SNES	MD
FIFA Soccer		99,-
NBA Jam	139,-	119,-
Sonic 3		129,-
Art of Fighting	129,-	

DH = deutsches Handbuch / DV = komplett deutsche Version / EV = englische Version / dt. Konsolen.

Weitere Spiele, alle Systeme, auf Anfrage!

Alle Preise in DM! Preisliste gegen 1,- DM Rückporto/inkl. PC-Shareware-Katalog-Disk gegen 3,- DM Rückporto. Abholung nach Absprache möglich! Versandkosten: Vorkasse 7,- DM/NN 10,- DM + Zahlkartengebühr, Ausland nur gegen Vorkasse + 15,- DM Versandkosten. Bitte kein Geld im Brief senden! Es gelten unsere AGB! Irrtümer und Druckfehler vorbehalten! Mit Veröffentlichung dieser Anzeige verlieren alle Listen- und Anzeigenpreise ihre Gültigkeit!

bernd sasse

Softwareversand
Lindensteige 57 D 88069
Tettang
Tel+Fax 07542/52949
NEU BTX : Sasse # *NEU*

TOP SELLER

A	Titel	Anl.	PC
M	Battle Isle II	DV	79,95
I	Das schwarze Auge 2	DV	79,95*
G	Die Siedler	DV	79,95*
A	F-14 Fleet Defender	DA	95,95
*	Harpoon 2	EV	82,95*
C	Pizza Connection	DV	82,95*
D	Rüsselsheim (Detroit)	DV	69,95*
3	Sam & Max	DV	87,95
2	SSN 21 - Seewolf	DV	82,95
*	U.F.O.	DA	95,95
	Ultima 8 - Pagan	DV	89,95

Preise & Lieferbarkeit für AMIGA auf Anfrage

ca. 2000 Artikel im Programm

CD-ROM

P	Titel	Anl.	DM
C	Beneath A Steel Sky	DV	109,95
*	Bloodnet	DA	89,95
C	Der Clou	DV	79,95
D	Syndicate plus	DV	99,95
R	Tie Fighter	EV	*87,95
O	Ultima 8 (inkl. Speech P.)	DV	119,95

ORAKEL

M	Titel	Anl.	Syst.	Termin
A	Caribbean Desaster	DV	CD	???
C	Bioforge	DV	PC	05.94
*	Lothar Matthäus	DA	PC	04.95
M	Overdrive	DA	PC	04.95
A	Victory at Sea	EV	PC	05.95
C	Ravenloft	DA	CD	04.94
	Rise of the Robots	DA	CD	04.94
	Sherlock Holmes	DV	CD	05.94

!! Vorbestellung jederzeit möglich !!
! Alle Angaben ohne Gewähr - Bitte nachfragen !

-Best Service in Town (oder so ähnlich)
-Versandkosten Post DM 8,-; NN zzgl. DM 4,-
-Ausland nur gegen Vorkasse (EC) + DM 20,-
-per UPS Gebühren bitte erfragen
-jede Bestellung ist verbindlich bei nicht Abnahme berechnen wir DM 20,-
-Druckfehler und Irrtümer vorbehalten
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

die böse Mutter und MacMorn irgendwo im Palast in Tiefschlaf versetzt, und die Königin wurde in den Kerker gesperrt. So ein Saupack! So was nennt sich Familie!

Cal ist also Pit, ein Gestaltwandler, der unfreiwillig in die Rolle des König Callash gesteckt wurde. Was soll's, jetzt wird die Mission trotzdem erfüllt. Das wird aber schwierig, denn Sanwe scheint über hellseherische Kräfte zu verfügen. Er weiß nämlich, daß Pit die drei Powerstones bei sich hat, die er für die Vernichtung Sanwes dringend braucht. Schon hat der dem bewegungsunfähigen Pit zwei davon aus der Tasche gezogen, und es wird eng.

Bevor Sanwe aber auch noch den verbliebenen mopsen kann, benutzt Pit seinen Polystone und kopiert den dritten Powerstone. Das bekommt der Bösewicht Gott sei Dank nicht mit. Nachdem er den dritten entwendet hat, läßt er von Pit ab. Der nutzt gleich die Chance und wirft seinen Poly-Powerstone auf die große Spherekugel, und aus ist's mit Sanwe.

Jetzt kann sich Pit in Ruhe im Raum umsehen. In der Truhe findet er den schon erwähnten Spirit Bundle und einen Kristallball. Von der Wand löst er eine kleine Karte und hebt zuletzt die kleine schwarze Kugel vom Boden auf. Das wär's! Jetzt geht's ab nach draußen.

Da der Spuk nun vorüber ist, ist auch der gerade Weg vor dem Tower frei, und bergab geht's zum Shak. Der ist nun überzeugt von Pits Rechtschaffenheit, läßt ihn vorbeigehen und verspricht ihm am Ende des Weges einen magischen Gürtel. Mal sehen!

Pit gelangt an einen Abgrund, an dem es zum gegenüberliegenden Nest nur einen Weg über die Steinbäume gibt. Ein Blick auf die Karte aus dem Tower, und schon geht's ab zum Nest (Karte 1). Pit nimmt sich den Zaubergürtel und bekommt dessen Funktion gleich vom Shak erklärt. Das Ding entpuppt sich als Fallschirm!

Sicher am Fuße des Berges gelandet, beschließt Pit, sich mal nach Llanie umzusehen, die er in der Höhle des Einsiedlers findet. Ihr scheint es gar nicht gut zu gehen. Der Einsiedler gibt sich jetzt als

der Magier Ner-Tom zu erkennen, ein Freund des früheren Königs. Er erklärt Pit, daß er mit der Puppe, die er bei sich trägt, in der Lage ist, zu heilen. Llanie dagegen sei nur mit Poesie und Magie zu helfen. Also nichts wie ran!

Pit beginnt, Llanie zärtliche Worte ins Ohr zu flüstern (Thou art a rose – but no! For no rose as fair did ever grow), und sogleich scheint es der Kleinen besser zu gehen. Jetzt ist Magie angesagt. Da Pit den Original-Spirit-Bundle noch für die Shaman braucht, bastelt er sich eine Imitation aus den Knochen und den Federn. In dieses Imitat läßt er mit seinem Vortexstone Magie einfließen und legt es auf Llanies Kopf. Jetzt nimmt er seine Puppe zur Hand und heilt das Mädchen endgültig von seinen Leiden. Als Dank dafür gibt die Kleine ihm einen Zettel mit einem magischen Wort darauf, das er für ein Biest in irgendwelchen Katakomben benutzen soll.

Nun gut, dazu später! Jetzt muß Pit erst einmal zu den Shaman. Ihnen übergibt er den Spirit Bundle und wird von ihnen zum geheimnisvollen Spirit Plane gebracht. Die reinste Seelenwanderung! Dort angekommen, werden die Shaman erst einmal mit Fragen gelöchert, bevor es mit der Erkundung losgeht. Wieder einmal steht Pit einem Abgrund gegenüber. Dieses Mal sind es jedoch Feuerscheiben, über die hinweg er die Schlucht überwinden muß.

Wieder nimmt er seine Karte zur Hand und findet einen sicheren Weg auf die andere Seite (Karte 2). Dort nimmt er den Kristallball, verwandelt sich in eine Schlange und schlängelt sich durch die mit Kriechtieren gefüllte Grube sicher hindurch. Kurz darauf steht er dann vor einem Vogel, der sich mit ständig nachwachsenden magischen Trauben vollfrißt.

Vor Pit befindet sich ein Nest mit einem schwarzen Seelenei darin, das vom Vogel argwöhnisch bewacht wird. Also muß das Tier abgelenkt werden. Mit dem Vortexstone entzieht Pit den Trauben die Magie, so daß sie nicht mehr nachwachsen. Jetzt bietet er dem Vogel die Datteln an, die der gerne nimmt, nicht ahnend, daß er sich mit den klebrigen Dingern den

Schnabel zukleibern wird. So ist er völlig vom Seelenei abgelenkt, und Pit kann das Ei gegen seine schwarze Kugel austauschen. Das war leicht; nichts wie weg, bevor der Vogel doch noch was merkt.

Die Shaman bringen Pit zurück auf sicheren Boden, wo er beschließt, noch einmal mit dem Kalifen zu spielen. Nachdem er vier Spiele gewonnen hat, bekommt er wieder Preise, dieses Mal zwei: eine Flasche mit Sandfliegen und eine Flasche Soptus-Schnaps. Die beiden beschließen, sofort einen zu zwitschern. Pit hat allerdings nicht mit der Wirkung dieses Teufelszeugs gerechnet. Bevor er ganz dahin ist, heilt er sich schnell mit seiner Puppe. Puh, das war knapp!

Er beschließt nun, wieder nach Slatan ni Pathan zu wandern. Nach einem Gespräch mit den Wachen (2, 2, 2, 2) bietet er ihnen seinen Schnaps an. Nachdem er selbst einen Schluck trinken muß, tun das auch die beiden Wachen und kippen sofort aus den Latschen. Selbiges kann Pit bei sich selbst natürlich sofort mit seiner Puppe verhindern. Ist ja schon bekannt!

Er geht weiter zum Shiftingmonster, das er ebenfalls mit seiner Puppe heilt, und so bekommt er den Weg ins Dorf frei. Dort trifft er auf Greta, die ihm von seiner Entführung berichtet und ihm seinen Shiferring gibt, mit dessen Magie er drei verschiedene Gestalten annehmen kann. Praktisch!

Erneut stattet er der Trauhöhle einen Besuch ab und erfährt eine neue Variante seiner Zukunft. Aha, in den Brunnen springen soll er. Warum auch nicht, jetzt, wo er den Fallschirmgürtel hat? Bevor er den Gedanken in die Tat umsetzt, geht er noch einmal nach Brynn-Fann, öffnet vor den Kröten die Flasche mit den Sandfliegen und kann nun den Kronenschlüssel mitnehmen. Jetzt wird's Zeit für den Brunnen.

Am Marktplatz angekommen, versperrt eine Wache Pit den Weg, die erst einmal von seinen guten und den schlechten Absichten der Mutter des Königs überzeugt werden will. Nachdem das geschafft ist (1, 3, 1, 3, 2, mit Puppe heilen, 3), nimmt Pit sich ein Herz und jumpst in den Brunnen. Nach sanfter Landung entdeckt er am Boden eine Münze, die er natürlich mitnimmt.

Die einzige Methode, den Fluß zu überqueren, ist zu schwimmen. So nimmt Pit seinen Shiferring und verwandelt sich in einen Seehund. Zunächst geht es flußabwärts, wo er am Gitter des Kerkers mit der Königin ein Schwätzchen hält. Wieder zurück und am anderen Ufer gelangt er an eine Falltür. Die öffnet er und steigt hinab ins Ungeheure. Da die Treppe ohne Gewicht hochfedert und damit Speere auslöst, die unseren Pit durchbohren würden, stellt er, bevor er die Treppe verläßt, die schwere Statue auf die Stiege und kann so gefahrlos selbige verlassen. Nicht dumm!

Wie er mit dem Biest verfahren muß, das den Durchgang versperrt, weiß Pit ja von Llanie. Er ruft ihm das magische Wort zu, und – hast Du's nicht gesehen – das Vieh zieht sich jaulend zurück. Pit kann nun weiter in eine bläulich schimmernde Höhle. Dort findet er den beklagenswerten Callash, eingefroren, in den Zustand eines sogenannten Frostkönigs versetzt. Vor ihm verwandelt sich Pit in einen Bären und zieht den armen König vom Podest. Das Eis klirrt, Cal ist befreit.

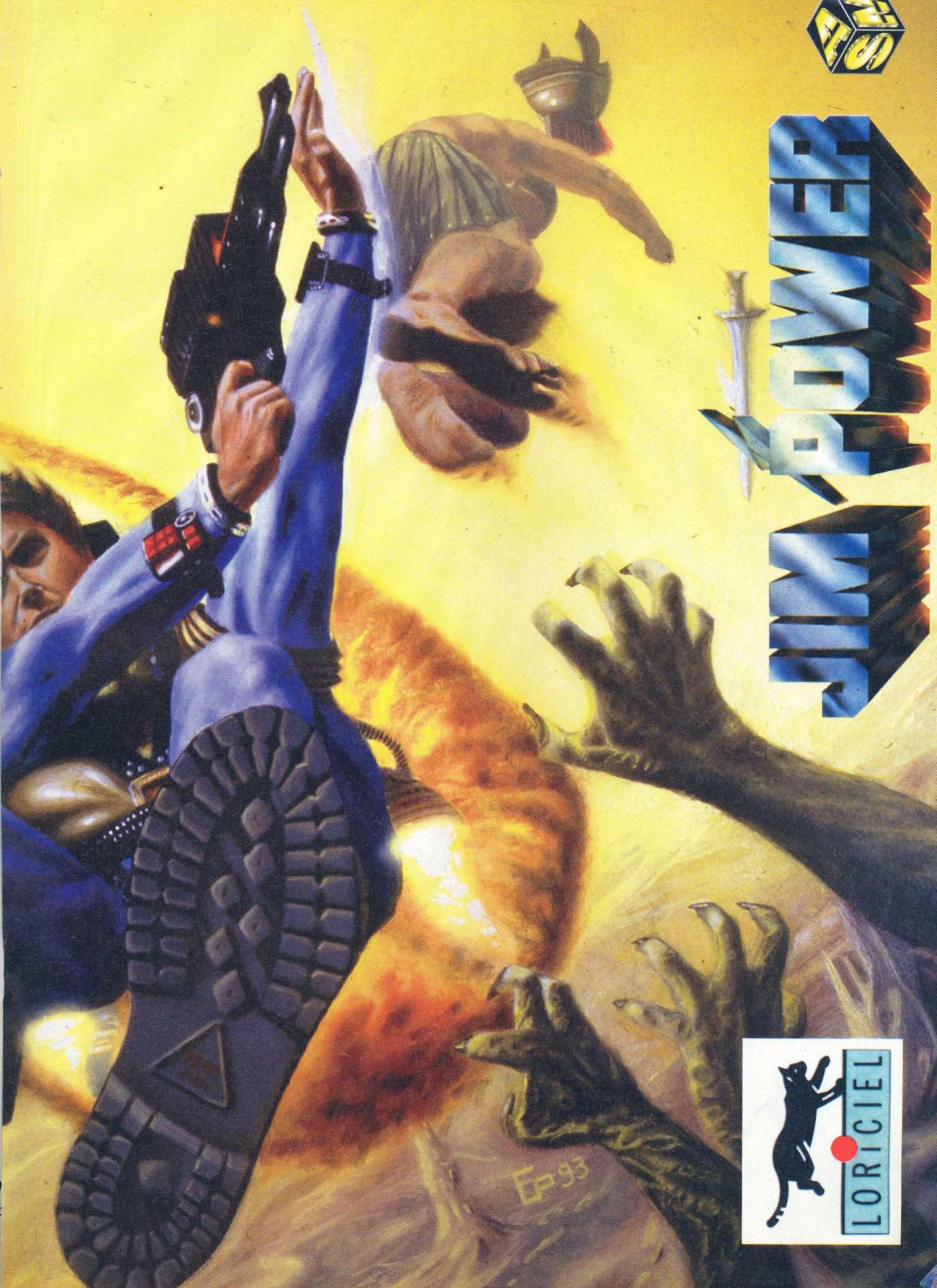
Dem völlig verwirrten Monarchen gibt Pit gleich seine Seele in Form des Seeleneis zurück und erzählt ihm, was in der Zwischenzeit so alles passiert ist und wer an den Geschehnissen Schuld ist.

Cal verspricht sofort, Pit ins Schloß zu begleiten, um MacMorn und seiner Mutter das Handwerk zu legen. Auf geht's durch die große Steintür hindurch und die Treppe hinauf. Oben angekommen, drückt Pit auf den Schalter und setzt sich die Krone auf. Im gleichen Moment öffnet sich die Geheimgtür, und beide betreten die Bibliothek des Schlosses, wo es zur Konfrontation mit MacMorn und Cals Mutter kommt.

Als Pit das Schwert zieht und MacMorn angreift, lacht dieser sich kaputt. Er behauptet, Pit und Cal seien schon tot. Diese Worte rufen in Pit die Erinnerung an Llanies Worte wach, die sagte, das Amulett werde ihn im Falle seines Todes retten. Na ja, wenn der Kerl meint, sie seien schon tot! Pit beschwört also sein Amulett, und MacMorns letztes Stündlein hat



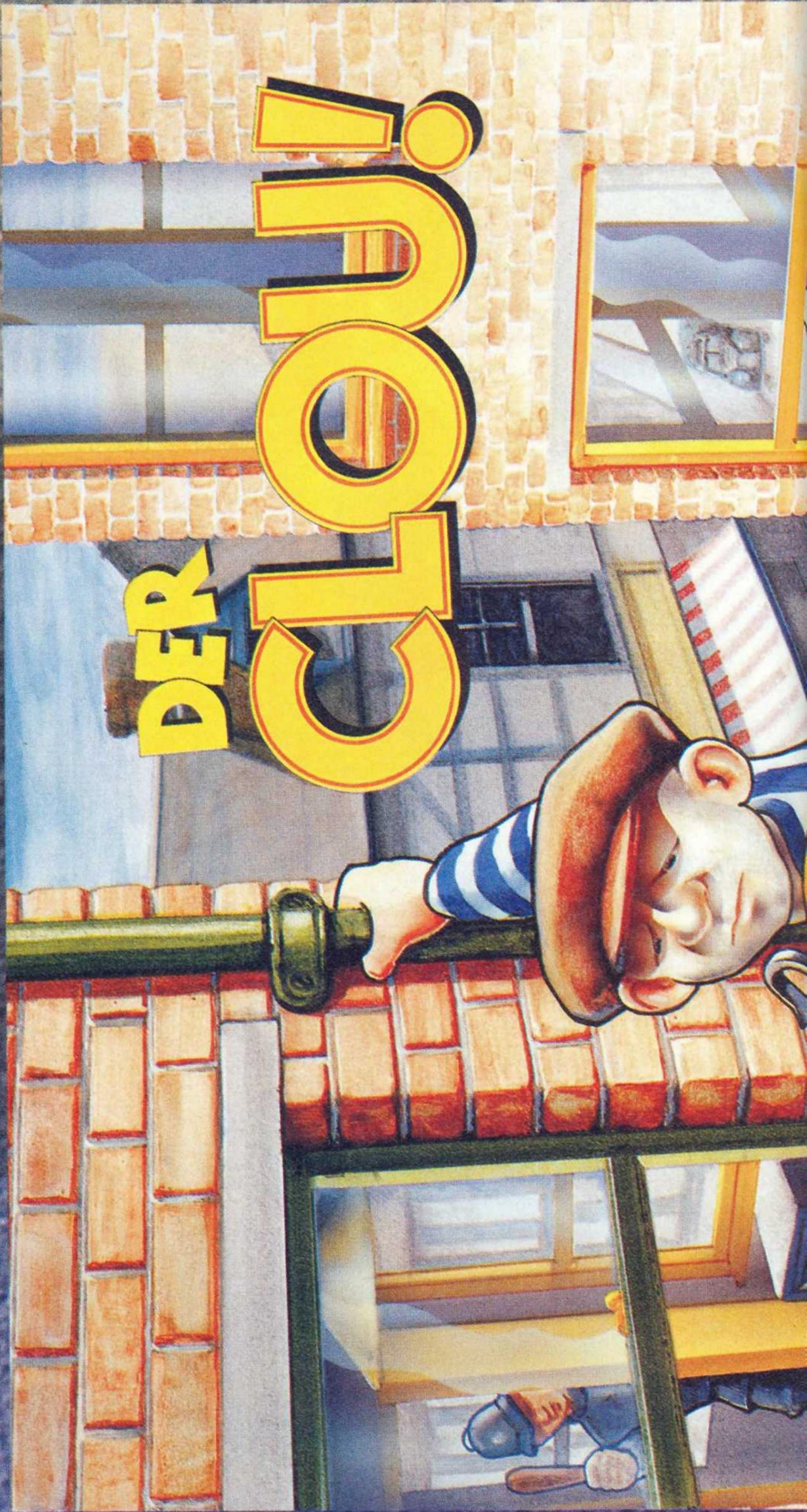
JIM POWER



EP 93



Free







CHECKPOINT

„Wie kommen diese ASMLinge eigentlich zu ihren Bewertungen?“ – Wenn Euch diese Frage und noch ein paar andere „interne“ Dinge interessieren, seid Ihr auf dieser Seite goldrichtig...

Alle größeren Spieltests verfügen über unsere „große Wertungsbox“. Diese enthält neben dem ASM-Urteil noch Wertungen zu insgesamt fünf Kriterien. Drei davon tauchen immer auf; sie sind für jedes Spiel wichtig:

Grafik – Ästhetik, Animation, Farbgebung, Scrolling, Deutlichkeit

Sound – technische Qualität, Einfalls- und Abwechslungsreichtum von Begleitmusik und Geräuscheffekten

Ablauf – Spiellogik, „Gameplay“, Spielbarkeit

Darüber hinaus gibt es immer zwei „freie“ Kriterien, die sich der Spieltester passend zum jeweiligen Spiel aus der folgenden Palette herausucht:

- Preis/Leistung
- Realitätsnähe
- Humor
- Idee
- Atmosphäre
- Anleitung
- Spielstärke
- Dauerspaß
- Steuerung
- Aufmachung

Je nach Art des Spiels bekommt Ihr so ein recht breitgefächertes Bild von dessen Stärken und Schwächen. Das **ASM-Urteil**, das groß im Balken erscheint, ist nun **nicht** etwa ein rechnerischer Mittelwert aus den fünf Ergebnissen in der Wertungsbox. Das ASM-Urteil soll vielmehr Auskunft darüber geben, ob das betreffende Spiel Spaß macht oder nicht. Es hat mit dem zu tun, was wir früher als „Motivations-Note“ einzeln gewertet haben. Das ASM-Urteil ist so etwas wie die „ehrliche Meinung“ der Redaktion zu einem Spiel, unabhängig von dessen einzelnen Punktzahlen bei den Testkriterien. Kleinere Testberichte (auch die Artikel in der „Replay“-Rubrik) haben nur einen einfachen Wertungsbalken mit dem jeweiligen ASM-Urteil.

DIE ASM-WERTUNG VON 0 BIS 12:

0–5 **mangelhaft** (das Spiel hat echte Mängel, von einem Kauf würden wir abraten)

6–8 **annehmbar** (Stärken und Schwächen sind gleichmäßig verteilt, das Spiel entspricht dem Durchschnitt)

9–10 **gut** (hebt sich positiv von der Masse ab)

11–12 **sehr gut** (uneingeschränkte Empfehlung; das Spiel kann auch verwöhnte Spielefreaks begeistern).

Abgesehen von diesen Punktwertungen gibt es noch spezielle Auszeichnungen. Den **Hitstern** verleihen wir an Spiele, die wir für wegweisend (oder „trendsetzend“) halten. Besonders geniale Games mit einer neuartigen Spielidee und einwandfreier Gestaltung bekommen sogar das Prädikat **Mega-Hit**. Aber das ist ziemlich selten.

Das **Spiel des Monats** schließlich wird für jede Ausgabe in einer rituellen Meinungs-Prügelei aller ASM-Redakteure ermittelt.

SPIEL-GENRES

Bei jedem Spieltest und jeder Preview stehen 1-2 Hinweissymbole, die zeigen, in welche Sparte sich das jeweilige Spiel einordnen ließe:



Reaktions- und Geschicklichkeits-spiele



Baller- und Prügelspiele



Rollenspiele



Denk- und Knobelspiele



Lernspiele



Management- und Wissenschafts-simulationen



Sport-simulationen



Strategiespiele



Gesellschafts- und Kartenspiel-programme



Jump'n'Run-Spiele



Adventures



Automaten-simulationen



Flug- und Fahr-simulatoren

DIE REDAKTIONSTRUPPE:



Stefan Martin Asef (sma)



Jürgen Borgießer (jb)



Vera Brinkmann (vb)



Marcus Höfer (cus)



Thomas Morgen (tom)



Klaus Trafford (kate)



Peter Schmitz (sz)

UNSERE STÄNDIGEN „FREIEN“:



Antje Hink (ah)



Andreas Lober (al)



Michael Suck (msu)



Markus Krichel (mk)



Ulrich Schmitz (us)



Derek dela Fuente (ddf)



▲ Mal ganz fein in Schale: unser Strategie-simulations- und Rollenspielspezi Ulrich Schmitz

ULRICHSTOP 5

1. NOMAD (PC)
2. M.U.L.E. im 4-Spieler-Mode (Atari 400/800)
3. Astrowarriors im 4-Spieler-Mode (Atari 400/800)
4. Kaiser (Atari ST)
5. Microsoft Flugsimulator 5.0 (PC)

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 gerüchteweise 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

geschlagen. Auch die Mutter, die mit ihren Wachleuten droht, hat keine Chance mehr, als Llanie auftaucht und von ihren Leuten berichtet, die die Schloßwachen unter Kontrolle hätten. So erscheint dann auch die inzwischen aus dem Kerker befreite Königin auf der Bildfläche. Ende gut, alles gut. Wieder einmal ist es gelungen, ein Königreich vor der Zerstörung durch einen Bösewicht zu bewahren. Callash und seine Queen können nun endlich in Frieden ihr Reich regieren, und Pit und Llanie, die beide insgeheim schon lange von ihrer Liebe zueinander wissen, treten als glückliches Brautpaar vor den Altar. Ist es nicht schönöööön?

Andrea Dreisbach

● Dyna Blaster

Um im Mehrspielermodus gleich zu Beginn etliche Bomben verwenden zu können, steigt man in den Battle-Modus ein und ergattert zuerst durch ein kurzes Spiel mehrere Bomben. Dann legt man eine Reihe Bomben und geht in den Pausenmodus (<P>). Schließlich beendet man die Runde durch einmaliges Drücken von <Esc> und beginnt die nächste. Jetzt hat man die gleiche Anzahl Bomben, die eben gelegt wurden, wieder zur Verfügung.

Roman Wiedl

● B.O.B. (SNES)

Hier sind die Paßwörter:

Level 1	590237
Level 5	390439
Level 10	893268
Level 15	491376
Level 30	794526
Level 35	892341
Level 40	695463
Level 45	392653
Level 48	496081

M&M

● Royal Rumble (SNES)

Um eine hervorragende Schlagkraft zu bekommen, muß man lediglich die - und die <Y>-Taste gleichzeitig drücken, während sich der Bildschirm "WWF Royal

Rumble*, Trademark of Titan-sports..." ausblendet. Wenn es geklappt hat, müßte ein "UFF" zu hören sein. Ab jetzt reichen zwei normale Schläge aus, um dem Gegner die gesamte Energie abzuziehen.

Kai Hoops

● Might & Magic III (PC)

Die Paßwörter für die Teleportspiegel lauten:

1. FOUNTAIN HEAD - HEIM
2. WACHBUCHT - SEE
3. WILDBAR - FREI
4. SUMPFSTADT - PECH
5. DIE ARENA - ARENA

Michael Richter

● Factory Panik (Game Gear)

99 Leben sind kein Problem! Einfach abwarten, bis der Zeitzähler 200 erreicht hat. Dann kommen Sternchen in Hülle und Fülle. Den Kunden "miese" Teile zuschicken, damit der Zeitzähler schneller runtergeht. Nicht den Wächter berühren, sonst zählt der Zähler wieder ab 999. Geeignet ist Stage 2.

● Rebel Assault

Nach der Joystick-Kalibrierung, wenn das LucasArts-Logo erscheint, benutzt Ihr den Joystick wie folgt:

1. Oben & Feuer
2. Unten & Feuer
3. Links & Feuer
4. Rechts & Feuer

Wenn es geklappt hat, hört Ihr eine Stimme. Jetzt könnt Ihr mit den Tasten <A>-<F> und <1>-<9> die einzelnen Kapitel anwählen. Bei zu wenig Energie oder starker Beschädigung drücke man die <+>-Taste. Mit <-> beschädigt man sich selbst, und mit <Esc> überspringt man ein Level. <Z> beendet den Flug mit dem Raumjäger.

Andreas Wirths

● Innocent until Caught

Das ist Pech! Ausgerechnet der gerissene Jack T. Ladd, seines Zeichens Dieb, wird von der Steuerbehörde I.R.D.S. geschnappt und dazu verdonnert, sich irgendwie

Bares zu besorgen, um seine Steuerschulden zu bezahlen. Was soll's, los geht's!

Nach der so gerade eben noch gegückten Landung auf dem Planeten Tayte trifft er in der Wartehalle des Bahnhofs Spaceport auf einen Wachmann, dem er von seiner Misere mit der I.R.D.S. berichtet. Dieser gibt ihm auch gleich den Tip, sich an den Pfandleiher zu wenden. Jack schnappt sich den herrenlos herumliegenden Paß, der natürlich nicht seiner ist, und verläßt die Wartehalle in Richtung Stadt. Da mit dem Mädels, das er trifft, nichts anzufangen ist, begibt er sich schnurstracks in die Bar.

Ohne Moos nix los, keine Knete, kein Bier! Trotzdem nutzt er die Gelegenheit, die beiden Typen an der Bar und den Barkeeper kunstgerecht auszuhorchen. Danach mopst er dem linken Kerl einen Pfandschein aus der Hosentasche. Na ja, man ist eben ein gelernter Dieb! Weiter links in der Bar findet er noch eine Zeitung und auf einem Tisch in Raummitte ein großes Glas mit passendem Deckel. Prima!

Weiter geht's zum Club. Nachdem Jack dem Türsteher den falschen Paß gezeigt hat, kann er das edle Etablissement betreten. Dort sammelt er zunächst den Stock vom Boden und die Parfümflasche ein, entwendet der Dame an der Rezeption den ausgelutschten Kaugummi (Fingerspitzengefühl ist gefragt) und wendet sich dann der Chefin zu. Die verrät ihm, daß sie ganz scharf auf eine Vase ist, die der Pfandleiher hat und nicht rausrücken will. Mal sehen, was sich da tun läßt.

Auf geht's durch die kleine Gasse. In der wird das Inventar aufgefüllt: ein Beutel, eine Bierdose, ein Schlauch. Den Hut, den er so gerne auch noch hätte, kann Jack dem Penner allerdings noch nicht abluchsen. Vielleicht später. Kurz darauf stößt er auf eine Horde Motorradfahrer, die sich vor einem Imbißwagen versammelt haben. Die herumliegende Ölkanne wird natürlich sofort eingesackt, und da Jack sich vor nichts ekelt, scheut er sich auch nicht, in den Abfallbehältern herumzuwühlen. Dabei gelangt ein Ei in seinen Besitz. Auch die Elektrizitätsquelle am

Wagen selbst erregt seine Aufmerksamkeit. Die ist bestimmt noch zu was nütze.

Bei einem kleinen Smalltalk mit einem der Biker ergibt sich ein kleiner Hoffnungsschimmer in bezug auf Kohlebeschaffung: Wenn Jack die Biker-Figur, die sich in Händen der Club-Madame befindet, wieder herbeischafft, bekommt er einen Mantel geliehen, der aus Geldmünzen besteht! Scheint ein guter Deal. Auch dem Biker verspricht er, alles zu versuchen, um das Gewünschte wieder herbeizuschaffen.

Als nächstes gelangt Jack auf seiner Erkundungstour zu einem Schiff, das von einem Roboter bewacht wird und Futtervorräte für den Zoo bereithält. An diesem blechernen Gesellen ist kein Vorbeikommen; also geht es wieder zurück. Diesmal führt sein Weg Jack zum Pfandleiher. Kaum hat er den Laden betreten, fällt ihm auch schon die Vase auf einem der Regale auf, die ganz offensichtlich das Objekt der Begierde der Club-Madame ist. Da der Pfandleiher nichts verschenkt, ist hier List gefragt: Jack nimmt die Vase, entnimmt ihr ein Stück Stanniolpapier und läßt sie in seinem Beutel verschwinden – dem aus der Gasse!

Da die Vase dem Blick des mürrischen Mannes so entzogen ist, kann Jack sie mit nun mitnehmen. Bevor er den Laden verläßt, gibt er den Pfandschein ab, für den er eine Kamera erhält. So, die Tauschkette kann beginnen! Zuerst einmal bringt er die Vase zur Club-Madame. Überglücklich erlaubt sie ihm nun, die Biker-Figur vom Tisch zu nehmen, was er natürlich sofort tut. Also, nichts wie ab zu den Bikern und die Figur gegen das Kleingeld getauscht. Unglaublich, aber nun ist er im Besitz eines ganzen Beutels Klimpergeld. Bei genauerer Betrachtung der Kamera stellt er fest, daß sie völlig saft- und kraftlos ist. Sofort erinnert er sich an die Stromquelle am Imbißwagen, an der er die Kamera auflädt. Die Fotosafari kann beginnen. Sofort hat Jack einen Geistesblitz. Gleich macht er sich auf in die kleine Gasse und stellt sich vor den Penner. Cheese! Vom starken Blitzlicht geblendet ist der alte Mann für einen Moment seines

SECRET SERVICE

Augenlichts beraubt. Diesen Augenblick nützt Jack, um den Hut zu mopsen. Was ist das? Im Hut finden sich tatsächlich noch ein paar Münzen, mit denen man bestimmt mehr anfangen kann als mit dem Klimperkram vom Biker-mantel. Als Entschädigung schenkt er dem Penner die Bierdose, wofür der sich artig bedankt.

So, bis hierhin war es schon ganz schön anstrengend. Jetzt hat Jack einen Mordsdurst. Auf direktem Weg begibt er sich wieder in die Bar, setzt sich auf einen Hocker, bestellt ein Bier, bezahlt mit den Münzen aus dem Hut und will sein kühles Blondes eigentlich nur noch genießen. Nix is'! Herein kommen zwei zwielichtig aussehende Typen, die anfangen, sich mit den beiden an der Musikbox stehenden zu fetzen. Die jeweiligen Argumente scheinen sehr überzeugend, denn nach und nach eliminieren sich die Typen gegenseitig, bis zuletzt nur noch ein auf dem Boden liegender Ring übrig bleibt. Auch eine Art der Gewaltbekämpfung!

Jack nimmt sein Wechselgeld entgegen, hebt den Ring vom Boden auf und verläßt die Bar. Jetzt steht die Erkundung der U-Bahn an. Er betritt den Bahnhof Badside, den neben dem Pfandleiher, und steht vor einem Problem: Wie überlistet man die Fahrkartensperre? Na klar! Er wickelt die Münze, die er als Wechselgeld bekommen hat, in das Stanniolpapier und erhält damit Zutritt zum Bahnsteig. Sofort fällt sein Blick auf einen Radiorekorder, der sofort in seiner Tasche landet, und einen Schraubenzieher, der scheinbar hoffnungslos in einem Candy-Automaten feststeckt. Aber eben nur scheinbar. Mit der Ölkanne macht er den Schrauber geschmeidig und kann ihn so leicht herausziehen.

Schon wieder kommt Jack eine geniale Idee! Mit seinem neuen Werkzeug geht er sofort zurück in die Bar. Dort ruft er den niedlichen Robbi-Kellner zu sich, der sofort brav angefahren kommt. Kaum steht der kleine Blechkamerad still, wird er auch schon mit dem Schraubenzieher zerlegt. Auf diese Weise erhält Jack eine Steckkarte, die, in den Radiorekorder eingebaut, aus selbigem eine

Groß Electronic
Hardware • Software • Zubehör

Großhandel
für
Computerspiele
und Zubehör

PC

CD ROM

AMIGA

CD 32

MEGA DRIVE

MEGA CD

SNES

3DO

Lieferung
nur an
Händler!

Bitte Preisliste
anfordern!

Groß Electronic
Computerspiele + Zubehör

Gartenweg 4

D-94133 Röhrnbach

Telefon 0 85 82 / 15 99

Telefon 0 85 82 / 86 39

Telefax 0 85 82 / 86 25

brauchbare Fernbedienung macht. Da er mittlerweile schon so einiges mit sich herumschleppt, muß er erst einmal Platz schaffen, indem er Hut, Paß, Kamera und den Steuerbescheid in seine Jackentaschen verlagert (auf Statusebene umschalten, und Gegenstände auf Seitentaschen klicken).

Hoffnungsvoll marschiert Jack nun zurück zum Schiff. Mit der selbstgebastelten Fernbedienung bringt er den Wachroboter völlig aus der Fassung, bis dieser beinahe durchschmort: Tilt over! Nun ist es ein leichtes, sich die Kapitänsmütze vom Geländer zu holen. Mittlerweile an den regen Tauschhandel auf Tayte gewöhnt, bringt er diese sofort zum Pfandleiher und erhält dafür einen kleinen magischen Teppich. Verrückt!

So, nun aber wieder zurück in die U-Bahn und auf zu neuen Ufern. Die Bahn kommt, und ab geht die Fahrt. Im Wagen findet Jack eine Druckluftdose, die selbstverständlich mitgenommen wird. Die nächste Station ist Spaceport. Uninteressant, also weiter zur nächsten, The Hill. Als erstes erweckt eine gut bewachte Tür sein Interesse. An dieser angelangt, pflückt er den Riesenfliegenpilz und wendet sich dann der Überwachungskamera zu.

Durch mehrmaliges Zeigen des Rings in die Kamera gibt diese bald den Weg ins Hauptquartier des Oberganoven des Syndikats, Gid Savage, frei. Dem übergibt Jack den Ring. Nachdem er mit seinen Diebeskünsten geprahlt hat, verspricht Gid ihm Bares, wenn er ihm drei bestimmte Dinge klaut – ähem, besorgt natürlich: eine Statue, Obligationen und das Ei des Riesen-Kahoula-Vogels. Das kann ja heiter werden, die Mission kann beginnen!

Wieder heraus aus dem Haus, betritt Jack die Galerie. Auf dem ersten Sockel findet er eine kleine Kugel. Nun befestigt er den Schlauch an der Druckluftdose und schießt mit dieser die kleine Kugel gegen die Glasvitrine, in der sich die Statue befindet. Krach, Splitter! Er hebt die Kugel auf, feuert noch einmal und legt den Teppich vorsichtshalber vor die Vitrine auf den Boden. Noch ein gezielter Schuß, und die Statue ist in

Jacks Besitz. Klappt doch! So, wieder ab in die U-Bahn und weiter zur Station Regurgi. Ein Hot-Dog-Stand! An diesem füllt er sein Glas mit Mayonnaise und verschließt es mit dem Deckel. Außerdem nimmt er noch ein Hot Dog mit. Dabei bemerkt er eine Fliege, die er gleich mit dem (geschlossenen) Glas einfangen kann.

Nun entschließt sich Jack zu einem kleinen Besuch auf der Polizeistation. Der Diensthabende berichtet von einer mißlungenen Razzia und einem dabei erbeuteten Sack voll Mehl, mit dem keiner etwas anzufangen weiß (beim Gespräch auf Schlüsselwörter achten). Jack befreit den guten Mann von seinem peinlichen Besitz und nennt nun einen Sack Mehl sein eigen. Mal sehen, was sich so in der Bank tut.

An der Seitentür betätigt er den Klingelknopf und wird von einem nicht sehr freundlichen Mann an die Schalter verwiesen. Auf lautes Zurufen öffnet sich einer, und eine Bankangestellte taucht auf. Als Jack erklärt, daß er ein Konto eröffnen und ihr zum Einzahlen den Sack mit Kleingeld geben will, verweist sie ihn wieder an die Seitentür. So klingelt er dort noch einmal, die Türe öffnet sich, er überreicht den Geldsack, und die Tür knallt zu. So nicht!

Also noch einmal klingeln. Der Typ denkt gar nicht daran, den leeren Sack wieder herauszugeben. Doch Jack ist nicht dumm! Mit dem Kaugummi überklebt er das Schnappschloß an der Türseite. Nachdem er wieder vor verschlossenen Toren steht, kann er die Tür dennoch öffnen und den dahinterliegenden Raum betreten. Dort fummelt er mit dem Schraubenzieher so lange in einem kleinen Loch (ganz links oben) des Schubladenschrankes, bis sich eine Lade öffnen läßt (2x). Der entnimmt er erst eine Blaupause, dann ein Kontobuch. Höchstzufriedenstellend!

Da es weiter nichts zu tun gibt, setzt Jack seine Reise mit der U-Bahn fort und gelangt zur Station East Eruk, wo er auf einen Vater mit seinem kleinen Sohn trifft. Vom Vater erfährt er einige interessante Dinge (Schlüsselwörter anklicken). Nach dem kleinen Plausch zerstückt Jack – ganz ohne

Skrupel – mit dem Schraubenzieher den Luftballon des Knaben und steckt die übriggebliebene Strippe ein.

Bei seinem Besuch im Zoo entdeckt er zwar das Ei, das er besorgen soll, er ist aber nicht in der Lage, es zu erreichen. Es muß wohl noch einen anderen Weg geben! Er erinnert sich an das Schiff mit der Futtermittellieferung für den Zoo. Die muß doch irgendwie dorthin gelangen. Mal sehen!

Also nichts wie ab zur U-Bahn und zurück zur Station Badside (nachdem nun alle bekannt sind, kann man jede einzelne über die in der Mitte der Bahn befindliche Karte anwählen). Gerade beim Schiff angekommen, taucht auch schon ein Lkw auf. Auf diesen springt Jack und gelangt nach einer unheimlichen Fahrt mitten auf das Zoogelände. Da seine Taschen wieder überzuquellen scheinen, verstaubt er jetzt auch Fernbedienung, Druckluftdose, Parfüm, Ölkanne und den Sack in seinen Jackentaschen. Aber was nun?

Zunächst verjagt er das ungemütliche Monster, indem er es mit dem Parfüm einsprüht. Dann schiebt er das Stroh beiseite, hebt die beiden Weinranken und den Zweig auf und das Gitter hoch. Eine der Ranken befestigt er am Ring seitlich der nun frei gewordenen Öffnung und klettert daran hinab in die Tiefe.

Um sich in den Gängen der Kanalisation nicht zu verlaufen, benutzt Jack regelmäßig die Blaupause, die ihn angeblich zur Mauer des Saferums der Bank bringen soll. Es scheint zu klappen. Jack steht vor einer Mauernische, hinter der sich der Bankraum befinden soll. Aber wie kommt man da rein? Plötzlich fällt ihm wieder ein, was der Vater vor dem Zoo ihm erzählt hat. Er stellt den Fliegenpilz in die Nische und läßt die Fliege frei. Die wird sofort magisch vom Pilz angezogen, doch kaum hat sie ihn berührt, kommt es zu einer Explosion, und die Mauer gibt nach. Clever, was?

Im Tresorraum angelangt, steht Jack vor dem nächsten Hindernis: unsichtbaren Laserstrahlen. Mit einem Trick lassen sich diese jedoch sichtbar machen. Vor den Laserstrahlen wirft er das Mehl gegen selbige und kann sie so kurzfristig

sichtbar machen. Nun weiß er ganz genau, wo er gefahrlos zwischen ihnen durchgehen kann, um die auf dem Safe liegenden Obligationen zu holen. Das war nicht so schwer.

Nun macht Jack sich wieder hoch auf den Weg in den Zoo. Oben angekommen, bindet er das Seil an den Spazierstock. Zu seinem selbstgebastelten Bogen braucht er nur noch so etwas wie einen Pfeil. Er bindet die andere Weinranke an den Zweig und schießt diese mit dem Bogen gegen eine Strebe des Glasdachs über dem Zoogelände.

À la Tarzan geht es jetzt hinüber auf die andere Seite der Schlucht. Beim Versuch, das herumhoppelnde Karnickel zu fangen, springt dieses in eine der fleischfressenden Pflanzen und somit in den Tod. Dadurch gewarnt, füttert Jack die andere sofort mit dem Hot Dog und kann so gefahrlos die Pflänzchen passieren. Ah, da ist es ja, das Ei des Riesen-Kahoula-Vogels.

Damit der Diebstahl des Eis nicht sofort auffällt, vertauscht er es mit dem einfachen Ei aus der Mülltonne. So, jetzt geht's wieder runter in die Katakomben und durch einen Seitengang zu einer Tür, die direkt auf den U-Bahnsteig führt. Da Jack sich jetzt alle drei Dinge, die der Syndikatsboß verlangt hatte, zusammengegaunert hat, macht er sich wieder auf zu dessen Haus.

Just in dem Moment, in dem er alle Teile, Statue, Ei und Obligationen, abgeliefert hat, wird Jack von bösen Spitzbuben gegriffen und nach einem kleinen Intermezzo in den Knast befördert. Von Ganoven ehre scheinen die wohl nichts zu halten! Jetzt ist guter Rat teuer. Bei der Inspektion des Fensters kommt unerwartete Hilfe in Form eines Devices durchs Fenster geflogen. Einfach ausprobieren und wumm!

Die Mauer hält der Gewalt nicht stand und Jack geht durch die Öffnung in die Nachbarzelle. Dort trifft er auf einen anderen Gefangenen namens Narm, der wohl vom letzten Krieg übriggeblieben ist. Jack scheint einen Freund fürs Leben gefunden zu haben! Zusammen machen sich die beiden an die Flucht. Jack hebt die Matte vom Boden und legt eine Falltür frei, durch die sie hinabklettern. Durch eine Anzahl von Leitern und Gän-

SECRET SERVICE

mit Hilfe des Schlüssels ins Labor. Leider mißglückt sein Täuschungsmanöver gründlich, und Jack landet mal wieder hinter Gittern.

Beim Blick aus dem Zellenfenster taucht plötzlich Narm wieder auf. Dieser soll Ruthie ein Liebesgedicht überbringen und sie so animieren, Jack aus dem Knast zu befreien (immer 1. Zeile auswählen, die anderen aber unbedingt lesen!).

Nachdem Ruthie, offensichtlich von Jacks Dichtkunst beeindruckt, ihn vor dem Foltertod gerettet hat, kehrt er in die Bar zurück. Dort bedankt er sich bei Ruthie für die Rettung und erfährt von einem Kristall, der sich in SkyCity befinden soll. Der Weg dorthin ist nur versteckt in einer Kiste, die außerdem noch mit Zollpapieren versehen sein muß, zu schaffen. Puh!

Die falschen Zollpapiere verspricht Ruthie zu besorgen. Jack begibt sich zum Labor und beauftragt Narm mit der Beschaffung einer geeigneten Kiste.

Nachdem Ruthie die Papiere besorgt hat, geht Jack zum Spaceport, wo Narm schon mit einer Riesenkiste auf ihn wartet. Die falschen Papiere klebt Jack auf die Kiste, und ab geht's auf die Reise.

Nachdem Narm unterwegs die Kiste aufgesprengt hat, steigen die beiden in ein Shuttle um und landen einigermaßen sanft auf SkyCity. Weiter geht's rein in die Basis. Da Narm sich wieder einmal als Volltrottel erweist, müssen die bei-

den den langen Aufstieg nach oben per Treppe bewerkstelligen, sehr zum Unmut von Jack. Oben angelangt, macht sich Jack zunächst allein auf den Weg, um die Lage zu erkunden. Unten im Hangar hebt er ein Stemmeisen auf (rechte gelbe Linie) und trifft weiter links im Kontrollraum auf Ruthie, die von der Kraft des Kristalls und Geheimgängen berichtet.

Jack steigt wieder hoch zu Narm. Nach Untersuchung der Kisten läßt sich eine verschieben und gibt den Durchgang in einen Gang frei. In diesem springt Jack in einen Raum hinunter und entdeckt ein Podest, das sich nur mit einer Codekarte öffnen läßt. Mist! Mit dem Stemmeisen bricht er die große Kiste auf und entnimmt ihr eine Gasflasche und einen Ballon. Der wird aufgepumpt, und Jack kann damit wieder hoch auf den Gang schweben, um sich unten bei Ruthie die Codekarte zu besorgen.

Mit der Karte springt er wieder hinab zum Podest, setzt sie ein und kann den Kristall entnehmen. Mit dem Kristall begibt er sich wieder zurück in den Kontrollraum und setzt ihn in das Schaltpult ein. Nichts passiert, und jetzt?

Zunächst verläßt Jack den Kontrollraum, kehrt jedoch gleich zurück. Jetzt steht P'PanD'P'Pau vor dem Schaltpult. Jack provoziert den Fiesling immer und immer wieder, erklärt ihm auch, daß er Ruthie heiraten will. Endlich hat er sein Ziel erreicht. P'PanD'P'Pau aktiviert den Kristall.

● X-Wing Imperial Pursuit

Bei der ersten Missiondisk von X-Wing, Imperial Pursuit, kann man ganz leicht schwere Missionen gegen einfache austauschen. Ihr braucht dazu im Verzeichnis "Mission" die Dateien mit den Erweiterungen *.XWI und *.BRF. Kopiert die Dateien einer fehlgeschlagenen Mission sowie die Dateien einer leichten Mission auf eine Diskette. Die Dateien der fehlgeschlagenen Mission löscht Ihr von der Festplatte. Benennt jetzt die ausgewählte Datei in die der Mission um, die gelöscht wurde. Dadurch wird die schwere Datei durch die leichte ersetzt. Hat man die Mission erfüllt, bekommt man die Auszeichnung der schweren Mission. Nun löscht man die umbenannte Datei von der Festplatte und kopiert die Dateien von der Diskette wieder in das Verzeichnis **Mission**.

Mission Name	Dateiname
1 Yavin evakuieren	t4m01am
2 Sichern Sie die Flucht	t4m02xm
3 Kreuzer Maximus evakuieren	t4m03xw
4 Schutz für Fregatte Anvil	t4m04aw
5 Hoffnungslos	t4m005xw
6a Reparaturen überwachen	t4m06xma
6b Schutz für Getreidecontainer	t4m06xmb
7 Versteckspiel	t4m07ym
8a Minenfeld räumen	t4m08yma
8b KomSat zerstören	t4m08xmb
9 Frachttransfer sichern	t4m09am
10 Getreidefang	t4m10aw
11 Ghorins Y-Wing erobern	t4m11yb
12a Angriff auf imp. Depots	t4m12xma
12b Korvetten-Allee	t4m12xmb
13 Getreidetausch	t4m13yw
14 Lieferung bestätigen	t4m14am
15 Stehlen des Tie-Jägers MK2	t4m15aw
16a Einen Konvoi eskortieren	t4m16awa
16b Verbündeten helfen	t4m16xwb
17 Angriff auf Fregatte	t4m17am
18 Kapern Sie Jagdbomber	t4m18ym
19 Korvette erbeuten	t4m19ym
20 Rams Head verteidigen	t4m20xm

■ Sönke Kaufmann

● Whale's Voyage (CD 32)

01 LAPIS	CASTRA	INOID	SKYBOULEVARD
02 CASTRA	ARBORIS	NEDAX	NEDAX
03 NEDAX	LAPIS	LAPIS	CASTRA
04 ALIENSHIP	INOID	ALIENSHIP	LOUIS 17
05 NEDAX	LAPIS	ARBORIS	ARBORIS
06 LOUIS 17	ARBORIS	NEDAX	CASTRA
07 INOID	CASTRA	CASTRA	ALIENSHIP
08 SKYBOULEVARD	SKYBOULEVARD	INOID	ARBORIS
09 NEDAX	CASTRA	LOUIS 17	LAPIS
10 ALIENSHIP	SKYBOULEVARD	CASTRA	SKYBOULEVARD
11 ARBORIS	LOUIS 17	INOID	INOID
12 CASTRA	NEDAX	SKYBOULEVARD	CASTRA
13 LAPIS	NEDAX	ALIENSHIP	SKYBOULEVARD
14 SKYBOULEVARD	ALIENSHIP	NEDAX	LAPIS
15 CASTRA	ALIENSHIP	ARBORIS	CASTRA
16 LOUIS 17	NEDAX	ALIENSHIP	SKYBOULEVARD
17 INOID	CASTRA	INOID	LOUIS 17
18 LOUIS 17	LAPIS	NEDAX	ARBORIS

Durch eine kleine Manipulation gelingt es Jack, die Kraft des Kristalls umzulenken, so daß ein schöner Batzen Geld auf sein eigenes Konto transferiert wird. Klar, daß P'PanD'P'Pau fuchsteufelswild wird. Narm, der plötzlich am Fenster auftaucht, fühlt sich veranlaßt, Jack und Ruthie beizustehen, doch das geht, wie immer, voll daneben. Narm ist eben eine Nervensäge!

Da Jack nun reich ist und seine Schulden bei der I.R.D.S. bezahlen kann, steht seinem Glück mit Ruthie nichts mehr im Wege. Eine Weltraumehe wird geschlossen!

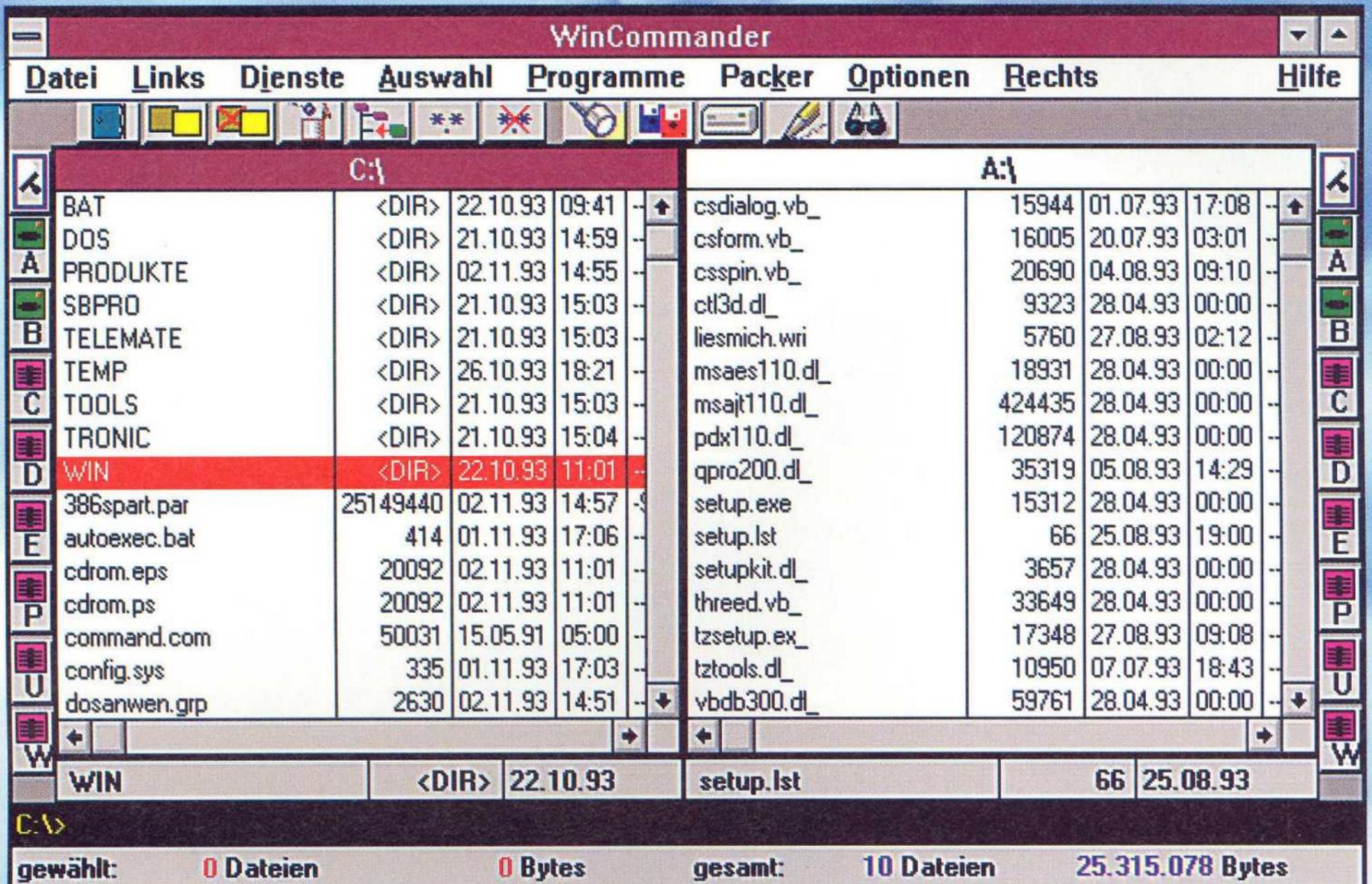
■ Andrea Dreisbach

Friendly Software
made by
Tronic

Neues aus
dem Norden:

WIN COMMANDER

Der Dateimanager-Ersatz für Windows 3.1



Mit dem WinCommander navigieren Sie sicher und einfach unter Windows.

Neben einer einfachen Bedienung bietet Ihnen der WinCommander noch:

- Unterstützung der wichtigsten Packprogramme wie LHA, ARJ und PKZIP
- Selbstdefinierbare Menüstruktur zum Starten von Programmen
- Schnelles Kopieren und Formatieren von HD-Disketten
- "Drag and Drop"-Unterstützung in den wichtigsten Funktionen
- DOS-Prompt ohne Umwege

BESTELLEN SIE JETZT UNTER:
Telefon: 05651/979618
Fax: 05651/979644

PC Praxis:
"Entdeckung des Monats November 1993"

NUR 99,- DM

TRONIC
VERLAG GMBH & CO. KG

Bitte benutzen Sie die Bestellkarte im Heft
Tronic-Verlag GmbH & Co. KG, Postfach 1870, 37258 Eschwege

Die Fragen ...

● Wizardry VI

Dominique würde gern wissen, was man dem Orakel von Delphi in der deutschen Version sagt und wo im Spiel man das eigentlich erfahren soll. ■

● Baron Baldric

Claudia ist im sechsten Level der Vollversion steckengeblieben und sucht schon seit längerer Zeit nach einem Ausweg. Das gesamte Labyrinth in diesem Level ist in eine linke und eine rechte Hälfte geteilt. Wenn man links alles eingesammelt hat, muß man in die rechte Hälfte rüber, um dort weiterzuspielen und das Ziel zu erreichen. Claudia kriegt jedoch die Tür nicht auf. Im oberen Bereich existiert zwar ein Öffnung, aber Treppen-

bauen geht auch nicht. Gib ihr doch mal einer 'n Hint, ey! ■

● Battletech

Steffen würde gerne Herrscher der Kampfrobies werden und hat folgendes Problem. Wie bekommt er das Paßwort von Dr. Tellhim in der Inventros Hut? Falls man dazu einen Tech braucht, wo findet man diesen? Alle alten Robokämpen leisten sofort kräftig Hilfestellung, sonst raucht's! ■

● Shadow of the Comet

Sabine kommt seit Wochen nicht weiter und hat folgende Fragen:
– Wie öffne ich die geheime Tür in Juggs Haus?
– Hat man die Möglichkeit, den Brunnen genauer zu erforschen?

– Wie gelangt man auf den Friedhof? ■

● Veil of Darkness

Wie befreit Marc an der Absturzstelle des Flugzeugs den Typen, der an seinem Fallschirm an einem Baum rumhängt? ■

● Bundesliga Manager Pro

Malte Gösche hat von einem Trick gehört, mit dem man bei Bundesliga Manager immer einhunderttausend DM ercheaten kann, wenn man das kleine Schild neben der Bank anklickt. Bei ihm funktioniert dieser Trick allerdings nicht. Weiß irgendwer noch eine andere Möglichkeit, wie man ohne viel Arbeit an Kohle kommt.
(*Bewirb Dich doch mal als Spieledakteur – tom*) ■

● Lands of Lore

Matthias steckt zur Zeit im "Weißen Turm" im 3. Level fest und kommt bei der Tür mit dem Löwenkopf nicht weiter. Wer kann helfen?
(*Danke für Deinen Schotten-Lemming! – tom*) ■

● Eye of the Beholder I

Christian steckt in der Zwergenhöhle fest. Er hat das Steinmedaillon, den Steindolch, die Steinkette und das Steinzepter im Steinportal gefunden. Danach hat ihm der Oberzwerg gesagt, daß er einen Prinzen aus dem Schlaf rütteln müsse, um die verschlossene Tür zu öffnen. Die Essensration wurde bereits in der Speisekammer abgelegt, aber nichts passiert. Wer weiß Rat und hilft Christian, sein Prinzenproblem zu lösen? ■

... und ein paar Antworten

● Kyrandia I

Zu der Frage von Ralf aus der ASM 3'94 hat Hendrik die folgenden Antworten:

1. Ralf findet die Rose für das Grab von Brandons Mutter neben dem gläsernen Altar, in den er zu Beginn des Spiels eine violette Kugel einfügen mußte.

2. Ist man einmal auf der Insel, ist der einzige Weg zurück das Laden eines Savegames, in dem man sich noch auf dem Festland befindet. Wenn man dieses verläßt, muß man alle später benötigten Items bereits besitzen. Dazu zählen: eine Rose, der Pokal, der blaue, der violette und der gelbe Edelstein im Amulett sowie ein Schlüssel. ■

Hendrik Fischer

● Indiana Jones 4

Hallo, Harry (ASM 3/94). Tja, die Ballonhülle aus der Kiste zu bekommen ist eigentlich gar nicht so

schwer. Gehe zuerst ins Hinterland der Insel, dorthin, wo der Eingang zu den unterirdischen Gängen ist. Da steht nun ebenfalls eine Kiste. Schließe diese Kiste. Du findest auf der Oberseite einen Zettel, der sich bei genauerem Hinsehen als Rechnung entpuppt. Ihn nimmst Du und gibst ihn dem Hafenmeister. Schon gehört die Ballonhülle Dir. ■

Timo Preßl

● Whale's Voyage (Amiga)

Dirk hatte in der Ausgabe 2/94 einige Probleme. Jirka kann ihm helfen:

Auf Inoid kommt man ganz einfach wieder aus dem Spital heraus. Zunächst im Scan-Raum die nördliche Tür untersuchen und diese durch einen Werkzeugkasten oder Computermanipulation öffnen. Im Raum dahinter findet man das gesuchte Herz. Dieses mitnehmen, den Raum verlassen und die Tür

schließen. Nach einer Weile kommt Doktor Steinhag wieder und wirft uns kurzerhand raus, da wir sehr gesund aussehen. ■

Jirka Meyer

● Privateer

Christoph hat die Antwort zur Privateer-Frage aus der 4'94. Einen perfekt ausgerüsteten Centurion mit zwei Plasmaguns und zwei Pariclecannons, Shieldgenerator 3, Repairdroid, etc. sollte man schon haben. Im Kampf bewegt man sich am besten mit 500 kps Höchstgeschwindigkeit, lockt die Ziele eines nach dem anderen ein und ballert sie weg.

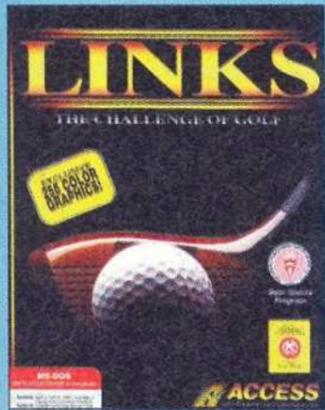
In Asteroidenfeldern stellt sich dann natürlich die Frage, ob man sich lieber bei niedriger Geschwindigkeit zerblastern läßt oder schnell Asteroiden sammeln geht. Reine Geschmackssache. Der Zerstörer kommt ganz zum Schluß dran. Das Hauptproblem

sind seine Schilde, die kaum zu knacken sind und sich tierisch schnell wieder aufbauen. Man lockt ihn deshalb am besten aus dem Asteroidenfeld heraus und fliegt nun wieder mit 90 kps, da man ansonsten zu leicht mit dem Ding zusammenstößt.

Normalerweise erreicht man die meisten Abschüsse mit einem gekonnt vorgetragenen Rammangriff, aber der Zerstörer bekommt davon noch nicht einmal Kratzer. Nachdem man jedoch eine Weile gefightet hat, stellt der Bösewicht irgendwann sein Feuer ein (Programmfehler?). Jetzt ist der richtige Moment für den "Trick", den vielleicht noch nicht jeder kennt: Man stellt den Schildgenerator aus. Dadurch hat man genug Energie für ein paar mächtige Schüsse, bei denen auch die besten Kilrathischilde irgendwann klein beigegeben. Bei den Kämpfen vorher hilft leider nur ein Trick: Niemals aufgeben! ■

C.Niederkleine

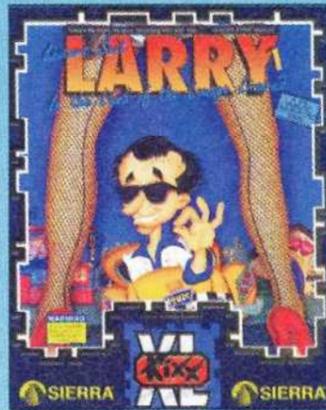
Links Golf VGA



Noch immer ungeschlagen: der Grafik-Hammer unter den Sportspielen PC 5,25"

34,95

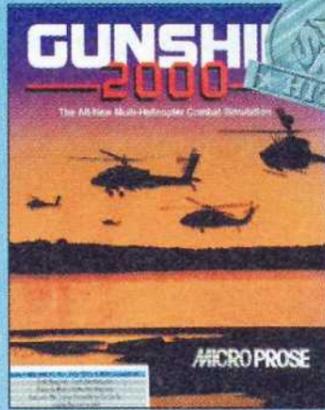
Larry 1



Larrys Urerlebnisse völlig neu, mit Spitzengrafik Amiga

39,95

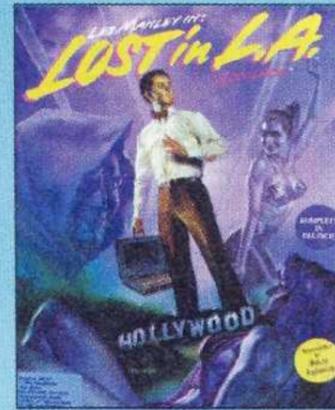
Gunship 2000



Aufwendige Flugsimulation. In Deinen Händen wird der gigantische Kampfhubschrauber zum Schrecken Deiner Gegner

59,00

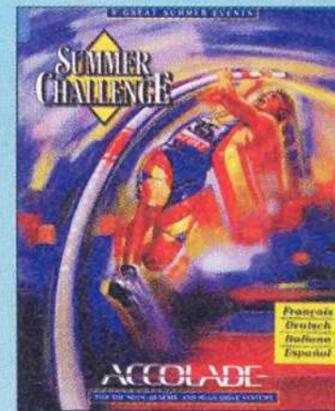
Les Manley: Lost in L.A.



Der erfolgreiche Nachfolger von "Search for the King": Ein neuer Kriminalfall mit viel Humor und deftigen Überraschungen, diesmal in Los Angeles, deutsch

34,95

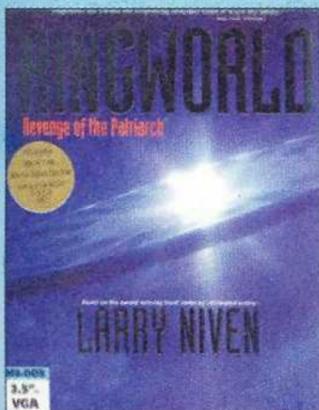
Summer Challenge



DIE Sportsimulation: Speerwurf, Hürdenlauf, Wildwasser, Springreiten, Bogenschießen und mehr, Spitzenanimation PC 3,5"

29,95

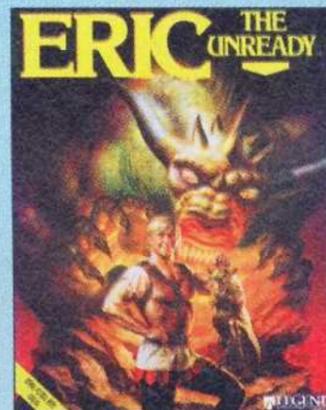
Ringworld



Das große Science-Fiction-Epos nach den Romanen von Larry Niven PC 3,5"

59,95

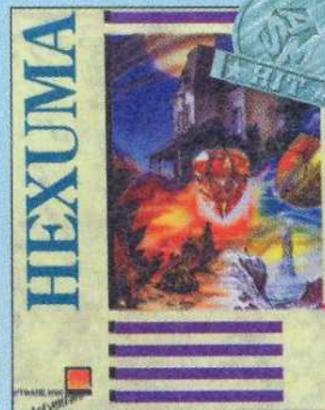
Eric the Unready



Humorvolles Text-Grafik-Abenteuer zum Totlachen PC 3,5"

29,95

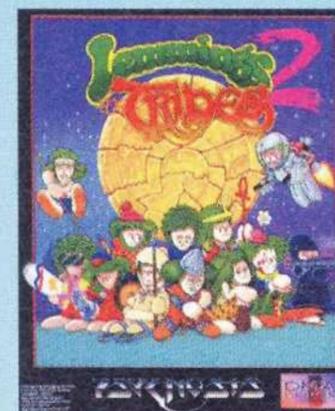
Hexuma



Harald Evers' Erfolgsadventure. Musik von Chris Hülsbeck PC 5,25" o. Amiga

44,95

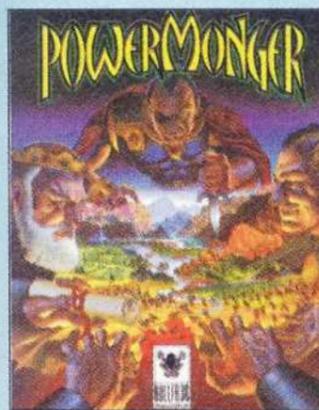
Lemmings II - The Tribes



Noch mehr Spaß als in der ersten Version, denn jetzt gilt es, die verschiedensten Spezial-Lemmings zur Kooperation miteinander zu bewegen.

54,95

Powermonger



Klassische Welteroberer-Simulation mit aufwendiger Grafik und Animation PC 5,25"

39,95

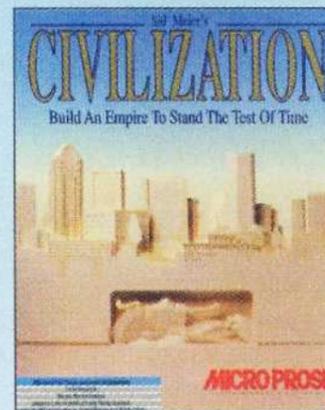
Wing Commander



Der Klassiker überhaupt unter den Weltraumflugs. Jetzt für PC zum Superpreis von

39,95

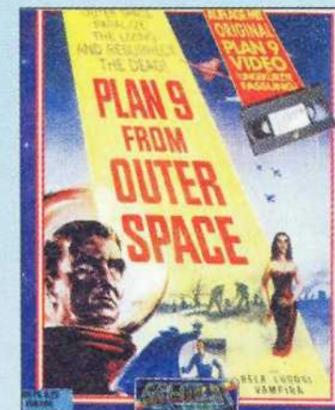
Civilization



Simulationsklassiker von Microprose - nicht nur für Spitzenpolitiker interessant, sondern auch für die, die es werden wollen PC 3,5"

69,95

Plan 9 from Outer Space



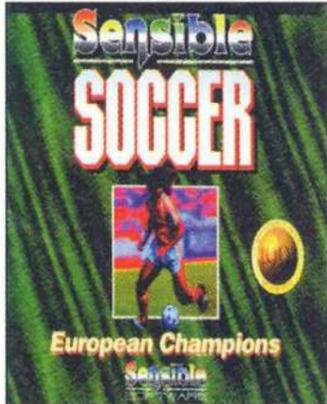
Ein haarsträubendes Sci-Fi-Adventure, gestaltet nach Motiven aus dem anerkannt schlechtesten Film der Welt. Komplett mit dem Original-Spielfilm als VHS-Video! Deutsche Programmversion, PC 5,25"

39,95

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**. Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte** im Heft.

Telefonische Bestellannahme (24h!)
(05651) 9796-18

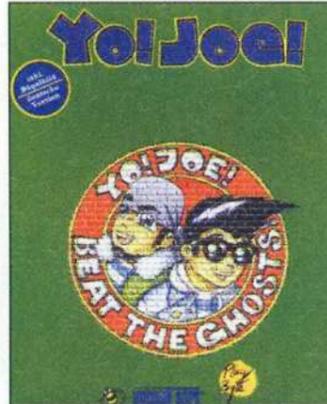
Sensible Soccer



Fußball total! Ein echter Bestseller
PC

49,95

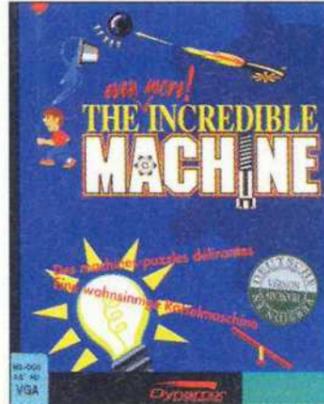
Yo!Joe!



Abgefahrene Action im Horrorland
PC

39,95

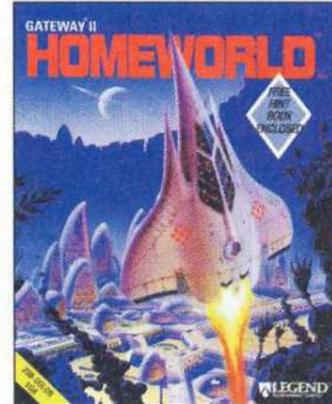
Incredible Machine



Das amüsanteste Knobel-Game aller Zeiten zum Freundschaftspreis ohne Verpackung (PC)

44,95

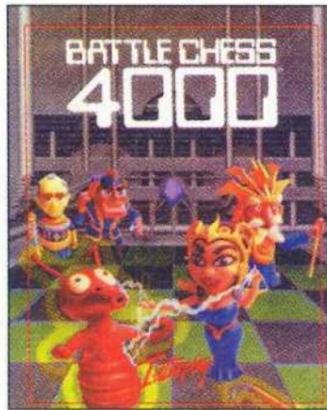
Gateway 2: Homeworld



Steig ein in die Heechee-Saga. Traumhaftes Welt-raumabenteuer mit viel Atmosphäre. Nach literarischem Vorbild
PC

69,95

Battlechess 4000



Witzig, edel und actionreich: Super-VGA-Auflösung, 2D- oder 3D-Schachbrett, urkomische Schlagsequenzen

49,95

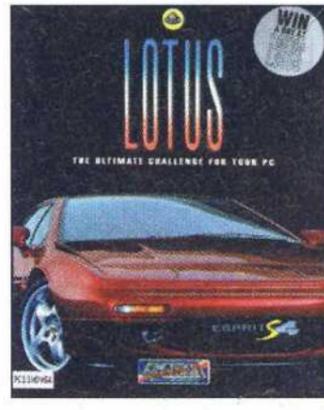
Space Hulk



Knallharte Action auf vier Mikrobildschirmen: Schick Deine Kampfroboter in die Schrecklabyrinth!
dt. Anleitung
PC u. Amiga

49,95

Lotus Turbo Challenge



Maximaler Rennspaß, Nacht, Schnee und Nebel. Komplet mit Streckeneditor
PC

49,95

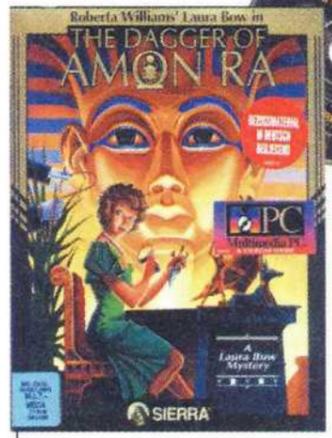
Buzz Aldrin's Race into Space



Erleben Sie die Pioniertage der bemannten Raumfahrt als historisch getreues grafisch aufwendiges Strategie-Abenteuer!
Deutsches Handbuch

49,95

Laura Bow in: the Dagger of Amon Ra

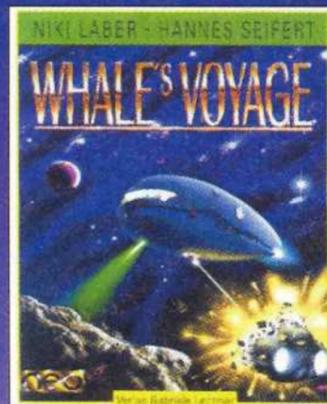


Nur für PC-CD-ROM!

Ein interaktiver Film, der diese Bezeichnung wirklich verdient! Schöne Frauen, fiese Schurken, tolle Krimi-Handlung – ein Volltreffer von Sierra
Voraussetzung: Windows 3.1

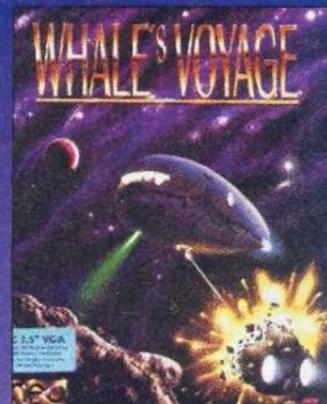
69,95

Whale's Voyage



Buch

39,00



Spiel (Amiga 1MB, 1200, CD32)

74,95

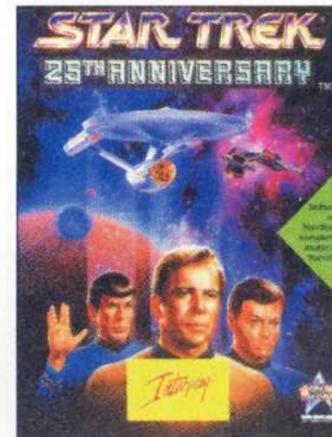
Spiel (PC-Disk, PC-CD-ROM)

79,95

Whale's Voyage-Superpaket (Buch + Spiel nach Wahl) für

99,95

Star Trek 25th Anniversary



Wiedersehen mit Spock, Pille & Co.! Ein "Muß" für alle Enterprise-Freunde: die komplette deutsche Version des Bestseller-Games für den PC

59,95

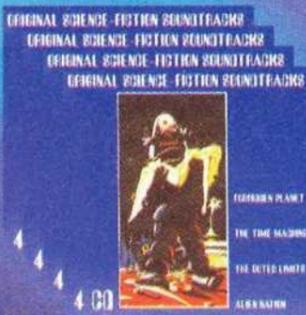
Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, solange der Vorrat reicht. Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte** im Heft.

Telefonische Bestellannahme (24h!)
(05651) 9796-18

Audio-CDs

Audio-CDs

4-CD-Box



Mit folgenden Science-Fiction-Superklassikern: "The Time Machine", "Alien Nation", "Forbidden Planet" und "The Outer Limits"

59,95



Apinya

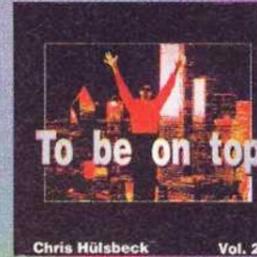
24,95



Shades

28,95

Chris Hülsbeck CDs



To be on top

29,95



Turrican

31,95

Star-Trek-CDs

3-CD-Box



Der Original-Soundtrack der alten Star-Trek-Folgen

34,95



"Deep-Space Nine"

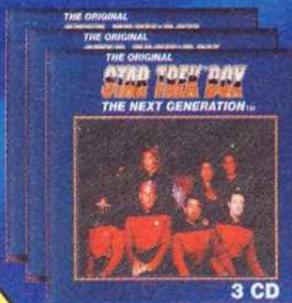
31,95



The Best of Star Trek

34,95

3-CD-Box



Der Original-Soundtrack "Enterprise - Das nächste Jahrhundert"

34,95

Sierra-Sound-CD



Original Soundtracks von "Conquests of Camelot", "Kings Quest IV", "Police Quest III", auf spitzen-Synthis gespielt, mit Booklet. Für Sammler

29,95

Origin Soundtrack



Soundtracks von "Strike Commander", "Ultima VII" etc.

24,95

T-Shirt von Blue Byte
"Die Siedler", Gr. XL



26,95

Baseball-Cap Blue Byte
"Battle Isle II"



15,00

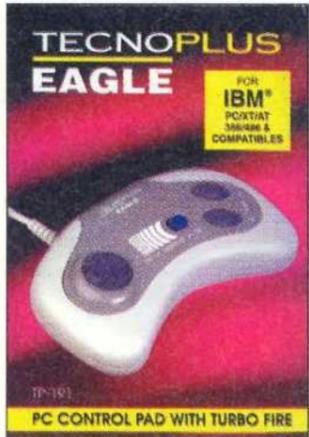
oder zusammen
als Pack für nur

37,95

Fast alle Artikel sind in begrenzter Stückzahl vorhanden. Der Versand erfolgt, solange der Vorrat reicht. Bitte benutzen Sie die Bestellkarte im Heft.

Telefonische Bestellannahme (24h!)
(05651) 9796-18

Joypad Eagle



Das ultimative Joypad nicht nur für Actionspiele, für PC

24,95

Joystick Hawk



Der Joystick für den PC

24,95

Das eiskalte Händchen



Blutig – makaber – täuschend echt: Das Kult-Requisit aus der "Addams Family" bewegt geräuschgesteuert die Finger und beginnt zu "wandern"

29,95

Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk

multisessionsfähig, über 300 KB Datentransferrate, mit AT-BUS-Controller, fertig zum Einbauen.

399,95



Philips CM 205 CD-ROM-Laufwerk

Das Markenlaufwerk nach dem MPC-Standard, multisessionsfähig für Photo-CDs,

299,95

Audio Blaster 2.5

Soundkarte mit Panasonic CD-ROM-Schnittstelle und reichlich Software (Allegro-Kompositionsprogramm, MKS 20 Sound Editor, Sample Editor, Sound Tracks und 2 CDs alles in deutsch mit Hotline- und Mailbox-Service

129,-



Monsterkralle



erzeugt bläulich-violette Strahlen, die Du wie ein Zauberer durch Deine Hände dirigieren kannst

99,00

Fast alle Artikel sind in begrenzter Stückzahl vorhanden. Der Versand erfolgt, solange der Vorrat reicht. Bitte benutzen Sie die Bestellkarte im Heft.

Telefonische Bestellannahme (24h!)
(05651) 9796-18



Bis daß der Tod sie scheidet

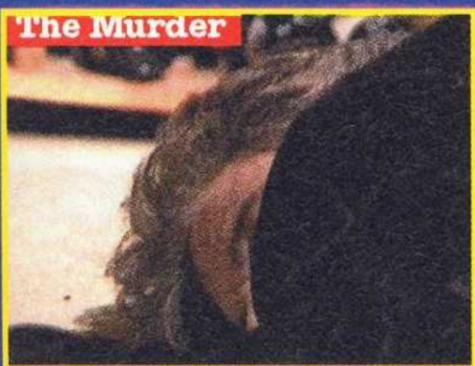
Columbo, Pfarrer Schwarz, Kommissar Moulin, Miss Marple: Was die können, könnt Ihr doch schon längst! Und mit der neuen Krimi-Reihe von der CREATIVE MULTIMEDIA CORPORATION (kennt die wer?) läßt sich sehr schnell feststellen, ob Ihr tatsächlich das Zeug zu einem guten Detektiv habt.

Virtual Murder heißt eine Krimi-Serie, mit der das amerikanische Softwarehaus Creative Multimedia Corporation CD-ROM-Schnüffler auf der ganzen Welt beglücken will. Zwei Folgen sind bisher erschienen, und da das Böse niemals ausstirbt, dürfte für zahlreiche weitere bizarre Mordgeschichten genügend Stoff vorhanden sein. Angekündigt ist Virtual Murder jedenfalls als eine Art Never-Ending-Story.

WHO KILLED SAM RUPERT / THE MAGIC DEATH

PC (386/20, 4 MB RAM, 500 KB auf Festplatte, SVGA, Windows V 3.1, MSCDEX ab V 2.2, Soundkarte mit Windows-Treiber, Maus), je ca. 105 DM, Hersteller: Creative Multimedia Corporation, USA, Muster von: Hersteller.

Fall Nr. 1 führt in eine Welt voller Lügen und Intrige. Who Killed Sam Rupert heißt hier die große Frage. Warum liegt ein seriöser Gentleman tot in seinem exquisiten Restaurant herum? Wieso fehlt eine sündhaft teure Flasche Wein? Was ist das Geheimnis der Putzfrau? Und was ist mit seiner Frau – und mit seiner Freundin? War Sam Rupert etwa gar nicht so ein ehrenwerter Herr? Trotz seines sozialen Engagements in der Stadt? Ihr seht schon: Die Sache ist ziemlich undurchsichtig.



▲ Ich höre schon das Gras wachsen

Im zweiten Fall geht es noch mysteriöser zu. The Magic Death führt Euch in die Universität von Chicago, die eigentlich nicht gerade für Frivolitäten und Aufregung bekannt ist. Allerdings war das Lieblings-Forschungsgebiet des Mordopfers haitianischer Voodoo, und voodoomäßig ist die Dame dann auch in die ewigen Jagdgründe geschickt worden, komplett mit Hühnerblut, Zombiegift und dem entsprechenden Brimborium. Verdächtige gibt's mehr als genug, die Facts müßt Ihr selber finden.

Vom Ablauf her sind beide Games sehr ähnlich. Als Detective werdet Ihr an den Tatort gerufen, sobald dort die ersten Untersuchungen gelaufen sind. Eure Assistentin hat die nötigen Vorarbeiten geleistet und bereits wichtige Interviews geführt (die Ihr per Klick auf das entsprechende Icon abrufen könnt). An Euch bleibt dann die Feinarbeit hängen. Da in den USA allerdings 90 Prozent aller gelösten Morde in den ersten sechs Stunden nach Entdeckung der Leiche aufgeklärt werden, habt auch Ihr nicht mehr

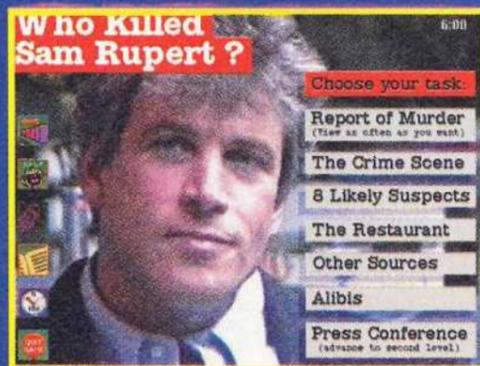


▲ Wer wird denn gleich in den Teppich beißen?



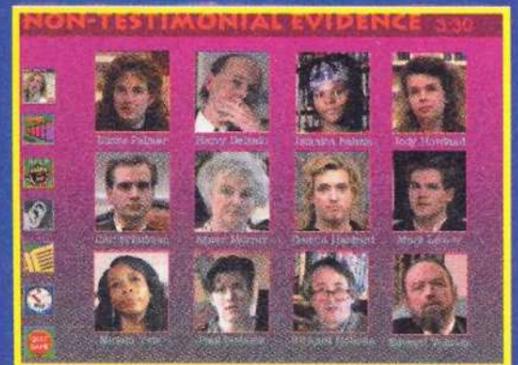
▲ Rechts unten wartet schon das Kitchen

Voodoo-Kulte und Zombifizierung schlaun macht: Die Uhr tickt unerbittlich weiter. Habt Ihr genügend Beweise gesammelt, könnt Ihr damit einen Gerichtsbeschuß erwirken – falls Ihr auf der vorher fälligen Pressekonferenz mindestens 70 Prozent der Fragen beantworten könnt – richtig, versteht sich! Wenn nicht, gehen die Verhöre mit den Verdächtigen (im ersten Fall 8, im zweiten gar 12 an der Zahl) wieder von vorne los, und Spuren werden gründlicher untersucht.



▲ Können diese Augen lügen?

Der Mörder ist immer der Programmierer



Interviews und Verhöre laufen als Video-Einspielungen ab, wobei es ab und zu mal Probleme mit der Synchronisation von Bild und Sprache gibt. Habt Ihr etwas Wichtiges entdeckt, folgt automatisch eine Eintragung ins Notizbuch. Zu bedienen sind die Games eigentlich ganz easy per Mausklick, und auch am Ablauf ist an sich nicht viel auszusetzen. Trotzdem will nicht so recht Laune aufkommen. Zum einen ist diese Polizeiarbeit trotz Digi-Bildern und reichlich gesprochenem (englischen) Text auf die Dauer etwas dröge, zum zweiten ist der Preis für das relativ kurze Vergnügen ziemlich hoch. Und zum dritten müßt Ihr damit rechnen, daß die Progs bei der Windows-Installation schon mal in fremden Revieren, pardon, Files wildern gehen, so daß, wenn Ihr Pech habt, anschließend einige Programme möglicherweise nicht mehr so laufen wie zuvor. Und dann dürft Ihr entweder neu installieren, oder Euren detektivischen Spürsinn darauf verwenden, die schuldigen Bytes im Datenschwengel zu finden, statt der Leiche ihren Mörder zu präsentieren.



Urteil: 9 GUT

Grafik:	10
Sound:	10
Ablauf:	8
Dauerspaß:	7
Idee:	9

Die Fälle sind entschieden spannender als das Gameplay, Miss Marple kann's einfach besser

Neues für Amiga CD32



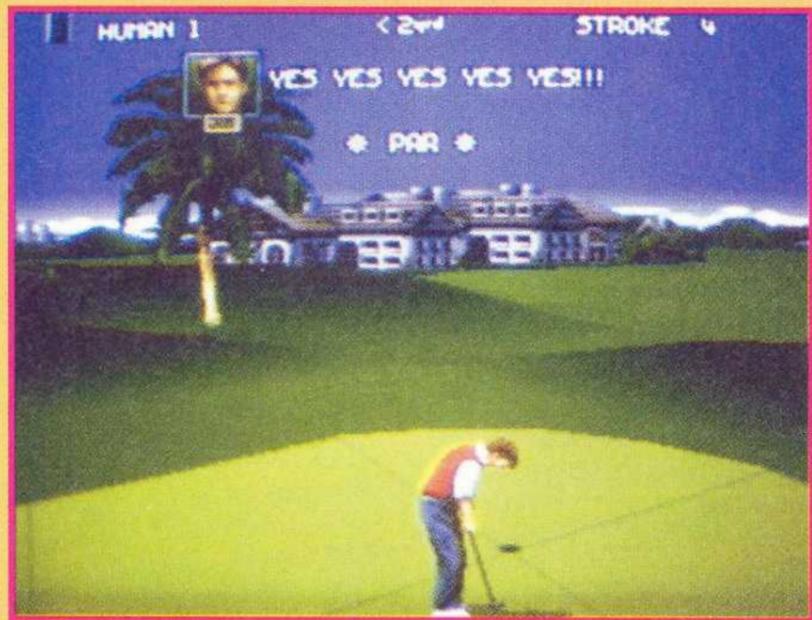
Nick Faldo gilt wohl zu Recht als eine der großen Kapazitäten des grünen Sportes. Golf soll entspannen, das Auge trainieren und vor allem Spaß machen. Eine der bekanntesten Simulationen beschäftigt sich mit Golf, geleitet durch eben diesen Herrn Faldo.

Man kann in Nick Faldo's Championship Golf von Grand Slam nach Herzenslust spielen, wo man will und wie man will. Neben vielen unterschiedlichen Golfplätzen kann man noch wählen, ob man ein Einzelspiel oder ein Match machen möchte. Außerdem gibt es die Möglichkeit, sich durch Nick Faldo trainieren zu lassen. Er gibt die Instruktionen, der Spieler gibt "Stoff", und hinterher gibt's ein Briefing über die Gründe, warum der Ball anstatt ins Loch 16 in die Wüste flog.

Dank der 256 Farben und einer vom Ablauf her überaus akzeptablen Geschwindigkeit steht "Nick Faldo's Championship Golf" der PC-Version in nichts nach. Gesteuert wird über die Tasten des Joypads, auch hier muß man ein wenig Gewöhnungszeit einplanen. Das Spiel wird mit einem ausführlichen Handbuch ausgeliefert (leider nur in englisch),

NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF

89,95 DM, Muster von: Die Cassette.



das man sich vor dem ersten Spiel ein wenig zu Gemüte führen sollte.

▲ Nick Faldo: Dreizehnmal daneben. Ist das schlecht?



Urteil: 10

GUT

Weiter geht es mit Neuerscheinungen für Amiga CD32. Im heutigen Angebot findet sich wieder aus jedem Genre etwas. Sogar ein Oldie tummelt sich unter den CDs dieses Monats. Aber dazu gleich mehr, angefangen wird mit einem Sportspiel.

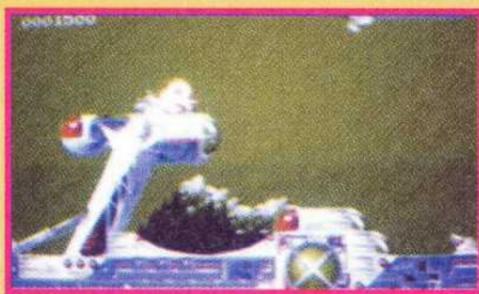


▲ Summer Olympix: Der Spieler wurde wegen Unfähigkeit erschossen

DISPOSABLE HERO

69,95 DM, Muster von: Die Cassette.

Disposable Hero des englischen Labels Gremlin wurde in der ASM 3/94 für den Amiga 1200 getestet, deshalb spare ich mir lange Erklärungen. Es handelt sich um ein Ballerspiel der klassischen Art mit horizontalem Scrolling. Nichts Weltbewegendes, aber grafisch etwas anders als andere Games dieses Genres. Das Ganze wirkt etwas poppiger, farbiger, außerdem geht es hektischer zu. Den Leistungsdaten des Amiga CD32 entspricht das Spiel zwar nicht, aber wer Baller-Games mag, sollte ruhig mal reinschauen.



▲ Disposable Hero: Ein Held gegen alle



Urteil: 9

GUT

SUMMER OLYMPIX

54,95 DM, Muster von: Die Cassette.

Flair sind ja inzwischen mit Programmen auf dem Amiga CD32 so etwas wie etabliert, es vergeht fast kein Monat, in dem nicht mindestens ein Spiel hier in der Redaktion landet. Summer Olympix ist eine Art Sportspiel, allerdings

eines, das sich selbst nicht unbedingt ernst nimmt. Man darf sich in verschiedenen Disziplinen betätigen und olympischem Gold hinterherjagen. Darunter befinden sich so bekannte Sportarten wie: Kanu – man fährt ein Stück Fluß hinab und muß die Tore passieren, die entlang der Strecke aufgebaut sind. Trifft man sie nicht, gibt's Zeitstrafen. Die Strecke ist am Anfang ziemlich schwierig, da sich derselbe Weg aber dauernd wiederholt, kann man ihn bald im Schlaf befahren. Tontaubenschießen – hier muß man schnell reagieren und treffsicher sein. Mit einem "Fadenkreuz" zielt man auf die losgelassene Tontauben (die Version mit der Farbenblinden ist leider auf dem Index gelandet). Manchmal werden zwei hintereinander abgeschossen, die man mit einem Doppelschuß "erledigen" muß. Schießt man dauerhaft nur Fahrkarten, gibt es plötzlich Löcher in der Glasscheibe des Monitors... Weitsprung, Speerwurf, Laufen, Schwimmen – die üblichen olympischen Disziplinen.

Je nach Qualifikation darf man sich "olympischer Recke" nennen, oder wird als "Pechvogel der Spiele" auf der Titelseite der Tageszeitung verewigt. Grafik und Sound sind ein wenig hausbacken, das Ganze sieht einem A500-Game der frühen Jahre nicht unähnlich. Trotzdem können diese "olympischen Spiele" schon eine gewisse Zeit lang Spaß machen, zumal man mit mehreren Leuten spielen kann. Aber echter Dauerspaß ist das leider noch nicht.



Urteil: 7

ANNEHMBAR

ALIEN BREED SPECIAL EDITION/QWAK

69,95 DM, Muster von: Die Cassette.



Auch Team 17 waren schon öfters Gast in diesen Seiten. Mit Alien Breed Special Edition und Qwak

kommt nun ein "Doppelpack" für die Commo-Konsole, das ausschließlich Konvertierungen enthält. Alien Breed darf sich allerdings wirklich Special Edition nennen, es gibt mehr Levels, mehr Gegner und ein verbessertes, auf das Amiga CD32 zugeschnittenes Gameplay.

Ihr lauft mit einem dicken Ballermann durch eine Raumstation und müßt sie von diversen Alien-Banden säubern. Überall liegen Schlüssel, Nahrungsmittel und Geldscheine herum, die man nebenbei aufsammeln kann.

Das Spiel ist gut konzipiert und spannend aufgemacht. Man sieht sich (den "Akteur") von oben durch die Gänge laufen und auf Besonderheiten achten. Alien Breed reizt zwar die Konsole nicht bis zum Letzten aus, ist jedoch ein gutes Mittel gegen Langeweile.



▲ Alien Breed: Ich bin das Alien, und ihr seid alle kleine Ripleys

Qwak ist die farbenfrohe Umsetzung des gleichnamigen Amiga-Games. Ein kleiner Enterich muß sich durch jede Menge Levels schlagen und dabei versuchen, nicht unter die Räder, oder besser unter die Stachelkugeln zu kommen. Wer einfache Plattformspielchen mag, kommt bei Qwak ebenfalls auf seine Kosten.



Urteil: 8

ANNEHMBAR

PROJEKT X/F-17 CHALLENGE

69,95 DM, Muster von: Die Cassette.

Ein weiteres Doppelpack von Team 17 enthält ein Action-Game und eine Rennsimulation. Project-X ist ein Ballerspiel der herkömmlichen Art, horizontales Scrolling und ruckelfreie Darstellung verstehen sich von selbst. Es geht mit Karacho gegen



▲ Project X: Im Weltall nichts Neues

irgendwelche Aliens, die mittels Bordkanone davon überzeugt werden, daß sie sich besser nicht mit Amiga-Besitzern anlegen sollten. Unterwegs gibt es jede Menge Extrawaffen zum Aufsammeln und natürlich auch einige Endgegner, die was auf die Mütze wollen. Project-X hat schon ein paar Zeiteinheiten auf dem Buckel, das merkt man dem Programm an. Grafik und Sound sind Standard, auch ist nichts Amiga-CD32-spezifisches zu bemerken.

F17-Challenge kommt da schon ein wenig besser. Es handelt sich um ein Formel-1-Rennen mit verschiedenen Rennwagen auf verschiedenen Strecken. Es geht ganz schön rasant zu auf den Asphaltspisten. Grafik und Sound sind aber auch hier Durchschnitt. Allerdings wird beim Start ein bißchen CD-Musik abgespielt. Für beide Spiele gilt: Keine Höhepunkte für das Amiga CD32, aber auch nicht die schlechteste Art, Zeit totzuschlagen.

Urteil: 8

GUT

SUPER PUTTY

49,95 DM, Muster von: Die Cassette.

Von System 3 kommt eine nette kleine Spielstory, die von einer seltsamen Figur namens Putty handelt.

Super Putty ist ein Ball, der auf der Suche nach Robotern ist, die auf seinem Heimatplaneten "Putty Moon" etwas reparieren sollen. Der kleine Ball muß sich durch die irdischen Gefahren schlagen, um die Robies zu finden. Dabei kann Putty seine Gestalt verwandeln und sich dehnen oder zu Gummi werden.



▲ Super Putty: Die Leiden des jungen Gummiballs

Der Spieler muß Putty durch rollen, hüpfen, watscheln und strecken in alle möglichen Gegenden schicken. Ständig muß mit der Steuerung hantiert werden, weil Putty laufend in Gefahr gerät, durch eines der Wunderwesen herumgeschubst zu werden, die sich außerdem im Spiel befinden. Das Ganze ist ein buntes, lustiges Plattformspielchen mit vielen Feinheiten.

Urteil: 9

GUT

INTERNATIONAL KARATE PLUS

49,95 DM, Muster von: Die Cassette.

Ebenfalls von System 3 kommt ein Oldie zurück auf den Bildschirm, den ich in der Anfangszeit meiner Spielkarriere bis tief in die Nacht gedaddelt habe. Dementsprechend groß war meine Vorfreude auf International Karate Plus. Und tatsächlich: Der Oldie kommt besser als so manches neue Spiel, auch wenn die Grafik und die Musik irgendwie an vergangene Zeiten erinnern.

Man kämpft im Qualifikationsmodus gegen jeweils zwei Computergegner und muß sie mit allerlei Tricks, Tritten sowie Schlägen aus dem Konzept bringen. Schon auf dem guten alten C64 war die Animation der Schläge gekonnt, und so verwundert es nicht, daß dieses Game ebenfalls viel mehr Spaß macht als zum Beispiel Mortal Kombat – mir jedenfalls. Auch die kleinen Gags, wie die fallende Hose oder Ähnliches, sind wiederzufinden.

Wer Karate-Games mag, sollte sich IK Plus unbedingt mal ansehen. Das Game enthält so gut wie keine Brutalität,



▲ IK Plus: HA! HU! BANZAI! KAWUMM! Gewonnen...

denn hier wird nur die Reaktion benotet. Ein Gegner, der groggy am Boden liegt, wird in Ruhe gelassen – die reine Freude im Vergleich mit manch anderer Action-Software.

Das war es für diesen Monat. Euer CD32-Fan legt jetzt die Spiele-CDs beiseite und schaut sich – Dank MPEG-Modul – Star Trek 6 im Original an.

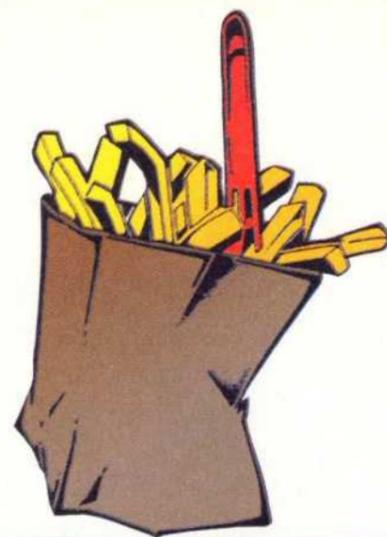


Urteil: 10

GUT



Heiße Kartoffel



SPUD BOY

- Coming Soon -

Amiga CD32, geplant für: A1200, Hersteller: Apache, England, Muster von: Hersteller.

Heiße Brinkmann. Ganz im Ernst: Nein, ich will Euch nicht vererdäppeln. Kartoffeln treten in bunter Form auf – als Pommes, als Brat, als Puffer, als Gratin und nun als Held. Das hat mir wirklich noch gefehlt!

Apache ist ein neues Label, das vor kurzer Zeit in England das Licht der Welt erblickte und auch gleich seinen ersten Schrei ausließ: Spud Boy. Die Amiganer dürften sich freuen, denn mit Spud Boy naht ein weiteres Game für A1200 und CD32.

„Meine Name ist Spud, und ich bin die Hauptfigur in diesem Game, außerdem eine ganz ordinäre Kartoffel. Da hat mich doch der Farmer einfach so aus meiner gewohnten Erdumgebung

gerissen und in diesen häßlichen Sack gesteckt, einfach gräßlich. Ich will wieder zu meiner Mami! Nichts wie weg.“

Gesagt, getan! Und schon ist Spud aus dem Sack raus. Da er nur eine einfache Kartoffel ist, hat er auch keine besonderen Fähigkeiten. Hier kommt Ihr ins Spiel: Eure Aufgabe ist es, zunächst einmal Kleidung für ihn zu besorgen. Derlei Kostüme gibt es viele in jedem Level, und Ihr müßt genau das richtige finden, sonst geht's nicht weiter. Und ganz so wehrlos ist Spud nun

auch nicht, seine Hauptwaffe ist ein Gewehr, und er benutzt sich selbst als Munition. Also nix mit "blaue Bohnen", hier pfeifen einem Kartoffeln um die Ohren.

Doch die Medaille hat auch eine Kehrseite: Da Spud selbst die Munition ist, nimmt er natürlich mit jedem Schuß ab – eine Schrumpfkartoffel also. Ihr müßt dementsprechend ständig auf der Suche nach Extras sein, um nicht als kartoffellose Hülle durch die Gegend zu schleichen.

Jedes Level erfreut das Spielerherz mit neuen, hübschen Überraschungen: Spud taucht als Indianer im Kanu auf, als Pilot mit Halstuch, als Cowboy mit 'ner Winchester, als Rennfahrer oder gar à la Sylvester Stallone als Rambo. Und jedes Mal wechselt natürlich auch seine Waffe. Als Rambo schmeißt er beispielsweise mit Bomben um sich. Jeder Charakter bewegt sich in einer anderen Art und Weise. Spud muß als Rennfahrer mit Autos Barrieren umfahren oder einfach Baddies über den Haufen brettern.

Eine der Hauptaufgaben ist es, die richtigen Uniformen zu finden. und das ist gar nicht so einfach, denn es gibt mehr als eine im Level. Habt Ihr nicht die richtige, dann steht Ihr beim nächsten Level vor verschlossener Tür. Sowohl



▲ Wer denkt, Kartoffeln gehören in den Keller, ...



▲ ... muß sich durch Spud Boy eines Besseren belehren lassen



▲ Kartoffel-Bastel-Kiste: Einzelne Sprites aus dem Programm

die Uniformen als auch die Extras sind in Ballons versteckt, die Ihr erst abschießen müßt.

Bei Spud Boy stehen Euch reichlich Levels zur Verfügung. Alle aufzuzählen, das würde den Rahmen dieser Preview sprengen. Außerdem wollt Ihr ja bei der Review noch ein bißchen mehr erfahren. Doch soviel darf gesagt werden: Spud Boy könnte ein Renner im Stile von Segas Lieblingshelden Sonic werden, wenn man den Versprechungen von Apache glauben darf. Die Spielidee läßt auf jeden Fall einiges erwarten.

Spud Boy dürfte voraussichtlich im Juni oder Juli diesen Jahres auf den Markt kommen.





Mäuse auf dem Mond – ob dieser Urlaub lohnt?



▲ Du lieber Vater – so viele Krater!

Voll genervt vom kleinen Bruder? Schwesterchen 'ne Pest auf Beinen? Schickt sie doch zum Mond! Mit dem neuen Nachfolger des Cartoon-Hits "Putt Putt joins the Parade" sollte das kein Problem sein...

Die Abenteuer des kleinen Autos Putt Putt aus Car Town gehen in die zweite Runde. Diesmal darf Putt Putt zusammen mit seinem Hund Pep eine Feuerwerksfabrik besuchen und



▲ Mit Rover, einem Mondmobil, erzählt sich Putt Putt gleich sehr viel

sein eigenes Sylvesterraketensortiment zusammenstellen.

Nun wäre so ein Ausflug zwar durchaus aufregend, aber im Grunde genommen nicht unbedingt ein abendfüllendes Programm – wenn nicht Pep ausgerechnet den einzigen Hebel in der Fabrik umlegen würde, der nicht bewegt werden darf. Tja, und mit seiner Unvorsichtigkeit startet er eine riesige Versuchsrakete, die ihn und Putt Putt auf den Mond bringt.

Im Gegensatz zur landläufigen Meinung ist der Mond jedoch absolut nicht unbewohnt. Aliens in allen Farben bevölkern Snackbars, Apartmenthäuser, Eisdielen, Krater und Spielplätze. Sogar eine Mäusetouristenfamilie aus Kansas kreuzt des öfteren mal Putt Putts Weg.

Putt Putt Armstrong

Einen Schönheitssalon gibt es, in dem der motorisierte Held munter 'Monstermix' spielen kann, und neben diversen anderen Geschicklichkeitsspielchen dürft Ihr auf einem Spielhallenautomaten 50 Levels lang 'Fatty Bear von Richthofen auf Luftballonjagd' genießen.



▲ Der gute Vogel sieht verschwommen – ihm ist das Eis wohl nicht bekommen

Ihr begegnet natürlich dem Mann im Mond, außerdem dem quietschvergnügten Bürgermeister der Mondstadt, und einen neuen Autofreund findet Ihr dort auch: Rover, der Moonbuggy, wurde von gedankenlosen Astronauten bei deren Abreise einfach zurückgelassen und wünscht sich – genau wie Putt Putt – nichts sehnlicher, als wieder nach Hause zu kommen.

▲ Für alle Durstigen ein Glück – auf Luna gibt's 'ne Sektfabrik

Zusammen machen sich die beiden also auf die Räder, um die nötigen Einzelteile für die Heimkehrrakete zu finden. Sie erleben dabei viele witzige Geschichten, und Ihr könnt Euch über die abgedrehten Animationen amüsieren, die durch einfaches Anklicken im Szenario ausgelöst werden. Ein Soundtrack, der in die Beine geht, ist ebenfalls vorhanden, genau wie (endlich)



▲ Ein jeder Sprung, oh welch ein Graus, führt gleich ganz furchtbar hoch hinaus

PUTT PUTT GOES TO THE MOON

PC (286/12, 1 MB EMS, VGA; unterst. Maus, Tastatur, alle gängigen Soundkarten); ca. 105 DM, geplant für: PC-Disk, Mac, Hersteller: Humongous Entertainment; Muster von: Die Cassette.

lich) eine Save-Funktion. Und wenn Ihr keinen Platz auf der Festplatte opfern wollt: kein Problem – das Programm ist auch direkt von CD spielbar.

Putt Putt Goes To The Moon ist ein wirklich lustiges und eigentlich total kindgerechtes Programm (gedacht ist es für Kinder zwischen 3 und 8 Jahren) – das aber leider wieder nicht eingedeutscht wurde. So geht zumindest der genaue Wortlaut der sehr schönen Sprachausgabe an Kindern vorbei, die kein Englisch können; das gilt hierzulande wohl für die Mehrzahl des Nachwuchses. Spielbar ist das Programm allerdings trotzdem, denn fast alles erklärt sich ohne großen Aufwand schnell von selbst. Nur die Wertung geht dadurch natürlich etwas in die Knie. Hallo, Leute von Humongous, gebt Euren Herzen einen Stoß und spendiert Putt Putt endlich einen Synchronsprecher! Wir würden es Euch danken.



Urteil: 10

EIGENTLICH GUT

	Grafik:	9
	Sound:	10
	Ablauf:	9
	Aufmachung:	10
	Humor:	10

... aber wieder einmal wurde die Chance vertan, ein tolles Kinderprogramm in deutsch zu bringen



Sechs Richtige im Lotto! Sechs aus 49 richtig getippt! Findet Ihr toll? Ich nicht, das sind ja gerade mal 12 Prozent! Mit dieser schwachen Leistung fliegt Ihr hochkantig durch jede Maschinenschreibprüfung. Diverse Trainer wollen hier Abhilfe schaffen.



Kurse fürs Tippen in der Volkshochschule

können ganz witzig sein (und nette neue Leute trifft man dabei unter Garantie auch), aber wer hat schon Zeit und Lust, ein Jahr lang zweimal die Woche da hinzudackeln. Einfacher geht es – falls Ihr die dafür nötige Disziplin aufbringt – zu Hause am heimischen Computer. Wir haben uns deshalb in lockerer Folge mal ein paar Programme, die Eure Finger auf diese Weise auf Trab bringen wollen, etwas näher angesehen.

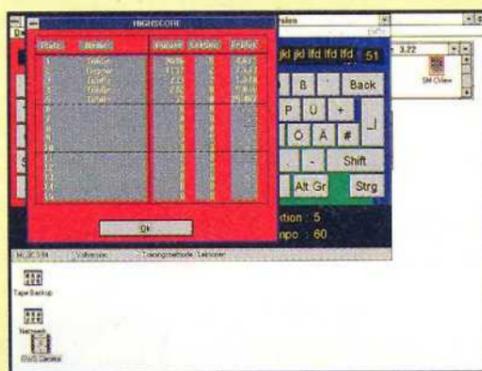
Einfach zu installieren und zu bedienen ist der Schreibtrainer, den Ihr auf der Sharewaresammlung Win-Power Volume 1 von CDV findet. Das voll lizen-



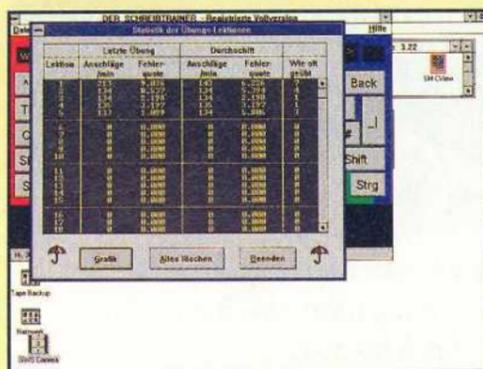
▲ **Das Schönste beim Zehnfingertraining sind die sinnvollen Texte**

▼ **Es gibt sogar 'ne Bestenliste**

ster Zeit eine deutliche Verbesserung zu erzielen. Wie Ihr trainiert, dürft Ihr Euch selbst aussuchen. Am sinnvollsten ist es für Einsteiger, die mitgelieferten Lektionen eine nach der anderen abzubauen, denn sie sind sehr vernünftig aufgebaut. Ihr könnt Euch aber auch einfach nur Buchstabenkombinationen mit bestimmten Tasten auf die Diktierzeile zaubern lassen, die Ihr dann (ohne zu mögeln) nachschreibt, oder aber vorgegebene bzw. eigene Texte zum Üben verwenden. Der gerade fällige Buchstabe bleibt jeweils so lange auf dem Bildschirm stehen, bis Ihr sein Äquiva-



▲ **Trau keiner Statistik, die Du nicht selbst gefälscht hast**



CDV WIN-POWER Volume 1 Schreibtrainer

PC (Windows 3.1), 59 DM, Hersteller: CDV, Muster von: CDV.

lent auf der Tastatur korrekt erwischt habt. Damit das nicht zu langweilig wird, läuft die Übungsschrift je nach eingestelltem Tempo von rechts nach links stetig weiter, verfärbt sich bei Trödelei von grün über gelb nach rot, und wenn der besagte Buchstabe den linken Rand erreicht hat, ist das Spiel aus: Ziel nicht erreicht, also noch mal von vorn. Wer's ganz lebensecht mag, kann auch auf die Bildschirmausgabe der Buchstaben und Wörter verzichten, und sich den Text wie vom Chef persönlich diktieren lassen. Ein echt komisches Gefühl, macht aber Spaß. Sobald Ihr die magische 5-Prozent-Fehlerhürde nicht mehr überspringt, dürft Ihr in der nächsten Lektion weitermachen.

Auswertungen sind auf einem speziellen Bildschirm zu betrachten. Ihr seht Euer Tipptempo genauso wie Verbesserungen oder Verschlechterungen in der Fehlerquote. Jede Lektion kann so überprüft werden, wie oft Ihr sie geübt habt und mit welchem Resultat. Sogar bei welchen Tasten Ihr am häufigsten danebengreift, zeigt Euch das Programm an. Damit könnt Ihr dann Eurer höchstgelegenen und individuelles Training einstellen. Eine Highscore-Liste soll für Extramotivation sorgen.

Alles in allem ist dieser Shareware-Schreibtrainer ein echt gelungenes Programm, das tatsächlich den gestellten Anforderungen gerecht wird!



▲ Grundstellung und los!

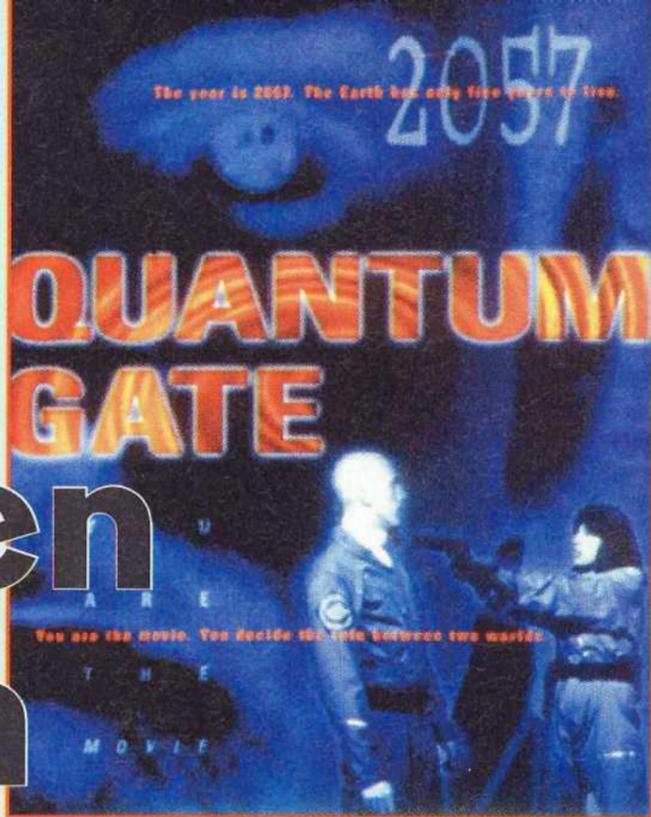
zierte Programm, für das keine Registrierungsgebühr mehr entrichtet werden muß, wartet mit lockeren Sprüchen und durchaus ernstzunehmenden Übungen auf. Geeignet ist der Trainer sowohl für Anfänger, die bisher mit Mühe und Not (und dem Zwei-Finger-Such-System) in zwei Stunden drei Zeilen aufs Papier brachten, aber auch für diejenigen unter uns, die zwar recht flott schreiben, aber zwischendurch doch immer wieder auf die Tastatur schauen und daher reichlich Zeit mit Fehlerkorrekturen verbringen. In diesem Fall reichen konsequent eingeplante 10 Minuten am Tag, um in kürze-

Urteil: 10 GUT

Grafik:	10
Sound:	8
Ablauf:	11
Dauerspaß:	10
Humor:	10

Der Tipptrainer ist das hervorstechende Programm einer mäßigen Mischung

Tor zu fremden Welten



CD-ROM



Wer sich jemals gewünscht hat, in einem spannenden Film als Hauptperson mitzuwirken, kann bei Media Visions neuestem interaktivem Science-Fiction-Epos auf seine Kosten kommen.

Das Spiel Quantum Gate: No One Dreams Here ist sozusagen kein Einzelkind: Es ist ebenso wie das bereits in der ASM vorgestellte "Critical Path" Teil einer Reihe von interaktiven Spielfilmen für den PC. Diese Programme animieren den Spieler dazu, zu ganz bestimmten Zeitpunkten mit seinen eigenen Reaktionen und Tätigkeiten in einen filmähnlichen Ablauf einzugreifen. Wie das vor sich geht, dazu gleich mehr, hier erst mal etwas zur Story.

Im Jahr 2057 ist die Erde ziemlich verwüstet. Die Umweltkatastrophe ist ein-

Ein Rettungsplan der "Eden-Initiative" sieht Gegenmaßnahmen vor, einer davon ist die Förderung eines Minerals namens Iridiumoxyd auf anderen Planeten. (Wenn man sich solche Stories durchliest, wird einem angst und bange – so wie es aussieht, befinden wir uns ja auf dem besten Wege in eine solche Zukunft...)

Einer der Schürfplaneten ist AJ3905. Hier kommt nun der Spieler zu Ehren. Er übernimmt die Rolle des jungen Medizinstudenten Drew Griffin, der auf diesem Planeten eine Art Wächterfunktion übernimmt. Er muß aufpassen, daß die Förderung von Rohstoffen und die Produktion von Gütern, die lebenswichtig für die Erde sind, reibungslos ablaufen. Das ist kein leichter Job, denn auf AJ3905 gibt es neben einer giftigen Atmosphäre auch noch eine gefährliche Ansammlung verschiedener Insekten.

Doch so ein interaktiver Film wäre nicht interessant, wenn es nicht ein paar Geheimnisse zu enträtseln gäbe. So hat Drew eine verschwommene Vergangenheit, die auf eine Aufklärung wartet. Und seine Mitbewohner auf dem Außenposten sind auch nicht ohne: Da ist Drews Vorgesetzter Colonel Saunders, dann Michaels, ein Freund, der jedoch Geheimnisse hat oder zu kennen scheint. Und Dr. Elizabeth Marks, die das Quantum Gate entwickelt hat, eine Art Tor zu parallelen Welten. Diese Welten können in Form einer virtuellen Realität betreten werden.

Die Fragen, die sich dem Spieler ergeben, sind zwangsläufig: Was steckt hinter Quantum Gate? Warum tun manche Leute so geheimnisvoll? Was geschah in Drews Vergangenheit? Kann die Erde gerettet werden? Lohnt es sich, diese CD zu kaufen? Oder wie, oder was?

Quantum Gate von Media Vision verlangt nicht nur dem Spieler einiges ab, sondern auch der Hardware. Man muß schon einen wirklich "aufgepowerten" 486er haben, um in den absoluten Genuß dieses Spiels – das wie ein Film abläuft – zu kommen. Dazu gehört möglichst viel Speicher: Ab 4 MB RAM ist es zwar spielbar, besser sind jedoch 8, und bei 16 MB ist es die reine Freude. Eine schnelle Festplatte und ein Double-Speed-Laufwerk sind absolutes Muß, sonst lohnt sich die Anschaffung nicht. Um das Spiel "schneller" zu machen, kann man einiges davon auf der Festplatte

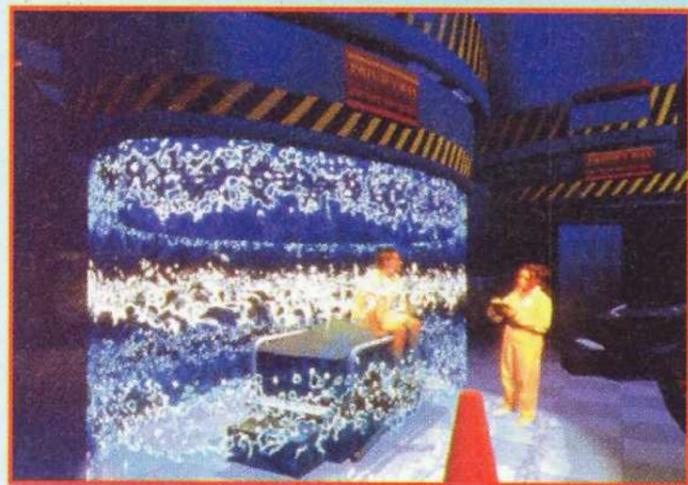
installieren, was die Zugriffszeit ziemlich klein hält. Trotzdem braucht Quantum Gate jedes Bißchen an Rechner-Ressourcen.

Bei der Grafik werden SVGA-Karten unterstützt, beim Sound neben den klassischen 8-Bit-Soundblastern auch Karten mit 16-Bit-Wandlern. Enthalten sind neben echter CD-Musik auch jede Menge digitalisierte Sound-Effekte. Man sollte die Karte an eine Hifi-Anlage anschließen, um in den richtigen Hörgenuß zu kommen – aber Vorsicht, das kann unter Umständen gefährlich für Verstärker und Lautsprecher sein.

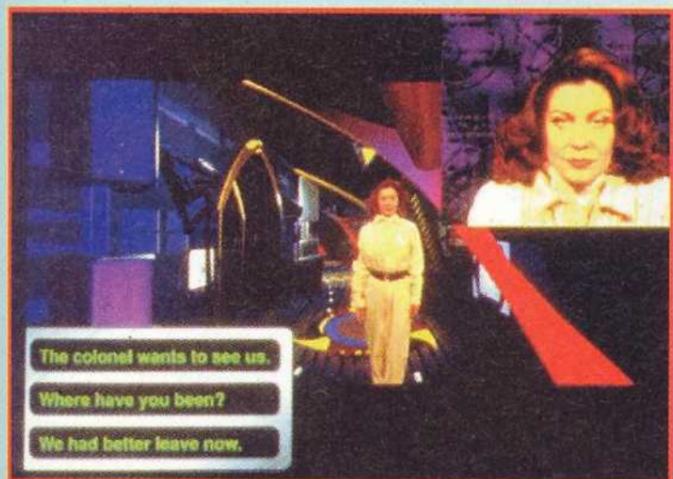
Der Ablauf des Spiels ist schon atemberaubend. An markanten Stellen des "Films" muß der Spieler per Tastatur Entscheidungen treffen. Das betrifft in erster Linie die Auswahl von Dialogsätzen. Von der jeweiligen Entscheidung hängt der weitere Verlauf des gezeigten Films ab. Der Spieler darf sich, wenn Drew die virtuelle Welt besucht, auch in

QUANTUM GATE

PC (486SX25/8MB/16-Bit-Soundkarte), ca. 130 DM, Hersteller: Media Vision, USA, Muster von: Hersteller.



▲ Ist schon blöde, so ein Energiefeld...



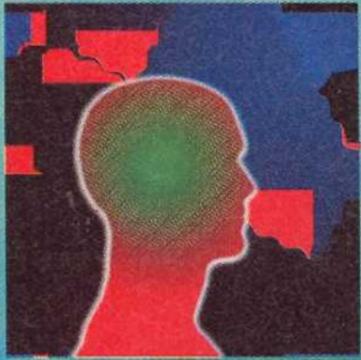
▲ Guten Tag, Sittenpolizei...

getreten, die Ökonomie hat einen Pyrrhus-Sieg über die Ökologie erreicht. Die Bodenschätze wurden ohne Rücksicht auf Verluste aus Mutter Erde herausgerissen, die Folgen sind Umweltverschmutzung, eine fast vernichtete Fauna und Flora. Doch es kommt noch schlimmer: Die Erde hat nur noch fünf Jahre, bis die Ausbeutung irreversible Schäden angerichtet hat und der Planet vollkommen vor der Vernichtung steht.

arcademäßigen Sequenzen betätigen. Allerdings sollte man auch nicht zuviel erwarten. Spiele wie Quantum Gate sind erst der Beginn eines neuen Genres. Der Reiz des Spieles liegt vor allem an der filmischen Darstellung. Ist man einmal mit dem Spiel durch, dann kennt man es auch.



	Urteil: 9	
	Grafik:	10
	Sound:	11
	Ablauf:	6
	Atmosphäre:	10
	Dauerspaß:	5
Als "Spiel" nur Durchschnitt, als Innovation super		



Erlebnisse eines Flugschülers mit Microsofts Flugsimulator 5.0

Jenseits der üblichen Spieleszene wird seit Jahren ein inzwischen ehrwürdiges Projekt in immer neuen Feinheiten weiterentwickelt. Der ursprüngliche, noch sehr rohe Erstling des "Flight Simulator" stammte von Sublogic. Betriebssystem-Gigant Microsoft übernahm das vielversprechende Programm und päppelte es hoch: Inzwischen ist bereits die Version 5.0 etabliert, bekannt und weitverbreitet. Sie gilt als so realistisch, daß Flugschulen sie für das "Trockentraining" empfehlen. "Fünf-Null" auf dem PC als Einstiegsdroge in die Fliegerei? Hier erzählt Euch jemand, der selbst gerade dabei ist, seine Privat-Pilotenlizenz zu machen, wie er das Spielen mit Microsofts "Fünfer" erlebt hat.

den Wolken

Das Lederkäppi übergestülpt, die auf alt getrimmte Fliegerjacke von Meckermann übergezogen, sich vor den Rechner geklemmt und die Pulle voll rein. Na, komm schon – das hab' ich doch schon

MICROSOFT FLUGSIMULATOR 5.0

PC, ca. 150 DM, Hersteller: Microsoft, 85716 Unterschleißheim, Muster von: Hersteller.

in siebzehn Luftkampfgames auf meinem guten alten Pehzeh durchexerziert: Wie ein Blitz abgehoben, und dann wie Han Solo mit erstklassiger Straßenslage durch die rechner-simulierte Luft gedüst.

Doch was ist das? Die Stimmung steigt zwar, nur der Vogel bleibt auf der Bahn. Elender Mist – für diesen Flugsimulator von Microsoft braucht man ja anscheinend wirklich erst mal eine Pilotenlizenz, um abzuheben. Da reicht es nicht, kurz den Anlasser zu betätigen. Und wo zum Geier sind hier eigentlich die Bordwaffen untergebracht?

Anders als die "Aces" ...

Wie zum Hohn rollt ein computergesteuerter Learjet an mir vorbei zum Start. Nach verzeifelten Blicken auf das

üppig ausgestattete Cockpit meiner Cessna Skylane scheint der rettende Knopf geortet. "Komm du nur, mir einfach die Startbahn zu versperren!" Der computergesteuerte Learjet rollt genau an meinem Cockpit vorbei. Noch zwei, noch ein Meter – ich drücke auf den vermeintlichen Feuerknopf...

Ein Scheppern, ein Klirren. Das Flugzeug zerlegt sich auf der Bahn – allerdings nicht der schicke Learjet, sondern mein eigener Vogel. Man sollte halt nicht das Fahrwerk im Stand einfahren. Fast zwei Blaue investiert und noch nicht einmal korrekt abgehoben! So schwer kann Fliegen doch nicht sein? Doch was man nicht kann, läßt sich ja lernen. Und wozu gibt es schließlich Flugschulen? Gesagt, getan – und



▲ Der Learjet sieht auf der realen Rollbahn hinter dem "Charterpool"-Gebäude am Flughafen Hannover-Langenhagen längst nicht mehr so bedrohlich aus wie auf dem PC-Monitor kurz vor meinem Nicht-Start...

Über



▲ Die Tobago TB 9 ist schneller und schneidiger als die gutmütigen, aber langsamen Cessna-Schulterdecker. Für 282,- DM läßt sich dieser Traum von Flugzeug eine Stunde lang fliegen. Allerdings muß man bei diesem Discount-Preis auf die passende Copilotin verzichten

der nächste Flughafen ist ja nicht weit. Bei "Charterpool" in Hannover gibt es neben einem Kaffee dann auch gleich die "echten" Cessnas und noch Flottes zu sehen. Nein, ich meine nicht die reizende Maren vom Empfang, die mich freundlich über Kurse oder Flugzeugcharter informiert. Es geht um die kleine Flotte von Flugzeugen, auf denen in knapp einem halben Jahr aus Luftschülern richtige Piloten werden. Von der kleinen zweisitzigen Cessna 150 über die 172, eine Piper PA 28 bis zum schnittigen Tobago-Tiefdecker gibt es für jeden Geschmack etwas. Und was dem Motorradfahrer sein "Lappen" Klasse eins, ist dem Cessna-Piloten seine PPL (Private Pilot License).

Alles, was einmotorig ist und auf der Waage unterhalb von zwei Tonnen bleibt, oder zweimotorig und nicht schwerer als 5,7 Tonnen ist, läßt sich damit steuern. Wichtig ist, daß man einmal auf einen Flugzeugtyp eingewiesen wurde. Zweimotorige Maschinen wie die Cessna 414 sind schon richtig große Flugzeuge, und entsprechend unterschiedlich ist das Flugverhalten gegenüber den kleinen Cessnas aus dem Lehrbetrieb. Wen es nach absolvierter PPL-Ausbildung dann richtig gepackt hat, der kann nach 100 Flugstunden mit der sogenannten CPL-Ausbildung (Commercial Pilot License) sein Hobby zum Beruf machen. Das heißt – sofern er rechtzeitig daran gedacht hat, für die Ausbildung den Gegenwert einer hal-

Longplay

ben Eigentumswohnung zusammenzusparen.

Wie war das doch gleich bei vereistem Vergaser?...

Ein Blick in das Cockpit einer Cessna 172 zeigt Flugsimulator-geübten Bruchpiloten ein bekanntes Bild. Die Anordnung von Fahrtenmesser, Höhenmesser, Variometer und Kurskreisel ist vorgeschrieben und dementsprechend in allen Maschinen gleich. Weniger als die sogenannte Standard-T-Anordnung darf kein Flugzeug mit sich führen. Die meisten – wie auch die Cessna Skylane im "Flight 5" – haben weitaus mehr. Neben Navigationshilfen sind auch Kraftstoffanzeige, Amperemeter und Öl-



▲ **Nicht nur die Flugzeuge verlocken zum Träumen! Die Einführung neuer Flugschüler wird bei "Charterpool" mit viel Geduld und Ruhe vorgenommen. Erste Anlaufstation ist dabei Maren, die weitaus mehr kann als Kaffee kochen..**

druckmesser keine Spielerei, sondern bringen zusätzliche Sicherheit. Für die eingeschworene Truppe hier in der Schule ist Fliegen die sicherste Sache der Welt. Auch wenn kürzlich einer der Fluglehrer bei einem Prüfungsflug auf einer Viehweide vor den Augen völlig verblüffter Rindviecher notlanden mußte. Ursache des Motorstotterns in der Luft: eine verstopfte Treibstoffleitung. Wie man im Fall des Falles mit so etwas umzugehen hat, gehört neben vielen, vielen anderen Fragen auch zum Prüfungsstoff. Maschine, Schüler und Pilot kamen mit dem Schrecken davon, und die kleine Piper mußte auf ihren Rädern die paar Kilometer bis nach Hause zurückrollen. Zumindest bei Charterpool sind die hier ausgebildeten Schüler durch das Fliegen bislang



◀ **Irgendwie ähnlich, oder? Das Instrumentenbrett der "echten" Cessna Skylane...**



nicht zu Schaden gekommen, versichert Achim – der erfahrenste unter den Fluglehrern.

Und was kostet der Spaß? Nein, nicht der "Flight Simulator 5", sondern die PPL natürlich! Nun, etwa so viel wie ein Pentium-PC mit anständiger Festplatte, SCSI-Kontroller, CD-ROM und 54-cm-CAD-Monitor. Wer nicht in PCs zahlen will, muß ungefähr 15.000,- DM auf den Tisch des Hauses legen. Dazu kommen noch die Kosten für den Flugfunkt-Schein, die sogenannte BZF-II-Zulassung. Schließlich ist es in Deutschland nicht mehr möglich, einfach ins Blaue zu fliegen. Ständiger Funkverkehr, nicht

▲ **...und sein elektronisches Gegenstück im Flugsimulator 5.0**

► **Ein Cessna-Schulterdecker der Flugschule, ein weitverbreitetes Modell...**



◀ **...und noch einer! Können Sie sich vorstellen, daß das Maschinchen, das auf der Kuhweide notlanden mußte, auch nicht kleiner war?**

nur bei Start und Landung, ist in den Kontrollzonen unvermeidlich. Hier kommen viele Formalismen auf die angehenden Piloten zu.

Es funkt etwas funky

In den USA scheint man den Funkverkehr übrigens nicht so wichtig zu nehmen, denn die Funkoption im Flugsimulator 5.0 ist ein Witz. Auch wenn Microsoft sich gern kosmopolitisch darstellt und überall zuhause sein will: Der "Flight 5" ist, obgleich man ihn in punc-

► **Wichtigstes Utensil von angehenden Piloten und alten Hasen: das Klemmbrett fürs Schienbein – wer kann sich schon alle Tower-Anweisungen merken?**

to Programmtext, Anleitung und so weiter eingedeutscht hat, dennoch kein deutsches Produkt. Das wird kaum irgendwo so deutlich wie gerade bei der Funkerei, mit der man es in deutschen Towers eben sehr genau nimmt.

Die nicht fachgerechte Lande- und Startgenehmigung über Mausclick hätte eine Soundblaster-gestützte Frischzellenkur mit ein paar im realen Flugbetrieb vorkommenden An- und Abmeldefloskeln verdient. Ansonsten jedoch bietet der Flugsimulator 5 mehr, als ein unbedarfter Spielefreak von Haus aus erwarten würde. Das Flugverhalten bei Strömungsabriß – beispielsweise wenn man zu langsam fliegt – oder auch das Austrimmen und das Motorverhalten sind gut nachempfunden. Eine echte Hilfe, auch wenn man hier bei "Charterpool" die Schulbank drückt: die Navigationsgeräte im "Flight 5".

Mehr Komfort mit Zubehör (blöder Reim!...)

In der Theorie geübte und in wenigen praktischen Flugstunden ausprobierte Navigationsverfahren lassen sich sehr gut am Simulator üben. Die zum Handbuch gehörenden Flugkarten und Navi-



gationsangaben entsprechen dabei dem, was man in der Praxis tatsächlich zur Flugvorbereitung in die Hand bekommt. Schon nach wenigen Theoriestunden in Meteorologie, Technik, Aerodynamik, Luftrecht und Navigation werden die Funktionen der einzelnen Systeme im Flugzeug klar, und man ist froh über die realistische Instrumentenvielfalt im Flugsimulator 5.0. Einzig die abweichende Steuerung und Bedie-





nung der Instrumente stören noch das volle Flugempfinden. Wer hat es an Bord eines Fliegers schon mit einer MFII-Tastatur oder mit einem Schlabberjoystick aus dem Kaufhaus zu tun? Einige Zusatzgeräte von größtenteils wenig bekannten Herstellern können diese Lücke schließen. Angeboten werden beispielsweise spezielle Steuerknüppel zum Anschluß an die analogen Joystickports des PC oder auch Pedale für die realitätsnahe Steuerung der Querruder und des Spornrads sowie der Bremsen.

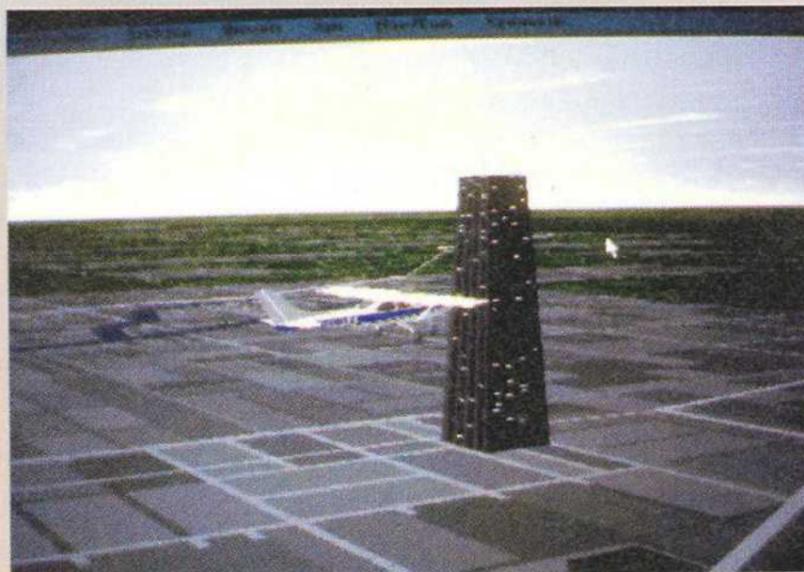
Kartenspielereien

Da wir gerade von den "Amerikanismen" des Flugsimulators sprachen: Auch die bisher verfügbaren Karten begeistern deutsche Pilotenschüler wenig. Eine Ergänzungsdiskette mit deutschen Flughäfen ist zwar bei verschiedenen Fremdanbietern in Arbeit. Allerdings ist Microsoft bisher nicht in der Lage, fehlerfreie Entwicklungssoftware für "Flight 5"-Karten zur Verfügung zu stellen, so daß die im Augenblick verfügbaren Zusatzkarten "Deutschland" fehlerhaft und nicht zu empfehlen sind. Auf Satellitenbildern aufbauende Ergänzungskarten für verschiedene amerikanische Flughäfen



▲ Wer erst mal ein paar "echte" Flugstunden hinter sich hat, dem kommen die Instrumente im Flugsimulator-Cockpit hinterher gar nicht mehr so kryptisch vor

▲ **Mit kühnem Schwenk im Anflug auf die Küstenstadt, und das ganz ohne Magengluckern: So schön wie hier sieht man sich selbst allerdings NUR im Simulator**



▲ **Den Traum vom Fliegen kann sich nicht jeder verwirklichen. Mit Microsofts Simulator kommt man den technischen Verhaltensweisen beim Flug aber schon mal sehr nahe**

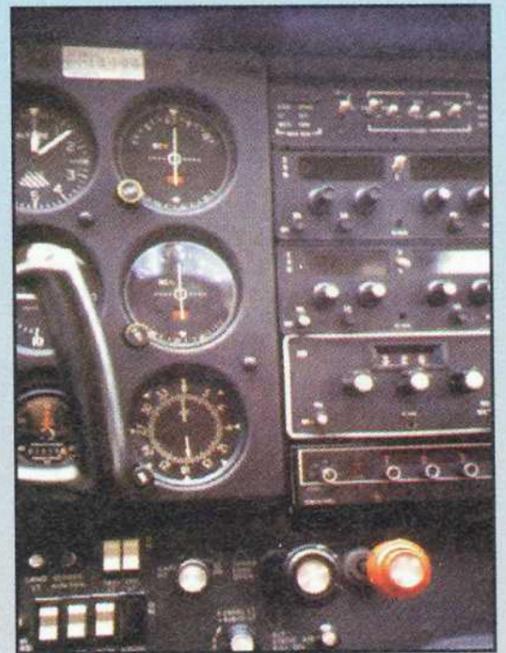
▶ **"Flight 5" hat in puncto Grafik gegenüber seinen Vorgängern zugelegt, wenn auch moderne Action-Flugis in dieser Hinsicht mehr zu bieten haben**

und Landschaften sind hingegen Geschmackssache. Aus großer Höhe bieten sie tatsächlich ein realistisches Bodenbild. In den normalerweise verwendeten Flughöhen allerdings bringen sie keine Vorteile gegenüber den Standard-Bodendarstellungen.

Der springende Punkt

Der eigentliche Nährwert des FS 5.0 liegt nicht so sehr in der "tollen" Grafik – da gibt es bei Action-Flugsimulatoren à la Strike Commander oder T.F.X. (für Science-Fiction-Freunde meinetwegen auch Wing Commander oder X-Wing) Besseres. Trotzdem: Gegenüber seinem Vorgänger, dem legendären "Flight 4", hat der aktuelle Microsoft-Flieger grafisch zugelegt. Der Wolkenhimmel ist durch Texture-Mapping glaubwürdiger als früher, auch Berge sehen naturgetreuer aus als die früheren simplen Polygon-Farbflächen. Der springende Punkt bei dem Microsoft-Produkt ist aber etwas, das sich bereits

in Sublogics Ur-Version angekündigt hat und seitdem konsequent immer weiter verbessert worden ist: Das Flugverhalten bestimmter Flugzeugtypen wird äußerst wirklichkeitsnah simuliert. Im theoretischen Unterricht durchgesprochene Verhaltensmuster, beispielsweise beim Trudeln der Maschine oder beim Aussetzen des Motors, lassen sich gut im Simulator nach-



▲ **Die Funkanlage – so etwas wie die unsichtbare Nabelschnur zum Boden. Wer nicht weiß, wie er sich am Funkgerät zu verhalten hat, darf in Deutschland nicht fliegen**

spielen, bevor sie dann beim praktischen Unterricht im Flug eingeübt werden. Obwohl der sichere Platz hinter dem Monitor keine Flugstunde ersetzen kann, lassen sich doch bestimmte



▲ **Das Learjet-Cockpit ist auch im Flugsimulator etwas reichhaltiger bestückt als das der Cessna**

Handlungsabläufe gut einstudieren und problemlos in der praktischen Ausbildung vertiefen. Eine Überlegung wird sicher auch bei manchem Flugschüler eine Rolle spielen: Eine Stunde Simulationserfahrung hinter dem PC-Bildschirm ist eben doch weeeeeentlich billiger als eine Stunde praktischer Flugunterricht. Je besser man für den letzteren gerüstet ist, desto mehr hat man schließlich davon.

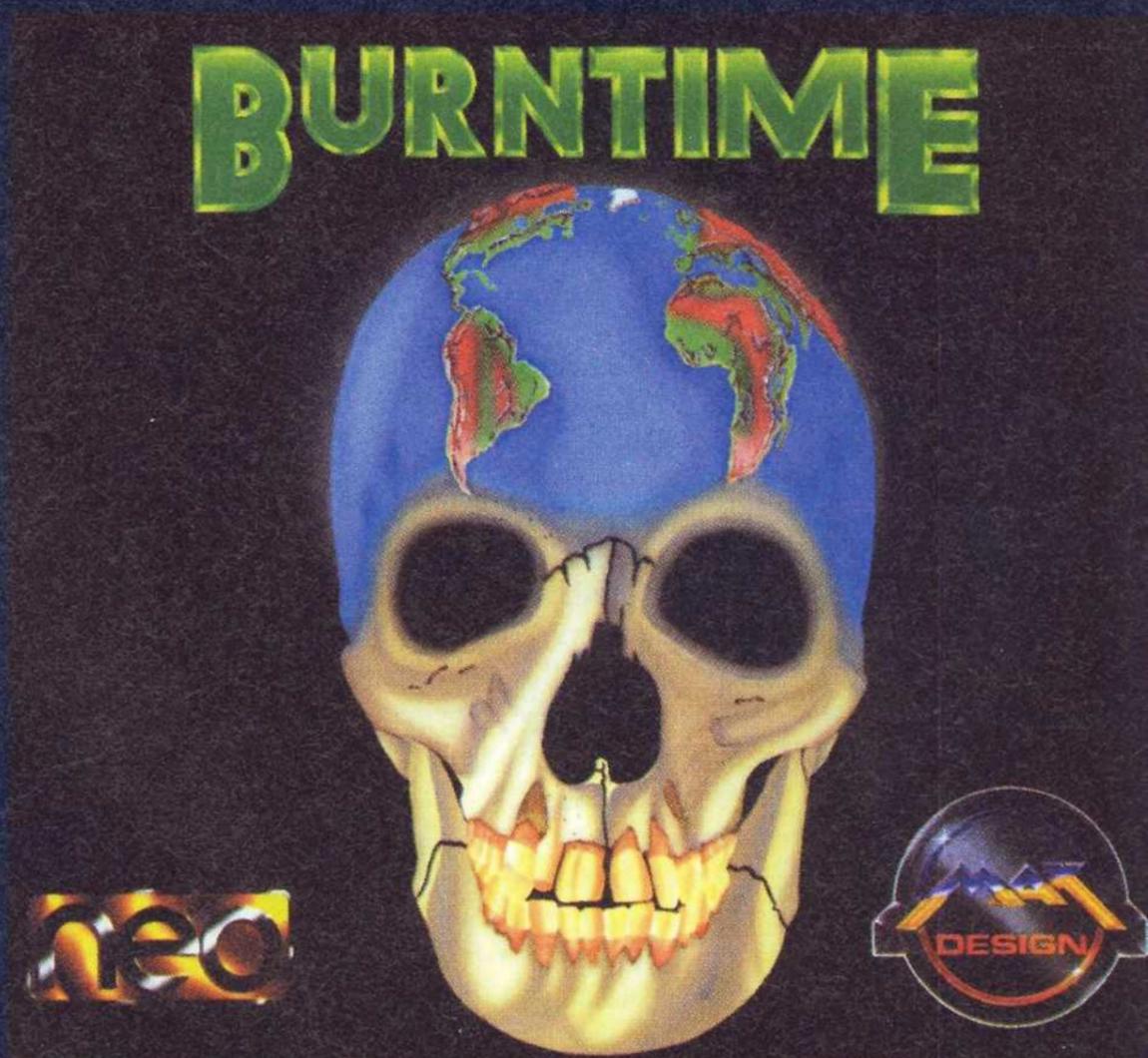
Das soll jetzt aber nicht heißen, daß bloß Leute, die sich gerade auf ihre PPL vorbereiten, etwas anfangen könnten mit dem "Flight 5" und dem Zubehör, das man dafür kriegt. Wen das Fliegen reizt, wer gerade auch das technische Gepussel mag, der wird auch als real "bodengebundener" Mensch seine Freude an diesem Simulator finden.



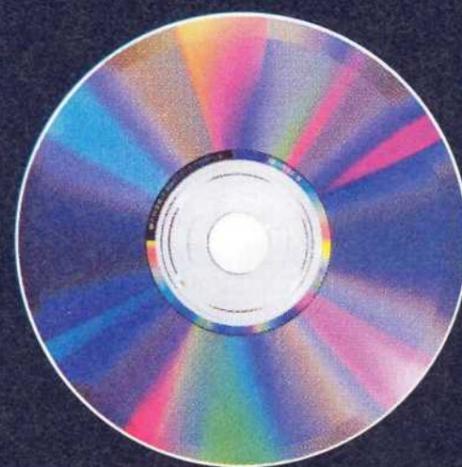
Brandheiße Zeiten!

Ein Superspiel mit einer turbostarken Musik – das ist BURNTIME. Jetzt ist die Single-CD mit der Musik unter dem Titel "Burning Time" erschienen. NEOs Hauskomponist Hannes Seifert lieferte die Musik zum Spiel, die Danceversion wurde von Bruce Ingram und Steve Erinle umgesetzt, zwei absoluten Profis im Musikgeschäft, die dazu mit weiteren Könnern zusammengearbeitet haben. Sängerin ist Doretta Carter, und das Ganze kann man mit Worten nicht beschreiben, das muß man hören und sehen (z.B. in den Eurotops, wo das Video gezeigt wird, das genau wie die CD im Handel erhältlich ist).

Das Game selbst erscheint jetzt auch in einer Limited Edition für Amiga, PC und CD-ROM. MAX DESIGN und ASM verlosen aus diesen Gründen je 5mal eine Version des Spiels und außerdem 20 Musik-CDs. Klar, daß Ihr erst mal ein paar Fragen zum Thema Feuer beantworten müßt. Und dazu muß man nicht mal blättern, so was weiß man einfach:



- 1** In welchem US-Katastrophen-Film sprengen Paul Newman und Steve McQueen einen riesigen Wassertank unter dem Dach eines Wolkenkratzers?
- 2** Von wem wurde der Rockklassiker "Fire" gesungen? (Unser CvD prahlt übrigens gerade, er könne sogar den Keyboarder und den Schlagzeuger nennen...)
- 3** Wie heißt der heilige Schutzpatron der Feuerwehr?
- 4** In welchem Stephen-King-Roman ist ein Mädchen ein lebender Flammenwerfer?



Ist doch wirklich nicht schwierig, oder? Und nun schnell alle vier Antworten auf eine Postkarte geschrieben, mit Absender (wird oft vergessen), Computersystem und folgender Adresse versehen:

ASM
Kennwort: BURNTIME
Postfach 1870
37258 Eschwege

'ne Briefmarke draufgeklebt und dann ab damit zur gelben Post (bis spätestens zum 31. Mai 1994 abschicken!). Rechtswege könnt Ihr Euch abschminken, denn da brennt es ganz gewaltig. Auch wenn Ihr mit uns oder jemandem bei Max Design verwandt oder verschwägert seid, kommt Ihr als Gewinner nicht in Frage!



Angeschnaus

Was haben ein Computervirus, die kleine Meerjungfrau Arielle, Kurt Russell als Captain Ron und Leslie Niensens nackte Kano-ne gemeinsam? Eigentlich nichts und doch wiederum alles, denn all diese Filme mit ihren Helden und fantastischen Fi-guren warten förmlich darauf, von Euch angeschaut zu werden.

Die Tricktechnik steht hoch im Kurs bei der neuesten 20th-Century-Produktion **Ein Killer im System**, der am 19. Mai in den deutschen Kinos anläuft. Ein Film speziell auch für Computerfreaks.

Ein Serienkiller stirbt, sein Körper wird bestat-tet, doch seine Seele lebt als mörderisches En-ergiebündel in den unendlichen Weiten des Stromkreislaufs weiter. Scheinbar harmlo-se Alltagsgegenstände werden auf ein-mal zu tödlichen Waffen. Ein wahrer Alptraum beginnt.

Der Killer im System heißt Karl Hochman (Ted Marcoux) und hat vor seinem Tod scheinbar unauffällig in einem Computer-laden gearbeitet.

Was keiner wußte: Karl ist ein Serienkil-ler, der seine Opfer auf bestialische Weise tötet. Schon seit langem wurde nach ihm gesucht.

Eines Tages kommt die alleinerzie-hende Mutter Terry Munroe (Karen Al-len) mit ihrem Sohn Josh (Wil Horneff) in den Laden, wo Karl arbeitet. Terry vergißt dummerweise ihr Adreßbuch, und damit fängt das Drama an. Unter dem Vorwand, Terry das Adreßbuch



▲ **Deutsche Bank. Paßwort: 'Geld-scheffel'. Auf: mein Konto.** (*Der Killer im System*)



▲ **Nein, Mutti, wirklich, ich sag' nie wieder "Schmeckt super, Mami!"** (*Der Killer im System*)

zurückbringen zu wollen, macht sich Karl auf den Weg zu seinem nächsten Opfer. Doch das Schicksal macht ihm einen Strich durch die Rechnung. Auf der Fahrt verunglückt er mit seinem Wagen.

Der Killer im System

Der schwerverletzte Karl wird in ein Krankenhaus gebracht. Draußen tobt ein orkanartiger Sturm. Mit den moder-nsten Geräten untersuchen die Ärz-

te den tödlich Ver-letzten. Plötzlich schlägt ein Blitz in ein nahegelegenes Kraftwerk ein. Karl stirbt. Eine Flut von Elektrizität wird frei, und Karls mörderische Seele wird durch einen überdimensionalen Kurzschluß in das Vertei-lerprogramm des Haupt-computers eingespeist.

Nun ist der Weg frei. Karls Seele kann sich ungehindert im städtischen Stromkreislauf bewegen. Seine tödliche Verabredung mit Terry einzuhalten, ist nur noch eine Frage der Zeit.

Der einzige, der die Kata-strophe verhindern kann, ist der Computerspezialist Bram (Chris Mulkey). Gemeinsam mit Bram und einer ganzen Reihe gut durchdachter Tricks kann es Terry und Josh gelingen, den Killer zu stoppen, der sich als teuflischer Herrscher über alle Elektro-geräte aufgeschwungen hat.

Auf Euch wartet ein spannungsgela-dener Film, der durch die Vielzahl tech-nischer Effekte sicherlich für Aufsehen sorgen wird. Rachel Talalay führte Re-gie; er wurde durch den letzten Film der Freddy-Krüger-Reihe "Freddy's Dead: The Final Nightmare" bekannt. In dem neuen Streifen wird zum großen Teil aus der digitalisierten Perspektive Karl Hochmans erzählt. Durch die visuellen Effekte entsteht die besondere Span-nung. Alle Trickszenen wurden von der Spezialeffekte-Firma VIFX entwickelt, die auch für Tricks in Filmen wie "Bat-man Returns" oder "Cliffhanger" ver-antwortlich zeichnete. Mein Tip: unbed-ingt anschauen!

Für Kids und Junggebliebene

Kurt Russell ("Die Klapperschlange", "Backdraft", "Tequila Sunrise") und Martin Short ("Die Reise ins Ich", "Das Bankentrio", "Vater der Braut") sorgen dafür, daß in der Abenteuerkomödie **Captain Ron** (ab 5. Mai in den Video-thenken zu finden) kein Auge trocken

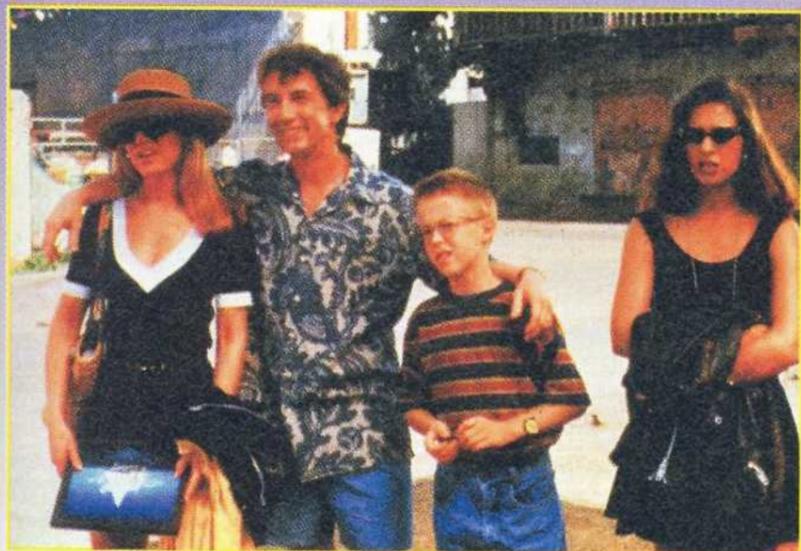


*Licht aus,
Spot an!*

bleibt und die Lachmuskeln überstrapaziert werden.

Als leitender Angestellter einer großen Chicagoer Firma müht sich Martin Harvey (Martin Short) durch den alltäglichen Streß. Als er eines Tages die

Ist das die Hundehütte, Daddy? – Nein, unser Luxusdampfer... (Captain Ron)

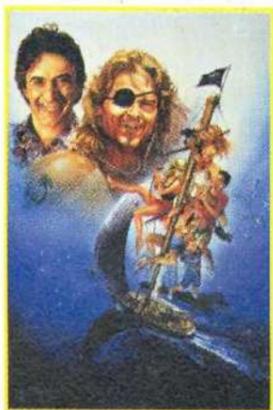


Nachricht vom Tode seines Lieblingsonkels erhält, nimmt sein Leben eine dramatische Wende: Laut Testament ist er stolzer Besitzer einer Segeljacht geworden. Sein Traum vom Abenteuer im Paradies scheint wahr zu werden. Kurz entschlossen düst Martin mit seiner gesamten Familie (Mary Kay Place, Meadow Sisto, Benjamin Salisbury) ab in die Karibik.

Doch statt des Luxusseglers erwartet Martin ein Schiff, das eher einem schwankenden Brettverschlag gleicht. Und dann ist dann noch Captain Ron (Kurt Russell), der mit nicht ganz wasserdichten Nautikkenntnissen das Kommando übernimmt. Mit dem wettergegerbten Seebären erlebt Martin ein Abenteuer, wie er es sich in seinen kühnsten (Alp-)Träumen nicht vorgestellt hätte.

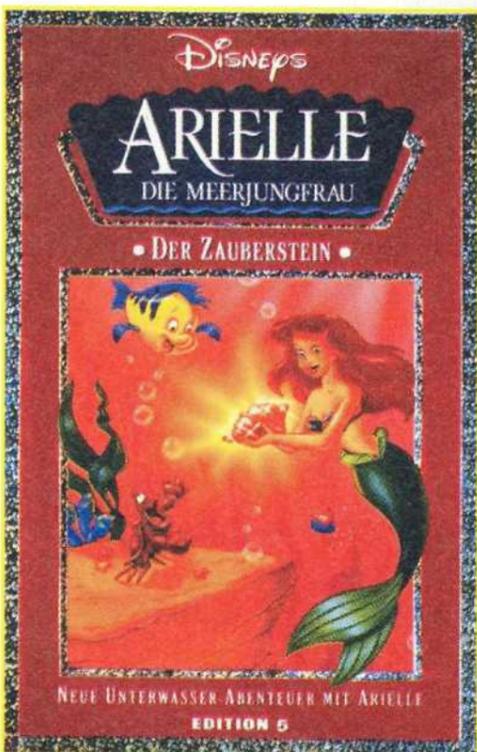
"Captain Ron" (im Verleih der Buena Vista Home Video GmbH) – ein sehr unterhaltsamer Filmspaß für groß und klein – ist ab 6 Jahren freigegeben.

Walt Disneys zauberhafte Reihe mit Arielle, der kleinen Meerjungfrau, ist um zwei Filme erweitert worden. In Arielle – Die Meerjungfrau, Wahre Freunde (Buena Vista Home Video, ohne Altersbeschränkung) machen Arielle und ihr Freund Fabius eine besondere Entdeckung: Als der "Teufelsrochen" (The Evil Manta) versucht, Mißgunst im Reich von König Triton zu verbreiten, schaffen es die beiden, die Harmonie durch den Zauber von Musik und wahrer Freundschaft wiederherzustellen. Als Arielle später die eindringliche Warnung König Tritons vor den Gefahren des Meeres mißachtet, gerät sie in einen gefährlichen Unterwasserwirbel



▲ Eine verrückte Crew, ein schrottreifer Kahn – ein Film zum Lachen (Captain Ron)

Für die lieben Kleinen: Arielle in verschiedenen Abenteuern (Arielle – Der Zauberstein)



und landet im "Reich des Strudelmonsters" (Charmed).

Arielle – Die Meerjungfrau, Der Zauberstein heißt der fünfte Teil der Edition. In "Der kleine König" verwandelt ein magischer Stein König Triton in einen kleinen, frechen Meerjungen. Arielle, die sich um ihn kümmert, merkt, daß es gar nicht so einfach ist, "Mutter" zu sein.

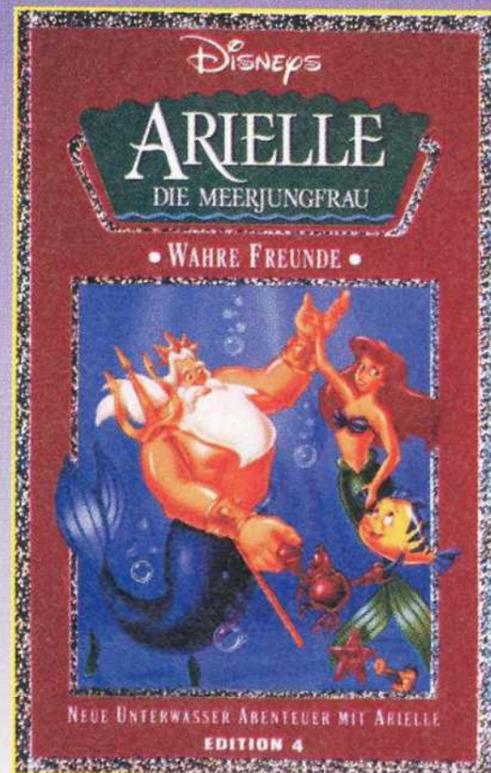
In "Die Macht des Dreizacks" (Trident True) begibt sich Arielles Freund Fabius in größte Gefahr, um König Tritons Dreizack wiederzufinden – er scheint für immer verloren, aber da hat der Frechdachs eine Idee. – Mehr wird nicht verraten, schaut's Euch einfach an.

Zum Abschluß noch ein wenig Karaokepaß für die ganze Familie: Aladdin, Jasmin und der Lampengeist Dschinni sind die Stars des preisgekrönten Zeichentrickspektakels "Aladdin". Buena Vista Home Entertainment präsentiert mit "Sing mit uns – Ein Traum wird wahr" neben den Songs aus "Aladdin" noch die beliebtesten Lieder aus "Arielle", "Das Dschungelbuch", "Die Schöne und das Biest" und vielen anderen erfolgreichen Disney-Verfilmungen. Alle Videocassetten sind zum Preis von 29,95 DM im Handel erhältlich.

Filme auf CD

Die Bildplatte ist out, es lebe die Film-CD. Dank der Full-Motion-Video-Module für das Philips CD-I und Commodore Amiga-CD32-Konsole sind Anfang des Jahres eine ganze Menge guter Kinowerke erschienen. Darunter zum Beispiel Renner wie "Black Rain" mit Michael Douglas, "Star Trek VI – The Undiscovered Country" oder "The Naked Gun 2 1/2" mit Leslie Nielsen als völlig beknacktem Lieutenant Frank Drebin. Schon an den Titeln kann man sehen, daß es sich um Originalfilme ohne Synchronisation handelt, was sich damit nur für die Leute bezahlt macht, die englisch zumindest verstehen können. Aber auch eingedeutschte Versionen sind seit April erhältlich.

Zu empfehlen sind hier vor allem "Star Trek VI" und "Die nackte Kanone 2 1/2". Letzterer ist sowieso nur etwas für Leute, die auf absolut schräge Komödien stehen. Die Story



▲ Für die Kleinen frisch aus den Disney-Studios (Arielle – Wahre Freunde)

vom Polizisten, der einem Umweltskandal auf die Spur kommt, ist nichts Besonderes, aber die Art und Weise, wie Frank Drebin den Fall löst, ist einfach sehenswert. Produziert wurde der Film vom Autorengespann Zucker/Abrahams/Zucker, die sich schon mit ihren Persiflagen über verrückte Reisen in diversen unglaublichen Verkehrsmitteln bekannt gemacht haben. Die CD-Filme werden in der Preislage zwischen 80 und 120 DM erhältlich sein, sind damit also oft billiger als herkömmliche Bildplatten. Die Vorteile liegen auf der Hand: So gut wie kein Verschleiß, einfach zu handhaben.

Das soll es für diesen Monat gewesen sein, wir bleiben für Euch weiter am Ball und werden auch weiterhin die CD-Filme begutachten.



Folgende Filme auf FMV-CD sind seit einiger Zeit als Direktimporte erhältlich:

Rubrik Film:

Titel	Preis
Black Rain	49,95 DM
Naked Gun 2 1/2	49,95 DM
Patriot Games	49,95 DM
Star Trek VI	49,95 DM
Top Gun	49,95 DM

Rubrik Musik:

Andrew Lloyd Webber	49,95 DM
Bon Jovi, Keep the Faith	49,95 DM
Brian Adams	49,95 DM
Tina Turner	49,95 DM

Sonstiges:

Cartoon Carnival	59,95 DM
------------------	----------

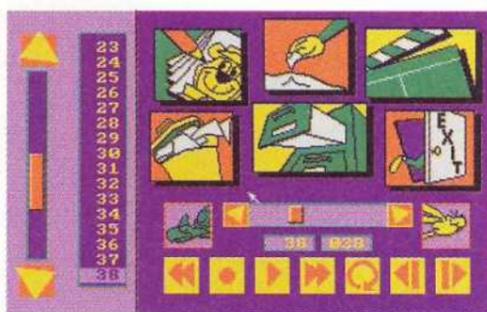
Punkt, Punkt, Komma, Strich...

HANNA-BARBERA ANIMATION WORKSHOP

PC/Amiga, 149 DM, Hersteller: Empire, England, Muster von: Bomico.

Der Hanna-Barbera Animation Workshop ist ein Programm zum Erzeugen von Trickfilmen auf PC oder Amiga. Beide Versionen sind – bis auf die Installation – vollkommen identisch, deshalb gilt das, was in diesem Testbericht auch für beide in gleicher Weise.

Sinn des Animation Workshop ist die spielerische Herstellung kleinerer Cartoon-Sequenzen, für die man sich die Figuren der unsterblichen Zeichentrickserien des Teams Hanna und Barbera ausleihen darf: "The Jetsons", "The Flintstones" (Familie Feuerstein) und andere bekannte Charaktere. Natürlich erreicht ein sol-



▲ **Nein, Leute, Ihr habt keinen über den Durst getrunken!**

cher "hausgemachter" Cartoon nie die Qualität der großen Vorbilder, aber das ist auch überhaupt nicht wichtig. Hier zählen vielmehr Spaß und Kreativität – und das Erlebnis, eine selbstgeschaffene Zeichentrickszene über die Mattscheibe flimmern zu sehen, wiegt alles andere auf.

Die Länge eines Filmchens richtet sich nach der Größe des Speichers, den man dem "Animation Workshop" zur Verfügung stellt. Beim PC bedeutet das möglichst viel XMS, beim Amiga einfach bloß so viel RAM wie möglich in der Kiste. Auf meinem 486er mit 8 MB kam ich auf ungefähr 70 Einzelbilder, auf meinem A3000 mit 10 MB auf ca. 160 (so viel zum Thema Speichermanagement auf Amiga und PC...), wobei die Ani-

Neulich habe ich mich mal wieder über die Feuersteins amüsiert. Fred und die Tücke des Systems – bei dem Thema bleibt kein Auge trocken. Doch wieviel Schweiß gehört dazu, selbst eine läppische halbe Minute Trickfilm herzustellen? Mit einem Animations-Baukasten für Cartoon-Filmchen können sich Computerbesitzer mal halbwegs ein Bild davon machen.

mation von gleicher Qualität war.

Nach dem Start des Programms fühlt man sich in die Jugendzeit versetzt. Das "Drumherum" der Kopierschutzabfrage sieht einem Malprogramm für Kinder nicht unähnlich. Auch das Hauptmenü zeigt sich auf diese Weise. Doch hat das Ganze Sinn, denn auch künstlich Unbegabte sollen sich nicht gleich frustriert abwenden. Die Menüführung wird durch Piktogramme gesteuert, die die jeweiligen Untermenüs anzeigen: Malen, Feinzeichnen, Datei-Management, Video-Digitizing, Filmshow.

Das Programm nutzt den Screen im Low-Res-Modus auf beiden Rechnern (320*200 beim PC und 320*256 beim PAL-Amiga) mit jeweils 8 Farben. Gezeichnet wird mit den Hilfsmitteln eines gewöhnlichen Zeichenprogramms auf dem Screen, eine Leiste mit Anklick-Piktogrammen führt zu den einzelnen Hilfsmitteln. Bei der Maltechnik gibt es zwei Wege: Einmal das direkte Zeichnen, dann das Zeichnen mit Layern. Darunter versteht ein Animationskünstler das Arbeiten auf mehreren transparent übereinanderliegenden Folien, die insgesamt mindestens drei aufeinanderfolgende Animationsstufen zeigen. Im Programm werden immer die letzten beiden Bilder als Umrisse in verschiedenen Graustufen angezeigt. Die neue Zeichnung kann so punktgenau darübergelegt werden. Damit lassen sich kleine Bewegungsstufen herstellen.

Die Zeichen-Tools erinnern in ihrem Aufbau sehr stark an das bekannte Malprogramm Deluxe Paint von Electronic Arts. Füllen, Freihandzeichnen und unterschiedliche Punktstärken lassen sich wählen. Auch Ausschneide- und Undo-Funktion sind enthalten. Das Anfertigen einer Zeichnung auf dem Schirm ist nur dann einfach, wenn man selbst auch auf Papier ein wenig zeichnen kann. Ohne perspektivisches Denken wird man vergebens die Qualität der mitgelieferten Beispiele (enthalten sind die bekanntesten Figuren aus der Zusammenarbeit der beiden Namenspatrone William Hanna und Joseph Barbera) zu erreichen versuchen. Aber zumindest ist das Handling recht einfach.

Um professionelle Qualität liefern zu können, hat das Programm allerdings entschieden zu wenige Hilfsmittel eingebaut. Mir fehlt etwa



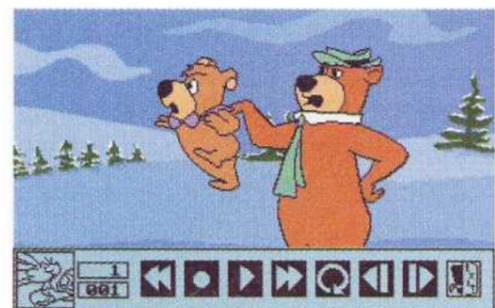
▲ **Das Menü erinnert an einen Kindergeburtstag,...**

eine Möglichkeit, einzelne Elemente auf dem Bildschirm zu löschen. Die einzelnen Bilder erscheinen, bedingt durch das Bitmap-Prinzip, immer als ganze Einheiten. Objekte, wie man sie von vektororientierten Programmen kennt, such man vergeblich. So wird das Korrigieren oder Ändern eines Bildes zur Geduldprobe. Professionelle Programme übernehmen Änderungen eines Frames (eines Einzelbildes) zum Beispiel in die nachfolgenden Bilder – im "Animation Workshop" muß man mühsam an jedem einzelnen arbeiten.

Die Filme selbst werden jeweils komplett abgespeichert, lassen sich aber nur mit Hilfe des "Animation Workshop" betrachten. So etwas wie ein Runtime-System gibt es nicht.

Gut ist die Unterstützung von Video-Digitizern in beiden Versionen. So kommt das Programm schließlich doch noch zu einer guten Note. Man kann ein Videobild einblenden, die Computeranimation darüberlegen und das Ganze gegebenenfalls auf Videoband aufnehmen.

Die Amiga-Version läßt sich über eine Install-Datei auf Platte kopieren und läuft auf allen Amigas: ein Pluspunkt.



▲ **...sorgt aber für einfaches Arbeiten**



Urteil: 9

GUT



▲ Guuten Mooooorgen, liebe ASM-Leser und -Leserinnen

Filmführer gibt es en masse. Der folgende stellt eine Besonderheit dar, denn neben Besprechungen der wichtigsten Filme und Biographien von Filmschaffenden gibt es sogar Ton- und Bilddokumente.

CINEMANIA '94

PC-CD-ROM (386SX, 2 MB RAM, Soundkarte, VGA), ca. 129 DM, Hersteller: Microsoft, USA, Muster von: CDV, Karlsruhe.

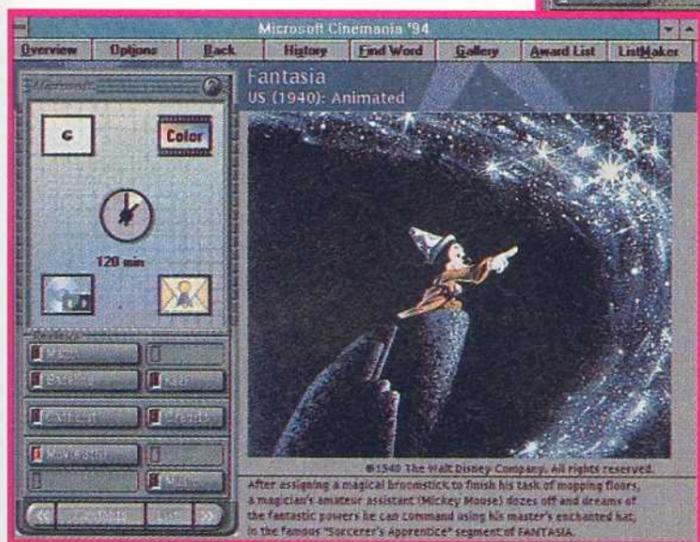
Saturday Night at the Movies

Wer sich wie ich für Filmgeschichte interessiert, dem wird der Name Leonard Maltin sicher etwas sagen. Die komplette 1992er Ausgabe seines "TV Movies and Video Guide" bildet unter anderem den Grundstock zu Cinemania '94. Und mit dieser Quelle allein ist es nicht getan: Auch andere Kritiker kommen zu Wort, wenn es dar-

Filmmusik gibt es zahlreiche Dialogsätze, die genauso klassisch sind wie die Filme, aus denen sie stammen.

In Sachen Bild muß man differenzieren zwischen stehenden und laufenden Bildern. Erstere gibt es viele, vor allem bei den Biographien der wichtigsten Schauspieler und Regisseure. Letzte-

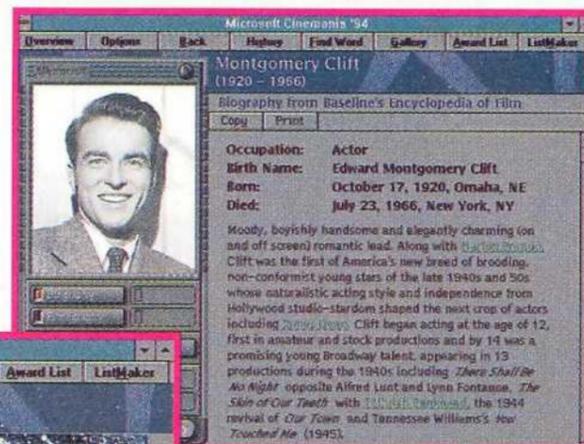
re sind leider etwas spärlicher gesät – aber immerhin gibt es sie hin und wieder. Es liegt natürlich am Rechner und an der Grafikkarte, ob man die Ausschnitte nun ohne Ruckeln und in Farbe oder in Schwarzweiß



▲ Besen, Besen seist gewesen...

um geht, sowohl Klassiker der Filmgeschichte als auch aktuelle Hits per CD-ROM in Wort, Ton und Bild vorzustellen.

Wort – das sind zum einen Filmkritiken (bei vielen Filmen kommen gleich mehrere Leute zu Wort, und es gibt auch schon einmal unterschiedliche bzw. ergänzende Meinungen). In Sachen Ton war man sehr großzügig, denn neben



▲ Monty: Seltsamerweise der erste "Junge Wilde"

z.B. von James Stewart ansehen. In jeder Biographie sind einige Filmtitel und Namen unterstrichen. Wenn man die anklickt, kommt man direkt zu ihrer Besprechung. Komfortabler geht es nimmer.

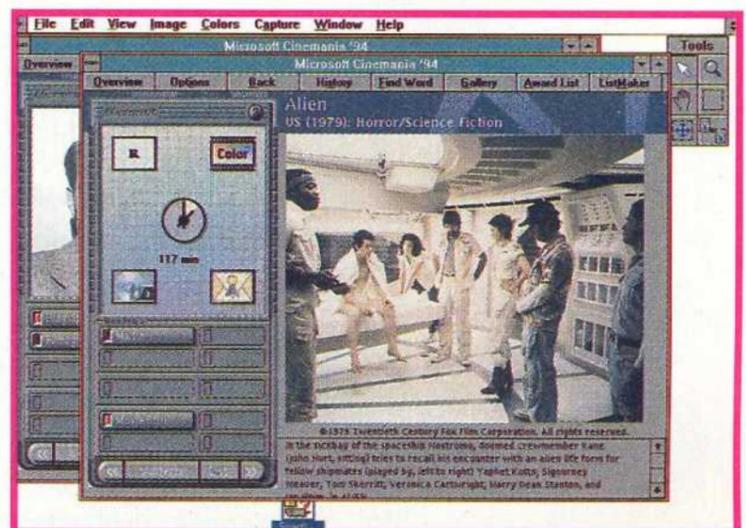
Die Länge der einzelnen Streifen ist gesondert hervorgehoben. Hieran läßt sich nur allzu deutlich sehen, wieviel man bei uns von gewissen Filmen "abschneidet", damit sie ja keine

Stefan meint:

Was soll ich sagen? Einerseits ist ein Filmlexikon mit Bildern und Ton natürlich eine prima Sache. Andererseits bleibe ich nach der Begegnung mit "Cinemania '94" doch bei meinem "Maltius" und dem "Halliwell" auf Papier, denn die sind noch um etliches vollständiger. Außerdem könnte auch die technische Umsetzung des CD-Lexikons hier und da noch ein paar Verbesserungen erfahren, vor allem die Präsentation der "Fotos" und "Filmausschnitte".

Gewaltverherrlichen oder allzuviel Blut zeigen.

Cinemania '94 ist komplett in Englisch, was echten Filmfreaks aber nichts ausmachen dürfte. An sie richtet sich das Programm ja auch in erster Linie. Doch auch diejenigen, die den Samstagabend am liebsten mit dem/der Liebsten im Lieblingskino verbringen, kommen voll auf ihre Kosten.





Möpsch Hettbänger!

Ich hätte Euch ja gern an dieser Stelle die neue CD von Clawfinger vorgestellt, aber die Wege der Post sind unergründlich. Wird aber nachgeholt – versprochen. Trotzdem gibt's wieder einen ganzen Sack mit ausnahmslos guter Alternativmusik fernab von Madonna und ähnlichem Popgenöle der Megastars.



Freaky Fuckin' Weirdoz
Mao Mak Maa (BMG Ariola)

Also, zum Thema Crossover fallen mir sofort vier Namen ein: Red Hot Chili Peppers, Clawfinger, Rage against the Machine und Freaky Fuckin' Weirdoz. Letztere sind gerade mit ihrem neuen Silberstück Mao Mak Maa (in irgend'ner Sprache: Higher als High) auf dem Markt. Und was soll ich Euch sagen: Die deutsche Alternativrockszene hat einen starken Exportartikel. Crossover vom Feinsten (Crossover = Vermischung verschiedener Musikstile, meistens Rap und Metal). In bester Schräglage brettern die vier aus Deutschland los. Knallharte Metalriffs auf einem Rap-Beat bringen den richtigen Dampf-

druck, um das Überdruckventil in seine Einzelteile zu zerbröseln. Auf der Coverversion von Ian Durys Klassiker "Hit Me (with your Rhythm Stick)" gibt sich sogar Nina Hagen ein Background-Stell-dichein. Von Schräg bis hin zu indischer Gong-Musik scheren sich die Weirdoz einen Dreck um klassische Stile. Wird in Insiderkreisen als Kultband gehandelt.

»Intelligenz-Crossover«

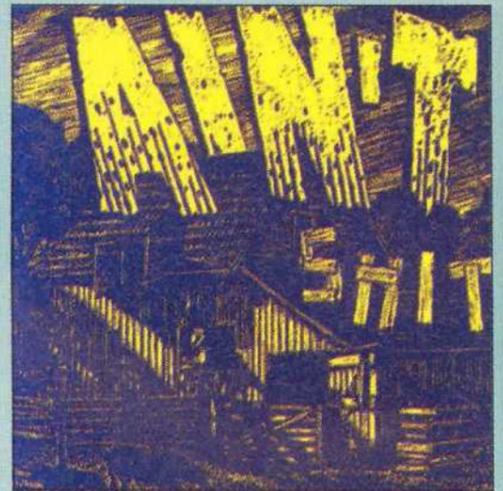


Soundgarden
Superunknown/Spoonman
(A&M Records)

Keine Frage, Soundgarden gehört derzeit zu den Top-Acts in der Grunge-Szene. Die vier Jungs aus Seattle – woher auch sonst – legen mit Superunknown ein Meisterwerk vor. Mit "Spoonman", das auf der Maxi und der Normal-CD vertreten ist, gibt's einen Song, der bereits bei mir einen Klassikerstatus erreicht hat. Ich will ja keinem auf die Füße treten, aber in Sachen Grunge stehen Bands wie Pearl Jam und Soundgarden weit über Nirvana. Diese Platte gehört auf jeden Fall zum Pflichtprogramm. 16 Songs ohne Hänger und doch in einer musikalischen Vielfalt, die

nach mehr schreit. Frontman Chris Cornell und seine Mannen sind sich auch nicht zu schade, den klassischen Hardrock einzuspielen. "Limo Wreck" ist dafür mit Sicherheit ein Vertreter. Mir hat Soundgarden die letzten Karten von Battle Isle 2 versüßt.

»Pflichtprogramm«



Ain't
Shit (Wolverine Records)

Kein Frage über die Stilrichtung: Trash. Jeder spielt jedes Instrument. Und wo zu im Studio alle Songs einzeln einspielen und perfektionieren. Schnörkellos, schräg, haarscharf an einer Jam-Session vorbeigeschliddert, lassen die drei alles aus sich raus,

was sie gerade bewegt. Ich könnte fast meinen A... darauf verwetten, daß der Bassist auf einem Rickenbacker loshetzt (echtes Kultgerät mit satterem Sound).

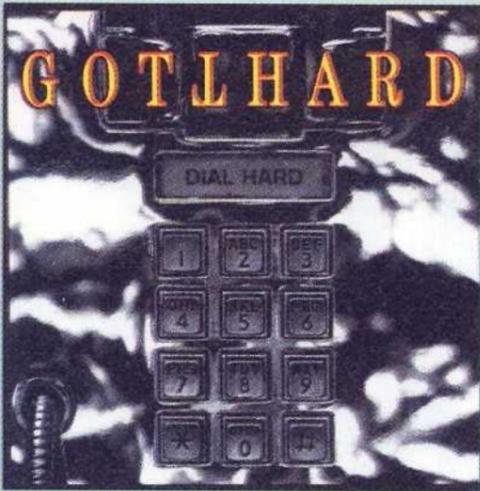
Die Studioarbeit ist alles andere als perfektioniert, macht die Band aber glaubwürdiger und erdiger. Nicht so steril sauber arrangiert wie bei den Mega-Acts.



Die vorgestellten Scheiben wurden uns vom Malibu-Plattenversand, Hamburg, zur Verfügung gestellt. Details siehe Generalkarte.

»Wüst und gut«

Ohren-power



Gotthard
Dial Hard (BMG Ariola)

Unglaublich, aber wahr: Vier Schweizer zeigen dem Rest von Europas Hardrockszene eine beinharte Harke. Außentemperatur 28 Grad, die Interstate zieht sich wie mit dem Lineal gezogen bis zum Horizont. Der Staub in der Kehle schreit nach einem kühlen Drink. Ein 57er Chevy Bel Air kündigt sich von weitem mit dem satten Blubbern des V8ers an. Drinnen sitzen vier langhaarige Typen, aus den offenen Fenstern sind ein paar Takte von "Mountain Mama" zu hören, bevor der Chevy mit einer Staubwolke ins Nirgendwo verschwindet. Road-Mucke vom Feinsten. Gotthard ist für mich einer der wenigen würdigen Erben von Deep Purple, Rainbow und Thin Lizzy. Übrigens: Eine neue Scheibe der Schweizer-Band dürfte diese Tage auf den Markt kommen. One more for the Road.

»Road-Sound«

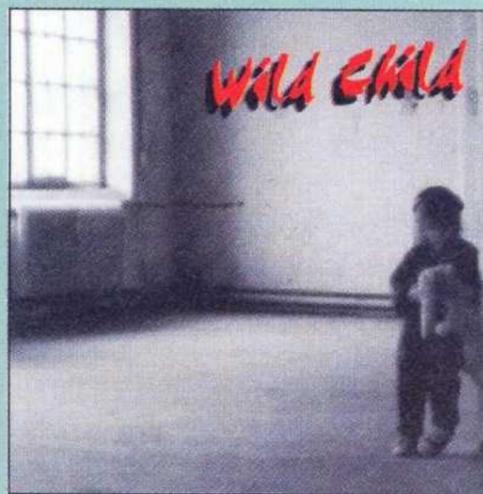


King's X
Dogman (Atlantic Records)

Wieder ist es da, dieses unerklärliche Gefühl von Schwermut, Fernweh, Sucht nach den wärmenden Strahlen

der Sonne. Hier kommt der Katalysator: King's X mit ihrer CD Dogman. Schwermütiger Rock aus den Staaten, ohne ins Seichte abzudriften. Eher ein ehrlicher Versuch aus dem Sumpf der Melancholie zu entkommen. Zum größten Teil haut der Drummer moderat auf Snare und Toms, läßt aber genug Druck übrig, um für den Rest des Trios die Gitarrenarbeit in die richtige Bahn zu lenken. King's X machen Rock, der irgendwo zwischen Softrock und der Detroit-/Seattle-Bewegung liegt. Fernab vom Schnulz und meilenweit neben rüden Gitarrenattacken hat sich das Trio eine eigene Nische gebastelt. Hörenswert ist auch die Live-Coverversion von Hendrix' Manic Depression.

»Schwermut-Rock«



Wild Child
Wild Child (Dust Music Studios)

Premiere! Wild Child aus dem Großraum Kassel haben ihre Debüt-Maxi-CD rüberwachsen lassen. Endlich mal wieder normaler Metal, ohne Zusätze wie Speed, Death oder Goth. Deswegen jetzt ein Stempel von mir: Kraut-Metal. Selbst wenn die vier (speziell Gitarrist Stefan Klöpfel) ihre Hard-Rock-Lektionen gelernt haben, bleiben sie doch dem Metal treu ergeben. Die fünf Songs des Debüts haben zwar keine Innovationen parat, kommen aber sauber produziert aus den Boxen (großes Lob an Mixer S. L. Coe). Ordentlicher Metal, der den großen Heavy-Acts streckenweise verdammt nahe kommt. In Ermangelung eines Labels hier der Kontakt: A.L.S., 34250 Lohfelden, Postfach 1466.

»Kraut-Metal«



Therapy?
Nowhere (A&M Records)

Leider war bis Redaktionsschluß nur die Maxi-CD vom Newcomer dieses Frühjahrs zu haben. Dennoch dürfte die aktuelle LP Troublemaker jetzt auf dem Markt sein. Das Trio aus England bringt richtig frischen Wind in die englische Szene, die sich momentan hinter der US-Übermacht versteckt. Die Band selbst ist ein Überbleibsel aus Düster- und Dunkelta-

gen, hat sich aber völlig vom alten Image gelöst und schlägt jetzt in Richtung Grunge zu. Recht schnelle Beats vom Wirbelwind-Schlagzeuger bilden die Grundlage für saubere Riffs und den hundsgeimigen Gesang. Als Zugabe ist der Klassiker C.C. Rider (in einer eigenwilligen Version) als Trackvertreten.

»Starker Newcomer«

Disketten

Wir stehen ohne Wenn und Aber für die Qualität unserer Disketten ein und geben Ihnen 1 Jahr Garantie.

Extrem hohe Qualitätsstandards bei derart günstigen Preisen? Wie geht das? Ganz einfach! Wir arbeiten vor Ort mit den Herstellern zusammen, kontrollieren durch unsere Inspektoren ständig die Qualität und können ohne großen Zwischenhandel direkt an Sie liefern:

3.5"DD	<input type="checkbox"/> 10 Stck 8.90	3.5"HD	<input type="checkbox"/> 10 Stck 11.90
	<input type="checkbox"/> 100 Stck 79.00		<input type="checkbox"/> 100 Stck 115.00
	<input type="checkbox"/> 200 Stck 155.00		<input type="checkbox"/> 200 Stck 218.00
	<input type="checkbox"/> 400 Stck 296.00		<input type="checkbox"/> 400 Stck 396.00
5.25"DD	<input type="checkbox"/> 10 Stck 3.90	5.25"HD	<input type="checkbox"/> 10 Stck 7.90
	<input type="checkbox"/> 100 Stck 38.00		<input type="checkbox"/> 100 Stck 75.00
	<input type="checkbox"/> 200 Stck 75.00		<input type="checkbox"/> 200 Stck 145.00
	<input type="checkbox"/> 400 Stck 145.00		<input type="checkbox"/> 400 Stck 279.00

Henkel & Triebner Diskssysteme
Denisstraße 45 90429 Nürnberg
Tel 0911/268977
Fax 0911/268973

Hiermit wird bestellt:

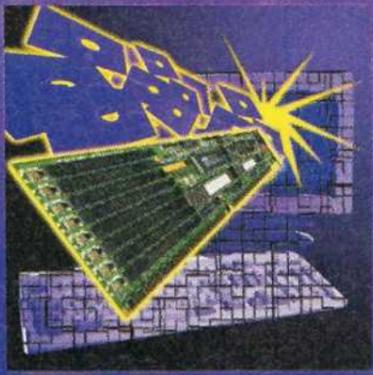
Ich nehme Sie beim Wort und möchte folgende Disketten mit einem Jahr Garantie bestellen; - und das möglichst flott per

Nachnahme (Kosten 9.90) Abbuchung Kto
(Kosten 6.50)BLZ.....
 Scheck (Kosten 6.50) bei der

..... Stück 3.5" DD
..... Stück 3.5" HD
..... Stück 5.25" DD
..... Stück 5.25" HD

Absender:

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



FULL MOTION VIDEO-MODUL

Amiga CD32, ca. 400 DM,
Hersteller: Commodore, Mu-
ster von: Commodore, 60528
Frankfurt/Main.

Commodore stellte auf der CeBIT zum ersten Mal die bislang beste Erweiterung für das Amiga CD32 vor – das FMV-Modul.

Für die einen ist es FMV, für die anderen die längste Slideshow der Welt. Dieser etwas spöttische Satz beschreibt eine der möglichen Zukunftsaussichten des Amiga CD32. Es wird um ein Modul erweitert, das es fertigbringt, Filme und Videoclips von CD abzuspielen. FMV (Full Motion Video), so heißt das neue technische Wunderteil. Das reichlich große Modul enthält die komplette Steuerelektronik, um die mit Hilfe des MPEG-Packverfahrens



▲ Das Menü für Filmtitel

komprimierten Bild- und Tonsignale in das CD-Gerät zu übergeben und von dort aus auf den Monitor oder den Fernseher zu bringen.

Der Einbau wäre eigentlich denkbar einfach – wenn nicht die Designer mal wieder am Kunden vorbei designt hätten. Denn einer der Klemmhaken der Blindplatte, die den Schacht für das Modul am CD32 abdeckt, bricht während der Installation unweigerlich ab. Na gut, wenn das Modul im Schacht sitzt, ist die Blindkappe sowieso arbeitslos.

Das Modul wird in den dafür vorbereiteten Slot gesteckt, dann wird noch die Halteschraube am Gehäuse festgezogen – das war es, mehr ist nicht nötig. Nach dem Einschalten fällt sofort auf, daß das Boot-Intro der Konsole sich

Kleine Konsole, großes Kino

Das FMV-Modul macht
Multimedia möglich ▶

etwas verzögert, dann aber wie gewohnt erscheint. Die Spiele laufen weitestgehend normal ab, einige wenige wie Microcosm oder Arabian Nights wollen allerdings manchmal nicht mehr so recht in die Hufe kommen: In diesem Falle hilft nur ein Druck auf die Reset-Taste. Die Spiele laufen ansonsten wie gewohnt, das FMV-Modul macht sich beim Spielen nicht bemerkbar. Dann der erste MPEG-Versuch mit einer Demo-CD von Commodore; ausgewählt wurde ein Videoclip. Was soll man sagen? Man kommt sich vor wie live bei MTV. Die Clips werden wohl in nächster Zeit regelmäßiger erscheinen; so hat Commodore auf der CeBIT z.B. das neue Paul-McCartney-Video gleich als CD32-Version vorgestellt.

Die nächsten Kandidaten waren CD-i-Filme auf CD, darunter solche Perlen wie "Naked Gun 2 1/2", "Black Rain" oder "Star Trek 6 – The Undiscovered Country". Alle Filme waren Originale in englischer Sprache, was sich an der Qualität der Texte und der Gags bemerkbar machte. Die Film-CDs werden über ein Menü gesteuert, wobei die einzelnen Teile des Films jeweils einen Abschnitt darstellen. Durch Anklicken mittels Joypad werden die jeweiligen Teile ausgewählt, durch Druck auf die Starttaste gespielt. Auf diese Weise lassen sich einfache Text-Tracks – zum Beispiel die beliebten Hinweise der FSK – unterdrücken, und der Film wird sofort gestartet. Ist eine CD zu Ende, und die nächste soll eingelegt werden, dann schaltet die Konsole vom Film in das Menü zurück.

Um im Film vor- oder zurückzugehen, muß man sich der beiden Feuertasten an der Vorderseite des Joypads bedienen. Drückt man kurz auf die linke Taste, wird der vorherige Track ausgewählt, mit der rechten kommt man zum nächsten Track. Bei längerem Druck wird der nächstliegende Bildsequenz-Beginn (vor oder zurück) angesteuert. Ein "Spulen" wie bei Kassetten ist nicht



möglich. Dafür gibt es aber Standbilder in 1A-Qualität, hervorgerufen durch die Pausenfunktion der Start-Taste.

Pro CD befinden sich ca. 65-72 Minuten Film auf der Silberscheibe, davon sind ca. 8 Minuten Hinweise. Macht eine Reinspielzeit von knapp 60 Minuten; für die meisten Filme sind somit zwei CDs ausreichend. Die Bildqualität ist hervorragend: Man merkt so gut wie gar nicht, daß die Filme in Wirklichkeit als schnelle Abfolge von Einzelbildern gezeigt werden (was ja auch für die anderen Darstellungsarten gilt, aber bei der MPEG-Kompression stärker zu beachten ist). Die Farben sind klar, die Bild-



▲ Ein Ausschnitt aus "Die nackte Kanone 2 1/2"

schärfe ist enorm. Das FMV-Modul ist eine großartige Erweiterung fürs CD32. Angesichts der Tatsache, daß man auch auf das inzwischen große Angebot von CD-i-Filmen zurückgreifen kann (die nicht nur in Originalenglisch zu finden sind, sondern inzwischen auch deutsch synchronisiert) und daß überdies einiges an MPEG-Spielen zu erwarten ist, lohnt sich eine Anschaffung durchaus. Fazit: Unbedingt zu empfehlen.



CD-i hoch zwei

Seit knapp zwei Jahren erfreut sich das CD-i-System von Philips eines langsam aber stetig wachsenden Zuspruchs. Neben Audio-CDs, CD-Gs und Photo CDs schlucken die CD-i-Geräte, die ähnlich aussehen wie Audio-CD-Player, die speziellen CD-i-Programme – zahlreiche Spiele, etli-

Die Zeichen der Zeit stehen auf "Videofilme von CD" – die Multimedia-Spatzen pfeifen's von den Dächern. Am 1. April dieses Jahres hat auch Philips seinem Entertainment-System CD-i ein MPEG-Modul spendiert. Wen wundert's, stellt doch der holländische Elektronikkonzern die für ein solches Modul benötigten Wandler selbst her.

DIGITAL VIDEO CARTRIDGE

CD-i, 399 DM, Hersteller: Philips, 20099 Hamburg, Muster von: Hersteller.

che Lernprogramme, eine ganze Reihe "versoftete" Nachschlagewerke und so weiter. Jetzt hat Philips allen CD-i-Freunden einen langgehegten Wunsch erfüllt und ein Modul auf den Markt gebracht, mit dessen Hilfe alle CD-i-Geräte, auch die ältesten, zu MPEG-Filmvorführern werden.

Die Installation des Moduls ist denkbar einfach. Zwei Schrauben gelöst, das Abdeckblech abgenommen und die Cartridge im Taschenbuchformat einge-



◀ Um das FMV-Modul in den CD-i-Player einzusetzen, braucht man kein Fachmann zu sein

steckt – schon ist der Player "videofit". Kryptische Schalterchen oder komplizierte Setup-Prozeduren gibt es nicht. Der erste Testlauf mit einer FMV-CD führt denn auch in der Redaktion sofort zum Erfolg. Wir wählen "Play", es erscheint das altbekannte Philips-Logo und gleich darauf das Eingangsmenü des Videos. CD-i-Videos sind in Kapitel eingeteilt. Wer keine Opening Credits mag, springt einfach zu Kapitel 2 und be-

findet sich sofort in der Äktschn. Der Film wird gestartet und läuft im Full-Screen-Modus mit einer atemberaubenden Bild- und Tonqualität. Per Druck auf Controllertaste II wird ein Play-Menü am unteren Bildschirmrand eingeblendet, welches so ziemlich den gewohnten Bedienelementen eines Videorecorders entspricht (bloß die Aufnahme haben sie natürlich wieder vergessen. Scherz, Scherz!...). Aus dem laufenden Film heraus kann man schnell an den Anfang des jeweils nächsten oder vorigen Kapitels springen, vor- oder zurückspulen oder mit der Pause-Funktion ein perfektes Standbild einfrieren. Das schnelle Vor- und Zurückspulen zeigt jedoch keine flüssigen Sequenzen, sondern Einzelbilder in wählbarem Frame-Abstand. Bei der kleinstmöglichen Schrittweite von 5 Frames läßt sich das Standbild dennoch ziemlich exakt positionieren. Die von Philips auf CD herausgegebenen Videofilme sind zwischen CD32, Reel Magic (PC) und CD-i vollkompatibel. Im allgemeinen ist ein Film mit voller Lauf-länge auf zwei CDs aufgeteilt. In puncto Bildqualität schlägt das System alle bekannten Heimvideobandsysteme um Lichtjahre. Lediglich die großen klassischen Bildplatten könnten mithalten, das Handling der kleinen CDs ist jedoch wesentlich einfacher. Nach-

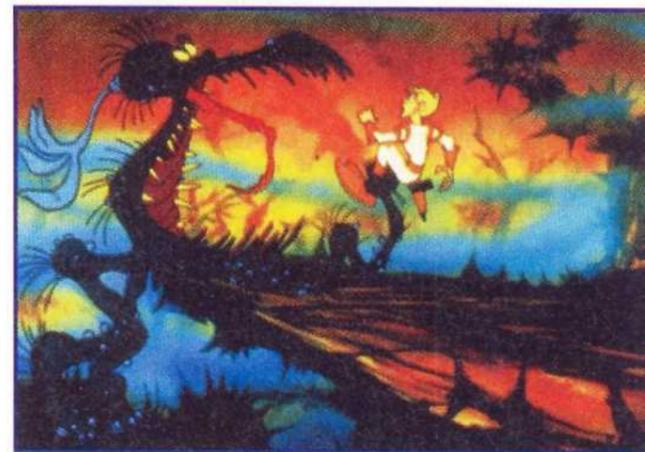


▲ Das Auswahlmü: Welcher Videotrack darf's sein?

dem man sich den ersten Teil des Films angesehen hat, wird man aufgefordert, die zweite CD einzulegen, und schon geht's weiter.

Play me...

Neben Videofilmen kann das CD-I nun auch spezielle Full-Motion-Video-Games "futtern". *Space Ace* in der Automatenversion macht ganz gut was her



▲ Diese "Dragon's Lair"-Version ist eines der ersten Spiele, das aus MPEG-codierten Videosequenzen besteht

(auch wenn das Gameplay niederschmetternd blöde ist). Mehr Titel werden so sicher kommen wie der Keuchlaut nach dem Schlückchen Tabasco – der Support von Phillips ist gesichert, was neben den Besitzern eines CD-i auf diejenigen der anderen MPEG-Systeme mit Befriedigung erfüllen dürfte. Die Einkäufer des Elektronikriesen sind eifrig um neue Lizenzen bemüht. Besonders interessant wird das Ganze bei Musikvideos. Die aktuelle Bon-Jovi-CD kostet als Zweifach-Video-CD nur ein paar Mark mehr als die gewöhnliche Audio-Variante und hat eine ebenso gute Soundqualität. Zusätzlich kann man hier jedoch auch noch die entsprechenden Konzertvideos ansehen.

VHS must die...

Läßt man mal die Anschaffungskosten für das CD-i-Grundgerät außen vor, wird das Ganze gar nicht mal so teuer. Das Modul kostet gerade mal soviel wie ein Low-Cost-VHS-Abspielgerät und bietet dafür doch einiges mehr an Qualität und Komfort.

VHS hat sich jedoch bereits mehr als einmal gegen wesentlich bessere Systeme durchsetzen können. Bleibt abzuwarten, ob die Movies für das CD-i in den Regalen der Videotheken landen werden – das könnte dann den ganz großen Durchbruch für alle MPEG-kompatiblen Systeme bringen.



▲ Musik für die Ohren – und jetzt auch für's Auge

steckt – schon ist der Player "videofit". Kryptische Schalterchen oder komplizierte Setup-Prozeduren gibt es nicht. Der erste Testlauf mit einer FMV-CD führt denn auch in der Redaktion sofort zum Erfolg. Wir wählen "Play", es erscheint das altbekannte Philips-Logo und gleich darauf das Eingangsmenü des Videos. CD-i-Videos sind in Kapitel eingeteilt. Wer keine Opening Credits mag, springt einfach zu Kapitel 2 und be-

MARKTPLATZ

20000

CD-ROM-POOL®

ist ein Markenzeichen der 1st COMPUSYS GmbH
 Sound · Multimedia · Allgemeinbibliographien und
 Exklusiv · Double · Lusty · Bibliothekskataloge · Firmen-
 Image Library · Postverzeichnisse · Sport ·
 CD-MORPH · Spiel und Unterhaltung ·
 Programs · Top 101 · Sozialwissenschaften und
 49er Windows · Psychologie · Software für
 Games · Pegasus, neueste · Erwachsene · Recht und Steuern ·
CD-ROM Hardware · Pharmazie · Naturwis-
knallhart kalkuliert · sensch · Technik · Musik ·
 Vers. · Night Owl, neueste ·
 Vers. · Rebel Assault · Inc ·
 2, Goblins 2 · The 7 G ·
 Toolkit für Linux · G ·
 Atari · NEBULA ·
 NeXTSTEP/Intel · F ·
 Frenzy · C Users' G ·
 Bertelsmann Univers ·
 xikon · Falk Stadtpla ·
 Winware Vol. 5 · Spac ·
 Astronomy · Hobbes OS

28844 Sudweyhe
 Sudweyher Straße 121
 Telefon 04 203 / 79 801
 Fax 04 203 / 79 802
 Bestell-Annahme von 9-18 Uhr

Software-Versand ab DM 80,-
 Bestellwert kostenfrei.
 Versand nur per Nachnahme.
 Alle Angebote freibleibend.
 Bitte Katalogdiskette anfordern!

8 CD-ROMS
 sämtliche
 Preise und mehr als
5 GIGA-byte
 Software in unseren
MAILBOXEN
 24 Stunden
 ONLINE

Für WINDOWS 3.1

CrazyCrack Vers. 1.0 DM 49.-
 Winstick Vers. 1.0 DM 19.-
 CTInstall Vers. 1.0 DM 99.-
 Sharewarediskette mit allen
 3 Programmen für DM 10.-
 Schein/Scheck erhältlich

Werbeagentur Christiansen
 PF 1315, 24903 Flensburg
 Tel & Fax 0461/28075

Katalogdiskette für MS-DOS / ATARI
 Kostenlos.
 System angeben.

Versandkosten Inland: VK DM 8.- / N.N. DM 10.-
 Ausland nur VK DM 15.-

Wir erstellen auch Ihre
 Anzeigen

GAMEWARE

MALONY'S (dt.)
 CD/PC nur 65,-

Hauptstr. 67 * 26188 Edewecht
 Leonardo ☎ (04405) 6809 * FAX: 228

	AMI	PC
Hits for Six 2	69,-	79,-
F15 2/Blues Br./Ham. Boy/Highway Ptr. 2/Hotshot/Eye of Horus		
Hits for Six 3	69,-	79,-
Gunship/Crazy Cars 3/Megaphoenix/Airball/Archipelagos/Starray		
Hits for Six 4	---	79,-
M1 T. Platoon/F14 Tomcat/Battletech/Slots&Cards/Scrylis/Pentys		
Microprose Collection (CD-ROM/PC)	49,-	
MP Soccer/Savage/Midwinter/Rick Dang./3-D Pool/Gunship		
Flight Pack (CD-ROM/PC)	85,-	
F-14 Tomcat/Air Warrior/F-15 Strike Eagle 2/F-15 O.Desert Storm		
STELLAR 7 (CD-ROM/PC)	69,-	
Triple Action1 (CD-ROM/PC oder 3.5")	45,-	
F14 Tomcat/Hammer Boy/Flashy Cars		
Triple Action 3 (CD-ROM/PC oder 3.5")	45,-	
Titus the Fox/Ghostbusters 2/Targhan		
CD-Angebot: Peach Games: 15,-*WinWare 5: 28,-*CICA Win: 34,-		

Verkauf solange Vorrat reicht. Dies ist nur ein kleiner Auszug unseres Lieferprogramms! Gegen 2 DM in Briefmarken erhalten Sie unsere Komplettliste.
 (Bitte Rechner typ angeben: Atari ST/Amiga/PC/Mac).
 Vorkasse: + 5 DM * NN: + 9 DM. Es gelten unsere AGB's, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden.

30000

C-64/128

DATA HOUSE, Inh. Kai-Uwe Dittrich
 Husumer Straße 13, D - 34246 Vellmar
 Tel.: 0561/825110 + 824846 Fax: 827055

Adventure Collection	55,-	No.2 Collection	55,-
Air Sea Supremacy	59,-	Oil Imperium	19,-
Battle Chess	24,-	Pirates	39,-
Bundesliga Manager	45,-	Rick Dangerous 2	19,-
Conquestador	59,-	Sim City	49,-
Die Prüfung	29,-	Sleepwalker	55,-
Dream Team	59,-	Steigenb. Hotelman.	45,-
Elvira 2 (Adventure)	49,-	Streetfighter 2	45,-
F-16 Combat Pilot	29,-	Trolls	39,-
Ind. Jones 4 (Action)	45,-	Turrican 2	19,-
Locomotion	45,-	UGH	39,-
Mc Donaldland	39,-	Winter Games	19,-

Versandkosten: bei Vorkasse (bar / Scheck) 4,- DM
 per Nachnahme 10,- DM Ausland (nur Vorkasse) 12,- DM

PD - Originale - Zubehör

● C-64/128 - KATALOG 1993 ●
 kostenlos und unverbindlich anfordern!

Fordern Sie auch Infos für AMIGA, ATARI ST,
 PC, CDTV, SEGA, LYNX oder NINTENDO an!

TPS

Thomas Pape
 Soft- und Hardware

IBM-PC			
Aces over Europe	73.95 D	Cyber Race	78.95 D
Anstoss	65.95 D	Die Siedler	77.95 D
Aufschwung Ost	65.95 D	Doom	75.95 D
Burning Steel	77.95 D	Elite 2	65.95 H
Civilization	89.95 D	Jurassic Park	65.95 D
Beatle Isle 2	77.95 D	Kingmaker	65.95 D

Gratisliste anfordern
 für IBM-PC und Amiga
 Tel. 0511-9524435

Larry 6	73.95 D	Syndicate Data I	38.95 D
Lemmings 2	77.95 H	TFX	83.95 H
Lothar Mathäus	65.95 D	Ultima 8	78.95 H
Pacifik Strike	83.95 H	War in the Gulf	74.95 H
Speech pack	38.95 H	X-Wing	71.95 €
Privateer	83.95 H	weitere Programme vorrätig -teilw. auch auf CD- Wartezeiten bei Neuheiten Nachnahme 9,50 DM -Irrtum vorbehalten-	
Sam o Max	83.95 D		
Syndicate	77.95 D		

Tel. 0511-486479

30539 Hannover * Postfach 30531-721123 * Fax 0511-9524349

40000

COM-TEAM

Ihr Partner für PC & Amiga

Super Shareware u. PD zu einem vernünftigen Preis

Kostenlos

Kataloge anfordern. Comp.-Typ angeben.
 (Postzustellgebühr 3,- DM in Briefm.
 ...wird bei Bestellung verrechnet)

Kopiergebühr pro Disk bei Versand max. 3,50 DM

P.Dietrich, Osnabrücker 22 45145 Essen
 Tel.0201/705148 + 705831 Fax: 731742

50000

 nur **1,10** DM

 nur **1,50** DM

PUBLIC DOMAIN CENTER Inh.U.Balicki
 Pf.3142, 58218 Schwerte

 **Gratisinfo für**

- AMIGA**
- ATARI**
- MS-DOS**

NEWS SOFTWARE

Großhandel
 für Computerspiele
 & CDROM

Bitte nur Händleranfragen!

News Software GmbH
 Birkenstr. 42 - 40233 Düsseldorf
 Tel.: 0211/676201 Fax: 0211/671544

SOFTWAREVERSAND

SCHRÖDER/STROBEL
 HUBERTUSSTR.39-50389 WESSELING
 TEL./FAX: 02236/84 01 56

SOFTWARE FÜR AMIGA/PC/C64
 VIDEOGAMES FÜR NINTENDO/SEGA
 ZUBEHÖR FÜR COMPUTER/KONSOLEN
 LÖSUNGSBÜCHER
 LEERDISKETTEN
 CD-ROM

AMIGA:		IBM/PC:	
DER CLOU	89,95	BAZOOKA SUE	99,95
BATTLE ISLE 2	89,95	DETROIT	89,95
MARIO IS MISSING	69,95	ULTIMA VIII-PAGAN	109,95
MEGA DRIVE :		SUPER NES :	
JOE&MAC	85,90	PAC ATTACK	109,90
SONIC 3	119,90	SPECTRE	99,90
VIRTUAL PINNB.	99,90	UTOPIA	115,90

!!!GRATIS KATALOG ANFORDERN !!!
 SYSTEM BITTE ANGEBEN!

MARKTPLATZ

Games '4' Fun

Wahlenstraße 6, 50823 Köln
Tel. 0221 - 52 75 44
FAX 0221 - 52 75 24

Amiga		PC	
Die Siedler	79,-	Battle Isle 2	89,-
Kolumbus	77,-	Sim City 2000 EV	89,-
Schatz im Silbersee	79,-	Sam + Max	89,-
Der Clou	75,-	Hatrick	89,-
Pizza Connection	89,-	Zeppelin	89,-
CD 32		Larry 6 DV	89,-
Microcosm	89,-	Ultima 8	89,-
Pirates! Gold	75,-	Beneath a Steel Sky	79,-
Nigel Mansell	65,-	Doom	75,-
Summer Olympix	45,-		

Fordern Sie unsere Gesamtpreisliste an!
Versand- und Ladenpreise variieren.

Ladenlokal + Versand

Wir führen PC, Amiga, CD 32
Software - Hardware und Service

Hier könnte
Ihre Anzeige
stehen!
Nutzen Sie
den Platz
für
Ihre Werbung!

70000

C·I·T·Y·S·O·F·T

Inh. D. Bühler / G. Neidlein *Computerspiel-Versand*
Wetzgauer Str. 51 • 73527 Schwäbisch Gmünd

NEUERÖFFNUNG:			
Aces over Europe	73,50	Simon the Sorcerer	82,-
Aufschwung Ost	65,-	T.F.X.	83,50
B-Wing	43,50	Zeppelin	77,-
Battle Isle 2	77,50	Amiga-Superpreise:	
Der Planer	77,50	Anstoß	65,-
Der Planer Zus.disk	45,-	Aufschwung Ost	59,-
Die Siedler	78,-	Battle Isle 2	77,50
Elite 2	66,-	Die Siedler	78,-
Goal	59,-	Elite 2	54,-
Goblins 3	78,-	Goblins 3	66,-
Kingmaker	65,50	Kingmaker	65,50
Mad News	78,50	Mad News	65,50
Pizza Connection	78,-	Pizza Connection	78,-
Sam & Max (DV)!	84,-	Simon the Sorcerer	67,50
Sim City 2000 (EV)	77,-	Zeppelin	66,-
(DV)	84,-	PC-CD-Rom-Superpreise:	
		Rebel Assault (EV)	77,50
		T.F.X.	95,-

Versandkosten: 6 DM, NN + 5 DM. Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck) + 14 DM. Preisliste anfordern (1 DM, System)!!! Wir versenden generell im Sicherheitskarton!

Tel. (071 71) 793 85 / Fax 794 85

80000

★ STONYSOFT ★

Public Domain/Freeware/Shareware

C-64/128

Über 11000 Programme:
Anwender: Textverarb.,
Verwaltung, Datenbanken,
Grafiksoft, zahlr. Utilities...
Spiele: Action-/Arcade,
(Grafik-) Adventures, Stra-
tegiespiele, Simulationen...
Lernprogramme aller Art
GEOS- u. 128er-Software!

Nur 1,30 bis 1,65 pro
voller Disknummer!

C-64/128-Gratiskatalog
anfordern bei:

PC (MS-DOS)

Erlasene Auswahl der ca.
8000 besten Titel aus allen
Anwendungsbereichen.

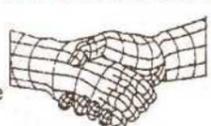
Drucker/DTP/Grafik/CAD/
Verw./Büro//Branchen/
DFÜ/Hobby/Lern/Utilities
aller Art... → besonders
gepflegte Auswahl an
SPIELEN!

Nur 2,- bis 2,50 pro
360k-5,25"-Diskette!

Gedruckter (!) PC-
Gratiskatalog bei:

Wir sind ein
zuverlässiger
Partner in
Sachen Software
Testen Sie uns!

STONYSOFT



Stonysoft
Inh.: Gunther Steinle
Beethovenstr. 1
87727 Babenhausen
Tel.: (0 83 33) 12 75
7:30-20:00 Uhr
Fax: (0 83 33) 70 44

TOPSOFT

IHR SOFTWARE PARTNER

für folgende Rechner u. Videosysteme:

PC - AMIGA - C64/128 - Atari ST -
Schneider CPC - Gameboy - Sega Mega
Drive - Game Gear - CD 32 - Sega Master
System II - Atari Lynx - MAC - CD ROM
Mega CD - Super NES - MAC CD.

KOMPLETTLÖSUNGEN IN DEUTSCH

SUPER SHAREWARE und PUBLIC DOMAIN
für
PC - AMIGA - C64/C128

GRATISLISTE SOFORT ANFORDERN
Computertyp unbedingt angeben!!!

Firma TOPSOFT
Postfach 4, 82336 Feldafing
Telefon 08157-3428 - Telefax 08157-4408

Hardware

i486 DX 33, VLB-System, 256 K Cache,
Prozessorkühlung, Towergehäuse,
4 MB RAM, 256 MB Harddisk, 1 MB
Grafikkarte 16 Mio Farben, Tastatur,
3,5"-Floppy, DOS 6.2, Windows f.
Workgroups 3.11 (incl. Windows)
+ Maus + Maus-Pad
für nur 2.799,00 DM
Lieferung erfolgt nur gegen Vorkasse
(EC-Scheck/Bar)! Individuelle Konfiguration
möglich!

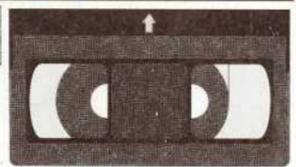
MANGA-VIDEOS

Wir liefern Ihnen alle gängigen
MANGA-VIDEOS. Bitte fordern
Sie unsere unverbindliche
Preisliste an!
Achtung: Lieferung von
MANGA-Videos nur gegen
Altersnachweis!

Musik

Wir haben die deutschen CD
und MaxiCD Top 100 ständig
im Sortiment. Fordern Sie
unsere aktuelle Preisliste an!

Twenty 4 Seven:
Take me away (MCD) 11,99
Bryan Adams:
So far so good (CD) 33,95



zHO Versand GBR
Rotkreuzstr. 5
D-85354 Freising
Tel.: (08161) 6 81 32
Fax: (08161) 6 75 61
Telefonische Hotline Mo-Fr.
von 19.30 - 21.00 Uhr

STAR WARS

LIVE IN KÖLN!!

Vom 1. bis zum 3.10.94 erwarten Euch
DARTH VADER
+ 3 STAR WARS TOP-STARs

excl. für Diskussionsrunden, Autogramm-
stunden, Fotosessions und und und!!
Zudem gibt's eine Menge News zur Fort-
setzung der Saga, einen großen Material-
verkauf, Kostümpremierung, Gewinnspiele
und vieles mehr.

Umfangreiche
Info's gibt's
gegen 2,-
Rückporto
(Briefmarken)



ESWFC / "Jedi-Con Köln"

Postfach 11 04 07 / 86029 Augsburg



MUSIC - NEWS

Verkauf von " CD - LP - Musikkassetten "

01	CUTURE BEAT - world in your hands	10,90 DM	MCD
02	ACE OF BASE - don't turn around	10,90 DM	MCD
03	DR. ALBAN - look who's talking	10,90 DM	MCD
04	LEILA K. - close your eyes	10,90 DM	MCD
05	HADDAWAY - what is love	10,90 DM	MCD
06	CAPPELLA - u gat 2 know	26,90 DM	CD
07	TAG TEAM - whoomp!	26,90 DM	CD
08	LOFT - wake the world	26,90 DM	CD
09	DAVID LEE ROTH - your filthy little mouth	26,90 DM	CD
10	RAZOR SHOCK - Sampler 2 CD für	32,90 DM	CD

Fordert noch Heute den kompletten Music - Katalog an.
Preise + Versand und Nachnahmekosten
Nur solange der Vorrat reicht!
schickt eure Bestellung an:

SATELLITE Postfach 43 04 22 80734 München
oder per TAX.: 089 / 95 71 91 29

90000

Jcehouse - Computer - Systeme

GAMBLER DM 2499,-

AMD 486 SX 40 MHz VLB-Board - 4 MB RAM
170 MB Festplatte - 3,5" Floppy 1,44 MB - Tastatur
Kontroller (2 HDD/2 FDD) + Multi I/O (2S/1P/1G)
Joystick o. Joypad - Marken-Mouse - MS-DOS 6.2
Windows 3.1 - Handbücher (fast alle deutsch)
1 MB VLB VGA-Karte 1280*1024
14" Super-VGA-Farbmonitor (MPR II)
Soundkarte (Soundblaster komp.) + 2 Boxen
Spielesammlung (4/5 Games) oder eine
Spiele-Neuheit

Aufpreise:
CD-ROM Double Speed + DM 444,-
von 486 SX 40 MHz auf 486 DX 40 MHz + DM 300,-
von 486 SX 40 MHz auf 486 SLC2 50 MHz + DM 400,-
von 486 SX 40 MHz auf 486 SLC2 66 MHz + DM 500,-
weitere Systeme-Konfigurationen auf Anfrage

Umbau Ihres 386er zum 486er 40 MHz ab 499,-

Irrtümer und Änderungen vorbehalten
Versand per Vorkasse oder Nachnahme zzgl. Versandkosten
Tel: 0911 - 50 54 63

MARKTPLATZ

90000

Computerspiele • Telespiele
10 Jahre MAGIC

MAGIC COMPUTERSPIELE

Breitenfeldstr. 46 • 91126 Schwabach
Tel.: 0911/640241 • Fax: 0911/647895

Versandbestellung 24 Std.

Versand auf Rechnung
Erstlieferung per Nachnahme.
Lieferung portofrei.
Lieferung meist innerhalb
24 Stunden!!!

⇒ Sofort kostenlose Preisliste anfordern. ⇐

Computer Soft- und Hardware

An- und Verkauf

- PC
- Amiga
- Nintendo
- Sega



Liste gegen 1,- DM Rückporto
(System angeben)

Ottostr. 29, 95615 Marktredwitz
Softcity Tel.: 09231/63755
Fax.: 09231/3116

Österreich

POSTSPIELE? Was bringen die?

Leben in die Bude, Partner weltweit,
Freund und Feind, Spiel und Spannung

Fantasy - Science Fiction - History

Für Dich ist bestimmt was dabei. Wir bringen
erstklassige Spiele und umfassenden Service.
Nicht zufällig haben wir es zum führenden
Postspiel-Anbieter in Mitteleuropa gebracht.

Warum immer nur mit/gegen Computer
spielen, wenn sich in unseren Partien bis zu 200
Spieler aus Fleisch und Blut tummeln?
Also nix wie anrufen, oder eine Postkarte
schreiben und unser Gratisinfo mit kostenlosem
Regelwerk anfordern, natürlich unverbindlich.
Wir starten ständig neue
Spiele.



SSV Klapf-Bachler OEG
Postfach 1205b
A-8021 GRAZ, ☎ A-(0)316/919327
Fax A-(0)316/910318, BBS A-(0)316/9193274

BIETE SOFTWARE AMIGA

Verk. für Amiga: Der Patrizier, Eis-
hockeymanager, Turrigan III, Elite II -
The Frontier. Preis nach Vereinbarung.
Verkaufe auch Leerdisketten für 30
Pfenig pro Stück. Verkaufe auch Dis-
kettenbox für 180 Disketten für 20 DM je
Box, Neupreis 40,- DM. Tel.: 07123/
4931 (Matthias)

STOP!!! Verkaufe AMIGA-GAMES.
Z.B. Lothar Matthäus nur 30 DM usw. -
Casom Claus, Hauptstr. 97, 66953
Pirmasens, Tel.: 06331/76039.

Verk. billig Orig. Amiga-Spiele: Indy
4, Monkey 2, Lotus 3, MAD TV, Wing
Commander, History Line, Legend of
Kyrandia, Pinball Fant., Sensible
Soccer, Dune etc. Tel.: 0201/757570.

Ver. Org. Alien Breed 2 (40); Cannon
Fodder (40); Desert Strike (40); Vroom
+ Data (20); Turrigan 1-3 (65); G. Taxlor
S. Man (20); Anstoß Data (alle Namen u.
Stärken aktualisiert (10). Tel.: 06643/
1279 (Christian)

Löse PD-Sammlung auf: Kickstart, Bau.,
F-Fish, Franz, Time, Taifun, Oase, Saar,
BSK, A.-Magazin! Jede PD nur 1,40
DM! ab 100 Stck. 1,30 DM! Info 1,- DM!
S. Weiß, Mittelstr. 110a, 53757 St.
Augustin 3, Tel.: 02241/314511

**Verk. Kyrandia (25), Spacejob (10),
Bills Tomato (20),** Aufschwung Ost
(40), Victor Loomes (5), F-1 GP (30),
BMP 2.0 (40), Lost Vik. (40), Turrigan 3
(40). 04101/63226

Amiga-Originale: A-Train 35 DM, TV
Sports Baseball 15 DM, Tennis Cup 2
15 DM, 1990-93er 15 DM, Ski or die 10
DM, Bills Tomato 20 DM, Honda RVF 15
DM, Tel.: 07553/7885.

AMIGA-ORIGINALE: Uridium 2, Indy
4, Die Siedler, Fire & Ice, BMP, Anstoß,
Wing Commander, Gods, DSA,
Lemmings, Desert Strike, Syndicate,
Monkey 2, etc. Tel.: 05382/4858. Auch
Ankauf.

Löse PD-Sammlung auf: Kickstart, Bau.,
F-Fish, Franz, Time, Taifun, Oase, Saar,
BSK, A.-Magazin! Jede PD nur 1,40
DM! ab 100 Stck. 1,30 DM! Info 1,- DM!
S. Weiß, Mittelstr. 110a, 53757 St.
Augustin 3, Tel.: 02241/314511

Verkaufe Szene-Demos! Löse meine
Sammlung auf, auch allerneueste
Demos, Mags usw. vorhanden. 1,50
DM/Disk.; keine Raubkopien. Infos
gegen 1,- DM RP bei: Andreas Dubois,
Starenweg 9, 89584 Ehingen

Verk. für Amiga: Der Patrizier, Eis-
hockeymanager, Turrigan III, Elite II - The
Frontier. Preis nach Vereinbarung.
Verkaufe auch Leerdisketten für 30 Pfenig
pro Stück. Verkaufe auch Diskettenbox für
180 Disketten für 20 DM je Box, Neupreis
40,- DM. Tel.: 07123/4931 (Matthias)

Löse PD-Sammlung auf: Kickstart, Bau.,
F-Fish, Franz, Time, Taifun, Oase, Saar,
BSK, A.-Magazin! Jede PD nur 1,40
DM! ab 100 Stck. 1,30 DM! Info 1,- DM!
S. Weiß, Mittelstr. 110a, 53757 St.
Augustin 3, Tel.: 02241/314511

Verkaufe Szene-Demos! Löse meine
Sammlung auf, auch allerneueste
Demos, Mags usw. vorhanden. 1,50
DM/Disk.; keine Raubkopien. Infos
gegen 1,- DM RP bei: Andreas Dubois,
Starenweg 9, 89584 Ehingen

Verk. Amiga 1200.-Originale: OSCAR
40,- DM+DENNIS 45,- DM - beide
AGA-Versionen!!! Tel.: 02271/66336
(Martin)

Löse PD-Sammlung auf: Kickstart, Bau.,
F-Fish, Franz, Time, Taifun, Oase, Saar,
BSK, A.-Magazin! Jede PD nur 1,40
DM! ab 100 Stck. 1,30 DM! Info 1,- DM!
S. Weiß, Mittelstr. 110a, 53757 St.
Augustin 3, Tel.: 02241/314511

Orig. SW je 30,-DM, IT C.F.T. Desert,
Kult, Starglider, Island of L. Hope,
Space Ace, Falcon, Elvira, Stadt d.
Löwen, Pawn, Jinxter, Wing Com.,
Kings Quest 1-3, Halley Project, Car.
Command, T.: 05551/7416 ab 19.30

Löse PD-Sammlung auf: Kickstart, Bau.,
F-Fish, Franz, Time, Taifun, Oase, Saar,
BSK, A.-Magazin! Jede PD nur 1,40
DM! ab 100 Stck. 1,30 DM! Info 1,- DM!
S. Weiß, Mittelstr. 110a, 53757 St.
Augustin 3, Tel.: 02241/314511

C64

Geschenkt: Software abzugeben
Info gegen 2 DM in Briefmarken. Th.
Brandl, Postfach 1221/05, 93156 Teu-
blitz (C64/Amiga/PC) **G**

STOP!!! Verkaufe AMIGA-GAMES.
Z.B. Lothar Matthäus nur 30 DM usw. -
Casom Claus, Hauptstr. 97, 66953
Pirmasens - Tel.: 06331/76039.

ST

Löse Atari-ST-Sammlung auf. Ca.
1500 Disks, außerdem viele Originale.
Preise: VB. Meldet Euch bei:
M. Konopka, Rheinstr. 25, 26419 Schor-
tens, Tel.: 04461/80733.

Spiele Atari ST: Psion Chess 60,
Populous 40, Leaderboard Golf 50, Klax
40, Power Monger 45, Sim City 45, Rings
of Medusa 40. Tel.: 07033/32432.

PC

PC-Originale zu verkaufen: Cyber-
race, Terminator 2029, Terminator
Rampage, Ultimate Football, 2 Worlds
War je 40, 3 x DM 100. 08341/66490 ab
20 Uhr.

PC-ORIGINALE: Battle Isle 2, Indy 4,
Stronghold, X-Wing, BMP, Ultima 7,
DSA, Wing Commander 2, Die Siedler,
Mad TV, Falcon 3.0, Strike Eagle 3,
Zool, etc. Tel.: 05382/4858. Auch
Ankauf.

F15 Strike Eagle 3, HL 14 - 18, Krisen in
the Kreml, Sim Earth, DD Horse Racing,
Pirates, Elite Plus, Jagd auf Roter
Oktober. Zwischen 15 - 55 DM. 0231/
675398. 16 - 19 Uhr. PC-Orig.

**Verk. PC-Originale, 100% ok u.
komplett:** Ambush at Sorinor (45,-),
Xenobots (35,-), Chuck Yeagers AC
(25,-), Star Trek 25th AV. (35,-).
Tel.: 03464/515059, 19-21 Uhr. Mario
verlangen.

Orig. PC-Flugsimulationen + NN.:
SVGA Air Warrior 60.-, Wingcommand.
150.-, Stunt Island 60.-, Comanche 50.-,
Reach for the Skies 50.-. Für FS 4 Scen.
Gran Canyon 40.-, Tyrol 4 + 5 50.-.
02822/52415 ab 19.00

**Verk.: SQ 4, Civilization, Indy 4, Sh.
Holmes, je 60,-;** Day of the Tentacle,
PQ 4, je 70,-; PQ 3 50,-; CD-ROM: Sh.
Holmes 150.-, Loom 50.-, Sh. Holmes 3
70.-, Inca 2 70.-; Alle zus. 600,-. Tel.:
06201/71848, 14 - 16 Uhr, Alexander.

Kleinanzeigen

Shareware für PC, 50 Disketten, 3,5", Nur Gutes & Neues, z.B. Doom, über 100 MB, 150 DM. Tel.: 02599/7032 (Thomas)

PC-Originale: Burning Steel + Super Schiffe + Amerika im Atlantik + Szenario Editor 90 DM. Their finest Hour + Missiondisk 30 DM. Tel.: 02204/67959. Täglich ab 19.00 Uhr.

Indy-Car Racing, Wallstreet Manager, Anstoß, Pirates Gold, Fields of Glory, Startrek (deutsch), Planer, Flashback zu verkaufen. Tel.: 02256/3143.

Spanisch, italienisch lernen am PC. Lehrgang mit Vokabeltrainer 39 DM plus Porto. Bei: Bodo Rehder, Tel.: 040/74344579. **G**

Verk./Tausche UW2, Synd., Twil. 2000, Kyrandia, L.Bow 2, Battle I. 2, Ult. 7/2, Perf. Gen., Wiz. 6, TQ; Suche Sam & Max, Kyr. 2, Gob. 3; 08621/3630, Robert 17 Uhr.

PC-Originale zu verkaufen: Cyber-race, Terminator 2029, Terminator Rampage, Ultimate Football, 2 Worlds War je 40, 3 x DM 100. 08341/66490 ab 20 Uhr.

CD-ROM MS Golf V 1.0 für 69.-; Rebel Assault 59.-; Asian Ladys 75.-; Busty Babes 59.-; Tel/Fax: 0461/74498 ab 19 Uhr.

PC/CD-ROM "Day of the Tentacle", Originalverpackung, deutsche Version zu verkaufen, 70 DM. Tel.: 05254/60007.

PD/SW Katalogdiskette kostenlos. Tel.: 02191/666263, Mo-Do ab 16 Uhr. **G**

Verkaufe CD-ROM inkl. Buch, Controller u. Driver für 230 DM, Strike Com. CD für 80 DM, TFX CD für 95 DM. Alles Original. Enrico Meier anrufen unter 0351/4604106

Verk. o. tausche Original PC-Spiele: Aces of Europe 60.-; Der Planer 60.-; Master of Orion 60.-; The BLUE+The GRAY 60.-; Zeppelin 60.-; Hexuma 40.- + NN. Tel.: 0741/13511, Fax: 13512

Verkaufe PC-Originale: Day of the Tentacle 45.-; Freddy Pharkas 40.-; Darkseed 30.-; Alle 3 deutsche Versionen. Police Quest 1 VGA 25.-. Alle zusammen für 115.-; Salvatore Manta, Postfach 1526, D-78615 Rottweil

Verkaufe: INDY 4, Startrek, Imperium, Zool, Winzer, Space Max, Wing Commander, Strike Comm. + Speech. Angebote an Marcus (06151/781282)

Kings Quest IV, Indiana Jones 3, Space Quest V, Prince of Persia 1; pro Spiel 35,- DM. Tel.: 07240/4127 ab 18.00 Uhr

Biete Dune 2, Battlechess (SVGA), Wordstar, Macs Opera, ATM, Ways, PC-Player-Hefte 2-6/93 (alle vergriffen), 20 PD-Disks je 40,- DM o. Tausch; G. Rollis: 0231/526443/Orig.

ANDERE

Tausche: Neo-Geo Module, Magician Lord, Riding Hero, Cyber-Lip und Burning Fight gegen Last Resort, Ninja Commando, Mutantion Nation, Sengoku 2 usw. Tel.: 09128/4103 ab 16h (Janni)

Lernprogramme: Rechen-, Geometrie-, Vokabel-, Grammatiktrainer (deutsch, engl., franz., span., ital., lat.) ab 4,50 DM, Gratisinfo von: I. Thurm, Postfach 1671, 73606 Schorndorf, Tel.: 07181/21709. **G**

SUCHE SOFTWARE AMIGA

Anstoß, Eishockey-Manager, 1990 (93-Edition), Vikings-Fields of Conquest u. 20 weitere Amiga-Programme zu verkaufen. Tel.: 02256/3143.

Suche günstige Games für A 500. Bevorzugt Action, Jump, And Run und Grafikadventures. Tel.: 08166/8966.

PC

Suche Orig. PC: Jumpman (Vollversion), Lode Runner, Ultima Trilogy oder Ultima V, AlterEgo (mtf) und Lemmings I (& Zusatzdisk). Zahle gut! Tel.: 089/6370489

KONSOLE

Suche für Atari 2600 die Spiele Moonsweeper, Super Cobra, Fathom, Death Star Battle und Battle Zone. Zahle 20-30 DM + Porto. Tel.: 07543/1230 (Helmut)

BIETE HARDWARE AMIGA

Amiga 500, 1 MB RAM, 2. Laufwerk, ca. 100 Disketten, 12 Originale, Maus, Literatur, Joys und vieles mehr!! Bei: M.Konopka, Rheinstr. 25, 26419 Schortens, Tel.: 04461/80733.

Verk. 210 MB Festplatte (AT-Bus) für A500/500+ (10 Monate alt) mit RAM-Opt. (2 von 8 MB bestückt) für 800 DM (neu 1039 DM); ab 16.00 Uhr. Tel.: 030/9764395.

Verkaufe Amiga 500 inkl. Monitor und 1 MB Speicher, Handbücher + 4 Orig.-Spiele; Preis 750,- DM VB; Tel.: 06074/7957; Mega-Drive-Spiele zu verk. LHX + Quackshot + World of Illusion + Streets à 50,- DM oder alle 4 150,- DM

C64

C-64, Floppy 1541-II, Datasette, Joystick, Reset, 20 Originalspiele, Anwendungssoftware, 115 Disketten. VB: DM 400,-. Alle Teile einzeln erhältlich. Tel.: 0791/3548.

Verkaufe C64 mit DiskDrive 1541-2, Farbmonitor, 20 Leerdisk, 12 Arbeitsdisk, 5 Kassetten 15 Spiele und 2 Joysticks, alles nur 450,- DM! Ruft an: 040/443943

ST

Verk. Atari STF M + 2 MB + S/W Monitor SM 124 + LogicMaus + Anwendersoftware: Englischprogramm, Schreibprogramm, Malprogramm, Public Domain Softw. + Bücher. VB 500 DM, Tel.: 05846/600.

PC

Streamer! Verkaufe neue Colorado + Dat Streamer Tapes für 5 DM/Stück!! Infos bei: Schummer, BP 27, L-3801 Schiffflg., Luxembg.!

Verk. neue Grafikkarte für VLB Cirrus Logic 5428 1MB Truecolor, NP 250,-, VB 180,-, Tel.: 08142/18219, Fax: 08142/49879

Verkaufe 486 S x 25, 85 MB-HD, 1,44 MB-Laufwerk, 1,2 MB Laufwerk, CD-ROM-Laufwerk, Soundblaster, VGA, 14" Farbmonitor, Overdrive-Sockel, 4 MB-Speicher, viel Original-Software. FP 2200,00 DM. Tel.: 08679/2018.

Verkaufe Am 386 DX-40 Motherboard, 64 KB Cache, in bestem Zustand! DM 200,-, Tel.: 06781/25342, ab 17 Uhr.

i.486 DX/33 VLB-Tower, neu, 4 MB RAM, 260 MB HD, 1 MB SVGA-Karte u. NEC 2 A Multisync Mon. (2 J.), SB 2.0 DE, MS-Win. 3.1, DOS s.o., PC-Tools 8.0, MS-Works 2.0, Studio f. Win., Corel DRAW 4.0 inst., 3300 DM, 0611/540843.

Verk. 386/25 Mhz, 2 MB RAM, 40 MB HD, 3,5" u. 5,25" LW, SVGA-Monitor, Maus, MS-DOS 5.00, Windows 3.1 für 1100 DM. Tel.: 039773/360, René.

Verkaufe 386SX-25, 4MB RAM, 40 MB HDD, 14" VGA-Monitor, div. Originale, 9-Nadel-Drucker (def.); Tel.: 0202/771676 (abends); Preis VB 1500,- DM

KONSOLE

— SNES — SMD — Verkaufe Kopierstationen für Super Nintendo und Sega Megadrive. Tel.: 05731/40419! Löse außerdem meine Software-sammlung für Amiga auf!!

Manga-Videos + Zubehör günstig abzugeben. Außerdem Spiele für Neo Geo, SNES und FM Towns abzugeben. Tel.: 02872/8411. Abends ab 18.30

PC-Engine-Graphics, kaum gebrau. mit CD-ROM-Adapter und ca. 6 Sp., 5-Spieler-Adapter, Op. Wolt / Image Fight usw., VB 450,- DM (Engin Super Graphics) ab 20.00 unter 0234/293812

Verk. Sega Mega Drive u. Spiel Sonic 2 für 200 DM VB. Tel.: 040/846401 (ab 17.00 Uhr)

Verkaufe Mega Drive mit 8 Spielen. Z.B. Alladin, Jurassic Park, Jungle Strike für 490,- DM. Dimo Schulze, Tel.: 030/6767140.

— SNES — SMD — Verkaufe Kopierstationen für Super Nintendo und Sega Megadrive. Tel.: 05731/40419! Löse außerdem meine Softwaresammlung für Amiga auf!!

Verk. dt. SNES incl. 2 Joypads und 9 Topspielen wie Flashback, S. Turrin, S. Starwars, Axelay für schlappe 750,- DM VB (alles Orig.-Verp.); Tel.: 09353/7781 tägl. ab 18.00 Uhr

VERSCHIEDENES

Suche Komp.-Lösung zu Dragonflight v. Thalion. R.Kurz, Rubensstr. 71, 66119 Saarbrücken, 0681/852911.

100 DM täglich! Legaler Nebenverdienst für jeden. Info geg. frank. Rückumschlag bei: S.Schindler, Gößnitzer Str. 13, 04639 Ponitz.

Lösungen: Monkey Island 1 + 2, Indy 3 + 4, Elvira 1 + 2, Goblins 1 + 2, Kyrandia 1 + 2, Darkseed, Laura Bow 2. Je Lösung 5,- DM. Thomas Gatsche, Sudetenstr. 50, 50354 Hürth (frankierter Rückumschlag) **G**

Suche Komp.-Lösung zu Dragonflight v. Thalion. R.Kurz, Rubensstr. 71, 66119 Saarbrücken, 0681/852911.

Geldverdienen von Zuhause aus. Keine Vorkenntnisse vonnöten! Informationsmaterial mit einem frankierten u. adr. Rückumschlag anfordern bei: H.M. Sistig, Schillerstr. 3, 53332 Bornheim.

Verkaufe ASM Hefte 12/86 - 4/94; Power Play 10/88 - 4/94; Joystick 9/88 - 9/89; Playtime 6/91 - 4/94; Sonder-ASM 1-20; PP Spezial 1-5; ASM Extra 1 u. 2, alle Poster, Karten, Lösungen. Zusammen 300 DM. Tel.: 089/6134896 ab 20.00

Suche Komp.-Lösung zu Dragonflight v. Thalion. R.Kurz, Rubensstr. 71, 66119 Saarbrücken, 0681/852911.

Verkaufe ASM's: November '92 bis Februar '94!!! Je 4,- DM plus Porto. Ruft an: 069/356243 (Sebastian). Verkaufe auch andere Computerzeitschriften.

Suche Komp.-Lösung zu Dragonflight v. Thalion. R.Kurz, Rubensstr. 71, 66119 Saarbrücken, 0681/852911.

Hoher Heim-Nebenverdienst!!! Adressenschriften für Versand-Agenturen. 70-200 DM/Tag. Unterl. gg. 2 DM Rückp. (in Briefm.): Serter-Versand, Mittelstr. 31, 40789 Monheim.

Superverdienst von Zuhause aus. Arbeitseinsatz 4-6 h/Woche, Verdienst 1-2.000,- DM/Monat. Info gegen DM 5,- bei OBV-PV, Postfach 40, A-1165 Wien/Österreich

Suche Komp.-Lösung zu Dragonflight v. Thalion. R.Kurz, Rubensstr. 71, 66119 Saarbrücken, 0681/852911

Kämpfe! Strategie! Wirtschaft! Die Gratisinfo über das Postspiel Asmagor per Postkarte anfordern bei: Lukas Suchan, Im Feldle 19, 73730 Esslingen

STELLENMARKT/ FREIE MITARBEIT

TOP-NEBENVERDIENST! Durch neues Verdienstsyst. in kurzer Zeit zu einem hohen Verdienst! Nur 20,- DM Startk. nötig! Info gg. 1,- DM Rückp.; Sebastian Daus, Am Steinernen Weg 14, 97848 Rechtenbach

Super-Nebenverdienst mit bis zu 100 DM täglich! Legal, auch für Jugendliche, von Zuhause aus! Info gegen frankierten Rückumschlag an: Marian Gröning, Stromberger Schweiz 5, 59302 Oelde.

100 DM täglich! Legaler Nebenverdienst für jeden. Info geg. frank. Rückumschlag bei: S.Schindler, Gößnitzer Str. 13, 04639 Ponitz.

Suche Komp.-Lösung zu Dragonflight v. Thalion. R.Kurz, Rubensstr. 71, 66119 Saarbrücken, 0681/852911.

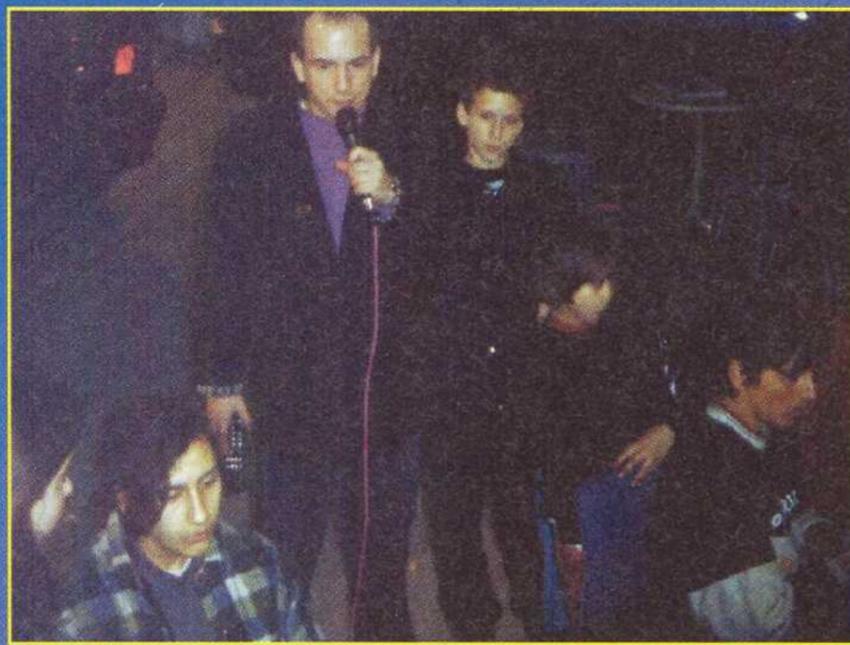
Hoher Heim-Nebenverdienst!!! Adressenschriften für Versandagenturen. 70/200 DM/Tag. Unterl. gg. 2 DM Rückp. (in Briefm.): Serter-Versand, Mittelstr. 31, 40789 Monheim.

Freiberuflich. Computer-Grafiker sucht neuen Wirkungskreis. Kenntnisse im Computerspielebereich vorhanden. S. Aufzug, Berggasse 7, 39435 Egeln-Nord **G**

KONTAKTE

XTC - 2 GIGZ for MS-DOS, 1 Gig X-Rated Stuff. Linked worldwide with Fido & Internet. WHQ of TheLostBoys. EHQ of Science Frontiers. 030/3412912 HST & V32BIS Support. Greetinx 2 Mary Stuart Masterson & Katrin Siegmund. XTC - Illussions & More!

XTC - 2 GIGZ for MS-DOS, 1 Gig X-Rated Stuff. Linked worldwide with Fido & Internet. WHQ of TheLostBoys. EHQ of Science Frontiers. 030/3412912 HST & V32BIS Support. Greetinx 2 Mary Stuart Masterson & Katrin Siegmund. XTC - Illussions & More!



▲ Kate als Sportreporter

Autorennen im Autohaus

Mit Nigel Mansell zum Sieg

Sag mal, Du moderierst doch gerne. Hier wäre so eine Sache, die..." – Mit diesen Worten meines Chefredakteurs begann alles: eine Aktion, die mich ein gutes Dutzend Wochenenden kostet, aber bis jetzt auch schon sehr viel Spaß gemacht hat. Eine Tour durch mehrere Autohäuser in ganz Deutschland ist in vollem Gange.

Gleich mehrere Firmen sind an der Aktion beteiligt: der Marketingring deutscher Autohäuser (MDA) in Celle, Z20 Satz und Belichtung in Hannover, Commodore, Konami (als deutscher Distributor von Gremlins "Nigel Man-

► *Papa, nimm mal den Ballon!*



▲ Florian (links) und Wango sehen wir wieder!

sell's World Championship") und natürlich der TRONIC-Verlag, sprich "ASM – Das Spaßmagazin". Der "modus operandi" ist ganz einfach: Jeweils zwei Spieler müssen sich bei besserer Rundenzeit fürs Finale qualifizieren. Im Finale gilt es dann, wenigstens Platz 3 zu erreichen (wobei man immer von Position 12 aus startet). Wer am Ende des Tages das beste Ergebnis (also bester Platz UND beste Zeit für EINE Runde) eingefahren hat, wird Tagessieger. Das bedeutet zunächst ein ASM-Abonnement, aber gleichzeitig die Teilnahme an der großen Schlußveranstaltung in den Sommerferien.

Dort geht es dann wirklich um die Wurst – ein Amiga CD32

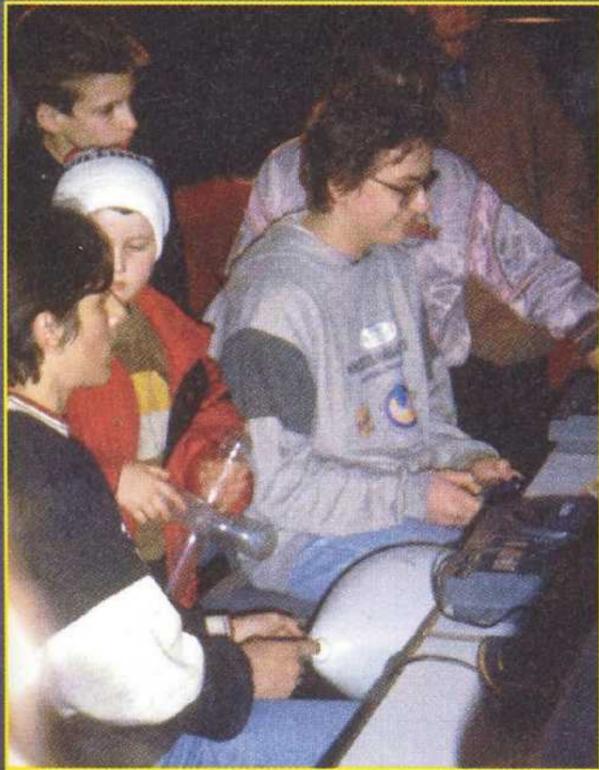
ist jedem Teilnehmer sicher, doch wenn er oder sie wenigstens Vierter werden sollte, gibt es einen Fernseher. Der absolute Hauptpreis ist ein TV-Gerät mit 80 cm Bildschirmdurchmesser im Wert von weit über 5000 DM.

Doch so weit ist es ja noch lange nicht, und da der genaue Zeitpunkt und der Ort der Endausscheidung noch nicht hundertprozentig feststehen, verschieben wir dieses Thema und kümmern uns lieber um das bisher Geschehene.

Die Eröffnungsveranstaltung war in Dillingen im Saarland und sollte eigentlich – wie alle nachfolgenden Termine auch – in einem Autohaus stattfinden. Der Zufall wollte es, daß an diesem 18. – 20. März das sogenannte "Schaufenster Dillingen" angesagt war, eine Art Messe, die in der örtlichen Tiefgarage vonstatten ging. Das hatte sowohl einen Vor- als auch einen Nach-

Mit Amiga CD32 und Nigel Mansell's World Championship tourt ASM derzeit durch mehrere Autohäuser in ganz Deutschland. Nach zwei Wochenenden läßt sich kein endgültiges, aber ein vorläufiges Resümee ziehen.

Unterwegs



▲ Zocken bis zum Zieleinlauf

teil. Positiv war, daß sehr viele Besucher vorbeikamen, negativ indes, daß nicht jeder die ganze Zeit dablief, denn unser Stand war ja längst nicht der einzige.

Dennoch kann man von einem Erfolg sprechen, wenn man den Freitag mal außen vor läßt. Es gab so gut wie keinen Moment, an dem nicht eines der drei Spielgeräte besetzt war. Und damit längst nicht genug: Als kleinen Bonus hatte GTI in Oberursel freundlicherweise noch zwölf Karaoke-CDs zur Verfügung gestellt (die werden wir in der nächsten ASM in der Rubrik "Ohrenpower" noch näher vorstellen), so daß den Teilnehmern zwei Möglichkeiten blieben:



▲ Er möchte doch sooo gerne TV-Star werden...

Entweder qualifizieren oder live singen und gleich ins Finale einsteigen. Nach anfänglichen, vergeblichen Überredungsversuchen ließen sich einige Saarländer dann doch überreden. Und dann wollte zumindest ein Herr gar nicht mehr aufhören: "Wenn ich gewußt hätte, daß das so einfach ist..."

An den Konsolen war man anderer Meinung. Hier hatten einige Spieler wirklich ihre Probleme, und so wurde in den "rennfreien Zeiten" kräftig geübt. Vor allem unsere beiden Tagessieger vom Samstag und Sonntag, Wango Panagiotu und Florian Schyggulla, bereiteten sich tüchtig auf ihr Rennen vor.

Ich verrate an dieser Stelle nicht, welche Strecken und bei welchen Wetterbedingungen gefahren wird, denn alle sollen ja die gleiche Chance erhalten. Wer "Nigel Mansell's World Championship" sein eigen nennt, das ja auch auf allen anderen gängigen Rechnern und Konsolen (unter anderem Super NES) erschienen ist, kann ja vorsichtshalber mal alles durchprobieren.

CD32 on the road

Sonntag war übrigens der besuchsrreichste Tag, da machte das Ganze dann auch nochmal soviel Spaß. Als weniger schön erwies sich der Abbau: Ein gewisser Herr spielte sich am Eingang der Tiefgarage als "Verantwortlicher" auf und erlaubte niemandem, mit dem Wagen reinzufahren – der kostbare Teppich der Stadt könnte dadurch beschädigt werden. Nun schleppt Ihr mal einen Fernseher von der Größe 80 cm über eine Distanz von etwa 200 Metern (vor allem so ein Hänfling wie ich).

Ganz anders in Barsinghausen beim Autohaus Liepolt. Hier war man wirklich unter sich, keine anderen Stände – und die Besucher kamen eigens wegen der Aktion. Und es war reger Andrang nicht nur in Sachen Spiel, sondern auch hinsichtlich Karaoke. Und das über den ganzen Tag.

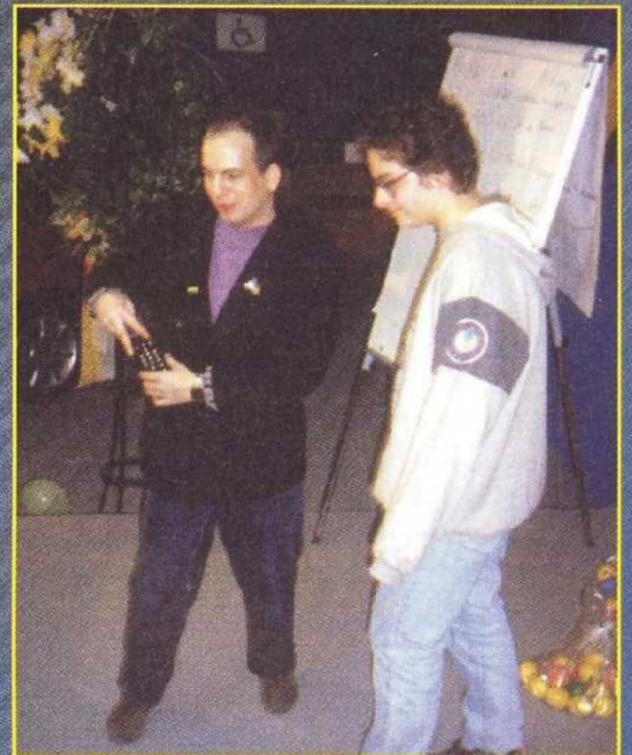
Hier noch mal die nächsten Termine:



▲ Scharfe Kurve

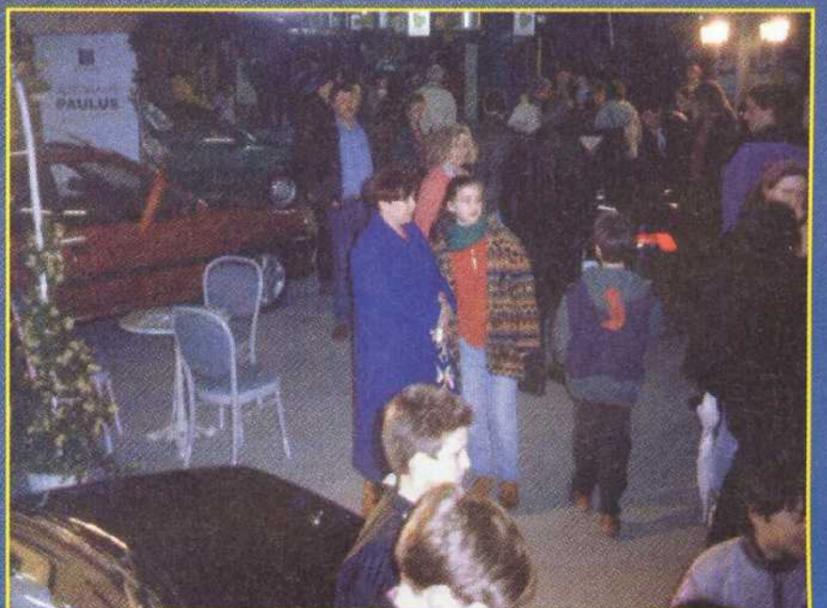
- 7. 5. Schwarzenberger Autozentrum, 08340 Schwarzenberg;
- 14. 5. Autohaus Xaver Platzer, 92318 Neumarkt/Oberpfalz;
- 28. 5. Autohaus König, 95632 Wunsiedel;
- 4. 6. Autohaus Dietrich, 76532 Baden-Baden.

Wir sehen uns!!



▲ Wie zerlege ich eine Fernbedienung?

▼ Ein Bild aus besuchsschwachen Zeiten



Mit Defcom aufs Glatteis

Von Pucks

Die Erwartungshaltung ist immer eine andere, wenn man die Geschäftsführer diverser Firmen besucht: Mal erwartet man einen Schlipsträger, mal einen etwas... hm... älteren Herrn, der vorher schon andere Firmen betreut hat. Murad M'Barki ist keines von beiden – er ist ein 26jähriger "netter Junge von nebenan", der 1991 das Label Defcom begründet hat und heute Geschäftsführer und Produktmanager in einem ist.

Das Büro in Recklinghausen erinnert eher an eine Junggesellenbude, was Murad damit begründet, daß er das Geld lieber in die Software als in Gebäude steckt. 21 freiberufliche Mitarbeiter aus Deutschland, Österreich, Spanien und Rußland unterstützen den gebürtigen Tunesier. Seine Spielleidenschaft entdeckte er auf Arcade-Maschinen, speziell mit *Pong* (das später auch ein Atari-Klassiker wurde).

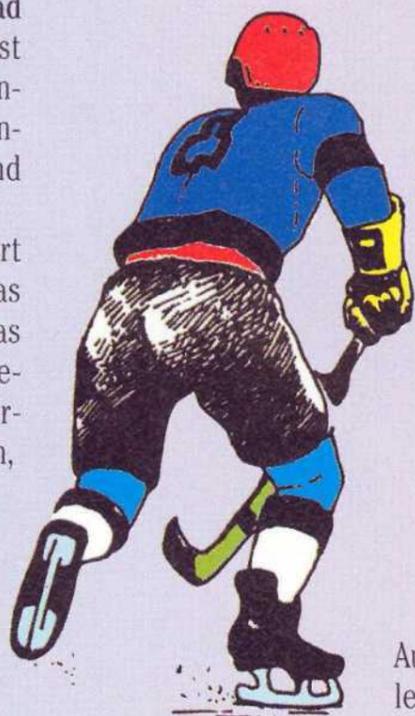
Später zockte er alle Spielhallenhits wie *Donkey Kong*, *Phoenix* usw., kaufte sich einen C64 und spielte *Space Taxi* und *Uridium*. Als der Amiga auf den Markt kam, verschrieb sich Murad der Demo-Szene und programmierte mit professionellen Teams etliche Intros gegen "Cash". In dieser Zeit wuchs auch das Verlangen, hochwertige Computerspiele zu entwickeln, doch erst nach jahrelangem Sammeln von Erfahrungen konnte dieser Wunsch verwirklicht werden.

Zwei Spiele wurden an deutsche Softwarehäuser verkauft, doch "das war nichts Erwähnenswertes. Es waren ja die ersten Gehversuche". Seit 1991 arbeitet man aber an mehreren Projekten, die unter dem eigenen Label vermarktet werden sollen: drei Actionspiele für PC, eine Simulation für PC in Zusammenarbeit mit russischen Programmierern und drei Sportspiele für PC-CD-ROM, darunter *Icequake*, über das Ihr gleich noch mehr erfahrt.

Amiga-Besitzer brauchen sich übrigens nicht vernachlässigt zu fühlen:

und Bullies

Softwarehersteller gibt es wie Sand am Meer. Und immer wieder kommen neue hinzu. Die Geschichte von DEFCOM begann schon vor drei Jahren, und jetzt steht das erste Produkt dieser Firma vor seiner Vollendung.



▲ Die originellen Eishockeyspieler



Auch hier wird sich was tun, denn das letztgenannte Spiel wird es ebenfalls für diesen Rechner geben, wengleich Murads Zielsetzung ganz klar in Richtung PC und CD-ROM geht. Auch Konsolen finden bei ihm Interesse, wobei er u.a. zum 3DO schießt, hier aber die Marktentwicklung abwarten möchte.

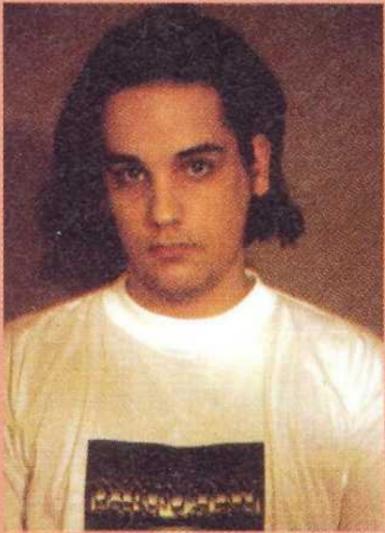
Kommen wir also auf *Icequake* zu sprechen. Mein erster Gedanke war: Schon wieder ein Eishockey-Spiel! Ja, aber was für eines! Daß ein Eishockeytrainer eng mit den

Programmiern zusammen arbeitet, ist eine gute Sache. Daß es sich weder um ein Managerprogramm noch um eine Simulation handelt, ist eine andere. Uns erwartet ein Sportspiel mit wahnsinnig viel Action, bei dem es wie auf dem richtigen Eis zur Sache geht. Und dazu gibt's einen Nachrichtensprecher, der das Ganze kommentiert.

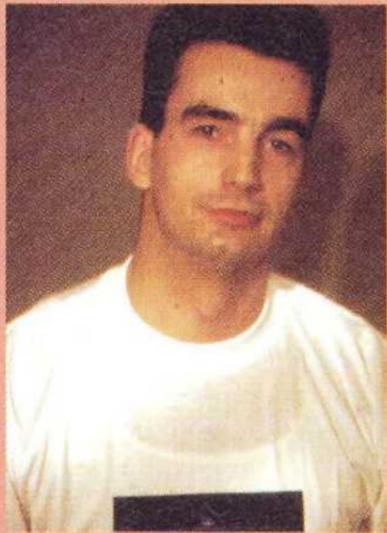
Wahlweise können ein oder zwei Spieler im Team oder gegeneinander spielen. Mehr als 36 völlig verschiedene Computergegner stehen zur Auswahl, eine Trainingsoption, um sich auf den nächsten Kampf vorzubereiten, das

Ähnlichkeiten sind zufällig beabsichtigt ▶





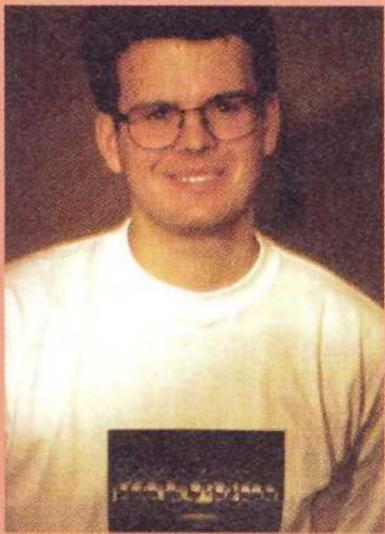
▲ Peter Dykhuizen



▲ Holger Nießen



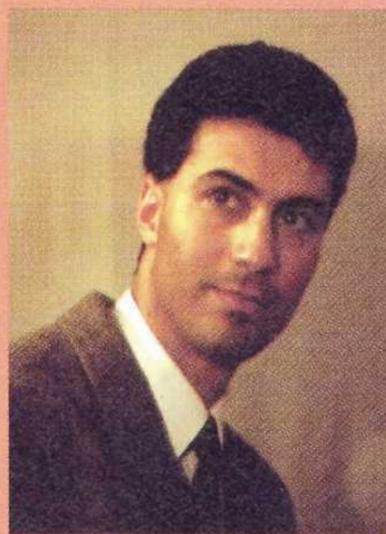
▲ Daniel Kleine



▲ Markus Mück



▲ Carsten Mücke



▲ Murad M'Barki

komplette Eishockeyregelwerk sowie verschiedene Modi wie WM-, Liga-, Conquest- und Freundschaftsspielmodus.

Bei der PC-CD-ROM-Version werden vor allem die Sprachausgabe und die Hallenatmosphäre auffallen: Diese und die Musik werden in einem professionellen Studio, dem Airplay Tonstudio Jost Ziegner in Castrop-Rauxel, das u.a. für zahlreiche Radiostationen tätig ist, in Audio-CD-Qualität gemischt. Klar, daß es den Soundtrack auf CD geben wird und daß zahlreiche andere Goodies wie T-Shirts, Poster und sogar Telefonkarten (!) herausgegeben werden. Die Icequake-Entwickler sollen hier einmal einzeln beim Namen genannt werden:

Carsten Mücke ist Grafiker und Konzeptgestalter. Sein Spezialgebiet sind detailreiche Objekte wie z.B. Sprites sowie deren Animation. Holger Nießen ist Amiga-Programmierer und



hat unter anderem ein Monitorinformationssystem auf Amiga-Basis entwickelt. Markus Mück (PC-Programmierer) schrieb zahlreiche Artikel in Fachzeitschriften und das Buch "C-Toolbox zur Druckeransteuerung", daneben einige komplexe Textadventures. Peter Dykhuizen sorgt auf dem Amiga für die Musik. David Kleine, der für die Anleitung und die Kommentare in der Nachrichtensequenz der Icequake-

ICEQUAKE

hier abgedruckt sind, entsprechen noch nicht ganz der entgeltlichen Fassung. Da sollen sie viel, viel bunter werden.

CD-ROM-Besitzer müssen sich bis Weihnachten gedulden. Aber keine Bange, wir bleiben am Puck.



◀ Wer gegen wen?

1993 war das große Jahr der Deutschrockband Pur. Wir haben während ihres letzten Konzerts ein wenig hinter die Kulissen geschaut. Hartmut Engler, Sänger und Texter der Gruppe, stand uns Rede und Antwort zu Themen wie Erfolgsrezept und Einsatz von Computern im Proberaum und auf der Live-Bühne.

Zweieinhalb Stunden volle Power auf der Bühne und eine Superstimmung im Publikum. Ein Wechselbad der Gefühle, vom Schmusesong bis zur engagierten Stellungnahme gegen Ausländerfeindlichkeit. – Pur haben 1993 abgesahnt, die LP "Seiltänzertraum" war wochenlang auf Platz 2 der Charts. Nachdem die Tour im Herbst ein voller Erfolg war, wurde kurzerhand Teil 2 der "Seiltänzertraum"-Tour gestartet.

ASM: Jetzt habt Ihr gerade ein zweieinhalbstündiges Konzert hinter Euch. Gibt es etwas Schlimmeres als danach noch ein Interview?

Hartmut Engler: Ja, zwei Interviews. Also im Ernst, es gehört eben dazu, genauso wie das Autogrammschreiben nach dem Konzert. Früher haben wir uns gefreut, jetzt wird's eben immer anstrengender. Deshalb mache ich es, wenn's geht, auch lieber vor dem Konzert.

ASM: Was war das schlimmste Interview, das Ihr bisher hattet?

Hartmut Engler: Das war ein Zeitungsinterview, bei dem sehr persönliche Fragen gestellt wurden. Der Interviewer konnte mich überhaupt nicht leiden, was ich aber erst hinterher geschnallt habe. Ich habe da solche Dinge gesagt wie: "Wenn man jeden Tag auf Tour ist und Applaus bekommt, muß man aufpassen, daß man auf dem Boden bleibt. Sonst wird man jeden Tag einen kleinen Schritt mehr zum großen Arschloch." Und in dem Zeitungsartikel war dann ein Bild von mir und da stand



Deutschrock pur



◀ **Verflixt, wo ist denn die Note nur hingegrutscht, das darf doch nicht wahr sein...**



Musik heute noch als Rock bezeichnen?

Hartmut Engler: Also, wenn wir jemals Rockmusik gemacht haben, dann beim "Seiltänzertraum". Rein vom Klang her ist die wesentlich rockiger als unsere alten Platten, weil wir die Gitarren mehr in den Vordergrund gemischt haben. Aber wir wollten nie mit Heavy-Metal-Bands konkurrieren, um uns den Titel Rockband zu verdienen, so nach dem Motto: "Bumm-Zack-Bumm-Zack, gib ihm!" Aber ich denke, so von der Einstellung her sind wir eine Rockband, das hat ja auch etwas mit einer Lebenseinstellung zu tun. Pop ist für mich ein bißchen glatter, aalt sich so ein bißchen durch alles durch. Solche Seiten gibt's bei uns natürlich auch. Vor allem, was man so im Radio hört. Aber bei dem, was wir live machen und was sich so auf den Platten findet, da gibt's auch immer einen Ausbruch in andere Regionen.



◀ **Hey Freunde, wie geht's Euch?**

ASM: Apropos Radio. Das Album war wahnsinnig erfolgreich, aber Eure Singles kommen da vom Erfolg nie ran...

Hartmut Engler: Das ist ein Phänomen, das gibt's so nur bei Pur. Wir sind die einzige Band, die von einer Platte 800.000 Stück verkauft hat, ohne je einen Top-20-Single-Hit gehabt zu haben – was ja für die Band spricht. Man benutzt die Singles, um den Leuten zu sagen: Es gibt etwas Neues, so gehet denn hin und kauft.

ASM: Worauf führst Du das zurück?

Hartmut Engler: Weil wir schon so lange spielen. Pur hat inzwischen so ein

Qualitätssiegel, und die Leute sagen sich: "Die Jungs machen einfach gute Musik, ich brauch' keine zwei Hit-Singles, die mich überreden, die Platte zu kaufen." Es läuft eher so: Ich hab' einen Kumpel, der war schon mal auf 'nem Konzert, und der hat gesagt: "Kauf dir das mal, die sind Klasse." Und wenn die Platte gut ankommt, wird er sich auch die nächste ungehört kaufen. Bei mir gibt's auch ein paar Bands, da kauf' ich die Platten ungehört...

ASM: Welche sind das?

Hartmut Engler: Die nächste Aerosmith sicher oder die nächste Tom Petty. Früher hab' ich mir ungehört Grönemeyer gekauft, die nächste werde ich mir aber vorher anhören.

ASM: Arbeitet Ihr schon an der nächsten LP?

Hartmut Engler: Ingo hat schon ein bißchen mit der Musik angefangen, ich hab' aber noch nichts getextet. Wenn ich im Herbst anfangen, habe ich sicherviel zu schreiben...

ASM: Also Ingo macht immer erst die Musik, dann kommen Deine Texte?

Hartmut Engler: Manchmal kommt's auch anders, aber meist kommt er mit einer musikalischen Idee, und wir arbeiten sie dann zusammen aus.

ASM: Was ist Euch wichtiger, Texte oder Musik?

Hartmut Engler: Daß es zusammenstimmt und eine Einheit bildet. Ich finde es peinlich, wenn man ein kritisches Thema wie Atomkraft aufgreift und dazu Partymusik macht. Ich hoffe, daß uns das nicht passiert.

ASM: Es gibt immer wieder Gerüchte um englische Texte...

Hartmut Engler: Wir haben ein paar englische Texte zu den Liedern gemacht, die jetzt sehr erfolgreich waren. Und wenn wir zwischendurch Zeit haben, nehmen wir das auf und bieten es einer amerikanischen oder englischen Plattenfirma an. Vielleicht haben die dann Lust, eine Single daraus zu machen.

Es gibt hier noch ein paar Schwarze Löcher, gegen die wir etwas tun wollen. Es sind riesige regionale Unterschiede. In Kiel kommen inzwischen 10.000 in die Ostseehalle, aber unterhalb von München ist es noch nicht so toll, und in Brandenburg sind wir froh, wenn wir über tausend Leute haben.

ASM: Was glaubt Ihr, woran das liegt?

Hartmut Engler: Das kann man nicht so genau sagen. Das sind alles Regionen, in denen wir noch nicht so viel live gespielt haben, also liegt's wahrscheinlich am Radio. Der Riesenhit, der uns überall bekannt macht, fehlt ja noch. Wir hecheln dem auch nicht hinterher, sondern wollen jetzt eine Platte machen, die wenigstens annähernd so gut ist wie "Seiltänzertraum", denn die war für unsere Verhältnisse sehr, sehr gut.

ASM: Glaubt Ihr, daß das Eure beste Platte bisher war?

Hartmut Engler: Das glaubt man natürlich nach jeder Platte. Aber auch objektiv vom Erfolg war das unsere beste. Es gibt nur noch zwei Dinge, die uns vom Erfolg her fehlen: Beim Echo-Preis für die erfolgreichste deutsche Band waren wir ganz knapp hinter den Toten Hosen auf Platz 2, und in den LP-Charts waren wir auch auf Platz 2. Also ist da noch etwas drin.

ASM: Inzwischen also ganz weit oben. Vor ein paar Jahren habt Ihr Euch in einem Lied namens "Das Publikum ist schlau" ziemlich über erfolgreiche Bands und deren Fans lustig gemacht...

Hartmut Engler: Das könnte ich heute natürlich nicht mehr singen, das wäre ja jetzt hämisch gegenüber den Leuten, die jetzt unsere Platten kaufen. Aber im Leben verändern sich eben manchmal die Blickwinkel. Es wäre ja geheuchelt, wenn wir jetzt immer noch so tun würden, als ob wir die Underdogs wären. Wir sind jetzt eine der erfolgreichsten Bands in diesem Lande und stehen auch dazu, daß wir jetzt etwas mehr Geld verdienen. Aber das verändert nicht unsere Grundeinstellung, was politische oder zwischenmenschliche Dinge angeht.

ASM: Was macht Ihr, wenn Ihr gerade keine Musik macht?

Hartmut Engler: Also die meisten haben sich jetzt erst mal zweieinhalb Monate ausgeruht, das mehr oder weniger intakte Privatleben aufgemöbelt, da kann man sonst schlechte Erfahrungen machen, wenn man sich zu viel um die Band kümmert. Ingo hat viel Golf gespielt, ich hab' Aufbautraining gemacht, damit ich wieder fit bin und mich von meinem Armbruch und Kreuzbandriß erhole.

ASM: Du hat gerade das mehr oder weniger intakte Privatleben angesprochen. Letztes Jahr bist Du geschieden worden. Wie fühlt man sich, wenn man Liebeslieder singt, und die Beziehung ist zu Ende?

Hartmut Engler: Erst mal ziemlich beschissen. Als ich danach "Hör' gut zu, Du bist mein Glück" gesungen hab', war das schon hart, da war ich den Tränen nahe. Aber da muß man eben an sich arbeiten. Ich kann ja nicht sagen, also Entschuldigung, aber das Lied gilt jetzt so nicht mehr. Das muß man eben uminterpretieren. Genauso, wie es der Zuhörer auf seine Freundin bezieht, muß ich es jetzt eben mit etwas Abstand auf meine Freundin beziehen.

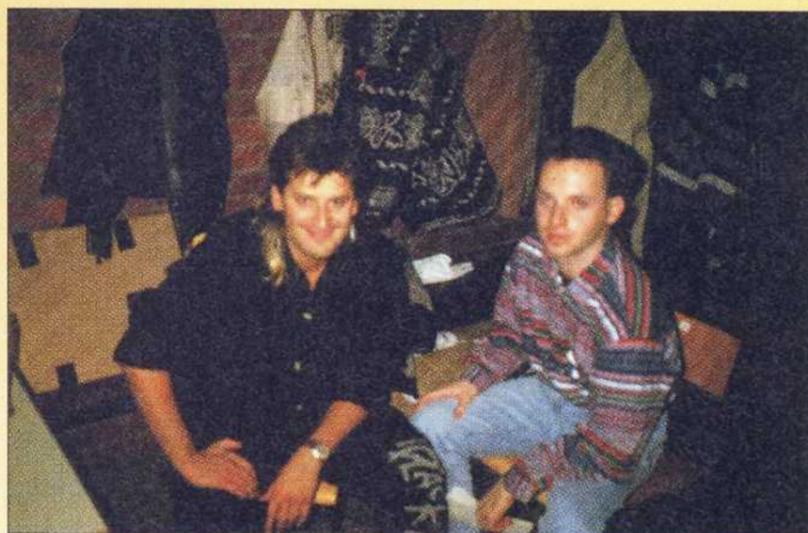


ASM: Bei Euch im Proberaum steht ein Atari ST mit MIDI. Was macht Ihr mit dem?

Hartmut Engler: Der hat ein 24-Spur-Prinzip. Wenn wir Songs üben, kann zum Beispiel der Computer das Schlagzeug übernehmen, bis alles andere klappt. Das geht auch mit Baß und mit Keyboard, nur eben nicht mit der Gitarre. Dann können einzelne Ihre Parts üben, ohne daß alle anderen da sein müssen. Damit können wir dann Demos aufnehmen, mit denen wir ins Studio gehen.

ASM: Und welche Rolle spielt der Computer im Studio?

Hartmut Engler: Bei dem, was man am Ende hört, gar keine mehr. Vielleicht ganz leise im Hintergrund ein Sequenzer, aber auf der "Seiltänzertraum" auch das nicht.



▲ Hier ist das Vögelchen, macht doch mal "Cheese": Hartmut und Andreas im Gespräch

ASM: Ab und zu zeigt Ihr, daß Ihr auch ganz ohne elektronischen Schnickschnack, nur mit akustischen Instrumenten spielen könnt. Aber welche Rolle spielt der Computer bei den großen Konzerten Eurer Tour?

Hartmut Engler: Außer bei ein paar Effekten spielt der Computer eigentlich keine Rolle.

ASM: Habt Ihr etwas mit Computerspielen am Hut?

Hartmut Engler: Eine Zeitlang haben alle außer mir Game Boy gespielt, nur ich war furchtbar böse, weil keiner mehr mit mir gesprochen hat. Aber das ist vorbei, inzwischen reden wir wieder miteinander, jetzt ist eher der Videokult da, wenn wir uns alle Witze schon zehnmal erzählt haben.

ASM: Dann bleibt mir ja eigentlich nur zu sagen: Vielen Dank, daß Du Dir für uns Zeit genommen hast – und weiterhin viel Erfolg.



◀ Pur voll in Aktion



"Historisches" zu Pur

Irgendwann vor rund eineinhalb Jahrzehnten begann die Geschichte von Pur als Schülerband im schwäbischen Bietigheim-Bissingen. Zunächst noch unter dem Namen "Crusade" tourte man mit Cover-Versionen von Rockgrößen durch amerikanische Soldatenclubs. Als "Opus" brachten die späteren "Puristen" dann auf eigene Kosten die LP "Opus", kurze Zeit später die zweite Scheibe, "Vorsicht zerbrechlich", heraus (beide inzwischen neu aufgelegt). Als dann mit dem Hit "Live is Live" eine österreichische Gruppe, die zufällig auch den Namen "Opus" trug, die Hitparaden stürmte, war die Umbenennung in Pur fällig. 1986 wurde die Band Bundesrocksieger, und endlich zeigten die Plattenfirmen Interesse. Konsequentes Ergebnis: die nächste LP, "Pur", erschien bei Intercord. Danach folgten "Wie im Film", und die Single "Funkelperlengaugen" verpaßte nur knapp eine Charts-Platzierung. "Unendlich mehr", die nächste Scheibe, schaffte dann endlich den Sprung in die Hitparade. Nun ging's immer rascher aufwärts. "Nichts ohne Grund" hieß das nächste Album, die Single "Lena" wurde auf allen Radiostationen gedudelt. Es folgten "Pur live" und das erste Mal eine Top-10-Platzierung. 1993 schließlich erlebte den bisher größten Erfolg "Seiltänzertraum" mit 800.000 verkauften Exemplaren.

Bloodhouse

Nordmänner im Aufwind

Bloodhouse ist ein Label, das nur wenigen bekannt ist. Fünf Spieletitel für Amiga 1200, CD 32 und den PC stehen auf dem Programm – für uns keine Frage, unseren Mann in England nach Helsinki zu schicken. *Derek dela Fuente* sprach mit **Harri Tikkanen**



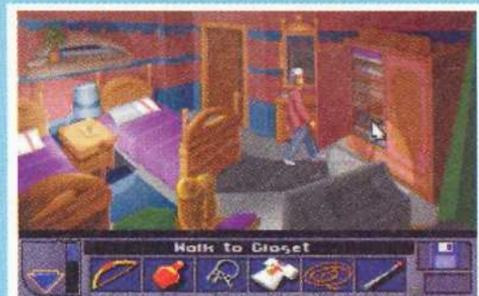
▲ Harri Tikkanen von Bloodhouse



◀ Lauter kleine Marshmallow-Männchen machen Benjamin zu schaffen



▲ Kein Breitwandfilm, aber doch nahe dran: 'Benjamin'



▲ Ein gewöhnlicher Start für ein ungewöhnliches Adventure

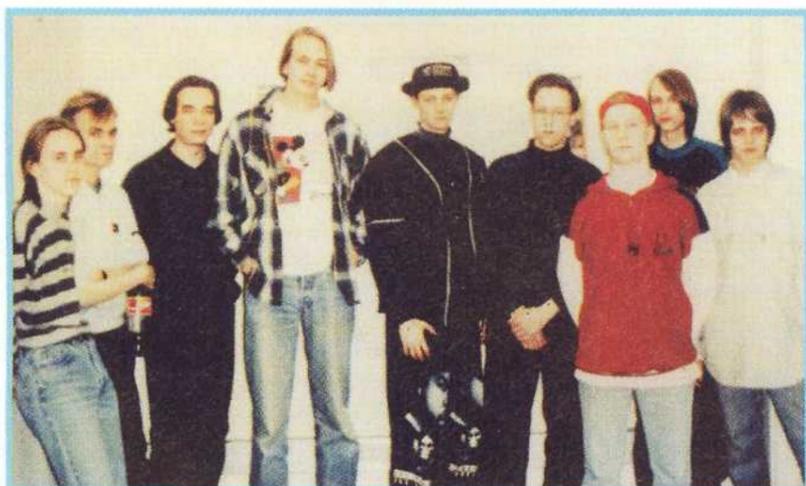
kanenen, Programmierer und Project Manager bei Bloodhouse.

ASM: Wie lange seid Ihr jetzt auf dem Markt, und was ist Dein Job bei Bloodhouse?

Harri: Bloodhouse wurde vor so ziemlich genau einem Jahr gegründet. Ich arbeite gerade an Super Stardust und mache außerdem das Projekt Management.

ASM: War Stardust Euer erstes Game? Konntet Ihr Euch mit den Reviews in

▼ Die Bloodhouse-Crew



den europäischen Magazinen anfreunden?

Harri: Stardust war unsere erste kommerzielle Veröffentlichung. Aber unser erstes großes Projekt war Real Pinball für den Amiga 500, das wir aber stoppen mußten, weil es arge Probleme mit der Grafik gab. Vielleicht hatten wir uns da übernommen. Wir wollten 4096 Farben on screen (HAM), 50 Hz Scrolling, Multi-ball mit drei Bällen und Acht-Kanal-Sound. Vielleicht versuchen wir das Projekt für den Amiga 1200 umzusetzen.

Mit den Stardust-Reviews waren wir im großen und ganzen zufrieden, nur ein paar Journalisten waren reichlich bössartig.

ASM: Ihr arbeitet gerade an Super Stardust für den Amiga 1200 und das CD32. Laßt doch mal die Katze aus dem Sack, und erzählt uns etwas über die Extra-Features.

Harri: Wir arbeiten mit 256 Farben on screen. Die Tunnel-Parts und Spezial-Missionen haben jetzt 48 Farben und Parallax-Scrolling. Insgesamt acht Tonspuren stehen auf dem Programm. Außerdem haben wir einen Zweispielermodus eingefügt, und alle Level sind neu designt. Die Version fürs CD32 hat 16-Bit-Musik, die Amiga-1200-Version wird auf jeden Fall auf Festplatte installierbar sein.

ASM: Wie denkt Ihr über das CD32, war es einfach für Euch, ein Entwicklungssystem zu schießen?

Harri: Na ja, Entwicklungssystem ist vielleicht ein wenig übertrieben. Alles was wir gekriegt haben, waren ein Stapel Papier und vier Disketten Emulationssoftware für das CDTV. Es ist einfach zu kriegen, aber – unter uns gesagt – ziemlich wertlos. Was aber letztendlich aus dem CD32 wird, kann man jetzt noch nicht abschätzen.

ASM: Was denkt Ihr über die neuen Konsolen wie 3DO, Jaguar, Saturn und so weiter? Glaubt Ihr, daß Ihr auf den Zug aufspringt?

Ausgerechnet aus Finnland kommt ein neues Softwareteam, das wenig auf die Pauke haut, aber im Stillen ein paar vielversprechende Projekte in petto hat. Bloodhouse heißt das Label, und die Games heißen SUPER STARDUST (Nachfolger von Stardust), UTOPOS, AGGRESSION, ALIEN WARS und BENJAMIN AND THE ALIEN INCIDENT.

Harri: Ich glaube, daß diese Maschinen interessante Hardware haben (Anm. d. Übersetzers: Nur Harley D. hat eine wirklich interessante Hardware), aber welche Konsole das Rennen macht, bleibt abzuwarten. Zur Zeit haben wir unser Auge direkt auf den Jaguar geworfen, aber auch da ist nichts definitiv.

ASM: Was denkst Du über die finnische Szene?

Harri: Finnland ist ein kleines Land, aber ich denke, daß wir eine ganze Reihe guter Programmierer und Musiker haben; nur bei den Grafikern gibt es wenige Cracks.

ASM: Wie viele Leute arbeiten bei Bloodhouse?

Harri: Insgesamt sind wir elf feste Mitarbeiter und eine ganze Reihe freier Programmierer.

ASM: Noch mal zum CD32. Wird sich die Maschine auf dem Markt durchsetzen? Findet Ihr, daß Commodore Euch ausreichend unterstützt?

Harri: Ich persönlich glaube, daß sich die Maschine halten wird. Wir stehen auf das CD32, weil wir es in- und



▲ **'Aggression': Geniale Hintergründe**

auswendig kennen. Man kann starke Games dafür entwickeln, nur die etwas dünne Prozessorkapazität macht es schwer, gute 3D-Games zu entwickeln. Zum Thema Unterstützung von Commodore können wir nichts sagen, weil wir keine offiziellen Entwickler sind.

ASM: Stardust hatte bereits eine ganze Latte neuer Effekte. Habt Ihr ein paar heiße Überraschungen für den Nachfolger geplant?



▲ **Farbenspektakel bei 'Super Stardust'**

ASM: Apropos Konkurrenz: Welche Spielprogramme haben Dich persönlich am meisten beeindruckt?

Harri: (Achtung: Namensverände-

Handvoll Schiffe, aber keine Bevölkerung oder Armee, um die Planeten (ein paar Hundert) zu erobern. Im Arcade-Teil wird's dann richtig bunt: In Echtzeit berechnete, fraktale Hintergrundbilder, 256 Farben mit Raytracing-Objekten. Zudem steht ein Split Screen für den Zweispielermodus zur Verfügung. Diplomatie, Action, Wirtschaftswachstum, Allianzen und so weiter gehören natürlich dazu.

Benjamin and the Alien Incident: Das erste Adventure von Bloodhouse. Eine eigene Benutzeroberfläche macht das Game zum interaktiven Spielfilm. Die Story: Held Benjamin wird Zeuge, wie sein Onkel eine Maschine startet, mit der man durch Zeit und Raum reisen kann. Kaum aktiviert, gibt's natürlich die erste Panne. Ein Objekt wird aus einem Paralleluniversum auf die Erde transferiert. Sofort tritt der Böse-



▲ **Abgefahrene Grafiken bei 'Aggression'**



▶ **'Aggression' im Zweispielermodus**

◀ **'Super Stardust': Achterbahn im Tunnel**



Harri: Da kannst Du Deinen A... drauf verwetten. Wir glauben, daß Du nur ein gutes Spiel rausbringen kannst, wenn es ein paar Überraschungen gibt. Ansonsten hast Du ein echtes Bore'em Up.

ASM: Ihr arbeitet ja auch für den PC. Was hältst du von den Scrolling-Routinen und dem Joystick-Handling?

Harri: Die meisten Leute glauben, daß Du kein gutes Jump'n'Run oder Shoot'em Up für den PC machen kannst. Das ist alles Bullshit! Unser Adventure läuft mit butterweichem 70-Hz-Scrolling. Es ist so sechsmal schneller als Standard-Sierra-Adventures auf einem 486er. Zum Thema Joystick würde ich sagen, daß die analogen Sticks alles andere als ideal für Arcade-Games sind. Zur Not kann man aber ja immer noch die Tastatur benutzen.

ASM: Was plant Ihr für dieses Jahr?

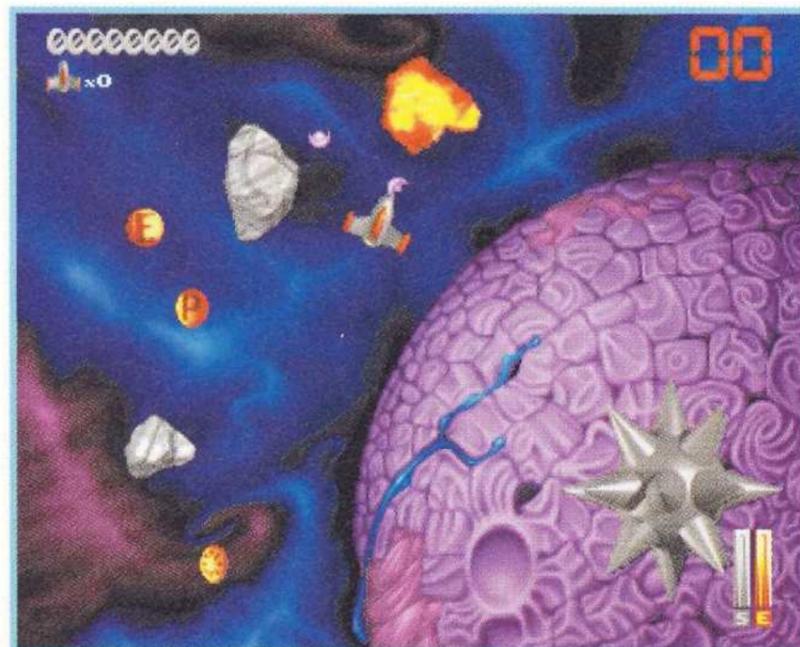
Harri: Wir wollen vier Spielertitel auf den Markt bringen, technische Einzelheiten werden aber noch nicht verraten. Die Konkurrenz liest schließlich auch Euer Heft.

...rung wegen Indizierung...) Tuhm von id-Software für den PC und für den Amiga Elite 2.

Die Bloodhouse-Games

Utopos: Hier werden Strategie und Shoot'em Up verbunden. Die Aufgabe ist es, die bekannte Welt zu erobern (sechs Galaxien mit 20 Sternensystemen). Zu Beginn hat man dafür nur eine

▼ **Hier gibt's explosive Action**



wicht Jackpot auf den Plan und macht sich auf die Suche nach dem Objekt. Keine Frage: Benjamin will Jackpot stoppen. Und da beginnt das Adventure für den Spieler. Interessante Features sind Lichtschatten in Echtzeit und Zoomfunktionen – ebenfalls in Echtzeit.

Aggression: Ein horizontales Shoot'em Up. 95 Prozent sind Raytracing-Grafiken mit 512 Farben on screen. Das Game spielt um das Jahr 2437, und es soll mächtig geballert werden können (Anm. d. Übersetzers: Mehr wollte uns Bloodhouse noch nicht verraten).

Alien Wars: Dieses Game geht in Richtung Spielhallen-Baller-Action mit 100 Prozent computergenerierten Grafiken.

Super Stardust: Das ist das wichtigste Projekt von Bloodhouse. Kommentar von Harri: "Ein Schritt vorwärts für die Ausnutzung der Amiga-Kapazitäten in Sachen Sprites und Grafiken."



Messe-Splitter Jedes Jahr bricht mit dem beginnenden Frühling aufs neue die CeBIT über Hannover herein: die wichtigste deutsche Messe für Datenverarbeitung und Telekommunikation. Nicht nur für industriell interessierte EDV-Yuppies, sondern auch für "Daddelpromis" wie uns gibt es dort Interessantes zu sehen.



Besucherrekorde ist man in puncto CeBIT seit Jahren gewöhnt: rund 675000 Leute waren es diesmal im Lauf der 8 Messtage. Noch ein paar Zahlen? 5850 Aussteller aus insgesamt 54 Ländern, rund 308.000 Quadratmeter Ausstellungsfläche in 22 Hallen, mindestens 3 mm durchgelatschte Sohlen bei jedem von uns nach ein paar intensiven Tagen CeBIT.

In Halle 8 blinzelt eine Pappmaid durch die Menge, die ganz eindeutig nach Computerspiel aussieht: Aha, Media Vision präsentiert hier sein "Critical Path" zum Probespielen auf einigen

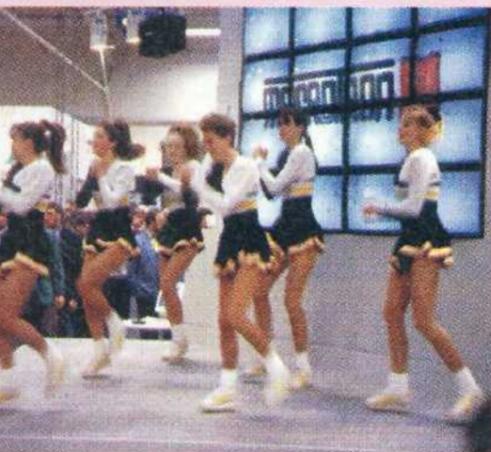
Die Firma bhv zeigt einen Trailer für ihr neues Krimispiel "Inspektor Zebok". Am Stand begegnen wir dann dem Inspektor höchstpersönlich: Der Münchner Schauspieler Reinhold Wiechmann, der eigentlich auf völlig nichtdigitalen Theaterbühnen zuhause ist, hat sich auf das ungewöhnliche Dreh-Erlebnis für die bhv-CD eingelassen und ist von dem neuen Medium begeistert. Wir hoffen, Euch im Rahmen einer Review demnächst mehr über "Inspektor Zebok" erzählen zu können.

CD32 ruft Amiga!

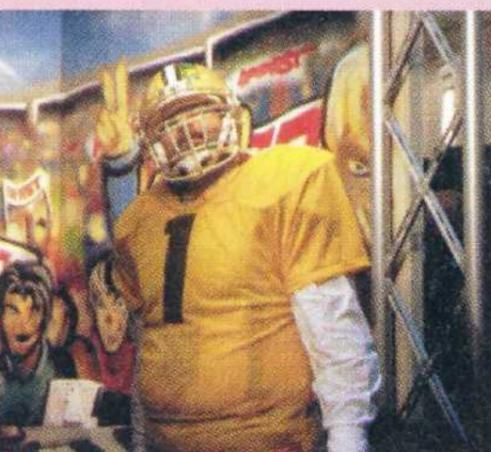
Am Commodore-Stand mit seinen vielen Unterausstellern dreht sich fast alles um Amiga-Anwendungen – und natürlich ums CD 32. Die Firma Eureka stellt einen Prototyp ihres "Communicators" vor, der es ermöglicht, das CD32 und einen beliebigen Amiga-Computer miteinander zu koppeln. Eine MIDI-Schnittstelle ist eingebaut.

Selten ist eine CeBIT so "musikalisch" gewesen wie diese. Im Zuge des Multimedia-Booms bietet jeder dritte Stand mindestens eine Soundkarte an und führt deren Fähigkeiten lautstark vor. Wave-Table-Synthese heißt das Stichwort: Immer mehr PC-Soundkarten verwenden gespeicherte Samples als "Instrumente" – bei der Klangqualität gibt es allerdings starke Unterschiede. Wir hoffen, demnächst mal einige der interessanteren Karten in der ASM näher vorstellen zu können.

Auch der Tronic-Verlag hat einen Stand, und zwar in Halle 5. Neben der ASM gibt es eine Überraschung: Die Erstausgabe der Inside Multimedia mit CD. Nur wenige Stände weiter begeistert die Firma Macrotron vor allem die Herren der Schöpfung mit Tanzeinlagen ihrer miniberockten Cheerleader-Truppe. Überhaupt: Aufmerksamkeit wecken ist angesagt. Die Firma Fast stellt Video-Lösungen für PC her. Ein bulliger American-Football-Spieler von einer Kölner Mannschaft zieht am Stand die Blicke auf sich. Ausgewählte Zuschauer dürfen sich Helm und Brustharnisch überstülpen und auch mal einen Wurf versuchen. Wer Glück hat, gewinnt Preise. Peter wird vom Moderator auf die Bühne gerufen – weil er so eine auffällige Star-Trek-Krawatte trägt. Selber schuld!

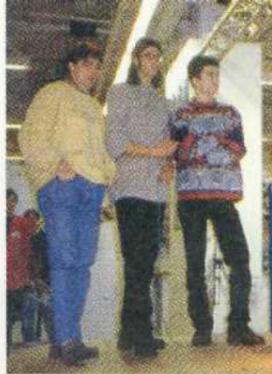


▲ *Macrotrons Cheerleaders*



▲ *"Erkennt Ihr ihn wieder?"*

Test-PCs. Die beiden Hot-Pants-bewehrten Mädels gleich daneben sind nicht aus Pappe, machen optisch aber noch entschieden mehr her. Sie sollen auf die Multimedia-Terminals aufpassen und betreuen nebenher die Standbar, Abwaschen inbegriffen. Ah ja. Interaktive Spielfilme liegen im Trend.



▲ *Zittergesang live: Jeder darf mitmachen. Text und Instrumentalbegleitung liefert das Programm "Soft Karaoke"*



▲ *Herr Inspektor persönlich: Reinhold Wiechmann mit Simone Vieten von bhv*



▲ *Huch, da fotografiert uns einer beim Abwaschen!*



▲ *Dreimal "Microcosm" zum Testen am Commodore-Stand: auf PC, CD32 und Sega Mega CD*

An allen Ecken kann man serienreife Lösungen für MPEG-Videokompression bewundern. Philips präsentiert das FMV-Modul mit taufrisch synchronisierten Film-CDs auf dem CD-i. In Halle 7 zeigt Commodore Entsprechendes auf CD32. Sigma stellt mit der "Reel Magic Lite" eine neue Niedrigpreis-MPEG-Karte für PCs vor – anders als die "große" Reel-Magic-Karte bringt sie keine eigene Soundkartentechnologie mit, sondern beschränkt sich auf das, was man zum Abspielen von MPEG-Videos braucht.

Der Wunder-Cruncher

Kaum hat sich MPEG so richtig auf allen Systemen durchgesetzt, scheint es auch schon wieder überholt zu sein: Ziemlich versteckt in einer Nische am US-Gemeinschaftsstand präsentierte Iterated Systems ein revolutionäres Kompressionsverfahren. Mit fraktalen Funktionen eignet sich das System am besten zur Grafikkomprimierung. Die Software "weiß" sozusagen, wie ein Baum oder ein Gesicht im großen und ganzen aussieht und speichert nur die Änderungen ab, in denen sich die zu komprimierende Grafik von der Grundbibliothek unterscheidet. Das spart 'ne Menge Platz, und man bringt locker 100 HiRes-HiColor Bilder auf einer HD-Diskette unter. Mehr noch, die Bilder gewinnen an Schärfe, und man kann sich Blade-Runner-mäßig in die Grafiken reinzoomen, ohne daß irgendwas verpixelt. Das Ganze funktioniert ohne Zusatzhardware und klappt auch mit Videos. Hier ist von zwei Stunden Full-Screen-Video auf einer CD die Rede. Kein Wunder, daß sich die Spieleindustrie brennend für das neue Verfahren interessiert...

Neben immer wieder neuen technischen Spitzendaten geraten neuerdings auch Themen wie Umweltverträglichkeit und Auswirkungen auf die menschliche Gesundheit in den Blickpunkt des Interesses, wenn es um Computerhardware geht. Das Konzept des "Green PC" mit emissionsarmen und energiesparenden Komponenten ist an vielen Ständen ein wichtiges Thema.

Uns brummt der Schädel, als wir nach den turbulenten Messtagen wieder ins verträumte Eschwege zurückkehren. Bis zum 8. März 1995 müssen wir uns unbedingt neue Schuhe besorgen – dann beginnt nämlich die nächste CeBIT.



Spielwarenmesse: Kurioses und Interessantes am Rande

Nürnberger Nachlese

Es war einmal im Jahre 1994 eine Internationale Spielwarenmesse zu Nürnberg. Und dann war da eine ASM, genauer gesagt die Ausgabe 4/94. Die berichtete in ihren News ganz hyperaktuell über das, was man auf dieser Messe zum Thema Videospiele finden konnte. Als die Aufregung erst mal vorbei war, merkten weise Männer, daß dem rasenden Messereporter doch so einige hübsche und komische Sachen am Wegesrand entgangen waren. Diese Sachen schienen es wert zu sein, daß man noch einmal in aller Ruhe über sie berichtete. Und so laden wir Euch jetzt zu einem "zweiten Blick" auf die Nürnberger Messe ein und präsentieren Euch einige Kuriositäten abseits des Videospielebereichs.



◀ Er macht weniger Dreck als sein biologisches Vorbild...

Knapp 60.000 Besucher, rund 2500 Aussteller: Es war wieder einmal alles größer, besser, voller als je zuvor. Aber das wißt Ihr ja schon. Nur wenige Wochen nach Weihnachten bekamen wir die Gelegenheit, schon wieder von "White Christmas" zu träumen, und wenn das romantische Feeling sich nicht so schnell einstellen wollte, dann konnte man als Einkäufer gleich praktische weiße Tannenbäume fürs Lager ordern. Kitsch as Kitsch can. Keine Scheußlichkeit, die sich nicht in die Zweige hängen lassen würde.

Vom Weihnachtsschmuck bis "Slimy" und "Kotzi"

Daß bei den Puppen jetzt der Mikro-Chip groß im Kommen ist, wollte uns ir-

tierten, wunderbaren Kotzteppich "Kotzi" mit befreiender Wirkung aufzusuchen. "Kotzi" sieht aus wie echt und erhöht seine Wirkung noch durch Anfeuchten! Eine nähere Beschreibung dieses Wunders der Kunststoffindustrie sparen wir uns hier ebenso wie ein Foto — aus Gründen der Wahrung feiner abendländischer Kultur.

Endlich: Gesellschaftsspiele!

Richtig wohl fühlten wir uns dann in "unserer" Halle M, die beim kurzen Messebericht in ASM 4/94 sozusagen unter den Tisch gefallen ist. Hier waren alle Brett- und Kartenspielhersteller vereint.



▲ Sie sind wieder da! Geniale Comic-Figuren sterben einfach nie...

Trotz des hohen Besucherandrangs herrschte gedämpfte Stimmung vor. Symptomatisch der Versprecher auf der Pressekonferenz eines Spieleherstellers, als "Rezensionsmuster" anstelle der erwarteten "Rezensionsmuster" angefordert werden durften. Die wirtschaftliche Misere spukte durch die Köpfe. Die fetten Jahre der Branche sind vorbei, eben 2 bis 3% Zuwachs wurden für das abgelaufene Jahr 1993 gemeldet.

Bei vielen großen Spieleverlagen und Spielzeugherstellern wird wieder auf Nummer Sicher gesetzt: Es war noch nie ein Fehler, sich an erfolgreiche Film- oder Fernseh motive dranzuhängen, egal ob das Produkt Aladdin oder Raumschiff Enterprise heißt. Ist die Fernsehserie bereits auf der Raumstation "Deep Space Nine" angekommen, so ist im Spielzeugbereich noch "The Next Generation" angesagt. Bandai Huki präsentierte dazu fast alle Modelle, die das Kinderherz begehrt. MBs Enterprise-Adaption (siehe die Rubrik "Highlights" dieser ASM) ist neben dem im vergangenen Jahr erschienenen Titel *Atmosfear* das zweite aktuelle Video-Brettspiel. Und die nächsten Titel warten bereits: Gibson Games prä-



▲ Ein bißchen Gesichtverschönerung gefällig?

sentierte am britischen Gemeinschaftsstand Sherlock Holmes 221 Baker Street. Videobegeisterte Amateurdetektive dürfen sich schon auf einen ASM-Bericht darüber freuen.

Und noch etwas richtig Neues haben wir zu berichten: Es gibt jetzt auch Fantasy-Spiele für Mädchen! Und damit nicht

▶ Das Lego-Pferd in Lebensgröße, ganz aus Lego-Steinen: Ob wirklich alle Mädchen für Pferde schwärmen?



einer den ganzen Kuchen bekommt, hatten gleich zwei Verlage dieselbe Idee. Scheinbar auch den gleichen Grafiker und Designer, sieht man sich die beiden Spiele genauer an. Der nähere Blick auf *Das weiße Einhorn* war zudem nicht ganz ungefährlich: Soviel Süßliches ist nur schwer zu ertragen. Spätestens bei MBs *Arcturs Königreich*, bei dem nicht ein Einhorn, sondern im Gegenteil mit Hilfe des Einhorns der Prinz befreit werden muß, wurde klar, daß die Zielgruppenforscher hier wohl auch vor den plumpsten Junge/Mädchen-Klischees nicht zurückgeschreckt sind. Ob "Fantasy für Mädchen" heute nicht auch ganz anders aussehen könnte, meine Herren?

Doch jetzt genug geunkelt. Beim Verlag Hans-im-Glück haben wir unseren persönlichen Geheimtip für das Spiel des Jahres 1994 gefunden: *Manhattan*, ein taktisches Bauspiel von Andreas Seyfarth. Mehr darüber und über die anderen brettspielemäßigen Sahnestückchen der Messe findet Ihr, liebe ASM-Leser, jeden Monat in unserer Rubrik "Hand und Kopf". So long, und — bis bald mal wieder, Nürnberg! ■

Rainer Scheer/Martin Wehnert/sz

◀ "Slimy, dein Quabbelfreund": Das neonfarbene Glibberzeug eignet sich großartig dazu, das Monitorgehäuse Eures Lieblingsfeindes zu verzieren...

gendwie nicht so recht begeistern; wir warten immer noch auf die erste Puppe, die den gefütterten Spinat auch später wieder hinten rausläßt.

Wer glaubte, den Herstellern — speziell denjenigen aus dem fernen Osten — müßten doch langsam die Ideen ausgehen, der fand sich getäuscht. Und mancher scherz- und kommerzmüde Einkäufer mag sich tatsächlich versucht gefühlt haben, den strahlend prä-



HAND & KOPF

Die ersten Hürden sind genommen: Wir sind voll im Wahljahr drin. Niedersachsen hat gewählt, auch die Schleswig-Holsteinischen Kommunen haben ihre neuen Volksvertreter für die nächsten paar Jahre. Alles redet von Wahl (wir auch!), keiner von den Wahlen, und die hätten es nötiger. Fast verdrängt wird aber auch, daß das "Superwahljahr" auch ein Supersportjahr ist. Lillehammer ist bereits gelaufen, und schon geht es weiter: Die Fußballer kämpfen um die Weltmeisterschaft. Grund genug, schon mal den Trainingsanzug anzuziehen, die Mattscheibe zu putzen, die Füße hochzulegen, das Bier aufzumachen und den Jungs ein aufmunterndes "Bewegt Euch!" zuzurufen. Auch bei den "bildschirmlosen" Spielen mögen wir's diesen Monat sportlich.

A Day at the Races

Ein bißchen Sport kann uns nicht schaden. Damit die vom ewigen Vordem-Rechner-Hocken verspannte Nackenmuskulatur mal etwas gelockert wird, soll es bei "Hand und Kopf" in dieser und der nächsten Ausgabe sportlich rund gehen.

Zunächst reicht lockere Sportbekleidung. Hauteng muß es nicht gerade sein – ist auch völlig unpraktisch (außer für den Zuschauer, wenn es um attraktive Sportlerinnen geht – nein, au! Nicht hauen! Ich hör' ja schon auf...). Doch die Schuhe mit den Spikes für die Aschenbahn sollten schon geschnürt werden; ein bißchen Ehrgeiz, bitte! Al-

CRAZY RACE

ca. 40 DM, von: Michael Gewalt, für: 3 bis 5 Spieler ab 10 Jahren, Hersteller: F.X. Schmid, 83209 Prien/Chiemsee.

les klar? Der Starter hebt die Pistole. Peng! Start frei für ein **Crazy Race**.

Michael Gewalt – der Name ist hier nicht Programm – hat sich das Spiel ausgedacht. Erst mal wird eine Karte gezogen, damit man die Zielvorgabe kennt. Das ist wichtig, denn hier sind die Läufer gefragt, von denen die Moderatoren am Schluß immer sagen, sie seien ein "taktisch kluges Rennen" gelaufen, sie haben sich also ihre Kraft gut eingeteilt.

Unbedachtes Vorpreschen führt zwar vorwärts, aber in den seltensten

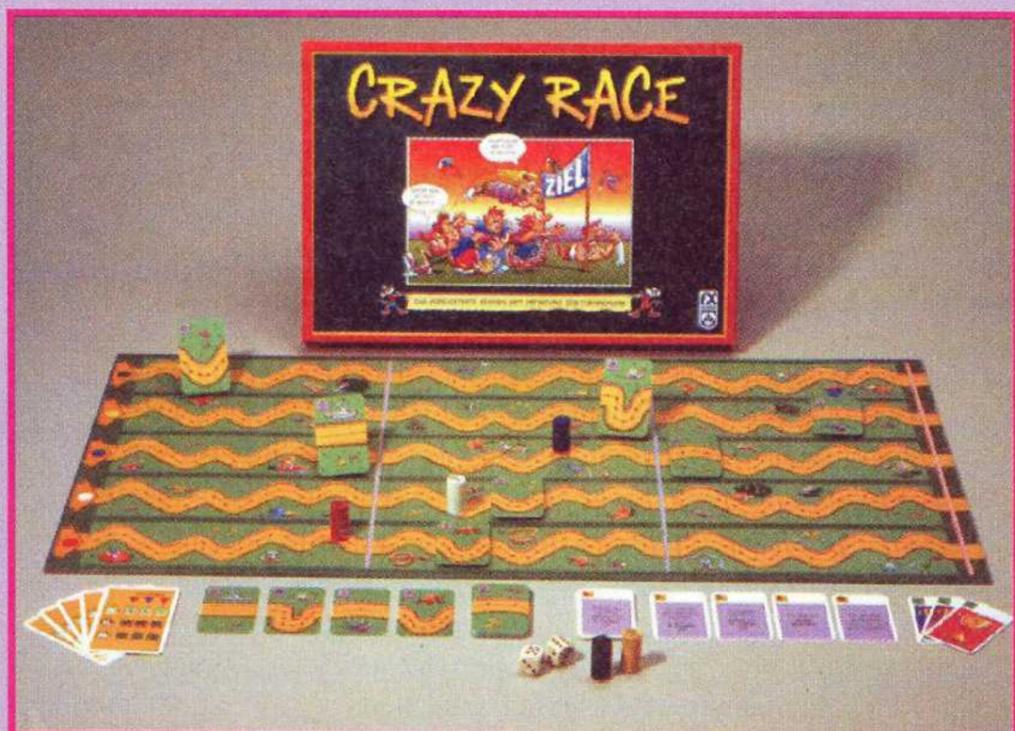
Fällen auch zum Sieg. Vielmehr ist nach den drei Etappen des Spiels die Platzierung wichtig. Wer es schafft, in den einzelnen Stationen diejenigen Positionen zu erreichen, die von der eigenen Wettkarte vorgegeben werden, wird am Ende die Nase vorn haben.

Die beiden Würfel locker in der Hand geschwenkt, und ab dafür. Vier Felder zählt eine Streckeneinheit, und damit nicht alles Glück ist, was hier abgeht, verfügt jeder Spieler noch über Aktionskarten, die kleine "Nettigkeiten" für die Mitspieler bereithalten. Vor allem lassen sich auf diese Weise Streckenkarten ins Spiel bringen, die – je nach Rennsituation – die Distanz der vier Felder pro Streckeneinheit auf sieben erweitern oder sogar auf null verkürzen können. Die Karten manipulieren also die Streckenlänge. "Crazy Race" ist ein wirklich rundes Familienspiel. Würfelglück, witzige Atmosphäre, etwas taktische Einflußnahme und viel Spaß – die Mischung stimmt. Zwar läßt sich der Mitspieler ärgern, aber doch nicht so massiv, daß er gleich die Laufschuhe vor lauter Wut an den Nagel hängen wird. Locker soll es zugehen; die Verbissenheit mancher sportlichen Auseinandersetzung darf getrost außen vor bleiben.

Wem das nicht reicht – Platzierung hin, Erfolg her –, der sollte sich im Stadion einfinden, in dem das **Dragons' Derby** läuft. Ein Drachenrennen, mal was anderes – warum nicht? Pferde und Hunde werden ja auch allmählich langweilig. An der Rennbahn geht es dann auch gleich zur Sache, sprich ans Portemonnaie. Es gilt, in einem Feld von fünf startenden Drachen die ersten drei Plätze richtig zu tippen.

Erreicht ein Drache das Ziel, ist schonungslose Offenheit gefragt. Hat man auf die richtige Farbe getippt, bleibt man weiter im Spiel und hat nun die Chance, auch etwas zu verdienen. War bereits der erste Tip falsch, verabschiedet sich der Wetteinsatz an dieser Stelle. Nur wer nicht aus der Runde aussteigt, nachdem der zweite Drache das Ziel erreicht

Mal Zickzack, mal 'ne kleine Abkürzung, und alles vom heimischen Sofa aus: "Crazy Race" ist das ideale Spiel für fußfaule Wettläufer





hat, kann hier wirklich Geld verdienen: Der Wetteinsatz verdreifacht sich.

„Dragons' Derby“ von Heinz Meister fällt zunächst rein äußerlich auf: Da ist eine fast quadratische Schachtel, an der eine Ecke fehlt. Ecke ist eben out. Dann springen die witzigen Illustrationen von Marino Degano ins Auge, der neben Morillo und Loup eine der Stützen des Heye-Cartoon-Programms ist. Die Atmosphäre ist ungezwungen locker.

Die fünf verschiedenfarbigen Drachen bewegen sich immer dann, wenn

DRAGONS' DERBY

ca. 40 DM, von: **Heinz Meister**, für: **3 oder 4 Spieler ab 14 Jahren**, Hersteller: **Heye Verlag**, 82008 Unterhaching, Vertrieb: **Jumbo Spiele**, 58849 Herscheid.

einer der drei oder vier Mitspieler eine Karte in der entsprechenden Farbe ausspielt. Sechs Karten sind für jeden Drachen im Spiel. Ist die jeweils letzte Karte gespielt, darf nicht nur der Drache die Arme hochreißen. Da man immer nur vier Karten auf der Hand hat und die übrigen immer wieder nachgezogen werden, ist die taktische Einteilung des Rennens eine echte Herausforderung. „Dragons' Derby“ erhebt aber gar nicht den Anspruch auf verbissene Strategieplanungen. Es soll kurzweilige Unterhaltung bieten, ist allemal ein originelles Geschenk und kombiniert einen guten Degano mit einer stimmigen Spielidee.

▲ **Ein halbkreisförmiger Rennplatz, fünf Pappdrachen, jede Menge Spielzaster, eine ungewöhnliche Verpackung und ein gut durchdachtes Spielprinzip: „Dragons' Derby“ ist für Brettspiel-Freunde nicht die übelste Geschenkidee**

Jetzt ist aber genug mit dem Streß. Erst selber gerannt, dann das ganze Geld verwettet: Da hat man eine kleine Pause verdient. Ah, dort drüben, im Auto: eine Sitzgelegenheit! Verdammt eng ist das ja hier! Aber egal, der durch den Sport strapazierte Körper braucht auch mal eine Rast. Doch was ist das? Der Wagen vibriert. Und nicht nur dieser. Hört Ihr auch das Dröhnen der Boliden? Au Backe, jetzt senkt der Typ da vorne auch noch die Flagge...

► **Wer schon immer mal rücksichtslos autofahren wollte, ohne anschließend Diskussionen mit grünen Männchen führen zu müssen, findet bei „Ausgebremst“ die langerwartete Gelegenheit**

Und schon sind wir mitten im Rennzirkus der Profis. Formel 1 ist angesagt, Nicht weniger als acht verschiedene Kurse stehen zur Verfügung, und es gilt, Michael Schumacher nachzueifern. Jeder Mitspieler verfügt natürlich über einen Rennwagen und über Karten, mit denen dieser Wagen vorangebracht werden soll. Drei davon stehen jeweils zur Auswahl. Ist eine Karte ausgespielt, wird nachgezogen.

Die Summe der Punkte auf den Karten ist für jeden Spieler gleich. Wann aber die begehrten 6er-Werte kommen – oder die kleinen Zahlen, um die Konkurrenz auszubremsen –, weiß man bei Rennantritt noch nicht. Ideallinie ist ohnehin gefragt, denn die Punkteverteilung ist so gestaltet, daß man nicht zu oft

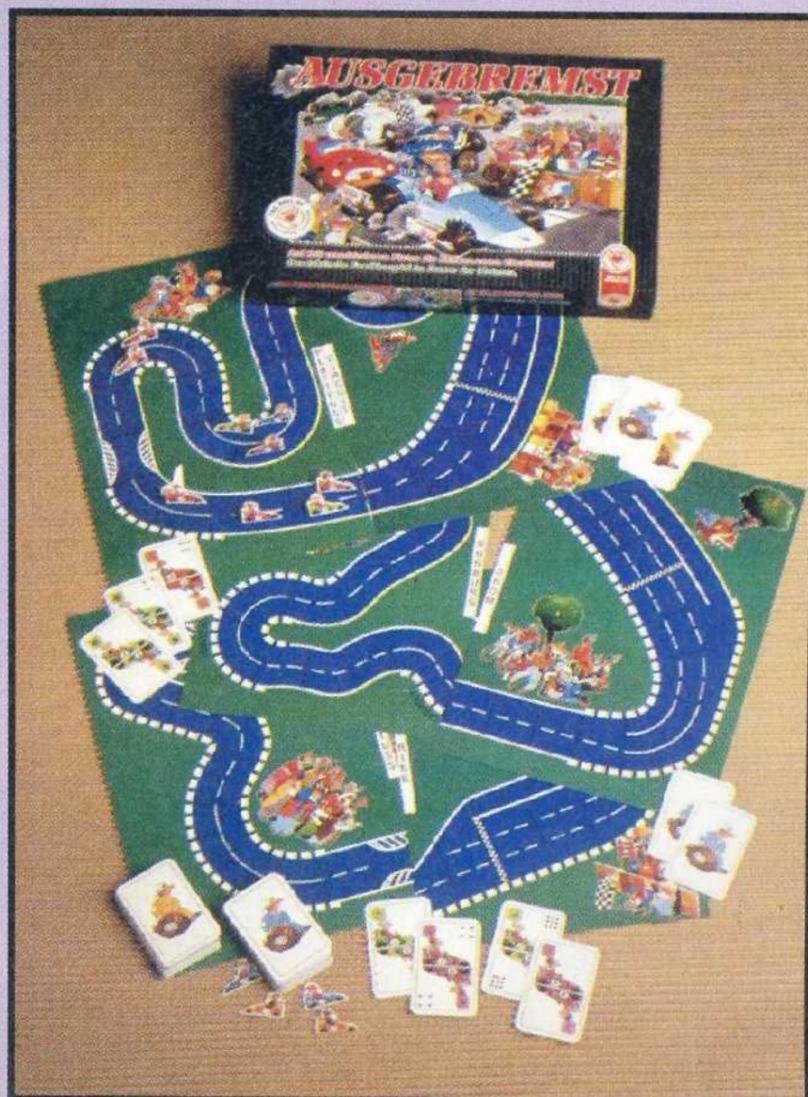
den weiten Weg durch die Kurve nehmen darf, will man nicht riskieren, kurz vor der Ziellinie kläglich liegenzubleiben.

Ausgebremst heißt das Spiel, das die Firma ASS in ihrer neuen Reihe der „Best of...“-Spiele veröffentlicht. Das soll also das „Best of Wolfgang Riedesser“ sein. Zwar kann man dem Verlag vorwerfen, daß er mal wieder „bloß“ eine Neuauflage gebracht hat (das Spiel gab es unter dem Titel *Ave Caesar* bereits bei Ravensburger). Das Material ist auch nicht schöner geworden. Aaaaaaber – die Rennstrecken präsentieren sich jetzt variabler und übersichtlicher. Mit den acht Kursen lassen sich ganze Meisterschaften ausfahren. „Ausgebremst“ versucht sicher keine vorbildgetreue Rennsportsimulation zu sein. Es ist aber ein gelungenes Spiel, das für viele spannende Runden im Freundes- oder Familienkreis sorgen kann. Also: Motor gestartet, Flagge gesenkt – der Nürburgring wartet.

Rainer Scheer/sz

AUSGEBREMST

ca. 60 DM, von: **Wolfgang Riedesser**, für: **3 bis 6 Spieler ab 10 Jahren**, Hersteller: **ASS**, 70771 Leinfelden.



Baller Dir einen!

Nachdem wir in unserer Reihe höchst einfallsreicher Vorworte schon über so wundersame Ausdrücke wie "Wolf-Gang" oder "Aufmacher" gesprochen haben, kommen wir heute zu dem Wörtchen "Ballern". Jeder Spielefreak wird dahinter natürlich ein Action-Game vermuten, und wenn man das Bild von TURRICAN II für den PC sieht, freut man sich natürlich doppelt auf das Teil. Andere verstehen unter "Ballern", daß man sich einen hinter die Binde gießt (was besonders beim "Blinde-Kuh-spielen" einen tollen Effekt ergibt). Natürlich "ballern" auch jene 22 Herren bei des Deutschen liebstem Sport sehr gerne – mal mehr, mal weniger gezielt. Schließlich gibt es noch die verbale Ballerei des Herrn Hornung; kurz: Verballhornung. Völlig egal, wie man es anstellt: Ballern ist schön, macht einen Heiden Spaß (nicht nur in der Lüneburger), und man fühlt sich rundum sicher und sauber. Apropos: Ich habe das Gefühl, beim nächsten Mal werden es wieder mehr Konvertierungen sein, sonst kriegt mein Chefred. eine geballert, hehe.

Ever Klaus

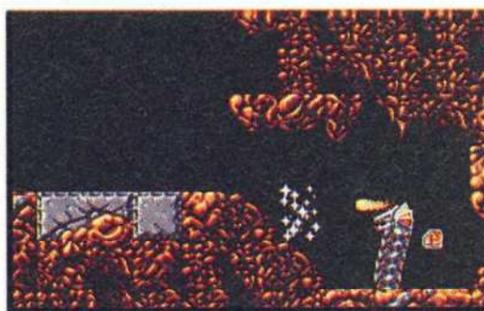
Inhalt	Seite
News	118
Spaceward Ho! (Amiga)	119
D/Generation (PC-Windows)	119
Liberation (Amiga)	119

Replay News



Was PC-Besitzern recht, ist Amiganern billig: **Gunship 2000** von **Microprose** ist nun auch auf Commodores 1200er zu haben. Umgekehrt geht es natürlich auch: Vom Amiga auf den PC konvertiert wurde jüngst der **Software Manager** von **Software 2000**.

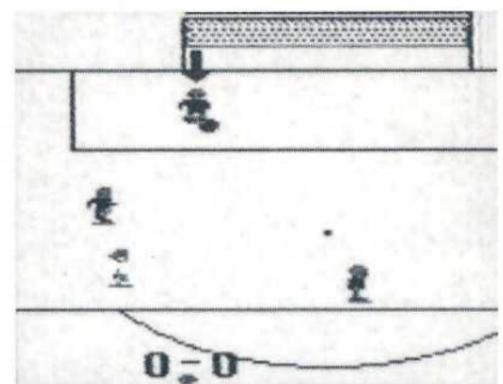
Schon länger angekündigt und nun endlich in der Endproduktionsphase ist **Turrican II** für PC. **Rainbow Arts/Softgold** schickte uns flugs eine Slide-Show, und wenn das, was wir auf dem Bild sehen, genauso schnell wie bunt ist, dann dürfte ein neuer PC-Actionstar geboren sein.



▲ **Turrican II**

Habt Ihr es erraten? Ja, genau... dieses Megateil gibt es jetzt auch für den Game Boy! Na ja, so kurz vor der Weltmeisterschaft kommt uns das natürlich wie gerufen.

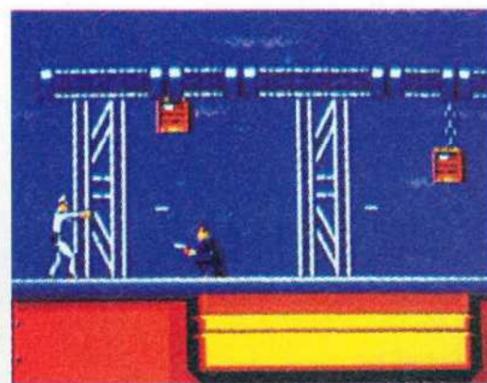
James Bond 007 – The Duel, das vor gut einem Jahr von **Domark** für das Mega Drive veröffentlicht wurde, ist mittlerweile



▲ **Sensible Soccer**

auch für das Game Gear zu haben, übrigens wesentlich später als seinerzeit angekündigt.

Und dann wäre da noch der Fall **Landstalker**, jenes Adventure von **Sega**, das bereits Anfang letzten Jahres einen Testlauf auf dem Mega Drive vollbrachte, inzwischen aber mordsaufgepeppt wurde und daher eigentlich



▲ **James Bond 007 – The Duel**

nicht als Konvertierung durchgehen dürfte. Erwähnt haben möchte ich das Game aber trotzdem. Und tschüs!

(Amiga)

ca. 80 DM, Test in: ASM 4/93 (PC), Hersteller: Rainbow Arts/New World Computing, Muster von: Softgold.

Spaceward Ho!

Nun darf auch auf dem Amiga nach Herzenslust der Weltraum erobert werden. Das Spiel um Weltraum-Cowboys und Sternenkämpfer bekommt nach langer Zeit endlich eine würdige Umsetzung.

Am Anfang war der Urknall. Zumindest bei Spaceward Ho!. Bei diesem Strategie-Game geht es um die Eroberung und Besiedlung einer Galaxis durch Handel und Kampf.

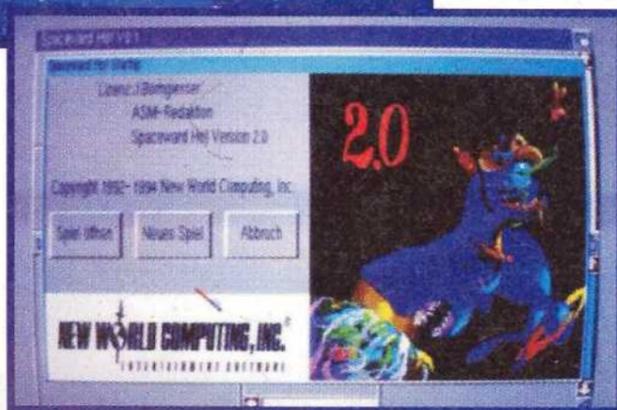
Das Original kam vor gut einem Jahr für den PC unter Windows heraus und machte sich dort vor allem deswegen beliebt, weil man es im Netzwerk spie-

len kann. Das gleiche Prinzip gibt's nun auch für den Amiga – die Entwickler dieses Spiels gehören damit zu den wenigen, die gemerkt haben, daß Amiga-Rechner sehr wohl auch vernetzt werden können. Das Spiel selbst ist vollständig an die PC-Fassung angelehnt. Zuerst erzeugt man durch einige Einstellungen eine Galaxis, deren Sterne später zur Besiedlung oder zum Handel freigegeben



Der Kreislauf des Lebens: Galaxy bauen, Galaxy erobern...

...eins auf die Mütze bekommen und untergehen



werden. Im Netzwerk können bis zu 20 Spieler teilnehmen, dabei sind auch Allianzen zwischen verschiedenen Spielern möglich. Das Spiel selbst enthält eine Menge an schrägem Humor, das Ganze wirkt wie eine Westernverfilmung. Zum Beispiel werden die eigenen Systeme mit einem Cowboyhut versehen; das dient zur Unterscheidung.

Spaceward Ho! ist ein reines Strategiespiel. Man muß vor allem erreichen, daß das eigene System über genug Ressourcen verfügt. Militärische Objekte wie Kampfraumer spielen allerdings ebenfalls eine nicht unerhebliche Rolle. Sieger ist, wer den größten Teil der Galaxis beherrscht. Das Spiel arbeitet mit allen bekannten Netzwerkkarten für Amiga-Rechner zusammen.

Die Grafik wirkt ein wenig einfach, allerdings wurde das ganze Programm voll systemkonform programmiert. Die einzelnen Handlungsebenen werden in Fenstern dargestellt, das Spiel selbst läßt sich fast ausschließlich mit der Maus steuern.



Urteil: 10 GUT

(PC-Windows)

D/GENERATION™

VIRTUAL REALITY MEETS ACTION ADVENTURE

89,95 DM, Test in: ASM 2/94 (Amiga CD32), Hersteller: Mindscape, England, Muster von: Die Casette.

Als mir Kollegin Vera D/Generation für den PC unter Windows auf den Tisch gelegt hat, muß wohl mein Gesichtsausdruck dem geglichen haben, den ich trug, als ich das letzte Mal un-

freiwillig in einen Kuhfladen getreten bin. Allerdings – Irren ist menschlich. Waren die Amiga-Versionen bis hin zum Amiga CD32 nicht mal annehmbar, so entpuppt sich die Windows-Version als grafisch sehr viel besser. Auch ist der Spielablauf irgendwie anders, man kommt viel besser durch und gewöhnt sich sogar an die unhandliche Tastatursteuerung über die Zehnertastatur mit den "Ecktasten". Allerdings ist das Game damit immer noch kein Renner. Das Spiel benutzt nur ca. 1/3 des Screens, die Grafik ist ziemlich düster, und man muß schon sehr genau hinschauen, was man gerade macht. Die Aufgabe ist, sich



durch ein Labyrinth von Gängen zu suchen, bedrängt von allerlei mutiertem Inhalt eines Biolabors. Man muß Leute befreien, mit Schaltern Türen öffnen und vor allem nicht umkommen. Für Leute, die gerne unter Windows spielen, ist D/Generation vielleicht einen Blick wert.



Urteil: 6 ANNEHMBAR

(Amiga)

LIBERATION

ca. 90 DM, Test in: ASM 2/93 (Amiga CD32), Hersteller: Mindscape, England, Muster von: Die Casette.

Im 29. Jahrhundert steht die Welt wieder vorm Abgrund. Korrupte Konzerne regieren, das Klima ist völlig außer Kontrolle. Die Gesetzes Einhaltung wird nur noch von Robotern

kontrolliert, die zudem plötzlich Fehlfunktionen entwickeln und unschuldige Menschen umbringen. Die Konzerne reagieren wie gewohnt unmenschlich: Man nimmt Geiseln, um die Bio-Corporation dazu zu zwingen, die "Robo-Cops" zu vernichten.

Die Aufgabe besteht darin, mit vier neuen Techno-Droids nicht nur die verschwundenen Roboter aufzuspüren, sondern auch dafür zu sorgen, daß den Geiseln nichts passiert. Liberation von Mindscape kommt auch auf den Normal-Amigas gut rüber. Die Grafik entspricht fast der Amiga-CD32-Version, die teilweise düstere Umgebung einer dem Untergang geweihten Welt ist stimmungsvoll aufgebaut. Aber wie beim CD32 fehlt es auch hier ein wenig an Spiel. Man läuft mit den vier Droiden durch die Techno-Stadt und sucht. Ab und zu trifft man auf sonderbare Gestalten, die irgend etwas wollen. Hier hilft nur Durchbeißen, bis man sich einigermaßen im Spiel auskennt.



Urteil: 9 GUT

HITLINE



Die Ermittlung der deutschen Verkaufscharts wurde von Media Control vorgenommen und der ASM freundlicherweise zur Verfügung gestellt. Berechnungszeitraum dieser Hitlisten ist der März 1994.



MS-DOS

Platz	(Vormonat)	Name	Hersteller
1.	(9)	Sim City 2000	Maxis
2.	(2)	Anstoß	Ascon
3.	(4)	Sam & Max Hit the Road	LucasArts
4.	(1)	Flight Simulator 5.0	Microsoft
5.	(6)	T.F.X.	Ocean
6.	(5)	Privateer	Origin
7.	(3)	Aufschwung Ost	Sunflowers
8.	(9)	X-Wing	LucasArts
9.	(12)	Indy Car Racing	Papyrus/Virgin
10.	(10)	Jurassic Park	Ocean

AMIGA

Platz	(Vormonat)	Name	Hersteller
1.	(1)	Anstoß	Ascon
2.	(2)	Die Siedler	BlueByte
3.	(6)	Mortal Kombat	Virgin
4.	(5)	Elite II - Frontier	Gametek
5.	(3)	Aufschwung Ost	Sunflowers
6.	(4)	Jurassic Park	Ocean
7.	NEU	Christoph Kolumbus	Software 2000
8.	(9)	Syndicate	Electronic Arts
9.	(11)	Ambermoon	Thalion
10.	(7)	Turrican 3	Rainbow Arts

CD-ROM

Platz	(Vormonat)	Name	Hersteller
1.	(1)	Rebel Assault	LucasArts
2.	(4)	Day of the Tentacle	LucasArts
3.	(2)	Strike Commander	Origin
4.	NEU	Der Rasenmähermann	SCI
5.	(10)	Iron Helix	Microprose
6.	(6)	Comanche	NovaLogic
7.	(7)	Der Patrizier	Ascon
8.	(5)	Dune	Virgin
9.	(3)	The 7th Guest	Virgin
10.	(8)	King's Quest VI	Sierra

Die Leser-, Grafik- und Sound-Charts setzen sich aus Euren Zuschriften zusammen!

Ohne genügend Zuschriften läßt sich keine repräsentative Auswertung der Lesercharts machen. Lag's an den Osterferien, oder wart Ihr ganz einfach frühjahrs-müde? Wir haben uns dazu entschlossen, die Charts der Mai-Ausgabe zu übernehmen und darauf zu hoffen, daß Ihr uns in den nächsten Tagen mit Euren Lieblingsgames, -grafiken und -sounds bombardiert. Der Fairness halber werden wir diesmal auch kein Abo vergeben und dafür im nächsten Monat gleich zwei ASM-Jahresabonnements unter allen Teilnehmern verlosen. Doppelte Chance also. Haltet Euch ran! Bis dann-mann. Ever Klaus!



**Karte an:
ASM
Hitline
Postfach 1870
37258 Eschwege**

Kates sehnlichster Wunsch war schon immer ein Cabrio. Beim ASM-Autohaus-Autorennen in Dillingen nutzte er die Gelegenheit und nahm in einem besonders schnittigen Vorführwagen Platz. Gut unterrichtete Kreise wollen erfahren haben, daß Kate inzwischen seinen Fiasko gegen einen offenen GSI getauscht hat und somit "oben ohne" fährt. Ob das zu einer Anzeige wegen Erregung öffentlichen Ärgernisses führt, ist noch nicht bekannt.

LESER-CHARTS ▲ UP AND DOWN ▼ TOP 7

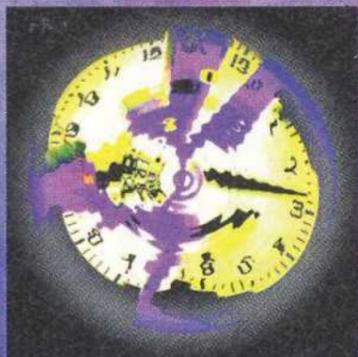
Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1) ●	Turrican 3	Rainbow Arts
2.	NEU!	Rebel Assault	LucasArts
3.	(7) ▲	Day of the Tentacle	LucasArts
4.	(2) ▼	Turrican II	Rainbow Arts
5.	(6) ▲	Goal!	Virgin
6.	(4) ▼	Syndicate	Electronic Arts
7.	(5) ▼	Gunship 2000	Microprose

GRAFIK-CHARTS TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(1) ●	Turrican 3	Rainbow Arts
2.	NEU!	Rebel Assault	LucasArts
3.	(7) ▲	Sam & Max	LucasArts
4.	(2) ▼	Lionheart	Thalion
5.	(4) ▼	Indiana Jones IV	LucasArts
6.	(6) ●	Formula One Grand Prix	Microprose
7.	(3) ▼	Turrican II	Rainbow Arts

SOUND-CHARTS TOP 7

Platz	(zuletzt)	Name	Hersteller
1.	(2) ▲	Turrican 3	Rainbow Arts
2.	(1) ▼	Turrican II	Rainbow Arts
3.	(6) ▲	Rebel Assault	LucasArts
4.	(4) ●	Apydia	Kaiko
5.	(7) ▲	The Secret of Monkey Island	LucasArts
6.	(5) ▼	Wing Commander	Origin
7.	(3) ▼	Turrican	Rainbow Arts



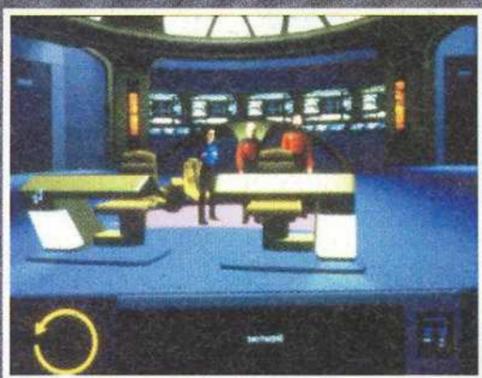
STAR TREK - NEXT GENERATION

PC, 3DO, SNES, Hersteller: Microprose/Spectrum HoloByte.

Unendliche Weiten, unendliche Abenteuer, unendliches Warten: Die nächste Generation von Star-Trek-Games ist bereits in Arbeit, aber noch laaaange nicht fertig. Microprose macht's wieder spannend!



Generationswechsel



▲ *Wieso Brücke? Ich sehe gar kein Wasser...*

Einen schicken Deal haben Microprose/Spectrum HoloByte mit dem Filmgiganten Paramount Pictures abgeschlossen, der sich für alle Beteiligten (Hersteller wie Benutzer) als sehr zufriedenstellend erweisen könnte: Ein neues Weltraumabenteuer aus dem Star-Trek-Universum soll noch in diesem Jahr die Herzen der Videospieleer entzücken.

Gleich dreimal wird die USS Enterprise ab August auf die Reise geschickt (falls sie bis dahin tatsächlich schon flugfähig ist). Als Silberscheibe soll sie mit gerenderten SVGA-Grafiken in 3D die PC-CD-ROM-Schächte infiltrieren, das 3DO bekommt ebenfalls silbernen schimmernden Besuch, und auch das SNES wird mit einer eigenen Version von **Star Trek - The Next Generation** verwöhnt.

Ob alle drei Versionen tatsächlich die gleiche Story und den komplett gleichen Spielablauf haben werden, steht momentan noch nicht fest – die Entwicklungsabteilungen für Konsolenspiele und Computerspiele haben da noch etwas Abstimmungsarbeit zu leisten. Geplant ist jedenfalls, daß Ihr mal wieder das Kommando über die Enterprise, das Flaggschiff der Föderation, übernehmen dürft.

Aber das ist natürlich nicht alles. Sieben Charaktere warten darauf, entweder allein oder im Team von Euch durch das Szenario gesteuert zu werden und

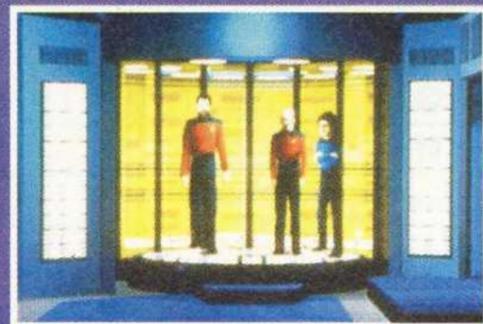
knackige Rätsel zu lösen. Vor allem eine mysteriöse Maschine, der Derandomizer, hat es ihnen angetan. Die mächtige Maschine, bisher immer ins Reich der Märchen verbannt, taucht auf einmal aus der Vergangenheit auf und bringt die Zukunft der Föderation in Gefahr. Da jaulen doch gleich die Sirenen auf Alarmstufe Rot. Und wer sonst kann mit



einem solchen Fall fertig werden und die Menschheit retten, wenn nicht die Crew von der Enterprise?

Grafisch und stimmlich sollen die sieben Helden voll auf ihre Fernseh Vorbilder abgestimmt sein, sobald feststeht, wer von den TV-Helden nun tatsächlich versoftet wird. Erste Eindrücke könnt Ihr ja schon mal den Bildern entnehmen, da sind gewisse Ähnlichkeiten tatsächlich unverkennbar.

Im Weltraum dürft Ihr Euch (natürlich) mit reichlich Gegnern herumschlagen, wobei vor allem für das SNES heiße Szenen versprochen werden. Die Brücke soll übrigens der 'echten' Enterprise-Kommandozentrale bis ins Detail nachgebaut sein – für Trekkie-Fans eine Selbstverständlichkeit. Wenn Ihr Eure Truppe per Transporter auf einen der vielen Planeten hinuntergebeamt habt, warten laut Hersteller



▲ *Das ist kein Transporter, sondern eine Streckbank!*

Hunderte von exotischen Welten und zum Teil recht ausgefallene extraterrestrische Lebensformen auf Entdeckung. Besonders lobenswert: Das Gameplay soll nicht linear ablaufen, sondern dem Spieler jede Entscheidungsfreiheit lassen – bei Adventures eine echte Seltenheit.



▲ *Meine Damen und Herren, ich melde mich aus dem Urlaubsparadies der Zukunft!*



▲ *Wie hieß der Einsatzbefehl? Beim dritten Stern links und dann immer geradeaus...*

Bis die Enterprise tatsächlich über Eure Bildschirme düst, werden noch etliche Monate ins Land gehen. Falls Microprose uns dann aber wieder so einen Überraschungshit wie *DragonSphere* serviert, ist das Warten auf die neuesten Enterprise-Abenteuer jeden derweil frustig abgekauten Fingernagel wert.



Coming Soon



WÜSTENEI MIT KARL MAY

DURCH DIE WÜSTE

PC (386SX/16, 4 MB RAM), geplant für: **Amiga**, Hersteller: **Linel**, Schweiz, Muster von: **Software 2000**.

Software 2000 bleibt bei den Klassikern des Jugendbuchs. Nach einem erfrischenden Bad im Silbersee geht es jetzt zum Trocknen in die Wüste.

Karl Mays Durch die Wüste erzählt von seinen Abenteuern als Kara Ben Nemsi – Abenteuer, die er selbst nie so erlebt hat. Und trotzdem hat der Schriftsteller es verstanden, Generationen von Jugendlichen mit seinen Büchern zu fesseln. Erklärbar ist das durch seine Liebe zum Detail, seine ausführliche Beschreibung von Land und Leuten.

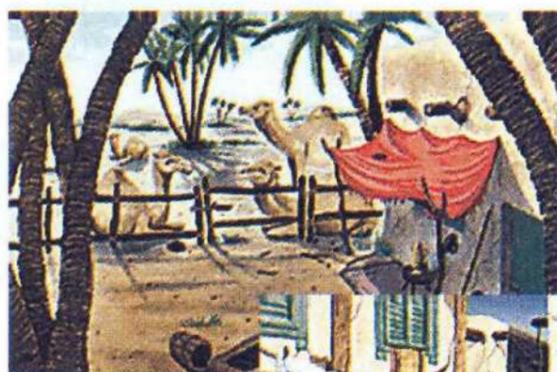
Software 2000 erinnert mit einem neuen Computerspiel an den Schrift-

steller so vieler Abenteuerromane. "Durch die Wüste" gliedert sich in vier einzelne Episoden, in der die Spieler in der Rolle Kara Ben Nemsis jeweils unterschiedliche Abenteuer bestehen müssen – natürlich begleitet von seinem Diener Hadschi Halef Omar ... (kann jemand seinen vollständigen Namen auswendig? – Anm. d. CvD: Mündlich ja, nur über die Schreibweise bin ich mir nicht im klaren: ... Ben Hadschi Abul Abbas Ibn Hadschi Dawuhd al Gossara. Und wie lautet die Funkrufnummer von Porter Ricks' Boot in "Flipper"?). Im ersten Abschnitt müssen die beiden eine entführte

Braut zurückbringen. Der zweite Teil führt ins Rote Meer, dort müssen die beiden Helden gegen Piraten kämpfen. Teil 3 beschreibt die etwas chaotische Heirat Hadschis, die nur durch Kara Ben Nemsis Hilfe ein glückliches Ende findet. Und im vierten Teil geht Kara Ben alleine auf Reisen, um mit dem Forscher Lindsay eine alte Tempelruine zu untersuchen.

Die Grafiken, die bisher zu sehen waren, lassen das Beste erhoffen. Wieviel Mühe man sich bei der Gestaltung gegeben hat, könnt Ihr anhand der zwei Screenshots sehen. Das Spiel selbst enthält fast 80 dieser tollen Szenerien; die beiden Spielfiguren können einzeln gesteuert werden. Außerdem gibt es viele Full-Screen-Filmsequenzen.

Herauskommen werden im Sommer zwei Versionen: Einmal für PC, einmal für alle Amiga-Rechner ab Kickstart-Version 1.3. Hier in der Redaktion sitzen eine Menge Karl-May-Fans schon auf glühenden Kohlen...



Das Kamel links heißt Klaus, das rechte Thomas



Viel Liebe zum Detail bei den Bildern

ISHAR III – ALLIANCE OF EVIL

–Work in Progress–

PC, geplant für: **Amiga**, **Atari ST**, **CD-ROM**, Hersteller: **Silmarils**, England.

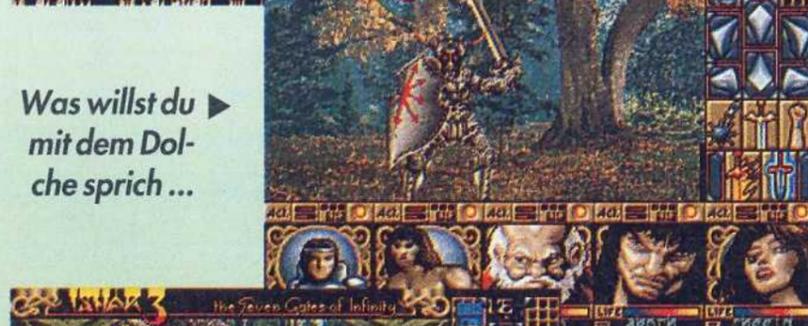
Langerwartet, nun endlich auf dem Markt: ISHAR III mit dem Untertitel ALLIANCE OF EVIL. Was erwartet Euch?

Der Zauberer Shandar ist nicht etwa besiegt: Seiner Reinkarnation im Körper des gigantischen, fliegenden Drachens Wohrntax steht nichts mehr im Wege. Doch Voraussetzung für die Machtfülle, die von diesem Wesen ausgeht, ist, daß die zwei Monde, die Sonne und der Planet Ishar, in Konjunktion zueinander stehen.

Shandars Rückkehr



12.00 mittags in der Dorfdisco



Was willst du mit dem Dolche sprich ...



Im Wald, da sind die Räuber

Der Spieler muß in die Vergangenheit reisen und immer zur richtigen Zeit am richtigen Ort sein. Über 100 Charaktere, animierte Filmsequenzen, Echtzeitkämpfe, mehr als 40 Zaubersprüche und vieles mehr erwarten die Rollenspiel-Fans.

Ishar III – Alliance of Evil wird es für PC, Amiga, Amiga 1200 und Atari ST zu jeweils 89,95 DM (empf. VK-Preis) geben. Eine CD-ROM-Version ist in Vorbereitung.

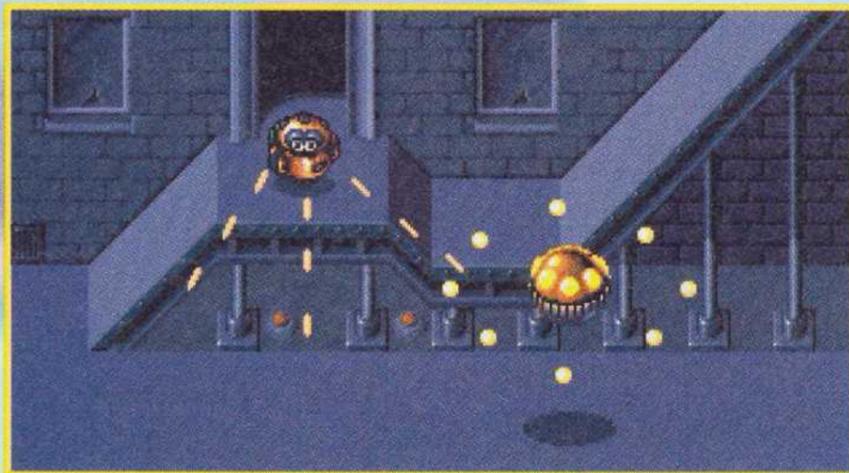
Da die genannten Versionen kurz nach unserem Redaktionsschluß für diese Ausgabe erscheinen sollen, hoffen wir auf Ausführlicheres für das nächste Heft.



Eschwege, wie es leibt und lebt



COMING SOON



Ein Virus, bleibt er unerkannt, ist oftmals wirklich uncharmant. Zerstört die Daten hier und dort, und meistens kriegt man ihn nicht fort. Drum prüfe, wer sich ewig bindet, was sich im Laufwerkschacht befindet.



Erbarmen, die Viren kommen!

VIRUS ALERT

Amiga, Hersteller: Graftgold, England, Muster von: Hersteller.

Das englische Label Graftgold kommt demnächst mit einem neuen Game für den Amiga auf den deutschen Markt: **Virus Alert**. Ein kleiner, knuffiger Robo namens Dave spielt darin die Hauptrolle. Sechs Spiele aus den verschiedenen Genres – Plattformspielchen, Adventure, Sportspiel, Simulation, Shoot'em Up bis hin zum Kartenspiel – sind von einem Virus befallen. Nun ist guter Rat teuer.

Aber glücklicherweise gibt es ja unseren kleinen Dave als Roboter für gewisse Fälle. Er wird als ultimativer Virenkiller in die Spiele eingeschleust, um dem nichtsnutzigen Virus den Garaus zu machen. Da je-



◀ Mit dem Schrotthaufen soll ich fahren

des Spiel seine Besonderheiten hat, gestaltet sich die Suche nach dem Virus auch etwas schwierig.

Spiele im Spiel

Dave beginnt seine Aufräumaktion in einem Plattformspielchen. Dort darf er nach Herzenslust rumhüpfen, auf Rampen springen



▲ Hilfe, die Brettspieler kommen!



▲ Wo bin ich denn hier gelandet?

und sich auf die Jagd nach dem Virus begeben. Im Sportspiel bekommt es Dave auch mit sportspezifischen Gegnern zu tun: So warten diverse Fußballspieler darauf, ihn mal kurz umzureißen. Die Simulationssequenz hat es besonders in sich. Dort muß sich Dave als Rennfahrer in einer Art Stock-Car-Rennen gegen seine Gegner behaupten und aufpassen, daß er nicht aus dem Race gekickt wird. Auch das Shoot'Em Up hält seine Spezialitäten bereit: Ballern auf alles, was sich bewegt, ist angesagt.

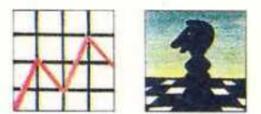
Die verschiedenen Spiele sind die eigentlichen Levels im Spiel, und so wartet an jedem Levelende auch ein entsprechender Obermotz. Erst wenn dieser aus

dem Weg ist, kann der Ausgang gesucht werden. Sämtliche Levels sind vollgepackt mit Fallen und packenden Herausforderungen wie beweglichen Liften und Rampen sowie einer großen Zahl unterschiedlichster Waffen. Am Ende eines Levels wartet sogar King Kong höchstpersönlich als Endgegner.

Graftgold hat sehr viel Energie in dieses Game gesteckt. Es wurden spezielle Shadowing-Effekte verwendet und eine neue Technik wurde eingesetzt: Man hat nämlich handgezeichnete Bilder gescannt und in das Game eingebaut. Vier Grafiker wurden dazu beschäftigt. Die ersten Bilder sind vielversprechend; mal sehen, wie das fertige Game aussieht.



▲ Hier könnte es gefährlich werden



Die eigene Achterbahn

Nach Syndicate schlägt BULL-FROG nun in eine ganz andere Kerbe: Wirtschaftssimulation steht auf dem Programm. Keine Aktien, aber dafür Eisbude und Achterbahn.

THEME PARK

-Work in Progress-

Amiga 1200, geplant für: PC, Hersteller: Bullfrog, England, Muster von: Hersteller.



◀ Je größer die Attraktion, desto klingel die Kasse



▶ Die Menüführung ist wirklich kinderleicht ausgelegt



◀ An den Schlangen vor den Fahrgeschäften sieht man die Akzeptanz

Klar, Wirtschaftssimulationen gibt's wie schlechte Videoclips bei MTV, doch ab und zu kommen ein paar neue Ideen auf den Markt. So versucht sich Bullfrog mit Theme Park am Abenteuer Vergnügungspark. Von der verstorbenen Oma mit 100.000 Pfund ausgestattet, macht sich der Spieler daran, einen Vergnügungspark zu führen. Dazu gehören ne-

ben Sicherheit und Wartung auch der Ausbau (eine neue Achterbahn zieht ja immer das Publikum an).

Doch noch mehr strategische Überlegungen spielen hier eine Rolle. Personal will schließlich ordentlich bezahlt werden. Oder aber ein Streik steht vor der Tür, dessen direkte Folge meistens deftige Einnahmeverluste sind. Am Ende eines jeden Jahres zeigt eine Übersicht den Stand der Dinge in Sachen Konkurrenz. Immerhin 50 weitere Parks buhlen um die Besucher.

Grafik und Sound haben die Bullfrogies im Comicstil gehalten. Nette Animationen lockern die Thematik auf und bringen ein bißchen Action ins Geldzählen. Die Idee ist neu, die erste spielbare Version zeigte aber hier und da noch ein paar Grafikschwächen, die aber hoffentlich vor dem Verkauf noch ausgebügelt werden.



BENEFACTOR

Amiga, Hersteller: Psygnosis, England, Muster von: Hersteller.

Running Men hatten wir schon genug in der Geschichte des Films und des Computerspiels. Etwas Neues kommt jetzt von Psygnosis: Ein Running Man mit Running Ape.

Tief unter der Erde findet man nicht nur Bodenschätze oder Fossilien, sondern öfter auch mal Leute, die irgend etwas anderes suchen. So auch in Benefactor, einem Spiel, das sich nicht so recht in eine bestimmte Sparte pressen läßt.

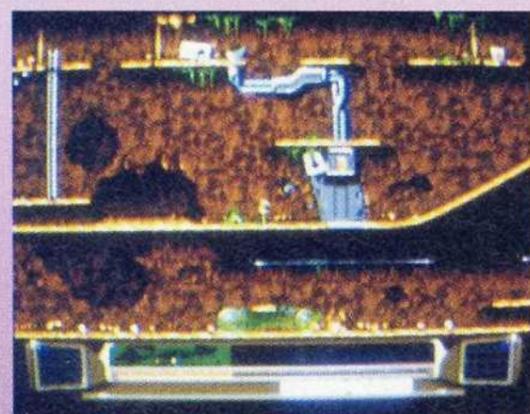
Der Spieler steuert eine menschliche Spielfigur durch ein Labyrinth von Stollen und unterirdischen Gängen. Überall findet man Leitern, um in nächsthöhere Etagen zu gelangen. Es gibt allerdings

Flucht durch die Tunnel

auch Abgründe oder Seen mit flüssigem Gift, die auf den ersten Blick unüberwindlich erscheinen. Zwar kann der Held der Story weit springen und schnell laufen, aber so ganz allein in dieser unwirklichen Umgebung sieht das nicht gut aus.

Doch Hilfe naht. Ein kleines affenähnliches Tier wird zum Kompanon. Das Tier kann dorthin, wo es dem Menschen zu eng wird oder wo er nicht hinspringen kann – allerdings nur, wenn sich beide gegenseitig unterstützen. So kann der Held des Spiels den kleinen Affen zum Beispiel hochwerfen, so daß dieser ein höheres Stockwerk erklimmen kann und einen Schalter betätigt, der wiederum eine Brücke herunterläßt, die über einen Giftsee führt.

Benefactor sieht auf den ersten Blick aus wie eine Unterabteilung von Lemmings. Die Größe der Spielfiguren ist so gering, daß man schon genau hinschauen muß, um etwas zu erkennen. Doch sind die Figuren so niedlich animiert, daß man wirklich nur staunen kann.



▲ Wer ist hier der Affe?

zu muß aber der Weg dorthin geebnet werden, was



eben nur durch das angesprochene Teamwork möglich ist. Unterwegs gibt es nicht nur versteckte Hilfsmittel, sondern auch diverse Extras wie Schuhe für höhere Geschwindigkeit, Energiekugeln und besondere Dinge, die helfen, eine Aufgabe schneller zu bewältigen.

Benefactor ist grafisch gut gelungen – trotz der Winzigkeit der Akteure und ihrer Umgebung. Ein bißchen düster ist alles, aber das liegt wohl am Thema. Die Steuerung des Spiels geschieht per Joystick. Der Sound besteht aus einer dem Thema angepaßten Musik, die gut ins Ohr geht. Die Aufmachung entspricht ungefähr den Lemmings, wenn auch das Thema anders gelagert ist, aber es geht hauptsächlich um koordiniertes Rätsellösen. Warten wir ab, was die Endversion bringt. Interessant sehen die beiden aber jetzt schon aus – Herrchen und Affe.





COMING SOON

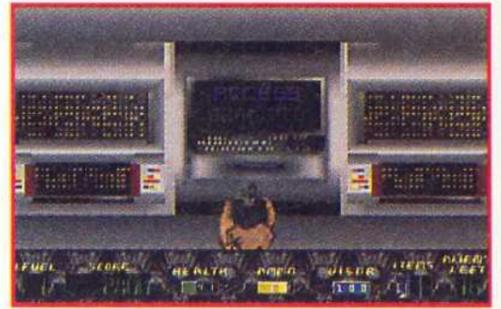
CORRIDOR 7

PC (386/16, 2 MB RAM, DOS 5.0, VGA; unterst. Maus, Ad-Lib, SoundBlaster), Hersteller: Capstone, USA.



▲ Da bleibt kein Auge trocken

Vertrauenswürdigen Quellen zufolge war es Asterix der Gallier, der im Kolosseum zu Rom das Spiel erfand, in dem Fragen beantwortet werden müssen, ohne die Wörter "Ja", "Nein", "Schwarz" oder "Weiß" zu benutzen. Und weil in unserer Redaktion das Prinzip "Schönheit vor Jugend" angewandt wird, hat Peter mir ein ähnliches Problem zgedacht: Im folgenden Artikel dürfen fast alle Dinge, die gesagt werden müßten, nicht beim Namen genannt werden.



▲ Was denn, was denn? Schleichwerbung für ein bekanntes Datenbanksystem?!

2012 bringt ein seltsames Artefakt mit auf die Erde. Bei der Untersuchung in einem Labor in der Wüste von Nevada entpuppt sich das Objekt als eine Art Dimensionstor, und Horden finsterer

Allein auf weitem Flur

Was ist das? Bewaffnet mit einem mehr als dürftigen Schießseisen und wenig Munition tritt man aus einer Zelle/einem Aufzug und muß sich durch zig Etagen eines verzweigten Labyrinths den Weg in die Freiheit/zum Sieg über das Böse kämpfen. Das Ganze wirkt dreidimensional, aber in verschiedenen Umsetzungen mal mehr



▲ Diese Wand ist transparent, und dabei schwitzt sie noch nicht einmal

Aliens drängen in den Laborkomplex. Euch kommt die Aufgabe zu, sie aufzuhalten! Es gibt verschiedene Waffen, verschiedene Monster, verschiedene Schwierigkeitsstufen; so weit ist alles wie gehabt. Und was ist neu? Wenn die Jungs von Capstone nicht noch ein paar Sachen verschweigen, recht wenig: Zusätzlich zu den Schußwaffen gibt's Minen, die an beliebiger Stelle fallengelassen werden und bei Näherung eines Monsters explodieren, und außerdem hat man ein wenig an der Grafik gefeilt und z.B. "durchsichtige" (Glas-)Wände und (Glas-)Türen mit eingebaut.

Das Demolevel verspricht in meinen Augen nichts Dolles. Was die Technik

► Auf der Suche nach dem Redakteur für diesen Artikel



und mal weniger realistisch. Na, klappert's?

Aber nein: Bloß keine Namen nennen! Denn nachdem sie seltsamerweise lange Zeit ignoriert wurden, indiziert die BPS Spiele dieser Art mittlerweile im 4-Wochen-Takt. Eigentlich könnte man damit durchaus einverstanden sein, wäre da nicht die bahnbrechende Technik der Schrittmacher des Genres, die sehr zum Leidwesen vieler Spieler tatsächlich in hanebüchen blutrünstigen und storymäßig fragwürdigen Ga-

mes steckt. Wie auch immer: Die Firma, die das erste erfolgreiche Spiel dieser Art auf den Markt brachte, verkaufte auch ihr Entwicklungssystem an andere Entwickler, und eines der neuen Produkte, die so entstehen, ist Capstones Corridor 7. Vorerst gibt es allerdings nur eine eingeschränkt spielbare Demo des ersten Levels, so daß wir neben Screens und Story auch nur wenig über das Spiel bringen können.

Zur Story ist aber auch nicht viel zu sagen. Die erste Marsmission im Jahre



▲ Die Jungs können ihren Erdurlaub gar nicht mehr erwarten

angeht, hat man mit Ausnahme der Minen alles schon genauso gut oder besser gesehen, und die Story wirkt auch im xten Aufguß nicht anregender. Trotzdem lasse ich mich natürlich vom fertigen Produkt gern eines Besseren belehren.



COMING SOON



GEHEIME KOMMANDOSACHE

RED GHOST

PC, geplant für: Amiga 1200,
Hersteller: Empire, England,
Muster von: Hersteller.

Eigentlich schade, daß Kalter Krieg und Warschauer Pakt nicht mehr aktuell sind – so scheinen viele Spieleentwickler zu denken. Wie ist es sonst zu erklären, daß es immer noch in so vielen neuen Games darum geht, die freie Welt gegen die bösen Roten zu verteidigen?

Der "Rote Geist" – so nennt sich eine fiktive russische Geheimtruppe in dem fast vollendeten englischen Militär-Simulationsgame Red Ghost. Sie sei, so die Fiktion, gegründet worden, um in aller Welt

russische Interessen zu vertreten – mit Waffengewalt, aber im Verborgenen. Der Spieler steuert nicht etwa diese Truppe – das wäre mal was anderes –, sondern bekämpft sie mit Hilfe einer 16köpfigen Eingreiftruppe, deren Mitglieder aus aller Herren Länder stammen. Während des Spiels werden Fahrzeuge und Leute hinzugezogen, die das ersetzen, was man beim Durchkämpfen der verschiedenen Szenarien verloren hat. Kluge Planung bringt dabei mehr als blindes Losschlagen. Bis zu 8 Fahrzeuge lassen sich gleichzeitig einsetzen. Der Spieler erlebt das Geschehen immer von einem dieser Fahrzeuge aus – einem Panzer, Boot oder sogar Luftfahrzeug. Auf Tastendruck wird zum jeweils nächsten umgeschaltet. Auf den insgesamt 12 Hauptschauplätzen hat der



▲ Polygongrafik mit hübschen Bitmaps garniert, ein bißchen Texture-Mapping: Die Grafik läßt sich schon sehen

Spieler es mit unterschiedlichem Terrain zu tun: Er sieht Fjorde, weite Ebenen, Meer und tropische Landschaft. Während es sogar möglich ist, in detailreich ge-

zeichnete Gebäude hineinzufahren, sollen Menschen nicht dargestellt werden – der Gegner taucht nur in Form seiner Fahrzeuge auf. Man will ja nicht unbedingt, daß die Sache gleich auf dem Index landet. Entwickelt wird das grafisch beeindruckende Game vom Maelstrom-Team, auf dessen Konto bereits Spiele wie "Mid Winter" und "Flames of Freedom"

gehen. Wenn die Story nicht so einfallslos wäre, könnte das von Nachrichten, Befehlen, Kalkül und etwas

Action geprägte Gameplay durchaus viel Spaß bringen.



SOS **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



Der Ball ist

Tooor, Tooor, Tooor...! Diese markigen Schreie des Sportreporters Edi Finger nach dem fulminanten 3:2-Sieg von... – äh, gegen... – ähem, klingen mir immer noch in den Ohren.

runder denn je

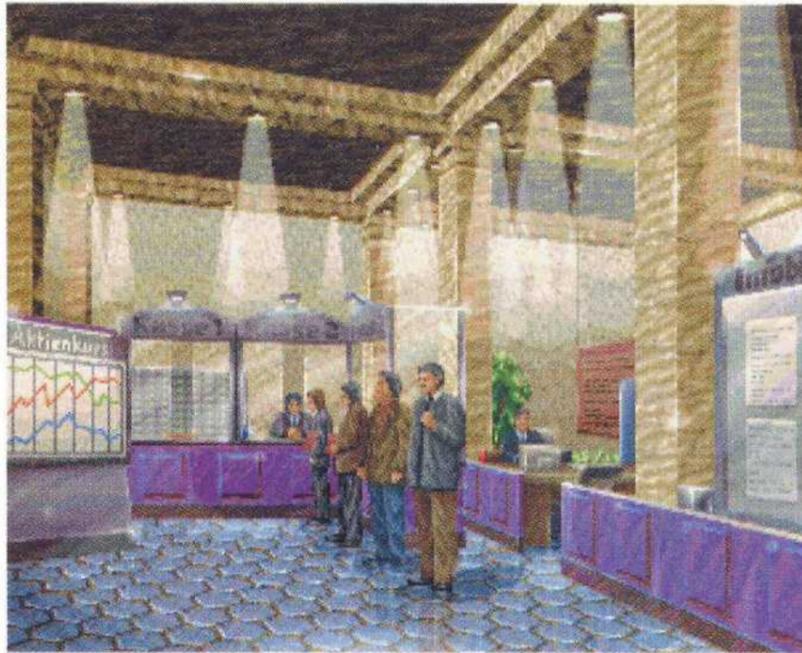
BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK

Amiga, geplant für: PC-CD-ROM, Hersteller: Software 2000, Muster von: Hersteller.

Jetzt ist es wieder soweit: Das Ereignis, auf das sich Millionen Deutsche schon mit reichlich Bierkästen und anderen diversen Brotzeitapplikationen eingedeckt haben, ist nur noch Millimeter von der Ziellinie entfernt. Fußball, der Deutschen allerliebste Kind, wird allsamstäglich und oft auch mitten in der Woche reichlich gehätschelt und getätschelt. Zum jetzigen Zeitpunkt ist die Meisterschaft noch nicht entschieden. Sechs Bundesliga-Mannschaften kämpfen in Deutschland um die Meisterschale. Möge der beste gewinnen. Keine Zeit zum Verschnaufen für die "leidgeplagten" Fans, denn gleich danach geht es in den USA hammerhart zur Sache: der ultimative Wald... – äh, Weltmeister wird gesucht und am 17. Juli wohl auch gefunden. Ungefähr zur gleichen Zeit kommt es auch hammerhart in die heimischen Rechner – vornehmlich in die Amigas: Der **Bundesliga Manager Hat-trick** von Software 2000.

Gut Ding will Weile haben, ganz besonders, wenn die Anwender maßgeblich an der Ausrichtung eines neuen Programms beteiligt werden sollen. Die "Bundesliga Manager"-Entwickler Werner Krahe und Jens Onnen haben sich die Wünsche vieler Spieler der ersten Versionen angehört und eine völlige Neufassung mit dem Namenszusatz "Hat-trick" geschaffen.

Reichlich neue Features gibt's zu vermelden, auf die sich die Spieler freuen können. Die kompletten Spielmodi der beiden ersten Produkte sind im Game integriert. Eine Besonderheit: Original-Vereinswappen (90 deutsche und 48 europäische Vereine) sowie Original-Vereins- und Spielernamen sind im Game enthalten. Die Startliga, Vereinsstärke und Manager sind frei



▲ Anstellen zum "Letztes-Hemd-Abgeben"!

wählbar. Die Infos sind breit gefächert: so erhaltet Ihr alle Infos, vom Tabellenplatz über Zeitungsmeldungen bis hin zu Manager-Porträts. Die einzelnen Vereine können jeweils eigene Kauf- und Verkaufsentscheidungen treffen, wobei das Ganze erfolgsabhängig gesteuert wird. Beispielsweise würde Bayern München als neuer Meister (rein virtuell, wohlgemerkt) mehr Geld investieren als der VFB Leipzig als Absteiger. Auch für die Spieler hat man komplexe Berechnungen eingebaut, wobei Faktoren wie Alter, Länderspiele, Erfahrung, Stärke, Tore, Vorlagen und Vereinstreue mit einbezogen werden. Auch die Berechnung der Zuschauerzahlen ist sehr komplex. Hier werden

▼ Deutschland, einig Fußballland!



solche Dinge wie Tabellenplätze, Team-Erfolge, Fan-Beliebtheit, Spitzenspiele, wichtige Entscheidungsspiele und, und, und berücksichtigt.

DFB-Lizenz

1 bis 4 Spieler können am 10 Level umfassenden Game teilnehmen. Es stehen 3 Komplexitätsstufen zur Verfügung, und die Spieldauer ist bis zum "Unendlich"-Modus wählbar. Gespielt wird in den oberen vier Ligen, das heißt von der Bundesliga bis hinab zur Oberliga. Pokalspiele werden sowohl auf nationaler als auch auf internationaler Ebene ausgetragen. Das Programm verwaltet insgesamt 1800 deutsche und rund 720 europäische Spieler mit allen möglichen Spieler-Attributen. Wie es sich für eine ordentliche Simulation, die realitätsnah sein möchte, gehört, findet Ihr auch einen WM- und EM-Modus, zu dem Qualifikationsspiele gehören.

Das ganze Game läuft im "Reality-Modus" ab. Das bedeutet: sämtliche Spielsequenzen werden frei vom Computer berechnet, das Abspielen vorgefertigter Spielszenen entfällt also. Jeder Spieler wird mit seinen Attributen individuell berücksichtigt und bewegt sich dementsprechend über das Spielfeld. Auch wenn der Manager Entscheidungen trifft, nehmen diese unmittelbar Einfluß auf das Spielgeschehen. Das Menüsystem wurde ebenfalls komplett überarbeitet. Wie es sich für ein richtiges Fußballspiel gehört, können alle Spiele "übertragen" werden. Jeder stellt sich so seine eigene Konferenzschaltung zusammen. Ich könnte hier mit meinen Aufzählungen noch weiter und noch viel umfangreicher ausholen, doch spare ich mir das für den ausführlichen Testbericht in der nächsten Ausgabe auf. Bis dann, Freunde und Fans – geduldet Euch noch ein wenig...



AUF EINEN BLICK

Hit Titel	Ausg. S.	Rubrik
1990 -- Die 1993 Edition (AM)	2/94 31	Management-Simulation
Aces over Europe (PC)	2/94 54	Ballerspiel/Flugsimulation
C Across the Rhine (PC)	5/94 126	Fahrsimulation
Aero the Acro Bat (SNES)	3/94 53	Jump'n'Run
* Aladdin (MD)	1/94 98	Jump'n'Run
* Aladdin (SNES)	2/94 14	Jump'n'Run
Aladdin and the... (PC-CD)	5/94 95	Lernspiel
C Alone in the Dark 2 (PC)	2/94 110	Adventure
Alone in the Dark 2 (PC)	4/94 30	Adventure
* Ambermoon (PC)	2/94 56	Rollenspiel
Anstoß (A500)	1/94 87	Management-Simulation
Anstoß (PC)	2/94 116	Replay
Anstoß (A1200)	3/94 126	Replay
C Arcade Pool (PC)	5/94 125	Sport
Armaeth -- The Lost Kingdom (PC)	3/94 34	Adventure
Asterix and Son (PC-CD)	4/94 87	Lernspiel
Asterix and the Great... (MD)	3/94 27	Jump'n'Run
Aufschwung Ost (PC)	1/94 92	Management-Simulation
Award Winners Gold Edit. (AM)	5/94 51	Compilation
B-Wing (PC)	2/94 55	Baller- und Prügelspiel
Backstage (PC)	4/94 53	Adventure
Batman Animated Series (GB)	2/94 33	Jump'n'Run
* Battle Isle II (PC)	4/94 22	Strategie
Beastlord (AM)	1/94 65	Jump'n'Run
* Beneath a Steel Sky (PC)	4/94 28	Adventure
Blades of Vengeance (MD)	1/94 91	Rollenspiel
Blake Stone (PC)	3/94 119	Baller- und Prügelspiel
Bloodnet (PC)	2/94 28	Rollenspiel
Bloodstone (PC)	1/94 35	Rollenspiel
Bob's Bad Day (AM)	2/94 37	Reaktionsspiel
Bubba'n'Stix (AM)	5/94 22	Jump'n'Run
Build & Race B. Racers (PC-CD)	2/94 97	Fahrsimulation
C.I.T.Y. 2000 (PC-CD)	4/94 90	Adventure
Cannon Fodder (AM)	3/94 62	Reaktionsspiel
Cardiacc (AM)	1/94 65	Baller- und Prügelspiel
Castle Quest (GB)	3/94 59	Strategie
C Christoph Kolumbus (PC)	2/94 113	Management-Simulation
Christoph Kolumbus (AM)	4/94 48	Management-Simulation
Comanche: Over the Edge (PC)	4/94 57	Flugsimulation
Companions of Xanth (PC)	3/94 30	Adventure
Conspiracy (PC-CD)	5/94 93	Adventure
C Cosmic Spacehead (MD)	1/94 132	Jump'n'Run
Cosmic Spacehead (MD)	3/94 53	Jump'n'Run
Crazy Crack (PC)	3/94 119	Reaktionsspiel
Crazy Sports Football (AM)	1/94 61	Sport
Critical Path (PC-CD)	4/94 94	Adventure
Cybermorph (Jag)	4/94 56	Baller- und Prügelspiel
Cyberpunks (AM)	2/94 62	Baller- und Prügelspiel
Cyberpace (PC)	3/94 32	Baller- und Prügelspiel
Daemonsgate (PC)	5/94 54	Rollenspiel
Das Dschungelbuch (GG, MS)	3/94 20	Jump'n'Run
Das Schwarze Auge (PC-CD)	5/94 91	Adventure
Das Telekommando kehrt... (PC)	2/94 143	Adventure
* Day of the Tentacle (PC-CD)	5/94 90	Adventure
Deep Core (AM)	1/94 58	Jump'n'Run
C Demolition Man (3DO)	3/94 22	Baller- und Prügelspiel
C Dennis (PC)	1/94 22	Jump'n'Run
* Der Clou! (A1200)	5/94 26	Strategie-Adventure
* Der Planer (PC)	4/94 26	Management-Simulation
Der Schatz im Silbersee (PC)	2/94 18	Adventure
C Die Höhlenwelt (PC)	2/94 112	Adventure
* Die Siedler (AM)	1/94 66	Management-Simulation
Dimo's Quest (PC)	3/94 63	Jump'n'Run
Discoveries of the Deep (PC)	1/94 88	Fahr- und Flugsimulation
Disposable Hero (AM)	3/94 33	Baller- und Prügelspiel
Doofus (AM)	3/94 59	Jump'n'Run
* Doom (PC)	3/94 118	Baller- und Prügelspiel
Dracula (PC)	1/94 24	Adventure
* Dragon's Revenge (MD)	5/94 23	Automaten-Simulation
Dragonsphere (PC)	3/94 64	Adventure
Dragonsphere (PC-CD)	5/94 93	Adventure
Duke Nukem II (PC)	3/94 118	Baller- und Prügelspiel
* Elite II (PC)	1/94 95	Strategie
Entity (PC)	3/94 101	Jump'n'Run
Epic Pinball (PC)	2/94 65	Automaten-Simulation
F-1 (GG)	4/94 113	Replay
F-117A Stealth Fighter (AM)	1/94 129	Replay
C F-14 Fleet Defender (PC)	5/94 125	Flugsimulation
F-15 Strike Eagle II (MD)	2/94 119	Replay
F-15 Strike Eagle III (PC-CD)	1/94 111	Fahr- und Flugsimulation
Fatman (AM)	1/94 28	Jump'n'Run
Fatman (A1200)	3/94 126	Replay
Felix the Cat (GB)	3/94 37	Jump'n'Run
* FIFA International Soccer (MD)	3/94 55	Sport-Simulation

Hit Titel	Ausg. S.	Rubrik
Fire & Ice (AM)	3/94 33	Jump'n'Run
Gabriel Knight (PC)	3/94 36	Adventure
* Gauntlet 4 (MD)	3/94 29	Baller- und Prügelspiel
Genesis (AM)	1/94 85	Management-Simulation
C Genesis (AM)	4/94 121	Adventure
* Goblins 3 (PC)	1/94 30	Adventure
Goof Troop (SNES)	4/94 55	Jump'n'Run
Halloween Harry (PC)	4/94 58	Jump'n'Run
Haunting -- St. Polterguy (MD)	2/94 36	Jump'n'Run
C Heimdall 2 (AM)	4/94 120	Rollenspiel
Hell Cab (PC)	3/94 99	Adventure
Hero Quest II (AM)	5/94 52	Rollenspiel
Hired Guns (AM)	3/94 52	Rollenspiel
Hyperion (AM)	5/94 30	Reaktionsspiel
In Extremis (PC)	5/94 57	Baller- und Prügelspiel
Inca II -- Wiracocha (PC-CD)	2/94 92	Adventure
* Incredible Toons (PC)	2/94 26	Denk- und Knobelspiel
* Indy Car Racing (PC)	3/94 16	Sport/Rennsimulation
Innisbrook/Peeble Beach (PC)	3/94 61	Sport-Simulation
* Innocent until Caught (PC)	1/94 36	Adventure
Iron Helix (PC-CD)	1/94 108	Adventure
C Jagged Alliance (PC)	1/94 133	Strategie
James Pond 3 (MD)	4/94 112	Replay
Jim Power (PC)	4/94 34	Baller- und Prügelspiel
* Jim Power (SNES)	4/94 111	Replay
* Journeyman Project (PC)	3/94 98	Adventure
Jurassic Park (A500/A1200)	3/94 127	Replay
* Kirby's Pinball Land (GB)	5/94 55	Automaten-Simulation
Krusty's Fun House (PC)	2/94 117	Replay
* Kyrandia II (PC)	3/94 18	Adventure
Labyrinth of Time (PC-CD)	2/94 93	Adventure
Lands of Lore (PC-CD)	5/94 91	Adventure
* Lawnmower Man (SNES)	2/94 51	Baller- und Prügelspiel
* Lawnmower Man (PC-CD)	4/94 20	Jump'n'Run
Lilil Divil (PC)	3/94 28	Jump'n'Run
Lotus II R-E-C-S (MD)	4/94 111	Replay
Magic Boy (AM)	2/94 35	Jump'n'Run
Man Enough (PC-CD)	3/94 66	Adventure
Mario's Time Machine (PC)	3/94 65	Lernspiel
Master of Orion (PC)	2/94 32	Strategie
C Mechwarrior 2 -- The Clans (PC)	4/94 119	Baller- und Prügelspiel
Mega Motion (AM)	5/94 56	Denk- und Knobelspiel
* Mephisto Genius 2.0 (PC)	2/94 27	Strategie
Metal & Lace (PC)	2/94 34	Reaktionsspiel
* Microcosm (CD32)	3/94 105	Baller- und Prügelspiel
Mind Castle (PC)	3/94 64	Lernspiel
* Mr. Nutz (AM)	2/94 142	Jump'n'Run
Mr. Nutz (SNES)	5/94 20	Jump'n'Run
Naughty Ones (A1200/A4000)	5/94 30	Jump'n'Run
NBA Jam	5/94 34	Sport
NBA Jam (MD)	5/94 118	Replay
NFL Coaches Club Football (PC)	1/94 86	Sport
Nicky 2 (PC)	2/94 118	Replay
Nomad (PC)	4/94 50	Strategie
Oceans Below (PC-CD)	2/94 96	Lernspiel/Adventure
Operation Logic Bomb (SNES)	1/94 56	Baller- und Prügelspiel
* Oscar (CD32)	1/94 111	Jump'n'Run
Oscar (A1200/A4000)	2/94 120	Replay
Oscar (A500, PC, PC-CD)	2/94 121	Replay
C Outpost (PC)	5/94 127	Management-Simulation
Overkill (A1200)	1/94 29	Baller- und Prügelspiel
C Overlord D-Day (PC)	3/94 137	Flugsimulation
Oxyd Magnum (PC)	1/94 62	Denk- und Knobelspiel
Oxyd Magnum (AM)	1/94 130	Replay
* Pinball Fantasies (A1200)	1/94 128	Replay
* Pinball Fantasies (PC)	4/94 110	Replay
C Pink Panther goes to... (MD)	3/94 135	Jump'n'Run
C Pinkie (AM)	4/94 121	Jump'n'Run
* Pirates! Gold (CD32)	5/94 92	Strategie
C Pizza Connection (PC)	2/94 114	Management-Simulation
* Pizza Connection (AM)	5/94 32	Management-Simulation
Police Quest IV (PC)	3/94 54	Adventure
Quest for Glory 4 (PC)	5/94 29	Adventure
Radtour in der Bretagne (PC)	2/94 65	Lernspiel
Raiden (Jag)	5/94 35	Baller- und Prügelspiel
Railway Challenge (PC)	2/94 60	Management-Simulation
Rally (PC)	2/94 53	Fahrsimulation
* Rebel Assault (PC-CD)	1/94 14	Action
* Return to Zork (PC-CD)	1/94 18	Adventure
* Reunion (PC)	5/94 31	Management-Simulation
C Rise of the Robots (PC-CD)	4/94 116	Reaktionsspiel
C Robinson's Requiem (PC)	3/94 134	Baller- und Prügelspiel
* Sam & Max Hit the Road (PC)	2/94 20	Adventure
* Sango Fighter (PC)	1/94 105	Baller- und Prügelspiel

Hit Titel	Ausg. S.	Rubrik
* Scooters Zauberschloß (PC)	2/94 66	Lernspiel
* Secret of Mana (SNES)	2/94 59	Adventure
C Seventh Sword of Manor (PC)	4/94 119	Rollenspiel
Shadow of Yserbius (PC)	1/94 89	Rollenspiel
Shadowcaster (PC)	2/94 50	Jump'n'Run
* Silpheed (MD-CD)	3/94 106	Baller- und Prügelspiel
* Sim City 2000 (PC)	4/94 14	Management-Simulation
* Simon the Sorcerer (AM)	3/94 124	Replay
Slater and Charlie go... (PC)	2/94 64	Lernspiel
Soccer Kid (A1200)	3/94 126	Replay
Software Manager (AM)	4/94 52	Management-Simulation
* Sonic 3 (MD)	6/94 14	Jump'n'Run
Sonic Chaos (MS)	2/94 55	Jump'n'Run
* Sonic Spinball (MD)	3/94 60	Automaten-Simulation
Space Hulk (AM)	1/94 129	Replay
* Space Job (PC)	1/94 54	Strategie-Adventure
* Star Trek -- 25th Anniv. (A1200)	3/94 125	Replay
* Star Trek -- Judgment Rites (PC)	4/94 18	Adventure
Stardust (AM)	2/94 61	Baller- und Prügelspiel
Street Fighter II (PC)	2/94 118	Replay
Striker (SNES)	3/94 56	Sport-Simulation
* Subwar 2050 (PC)	1/94 68	Flug- und Fahrsimulation
* Super Bomberman (SNES)	2/94 136	Reaktionsspiel
Syndicate Data Disk (PC)	3/94 35	Baller- und Prügelspiel
Tazmania (GB)	3/94 57	Jump'n'Run
Terminator Rampage (PC)	2/94 144	Baller- und Prügelspiel
Tesseract (PC)	4/94 49	Denk- und Knobelspiel
The Addams Family (MD)	4/94 112	Replay
The Battle of Olympus (GB)	1/94 37	Baller- und Prügelspiel
The Challenge of Racer X (PC)	2/94 58	Fahrsimulation
The Chaos Engine (A1200)	3/94 127	Replay
The Even More Incr. Mach. (PC)	2/94 29	Strategie
The Geekwad (PC)	1/94 34	Denk- und Knobelspiel
The Ottifants (MS)	1/94 130	Replay
The Ottifants (MD)	3/94 125	Replay
* The Second Samurai (AM)	3/94 26	Jump'n'Run
* Thunderhawk (MD-CD)	3/94 107	Flug-Simulation
C Tie Fighter (PC)	4/94 122	Baller- und Prügelspiel
* Tiny Toon Adventures 2 (GB)	2/94 30	Jump'n'Run
TMHT -- Tournament (MD)	2/94 63	Baller- und Prügelspiel
* Toe Jam & Earl 2 (MD)	5/94 24	Jump'n'Run
Top Gear 2 (SNES)	4/94 53	Fahrsimulation
Total Eclipse (3DO)	5/94 89	Baller- und Prügelspiel
C Turbo Trax (AM)	5/94 126	Fahrsimulation
C UFO (PC)	3/94 136	Management-Simulation
* UFO (PC)	5/94 28	Management-Simulation
Uninvited u.a. (PC)	1/94 90	Adventure-Compilation
Uridium II (AM)	2/94 52	Reaktionsspiel
C Val d'Isere Championsh. (SNES)	2/94 113	Reaktions-/Sportspiel
Virtua Racing (MD)	5/94 53	Fahrsimulation
Virtual Pinball (MD)	1/94 63	Simulation
Walls of Rome (PC)	3/94 58	Strategie
Winter Olympics (PC)	4/94 54	Sport
Winter Olympics (AM)	5/94 119	Replay
Wonder Boy in Monster W. (MS)	1/94 96	Jump'n'Run
World Cup Soccer (GG)	4/94 55	Sport
* World Cup Striker	5/94 50	Sport
* World Cup Striker (GB)	5/94 119	Replay
XMas Lemmings (PC)	3/94 61	Denk- und Knobelspiel
* Young Merlin (SNES)	3/94 31	Jump'n'Run
* Zeppelin (PC)	3/94 24	Management-Simulation
* Zombies (SNES)	1/94 64	Baller- und Prügelspiel
* Zool (MD)	4/94 113	Replay
* Zool 2 (AM)	2/94 24	Jump'n'Run

Legende

*=Hit/Megahit
C=Coming Soon

A500/1200/4000=Amiga 500 usw.

AM=Amiga

CD32=Amiga CD32

GB=Game Boy

GG=Game Gear

Jag=Atari Jaguar

Mac=Apple Macintosh

Mac-CD=Macintosh-CD

MD=Mega Drive

MD-CD=Mega CD

PC-CD=PC-CD-ROM

MS=Mastersystem

SNES=SuperNES

IMPRESSUM

Herausgeber

Christian Widuch

Chefredakteur

Peter Schmitz (sz, verantw.)

Stellv. Chefredakteurin

Vera Brinkmann (vb)

Redaktion

Jürgen Borngießer (jb), Marcus Höfer (cus),
Thomas Morgen (tom), Klaus Trafford (kate)

Autoren dieser Ausgabe

Andrea Dreisbach, Marco Gremmel, Roland Heibert,
Antje Hink (ah), Andreas Lober (al), Rainer Scheer,
Michael Suck (msu), Carsten Trapp, Martin Wehnert

Redaktionsassistentz

Anja Frieß (af)

Chef vom Dienst

Stefan Martin Asef (sma)

Titel

"Magic of Endoria", ©Sunflowers, Deutschland

Comics

Matthias Neumann

Korrespondenz USA

Markus Krichel (mk)

Korrespondenz England

Derek de la Fuente (ddf)

Anzeigenadministration

Anja Seiler, Tel.: (056 51) 97 96 15

Anzeigenverkauf & Mediaberatung

Gerlinde Rachow (Leitung), Tel.: (0 56 51) 97 96 14
Anja Seiler, Tel.: (0 56 51) 97 96 15
Dieter Schäfer Tel.: (0 56 51) 97 96 15

Anzeigendisposition

Sibylle Biehl, Tel.: (0 56 51) 97 96 16
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 8 ab 1. Januar 1994

Repräsentant im Ausland

GB: German Media Service LTD, Claire Byron, 1 Lampton Place,
GB-London W11 25 H, Phone: GB (071) 2215462, Fax: GB (071)
2290795

Grafikdesign + Satz (DTP):

Regina Sieberheyn, Dirk Anhof, Lars Völke, Silvia Führer

Reproduktion

REPRO-Gesellschaft für Druckformherstellung mbH, 34123 Kassel

Druck und Gesamtherstellung

Druckhaus Dierichs GmbH & Co. KG, 34010 Kassel

Vertrieb

Verlagsunion Pabel-Moewig KG, 65047 Wiesbaden, Inland
(Groß-, Einzel- und Buchhandelsbuchhandel), Österreich, Schweiz

Abonnement

Jahresabonnement (12 Ausgaben),
Halbjahresabonnement (6 Ausgaben),
Inland DM 79,20 (Hj.: DM 39,60),
Ausland DM 95,50 (Hj.: DM 47,75)
Ein Abonnement verlängert sich um den Bezugszeitraum, wenn
es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

Abonnement-Verwaltung

Tanja Mosebach, Tel. (0 56 51) 97 96 19

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,
Verwaltung/Vertrieb/Anzeigen: Bremer Str. 10a,
D-37269 Eschwege, Telefon: 056 51/97 96-0,
Telefax: 056 51/97 96-44
Gesch.-Ltg./Redaktionen/Marketing: Hessenring 32,
D-37 269 Eschwege, Telefon: 056 51/9 29-0,
Telefax: 056 51/9 29-141
BTX: 056 51 929
ASM-Hotline (nur Mi. 16.30h-19h):
(056 51) 9 29 - 260 oder (056 51) 9 29 - 261

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

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



☆☆ GEWINNER ☆☆

Zeppelin (Ikarion, ASM 3/94)

Lösung: New Jersey

Je ein Spiel "ZEPPELIN - Giants of the Sky" geht an:

Helmut Nierenberg, 49078 Osnabrück
Sven Hansen, 04105 Leipzig
Luis-Martin Krämer, 51373 Leverkusen
Gebhard Przyrembel, 58553 Halver
Volker Kreuzer, 32816 Schieder
Thomas Lillge, 97074 Würzburg
Uwe Hähle, 09221 Neukirchen
Lutz Geiger, 74076 Heilbronn
Harald Kauert, 22419 Hamburg
Jochen Baaz, 64560 Riedstadt



Karl May (Software 2000, ASM 4/94)

Lösung: Uschi Glas (I), Wörthersee (T), Squaw (S), Terence Hill (CH),
Kara Ben Nemsi (I) - ILTSCHI

15 Karl-May-Filme auf Video gehen an:

Jöran Beck, 71579 Spiegelberg

Je ein Buch "Der Schatz im Silbersee" und das Spiel gehen an:

Dirk Möller, 65929 Frankfurt, Alexander Schindler, 86153 Augsburg
Thorsten Mewes, 37077 Göttingen, Brigitte Tiwi, 56379 Winden

Je ein Spiel "Der Schatz im Silbersee" bekommen:

Stefan Brunner, 10315 Berlin, Timo Meyer, 09456 Mildena
André von Tilinsky, 10783 Berlin, Volker Gläser, 49751 Sögel
Elsa Franke, 67705 Stelzenberg

Inserentenverzeichnis

1st Compusys.....	102	Lifetimes	53
Bachler	11	Magic-Computerspiele	104
BOMICO	136	Max Design	135
Brinkmann & Niemeyer.....	9	Micro-Magic	29
Call & Play.....	21	News Software.....	102
Christiansen	102	Pfister Spieleversand.....	39
Citysoft.....	103	Philips	17
COM-Team	102	Public Domain Center	102
Data House	102	Sasse Computerversand	65
Decos	53	Satellite	103
EMP Handelsgesellschaft.....	49	Schröder/Strobel	102
European Star Wars Fan-Club ...	103	Softcity	104
Expert Software	53	Softsale	45
Funny-Software	23	Soft & Sound	47
Games '4' Fun.....	103	Software 2000	19
Games Unlimited	29	SSV	104
Goodsoft	53	Stonysoft.....	103
Gross Electronic	73	Topsoft	103
Happy-Soft	75	TPS	102
Henkel & Triebner	99	Tronic-Verlag	37,61,63,71,77,79-82,115,128,132
Ice-House-Computer-Systeme	103	Tsunami	43
Ikarion Software	2	Union dt. Lebensmittel	13
J-B-E	43	Wial	40/41
Karsoft	31	Wimmer Software Versand.....	65
Leonardo Gameware	102	ZHO-Versand	103

Freut Euch auf...



Ravenloft

Funkelniegelneues Horror-Rollenspiel von SSI. TOP-Grafik, Basis D&D, riesige Maps, hufenweise Charaktere (NPCs) und vieles andere sprechen für dieses Game. Unser heißer Tip für den Sommeranfang.

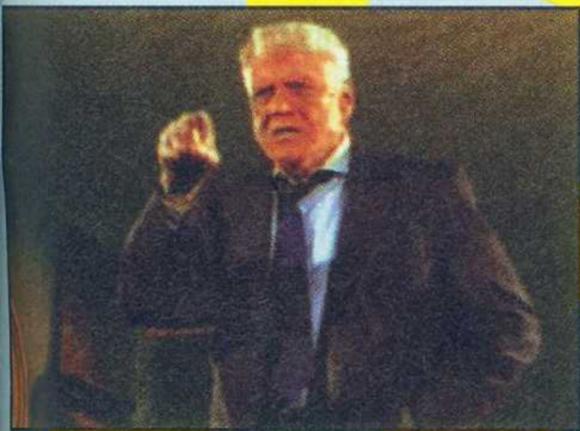
Zone Hunter

Neues aus der Reihe "Virtual Reality": Action hoch drei versprechen die Jungs von VIRTUALITY (vormals Western Industries). Balern wie noch nie? Abwarten und ASM lesen.



Under a Killing Moon

Interaktives Spielfilm-Adventure von Access mit Brian Keith (bekannt als Richter aus "Hardcastle & McCormick"). Wir schauen für Euch rein!



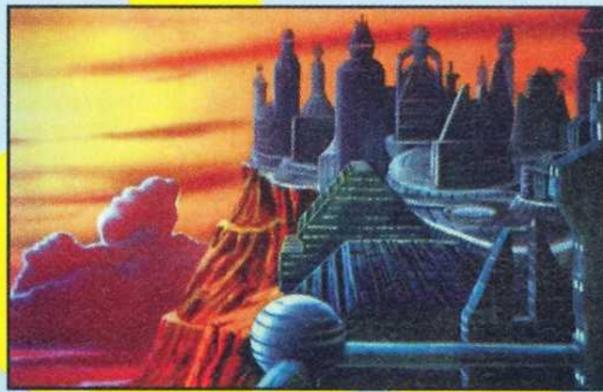
JFK

Der Präsidentenmord und seine Hintergründe – nach dem Film kommt jetzt das Computerspiel von Medio Audio zu einem der traurigsten Kapitel der amerikanischen Geschichte.



Innocent 2

Psygnosis schlägt wieder zu. Was Euch in diesem Adventure erwartet, erfahrt Ihr aus erster Hand – von Andy Blazdell und Simon Lipowicz im Gespräch mit Derek Dela Fuente.



Cryo

Was kommt nach dem Wüstenplaneten? Die Pläne der DUNE-Künstler, für Euch recherchiert.

Superman

Made in USA: Supermans geheimnisvoller Tod, seine dreifache Auferstehung und die überraschende Auflösung. Ein direkt aus dem Leben gegriffener Comic-Krimi für alle Fans des Superhelden und auch alle anderen, die das echt Amerikanische lieben: Markus Krichel berichtet von jenseits des Großen Teiches.

Plus...

Feedback, News, Secret Service und jede Menge Games im Test. Dies alles und noch viel mehr in der ASM 7/94!

STOP!



ab 06.06.94
im Handel

Übrigens:



Nr. 24

ab 03.06.1994
im Handel

... die ASM 7/94

Wer ist wo?

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. 18c, 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
MALIBU PLATTENVERSAND, Basedowstr. 2, 20537 Hamburg, Rainer Kock, Tel.: (040) 253344, Fax: (040) 253531
SEGA Deutschland, Hans-Henny-Jahn-Weg 49-53, 22085 Hamburg, Tel.: (040) 229 38-0 (Infoservice: (040) 2 27 09 61)
SOFTWARE 2000, Max-Planck-Str. 9, 23701 Eutin, Tel.: (04521) 80040, Fax: (04521) 800488, (Hotline: (04521) 80 04 44)

30000

ASCON, 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
BRAINIX TEACHWARE GmbH & Co. KG, Postfach 243, 35502 Butzbach, Tel.: (06033) 74074
CWM-VERSAND, Schmiedestr. 5, 3388 Bad Harzburg, Tel.: (05322) 54081
DIE CASSETTE, Markt 13, 32423 Minden, Tel.: (0571) 21648
SOFTDREAMS GMBH, Postfach 103242, 34032 Kassel, Tel.: (0561) 285461, Fax: (0561) 285553
ECLIPSE SOFTWARE DESIGN, Vermolder Str. 41, 33790 Halle/Westfalen, Tel.: (05201) 16989
ELECTRONIC ARTS DEUTSCHLAND, Verler Str. 1, 33332 Gütersloh, Tel.: (05241) 24307
EUROSYSTEMS, Bredenbachstr. 129, 33790 Emmerich, Tel.: (02822) 45589
KORONA-SOFT, Carl-Bertelsmann-Str. 53, 33334 Gütersloh, Tel.: (05241) 1828
MAX DESIGN Computerspiele GmbH & Co., Waldenburger Str. 13, 33098 Paderborn, Tel.: (05251) 740521, Fax: (05251) 740621
SELLING POINTS, Verler Str. 1, 33332 Gütersloh, Tel.: (05241) 29843
SOFTSALE, Schloßplatz 19, 31582 Nienburg, Tel.: (05121) 910-416, -417, Fax: (05021) 910-403, -404
THALION SOFTWARE GMBH, Königstr. 16, 33330 Gütersloh, Fax: (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

40000

ART DEPARTMENT WERBEAGENTUR GmbH, Viktoriastr. 39, 44787 Bochum, Tel.: (0234) 15879, Fax: (0234) 682011
BACHLER, Blücherstr. 24, 46397 Bocholt, Tel.: (02871) 183088
BLUE BYTE, Aktienstr. 62, 45473 Mühlheim/Ruhr, Tel.: (0208) 473837
CALL & PLAY, Papenweg 15, 46487 Wesel, Tel.: (0281) 31641, 31642, Fax: (0281) 23493
COMPUTERSTUDIO, Hindenburgstr. 82, 42863 Remscheid, Tel.: (02191) 385424
DEFKOM SOFTWARE, Tirolerstr. 64, 45659 Recklinghausen, Tel.: (02361) 651007
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
GREENWOOD ENTERTAINMENT, Postfach 100947, 44709 Bochum
KAROSOF, Postfach 404, 40704 Hilden, Tel.: 02103/42088, 42022
LHS, Postfach 1422, 41061 Mönchengladbach, Tel.: (02161) 9274-0
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 TOONEN SOFTWARE, Postfach 31, 47612 Kevelaar, Tel.: (02832) 78184
SOFTGOLD, Daimlerstr. 10, 41564 Kaarst, Tel.: (02131) 6602-0
SOFT & SOUND, Gneisenaustr. 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

ACCOLADE DEUTSCHLAND, Robert-Bosch-Str. 1, 59199 Bönen, Tel.: (02383) 3926
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.: (02301) 12647
JOYSOFT, Gottesweg 157, 50939 Köln, Tel.: (0221) 425566
KINGSOFT, Grüner Weg 29, 52070 Aachen, Tel.: (0241) 152051
LEISURESOFT, Robert-Bosch-Str. 1, 59199 Bönen, Tel.: (02383) 69-0
MEDIENCENTER ISERLOHN, Wermingser Str. 45, 58636 Iserlohn, Tel.: (02371) 24599

50000

ATARI COMPUTER DEUTSCHLAND GMBH, Postfach 1213, 65479 Raunheim, Tel.: (06196) 8010
BOMICO, Am Südpark 12, 65451 Kelsterbach, Tel.: (06107) 930-100
DIE SPIELBURG, Friedrich-Ebert-Straße 1, 67549 Worms, Tel.: (06241) 593763
KONAMI EUROPE GMBH, Postfach 560180, 60437 Frankfurt/M., Tel.: (069) 950812-0
LAGUNA VIDEOSPIELE, Am Südpark 12, 65451 Kelsterbach, (06107) 76060
MN-HOBBYSOFT, Amtsgasse 3, 69649 Weinheim, Tel.: (06201) 181201
MAXON COMPUTER, Industriestraße 26, 65760 Eschborn, Tel.: (06196) 481811
NINTENDO OF EUROPE GMBH, Babenhäuser Str. 50, 63762 Großostheim, Tel.: (06026) 5050-0
PRESTIGE, Bahnstr. 59, 64625 Bensheim, Tel.: (06251) 65711
SONY Electronic Publishing, Goethestr. 20, 60313 Frankfurt, Tel.: (069) 29900455
YENO ELEKTRONIC GMBH, Robert-Koch-Str. 12, 64331 Weiterstadt, Tel.: (06151) 84114

60000

ATTIC ENTERTAINMENT SOFTWARE, Sigmaringer Str. 84, 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

70000

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
MICROPROSE, St.-Jakob-Str. 18, 82319 Starnberg, Tel.: (08157) 4466
PEKSOFT, Müllerstr. 44, 80469 München, Tel.: (089) 2609380
SAFER GAMES, Minnewitstr. 28, 81549 München, Tel.: (089) 6908687
WIAL-VERSAND, Liegnitzer Str. 13, 82181 Gröbenzell, Tel.: (08142) 9011
zHO Versand GBR, Rotkreuzstr. 5, 85354 Freising, Tel.: (08161) 68132

80000

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
SPIELRAUM GbR, Haid 6, 94428 Eichendorf, Tel.: (09937) 1443, Fax: (09937) 1442, 24 h: (09937) 1445
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

90000

England
Gametek (UK) Ltd, 5 Bath Road, Slough, Berkshire, SL1 3UA ENGLAND

Österreich
MES SIMULATIONS, Klostertalerstr. 25, A-6951 Braz, Tel.: (05552) 81210
MAX DESIGN ÖSTERREICH, Lasser und Reiter OEG, Siedergasse 89, A-8970 Schlading, Tel.: 0043-3687-24147, Fax: 0043-3687-24148
NEO Software Produktions GmbH, Dobrischgasse 10, A-2552 Hirtenberg, Tel.: 0043-2256-82294, Fax: 0043-2256-82294

Schweiz
DISCADE, Bachstr. 22, CH-8200 Schaffhausen, Tel.: (05325) 1332

England

Österreich

Schweiz



»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 Werbeters (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters)



»BESTELLKARTE«

Hiermit bestelle ich die untenstich 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



»BESTELLKARTE«

Hiermit bestelle ich die untenstich 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)



»KLEINANZEIGEN«

Diese Karte bitte in einem
Umschlag als Brief schicken.

Tronic-Verlag GmbH & Co. KG
Kleinanzeigen-Service
Postfach 1870

D-37258 Eschwege

Antwort

Bitte in der
jeweils gültigen
Postkartengebühr
freimachen

D-37258 Eschwege

Straße/Postfach _____

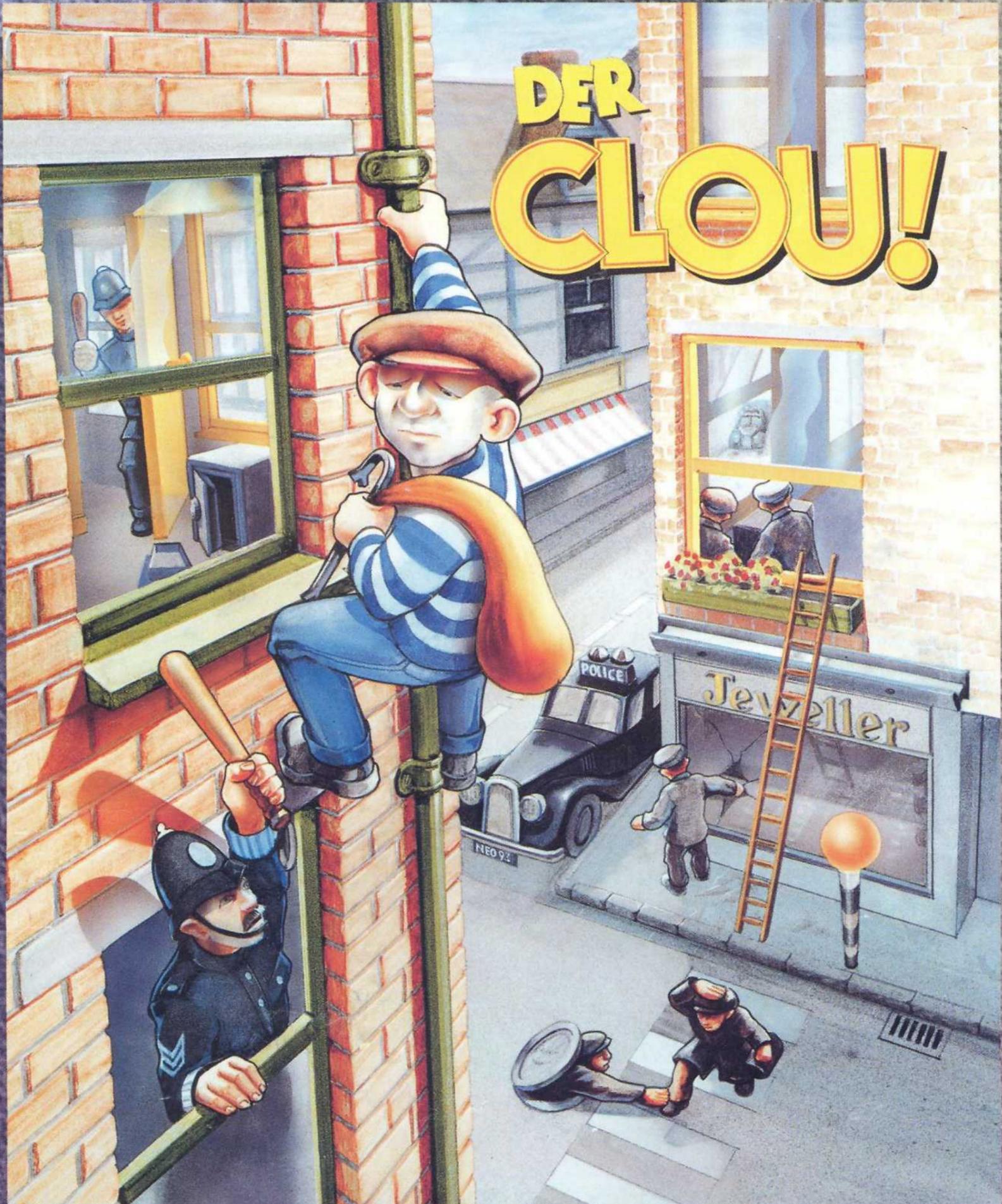
PLZ/Ort _____

Name/Vorname/Firma _____

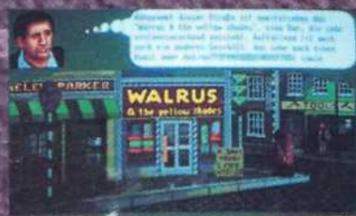
neo

DER CLOU!

Erhältlich für
MS-DOS
CD-ROM
MS-DOS VGA
Amiga CD-32
Amiga
1200/4000
Amiga 1MB



Sound & Music  Project



London der 50er Jahre – nehmen Sie das Leben des Matt Stuvysunt in die Hand. Gelingt Ihnen der große Coup – der Raub der Kronjuwelen? Eine humorvolle Parodie auf das Verbrechergenre mit über 60 originalgetreu recherchierten Schauplätzen, die von über 30 Musikstücken begleitet wird. Komplett deutsche Sprachausgabe in HIFI-Qualität.

Produced by NEO Software Produktions GmbH, A-2552 Hirtenberg, Dobrischgasse 10
Published by MAX DESIGN GmbH & Co, D-33098 Paderborn, Waldenburgerstr. 13

DAS FUßBALL-EREIGNIS '94:

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.

**Ab
sofort
für
PC!**



**Für PC und
Amiga**

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



BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

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